

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

GÖRSEL HİKAYE ANLATIMINDA KARAKTER
TASARIMININ ANLATISAL BOYUTU

Ömer SÜALP

2501150563

TEZ DANIŞMANI

Prof. Dr. Hasan AKBULUT

İSTANBUL - 2019



T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



YÜKSEK LİSANS
TEZ ONAYI

ÖĞRENCİNİN:

Adı ve Soyadı : ÖMER SÜALP Numarası : 2501150563
Anabilim Dalı /
Anasanat Dalı / Programı : RADYO TV SİNEMA / YÜKSEK
LİSANS Danışmanı : PROF. DR. HASAN AKBULUT
Tez Savunma Tarihi : 10.06.2019 Saat : 10.00
Tez Başlığı : GÖRSEL HİKAYE ANLATIMINDA KARAKTER TASARIMININ ANLATISAL ROYUTU

TEZ SAVUNMA SINAVI, İC Lisansal Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin 35. Maddesi uyarınca yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda arka plan tez için **KABULÜNE** karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATI (KABUL / RED / DÜZELTME)
1-PROF. DR. HASAN AKBULUT		KABUL
2-DR. ÖĞR. ÜYESİ YÜKSEL BALABAN		KABUL
3-DR. ÖĞR. ÜYESİ LALEHAN ÖZAL		DÜZELTİ

YEDEK JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATI (KABUL / RED / DÜZELTME)
1-DR. ÖĞR. ÜYESİ İLKAY NIŞANCI		
2-DR. ÖĞR. ÜYESİ PERİHAN TAŞ ÖZ		

ÖZ

GÖRSEL HİKAYE ANLATIMINDA KARAKTER TASARIMININ ANLATISAL BOYUTU

Ömer SÜALP

Dijital medya çağı ile etkisini arttıran ve sadece medya alanında değil, eğitim ve pazarlama gibi alanlarda da sunum ve aktarım biçimi olarak kullanılmaya başlanan görsel hikaye anlatımı, bu çalışmayla kuramsal bir zemine yerleştirilmeye çalışılmaktadır. Görsel hikaye anlatımı kapsamında, karakterin görsel anlatımını incelemek için karaktere bağlamlarından ve çevresinden koparılıp bakılarak, özgün bir çalışma gerçekleştirmek hedef alınmıştır.

Görsel hikaye anlatımının temelinde, hikaye anlatımının görsel bir yolla yapılıyor olması vardır. Bu nedenle tezde hikaye anlatımının, diğer bir ismiyle anlatımın, ne olduğuna bakılarak hikaye anlatımının metinsel ve sözsel olan aktarım, iletişim biçimleri üzerine anlatı kuramları incelenmiş ve anlatı kuramlarına ait yöntemler ve eleştirel yaklaşımlar üzerinde durulmuştur. Nitel bir araştırma tasarımıyla hazırlanmış, yorumlayıcı (hermenötik) yöntemle desteklenmiş bu tezde görsel hikaye anlatılarını gerçekleştirmek için gerekli unsurların nasıl kullanıldığı ve kullanılmadığı, görsel hikâye anlatımını oluşturan öğeler çerçevesinde incelenmiştir. Böylece metinsel ve sözsel anlatılar ile görsel hikaye anlatımı arasındaki farkın sunum biçimi ve kullandıkları dilin yapısı ile ilgili olduğu açıklanmıştır.

Karakter tasarımını tek başına inceleyebilmek için, karakter ile beraber bütünlüklü bir görsel anlatıyı oluşturan çevresel sanat kavramı da açıklanmıştır. Çevresel sanatın görsel hikaye anlatımındaki bütünleştiren, anlatı dünyasını tanıtan, dünyayı kuran, anlatımın tutarlılığını koruyan rolleri ve önemi dile getirilerek çevresel sanatın da bir karakter olduğu tasarımsal süreçler tartışılmıştır. Tasarımsal süreçlerin açıklanmasında kavram oluşturma sanatı (concept art) ve karakter

tasarımının kendisi de dahil edilerek tezde, görsel hikaye anlatımını oluşturan bütün unsurlara yer verilmiştir. Tezde animasyon, film, oyun ve çizgi roman medyasından örneklem olarak belirlenmiş karakterler seçilerek analiz edilmiştir. *Sevimli Canavarlar (Monsters Inc.)* (Pete Docter ve David Silverman, 2001, ABD, Pixar) animasyonundan James P. “Sulley” Sullivan; *Ejderhanı Nasıl Eğitirsin? (How to Train Your Dragon)* (Dean DeBlois ve Chris Sanders, 2010, Dream Works, ABD) animasyonundan “Toothless” ve “Hiccup”; *Karayip Korsanları: Siyah İnci'nin Laneti (Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl)* (Gore Verbinski, 2003, ABD) filminden “Captain Jack Sparrow”; *Warcraft 3: Reign of Chaos* (Blizzard Entertainment, 2002) ve *World of Warcraft: The Burning Crusade* (Blizzard Entertainment, 2007) oyunlarından “Illidan Stormrage”, *Batman (Batman DC Comics, 1939)* çizgi romanından “Batman” karakterleri örnekleme oluşturmaktadır. Bu karakterlerin görsel tasarımları, görsel hikâye anlatımının temel öğeleri açısından analiz edilerek, karakter tasarımlarının görsel sunumlarının tek başlarına bir görsel hikaye anlatımına sahip oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar kelimeler: Görsel hikaye anlatımı, görsel anlatı, hikaye anlatımı, anlatı, karakter tasarımı, kavram oluşturma sanatı, görsel tasarım.

ABSTRACT

THE NARRATIVE OF CHARACTER DESIGN IN VISUAL STORYTELLING

Ömer SÜALP

Visual storytelling, with the age of digital media has increased its influence not only in media but has become a form of presentation and communication in education and marketing as well, which with this study, it has been attempted to place it on a theoretical ground. An aim of creating an original work, has been set by, stripping the environment from the character to analyse at the narrative of character design within visual storytelling.

Visual storytelling basically is a storytelling done with visual language, therefore what storytelling in other words narrative is, has been researched. The written and spoken forms of presentation and communication in narrative theories as well as the methodological and critical approaches have been studied. In this thesis, which is worked out with a qualitative research design and supported by the hermeneutic methodology, how the necessary elements are used/employed or not employed to substantiate the visual storytelling is investigated within the framework of the factors that form visual storytelling. How the elements, that are needed to make visual storytelling a reality, are used or not has been examined. Thus, the difference between written and spoken narratives and visual storytelling has been explained as the form of presentation and the language that is being used to create them.

In order to examine character design on its own, along with the character, environment art, which creates a wholesem visual narrative, has also been explained. The design process of environment art has been elaborated by bringing up role and importance of environment art in visual storytelling, which are uniting the visuals and keeping them consistent and also the introduction and the construction of

worlds. By adding the explanation of concept art and character design, the thesis has referred to all elements that creates a visual storytelling work. The thesis continues by analyzing selected character designs, from the perspective of visual storytelling elements, that are from animation, film, game and comic book medium. These characters are: James P. “Sulley” Sullivan form the animation Monsters Inc. (Pete Docter ve David Silverman, 2001, ABD, Pixar); “Toothless” and “Hiccup” from How to Train Your Dragon (Dean DeBlois ve Chris Sanders, 2010, Dream Works, ABD); “Captain Jack Sparrow” from the film Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl (Gore Verbinski, 2003, ABD); “Illidan Stormrage” from the games Warcraf 3: Reign of Chaos (Blizzard Entertainment, 2002) and World of Warcraft: The Burning Crusade (Blizzard Entertainment, 2007) and Batman from the comic book Batman (Batman DC Comics, 1939). The conclusion of, the character visuals having a visual narrative on their own has been reached by analysing the designs of the characters according to the elements that make visual storytelling.

Keywords: Visual storytelling, visual narrative, storytelling, narrative, character design, concept art, visual design.

ÖNSÖZ

Bu tezi oluştururken yardımını, rehberliğini ve fikirlerini esirgemeyen danışman hocam Prof. Dr. Hasan Akbulut'a tezimdeki emekleri, bana karşı sabrı ve desteği için teşekkür ediyorum.

Hayatımda çok değerli olan ve benle yaptıkları tartışmalar ile kafamı açan, daha da karıştıran fakat yol göstermiş olan ve üzerimde çok emekleri geçen annem Z. Tül Akbal Süalp, babam M. Nedim Süalp ve eşim Seda Sinanoğlu Süalp'e destekleri, anlayışları ve fikirsel katkıları için çok teşekkür ediyorum.

İstanbul Üniversitesi'nde okuduğum dönemde üzerimde emeği geçen ve tezi yazabilme aşamasına gelmeme katkı veren hocalarıma teşekkür ediyorum.

İstanbul Üniversitesi'nde beraber okuduğum dönem arkadaşlarıma yaptığımız sohbetler, paylaşımlar ve araştırmalar için teşekkür ediyorum.

Ömer Süalp

İSTANBUL, 2019

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	iii
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ.....	vii
RESİMLER LİSTESİ.....	x
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM..... 8

HİKÂYE ANLATICILIĞI 8

1.1. Hikaye Anlatımı.....	8
1.2. Hikaye.....	9
1.3. Anlatı.....	12
1.4. Saussure'ün Yapısal Eleştirisi: Göstergebilim.....	13
1.5. Karşılıklı İkilikler.....	16
1.6. Yenibiçimci (Neoformalist) Film Eleştirisi.....	18
1.7. İdeoloji, Temsil ve Anlatı.....	20
1.8. Anlam Türleri.....	22

İKİNCİ BÖLÜM..... 26

GÖRSEL HİKÂYE ANLATICILIĞI..... 26

2.1. Görsel Hikâye Anlatımı.....	26
2.2. Plastik Sanatın Temel Öğeleri ve Prensipleri (Elements and Principles of Art).....	31

2.3. Animasyonun On iki Prensibi.....	38
2.4. Çevresel Sanat (Environment Art).....	49
2.5. Kavram Oluşturma Sanatı (Concept Art) ve Karakter Tasarımı	52
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	58
ÖRNEKLERLE KARAKTER TASARIMININ ANLATISAL BOYUTUNUN ANALİZİ	58
3.1. Karakter Tasarımının Görsel Hikayesi	58
3.2. Sevimli Canavarlar: Sulley	59
3.3. Ejderhanı Nasıl Eğitirsin?: Toothless (Dişsiz) ve Hiccup (Hıçkırık)	62
3.4. Karayip Korsanları: Siyah İnci'nin Laneti: Kaptan Jack Sparrow	66
3.5. Warcraf 3: Reign of Chaos ve World of Warcraft: The Burning Crusade: İllidan Stormrage	69
3.6. Batman: Batman	71
SONUÇ	74
KAYNAKÇA	76

RESİMLER LİSTESİ

Resim 2. 1: William Hogarth “ <i>Bir Rake’in Aşamaları</i> ” (<i>A Rake’s Progress</i> , 1732 - 1734)	26
Resim 2. 2: William Heath “ <i>Glasgow Aynası</i> ” (<i>The Glasgow Looking Glass</i> , 03 Nisan 1826)	28
Resim 2. 3 : Adam Duff “ <i>Kaybolmuş Ruhların Ağacı</i> ” (<i>Tree of Lost Souls</i> , erş. Tarihi 22.03.2019).....	46
Resim 2. 4: <i>Suikastçı’nın İtikadı 2</i> (<i>Assassin’s Creed 2</i> , Ubisoft, 2009)	50
Resim 2. 5: <i>Naruto ve Naruto: Shippuden</i> “Naruto Uzumaki”.....	57
Resim 3. 1: <i>Sevimli Canavarlar (Monsters Inc.)</i> James P. “Sulley” Sullivan.....	59
Resim 3. 2: <i>Sevimli Canavarlar (Monsters Inc.)</i> Boo ve James P. “Sulley” Sullivan	61
Resim 3. 3: <i>Ejderhanı Nasıl Eğitirsin? (How to Train Your Dragon)</i> “Toothless” ..	62
Resim 3. 4: <i>Ejderhanı Nasıl Eğitirsin? (How to Train Your Dragon)</i> “Toothless ve Hiccup”	64
Resim 3. 5: <i>Ejderhanı Nasıl Eğitirsin? (How to Train Your Dragon)</i> “Toothless ve Hiccup”	65
Resim 3. 6: <i>Karaip Korsanları: Siyah İnci’nin Laneti (Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl)</i> “Captain Jack Sparrow”	67
Resim 3. 7: <i>World of Warcraft: The Burning Crusade</i> “İllidan Stormrage”	70
Resim 3. 8: <i>World of Warcraft: The Burning Crusade</i> “İllidan Stormrage”	71
Resim 3. 9: <i>Batman</i> (Batman DC Comics) “Batman”	72

GİRİŞ

Problem

Görsel hikaye anlatımı (Visual storytelling), gerek geleneksel medyanın değişimiyle, gerekse dijital medya formlarının ortaya çıkmasıyla birlikte gelişmiş bir anlatım biçimidir. Sürekli değişmekte olan ve yeni formlara bürünen sunum ve anlatı biçimlerinin içinde, görsel ağırlıklı ya da sırf görselliğe dayalı olan sunum ve anlatılar vardır. Temelde hikayeyi, anlatıyı görsel olan üzerinden anlatmaya, aktarmaya dayalı görsel hikaye anlatımında, karakter tasarımı, anlatıya bağlı olarak inşa edilebileceği gibi, anlatı karakter tasarımının ekseninde kurulabilir. Bu noktadan yola çıkarak karakter tasarımının, başlı başına bir anlatısal boyutu olup olmadığının incelenmesi gerekmektedir. Karakter ve çevre tasarımı birbirlerine etki edecek görsel yapılara sahiptirler.

Hikaye anlatımına ait metinsel çalışmalarda karakter oluşturmak ve karakter yazmaya yönelik çalışmalar bulunsa da, metinsel kalan karakter tasarımlarını görsel bir sunum haline getirmek görsel hikaye anlatımı için önemli bir olgudur. Görsel hikaye anlatımı ve karakter tasarımı üzerine yapılmış sınırlı kuramsal çalışmalar içerisinde, karakterin bağlamından ayrıştırılmış görselin anlatısı üzerinde bir çalışma, bilebildiğimiz kadarıyla bulunmamaktadır. İlk bakışta sadece forma, görsel tasarım ve karakter tasarımının görsel anlatı unsurlarına odaklanmak anlatıya dair bir çok başlığı dışarıda bırakıyor gibi görünse de bu görsel elemanların kendi iç dinamiklerine bakmak ayırt edici bir çaba olacaktır. Karakter tasarımı, bir görsel hikaye anlatımı unsuru olarak, görsel hikaye anlatımındaki yeri ve kendi görsel anlatısı üzerine bir çalışmaya ihtiyaç duymaktadır.

Görsel hikaye anlatımının yaygınlığı, görselleştirmek çağımızın önemli bir ifade yolu. Bugün dijital teknoloji üç boyutlu (3D) çizim olanakları o kadar ilerlemiştir ki düşleri, masalları hatta bilimsel olarak bilinen ama somutlanması zor olan kavram ya da olguları bile aşırı gerçekçi (hyper realistic) bir şekilde görselleştirmek mümkün hale gelmiştir. *Interstellar* (Yıldızlararası, Christopher

Nolan, 2014) filminde kara deliğin, solucanların, hatta çok boyutluluğun, zaman bükülmesinin görselleştirilebilmesi heyecan vericidir. Yanısıra oyun, animasyon ve film dünyalarına zenginleştirici katkılar ya da bilimsel ve teknolojik alanda modeller üzerinden çalışabilme imkanı sunuyor olması bu alanın görsel tasarım ve anlatısının da yakından çalışılması gerektiğini bize söylemektedir. Teze başlarken yaptığım kaynakça taramalarında görsel hikaye anlatımı üzerine ve karakterin görsel hikayesi üzerine tezin odaklandığı içeriğe denk düşen başka çalışmalara ulaşamadım. Elbette hikaye anlatıcılığı, anlatı üzerine sinema, televizyon ve animasyon alanlarında geniş bir külliyat bulunmaktadır, ve tezde bu kaynakların bir kısmına başvurulmuştur. Yine oyun alanında da yeni sayılabilecek çalışmalar bulunmaktadır ve bu çalışmalara da bakılmıştır; fakat bu tezde oyun da görsel anlatının ve karakter tasarımının bir örneği olarak odaklanıldığı için hikaye anlatımının alanından bakılmamıştır. Tezin kapsamında film, animasyon, oyun ve çizgi roman mediasındaki görsel hikâye anlatıcılığına odaklanmış çalışmalara rastlanmamıştır. Bu tezin bir eksikliği olabilir. Ön araştırmanın gösterdiği gibi hikâye anlatıcılığı ile karakter tasarımı arasındaki ilişkiyi ilişkisel olarak inceleyen bir çalışma bilindiği kadarıyla yoktur. Bu çalışma, alandaki eksikliğe ilişkin problemden hareketle, görsel hikâye anlatıcılığında karakter tasarımının anlatsal boyutu üzerine odaklanmaktadır.

Görsel hikaye anlatımı, temelinde bir hikaye anlatımının görsel unsurlarla yapılan biçimidir. Dolayısıyla görsel hikaye anlatımına bakmak ve incelemek için önce hikaye anlatımının ne olduğunu anlamak gerekmektedir. Böylelikle görsel hikaye anlatımının, hikaye anlatmak ile ilgili parçası anlaşılacaktır. Sonuçta görsel hikaye anlatımı, hikaye anlatımını görsel bir dil olarak yapmaktadır.

Amaç

Bu tez çalışması, görsel hikaye anlatımında karakterin görsel tasarımının, bağlamından, bir başka deyişle karakterin içinde bulunduğu/tasarlandığı çevreden bağımsız bir şekilde kendine özgü anlatısını etraflıca incelemeyi amaçlamaktadır. Bir

başka deyişle çalışma görsel hikaye anlatımında karakter tasarımının anlatısal boyutunun nasıl kurulduğunu açıklamayı amaçlamaktadır. Görsel hikaye anlatımı bütünsel bir anlatıdır. Karakterler, objeler ve mekanlar bir bütün içerisinde anlatıyı oluştururlar. Bu amaç ve açıklamalara bağlı olarak tezde aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır:

1. Görsel hikaye anlatımında karakterin ve mekanının, çevresinin, dünyasının bir aradalığı elbette olmazsa olmaz bir durum olsa da, karakterin kendi görseli içinde de ayrı bir anlatısı var mıdır?
2. Karakterin çevresi değiştiğinde görselin anlatısı da değişir şüphesiz, fakat karakterin kendi sunumu değişir mi? Bir karakter tasarımı oluşturduğu görsel haliyle nasıl bilgiler barındırabilir?

Akbulut'un Nuri Bilge Ceylan sinemasını ele aldığı çalışmasında (Akbulut, 2005) belirttiği gibi ve Sontag'ın vurgulamasını takip ederek bu tez, farklı bir medya grubunun içindeki tasarımın dinamiklerinin izleyiciye/okura nasıl bilme alanları açacağını görmeye ve paylaşmaya çalışacaktır .

Bu nedenle görsel hikâye anlatıcılığında karakter tasarımının anlatısal boyutunu çalışmak, izleyicilerin görsel hikâyeleri anlama/anlamlandırma biçimlerini konu edinerek, "filmden alınan hazzı yok etmeden, onu daha farklı yönleriyle görmeye yönelten genel bir sinema pedagojisinin parçası olarak da düşünülebilir" (Akbulut, 2005, s. 10). Akbulut, Sontag'ın (1998 : 27) "sanatın bize, bir şeyin bilme biçiminin ya da biçiminin yaşantısını sunan bir bilme türü" (1998, s. 27'den akt. 2005, s. 10) olduğuna ilişkin görüşünden hareketle sinema eleştirisinin de, farklı okuma yollarıyla, filmsel metinlerdeki anlam katmanlarını ortaya çıkararak bu bilme türüne katkıda bulunduğunu belirtir (Akbulut, 2005, s. 10). Bu tez ise görsel hikâye anlatıcılığının farklı bileşenleri ile biçimin anlatıdan kopmaz bağı olduğunu ve böylece farklı görme ve bilme türlerinin iç içe olduğunu görmemizi sağlayabilir.

Tezde, karakter tasarımında kullanılan görsel öğeler dikkate alınarak bu tasarımların nasıl ve ne için oluşturuldukları analiz edilecektir. Bu analizler

doğrultusunda tasarımların çevrelerinden ayrıştırılmış görsellerinin bir anlatıya sahip olup olmadıkları tartışılacaktır. Bu tartışmalar, bir karakter tasarlarken hangi etkenlerin, öğelerin veya özelliklerin karakter tasarımına nasıl etki ettiğini ve karakteri nasıl kurduğunu, oluşturduğunu anlama derindedir. Böylelikle bu çalışma, karakter tasarımının nasıl bir önemi olduğunu ortaya çıkararak hikayeye ve anlatıya sadece boşlukları kapatmak için var olmadığını, tam tersine hikayeye bütünlük ve anlatı açısından derinlik kazandıran önemli, hatta olmazsa olmaz bir parçası olarak varlığını ortaya koyacaktır.

Tezde “karakter tasarımı” tanımlamaları hem yazınsal, hem fikirsel, hem de görsel boyutları bir arada düşünülerek kurulmuştur. Bu düşüncenin arkasında, ileride de açıklanacağı gibi, görsel tasarımın özellikle de kavram oluşturma sanatı (concept art) aşamasında bir fikrin görsel sunumunu oluşturması vardır.

Yöntem

Bu çalışma nitel bir araştırmadır. Çalışmada temel olarak doküman analizi ve örnek olay analizi (case study), veri toplama ve analiz tekniği olarak kullanılmıştır.

Çalışmada seçilen örnekler,

1. Sanatın temel öğeleri: çizgi, şekil, form, renk, açıklık-koyuluk değeri, doku ve alan,
2. Sanatın prensipleri: Denge, kontrast, vurgu, bütünlük, hareketlilik/dolaşım, ritim, patern, oran-orantı ve çeşitlilik,
3. Görsellerdeki öğelerle çağrıştırılan anlatsal boyut. Bu inceleme kategorisi altında, objeler arasında nasıl bir ilişki olduğu, bu ilişkinin hangi öğeler ve prensipler kılavuzluğu aracılığıyla nasıl verildiği veya konumlandırıldığı,

açılarından incelenmiştir.

Sınırlılıklar

Görsel hikaye anlatımı ve karakter tasarımının eksen alınacağı bu tez film, çizgi roman (comic book) oyun ve animasyon alanı ile sınırlandırılmıştır. Tezde görsel anlatımın öne çıktığı film, çizgi roman, oyun ve animasyonlar birer örnek olay (case) olarak seçilmiş, öncelikle görsel özellikleri bağlamında teknik bir eleştiriye tabii tutulmuştur. Ardından karaktere içkin olan ya da karaktere yüklenmiş olan anlatsal özellikler, hikaye anlatıcılığı bağlamında analiz edilmiştir. Tezde örnekler, tez danışmanın onayı ile görsel hikaye anlatıcılığında önemli uğraklar olmaları; popüler olmaları; yaygın tanınırlıkları; gişe başarıları; karakterlerin çekici bir tasarıma sahip olmaları ve oyuncak, kitap, çanta vb. pazarlama ürünleri olarak piyasa sürülmeleri nedenleriyle seçilmiştir.

Bu tezde örneklem olarak alınan ve üzerine inceleme yapılan *Sevimli Canavarlar (Monsters Inc.)* (Pete Docter ve David Silverman, 2001, ABD, Pixar), *Ejderhanı Nasıl Eğitirsin? (How to Train Your Dragon)* (Dean DeBlois ve Chris Sanders, 2010, Dream Works, ABD), *Karayip Korsanları: Siyah İnci'nin Laneti (Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl)* (Gore Verbinski, 2003, ABD), *Warcraft 3: Reign of Chaos* (Blizzard Entertainment, 2002) ve *World of Warcraft: The Burning Crusade* (Blizzard Entertainment, 2007), *Batman (Batman DC Comics, 1939)* medya yapıtlarından oluşmaktadır.

Sevimli Canavarlar 577 milyon dolar üstünde bir gelir getirerek gişe başarısına dönüşmüş ve 2001'de en yüksek üçüncü film olmuştur. Pek çok ödüle aday olmuş ve en iyi orijinal şarkı için ödül kazanmıştır. Filmin başarısı ikinci bir filmin yapımı için yol açmıştır ve bir televizyon dizisi oluşturulmuştur.

Ejderhanı Nasıl Eğitirsin? filmi yaklaşık 500 milyon dolar gelir elde ederek gişe başarısına ulaşmış bir animasyondur. En iyi animasyon ödülü dahil olmak üzere toplamda on tane Annie Ödülü (Animasyonda Mükemmellik) almıştır. Filmin başarısı oyun, dizi ve oyuncak gibi medya ve ticari ürün çıkarmaya zemin

hazırlamakla kalmamış iki filmin daha yapılmasına ön açmıştır. Takip eden iki film de gişe başarılarına ulaşmış ve övgüler almıştır.

Karayip Korsanları dünya çapında 654 milyon dolarlık bir gişe başarısına sahiptir, bu filmi 2003 yılının dördüncü en yüksek gişe hasılatı çıkaran filmi olmasını sağlamıştır. Film en iyi oyuncu, makyaj, kostüm, ses kurgusu, görsel efekt ve en sevilen film alanlarında ödülleri kazanmıştır. İlk filmin başarısı toplamda beş film olacak şekilde bir film serisi yaratılmasına ön ayak olmuştur.

Warcraft 3: Reign of Chaos oyunu RTS¹ (real-time strategy) oyunları arasında örnek gösterilen bir oyun olmakla beraber, 4.4 milyon kopya satarak bir büyük başarıya ulaşmıştır. Birçok oyun dergisi tarafından en iyi oyun listelerine eklenmiş ve yanı sıra pek çok ödül kazanmıştır. World of Warcraft 2009 yılında 10 milyon aktif oyuncu görmüş ve 2014 yılı itibariyle 100 milyonun üstünde satın alınmış ve kayda geçmiş oyun kopyası satmıştır. 2017 yılı 9,23 milyar dolar gelire ulaşarak en yüksek hasılat yapmış oyun serilerinden biri haline gelmiştir. Şüphesiz World of Warcraft dünyada en bilinen oyunlardan biridir. World of Warcraft evrenine ait oyuncak, elbise, poster gibi ticari pek çok ürün satılmaktadır. Oyunun başarısı, oyunu büyüten ve devam ettiren toplamda yedi ek paket çıkarmıştır.

En ünlü çizgi roman karakterlerinden biri olan *Batman* çıktığı 1939 tarihinden bu yana çizgi roman, animasyon, televizyon dizisi, film ve oyun gibi farklı medya ürünleri çıkmıştır. Özellikle de Christofer Nolan yönetmeliğinde çekilmiş filmleri gişe başarısına ulaşmıştır. Batman karakteri ve batman teması üzerine oyuncak, elbise, poster gibi pek çok ticari ürünü satılmaktadır.

Çok yaygın ve farklı kullanımları olan bir üretim alanını sadece oldukça popüler ve bu anlamda iyi bilinen örnekler üzerinden incelemeye çalışmak alanın farklı, aykırı, politik karşıt anlatsal ve temsili olmayan yani ana akım dışındaki

¹ RTS games: Gerçek zamanlı strateji oyunları

örneklerini dışarıda bırakmıştır. Bu açıdan bir inceleme başka tartışma başlıklarını gerekli kılacaktır. Bunu ilerleyen çalışmalarda yapabilmeyi umarım.

Önem

Bu tez, öncelikli olarak son yıllarda akademide ve gündelik yaşam pratiklerinde popüler olan görsel hikâye anlatıcılığı konusunu bilimsel olarak ele aldığı için önemlidir. Bu önem, üniversitelerde ders içeriklerinin görselleştirilmesinden sosyal medyada çeşitli duygu durumlarının emojilerle ifade edilmesi biçiminde karşılık bulan görsel hikâye anlatıcılığının günümüz dünyasındaki yaygınlığı ile ilişkilidir.

Literatüre bakıldığında tez, görsel hikâye anlatıcılığının karakter tasarımının anlatısal öğeleri konusundaki eksiklikleri kapatabilme potansiyeline sahip olduğu için de bir öneme sahiptir. Genel olarak ise tezin öneminin, görsel hikaye anlatıcılığını kuramlaştırma çabasının bir parçası olarak değerlendirildiğinde ortaya çıkabileceği düşünülmektedir. Bu nedenle tez, alana bir giriş ve sonraki çalışmalara kaynak olabilme potansiyeli taşımaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

HİKÂYE ANLATICILIĞI

1.1. Hikaye Anlatımı

Hikaye anlatımı (storytelling) her yerdedir; filmde, günlük sohbetlerde, tarihte, şiirde, tiyatrodada vb. Dahası, medya metinleri çoğunlukla bir hikaye anlatımıdır. Filmler, diziler, televizyon programları, haberler, reklamlar, reality showlar birer anlatıdır (narration). Hepsini kurgulanmış yapılara sahiptirler ve hikayesel dizileri vardır. Bu kurgulanmışlıkları, gerçek hayatın sıradanlığının ve sıkıcılığının yerine geçer gibi durmaktadır. Hikaye anlatımı bununla beraber gerçek hayatın da bir anlatısıdır; gerçek hayatı yansıtan bir yapısı vardır. Hikaye anlatımındaki hikayeler gerçek hayattan türemiş olan kurgulardır. Hikaye anlatımından bahsederken aslında bir “anlatı”dan bahsedilmektedir, dolayısıyla çalışmanın geri kalanında “hikaye anlatımı” olarak sözü geçen kavram, yer yer “anlatı” olarak da isimlendirilmiştir.

Hikaye anlatımı analizi metin yoluyla, fikrîsel bağlantıların derinliğini ve toplumdaki ilişkileri ortaya çıkarmak için kullanılır. Bu nedenle, filmlerin analizini yaparken, Robert Stam anlatı teorisinin gerekliliğini ortaya koyarak, hikaye anlatımı analizinin kültürel ilişki ve bağlantıları derinlemesine ortaya çıkaran yapısının anlatı formuyla birlikte oluştuğundan bahseder (Stam, 2017). Elbette kültürlerin düşüncelerin ideolojilerin de bu anlatı yoluyla nasıl biçimlendikleri, hikaye anlatımı ve analizi analizi açısından önem taşır (Taylor ve Willis, 1999, s. 67). Dolayısıyla, özellikle medya ve film yapımcıları için hikaye anlatımı, yeri tutulamaz bir araç haline gelmektedir. Medya ve film yapımcılarının bir mesajı izleyiciye aktarmalarında, ulaştırmalarında ve eleştirirlerinin metinlerin altında yatan tarihsel, sosyolojik ve ideolojik nedenleri analiz etmelerinde hikaye anlatımı bir araç olarak kullanılmaktadır. Bu nedenle, öncelikle hikaye anlatımının temeli olan hikayenin açıklanması gerekmektedir.

1.2. Hikaye

Kozloff'a göre hikaye anlatımı temelinde iki bölüme ayrılır: Hikaye ve söylev. Hikaye "kime ne olduğu, söylev ise "hikayenin nasıl anlatıldığı"dır (Kozloff, 1992, s. 45). Bu tezde ise, hikaye anlatımı üzerinde durulmaktadır.²

Hikaye (anlatı/ fabula), kronolojik olarak birbirini izleyen olaylardan oluşur. Olay örgüsü (söylev/ söylem/ syhuzet) neden sonuç ilişkileri içinde zincirleme birbirine bağlanmış olayların da bütünüdür. Giriş gelişme ve sonuç olarak da basitçe ifade edilen doğrusal olarak birbirine bağlanmış olayların bir kesitidir. Aslında anlatı izlediğimiz okuduğumuz başlangıç ile başlamaz ve onunla da sona ermez biz hikayeye bu akışta dahil olur ve bir çözüm noktasında çıkar gibi oluruz. (Bordwell & Thompson, 1990. S. 60-62) Bir başka deyişle hikayede olaylar zamansal, olay örgüsünde ise nedensel olarak dizilirler. Karakterler de bu sebep sonuç ilişkilerinin failleridir. Biz okuyucu dinleyici izleyici olarak kendi kafamızdaki hikayeler akışlarla bu sürece dahil oluruz. Hikaye ve olaylar anlatı ve söylem görülen duyulan her şey bir öykü dünyası (diegesis) oluşturur.

Bu anlamda Bordwell ve Thompson analıtyı nedensellik zaman ve mekan oluşturur derler olayları mekansal olarak birbirine bağlarız ve çatışma ve çözümlerle zamanı izleriz. Bunların hepsi bir öykü dünyası (diegesis) sunar. Görsel hikaye anlatımının hem ilgi hem de uğraş alanını da bu öykü dünyası yakından ilgilendirir.

Bununla birlikte bu olaylar, Todorov'un denge ve dengesizlik olarak bahsettiği, bir durumdan başka bir duruma geçişte değişmektedir. Başka bir deyişle, hikayelere bir denge durumu ile başlanır. Her şey, stabil ve tatmin edici bir pozisyondadır, sonrasında bir takım olay örgüleriyle dengesizlik durumunu görürüz. Burada sakın çevre sarsıntıya uğramaya başlar ve kahraman bir takım zorluklar ve problemlerle karşılaşır. Sonuç olarak da olayların çözümlenmesi ile birlikte yeni bir denge durumu ya da yeni bir ilişki durumu oluşur (aktaran Taylor ve Willis, 1999).

² Aksi belirtilmediği sürece çeviriler bana aittir.

Gerçek hayatta herşey tesadüfi gerçekleşmiş gibi olsa da, hikayelerde olaylar bir diziyi takip eder veya bir sebep sonuç ilişkisini takip eder; arka arkaya gelir ve nedenseldir. Böylelikle anlatı formları, izleyicinin tahmin etme beklentisini nedensellik çerçevesi içerisinde gerçekleşen bir sıra olay ile tatmin etmeye çalışır (Kozloff, 1992, s. 42). Dahası, hikayede yer alan olayların önemi farklı farklıdır. Bazıları Chatman tarafından “çerkirdekler” (kernels) olarak adlandırılan (Kozloff, 1992 s. 46), hikayenin ilerlemesi ve gelişmesi için hayati öneme sahiptirler ve kimisi, “uydular” (satellites) olarak tanımlanan, hikayeye büyük bir etkisi olmayan daha rutin olaylardır.

Anlatı kuramı, Rus biçimci (formalist) kuramcı Vladimir Propp ve başka biçimciler tarafından kurulmuştur. Propp Rus masallarını çalışarak, onları temalarından ziyade yapısal formlarına göre dizmiştir. Propp’a göre hikaye anlatımlarının evrensel işlevleri vardır. Propp yaklaşık olarak yüz masalı çalışarak her birini en önemli, en belirleyici parçalarına bölüp, onları “işlev” olarak adlandırmış ve her hikayede otuzbir işlev bulunduğunu formüleştirmiştir. Bu işlevler hikayedeki olayları değil, hikayenin yapısını oluşturmayı amaçlarlar. İki hikayede bulunan olaylar birbirinden farklı olabilir, fakat aynı işlevi gerçekleştirebilirler. Örnek olarak, hikayenin sonunda, kahraman her zaman evlenir ve her zaman bir ödül alır (Taylor ve Willis, 1999, s. 75).

Hikayelerde değişik karakterler olmasına rağmen, “dramatis personae”, yani oyunda oynayanlar, yani bir hikayede ya da oyunda yer alan karakterler, genelde yedi tip olarak karşımıza çıkarlar: “saldırgan, başışçı, yardımcı, prenses ve babası, gönderici, kahraman veya kurban, sahte kahraman” (Taylor ve Willis, 1999, s. 75). Bu etki alanı olarak adlandırılır ve her bir karakter farklı rol setlerini hikaye anlatısı boyunca canlandırabilir. Propp’un hikaye anlatımı modeli, bugünün medyasının ürettiği ticari anlatı biçimlerinde birebir geçerli olamayabilir, ama uyarlanmış halleriyle karşımıza çıkarlar; prensesin yerini bugün ana kadın kahramanın alması gibi. Bugün özellikle de televizyon dizi anlatılarında bu kahramanları çok rahatlıkla görmemiz mümkündür. Dahası, sürekli olarak benzer sekanslarla izleyicinin karşısına çıkan ve aynı dersi, mesajı vermeye çalışan, defalarca belirli basmakalıp

karakterleri, güdüleri ve durumları kullanan, Yeşilçam dönemi ve Türkiye’de popüler kültür formlarında da ve benzer ticari filmlerinde, dizilerinde, oyunlarında, çizgi romanlarında ve animasyonlarında bu örüntülerin tekrar ettiğini görürüz.

Todorov’un anlatı ile ilgili fikri, ideolojik etkilerle de yakından bağlantılıdır. İdeolojik güçler bireyleri değil, anlatıyı şekillendirir. Dolayısıyla, bozulma ve denge, anlatının en önemli elemanlarıdır. Bozucu güç genellikle, “sendika üyeleri, sol aktivist gruplar ya da sosyal-sorun gösterileri yapan kitleler” gibi egemen iktidarın karşısında duran kapitalist sistemin saldırgan karakterlerinden oluşur. Öbür tarafta ise, egemen ideolojiye katılarak sistemin istikrarının sağlanmasına ve dengenin korunmasına yardımcı olan kahraman karakterler, genellikle “devlet memurları, ordu, yargı veya polis”ten oluşur. Bu model böylelikle bir anlatıdaki ideolojik sonuçları sorgulamakta kullanışlıdır (Taylor ve Willis, 1999, s. 76).

Teması, egemen ideoloji ve astatları arasındaki çatışma gibi ideolojik bir zemine dayanan bir çok film için, Todorov’un anlatı ile ilgili fikri, oldukça uygulanabilir görünebilir. Oysa, buna karşı çıkan bazı argümanlar, bu modelin haber metinleri, televizyon polis dizileri ya da televizyon reklamları için kullanılabileceğini belirtmektedir. Fakat avangard filmler gibi anlatı organizasyonu tamamen konvansiyonel olanın dışında olan metinlerde bu model, artık geçerli değildir (Taylor ve Willis, 1999, s. 78). Dahası, Kozloff anlatı modellerinin, eğer tümüyle incelenecek ise, medya metinlerini analiz etmek için tek başlarına yeterli olmayacağını tartışmaktadır. Kozloff, anlatı kuramı metne odaklandığı için, hikayenin nereden geldiğini başka eleştirel metodlara ve sorgulara bıraktığını belirtir (Kozloff, 1992, s. 43). Bu nedenle, bir metnin yapısı üzerine yoğunlaşmakla birlikte toplumun tarihi, sosyolojik ve ideolojik analizi de daha sağlıklı bir eleştiri oluşturmak için gerekmektedir. Biçimciler (Formalistler) içerikle ilgilenmezler ve sonuç olarak ortaya çıkan ürünlerin ideolojik ve politik çağrışımları ile ilgilenmiyor olurlar. Bu nedenle hikaye anlatımı analizi, diğer teorik çerçeveler ile birlikte kullanılmalıdır. Hikaye anlatımının diğer boyutu anlatı olduğu için, şimdi de anlatı kavramının aydınlatılması gerekmektedir.

1.3. Anlatı

Kozloff'un belirttiği gibi anlatı, izleyicinin ekranda şahit olduğu veya kitapta okuduğu değildir, fakat bir anlatıcının aracılığı ile iletildiğinde anlatıya dönüşür (Kozloff, 1992). Dolayısı ile bir anlatı için, bir anlatıcı ve de bir dinleyici gereklidir. Başka bir deyişle bir olay, birileri tarafından anlatıldığında, yeniden sunulduğunda anlatı haline gelmiş olur.

Edebi anlatılarda altı katılımcı vardır; gerçek yazar/yaratıcı, ima edilen yazar/yaratıcı, anlatıcı, anlatılan şahıs, ima edilen izleyici/okuyucu ve gerçek izleyici/okuyucu. Gerçek yazar/yaratıcı hikayeyi yazan yazardır, bir filmin oluşturan yönetmen/senarist gibi. İma edilen yazar/yaratıcı ise okuyucunun kafasında oluşan ve hayali olan yazar fikridir. Anlatıcıdan farklı olarak, ima edilen yazarının/yaratıcının bir sesi yoktur ve doğrudan iletişime geçecek bir yolu yoktur. "İma edilen yazar/yaratıcı anlatının normlarını belirler [...] Normlar genelleştirilmiş kültürel kodlardır [...] Gerçek yazar/yaratıcı ima edilen yazarının/yaratıcının aracılığı ile istediği normları varsayabilir" (Chatman, 1978, s. 149). Bu nedenle, ima edilen yazar incelikle, ustalıkla gerçek yazarın inançlarını ve görüşlerini izleyiciye aktarır. Bu açıdan, ima edilen yazarın bir yazarın veya gerçek yazarın kendi ideolojisini filme, kitaba...vb. aktarmak gibi çok önemli bir görevi vardır. Aynı şekilde anlatılar, elbette egemen iktidarın, egemen sınıfın, baskın bir grubun veya tersi baskı altında kalan kitlelerin kendi ideolojilerini aktarmalarına zemin hazırlar.

Öte yandan bir başka yaklaşımla bakıldığında anlatıcının, yani yazarın anlamlarını oluştururken ulaşmak istediği hedef alımlayıcı ile ulaşan alımlayıcıların anlamı yeniden zihinlerinde oluşturması da çok değişkenli ve katmanlı bir ilişki sunabilir. S. Hall, anlamın üretilme, kodlanma ve bu anlamın açılma ve kodların çözümlenmesi süreçlerinde işleyen dinamiklerin çok yönlü ve katmanlı ilişkisinden bahsederken belirttiği gibi bir anlam veya mesajın üretilme süreçleri de alımlama, anlama ve anlamlandırma süreçleri de pek çok değişkenle sayısız olasılık tarafından biçimlenebilir (Hall, 1997).

Diğer bir taraftan, anlatıcı hikayeyi seslendiren, aktaran ve canlandırandır. Anlatıcı, anonim anlatıcılar ve karakter anlatıcılar olarak ikiye bölünebilir. Anonim anlatıcıların hikaye ile bir ilgileri bulunmaz ve hikayeyi seslendirme yaparak aktarırlar, diğer taraftan karakter anlatıcılar, anlatımın karakterlerinden biri olup hikayeyi anlatırlar. Anlatılan şahıs ise, hikayedeki karakterlerin “izleyici ile konuşturlarmış” gibi karşılarında hayali biri ile konuştukları bilinmeyen, belirsiz bir şahıstır. Anlatılan şahıs, genellikle kitlelere hitap ettiklerinden dolayı televizyon şovlarında kullanılırlar.

İma edilen izleyici/okuyucu, gerçek yazarın mesajını ulaştırmak istediği izleyici/okuyucudur. Her hikayenin veya gösterimin hitap ettiği bir hedef kitlesi bulunmaktadır. Son olarak da gerçek izleyici/okuyucu somut olan, gerçek olan, et ve kemikten oluşan izleyici/okuyucudur (Kozloff, 1992, s. 59).

Bu bahsedilen altı katılımcı arasındaki farkı anlamak, filmleri yorumlarken ekranda görünen ile yönetmenin ne göstermek istediğini ayırabilme olanağı tanır. Yönetmenin amacı, hikayede aktarılmak istenen mesajın hedef kitesini belirlenmesinde de karar verici olmaktadır. Sonuç olarak, katılımcıların farkında olunması, ideolojik hikayede kimin kime, neyi, hangi amaç ile aktarmaya çalıştığını belirlemede önemli ve gereklidir.

Metinsel hikaye anlatımlarının yapısını daha iyi bir analizini kurabilmek için kelimelere ve anlamları ile yakından bir ilişkisi olduğu için, göstergebilime (semiotics) bakmak gerekmektedir.

1.4. Saussure’ün Yapısal Eleştirisi: Göstergebilim

Saussure için dil bir işaretler bilimidir ve Lesbet van Zoonen kelimelerin, trafik işaretlerinin, imgelerin, müziğin vb.’lerin “neredeyse her şey bir işaret olarak düşünülebilir” diyerek belirtmektedir (aktaran Taylor ve Willis, 1999, s. 19). Göstergebilim, anlamın medya metinlerinde nasıl üretildiğine odaklanmaktadır.

Metinlerdeki kültürel öğelerin izleyiciyle nasıl iletişim kurduğunu anlamaya yardımcı olmaktadır.

Saussure işaretlerin iki unsurdan oluştuğunu tartışmaktadır: gösteren ve gösterilen. Gösteren bir fikir, kavram ya da bir obje için kullanılan kelimeyi ifade etmektedir, gösterilen ise okuyucunun kafasında oluşan kavramdır. Halbuki, bu iki unsurun arasında gerçek bir ilişki bulunmaktadır; çünkü kavram ile ilişkilendirilmiş kelime keyfidir, ve dolayısı ile bir dilden başka bir dile değişkenlik göstermektedir. Dahası, John Hartley bir göstergenin değeri sadece onu görerek ya da gözlemekle anlaşılmadığını, onu başka göstergelerle ilişkilerinden anlaşıldığını tartışmaktadır. “Göstergelerin değeri bir sistemde tamamen başka göstergelerle olan ilişkileri ile belirlenmektedir” (aktaran Taylor ve Willis, 1999, s.20). Jonathan Culler *Saussure* kitabında kahverengi renginin dil öğrenen bireylere sadece diğer renklerle karşılaştırarak öğretilbileceğini ve kahverengi objelerin gösterilmesinin yanlış olacağını belirtmektedir (aktaran Taylor ve Willis, 1999, s.20).

Göstergebilimsel yaklaşımın özü, göstergelerin tarihi, kültürel ve sosyolojik araçlar ile üretilmiş olmasıdır. Bir kelimenin anlamının tarihi süreçler içerisinde toplumsal ve kültürel değişikliklerin sonucu olarak değişebileceği gerçeği, bu unsurların anlam yaratma konusunda ne kadar engelleyici olduğunu göstermektedir.

Saussure kelime seçim sürecinin iki boyutu olduğunu savunmaktadır: biraradalık (dizim, syntagma) ve seçim (dizi, paradigma). Toplumda, kültürel olarak kurulmuş normlardan dolayı, geleneksel biraradalıklar bulunmaktadır ve bu biraradalıklar medya metinlerini anlamlandıran yapıların geleneksel halleri ile ilgili bilgi vermektedir (Taylor ve Willis, 1999, s. 21). Bu anlamlar biraradalığın içinden bir seçim çıkarıp başka bir seçim yerleştirerek değiştirilebilir. Göstergeler ve biraradalıkları gelenekseldir. Bu nedenle, gösteren (kelime, ses, imge vs.) ile gösterilen (gösteren tarafından belirtilen kavram, anlam) arasındaki bağlantı gelenekseldir. Dolayısıyla, kameranın gösterdiği imgeler objektif gibi dursa da, bu imgeler, kodlar ve gelenekler tarafından etkilenmişlerdir. Taylor ve Willis, göstergebilimin, bütün medya metinlerinin göstergeler sistemine ait kodlar ve

gelene ler aracılıđı ile iletiŐime ge ilmesinin anlaŐılmasına olanak tanıdıđını s ylemektedir (Taylor ve Willis, 1999, s.22). Bu nedenle, toplumun sosyal gelene lerinden kurtarılmıŐ p r bir medya metninden bahsedilemez.

Dilbilimci Saussure i in g stergeler iki tip iliŐki i indedir; dizisel (paradigmatic) ve dizimsel (syntagmatic). Dizisellik, benzerlik ve karŐıtlık iliŐkilerini g z  n nde bulunduran, karŐılaŐtırılabilir ve  teki birimlerle birleŐtirilmek i in se ilebilen d Őey ya da dikey eksenindeki birimler dizisidir (Stam vd. 1993, s.9). Dizimsel iliŐkiler ise, bir yapı, yani bir dizim oluŐturmak i in g stergelerin kendinden  nceki ve sonraki g stergelerle kurduđu iliŐkiyle tanımlanır (Kıran, 2001, s. 130) ve yatay ekseninde yer alırlar. Dizisel boyut se meyle, dizimsel boyut ise, birleŐtirmeyle ilgilidir” (Akbulut, 2005 s:68).

Barthes da benzeri bir Őekilde, “d zanlam y kleme” olarak adlandırdıđı g sterenin, toplumun k lt r nden ve inan larından etkilendiđini tartıŐmaktadır. Ve de “yananlam y kleme” olarak adlandırdıđı g sterilenin, toplumun inan ları ve deđerleri ile birlikte t remiŐ k lt rel anlamların sonucu olduđunu eklemektedir. Buna g re, "kırmızı g l"  rneđini verirken, d zanlam  er evesinde belirli bir renkte bir t r  i ek olarak anlamlandırılırken, "kırmızı g l", yananlam  er evesinde romantizmi ifade etmektedir.

Barthes'in yananlam y kleme olarak adlandırdıđı ikinci derece g steren, bir sistemin i indeki k lt rel anlamlardan dođmaktadır ve metinlerin yananlamsal okumalarını yapabilmek i in o topluma ait gerekli veriler bulunmalıdır. Barthes yananlam ile k lt rel anlamın birbiri ile yakından iliŐkili olduklarını ve dolayısı ile ideolojik olmaktan ka amadıđını tartıŐmaktadır. Ek olarak Barthes, yananlamsal anlamların ideolojik olduđu i in, toplumsal g   iliŐkilerinin tarafsız ve normatif g r n r olmalarına katkıda bulunduđunu belirtmektedir (Taylor ve Willis, 1999, s.22). B ylelikle, medya metinleri, sınıf, cinsiyet ve iktidar iliŐkilerini tarafsızlaŐtırarak, toplumun bu t r iliŐkilerle aŐına olmalarını sađlamaktadır. B ylesine hareket ederek de baŐat olan g  ler, hegemonik normlara karŐı oluŐabilecek olan devrimsel deđiŐiklikleri  nlemeye y nelik olan isteklerini yerine getirebilmektedir.

Metin i erisine g m l  g rsel, ses ve s zl  g stergelerin ideolojik olarak toplumla nasıl iliŐki kurduđunu yorumlamak i in toplumsal tarihsel s re lerin

dinamik etkisini analize dahil edebilmede başka yaklaşımlarla da metin ve imgelere bakma gereği ortaya çıkar. Oysa Saussure ve göstergebilim toplumsal ve tarihsel süreçlerden bağımsız olarak bu işaret ilişkilerine bakar.

Akbulut, yapısalcı antropologların, kategoriler olarak ele aldığı yapılar arasındaki sınırların tüm toplumlarda yaşamsal bir önemi olduğunu ve bu sınırlar arasındaki geçişlerinin kolaylaştırılması amacıyla bir takım sınır ritüelleri üretildiğini ileri sürdüklerini söylemektedir (Akbulut, 2005, s. 66). “Bu göstergelerin pragmatik kombinasyonlarının nasıl, örneğin eksik karşıtlıklarının ne olduğunu ve birbiri ile biraradalıkları bakımından nasıl ilişkilendirildiklerini sormak gibi” (Van Zoonen aktaran Taylor ve Willis, 1999, s. 23) can alıcı soruların yanıtlanması gerekir. Yansal anlamların, toplumun başat/ egemen ideolojisini korumaya yönelik ne ölçüde bir rol oynadıkları da bir tartışma konusudur. Göstergebilimsel analiz, azınlık kavramında anlamın izleyiciye aktarılmasında kullanılan unsurların egemen ideolojiyi destekleyip desteklemediğini çözümlemede yardımcı olmaktadır.

Her şeye rağmen, bir metnin yananlamsal okuması, göstergelerin hangi bağlamlarda gösterildiğine ve göstergelerin kaç farklı anlamı olduğuna dayanmaktadır. Dolayısıyla, metinsel yorumlamanın tek bir yolunun olmadığı açık ve nettir. Hatta okuyucunun/izleyicinin cinsiyet, din, sınıf, cinsellik, ırk , eğitim ve meslek pozisyonları da yorumlama sürecini etkilemektedir (Taylor ve Willis, 1999, s.26). Bu nedenle göstergebilimsel analiz, bir metnin çözümlenmesinde tek yöntem olmamalıdır, başka yöntemlerle desteklenmelidir. Bu yöntemlerden biri de, aşağıda ana hatlarıyla açıklandığı gibi, yapısalcı yaklaşımdır.

1.5. Karşılıklı İkilikler

İkili Karşıtlıklar (binary oppositions) en genel tanımı ve anlamıyla “Batılı” aklın (reason) kültürün yazın alanının sıklıkla bir referanslama biçimi olarak kullandığı karşıtlıklara denir. Siyah ve beyaz, yerli ve yabancı doğa ve teknoloji, akıl

ve ruh gibi Batı felsefesinin anlamlar ve açıklamalar için kaynak aldıkları karşıtlıklardır.

İkili karşıtlıklar, yapısalcılıkta anlamın farktan, başka bir deyişle karşıtlıklardan oluştuğu görüşüne dayanmaktadır. İkili karşıtlıklar dilin ince ideolojik gücünü ortaya çıkarabilir. Levi-Strauss ve Jacques Derrida, Saussure'ün fikirlerinden etkilenmişlerdir. Kelimelerin tek başlarına kavramların veya objelerin doğal ve ayrılmaz bir parçası olarak var olmadıklarını, içerdikleri anlam, kullanıldıkları toplum ve kültürlerin ürünü olduklarını buldular. Böylece, her anlam kendi ikili zıttı ile var olmaktadır. Temelde, insanlar bir terimi veya bir kelimeyi kendisinin bastırılmış zıttını öğrenerek yetişir.

Buna göre ikili karşıtlıklar, egemen ideolojileri güçlendirmek için kullanıldığından dolayı kullanıldığı bağlama bağlı olarak ikili karşıtlıklardan bir tanesi her zaman daha pozitif bir anlama sahiptir. Yanı sıra ideolojiler gerçek/yalan, zenginlik/yoksulluk, doğal/yapay, egemen/azınlık vb. ikili karşıtlıklar, insanları çevreleyen dünyaya ait yorumları şekillendirirler. Çünkü ikili karşıtlıklar, kültürel olarak yapılandırılmışlardır, kurulmuşlardır, sadece gerçekliğin bir yorumudurlar; fakat gerçekliğin kendisi değildirler. Dolayısıyla böyle bir analizde, “kim insanların bir konu, sorun üzerine ‘pozitif’ ya da ‘negatif’ hissetmelerinden faydalanır?” veya “kim bu tür ikili karşıtlıkları sağlamaştırma derdindedir ve neden?” gibi soruları sormak hayati öneme sahiptir.

Levi-Strauss eski kültürler tarafından yaratılmış anlatıları ya da mitleri analiz etmiştir. Mitleri bugünün modern toplumundaki tanımlamadan farklı tanımlamasına rağmen, bu mitlerin tüm kültürlerde ortak olan ikili karşıtlıklara sahip olduğunu belirtmiştir. Mitlerin eski zamanlardaki insanların “acımasızlıklar, eşitsizlikler ve gerçek hayatta yüzyüze geldikleri çelişkiler” (Taylor ve Willis, 1999, s. 74) ile başa çıkabilmeleri için yardımcı olduğunu savunmaktadır. Bu da mitlerin, “anlam-yapan araç” (Taylor ve Willis, 1999, s. 74) olarak kültürel çelişkileri veya gerçekliği yorumlayan ya da açıklayan bir ihtiyaç olduğu anlamına gelmektedir.

Strauss'un kullandığı bugünün modern dünyasına uygulanabilir, medya metinlerini mit olarak kullanarak, dünyaya anlam verilebilir. Dolayısıyla, filmler çelişkileri ikili karşıtlıklar yoluya somutlaştırarak insanların gerçekliği yorumlayabildikleri bir medya olabilir. Graeme Turner *Film as Social Practice* (1988) kitabında filmlerde ikili karşıtlıklardan dolayı oluşan çatışmaların birkaç yolla çözülebilir olduğunu belirtmektedir. Kahraman düğümü çözebilir veya iki karşıt karakter uzlaşmaya giderek anlatıyı bir çözüme getirebilir (aktaran Taylor ve Willis,1999, s. 74-75). Dolayısıyla merkezi karşıtlıkları çözerken filmler, toplumun egemen değerlerini eleştirerek gerçek topluma huzur ve çözüm getirmeye yardımcı olabilir.

1.6. Yenibiçimci (Neoformalist) Film Eleştirisi

Rus formalistler bir mesaj iletmek ve pratik olmak yerine sanatın sanat adına yapılması gerektiğini savunmuşlardır. Bir sanat yapıtına, güzelliği ve estetiği için değer verilmelidir. Film ve diğer sanat işleri, Thompson'ın da belirttiği gibi, günlük hayattan tamamen farklı bir tecrübe olduğu için insanların algılarını yeniler. Keyif veren eğlenceli filmler de algımızı sanat filmleri gibi canlandırabilir. Bu açıdan, neoformalistler sanat filmlerinde 'yüksek' sanat ve 'düşük' sanat arasında bir ayrım yapmazlar (Thompson, 1988, s. 9). Formalistler çalışmalarını titiz tarihi araştırmalara ve teorik ilkelere dayandırmışlardır. Başka bir deyişle, sosyal koşulların sanat eserinin amacını şekillendirdiğine inanıyorlardı.

Bir filmin analizini yapabilmek için bir takım yaklaşımların ve yöntemlerin kullanılmasının gerekliliği kesindir. Ancak kimi yaklaşımlar, filmi sanat olarak görme ihtimalini ortadan kaldırarak belirli analiz yollarını dikte edebilir. Diğer taraftan neoformalist film eleştirisi eleştirmeni belli bir sonuca götüren kesin bir örüntüye dayanmaz. Yine de bir sanat eseri bir şekilde kendisini sonuca götürür(Thompson, 1988, s. 7).

Filmin yapısı, malzemesi, kültürel eklemleri ve yabancılaştırma süreci neoformalist eleştiri için en önemli noktada bulunmaktadır. Yabancılaştırma terimi Rus Formalistler tarafından izleyicinin zihinsel süreci üzerinde yenileyen bir etki

uyandıran sanat çalışmalarına değinmek için kullanılmaktaydı. İnsanlar gerçek hayatta bazı objeleri alışkanlık haline gelecek bir noktaya kadar algılamaya alıştırdılar, ki Victor Shklovsky bu süreci, “otomatik” adlandırmıştır (aktaran Thompson, 1988, s. 10). Böylelikle bu objeler, insanlar ya da kavramlar çok aşına hale gelmeye başlar ve bu toplumun korkuları, tabuları, çatışmaları vb. olsa bile anlamlarını ve sonuç olarak da varoluşlarının nedenlerini kaybederler. Shklovsky'nin sözleriyle: “Nesir algı biçiminde algılanan nesne kaybolur ve ilk izlenim bile bırakmaz; nihayetinde unutulmanın özü bile unutulmuştur... Alışıl gelmişlik işi, elbiseleri, mobilyaları, kişinin karısını ve savaştan korkuyu yiyip bitirir.” (aktaran Thompson, 1988, s. 10).

Öte yandan, sanat, ideolojinin günlük dünyasına ilişkin algıyı yabancılaştırır ve başka bir alemdeki, yeni bir içerikte olanları algılanmasını sağlar, böylece bu alışıl gelmiş formlar alışkın olunmayan bir alanda gerçekleşir ve yerinden edilir. Böylelikle sanat yapmak, çevrede bulunan şeylerin hissedilmesinin, farkına varılmasının ve bilinçli hale gelinmesinin amacına ulaşır. Bu süreç, genel olarak neyin bilindiği ve uygulandığı üzerinde değil, neyin algılandığı üzerine odaklanır. Dolayısıyla toplumda uzun süreler uygulanan geleneksel inançlar ve ahlaklar, yerini başka bakış açılarına bırakır.

Thompson, Rus Biçimcilerin savlarını biraz daha ileri götürerek, bazı sanat eserleri için, eğer tarihi süreçler içerisinde değişmezler ve kendilerini tekrar ederlerse otomatize olacaklarını belirtmektedir. Türdeki basmakalıp tekrarlardan ve örüntülerden dolayı değerlerini yabancılaşarak yitiren B westernleri gibi özgün olmayan eserler, otomatizasyonun örneklerindedir (Thompson, 1988, s. 10).

Bütün basmakalıp anlatılar, streotipik karakter ve imgeler, tekrarlanan durum ve mizansenler, basmakalıplaşan anlatı ya da imge dünyaları neoformalistlere göre sanatsal değerden yoksundurlar; ana akım ticari ürünler bir sanayinin de parçası oldukları için, bunu bir hakim üretim yapma biçimi olarak kullanırlar. Bordwell'in öne sürdüğü anlam türleri - referans (referential), açık (explicit), örtülü (implicit) ve

septomatik (symptomatic) - “bir filmin önemsizleştirici etkisine katkıda bulunabilir” (Thompson, 1988, s. 13).

1.7. İdeoloji, Temsil ve Anlatı

Kültürel ve sanatsal üretimlere baktığımızda her üretim tarzı bir diğerlerinin bazı özelliklerini taşır. Bazıları yenilerin eskilere eklenmesiyle olur, bazıları da var olanların içinde gizli ya da bastırılmış olarak varlığını sürdürür. Kendi tarihsel bağlamlarının içinde geliyor ve ekleniyor olabildikleri gibi fanteziler ütopyalar distopyalar içinde taşınarak geleceğe yolculuk da yapabilirler. Yeniden üretilirler. Dönüşümler, referanslar, etkilenimler, baskılar, ilhamlar, alıntılar ya da yanlış anlama ve yorumlamalarla var olmaya devam ederler.

Biz her koşulda tarih ve anlatıları ile karşılaşırız. Mitler, masallar, ikonlar, ortak hafızalardaki imgeler, anlatılar, resmi tarih yazınları edebiyat ve pek çok kültürel anlatı ile karşılaşırız. Bu aynı zamanda ideolojinin farklı dönemler ve yerlerde nasıl hareket etmiş olduğunu da bize gösterir. Ve hep yazanla anlatanla gösteren, sahneleyenle okuyan dinleyen bakan arasında her seferinde yeniden oluşan ilişkiler ve karşılaşmalar da bakmamız gerekenler arasında olur. Birbiriyle ilişki bu anlatılar ve imgeler tarihle, toplumla insanların ilişkileriyle ilgilidir. Sanatsal ve kültürel ilişkiler de bunlarla iç içedir.

Bu noktada tartışmanın önemli bir boyutu da İdeoloji-kültür ilişkisinin, sözü edilen anlatsal ürünlerle ilgili analizi olacaktır. Bu tartışmalardan biri Althusser'in Devletin İdeolojik Aygıtları tezinde sözünü etmiş olduğu baskın ideoloji ve ideolojik araçlar üzerinedir. Althusser'e göre kültürel üretimler son tahlilde baskın ideoloji tarafından belirlenirler. Althusser'in İdeoloji tartışması da Gramsci'nin Hegemonya tartışmasından beslenir (Althusser, 1971 ve Gramsci, 1989).

Film, animasyon, oyun medyası aynı zamanda popüler kültürün ve baskın ideolojilerin ana akımın alanında üretilir ve yer alırlar. Toplumsal yeniden üretimin bir parçasıdırlar.

Toplumsal dinamikler ve deneyimler mekânın (Space), kültürün ve ideolojinin üretim ve yeniden üretiminin, hem birer üründürler; hem de bu üretim sürecini birlikte şekillendirir tarzını ve üslubunu oluştururlar. Bizim; kültürü, ideolojiyi ve onların dönüşüm, değişim ilişkilerini izlememiz, anlamamız, ötesi analiz edebilmemiz açısından bu karşılıklı etkileşim ve üretim ilişkisine bakmamız anlamlı olacaktır (Akbal Süalp, 2004, s. 25).

Gündelik hayatın olağanlığı içinde çoğunlukla fark edilmeden üzerine düşünmeden yaşadığımız pratikler ve onların filmlerde, oyunlarda, çizgi roman ya da çizgi filmlerde bunların temsili baskın ideoloji ile yeniden üretilir. Alışıldık aşına ve kendini tekrar eden bu anlatıların hakim ideoloji ve toplumsal ve tarihi süreçlerle ilişkilerine yoğunlaşan kuramsal yaklaşımlar, Gramsci ve Althusser'i takip ederek ilerlerler (Apparatus Theory gibi). Gramsci de kuramını Marks'ın ideoloji ve toplumsal biçimlenişi oluşturan alt yapı ve üst yapı tartışmaları üzerine kurar. Kısaca özetlenirse, maddi hayatın üretim ilişkileri alt yapıyı; politik, ideolojik, hukuksal gibi toplumsal ilişkiler de üst yapıyı oluşturur. Gramsci toplumdaki çatışmalara rağmen biraradalığı bir sıra gibi sağlayan ideolojinin, egemen sınıfın toplumu iknası ve veya consensus için yeniden ve hep üretebilmesinin gerekmekte olduğunu, bunu yapmadığında bir egemenlik krizi olabileceğini ve bu durumda ekonomik, hukuki, askeri zor yollarına başvurabileceğini söyler. Althusser ise bunları devletin İdeolojik ve baskı aygıtları olarak tanımlar. Aile, okullar, dini kurumlar ve medya ideolojinin yeniden ve yeniden üretildiği yerlerdir. Toplumsal uyum bir arada yaşama becerisi ve meşruiyet böyle sağlanabilir. Mitler, masallar, filmler, diziler tarihsel olarak geçerliliği olan tema ve anlatımları bilinen aşına hikayeleri, mayası tutmuş anlatı kalıplarını kullanırlar. Böylece toplumdaki çatışmalar nötralize olabilir, fikir ve duygu birliktelikleri ortak referans alanları yaratılabilir.

Bu anlamda da bütün kültürel üretimler, popüler kültürün çatışmalı alanı ana akım sinema, oyunlar, animasyonlar, reklamlar, haberler, yani bütün anlatılar toplumsal olarak ideolojinin yeniden üretildiği alanlardır. İdeolojinin yeniden üretimi de karmaşık, çok yönlü, hatta mücadeleli bir alandır.

Bütün bunlara ek olarak filmlerin, animasyonların, oyunların anlatsal ve kurgusal ürünler olarak bir kitle iletişim ürünü olduklarını söyleyebiliriz. Geniş

kitlelerin bilimsel, kültürel, sanatsal bilgilenme ve kanaat ve fikir edinme araçlarıdır ve aynı zamanda neyin kültürel bilimsel ya da sanatsal olduğuna dair fikir edinişimizin de kaynağını oluştururlar. Althusser'e göre ideolojik belirlenimler ya da Gramsci'ye göre hegemonya oluşturan ideolojik siva böyle oluşur ve çalışır.

Anlatı ve ideolojiden ve ideolojik anlatı araçlarından bahsederken her anlatının taşıdığı iktidar ilişkisine ya da anlatılanla anlatılanın arasındaki eşitsizlik ilişkisine de dikkat çekilir. Burada karşımıza temsil ilişkisi çıkar. “Kimin hikayesini kim anlatıyor; kime anlatıyor; niye anlatıyor; kim resmediyor; kim, kimin, kimlerin, nelerin resmini yapıyor; kim sahneliyor; kim, kimleri ve neleri sahneliyor” soruları üzerinden anlatıların eleştiri ve analizinin yapılması önem kazanır.

Spivak, temsilin iki anlamının karşılıklı ilişkisine dikkatimizi çeker. Spivak, yapısalcılık sonrası entelektüellerin ve Foucault ve Deleuze'un; sınıfları, küresel kapitalizmi, uluslararası emeğin dağılımını, ideoloji etkenini, temsilin ikili anlamını, kendi içindeki gerilimi ve ilişkisini göz ardı ederek; temsili, birey öznenin arzu ve iktidar ilişkilerini totalize ederek tartıştıklarını söylüyor. Spivak eleştirisini şöyle geliştiriyor: Küresel kapitalizmle yani ekonomideki sömürüyle, ulus devlet ittifaklarının, yani jeopolitik baskınlığın ilişkisi öylesine makro bir ilişkidir ki, bu bakış, iktidarın mikro yapılarını hesaba katmaz. Böylesi bir bakışı kazanabilmek için ise hem ideoloji kuramlarına, onun yazıldığı sahneye, -yani Darstellung olarak temsiline- hem de kahramanlara olan ihtiyacı ve onların seçimini ikiyüzlülükle örten vekil babalara, iktidar ajanlarına, yani adlarına konuşulanların temsiline - Vertretung'a -yönelmeliyiz. Mikro düzeyde genelde düzensiz olarak; makro düzeyde donup kalan, pıhtılaşan çıkarı işleyişe sokan özne biçimlenişlerinin kuramları gibi kuramlar, temsilin bu iki aşamasını da değerlendirmeyi göze almaz. Yazan ve adına konuşan her iki temsilin dünya üzerinde sahneleşine bakılması gerekmektedir (Akbal Süalp, 2004, s. 68).

Anlatıya bu yaklaşımlarla bakan kuramsal ve eleştirel yaklaşımlar kimin neyi nasıl anlattığını ideolojik ve politik meselelerle örülü gördüğü kadar anlatının bir parçası olan temsil meselesiyle de ilgili görülür.

1.8. Anlam Türleri

Aristoteles'ten türeterek Bordwell, anlatıyı iki fikre bölmektedir; diegetik ve mimetik kuramlar. Diegetik kuram anlatmayı içerir, buna karşılık olarak mimetik kuram göstermek üzerine kuruludur ve tiyatro ile bağlantılıdır. Sinema da mimetik

modelin etkisindedir; çünkü “görme eylemi” ve “perspektif”, çeşitli açılardan anlatıda temel bir kavramdır (Bordwell, 1985, s. 4). Böylece, anlatı sinemasındaki hikayeler, görünmez bir gözlemci, kamera ve Thompson’ın da belirttiği gibi bütün film teknikleri tarafından temsil edilir, “anlatısal işlev, belirli etkiler için hikaye dünyasını inşa etmek”tir demektir Bordwell (Bordwell, 1985, s. 12).

Thompson filmlerde dört çeşit anlam olduğu önermektedir: “referans”, “açık”, “kapalı” ve “semptomatik” anlamlar. Referans anlamı, bir işi kelimenin tam anlamıyla anlamak için imgeleri, sözcükleri, sesleri vb. diegetik dünyayı inşa ederek yaratılır. Filmin dünyasını inşa ederken, seyirci sadece filmsel ve film dışı geleneklerin bilgisini değil, aynı zamanda nedensellik, mekan ve zaman hakkındaki fikirlerin ve somut bilgi öğelerinin de bilgisini kullanır (Bordwell, 1989, s. 8). Böylelikle izleyici gerçek dünyanın kimliğine ait görselleri tanır. Bu, filmin dünyasını ve hikayesini inşa etmektir.

Açık mesajlar, bir işin doğrudan mesajlarıdır. Böylece, “filmin doğrudan konuştuğu varsayılmaktadır” (Bordwell, 1989, s. 8). Örneğin, *Sapık (Psycho)*, Alfred Hitchcock, 1960) filminde psikiyatristin son konuşması, açıkça “akıl sağlığı ve deliliğin kolayca ayırt edilemeyeceğini” göstermektedir (Bordwell, 1989, s. 9). Öte yandan, örtülü anlam dolaylı, sembolik ve gizlidir. Bordwell için bu örtülü anlamlar, ‘temalar’ olarak adlandırılan “sorun” veya “sorular” olarak düşünülürler. Son olarak semptomatik anlamlar, genelde ekonomiye, politikaya ya da ideolojiye dayanan bastırılmış istemsiz anlamlardır. Bordwell, bunların belki de toplumun sosyal eğilimlerinin veya bir topluluğun akılsal durumunun bir yansıması da olabileceğini belirtir ve *Sapık* filminde “erkeğin, kadın cinselliğine karşı korkusunu gizleme” fikri vardır önermesiyle bu görüşünü örnekler (ibid).

Bordwell, “algılama yapıları referans ve açık anlamlar oluştururken yorumlamanın, örtülü ve semptomatik anlamlar oluşturduğunu” söyler (Bordwell, 1989, s. 9). Ancak bu, “ilk kez izleyenin” örtülü anlamları ve yorumlayıcı bir eleştirmenin açık anlamları aramayacakları anlamına gelmemektedir. Dahası, aynı sahne için yapılacak yorumlar, farklı eleştirmenlere göre açık, örtük veya

semptomatik olarak düşünülebilir. Dolayısıyla Thompson'a göre bir yorum, gerçek anlamlardan ayrılarak örtülü anlamları arayabilir ya da örtülü anlamlardan ayrılarak semptomatik yorumlar inşa edebilir veya semptomatik olandan, belirsizden belirli olan anlam arasındaki ilişkiyi sembolize etmeyi arayabilir (Bordwell, 1989, s. 10). Bununla birlikte, temel olarak örtük ve semptomatik anlamlar, Bordwell'in yorumlama anlayışının temelidir. Bunun sonucu olarak da yenibiçimci (neoformalist) teori yorumlamaya dayanmaktadır.

Ira Bhaskar "History, Poetics, Narrative and Interpretation" (Tarih, Şiir Sanatı, Anlatı ve Yorumlama) makalesinde, Bordwell'i, Bakhtinyan tarihi, şiir sanatını ve formalist eleştiriyi dikkate almadığından dolayı eleştirir, çalışmanın toplumun edebiyat, ideoloji ve sosyo-ekonomik durumu kavramı dışında anlaşılamayacağını iddia eder (Bhaskar,1999. s. 389).

Bakhtin, Medvedev ile beraber "teorik sosyolojik şiirsel" ve "tarihsel şiirlerin" birbirleriyle yakından ilişkili olduğunu ve "tarihsel şiirlerin rolünün, sosyolojik şiir tanımlarının genelleştirilmesi ve sentezlenmesi için tarihsel perspektifi hazırlamak olduğunu" belirtir (Bhaskar,1999. S. 390). Dolayısıyla Bhaskar'a göre Bordwell'in yorumlama üzerine olan fikirlerindeki eksiklik " ideolojik ve tarihsel yaşamın beraberliği" idi (ibid: 389). Brodwell'e göre "ekonomik, politik ya da ideolojik süreçler" semptomatik anlam içerisinde değerlendirilebilir, Bhaskar ise Batktin'in "form ve yapı, tema ve içerik kadar ideolojik olarak şekillendirilmektedir" (Bhaskar, 1999, s. 390) görüşünü belirterek Bordwell'e katılmadığını, bir metnin yorumunun, anlatısına doğrudan bağlantılı olması gerektiğini söylemektedir. Bhaskar'a göre bunun nedeni, anlatının kültürü ve tarihi arka planı bunu yaratmıştır. Metnin yorumları sadece anlatının anlaşılmasında değil, aynı zamanda inançlarının, temsillerinin ve toplumun ve çevrenin örgütlenmesinin kabul edilmesi ile ilgilidir.

Bordwell'in, bir metnin yorumlanmasında sınırlı izleyici-metin etkileşimi üzerine önerdiği şey, Bhaskar için bir eleştiri meselesidir; çünkü Bakhtinyan bakış açısına göre, okuyucu/izleyici etkileşimi ile birlikte metnin 'ideolojik ufku' da bir etkidir (Bhaskar,1999, s. 392).

Bhaskar algılamının, sadece bir anlatının hikayesini ve toplum üzerinde nasıl bir etkisi olduğunu anlamaktan ibaret olmadığını, aynı zamanda ‘neden’ bu etkilere sahip olduğunu tanımak olduğunu da iddia etmektedir. Anlatı içerisindeki örtülü ve açık anlamların her ikisi de geçmişte kökleri olan toplumda daha derin bir kesimle ilişkilendirilir. Dolayısıyla bir anlatının anlaşılması ve yorumlanması, birbiriyle yakından bağlantılıdır. Sonuç olarak Bhaskar’ın iddia ettiği şey, anlatı sinemasının içerisindeki “tarihi şiirler”in, tarihsel ve kültürel kavramların yorumlamaları olmadan asla yeterli olamayacağıdır (Bhaskar, 1999, s. 393).



İKİNCİ BÖLÜM

GÖRSEL HİKÂYE ANLATICILIĞI

2.1. Görsel Hikâye Anlatımı

Temelinde görsel hikaye anlatımı, bir anlatıyı ve/veya hikayeyi görsel öğeler, prensipler, unsurlar ve çeşitli araçlarla görsel bir biçimde aktarmaktadır. Görsel hikaye anlatımı çizgi roman (comic), illüstrasyon, resim, heykel, film, animasyon, oyun, fotoğraf, video...vb. gibi mecralarda görülmektedir. Dolayısıyla görsel bir anlatı hareketli, dizili imgeler veya tek bir imge ile oluşturulabilir. Genellikle izleyicinin karşısına çıkmayan ve bir yapımda varlığı izleyici tarafında çoğunlukla bilinmeyen fakat bir fikri ve anlatıyı görsel olarak aktaran ve dolayısı ile bir görsel anlatı olan storyboard'u bir kenarda tutmak gereklidir. Dahası storyboard, bir görsel hikaye anlatımı formu olarak kullanılacağı medyanın yapımlarında metinsel anlatının ilk görselleştirilmiş halidir ve bir yapım ekibinin, çekimden önce filmin, reklamın, videonun neye benzeyeceğini algıladıkları noktadır. Bu yönüyle storboardun çizgi roman ile örtüşen bir yapısı vardır, düşünüldüğünde metinsel anlatılarda senaryo ile hikaye arasındaki fark, storyboard ve çizgi roman arasındaki fark ile aynıdır. Storyboard, çizgi romandan farklı olarak, yaratıcı ve izleyici arasında bir ilişki kurmadığından dolayı, tezde üzerinde çok durulmamaktadır.



Resim 2. 1: William Hogarth “Bir Rake’in Aşamaları” (A Rake’s Progress, 1732 - 1734)

Çizgi romanda hikaye ve anlatılar, dizili olarak sayılabilecek çok sayıda imgeler ile görsel olarak aktarılır. Elbette metinlerin anlatıya açıklama ve/veya konuşma balonları formlarında dahil olduğu kısımlar olsa da, anlatının ana formu görseldir ve de dolayısıyla görsel hikaye anlatımının en belirgin olabileceği mecralardan biridir. Çizgi romanın ilk yaratıcılarından biri olarak bilinen William Hogarth (1697-1764) *Bir Rake'in Aşamaları (A Rake's Progress)* 1732 - 1734 yılları arası sekiz parçadan oluşan bir seri tablo resmederek bir anlatı oluşturmuştur ve bu seri, basılı olarak yeniden üretilmiştir. Bunun gibi çalışmaların "comic strip" adı verilen, bir dizi görsellerin oluşturduğu anlatı formu, 19. yüzyıla kadar belirginleşmemiştir. Tartışmaya açık olsa da *Glasglow Aynası (The Glasglow Looking Glass)* (William Heath, 03 Nisan 1826) ilk comic strip olarak ele alınır. Bu eserin, modern çizgi romana ait tüm elementleri barındırdığı söylenebilir. Bu kısa karikatür şeritleri, baskının gelişmesi ile gazete ve dergilerde kullanılmaya başlanır ve 20. yüzyılda özellikle 1940'lı yıllarda ABD'de parlamaya başlar. Japonya'da 2. Dünya savaşı sonrası Osamu Tezuka "manga"nın (Japonca'da çizgi roman anlamına gelmektedir) kurulumunu gerçekleştirmiştir. Uzun bir illüstrasyon geleneğinden gelen kültür için çizgi roman büyük ölçüde popüler olmuştur.



Resim 2. 2: William Heath “Glasgow Aynası” (*The Glasgow Looking Glass* , 03 Nisan 1826)

Animasyon, birbirleri ile bağlantılı olan tekil imgelerin art arda bir hareketi tamamlayacak şekilde bir dizi, sahne oluşturmasıdır. Bu, bir çizgi roman veya storyboard’un hareketli görüntüye dönüştürülmüş halidir. Elbette ses, animasyonun anlatısına büyük bir katkı sağlasa da temelinde animasyon, anlatıyı görseller aracılığı ile yapmaktadır.

Senaryoyu diğerk edebi formlardan ayıran ve bir senaryoyu iyi bir senaryo yapan, kelimelerle kurulan anlatının bir görsel karşılığı, temsili olmasıdır. Eğer bu görsel temsilin karşılığı yok ise, bu senaryoda fazla söz kullanıldığı anlamına gelir. Bir görsel tasarımda da aynı şekilde, kullanılan görsel öğeler bir anlatı sunar. Görsel bir tasarımı incelerken, illüstrasyondan film afişine kadar geçerli olan, görsellerde kullanılan öğelerin tümü bilinçli bir biçimde yerleştirilmiştir; kaza eseri ortaya çıkan bir görsel öğe olmaması beklenir. “Sanatta tesadüfler vardır” elbette, fakat tesadüf eseri ortaya çıkanın korunması veya kaldırılması bilinçli bir karardır. Görsel, bütünlüğü olan ve amaca göre yaratılan (burada amaç bir müşteri için yaratılacak bir görsel de olabilir, sanatçının kendi işi de olabilir) bir tasarımıdır.

İçinde bulunulan modern çağda, bilgi alışverişlerinin hızı, boyutu, erişim kolaylıkları algı farklılıklarını etkilemiş durumdadır. Kültürel algılama daha esnek bir hale gelmiştir. Toplumlar farklı toplumların kültürel değerlerini bu hızlı bilgi alışverişi ile öğreniyor durumdadır. Dolayısıyla anlatılar biraz da anlatanın perspektifinden, izleyicinin kültürlerarası bağlantı kurma kabiliyetinin gelişmesi sonucu, algılanabilir hale gelmiştir. Sanatsal üretim, bir kültür ürünüdür. Sanatsal form, kesin kuralları olan ve bütün sanatçıların izlemesi gereken bir durum olmamakla beraber izleyicinin, algılayanın üzerinden oluşur (Bordwell ve Thompson, 1990, s. 33-45). Yukarıda bir anlatı için, bir anlatıcının ve de bir dinleyicinin gerekli olduğu belirtilmişti. Görsel hikaye anlatımı için ise benzeri bir durum söz konusudur. Görsel hikaye anlatımında göstermek ve izlemek ilişkisi vardır. Görsel hikaye anlatımı, karakter tasarımı algılayana görsel ipuçlarıyla bir anlatı sunar. Bu ipuçları bize kültürel yollardan, öğrenimlerimizden ve tecrübelerimizden oluşan birikimlerimiz ile anlatıyı algılamamızı kolaylaştırır. Bu sebeple sanatsal form, algılayıcı üzerinden oluşacaktır. Batı kültüründe dolunayın korku verici bir anlamı olması ve Türkiye coğrafyasının da dahil olduğu Ortadoğu toplumlarında daha romantik ve güzellikle ilgili bir duyguyu temsil etmesi gibi kültürel algıda oluşmuş farklılıklar, üretilmekte olan sanatsal formu etkileyecektir. Dolunay batı kültüründe bir bayram olan Halloween’de, kurt adam masallarında korku temasının bulunduğu bir anlatı iken, bu coğrafyanın toplumu için keyifle

seyrine dalınır, romantizmi çağrıştırır ve üzerine şarkılar söylenir. Batı" kültüründeki cadı ile içinde bulunduğumuz coğrafyanın çarşamba karısı, koncolos, al karısı (ki ortadoğu coğrafyasında çeşitlendiklerini ve hatta farklı işlevleri olduğunu da görürüz) gibi figürleri karşılaştırdığımızda da hepsi pagan ve şamanik geçmişlere sahip olsalar da kültürel farklılıklar taşırlar. Bu kültürel farklılıklar görünümüleri üzerinden de çeşitlenmektedir. Fiziksel görünümüleri kılık kıyafetleri ve ritüelleri sırasında kullandıkları araç gereçlerle farklı görsel dünyalar da oluştururlar. Öyleyse sanatta görsel anlatı üretmek için benimsenen çeşitli yollar olsa da, üretilen anlamların kültürlere göre farklı biçimlerde algılanacağı da bir gerçektir.

Sanatın temel öge ve prensipleri, bir görseli oluşturmanın temel taşlarıdır. Olmazsa olmaz kurallar olarak görmek yerine bu prensipleri birer kılavuz ve öğeleri birer araç olarak düşünmekte yarar vardır. Sanatın temel öğeleri bir görselde "nelerin" bir araya getirildiğidir. Bir metni oluşturan kelimeler ve paragraflar gibi veya bir yemeğe konacak olan malzemeler gibi, görsellerde kullanılan dili oluşturmaktadırlar. Bu dilin kullanımı, kelimelerin mantıklı bir bütüne yerleştirilerek anlamlar yaratması, sanatın prensipleri tarafından gerçekleştirilir. Sanatın prensipleri ve sanatın temel öğelerinin "nasıl" bir araya getirildiğidir. Kelimeler yoluyla anlamlar yaratarak bir anlatı oluşturma ve bu anlatıyı bir izleyiciye/okuyucuya aktarma çabası görsel hikaye anlatımı için kelimelerle değil, görsel birtakım unsurlarla gerçekleşmektedir. Görsel dil, sanatın temel öge ve prensipleri ile beraber kompozisyon ve kadraj gibi unsurlardan oluşmaktadır. Bu görsel dil ve dilin kullanımı, sanat eserlerinin oluşturulmasına, yapılandırılmasına, kurulmasına yönelik yöntemsel yaklaşımlar olarak düşünülebilir. Görsel unsurlar tıpkı metinsel anlatıların yazarları/yaratıcıları tarafından aktarımlarında ve izleyicilerin algılayışlarında kültürden kültüre, toplumdan topluma değişkenlik gösterebileceği gibi görsel anlatılarda da aynı durum söz konusudur. Dolayısı ile hikaye anlatımında ideoloji, toplum ve bu ilişkilerin oluşumu safhasında rol oynayan bütün katılımcılar, görsel hikaye anlatımında da bulunmaktadır.

2.2. Plastik Sanatın Temel Öğeleri ve Prensipleri (Elements and Principles of Art)

Görsel hikaye anlatıcılığında karakter tasarımının anlatısal boyutunu ortaya koyabilmek için, öncelikle bu görsellerin, sanatın temel öğe ve ilkeleri çerçevesinde açıklanması gerekmektedir. Sanatın yedi öğesi çizgi (line), şekil (shape), form, renk (color), açıklık-koyuluk değeri (value), alan/mekan (space), doku (texture) olarak geçmektedir (Esaak, 2018). Düşünüldüğünde görsel tasarımın çok önemli bir parçası olan “ışık”ın bu yedi öğenin içerisinde yer almaması, ışığın bir görsel oluşturulurken açıklık-koyuluk değeri ve renk farklılıkları ile gösterilmesinden kaynaklanmaktadır. Elbette batı ve özellikle Rönesans resmi ve sonrası akademik resim sanatının ilkeleri üzerinden konuşarak bunlar söylemektedir. Minyatür gibi başka bir dünyaya bakıldığında ortaklıkları ve farklılıkları ile başka ilkeler ve öğeler bütünü ile karşılaşılmaktadır. Tek bir ışık kaynağından aydınlatılan bir görsel içerisinde tek bir renkten oluşan bir yüzey, ışığın vurduğu ve vurmadığı noktalarda farklı renkte ve açıklık-koyuluk değerinde gözükacaktır. Dahası farklı dokular, aynı renk için farklılıklar gösterecektir. Örneğin temelinde aynı renge boyanmış iki araba arasında parlak yüzey ve mat yüzey farklılığı, rengin görünümünde farklılık yaratacaktır. Bu farklılık sadece renkte değil, görseldeki açıklık-koyuluk değerlerinde de oluşacaktır. Bir formun farklı açılardan aydınlatılması o forma ait algıyı değiştirecektir; daha doğrusu bir formu bütünüyle kavrayabilmek için, onun farklı açılardan, farklı şiddetlerde aydınlatılması gerekmektedir. Sanatın yedi öğesi arasında bulunmasa da “ışık”, bu öğelerle görsel olarak oluşturulabilmektedir, daha doğrusu ışık öğelerin davranış biçimlerini etkilemektedir. Işığa benzer öğe sayılabilecek “edge”, yani kenardır, örneğin bir çizerin gözünden bakıldığında, kanvas üzerine görseller oluştururken ve çizdikleri arasında ilişkiler kurarken, oldukça güçlü bir araç olarak ele alınması gerekmektedir. Stan Prokopenko herhangi bir imgeye bakıldığında şekil, açıklık-koyuluk değeri, renk ve kenar öğeleri ile anlatılabilir, sadeleştirilebilir olduğunu savunmaktadır (Prokopenko, 2013). Tıpkı ışık gibi kenar da çizgi, renk, açıklık-koyuluk değeri ve şekiller gibi sanatın yedi elementi ile oluşturulabilir. Ani

veya yumuşak olan renk ya da değer değişiklikleri keskin ya da yumuşak kenarlar oluşturmak için kullanılabilir.

Yukarıda bahsi geçen bütün öğeler birbirlerini oluşturmak için kullanılabilir. Işık olmadan açıklık-koyuluk değerinin anlaşılamayacağı ve dolayısıyla bir kenar oluşturulamayacağı söylenebilir. Açıklık-koyuluk değeri bulunmayan ya da yanlış kullanılan bir görselde renklerin hiçbiri doğru görünmeyecektir (Prokopenko, 2013). Kenar türleri iyi belirlenmemiş bir görselde formdan alana kadar izleyici algısı keskin olmayacaktır. Kenar ve şekiller formları, açıklık-koyuluk değerleri renkleri ve benzeri biçimlerde öğeler birbirlerini etkileyecektir. Dolayısıyla bu öğelerin birbiriyle ilişkili olduklarını bilmek ve bu ilişkiler çerçevesinde görsellerin oluşturulduğunu anlamak gerekmektedir. Dahası bu öğelerin sanatçılar/yaratıcılar tarafından ustalıkla kullanımları veya kullanımları ile ilgili seçimler, sanatçıların/yaratıcıların yorumlama gücü ile örtüşmektedir.

Renk, görsel hikaye anlatımı için çok önemli bir öğe olmakla beraber başlı başına bir tez konusu olabilecek kadar geniş bir başlıktır. Doğal olarak bu çalışmada renk konusu tümü ile anlatılmayacaktır, ancak renk ile ilgili kısa bilgiler verilip görsel hikaye anlatımında nasıl kullanılmış olduğuna bakılacaktır. Gonzalez ve Woods bugün halk arasında yaygın olarak kullanılan “renk” kavramını renk modelleri (aynı zaman renk uzayı veya renk sistemi olarak da adlandırılabilirler) olarak açıklamışlardır (Gonzalez ve Woods, 2002, s. 289-295). Çünkü insanların gündelik dilde renk olarak bildikleri ve kullandıkları kavram daha yakından bakıldığında renk özünü (hue) ifade etmektedir. Halbuki renk kavramı renge adı veren renk özü, rengin ne kadar saf olduğunu belirleyen doygunluk (saturation) ve rengin ne kadar açık veya koyu olduğunu belirleyen açıklık-koyuluk değeri olarak isimlendirilen unsurlardan oluşmaktadır. Kırmızı gibi bir renk gündelik sohbet içerisinde kullanıldığında aslında sözü geçen o spesifik kırmızı rengini oluşturan unsurların hepsi bir arada kastedilmektedir. Dolayısıyla koyulukları ve/veya şiddetleri farklı iki kırmızı renge aynı renklemiş gibi “kırmızı” demek gibi bir durumu beraberinde getirmektedir. Bahsedilen iki farklı kırmızı rengi birbirlerinden ayırabilmek için bazı koyu, açık, sönük...vb. kırmızı gibi sıfatlara

ihtiyaç duyulmaktadır. Böylelikle gündelik dilde bile renk özü aynı olan iki farklı kırmızıyı birbirinden ayırt etmek için rengin geri kalan iki unsuru farkedilmeden kullanılmış olur.

Gonzalez ve Woods HSI “Hue, Saturation, Intensity (yoğunluk)” modelinin insanların bir rengi anlatmak için kullandıkları yöntemle benzer olduğunu eklemiştirler (Gonzalez ve Woods, 2002, s. 295). HSI modeline ek olarak RGB “Red, Green, Blue” (kırmızı, yeşil, mavi), CMY “Cyan, Magenta, Yellow” (camgöbeği, galibada, sarı) veya daha sonradan gerçek siyah rengi açıklayabilmek, üretebilmek için CMYK “Cyan, Magenta, Yellow, Key” (camgöbeği, galibada, sarı, siyah) olarak tanımlamaktadırlar (Gonzalez ve Woods, 2002, s. 289-295). “Key” CMYK modelinde siyah rengi temsil etmektedir. Terim olarak aynı yapıyı anlatan HSV “Hue, Saturation, Value”, HSB “Hue, Saturation, Brightness (parlaklık)” ve HSL “Hue, Saturation, Lightness (açıklık)” da bulunmaktadır. Temelinde RGB, CMYK, HSI, HSV, HSB ve HSL farklı matematik formülleri ile renkleri dijital ortamda oluşturmak için geliştirilmişlerdir. Bu modellerin amacı, renklerin genel kabul göreceği şekilde tanımlanmasını kolaylaştırmak amacıyla (Gonzalez ve Woods, 2002, s. 289 - 290).

Ancak bu modeller, renklerin kendilerini anlamak anlamına gelmemektedir. Renk algısı ve kullanımı çok içsel bir süreç (Duff, 2016) olsa da, sanatçılar zamanla renk teorisi ve renk uyumu gibi rengin algılanım ve kullanım biçimini daha yöntemsel hale getirebilecek düzenler oluşturulmuştur. Bu gereklilik, renk kullanımının zor bir süreç olmasından kaynaklanmaktadır. Doğru kullanıldığında renk bir imgenin duygusunu değiştirebilir ya da hikayeyi etkileyebilir (Price, 2014). Renk kullanımının içselliği şarkı söylemek ile karşılaştırıldığında benzer bir duygu aktarımı söz konusudur. Bu içselliğin bir örneği olarak çocuklara bakmak yeterlidir. Çocuklar için çizim yapmak, şarkı söylemek, dans etmek gibi eylemler onlara doğal gelen ve çocukların düşünmeden yaptıkları şeylerdir. Renkleri kullanmak da şarkı söylemek kadar doğal gelen bir olgudur, ancak bu insanların şarkı söyleyebildikleri ya da renkleri kullanabildikleri, daha doğrusu bir izleyici/dinleyici karşısında sahne alacak kadar şarkı söyleyebildikleri ve bu durumda bir film için renk paleti seçecek

kadar renk kullanabildikleri anlamına gelmemektedir. Renk kullanımında, tıpkı şarkı söylemek için nasıl ses tellerinin kontrollü kullanımıyla güzelleşen ve duyulması keyif veren bir noktaya varılmaktaysa renk kullanımı için renk uyumundan ve renk teorisinden gelen bilgilerin kullanımı bir imgeyi bir o kadar bakılması, izlenmesi keyif veren hale getirecektir. Renk teorisi ve renk uyumu, renkleri karıştırmanın ve renkleri kullanmanın yöntemsel yaklaşımını tartışmaktadır. Dahası renklerin birbirleri ile nasıl iletişim kurdukları, renk uyumunu anlamaktan geçmektedir. Rengi anlamaya başladıktan sonra yukarıdaki renk modelleri istenilen rengi bulmanın araçlarıdır.

Çizgi, eskiz oluşturmak gibi bir çizim için başlangıç noktası olarak düşünülebilir. Ancak çizgi roman türü çizimlerde çizginin görselleri betimlemede ne kadar güçlü bir araç olarak kullanıldığını görebiliriz. Sadece belirli bir stil içerisinde çizmek için değil, çizgi yaratıcı tarafından hareketlilik, enerji, farklı duygular, güç ve illüzyon gibi etkiler yaratmak için de kullanılmaktadır. Şekil, insanlar için tanıdık bir kavramdır. Çocuklukta çizim yapılırken kullanılan öğedir (Prokopenko, 2013). Bir evin bir kare ve üçgen ile tasvir edilebileceği gibi. Şekiller aracılığı ile insanlar, dünyayı sadeleştirilmiş görsel imgeler halinde algırlar. Fakat tasarım perspektifinden, bir yaratıcı için sadece gördüklerini basit ve dünyanın kompleks ve karmaşık görselliğini basitleştirmek, sadeleştirmek ve daha algılanabilir hale getirmek için değil, ama aynı zamanda tasarımını ilginç bir görsel olarak sunabilmek için de önemlidir. Şekiller karakter tasarımında büyük rol oynar. Karakter ile ilgili görsel bir hikaye söyleyebilirler (Tillman, 2011, s. 6). Heyecan verici şekil tasarımları ilgi çeken bir görsel oluşturacaktır. Buna ek olarak geometrik şekiller aracılığı ile tasarımcılar bir imgeyi ilk bakışta okunur ve anlaşılır bir biçimde tasarlayabilirler. Logo tasarımları bunlara örnek olabilir. Form, hacmi ve kalınlığı olan üç boyutlu bir objenin, imgeler içerisinde üç boyutluluk izlenimi yaratacak şekilde görsellerştirilmiş halidir. Bu izlenimler ışık ve/veya tonlama “shading” gibi tekniklerle gerçekleştirilir. Şekiller bir araya getirilerek ve sözü geçen tekniklerle biçimlendirilerek form veya formlar oluşturulur.

Alan/mekan, bir sanat eserinin oluşturulduğu veya kapladığı yerdir. Alan/mekan bir kadraj içerisindeki bölge de olabilir, ama aynı zamanda sanat eserinin yerleştirildiği yer de olabilir. Bir sanat eserini oluşturan ana objeler pozitif alanı ve bu objelerin arasında ve etrafında kalan bölge negatif alanı oluşturmaktadır. Bir imge içerisinde ön ve arka ilişkisini kurarak bir mekan temsil edilebilir ve alan derinliği yaratılarak üç boyutlu bir mekan resmedilebilir. Bu üç boyutlu mekan etkisi perspektif, objelerin büyüklüğü, odağa alınmış ve bulanık bırakılmış obje ve alanlarla, ton, renk ve açıklık-koyuluk değer değişimleri vb. tekniklerle verilmektedir.

Doku, görsel içerisinde bulunan yüzeylerin bilgisidir. Görseller oluştururken tasarımcılar/sanatçılar boyama teknikleri kullanarak bir dokunun varlığının izlenimi vermeye çalışırlar. Bu bir rengin büyük bir alanı kaplayarak imgenin o bölümünü düzleştirmiş ve ezmiş halinden koparak hem görsel zenginlik katmaya başlar. Buna ek olarak dijital medyada doku üretimi, teknolojinin de ilerlemesiyle foto gerçekçi sonuçlara ulaşılmasına izin vermektedir. Sanatçılar bununla birlikte geleneksel alanda farklı sonuçlar elde etmek için dokulu yüzeyleri ile oynamışlardır.

Açıklık-koyuluk değeri, aslında bir rengi oluşturan üç öğeden biridir ve birçok sanatçı tarafından en önemlisi olarak görülmektedir (Prokopenko, 2013). Bir illüstrasyonu oluştururken gerçekçi bir sonuç elde etmek, çizilen konunun açıklık-koyuluk değerinin doğru ve tutarlı kullanımı ile gerçekleşir (Duff, 2016). Açıklık-koyuluk değeri, bir objenin formlarını okunur hale getirir, renkleri birbirinden ayırır, ışığın algılanmasını sağlar, alan derinliğinin okunmasını kolaylaştırır... vb. Bu noktalardan yola çıkarak açıklık-koyuluk değerinin diğer öğelerin okunmasında, algılanmasında, anlaşılmasında ve kullanımında önemli bir rolü olduğu rahatça söylenebilir.

Sanatın prensipleri, kaynaklar çoğaldıkça farklı başlıklar altında toplanabilmektedir ya da birbirine yakın kavramlar bir araya getirilmektedir. Megan Kennedy prensipleri, denge (balance), vurgu (focul point/emphasis), hareketlilik/dolaşım (movement), bütünlük (unity/harmony), kontrast (contrast), ritim

(rhythm), patern (pattern) ile sınırlı tutarken (Kennedy), Judith Dinham oran orantı (scale/proportion) prensibini katmış, fakat vurgu, hareketlilik/dolaşım, bütünlük ve ritim prensiplerinden bahsetmemiştir (Dinham, 2013). Lisa Marder ise, listeye çeşitlilik (variety) prensibini ekleyerek listesini denge, kontrast, vurgu, hareketlilik/dolaşım, patern, ritim ve bütünlük prensiplerinden kurmuştur (Marder, 2018).

Denge, bir imgenin görsel ağırlığını resmetmek için kullanılır (Kennedy). Dengesizlik izleyicide rahatsızlık duygusu yaratır (Marder, 2018). Bir tasarımdaki parçalar eşit bir şekilde dağıtılarak stabil bir durum yakalanmaya çalışılmaktadır. Denge temelinde üç türe ayrılabilir: simetrik, asimetrik ve radyal (radial). Simetrik dengeye sahip bir görsel tam ortadan ikiye ayrıldığında, bu dikey veya yatay bir ayırım olabilir, iki taraf da aşağı yukarı aynı görselliğe ve aynı görsel ağırlığa sahiptir. Asimetrik bir imgede ise parçalar aynı görsellikte değildirler, fakat aynı görsel ağırlığa sahip olabilirler. Radyal dengede öğeler, imgenin merkezinden dışarıya doğru hareket etmektedir. Dairesel bir simetridir.

Kontrast, bir sanat eserindeki ani değişimdir. Bu değişim öge veya diğer prensiplerle gerçekleştirilebilir. Kontrast heyecan vericidir ve izleyicinin ilgisini çekmek için kullanılmaktadır, çünkü insan beyni kontrastla ile sağlanan etkiyi çok sever ve görmek ister. Yüksek kontrasta sahip bölüm, izleyicinin ilgisini ilk çeken alanlardan biridir (Marder, 2018). Kontrast bir öğeyi ya da objeyi ön plana getirmek için kullanılmaktadır. Örneğin kontrastla vurguyu gerçekleştirerek sanatçı/yaratıcı istenilen öge veya objeyi ön plana çıkarmış olacaktır. Vurgu ise, bir yaratıcının/sanatçının imgede belirli bir noktaya izleyiciyi yönlendirerek, izleyicinin bu noktada odaklanmasının sağlanmasıdır. Sanki bütün imge bu vurgu noktası için yaratılmıştır. Vurgunun sağlanması için kompozisyon kurulumuna yardımcı olan yöntemsel yaklaşımlar da bulunmaktadır.

Bütünlük, bir sanat eserinde öge ve prensiplerin birbirleriyle tutarlı ve uyumlu oldukları, dikkati çeken, baskın ve/veya heyecanlı olan noktalarla beraber izleyicinin gözünü dinlendirebildiği ve üzerinde çok düşünmek zorunda olmadığı durumda

ortaya çıkar. Bütünlüklü bir görselde izleyici ne çok dinlenecek nokta bulur ne de bütün görsel şenlik içerisindedir. Hareketlilik/dolaşım, sanat eseri oluştururken sanatçı tarafından izleyicinin gözünü, kullanılan öğeler, prensipler ve objelerle sanat eseri üzerinde dolaştırarak sağlanır. Aynı durum tasarım için de geçerlidir. Hareketlilik/dolaşım, eylemin akışı veya duygusudur.

Ritim, sanatın temel öğelerinin tekrar ederek kullanımınıdır. Bu tekrarlılık sanki bir dansa yön veren, fakat bir imgenin içerisindeki görsel bir tempo gibidir. Fotografik ritim, kavramını müzik teorisinden almaktadır (Kennedy, <https://expertphotography.com/principles-of-design-photography/>). Ritim, aynı zamanda bu tekrar ve tempo yapısı ile görseldeki öğelerin birbirinden kopmamasını sağlar. Bir rengin parça parça başka noktalarda veya bir desenin yer yer ortaya çıkması gibi toparlayıcı bir yapısı vardır. Ancak patern³ olmaktan farklı olarak, ki patern tutarlılığa dayanmaktadır, ritim çeşitliliğe dayanır. Patern ise herhangi bir öğenin ve/veya objenin art arda sanat eserindeki kullanımınıdır. İnsan gözü patern bulmaya yönelik ayarlıdır. Bu, bir izleyicide şaşırtıcı duygusal tepkiler uyandırabilir (Kennedy). Çeşitlilik, bir sanat eserinde değişkenliklerin bulunmasıdır. Çeşitlilik ile izleyicinin hep tekdüze olan bir görsele bakmasına engel olunmuş olur. Burada, izleyiciyi aynı görsel bilgilerle sıkıkmak istenmemektedir (Fussell, 2018).

Oran orantı, bir sanat eserindeki objeler, öğelerin birbirleri arasındaki ve varsa kadrajları arasındaki büyüklük ilişkisidir. Bilinmeyen bir ya da üretilmiş objelerin büyüklüğü, bir peyzaj imgesindeki uçurumun büyüklüğü veya bir uzay gemisinin büyüklüğü, bilinen başka objeler tarafından referans verilerek aralarındaki oran farkı ile algılanabilir.

Kompozisyon ve kadraj sanatın temel öğe veya sanatın prensipleri içerisinde listelenmese de bir sanat eserinin yaratılmasında çok önemli bir yer tutmaktadır, dolayısıyla da kompozisyonu ve kadrajı açıklamak ve anlamak gerekmektedir. Kompozisyon, bütün öğe ve prensiplerin sanat eserinin kadrajı veya alanı içerisinde düzenlemesidir (Fussell, 2018). Kompozisyon temelinde “ne nereye

³ İngilizce “Pattern” kelimesi, “Patern” olarak kullanılmıştır.

yerleştirilmelidir?" sorusunu cevaplamaktadır. Kompozisyon, izleyicinin sanat eseri deneyimini şekillendirmektedir (Sawyer, 2018). Kompozisyonu güçlü olmayan bir eser anlatı malzemesi ne kadar güçlü olursa olsun bir sanat eseri olarak zayıf kalacaktır. Çünkü kompozisyon iletinin şeklini belirleyen yapıdır. Görülmesi gerekenin nerede ve nasıl görüldüğünü belirlediği yerdir kompozisyon. Dolayısıyla sanat eserinin yapılışı boyunca sürekli olarak kontrol edilmesi gerekmektedir. Kadraj ise, basitçe neyin görsele dahil olduğudur ve bu anlatı için önemli bir seçimdir. Mizansen (mise-en-scene), çerçeve (kadro) bir sahneyi veya bir kareyi oluşturan unsurları, neyin gösterildiği, neyin kadraj, çerçeve ya da sahne dışında bırakıldığı ya da sahnenin, çerçevenin içindekilerin yan yana gelişi, karşı karşıya gelişi, odakta ne olduğu yani bütün bunların kompozisyonu anlatı ve kurgu açısından, analiz ve eleştirisi açısından önem taşır.

2.3. Animasyonun On iki Prensipleri

Son olarak animasyonun on iki prensibinden bahsetmek, görsel hikaye anlatımı bazında önemli olacaktır. Johnston ve Thomas'ın açıkladığı gibi; ezilme ve esneme (squash and stretch), ön hareket (anticipation), sahneleme (staging), baştan sona ve pozdan poza (straight ahead and pose to pose), takip edilen hareket ve örtüşen eylem (follow through and overlapping action), ivmelenme ve yavaşlama (slow in, slow out), dairesel hareket (arc), ikincil hareket (secondary action), zamanlama (timing), abartma (exaggeration), boyutlu/kaliteli çizim (solid drawing), çekicilik (appeal) prensiplerinden oluşmaktadır (Johnston ve Thomas, 1981).

Prensipleri açıklamadan önce, animasyonda hareketi oluşturan karelerin, animasyonun daha akışkan, geçişken, algılanabilir ve göze güzel gelen bir görsel (ya da bu durumda bir görsel sahne) olarak sunulabilmesi için nesnede belirli form, şekil bozulmaları ile çizilebildiklerini (bu durum her animasyonda yoktur fakat sıkça kullanılabilir) belirtmekte fayda olacaktır. Bu bozulmalarla ilgilenen prensipler gerçek hayatta, insan gözünün seçemediği fakat nesnelere oluşan fiziksel olaylara bakılarak oluşturulmuştur. Bozulmaların ötesinde kimi prensip ise hikayeyi

görsel olarak anlatmak için yani görsel hikaye anlatımını gerçekleştirebilmek için oluşturulmuştur. Bu prensipler nesnelere formu, şekli veya yapısıyla ilgili olmasa da, çizilen nesnelere nerede, nasıl ve niye çizilmesi gerektiği ile ilgilenmektedirler. Tüm prensipler ele alındığında amaçlarının, anlatıyı ve estetiği güzel ve güçlü bir biçimde sunmak oldukları anlaşılmaktadır.

Ezilme ve esneme prensibi, bir nesneyi uzatarak veya yassılaştırarak nesnenin hız, ivme, ağırlık, ve kütlelerini vurgulamaktadır. Belirli bir aksiyonu vurgulamak için fiziki form üzerinde yapılabilen bir manipülasyon sürecidir (Webster, 2005, 22). Hareket halindeki bir nesne esnetilip uzatıldığında hızı ve ivmesi ile ilgili bilgiler alınabilir. Nesnenin ağırlığını ve kütlelerini ne kadar ezilip, yassılaştığı ile anlamak mümkündür. İzleyici böylece nesnenin hangi malzemeden yapıldığını veya olduğunu, hangi hızda ve belki hangi ortamda hareket ettiğini ve nasıl bir yüzeyden geçtiğini anlayabilmektedir. Örneğin süngerden yapılmış bir top yerden sekerken bir metalden yapılmış veya bir bilardo topuna göre daha fazla ezilecek ve daha fazla uzayacaktır, çünkü bilardo topuna göre daha hafif ve yumuşak olan sünger topunun fiziksel yapısında daha büyük değişiklikler olacaktır. Başka bir örnek olarak yüz ifadesinin etkisini arttırmak için ezilme ve esneme prensibi kullanılabilir. Gözlerin ve ağzın normal açıklıktan (birinci durum) kapalı (ikinci durum) ve daha sonra tümüyle açık bir duruma (üçüncü durum) geçtiğini varsayalım, birinci durumda gözler ve ağız normal açıklıktayken kafanın bütünü de normal çizilmektedir. İkinci durumda kapalı gözler ve ağzın kapalılığına vurgu getirmek için kafanın bütünü daha yassı çizilmektedir, bununla birlikte gözler ve ağız birbirlerine yakınlaştırılmaktadır. Üçüncü durum için ise gözler ve ağız tümüyle açık ve birbirlerine normal durumda olduklarında daha da uzaktırlar, vurguyu daha da arttırmak için kafanın bütünü uzatılmaktadır. Sahneyi tamamlamak için ise ilk duruma geri dönülmektedir. Bu noktada nesnenin hacminde değişiklik olmayacak şekilde çizimler yapılmalıdır, nesnenin 3 ya da 2 boyutlu alanda kapladığı alan her zaman aynı olmalıdır.

Ön hareket prensibi animasyonda nesnenin sahne içerisinde yapacağı ana hareketten önceki hazırlık pozunu ya da hareketi olarak düşünülebilir. Ön hareket

izleyiciye sahnede biraz sonra oluşacak ana hareket için ipuçları verme ve ana hareketi gerçekçi kılma amacındadır. Ana harekete geçmeden önce bu ana harekete güç vermekte ve etkisini arttırmaktadır. Örneğin bir kavga sahnesinde birinci karakter ikinci karaktere yumruk atmak üzerindedir. Birinci karakter dümdüz dururken bir yumruk atarsa güçsüz ve etkisiz olacaktır, halbuki eğer karakter yumruk atacağı el ile gerilerek vurursa daha güçlü bir vuruş olacaktır. Birinci karakter gerilirken destek olacak şekilde ayağını da arkaya atarsa ve birazcık da dizlerini bükerek birazdan atacağı yumruk için hem ayağından hem de yerden destek alırsa yumruk daha güçlü, etkili bir yumruk olacaktır. Böylece ana hareketten önce izleyici atılacak yumruğa hazırlanmış ve üzerine bu yumruğun gücü ve etkisi ile ilgili bilgi verilmiştir. Ön harekete de ön hareket eklenerek bütün sahne daha da zenginleştirilebilir örneğin birinci karakterin birinci ön hareketteki gerilme hareketinden evvel öne doğru eğilip ön hareketi yapmak için gerilmesi gibi. Elbette eğer ki anlatılmak istenilen anlatı/hikaye yumruğun güçsüz olması gerektiği ise birinci ön hareket belki ikinci bir ön hareket olmaksızın daha az gerilerek, dizlerini az bükerek ana hareket güçsüzleştirilebilir, ancak hala izleyiciyi hazırlar.

Anlatı takibi açısından bir sahnede nelerin olup bittiği, izleyicinin nereye bakacağı, izleyicinin aksiyon içerisinde neyi veya neleri takip etmesi gerektiği ve bunların zamanlamaları, karakterlerin oyunculuğu, kamera açıları, sahnedeki çevresel sanat gibi unsurların tümü sahneleme prensibinin açıkladığı konudur ve bu unsurlar tümüyle sanatçının/sanatçıların kontrolünde olmalıdır. Sahneleme aynı zamanda kadraj ve kompozisyonun animasyon prensipleri içerisindeki halidir, çünkü sahneleme animasyonun sunumudur. Anlatıdaki fikrin görsel sunumu tıpkı illüstrasyon, fotoğraf, karakter tasarımı vb. diğer bütün görsel anlatı tasarımlarında olması gerektiği gibi açık ve net olmalıdır. Dolayısıyla sahneleme aynı zamanda bir duygunun, fikrin, eylemin aktarımını en iyi biçimde nasıl oluşturabileceğini düşünmektedir.

Baştan sona ve pozdan poza animasyon, animasyon yapımında kullanılan iki yöntemi açıklamaktadır. Animasyon basitçe, art arda çizilen karelerin belirli bir hızla sırasıyla gösterilmesidir. Art arda gelen karelerdeki çizilen nesnenin, karelerdeki

farklı yerleşimlerinden dolayı hareket illüzyonu yaratılmıştır. Bu illüzyona ulaşmanın iki yönteminden bahseder bu prensip. Baştan sona animasyon birinci kareden başlayıp son kareye kadar sırasıyla çizilmesidir. Bu yaklaşımın avantajı alev, su, su tanecikleri, duman ve patlama gibi kesin bir hareketi olmayan daha rastgele hareketliliğe sahip animasyonlar için tercih edilebilir. Pozdan poza animasyon ise bir hareketi ana pozlarına bölüp önce o pozların çizilmesi ve daha sonra bu pozların aralarını çizilmesidir. Bir engelin üstünden atlayacak olan karakterin animasyonu oluşturulacak olursa, önce atlama hareketinin başladığı ilk poz daha sonrasında karakter zıpladıktan sonra en yüksek noktadaki poz ve sonra olarak da yere tekrar inildiğinde ki poz çizilir. Daha sonra birinci poz ile ikinci pozun ve ikinci ile üçüncü pozun aralarını dolduracak şekilde kareler çizilir. Pozdan poza animasyon bu tür büyük ve sonuçların bilindiği animasyonlarda tercih edilebilir. Elbette bu iki yöntem beraber de kullanılmaktadır, dolayısıyla iyi bir görsel sunuma ulaşmak için sanatçı/sanatçılar gerek duydukları bütün yöntemlerden yararlanacaklardır.

Takip edilen hareket ve örtüşen eylem prensibi nesnelere ana gövdesi ile beraber hareket edip, ana gövdeden farklı fiziki yapıya sahip parçaların animasyonu için geliştirilmiştir. Bu parçalar ana gövdenin yaptığı hareketi takip edeceklerdir fakat ağırlıkları ve fiziki yapıları değişkenlik gösterdiği için farklı zamanlarda ve farklı bir biçimde hareketi tamamlayacaklardır. Ağacın dalından yere atlayan uzun kuyruklu ve uzun kulaklı bir hayvanın harekete başladıktan hemen sonrasında gövdesi hareket halindedir fakat kulakları ve kuyruğu gövdeye kıyasla çok az hareket etmiş olabilir veya hiç hareket etmemiş olabilir, çünkü yapıları geri gövde kadar hızlı bir hareket etmemektedirler. Daha yavaş başlayıp gövdenin hareket hızına yetişirler ve hızı gövde durana ya da yavaşlayana kadar korurlar. Gövde yere indiğinde ise gövde ile beraber duramazlar ve yere doğru olan harekete devam ederler, ve sonuç olarak başlangıç pozisyonlarına yani gövdede normal şartlarda hangi durumdaydılar ise o duruma geri dönerler.

Hızlanma ve yavaşlama prensibi gerçek hayattaki hareketliliğin animasyonlara aktarırken gerçekçi (hareketin gerçekçiliği) bir animasyon oluşturulması için ne yapılması gerektiğini açıklar. Günlük hayatta genellikle

nesnelere ani ve stabil bir hızda hareket etmezler, çünkü belirli bir hıza ulaşıncaya kadar var olan ek bir hareketlilik vardır. Yapılan hareketler, duran pozisyondan harekete geçerken, giderek hızlanan ve son hızına ulaşan, hareket halindeyken ise giderek yavaşlayarak duran duruma geçen ivmeli hareketlerdir. Dolayısıyla nesnelere hareketlerine yavaş başlar ve yavaşlayarak dururlar.

Canlıların fiziksel hareketleri, mekanik nesnelere gerçekleştirdiği düz ve hesaplı hareketler değil de daha organik olan dairesel hareketler gerçekleştirmektedirler. Bu dairesel hareket animasyonda dairesel hareket prensibi ele almaktadır. Bir karakter animasyonu ele alınacak olursa, insan bedenine ait olan uzuvlar eklemlerle ana gövdeye bağlıdır ve hareketlerini bu eklem dairesel sınırı içinde yapmaktadırlar. Eklem noktaları bir dairenin veya kürenin merkez noktası olarak düşünülürse, uzuvların kendileri de bu küre/dairenin sınırları içerisinde hareketlerini gerçekleştirirler. Elbette bu küre/daire içerisinde düz ve mekanik hareketleri gerçekleştirmek mümkün olduğu düşünülse de insan bedeni bu kadar hesaplı hareketler gerçekleştirememektedir. Bu sebeple insan olarak bile görünse düz ve mekanik hareket gerçekleştiren bir karakterin robot olduğu hissedilmektedir, daha doğrusu bir karakterin robot olduğu hissiyatını izleyiciye vermek için bu karakterin animasyonlarındaki hareketler hesaplanmış düz ve mekanik hareketlerdir. Ek olarak eğri çizgiler düz çizgilere göre daha enerji yüklüdür, çünkü bu eğri çizgiye etki eden güçler var izlenimi vardır. Dik ve dümdüz duran bir bireyin pozunda enerji yaratmak göğsünü öne getirmek o dik durma haline bir vurgu yapacak, ve enerji getirecektir. Dolayısıyla dairesel hareket sadece gerçekçi bir hareket biçimi değil ama aynı zamanda animasyona enerjiyi veren de unsurdur.

İkincil hareket bir animasyonda karakterin gerçekleştirdiği harekete daha doğrusu duyguyu ön plana taşımak için anime edilen başlıca harekete destek olan, vurgulayan, izleyiciyi yönlendiren hareketlerin tümüdür. Bir karakterin bağırdığı bir animasyon örnek verilecek olursa ana hareket karakterin ağzını açıp bağırmasıdır. Karakter bağırma hareketini yaparken elleri ağzının yanına doğru getirip megafon gibi sesi yükseltmeye çalışıyorsa belki karakter birini çağırma çalışıyordur. Bu harekete ek olarak bir de bağırma hareketinden önce derin bir nefes aldırılabilir. Bu

sahne de bađırma hareketinin kendisi dıřında gerekleřen bütn hareketler ikincil hareketlerdir ve bađırma hareketini vurgulamak ve ne ıkarmak iin oluřturulmuřlardır. Bununla birlikte bađırma hareketini yapan karakterin elleri yumruk olarak sıkılmıř ise belki karakter kızgınlıkla bađırıyor, buradan yola ıkılacak olursa da ikincil hareket olan yumruk sıkma animasyondaki hikayeyi deđiřtirmiřtir. Dolayısı ile ikincil hareketlerin anlatıya etkisi vardır.

Hareketli grnt illzyonu. bir saniyede belirli bir sayıda kareyi art arda getirerek elde edilmektedir. nceleri bu kare sayısı standardı saniyede 24 - 25 kare (24 fps, 25 fps - frame per second) olarak kullanılmaktaydı. Farklı platformlar farklı yayın standartları talep ettiđi iin kare sayıları deđiřkenlik gstermektedir. Oyun oynayan insanlar saniyede 60 ile 144 kare arası gsterim yapabilen ekranları tercih etmektedirler. Zamanlama prensibi bir saniyede gerekleřen bir aksiyon iin o saniyeye izilmesi gereken kare sayısının ne kadar olacađının kararını aıklayan animasyon prensibidir. Bir hareketin hızı izilmesi gereken kare sayısını etkilemektedir. Hızlı bir hareket iin daha az sayıda izim ve yavař hareketler iin ise daha ok izim kullanılmaktadır. Bir hareket iin izilen kare sayısı anlatıyı deđiřtirecekti, nk aynı bařlangı ve bitiř pozisyonuna sahip bir hareket, farklı nedenlerden dolayı farklı hızlarda gerekleřecektir. Bir karakterin kafasını duvara koyma hareketi dřnldđnde, bu hareket iin iki kare kullanılırsa hareket ok hızlı gerekleřeceđinden karakterin kafası duvara arpmıř izlenimi dođacaktır. Bir ka kare kullanılırsa kafasını yorgunluktan duvara dřmektedir. On kareye yakın bir sayıda kare kullanılırsa zntden kafasını duvara yaslamaktadır karakter. Tekil imgeler belki bu tr bir anlatıyı sunamayabilirler, ancak zamanlama prensibinin aıkladıđı anlatıyı deđiřtirme gcnn getireceđi bilgi ile sanatılar tekil imgeleri oluřtururken izimlerinde animasyonda yakalanabilen enerjiyi tekil imgelere aktararak anlatı ile oynayabilmektedirler.

Abartma basite bir hareketin, ifadenin, pozun limitlerini zorlayarak onları vurgulamak ve anlatılarını daha izleyicide daha gl bir etki yaratacak řekilde izmektir. Abartı izileni form veya řekil olarak bozmak deđil daha ikna edici bir sunum yapılmasıdır. Gereki bir grselde abartı animasyondaki kadar olmasa da,

gerçekçiliğin kendi yapısı içinde bile limitleri zorlayarak abartmak anlatılmak, aktarılmak ve gösterilmek isteneni daha etkili bir biçimde gerçekleştirmeyi sağlayacaktır.

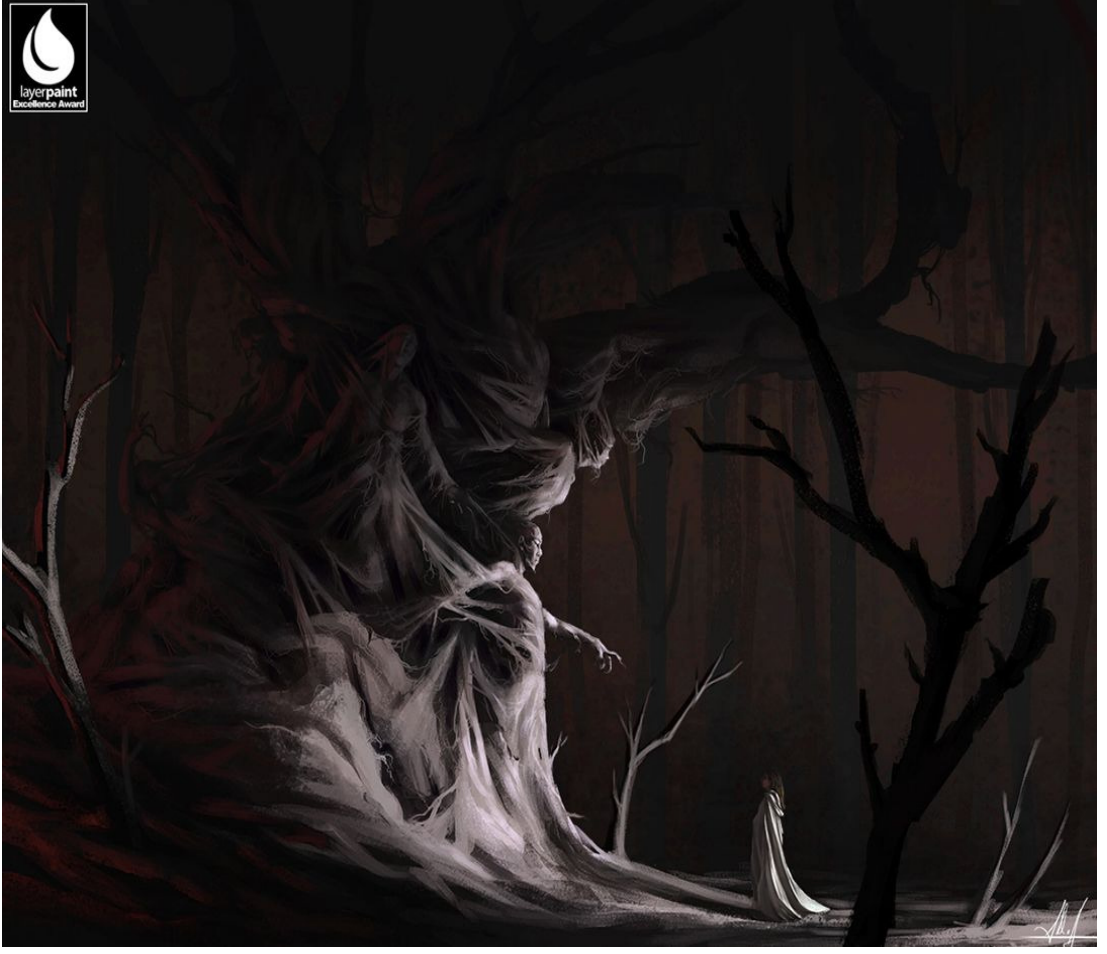
Boyutlu/kaliteli çizim animasyondaki çizimlerin üç boyutlu bir alan kapladığının izleniminin verilmesidir. Animasyonda kullanılan stile bakmaksızın, izleyici çizimin hayata geçebilecek bir yapıya sahip olduğunu hissetmelidir. Bu çizimi yaparken formların ve açıklık-koyuluk değerlerinin düzgün kullanımlarıyla gerçekleşecektir. Böylelikle karakteri ve nesnelere oluşturan parçalar birbirleriyle ikna edici biri biçimde ilişkilendirilmiş olacaklardır ve oturaklı olacaklardır. Nesnelere bir perspektif içerisinde bir alana yerleştirilmiş olmalıdırlar, ön arka ilişkileri belirgin olmalıdır yani izleyicinin gözünün bulunduğu noktadan veya kameranın baktığı noktadan öndeki, ortadaki ve arkadaki nesnelere buldukları yerler belirgin olmalıdır, öbür türlü animasyonda herşey düzleştirilmiş olarak görünecektir.

Elbette animasyonu yapılan nesne, bakılması keyif veren, ilgi çeken bir çizim olmalıdır. Çekicilik prensibi animasyon içerisindeki karakterlerin tümü, nesnelere, çevresel çizimlerin hepsi çekici olması gerektiğini söylemektedir. Bu karakterlerin sadece yakışıklı ve güzel karakter olması gerektiğini değil ama ilginç karakter tasarımları olması gerektiği ile ilgilidir. Hikayenin kötü karakteri de izlenmesi keyif verici olan bir karakter olarak izleyicinin ilgisini çekmelidir. Oranlarla oynayarak da bu ilginç tasarıma ulaşılabilir. Animasyon için geçerli olacak olan çizimi sade tutmaktır, çünkü bir nesneye ait çok fazla bilgi, detay var ise hem izleyicinin nesneyi okuması hareket halindeyken zor olacaktır hem de animatörler nesneyi anime etmekte zorlanacaklardır. Fakat aynı durum tekil görseller yani illüstrasyonlar için geçerli değildir, tersine eklenen bilgiler, elbette kaotik bir duruma girmediği sürece, tasarıma ait daha fazla anlatı oluşturacak ve dolayısı ile zenginleştirerek bakılması ve incelenmesi daha zevk veren bir hale getirecektir.

Kimi animasyon prensibi üretilen tekil imgelere de aktarılabilir, daha doğrusu bu kimi prensiplerin animasyon adına anlatmaya, oluşturmaya çalıştığı düşünceleri,

bakış açısını, anlayışı görsel hikaye anlatımı çerçevesinde tekil imgeler için de kullanılabilir. Örneğin ikincil hareket ana hareketi vurgulamak için oluşturulan hareketlerdir, düşüncesini tekil imgelerde, vurgulanacak ana nesne, poz, durum, olay vs. için yaratılan yan nesnelere, pozlar, durumlar, olaylar vs. olarak taşınabilir.

Bir görselin incelenmesinde, çözümlemesinde ve/veya analizinde sanatın temel öğeleri, sanatın prensipleri, animasyonun prensipleri, kadraj, kompozisyon vb. unsurların hepsini ele almak gerekli değildir. Ancak, bu unsurların bir görseli oluştururken sanatçının/yaratıcının izleyici ile iletişime geçebilmesi için kullandığı dil olduğunu bilmekte yarar vardır. Dolayısıyla yaratıcı, bu unsurları, yani dili ne kadar iyi kullanabilir ise, aktarmaya çalıştığı iletinin gücü için o kadar sağlam bir zemin hazırlamış olacaktır. Ek olarak sanatın temel öğeleri ve sanatın prensiplerinin görsel hikaye anlatımı bazında birbirlerini destekleyen ve tamamlayan bir yapıları olduğunu unutmamakta yarar vardır. Animasyonun prensipleri de, animasyonun bir görsel hikaye anlatımı medyası olmasından dolayı bu duruma dahil edilmelidir. Animasyonun prensipleri, tümüyle olmasa da, animasyondan başka mecralara da uygulanabilmektedir. Bununla birlikte yukarıda Thompson ve Bordwell'in açıkladığı gibi anlam algılayan, bu durumda izleyici üzerinden oluşmaktadır (Bordwell ve Thompson, 1990, s. 33-45). Collingwood, bir objenin kendisine bakılmasından daha çok, o objenin çok iyi bir şekilde çizilmiş olan resmine bakıldığında izleyicinin daha çok şey gördüğünü belirtmektedir (Collingwood, 1958, s. 308). Dolayısıyla bir görselin oluşturulmasında kullanılan ve kullanılmayan her öğe ve prensip, sanatçı/yaratıcının seçimidir, seçimlerinin sonucu da anlatıdır.



Resim 2.3 : Adam Duff “*Kaybolmuş Ruhların Ağacı*” (*Tree of Lost Souls*, erş. Tarihi 22.03.2019)

Resim 3’teki görsel, Adam Duff tarafından çizilmiştir. Sanatın temel öğeleri, prensipleri ve de kompozisyon bakımından bu illüstrasyonu ele aldığımızda, sanatçının dikkat çekmek istediği noktalar açıkça görülmektedir. Duff, görsel hikaye anlatımını ışığın güçlü kullanımı ve ana nesnelerin kompozisyondaki konumları ile gerçekleştirmiştir. İllüstrasyondaki kompozisyona bakılacak olursa nesnelerin yerleştirilişinden iki karakter olduğunu görmekteyiz, ve bu iki karakterden, oran olarak küçük olmasına rağmen, izleyicinin gözü en nihayetinde, anlatının üzerinde olduğu, sağda bulunan kadın karaktere yönlendirilmektedir. Bu yönlendirme sanatçının ışığı, kompozisyonu, nesnelere kullanım biçimiyle, bir başka deyişle sanatın temel öğeleri, sanatın prensipleri hatta animasyonun prensiplerini kullanarak gerçekleştirmektedir. İzleyicinin gözü, ilk olarak illüstrasyonun büyük bir kısmını

kaplayan sol taraftaki yapıya ve devamında oradaki karaktere gitmektedir. Bunun sebebi ışığın karakterin iletişime girilen yönünü yani yüzünü ve gövdesinin ön kısmını tümüyle aydınlatıyor olması, karakterin oran olarak illüstrasyonda geri kalan diğer tüm nesnelere daha büyük olması, sanatçının ait olduğu batı kültüründe okumanın soldan sağa doğru yapılması ve dolayısıyla batı insanının bir imgeyi de okuma alışkanlığı olarak soldan sağa bakması gibi nedenlerle yatmaktadır. Devamında ana karakterin, görselde en önde bulunan ağaç, büyük karakterle arka planın yarattığı kontrast, görselin orta bölümünde nesnelere üzerinde durduğu zemin ve arkadaki çevresel nesnelere yaratılan çerçevenin içinde bulunmasından ve ek olarak büyük karakterin de onu işaret ediyor olmasından dolayı izleyicinin gözü ana karaktere yönlendirilmektedir. Ana karakter, ilk görünen karakter olmak durumunda değildir, bu örnekte de olduğu gibi, anlatı büyük karakterde başlamaktadır, bu öncelikle izleyiciyi büyük karaktere baktırarak o karakterin önemini ortaya çıkarmaktadır ve sonrasında bu büyük karakterin üzerinden ana karakterin hikayesini anlatmaktadır. Ana karakter de aynı renk ve güçteki ışıkla ek olarak vurgulanmış bir durumdadır, böylece karakterleri renk, zemin ve hareketlilikle birbirlerine bağlayarak karakterler arasındaki bütünlük sağlanmaktadır. Sanatçı kontrast aracılığı ile karakterleri çevresel plandan ayırarak anlatıyı karakterler üzerinde tutarken, karakterler ve çevresel sanatın renk uyumunu oluşturmaktadır. İllüstrasyonun geneline yayılan şekil ve formların tekrarıyla illüstrasyonun tamamında bir bütünlük sağlanmaktadır.

İllüstrasyonda büyük karakterin büyük, sanki yaşlıca bir ağaçtan çıkıyor olması köklü oluşunu ve saygı duyulması gereken bir hissi vermekle beraber aynı zamanda can veren yani bir ebeveyn olduğunu mu söylemektedir? Kadın karaktere karşı olan duruşu, pozu ve davranışı görsel içerisinde bir ebeveyn gibi davrandığını göstermekte olduğu düşünülebilir. Dolayısıyla illüstrasyon ebeveyninin karşısına çıkan genç bir kadın karakteri resmetmektedir sanki. Ana karakterin genç oluşu ayakta dümdüz duruşundan çıkarılabilir, yaşlıca bir karakter olsa belki daha çökmüş bir poz kullanılması izleyiciye o duyguyu daha etkili bir biçimde verebilirdi. Ana karakterin dik duran pozu sadece gençliğini değil ama aynı zamanda ebeveynine

karşı gelen bir sahnenin etkisini de yaratabilir. Çevresel sanata da bakıldığında karanlık bir ormanın içinde bulunuşları ve ebeveynin karakterinin bu çevre ile bağı dolayısıyla çevresinden de güç alan bir durumu izah etmektedir sanki, dolayısıyla sanki ana karakter ebeveyninin sözleri veya direktifleri ile beraber çevrenin de baskısı altındadır. Bu da ana karakterin karşı geliş anlatısını desteklemektedir, ana karakter herşeye rağmen karşı durmaktadır fakat ebeveynin eli ile yaptığı hareket hayır demesini betimliyor olabilir. Daha evvel bahsedildiği gibi anlatı kadın karakterin anlatısıdır ve izleyici bu anlatıyı ebeveyn üzerinden öğrenmektedir, deneyimlemektedir. Karakterler olduğu gibi başka bir çevre tasarımına yerleştirilse aralarındaki ilişki aynı da kalabilir, ama değişebilir de, ilişkilerinin izleyiciye olan etkisi de doğal olarak değişecektir. Belki izleyicideki, ana karakterin baskı altındaymış gibi olan hissiyatı ortadan kalkacaktır. Tüm değişimlere örnek olacak şekilde karakterlerin güzel hissler yaratan yeşil bir orman çevresinde, akşam güneşi sahnesinde kurgulanırlarsa ve büyük karakterin parmağına küçük bir kuş kondurulursa illüstrasyonun anlatısı tamamiyle değişecektir. Böylesi bir anlatı ile sanki bir Disney animasyonunda karşılaşılabılır. Halbuki Duff'ın illüstrasyonu başka bir hissiyat içindedir, illüstrasyonun verdiği genel izlenim, masal ve/veya fantastik türü içinde daha karanlık, gizemli bir dünyada oluşturulduğudur. Doğa ve doğanın güçleri ile ya da doğa üstü güçlerle izleyiciye bir şeyler söylemekte olduğu da düşünülebilir.

Duff'ın illüstrasyonu burada tümüyle incelenmiştir yani hem karakterler hem de çevresel sanatı bir arada incelenmiş ve ilişkilerine bakılmıştır. Çevresel sanatın tek başına güçlü bir görsel hikaye anlatımı aracı olduğu ve genel anlatıya büyük bir etkisinin olduğunu vurgulamak, dolayısıyla da çevresel sanatın da görsel hikaye anlatımı içerisinde incelenmesi gerekmektedir.

2.4. Çevresel Sanat (Environment Art)

Resim sanatı olageldiğinden bu yana sanatçı doğaya bakarak onu resmeder, anlamaya çalışır ve de sanat akımları boyunca doğa farklı biçimlerde resmedilmiştir, çünkü her dönemin, her akımın içindeki veya dışındaki sanatçıların dertleri değişmektedir. Dolayısıyla doğayı algılayış ve aktarış biçimleri de değişkenlik gösterecektir. Bununla birlikte sanatçılar doğaya kendi estetik bakış açılarından müdahalelerde bulunmuşlardır veya referans aldıkları farklı doğa yapılarını bir araya getirerek yeni tasarımlar elde etmişlerdir. Çevresel sanat da doğaya ve çevreye bakarak bir anlatıya hizmet edecek, anlatının oturacağı, yerleşeceği, yaşayacağı bir zemin olacak şekilde tasarlanmaktadır.

Anlatılar bir karakterle beraber hikayede ilerleyerek, izleyicinin/okurun o karakterle bütünleşerek, karakter ile birlikte anlatının dünyasını çözdüğü, karakterlerin savaştığı, kurtardığı, yani yaşadığı bir alan sunar. Anlatı dünyası, bir veya birkaç karakter verir ve her şeyi o dünyaya yerleştirir. Anlatı dünyası çevresel sanatçılar tarafından baştan sona görsel olarak kurulur ve anlatıya destek olacak, o anlatıyı anlamlı ve gerçekçi kılacak şekilde oluşturulur. Sanki çevrenin, dünyanın kendisi de anlatının bir karakteriymiş gibi tasarlanır, çünkü “çevre” de bir karakterdir ve öyle tasarlanmalıdır. Sanatçı ya da tasarımcı anlatının dünyasını, ortamı, hikaye dünyasını bize sunacaktır. Çevresel sanat, anlatı dünyasında büyük bir rol oynamaktadır. Anlatı nesnelere (karakterler, yan karakterler, araçlar, aletler, objeler, mekanlar vb.) belli bir bağlama oturabilmek için; çevresel sanatın anlatı nesnelere uyumluluk sağlayacağı bir düzende kurulması gerekir. Karakterler ve objeler, bir bütünlüğün içinde çevresel sanat ile bağlamlar oluşturarak anlamlar ve anlatılar yaratmaktadır.

Çevresel sanat tasarlanan bir dünyanın görsel sunumudur, dolayısı ile bir hikaye anlatımının dünyasını gösterir. Çevresel sanat bir oyunun, kitabın, filmin vb. çeşitli medyada anlatılan hikayeyi ve duyguyu yansıtmalıdır. Oluşturulan görseller, izleyiciye anlatı dünyası ile ilgili bilgiler verecektir. Anlatıda bu alanlara giriş yapılırken bazen tekinsiz, bazen çok rahat, bazen de hiç girilmemesi gereken bir

bölge olarak sanatçı/sanatçılar tarafından verilmeye çalışılan duyguyu izleyiciler algılamalıdır. Bu olgu, anlatının çevresel görselleri ile izleyici arasında bir ilişki oluşturur. Nesnelere farklı çevresel görsellere yerleştirildiklerinde farklı anlatılar sergileyebilirler, dolayısıyla aktarılan veya algılanan bilgiler de böylece değişebilir. Bu noktada kurulan dünyanın ve görsellerinin tutarlılığı çok önemlidir. Farklı iki görsele yerleştirilen bir nesne, görsellerin anlatılarını farklılaştırır da, oyunun veya hikayenin genel anlatısını değiştirmemelidir, tam aksine genel anlatıyı zenginleştirmelidir ve tutarlı olmalıdır. Bütün ana akım anlatılarda tutarlılığın gerekliliği, izleyiciyi kurulan dünyaya, hikayeye ve anlatıya yabancılaştırmamak amacıyla ileri gelir. Tasarlanan dünyanın çevresi, karakterleri, objeleri, araçları vb. bir bütünlük içinde olmalıdır ki görsel tasarım izleyiciyi o dünyaya davet edebilsin.



ASSASSIN'S
CREED II

©2009 Ubi. Light and basic. Assets rendered in high lighting and a vibrant color palette. Ubisoft, Ubi, and Assassin's Creed are trademarks of Ubisoft. All rights reserved. Concepts of the Novena Cathedral: Ubisoft, Ubi.

143

Resim 2. 4: *Suikastçı'nın İtikadı 2* (Assassin's Creed 2, Ubisoft, 2009)

Suikastçı'nın İtikadı 2 (Assassin's Creed 2, Ubisoft, 2009) oyununa ait çevresel kavram oluşturma sanatı (concept art)⁴ tasarımları resim: 4'te görülmektedir. Görseller oyunun, mekan olarak modern olmayan eski bir döneme ait şehirlerde ve kalelerde geçtiği düşüncesini vermektedir. Renk ve ışıkların kullanımında Rönesans etkilerinin bulunması, izleyiciye oyunun/anlatının dönemi ile ilgili bilgiyi vermektedir. Oyunun/anlatının mekanları tanıtılırken aynı zamanda oyuncuya/izleyiciye, döneme ait bilgiler, hikayeler duygu olarak verilmektedir. Anlatının/oyunun dünyası kurgulanmış bir dünya olmakla beraber 15. yy Rönesans İtalya'sında geçmektedir ve oyun sanatçıları tarafından tasarılar, Rönesans dönemine ait resimler gibi çizilmişlerdir. Elbette Rönesans'a ait renk paletleri, ışık, şekil, form ve kompozisyon biçimlerinin kullanılması bilinçli bir seçimdir. Bu seçimin arkasında oyuncu/izleyiciyi anlatının dönemi ile ilişkilendirmek vardır. Çünkü renklerin Rönesans sanatçılarının paletlerinden seçilmiş olması izleyici/oyuncuyu bir Rönesans dönemi resminin içinde olduklarına dair duyguyu arttıracaktır. Görseller izleyiciye/oyuncuya adeta Rönesans döneminin insanlarını getirmiş ve o dönemle ilişki kurdurmaktadır. Tek kaynaktan gelen güneş ışığının huzmeleri sanki çarptığı her yüzeyden yansıyarak nesnelere, binaları ve insanları, Akdeniz sahillerinin aydınlık duygusunu canlandırarak vurgulamıştır. Olaylar güneşli sıcak bir Akdeniz Rönesans kentinde geçmektedir duygusunu vermektedir. Görseller özellikle binaları vurgulamış ve kompozisyona yerleştirilme biçimleri ile binaları da bir karaktermiş gibi ele alınmıştır. Binaların hikayeye dahil edilmiş biçimleri izleyici/oyuncu ile bir ilişki kurduracak şekildedir. Bu ilişkinin şu aşamada ne olduğu belirsiz olsa da bu tasarım izleyiciye/oyuncuya tek başına içine girecekleri anlatı tanımış durumdadır.

“1960'lardan bu yana sanatçıların büyük bir çoğunluğu, içerisinde yaşadığı çevrenin olası sorunlarını gündeme taşımak ve bu konuda farkındalık yaratmak için çevresel sanatı bir araç olarak kullanmışlar ve konuya yönelik uygulamalar gerçekleştirmişlerdir” (Keser ve Oksay, 2015, s. 75). Çevresel sanatın beraberinde böyle bir duyarlılığı taşıdığını unutmamak gerekir. Çünkü sanatçı böyle bir farkındalıkla ve doğaya hayranlıkla sanatını icra ediyor konumdadır. Çizer bunu

⁴ Concept art, conceptual art kavramından farklı olarak kullanılmaktadır.

izleyiciye yansıtmak isteyecektir. Sanatçı ister müşteriye çalışıyor olsun, ister sanat yönetmeninin isteği doğrultusunda hareket etsin, ister kendi işini yapıyor olsun tasarlayan sanatçıdır ve kendi duyarlılığında doğayı ele alacaktır. Elbette bu süreçte ana akımın işleyişi gereği başka dayatmalar da olabilir. Doğanın büyüsunü ve doğayı bozan yapıları sanatçı kendi görüşünden, duyarlılığından ve farkındalığından filtreleyerek gerçekleştirecektir. Bunu da doğal olarak daha evvel sözü geçen öge ve prensiplerin kılavuzluğu ile yapacaktır.

2.5. Kavram Oluşturma Sanatı (Concept Art) ve Karakter Tasarımı

Kavram oluşturma sanatı bir fikrin, metinsel bir betimlemenin ve/veya bir duygunun görsel olarak oluşturulma çabası veya görsel bir sunuma dönüştürülmüş halidir. Bu fikir, çevresel sanat tasarımı, karakter tasarımı, logo tasarımı vb. herhangi bir görselin tasarım evresidir. Kavram oluşturma sanatı aynı zamanda fikirlerin, duyguların, metinsel betimlemelerin görsel olarak araştırmasını yapmaktır. Karakter tasarımı ve hatta bütün tasarımların doğduğu noktadır. Kavram oluşturma sanatı sanatçıları (concept artist) bir projenin geliştirilme sürecindeki beyin fırtınasını metinsel veya sözsel bir düzlemde yapmak yerine görsel düzlemde yapmaktadırlar.

Kavram oluşturma sanatı ve karakter tasarımı birarada ele almakta fayda vardır, çünkü karakter tasarım süreci, yaratılan çokça karakter kavram oluşturma sanatı görsellerinden oluşacaktır. Dolayısıyla kavram oluşturma sanatını bir tasarım süreci olarak düşünmek mümkündür. Görsel tasarım süreçlerinde kavram oluşturma sanatı sanatçıları görseller aracılığı, yazarların/yaratıcıların bir fikir üzerine karşılıklı konuşup, tartışması ve fikirleri elle tutulur bir üretime dönüştürmeye çabalaması gibi, birbirleri arasında konuşmakta, tartışmakta ve en anlamlı tasarıma ulaşmaya çalışmaktadırlar.

Kavram oluşturma sanatı ile birlikte karakter tasarımı görselleri oluşturulurken elbette daha evvel de sözü geçen sanatın temel öğeleri ve sanatın

prensiplerinin kılavuzluğunda oluşturulmaktadır. Bir karakterin kişilik özelliklerinin en iyi şekilde ifade edilebilmesi ve benzer bir şekilde bir arada görüldüğü bütün diğer karakterlerle göreceli olarak boyutunun algılanmasından emin olmak için, genel şekil ve proporsiyonları üzerine ciddi bir ölçüde düşünülmelidir (White, 2006, s. 36). Karakterler, nesnelere ilginç şekil tasarımlarına ihtiyaç duymaktadır, çünkü ilginç şekil tasarımları karakteri ilgi çeken ve izlenmesi keyif veren bir tasarıma dönüştürecektir. Bu, animasyonun çekicilik prensibinden de hatırlanabilir. Bunun dışında animasyonun sahneleme prensibinde de anlatıldığı gibi, açıklık ve netlik çok önemlidir yani anlatılmak veya gösterilmek istenen, gösterilenlerin ne olduğu açık, net ve okunur olmalıdır. Tasarım tamamiyle sanatçının ya da tasarımcının kontrolünde olmalıdır. Daha evvel bahsedildiği gibi tesadüfler sanatsal faaliyet sırasında oluşabilmektedir ancak bu tesadüflerin nasıl kullanıldıkları, tıpkı sanatın temel öğeleri ve sanatın prensiplerinde olduğu gibi, sanatçının seçimidir ve dolayısıyla tesadüf olmaktan çıkmaktadır.

Karakterler, yani aynı zamanda kahramanlar çoğu zaman bir öykünün taşıyıcılarıdır. “Onlara hayat vermek durumundasınız, onları çekici yapmak, insanların onlarla tanıştığında nasıl biri olduklarını ve nasıl davranacaklarını hayal etmelerini sağlayacak büyüü vermek durumundasınız” (McFarland’dan aktaran Falleni, erişim. 2018). Bu büyü, izleyicinin karakterle ve hikaye ile bağını oluşturan ve tutan kısmıdır. Karakter tasarım aşamasında nasıl bir varlık olacağı, nasıl hareket edeceği düşünülerek tasarlanmazsa, hikaye içinde karakter için yazılmış davranışları, hareketleri yapmaya başladığında izleyici bir uyumsuzluk hissedecektir. Bu uyumluluk eğer karşıt, aykırı, avangard, devrimci bir başka anlatım biçiminde üretilmiyorsa, eğer klasik anlatı içindeyse bir uyumluluk beklenmektedir. Gerçek veya komedi unsuru olarak kullanılsa da dünyada çevremizde karşılaşılabileceğimiz bir durum; devasa, yapılı, sakallı, puro içen, bedeninde yara izleri olan bir erkek karakterin bütün bir hikaye anlatısı içerisinde bebek sesi çıkarması rahatsızlık verici olabilir veya yadırganabilir. Bu durum bahsedildiği gibi bir komedi unsuru olarak kullanılabilir ama o zaman anlatının bir komedi anlatısı veya bir komedi mizansenini olarak yazılması, yaratılması beklenir. Aksi takdirde uyumsuzluk sorunu çıkacaktır,

halbuki böylesine bir karakterin tasarımına bakan izleyici, bu karakterin elini sıktıklarında ellerinin acıyacağını hayal etmeleri, bu karakteri sinirlendirebilecek bir hareket yapmamalarının iyi bir karar olacağını düşünmeleri, McFarland'ın bahsettiği büyü ile ilgilidir.

Karakter tasarımı sanatı, birini veya bir şeyi çevresi bağlamında, yani çevresi ile beraber kişiliği, kostümü, yapısı ve makyajı ile izleyicide bir inanç, tepki ve beklenti ortaya çıkaracak bir şekilde oluşturma faaliyetidir (Seegmiller, 2008, s. 6). Karakter tasarımı, bir yanıla senaryo yazımı aşamasında senaristlerin öykü tasarımcılarının sözle tarif ettikleri karakterlerin, kahramanların ve hatta çevrelerin bu sözlere gerek bırakmayacak şekilde görselleştirilmesi, dekore edilmesi giydirilmesi hareketidir. Tasarım aslında karaktere ait bir altyapıyı, arkadaki hikayeyi oluşturma sürecidir. Avcı bir karakter tasarlarırken geçmiş avlarından arda kalan yaraları veya kazandığı, avladığı yaratıklardan topladığı parçaları (diş, boynuz vb.) tasarıma bir görsel öge olarak eklemek altyapı oluşturma sürecinin kararlarıdır. Tasarımın izleyicide yaratacağı duygusal bağ / tepki, görseli oluşturan öğelerin bütünü ile iletilir.

Karakter tasarımı, bir fikre can verme çabasıdır. Bu çaba aslında bir anlatı yaratma derdini beraberinde getirecektir. “Bizler kendi kendimizin gayri resmi öykücüleriyiz...” (Thompson, 2008, s. 318). Thompson'ın benlik inşası üzerine söylemiş olduğu bu cümle karakter tasarımına aktarılabilir. Robin J.S. Sloan herkesin kendi özgün anlatısı olduğunu ve bireylerin kendi kimliklerini yaşamları boyunca şekillendirdiğini söylemektedir (Sloan, 2015, s.54). Bireylerin kendi karakterlerini inşa etmeleri gibi, karakter kavram oluşturma sanatçıları (concept artists) oluşturdukları karakterleri görsel olarak inşa ederler. Anlatı ve temsil ilişkilerinin yanı sıra karakter tasarımı olarak görünmese de, “karakter tasarımının beslendiği unsurların gerçek hayatta yerleri ve temsilleri var mıdır?” sorusunun cevabı, bireylerin kendi anlatılarının olup olmadığına bakılarak cevaplanabilir. Daha önce Spivak'ın temsil üzerine argümanı aktarıldığı gibi gündelik hayattaki temsil ilişkileri ile “Temsil”in politik, sanatsal ve ideolojik temsilleri iç içe geçmiştir (Akbal Süalp, 2004, s. 68). Bireysel olarak insanlar kendi görünümlemlerini oluşturmaktadırlar, punk,

rock, metal, rap, jazz, blues... vb. tür müzikleri dinleyen kitlelerin giyim seçimleri gibi. Fakat bu temsiller gündelik hayatta sürekli değişkenlik göstermektedir, kişilikler de dinamik ve değişkendir. Bu tür bir temsil bir bireyin kendisini toplumun nasıl bir noktasında konumlandığına ifadesini taşıyabilir. Bununla birlikte asker, polis vb. güçlerin üyelerinin görünüşleri ve bu temsiller aracılığı ile ideolojik bir anlatıya sahiptir. Bu üniformalar devletin gücünün görsel bir temsilidir. Dolayısıyla sanatçı veya tasarımcılar bir karakterin tasarımının anlatısını kurarken bu tür temsillere bakmaktadır. Çevresel sanatçılar ise, tasarladıkları çevresel görüntüleri aynı şekilde bir benlik inşa eder gibi oluştururlar. Yukarıda çevresel sanatın bir karakter tasarımı olduğu belirtilmişti. Farklı coğrafyaların doğalarında karakteristik özellikler vardır ve bölgeden bölgeye bu karakteristik özellikler farklılık gösterir. Dolayısıyla görsel anlatılara hazırlanan çevresel sanat tasarımları, bu farklılıklar gözetilerek oluşturulmalıdır. Bahsedilen karakteristik özellikler, tasarlanan görsellerin bir anlatı oluşturması için bir başlangıç noktası olacaktır. Görselleri oluştururken kullanılacak diğer teknikler ve tür seçimleri anlatıyı daha okunur hale getirecektir.

Kahramanın sonsuz yolculuğu, görsel hikaye anlatımında önemli bir referans kaynağı oluşturacaktır. Joseph Campbell kahramanın yolculuğunu “yola çıkış”, “erginlenme”, “dönüş” olarak üç ana gövdeye ayırır (Campbell, 1949). Campbell pek çok anlatıda bulunan bir kahramanın hangi aşamalardan geçtiği ve hikayesinin kahraman üzerindeki etkilerinden bahseder. Bir karakteri tasarlarırken, karakterin çıkacağı yolda karşısına çıkacak olaylar, engeller, arkadaşlıklar ve sınavlara karşı gelebilmesine yardımcı olacak araçlarla donatmak durumundadır tasarımcı. Bu araçlar hikaye ile örtüşecek konumda olmalıdır ki anlatı izleyiciye uyumlu gelebilsin.

Ek olarak da bir karakterin hikaye içinde kat ettiği yol ve bu yolculuk dolayısı ile zamanla geçireceği değişim de göz önünde bulundurulmalıdır, çünkü karakter Campbell’in anlattığı gibi bir yolculuğa çıkacaktır Aşağıda resim: 5’te görüleceği

üzere mangasını⁵ Masashi Kishimoto'nun yarattığı *Naruto* (Masashi Kishimoto, 2002-2007, Japonya, Pierrot) ve *Naruto: Shippuden* (Masashi Kishimoto, 2007-2017, Japonya, Pierrot) animelerinin⁶ baş kahramanı Naruto Uzumaki karakterinin seneler ve sezonlar içerisindeki karakter tasarım gelişimi görülmektedir. Bu tasarımlar birbirlerinden değişiktirler, ama aynı zamanda da benzerlikler göstermektedirler. Oluşan değişikliklerin sebebi, kahramanın geri dönüşü ile karakter biraz daha büyümüş, olgunlaşmış, belki bazı kayıplar vermiş ve aynı zamanda bir takım kazanımlar elde etmiş olmasıdır. Fakat tasarımdaki benzerlikler, hala aynı kahramanın hikayesi olduğu içindir. Giden karakter ile dönen karakter arasında değişiklikler olsa dahi, karakter bütünüyle değişmiş olmamalıdır, karakterin tasarımını ilk görüşte okunabilmeli ve verilen örneğin durumunda izleyici karakteri hemen tanıyabilmelidir. Buradan anlaşılacağı gibi karakterlerin kendileri büyüdükçe, yol aldıkça, zorluklar atlatıldıkça, yeni şeyler öğrendikçe değişebilmektedir. Dolayısı ile karaktere ait görsel sunum da değişikliklere uğrayabilmektedir. Bu görsel değişikliklerin uygulanması şart değildir elbette, fakat bu değişiklikler küçük değişiklikler bile olsa, anlatıya zenginlik katacaktır. Bu tür görsel değişiklikler, aynı zamanda izleyiciye, tek bir kelime kullanmadan karakterde birtakım değişiklikler olduğunu söyleyecektir. Dahası böyle bir sunum izleyicide daha güçlü bir etki yaratacaktır.

⁵ Manga: Japocada çizgi roman anlamına gelmektedir. Fakat kendilerine has mangaların ayırt edici stilleri ve mangaların dünyada büyük ilgi görmesiyle okuyucuları ve hayranları tarafından, manga ismi dünyada da kullanılmaya devam etmiştir.

⁶ Anime: Japon manga (Japocada çizgi roman) sanatçılarının çizim stili ile yapılmış animasyonlara verilen addır. Manga gibi izleyicileri ve hayranları tarafından anime ismiyle çağrılmaya devam edilmiştir.



Resim 2. 5: *Naruto ve Naruto: Shippuden* “Naruto Uzumaki”

Karakter tasarımı, tasarlanan karakterin hikaye içinde kat edeceği yol, hikayede daha yol almamış zamandaki yapısı, kişiliği düşünülerek oluşturulur. Tek bir imgenin söyleyebilecekleri sınırlı olabilir ancak karakter tasarlarken amaç, her şeyi anlatmak değil, yeterli ve gerekli olanı görselleştirmektir. Tıpkı senaryonun yeteri kadar sözcükle bir görüntüyü, yani filmde olacak olanı anlatması gibi. Tasarımlar tek başına bir hikayeyi anlatamayabilirler, fakat bir anlatının karakter üzerinde bıraktığı etkilerin izleri görsel bir anlatıya dönüştürülebilir. İyi bir karakter veya nesne tasarımı, onlara ait ipuçlarını görmeye yönelik oluşturulmuş durumdadırlar.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ÖRNEKLERLE KARAKTER TASARIMININ ANLATISAL BOYUTUNUN ANALİZİ

3.1. Karakter Tasarımının Görsel Hikayesi

Bu çalışmanın nihai olarak amacı, karakterin görsel hikaye anlatısındaki yerini incelemektir. Karakterlerin görsel tasarımı, bağlamından, yani çerçevesinden koparılacaktır. Bir görsel bütünlük içerisinde karakterin görsel sunumu ve hikayedeki önemine bakarken, karakterin içinde bulunduğu bağlam, anlatının önemli ve belirleyici bir elemandır. Dolayısıyla bir karakterin görsel tasarımının tek başına bir anlatısı olup olmadığına bakmak için, karakterin görsel tasarımını bütün bağlamlardan veya çevrelerden uzaklaştırarak incelemek gerekmektedir. Böylece çevre ve bağlam, karakterin tekil görsel anlatımını etkilemeyecektir. Karakter, ayrıştırılmış bir öge olarak anlatısını sunabilecektir.

Bu durum, seyircinin nadir karşılaştığı bir durumdur. Karakterler, seyirciye genellikle bir anlatı bütünlüğünün içinde, dolayısıyla çevresi ve bağlamıyla sunulmuş durumdadır. Karakter tasarımları çoğunlukla yukarıda yazılan kavram oluşturma sanatı aşamalarında tasarlanırken bağlamlarından ve çevrelerinden ayrıştırılmışlardır. Kavram oluşturma sanatı aşamasında karakter tasarlanırken, çevrelerinden ve bağlamlarından bağımsız bir şekilde tasarlanır. Fakat elbette “karakterler” bağlamlar, çevreler, özellikler, hikayeler, geçmişleri...vb öğeler düşünülerek tasarlanır. Karakter tasarlanırken bir görsel anlatı sunmaktansa, karakteri oluşturan özellikleri yansıtmak amaçlanır. Bu oluşan görsel bir hikaye, anlatı sunar mı?

Çalışmanın devamında film, animasyon, çizgi roman ve oyun gibi farklı medyadan karakter tasarımları seçilerek, kendi görsel anlatıları çerçevesinde incelemeye alınacaktır. Analizler yukarıda bahsi geçen tüm noktalar dikkate alınarak yapılacaktır. Bu noktada bu çalışmanın ele alacağı karakterlerin ait olduğu film,

oyun, çizgi roman ve animasyonların hikayelerine veya içeriklerine, ancak karakterlerin tasarımlarıyla dünyaları arasında bağlantı kurabilmek için değinilecektir. İncelemeler, karakterlerin görsel tasarımlarıyla sınırlı kalacaktır.

3.2. Sevimli Canavarlar: Sulley



Resim 3. 1: *Sevimli Canavarlar (Monsters Inc.)* James P. “Sulley” Sullivan

Sevimli Canavarlar (Monsters Inc.) (Pete Docter ve David Silverman, 2001, ABD, Pixar) filminde James P. “Sulley” Sullivan karakterine bakılacak olursa, karakter tasarımının henüz bir bağlama konulmamış anlatısı, izleyiciye nasıl bir öykü ve karakterle karşılaşılacağına ipuçlarını veriyor. Sulley bir canavardır. Uzun sivri dişleri, sivri tırnakları, kafasındaki boynuzları, çok da uzun olmayan geniş ve

üzerinde kamaları olan bir kuyruğu Sulley'nin bir canavar olarak algılanmasını sağlamaktadır. Boyutu, sadece karakter tasarımına bakılarak anlaşılmasa da (çünkü izleyici boyut algısını, nesnelere her zaman bir bağlamın içerisinde, başka bir obje ile kıyaslayarak algılar), yapılı ve güçlü bir karakter olduğu anatomisinden anlaşılmaktadır, dahası karakterde kullanılan şekil tasarımının geometrisinin köşelilik ve kareliliği izleyicinin karakteri güçlü ve yapılı olarak algılamasını sağlayan etkenlerdendir . Bu karakter biraz hımbıl sevimli bir canavar mıdır? Bir aile babası olmuş gibi şimdi göbeğini salmış bir canavar eskisi midir? Yoksa hafif sevimli ve hantal görünüşü ile bizi yanıltan gerçek bir canavar mıdır? Aslında tuhaf bir şekilde arkasındaki tasarım sürecine de bakıldığında filmin yazarı, yönetmeni filmi yazdığı dönemde yeni baba olmuştur. Ve film de bakıldığında bir babanın çocuğu ile olan ilişkisinin öyküsüdür. Oysa onu öykü dünyasının içinde görmeye başladığımızda, yani bağlamı içinde gördüğümüzde, özellikle bir korku unsuru olarak ve dehşet vermesi hedeflenen hareketleri görüldüğünde, izleyiciyi, bir canavar olduğuna dair ikna olmaktadır.

Diğer tasarım öğelerine bakıldığında Sulley karakteri izleyiciye farklı gelebilmektedir. Açık mavi-yeşil bir beden ve mor puantiyelerle renklendirilmiş tüylü bir karakter. Kullanılan renkler kışkırtıcı değil, korkunç değil, tam tersine karakterin daha ılımlı algılanmasını sağlamaktadır. Tüyleri bir köpeğin tüyleri gibi yumuşak ve okşanası bir haldedir, neredeyse bir golden-retriever gibi “gel beni sev” dercesine bir görüşünü vardır. Biraz daha kişiselleştirildiğinde bir golden-retrieverin tüyelerine benzemektedir, mor puantiyeli açık mavi-yeşil bir retriever. Yumuşak tüylü pelüş yaratık olması, izleyicide bir oyuncak ayıcığı andıran yapı ile sarılma isteği uyandırabilmektedir.

Sulley gülen yüzü ve yuvarlak gözleriyle hikaye içinde oynayacağı rolü, bir kahraman olarak yolunu bize anlatır gibidir. Sevecen, güven duygusu veren, sıcak, izleyiciye oyuncak, battaniye gibi eşyaları hatırlatacak koruyucu bir görünüme sahip bir canavar. Tasarım olarak Pixar'daki ustalar yetkin bir karakter oluşturmuşlar. Kontrastların hem karakteri hem de hikayeyi destekleyen tüm öğelerini, karakter tasarımında yansıtmış durumdadır.



Resim 3. 2: *Sevimli Canavarlar (Monsters Inc.)* Boo ve James P. “Sulley” Sullivan

Hikayede iki evren var, canavarların evreni ve insanların evreni. Canavar evreninde insanların evrenine geçiş, dolap kapılarından yapılıyor. Canavarların evreninde çocukların çığlığı, ana enerji kaynağı olarak kullanılmaktadır. Sulley'nin çalıştığı şirkette canavarların görevi, kendileri ile eşleştirilen çocukları korkutarak çığlık atmalarını sağlamak ve böylece enerji elde etmektir. Bu nedenle de insan evrenindeki çocuklar kendilerine en korkutucu gelebilecek canavarlarla eşleştirilmektedirler. Sulley, ters giden bir durumdan ötürü, bir kapıdan içeri girer. Ve daha sonrasında izleyicinin öğreneceği bilgiye göre, bu kapının açıldığı çocuğun odası, Sulley ile eşleşmeyen bir çocuğa, Boo'ya aittir. Boo, Sulley'i çok severek, sanki bir oyuncak ayıymış gibi oynamaya çalışır. Sulley'i “teddy” (teddy bear : oyuncak ayıcık) diye çağırarak ona sarılmaya çalışır. Korkan karakterin Boo olması gerekirken Sulley korkmaya başlayarak, paniğe kapılır ve odadan canavar evrenine kaçmaya çalışır. Boo ise Sulley'i takip ederek canavar evrenine girer. Sulley Boo'dan kurtulmak ve onu insan evrenine geri götürmek için yollar ararken, Boo'yu sevmeye başlar. Boo Sulley ile beraber eğlenirken gülmeye başlar ve bu gülüş canavar evreninde enerji ile çalışan objelere aşırı yüklemeye uğratarak çalıştırmaya

başlar. Bu durum izleyicinin sonradan öğreneceği gibi, çocuk kahkahalarının, çılgınlıklarına göre daha fazla enerji ürettiyor olmasından kaynaklanmaktadır.

Sulley'e ait karakter tasarımının bahsedilen özellikleri, Boo karakterinin Sulley'i bir oyuncak, bir arkadaş gibi görmesini sağlamaktadır. Böylece Sully kahramanının beklenmedik yolculuğu ve iki kahramanın beraber yaşadıkları deneyim, onların kendi dünyalarını da değiştirir. Aralarındaki bağ, canavarların evrenindeki çalışma mekanizmalarının değişimini sağlayan bir bağa dönüşmektedir.

3.3. Ejderhanı Nasıl Eğitirsin?: Toothless (Dişsiz) ve Hiccup (Hiçkırık)



Resim 3. 3: *Ejderhanı Nasıl Eğitirsin? (How to Train Your Dragon) “Toothless”*

Ejderhanı Nasıl Eğitirsin? (How to Train Your Dragon) (Dean DeBlois ve Chris Sanders, 2010, Dream Works, ABD) animasyonunda Toothless karakteri de

gene benzer bir örnek olarak görülebilir. Kontrast, karakterin sonradan öğrenilen kişiliği ve ne olduğu noktasında verilmiştir. Toothless bir ejderha. Daha sonradan öğrenildiği üzere Toothless dünyanın en tehlikeli ejderhalardan bir tanesidir. Toothless gece karanlığında neredeyse görünmez hale gelen oldukça tehlikeli bir ejderha türünün bir üyesidir. Film ilerledikçe Toothless karakterinin aslında arkadaş canlısı, sevecen ve koruyucu özellikleri öğrenilmektedir. Filmde adeta bir evcil hayvana dönüşen ejderha, kedi ve köpekler gibi sırnaşmakta, oynamakta ve sahibinin yanından ayrılmamaktadır. Karakter, bir yavru kedinin yaptığı koltuktan koltuğa atlama hareketlerini filmde kayadan kayaya atlayarak yapmaktadır adeta. Tasarım, bu hareketleri yapabilmesine izin veren bir şekilde hazırlanmış olmalıdır ki izleyici Toothless karakterini takip ederken doğal bulabilsin. Bu bilgilerin hepsi, hikaye anlatımının içinde verilse de, biz karaktere bakarak birtakım bilgiler çıkarabiliriz.

Toothless, koyu mavi-siyah renklerde bir ejderhadır. Genel olarak eğimli, yumuşak formlardan oluşturulmuş bir yapısı vardır. Genel formunun içinde bir takım sivri hatlar bulunmakta; kanatlarının ucu, dişleri, pençeleri ve kuyruğu sivridir. Silüet olarak izleyiciye genel bir yumuşaklığın içinde, koruma mekanizması gibi yerleştirilmiş sivrilikler sunulmaktadır. Kafatasına oranla kocaman gülüyormuş gibi duran bir ağız, kocaman oval gözler ve uzun büyük kulaklar karaktere sevimlilik katarak karakter ile izleyici arasında, hatta filmin iki karakteri arasında da duygusal bağı güçlendirmektedir. Karakterin boyutu yine her ne kadar kıyaslanabilecek başka nesnelere yokken ve bir çevre içinde değilken algılanamayan bir durum yaratmış olsa da, bir ejderha için küçük bir boyuttadır. En azından başka ejderha referanslarına bakıldığında bu çıkarım yapılabilmektedir. Yuvarlak yumuşak parlak yüzeyli derisi ile adeta bebek bir ejderhaya benzemektedir.

Yüz, insanların ilk baktığı, iletişimi ve anlaşmayı kurduğu yer olduğu için, tasarımda, duygu aktarımında önemli bir rol oynamaktadır. Karakter bir bağlama oturtulduğunda veya poz verdiğinde yüzünün alacağı ifadeler izleyicide yaratacağı duyguyu kuvvetlendirecektir. Özellikle de konuşmayan bir karakter duygularını ve düşüncelerini yüz ifadeleri ve beden dili ile yapmaktadır. Böylece

sanatçılar/yaratıcılar bu nedenle karakterin tasarımında kafasının oranından suratının geri kalan yüz hatlarına kadar vurgu yapmışlardır.



Resim 3. 4: *Ejderhanı Nasıl Eğitirsin? (How to Train Your Dragon)* “Toothless ve Hiccup”

Toothless karakteri, aslında kendi hikayesi bağlamında eksik bir karakterdir. Belki başka bir karakterle bir araya geldiğinde hikayesi tamamlanabilir. Filmde ikinci karakter olan Hiccup, ejderhalar ile ilk defa iletişime geçecek olan bir karakterdir. Bu animasyonu farklı yapan özelliklerden biri, bu iki ayrı tekil karakterin bir arada bir bütünü temsil etmesidir. Ayrı ayrı tasarımları var olsa da, dolayısıyla ayrı ayrı anlatıları olsa da, iki karakter bir arada, yeni “bir” karakter oluşturmaktadırlar. Dolayısıyla birlikte yeni bir anlatı oluşturmaktadırlar.

Toothless ve Hiccup’ın karşılaşmaları, bir ejderha sürüsünün Hiccup’ın yaşadığı Viking kasabasına saldırısı ile başlamaktadır. Orada yaşayan Vikinglerin geleneği de ejderha avlamaya dönüşmüştür. Hatta kasaba bu gelenek çerçevesinde yaşamaktadır. Hiccup, aynı zamanda bir mucittir, bir takım icatlar üretmekte ve kasabanın demircisi olarak çalışmaktadır. Çelimsiz bir yapısı vardır. Ejderha avlamanın önemli olduğunu düşünmekte ve böylece bir Viking olmaya hak kazanacağını ve her şeyin böylece daha iyi olacağını kendisine inandırmaya çalışmaktadır. Fakat bir Viking olarak diğerlerinden farklıdır ve bu farklılık onu rahatsız etmektedir. Filmde ilk gerçekleşen saldırıda icat ettiği bir ağ fırlatıcı ile

Toothless'ı vurarak düşüşünü izler. Ertesi gün ise onu bularak öldürme girişiminde bulunur. Yerde ağın sıkıca sardığı Toothless, kaçamayacak bir durumdadır. Hiccup tam saldıracakken durur ve ağı keserek ejderhayı serbest bırakır. Toothless, serbest kaldığını anladığı an Hiccup'a saldırır, fakat sadece suratına gürler ve arkasını dönüp uçmaya çalışır. Kuyruğunda dengesini sağlamasını ve dolayısıyla uçmasını sağlayacak olan kanatçık kopmuş olduğu için uçamamaktadır. Çevresi yüksek kayaların olduğu bir çukura düşer. Hiccup ile Toothless'in ilişkisi burada biçimlenmeye başlar. Toothless'in uçabilmesi için Hiccup bir kanatçık icat eder. Fakat Toothless'in uçabilmesi için, Hiccup'un kanatçığı kontrol etmesi gerekmektedir. Hiccup'un da kendini ispatlayabilmesi için Toothless'a ihtiyacı vardır. Bu ihtiyaç, Hiccup'un Toothless'a binerek beraber uçmalarını sağlamaktadır. Birbirlerine muhtaçlıktan dolayı doğan ilişkileri, anlatıda gelişen olaylarla beraber Vikinglerin ejderha avlama geleneğini, ejderhaya binme geleneğine dönüştürmektedir.



Resim 3. 5: *Ejderhanı Nasıl Eğitirsin? (How to Train Your Dragon)* “Toothless ve Hiccup”

İki karakterin birbirlerini tamamlamaya yönelik tasarımları, hikayenin anlatmak istediği birliktelik kavramını desteklemek için hazırlanmıştır. Aslında ilk bakışta görünenin, yani ejderhaların ve insanların ilişkilerinde bir yanlışlık olduğu, iki karakterimizin bütünlüğü ile anlaşılmaktadır. Bu durumun, filmi izlemeden,

ikisinin birbirlerini tamamlayan ögelerine bakarak izleyiciye görsel unsurlarla da yansıtıldığı söylenebilir. Toothless karakterinin sevimliliği ve oyunculuğu, ejderhaların hiç de Viking'lerin düşündükleri gibi olmadığını ilk göstergesidir. Aynı şekilde Hiccup'ın kişiliği, insanların (Viking'lerin) hiç de ejderhaların algıladıkları gibi olmadığını ilk göstergesidir.

3.4. Karayip Korsanları: Siyah İnci'nin Laneti: Kaptan Jack Sparrow

Kaptan Jack Sparrow, *Karayip Korsanları: Siyah İnci'nin Laneti* (*Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*) (Gore Verbinski, 2003, ABD) filminin kahramanlarından. Film Kaptan Jack Sparrow ile korsan kavramını farklı bir şekilde ele almıştır. Filmde özgürlük fikri bu karakterle korsan fikrine bağlanmaya çalışılmıştır. Kaptan Jack Sparrow karakteri dünyasının içinde, yani aynı zamanda öykü dünyasında, yani bağlamında gemisi Siyah İnci (Black Pearl) ile bir bütünlük içinde olsa da , film aslında onun gemisini arayışı ve geri kazanım sürecini anlatmaktadır. Siyah İnci, Kaptan Jack Sparrow'un ödülüdür. Bir film boyunca kaptan olarak ünvanının söylenmesini isteyen ve gemisi olmadığı için ciddiye alınmayan korsan, filmin sonunda çok sevdiği Siyah İnci'sine tekrar kaptan olacaktır.



Resim 3. 6: *Karaip Korsanları: Siyah İnci'nin Laneti (Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl) "Captain Jack Sparrow"*

Korsan denince akla gelen genel kalıpların dışında tasarlanmış bir karakter Kaptan Jack Sparrow. Korsanlığa dair özelliklere sahip olsa da, en güçlü tarafının, stratejik yaklaşımı olduğunu söyleyebilir. Filmin geneline bakıldığında zaman, içine düştüğü durumlardan savaşarak değil, zekası ile çıktığı görülmektedir. Bu rolü oynaması için Johnny Depp iyi bir seçimdir. Fiziki yapısı, karakterin kurduğu planları yerine getirmesi için uyumlu bir yapı, yani oyuncunun fiziği kasları ile değil beyni ile sorunların üstesinden geldiğine dair ilk gösterge olarak görülebilir. Filmde var olan mizah ve karakterin kimi absürt yanları, bu özelliklerle de uyumluluk gösterebiliyor. Filmler için oyuncu seçimi önemli bir nokta. Sadece bir oyuncunun

yeteneđi ya da ne kadar rol yapabildiđi deđil, aynı zamanda yazılan karakterin görseli, oyuncu olacađı için de önemli olabilmektedir. Kostüm ve makyaj, karakter görselinin bütünleşmesinde önemli bir noktadır. Fakat fiziki yapı, karakteri tanıyacađımız sima, ses tonu vb. yapılar, izleyicinin tatmin olmasını ve uyum sorunu olmayan seçimlerde rahatsızlık hissetmeden seyretmelerini sağlayacaktır. Yazıda kalan bir karakteri, okuyucu hayal gücünün uçsuz bucaksız, sınırsız yapısı içinde herhangi bir görsele oturtabilir. Fakat görsel tasarımı yapılan bir karakter, ortaya çıkarılan görselde şekillenerek ölümsüzleşmeye başlayabilir. *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring)* (Peter Jackson, 2001) filminde Gandalf karakterinin Ian McKellen'le ölümsüzleşebileceđi gibi. Ölümsüzleştirmenin kesin bir sonuç olduğunu söyleyemeyiz. Aynı karakterler farklı görsel tasarımlarla ve veya oyuncularla sunulabilir ve her yeni tasarım ya da farklı proje, farklı izleyicilerce kabul görebilir ya da pek çok biçimde deđişimin sonucu izleyicide farklı etkiler yaratabilir. Fakat yazılı bir karakteri görsel olarak sunmanın, izleyici ve okur için büyük ölçüde imgesini sabitleyen bir etkisi olduğu kesindir.

Kaptan Jack Sparrow karakteri için yeşile kaçan koyu sarı tonlarında bir palto, daha açık sarıya kaçan yeşil bir pantolon, turuncuya kaçan sarı botlar, yeşile kaçan koyu mavi yelek ile çok sıcak bir izlenim vermeyen, ama izleyiciye tam olarak bir mesafe koymayan, doğada sürekli rastladığımız daha sođuk bir yeşile kaçan renklerin kullanımı ile nötr duygular veren bir kostüm tasarlanmıştır. Yer yer yeşilin tamamlayıcı rengi olan kırmızı renklerle karakterin görsel tasarımına kontrastlar verilmiştir. Kırmızının sıcaklığına ihtiyaç duyan genel sođuk yapıdaki kostüm, ganimet olarak topladığı, manevi deđeri olabilecek olan veya bir duruma hizmet edecek olan takılarla süslenmiştir. Ve bu takılar kostümün sıcak-sođuk dengesini koruyan renklerden seçilmiş/tasarlanmıştır. Son olarak baktığımızda anlamsız gelebilen objeler de vardır. Kemerinden sarkan bir küçük el gibi. Bu, karakterin absürtlüğüne destek olmakla beraber, aynı zamanda karakterin belki bir takım duygusal bağlarının da olabileceđine işaret etmektedir ya da pagan, bilinmez mistik başka bağlarla, neredeyse bir cadı gibi de kendini dekore etmiş bir kahraman olarak sunulduğu düşülebilir.

Korsan temasına bakıldığında öldürme, çalma, suç yağma, yıkma vb. kavramları akla getirirken Kaptan Jack Sparrow, bu temanın biraz kenarında durmaktadır fakat tamamen karşıtı da değildir elbette. Bu temayı destekleyecek olan yara, tabanca, ganimet çantası ve kılıç gibi görsel öğeleri taşımaktadır. Alışıldığı üzere korsan teması üzerinden düşünülecek olunursa, izleyicinin filmde tanışacağı karakterin, bir problemle karşılaştığında tabancasına davranan daha savaşçı bir karakter beklenmektedir. Oysa Kaptan Jack Sparrow ilk reflexle şiddete başvurmadan, bulunduğu durumu analiz ederek işin içinden çıkan ve hatta kötü konumunu bir avantaja çevireceği yolu arayan bir kahraman olarak sunulmuştur. Filmin devamında da görüleceği gibi, karakterin çevresindeki insanlarla ilişkisi, sert bir korsanın ilişkisi değil.

3.5. Warcraf 3: Reign of Chaos ve World of Warcraft: The Burning Crusade: İllidan Stormrage

İllidan Stormrage **Warcraf 3: Reign of Chaos** (Blizzard Entertainment, 2002) ve **World of Warcraft: The Burning Crusade** (Blizzard Entertainment, 2007) oyunlarının ana karakterlerindedir. Büyük ve uzun yıllardır devam eden, gelişen ve değişen bir oyun dünyasının kitlelerce oyuncu tarafından unutulmayan karakterlerindedir.

Karakterin fantastik (fantasy) türünde bir anlatı dünyasına ait olduğu açık. Pek çok fantastik öykünün dünyasında insanların bildiği ve tanıdığı dünyadan, evrenden insansı (humanoid) formlar gibi öğelerin bulunması doğaldır. Bu aynı zamanda izleyicinin anlatı ve karakterler ile bağlantı kurmasını kolaylaştırmaktadır, öbür türlü izleyicinin zamanı ve eforu hikayeyi anlamaya, çözmeye çalışmaktansa karakterin tam olarak nasıl bir forma sahip olduğunu anlamakla geçecektir. Bu sebepten dolayı karakter tasarımlarının açık net ve okunur olması gerekmektedir.



Resim 3. 7: *World of Warcraft: The Burning Crusade* “Illidan Stormrage”

Karakterin görsel tasarımı ilk bakışta izleyiciye/oyuncuya karakterin kişiliği ile ilgili ingilizcedeki ifadesiyle “demonic” yani şeytani, iblisvari bir duygu verebilmektedir. Bu duyguyu destekleyecek görsel çizgi karakterin geneline yayılmış durumdadır. Boynuz ve kanatlar karakterin formunu destekleyen unsurlar olarak ancak insansı yapısını da koruyarak karakteri iblisleştirmektedir. Karakterin genelinde hakim olan sivri formlarla karakter sanki “yanıma yaklaşmayın” der gibidir. Karakterde mor rengi, ki bu renkten belki soyluluk düşüncesine varılabilir, tamamlayıcı bir özelliği de olan yeşil renk karakterde bozulmuşluğu (corrupted) betimlemektedir. Bu bozulmuşluk bütün bedene yayılmış durumdadır. Bedenini kaplayan ve dövme gibi resmedilmiş kısım boynuz ve kanatlardaki hem kavisli formu hem de yer yer sivrilik şeklini alarak karakteri bütünlüklü tutmuştur. Aynı zamanda dövme karakterin kalbine doğru hareket ediyormuş gibi düşünülebilir, Dolayısıyla bir bozulma var ise artık kalbine yani can veren organa varmış fakat tamamıyla de ele geçirilmemiş durumda olduğu gözlemlenebilir. Buradan yola çıkarak belki karakter geçmişinde bir değişimden geçmiş olduğu fakat tam değişmemiş olduğu çıkarılabilir. Gözlerinde de aynı rengin bulunması belki dünyayı da bu bozukluk, iblis vari bir bakış açısıyla baktığı ve dolayısıyla iletişime geçiş şeklinin de bu iblisvari hal ile olduğu düşünülebilir.



Resim 3. 8: *World of Warcraft: The Burning Crusade* “İllidan Stormrage”

Beden ve çene formları, yapısal olarak karakteri güçlü algılanmasını desteklemektedir. Yine kanat ve boynuzlar, karakterin genel heybetli formunun etkisini artırarak büyütmüş ve güçlülük algısını arttırmıştır. Ek olarak boynuzlarının kafası ile beden oranını değiştirecek ve büyüterek karakterin zekası ile ilgili bir şeyler söylüyor olabilir.

3.6. Batman: Batman

Özellikle Amerikan çizgi roman karakter tasarımlarına baktığımızda arka hikayeleri için güçlü altyapılar hazırlanmış, birbirleriyle ilişkilendirilmiş tasarımlar görülür. Görsel olarak anlatıda sembollerin kullanılması ve renklerin de karakterin çevresine göre seçilmiş olduğunu fark ederiz. Diğer çizgi roman karakterleriyle hem metinsel hemde görsel tasarımları açısından önemli bir fark yaratan, *Batman* (DC Comics, 1939) karakteridir. Formu, silüeti, şekli ve kontrastı çok iyi kullanan çizgi roman, aynı zamanda karakteri karanlık bir şehirle uyumlu olacak şekilde

tasarlanmıştır. Form ve silüet arayışı, özellikle de animasyonlarında daha baskın durumdadır.



Resim 3. 9: *Batman* (Batman DC Comics) “Batman”

Batman sadece bir silüet değil, karanlık formunun altında her türlü çözüme yardım edecek araçları da kendisiyle birlikte her yere taşıyan bir kahramandır. Ancak bu araçlar anlatı içerisinde silüetinde zaman zaman saklı, zaman zaman ise ön plana çıkarılarak resmedilir. Böyle olsa da, bu araçlar karakter tasarımının bir parçasıdır. Çünkü, karakterin karşılaştığı engellerle nasıl başa çıkacağına cevabını vermektedirler. Bu araçlar giysisinde, kemerinde bulunmaktadır (utility belt). Zaten sorunu çözecek aleti yanında yoksa da o, mühendisliği sayesinde (çizgi romanlarında sonradan farklı versiyonları çıkan hikayelerde farklılıklar olabilir) ihtiyaç duyacağı aleti tasarlar. Bu, karakter tasarımına, yeniden üretimlerini de beraberinde getirir.

Batman'ın kendisi bir yaratıcı olduđu için zamanla gelişen teknolojiye uyum gösteren bir yapısı vardır. Dahası bu gelişmeler, tasarımın bir parçası haline geldiğinde veya karakter döneme uygun olarak tasarlandığında izleyici/okuyucu tarafından yadırganmaz. Çünkü bu yeniden üretilebilirlik bu tür yenilikleri beraberinde getirmektedir. Batman'ın tasarımında yarasa, karaktere ismini verecek kadar önemli ve güçlü bir referans oluşturmaktadır. Yarasadan esinlenen tasarım, Batman'ın karanlık dünyası ile uyumunu güçlendirir. Pelerini, binalardan atladıktan sonra istediğı yere ulaşması için havada süzülmesini sağlayarak bir yarasa kanadı görevini üstlenmektedir. Görsel öge olarak ise, hava süzülürken Batman'e bakıldığında bir yarasa formu, silüeti görülmektedir. Karakterin tasarımı dik hatlarıyla gücünü ve sağlam duruşunu desteklerken, pelerindeki sivrilikler ve miğferinin tepesindeki iki sivri kulak, sert oluşunu ve karşısındakilere bir tehdit olduğunu belirtir. Bu sivrilikler aynı zamanda görsel içerisinde farklı noktalarda tekrar ederek bütünlüğü ve dolayısıyla karaktere ait tutarlılığı, bilgileri ve anlatıyı oluşturur.

SONUÇ

Tezde görsel hikaye anlatımını anlayabilmek ve görsel hikaye anlatımı üzerine konuşabilmek için öncelikle hikaye anlatımının ve anlatının ne olduğu ele alınmıştır. Bunun nedeni, görsel hikaye anlatımının temelinde hikaye anlatımının görsel bir yolla yapıyor olmasının yatmasıdır. Dolayısıyla hikaye anlatımının metinsel ve sözsel olan aktarım, iletişim biçimleri üzerine anlatı kuramları incelenmiş ve anlatı kuramlarına ait yöntemler ve eleştirel yaklaşımlar üzerinde durulmuştur. Metinsel ve sözsel anlatıları gerçekleştirmek için gerekli olan harf, kelime gibi dil unsurlarının görsel hikaye anlatımında nelere karşılık gelebilecekleri üzerinde durulmuş, bunların neler oldukları açıklanıp, bu unsurların nasıl kullanıldığı ve kullanılmadığı tartışılmıştır. Böylece metinsel ve sözsel anlatılar ile görsel hikaye anlatımı arasındaki farkın sunum biçimi ve kullandıkları dilin yapısı ile ilgili olduğu öne sürülmüştür.

Tezin devamında karakter tasarımını tek başına inceleyebilmek için, karakter ile beraber bütünlüklü görsel anlatıyı oluşturan çevresel sanat açıklanmıştır. Çevresel sanatın görsel hikaye anlatımındaki bütünleştiren, anlatı dünyasını tanıtan, dünyayı kuran, anlatının tutarlılığını koruyan rollerini ve önemlerini dile getirerek çevresel sanatın da bir karakter olduğu tasarımsal süreçleri açıklanmıştır. Tasarımsal süreçlerin açıklanmasında kavram oluşturma sanatı (concept art) ve karakter tasarımının kendisi de dahil edilerek tez, görsel hikaye anlatımını oluşturan bütün unsurlarına değinmiştir. Tezin devamında örneklem olarak animasyon, film, oyun ve çizgi roman medyasından karakter tasarımları seçilerek onların görsel hikaye anlatımı ve görsel hikaye anlatımını oluşturan unsurlar çerçevesinde incelenmiş ve sonlandırılmıştır.

Tezde tartışıldığı üzere karakter görselleri, kendilerine ait bir takım ifadeler, bağlantılar, dolayısıyla da anlatılar oluşturmaktadırlar. Tasarım süreçleri içerisinde fikirden, metinden, duygudan görsel sunuma geçen süreçte sanatçıların da seçimi ile karakterlerin görselleri izleyiciye “bir şeyler” aktarma derdindedir. Karakter tasarım aşamasındayken yaşantıyı, tecrübeleri, tarihi, kimliği, aitliği, ihtiyaçları ve

psikolojisi, sevgisi, ilgileri, engelleri gibi bir takım bilgileri yansıtacak şekilde oluşturulduğundan, bir tasarıma bakıldığında bütün bilgiler olmasa da kimi bilgileri okumak veya aktarmak mümkün olduğu ileri sürülmektedir..

Karakterler farklı bağlamlara girip çıkarak, aynı dünyaya ait farklı küçük anlatıların, hikayelerin parçası olabilirler. Hatta bu anlatılarla bütünleşip hem bağlamları hem de anlatı dünyasını etkileyebilirler. Bu değişiklikler büyük ya da küçük olabilmektedir. Bağlamlar da karaktere etki edebilir, ancak karakterin var olan anlatısına destek olacak şekilde etki etmektedirler. Karakterin görsel anlatısını doğrudan değiştirecek bir etki etmemektedirler. Çünkü karakteri tasarlamış olan unsurlar hala aynıdır ve izleyici, karakteri bu anlatı ile izlemeye devam etmektedir. Çevrenin karakter tasarımına değiştirici bir etkisi olursa, karakterin kendisi de bir değişime girecektir ve dolayısıyla karakterin görsel tasarımı yeni bir tasarı olacaktır.

Tez, dijital medya çağı ile daha da etkisini arttıran ve sadece medya alanında değil, eğitim ve pazarlama gibi alanlarda sunum ve aktarım biçimi olarak kullanılmaya başlanan görsel hikaye anlatımını kuramsal bir zemine yerleştirmeye çalışmıştır. Özel olarak da görsel hikaye anlatımında, karakterin görsel anlatımına bağlamlarından ve çevresinden koparıp bakarak, özgün bir çalışma gerçekleştirmeye çalışmıştır.

Görsel hikaye anlatımı veya görsel anlatı, iletişim alanının önemli bir parçasıdır ve bir iletişim şekli olarak kalmaya ve kullanılmaya devam edecektir. Dolayısıyla bu görsel ifade biçimlerinin, anlatıların, özellikle karakter tasarımı açısından yaklaşan çalışmaların azlığının yarattığı boşluğu doldurabilme potansiyeli olduğu düşünülerek tezin bundan sonraki çalışmalara kaynaklık edecek bir yapısı olduğu iddia edilebilir. Bir tasarımcı ve araştırmacı olarak yeni çalışmalarda görsel hikaye anlatımını kuramsallaştırmaya çalışarak, bir anlatı biçimi olan görsel hikaye anlatımına yöntemsel yaklaşımlar ve teknik çözümler geliştirmeyi amaçlamaktayım. Bu çerçevede bu tez, karakter tasarımı, çevresel tasarım ve bütünlüklü görsel anlatıları, sunumları detaylı bir biçimde ele alıp daha geniş bir noktadan inceleme çabasının başlangıç adımları olarak değerlendirilmelidir.

KAYNAKÇA

Akbal Süalp, Z. T.:	Zamanmekan: Kuram ve Sinema , Bağlam Yayınları, İstanbul, 2004.
Akbulut, H.:	Nuri bilge ceylan sineması okumak anlatı, zaman, mekan , Bağlam Yayıncılık, Ankara, 2005.
Altusser, L.:	Lenin and philosophy and other essay , New Left Books, London, 1971.
Bhaskar, I.:	"History, Poetics, Narrative and Interpretation", A Companion to Film Theory , Toby Miller ve Robert Stam (Ed.), Blackwell Publishing, Oxford, 1999.
Blizzard Entertainment.:	World of Warcraft: The Burning Crusade , (çevrimiçi) https://www.blizzard.com/en-us , 22 Nisan 2018, California, 2007-2008.
Blizzard Entertainment.:	Warcraft 3: Reign and Chaos , (çevrimiçi) https://www.blizzard.com/en-us , 22 Nisan 2018, California, 2002.
Bordwell, D.:	Narration in the Fiction Film. , University of Wisconsin Press, Madison, Wisconsin, 1985.
Bordwell, D.:	Making meaning: Inference, Rhetoric. Harvard University Press, Cambridge, 1989
Bordwell, D. ,Thompson. K.:	Film art: An introduction: McGraw-Hill Inc., ABD, 1990.
Bruckheimer, J., Elliott, T., Rossio, T., Beattie, S., Wolpert, J., Verbinski, G., Depp, J., Buena Vista Home Entertainment.:	Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl , Walt Disney Home Entertainment, Burbank, CA, 2011.
Campbell, J.:	The Hero With a thousand Faces , Bollingen Foundation Inc., New York, 1949.

Chatman, S.:	“Discourse: nonnarrated stories” story and discourse: narrative structure in fiction film , Cornell University Press, Ithaca ve London, 1978.
Collingwood, R. G.:	The principles of art , Oxford University Press, Vol. 11, London, 1958.
Culler, J. D.:	Ferdinand de Saussure , Cornell University Press, 1986.
Dinham, J.:	Delivering Authentic Arts Education , Cengage Learning Australia, 2013.
Docter, P., Unkrich, L., Silverman, D., Anderson, D. K., Culton, J., Pidgeon, J., Eggleston, R., ... Buena Vista Home Entertainment.:	Monsters, Inc., 2002.
Esaak, S.:	The 7 elements of art and why knowing them is important , (çevrimiçi) https://www.thoughtco.com/what-are-the-elements-of-art-182704 , 22 Nisan 2019, 2018.
Duff. A.:	Lucid pixul - private mentorship , Yayınlanmamış ders notu, (çevrimiçi) https://www.lucidpixul.com/ , 2016.
Falleni, C.:	Brand voice: Botcharacter Design Principles , (çevrimiçi) https://blog.prototypr.io/brand-voice-botcharacter-design-principles-45f9dfed58a7 , 20 Aralık 2018, 2016.
Finger, B ve Kane, B.:	Detective comics #27 ,. DC Comics, Burbank, California: 1939.
Flemming, V., Langley, N., Garland, J., Morgan, F., LeRoy, M., Ryerson, F., Haley, J., ... Baum, L. F.:	The wizard of Oz , Metro Goldwyn Mayer, Hollywood, California, 1939.

Fussell, M.:	The visual instructor blog: compisition in art, (çevrimiçi) https://thevirtualinstructor.com/blog/composition-in-art , 18 Nisan 2018, 2018.
Gonzalez, R. C., ve Woods, R. E.:	Digital image processing , Prentice Hall, New Jersey, 2002.
Gramsci, A.:	Selected From Prison Notebooks , International Publishers, NY, 1989.
Hitchcock, A., Leigh, J., Perkins, A., Bloch, R., Shamley Productions., & Paramount Pictures Corporation:	Psycho , Shamley Productions, 1960.
Johnston, O. ve Thomas, F.:	The illusion of life: Disney Animation , Disney Editions, New York, 1981.
Kennedy, M.:	How to Use the 7 Principles of Art and Design in Photography ,(çevrimiçi) https://expertphotography.com/principles-of-design-photography/ , 17 Nisan 2019, 20119.
Keser, C. ve Oskay, N. S.:	“Çevresel sanat bağlamında Christo- Jeanne Claude çiftinin disiplinlerarası üç boyutlu tasarım uygulamalarında tekstil kullanımı / textile usage in the interdisciplinary three-dimensional design applications of Christo-Jeanne Claude couple in terms of environmental art”, TURKISH STUDIES - International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic- , ISSN: 1308-2140, (Prof. Dr. H. Ömer Karpuz Armağanı), Volume 10/14 Fall 2015, ANKARA/TURKEY, (çevrimiçi) www.turkishstudies.net , DOI Number: http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8977 , p. 71-88, 2015.
Kıran, Z.:	Dilbilime Giriş: dilbilgisinden Dilbilime , Seçkin Yay., Ankara, 2001.

Kishimoto, M.:	Narutoi , Pierrot, Japonya, 2002-2007.
Kishimoto, M.:	Naruto: Shippuden , Pierrot, Japonya, 2007-20017.
Kozloff, S. R.:	“Narrative theory and television”, Channels of Discourse: Television and Contemporary Criticism , Robert C. Allen (Ed.), Chapel Hill, University of North Carolina Press, London, 1992.
Marder, L. :	7 Principles of art and Design , (çevrimiçi) https://www.thoughtco.com/principles-of-art-and-design-2578740 , 17 Nisan 2019, 2018.
Nolan, C., Nolan, J., Thomas, E., Obst, L. R., McConaughey, M., Hathaway, A., Chastain, J., ... Warner Home Video:	Interstellar , 2014.
Price, A.:	Understanding colors , (çevrimiçi) https://www.blenderguru.com/tutorials/understanding-colors , 17 Nisan 2019, 2014.
Prokopenko, S.:	The basic elements - shape, value, color, edge , (çevrimiçi) https://www.proko.com/basic-elements-shape-value-color-edge/#.XLcq-gzaUk , 17 Nisan 2019, 2013.
Sanders, C., Deblois, D., Davies, L. W., Arnold, B., Ferrera, A., Mintz-Plasse, C., Ferguson, C., ... DreamWorks Home Entertainment:	How to train your dragon , DreamWorks Animation, United States, 2010.
Sawyer, M.:	What is composition in art? , (çevrimiçi) https://conceptartempire.com/what-is-composition/ , 18 Nisan 2019, 2018.
Seegmiller, D.:	Digital character painting using Photoshop® CS3 , Charles River Media, Boston, 2008.

Sloan, R.J.S.:	Virtual character design for games and interactive media , Raton: CRC Press, Taylor & Francis Group, 2015.
Sontag, S.:	Sanatçı: Örnek Bir Çilekeş , Yay. Haz.Yurdanur Salman; Müge Gürsoy Sökmen, Metis, 2. basım, İstanbul, 1998.
Stam, R.:	Film theory: An Introduction . John Wiley & Sons, 2017.
Hall, S. (ed).:	Representation: cultural representations and signifying practices , Open University Press (SH), 1997.
Taylor, L. ve Willis. A.:	“Narrative” Media Studies: Texts Institutions and Audienses , Blackwell Publishing, Oxford, 1999.
Thompson J.B.:	Medya ve Modernite , Kırmızı, İstanbul, 2008.
Thompson, K.:	Breaking the Glass Amour: neoformalist Film Analysis , Princeton University Press, Princeton, N.J., 1988.
Tillman, B.:	Creative character Design , Elsevier, Oxford, 2011.
Turner, G.:	Film as social practice , Routledge, London, New York, 1988.
Ubisoft Montreal:	Assassin’s Creed 2 , Ubisoft, 2009.
Ubisoft.:	The Art of Assassin's Creed 2 , Ubisoft, 2010.
Webster, C.:	Animation: The Mechanics of Motion , Elsevier, Oxford, 2005.
White, T.:	Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator , Elsevier, Oxford, 2006.