

Yazılar:

GRAFİKERLER MESLEK KURULUŞU
Gazeteciler Sitesi. Hikaye Sokak 7/1. Esentepe 80300. İstanbul Tel. 174 15 80

Yeni Bir Gözle "Roger Rabbit"

John Canemaker

Print, Mayıs/Haziran 1989

Çeviri: Cem Çetin

Geçtiğimiz yıl sinemalarda büyük başarı kazanan canlandırma-gerçek karışımı Roger Rabbit, eşi görülmemiş teknik ustalığıyla çizgi karakterleri "gerçek gibi" göstermeye çalışıyordu. İşte sorun da bu zaten!

(John Canemaker, yakın tarihlerde ünlü HBO belgeseli You Don't Have to Die [Ölmen Gecekmez] için animasyonlar üretmiştir ve Winsor McCay - Yaşamı ve Sanatı (Abbeville Press Yayınevi) adlı kitabın yazarıdır.) Sinema dünyasında, 1988 yılının en hızlı ticari başarılarından **Who Framed Roger Rabbit** [Tavşan Roger'ı Kim Çerçeveledi], film yapımcılığının en eski tekniklerinden biri olan çizgi ile gerçek karışımının olağanüstü heyecan verici, yepyeni bir örneğidir. Filmde, Robert Zemeckis'in yönettiği kanlı canlı oyuncularla, Richard Williams'ın denetiminde çalışan Londra'lı ve Los Angeles'lı bir animatörler ordusunun ürünleri birleştirilmiş, Walt Disney Pictures, Steven Spielberg ve Lucasfilm'e bağlı Industrial Light & Magic (ILM)'in biraraya gelen teknik olanaklarından da güç alınmıştır. Sonuç, sinema tarihinin en büyük (ve en masraflı) çizgi-gerçek karışımı uygulamasıydı: 97 dakikalık filmin 56 dakikası. Filmin yapımı iki yıl sürdü ve 45 milyon dolara mal oldu. Bu rakamın büyük bölümü, geçmişte benzeri görülmemiş biçimde ve adeta bir saplantı halinde, izleyicileri karşıt iki film dünyasının, çizgilerin ve gerçek yaşamın aynı dünyada var olabileceklerine inandırabilme çabası içinde harcanmıştı.

Animasyon çizimleri, büyük sıkıntılarla gerçek oyunculara, eşyalara, dekorlara uydurulmuş, birer birer gerçekleştirilmişti. Yani her animasyon karesi, tıpkı gerçek çekimlerde olduğu gibi bir önceki ve bir sonraki karenden biraz farklıydı. Standart



Roger Rabbit'in animasyon eskizi. Copyright: Walt Disney Pictures.

film hızının saniyede 24 kare olduğu düşünülürse, bunun anlamı toplam 80.640 karedir. Ayrıca, kimi karelerde birden fazla çizgi karakter olduğu ve animasyonun evreleri de (eskizlerden temizlere, daha sonra traselere ve renklendirmeye) hesaba katılırsa, yaklaşık iki milyon çizim gerekmişti. Böylece, film boyunca çizgi karakterler gerçek oyuncular gibi sürekli hareket halindedirler, yani "canlıdır".

Animasyonda, bir karakterin perdede bir süre hareketsiz kalmasını sağlayan "hold"lar [dururma], (birkaç kare boyunca aynı çizimin gösterilmesi) hiç kullanılmamıştır.

Üstelik Zemeckis ve Williams aktüel kameranın bolca hareket etmesine de izin vererek gelenekleri yıkmışlardır. Geçmişte, çizgi/gerçek karışımı filmlerde kamera genellikle tek bir pozisyonunda sabitlenir, yalnızca yatay ve dikey pan hareketleri yapıldı. Öte yanda, **Roger Rabbit**'in hemen her planında oyuncuların ve eşyaların boyutları sürekli değişmiş, animatörlerin de çizgi karakterlerin boyutlarını buna göre her kare için tek tek ayarlamaları gerekmiştir.

Son olarak da, animasyonun her karesine ILM tarafından binden fazla ek optik müdahale yapılmış, ton atılmış, gölge ve kontur ışığı unsurları eklenmiş, daha başka üçüncü boyut etkileri uygulanmış ve gerçek mekânın ışıklandırması çizgi karakterler üzerinde taklit edilmiştir. Bu etkinin en karmaşık örneği herhalde, ateşli çizgi karakter Jessica Rabbit'in gerçek bir gece kulübünün sahnesinde salınarak yürüyüşüdür. Yer hizasından yapı-

lan bu çekimde Jessica, kusursuz bir perspektif çizimle, spot ışıklarının ve gölgelerin arasında ilerlemektedir.

Kullanılan teknoloji bakımından, **Who Framed Roger Rabbit** mevcut olanaklarla ulaşılabilecek en yüksek mükemmellik noktasındadır. Animatörler, karakterlerin çizgi ve hacimlerinin tutarlılığını korumada olağanüstü başarı göstermişlerdir. Çizgiler, gerçek oyuncularla ve eşyalarla kusursuz bir etkileşim içindedirler. Ayrıca, Betty Boop, Mickey Mouse, Bugs Bunny gibi klasik çizgi film kahramanlarının görsel bütünlüklerine gösterilen dikkat de, hayranlık uyandıracak düzeydedir. Animatörler, bu kahramanların kendi dönemlerindeki orijinal tiplmelerine sadık kalabilmek için, model taslaklarına başvurmuşlardır. Kısacası, böylesine dev bir projenin, ilgili herkesten elde ettiği emek-yoğun profesyonellikten etkilenmemek elde değildir.

Ne var ki, **Roger Rabbit** bir yandan kendisini canlandırma sineması tarihine ithaf ettiğini ilan ederken, diğer yandan da çizgileri olabildiğince gerçeğe yaklaştırmak için gösterdiği çaba ve kullandığı karmaşık tekniklerle, onurlandırmaya çalıştığı alana güvensizliğini ve sözde alçakgönüllülüğünü de ortaya koymaktadır.

Gerçek ve çizginin birleştirilmesi, eleştirmenlerce çoğu kez estetik nedenlerle kınanmıştır. Örneğin Roger Manvell ve John Halas, 1959 yılında, **The Technique of Animation** [Animasyon Tekniği] başlıklı çalışmalarında şöyle söylüyorlardı: "Çizgi karakterlerin gerçek dansçılarla dans etmeleri gibi, bu iki dünyayı evlendirme çabaları, olağanüstü teknik başarıları ortaya koyabilir; ancak bu çalışmalar birbirinden bütünüyle farklı sanat formlarının zorla biraraya getirilmesinden kaynaklanan çok özel bir çirkinliğe de sahiptirler. Bu iki dünyanın kaynaşması, yağla suyun kaynaşması kadar zordur."

Aynı şekilde, Richard Williams da **Roger Rabbit**'in animasyonunu yönetmesi ilk istendiğinde, benzer kuşkuyla dile getirmişti: "Gerçekle animasyonun biraraya gelmesinden kısaca nefret ettim mi söyledim. Ne yazık ki işlemiyor. Çirkin oluyor. **Mary Poppins**'den de nefret ettiğimi söyledim. Evet, animasyon çok başarılıydı ama illüzyon gerçekleleşmiyordu. Animasyonun hatırı için kendinizi kandıramıyordunuz."

Ancak, Williams'ın teknikle ilgili temel itirazının -Zemeckis ve Spielberg'in de paylaştıkları gibi- yöntemin geçerliliğiyle ilgili bir emniyetsizlik duygusundan kaynaklandığı çok açıktı. Böylece

görüntülerin izleyici tarafından "gerçek" gibi algılanabilmesi ve tercih edilen canlı görünümün sağlanabilmesi için **Roger Rabbit**'in animasyonunu abartılı biçimde süslemeye, zenginleştirmeye karar verildi. Gerçekte varolmayan bir sorunun maliyetli ve gereksiz bir "çözümüydü" bu.

Williams'ın düşüncelerinin aksine, ister bir çizgi ördek bir çizgi tavşanla çarpışıyor olsun, ister bir çizgi fare "gerçek" bir Gene Kelly ile dans ediyor olsun, izleyiciler gerçek dünyaya dair bilgilerini **otomatik olarak** askıya alıp, canlandırılmış çizgiler dünyasını kabullenirler. Gerçekten de, bu medyanın doğumundan beri çizgilerle gerçek görüntülerin karışımı, hem film izleyicilerini hem de yapımcıları heyecanlandırmıştır: 1909'da Emile Cohl ilk kez bu amaçla **Clair de Lune Espagnol** [İspanya Mehtabı] filminde fotoğraf maskeleme tekniğini kullandı. Böylece, bir insan çehresine sahip olan çizgi ayın, kızgın bir matadora dil çıkartması mümkün olmuştu. Matadorun aya doğru fırlattığı gerçek baltanın bir çizgi silaha dönüşerek ayın burnuna saplanması da izleyicileri hayrete düşürmüştü!

Daha önceki yıllarda gerçekleştirilen kısa animasyon uygulamalarında, gerçek dünyayla çizgilerin etkileşimi duygusunu verebilmek için çoğunlukla kurgu ve foto-montaj hileleri kullanılıyordu. Max Fleischer, ünlü **Out of the Inkwell** [Mürekkep Hokkasından] dizisinde (1919-1928) üzerine çizgi karakterlerin çizildiği saydam yaprakları durağan gerçek mekân fotoğraflarının üstüne yerleştirerek çalışmış, çizgi karakterlerin komikliklerine tepki veren gerçek oyuncu çekimlerini de aralara serpiştirmişti.

Who Framed Roger Rabbit'den [Tavşan Roger'ı Kim Çerçeveledi] bir kare. Oyuncu Bob Hoskins, çizgi Roger ile birlikte, Hollywood caddelerinde bir çizgi otomobil ile geziniyor. Copyright: Walt Disney Pictures 1988.





İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan **The Three Caballeros** [Üç Süvari] filminden bir kare. Donald Latin Amerikalı plaj güzellerine güçlü kanatlarını sergilerken görülüyor. Copyright: Walt Disney Pictures.

Bray Studio'da Walter Lantz, **Dinky Doodle** dizisi (1924-1927) için farklı bir teknik kullanmış, gerçek çekimlerin kare kare fotoğraf baskıları ile saydam yapraklara uygulanmış çizgi karakterleri birleştirip yeniden tek tek fotoğraflamış, böylece çizgilerle gerçek insanlar etkileşim halinde görünmüşlerdir. (**Roger Rabbit**'in animatörleri de eski Bray/Lantz tekniğinin bir başka türünü kullanmışlar, çizimlerin çerçeve ve içinde doğru yerleştirilebilmeleri için, gerçek çekimlerin karelerinin büyütülmesinden elde edilen traselerle çalışmışlardır.) Gerçek/çizgi karışımını en yaygın, en kapsamlı kullanan ise Walt Disney olmuştur. Disney, **Alice in Cartoonland** [Alice Çizgiler Dünyasında] dizisinde (1923-1926) Fleischer etkisini tersine çevirerek gerçek bir çocuğu, bir çizgi dünyada oynatmıştır. 1934'de Disney Mickey Mouse'u Jimmy Durante ile birlikte **Hollywood Party** filminde oynaması için MGM'e "ödünç" vermiştir. Disney'in **The Three Caballeros** [Üç Süvari] (1945) adlı yapımında büyük ölçüde geliştirilmiş bir maskeleme yöntemi, bu kez de Technicolor renklendirme ile birlikte kullanıldı. Maskelerin yanı sıra ön ve arka projeksiyona başvurulmuştu. Filmde Donald Duck ve Jose Carioca (Brezilyalı bir papağan) şarkıcı Aurora Miranda ile Bahia sokaklarında oldukça inandırıcı biçimde dans ediyorlardı. (**Caballeros**'da ayrıca **Who Framed Roger Rabbit**'te sıkça kullanılan zorlu kamera hareketlerinin az rastlanan ilk örneklerinden biri de bulunmaktadır.) **Song of the South**'da [Güney Şarkısı] (1946), gerçek/çizgi karıştırma tekniği mükemmelleştirilmiş ve filme adını veren şarkının yorumlandığı ünlü sahnede,

biraz daha az belirgin olarak da Remus Amca'nın yaşlı ve huysuz bir çizgi kurbağa ile söyleşerek balığa gittiği, piposunu tüttürerek kurbağayla birlikte olta attığı sahnelerde ortaya konmuştur. 1948'de Disney, Donald ve Jose'yi **Melody Time** [Ezgi Zamanı] filminin bir sahnesinde, Ethel Smith'in orgunu yok etmeleri için samba eşliğinde geri getirdi ve sonra da 1964'te **Mary Poppins**'e kadar bu tekniği rafa kaldırdı. Bu süre içinde teknik yalnızca 50'lerde TV için hazırlanan **Disneyland** adlı programda, Walt Disney'in Donald Duck ile tartıştığı bazı sahnelerde kullanıldı.

Mary Poppins'in animasyon tasarımı stilizedir. Her şey tebeşirle çizilmiş bir kaldırım resminin içinde olup biter. Ancak, bu yaklaşım izleyiciyle film arasına mesafe sokmamıştır; çünkü filmdeki çizgi karakterlerin görünüşleri, hatta belirgin ve karşı konulmaz kişilikleri çok sıcak ve çekicidir. Dışarıda geçirecekleri gece için çizgiler dünyasını seçen iki insanın (Julie Andrews ve Dick Van Dyke) penguen garsonlarla şarkı söyleyip dans etmeleri tümüyle inandırıcıdır. Film gişe rekorları kırmış, Disney'in en büyük ticari başarısı olmuş, ünlü prodüktörün tüm meslek yaşamının estetik ve eğlendirme felsefelerinin doruk noktasını, özünü temsil eden kişisel bir zafer haline gelmiştir. Disney Stüdyolarının sonraki yıllarda büyük beklentilerle denedikleri **Bedknobs and Broomsticks** [Karyola Demirleri ve Süpürgeler] (1971), **Pete's Dragon** [Pete'in Ejderi] (1977) gibi gerçek/çizgi karışımları, Walt'ın ölümünden sonra **Mary Poppins**'in, büyüünü yakalamak üzere gerçekleştirilmiş, ne var ki zayıf senaryolu, başarısız girişimlerdi. Warner Brothers Stüdyoları da, bu tekniği 1940'ta gerçekleştirdikleri bir kısa filmde kullanmışlardı. **You Ought to Be in Pictures** [Sen de Filmlerde Oynamalısın] adlı filmin başrolündeki çizgi domuz **Porky Pig**, kontratını prodüktör Leon Schlesinger ile tartışıyor, çizgi otomobilini Hollywood caddelerinde sürüp, Warners otoparkına bırakıyordu. Dokuz yıl sonra Warner animatörleri, Bugs Bunny ile Doris Day ve Jack Carson'u **My Dream Is Yours**, [Benim Düşüm Senin Düşün] adlı yapımda buluşturdular. Başrolünü Don Knotts'un oynadığı, stüdyonun gözdesi **The Incredible Mr. Limpet** [Akıllamaz Mr. Limpet] (1969) ise, **Roger Rabbit**'e dek tüm çizgi/gerçek karışımı yapımlar içinde en uzun olanıydı. Gene Kelly, 1945'de MGM'in

animasyon ekibi William Hanna ve Joe Barbera ile işbirliği yaparak, gerçek/çizgi karışımlarının en ünlülerinden birinde oynamış, **Anchors Aweigh** [Demir Al!] adlı filmde, MGM'in **Tom & Jerry** dizilerindeki Fare Jerry ile birlikte çok şirin bir dans sahnesini gerçekleştirmiştir. Filmde durdurmanın sık kullanılmasına, yani Jerry'nin dans boyunca sık sık tümüyle hareketsiz kalmasına karşın izleyiciler Jerry ile Gene'in arasındaki ilişkinin gerçek olduğuna inanmışlardı. Hiç önemi yok... Kişilik ve eğlendirme değerleri, her zaman tekniğe üstün gelmiştir. 1957'de Kelly ve Hanna-Barbera, **Invitation to the Dance** [Dansa Davet] filminde 20 dakikalık bir bale sahnesini, **Sinbad the Sailor**'ı [Denizci Sinbad] yine çizgi/gerçek karışımı olarak gerçekleştirdiler. 1966'da aynı ekip televizyon için bir saatlik **Jack and the Beanstalk** [Jack ile Fasulye Sırtığı] filmini yaptı. Hanna-Barbera ayrıca kendi başlarına Tom ve Jerry'yi Esther Williams ile birlikte suya atarak, **Dangerous When Wet** [Islakken Tehlikeli] (1953) için bir su altı sahnesi gerçekleştirdiler. Bir başka gerçek/çizgi karışımı çalışmaları da, 1968'de televizyon dizisi olarak hazırladıkları **The Adventures of Huckleberry Finn** [Huckleberry Finn'in Maceraları] oldu. Sinema izleyicilerinin animasyona gösterecekleri ilginin düzeyini, kullanılan özel etkiler değil, filmdeki karakterlerin tasarımları ve kişilikleri ile oynadıkları öykünün kalitesi belirler. **Who Framed Roger Rabbit**'in kurnazca üstesinden gelinmiş teknik mükemmelliği sinema yazarlarının çoğunluğunun gözlerini kamaştırarak gerçek sorunları faraketmelerini önlerken, birkaç eleştirmen konuya daha derinlikli bakabildi. Örneğin, The New Republic'ten Stanley Kauffman'a

Anchors Aweigh [Demir Al!] (1945) filminde, animasyon/gerçek karışımı ile gerçekleştirilen bir bölümde, Fare Jerry, Gene Kelly ile birlikte topuk tıkratıyor. Bu sahnenin sıcaklığı ve inandırıcılığı günümüze dek aşılamamıştır. Copyright: MGM/Turner. Museum of Modern Art [Modern Sanat Müzesi] / Sinema Fotoğrafları Arşivi'nden.



göre, filmin konusu, esprileri ve akışı "...son derece aptalca ve sinir bozucuydu. Taşlamalar hiç de gülünç değildi. Filmin yegâne albenisi, bu işi nasıl başardıkları, yani çizgiyle gerçeği nasıl birleştirdikleri sorusuydu." Roger Rabbit tipinin kendisi de, sürekli ruhsal çöküntü halinde olan, saldırgan bir nevrotiktir. Kişiliği, 1940'ta Tex Avery'nin MGM için yarattığı mide bulandırıcı bir kemirgen olan **Screwy Squirrel**'dan türetilmiştir. Roger, sonsuz bir coşkuyla, tükenmez bir enerjiyle oynamaktadır film boyunca. Ancak sonuç sürükleyici olmaktan çok yorucudur. Hiçbir özel etkinin tamir edemeyeceği, ciddi bir kusurdur bu. Üstelik, senaryonun ancak yüzeysel bir duygusallık oluşturabilmesi, izleyiciyi konudan daha da uzaklaştırmaktadır. **Song of the South** ve **Mary Poppins** de dahil olmak üzere klasik Disney yapımlarının çoğuna Frank Thomas ile birlikte imza atmış olan, emektar Disney animatörlerinden Ollie Johnston, "...karakterlerin film boyunca görünmeleri bakımından **Roger Rabbit**'in konseptini sevdim," diyor. Ancak, "Prodüktörler keşke işin içine biraz yürek, biraz sıcaklık ve daha gelişkin tiplerle katsalardı," diye de ekliyor. Johnston ayrıca, Roger'ın ikinci el tasarımının da duygu çeşitliliğini sınırladığını düşünüyor: "Değişik yüz ifadeleri elde etmek çok güç. Zaten gözleri kocaman. Kafası da öylesine dar ki, uzatmak isteseniz gidecek yer yok?" 1930'ların ve 40'ların çeşitli Hollywood stüdyolarından onlarca ünlü çizgi film karakteri ilk kez Roger Rabbit'te topluca görünmektedirler. Ancak, katkıları konuk oyunculuktan veya figüranlıktan öteye gitmemektedir. Bu büyük karakterlerden hiç olmazsa birkaçının neden filmin konusuna bütünüyle katılmadığını merak etmemek elde değildir. Mickey Mouse, Donald Duck ve Goofy'nin, **Roger Rabbit**'in insan düşmanı azılı hayduta karşı, Bugs Bunny, Daffy Duck ve Elmer Fudd, hatta Jessica Rabbit ve gerçek oyuncu Bob Hoskins ile güç birliği yaptığını gözünüzün önüne getirin. İzleyicinin kimisini önceden tanıdığı, kimiyle de ilk kez karşılaştığı, birbirinden böylesine farklı kişiliklerin film boyunca ilişki içinde kalmaları çok heyecan verici olabilirdi. Nitekim, Mickey Mouse ve Bugs Bunny yalnızca çok kısa bir sahnede birlikte görünmektedirler; tıpkı Donald ve Daffy, bir gece kulübünde Jessica Rabbit'in programından önce çılgın bir düet çalarlarken, **Mary Poppins**'in penguenleri



İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan **The Three Caballeros** [Üç Süvari] filminden bir kare. Gerçek ve hayat dolu **Aurora Miranda** (Carmen'in kızkardeşi), dünyaca ünlü bir çizgi kahramanla, **Donald Duck** ile flört ederken. Copyright: Walt Disney Pictures.

servis yapmakta, Betty Boop ise kimsesiz bir sigara satıcısını canlandırmaktadır. Tüm çizgi kahramanlar, insanlardan uzaklaştırılmış, topluca "Toontown'a" [Çizgikent] yerleşmeye zorlanmışlardır. Her an günlük güneşlik ve iyimser görünümlü bir getto olan Toontown'da Pamuk Prenses'ten Pinokyo ve Dumbo'ya, Droopy Dog'dan Woody Woodpecker'a ve Yosemite Sam'dek tüm ünlü çizgi kahramanlar yaşamaktadırlar.

Frank Thomas, **Who Framed Roger Rabbit**'te geçmiş dönemlerin çizgi karakterlerinin kullanılış biçimini "aşağılama" olarak tanımlıyor. Özellikle de Disney'in ilk döneminde kendi canlandırdığı karakterlerle ilgili rahatsızlık duyuyor: "İnsanlar büyük bir sevgiyle hatırlıyorlardı o filmleri. Tekrarları izlemeye gidenler, karakterlerin ikinci sınıf varlıklara indirgendiğini görüyorlar. Böyle sunulmalarından sonra bu filmleri izlemek acı veriyor insana."

"**Mary Poppins**'in tam kararında olduğunu söyleyebilirim," diye devam ediyor Thomas.

"Amacımız, eğlendirme özelliğini öne çıkarmaktı. Bu insanların tebeşirle çizilmiş düşsel bir resmin içinde olduklarını tümüyle inandırıcı hale getirmek gibi bir çabamız yoktu. Walt, filmin gösterime girmesinden önce, 'Bu sanırım en iyi filmimiz olacak,' demişti."

Ta 1933'de, Rudolph Arnheim, benzer görüşünü şu sözlerle savunuyordu: "Derinliksizlik, film görüntülerine tümüyle kabul edilebilir bir yapaylık getirmektedir." Arnheim, bazı film yapımcılarının ve prodüktörlerin dogmacılık ve gerçekçilik peşinde koşmalarını da şöyle açıklıyor:

"Mühendis sanatçı değildir. Bu yüzden, sanatçıya daha etkili bir medya sağlamak için değil, film görüntülerinin doğallığını artırmak için uğraşır. Filmin stereoskopik kalitesinin düşük olması, mühendisin huzurunu kaçırr.

Onun ideali, gerçek yaşamı tıpatıp taklit etmektir... Filmi gerçek yaşama yaklaştıran her adım sansasyon yaratır. Her yeni sansasyon da, ağızına kadar dolu salonlar demektir. İşte, film endüstrisinin böylesi teknolojik gelişmelere ilgi göstermesinin nedeni."

Artık çıkırından çıkmış teknokrat dünyamızın aşırılıkları, Amerikan toplumunda ve Amerikan popüler sanatlarında, güvenceye doğru yeni bir itici güç oluşturmuştur. Son on yıldır, tutuculuğa ve gelenekçiliğe aceleci bir dönüş, geçmişe yönelik nostaljik bir tutku izliyoruz. Zamanımızın teknik açıdan en ileri eğlencilerinden biri olan **Who Framed Roger Rabbit** de böyle bir ikileme düşerek, izleyicilere daha çok ve daha büyük olanın daima daha iyi olduğu, en temel yanılsamalarda bile doğallığın şart olduğu gibi, arzu ettikleri 19. yy. ideallerini sunmaktadır.

Halka, istediğini zannettiği şeyi sunmak çoğunlukla karşılığını verir. **Roger Rabbit** de, bir yıldan kısa zamanda 150 milyon dolar ciro yapmıştır. Filmin, animasyon sanatı üzerinde yaratacağı etkilere gelince; ticari başarısı, dikkatleri bu medya üzerinde topladığından, kısa dönem etkileri olumlu seyredecektir. Şimdiden, **Roger**'in pahalı tekniklerinin benzerleri, bedelini ödeyebilecek güçteki ender ortamlardan biri olan televizyon reklamlarında boy göstermeye başlamıştır. Ancak uzun dönemde **Roger Rabbit**'in başarısı, uzun metrajlı animasyon filmlerinin tarz ve içeriğine dair yaratıcı deneyler yapmak isteyenler üzerinde sınırlayıcı, hatta öldürücü etki yapabilir.

Aynı düşüncüyü savunan Frank Thomas, şöyle diyor: "Her zaman, gerçek görüntülerle çizgilerin birleştirilmesinden yana olmuşumdur. Bir insanın kafasının, düşlerinin, imgeleminin içine girmek için müthiş öyküler ve olanaklar var.

Animasyonla gerçekleştirebileceğiniz, bugüne dek hiç el değmemiş birçok şey mevcut. Şimdi, yeni ve başka türlü bir çizgi film yapmak isterseniz; şöyle ciddi, düşünsel yanı ağır basan bir film; ve prodüktörlere gidip bunun çizgi/gerçek karışımı olacağını söyleseniz, herkes 'Evet! Roger Rabbit gibi! Harika, çok komik olur!' diye karşılık verir. Buyurun, daha işe başlamadan canımı almış olacaksınız!"

Manhattan Design

Elana Gutman Safan

Graphis, Mayıs/Haziran 1989

Çeviri: Hakan Öneş/Mine Haydaroglu

1960'lar ve 70'lerin ilk yarısı, ABD'nin dünya çapında en güçlü olduğu devirdi. Tüm kıtalarda gezen Amerikan gençliği sınırsız gibi görünen bir kültürel açılmayı yaşıyordu. Tarihin kısıtlama ve geleneklerine bağımlı kalmadan, "liberal eğitim"i idealizmi ve Amerikan iyimserliğiyle Meksika, Avrupa ve Hindistan'a kürek çektiler. Onlar için imkânsız yok gibiydi.



Pat Gorman ve Frank Olinsky 60'ların çocukları. Bu ortam içinde büyüüp 70'lerin ortalarında New York'daki Pratt Institute'da sanat okudular. Daha tanışmadan önce Pat, Frank'in çizimlerine hayran kalmıştı. Her ikisi de tasarım değil, güzel sanatlar eğitimi gördüler ama mezuniyetten sonra kendilerini grafik ve tasarım dünyasında bularak burada tanıştılar. Bu dünyada kalmaya karar vermelerinin sebebi de belki "daha iyi bir şeyler ortaya koymanın" mümkün gözükmesiydi. "Kayda değer bir katkıda bulunmak istiyorum" diyor Gorman. "İnsanların düşüncü tarzlarını, olayları görüşlerini" bir sarsabilsek..." diye tamamlıyor cümleyi Olinsky.

Marshall McLuhan, 60'lı yıllarda geleceği anlayabilmek için kendisine baktığımız insanlardan biriydi: Pek çok şeyi önceden haber verdi: Hızlı ve tekrarlanan kitlesel "information"ın vaadettikleri ve potansiyel sorunları da bunlara dahil. Bu "information"ı edinmek için, (aynı zamanda ahlak ve değer yargılarımızı da) televizyona giderek daha çok bağlandık; ama Jerzy Kosinski gibi yazarlar çoğunluğun korkularına da biçim verdiler. Being There satirik bir uyarıydı. (Türkçeye kitap "Bir Yerde", film "Merhaba Dünya" şeklinde çevrildi; tam karşılığı

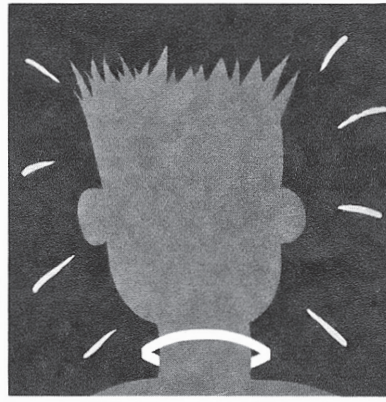
"Orada Olmak"-çev.) Romanın arzusuz, heyecansız karakteri, pasif gözlemci Chauncey Gardner, gerçeği yaşamaktansa televizyonun hareketli ve geçici görüntülerinde hayatın taklidini seyretmeyi tercih ediyordu. Kosinsky'yi daha birçokları kendi uyarılarıyla takip ettiler. Fakat son başkanlık seçiminin de kanıtlandığı gibi biz video ekranı tarafından eğitilen bir toplumuz. Ümitsiz zamanlar ümitsiz önlemlerin alınmasına neden olur. Kendi promosyonlarının da çok uygun olarak öne sürdüğü gibi: "Dünya Manhattan Design'a bakar". Manhattan Design, -şaşırtıcı tasarımcı ikili, Pat Gorman ve Frank Olinsky-, bir televizyon ikonası yarattılar: 24 saat müzik yayımlayan, kuraldışı televizyon kanalı MTV için logo. Zamanımızın anahtar sembollerinden biri olacağı kesin, 1980'lerin rahatsız edici kültürel karmaşasının bir kanıtı. Manhattan Design kadar müzik videolarını ve görüntülerini düzenleyip tasarımının en temel kurallarından birine karşı gelerek "değişim" unsurunu kattılar MTV logosuna. Ve ölüm-süzleştirdiler bu değişken logoyu: Hareket ediyor, büyüyor, ve en önemlisi şaşırtıyor.

Olinsky ve Gorman'la konuşmak televizyonunuzu seyrederken aynı anda setinizden müzik dinlemek gibi. Bu ikilinin çalışmasından daha farklı hiçbir şey olamaz. Frank sessiz olanı. Hiç sesi çıkmıyor, ancak Boticelli'nin Venüs'ü gibi fikirlerini düzenleyip biçimlendiren konuşuyor: "Çoğunlukla hepsini kafamda görürüm -çizim dahil- sonra yapacak tek şey, bu çizimi en iyi yapacak kişiyi saptamak oluyor. Bazen -bugünlerde daha seyrek- bu kişi ben oluyorum".

Reklamcı bir aileden geliyor. Babası reklam animatörü. Frank, babasının işiyle ilgili aletleri küçük yaşta kullanmayı öğrenmiş; grafik oyuncaklarıyla oynamış. Bu erken edinilmiş bilgisi saye-

MTV'NİN "Rock Collection" serisinden bir tebrik kartı.





Was (Not was)'ın "Zaz Turned Blue" plağının ön ve arka kapakları. (Uygulanmadı)

sinde, Manhattan Design'ın alâmeti farikası haline gelen eklektik grafik karışımın orkestrasyonunu tercih etmiş olabilir. Pat, ikilinin daha konuşkan olanı. Hoşlandığı ya da hoşlanmadığını anında belirten biri. Heyecanını saklamayan, bazen suratını asıp düşünen, kendi düşüncelerini bile bir dolu yeni fikirle kesen biri. "Tasarım süreci sırasında kendini belirleyecek" çözümlere varmadan önce, çalışmalarına böyle düşüncelerle dolu, bu heyecanla başlıyor.

İlham için bilinçaltına ve duygularına bakıyor. Pat için en önemli şey "canlı cümle." Bulabileceği her yere bakıyor bunun için. "Sokakta yürüyenlere bakmaktan hoşlanıyorum. Enerji nedir? Madde nedir? Bunlar benim için en önemli sorular. Benim kaygım çalışmayı canlı kılmak, harekete geçirmek, can kazandırmak". Manhattan Design'ı körükleyen güçler "ilham vermek ve ilham alabilmek", "göz"ün önemine duyulan bağlılık ve her proje için düşünülen henüz tam geliştirilmemiş fikir. Onlar için, kavram en güçlü unsur. Bu kavram tüm grafik çalışmalarının habercisi. Olinsky "Bizi biz yapan yeni fikirler; yepyeni olanı yapmak" diyor. Gorman ekliyor: "İşimizin en zor ve en önemli yanı fikrin kendisi. Müşterilerimizin çoğu dinamik bir şey çıkarmamız için bize iş veriyor. Esas düşünce şu: Yeni bir şey başlangıçta göze asla güzel gözükmez, çünkü gözümüz daha alışık değildir buna. Paranın tam karşılığını verdiğimiz hissettiren bir şey yaptığımızda, o şey canlıdır artık. İnsanlardan bir süre onunla yaşamalarını isteriz o zaman. Hemen benimsememeleri genellikle çok iyi bir işarettir". MTV şirket logosu buna bir örnek.

Olinsky'ye göre MTV logosunun değişken olacağını başından beri biliyorlarmış: "Tasarlamaya başlamadan önce bile, en iyinin böyle hareketli olacağını biliyorduk; çünkü müzik böyle; bugün beğenilen yarın bayatlamış oluyor". İlk önceleri televizyon kanalında kiler tereddütlerle karşılamışlar. Manhattan Design'ın MTV logo tasarımını. Frank "Anlamadılar,"

diyor, "hatta bizim önerimizi gördükten sonra başka tasarım firmalarını aramaya devam ettiler; ama bizim fikrimiz ölmedi. En sonunda bize bir şans vermeye karar verdiler".

Olinsky heyecanla anlatıyor hikâyelerini. Sisteme girip yerleşmiş kuralları yıkanın verdiği başarı duygusunu onun karşındayken siz de hissedebiliyorsunuz. Gerçekten, Manhattan Design'da zararsız bir "anarşi-atmosferi" var. Günün akımlarını kitlesel medyaya tercüme etmekte başarılı oldukları gibi bu akımları yaratmaktan da zevk alıyorlar. Bu ikiliyi çağdaş tasarım dünyasında önemli kılan nokta, hızlı popüler kültürü anlayıp yorumlama yetenekleri ve bu kültürün nüanslarını sezinleyip belirleyebilmeleri. İmajların halkı eğitmekte giderek daha önem kazandığı; okumanın her zamankinden daha az rağbet edilen bir faaliyet olduğu; ses "byte"ların (bir bilgisayar terimi -çev.) bilgi endüstrisinin "fast-food"u olduğu; zevklerimiz ve değer yargılarımızı meydanın belirlediği bu zamanda, popüler kültür tasarımcısının ekinliği giderek artmakta.

1960'ların Op-Art'ı, çizgi-romanların süper kahramanları, Picasso'nun Kübizm'i -bu yeniliklere ilham kaynağı olan "gestalt"-belki tarihçilerin konusu oldu artık; ama bu dönemlerin semboller ve desenleri bizim kolektif kültürel bilincimize girdiler: Elektronik çağın geçerli "nakit para"sı oldular. Artık sanatçının işi kişisel bir tarz yaratmak değil; daha çok, kafamızda kodlanmış bu kalıntıları seçmek, toparlamak ve yeniden yaratmak.

Gorman ve Olinsky bu düşünce-

MTV logosunun çok sayıdaki çeşitlemelerinden biri.



yi, yaratma özgürlüğüne pasaport olarak görüyorlar. Power Station grubu için yaptıkları grafik tasarımı (video ve albüm kapağı) 1970'lerin basit tahta oyma işlerini anımsatıyor. Giyim imalatçısı FUSION için hazırladıkları broşür ise tam bir "Marvel Comics" (örümcek Adam vb. bazı çizgi-romanların ortak adı ve bunları çıkaran firmanın adı -çev.) Pop yıldızı Sting'in yeni plak şirketi Pangea için tasarladıkları sofistike resimsel kurum kimliği, uzay-çağı destanı "Yıldız Savaşları"nın büyülü ve nerdeyse mitleşmiş görselliğini anımsatıyor. Başlangıçta, Pangea kurum kimliği için Gorman ve Olinsky birlikte çalışmışlar. Olinsky, ortasında küre olan bir çizim serisi tasarlamış. Gorman da, Stonehenge'in ikonografisini temel alan taş ve biçim imajlarını eklemiş.

Sting'in Carl Jung'a olan ilgisini bildiklerinden, Jung'un çalışmalarını inceleyip onun yazılarına atıfta bulunarak tasarımlarını güçlendirmişler. Görsel karışım tamamlandığında metin yazarlarıyla görüşüp şirket broşürünün dilini gözden geçirirken bir kez daha direnişle karşılaşmışlar. Bu kez sorun Pangea kurum kimliği için bir slogan seçimiymiş. Sting'in kullandığı "Yaratıcı Anarşi" deyimini Pat ve Frank hemen ayırmışlar. Olinsky "duyar duymaz bunu seçtim" diyor; ama metin yazarı ikna olmamış: "Kız, renk değiştirip 'bunu kullanamazsınız. Bir de siyah üzerine basılırsa halk çok kızacaktır!' dedi. Biz de 'halkın yapacağı broşürü açıp bakmak olacaktı!' dedik". Olinsky biraz da geçerek "Bizim çalışmalarımızın sanki hiç kimse tasarlamamış gibi görünmesini istiyoruz" diyor: "Bazı tasarımcıların bir tarzı var; müşteri kim ya da proje ne olursa olsun getirdikleri çözümler hep aynı görünüyor. Bizim müşterilerimiz farklı. Sorunları ve ilgilendikleri konular farklı. Niye bizim onlar için tasarladıklarımız aynı olsun ki?"

Çoğunlukla müzikle ilgili projelerde çalışmış olmaları tasarımlarının yelpazesini kısıtlamamış. Video, plak kapakları ve Pangea kurum kimliği programının yanı sıra, yakın zamanlarda aldıkları projeler arasında Benetton için t-shirt tasarımları, Swatch saat tasarımları, reklamcılık, CBS ve USA televizyon kanalları için logo çalışmaları, Talking Heads grubunun müziğinin sözlerini görsel olarak yorumlayan "What the Songs Look Like" (Şarkılar Nasıl Görünüyor) adlı, ödül kazanan kitap bulunuyor. Her iki ortak da birlikte çalışmaktan hoşnut. Ateşli sanat destekleyicileri olarak ticarî projelerde sık sık sanatçılarla çalış-



Duran Duran'ın "Strange Behaviour" turne kitapçığından, Cassandre'nin çalışması esas alınarak yapılan bir sayfa.

yorlar. Birlikte çalıştıkları kişi/kişiler fotoğrafçı, illüstratör ya da ressam olsun, her projeye ilk önce hararetli bir fikir tartışması ve alışverişiyle başlanıyor. Gorman "Önemli olan projede çalışan herkesten en iyi verimi alabilmektir" diyor.

İkilinin kendi aralarındaki ortak çalışmalarda da odak noktası aynı: güçlü kavramlar ve taze/yeni yorumlar. Pat, daha çok animasyondan sorumlu, Frank de çizimlerin çoğunu yapıyor. Manhattan Design'da iş bölümü kesin çizgilerle belirlenmemiş: "İkimiz de egonun yaratıcılığın önünü kesmemesi gerektiğini biliyoruz. İşin başında, müşteriyle ikimiz de görüşürüz ve genelde proje süreci sırasında ikimiz de ilgileniriz. Ne olursa olsun, öbürünün görüşünü de düşünürüz. Öneriler veriler, düşünülen söylenir, beğenilmez belki ama sürekli bir fikir alışverişi yapılır" diyor Gorman.

İki sıra-dışı grafik tasarımcısı Gorman ve Olinsky, uzun açıklamalarda bulunuyor; gerektiğinde bekleyip, müşterilerine yenilikleri görmek için ilham veriyorlar. ●

YAZILAR

Gratikerler Meslek Kuruluşu

Derneği adına sahibi

Yurdaer Altıntaş

Sorumlu Yayın Yönetmeni

Bülent Erkmen

Uygulama: Serra Sonmez

Ayda bir yayımlanır, para ile satılmaz.

Tüm hakları saklıdır.

Dizgi: Osman Tulu TIPOGRAF

Basıldığı yer: MIA