

## ERKEN DÖNEM ANİMASYON SİNEMASINDA ÉMİLE EUGÈNE JEAN LOUIS COURTET VE ANTROPOMORFİZM<sup>1</sup>

Bariş AYDIN<sup>2</sup>

Merve ULUTAŞ<sup>3</sup>

### ÖZET

Animasyon sinemasının öncülerinden olan Émile Eugène Jean Louis Courtet, yani bilinen ismi ile Emile Cohl, erken dönem animasyon sinemasının James Stuart Blackton ve Winsor McCay gibi diğer öncülerinden ayrılarak, bu evren içerisinde farklı yollar oluşturmuş kreatif bir kişiliktir. Bu yollardan birisi olan fotografik gerçeklikten uzaklaşan çöpten adam çizimlerinin yanı sıra günümüzde çizgi film ve animasyon sinemasında sıradışı yetilere sahip olan karakterlerin varlığı Emile Cohl'un animasyon sinemasında var ettiği bir mecaz algısı olarak karşımıza çıkmaktadır. Tasarlanan karakterlerin yüksek yerlerden atlamasına rağmen ayakları üzerine düşmesi ve hiçbir şekilde yara almaması, ölüm olgusunun bir damla kanın bile dökülmeden gerçekleşmesi, yok olmasına karşın yeniden tekrar tekrar var edilebilir olması, karakterlerin transformasyon geçirme yetisine sahip olması Cohl'un bu mecaz olgusuna örnek olarak gösterilebilir. Bu mecaz algısı ile birlikte Emile Cohl'un karakterlerinde tercih ettiği nesnelere ve hayvanlara insani nitelikler kazandırma çabası, antropomorfik karakterler oluşturmasını sağlamıştır. 1909 tarihli bir yapım olan "Aydaki Adam" filminde tasarlanan matadora dil uzatan ay karakteri, bunu kanıtlar niteliktedir. Bu bağlamda çalışmanın amacı, antropomorfik karakterlerin animasyon sineması içerisindeki ilk oluşumunun ve Emile Cohl'un hayat verdiği karakterlerin antropomorfizm sınırlılığında irdelenmesidir. Literatür taramasının yöntem olarak kullanıldığı bu araştırmada, Cohl'un animasyon sinemasına getirdiği yenilikler ve sunduğu katkılar, erken dönem animasyon sinemasının özellikleri ile birlikte öncüleri ve antropomorfizmin animasyon sinemasına dahil oluşu açıklanmaya çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Antropomorfizm, Emile Cohl, Karakter Tasarımı, Erken Dönem Animasyonu

### ÉMİLE EUGÈNE JEAN LOUIS COURTET AND ANTHROPOMORPHISM IN EARLY ANIMATED CINEMA

#### ABSTRACT

One of the pioneers of animation cinema, Émile Eugène Jean Louis Courtet, known as Emile Cohl, is a creative personality who created different paths within this universe, distinguishing from other pioneers of early animation cinema such as James Stuart Blackton and Winsor McCay. Stickman drawings that move away from photographic reality and the characters with extraordinary abilities in cartoon and animation cinema today, appears as a metaphor perception created by Emile Cohl in animation cinema. The transformation ability of the character such as standing up despite jumping from high places and not getting injured in any way, the phenomenon of death happens without spilling a drop of blood, although it is destroyed, it can be created over and over again, can be cited as an example of this. Emile Cohl's attribution of human characteristics to her characters, objects and animals enabled her to create anthropomorphic characters. "The Man on the Moon" filmed in 1909 proves this with the moon character that stick out tongue at matador. In this context, the aim of the study is to examine the first formation of anthropomorphic characters in animation cinema and the characters that Emile Cohl created to within the limitations of anthropomorphism. In this study, in which literature review was used as a method, it was tried to explain the innovations and contributions Cohl brought to the animation cinema, the pioneers of the early period animation cinema, and the inclusion of anthropomorphism in animation cinema.

**Key words:** Anthropomorphism, Emile Cohl, Character Design, Early Animation

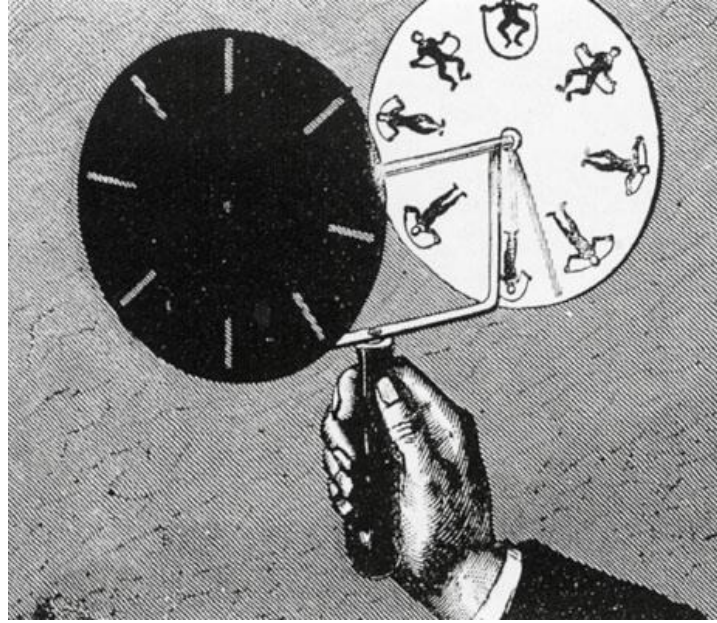
<sup>1</sup> Bu çalışma, 2021 yılında "Uluslararası Sanat ve Tasarım Kongresi"nde sunulan "Erken Dönem Animasyon Sineması, Antropomorfizm ve Emile Cohl" isimli "Özet Bildiri"nin geliştirilerek ve genişletilerek makaleye dönüştürülmüş halidir.

<sup>2</sup> Dr. Öğretim Üyesi, Dicle Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Görsel Sanatlar Bölümü, [baris.aydin@dicle.edu.tr](mailto:baris.aydin@dicle.edu.tr), Diyarbakır/Türkiye, Orcid: 0000-0002-4311-7458

<sup>3</sup> Master Öğrencisi, Dicle Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi ABD, [ulutas.merve02@gmail.com](mailto:ulutas.merve02@gmail.com), Diyarbakır/Türkiye, Orcid: 0000-0002-8259-9381

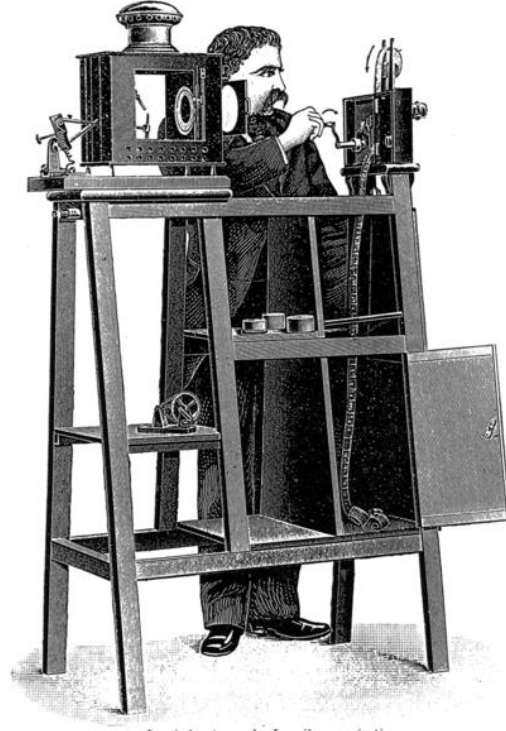
## 1. GİRİŞ

Günümüz animasyon sineması teknolojik gelişmelerle birlikte ilk çıkışından bu yana son derece büyük gelişmeler yaşamış, farklı teknikler kazanmıştır. Bununla birlikte sadece çocukların evreninde değil yetişkinlerinkinde de önemli bir yer edinmiştir. Teorik olarak animasyon cansız şeylerin ve hareketsiz nesnelere, hareket kazandırılarak izleyicilere canlı gibi görünmesini sağlamaktadır. Aynı zamanda çizgilerin fotoğraflanarak da oluşturulduğu bir sistemdir. “Animasyon” bir başka deyişle “Canlandırma Sineması”; resim ya da nesnelere hareketli ve canlı oldukları yanılsamasını uyandıracak biçimde düzenlenmesi işlemidir (Şenler, 2005: 100).



Görsel 1: Joseph Plateau, “Fenakistiskop (Phenakistiscope)”, 1829.

Animasyonun zaman içerisindeki evrimine bakacak olduğumuzda ilk olarak karşımıza Peter Mark Roget’in yazdığı *Objelerin Hareketlerine Göre Görüş Sürekliliği (Persistence of Vision with Regard to Moving Objects)* isimli makalesi çıkmaktadır. Bu makale, retinanın belirli bir hız ile hareket eden resimlerde bir sonraki resim belirene kadar bir önceki resmi bir saniyeden daha az bir süre kadar tuttuğunu belirtmekte ve ilerleyen zamanlarda sinema dünyasında hareket algısını açıklamakla birlikte animasyon sinemasının da temellerini oluşturmaktadır. John Ayrton Paris, “Taumatrop” diskini çevirmiş ve Peter Mark Roget’in teorisini uygulayarak görme sürekliliğini gözler önüne sermektedir. Taumatropdan sonra Joseph Plateau’nun “Fenakistiskop”u (Görsel 1) ile birlikte Emile Reynaud’un Praksinoskopu bulunmasıyla gerçekleşen olaylar silsilesi Whitehead’in (2012), “Sonun Başlangıcı” olarak nitelendirdiği Lumières kardeşlerin “Sinematografisi” (Görsel 2) keşfiyle alanda var olan bir optik arayışının son bulduğu görülmektedir. Bu gelişmelerin tekniksel bağlamda sinema ve animasyon alanında temel oluşturduğunu ifade etmek mümkündür.



**Görsel 2:** Auguste ve Louis Lumière', Sinematograf, 1895.

Animasyon sineması teknik gelişimlerin yanı sıra Erken Dönem ve Disney dönemi olarak iki dönemde ele alınmaktadır. Bu dönemlerin ilki olan Erken dönem animasyon sineması, kararsız ve belirsizliklerin olduğu bir dönem olarak ifade edilmektedir. Genellikle erken dönem ve Disney dönemi olarak incelenen animasyon, ilk çıkış zamanlarında Flaş Skeç (Görsel 3) geleneğine dayalı olarak ortaya çıktığı söylenmektedir. Yirminci yüzyılın başlarına kadar kullanımı yaygın bir salon eğlencesi olan flaş skeçlerde, çizimler performansı yapan kişi tarafından kara tahtaya çizgilerin art arda eklenmesi ile gerçekleştirilmekteydi. Bu şekilde çizim bittiğinde başlangıçtan çok daha farklı bir hikaye ortaya çıkmaktaydı (Samancı, 2004). James Stuart Blackton' un 1900 yılında yaptığı Büyülü Çizim (The Enchanted Drawing) filmi, fotoğraf hilesi barındıran flaş skeçlerin filme alınmasıyla yapılmıştır. Fakat ilk animasyon olarak anılmamaktadır. Çünkü, çizgilerin kesintisiz hareketler yerine, atlamalı olarak gerçekleşmesi buna engel olmuştur. 1906 tarihinde ilk animasyon filmi, “Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri (Humorous Phases of Funny Faces)” (Görsel 3) ile Blackton gerçekleştirmiştir.



**Görsel 3:** James Stuart Blackton, Humorous Phases of Funny Faces, (1906).

Erken dönem animasyonunda Blackton'dan sonra animasyon sinemasına kusursuz denecek örnekleri katmış olan Winsor McCay, Live Action ve animasyon dizisini birlikte kullanan, kendisini de animasyon filmlerinin içine dahil eden ve çizimlerini gerçeklik algısını göz önünde tutarak oluşturan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynı zamanda Blackton'ı erken dönem animasyon öncülerinden farklı kılan bir diğer durum olarak filmlerinin yapım süreçlerini açıklıyor olması gösterilmektedir. Döneminin bir diğer öncüsü olan Emile Cohl ise McCay'in tam aksine filmlerinde yapım sürecine yer vermemiş ve sadece ellerini görebildiğimiz animasyonlarıyla sahne performansı durumunu da sınırlandırmaktadır. Ayrıca, McCay'in gerçeklik algısının tam aksi yönde kendini gerçeğe bağımlı görmeyerek kurgulara ve gerçeküstü yapılara yer vermektedir. Kendi döneminin diğer öncülerinden daha farklı bir yol seyreden Cohl'un, animasyon sinemasında günümüzde de sıklıkla kullanılan, ölümsüz, yara almayan, tek eliyle bir binayı bile kaldırabilecek güçlere sahip, transformasyon geçirebilen ilginç karakterleriyle mecaz olgusunu kazandırdığı ifade edilmektedir. Fotografik gerçekliği yansıtmayan genellikle basit üslupta çöp adam benzeri karakterler kullanan Cohl, siyah mürekkep ile beyaz kağıtlara yaptığı çizimlerini fotoğraflamıştır. Emile Cohl, getirmiş olduğu mecaz olgusunun yanında bugünün de animasyon sinemasında çok fazla örneklerine rastladığımız antropomorfik karakterlerin de ilk örneklerini sunmuştur. "La Maison du Fantoche (1916)" (Görsel 17) filminde Cohl, bu mizah ve mecaz algısına yönelik antropomorfik karakter örnekleri sunmaktadır (Samancı, 2004). Tam da bu nokta da araştırmamızın temel unsurlarından olan Emile Cohl'un yanı sıra antropomorfizm olgusundan bahsetmek gerekmektedir. Bu bağlamda, İnsanoğlunun var olduğu evrende hep bir nedensellik arama gereği, zihni tam olmaya yöneltmektedir. Zihin, var oluş ile ilgili olarak bir sonuca varamadığı durumlarda oluşan boşluğu tamamlamak istemektedir. Bu duruma bir sonuç bulmak adına bildiği şemadan hareket ile anlamlar oluşturmaya başlarken ortaya çıkan Antropomorfizm olgusunun ilk örneklerine, eski Yunan dinlerinde rastlanmaktadır. Tanrıların insan tasvirleri ile anlatılmasıyla başlayarak kendisini göstermekle beraber melek, cin, şeytan, doğaüstü varlıklar ve canlı cansız birçok şeyde antropomorfizme rastlamaktayız (Dakak, 2020). Bu kavramın, Cevizci (1999) kelime anlamı olarak Yunancadan gelen "ánthrōpo" yani "İnsan" ve "Form" anlamına gelen "morphē" terimlerinin bir araya gelmesiyle var olduğunu ve insana ait olan özelliklerin, insan dışı varlıklara atfedilmesi biçiminde tanımlanmaktadır.

Erken dönem animasyon sinemasında antropomorfizm olgusuna ait ilk örnekleri vermekle beraber, günümüz çizgi film ve animasyonlarının vazgeçilmez olgusu mizah ve mecaz anlatımı kazandıran Emile Cohl, dönemin animasyon sineması içerisinde yer alan diğer öncülerden farklı olmasına rağmen teknolojik olanaklar bakımından ortak bir alanda buluşmaktadır. Bu bağlamda çalışmanın amacı, antropomorfik karakterlerin animasyon sineması içerisindeki ilk oluşumunun ve Emile Cohl'un hayat verdiği karakterlerin antropomorfizm sınırlılığında irdelenmesidir. Ayrıca bu araştırmada, Cohl'un animasyon sinemasına getirdiği yenilikler ve sunduğu katkılar, erken dönem animasyon sinemasının özellikleri ile birlikte öncüleri ve antropomorfizmin animasyon sinemasına dahil oluşu açıklanmaya çalışılmaktadır.

## 2. ERKEN DÖNEM ANİMASYON

Yaklaşık yüz yıllık bir geçmişi olan, gelişim ve dönüşüm süresi içinde çeşitli yöntem ve tekniğin kullanılmasına olanak vererek hızlı bir şekilde gelişen animasyon, Latince ruh, nefes anlamına gelen "animatus" ve bir varlığa hayat vermek, canlandırmak olarak tanımlanan "animare" sözcüklerinden gelmekte olan "animation" teriminin Türkçe'deki karşılığı durumundadır (Online Etymology Sözlüğü, 2021). Ayrıca, "bir hareketin art arda gelen evrelerini çözümleyen resimlerin tek tek filme alınmasıyla gerçekleştirilen film (Büyük Larousse, 1986: 2753)" olarak tanımlanmaktadır.

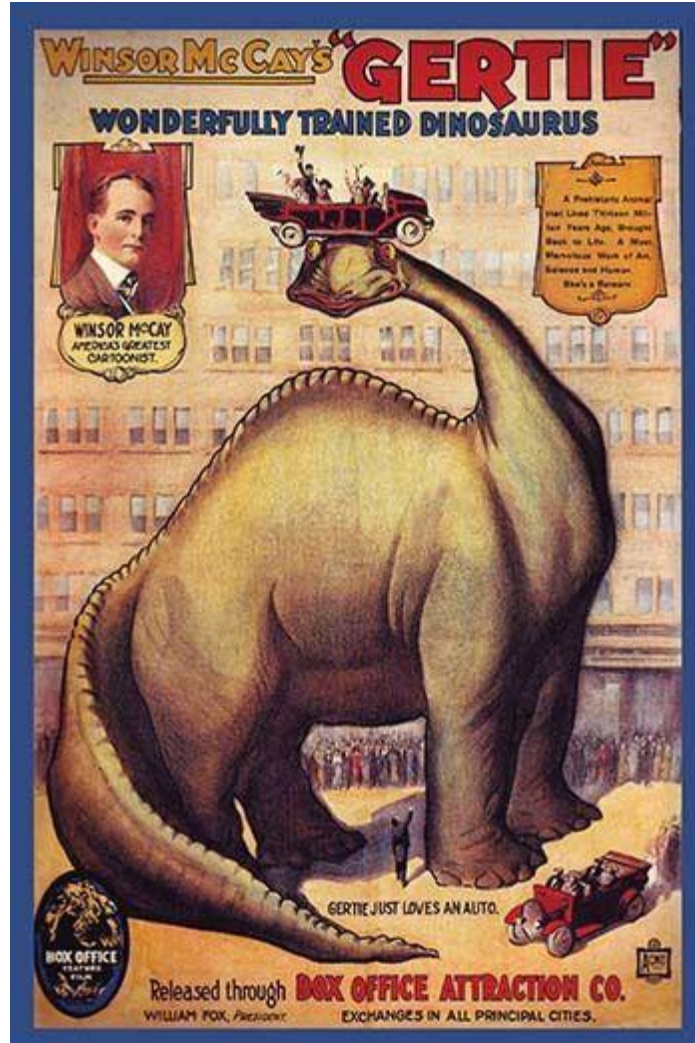
Animasyon sinemasının gelişiminde görüntünün nasıl elde edildiği ve ona nasıl hareket kazandırıldığına değinmek gerekmektedir. 1824'te Peter Mark Roget, Persistence of Vision with Regard to Moving Objects (Objelerin Hareketlerine Göre Görüş Sürekliliği) isimli makalesiyle, durağan resimlerin yeterince hızlı bir şekilde ve yeterli ışıkla artarda verildiğinde retinanın bir saniyeden daha kısa bir sürede bir sonraki resim belirene kadar resimleri tuttuğunu söylemesi birçok

canlandırma oyuncağının üretilmesinde yol gösterici olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda Amerika ve Avrupa’da canlandırma sinemasının temellerini oluşturan oyuncakların tasarlanmaya başlandığı ifade edilmektedir (Türker, 2011).

“Daguerre’ün “diyaroma”sı, Kircher’in “büyülü fener”i, Gaspar Robert’in “fantazmagorya” (Phantasmagoria)sı ile ilk örneklerini gördüğümüz durağan eğlence görüntülerinin ardından, Ayrton’un “thomitrop” (Thaumatrope)u, Plateau’nun “fenakistiskop” (phenakistoskop)u ile hareketli eğlence araçlarının dönemine geçiş oldu. İnsanları eğlendirmek amaçlı geliştirilen bunlara benzer “strobiskop” (stroboscope), “zoetrop” (zoetrope), “praksinoskop” (prainoscope) gibi “felsefi oyuncaklar” büyülu fener ile birleşimleri sonucu sinemanın temellerini attılar ve artık hareketli görüntünün önlenemez yükselişi başladı” (Bodur, 2013: s. vii).

Hareketsiz görüntünün ardışık görüntülerle hareketli hale getirme düşüncesi, hareketli görüntü tarihinin hareketsiz görüntülerinkini de kapsadığını ortaya koymaktadır (Bodur, 2013). Tüm bunlar zaman içerisinde gelişimini sürdürerek günümüz sinemasının bugünkü haline ulaşmasına temel oluşturmaktadır. Bununla birlikte animasyon sinemasının çıkışından önce hareket illüzyonunu yakalayabilmek için, bir salon eğlencesi olarak kullanılan flaş skeçler, bir hikâyeyi anlatmak için çizgilerin kesintisiz hareket illüzyonu ile oluşmaktadır. Temel kontur çizgileriyle yapılan hızlı çizimlere eklenen yeni çizimler başlangıçtan daha farklı bir noktaya giden resmi oluşturmakta ve ortaya bir hikâyeye çıkmaktadır (Samancı, 2004).

Erken dönemde “Live Action” ve “Flaş Skeç”in birlikte kullanıldığı bilinmektedir, McCay’in “Dinozor Gertie (1914)” (Görsel 4) filminde live action ile flaş skeci bir arada görmek mümkündür. Filmin anlatısındaki görsel ortam hakkında bilgi veren live action ya da animasyon terimleri de erken dönem içerisinde birbiriyle ilişkili ilerlemektedir.



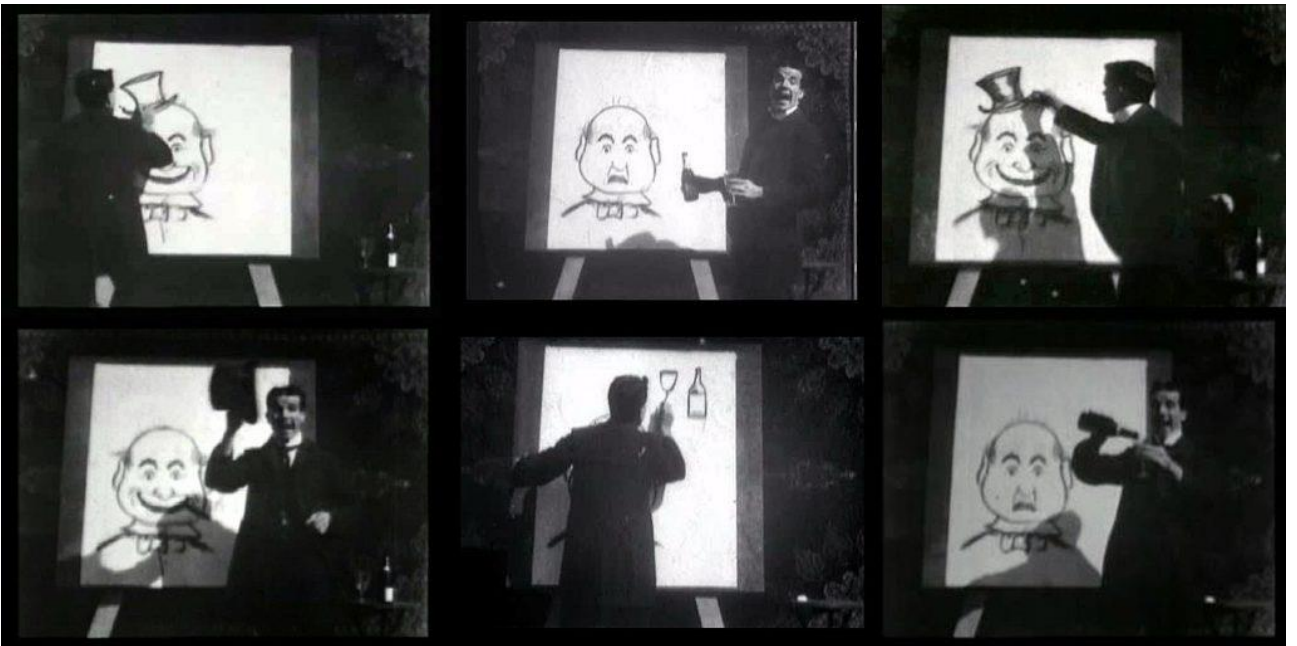
Görsel 4: Winsor McCay, Gertie the Dinosaur, 1914

Samancı (2004), Live Action sinemanın yetişkinlere, animasyonun ise çocuklara yönelik olduğuna dair yerleşik bir kanıdan bahsederken çizgi filmlerin ise animasyon sinemasının belirli bir kısmını kapsadığını, temelinin çizgiye dayalı iki boyutlu bir animasyon olduğunu belirtmekte ve animasyon sinemasının çocuklardan yetişkinlere yöneldiğini öne sürmektedir. Bu bağlamda karelerde gerçek nesnelerin film yüzeyine doğrudan yansıtılması ile elde edilen görüntü mevcut olduğunu ve bu görüntünün dijital kamera veya film kamerası ile elde edildiğini ifade ederek Live Action sinemayı tanımlamaktadır. Animasyonda ise çoğunlukla kameraya gereksinim duyulmamaktadır, tabi bu iki boyutlu animasyonlar için geçerli bir durumdur. Üç boyutlu animasyonlar stop motion tekniği kullanılarak kilden, hamurdan veya kuklalarından oluşturulan nesnelerin her bir hareketinin tek tek fotoğraflanmasıyla oluşturulmaktadır. Bu oluşum Live Action sinemayla benzerlik göstermektedir. Erken dönem animasyon teknolojik olanakların zamana göre değerlendirilmesi ile birlikte sınırlılıklar içinde gelişim göstermektedir. Bu duruma, McCay'in 1918 ve 1921 yılları arası filmlerinde ses kullanımı olmadığından diyalogların seyirciye aktarılması için film içinde yazı kullanması ve konuşma balonlarına yer vermesi örnek olarak gösterilebilir.

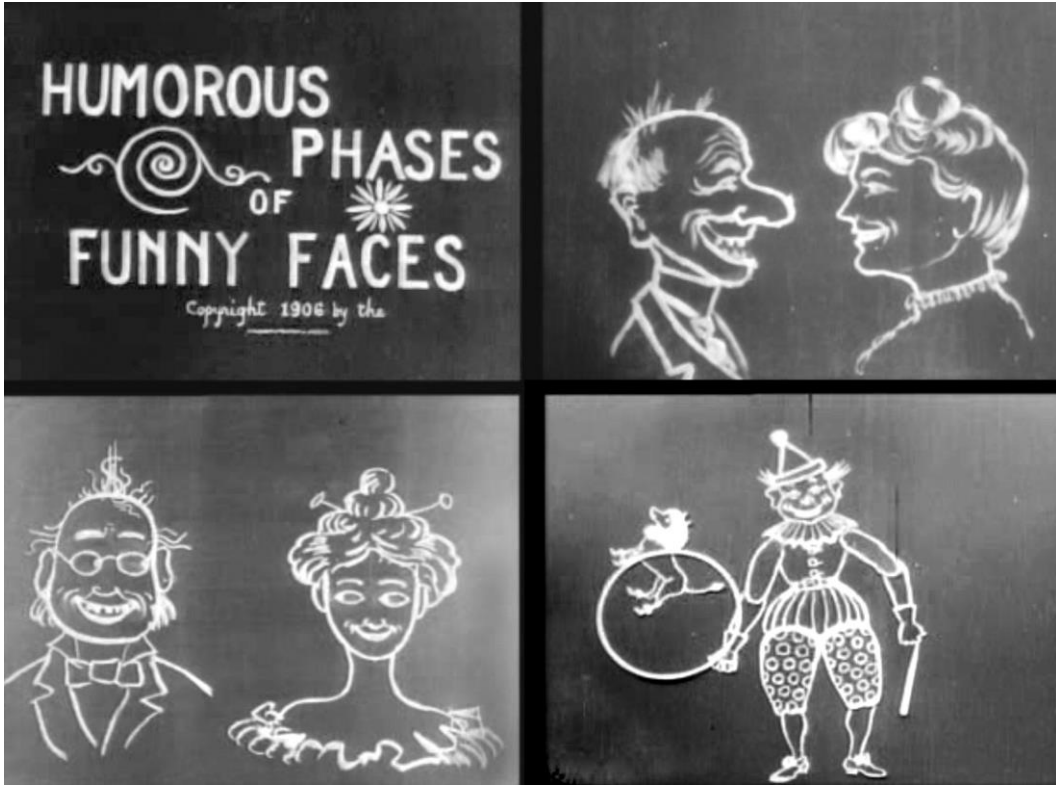
### 3. ERKEN DÖNEM ANİMASYONUN ÖNCÜLERİ VE EMİLE COHL

#### 3.1. James Stuart Blackton

1875'te Sheffield, Yorkshire, İngiltere'de dünyaya J. S. Blackton, sessiz çağın ilk animasyonunu oluşturan ve Edison tarafından "ışık eskizi sanatçısı" olarak anılan, erken dönem animasyon sinemasının öncülerinden bir olarak anılmaktadır. Fotoğraf hilesi kullanarak flaş skeçleri filme alan Blackton, Büyülü Çizim (The Enchanted Drawing (1900)) (Görsel 5) isimli filmi bu mantık çerçevesinde gerçekleştirmiştir. Bu çalışmasında çizimlerde hareketlerin atlamalı olarak geçişi çalışmanın ilk animasyon filmi olmasını engel olmuştur. Ancak daha sonra yapmış olduğu Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri (Humorous Phases of Funny Faces (1906)) (Görsel 6) isimli çalışması ilk animasyon film olarak anılmaktadır. Bu filmde J. S. Blackton kara tahta üzerine çizdiği yüzler flaş skeç geleneğine uygun olarak kesintisiz hareketleri içermekteydi. Blackton'ın eli karakterleri çizmek üzere ekranda belirlemede, karakterler kontur çizgilerden oluşmakta ve herhangi bir mecaz anlatım içermeyen gerçekçi tiplerden oluşmaktadır (Medin, 2017).



**Görsel 5:** James Stuart Blackton, Büyülü Çizim (The Enchanted Drawing), 1900



**Görsel 6:** James Stuart Blackton, Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri (Humorous Phases of Funny Faces), 1906.

James Stuart Blackton'un yaklaşık üç bin fotoğraf çekimi yaparak gerçekleştirdiği Perili Otel (Haunted Hotel (1907)) (Görsel 7) filmi stopmotion animasyon film türünün ilk örneği olarak kabul edilmektedir. J. S. Blackton'un bu çalışmaları görsel efektlerin ve animasyon filmlerin beğeni kazanmasında ve gelişmesinde büyük bir öneme sahip olarak görülmektedir (Williams, 2001: 11-12).



**Görsel 7:** James Stuart Blackton, Perili Otel (Haunted Hotel) filminden bir kare, 1907

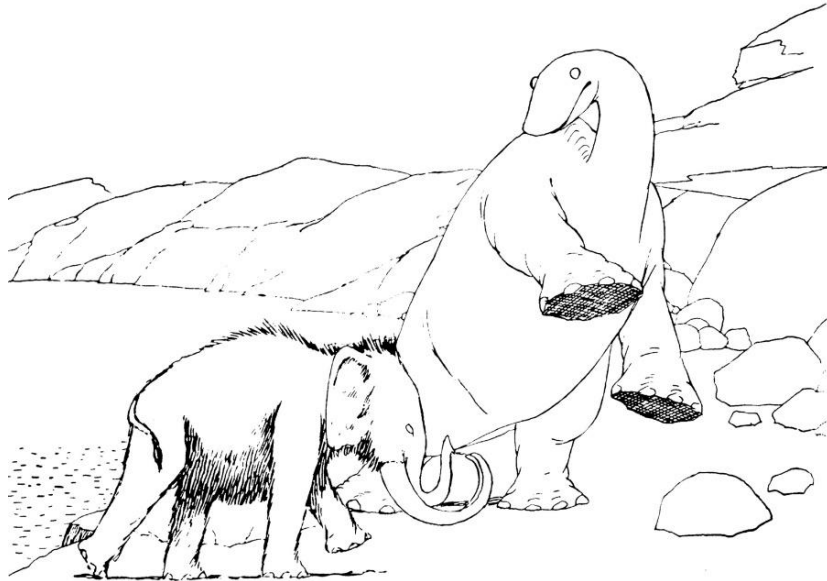
### 3.2. Winsor McCay

Winsor Zenic McCay (1869-1934), dönemin yetenekli gazete karikatüristi ve animatörü olarak bilinmektedir. 1911 yılında hazırladığı çizgi seri olan Little Nemo (1914)'yu (Görsel 8) çizgi film haline dönüştürmesi, kendi adına renkli olarak hazırlamış olduğu ilk çizgi film çalışması olmuştur. Aynı yılda New York'ta yer alan Hammerstein tiyatrosunda ilk gösterimi gerçekleştirilen Little Nemo filmi, izleyicilerin ilgisini çekmiş ve beğenisini kazanarak popülaritesini arttırmıştır (Williams, 2001: 16).



Görsel 8: Winsor McCay, Little Nemo, 1914.

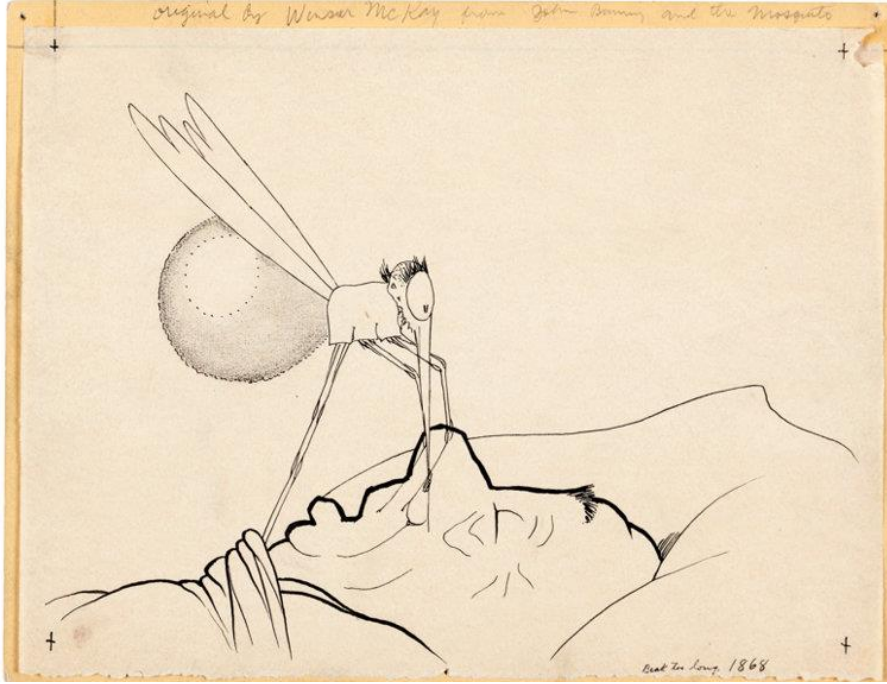
McCay, Live Action ile animasyonu birlikte içeren filmlerine kendisini direkt olarak katmış ve sahne sanatlarına yakın bir duruş sergilemektedir. İçinde yer aldığı filmleri sunarken seyircilere ned enli çalıştığını göstermek ve yapım sürecini de aktarmak istemiştir. Kendisini filmlerine dahil ederek Live Action ile animasyon sekanslarını birlikte kullanmaya çalıştığı görülmektedir. Animasyonun tek başına kullanılması Live Action'den bağımsızlaşması o zamanlar için zaman gerektiren bir durum olmaktaydı. Dinozor Gertie (Gertie the Dinosaur (1914)) (Görsel 9), McCay'in kendisini en fazla dahil ettiği filmi olarak ön plana çıkmaktadır. Ayrıca, davetlilere çizgi film karakterinin çizim aşamalarını göstermektedir (Whitehead, 2012).



Görsel 9: Winsor McCay, Dinozor Gertie (Gertie the Dinosaur), 1914.



Sivri sinekler hakkında çalışan bir profesör ile tanışmasıyla, sivri sineğin kan emme sürecini resimleme fikri oluşan McCay'in gerçekliği temel aldığı karakterlerinden biri "Bir Sivri Sinek Nasıl Çalışır (How a Mosquito Operates (1912)) (Görsel 10)" filminin sivri sinek karakteridir.



**Görsel 10:** Winsor McCay, Bir Sivri Sinek Nasıl Çalışır (How a Mosquito Operates), 1912.

Çalışmalarına ekip sistemi algısıyla devam eden Winsor McCay, animasyonları hazırlarken ekibi film için ihtiyaç duyulan sahne görüntüleri ve diğer çizimleri hazırlamakla uğraştığı ifade edilmektedir. Bu çalışma algısı ve yöntemi McCay'in ve ekibine daha uzun filmler hazırlama olanağı vermenin yanında animasyonun gelişen bir endüstri olmasına katkı sağlamasına da imkan vermekteydi. Winsor McCay'in sunduğu teknikler sayesinde animasyon sektörünün, kişisel olarak geliştirilen bir algının yerine uzmanlaşma yolu ile geliştirilebilen bir meslek algısına dönüştüğü ifade edilmektedir. Bu algı ve tavrın animasyon çalışmalarının kaliteli ve uzun süreli yapılmasına olanak sağladığı görülmektedir (Thompson ve David, 2003: 53).

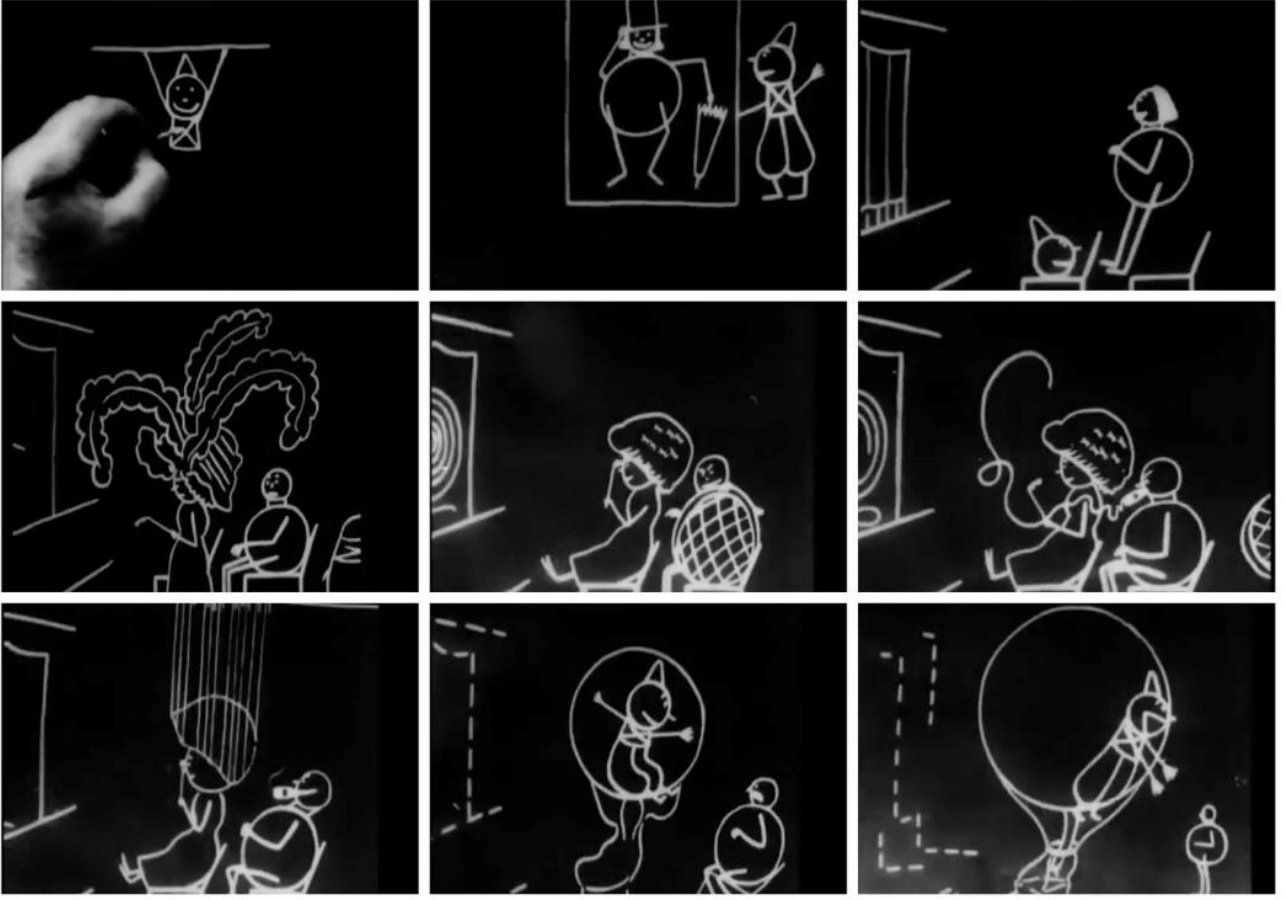
### 3.3. Émile Cohl (Émile Eugène Jean Louis Courtet)

Fransız çizer ve animatör olan Émile Eugène Jean Louis Courtet, bilinen ismiyle Émile Cohl 1857'de doğmuştur. Orduya katılmadan önce bir sihirbazın asistanlığını ve bir kuyumcunun çıraklığını yaptığı bilinmektedir. Animasyon sinemasının en önemli ismi olarak anılan Emile Cohl, yeteneklerini orduya katıldıktan sonra keşfetmiş ve sonrasında bunu geliştirmeye başlamıştır. Komedi oyunları yazdığı, karikatüristliğin yanı sıra fotoğrafçılık da yaptığı ifade edilmektedir. Whitehead (2012), Émile Cohl'ün Fransa da o zamanlar film yapım ve dağıtımından sorumlu iki kuruluştan biri olan Gaumont stüdyosunda işe başladığını aktarmaktadır. Ayrıca, bu olayın Cohl'ün kısa sürede gerçekleştirdikleriyle bugünkü animasyon sinemasının mecaz olgusu ve antropomorfik karakterlerini erken dönem animasyon sineması ile tanıştırmasını sağladığını ve kısa sürede J. S. Blackton'ı ve onun gerçeklik anlayışını gölgede bıraktığını ifade etmektedir.

"Bu dönem, onun bugün bile kullanılan animasyon filmlerindeki mecazların ortaya çıktığı bir dönemdi. Karakterler kendilerini yok ediyor ve yine yaratıyorlar, değişiyorlar ve kan dökülmeden öldürülüyorlar, bir çırpıda gerçek dışı canavarlar tarafından yeniliyorlar ve tek bir yara izi olmadan kaçıyorlar" (Whitehead, 2012: 23).

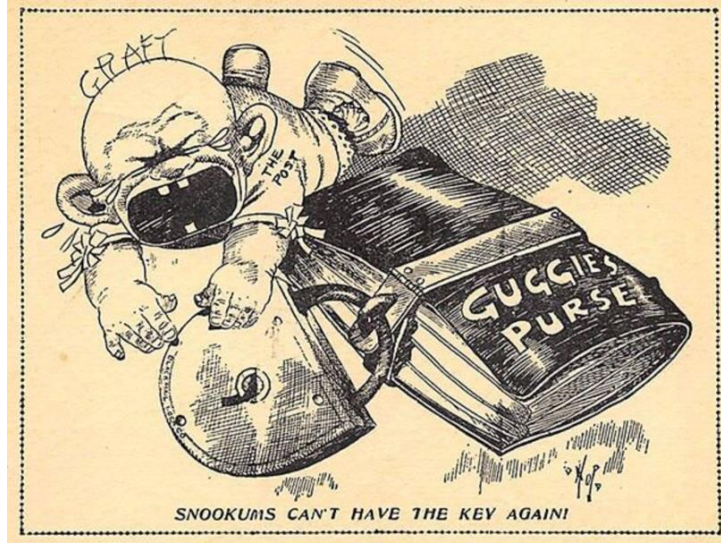
Émile Eugène Jean Louis Courtet'in siyah zemin üzerine beyaz çizgiler ile gerçekleştirdiği çizgi filmde çizimler basit olmasına rağmen çalışmadaki süreklilik etkisi, döneminde yapılan çalışmalara kıyasla çok daha kaliteli olarak ifade edilmesini sağlamaktadır. Neredeyse ikibin kare çizerek

gerçekleştirdiği çalışmasında bir palyaçonun hikayesini anlatan Cohl, tasarladığı karakterler ile beraber karakterlerin çevresinde bulunan farklı nesnelere dönüşüm ve hareket kazandırarak çalışmalarındaki dinamik çizimlerle nesnelere de hayat vermeyi başardığı görülmektedir (Williams, 2001: 13).



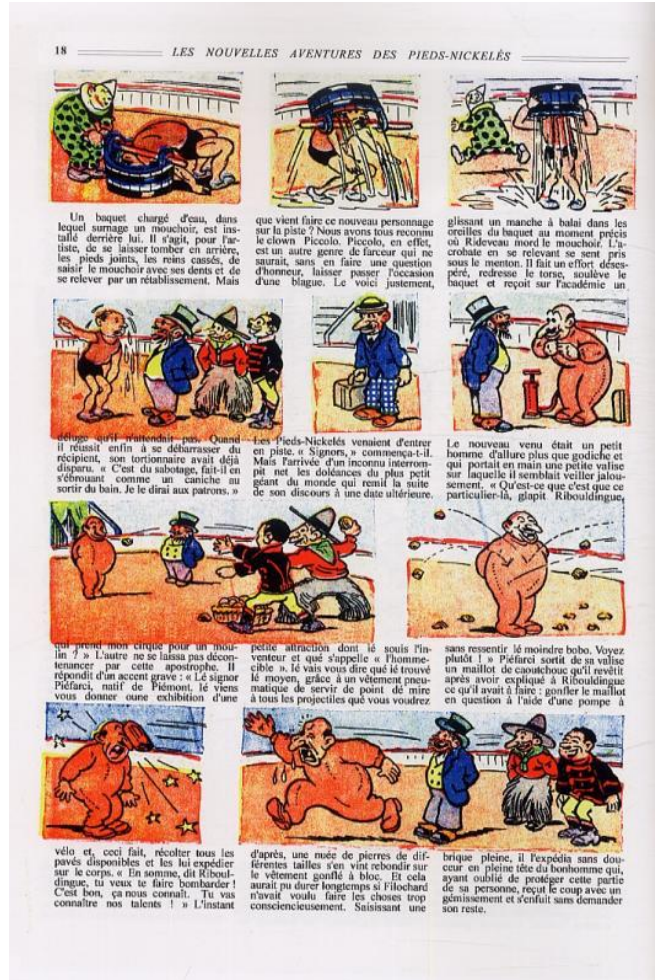
**Görsel 11:** Émile Cohl, Fantasmagorie, 1908.

Cohl'ün filmlerinin kurgusu rüya benzeri yapıları barındırmaktadır. Bunun yanı sıra Émile Cohl, gerçek üstü üslubuyla karakterlerinin transformasyonlarını göstermekte ve mantıksal bir neden-sonuç ilişkisi kurma gereği duymamaktadır. Ayrıca, ağlayan anıtlar, uçan insanlar, cennet ve cehennem, şeytanla, hayvanlarla konuşan insan karakterleriyle gerçekliğe bağımlı kalma zorunluluğu olmadığını göstermektedir. McCay'in karakterlerinde hayvanlar veya nesnelere konuşma hakkı tanınmayan gerçekçi anlatım, Cohl için geçerli olmadığı yaptığı çalışmalarda görülmektedir. Cohl'ün bu yapısı erken dönem animasyon sineması öncülerinden ayrı bir duruş sergilediğinin göstergesi olarak ifade edilmektedir (Samancı, 2004). Aynı zamanda Cohl animasyonlarında kendi varlığını McCay kadar dahil etmemiş, bunu sadece eli ile sınırlandırdığı görülmektedir. Live Action ile animasyonu birbirinden ayrı olarak sunan Cohl, karakterlerin stilizasyonlarında çöpten adamı andıran tasarımlar gerçekleştirmiştir. Karakterleri dönüşümler geçiren, kafası kopsa dahi ölmeyen gerçeküstü tiplerden oluşmaktadır.



Görsel 12: Émile Cohl, Snookums "The Post" Newspaper Cartoon Postcard.

1910 tarihinde Pathé Freres, daha sonra 1912 yılında Eclair yapımüne çalışmalarını gerçekleştiren Émile Cohl, yüzlerce kısa çevrimli film yaptığı ifade edilmektedir. ABD'ye gidip mizah yazarı George Mcmanus'un karakter Snookums'a (Görsel 12) hayat vererek, ilk çizgi roman uyarlamasını yapmıştır. Ayrıca, Cohl'ün çalışmaları arasında Ata (L'Ancêtre (1908)), Şen Mikroplar (Les Joyeux Microbes (1909)), Ruhların Öcü (La vengeance des Esprit (1909)), Canlı Sebzeler (Les Légumes Vivantes (1910)), B. Rabier ile birlikte gerçekleştirmiş olduğu Nikel Kaplanmış Ayakların Serüvenleri (Les aventures des Pieds Nickelés (1918)) (Görsel 13) vardır (Nowell-Smith, 2000: 97).



Görsel 13: Émile Cohl ve B. Rabier, Nikel Kaplanmış Ayakların Serüvenleri (Les aventures des Pieds Nickelés), 1918

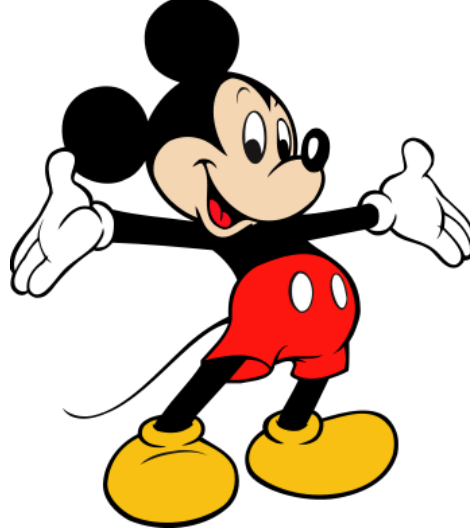
#### 4. ANTROPOMORFİZM VE ÉMİLE COHL

İnsanoğlu var olduğu günden bu yana yaşadığı olayları ister doğa üstü olsun ister günlük rutinin bir parçası olsun hep nedenselleştirmek ve tamamlama ihtiyacı duymaktadır. Antropomorfizmde bu ihtiyaç sonucu insanlar tarafından sıklıkla kullanım alanları bulmuştur. Antropomorfizm, kelime anlamı olarak Yunanca insan anlamına gelen “ánthrōpo” ile form anlamına gelen “morphē” kelimelerinin birleşimi ile oluşmuş, insana ait niteliklerin insan dışı (hayvan, nesne, gerçek ya da gerçekdışı varlıklar) varlıklara atfedilmesi olarak tanımlanmaktadır (Cevizci, 1999). Antropomorfizm özellikle din alanında birçok tartışmaya sebep olarak en fazla örneklerini de ilk zamanlarda bu alanda vermiştir. Eski Yunan dininde Homeros ve Hesiodos’un insan biçimli Tanrıları ile başladığı bilinmektedir (Dakak, 2021). Yunan Tanrılarına baktığımızda, insan bedeninde ilahi yetenekleri olan, insanlar gibi evlenen, çocuk sahibi olan, sinirlenen hatta kötü niyet besleyerek insani duygulara sahip olan karakterler olarak görülmektedir. Bu yalnızca Tanrılarla ve mitoloji ile sınırlı kalmamış edebiyat türlerinde de farklı birçok örneğini vermiştir. Özellikle Fabllar çoğumuzun bildiği, küçük yaşlarda okuduğumuz ilk öyküler, Kurnaz Tilki ve Karga, Ağustos Böceği ve Karınca, Tavşan ve Kaplumbağa Ezop’a ait en bilinen antropomorfik öykülerdir. Bununla birlikte günümüzde en fazla örnekler pazarlama alanında; konuşan farklı karakterler, dans eden, şarkı söyleyen ve insani duygulara sahip olan markaların yarattığı maskotlar ile kendini göstermektedir (Barış, 2017). Televizyon dünyası zaten antropomorfizmin sayısız örneklerini barındırmaktadır. Filmler, animasyonlar, reklamlar antropomorfik karakterlerin gelişim gösterdiği önemli alanlardır. Özellikle araştırmanın konusu olan animasyon sineması içerisinde inceleyecek olduğumuzda, bu alanda sayısız örnek verilebilir. Bu örneklerden en bilinenlerinden 2011 yapımı tamamı insanbiçimci karakter olan Rango (Görsel 14) gösterilebilir. Animasyon filmini antropomorfizm bağlamında incelediğimizde, ana karakter olan ve kendisini silahşor olarak tanıtan Rango isimli bukalemun’un yaşadığı kişilik problemleri, konuşması, insanoğlu gibi iki ayak üzerinde hareket etmesi, kasabasında uzun süredir yaşanan su sıkıntısı gibi problemlere çözüm arama girişimi ile birlikte filmde yer alan diğer karakterlerle olan ilişkileri tamamen insani özelliklere ve durumlara birer gösterge olmaktadır.



Görsel 14: Gore Verbinski, Rango, 2011.

Animasyon dünyasının en zengin içeriklerine sahip olan Disney, hiç şüphesiz antropomorfik karakterlerin de öncüsü konumundadır. Gerçekçilik anlamında başarılı olan hayvan karakterlerini insanbiçimci şekilde oluşturarak izleyicilerin dünyasında daha da kalıcı olmayı başarabilmektedir. En bilindik olan Micky Mouse'a (Görsel 15) bakılacak olunursa insan gibi giyindiği, insani duygu ve davranışlara sahip olduğu görülmektedir. Buna benzer olarak popüler animasyonlar arasında yer alan Kayıp Balık Dori, Karınca Z, Arabalar ve Shrek gibi birçok örnekte bu insanbiçimciliği görmek mümkündür.



**Görsel 15:** Walt Disney, Micky Mouse, İlk Görünüm: Steamboat Willie (18 Kasım 1928).

Renkli dünyası ile çocukları kendine çeken animasyonlar, teknolojinin yaşadığı gelişmelerin yanı sıra yenilikleri ile evrenini genişlettiği görülmektedir. Teknolojinin insanoğluna kazandırdığı önemli gelişimlerden bir olan bilgisayar ve bilgisayar programları, animasyon evrenini real dünyaya yakın bir şekilde tasarlanmasına yardımcı olmaktadır. Bu dönüşüm, animasyonlarda gerçekçi hale gelmiş karakterler ve mekânlarla birlikte karakterlere daha rahat hareket ettirebilme özgürlüğü sunmaktadır. Başlangıçta yapılması zor olan ve zaman alan animasyonlar gelişim ve dönüşümlerle kolaylaşmakta ve zaman kazandırmaktadır. Varılan nokta animasyonu sadece çocuklar için cezbedici bir durum halinden çıkarıp yetişkinlerin de ilgisini çekebilecek bir dünyaya evirmektedir (Medin, 2017).

Görsellik açısından muhteşem bir noktaya evrilen animasyon dünyası verilmek istenilen mesaj bağlamında da zengin bir evrene ulaşmıştır. Görselliğiyle çocukları etkilemesinin yanı sıra verilen mesajların yetişkinlere uygun olduğu görülmektedir. Animasyon sineması verilmek istenen iletiyi mizah ve mecaz olgusunu kullanarak antropomorfik karakterlerin yardımıyla temeli erken dönem animasyon sineması içerisinde yer alan, günümüz animasyon sinemasının özelliklerini taşıyan çalışmalarıyla Émile Cohl'e götürmektedir. Cohl'ün çalışmaları incelendiğinde dönemindeki diğer öncülerin çalışmalarına göre, gerçeküstü bir üslup içermektedir. Ayrıca karakter tasarımlarının çöp adam denilecek sadeliği ile evrende farklılaştığı görülmektedir. Bunun birlikte karakterleri çeşitli transformasyonları içerdiğinden antropomorfik nitelikler göstermektedir. Bu bağlamda Cohl'ün gerçekliğe özenmediği açıkça bellidir. Antropomorfizmin ilk örneklerini erken dönem animasyon sinemasına katan Émile Cohl'ün çalışmalarında ağlayan anıtlar ve konuşan hayvan karakterleri görülmektedir. Özellikle "Aydaki Adam (Clair de Lune Espagnol (1909))" (Görsel 16) isimli çalışmasında bir matador ile zıtlaşan ay karakteri yer almaktadır. Kaş göz çizilen insan yüzünü andıran bu ay karakteri, matadora dil çıkarması ve zıtlaşması sonucu matadorun ona balta fırlatması, daha sonra işin içine duygular katılarak ayın ağlaması tamamen bir antroporfizm olgusunu yansıtmaktadır. Bu olguyu Cohl, aya kaş göz çizme durumuyla "Gönül İşleri (Affaires de Coeur (1909))" kısa animasyon çalışmasında da kullanmaktadır.



**Görsel 16:** Émile Cohl, *Aydaki Adam (Clair de Lune Espagnol)*, 1909.

Cohl'ün fazlaca transformasyonlar ve antropomorfik karakterlerle çevrili, mecaz olgusunu en üst seviyede yaşattığı “Fantoche Evi (La Maison du Fantoche (1916))” (Görsel 17) çalışmasında, şekiller değiştiren ve konuşan bir anıtın tepesinde yer alan karakterin bir anda göl kenarında bir balıkla konuşurken kendini bulması, balığa sinirlenmesi, ona şapkasını fırlattıktan sonra, bir kaplumbağanın yanında belirmesi, kaplumbağanın konuşan bir karakter olması antropomorfizm olgusuna örnekler oluşturmaktadır. Ayrıca, bu çalışmasında ana karakter oradan oraya savrulurken kendini cehennemde bulduğunda, insan formunda ama klasikleşen boynuzlara sahip şeytan ile konuşması bu olgunun göstergelerinden bir başka örneği oluşturmaktadır.



Görsel 17: Émile Cohl, Fantoche Evi (La Maison du Fantoche), 1916.

Cohl'ün gerçekliğe bağımlı kalmayan çalışmalarından bir diğeri ise “Feu Follet'in istismarları (Les exploits de Feu Follet (1911))” (Görsel 18) isimli Japonya'da gösterilen ilk yabancı animasyondur. Siyah beyaz çalışmanın ana karakteri Gönül işleri (Affaires de Coeur) ile İspanyol Ay Işığı (Clair de Lune Espagnol) çalışmalarında da yer verdiği basit bir üslupla çizdiği çöp adam ve kaş göz çizerek oluşturduğu insanbiçimci ay karakteridir. Ana karakterin, balon ile aya gitmesi, aydan okyanusa düşmesi ve sonra balina tarafından yutulması, peşi sıra çıktığı kara parçasında bir domuz ile karşılaşması gibi farklı olaylar yaşaması antropomorfizm olgusuna örnek olarak gösterilebilir. Ayrıca, Cohl'ün aya duygular yükleyerek onu canlı kabul edip insan yüzünü andıran bir görüntü oluşturması, çeşitli nesne, hayvan ve varlıklara insanbiçimci bir yaklaşımla filmlerinde yer vermesi dönemindeki diğer animatörlerden farklı bir yol tercih ettiğini göstermektedir. McCay'nin gerçekçiliğe karşı Cohl'ün gerçeküstü animasyonları erken dönem animasyon sinemasına antropomorfizmin ilk karakterlerini kattığını ifade mümkündür.



Görsel 18: Émile Cohl, Feu Follet'in istismarları (Les exploits de Feu Follet), 1911.

## 5. SONUÇ

Animasyon, iletiyi görsel bir anlatıya dönüştürerek aktarabilmek için devinimli görüntülerin sesle ahengin etkileşim durumu olarak ifade edilebilir. Görsellerin sürekliliği ile görüntü keşfinin başlaması süreçte başlangıçta kağıt ve kalem ile gerçekleştirilen optik aygıtlar ile devinim kazandırılarak hayat bulmuş görseller, çağımızda yerini bilgisayar ortamında 2 veya 3 boyutlu canlandırılabilen görüntülere devretmektedir. Bu başlangıç süreci olarak Erken Dönem Animasyon sinemasında Flaş Skeçlerin kullanımı, Live Action ve animasyon sinemasının da birlikte kullanımını gerekli kılmakta ve animatörün filme dahil olmasını gerektirerek sahne performansı tarzına yakın bir gelişim göstermesini de sağlamaktadır. Erken Dönem Animasyon sineması öncüleri aynı dönem içerisinde birbirlerinden farklı yollar tercih ettiklerini belirtmek mümkündür. J. S. Blackton ve Winsor McCay gerçekçi anlatıma başvurdukları görülmektedir. Ayrıca, McCay çalışmalarına kendini doğrudan katmakta ve yapım süreçlerini de seyirciye göstermektedir. Bununla birlikte gerçekçi anlatıyı benimseyerek hayvanlara ve nesnelere konuşma hakkı vermediğini görülmektedir. Émile Eugène Jean Louis Courtet (Émile Cohl), J. S. Blackton ve McCay'nin tam aksi bir yol izleyerek gerçeküstü bir anlatım tercih ettiği çalışmalarında mecaz olgusunun yanı sıra antropomorfik karakterlere yer vermekte ve Animasyonun Live Action ile birlikte olma zorunluluğundan doğan animatörün kendini de dahil etme durumunu yalnızca elleri ile sınırlayarak Winsor McCay gibi yapım süreçlerini çalışmalarına dahil etmektedir.

Antropomorfizm'in animasyon sineması içerisinde geniş bir evrene sahip olduğu söylenebilir. Eski Yunan dininin ve mitolojinin Tanrıları ile ilk örneklerini veren Antropomorfizm, animasyon sinemasına dahil oluşu Erken Dönem Animasyon öncülerinden Émile Cohl'ün oluşturduğu karakterler ile başlangıç göstermektedir. Cohl'ün tasarladığı ölümsüz, doğa üstü güçleri olan, yaralanmayan, transformasyonlar geçirebilen karakterler ile olaya antropomorfizm olgusunun yanı sıra mecaz algısı kazandırdığı belirtilmektedir. Animasyon sineması Erken Dönem içerisinde J. S. Blackton'ın ilk animasyonu yapması, McCay'in gerçeğe yakın karakterleri ve Cohl'ün gerçeküstü animasyonlarıyla gelişim ve dönüşüm içerisinde yer almaktadır. Sonuç olarak, Émile Cohl'ün çağındaki animatörlerden farklı bir yol izleyerek gerçeklerden bağımsız kendi çizgisini oluşturması, günümüze kadar gelen mecaz algısına ve antropomorfizm olgusuna ilk önemli örnekleri vermesini sağladığını ifade edilmektedir.



## KAYNAKÇA

- BARIŞ, G. (2017), “Antropomorfizm: Kişileştirme Eğilimi”, <https://medium.com/@GulfidanBaris/https-medium-com-gulfidanbaris-antropomorfizm-kisilestirme-egilimi-c1af1732678f#:~:text=Antropomorfizm%2C%20Animizmi%20i%20C3%A7ine%20alan%2C%20insan%20n,ile%20objeyi%20b%20C3%BCt%20C3%BCn%20haline%20getirmek> , Erişim Tarihi: Mayıs 2021.
- BODUR, F., (2013), **Hareketli Görüntünün Tarihi**, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- BÜYÜK LAROUSSE, (1986), “Çizgi Film”, Sözlük ve Ansiklopedi, 6. cilt, İstanbul: Milliyet, Interpress Basın ve Yayıncılık.
- CEVİZCİ, A., (1999), **Paradigma Felsefe Sözlüğü**, İstanbul: Engin Yayıncılık.
- DAKAK, S. (2019). “Antropomorfizm”, <http://psikolojivetoplum.todap.org/2019/03/derkenar2-kelime-kitap-kisi.html>, Erişim Tarihi: Mayıs 2021.
- MEDİN, B., (2017), İnsanbiçimci Kahramanların Dünyasında Sinema Okuryazarı Olmak. **TRT Akademi**, 2(4), 466-485.
- NOWELL-SMITH, G., (2000), **Dünya Sinema Tarihi**, (Çev. Ahmet Fethi), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- ONLINE ETYMOLOGY SÖZLÜĞÜ, (2021), “Animasyon”, <https://www.etymonline.com/search?q=animation>, Erişim Tarihi: Ağustos 2021
- SAMANCI, Ö., (2004), **Animasyonun Önenemez Yükselişi**, İstanbul: Arsanat Yayın.
- ŞENLER, F., (2005), Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları. **Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD)**, (3) 99-114.
- THOMPSON, K. ve DAVID, B., (2003), **Film History: An Introduction**. New York: Mcgraw-Hill.
- TÜRKER, İ. H., (2011), “Canlandırma”nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı, **İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi**, 1, 228.
- WHITEHEAD, M. (2012). **Animasyon Filmler**, İstanbul: Kalkedon Yayın.
- WILLIAMS, R., (2001), **The Animators Survival Kit**. New York: Faber and Faber Inc.