



T.C.

DİCLE ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

RESİM- İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI

BİR ÇİZGİ KARAKTER TASARIM YÖNTEMİ OLARAK

“ZOOMORFİZM”

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Nazlı ÇELİK ATEŞ

DİYARBAKIR, 2024

T.C.
DİCLE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM- İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI

BİR ÇİZGİ KARAKTER TASARIM YÖNTEMİ OLARAK
“ZOOMORFİZM”

Nazlı ÇELİK ATEŞ

Prof. Dr. Ali Osman ALAKUŞ

DİYARBAKIR-2024

T.C.

DİCLE ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

DİYARBAKIR

Nazlı ÇELİK ATEŞ tarafından yapılan “BİR ÇİZGİ KARAKTER TASARIM YÖNTEMİ OLARAK “ZOOMORFİZM”” konulu bu çalışma, jürimiz tarafından Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyesinin

Ünvanı

Adı Soyadı

Üye Prof. Dr. Ali Osman ALAKUŞ

Üye : Doç. Dr. Barış AYDIN

Üye : Dr. Öğretim Üyesi İbrahim Halil DEMİR

Tez Savunma Sınavı Tarihi: 25/09/2024

Yukarıdaki bilgilerin doğruluğunu onaylarım.

25/09/2024

Doç. Dr. İsmail KINAY

ENSTİTÜ MÜDÜRÜ

(MÜHÜR)

BİLDİRİM

Tezimin içerdiği yenilik ve sonuçları başka bir yerden almadığımı ve bu tezi Dicle Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsünden başka bir bilim kuruluşuna akademik gaye ve unvan almak amacıyla vermediğimi; tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada kullanılan her türlü kaynağa eksiksiz atıf yapıldığını, aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ettiğimi beyan ediyorum.

....../....../.....

Nazlı ÇELİK ATEŞ

İmza

ÖNSÖZ

Bu çalışma Çizgi Karakter Tasarımı Eğitimi bağlamında Zoomorfik düşünceyi anlatmaktadır. İncelenilen literatür taramalarından görüldüğü kadarıyla çizgi karakterlerin tasarımı esnasında düşünce yapıları ve yöntemine neredeyse çok az denilecek kadar yer verilmiştir. Karakter tasarlarken sadece görünüşün değil neyin, neden, nasıl yapıldığı ve yapılması gerekenin ne olduğu üzerinde durulmuştur. Çalışma daha önceki araştırmalar ve tasarlanan Zoomorfik karakterler incelenerek hazırlanmıştır.

Araştırma süresince bilgi ve deneyimlerini esirgemeyen ve bu çalışmayı içtenlikle destekleyen danışmanım Sayın Prof. Dr. Ali Osman ALAKUŞ' a ve büyük bir özveri ile tüm öğrencilerine rehber olan, her konuda yardımını esirgemeyen Doç. Dr. Barış AYDIN' a da teşekkürlerimi sunarım.

Her konuda maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen, her zaman yanımda olan annem Leyla ÇELİK, babam Lütfi ÇELİK'e ve çalışmamın başından beri beni her zaman destekleyen, yanımda olan ve her yorgunluğumda elimden tutan eşim Ercan ATEŞ' e ve tez yazım aşamasında hayatıma girip varlığıyla beni hep motive eden biricik kızım Leyna ATEŞ' e de sonsuz teşekkür ederim.

Saygılarımla,

Nazlı ÇELİK ATEŞ

Diyarbakır 2024

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	i
İÇİNDEKİLER	ii
ÖZET.....	vii
ABSTRACT	viii
GÖRSELLER DİZİNİ.....	ix
1.GİRİŞ	1
1.1. ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ.....	5
1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI	5
1.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ VE GEREKÇESİ	6
1.4. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI.....	6
1.5. ARAŞTIRMANIN VARSAYIMLARI	6
1.6. TANIMLAR	7
2.KURAMSAL ÇERÇEVE.....	8
2.1. TASARIM EĞİTİMİ	8
2.1.1.Eğitim	8
2.1.2.Tasarım.....	9
2.2.ÇİZGİ KARAKTER TASARIMI	14
2.2.1.Karakterin Ortaya Çıkışı	14
2.2.2.Çizgi Karakter Tasarımı.....	15
2.2.3.Animasyon (Canlandırma) Evreninde Çizgi Karakterin Dünyada Gelişimi	17
2.2.3.1.Animasyon (Canlandırma)’ un Önde Gelenleri	20

2.2.4.Türkiye’de Çizgi Karakter ve Canlandırma	24
2.2.5 Karakter Tasarım Süreçleri.....	26
2.2.6. Karakter Tasarım Aşamaları.....	32
2.2.6.1. Form ve Silüet.....	32
2.2.6.2. Anatomik Yapı.....	35
2.2.6.3. Karakterin Kostüm ve Aksesuarları	36
2.2.6.4. Karakter Tasarımında Renk Kullanımı.....	39
3.ZOOMORFİZM.....	41
3.1. ÇİZGİ FİMLER VE ANİMASYONLARDA ZOOMORFİZM	49
3.2. ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON FİMLERİNDE ZOOMORFİK KARAKTERLERİN KULLANIM AMACI.....	52
3.2.1.Eğlence ve İlgi Çekme	52
3.2.2.Metafor ve Sembolizm	53
3.2.3.Çocuklara Yönelik İletişim.....	53
3.2.4.Mitoloji ve Hikayelerdeki Geleneksel Unsurlar	53
3.2.5.Çevre Dostu ve Doğa Temaları	53
3.2.6.Kültürel ve Tarihsel Bağlam	53
3.3.İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	54
3.3.1.HEYKELDE ANTROPOMORFİK NESNELER ve BİÇİM ARAŞTIRMALARI- Mehmet Kemal İÇTEN (Sanatta Yeterlilik Sanat Çalışması Raporu).....	54
3.3.2.ÇAĞDAŞ ÇİN ve TÜRK EDEBİYATINDA İNSAN-HAYVAN KARŞILAŞMALARI – Hilal TAMSER (Yüksek Lisans Tezi)	54
3.3.3.HAYVANBİÇİMCİLİK (ZOOMORFİZM), HAYVANLARLA İMA ve İNSANMERKEZCİLİK: XVII. YÜZYIL OSMANLI EDEBİYATINDA	

HAYVANLAR ve İNSANLAR-Edith Gülçin AMBROS (‘17.Yüzyıl Işığında Osmanlı’ adlı eser).....	54
3.3.4.ZOOMORFİK SERAMİKLER ve ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATINDAN SEÇİLMİŞ ÖRNEKLER-Burak YILDIRIM (Araştırma Makalesi)	54
3.3.5.DOĞU ve BATI MİTOLOJİLERİNDE HAYVAN MOTİFİ –Altan ARMUTAK (Araştırma Makalesi).....	55
3.3.6.ZOOMORFİZMLARNING ETNOLINGVOMADANİY XUSUSİYATLARI -NORKUZİYEVA D.Sh. (Araştırma Makalesi).....	55
3.3.7.SOGD SANATINDA BAZI ZOOMORFİK ATRİBÜLER (SOGDIAN SANATINDAN BAZI ZOOMORFİK ÖZELLİKLER –	55
İbrahim ÇEŞMELİ (Araştırma Makalesi)	55
3.3.8.TAO-KLARCETİ BÖLGESİ DİNİ MİMARİSİNDE GÖRÜLEN ZOOMORFİK PLASTİK BEZEME ÖRNEKLERİ –Tahsin KORKUT (Bildiri)	56
3.3.9.ANTROPOMORFİK DAN ZOOMORFİK DALAM SENİ RUPA SUKU BANGSA SUMBA TİMUR –Sumijati AS (Makale).....	56
4.YÖNTEM.....	57
4.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ	57
4.2. ARAŞTIRMANIN GRUBU/ EVREN VE ÖRNEKLEM/ DENEK- DENEKLER	58
4.3.VERİLERİN TOPLANILMASI.....	58
4.3.1. Veri Toplama Araçları.....	58
4.3.2. Veri Toplama Süreçleri.....	58
5.BULGULAR	59
5.1.“TARZAN” ADLI HİKAYE VE ANİMASYON FİLM KARAKTERİ... 59	
5.1.1.Karakterin Formu ve Silüeti	62

5.1.2.Karakterin Anatomik Yapısı.....	63
5.1.3.Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar.....	64
5.1.4.Karakterin Renklendirilmesi	64
5.2.“AQUAMAN” ADLI ÇİZGİ KARAKTER.....	65
5.2.1. Karakterin Formu ve Silüeti	67
5.2.2. Karakterin Anatomik Yapısı.....	68
5.2.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar.....	69
5.2.4. Karakterin Renklendirilmesi	70
5.3. “SPİDER- MAN (SPİDER-MAN)” ÇİZGİ ROMAN KARAKTERİ	71
5.3.1. Karakterin Form ve Silüeti	72
5.3.2. Karakterin Anatomik Yapısı.....	73
5.3.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar.....	74
5.3.4. Karakterin Renklendirilmesi	75
5.4. “HAWKGİRL” ADLI ÇİZGİ ROMAN KARAKTERİ	76
5.4.1. Karakterin Formu ve Silüeti	77
5.4.2. Karakterin Anatomik Yapısı.....	78
5.4.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar.....	79
5.4.4. Karakterin Renklendirilmesi	80
5.5. “BUKA” İSİMLİ KARAKTER.....	81
5.5.1. Karakterin Formu ve Silüeti	82
5.5.2. Karakterin Anatomik Yapısı.....	83
5.5.3.Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar.....	84
5.5.4. Karakterin Renklendirilmesi	85
5.6.“BAYMAN” İSİMLİ KARAKTER	86
5.6.1. Karakterin Formu ve Silüeti	87

5.6.2. Karakterin Anatomik Yapısı.....	88
5.6.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar.....	89
5.6.4. Karakterin Renklendirilmesi	89
6.TARTIŞMA	90
7. SONUÇ VE ÖNERİ	93
8.KAYNAKÇA.....	96
9.GÖRSEL KAYNAKÇA.....	104
10.ÖZGEÇMİŞ.....	112

ÖZET

Bir Çizgi Karakter Tasarım Yöntemi Olarak “Zoomorfizm”

Çizgi filmlerin ortaya çıkmasıyla 20. Yüzyılın başlarından itibaren canlandırma filmleri ve çizgi filmler, modern sinema, televizyon, reklamcılık ve oyun tasarımı gibi mecralarda önemli bir konuma gelerek film yapım süreçlerinde temel çalışma alanlarından biri haline gelmeyi başarmış bulunmaktadır. Çalışma alanları arasında en önemli sektörlerden biri olan karakter tasarımı, basit ve çizgisel olarak ele alınırken zamanla biçim, şekil, renk, silüet, kostüm ve aksesuar gibi unsurların yaratıcı bir şekilde bir araya getirilmesiyle özgün karakterlere dönüştürülmekte ve bu süreçte karakterlere çeşitli kişilik özellikleri kazandırılmaktadır. Karakterleri okuyan izleyen ve dinleyen bireyler bu karakterlerle duygusal bağ kurma çabası içinde bulunurken yaratıcılıkla şekillendirilen karakterler, temel stillerine göre ayrıştırılarak Antropomorfizm, Metamorfizm ve Zoomorfizm gibi temel olguları ortaya çıkarmaktadır. Bu noktada Zoomorfizm insanların ve nesnelerin hayvansal özelliklerle donatıldığı bir tasarım yaklaşımı olarak, karakterlerin niteliklerinin sembolik ve estetik bir şekilde yansıtılması yoluyla izleyicilerle duygusal etkileşim kurmasını sağlayıp karakter tasarımına anlam ve derinlik katmaktadır.

Belirlenen doğrultuda bu çalışmanın amacı, Zoomorfizm kavramını derinlemesine inceleyerek karakter tasarımı sürecinde geliştirilen zoomorfik karakterlerin oluşumunu analiz etmek ve bu karakterlere atfedilen özellikler ile diğer nitelikleri zoomorfizm perspektifinden değerlendirilmesini sağlamaktır. Araştırmanın kavramsal çerçevesinin temelinde kapsamlı literatür taramasına dayalı kaynak tarama modeli etkin bir şekilde kullanılmaktadır.

Anahtar kelimeler: zoomorfizm, çizgi karakter, karakter tasarımı, canlandırma, tasarım eğitimi.

ABSTRACT

“Zoomorphism” As A Cartoon Character Design Method

Since the beginning of the 20th century with the emergence of cartoons, animated films and cartoons have managed to become one of the main fields of study in film production processes by taking an important position in media such as modern cinema, television, advertising and game design. Character design, which is one of the most important sectors among the fields of study, is handled in a simple and linear way, but over time, it is transformed into original characters by creatively combining elements such as form, shape, colour, silhouette, costume and accessories, and in this process, various personality traits are given to the characters. While individuals who read, watch and listen to the characters are in an effort to establish an emotional connection with these characters, the characters shaped by creativity are separated according to their basic styles and reveal basic phenomena such as Anthropomorphism, Metamorphism and Zoomorphism. At this point, Zoomorphism, as a design approach in which people and objects are equipped with animal characteristics, adds meaning and depth to character design by enabling emotional interaction with the audience through symbolic and aesthetic reflection of the qualities of the characters.

The aim of this study is to analyse the formation of zoomorphic characters developed in the character design process by examining the concept of zoomorphism in depth and to evaluate the features and other qualities attributed to these characters from the perspective of zoomorphism. On the basis of the conceptual framework of the research, the literature review model based on a comprehensive literature review is effectively used.

Keywords: Zoomorphism, cartoon character, character design, animation, design education.

GÖRSELLER DİZİNİ

<u>GÖRSEL NO</u>	<u>GÖRSEL ADI</u>	<u>SAYFA NO</u>
Görsel 1.	Kelebeğin başkalaşımı.....	4
Görsel 2.	Kompozisyon (1899)	11
Görsel 3.	Bauhaus Müfredatı (Türkçe).....	13
Görsel 4.	James Stuart Blackton- Humorous Phases of Funny Faces, 1906.....	16
Görsel 5.	Richart Fenton Outcalt- The Yellow Kid, 1894.....	16
Görsel 6.	John Ayrton Paris, Thaumatrope, 1825.....	18
Görsel 7.	Zoetrope çalışma mekanizması.....	19
Görsel 8.	Charles-Emile Reynaud, 1872.....	19
Görsel 9.	Winsor McCay, The Sinking of the Lusitania, 1915.....	20
Görsel 10.	Emile Cohl, Fantasmagorie, 1908	22
Görsel 11.	Emile Cohl, Clair de Lune Espagnol, 1909	22
Görsel 12.	Walt Disney, Silly Symphony Flowers And Tress (1932), Steamboat Willie (1928).....	23
Görsel 13.	“The Smurfs” (Şirinler), 1981	29
Görsel 14.	David Lowery, Jurassic Park storyboard ’undan bir sayfa.....	31
Görsel 15.	Alaaddin Filmine ait Karakter Formları.....	32
Görsel 16.	Lotte Reiniger, The Adventures of Prince Achmed, 1926.....	33

Görsel 17.	Osvaldo Cavandoli, La Linea, 1971.....	34
Görsel 18.	Metegol Karakter Tasarımları.....	35
Görsel 19.	Michael J. Wilson, Ice Age (Buz Devri), 2002.....	36
Görsel 20.	Sailor Moon karakterleri.....	37
Görsel 21.	Sailor Moon Karakterleri Silüeti.....	37
Görsel 22.	Discovery Family, Tutenstein, 2003-2008.....	38
Görsel 23.	Chuck Jones, Wile E. Coyote & Road Runner, 1949.....	40
Görsel 24.	Bizon, M. Ö. 14.000-18.500 dolayları Altamira Mağarası, İspanya.....	42
Görsel 25.	Sfenks heykeli, Mısır.....	43
Görsel 26.	Aslan insan heykelciği, 35.000-41.000.....	44
Görsel 27.	Bastet' in bronz figürü, M.Ö. 900-600, Mısır.....	47
Görsel 28.	Sutton Hoo Gemi Mezarından Kemer Tokası.....	48
Görsel 29.	Humorous Phases of Funny Faces, James Stuart Blackton, 1906.....	50
Görsel 30.	Emile Cohl, Fantasmagorie, 1908.....	51
Görsel 31.	Marvel, Stan Lee ve Steve Ditko, Spider-Man, 1962.....	51
Görsel 32.	DC Comics, Bob Kane ve Bill Finger, Catwomen, 1940 & Batman 1939.....	52
Görsel 33.	Edgar Rice Burroughs, Tarzan of the Apes, 1912.....	56
Görsel 34.	Hal Foster, Tarzan, 1928.....	57
Görsel 35.	Disney, Tarzan, 1999.....	58
Görsel 36.	“Tarzan” Form.....	59
Görsel 37.	“Tarzan”, silüet.....	59
Görsel 38.	“Tarzan” anatomik yapı.....	60
Görsel 39.	“Tarzan” karakterinin giydirilmesi.....	61
Görsel 40.	“Tarzan” karakterinin renklendirilmesi.....	62

Görsel 41.	More Fun Comics dergisi, 73. Sayı, 1941.....	62
Görsel 42.	Peter David, Aquaman, 1993.....	63
Görsel 43.	“Aquaman” karakterinin formu.....	64
Görsel 44.	“Aquaman” karakteri silüet.....	65
Görsel 45.	“Aquaman” karakteri anatomik yapı.....	65
Görsel 46.	“Aquaman” karakterin giydirilmesi ve aksesuar.....	66
Görsel 47.	“Aquaman” karakteri Renklendirme.....	67
Görsel 48.	“Spider-Man”, Stan Lee & Steve Ditko, Marvel Comics,1962.....	68
Görsel 49.	Spider-man form.....	69
Görsel 50.	Spider-man silüet.....	70
Görsel 51.	Spider-man anatomik yapısı.....	71
Görsel 52.	Spider-man kıyafet ve aksesuar.....	72
Görsel 53.	Spider-man renklendirme.....	72
Görsel 54.	“Hawkgirl (Shayera Thal/ Shiera Hall)”, DC Comics, 1940.....	73
Görsel 55.	Hawkgirl form yapısı.....	74
Görsel 56.	Hawkgirl karakterine ait silüet.....	75
Görsel 57.	Hawkgirl Anatomik Yapı.....	75
Görsel 58.	Hawkgirl kanat anatomisi.....	76
Görsel 59.	Hawkgirl giyim ve aksesuar.....	77
Görsel 60.	Hawkgirl renklendirme.....	78
Görsel 61.	“Buka” karakteri görünümü.....	78
Görsel 62.	“Buka” karakteri silüeti.....	79
Görsel 63.	“Buka” karakteri yüz hareketleri.....	80
Görsel 64.	“Buka” karakteri anatomik yapı.....	81

Görsel 65.	”Buka” karakteri giyim ve aksesuar.....	82
Görsel 66.	“Buka” karakteri renklendirilmesi siyah beyaz değerler.....	83
Görsel 67.	”Bayman” isimli karakter.....	83
Görsel 68.	“Bayman” karakteri silüet.....	84
Görsel 69.	“Bayman” karakteri anatomik yapı.....	85
Görsel 70.	“Bayman” karakteri yüz hareketleri.....	85
Görsel 71.	“Bayman” karakteri giyim ve aksesuar.....	86
Görsel 72.	“Bayman” karakteri renklendirilmesi.....	86

1.GİRİŞ

Çizgi karakterler, günümüz dünyasında her kesim için, özellikle de çocuklar başta olmak üzere hayatımızda büyük bir yer kaplamaktadır. Çizgi karakterlerin yapı taşı olan “çizgi” insanlık tarihinde önemli bir yere sahiptir. İlk çağlardan bu yana yazının icadından çok daha önce çizgiler kullanılmaktaydı. Geçmişten günümüze kadar bakıldığında, çizgilerin kişinin kendini ifade etme aracı olarak kullandığı görülmektedir. Tarihte mağara resimleri ve o resimlerde çizgilerin bir araya getirilerek oluşturduğu şekiller, bizlere çizginin önemini ve karakterleri betimlemek için bir araç olarak kullanıldığını göstermektedir. Bu bağlamda mağara resimleri, bizler için karakter tasarımların nesnel anlamda ilk örneklerinden olmaktadır. Günümüzde ise çizgi karakterler birçok film, kitap, reklam ve satış yöntemi olmak üzere pek çok alanda kendini göstermektedir.

Destanlarda, efsanelerde, resimlerde, kitaplarda ve canlandırma sektörü başta olmak üzere yazılı, görsel ve sözlü çoğu anlatımlarda hayvanların bazen insanlar gibi konuştuğu, bazen insansı fiziksel özellikler sergilediği ve bazen de tamamen dönüştürülerek kullanıldığı görülmektedir. Bir görsel anlatım şekli olan çizgi karakter tasarımları, tasarım eğitimiye ait belirli başlıklar içeren birbirine bağlı süreçlerden geçmektedir. Bu süreçlerin temelinde bulunan, ayrıca kuramsal kısmı oluşturan ‘Karakter Tasarım Eğitimi’ en önemli unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Tasarıma ait tüm süreçler, uygulamalar ve teorik kısım Karakter Tasarım Eğitimi ile verilmektedir. Tasarım aşamasında gidilecek yol, kullanılan yöntem ve teknik ilkeleri içeren tasarım eğitimi; farklı nedenler için hazırlanmış karakterlerin belirli ilke ve kurallara göre oluşturulmasını sağlamaktadır. Karakter tasarımları ilk dönemlerde basit ve çizgisel olarak ele alınıp işlense de, zamanla biçim(form), şekil, silüet, renk, kostüm, aksesuar, vb. unsurların detaylı şekilde tasavvur edilerek meydana getirilen karakterlere dönüştüğü ve kişilik özellikleri de kazandırıldığı gözlemlenmiştir. Karakterlerin özellikle dış görünüşleri, karaktere ait kültürel değer, inançlar ve düşünce yapısı ile ilgili bilgileri yansıtabileceği bir araç olarak kullanılabilir. Karakter tasarımında bir diğer önemli nokta ise, karakterin nasıl ve hangi yöntem-teknikle sunulduğudur. Tasarımın kolay bir şekilde çoğaltılabilmesi, titiz ve düzenli çalışılmış olması, boyutlandırılabilmesi, renklendirilmesi ve herhangi bir olası yanlışlık halinde kolayca müdahale edilebilmesi için bilgisayar ve farklı sanal ortamlar

genellikle tercih edilen teknik yöntemlerdir. Karakter tasarımında, karakterlerin 3 boyutlu ve fotogerçekçi özelliklere sahip olabilmesi adına günümüzde kameralar ve bilgisayar programları aracılığıyla kolay bir şekilde tasarlanabilmektedir. Bu yeni nesil teknik yöntemlerle tasarımcılar karakterlerini tasarlarken, daha yaratıcı ve istenilen özelliklerde karakterler üretmekte ve aynı zamanda karakterlerin biçimsel özelliklerini tasarlama bakımından da konfor alanı elde etmektedirler.

Karakterler, tasarlanma sürecinde ilk olarak daha önceden üretilmiş diğer karakterlerin analizi ve tasarımcının zihninde beliren halini belirli biçime dönüştürmekle başlamaktadır. Tasarlanan karakterin kendine özgü niteliği olan, hedef kitleyi etkisi altına alan ve akılda kalıcı görsel gösterge ipuçlarına sahip olması gereklidir. Karakteri geliştirirken, karakterin rengi, anatomisi, jest ve mimikleri, onu diğerlerinden ayıran karakteristik özellikleri tasarımın dikkat edilmesi gereken ve hedef kitlede etki oluşturmadaki en önemli unsurlardandır. Görsel iletişim tasarımının başlıca öğelerinden biri olan ‘etki’ ilkesi, karakteri farklı kılıp, ayırt edilmesini sağlayan ve ifadeyi güçlendirmek için başvuru alan en temel ilkelerdendir. Hedef kitle ve izleyici üzerinde akılda kalıcılığı arttırmak, onların üzerinde bir etki bırakmak için karakterlerin en belirgin özellikleri üzerine dikkat çekecek görsel etkileri uygulamak karakter açısından önemli bir faktör olmaktadır. Göze güzel gelen, hoş görünen bir karakter tasarlamak tek başına yeterli olmamaktadır. Karakterin tasarım amacı, düşünce şekli, kısaca mizacı gibi kişilik ve karakteristik özellikleri tamamen karaktere bir kimlik oluşturmalıdır. İçinde bulunacağı ortam, yaşadığı çevre ve mekânsal özellikler de karakteri desteklemelidir.

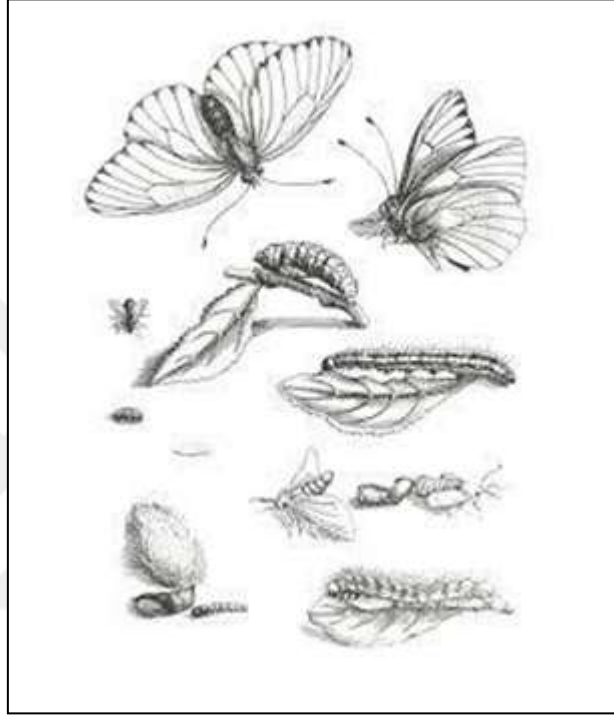
Çizgi karakter tasarımları, metaforik ifadeler ve abartılmış anatomilerin en fazla kullanıldığı tasarımlardır. Bu yöntemler dengeli kullanıldığında karakterlerin kişilik özelliklerini gösterebilmektedir. Büyük yapıli anatomik yapıya sahip karakterler genelde sert görünümlü ve güçlü olmaktadır. Tatlı ve sempatik görünümlü karakterler ise masum, yardım sever, saf ve iyi niyetli kişilik özelliklerini yansıtmaktadır. Kötü karakterlere fiziksel olarak yaralar, siğiller, kambur gibi özellikler yüklenerek onların kindar, kötü kalpli, intikam duygusuna sahip olan kişiler olduğu izleyiciye yansıtılmaktadır. Bu durum aslında izleyici üzerinde yanlış bir etki bırakmaktadır. Nedeni ise karşıdaki kişiye kötülüğün çirkinlikle, iyiliğin ise güzellikle bağlantılı olduğunu göstererek dış görünüş üzerindeki önemi arttırıp

bilinç altına bu mesajı yüklemektedir. Bu durum karakter tasarımı üzerinde her ne kadar varlığını hissettirse de aynı durum televizyon, film ve dizileri üzerinde de uygulanmaktadır. Tıpkı karakter tasarımında olduğu gibi, TV üzerindeki film ve dizi kастları oluşturulurken de her daim baş karakterler iyi kalpli ve göze güzel görünenlerden, kötü karakterler ise fiziksel kusurları olan kişilerden seçilmektedir. Bu nedenle karakterlerin dış görünüşüne aktarılan nitelikler, karakterlerin görsel bağlamda okunurluğunda yapılan farklılıklar ile anlam taşımaktadır.

Karakter analizi yaparken en önemli unsurlardan biri, karakterin türüdür. Ait olduğu aile yapısı, çevresi, arkadaşları, hayalleri, beslediği hayvan gibi unsurlar karakterlere kimlik kazandırmak için önemli detaylardır. İzleyiciye karakterin gerçekçi olduğunu yansıtmak için karakterin anatomisinden ziyade, karakter ve kişiliğine dair bilgi sunmak gerekmektedir. Önemli olan konuşup yürüeyebilen bir saatin ne kadar gerçek olabileceğinden ziyade izleyiciye yansıttığı duygu ve düşüncelerin insani hissiyatlara ne derece yakın olduğudur. Karakter türleri bu aşamada tekrar karşımıza çıkmaktadır. Çizgi karakterler, tür bakımından dört grupta ele alınmaktadır. Bunlar; insan, hayvan, nesne ve doğaüstü varlıklardır. Fakat karakterlerin türlerine bakarak onlar hakkında fazla yorum yapılamamaktadır. Karakter tasarımında karakterlerin türünü destekleyen düşünce yapıları; Zoomorfizm, Antropomorfizm, Metamorfizm ve Direkt anlatım olgularıdır.

Antropomorfizm, insanbiçimcilik olarak tanımlanmaktadır. Diğer bir ifadeyle, insanlara ait özelliklerin insan dışındaki varlıklara verilmesidir. Bunun yanında tanrıların insani formda ve insansı özelliklere ait olduğunu belirten anlayış olarak da tanımlanmaktadır (Cevizci,1999). İnsani özelliklerin, insan dışındaki herhangi bir varlıklara verilmesi anlamına gelen antropomorfizm, insanları tanrı şeklinde ifade etmesiyle tarihte yer edinmiştir. İlk dönemlerinde sadece doğa üstü varlıklara insansı özellikler yükleyen antropomorfizm, zamanla artık canlı-cansız birçok unsura insan şekli vermeye başlamıştır. Buna benzer şekilde “animizm” de kelime anlamı olarak “canlılık” anlamına gelmektedir. Bazı özellikleriyle antropomorfizmle karıştırılabilmektedir. Animizm canlı ve cansız olan tüm varlıkların birer ruhları olduğunu savunmaktadır. Antropomorfizm de ise, bu durum sadece varlığa ruh yüklenmesi değil aynı zamanda insani özelliklerinde verilmesi manasına gelmektedir. Bir

diğer olgu olan “Metamorfizm”, TDK’ye göre başkalaşım anlamına gelmektedir. Bir canlının veya böcek türlerinden örnekle, bir kurbağanın ya da kelebeğin yumurtasından çıkıp son halini alana kadar geçirdiği dönüşümler Metamorfizmi ifade etmektedir.



Görsel 1. Kelebeğin Başkalaşımı

Araştırmanın sınırlılığını oluşturan olgulardan olan “Zoomorfizm” Antropomorfizmden önce gelmektedir. Zoomorfizmin temeli dini düşüncelere dayanmaktadır. Bu dönemde insanlar hayvanları tanrı olarak kabul görmekteydiler. Zoomorfik adı ile bilinen bu dönemde insanlar yaşadıkları çevrede bulunan hayvanların gücü ve vahşiliğinden korku duymaktaydılar. Bu korku zamanla yerini hayranlığa bırakmış, böylelikle hayvanlara tapınmaya başlamışlardır. İnsanların hayvan üstünlüğünü kabul ettiği dönem olarak bilinen bu dönem “Zoomorfik Dönem diğer adıyla Hayvan Biçimli Tanrılar Dönemi” şeklinde adlandırılır. Sonraki dönemlerde uygarlıkların gelişmesi ile “Sfenks” adı verilen yarı hayvan yarı insan şeklindeki tanrı inancı meydana çıkmıştır. Daha sonra insanın aklı ve iradesini hayvanların güçlü yapısıyla bir araya getiren Sfenksler, yerini insan şekline bırakmaktadır. Böylelikle insanlar hayvanlara hükmetmeye başlamış ve insanlar tanrılaşmıştır. Zoomorfizm,

insanların kendilerini tanrı olarak görmelerinden sonra tekrar gelişerek yerini Antropomorfizme bırakmıştır (Armutak, 2002).

1.1.ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ

Eski çağlardan bugüne kadar varlığını sürdüren zoomorfizm olgusu, başta mitler ve efsaneler olmak üzere tarihin çoğu alanında sıklıkla görülmektedir. Günümüzde zoomorfik karakterler, çizgi filmler başta olmak üzere reklam, seramik, dini anlatılar ve sanat gibi birçok alanda varlığını sürdürmektedir. Bunun yanında karakter tasarım başlığı altında zoomorfizm unsuru ele alındığında; “insanlara ve diğer varlıklara neden hayvansal özelliklerin yüklendiği, karakterlerin şekilsel görünüşleri ile ait oldukları tür hakkında ne kadar bilgi verdikleri ve zoomorfik düşünce yapısına ait karakterlerin türlerinin farklı bir unsur ya da olgu şeklinde ele alınması mümkün müdür?” sorularına yanıt aranmaktadır.

1.2.ARAŞTIRMANIN AMACI

Çizgi karakterlerin tasarımlarının birçok farklı nedeni bulunmaktadır. Karakter tasarımı eğitimi alanına giren tasarımlar, tasarım aşamalarıyla önceden oluşturulmuş karakterlerin analizinin yapılmasını gerektirir. Çizgi karakterler genellikle çocuklara yönelik görünse de aslında daha geniş hedef kitlelerine hitap etmektedir. Bilhassa Zoomorfik karakterler kurallarına uygun doğru bir biçimde hazırlanıp sunulduğunda, birçok hedef kitleye hitap ederek izleyiciler tarafından belirli bir kimliğe dönüştürülmektedir. Literatür taramasında karakter tasarımı ile ilgili çalışmalara bakıldığında; insan, hayvan, canlı-cansız nesneler ve doğaüstü karakterlerin gruplandırılarak karakter türlerinin oluşturulduğu görülmektedir. Bu bağlamda, karakter tasarımında düşünce yapılarının ve belirli unsurları kullanarak Zoomorfik, Antropomorfik, Metamorfik adı altında belli gruplandırılmalar kullanılmaktadır.

Bu araştırmanın genel amacı, karakter tasarımlarını kimlikleri ve görünüşleriyle incelemek ve bu doğrultuda tasarım aşamasının süreçleri ve karakterlere yüklenen düşünce yapılarını, karakteristik özelliklerini ve tasarım eğitimi süreci çerçevesinde Zoomorfizm olgusu altında değerlendirilmesi ve ileride yapılacak olan çalışmalara katkıda bulunmak amaçlanmıştır.

1.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ VE GEREKÇESİ

Bu çalışmada çizgi filmlerin ve canlandırma filmlerin temelini oluşturan karakterlerin tasarım süreçleri analiz edilerek, karakter tasarımını düşünsel ve sanat yönüyle bir akış içerisinde sunmak ve tasarım eğitiminde görülen kuramlarla olan ilişkisinin anlatılmasının önem taşıdığı düşünülmektedir. Karakter tasarımlarının gelişmesiyle meydana çıkan tasarım olgularından olan Zoomorfizm, günlük hayat da genellikle çizgi filmlerde karşımıza çıkmaktadır. Karakterlerin bir anlatım şekli olması ve hedef kitle ile direkt karşılıklı iletişim sağlaması nedeniyle çalışmanın; Zoomorfizm alanında karakter tasarımı yapmak isteyenlere bir kaynak teşkil etmesi, bilim ve sanat alanları arasında multidisipliner yeni çalışmalar için kaynak özelliği barındırması ve karakterlerin derinlik kazanması bakımından önemlidir.

1.4. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Zoomorfizm, mitoloji, din, edebi metin, pazarlama gibi farklı alanlar içerisinde sık sık görülen bir olgu olmaktadır. Bu araştırmada karakter tasarımı çerçevesinde Zoomorfizm olgusuna bağlı fikir yapıları, tasarım eğitimi, kavramsal boyutta verilmiş karakter tasarım aşamaları ve türleri esas alınarak, tasarlanacak olan karakterlerin tasarımlarıyla sınırlıdır. Ön ve tamamlayıcı bilgileri sağlamak, teorik düşüncelerin ve multidisipliner arası ilişkilerin bağlantılı olabilmesi nedeniyle çeşitli alanlarda örnekler sunulmuştur.

1.5. ARAŞTIRMANIN VARSAYIMLARI

Zoomorfizm başlığı altında toplanan literatür bulguları bir araya getirilerek araştırmanın amacı doğrultusunda, destekleyici anlatım ve konuyla bağlantılı örneklerle ulaşıldığı varsayılmaktadır. Bu çalışma, çizgi karakter tasarımlarının ait oldukları görünüm ve yüklenen karakteristik özelliklerin anlamlandırılmasında, karakter tasarım eğitimi olgularından olduğu varsayımıyla desteklenen zoomorfik düşünce yapısını, karakter tasarımları vasıtasıyla ifade etmektedir.

1.6. TANIMLAR

Zoomorfizm: Kelime anlamı olarak, hayvan ve form kelimelerinin birleşimi, sanatta ise hayvan dışındaki varlıklara özellikle insanlara hayvansal özellikler yüklenmesidir.

Antropomorfizm: İnsan dışındaki tüm varlıklara insan özellikleri yüklenmesidir.

Metamorfizm: Başkalaşma veya değişim anlamına gelen biyolojik bir terimdir.

Animizm: Doğanın ve içerisinde barındırdığı tüm varlıkların, madde şeklinde var olmalarıyla beraber bir ruha sahip oldukları düşüncesidir.

Stereotipleştirme: Tek tipleştirme. Genelleme.

Anikonizm: Canlılar veya ilahi varlıkların imgelerini imkansızlaştırmak. İkonların kültürel ya da dini sebeplerden imgelerinin yok edilmesidir.

Totemizm: Toplamların canlı veya cansız öğelere dini, mistik ya da büyü amaçlı anlamlar aktarması ve buna inanması.

2.KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. TASARIM EĞİTİMİ

2.1.1.Eğitim

“Eğitim, insanlığın var olduğu günden itibaren başlamaktadır. İlk çağ topluluklarından bugüne kadar nitel ve nicel her açıdan birçok farklı şekillerde eğitim olmasına rağmen, esas amaç hiç değişmemiştir ve bu amaç ise bireyler üzerindeki davranış değişikliğidir. Bireylerin davranışlarında değiştirilmek istenen bu değişimlerin tüm toplumu etkilemesi ise kaçınılmaz bir sonuçtur “(Ünal ve Ada, 2004). Sözcük anlamına bakıldığında ise eğitim; bireylerin davranışlarındaki istendik değişim sürecidir. TDK’nın tanımına göre ise; çocukların ve gençlerin toplum yaşayışında yerlerini almaları için gerekli bilgi, beceri ve anlayışı elde etmeleri eğitim olarak tanımlanmaktadır.

Eğitim, kişinin istediği alanda kendini geliştirme sürecidir. Hedefler doğrultusunda planlanan eğitime “Formal Eğitim”, kendiliğinden meydana gelen ve hiçbir amacı olmayan eğitime ise, “İnformal Eğitim” denmektedir. İnsanlar yaşadıkları süre boyunca her zaman formal ya da informal olsun bir eğitim sistemine ihtiyaç duymuşlardır. Bu doğrultuda ellerinden gelebildiği kadarıyla eğitim için uygun şartlar ve ortamlar kurmaya çalışmışlardır (Karabulut, 2004). Evrendeki canlılar içerisinde eğitime ihtiyaç duyan tek varlık insanoğludur. Eğitim sürecinin gelişimi aynı zamanda insan davranışlarının da gelişiminin belirlemesi açısından önem teşkil etmektedir. Eğitim, kişilerin kendilerine yönelik yeteneklerinin ve yaratıcılıklarının ortaya çıkmasına yardımcı olmakta ve gelişmesine olanak sağlamaktadır (Yolcu, 2022, s.75). Eğitimin tanımı birçok bilim adamı ve düşünürler tarafından farklı şekillerde yapılmaktadır. Örneğin “İnsana olgunluğu eğitim vermektedir (Platon)”, “Eğitim çocukları yetiştirmek ve insan yapmak sanatıdır (J.J. Rousseau)”, “İnsanoğlunun kendisi için iyi ve kötü olanı bilmesidir (imâm-ı A’zam)”, “Bireylerin fiziksel, zihinsel ve ahlaki kabiliyetlerini geliştirmektedir (Danzel)”, “Sosyal olmayan nesli sosyalleştirmektedir (Emile Durkheim)”, “Asıl eğitim bireye sadece gerçeklerin öğretilmesi değil , düşünebilmek için aklın eğitilmesidir (Albert Einstein)” şeklinde çeşitli şekillerde tanımlanmakta ve açıklanmaktadır.

Eğitimin insanlar üzerinde etkisi bir dönem ya da bir süreçle kısıtlanamamaktadır. Doğumdan ölüme kadar eğitim yaşamın bir parçası olmaktadır. İnsanlar eğitimi, aile, okul, çevre ve sosyal ortamlardan alır, günlük yaşantılarına uygulamaktadırlar. Kültürel farklılıklar her toplumda farklı olduğu için insanların almış olduğu eğitimlerde farklılık göstermektedir. İnsan hayatında eğitim, ilk olarak temel eğitimi karşılamak, ailelerin çocukları ile beraber yaşadıkları hayvanları da yaşamsal anlamda, yaşam kalitelerini iyileştirmek ve hayatı kolaylaştırmak amacıyla kullanılmaktadır. Eğitim, insanlık tarihinin temelinde ihtiyaçlarını karşılamaktan kaynaklanan iç güdüsel bir hareketten doğmuştur. Şöyle ki; insanlar her zaman yaşamak ve hayatta kalmak için çaba göstermişlerdir. Çevreden gelen tehlikelere karşı, yaşamlarının tehlikede olduğunu hissettiklerinde savaş gereçlerini geliştirme yönünde kendilerini eğitmişlerdir. İnsanın zorunlu ihtiyaçlarından olan yeme hususunda ise açlığa karşı avlanma teknikleri konusunda kendilerini geliştirerek, eğitmişlerdir. Eğitim, sürekli gelişim gösteren dinamik bir yapıdadır. İnsanlar bugüne kadar yaşadıkları deneyimleri sayesinde, yaşam standartlarını daha kolay ve düzenli olması için birçok alanda eğitim planları yapmışlardır. Bu bakımdan insanları diğer canlılardan ayıran en büyük özellik; düşünen, akıl yürütebilen ve irade sahibi olmalarıdır. Bu nedenle, hayat standartlarını en iyi şekilde yaşayabilmeleri için ihtiyaçları dahilinde zekalarını ve mantıklarını kullanabildikleri eğitim biçimini oluşturmuşlardır. Yaşamın her alanında insanlar, akıllarını kullanarak kendilerine olanaklar sağlayacakları bir sistem oluşturmuşlardır.

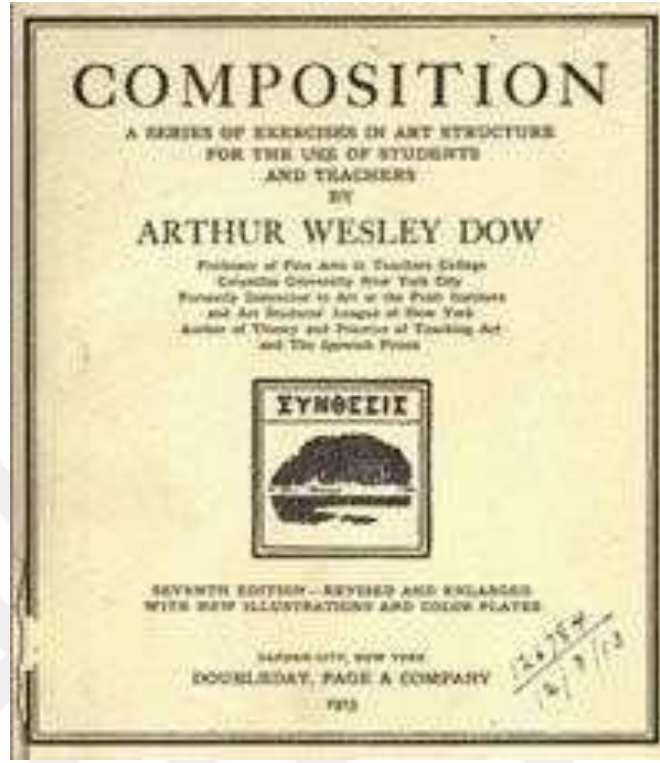
2.1.2. Tasarım

Tasarım, bir problem çözme eylemidir. Ardında bir planlama bulunan yapılar olmaktadır. Bu nedenle tüm sanat yapılarının temelinde bir tasarım olgusu yer almaktadır. Tasarım, oluşturulacak yapının ve tasarımın organizasyonu ile alakalı her çeşit faaliyeti içinde barındırmaktadır. Başka bir deyişle de tasarım, modelleme, kalıp ve süsleme yapmak değil, belirli bir amacı olan yaratıcı bir eylemdir. TDK'ye bakıldığında ise tasarım; zihinde canlandırılan biçim, zihinsel düşünceye dayanan tasarımlar, bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslağı, tasar çizim, dizayn olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2024). Tasarım kelimesinin etimolojik kökeni “tasa” kelimesinden gelmektedir. Yani, her tasarımın özünde bir problem yatmaktadır. Daha sonra gelen “tasarı” kavramından türetilen tasarım, problemi çözmeye yönelik olgunun zihinde oluşturduğu şekli oluşturmaktadır. Mühendislik gibi birçok

alandaki kullanılan tasarım olgusu, sanat alanına bakıldığında; kompozisyon veya sanatsal kompozisyon, estetik, özgün ve kullanışlı ürün olarak iki ana anlama gelmektedir (Özsoy ve Ayaydın, 2016). Günlük hayata bakıldığında tasarım, mimari, moda, grafik, mobilya, dekorasyon, bahçe tasarımı, tekstil, endüstri ve internet sayfası gibi birçok alanda etkili bir biçimde kendini göstermektedir. Endüstri tasarımı, peyzaj, uygulamalı tasarım alanları ve grafik tasarım olarak ayrıştırılabilir (Becer, 2002). Bu tasarımlar, temelinde görsel sanatların ilke ve elemanlarını barındırmaktadırlar. Tasarımcılar, tasarımlarını meydana getirirken, tasarım eğitimi için belirli evrensel ilkelere dayanarak faydalanmaktadırlar.

Tasarım elemanları, tüm tasarım alanlarında başvurulması gereken temel yapıtaşlarıdır. Tasarımların ve tüm sanat eserlerinin sanatsal değerini, tasarım sırasında kullanılan ilke ve elemanların nasıl kullanıldığı belirlemektedir. Bir tasarım oluşturulurken kullanılan tasarım elemanları; nokta, çizgi, doku, şekil, biçim, espas ve renk olarak sıralanabilir (Ayaydın, 2020). İlkelerden ise denge, hareket, ritim, vurgu, bütünlük, oran-orantı ve zıtlık ilkeleri esas alınarak bunların bir arada kullanılmasıyla tasarım oluşturulmaktadır. Bir tasarımın veya eserin düzenlenmesine yardım eden tasarımın eleman ve ilkelerinin temelleri Japon eğitim sisteminden gelmektedir.

Arthur Wesley Dow, Tokyo Güzel Sanatlar Akademisindeki programlardan faydalanarak sanatsal düzenleme, kompozisyon, tasarımın eleman ve ilkelerini derslerinde uygulamıştır. Arthur Wesley Dow, eleman ve ilkeleri 1899 senesinde kaleme aldığı “Composition: A Series of Exercises in Art Structure for the Use of Student and Teachers (Kompozisyon)” isimli kitabında birçok örnek vererek açıklamaktadır. Bu sayede Arthur Wesley Dow Amerikan sanatının gelişmesine büyük katkı sağlamıştır. Ayrıca bu kavramlar günümüzde sanat tasarım eğitim dersleri ve çağdaş sanat derslerinde hala yerini korumaktadır (Özsoy ve Ayaydın, 2016).



Görsel 2. Kompozisyon (1899).

Tasarım ilkelerini ortaya koymada etkili faktörler içerisinde algı ve psikolojik kavramlarında etkisi bulunmaktadır (Gezer, 2019). Tüm tasarımlarda birliği ve bütünlüğü oluşturmak için tasarımın elemanları ve ilkeleri kullanılmaktadır. Bir bütün oluşturmak için bir araya getirilen parçaların birbirleriyle uyum içerisinde olmaları gerekmektedir. Bir araya getirilerek oluşturulan uyum, tasarımı ortaya koymaktadır.

Sanat eğitiminde uygulanan çalışmalar genel eğitimle karşılaştırıldığında birbirlerinden etkilendiği görülmektedir. Günümüz eğitim sisteminde hedef standart bilgilerin öğrencilere aktarılması değil, öğrencilerin bu bilgilerden faydalanarak farklı fikirler ve ürünler meydana çıkarabilme yetisini güçlendirmektir. Sanatta yaratıcılığı ifade eden bu kavram, dünyaya farklı açıdan bakabilmek ve gereksinim duyulan tüm alışkanlıklara sahip olmanın yolunun sanattan geçtiğini savunmaktadır (Gökay, 2010).

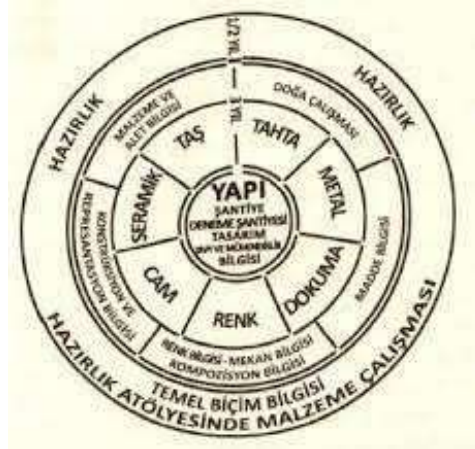
Sanat eğitimiyle ilgili pek çok görüş ortaya atılmıştır. Bunlarda biri olan Pestalozzi'nin görüşüne göre, çocuğun genel sanat eğitimine yardımcı olabilmesi için sanat eğitimi gereklidir. Tasarım eğitime bakıldığında ise, en önemli unsurun yaratıcılık olduğu

görülmektedir. Her ne kadar yaratıcılık ön planda olsa dahi tasarım eğitiminde kuramsal bilginin önemi büyüktür ve teori ile uygulama kısmı birbirine bağlı olmaktadır. Günümüzdeki sanat anlayışına bakıldığında, yetenek ve el becerisine ek olarak yaratıcılık ön plana çıkmaktadır. Yaratıcılığı ortaya koymak ve temeli oluşturmak için sanatın elemanları ve ilkelerinin öğretimi önemli bir yer almaktadır. Temel tasarım eğitiminde yer alan ilke ve elemanlar Arthur Wesley Dow ile başladıysa da teori kısmında Bauhaus Güzel Sanatlar Okulu sayesinde müfredatlarda yer edindiği bilinmektedir.

20. yüzyılın başlarında kurulan Bauhaus okulu, tarihte Temel Tasarım uygulamaları ile adını duyurup yer edinmektedir. Sanat okullarında başlangıcı olarak görülen Bauhaus okulu, Temel Tasarım eğitimi verilen uygulamalı derslerden oluşmaktaydı. Bu bağlamda Bauhaus'taki Temel Tasarım çalışmaları büyük önem arz etmekle birlikte, bu uygulamalara çağdaş yaklaşımlar eklenerek geliştirilmektedir. Temel Tasarım dersi, öğrencilerin ıraksak düşüncelerini sağlama, yaratıcılıklarını geliştirme, temel tasarım eleman ve ilkeleri altında bilgi edinebilmelerini sağlama, konsantrasyon güçlendirme, araştırma ve geliştirme yeteneklerini geliştirme, önlerine çıkabilen problemlerde çağdaş ve özgün çözüm yolları üretebilmelerini sağlama ve farklı materyalleri kullanabilme yetilerini geliştirme gibi çeşitli faydalar sağlamaktadır (Pazarlıoğlu Bingöl, 2016).

Tasarım Eğitimi ülkemizde ilk zamanlarda temel sanat eğitimi olarak kullanılmıştır. Günümüzde ise Temel Tasarım Eğitimi şeklinde müfredatlarda ders olarak verilmektedir. Temel Tasarım Eğitimi, tasarım sürecinde öğrencilere tasarımın temellerini vermek ve sonrasında dersler yoluyla uygulamalara geçiş bakımından temel oluşturan bir başlangıç dersi olduğu düşüncesi, Bauhaus ile ortaya çıkmaktadır. 19. Yüzyılın sonlarında Endüstri Devriminin içinde bulunduğu ahlaki, sosyal ve sanatsal arbededen çıkış yolu olarak Bauhaus öncesinde İngiltere'de Arts and Crafts hareketi tesirli olmuştur (Arts and Crafts, 2023). Bu dönem içerisinde nüfus artışına nedeniyle meydana gelen taleplerin artışı ve bunun yanında seri üretime olan ihtiyaç gibi gelişmeler, endüstriyel ürünlerinin tasarlanması gereksinimi yarattı. Bu durum tasarım eğitiminin ne derecede önemli olduğunu ortaya çıkararak, bu düzen veya yöntemin kendini yenilemesi gerektiği fikrini meydana koymaktadır. Tasarımcı ihtiyacını karşılamak için 19. Yüzyıl boyunca İngiltere'de çeşitli Tasarım Okullarının (School of Design)

açıldığı, bunların 1852'den sonra Güzel Sanatlar okulları (Schools of Art) olarak yeniden isimlendirildikleri ve ardından desen derslerinin ilkokullarda bir ders olarak yer aldığı görülmektedir (Özsoy, 2003). Arts and Crafts (sanatlar ve el sanatları) hareketinin Ruskin ile birlikte oluşturucusu olan W. Morris, konuşma ve yazılarında “sanat eğitiminin değişmesini, yeni gereksinimler için yeni sanat eğitimi verilmesini, günlük yaşamın bir parçası olmasını savunmaktaydı (Şahin,1995; Aktaran Dilmaç, 2015). Bauhaus Okulunun kurucusu olan Walter Gropius, araştırma için İngiltere de gittiği tasarım okulunda yapılan bir duvar kâğıdı tasarımından çok etkilenmiş ve geri Weimer’a vardığında Bauhaus okulunun öğretim programına araştırma sırasında edindiği bilgileri aktarmıştır (Özsoy ve Ayaydın, 2016). William Morris ile birlikte Henry Cole ve John Ruskin’in kurucuları olduğu Bauhaus okulu, Johannes Itten, Paul Klee, Wassily Kandinsky, Lyolel Feininger, Oskar Schlemmer, Laszlo Moholy-Nagy, Josaf Albers, Marcel Breuer, Herbert Bayer, Gunta Stözl ve Gerhard Marcks gibi sanatçı ve tasarımcıları bir araya getirmiştir (Droste, 1990; Aktaran Bunulday, 2001). Tüm bu önemli öğreticilerin dersler vererek kendi yaklaşım ve teorilerini öğrencilere ders şeklinde okutmalarına rağmen, Bauhaus diğer sanat ve mimari akımlardan etkilenmeyerek kendi modernist ekolünü koruyarak teknoloji, zanaat ve sanatı aynı potada buluşturmuştur (Gürcüm ve Kartal, 2017).



Görsel 3. Bauhaus Müfredatı (Türkçe).

Makine üretimi ve üretilen malların sanatsal anlamda yoksun, tek tip olması, çoğaltılabilmesi ve herkes tarafından kolay bir şekilde elde edilebilmesi el emeği ürünlerin maaliyet bakımından daha fazla fiyata satılmasına neden olmaktaydı. İngiltere oluşun ticari açığı kapatmak amacıyla tasarım okulları açıp öğrenci yetiştirmeyi amaçlamışlardır. Tüm bu

olanlar makineleşmeyle beraber sanat eğitiminin de önem kazanmasına neden olmaktadır. W. Morris, makineleşmenin etkisiyle artan seri üretim ürünlerinin samimiyeysiz, duygu içermeyen ve estetik özellikler taşımayan ürünlere karşı duyarsız olamayışı, ayrıca eski dönem sanat eserlerinin yeniden canlandırmasını istemesi İngiltere'yi de etkisi altına almıştır. Bu düşüncelerin neticesinde daha fazla satılacağı fikriyle tasarım ürünleri daha iyi karşılanıp sanat eğitimi verilen okullar açılmıştır. Bauhaus Sanat Okulu'nun açılmasında bir diğer önemli etken Alman İş Derneğinin kurulmasıdır. Alman İş Derneği'nin kurucuları arasında bulunan Walter Gropius, Bauhaus Okulunu ilk olarak Weimer şehrinde açmıştır. Kuruluş zamanlarında her ne kadar Morris'in düşünce ve fikirleri etkisini gösterse de okulun kurucusu olan Walter Gropius ve arkadaşları makineleri bir endüstriyel tasarım şeklinde görüp W. Morris gibi karşı durmamışlardır. (Dilmaç, 2015). Çünkü, yenilikçi tasarımlar insanların psikolojik, düşünsel, ekonomik ve teknolojik bakımdan ihtiyaç ve gereksinimlerini karşılayacak biçimde olması gerekmektedir. Usta çırak ilişkisi çerçevesinde öğrenci eğitip yetiştiren bu okulun ilk hedefi, halk topluluğuna yenilikçi sanat ve teknolojinin bir arada kullanılmasıyla yürütülen sanatı ve bunun yanında çok amaçlı olmasıdır (Kırıçoğlu, 2002). Genele bakıldığında makineleşme ile başlayan endüstri çağı, günümüzdeki sanatın bir ders olarak müfredatlarda yer edinmesini sağlamaktadır. William Morris'in başlattığı ve makineleşmeye karşı çıkması tasarımın temellerini oluşturmuş ve kuram ile uygulamanın arasındaki bağı oluşturmada etkili olduğu bilinmektedir. Bauhaus Tasarım Okulunun kurulması günümüz tasarım eğitiminin oluşmasına öncülük etmektedir.

2.2.ÇİZGİ KARAKTER TASARIMI

2.2.1.Karakterin Ortaya Çıkışı

TDK'ye bakıldığında “bir bireyin kendine özgü yapısı, onu başkalarından ayıran temel belirti ve bireyin davranış biçimlerini belirleyen, üstün ana özellik (TDK, 2023)” anlamına gelen “Karakter” kelimesi, bireyi başkalarından ayıran özellik ve kişinin ahlaki yönü olarak tanımlanmaktadır. Jale Parla ise bir yazısında; Edith Hamilton'a ait “The Greek Way” adlı kitabında, karakter kelimesinin Yunanca bir kavram olduğu ve iki farklı anlama sahip olduğunu ifade etmektedir. Bu anlamlardan ilki; bozuk para üzerine basılı işaret, ikincisi ise

bireyin, bu ya da şu hareketiyle, onu diğerlerinden ayıran özelliktir. Hamilton’a göre ise karakter bireyi tanımlayan özelliktir (Parla, 2005).

Kişiliğin bireyde içsel dünyanın saf olarak bilinmesini karakter olgusunun sağladığı söylenmektedir. Karakter olgusu, bireyi üstünkörü veya belirli kalıplar içerisinde tahmin edilebilir davranışlar içerisinde görmek yerine, insanın kültürel, sosyolojik ve psikolojik durumuyla alakalı çoğu doğru bilgiyi gün yüzüne çıkarmayı amaçlamıştır (Yeşilot, 2013). İlk karakterin oluşuna bakıldığında inanç faktörü ve bu faktörün temel noktası olan tanrı düşüncesi ortaya çıkmaktadır. İnsanoğlu, başta yaratılışları olmak üzere doğa olayları gibi bilinmezlikleri tanrı olgusuyla açıklamaya çalışmaktaydı. Mitolojik tanrılar ve destansı hikayeler başta olmak üzere olaylarda geçen tanrılar, karakter olgusunu daha da gelişmesine katkı sağlamaktaydı. Zamanla bu karakterler ilahlıktan sonra edebiyatta, felsefede, dinde, sanatta ve hayatın birçok alanında tanımlamalara sahip bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır.

2.2.2.Çizgi Karakter Tasarımı

Çizgi karakterler temeli çizgiye dayanan iki boyutlu tasarımlardır (Samancı,2004). Tasarım ise ‘tasar’ kökünden türetilmiş olan ‘tasarı’ sözcüğüne dayanmaktadır. Tasarı, yapılması istenilen şeyin zihinde tasarlanması ile almış olduğu şekle denmektedir (Aydın, 2011). Çizginin bir anlatım aracı olarak kullanılması neredeyse insanlık tarihi kadar eskiye dayanmaktadır. Kaya üzerine kazınan ya da mağara duvarlarına resmedilen tasvirlerin anlatım dili olan yalın çizgi, ilk çağlardan günümüze kadar sayısız alanda kullanılmaktaydı. Uzayda A ve B noktalarının arasının birleştirilmesiyle elde edilen çizgi, kolay algılanması ve anlatım aracı olarak işlevsel olması nedeniyle insanın kültürel veya maddi anlamda her türlü üretiminde önemli görevler üstlenmektedir. Yol işaretlerinden harflere teknik resimden sanatsal çizimlere kadar anlatı ve tanımlama aracı olarak çizginin insan uygarlığının en önde gelen buluşlarından birisi olduğu söylenebilir (Yeşilot, 2013). Tasarımın elemanlarından olan ve bir görsel anlatım aracı olan çizgi, birçok şekilde bir araya getirilmesiyle karakter kazanmaktadır. Oluşan karakter halleri çizgi karakterler tasarımlarını ortaya koymaktadır. Çizgi romanlar, çizgi filmler, animasyonlar ve resimli kitaplar çizgi karakterlerin sıklıkla kullanıldığı alanlardır. Animasyon dünyasına katılan ilk karakterlerin Blackton’ın “Komik

Yüzlerin Gülünç Evreleri (Humorous Phases of Funny Faces) “isimli performansı olduğu savunulmaktadır (Samancı,2004).



Görsel 4. James Stuart Blackton- Humorous Phases of Funny Faces, 1906.

1930 ve 1940 yılları çizgi roman sanatı ve çizgi roman kahramanlarının doğuşunun en geniş kesimlere ulaşabildiği yıllar olarak görülmektedir. 1938 yılında Jerry Sigel’in yazıp, Joe Shuster’in çizmiş olduğu “Süpermen” karakteri, DC Comic adlı çizgi roman şirketi tarafından yayınlanmıştır ve bu karakter aynı zamanda Amerikan üslubunda kahraman karakterin başlangıcı olarak bilinmektedir. Tasarlanan karakter, kendinden sonra gelecek olan diğer kahraman karakterlere referans niteliği taşımaktadır. Çizgi roman türünde Richard Fenton Outcalt’ın The Yellow Kid (Sarı Çocuk, 1896) çizgi karakterlerin ve yazı balonlarının bir arada kullanıldığı ilk çizgi romandır (Yeşilot, 2013). Teknolojinin gelişimiyle beraber aynı zamanda çizgi karakterlerin tipler ve betimleme yöntemleri de gelişerek karakter dünyasının büyümesine olanak sağlamaktadır.



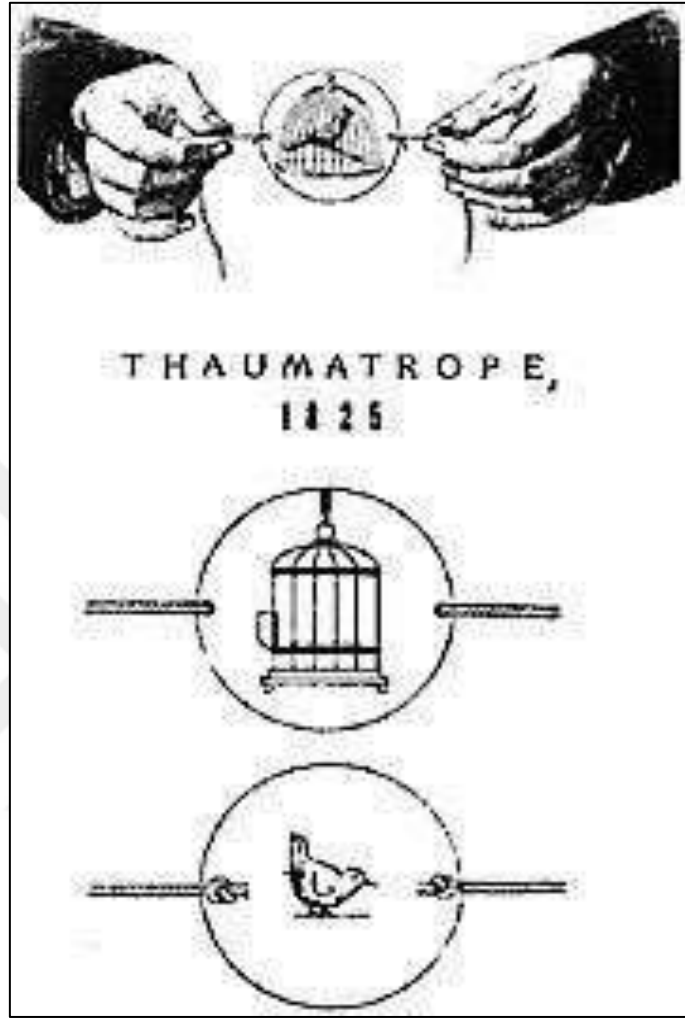
Görsel 5. Richard Fenton Outcalt- The Yellow Kid, 1894.

2.2.3. Animasyon (Canlandırma) Evreninde Çizgi Karakterin Dünyada Gelişimi

Canlandırma sanatı, temeli çizgi karakterler üstüne oluşturulmuştur. Animasyon sineması saniyenin yirmi dördte biri gibi bir zaman diliminde mesaj iletebilmeyi sağlayan, çizgilerin peş peşe sıralanarak hareketi oluşturması sürecine bağlı olmaktadır. Canlandırma sanatında hareket, bir kamera yardımıyla ya da bir defterin sayfalarında ardı ardına gelen çizimlerin hızlı bir şekilde çevrilmesiyle oluşturulmaktadır. Samancı ilk canlandırma filmleri ile ilgili şunları söylemiştir:

“Animasyon sineması henüz meydana çıkmadan önce, bir salon eğlencesi olarak kullanılan flaş skeçler’in çizgilerinin hareket etmesi illüzyonu ile bir hikâye anlatılabileceği fikrini sunmuştur. Kontur çizgileri kullanılarak çabucak bir çizim yapılması esnasında, yeni çizimler eklendikçe şekillerin anlamlarının değişmesi, imgelerin başka imgelere dönüşebilmesi ve böylece çizim bittiğinde içinde dramatik bir yapı bulunduran bir hikâyeye ulaşılmasıdır (Samancı, 2004; Akt. Ulutaş, 2021)”.

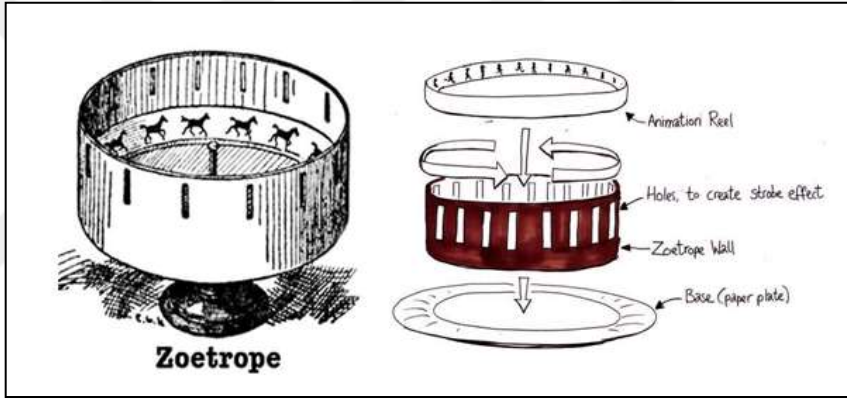
İki boyutlu canlandırmalarda görüntü oluşturabilmek adına kameraya ihtiyaç duyulmazken, üç boyutlu animasyonlar için kullanılabilecek eşyalar bir kameranın karşısında bazı küçük aralıklarla hareket ettirilip, hareket sırasına göre kaydedilmek şartıyla oluşturulmaktadır (Samancı, 2004). Bu bağlamda, 1824’te İngiliz bilim adamı Peter Mark Roget “Hareketli Nesneler Açısından Görüntünün Devamlılığı” kuramını ileri sürmüştür. Belçikalı tıpçı Joseph Plateau 1830’ da Phenakistoscope’ u yapar. Bu aygıtta bir merkez etrafında birbirinde ayrı dönen iki disk vardır. Altındaki diskin üzerinde bir hareketin birbirini izleyen çeşitli aşamalarını gösteren çizimler bulunur. Üstteki diskte ise belli aralıklarla açılmış yarıklar vardır. Diskler döndürülüp üstteki diskin yarığından bakıldığında hareket yanılsaması elde edilmektedir. Artık canlıların hareketleri belli anlara bölünebilir, elle çizilerek bu aygıtın diskine yerleştirilebilir ve hareket yeniden üretilebilirdi (Abisel, 1989). 1825 yılında Fizikçi John Ayrton Paris, görmenin kalıcılığını ele alarak bir diskin üzerine yerleştirmiş olduğu kuş ve kafes resimlerini her iki tarafından yatay bir biçimde iple bağlamıştır. “Taumarop (Thaumatrope)” ismi verilen bu diskin ipler gerilip gevşetilerek çevrilmesiyle farklı yüzlerdeki bulunan kafes ve kuş tek bir bütünmüş gibi bir görüntü oluşturmaktaydı (Ulutaş, 2021).



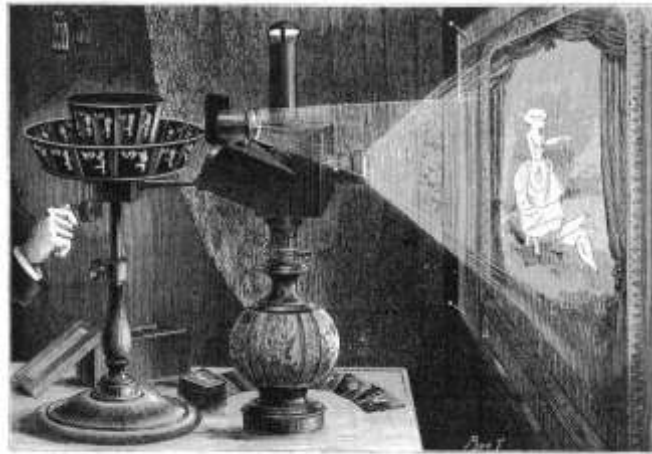
Görsel 6. John Ayrton Paris, Thaumatrope, 1825.

Animasyon, temel olarak hareketsiz görüntülerin izleyicilerin kafasında hareket yanılsaması yaratacak şekilde sunumudur. Hareket yanılsamasının izleyicinin zihninde yer alması ve dışarıdaki gerçeklik içinde olmaması gerçeği burada temel öneme sahiptir. Bir kukla tiyatrosundaki kuklaların hareketi animasyon değildir, çünkü izleyici gerçek hayattaki hareketi görür, canlandırılmış bir filmdeki hareketli bir kukla ise animasyondur, izleyicilere gerçekte kuklaların hareketsiz görüntüleri sunulur, hareket yanılsaması oluşturulur. Böylece animasyondaki hareket ekranda değil izleyicinin aklında gerçekleşir. İnsan gözü, bir saniyenin bir kısmı için bir görüntü sonrası tutma yeteneğine sahiptir; bu durum, biraz farklı görsellerden oluşan bir sekansın belirli bir oranda gösterilmesi durumunda hareket algılanmasına izin vermektedir (Pikkov, 2010, s.14).

Animasyonun gelişim sürecine katkıda bulunan çoklu çerçeve canlandırma araçlarından bazıları sırasıyla Joseph Plateau ve Avusturyalı Simonvon Stampfer tarafından eşzamanlı olarak bulunmuş, Fenakistoskop (Phenakistoscope, 1832), William George Horner tarafından icat edilen Zoetrop (zoetrope, 1834) ve Fransız Emile Reynaud tarafından icat edilen Praksinoskop (1877) olduğu kaynaklarda bilinmektedir. Bu animasyon araçlarının ortak özelliği, bir araya geldiğinde konuyu canlandıran görsel dizilerine sahip olmasıdır. Bu araçlardan örneğin Zoetrope'ye bakıldığında dış kısım boyunca eşit aralıklarla yerleştirilmiş görselleri olan bir tamburdur. Bu tambur çevrildiğinde ve izleyici doğrudan içine baktığında, çizimler hareket eder gibi görünmektedir (Kuula, 2016, s.7).



Görsel 7. Zoetrope çalışma mekanizması.



Görsel 8. Charles-Emile Reynaud, 1872.

Sinemanın canlı resim yönteminin yaratıcısı olarak anılan Charles-Emile Reynaud “Praksinoskopu (Praxinoscope)” adını verdiği icadının patentini alarak, buluşunu çocuk oyuncuğu şeklinde piyasada satışa sunmuştur. Bir eksen üzerinde konumlandırılan silindirik şeklindeki kutunun içerisindeki şeridin arka arkaya yerleştirilen resimleri yansıtmakta ve kutuyu kendi etrafında döndürüldüğü zaman resimlerin içinde bulunduğu eksen üzerindeki prizma içerisinden yansıtılması mantığına dayanmaktadır. Sonralarında, yansıtılan görüntüleri bir düzleme iletebilmek adına bu sisteme birden çok ayna ve projektör düzeneği eklenmiştir (Whitehead, 2012).

2.2.3.1. Animasyon (Canlandırma)’un Önde Gelenleri

Animasyon sanatı, diğer çizgi anlatı tekniklerinden farklılaşarak hareketi yani konuşma, jest, mimik gibi yeni olanakları kullanan sayısız animasyon karakteri yaratmış ve böylece çizgi karakterlerin hareketle birlikte görselleştiği özgün bir alan oluşturmuştur. Bu durumun, ilk epik karakterlerden başlayarak, modern edebi karakterlere ve oradan modern sonrası karaktere evrilen karakter yaratım sürecinin son aşaması olduğu söylenebilmektedir. Başlangıçta bu alanda yapılan bir dizi çizgi hareketlendirme çalışmaları, yani animasyonlar olsa da James Stuart Blackton tarafından yapılan Humorous Phases of Funny Faces, gibi modern anlamda ilk çizgi film çalışmaları, Winsor McCay’in Gertie the Dinosaur (1914, Dinozor Gertie) ve The Sinking of the Lusitania (1915, Lusitania’nın Batışı) olarak kabul edilmektedir. Zaman içerisinde özellikle Avrupa ve Rusya’da yapılan deneysel canlandırma filmleri animasyon sanatının gelişmesine ve teknik çeşitlenmesine katkı sağlamıştır (Yeşilot, 2013).



Görsel 9. Winsor McCay, The Sinking of the Lusitania, 1915.

McCay, içerisinde bulunduđu dönem sanatçılarından farklı olarak kendi varlığını çektiđi filmlere dahil etmiş ve tüm yapım aşamalarını açıklamaktaydı. Hatta Gertie the Dinosaur karakterinin yapım öyküsü şu şekilde anlatılmaktadır: “McCay ve arkadaşları bir araba yolculuđu sırasında lastikleri patlamıştır. Lastiklerin tamir ve onarımını beklerken bölgede bulunan bir müzeye ziyaret etmeye karar vermişlerdir. McCay, gezi sırasında gördüđu dinozorları çizimle hareket ettirebileceđi kanısına varıp bunu da film yapabileceđini beyan etmiştir. Sonra McCay bu amaç doğrultusunda çalışmalara başlamıştır. Yemek yedikleri alanda sonucu merak eden arkadaşlarına, flaş skeç şeklinde canlandırma filminin arka düzeneđini çizip Dinozor Gertie’yi eklemiştir. Ara yazılar yoluyla, çekingen bir sirk hayvanını anımsatan Dinozor Gertie’ye komutlar veren McCay, canlandırma sekansının yaklaşık bitimine doğru, ekranın sağ altında “raction” bir dekupe olarak görülür. McCay’i sırtına alan dinozor Gertie ile birlikte perdeden ayrılırlar.” (Samancı, 2004, s. 13).

Animasyon tarihinin bir diđer öncülerinden olan Emile Cohl, McCay ve J. S. Balton’dan farklı bir yol izleyerek gerçeküstü üslubu benimsemiştir. Canlandırma filmleri çizgi film tekniklerinin dışında kalan storyboard ve senaryo çalışmalarının yardımıyla kamera altında yapılıp, kayıt altına alınmaktadır. Bu yöntemin ilk uygulaması 1908 tarihinde ilk çizgi film denemesini yapan Emile Cohl tarafından beyaz bir kâğıt üzerine siyah renklerle çizmiş olduđu çöp adamları filme almaktadır. Emile Cohl, günümüzde hala kullanılan, deđişip dönüşebilen, savaşırken kanlar içinde olmayan ve kendi kendini imha edebilip yeniden oluşturabilme yetisine sahip gerçeküstü metamorfik ve antropomorfik karakterlerin ilklerini yaratarak canlandırma filmi sektörüne adını mecaz olgularını kullanan ilk animatör olarak yazdırmıştır. Aynı zamanda karakter tasarımları genel olarak çöp adam şeklinde stilize edilmiş ve mantıklı nedenlere dayanmayan bir yol kullanarak, ev eşyalarını ve filmde kullandığı eşyaları insansı bir şekilde betimlemiştir (Whitehead, 2012). Animasyonun bir illüzyon olarak algılandığı ilk dönemlerde, sirk ortamları yansıtılıp, palyaço formunda karakterler tasarlanmıştır. Cohl’ ün 1908 yılında “Fantasmagorie” adlı canlandırmasındaki palyaço karakteri üçgen ve daire gibi geometrik şekillerden oluşmaktadır.



Görsel 10. Emile Cohl, Fantasmagorie, 1908.

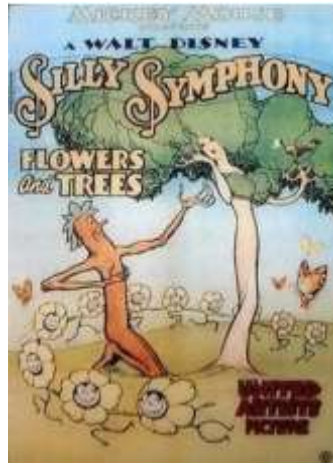
McCay’ın canlandırma filmlerinde hayvanlarda ve nesnelerde konuşma özelliği yok iken Cohl bunun tam tersini yapmıştır. “Clair de Lune Espagnol” filminde Cohl, Ay karakterine kaş ve göz eklemiş, kendisine dil uzattığı gerekçesiyle ay karakterine ateş edip, balta fırlatan Matador ile beraber konu edindiği animasyonda, Ay’ı canlı bir varlıkmiş gibi yansıtmıştır. Bu tutumuyla gerçeklikle bağ kurmayarak, erken dönemde ki animatörlerden mecazı kullanım yolu ve karakterlerine ait antropomorfik ve metamorfik nitelikler sayesinde ayrılmaktadır (Ulutaş, 2021).



Görsel 11. Emile Cohl, Clair de Lune Espagnol, 1909.

1914’de Amerikalı Windsor McCay, “Gertie the Trained Dinassaur” adlı filmiyle Emile Cohl’ u izlemiştir. 1913-1917 yılları arasında Amerikalı yeni sanatçılardan Ben Harrison ve Manny Gould’ un “Crazy Cat” gibi yeni filmleri ortaya çıkmıştır. Bu örneklerle Avustralya kökenli Pat Sullivan’ın “Felix the Cat” filmi, Max Fleischer’ in “koko the Clown” filmleri de verilebilir (Kurgu, 1979, Akt. Şenler, 2005). 1928-1938 seneleri arasında çizgi film bir sinema eğlence aracı olarak olağanüstü bir gelişim gösterir. Animasyonun 10 yıl gibi kısa bir sürede sinemaya taşınarak sesli filmlerin üretilmeye başlamasıyla, Walt Disney yapımı filmleri öne çıkmaktadır (Tezcan, 1990, s.4).

Disney'in karakterleri incelendiğinde, biçimden harekete pek çok açıdan gerçekçi bir üslup dikkati çekmektedir. Disney doğada var olanı bire bir aktarma çabası içine girmiş, stüdyoda at, geyik, tavşan gibi hayvanlar beslenmiş, animatörler bu hayvanlara bakarak karakterlerini tasarlamışlardır. İnsan karakteri için dönemin ünlü film yıldızları kameraya alınmış, karakterler kamera çekimleri referans alınarak tasarlanmıştır. Disney'in gerçeklik saplantısı onun komiğe ulaşmasında en önemli engellerden biri olmuştur. Deformasyon, abartı, biçimin dönüşüme uğratılması gibi mizahın en temel yaklaşımlarının uygulanmaması, Disney'in mizahtan bir adım uzaklaşmasına neden olmuştur (Gökçearslan, 2010). Obje ve karakterlerin çizgisel öne çıkışı, hacim ve derinliği bakımından fizik kurallarına aykırı olmayacak form ve şekiller oluşturmaktadır. Bu formlar oluşturulurken gerçeklik bakımından sınırları zorlayacak mübalağalar en aza indirilmiştir. Gerçekçi üslubu yakalamak için Disney, ilk dönemlerden kalan renksiz ve sessiz olan animasyonları bu üsluba erişmek için engel olarak görmüştür. Walt Disney'in "Steamboat Willie" yapımında ses ve görüntüyü eş zamanlı bir şekilde birleştirme ısrarı, film müziği eklenmiş sessiz bir çizgi film yerine gerçek bir sesli çizgi film olarak anında fark edilmiş ve sonrasında da başarılı bir şekilde karşılığını almıştır (Barrier, 1999, s.55). İlk sesli animasyon filmi "Steamboat Willie (İstimbot Willie)" çiçeklere ve ağaçlara gözler ve ağız ekleyerek hayvanlar ve insanların dışında diğer nesnelere de canlı özelliğinin eklendiği "Ağaçlar ve Çiçekler (Saçma Senfoni)" adlı çalışmalar animasyon tarihinde renkli anlamda ilk olarak Disney Stüdyoları aracılığıyla gerçekleştirilmiştir.



Görsel 12. Walt Disney, Silly Symphony Flowers.

Canlandırma film sektörü renkli filmlere geçişi sağladıktan sonra renklerin kullanımına ait bazı sorunlar yaşamış ve tekniksel bağlamda farklı denemelerin kullanılmasına olanak sağlamıştır. Güçlü bir şekilde gerçeklik hissiyatını en iyi vererek, üç boyutlu alanlar oluşturma gereksinimi nedeniyle çalışmalarda yağlı boya tekniği kullanılmıştır. Pamuk Prenses filmine bakıldığında her karakterin kendine ait karakteristik özellikleri bulunmaktadır ve özellikle şarkılar hikâyeye göre belirlenmiştir. Disney bu çalışmalar itibarıyla diğer animasyon filmlerine kıyasla farklı bir yaklaşımda bulunmuş ve canlandırma sanatına gerçeklik algısı adına çoğu yenilikler getirmeyi başarmıştır (Whitehead, 2012).

2.2.4. Türkiye’de Çizgi Karakter ve Canlandırma

Modern anlamda ilk Türk karikatürist Fuat Bey (1919) olarak bilinmektedir. Çoğunlukla yazısız politik hiciv karikatürleri çizen sanatçı, dönemin yazılı basınında sıklıkla yer bulmuştur. Cumhuriyet dönemiyle birlikte başarılı sanatçılar ve çizgi karakterleri ortaya çıkmaya başlamıştır bunlardan en önemlisi olan, 1929’da Cemal Nadir Güler tarafından yaratılan, Amcabey karakteridir. Bulunduğu dönemde ses getiren karakterler çoğunlukla politik hiciv tarzında hikayelerin görselleşmesinin ilk örneklerinden olmuştur. 1932’de Walt Disney’in çizgi filmlerinden esinlenen Cemal Nadir, “Amcabey Plajda” isimli bir çizgi film denemesinde bulunmasına karşın gerek insan gücü gerekse teknik ve ekonomik yetersizlikler nedeniyle çizgi film çalışmalarını sürdürememiştir (Yeşilot, 2013). Cemal Nadir, Akla Kara, Salamon, Yeni Zengin gibi birçok karaktere sahip olmasına rağmen ölümünden sonra bile en ünlü tipi olan “Amcabey” ile bilinmektedir.

Türkiye’de canlandırma sinemasının ilk denemeleri 1948-49 seneleri arasında Vedat Ar’ın yöneticiliğini yaptığı bir kursla başlar. Kursu, Semih Balcı-oğlu ve Eflatun Nuri’de katılır. Fakat kurs bazı nedenlerle film yapımına geçilemeden dağılır. Aynı yıllarda Yüksel Ünsal’ın yönetiminde “Evvel Zaman içinde” ve “Nasrettin Hoca” filmleri yapılır. Ancak ne yazık ki filmlerin bazı kısımları laboratuvar işlemleri için gönderildiği ABD’de kaybolur (Balcıoğlu, 1987, s.14). Vedat Ar sonrasında “Filmar” isimli bir stüdyo kurup bir yandan da 2-3 dakikalık animasyon filmleri çekmiştir. Filmar ile beraber sinema için reklam filmleri hazırlamak amacıyla kurulmuş bir başka firma ise İstanbul Reklam Ajansı olmuştur. İstanbul Reklam Ajansı ilk zamanlarda karikatür sanatçılarına çizgi filmler hazırlatır, görülen ilgi

üzerine kadrosunu genişletmiştir. Fakat canlandırma sanatının en basit ilklerinin bile bilinmediği bu dönemde üretilen çizgi filmler özgün ve kaliteli değildir. Bu nedenle, yurtdışına giden çizerleri bilgi ve görgülerini arttırarak ürünlerinin teknik ve estetik değerlerini yükseltmeye çalışmışlardır (Aygenç, 1990, s.19).

1953 yılında Şahap Ayhan, ilk tek kahramanlı Türk çizgi roman dergisi Köroğlu’nu, Galip Bülkat’ la birlikte çıkartmış, “Resimle İstiklal Savaşı”, “Baltacı ve Katerina”, “Safiye Sultan”, “Kleopatra”, “Çiçi” gibi çok sayıda çalışmalarla Türk çizgi roman kültürünün oluşmasına katkı sağlamıştır. 1960 yıllarına gelindiğinde, Suat Yalaz’ın orta Asya’dan Anadolu içlerine akınlar yapan Karaoğlan karakteri (1963) ülke genelinde büyük beğeni kazanır ve benzeri karakterler ardı ardına ortaya çıkmıştır. 1967’de oluşturulan Tarkan, Rahmi Turhan’ın yazdığı ve Abdullah Turan’ın çizdiği Kara murat (1971) bunlardan bazılarıdır (Yeşilot, 2013). Ülkemizde canlandırma sinemasının gelişmesinde büyük önem sağlayan sektörlerden biri reklamcılık olmuştur. Reklam filmi dışındaki canlandırma filmi denemelerine ise, özellikle ödüllü yarışmaların düzenlendiği 70’li yıllarda başlanmıştır. Türkiye’de canlandırma filmi yapan ve aynı zamanda belli bir düzeyin üstünde ürün vermiş, Tonguç Yaşar 1970 yılında “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü” ve “Yaşa Donkişot” gibi filmleri ile ödüller almıştır (Balcıoğlu, 1987, s.377).

Canlandırma sektörünün video kliplerde ve reklamlarda kullanılması, ülkemizde çok daha büyük kitlelerin bu sanat türünü tanınmasına ve sevmesine imkân tanımıştır, ancak animasyonun diğer ülkelerin eriştiği düzeyde olduğunu söylemek zordur. Diğer ülkelerde animasyon eserleri televizyonlarda günün her saatinde yayınlanırken, ülkemizde sadece çocuklar hedef alınarak, onlara uygun saatlerde yayınlanmaktadır. Başka bir ifadeyle ülkemizde animasyon eserleri, çoğunlukla çocuklara yönelik eserlerdir. Dolayısıyla bu noktanın animasyonunun ülkemizdeki gelişimi açısından önemli bir yanlış ya da eksik algılama olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca birçok Avrupa ülkesinde, devlet desteği ile gerek yerel gerekse evrensel değer ve motiflerden hareketle eğitici animasyon filmler hazırlayıp büyük küçük herkese sunulmaktadır. (Aygenç, 1990, s.3).

2.2.5 Karakter Tasarım Süreçleri

Karakter, genel olarak bir nesnenin, bir bireyin veya topluluğun kendine özgü olan, onu başkalarından ayıran temel ve belirli özelliği ve kişinin ahlaki yönü olarak bilinmektedir. Tasarım olarak ise karakterin tanımı, tasarımı yapan kişinin hayal ürünü olarak veya tasarımdaki bazı olguları kullanarak oluşturduğu, canlı veya cansız varlıklara kişilik özellik kattığı eylem ürünüdür.

Karakter tasarımı, son yıllarda çok önemli bir konu haline gelmiş, birçok sektörü ilgilendiren bir olguya dönüşmektedir. 20. Yüzyılın başlarında özellikle çizgi film animasyon (canlandırma) alanını ilgilendiren konu, günümüzde pek çok sektörü kapsamaktadır. Video-mobil oyun, sinema, dizi film ve reklamcılık bu alanlara örnek olarak gösterilebilir. Karakter tasarımcıları, çoğu figüratif gösterime adanmış çeşitli teknikler kullanmakta, üç boyutlu canlandırmada karakterler maketler, duruş modelleri ve hareket izleme gibi üç boyutlu yöntemler kullanılarak tasarlanmaktadır. Son yıllarda internetin yükselişiyle bu alana ilginin artması karakter tasarımının tanınmasını, film, çizgi roman ve oyun dışında karakter odaklı tasarımları da içerecek şekilde genişletmiştir. Önceleri çizgi roman ve basılı reklam benzeri ürünlerde kullanılan karakter tasarımları, sinemanın keşfi ardından canlandırma filmlerin ortaya çıkışından sonra ayrı bir konuma oturmuştur (Karaşahinoğlu,2021).

Karakter tasarımı süreci karakter ile ilgili temel konuların çözümlenmesiyle başlamaktadır. Karakter tasarımında en temel konu, karakterin hemen tanınabilen ve ayırt edilebilen bir form ve renk ile yaratılmasıdır. Bunun sağlanması ise; karakterlerin filmin türüne ve tekniğine uygunluk sağlayacak görünümde, tasarım kurallarına uygun bir anatomik oran içinde, kişiliğini yansıtan form ve renklerle, kolaylıkla teşhis edilebilecek bir silüete sahip olacak şekilde, karaktere uyum gösteren kostüm ve aksesuarlar ile çizilmesi sayesinde mümkün olabilecektir (Özden ve Ülgen, 2015).

Karakterin iyi bir karakter olabilmesi için en temel özellik basit olması gerekmektedir. Görünürde basit ve çok özellikli karakter, tasarım aşamasında hem zaman hem de emekten tasarruf edilmesi açısından önemlidir. Örneğin Disney karakterlerinden olan “Şanslı Tavşan Oswald (Oswald Lucky Rabbit)” insan şeklinde bir tavşan olarak 1920-1930’lu yıllarda

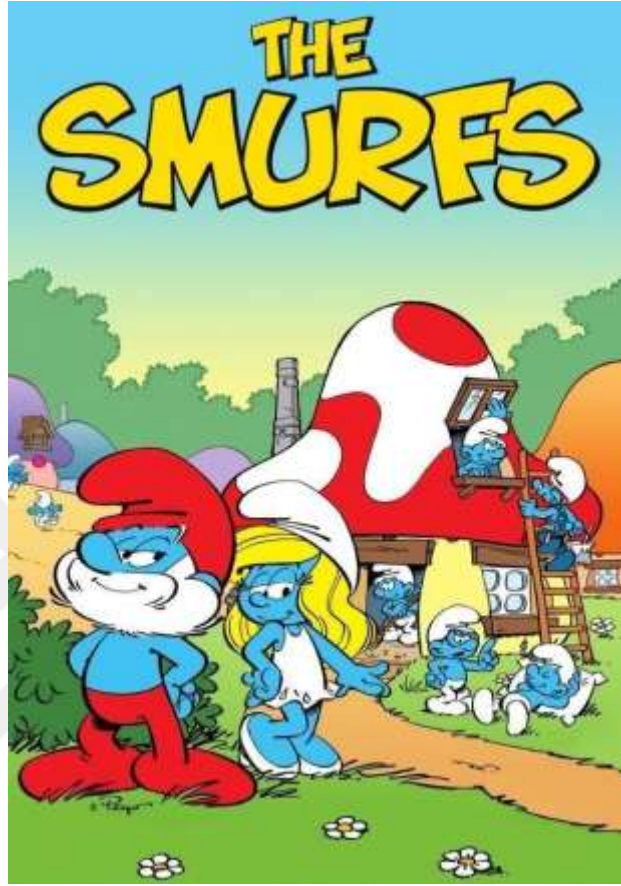
izilmiř bir karakterdir. Karakterin ayırt edici zelliklerinden olan drt parmaklı elleri ve parmaksız ayakları karakterin izim sresi bakımından kolaylık saėlamaktadır.

Karakter tasarım iin basitlik kadar diėer nitelikler ve lleri de iyi hesaplanmalıdır. Neyin ne derecede abartılacaėı, neyin daha basite indirgeneceėi, nelerin karaktere kiřilik katabileceėi iyice gz nnde bulundurmak gerekmektedir. Karakter tasarım srecindeki nemli kısımları Character Desing (2020) řu řekilde sıralamaktadır;

- Hedef kitlenin belirlenmesi,
- Diėer tasarımların incelenmesi,
- Karakterlerin zgn ve benzersiz olması,
- Karaktere kiřilik eklenmesi,
- zgn bir anatomi,
- izgilerin anlamlı olması,
- Abartının kullanılması,
- Rengi mantıklı bir řekilde kullanabilme,
- Karakterin kiřiliėine uygun aksesuar eklemek,
- Karaktere mimik hareketleri yklemek,
- Karakteri anlaşılr, kolay tutmak,
- Karaktere belli bir ama, imgesel g ve heyecan eklemek,
- Karaktere uygun mekn/espas oluřturmak,
- Karakteri her ynyle kusursuz oluřturmaya alıřmak (character desing, 2020).

Karakterlerin, tasarımın başında hangi kitleye uygun olduğunun belirlenmesi gerekmektedir. Hedef kitle eğer ki küçük çocuklardan oluşan kesim ise, tasarımlarda renkler daha canlı ve gösterişli kullanması uygun olacaktır. Hedef kitlenin yaş grubu ve gelişim özellikleri dikkate alınmalıdır. Hedef kitlenin önceden belirlenmesi karakterin oluşumu aşamasında, karakterin nasıl olabileceği hakkında kaba taslak olarak ilk adımı oluşturacaktır. Karakterler eğer bir olayı, hikâyeyi anlatmak amacıyla tasarlanacaksa metin tasarım için belirleyici olmaktadır. 2D ve 3D animasyon teknikleri karakter tasarımında önemli yer almaktadır. Teknik bakımdan bakıldığında, 2D ve 3D tekniği birçok aynı ilkesi olmasına karşın arasında birçok fark bulunmaktadır. 2D karakterler, tasarımlarına bağlı kalarak fiziksel bakımdan mümkün olmayan her şeyi yapmaları mümkündür. Orantısız vücut hatları ile tasarlanan karakterlerin 3D tekniğinden ziyade 2D tekniğinin kullanılması daha doğru olmaktadır. 3D karakterler 2D boyutlu karakterler göre daha gerçekçi özelliklere sahiptirler. 3D tasarımlarda karakteri her açıdan görmek mümkün olmaktadır. Karakterlerin boy, kilo ve görünüş şekilleri hakkında bilgi sahip olmak gerekmektedir. 3D karakterlerin her hareketi donanımlı uygulama yöntemleriyle inşa edilmektedir. Saç, kürk ve giyim gibi detaylar canlandırma bakımından zorlu olduğundan özel olarak bazı farklı programlar gerekmektedir. Örneğin Pixar Monsters, INC’ de ki “James P. Sully” karakterinin kürkü bu konuda örnek olarak verilebilmektedir. 3D tasarımlı karakterlerde insan yüzleri gerekli şekilde düzgün tasarlanmadığı zaman çok rahatsız eden bir görüntü ortaya çıkabilmektedir.

Tasarlanmış karakterlere bakmak ve incelemek yeni oluşturulacak karakter için hem ön bilgi ve fikir oluşumu için önemli bir başlangıç olmaktadır. Yeni tasarlanacak karakter için zihinde yaratılan ürünün benzeri bazen de aynısını görebilmek mümkündür. Bu nedenle, önceden yapılan inceleme karakterin benzersiz ve özgün olabilmesi açısından gereklidir. İyi tasarlanmış bir karakterin başarılı veya başarısız olduğunu anlamak, tasarımın detayına inip karakterin görünüşü, renk kullanımı karakter hakkında ne derece bilgi verdiği ve karaktere ne derece bu özelliklerin dayatılabildiğini anlayıp, görmek amacıyla bu araştırmaların yapılması gerekmektedir. Özellikle karakterlere yüklenen renk, karakterin akılda kalıcılığı ve temsil etmesi bakımından önem teşkil etmektedir. Örneğin; “Şirinler (The Smurfs)” adlı çizgi filmde karakterlerin mavi renklerde oluşu izleyicide renk bağlamında akılda kalıcılığı ve dikkatleri üstünde toplayabilen özelliğiyle renk kullanımı için önemli örnek olmaktadır.



Görsel 13. “The Smurfs” (Şirinler), 1981.

Karakter tasarımı yapılırken karakterin sadece görünüş bakımından iyi ve dikkat çekici olması başarılı olduğu anlamına gelmemektedir. Görünüş bakımından iyi olan bir karakter, uygun kişilik yüklenmedikçe sadece başarılı bir sanat eseri olarak kalmaktadır. Karakterin fiziksel özelliği kadar kişiliği de dikkat çekici olmalıdır. Kişiliğin doğru nitelik barındırması her zaman gerekli olmasa da ilginç ve dikkat çekici olması gerekmektedir. Bazen de amaca yönelik olarak karakterler kişiliğe göre tasarlanabilmektedir. Kişiliğin önemli olmasının nedeni ise, insanların karakterlere baktığında görünüşünden ziyade kişilikleri ile bağlantı kurmalarıdır.

Karakter tasarımında bir diğer önemli unsur türdür. Karakterler insan, hayvan, doğaüstü varlık şeklinde sınıflandırılabilir. Hedef kitlesi genellikle 0-12 yaş aralığındaki çocuklar olan çizgi filmlere bakıldığında insan gibi konuşan hayvanlar, daha yetişkin bir kitle

grubuna bakıldığında ise bilim kurgu grubunda uzaylılar, konuşan robotik aletler, üst düzey teknolojik varlıklar ve doğaüstü varlıklar yer almaktadır. Karakter tasarımını güçlü kılan kişilik, kişiliği güçlendiren de hedef ve hayaller olmaktadır. Bu amaçlara ait karakterler, genellikle ya insan dışı bir varlık olan antropomorfik veya konuşan hayvan türünde zoomorfik karakterler olarak görülmektedir. Karakter tasarımı yapılırken kullanılan çizgi türleri karakterin türü hakkında izleyicilere birçok bilgi sunabilmektedir. Sevecen ve sevimli karakter tasarlanırken kalın, yumuşak, yuvarlak çizgilerin kombinasyonu kullanılmaktadır. Huzursuz ve tedirgin karakterler için düzensiz, pürüzlü ve keskin çizgi türlerinin kullanıldığı görülmektedir. Bu bağlamda tasarlanacak karakterler için çizgilerin nedenli kullanıldığı ve hangi anlamları içerdiği önemli bir etken olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynı zamanda, çizgilerin anlamları karakterlerin abartılı özelliklerini yansıtmakta da büyük yardımcı olmaktadır. Abartıyı kullanmak izleyiciye karakter hakkında ipuçları verebilmektedir. Örnek olarak, bir cadı karakteri tasarlanırken yüzünde büyük benler veya sırtında kambur çizilir, güçlü bir karakter çizilmek istendiğinde kas yapıları abartılarak izleyiciye güçlü hissiyatı verilir veya zeki ya da dahi gösterilmek istenen karaktere kabarık saçlar, büyük gözlükler eklenerek karakterin önemli özellikleri izleyiciye yansıtılmaktadır. Karakterlerin duygularını ifade etmek içinse yüz mimik hareketleri kullanılmaktadır.

Karakterin kişiliğini yansıtmaya da bir diğer yardımcı unsur ise renk faktörüdür. Siyah, mor, gri gibi koyu renkler, insanlar tarafından kötü karakterlerle bağdaştırılmaktadır. Beyaz, mavi, pembe gibi açık renkler ise iyiliği, saflığı yansıtmaktadır. Renkler kişiliğe katkıda bulunduğu gibi insanların dikkatlerini dağıtmamalıdır. En bilindik ve hafızalarda kalıcılığı olan karakterlere bakıldığında sadece birkaç renk bulunmaktadır. Çok fazla renk karmaşasına girilmemektedir. Böylece izleyicilerin kafasının karıştırılması, çok fazla vurgu olması engellenmektedir.

Karakteri oluştururken onun nasıl var edildiği, nereden geldiği, nerede yaşadığı, ailesinin kim olduğu gibi ipuçları izleyici için inandırıcılığı artırarak, karakteri sağlamlaştırmaktadır. Karakterin sevdiği renkler, sevmediği yemek gibi basit görünebilen unsurlar bile karakterin gerçekçiliği bakımından yardımcı olmaktadır. Hatta soruların cevapları bile kişiliği etkileyebilmektedir. Ormanda büyüyen bir karakter ile buzullarda büyümüş bir

karakterin yaşayış tarzları, istekleri birbirinden farklı olacaktır. Karakterlerin yaptığı şeylerin her zaman bir nedeni olmaktadır. Tıpkı gerçek hayatta insanların her davranışının bir nedeni olduğu gibi karakterlerinde sebeplerinin olması inandırıcılığı arttırmaktadır.

Tasarım öncesinde çizgi filmlerin veya animasyonların metnlerinin tamamlanmış olması gerekmektedir. Biten metinler incelenerek kaç karakter, kaç sahne ve tüm planların nasıl tasarlanacağı belirlenmektedir. Tasarım işlemi bittikten sonra storyboard ve animatik ile tasarımların ön izlenmesi yapıp deneylerde bulunmaktadır (Altunoğlu, 2020). Metnin gereklilikleri ve tasarım süreçleri karakterin doğmasında büyük rol oynamaktadır. Yapım aşamasının uzamaması ve bütçeyi aşmamak için tasarımlarda ayrıntılardan uzaklaşıp, basit üretilen tasarımlara yönelinmektedir. Bu nedenle, üst düzey gerçekçi canlandırma filmleri emek, maliyet ve zaman açısından zorlayabilmektedir. Karakter tasarlama süreci, tasarım eğitiminde olan basamakların uygulama aşamasını kapsamaktadır. Karakterin oluşturulmasında ve oluşturulan bu karaktere kişilik katılmasında anatomik yapı, form, silüet, renklendirme, giyim, aksesuar gibi tasarımın basamakları yer almaktadır.

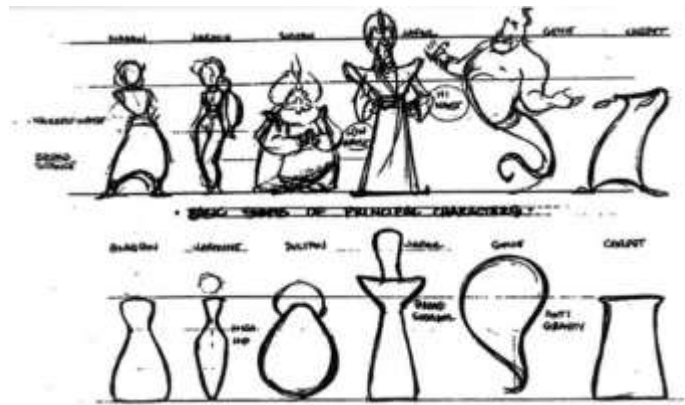


Görsel 14. David Lowery, Jurassic Park storyboard' undan bir sayfa.

2.2.6. Karakter Tasarım Aşamaları

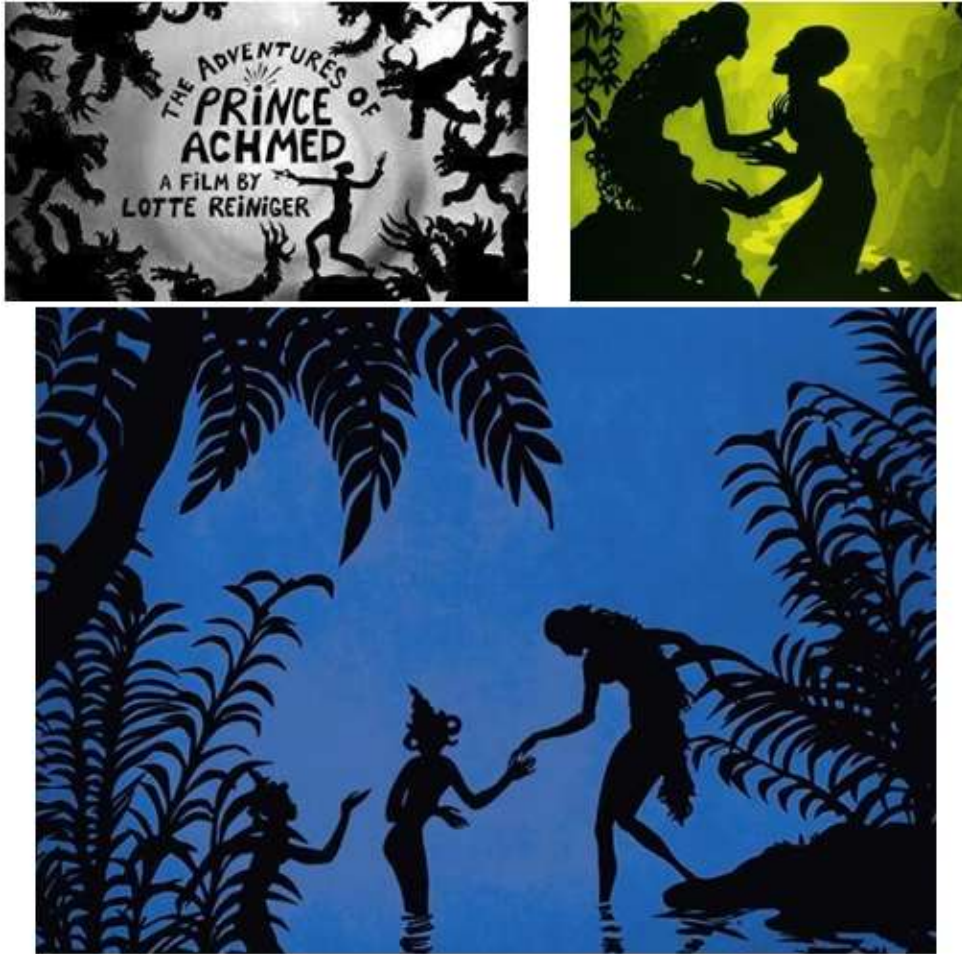
2.2.6.1. Form ve Silüet

Form, tasarım süreci dahilinde karakterin dış hatlarının belirlemesinin beraberinde üç boyutlu bir nesnenin iki boyutta gösterilmesine denmektedir. Şekillerin lekesele hale dönüşmesine form denmektedir. Özetle, bir nesnenin algılanan tüm görünür özelliklerinin kendine has bir biçimde düzen oluşturabilmesidir (Eczacıbaşı, 2008). Karakter tasarımında öncelikle çizgilerin formlar aracılığıyla bir karakteri ortaya koyması için çaba gösterilmektedir. Bu süreçte karakter tasarımı yapılırken kullanılan geometrik formlar bilinçaltımızda yarattıkları çağrışımlar nedeniyle karakterler hakkında belirli düşünceler ve duygular çağrıştırmaktadır (Tillman, 2012, s.67). Buna şekil dili (shape language) denmektedir. Bu yöntemde kare formlar; istikrar, güven ve inat, daire formlar; arkadaş canlısı, sıcak, mutlu ve yumuşak, üçgen formlar ise; keskinlik, tehlike ve hız gibi çağrışımlarda bulunmaktadır. Kısacası şekil dili, anlamı iletme için kullanılabilir. Fakat şekiller içimizde farklı tepkiler yaratarak bazı duygu veya anlamlarla gördüğümüz şeyleri ilişkilendirmemize neden olmaktadır (Bishop, 2019, s.2). Bu tarz formlara bağlı karakterler tasarımda stereotipleşmiş tasarımları oluşturmaktadır. Bu bağlamda karakterin formu onun temel niteliklerinin verilmesi açısından en belirgin görsel öğedir. Çünkü form, karakterin tanınabilmesini sağlayan en önemli ipucunu sunmaktadır. Formun yanı sıra, karakterin kolaylıkla teşhis edilebilmesinde seyirciye en fazla yardımcı olan diğer görsel tasarım öğesi de silüettir (Özden ve Ülgen, 2015).



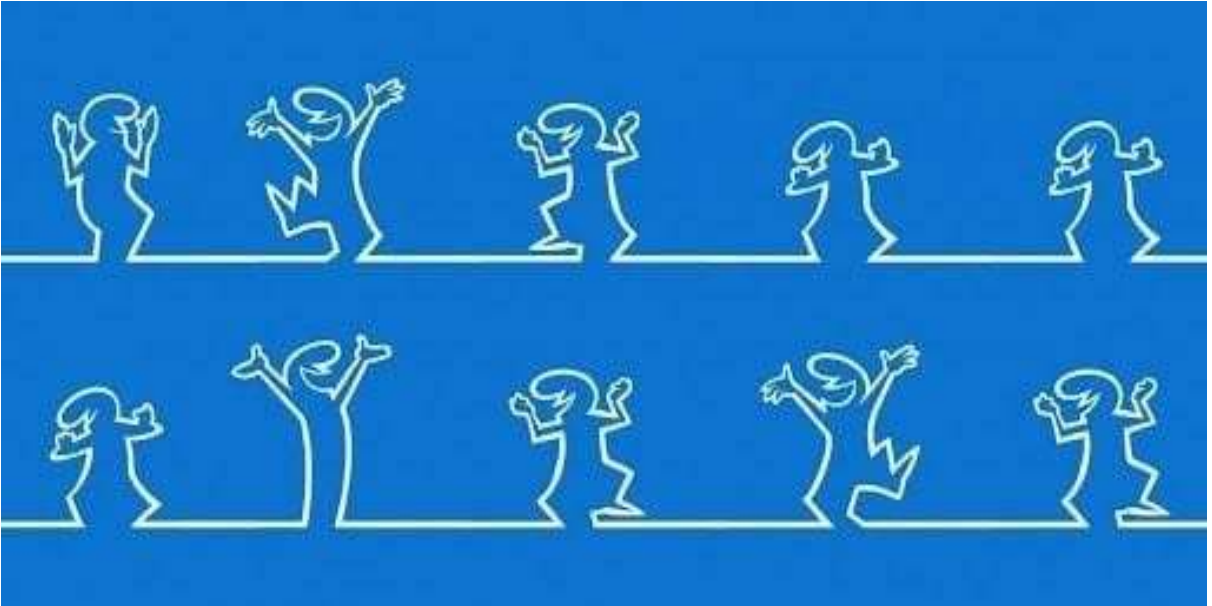
Görsel 15. Aladdin Filmine ait Karakter Formları.

Silüet, herhangi bir varlığın dış hatlarının belirlenip renklendirilerek karartılması ya da nesnenin gölgesi olarak tanımlanabilmektedir. Dış hatlarını oluşturan çizgilerin bütünlüğü sayesinde izleyicide karakterle ilgili bir görsel okuma fırsatı sunmaktadır. Karakterin kendine özgü fiziksel görünümü karakterin kişilik özelliğiyle ilgili bilgi aktarırken silüet de aynı işlevi sağlamaktadır. Silüet, aynı zamanda karakterin kendi içerisinde uyumu veya zıtlıkları hakkında bilgiler sunmaktadır. İyi tasarlanabilmiş bir silüet, seyirci için görsel okunurluğu arttırmada en iyi unsurdur (Özden ve Ülgen, 2015). Karakter tasarımında karakterin silüeti izleyiciye en büyük ipucunu vermektedir. Canlandırma karakterinin pozları silüetler şeklinde çizilmektedir. Bir karaktere dair bütün gördüğümüz bir silüet bile olsa, yine de aksiyonu ayırt etmek mümkündür. Silüetleştirme aksiyonu daha açık ve kolay tanınabilir bir hale getirmektedir (Wright, 2013, s.70).



Görsel 16. Lotte Reiniger, The Adventures of Prince Achmed, 1926.

Karakter tasarımı silüet kullanımı söz konusu olduğunda, silüet canlandırma filmlerinin kendi başına bir kategori oluşturmaktadır. Sinema tarihinin ilk yıllarında, silüetin anlatım gücünden yararlanarak, gölge oyunlarından esinlenen silüet canlandırma filmleri üreilmeye başlanmıştır. Silüet canlandırma filmi konusunda öncü isimlerden birisi, Alman animasyon sanatçısı Lotte Reiniger'dir. Reiniger silüet canlandırma filmleriyle farklı ülkelerdeki canlandırma sanatçılara ulaşan bir etki yaratmıştır. Reiniger'in en ünlü yapıtı 1001 gece masallarından esinlenerek 1923-26 yılları arasında üç yılda yaptığı The Adventures of Prince Achmed (Prens Ahmed'in Maceraları) filmidir. Reiniger'in filmlerindeki hareket eden silüet, sanat ürünü ile yaşam arasındaki doğru dengeyi büyüleyici bir biçimde sağlamaktadır (Arnheim, 1997, s.141). Reiniger, Papageno, Das Ornament Des Verliebten Herzens ve The Magic Horse gibi silüet animasyonlarında da başarılı karakter tasarımlarında bulunmuştur. Örneğin, Osvaldo Cavandoli tarafından tasarlanan "Bay Meraklı" karakteri, orijinal adıyla "La Linea" silüetlerden oluşturulmuş görünüme sahip, 90 bölümlük bir çizgi film serisi olmaktadır. Tek renk zemin üzerinde oynatılan bu karakter, silüetlerin başarılı bir şekilde tasarlanırsa ne denli etkili olabileceğinin kanıtıdır (Ulutaş, 2021).



Görsel 17. Osvaldo Cavandoli, La Linea, 1971.

2.2.6.2. Anatomik Yapı

Karakter tasarımında oluşturulan karakterin kişilik özelliği, fiziksel özellikleri ve formunun zihinde oluşturulmasıyla beraber karakterin dış görünümünün nasıl olacağına dair eskiz çalışmaları yapılmaktadır. Bu süreçte karakterin anatomisi en önemli unsur olarak karşımıza çıkar. Karakter tasarım aşamasında tasarımcı, zihninde karakterinin bütün haliyle ne şekilde ve nasıl olacağını tasarlayarak çizim sonunda zihninde oluşturduğu karaktere ulaşmaya çalışmaktadır. Karakterin boyu, yaşı ve kilosu gibi anatomisini var eden parçalar fiziksel olarak görünüşü ile ilgili sınırı oluşturmaktadır. Bu parçaların oranlı ve ölçülü bir şekilde bir araya getirilmesi karakterin anatomisini ortaya çıkarmaktadır. Çoğu zaman ise karakterlerin anatomisini kişiliği de belirleyebilmektedir. Karakterlerin fiziksel özellikleri hesap edilirken genel olarak kafa ölçüsü kullanılmaktadır ve beden ölçüleri bu baş ölçü birimine göre orantılanmaktadır. Karakter tasarımlarında bazen gerçeklikten çıkılarak karakterin kişilik özelliklerine göre anatomisi abartılabilmektedir. Genel olarak karakter ne kadar sevimliyse, başı bedeninden daha iri olmaktadır. Daha güçlü ve sert karakterlerde ise abartılı vücut hatlarına rağmen baş ölçüleri vücuduna oranla daha ufak olmaktadır. Bu tür anatomik detaylar karakter hakkında bilgi vermektedir (Özden ve Ülgen, 2015). Karakterlerin anatomik yapıları gerçek insan bedeninden farklı oran ve ölçülerde olması tasarıma boyut katarken aynı zamanda karakterin kişiliği hakkında da aslında bilgiler vermektedir.



Görsel 18. Metegol Karakter Tasarımları.

Karakterin görünüşündeki bazı orantısız durumlar komik bir anlatıma yol açabilmektedir. Bu durum, karikatürize etmek olarak nitelendirilmektedir. Karikatürize ederken, karakterin form anatomisinde yapılan deformasyonlar etken olmaktadır. Çoğunlukla çocuklar için olan çizimlerde deformasyona uğramış anatomik yapılar, tasarımcı için kendine ait görsel anlatım sunmasına olanak sağlamaktadır. Karakter aracılığıyla verilmek istenen mesajlar karakterin görünümünü de etkilemektedir. Örneğin bir hayvan karakterinin insan anatomisi biçiminin tasarlanması, nesne ve objelerin konuşturulabilmesi ve gerçek dışı karakterler tasarlamak için çizgi karakterler sonsuz bir güç sağlamaktadır. Bu bağlamda birçok karakter hem kişilik hem de anatomi bakımından farklı sınıflara ayrıştırılabilmektedir.



Görsel 19. Michael J. Wilson, Ice Age (Buz Devri), 2002.

2.2.6.3. Karakterin Kostüm ve Aksesuarları

Karakter tasarımcısı, oluşturacağı karakter ile ilgili her bir öğeyi dikkate alarak tasarımını gerçekleştirmektedir. Bu sebeple karakterin saçından kostümüne, kostüm parçalarına ve üzerine eklenen aksesuarlara (pelerin, kravat, baston, vb.) kadar bütün tasarım öğeleri karakterin formunu ve silüetini etkilemektedir. Kostüm tasarımı aynı zamanda canlandırmanın yaratıcılığını ve kalitesini üzerinde de etkiye sahiptir. Karakterin hareketlerine eşlik eden kumaş kıvrımları, karakterin pozunun ifadesini arttıran kumaş kırışıkları, kolun

hareketinin yönünü vurgulayan silah ya da kılıç benzeri aksesuarlar, dalgalanan pelerinin hareketi gibi kostüm ve aksesuar aracılığıyla yapılan canlandırmalar, karakterin ifadesini ve filmin görsel etkisini arttırmaktadır (Özden ve Ülgen, 2015). Dikkat çekici kostüm ve aksesuarlar karakterin öne çıkması ve belirginleşmelerine neden olarak güç, bilgelik, kadınsılık ve benzeri etkileri karaktere yükleyebilmektedir. Örnek olarak; Avatar veya Sailor Moon çizgi filmlerine bakıldığında karakterlerin kendilerine özgün kıyafet ve aksesuarları, hatta duruşlarında bile farklılıklar bulunmaktadır. Bu farklılıklar karakterlerin silüet halinde bile ayrıştırılabileceğine örnek olarak gösterilebilmektedir.



Görsel 20. Sailor Moon karakterleri.



Görsel 21. Sailor Moon Karakterleri Silüeti.

Karakterlerin kıyafetleri ve aksesuarları aynı zamanda karakterin yaşadığı dönemi, kişilik özelliklerini, kültürel değerlerini ve meslekleri gibi nitelikleri yansıtabilmektedir. Stetoskop takan ve beyaz önlük giyen bir karakterin doktor olduğu karakteri bilmeyen izleyicide onun doktor olduğunu anlamasını sağlamaktadır. Üniforma veya benzeri kıyafetler karakterin sahip olduğu meslek ile bağı ortaya çıkarabilmektedir. Kovboy şapkaları ya da katana gibi kültürel kıyafetler, kullanılan eşyalar da karakter hakkında bilgi vermektedir.

Bu bağlamda örnek olarak “Samurai Jack” animasyonuna bakıldığında, baş karakter Jack’in kostümleri karakterin bir savaşçı olduğunu destekler tarzda tasarlanmıştır. Karakterin kullanmış olduğu aksesuar ve kıyafet gibi tüm eşyaları izleyicinin kendiyile bağ kurmasına etki etmektedir (Charakter Desing, 2023). Karakter giydirilirken dikkat edilmesi gereken bazı noktalar bulunmaktadır. Hareketli bir karaktere dar ve sıkı bir biçimde oluşturulmuş kıyafetler, karakterin hareket alanını kısıtlayıp kişilik özelliğini yansıtamamasına neden olmaktadır.. Fakat hareket haline göre düzenlene kıyafet tasarımları daha etkili bir sonuç sunacaktır. Bunun yanında karaktere karşı merak ve ilgi yaratmak amacıyla kullanılan giysi ve aksesuarlarda ilgiyi kuvvetlendirici görsel öğelerden faydalanılmaktadır (Artaç ve Ağa, 2016).

Firavunun Tutankhamun’un dan baz alınarak tasarlanan “Tutenstein” çizgi filmi çocuk bir mumyanın canlanması ve “Cleo” adında bir kız ile yaşadığı olayları anlatmaktadır. Kral Tut’un Mısır kültürünü yansıtan mumyalama yöntemi ile mumyalanması ve o döneme ait aksesuar kullanması karakterin kültürü hakkında bilgi sunmak amacıyla oluşturulmuş başarılı tasarımlardan olmaktadır (Ulutaş, 2021).



Görsel 22. Discovery Family, Tutenstein, 2003-2008.

2.2.6.4. Karakter Tasarımında Renk Kullanımı

Karakter tasarım sürecinde karakterin genel hatları ortaya çıkarıldıktan sonra bir diğer dikkat edilen unsur renktir. Öncelikle karaktere uygun renk paletini oluşturmak gerekmektedir. Akılda kalıcı olan çoğu karakterin renk paletlerine bakıldığında, renklerin oldukça sade olduğu görülür. Başarılı bir karakter oluşturmak için renk paletinde bir renk hiyerarşisi seçilmeli ve baskın bir renk seçerek o renklerin kontrastlarının eklenmesi gerekir. Örneğin; Sünger Bob karakterine bakıldığında başarılı bir renk paletine sahip olduğu görülmektedir. Dikdörtgen şeklinden oluşturulan bir karakterin bile iyi tasarlanan bir renk paleti ile karakterin anlaşılmasını sağlamaktadır. Karakter tasarımında renk, karaktere kişilik katma, anatomi, form ve silüet ve karakteri giydirmek kadar bir diğer önemli aşama olarak görülmektedir. Renklerin insan psikolojisi üzerinde büyük bir etkisi bulunmaktadır. Yıllar boyunca tüm ülke ve kültürlerde farklı alanlarda renk ve insan algısı üzerindeki etkileri daima göz önünde tutulmuştur. Bu durum karakter tasarımını da etkilemiştir. Bu bağlamda karakterler oluşturulurken üzerlerinde veya mekân çalışmalarında kullanılan renklerin seyirciyi etkilediği bilinmektedir. Renk, tüm enerjisini güneş ışıklarından almaktadır. Bir cisme yansıyan ışığın ve görüşümüz üzerindeki etkilerine renk denebilmektedir. Her cisim üzerine ulaşan ışığın bir kısmını emer ve bir kısmını da yansıtır. Bu olay sonucunda cisimler bize yansıttıkları renklerde görünmektedir. Fakat bütün renkler ışığı aynı boyutta yansıtamamaktadır. Bunun sonucunda renkler arasındaki ilişkiler meydana çıkmaktadır. Renk konusuyla ilgili Artut ; “Bir sanatçı için renk, bir anahtar ve özel bir dildir. Bazen bir gölge, bazen bir form elemanı olarak ifade gücünü yükseltir ve salt anlatım unsuru olarak eserde rol alır (Artut, 2006, s.146),” şeklinde aktarmaktadır.

Renkler belirlenme aşamasında karakterin espas ile olan ilişkisine de özen göstermek gerekmektedir. Arka planda kullanılan renklerle karakter üzerinde kullanılan renkler birbirlerine ne kadar yakın olursa karakter sahnede o kadar silik görünmektedir. Renkler birbirleriyle zıt kullanıldığında ise karakter ile espas birbirini iterek karakteri ön plana atmaktadır. Bu konuyla ilişkin örnek olarak Road Runner canlandırma filmi verilebilmektedir. Filmdeki baş karakterler her ne kadar göz alıcı şekilde görülmek üzere tasarlansa da aynı zamanda renk seçimi karakterlerin birbirleriyle olan ilişkilerini de yansıtmak amacıyla oluşturulmuştur. Road Runner’ın taşıdığı renkler bir spor arabayı hatırlatmaktadır. Karakterin

mavi-gri renkleri tamamlayıcı ve sıcak çöl zemini karşısında kendini öne çıkarmaktadır. Coyote daha koyu olmakla birlikte arka plana yakın renkler kullanılmıştır. Bu nedenle karakterin rengi soluk görünmektedir. Renklerin değer oranları ile birbirlerine her ne kadar uyum içinde görülmesi sağlansa da esasen baskın karakterin hangisi olduğu açıkça belirtilmiştir. Bu yapılan renk seçimleri hiçbir şekilde tesadüf eseri değil, tasarım sırasında üzerine düşünülen unsurlardır (Polson, 2013, s.118). Bu örneğe bakıldığında karakter tasarımı yapılırken tasarımcı hiçbir şeyi rastgele değil, planlı bir şekilde yerleştirmektedir. Karakteri renklendirirken kişilik özellikleri, yaşadıkları çevre ve birbirleriyle olan ilişkisini de göz önünde tutmaktadır.



Görsel 23. Chuck Jones, Wile E. Coyote & Road Runner, 1949.

Başarılı bir karakter tasarımı için karakter tasarım basamaklarını izlemek en büyük rehber olacaktır. Bunun yanında tasarıma başlamadan evvel tasarımın hangi boyut için tasarlanacağı belirlenmelidir. Karakter tasarlama da bazı gruplandırmalar bulunmaktadır. Bunlar; Basit Üslup, Karmaşık Üslup, Alışılmış Üslup, Logo Üslup ve Gerçekçi Üslup olarak sıralanabilmektedir. Hangi üslubun kullanılması gerektiği belirlenirken karakterin bağlı olduğu metin, hareket kapasitesi ve karaktere ait tüm verilere bakılmaktadır. Aynı durumda foto-gerçekçi tasarımlar, yapımın maliyetini ve tüketilen emeği arttırdığı için genellikle daha kolay yapılabilecek ve daha basit tarzda karakterler öncelik görmektedir.

3.ZOOMORFİZM

İnsanoğlu yaratıldığı günden bugüne dek her zaman varoluşu ve yaşadığı çevre içerisinde hep nedenselliği aramaya çalışmıştır. İnsan zihni her daim kendini tamamlama isteği içerisinde olmaktadır. Gestalt kuramı, hem bu isteği hem de nedenselliğin sebebini açıklamaya çalışmıştır. Bu bağlamda zihin, nasıl var olduğuna dair herhangi bir sonuca varamadığında içinde bulunan boşluk durumundan ve bu boşluğu kendi zihinsel şemasının da yardımı sayesinde yok etmeye çalışmaktadır.

İnsanlar gibi doğanın bir parçası olan hayvanlar, en eski çağlardan hatta tarihin başlangıcından günümüze kadar olan süreçte insanların yaşamında; gerek tapınma, korunma, binek, yük taşıma gibi amaçlarla gerekse yeme-içme amaçlarıyla sürekli olarak yer almaktadır. İnsanlar kimi hayvanlara ilah olarak tapmış, kimilerini ise kutsal sayarak onlara adaklar adanmışlardır. Bazı hayvanların kendilerini hastalıklardan, afetlerden, savaşlardan ve akla gelebilecek birçok kötülükten koruduklarına inanmışlardır. Aynı zamanda hayvanların etinde, sütünden kanından beslenmiş ve kemiklerinden, dişlerinden, yünlerinden, deri gibi uzuvlarını kullanarak savaş aleti, yeme-içme gereçleri, çadır, kıyafet, çanta ve birçok sanat eseri yapımında faydalanmışlardır (Yıldırım, 2022). Tarihin başlangıcından itibaren bu zaman kadar gelen ve hayvanlara karşı olan gerek duygusal gerekse fayda alma amaçlı kurulan bağlar insanların kendilerinden önce hayvanları duvarlara resmetmeye ittiği düşünülmektedir. İçinde bulundukları dönem şartlarına göre kendilerini ve dönemin hayvanlarını mağara duvarlarına çizen insanoğlu, zaman geçtikçe taş, kemik, tahta gibi materyallerden sonra seramikten insan ve hayvan heykelleri yapmışlardır. Bu sayede insanlık tarihinde mağara duvarı resimleri ve seramik heykellerle birlikte sanatın ilk basamakları atılmıştır.

Sanat tarihine bakıldığında, hayvan teması her dönem ve her uygarlık içinde görülmektedir. İnsanoğlunun mağara duvarlarına ilk resimlediği şekil veya sembol olarak insan ve hayvan görülmektedir (Keten, 2016, s. 288). Mağara resimlerini yapan ilkel insanlar, yabancıları bu dünyadan korunmak ve hayatta kalabilmek için mağaralara sığınmışlardır. Bu mağaralar onları kötü hava koşulları ve türlü vahşi hayvanlardan korumaktaydı. Avcılık ve toplayıcılık ile hayatlarını sürdürüp her şeyin bir bilinmez olduğu ve

her günün yeni bir keşif olduğu bu dünyada yaşam mücadelesi vermekteydiler. Kendilerini her an tehlikede hissedip tetikte beklemişlerdir (TarihLisanat, 2023). Bu kadar çok akıllı meşgul edecek şeyler varken ilkel insanların mağara duvarlarına resim yapmalarının nedeni ise, çevrelerinde bulunan yabani hayvanları tanıdıkları veya tanımaya çalıştıkları, kalıcı olup hatırlanma arzusu ve gün içinde yaşanmış olayları birbirlerine aktarma isteği gibi sebeplerden yapıldığı düşünülmektedir. Ayrıca bazı bilim adamlarına göre bu çizimler dini inanç, büyü yapma ve avcılıkla ilgili ritüeller amaçlı yapıldığı olabileceği düşünülmektedir.

E.H. Gombrich “Sanatın Öyküsü” (1997) isimli eserinde bu konuyla ilgili “Dilin nasıl ortaya çıktığını bilmiyoruz, tıpkı sanatın nasıl ortaya çıktığını bilmediğimiz gibi...” şeklinde ifade etmektedir.



Görsel 24. Bizon, M. Ö. 14.000-18.500 dolayarı Altamira Mağarası, İspanya.

Zoomorfizm kelime olarak, Yunanca “hayvan” anlamına gelen zōon ve “biçim” veya “şekil” anlamına gelen morphé kelimelerinin birleşmesiyle oluşmaktadır (Zoomorphism.com, 2023). Zoomorfizm antropomorfizmin tam tersidir. Zoomorfizm, hayvani özelliklere sahip bir kişiye, olaya ya da tanrıya atama anlamlarına gelmektedir (Antropomorphism and

Zoomorphism.com, 2023). Zoomorfizmin temelleri dini düşüncelere dayanmaktadır. Bu dönemde insanlar hayvanları tanrı olarak kabul görmüşlerdir. Zoomorfik adı ile bilinen bu dönemde insanlar yaşadıkları çevrede bulunan hayvanların gücü ve vahşiliğinden korku duymuşlardır. Bu korku zamanla yerini hayranlığa bırakmış, böylelikle hayvanlara tapınmaya dönüşmüştür. İnsanların hayvan üstünlüğünü kabul ettiği dönem olarak bilinen bu dönem “zoomorfik dönem (hayvan biçimli tanrılar dönemi)” olarak adlandırılır. İleriki dönemlerde uygarlıkların gelişmesi ile “sfenks” adı verilen yarı hayvan yarı insan şeklindeki tanrı inancı meydana çıkmıştır. Daha sonra insan aklı ve iradesini hayvanların güçlü yapısıyla bir arada tutan sfenksler yerini insan şekline bırakmıştır. Böylelikle insanlar hayvanlara hükmetmeye başlamış ve insan tanrı olmuştur. Zoomorfizm, insanların kendilerini tanrı olarak görmelerinden sonra tekrar gelişerek yerini antropomorfizm’e bırakmıştır (Armutak, 2002).



Görsel 25. Sfenks heykeli, Mısır.

Hayvanlar, geçmişten günümüze dek hayatın birçok alanında kullanılmakta ve insanlık kültürü boyunca her zaman önemli bir rol oynamaktadır. Ayrıca birçok eser, ritüel, dini uygulama ve arketip için temel ve ilham kaynağı olarak hizmet etmektedir. Dünyanın ilk anlayışı senkretik yani karma olduğu için, doğa ve doğaüstü olanla doğal ve insan birleştirilmiştir. Bu, insan ve belirli hayvanlar arasındaki doğaüstü bağı gösteren animizm ve

toteizm gibi dini gelenekler de yansımasını zaman içerisinde bulmuştur. Farklı antik kültürlerde, dünyada hayvan tanrıların veya insan gruplarının atalarının örneklerini bulabilmekteyiz (Medvedeva ve Kolomiets, 2020). Toporov' a göre hayvanlar mitlerde üç ana yönden öne çıkmaktadır. Bunlar; 1. Hayvan ata, 2. Bir adamla ilişkili sihirli bir hayvan muhafızı ve 3. İnsanın kutsal bir düzenlemesi, hayvansal numen yaratıcısı veya zoomorfik bir tanrı olarak sıralanmaktadır (Akt. Barrios, 2012).

“Zoomorphism” serisini başlatan, bilinen ilk eser Hohlenstein Stadel’in Aslan Adamı veya Löwenmwnsch (aslan-insan), bugüne kadar keşfedilen en etkileyici tarih öncesi sanat eseri olmaktadır. Heykel bir insan vücuduna yerleştirilmiş aslan başı şeklindedir. Löwenmensch, bir parça mamut fildişiinden oyulmuştur ve en yaygın tartışmasız figüratif sanat örneklerindendir. Aslan Adam heykelciği dünya üzerinde bilinen en eski zoomorfik (hayvan şekilli) heykel olmaktadır (Mustafakaragöl, 2020).



Görsel 26. Aslan insan heykelciği, 35.000-41.000.

Animizm geleneklerinde gözlemlediğimiz doğaüstü olaylarının (hayvanlara insan özellikleri atfedilen) ilk antropomorfik temsilleri, zamanla yerini zoomorfik temsillere bırakmıştır. Tanrısallığı temsil etmenin bir yolu olarak antropomorfizmin hüküm sürdüğü Antik Yunan gibi kültürlerde bile Zoomorfizm (insana hayvan özelliği atfetme) ilkeleri de kullanılmaktaydı. Örneğin; zoomorfizm, bir yandan var edilen şeyin içkinliğini, diğer yandan

aşkınlığını göstermeye yardımcı olduğu için ilahi bedenin yarı veya anikonik temsilini sağlamak için kullanılmıştır. Zoomorfik temsil, tanrının herhangi bir bedensel formunun yokluğu ile mutlak antropomorfizm arasında yer almaktadır. Bu bağlamda, antropomorfizmin etkisi tanrıyı insan gibi göstererek “tanımak” ise, zoomorfizm’ in sonucu onu “alışkanlıktan uzaklaştırmak” ve hatta kişisizleştirmektir (Medvedeva ve Kolomiets, 2020). Zoomorfik temsillerin kullanımı, tanrının insan dışı yönlerini, insan aleminin ötesine geçen yönlerini vurgulamaktadır. Bu temsiller geçici (dönüşümler kamuflaj veya dönüşme gücünü gösterir) veya sabit olabilmektedir. Bizlere insanları ve hayvanları bir araya getiren karışık insan örnekleri verilmektedir. Bunlar doğaüstünün özelliklerini ortaya koymaktadır (Kindt, 2019). Böylece, kültürdeki zoomorfik görüntüler, insan toplumu ve çevre arasındaki karşılıklı ilişki sistemini yansıtan doğa ve insan arasındaki ilişkiyi göstermektedir. Bu karşılıklı ilişkilerin karmaşık ve tartışmalı karakterini yansıtan kültürel anlam, yoğunlaşma noktaları olarak hizmet etmektedir. Zoomorfik melez, insanların temsidir ve onun doğa ile kültürü melezleşmesi yoluyla yeniden onaylanmıştır (Lai,2014).

Kültürde Zoomorfizmin tezahürünün analizi, insan doğasındaki ve sosyokültürel süreçlerdeki hayvansal bileşenin anlaşılmasına yol açar ve böylece insanın toplumdaki yerinin belirlenmesi ve dünya anlayışının oluşumu gibi modern bilginin bu tür temel sorunlarının çözülmesine yardımcı olmaktadır. Kültürde insan olmayan varlıkları somutlaştırmaya yardımcı olan zoomorfizm ilkesi bu amaçla kullanılmaktadır. Göstergebilimsel bakış açısından zoomorfik imgeler hem arketiple bağlantıyı sağlayan hem de garipliği vurgulayan belirli zoomorfik kodun yaratılmasıyla sonuçlanmaktadır. Bu kodlar, mitolojik kodun bir parçası olarak kabul edilmektedir. Çünkü hayvanların görüntüleri dünyanın modellenmesinde yaygın olarak kullanılmaktadır. Aynı zamanda sanat ve edebiyatta kullanılan zoomorfizm dünyanın dil resminin bir parçasıdır. Zoomorfik görüntülerin yapısında, görüntülerin çok anlamlılığından söz eden ve zoomorfizm’i kültürün evrensel bir metaforlaştırma kompleksi haline getiren arketipsel temel anlamı ve daha sonraki kültürel anlam katmanlarını açıkça ayırt edilebilmektedir (Khramova, 2015).

Zoomorfizm insanlık tarihinin erken dönemlerinde dini düşüncenin göstermiş olduğu önemli aşamalar arasında yer almaktadır. Zoomorfizm de insanlar tanrıları hayvan şeklinde

görmüşlerdir ve zoomorfizm günümüzde gündelik hayat içerisinde de karşımıza çıkan bir yönelim olmuştur. Özellikle çocuklarda bu durum daha belirgindir. Hayvan oyuncaklarının konuştuğunu, yeme içme ihtiyaçlarının olduğunu veya acı çekebileceklerini düşünmektedirler. Bu durum, her ne kadar antropomorfizme girse de hayvanlarla konuşması ve hayvanlarında kendisiyle konuşabileceğini düşünmesi zoomorfizm olgusuna da girmektedir. Sadece hayvanlarla konuşması değil, cansız nesnelere de hayvansal özellikler vermeleri de Zoomorfizm'e örnek olmaktadır. Bir çocuğun yastık veya tahta bir parçanın üzerine oturarak, oturduğu nesneyi at olarak görmesi Zoomorfizm'e örnek olarak verilebilir. İnsanoğlu var olduğu günden itibaren hayvanlarla bütünleşmiş, zaman zaman onunla konuşmuş zaman zaman ise etrafındaki nesnelere hatta hem cinslerine bile hayvansı özellikler yüklemekten kaçınmamıştır. Hatta çoğu hayvana verilmiş olan bazı nitelikler bulunmaktadır. Örneğin;

- Aslan: liderlik, güç, kudret, hükümdarlık, cesaret ve asillik,
- Kartal: baba figürü, hız, haberci,
- Deve: sakinlik, dayanıklılık, çalışkanlık,
- Kobra yılanı: güç, tehlikelerden korunma, bilgelik, tanrısallık,
- Tavşan: bolluk, iyi şans, doğurganlık, yaratıcılık,
- At: güç, asalet, zafer, yeniden doğuş, ruhani güçler ve kutsallık,
- Ejderha: imparatorluk, mutlak zafer, hayat veren ve ölüm saçan, bilgelik,
- Kurbağa: bereket, sıçrayış, şans,
- Gergedan: özgürlük, yargı,
- Fil: bereket, başarı, üretkenlik, şans, dayanıklılık,
- Maymun: sosyalleşme, koruyucu,
- Ayı: tıp, şifa ve bilgelik,
- Boğa ve öküz: yeniden doğuş, üreme, toprak, tarım, doğum,
- Kaplumbağa: uğurlu, annelik, emin olma, kararlılık, antik bilgelik,
- Baykuş: bilgelik, şans, zekâ, sanat, barış,
- Yunus: uyum, denge, koruma, barışçıl,
- Geyik: nezaket, sabır ve güzel enerji

Gibi daha birçok hayvana her dönem ve her kültürden eklenen nitelikler bulunmaktadır. Hayvanları, insanoğlu var olduğu günden itibaren sürekli bir sembol aracı olarak görüp onu anlamlandırma çabasına girişmiştir (miamantra.com).

Sanat alanında Zoomorfizm’ e bakıldığında gravürlerden seramiklere, süsleme, motif ve heykel gibi çoğu alanda kendini göstermektedir. Dini temelli olan bu olgu, mimari alanlarda da tanrıları tasvir eden figürler olarak tarih boyunca farklı kültürlerde kendine yer bulduğunu göstermektedir.

Antik sanat dönemine bakıldığında M.Ö. 1275 yıllarına kadar uzanan Ölüler Kitabı’ndan Hu-Nefer’ in Son, hayvan biçimleri anlatı parşömeninde dini bir rol oynamaktadır. Hu- Nefer, öbür dünya ve mumyalama ile ilişkilendirilen bir çakal başlı tanrı olan Anubis’ in elinde durmaktadır (zoomorphic-art.com, 2023).



Görsel 27. Bastet’ in bronz figürü, M.Ö. 900-600, Mısır.

Kediler, eski dönem Mısır halkı için yarı tanrı olarak kabul görmekteydi. Bu tanrılar sağlık ve korum getiren Bastet tanrıçasının torunları olarak görülmekteydi. Bastet’ in bronz figürü uzun bir elbise giymiş, ayaklarının önünde dört adet yavru kedi ile tasvir edilmiş bir tanrıça heykelidir. Figürün gözleri altın işlemelerden yapılmış, kulaklarında piercing bulunmaktadır. Bu tür tanrı ve tanrıça heykelleri dönem şartlarında tapınaklara bağışlamak için yapılmıştır.

Erken Avrupa sanatında hayvan biçimleri sembol şeklinde ya da anlatıları iletmek amacıyla kullanılmıştır. Savaş, av ve spor sahneleri için sanatçılar hayvan şekillerini kullanmayı daha uygun görmüştür. Hristiyanlık sanatında ise hayvanların belirli anlamları olmuştur. Örneğin; kuşlar ruhları temsil ederken, tavus kuşlarının etleri çürümediğinden tavus kuşları sonsuz hayatı temsil etmektedir.

Orta Çağ sanatında kuşlar ve yılanlar, sanat içerisinde sıklıkla kullanılan figürlerdir. Köpekler sadakati, aslanlar ise krallığı temsil etmektedir. Kuşlar aleminde kartallar ise en yüce biçim şekli olarak kabul edilmektedir. Tek boynuzlu atlar, grifonlar gibi yaratıklar da aynı zamanda zoomorfik sanatın parçası olmayı başarmıştır.



Görsel 28. Sutton Hoo Gemi Mezarından Kemer Tokası.

İngiliz tarihinde yapılan en büyük tarihi kazı olan “Sutton Hoo Gemi Mezarı”nda bulunan altından kemer tokası zoomorfik desenler içerisinde en zengin olanlardandır. Anglo Sakson medeniyetine ait olduğu düşünülen kemer tokası, korku vacui yönteminin kullanıldığı iç içe geçmiş yılan formunun yanında hayvan tarzında betimlenen yırtıcı kuşları içermektedir.

3.1. ÇİZGİ FİMLER VE ANİMASYONLARDA ZOOMORFİZM

Kişileştirmenin hayvan muadili olan zoomorfizm, cansız nesneleri olduğundan canlı ya da insanları daha vahşi betimlemek amacıyla hayvan özelliklerini kullanmaktadır. Zoomorfizm, bir kedinin bir çizgi filmde havlaması gibi hayvanlar arasında özellik transferini de içerebilmektedir.

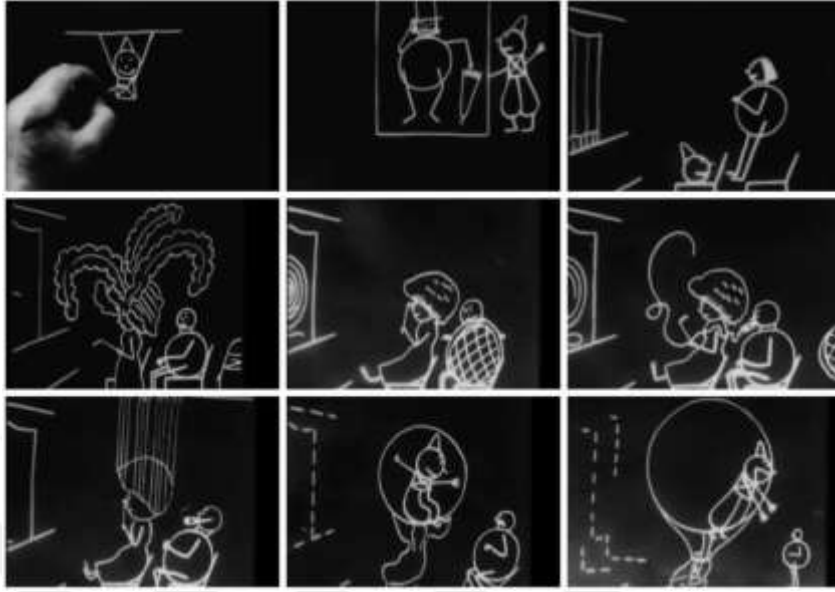
Zoomorfizm' in sıklıkla kullanıldığı animasyon ve çizgi sinema alanında, zoomorfik karakterlerin çeşitliliğini görmek mümkündür. Edebiyat alanında fabllarda ki gibi kültürlerin aktarılması ve ideolojilerin süregelmeleri için çizgi film ve animasyon filmlerinde zoomorfik karakter kullanılmaktadır. Zoomorfizm kavramı çizgi film ve animasyon alanlarında, insan anatomisine sahip karakterlerin hayvan özelliklerini yansıtmalarıyla karşımıza çıkmaktadır. Bir karakterin insan anatomisine sahip olmasına rağmen hayvanlara ait nitelikler taşıyabilmesi anlamını taşıyarak Zoomorfizm kavramı çizgi film sektöründe mit anlamına karşın farklı bir boyutta görülebilmektedir. Mit anlamı Filmlerin vermek istedikleri mesaj ya da ideoloji, sevimli veya dikkat çekici karakterler sayesinde izleyiciye sunulmakta, böylece seyircilerin ilgisi ve dikkati alt metinden daha çok üst metne geçirilmektedir. Bu sayede temelde olan düşünce, zoomorfik karakterleri kullanarak özellikle 0-12 yaş grubunda olan çocukları etkisi altına almakta ve aslında verilmek istenen mesaj meşru şekilde karşı tarafa iletilmektedir. Bu bağlamda, zoomorfik karakterler esas bakımdan bir araç görevi görerek, çocukların zihinsel evreninde farklı farklı mesajların benimsenmesine etki etmektedir. Zoomorfik karakterlere ait olağanüstü güçleri, sevimlilikleri, kahramanlıkla şatafatlı ve duygusal tarafları çocukların ilgisini rahat bir şekilde çekilmektedir.

İlk zamanlarda uzun çabalar gerektiren tasarım süreci, animasyon ve çizgi filmlerin sanal ortamlarda tasarlanmaya başlanmasıyla beraber hem emek hem de zaman bakımından oldukça kısa süreye düşmüş tasarruf sağlanmıştır. Bu sayede sanal ortam üzerinden karakterlerin hareket koordinasyonları daha gelişmiş ve daha gerçekçi ortamlar tasarlanması kolaylaşmıştır. Ayriyeten çizgi karakterler vermek istedikleri mesaj bakımından artık sadece çocuklar için değil yetişkinler içinde kullanılmaya başladığı bilinmektedir (Ulutaş, 2021).



Görsel 29. Humorous Phases of Funny Faces, James Stuart Blackton, 1906.

Karakterleri sunabilmek adına animasyonlar, henüz bilgisayar üzerinden yapılmazken birçok farklı teknikler denenmiştir. Tarihsel bir süreç içerisinde olan canlandırmalar, “Flaş Skeç” adı verilen sadece kontur çizgilerinden ve konturlar üzerine yeni baştan çizgilerin eklenmesi ile var edilen olaylara bağlı bir sahne gösterisi şeklinde ortaya çıkmıştır. James Stuard Blackton’un “Komik Suratın Gülünç Hareketleri” adlı animasyonunda çizgilerin sürekli hareket etmesine bağlı olarak yapılan ilk animasyon olmaktadır. İlk animatör olan Fransız Çizer olan Emile Cohl ise, birçok nitelikte farklı karakterleri ile bu karakterlere yüklemiş olduğu doğaüstü güçlerle animasyon evrenine mecaz olgusunu kazandırmıştır. Bu mecaz olgular sayesinde animasyon dünyasında birçok zoomorfik karakter oluşmaya başlamıştır. Emile Cohl aynı zamanda “Fantasmagorie” in yaratıcısı olup ilk animasyon serisini başlatmıştır.



Görsel 30. Emile Cohl, Fantasmagorie, 1908.

Disney, Marvel ve DC Comics, animasyon ve çizgi dünya içerisinde en zengin içeriklere ve karakterlere sahip olmalarıyla bilinmektedir. Yapımların, zoomorfik karakter nüfusuna oldukça çeşitlilik sağladığı görülmektedir. İzleyici kitlesinin zihin dünyasına rahat erişimi için oluşturdukları zoomorfik karakterlerden “Spider-man”, “Batman”, “Cat Women”, “Siyah Panter” ve “Ursula” gibi karakterler, zoomorfik karakter türlerinin çeşitliliği bakımından verilebilecek örnekler arasındadırlar.



Görsel 31. Marvel, Stan Lee ve Steve Ditko, Spider-Man, 1962.



Görsel 32. DC Comics, Bob Kane ve Bill Finger, Catwomen, 1940 & Batman, 1939.

Zoomorfizm olgusu, çizgi film ve animasyon dünyasında genellikle süper kahramanlar arasında görülmektedir. Süper kahramanların dolaylı yollarla hayvansal özellikler kazanması onları zoomorfik olarak adlandırmaya yardımcı olmaktadır. Spider-manın bir örümcek ısırığı sonucu bazı örümcek güçlerine sahip olması veya Batman karakterinin kız arkadaşı olan “Kedi kadın”ın kedileri sevmesi sonucu onlar gibi davranması gibi örnekler verilebilmektedir.

3.2. ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON FİMLERİNDE ZOOMORFİK KARAKTERLERİN KULLANIM AMACI

Çizgi film ve animasyonlarda ki zoomorfik karakterlerin kullanım amaçları genellikle birçok farklı faktörlere dayanmaktadır. Bunlar;

3.2.1.Eğlence ve İlgi Çekme

Zoomorfik karakterler, izleyiciye eğlenceli ve çekici bir görsel yansıtmaktadır. İnsan karakterlerinin insanlara has özellikler dışında, hayvansal özelliklerin taşındığı tasvir edilen karakterler, izleyiciyi şaşırtabilir ve ilgilerini çekebilmektedir.

3.2.2.Metafor ve Sembolizm

Zoomorfik tasvirler, hikayelerde belirli bir sembolizmi veya metaforu temsil edebilmektedir. Örnek verilirse; bir karakterin tavşanlar gibi her maddeyi rahatlıkla kemirebilmesi karakterin başka bir varlığı yansıtmaya olanak tanımaktadır.

3.2.3.Çocuklara Yönelik İletişim

Zoomorfik karakterler, özellikle çocuklara yönelik çizgi film ve animasyon filmlerinde çoğunlukla kullanılmaktadır. Bu karakterler çocuklar arasında popüler olabilmekte ve öğretici ya da eğitici mesajları daha etkili bir biçimde iletebilmektedir.

3.2.4.Mitoloji ve Hikayelerdeki Geleneksel Unsurlar

Birçok kültürde, mitolojide ve hikayelerde hayvan karakterler geleneksel olarak kullanılmıştır. Zoomorfik tasvirler bir karakterin özel güçlerini, özelliklerini veya ruhsal öğelerini ifade etmek için kullanılabilmektedir.

3.2.5.Çevre Dostu ve Doğa Temaları

Doğa ve çevre dostu temaları işlemek isteyen animasyon yapımcıları, zoomorfik karakterleri kullanabilmektedirler. Bu karakterler, doğa ile uyumlu yaşamı vurgulayabilir veya doğa koruma mesajlarını izleyiciye aktarabilmektedir.

3.2.6.Kültürel ve Tarihsel Bağlam

Bazı çizgi filmlerde zoomorfik karakterler belirli kültürel veya tarihsel bağlamlara uygun olabilmektedir. Örneğin; Çin mitolojisindeki ejderhalar ya da Antik Mısır'da mitolojideki yarı insan yarı hayvan tanrılar gibi olgular gösterilebilmektedir.

Bu faktörlerin kullanım yer ve şekilleri, animasyon ve çizgi film yapımcılarının hedef kitle, hikâye teması ve vermek istedikleri mesaja bağlı olarak değişebilmektedir.

3.3.İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

3.3.1.HEYKELDE ANTROPOMORFİK NESNELER ve BİÇİM ARAŞTIRMALARI- Mehmet Kemal İÇTEN (Sanatta Yeterlilik Sanat Çalışması Raporu)

““Heykelde Antropomorfik Nesneler ve Biçim Araştırmaları” isimli çalışma raporunda gündelik nesneler bağlamında insan ve nesne ilişkiselliği kurularak heykel sanatı içerisinde uygulamalar üzerinden araştırmalar yapılmıştır. Bu araştırmaların dayanağı olarak Antropomorfizm kavramının tarihsel kökenlerinden yola çıkılmıştır. İnsan temelli biçimsellik üzerinden oluşturulan çalışmalar çerçevesinde bir takım kavramlara başvurulmuş (tekinsizlik, güvencesizlik, hibriditasyon vb.), bu kavramlara bağlı antropomorfizm konusunu destekleyici nitelikte olan zoomorfizm, biyomorfizm, metamorfizm gibi alt okumalardan da faydalanılmıştır (İçden, 2020).”

3.3.2.ÇAĞDAŞ ÇİN ve TÜRK EDEBİYATINDA İNSAN-HAYVAN KARŞILAŞMALARI – Hilal TAMSER (Yüksek Lisans Tezi)

“Bu tez, çağdaş Çin ve Türk edebiyatında insan ve hayvan ilişkilerinin kaleme alınışını inceleyerek, Jia Pingwa’nın Remembering Wolves ve Yaşar Kemal’in Deniz Küstü eserlerine odaklanmaktadır. Dilsel ve kültürel önyargılara rağmen meydan okuyarak, bu tez, insan ve hayvan arasındaki sınırları bulanıklaştırma amacıyla eleştirel zoomorfizm ve antropomorfizm edebi tekniklerini kullanmaktadır (Tamser, 2024).”

3.3.3.HAYVANBİÇİMCİLİK (ZOOMORFİZM), HAYVANLARLA İMA ve İNSANMERKEZCİLİK: XVII. YÜZYIL OSMANLI EDEBİYATINDA HAYVANLAR ve İNSANLAR-Edith Gülçin AMBROS (‘17.Yüzyıl Işığında Osmanlı’ adlı eser)

17. Yüzyıl Işığında Osmanlı” adlı eserde bulunan bu bölümde, kişileştirme sanatı ile antropomorfik ve zoomorfik yönler incelenmektedir. Kavramların aralarında bulunan ilişkiler örneklerle anlatılmaktadır.

3.3.4.ZOOMORFİK SERAMİKLER ve ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATINDAN SEÇİLMİŞ ÖRNEKLER-Burak YILDIRIM (Araştırma Makalesi)

“Bu araştırmada; zoomorfik seramik tanımlamasının belirli kaynaklardaki bilgilere göre incelenmesi yapılmış, zoomorfik seramiklerin geçmişten günümüze tarihsel süreç içerisindeki bazı önemli görülen örnekleri aktarılmıştır. Dünyanın farklı bölgelerinde üretimler

yapan günümüz çağdaş seramik sanatçılarından seçimler yapılmış ve içlerinden konunun açıklayıcı olması noktasında önemli görülen örnek zoomorfik seramik çalışmalara yer verilmiştir (Yıldırım, s.15, 2022).”

3.3.5.DOĞU ve BATI MİTOLOJİLERİNDE HAYVAN MOTİFİ –Altan ARMUTAK (Araştırma Makalesi)

“Zoomorfizm ve antropomorfizm, insanlık tarihindeki dini düşüncelerin gösterdiği önemli gelişme evreleridir. Önceden hayvanları tanrı olarak kabul eden insanlar, giderek kendilerini tanrı ilan ettiler. Bu aşamalarda hayvanlar, insan düşüncesinin yarattığı mitolojik değerlerin en önemli örneğidir. Bu çalışmada, veteriner hekimliği için önemli olan 19 memelinin mitolojik tarihteki yolculuğu sunulmakta ve tek tanrılı dinlere kadar insan-hayvan ilişkisi mitolojik olarak ele alınmaya ve değerlendirilmeye çalışılmaktadır (Armutak, s. 411, 2002).”

3.3.6.ZOOMORFİZMLARNING ETNOLINGVOMADANIY XUSUSIYATLARI - NORKUZIYEVA D.Sh. (Araştırma Makalesi)

“Bu makalede, zoomorfizmler ve onların stilistik-anlamsal özellikleri, biyotipta hayvan ırkları, farklı halkların medeniyet ve görgü kurallarında hayvan ırklarının büyük öneminin örneklerine dayanarak analiz edilmiş ve incelenmiştir (Norkuziyeva, s. 327, 2022).”

3.3.7.SOGD SANATINDA BAZI ZOOMORFİK ATRİBÜLER (SOGDIAN SANATINDAN BAZI ZOOMORFİK ÖZELLİKLER –İbrahim ÇEŞMELİ (Araştırma Makalesi)

“Soğdlar, Antik Çağ ve Orta Çağ’da Orta Asya’da kültürel, siyasi ve ekonomik açıdan etkili olmuş bir topluluktur. Soğdlar, ekonomik ve siyasi açıdan güçlü olduğu erken Orta Çağ’da Çin’den Orta Asya’ya uzanan İpek Yolu’nda önemli sanat eserleri bırakmışlardır. Bu mümkün, Soğd sanatında görülen zoomorfik atibüler ikonografik açıdan değerlendirildi ve bu atibülerin yoğunluğu ile hangi ilahları simgeledikleri üzerinde durulmuştur (Çeşmeli, s.51, 2014).”

3.3.8.TAO-KLARCETİ BÖLGESİ DİNİ MİMARİSİNDE GÖRÜLEN ZOOMORFİK PLASTİK BEZEME ÖRNEKLERİ –Tahsin KORKUT (Bildiri)

“Bu bildiride, Tao-Klarceti’de bulunup Bagratlı dönemine tarihlenen ve günümüze kadar sağlam gelebilmiş dini mimari yapılarıdaki zoomorfik plastik tazyinat tespit edilmiş; bu yapılar üzerinde yer ala bu bezemelerin önemli görülen örnekleri analiz edilmeye çalışılmıştır (Korkut, s.801, 2019).”

3.3.9.ANTROPOMORFİK DAN ZOOMORFİK DALAM SENI RUPA SUKU BANGSA SUMBA TİMUR –Sumijati AS (Makale)

“Bu çalışma, antropomorfik ve zoomorfik figürlerin güzel sanatlarda, özellikle de el sanatları, resim, heykel ve yontuda nesne olarak seçilmesine ve günümüze kadar ayakta kalmasına neden olan faktörleri ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır (Sumijati, s.77, 2013).”

4.YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde araştırmanın amacı ve kapsamı doğrultusunda ele alınan tüm kaynak verilerinin amaca yönelik kısmının tartışılması ve önemi sebebiyle kaynak tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın alan taraması yapılmış, kuramsal bölümün oluşturulmasında konuya bağlı olarak kitaplar, dergiler, makaleler, tezler, yabancı kaynaklar ve internet tabanlı kaynaklardan yararlanılmıştır.

Araştırmanın konusu bakımından çizgi karakter tasarımların analizinin yapıldığı kısımlarda öncelikle tarihi kısımlardan bahsedilip, karakter tasarımı sürecinde üzerinde durulan zoomorfizm olgusu ele alınıp araştırmaya yönelik temel bir çerçeve oluşturulmuştur. Bu bağlamda zoomorfizm olgusu ve karakter tasarımın zamansal döngüsü ve aralarındaki ilişki analiz edilip, aynı zamanda karakter tasarım sürecindeki basamaklara teorik olarak değinilerek kuramsal kısım oluşturulmuştur.

4.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ

Betimsel analiz yaklaşımında öncelikle tematik bir çerçeve oluşturulur ki kavramsal çerçeve ve görüşme ya da gözlem yoluyla elde edilen boyutlar, oluşturulacak temalara temel teşkil eder. Oluşturulan çerçeve doğrultusunda veriler, ilgili temalara yerleştirilir. Artık organize hale gelen veriler, alıntılardan da yararlanarak tanımlanır. Tanımlanan bulgular son olarak da açıklama, ilişkilendirme ve anlamlandırma yoluyla yorumlanır (Yıldırım ve Şimşek, 2006, s.224). Model olarak betimsel analiz modelinin kullanıldığı bu araştırma da çizgi karakterlerin sınırlandırılması ve tasarım süreçlerine değinilmiştir. Zoomorfizmin karakter tasarımına bulunduğu etkiye yönelik analizler yapılmış, ortaya konulan kuramlara yönelik yapılan kaynak taramalarıyla desteklendirilmeye çalışılmıştır. Araştırmanın sonuçlandırılması adına kuramsal kısmın alt yapısını oluşturmada kaynak taraması yapılmıştır.

4.2. ARAŞTIRMANIN GRUBU/ EVREN VE ÖRNEKLEM/ DENEK- DENEKLER

Bu araştırmanın evreni, grafik tasarımın ayrılmaz parçalarından olan karakter tasarımı eğitimi alanında karakter tasarım süreçleri ve karakterlerin sınıflandırılmasıdır. Örneklem ise; zoomorfizm olgusu ve çizgi karakter tasarımı sırasında karakterlere anlam kazandırmak amacıyla katkı sunan zoomorfik düşünce yapısı olmaktadır.

4.3. VERİLERİN TOPLANILMASI

4.3.1. Veri Toplama Araçları

Verileri toplarken araştırmanın problemine yanıt aramak amacı doğrultusunda, veri toplama yöntemine uygun biçimde literatürde bulunan kitap, dergi, makale, tez, internet siteleri ve Yüksek Öğretim Kurumu'nun internet adresinden elde edilen kaynaklardan araştırmanın asıl konusuyla ilgili kavramla ilgili çalışmalar, karakter tasarımı eğitiminin gelişimi, karakter tasarımının süreci ve örneklem olarak alınan zoomorfizm olgusunun zoomorfik düşünce yapısı içerisinde betimsel analiz yöntemi kullanılarak açıklanmaya çalışılmıştır.

4.3.2. Veri Toplama Süreçleri

Araştırma sırasında elde edilen veriler, araştırmanın etik ve ahlaki kuralları çerçevesinde dikkate alınarak, gerçeklik ve dürüstlük esas alınarak araştırma tamamlanmıştır.

5.BULGULAR

Çalışmanın bu bölümünde amacına yönelik bir literatür ve kuramsallık ele alınarak karakter tasarım aşamalarına örneklendirme ile yer verilmiştir. Karakter tasarım aşamaları olarak form ve silüet, anatomik yapı, giydirilme ve aksesuar, renklendirme başlığı altında incelemeler yapılmıştır. Çalışmanın konusu kapsamında zoomorfik karakterlere örnek olarak “Buka” ve “Bayman” isimli karakterler karakter tasarım eğitimi çerçevesinde basamak basamak incelenecektir. Bunun yanında “Tarzan”, “Aquaman”, “Spider-man” ve “Hawkgirl” adlı bilindik karakterlerinde incelemelerine yer verilmiştir.

5.1.“TARZAN” ADLI HİKAYE VE ANİMASYON FİLM KARAKTERİ

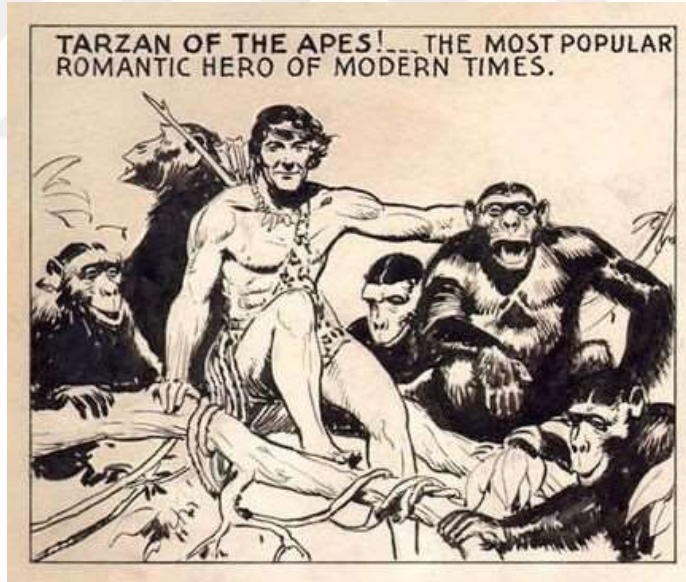


Görsel 33. Edgar Rice Burroughs, “Tarzan of the Apes”, 1912.

“Tarzan” karakteri, Edgar Rice Burroughs tarafından ortaya çıkarılmış bir hikâye kahramanıdır. İlk olarak 1912 yılında “Tarzan of the Apes” (Maymunların Tarzanı) isimli romanla ortaya çıkmış ve da sonrasında 23 kitap daha yazılmıştır. Romandaki hikâyeye göre, Tarzan bir gemi kazası sonrası gemilerdeki isyancılar tarafından Afrika sahillerinde ıssız bir bölgeye bırakılmış İngiliz bir Lordve Lady’nin çocuklarıdır. Henüz bebekken ailesi ölmüş ve onu maymunlar yetiştirmiştir. “Kala” isimli maymun onun annesi olmuştur. Tarzan’ın gerçek adı Clayton Lord Greystoke’dır. Fakat maymunlar arasında büyüdüğü için ona “Tarzan” adı verilmiştir. Tarzan büyüdüğünde Baltimore bölgesine gelen Jane ile tanışıp âşık olur ve Jane oradan döndüğünde Tarzan gerçek aşkını bulmak için ormanı terk etmek zorunda kalmaktadır.

Tarzan, bazı maceralar sonunda Jane ile evlenip İngiltere’de yaşamaya başlar ve Jack adında bir çocukları olur ve ona da bir maymun ismi olan Korak adı verilir. Tarzan uygarlığın ikiyüzlülüğü karşısında daha fazla dayanamaz ve eşi ile birlikte Afrika’ya dönüp orada ölümsüzlüğe erişerek yaşamaya devam ederler (Wikipedia.org, 2024).

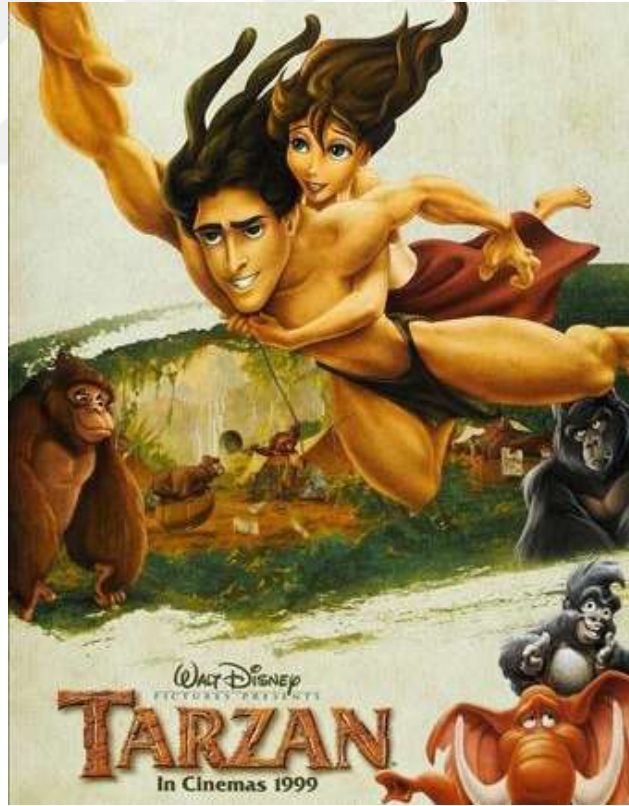
Ormanların kralı olarak tanınan ve günümüze kadar etkisi sürmüş Tarzan, oluşum sürecine bir roman kahramanı olarak başlamıştır. Fakat daha da geniş kitlelere ulaşması ve günümüze kadar birçok versiyonuna uğrayıp bu günlere gelmesinin temelinde çizgi roman kahramanı olması yatmaktadır. Bu sayede önce ABD gazete okurlarınca daha sonra da tüm dünyada tanınmıştır.



Görsel 34. Hal Foster, “Tarzan”, 1928.

“Tarzan” karakterinin başarılı olmasında Hal Foster’in büyük katkısı olmuştur. 1929 yılında ilk Tarzan çizimleri 13 Amerikan gazetesinde birden yayımlanmıştır. Fakat Foster’in o dönemlerde Tarzan karakterine pek ısınmadığı söylenmiştir. “Tarzan” çizgi bantlarını eğlencelik olarak görüp küçümsenmiştir. Bir süre çizim yaptıktan sonra tekrar reklam sektörüne dönmüş fakat dünya genelindeki ekonomik kriz nedeniyle 1931 yılında yeniden “Tarzan” çizimlerine başlamıştır (dw.com, 2004).

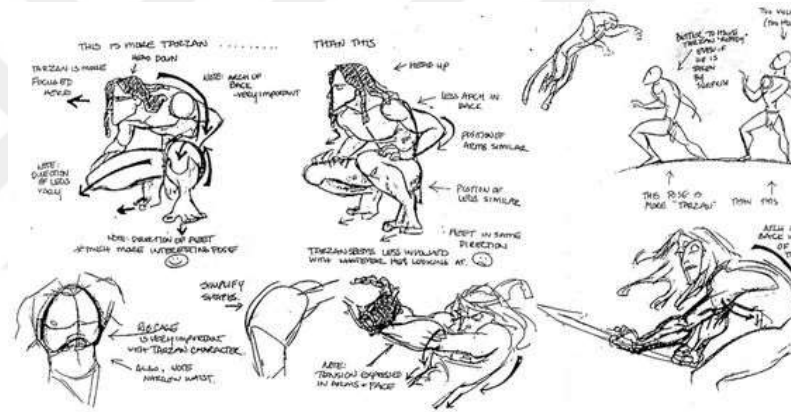
“Tarzan”ın ilk animasyon filmi “Tarzan Lord of the Jungle” 1976 yılında ABD tarafından dört sezon, 36 bölüm şeklinde yayınlanmıştır (Tarzan, Ormanın Efendisi, 2024). Daha sonra 1999 yılında Walt Disney Animation Studios tarafından “Tarzan”ın yeniden animasyon filmi çekilmiştir. Edgar Rice Burroughs’un “Maymunların Tarzanı” hikayesine dayandırılıp bu hikâyenin ilk büyük sinema filmi ortaya çıkmıştır (Tarzan, 2024). “Tarzan” karakteri özellikleri bakımından bir lord çiftinin çocukları olmasına rağmen hayvanlarla büyüüp, onlar tarafından yetiştirildiği için kendini onlar gibi görmektedir. Maymun gibi davranıp, maymunlar gibi hareket etmektedir. İnsan olmasına karşın hayvan özelliklerini benimseyip onlar gibi davranması ve konuşup iletişim kurabilmesi Zoomorfik sayılabilmesi için en önemli etken olmaktadır. Hikâyenin yaratıcısı karaktere hayvan özellikleri katarak karakteri zoomorfik karakter olarak okuyuculara sunmuştur.



Görsel 35. Disney , “Tarzan”, 1999.

5.1.1.Karakterin Formu ve Silüeti

Karakterin tasarım aşamasında form, karakterin kontür hatlarının belirlenmesine yardımcı olan ilk basamaktır. Karaktere eklenen her çizgi ve her şekil karakterin formunun oluşmasını sağlar. “Tarzan” adlı karakterin formuna bakıldığında dış görünüşünün insan anatomisine sahip şekilde olduğu anlaşılmaktadır. Karakterlerin formu gibi onun tanınmasını sağlayan bir diğer basamak da silüetidir. Karakterin duruşu, aksesuarları ve fiziksel farklılıkları gibi özellikleri karakterin silüetinde ayırıcı özellikler yaratmaktadır. “Tarzan” karakterinin uzun saçları, kaslı vücudu ve posttan olan etek kostümü ile silüetinde ayırt ediciliği sağlamıştır.



Görsel 36. Glen Keane with “Tarzan”, Form.



Görsel 37. Clipart, “Tarzan”, Silüet.

5.1.2. Karakterin Anatomik Yapısı

Karakterin formu oluşturulduktan sonraki diğer aşama anatomik yapıyı oluşturmaktır. Karakterin anatomisi karakterin hareket sistemini sağlamak amacıyla en uygun şekilde tasarlanmalıdır.

“Tarzan” karakteri, normal bir insanın ölçülerinde olduğu gibi 8 baş ölçüsüne sahiptir. Anatomik bakımdan incelendiğinde ise, yaşam koşulları nedeniyle kaslı bir vücudu ve diğer insanlara oranla elleri ve ayaklarının biraz daha iri olduğu görülmektedir. Görüntüsünün iri ve kaslı olması sayesinde karakter, güçlü, hassas olmayan, sert ve zayıflıkları olmayan bir görüntüyü seyirciye sunmaktadır.



Görsel 38. Glen Keane with “Tarzan” Anatomik Yapı.

5.1.3.Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar



Görsel 39. Walt Disney, “Tarzan” Karakterinin Giydirilmesi.

“Tarzan” karakteri hikayesi gereğince vahşi doğada büyüdüğü için kıyafet giymemektedir. Sadece bel kısmında ön ve arkayı kapatacak şekilde etek görünümlü bir post parçası takmaktadır. Bu sayede karakter görünüş itibari ile de yabani olarak gösterilmiştir. Karakterin aksesuarı ise avlanma amaçlı elinde tuttuğu mızrağıdır.

5.1.4.Karakterin Renklendirilmesi

Renk, karakter tasarım aşamasında karakterin görsellik olgusunu oluşturmada en önemli basamaktır. “Tarzan” karakterinde en dikkat çeken nokta, karakterin uzun ve kahverengi saçlarıdır. Karakterin yeşil gözleri, kahverengi saçları, bronz teni ve yine kahverengi posttan oluşan kostümüyle karakterin oluşumundaki tüm renkler doğayı temsil etmektedir. Karaktere doğa renkleri yüklenerek, onun ormana ait olduğu gösterilmektedir.



Görsel 40. Walt Disney, “Tarzan” Karakterinin Renklendirilmesi, 1999.

5.2.“AQUAMAN” ADLI ÇİZGİ KARAKTER



Görsel 41. More Fun Comics dergisi, 73.sayı, 1941.

“Aquaman” karakteri, 1941 yılında Paul Norris ile Mort Weisinger tarafından üretilmiştir. “Aquaman” ilk çıktığı zaman hayat hikayesinde annesinin o daha bebekken öldüğü, babasının bir sualtı dalgıçı olup su altı şehri keşfetmesi ve şehrin kütüphanesindeki bulduğu bir kitapta denizin gücünü kullanma yöntemlerini bulup oğlu “Aquaman” asıl adıyla Arthur Curry’e öğretmesiyle başlar. Fakat günümüzde uyarlanan haliyle hayat hikayesi de görünüşü gibi değişmiştir. Yeni “Aquaman” karakterine 1993 yılında kendisini Poseidon’a

benzeten saç ve sakal eklendi. Babası fener bekçisi, annesi ise Atlantis kraliçesi olmuştu (kahramangiller.com, 2017).



Görsel 42. Peter David, Aquaman, 1993.

DC yapım, 2022 yılında yeni çıkacak olan “Aquaman” serisi için karakter tasarımlarında güncellemelerde bulunmuştur. Karakterin görünümünü Chuck Brown, Brandon Thomas, Sami Basri ve Adriano Lucas ‘tan oluşan bir ekip tasarlamıştır (comicbook.com, 2022).

“Aquaman” bir süper kahraman olarak, balık gibi suyun derinliklerinde kalıp yaşayabilme ve denizaltı hayvanlarıyla telepati yöntemiyle iletişim kurabilme özelliklerine sahiptir. Karaktere verilen bu özellikler zoomorfizm olgusunu desteklemektedir. Aslında normal bir insan olan Arthur Curry, balık gibi su altında nefes alabilmesi, su altında rahat ve hızlı şekilde hareket edebilmesi ve denizaltı hayvanlarıyla iletişim kurabilmesi karaktere aktarılan zoomorfik özelliklerdendir.

5.2.1. Karakterin Formu ve Silüeti



Görsel 43. Sketchok, “Aquaman” karakterinin formu.

Karakterlerin oluşturulmasındaki ilk aşama olan form, karaktere eklenen her bir detayla son halini almaktadır. “Aquaman” form bakımından insan anatomisi biçimine sahiptir. Kostümü ve aksesuarları karakterin kendine has farklı bir forma sahip olmasına neden olmaktadır. Bu bağlamda “Aquaman”’a ait uzun saçları ve sakalı, balık yüzgecine benzer eldiven ile çizmeleri ve balık pulunu anımsatan kostümüyle karakterin formu oluşturulmuş ve kişiliği hakkında fikirler öne çıkmaktadır.

Karakter tasarım aşamasında diğer önemli adım ise silüettir. “Aquaman” karakterinin silüetinin rahatlıkla tanınabilmesi onun başarılı bir forma sahip olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda karakterin silüetine bakıldığında, uzun saçları, sakalı ve kostümündeki balık yüzgeçlerini andıran detaylarıyla karakterin silüeti tanınırlık yaratmaktadır.



Görsel 44. Shutterstock “Aquaman” karakteri, silüeti, 2023.

5.2.2. Karakterin Anatomik Yapısı



Görsel 45. DC Rebirth, “Aquaman” karakteri, anatomik yapısı, 2017.

Karakter tasarımlarında, karakterin fiziksel görüntüsü oluşturulurken eklenen kişiliği ve ruh hali gibi özellikler anatomik yapıyı oluşturmada önemli rol oynamaktadır. “Aquaman”

karakteri 8 baş ölçüsüyle oluşturulmuş bir insan anatomisiyle tasarlanmıştır. Karakter güçlü ve iri bir anatomik yapıya sahip olmasıyla savaşçı kişiliği vurgulanmıştır. Bu bağlamda karakter tasarlanırken rastgele bir anatomik form yerine kişiliğini yansıtan bilgilerle formu birleştirilerek anatomik yapı sağlanmış olmaktadır.

5.2.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar

Karakter tasarımında giyim ve aksesuar, karakterin kişiliğini ve özelliklerini göstermede büyük rol almaktadır. “Aquaman” karakteri turuncu balık derisini yansıtan işlemeli üst ve yeşil balık süzgecini andıran kabartmalı pantolonu ile bir balığı andırmaktadır. Aynı zamanda kostümüne ek olarak altın rengi kemeri ve “A” şeklini andıran kemer tokası bulunmaktadır. Bazen ise sadece kollarını kaplayan bileklik ve omuzluk kullanmaktadır. “Aquaman”ın vazgeçilmez aksesuarı ise 3 dişli çatal mızrağıdır. Bu mızrak sayesinde deniz suyunu kontrol edebilme, hava olaylarını yönetebilme ve onun sayesinde uçuş ya da havada asılı kalabilme güçlerine sahip olmaktadır.



Görsel 46. Ghostly, “Aquaman” Karakterin giydirilmesi ve aksesuar, 2020.

5.2.4. Karakterin Renklendirilmesi

“Aquaman” karakterinde ilk dikkat çeken unsur sarı saçları ve mavi gözleridir. Karakterin kıyafetinde ağırlıklı olarak yeşil ve sarı renklere önem verilmiştir. Karaktere balık derisini anımsatan üst ve altın renginde kemer tercih edilmiştir. Bunun yanında pantolonundaki yeşil renk, yoğunluğu nedeniyle ilk olarak dikkatleri üzerine çekmektedir. Daha sonra göz yukarılara doğru çıkmaktadır. Karakter bazen üstünü çıkarıp sadece pantolon ve kollukla görünmektedir. Sürekli aynı kostümü, aynı renklerle kullanmaya devam etmesi karakterde sürekliliği sağlamıştır. Bu nedenle, çizgi karakterin tanınması konusunda renk önemli bir unsurdur. Aynı renklerle görünüp, izleyicilere hep aynı şekilde görünmesi hafızalara yer edinmesini sağlamaktadır.



Görsel 47. Ghostly, “Aquaman” karakteri, renklendirilmesi, 2022.

5.3. “SPİDER- MAN (SPİDER-MAN)” ÇİZGİ ROMAN KARAKTERİ



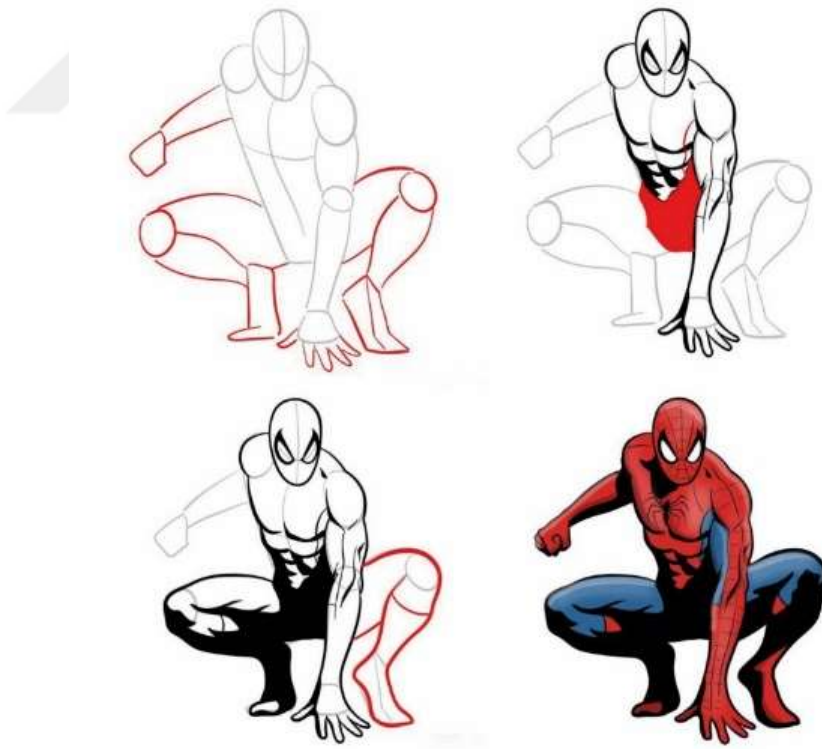
Görsel 48. Spider-Man, Stan Lee ve Steve Ditko, Marvel Comics,1962.

Spider-man karakteri, yaşadığı şehri kötülüklerden korumaya çalışan ve esasında insan olan, ancak bir örümcek ısırığı sonrasında örümcek özellikleri gösteren zoomorfik karakterlerden biridir. Marvel Comics tarafından yazar Stan Lee ve tasarımcı Steve Ditko tarafından 1962 yılında bir çizgi roman karakteri olarak ortaya çıkmıştır. Okul gezisi sırasında utangaç, çekingen ve çalışkan bir öğrenci olan Peter Parker bir radyoaktif örümceğin ısırılması sonrasında örümcek özelliklerini almaktadır. Tıpkı bir örümcek gibi yüzeylere tutunabilme, çeviklik, hız, denge ve ağ üretebilme gibi nitelikler kazanmıştır. Spider-man insan olduğu halde hayvan olan örümcek özellikleri taşıdığı için zoomorfik karakterin niteliklerini taşımaktadır. Karakter tasarımı açısından bakıldığında, sıradan bir insanın hayvan özellikleri

taşıması, taşıdığı kostümü ve renk seçimleri gibi özellikler tasarımın aşamalarını ortaya koymaktadır.

5.3.1. Karakterin Form ve Silüeti

Spider-man, sahip olduğu form yapısıyla her ne kadar insan vücut formunda tasvir edilse de başka karakterlerden ayırt edilmede başarılı olmuştur. Karakterin oluşumunda hâkim olan form şekli daire ve silindir yapıdadır. Bir karakterin başarılı sayılabilmesi için formu, silüeti ve diğer özellikleriyle kısa sürede tanınabilmesi gerekmektedir. Karakter tasarım sürecinde bazen ilk olarak silüeti oluşturma aşamasından da başlanabilmektedir. Silüet oluştururken karaktere eklenebilecek kıyafet gibi diğer parçalar karakterin ayırt edici özelliklerini belirtebilmektedir. Bu aşamada Spider-man insan anatomik yapısına sahip olmasına karşın aksesuar ve giysileriyle rahatlıkla silüeti ayırt edilebilmektedir.



Görsel 49. Sketchok, Spider-man form.

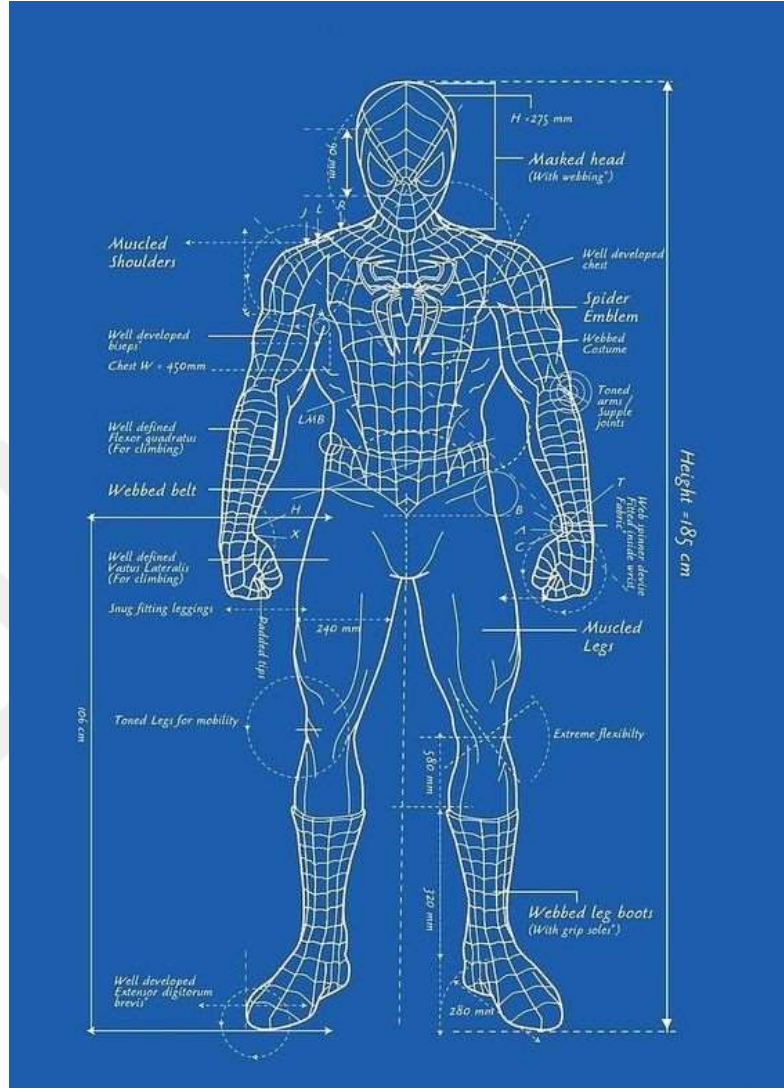


Görsel 50. Spider-man silüet.

5.3.2. Karakterin Anatomik Yapısı

Spider-man, anatomik yapı itibariyle bir insan yapısına sahiptir. Zoomorfik karakter özelliklerinden olan insana hayvan özelliği yükleme niteliğinin kazandırılmasıyla karakter zoomorfik karakter olarak ele alınabilmektedir. Spider-man karakteri, zoomorfik karakter özelliklerinin görülebildiği en iyi örneklerdendir. İnsan olan Peter Parker'ın hayvanbiçimli şeklindeki davranışları, hareketleri ve özellikleriyle mükemmel bir görünüş sunmaktadır.

Anatomik yapı tasarımcının düşüncelerini fikirlerini rahatlıkla yansıtabileceği tasarım aşamasıdır. Zoomorfik karakter yapılarının çoğuna bakıldığında karakterlerin insan anatomik yapısına olduğu görülmektedir.



Görsel 51. Blueprints, Spider-man anatomik yapısı.

5.3.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar

Genel görüntüsüyle Spider-man, insan olduğu için insanlar gibi giyinmekteydi. Fakat kendini diğer insanlardan gizlemek amacıyla kullandığı ve karaktere ait sürekli kullandığı bir kostümü bulunmaktaydı. Kostümü kırmızı ve mavi renkte, kırmızı kısımlar örümcek ağını anımsatan desenlerden oluşmaktaydı. Geriye kalan pantolon kısmı ise düz mavi renk bir kumaştan oluşmaktadır. Kendine ait maskesinde sadece göz kısmının beyaz şekilde belirtildiği görülmektedir. Tam göğsünün ortasında ise siyah bir örümcek silüeti bulunmaktadır.



Görsel 52. Luca Maresca, Spider-man kıyafet ve aksesuar, 2020.

5.3.4. Karakterin Renklendirilmesi

Karakter tasarımında renk, karaktere boyut kazandırmak bakımından en önemli unsurlardan biri olmuştur. Spider-man'ın kostümünde kullanılan renkler, seyircilerin ve okuyucuların dikkatini çekebilme ve akılda kalıcılığını sağlamak amacıyla canlı bir şekilde kullanılmıştır. Karakterin özellikleriyle birleşen kostüm ve renk çalışması karakterin ön plana çıkışını sağlamaktadır. Karakterin özünde çekingen, utangaç olması kostüm giydiğinde ise dikkatleri üzerinde toplamasıyla karakterin öz güvenini desteklenmektedir.



Görsel 53. Patrick Gleason, Spider-man renklendirme.

5.4. “HAWKGİRL” ADLI ÇİZGİ ROMAN KARAKTERİ



Görsel 54. “Hawkgirl(Shayera Thal/ Shiera Hall)”, DC Comics, 1940.

Hawkgirl, yaratılışı DC Comics tarafından yayınlanan, Amerikan çizgi romanlarında yer alan birçok süper kahramanın da içinde bulunduğu karakterlerden birisidir. Orijinal Hawkgirl Shiera Hall, yazar Gardner Fox ve sanatçı Dennis Neville tarafından yaratılmış ve ilk olarak Flash Comics’de (Ocak 1940) ortaya çıkmıştır. Shayera Hol ise yazar Gardner Fox ve sanatçı Joe Kubert tarafından ortaya çıkmıştır. DC’ nin en eski süper kahramanlarından biri olan Hawkgirl, Justice Society of America ve Justice League of America dahil olmak üzere şirketlerin amiral gemisi olan ekip oluşturma oyunlarının çoğunda yer almıştır(Wikipedia.org).

Karakterin tarihsel süre boyunca farklı versiyonları olmuştur. Mısırlı prens (Hawkman) ve prenses (Hawkgirl) uzaydan gelen bir madde ile yapılan bıçakla öldürülmüştür. Maddenin gücü, prens ile prensesin birbirlerine olan aşkı birleşince aralarında sürekli dirilme ve her

dirilişte birbirlerini bulma çabası başlamıştır. Hawkgirl' in eşi Hawkman son dirilişinde eşine ve kendine uzaydan gelen madde ile kemer ve silahlar üretmiştir. Bu sayede karakterler aynı zamanda kant kullanıp şahin(hayvan) şeklinde uçma, dayanıklılık, keskin görüş gibi özellikler kazanmıştır. Karakterlerin insanken hayvansal özellikleri kazanması karakterlere zoomorfik özellik vermektedir. Zoomorfik özellikleri taşıyan bu karakter(ler) çizgi romanla başlayıp, çizgi film, film ve oyun tasarımı gibi alanlarda da kullanılmıştır.

5.4.1. Karakterin Formu ve Silüeti



Görsel 55. Sketchok, Hawkgirl form yapısı.

Hawkgirl karakterinin form yapısı daireler, dikdörtgen ve çizgilerden oluşmaktadır. Karakter insan olduğu için form yapısı gereği de insan anatomisine sahip bir formdadır. Karaktere eklenen kanat uzvu ise daireler kullanarak çizilmiştir. Bu sayede karakterin anatomisini ortaya çıkan ana unsurlar belirlenmiştir.

Bunun yanında karakterin silüeti, formunu belli edebilecek şekilde onun tanınmasında en önemli etkenlerdendir. Hawkgirl, özellikle sahip olduğu kanat yapısı ve maskesi sayesinde silüetinde bile rahatlıkla anlaşılabilirliği sağlamaktadır.



Görsel 56. DC Comics, Hawkgirl karakterine ait silüet, 1940.

5.4.2. Karakterin Anatomik Yapısı



Görsel 57. Nathan Greno, Hawkgirl Anatomik Yapı.

Hawkgirl, standart insan anatomisine sahiptir. Normal 8 kafa ölçüsüne denk gelen bir kadın anatomisine sahiptir. Ek olarak karaktere eklenen kanat sırtındaki kanat kemiklerinden

başlayıp dizlerini geçen uzunluktaki yaklaşık boyu kadar olan kanatları oldukça büyük şahin(hayvan) kanatlarıdır.



Görsel 58. Dennis Neville, Hawkgirl kanat görünümü, 1999.

Karakterin yaklaşık boyu kadar olan kanatları, insana ait anatomik yapısı ve hareketleri onun zoomorfik düşünce yapısına uygun nitelikleri sağlayan unsurlardır. Karakterin kanat yapısı ona hız, çeviklik, güç gibi insanüstü özellikler katmaktadır.

5.4.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar

Hawkgirl karakterinin giydirilmesinde sarı atlet, yeşil pantolon üzerine kırmızı iç çamaşırı, sarı çizgili kırmızı çizmeleri bulunmaktadır. Aksesuarları ise, uzaydan gelen madde ile tasarlanmış kemeri ve şahin başını andıran bir maskesi bulunmaktadır. Aynı zamanda dövüş sırasında kullandığı metal dikenli topuz sopası bulunmaktadır. Karaktere yüklenen aksesuarlar

özellikle şahin başını andıran maskesi karakterin kişiliği hakkında rahatlıkla ipuçları sunmaktadır. Bunun yanında karakterlerin kıyafetleri, aksesuarları onların ilgi alanları başta olmak üzere yaşadığı şehre kadar bilgiler içerebilmektedir.



Görsel 59. Dennis Neville, Hawkgirl giyim ve aksesuar, 1999.

5.4.4. Karakterin Renklendirilmesi

“Hawkgirl” adlı karakterin renklendirme aşamasında, kıyafetlerinde tek renk sarı, yeşil ve kırmızı renkler kullanılmıştır. Karakterin saçları turuncu olarak tercih edilmiştir. Maskesinde ise önler sarı, yanları da siyah renk ile tasvir edilmiştir. İzleyicinin dikkati ilk olarak karakterin kanatlarında daha sonra ise maskesine yönelmektedir. Renkler, çizgi karakterlerin izleyici veya okuyucu tarafından ayırt edici özellikte olması gerekmektedir. Bu sebeple karakterlerin kıyafetleri ve kıyafet renkleri genellikle değişmemektedir. Aksi takdirde karakter hatırlanma ilkesine aykırı olacaktır.



Görsel 60. Loomis, Hawkgirl renklendirme, 2013.

5.5. “BUKA” İSİMLİ KARAKTER



Görsel 61. Nazlı Çelik Ateş, “Buka”, Aİ, 2024.

“Buka” isimli karakter, henüz anne karnındayken annesinin bukalemun hayvanını sevip karnının üzerine koymasıyla bazı özel güçlere sahip olan bir karakterdir. Bukalemunun bebekle olan telepatik bağı sonucunda bukalemun hayvanının özelliklerinin çoğu bebeğe de geçmiştir. Özel güçlerini bukalemun hayvanından alan “Buka” karakteri, sıradan insan görünümünün yanı sıra dokunduğu her nesnenin rengine bürünebilme, gözlerini birbirinden bağımsız hareket ettirme, dilini uzatıp istediği gibi kullanabilme, tırmanma ve tutunma

özelliklerine sahiptir. Karakteri zoomorfik karakter yapan unsur ise insan anatomik yapısına sahip olup hayvan özellikleri taşımasıdır.

5.5.1. Karakterin Formu ve Silüeti

Zoomorfik bir karakter olan “Buka”, insan anatomik formuna sahip bir karakterdir. Tasarım aşamasında geometrik formlardan faydalanılmıştır. Karakter yalınlaştırıldığında dış hatları formunu belirtmektedir. Aynı zamanda kostümü sayesinde kendine has bir form ve silüet yansıtmaktadır. Dış hatların belirlenmesiyle ortaya çıkan silüet, her canlı ve nesnenin sadece dış çerçevesinin belirtilmesiyle ortaya çıkan karartı ve gölgesidir. Karakteri düzgün ve onu iyi bir şekilde yansıtan silüet doğru ve başarılı sayılmaktadır. “Buka” karakterine ait silüet bukalemun kuyruğu, başındaki özel tacı ve kostümünün görüntüsü sayesinde net okunurluk sağlamaktadır.



Görsel 62. Nazlı Çelik Ateş, “Buka” silüeti, Aİ, 2024.

Karakterin öne çıkmasını sağlayan diğer özellik ise yüz hareketleridir. Donuk ifadelerden çıkıp farklı ifadeler kullanabilmesi karakteri durağanlıktan çıkarıp gerçeklik

katmaktadır. Karakterin yüz hareketlerine bakıldığında oluşturulan formu ile uyum içerisinde olduğu görülmektedir.



Görsel 63. Nazlı Çelik Ateş, “Buka” karakteri yüz hareketleri, Aİ, 2024.

5.5.2. Karakterin Anatomik Yapısı

Karakter tasarım aşamasında bir diğer önemli unsur, karakterin anatomik formunu oluşturmaktır. Karakterin anatomik yapısı onun karakteristik özelliklerinin öne çıkarılmasını üstlenmektedir. Standart bir insanın vücut yapısı 7,5-8 arası baş ölçüsüne denk gelmektedir. Fakat çizgi karakter tasarımlarında bu durum değişebilmektedir. “Buka” karakterine ait

anatomik ölçülere bakıldığında normal insan baş ölçüsüne ait olduğu görülmektedir. Kahverengi uzun saçları, iri gözleri ve ince bir vücut hattına sahiptir.



Görsel 64. Nazlı Çelik Ateş, “Buka” karakteri anatomik yapı, AI,2024.

5.5.3.Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar

Karakterin giysileri ve aksesuarları tasarım açısından formunu ve silüetini etkilediği gibi aynı zamanda karakter hakkında izleyiciye bilgiler vermektedir. Karakterin içinde bulunduğu çevre, yaşam tarzı, kültür, mesleği vb. gibi bilgileri giysi ve aksesuarlara bakarak fikir sahibi olmamızı sağlamaktadır “Buka” karakteri yeşil vücudu saran bir kostüm giymektedir. Kostümüne ek olarak sarı renkte eldiven, çizme ve mini şortu bulunmaktadır. Karakter aksesuar olarak başında bukalemunun kafa yapısını andıran eğimli bir tacı takmaktadır. Ayrıca, bukalemun kuyruğundaki spiral döngüyü temsil eden bir rozet göğsünde taşımaktadır.



Görsel 65. Nazlı Çelik Ateş, “Buka” karakteri giyim ve aksesuar, Aİ, 2024.

5.5.4. Karakterin Renklendirilmesi

Tasarlanan formun sonunda ise siyah, beyaz ve gri dengesi oluşturulur. Oluşturulan değerler karakterin doku ve leke değerini belirler. Renkler karakterin ve espasın bağıntısını oluşturulan temel niteliklerdendir. Espas ile karakter arasındaki dengeyi oluşturmak çok önemlidir. Eğer renkler birbirlerine yakın olursa seyirci için karakterin okunurluğu azalacaktır. Bu da karakterin daha silik ve basit olmasına neden olmaktadır. Karakteri renklendirmek kadar renklendirirken kullanılan tekniklerde önemli rol oynamaktadır. Aynı zamanda tercih edilen boya türleri basit üsluba sahip karakterler için kuru boya veya sulu boya şeklindedir. Bu boya tercihleri tasarımda daha kolaylık sağlamaktadır. “Buka” karakterinde ise renkler seçilirken bukalemun baz alınmıştır. Kostümünde bulunan yeşil, sarı renkler ve aksesuar tacının yeşil olması karakterin, özelliklerine sahip olduğu karakteri anımsatmaktadır. Saçlarının kahverengi olması doğayı temsil etmektedir.



Görsel 66. Nazlı Çelik Ateş, ”Buka” karakteri renklendirilmesi, Aİ, 2024.

5.6.“BAYMAN” İSİMLİ KARAKTER



Görsel 67. Nazlı Çelik Ateş, “Bayman” isimli karakter, Aİ, 2024.

“Bayman” isimli karakter, insan anatomisi biçiminde görünen ve baykuş özellikleri taşıyan bir süper kahramandır. Zoomorfik örneklerden biri olan Bayman karakterinin ortaya çıkışı kimsesiz bir çocuğun yetimhanede sadece baykuşlarla konuşmasından oluşmuştur. Kendine baykuşları dost edinen Bayman, zamanla onlar gibi olmak istemiş ve büyülü bir baykuş tarafından eğitilmiştir. Tıpkı baykuşlar gibi bilgelik, his hassasiyeti, kafasını 270

derece dönderebilme gibi birçok özelliğe sahiptir. Aynı zamanda tehlike anında baykuşlara özgü bir inilti sesi çıkararak diğer baykuş dostlarını çağırabilmektedir. Karakter bu özelliklerini insanlara yardım amaçlı kullanmaktadır. Karaktere yüklenen tüm bu nitelikler onu “Zoomorfik karakter” olarak nitelemektedir.

5.6.1. Karakterin Formu ve Silüeti

Form, bir tasarım aşaması sırasında kontür çizgilerin belirlenmesiyle oluşmaktadır. Karakterlerin anatomisi, giysi ve aksesuarları gibi özellikleri yüklendikten sonra karakterin formu tamamlanmaktadır. Oluşturulan form, karaktere ait kişilik özelliklerini yansıtabilmesinden dolayı önemli bir basamak olarak görülmektedir. Bu nedenle formun şekli aynı zamanda silüet esasının gösterimi, tanınabilirliğinin ne derecede olduğunu görebilmek amacıyla kullanılmaktadır. “Bayman” karakterine bakıldığında kontür çizgileriyle silüeti, karakterin görünüşüyle ilgili çoğu bilgiyi göstermektedir. Karakterin neye benzediği, görünüşü, tarzı veya kullandığı belirgin bir aksesuarı bilgilerine rahatlıkla ulaşılabilir. “Bayman” karakteri insan görünümüne sahiptir. Karakterin formuna bakıldığında kısa boylu fakat kaslı bir görüntüsü bulunmaktadır. Karakterin aynı zamanda bir kahraman olduğunu niteleyen pelerini ve değişik saç stiliyle silüeti kendini farklı karakterlerden ayırt edebilmeyi başarmaktadır.



Görsel 68. Nazlı Çelik Ateş, “Bayman” karakteri silüet, Aİ, 2024..

5.6.2. Karakterin Anatomik Yapısı

Tasarım önce zihinde başlamaktadır. Zihinde oluşturulan tasarımlar sonrasında kağıtlara dökülerek eskizler çizilmektedir. Karakter tasarımında karakterin formu belirlendikten sonra ona genel hatlar eklenerek karakterin vücudu ortaya çıkmaktadır. Karakterin anatomisi, karakterin hareket şekillerine göre uygunluk sağlayıp sağlamayacağı konusunda tasarımcıyı yönlendirmektedir. “Bayman” karakteri, normal genç bir insan anatomisiyle oluşturulmuştur. Onu normal insanlardan ayıran temel özelliği tıfıl bir boy ölçüsüne sahip olmasına rağmen abartılı kasları olmaktadır. Karakterin sadece belden yukarısının kaslı olması ona farklı bir kişilik katmaktadır.



Görsel 69. Nazlı Çelik Ateş, “Bayman” karakteri anatomik form, Aİ, 2024.



Görsel 70. Nazlı Çelik Ateş, “Bayman” karakteri yüz hareketleri, Aİ, 2024.

5.6.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar

Giyim ve aksesuarlar, karakterin tanınması bakımından önem teşkil etmektedir. “Bayman” karakteri siyah tayt üzerine kahverengi çizmeler, kahverengi kolsuz üst giymektedir. Kıyafetine eşlik eden koyu kahverengi baykuş kaşlarını anımsatan tokalı bir kemer, kahverengi bileklikler, kırmızı pelerin ve baykuş gözü maskesi olan aksesuarlar bulunmaktadır.



Görsel 71. Nazlı Çelik Ateş, “Bayman” karakteri giyim ve aksesuar, Aİ, 2024.

5.6.4. Karakterin Renklendirilmesi

“Bayman” isimli karakterin renklendirilmesine bakıldığında, karakter açık ten rengine sahiptir. Renklendirme sırasında baykuş baz alınarak çalışılmıştır. Kahverengi çizmeler, siyah tayt ve kahverengi üstü koyu tonlar ele alınarak tasarlanmıştır. Aynı zamanda karakterin kahverengi dağınık saçları baykuş tüylerini anımsatmaktadır. Karaktere süper kahraman havası veren pelerini ise hızı ve gücü temsil etmesinden dolayı kırmızı olarak renklendirilmiştir.



Görsel 72. Nazlı Çelik Ateş, “Bayman” karakteri renklendirilmesi, Aİ,2024.

6.TARTIŞMA

Bu bölümde araştırmanın sonucunda ulaşılan veriler ve araştırmanın amacı yönünde literatür taramasıyla elde edilen kaynak ve bilgilerle bu çalışmanın birbirleriyle arasında bulunan ilişkiler açıklanmaya çalışılmaktadır.

Çizgi karakter tasarımı eğitimi başlığı altında zoomorfizm’ e bakıldığında, karakter tasarımları ile zoomorfizm arasındaki en güçlü nokta karakter olmaktadır. Sanatın mağara resimlerinden başladığı varsayımı gibi karakter tasarımları da en eski mağara resimlerine dayanmaktadır (Arsızsanat, 2017). İnsanoğlu varoluşunu sorgularken her zaman bir yaratıcıya ihtiyaç duymuş ve zamanla bu yaratıcıya ulaşabilmek amacıyla tanrıyı, nesnelere, hayvanlara yüklemeye başlamışlardır (Armutak, 2002). Bu bağlamda ilk karakter tanrı karakterleri demek mümkün olmaktadır.

Canlı veya cansız tüm nesnelere hayvan özelliği yüklemek olarak tanımlanan zoomorfizm kavramı, insanların hayvanlara tapınmasıyla tarihte kendine yer edinmiştir. İlk çağlarda insanların hayvanlardan korkması onları yüceltmelerine sebep olmuştur. Daha sonra tapındıkları hayvanları kendilerine benzeterek hayvan-insan birleşimini var edip insanüstü varlıklara dönüştürmüşlerdir (Armutak, 2002). Nietzsche’in “üst-insan olmak, daha ziyade insanın hayvansallığa açık oluşuna dayanır (Lemm, 2018, s. 34)” sözü bir nevi zoomorfizm kavramını destekleyici nitelikte olmaktadır. Sözün açıklamasına bakıldığında, Nietzsche’ye göre üst-insan, hayvanı aşmış olan insanın, insan durumunu da aşması sonucu hiyerarşinin en üst basamağına yerleşmiş bir form değildir; aksine, hayvansallığı ile tekrar ilişki kurmuş bir formdur şeklinde görülmektedir (Türk, 2022). Bu düşünce zamanla inanç sisteminden sıyrılarak farklı birçok alanda kendini göstermeye başlamıştır. Bu alanlardan biri ise karakter tasarımı olmaktadır. Binlerce karakter tasarım ürününü barındıran karakterler evreni, uçsuz bucaksız bir kaynak olarak görülmektedir. Bu durumun sonucunda her gün izlediğimiz televizyon kanallarında, cep telefonlarında, oyun sektöründe ve daha birçok alanda karakterleri görmek mümkündür (Topbasan, 2013). Bu karakterler sınırsız formlarda tasarlanmış olup, kendilerine yüklenen mesajlar, kültürel faktörler ile beraber insan algısı üzerinde oluşturulabilecek birçok psikolojik etkiye sahip olmaktadır (Saraç, 2018). Bu

karakter tasarımları içerisinde birçok Zoomorfik karakterler de bulunmaktadır. Bu karakterler sayesinde izleyiciye verilmek istenen mesajlar karakterlere yüklenerek uygun şekilde formlar kazandırılarak çekiciliği artırılıp, izleyici karşısına sunulmaktadır (Çakmak ve Karoğlu, 2020). İnsanoğlu, duygusal varlık olduğundan dolayı kendine benzeyen veya kendisi dışında başka varlıklarında iletişim kurabildiğini görmek istemektedir (Coşkun, 2013). Bu durum, insana hoşnutluk kazandırıp duygusal bağlamda dengeyi sağlayabilmesine olanak sağlamaktadır.

Araştırmayı literatürdeki kısmından bulunan çalışmalardan ayıran en önemli özellik ise, Zoomorfik düşüncenin tasarımın basamakları arasında kendini göstermeye başlamasıdır. Karakter tasarım evreninde birçok örneği bulunan zoomorfik karakterlere bakıldığında Zoomorfizm'in karakter tasarımı eğitimindeki konumu, meydana çıkışı ve süreç içerisindeki gelişimi karakter tasarım ürünlerinin incelenip çözümlenmesinde büyük katkı sunmaktadır. Çizgi karakter tasarımı olarak Zoomorfik karakterlere bakıldığında, insanlara hayvan özelliklerin yüklendiği fakat herhangi bir dönüşümün olmadığı görülmektedir. Zoomorfizm'i diğer alanlarda yarı insan yarı hayvan şeklinde tasvir edildiği görülse de karakter tasarım bağlamında bunu sadece karakterlere kişilik, özellik ve yetenek olarak verildiği bilinmektedir (Zoomorphism.com, 2024). İnsanlar, bu gördükleri karakteri değerlendirme aşamasında çoğu zaman eksiklikler yaşayabilmektedir. Karakterlerin antropomorfizm, metamorfizm, animizm gibi olgular ile bazen karıştırılabildiği gözlemler arasındadır. Karakterlerin analizlerinde karışıklık olmasının nedeni, literatürün bu konuda kaynaklanan eksikliği olarak görülmektedir. Zoomorfizm, Antropomorfizm, Animizm ve Metamorfizm gibi düşünce olgularının literatür içerisinde yeteri miktarda araştırılmaması bu karışıklığa temel neden olarak görülmektedir. Karakterler sadece görüntülerden ibaret olmadığı ve daha derin incelemelere tutulması gereken tasarımlardır. Karakter sadece form, silüet, anatomi ve renk basamaklarının oluşturduğu görüntü değil, altında derin düşünce analizleri yatan, aynı zamanda insan psikolojisini bile direkt olarak etkisi altına alabilen derin bir okyanustur.

Zoomorfik karakter tasarımının kullanım alanlarına bakıldığında, birçok farklı alanlarda kullanıldığı görülmektedir. Bu alanlar, edebiyat, din, mitoloji, sanat, reklamcılık, sinema, pazarlama ve çizgi karakter tasarımı gibi başlıklardan oluşmaktadır. Reklam yüzü, maskot,

film ve oyun tasarımları alanlarında hedef kitleyi etkileyecek doğrultuda zoomorfik karakterler tasarlanmaktadır. Bu çalışmanın kapsamı doğrultusunda, çizgi karakter tasarımı içerisinde çok sayıda zoomorfik karakterlere rastlamak mümkündür. Çoğu zaman çizgi film sektöründe karakterlere kişilik yüklemek amacıyla zoomorfizm olgusu kullanılmıştır. “Spider-man”, “Hawkgirl”, “Aquaman” ve “Tarzan” gibi nice çizgi karakterler ile örnek verilebilmektedir. Bu karakterler, kendilerine yüklenen zoomorfik özellikler ile izleyiciye sunulup, karakter hakkında bilgiler vermektedir. Zoomorfik bir düşünce yapısına sahip olan karakterler henüz tasarım aşamasındayken nitelenen özelliklere göre tasarlanmaktadır. İletmek istediği mesaj, kişiliği ve mizacı düşünülüp buna göre karakter tasarım aşamaları oluşturulur. Canlandırma filmler, çizgi filmler, mobil oyunlar, çocuk kitapları gibi alanlar da karakterler tasarlanıp amaç doğrultusunda izleyici karşısında normalleştirilerek sunulup, izleyiciye karakterin gerçekçiliği yansıtılmaktadır.

Kaynak tarama modeli ile hazırlanan bu çalışmada, “Çizgi film karakter tasarımı eğitimi yöntemi olarak Zoomorfizm düşünce yapısını karakterin türü bakımından ayrı olarak değerlendirilmesi mümkün müdür? Karakteri insan veya hayvan gibi sadece görünüşten ibaret kılmak yeterli midir? Karakterin formuna bakıldığında türü hakkında ne kadar bilgi sahibi olunabilir?” gibi sorulara, taramalar sonucu elde edilen bulgulara dayanarak, zoomorfik karakter tasarımları hakkında kuramsal değerlendirme yapılmış ve uygulama ile anlatmaya çalışılmıştır. Bu çalışmada tasarım sürecinde karakterlere aktarılan düşünce yapısı ve sahip olduğu tüm diğer özellikler zoomorfizm bağlamında değerlendirilmiştir. Bulguların anlamlandırılmasında “Buka” ve “Bayman” karakterleri form ve silüet, anatomi, giysi ve aksesuarlar ve renklendirilme aşamalarının birleşmesinde etkili olan zoomorfik düşünce yapısı temel alınarak tasarlanmıştır. Bunların yanında “Tarzan”, “Aquaman”, “Hawkgirl” ve “Spider-man” gibi zoomorfik düşünce yapısıyla tasarlanan karakterler uygulama aşamasında “Buka” ve “Bayman” karakterleri ile benzer özellikler taşıdığı sonucuna varılmıştır. Bu sonuca ulaşmada “Spider-man”, “Hawkgirl”, “Tarzan”, “Aquaman” gibi karakterlerin insan olmalarına rağmen çeşitli nedenler vasıtasıyla hayvansal özelliklere sahip olması ve onlara benzer davranışlar sergilemesi gibi nitelikleri sergilemesinden dolayı zoomorfik düşünce yapısını yansıtmaktadırlar.

7. SONUÇ VE ÖNERİ

İnsanların hayvanlarla olan ilişkileri geçmişten günümüze kadar ilerlemektedir. Hayvanların sanat dallarındaki yeri bu yüzden önem teşkil etmektedir. Hayvanların kullanılması, insanlar üzerinde özgünlük sağladığı gibi insanlara farklı yollarla kendisini anlatabilmesi için olanak sağlamaktadır. Hayvanların anlatım aracı olarak kullanılması en rahat yol olarak görülmektedir. Sembolik anlamların yanında zoomorfik karakterler, birer anlatım yolu olmakla kalmayarak, çevresel konuları insanlar ve hayvanlar ilişkisi üzerinden mesajlar taşıyarak izleyiciye sunmaktadır.

Hızlı tüketimin neden olduğu talepleri karşılayabilmek için birçok alan etki edebilen tasarım, çizgi karakter tasarım noktasında çeşitli uygulama alanlarına sahiptir. Tasarlanan karakterler sadece güldürmek, eğitmek ve pazarlama dışında birçok subliminal mesajları ve kültürleri aktarabilmek amacıyla da kullanılmaktadır. Karakter tasarımları reklam ve pazarlama alanında çoğu zaman karşımıza çıkmaktadır. Markaların etiket, ambalaj ve maskotlarına bakıldığında zoomorfik karakterlere rastlamak mümkündür. Bunun sebebi olarak markaların kullandığı karakterlerin insanlar ile kolay bağ kurabilmesinde yardımcı olabilmelerinden kaynaklanmaktadır. Bu amaçları yansıtabilmek için karakter tasarım eğitimi teorik ve uygulama olarak önem taşımaktadır. Karakter tasarımı eğitimi kendi alt başlıkları altında bile bazen farklılık gösterebilmektedir. Fakat karakter tasarım aşamaları, karakterin türleri ve düşünce yapıları bu eğitim dahilinde en önemli ana başlıkları taşımaktadır.

Araştırmanın amacı doğrultusunda, insanlığın gelişimiyle beraber tanrı, karakter ve Zoomorfizm öğeleri hakkında bir bağlantının olduğunu görmek mümkündür. İnsanların varoluşu başta olmak üzere açıklayamadığı birçok soruya cevap sunabilmek adına farklı bir güce ihtiyaçları olduğu ve inanış, bir yaratıcı bulma arayışına cevap olarak tanrı inanışı doğmuştur. Tanrıyı arayış ve tanrıyı biçimlendirmek adına oluşturan tüm imgeler farkında olmadan tasarıma neden olmuştur. Zamanın ilerlemesiyle tanrı olgusu çeşitli efsanelere, mitlere ana tema olup zoomorfik ve antropomorfik karakterlerin üremesine neden olmuştur. İlk zamanlarda sözlü ilerleyen bu gelişmeler, zamanla yerini yazılı ürünlere bırakmış ve sanatın birçok dalında kendine yer edinmiştir. Canlı-cansız, insan veya nesnelere hayvan

nitelikleri yüklemek anlamına gelen Zoomorfizm, insanların hayvanları tanrı edinip içlerinde tanrının ruhunu olduğu benimsemesiyle başlayıp, zamanla insanlarda ve nesnelerde tanrılaştırdığı hayvan figürünün özelliklerinin yüklenmesiyle çeşitli alanlara yayılmıştır. Reklamcılık ve pazarlama sektörü, edebiyat, din, mitler, psikoloji, çizgi film ve animasyon gibi alanlar öne çıkan alanlardan bazılarıdır.

Çalışmanın sınırlılığını oluşturan temel içerik, zoomorfik karakterlerin ve uygulama aşamasındaki karakterlerin tasarım eğitimi içerisinde geçtiği basamakların derinlemesine incelenmesi olarak belirlenmiştir.

Karakter tasarımı çizgi, biçim, renk ve dokunun bir araya gelmesiyle formu oluşturduğu ve bu özelliklerin amaca uygun şekilde düzenlendiği durum şeklinde açıklanabilmektedir. Karaktere zoomorfik düşüncenin aktarılmasında formun şekli ve dolayısıyla silüeti oldukça etki etmektedir. Karakterin temel niteliğinin belirlenmesinde form ve silüet büyük öneme sahip olmaktadır. Karakterin özgünlüğü ve etkileyiciliği de form sayesinde mümkündür. Formu etkileyen bir diğer unsur ise, karaktere giydirilen giysi ve eklenen aksesuarlarıdır. Zoomorfik bir düşünce anlayışının verildiği karakterin özellikle hem insan hem hayvan uzuvlarına sahip olması, karakterin düşünce yapısını ortaya koymakta büyük rol oynamaktadır. Silüet ise, tek renkten oluşan görsel okunurluğun olduğu ön izlemeyi sağlamaktadır. Karakter tasarımının diğer basamağı olan anatomi, karakteri diğer karakterlerden ayıran, özgün olmasına yardımcı olan basamaktır. Anatomide kullanılan abartılar, kafa ölçüsünün bedeninin geri kalanına göre bölünmesiyle oluşmaktadır. Genellikle karakterler gerçeküstü veya deforme bir anatomi ile meydana getirilmiştir. Bu durum karakterin tasarımcısının hayal dünyasına bağlı olduğundan dolayı birçok anatomik forma sahip karakterlere rastlamak mümkündür. Zoomorfik anlayışın form üzerinden gösterilmesi aynı anda anatomiye de şekillendirmeye yardımcı olmaktadır. Karakter tasarım aşamalarından bir diğeri olan giyim ve aksesuar, karakterin yaşayış tarzı ve kültürü gibi sosyal alanını destekleyen basamaktır. Son olarak renk basamağı, karakterin akılda kalıcılığını dikkat çekiciliği ve hatırlanırılığı sağlayan basamaktır.

Karakter tasarım eğitimi bağlamında incelenen karakterlerin tasarımın aşamaları, zoomorfik düşüncenin fiziksel görünüm üzerindeki etkisini gösterdiği sonucuna varılmasına

neden olmuştur. Aynı zamanda çalışmayı destekleyen ve kuramsal çerçeve kısmına katkı sağlayan uygulamalar, zoomorfik düşünceyi sağlayan karakterlerin sırasıyla tasarım aşamalarının açıklanması adına bulgular sağlamıştır.

Tasarım aşamalarının, zoomorfik düşünce yapısını bir araya getirmesi ve bulgu bölümünün oluşmasında, zoomorfik karakterlerden “Buka” insan anatomisi formuna sahip olmasının yanı sıra bir hayvan olan bukalemunun dolaylı yollarla çoğu özelliklerine sahip olması onu zoomorfik diye nitelendiren en önemli unsur olmaktadır. Söz konusu durum “Bayman” karakteri içinde geçerlidir. “Bayman” karakterinin tanınmasında önemli rol oynayan en önemli özelliği orantısız anatomisi ve kas yapısının yanında baykuş tüylerini anımsatan kaba saçları ve maskesidir.

Tasarlanan karakterlerin tasarım aşamalarıyla beraber ait oldukları düşünce yapılarının neler olduğu ve aslında birbirlerinden ayrılmamaları gereken konu oldukları araştırmayı konuyla ilgili daha önceden yapılan araştırmalardan ayıran en önemli kısımdır. Bu bağlamda, süregelen gelişmeler tasarım aşamalarına yansımakta ve hayvanlara ait olan özelliklerin hayvan dışındaki canlı ve cansız varlıklara yüklenmesi ile karakter türleri evreninde bir düşünce yapısı meydana getirilmiştir. Sonuç olarak tasarımın aşamaları, karakterin türü ve derinlerde olan düşünce yapısı izleyiciye iletilmek istenen mesajın görsel etkileyciliği ile ulaştırılmaya çalışıldığı görülmektedir. Zoomorfik düşüncenin değişen ve gelişen karakterlerin fiziksel görünümlerine dayanarak oluşturulan sınırlı karakterlere anlamca zenginlik kazandırdığı söylenebilmektedir. Karakterlere ait analizlerin yanlış çözümlemelerden ayrılabilmesi için, karakterin hem kişiliği hem de fiziksel görünümü de beraber ele alınmalıdır. Bu nedenle karakter tasarım aşamaları, karakterin üslupları ve türlerini düşünce yapılarıyla birleştirerek karakter tasarım eğitiminde tasarımlar oluşturulmalıdır.

Zoomorfik karakterlerin tasarım eğitimi kapsamında incelendiği bu çalışmaya ilave olarak gelecekte metamorfizm ve animizm konu başlıklarına yönelik çalışmalar karakter tasarım eğitimine ek katkı sağlayabilir.

8. KAYNAKÇA

- Abisel, N. (1989). Sessiz Sinema. Ankara: A.Ü. BYYO Yayınları.
- Ambros, E.G. (2022). Hayvanbiçimcilik (Zoomorfizm), Hayvanlarla İma ve İnsanmerkezcilik: XVII. Yüzyıl Osmanlı Edebiyatında Hayvanlar ve İnsanlar. 17. Yüzyıl Işığında Osmanlı. Dün Bugün Yarın Yayınları: İstanbul.
- Armutak, A. (2002). Doğu ve Batı Mitolojilerinde Hayvan Motifi. İstanbul Üniversitesi Veterinerlik Fakültesi Dergisi, 411-412.
- Arnheim, R. (1997). Film Essays and Criticism, Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Artaç, B. D. ve Ağaç, S. (2016). Yapısal çözümleme yöntemiyle animasyon karakter analizi ve kostüm tasarımı, 2, 295-310. Erişim Tarihi: 27 Ekim 2022, <https://dergipark.org.tr/tr/pub/intjcss/issue/30959/336539>.
- Artut, K. (2006). Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ayaydın, A. (2020). Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Öğretimi. Ankara: Pegem akademi.
- Aydın, B. (2011). Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Web Sayfalarının Tasarım İlke ve Elemanları Açısından Analizi ve Bir Web Tasarımı Örneği. Yüksek Lisans Tezi. Diyarbakır: Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aygenç, F. (1990). Kukla Animasyon Üzerine Bir Deneme çalışması. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Sanat Eseri. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Balcıoğlu, S. (2015). Cumhuriyet Dönemi Türk Karikatürü (1923-1983), Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Barrios, AG (2012). Zoomorfizm: Drama Karakterleri İçin Bir Analiz Modeli. Chinese Semiotics Studies., 8, 88–100.

- BECER, E. (2002). “İletişim ve Grafik Tasarım”. Ankara: Dost Yayınevi.
- Bingöl, M. (2016). Temel Tasarım Eğitiminde Kavramdan Üç Boyuta Geçişe Yönelik Bir Uygulama Örneği. İdil Dergisi, 5;21, 339-362. Erişim Tarihi: 10 Aralık 2022.
- Bishop, R. (2019). “Shape Language” The Character Designer. İsveç: 21D Sweden AB Press.
- Bunulday, S. (2001). Bauhaus’un Türkiye’deki Sanat Eğitimine Etkileri ve Yansımaları. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Cevizci, A. (1999). Paradigma Felsefe Sözlüğü. İstanbul: Engin Yayıncılık.
- Coşkun, S. (2013). İnsansal Varoluş ve Özün Belirlenimi Olarak Yabancılaşma ve Özgürleşme. Dergipark. Erişim Tarihi: 30 Ağustos 2024, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/149823>
- Çakmak, S. ve Karoğlu, A. (2020). Dijital Sanat Bağlamında Animasyon Film Karakter Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. İdil Dergisi, 67, 515-527. Erişim tarihi: 30 Ağustos 2024, <https://www.idildergisi.com/makale/pdf/1581025695.pdf>
- Çeşmeli, İ. (2014). Sogd Sanatında Bazı Zoomorfik Atribüleri (Sogdian Sanatından Bazı Özellikler). Art-Sanat Dergisi, Sayı 2, 51-79. Erişim Tarihi: 26 Ağustos 2024, <https://dergipark.org.tr/en/pub/iuarts/issue/8770/109629> .
- Dilmaç, O. (2015). Tasarım Eğitimi Tarihi ve William Morris. İdil Dergisi,4;16, 1-16. Erişim Tarihi: 28 Ekim 2022, <https://www.idildergisi.com/makale/pdf/1420639775.pdf> .
- Gezer, Ü. (2019). Çağdaş Sanat ve Tasarım Eğitiminde Görsel Tasarım Öğeleri ve İlkeleri. Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi. 595-614. Erişim Tarihi: 15 Aralık 2022, <https://www.ulakbilge.com/makale/pdf/1567692023.pdf> .
- Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü, (Çev: E. Erduran, Ö. Erduran). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Gökay, M. (2020). Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Öğretimi. Ankara: Pegem Akademi.

- Gökçearslan, A. (2010). Canlandırmalarda: Mizah, Anatomik yapı ve Karakter Tasarımı, 0(23), 79-91. Erişim Tarihi: 11 Aralık 2022, <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunigsed/issue/2579/33176> .
- Gürcüm, B. H., Kartal S. (2017). Bauhaus İle Tasarıma Dönüşen Zanaat. İdil Dergisi, 6;34, 1767-1798. Erişim Tarihi: 3 Kasım 2022, <https://www.idildergisi.com/makale/pdf/1500186220.pdf> .
- İçden, M.K. (2020). Heykelde Antropomorfik Nesneler ve Biçim Araştırmaları. Sanaatta Yeterlik Sanat Çalışması Raporu. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü. Erişim Tarihi: 26 Ağustos 2024, file:///C:/Users/nzclcl/Downloads/634641%20(2).pdf .
- Korkut, T. (2019). Tao-Klarceti Bölgesi Dini Mimarisinde Görülen Zoomorfik Plastik Bezeme Örnekleri. Akdeniz Sanat Dergisi, 13 (23), 801-816. Erişim Tarihi: 26 Ağustos 2024, <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/809950> .
- Norkuziyeva, D.Ş. (2022). Zoomorfizlaring Etnolingvomadaniy Xususiyatlari. FAN, TA'LIM VA AMALIYOTNING INTEGRASIYASI, 3 (6), 327-331. Erişim Tarihi: 26 Ağustos 2024, <https://journal.bilig.uz/isepsmj/article/view/390> .
- Saraç, H. (2018). Okul Öncesi Dönem Çocuklarına Yönelik Çizgi Filmlerde Toplumsal Cinsiyetin İnşası: Niloya Örneği. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi. Erişim Tarihi: 29 Ağustos 2024, <http://nek.istanbul.edu.tr:4444/ekos/TEZ/57775.pdf> .
- Sumijati, S. (2013). Antropomorfik ve Zoomorfik Dalam Seni Rupa Suku Bangsa Sumba Timur. Humaniora, 0 (9), 77-86. Erişim Tarihi: 26 Ağustos 2024, <https://journal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/2054/1854> .
- Tamser, H. (2024). Human-Animal Encounters in Contemporary Chinese and Turkish Literature. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Koç Üniversitesi. Erişim Tarihi: 26 Ağustos 2024, file:///C:/Users/nzclcl/Downloads/870543.pdf .

Topbasan, V. (2013). Dijital İllüstrasyon ve Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarım. Yüksek Lisans Tezi. Hatay: Mustafa Kemal Üniversitesi. Erişim Tarihi: 29 Ağustos 2024, file:///C:/Users/nzclcl/Downloads/DIJITAL_ILLUSTRASYON_VE_BILGISAYAR_OYUNL.pdf .

Yıldırım, B. (2022). Zoomorfik Seramikler ve Çağdaş Seramik Sanatından Seçilmiş Örnekler, Konya Sanat Dergisi, 5, 15-38.

İnternet: Arts and Crafts. Web: <https://netvent.com/arts-and-crafts-akimi/> adresinden 28 Şubat 2023’de alınmıştır.

İnternet: Arsızsanat: Sanatın Yolculuğunun İlk Adımı Mağara Resimleri. Web: <https://arsizsanat.com/sanatın-yolculugunun-ilk-adımı-magara-resimleri/> adresinden 28 Ağustos 2024 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Character desing: Tips on how to desing characters. Web: [Karakter Tasarımı Yapma ve Karakterlerin Nasıl Tasarlanacağına Dair İpuçları \[Öğren\]](https://designyourway.net/karakter-tasarımı-yapma-ve-karakterlerin-nasıl-tasarlanacağına-dair-ıpuçları-öğren/) (designyourway.net) adresinden 25 Mart 2023 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Coomicbook.com, (2022). Web: <https://comicbook.com/dc/news/dc-reveals-aquamen-character-designs-first-look/#12> 7 Mayıs 2024 tarihinde alındı.

İnternet: Dw.com, (2004). Tarzan. Web: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Tarzan#:~:text=Tarzan%20Edgar%20Rice%20Burroughs%20taraf%C4%B1ndan,Lord%20ve%20Lady'nin%20o%C4%9Fullar%C4%B1d%C4%B1r> 3 Mayıs 2024 tarihinde alındı.

İnternet: Hawkgirl. Web: <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Hawkgirl> adresinden 25 Ocak 2024 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Hayvan figürleri ve sembolizm. Web: <https://www.miamantra.com/blog/icerik/hayvan-figurleri-sembolizm> adresinden 27 Ocak 2024 tarihinde alınmıştır.

- İnternet:** Kahramangiller.com, (2017). Aquaman. Web: <https://www.kahramangiller.com/cizgi-roman/dc-super-kahraman-dosyalari-aquaman/> 8 Mayıs 2024 tarihinde alındı.
- İnternet:** Mustafakaragöl: Dünyanın en eski 10 Sanat eseri. Web: <https://mustafakaragol.com/dunyanin-en-eski-10-sanat-eseri.html> adresinden 30 Mart 2023 tarihinde alınmıştır.
- İnternet:** TDK (2024). Web: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden 1 Nisan 2024 tarihinde alınmıştır.
- İnternet:** TDK (2023). Web: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden 17 Nisan 2023 tarihinde alınmıştır.
- İnternet:** Tarihlisanat: Mağara Resimleri- İlk İnsanlar ve Büyülü Eller. Web: <https://www.tarihlisanat.com/magara-resimleri-buyulu-eller/#:~:text=Bilim%20insanlar%C4%B1%20ma%C4%9Fara%20resimlerinin%20bir,e%C4%9Fiyorlar%20ve%20daha%20rahat%20avlan%C4%B1yorlard%C4%B1> adresinden 29 Mart 2023 tarihinde alınmıştır.
- İnternet:** Tarzan. (2024). In *Wikipedia*. Web: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Tarzan_\(film,_1999\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Tarzan_(film,_1999)), 2 Mayıs 2024 tarihinde alındı.
- İnternet:** Tarzan, Ormanın Efendisi. (2024). In *Wikipedia*. Web: https://en.wikipedia.org/wiki/Tarzan,_Lord_of_the_Jungle, 2 Mayıs 2024 tarihinde alındı.
- İnternet:** Wikipedia. (2024). Web: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Tarzan#:~:text=Tarzan%20Edgar%20Rice%20Burroughs%20taraf%C4%B1ndan,Lord%20ve%20Lady'nin%20o%C4%9Fullar%C4%B1d%C4%B1r> 3 Mayıs 2024 tarihinde alındı.
- İnternet:** Zoomorphic-art: zoomorphic art. Web: <https://www.artlex.com/zoomorphic-art/> adresinden 7 Nisan 2023 tarihinde alınmıştır.
- İnternet:** Zoomorphism.com: literary devices. Web: <https://literarydevices.net/zoomorphism/> adresinden 4 Nisan 2023 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Zoomorphism.com: zoomorfizm. Web: <https://literarydevices.net/zoomorphism/> adresinden 29 Mart 2023 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Zoomorphism-examples: Absolutely Wild Zoomorphism Examples. Web: <https://smartblogger.com/zoomorphism-examples/> adresinden 3 Nisan 2023 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Zoomorphism.com. (2024). Wikipedia. Web: <https://en.wikipedia.org/wiki/Zoomorphism> adresinden 25 Haziran 2024 tarihinde alınmıştır.

Karabulut, N. (2004). Sanat Eğitiminde Öğretim Alanları ve Bir Alt Disiplin Olarak Sanat Eleştirisi. Doktora Tezi. Erzurum.

Karashinoğlu, Ş.(2021). Karakter Tasarımında Biçimsel Yaklaşımlar. Akademik Sanat Dergisi,24-35.

Keten, H. (2016). Modern Sanatın Nesnesi Olarak ‘Hayvan’, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 8(15), 285-300.

Khramova, MN. (2015) Modern Avrupa Kültüründe Zoomorfik Görüntülerin Semantiği. Yüksek Lisans Tezi.

Kırıçoğlu, O. T. (2002). Sanatta eğitim Görmek, Öğrenmek, Yaratmak. Ankara: Pegem Akademi.

Kindt, J. (2019). Antik Yunan Dininde Hayvanlar: İlahi Zoomorfizm ve Antropomorfik İlahi Beden. Antik Yunanistan'da Doğa – Mit – Din. Franz Steiner Verlag.

Kuula, I. (2016). Using Animation To Illustrate A Storybook. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Finlandiya: Tampere University of Applied Sciences.

Lai, K. (2014). Canavarlar olarak maskelenmiş, Melezliğin Kültürel İmgeleminde Zoomorfizm'in bir analizi. Aisthesis Dergisi, 3, 11–13.

- Lemm, V. (2018). Nietzsche'nin Hayvanları-Kültür, Politika ve İnsanın Hayvanlığı. Çev. Volkan Ay. İstanbul: Gram Yayınları.
- Medvedeva, EV ve Kolomiets, SV (2020). Fantastik Dünyalar Yapımında Zoomorfizm. & DK'de Bataev (Ed.), Modern Globalizm Bağlamında Sosyal ve Kültürel Dönüşümler Turkayev'in 80. Yıldönümüne Adanmış Hassan Vakhitovich, cilt 92. European Proceedings of Social and Behavioral Sciences (s. 706-712). Avrupa Yayınevi. Erişim Tarihi: 14 Kasım 2022, <https://doi.org/10.15405/epsbs.2020.10.05.95>.
- Özden, Z. ve Ülgen, Ç.(2015). Canlandırma Filmi Yapım Sürecinde Karakter Tasarım Aşaması. Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, 23-38.
- Özsoy, V. & Ayaydın, A. (2016). Görsel Tasarım Öge ve İlkeleri. Ankara: Pegem Akademi.
- ÖZSOY, V. (2003), Görsel Sanatlar Eğitimi; Resim-iş Eğitiminin Tarihsel ve Düşünsel Temelleri. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- Parla, J. (2005). Edebiyatta Karakter ve Tip. Kitaplık Dergisi,2;83, 77-80.
- Pikkov, Ü. (2010). Animasophy Theorecital Writings on the Animated Film. Estonya: Estonian Academy of Arts Press.
- Polson, Tod (2013). The Noble Approach: Maurice Noble and the Zen of Animation Design. California: Chronicle Books Press.
- Samancı, Ö. (2004). Animasyonun Önlenebilir Yükselişi. İstanbul: Lebib Yalkın Yayınları.
- Şenler, F. (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye de ki Yansımaları, 3, 99-114. Erişim Tarihi: 12 Aralık 2022, <https://dergipark.org.tr/tr/pub/turkiyat/issue/16673/330713>.
- Tezcan (Balta), G. (1990). Animasyon Üretim Tekniklerinin Deneysel Analizi Üzerine Bir Araştırma. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Sanat Eseri. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.

Tillman, B. (2012). Creative Character Design. Waltham: Taylor & Francis.

Türk, N. (2022). Görsel Sanatlarda Hayvan İmgesinin Hayvan Oluş Bağlamında Tezahürü. Kültür ve İletişim Dergisi, 25(2), 497-537. Erişim Tarihi: 30 Ağustos 2024, <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2511187> .

Ulutaş, M.(2021). Çizgi Karakter Tasarımı eğitimi Bağlamında “Antromorfizm”. Yüksek Lisans Tezi. Diyarbakır: Dicle Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Ünal, S. ve Ada, S. (2004). Öğretmenlik Mesleğine Giriş. İstanbul: Marmara Üniversitesi Yayın-Teknik Eğitim Fakültesi Yayın.

Whitehead, M. (2012). Animasyon Filmler. İstanbul: Kalkedon Yayın.

Wright, A., Jean (2013). Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch. Burlington: Francis and Taylor.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2006). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayınevi.

Yıldırım, B. (2022). Zoomorfik Seramikler ve Çağdaş Seramik Sanatından Seçilmiş Örnekler. Konya Sanat Dergisi. 5, 15-38. Erişim Tarihi: 19 Ocak 2023, <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2758884>.

Yolcu, E. (2022). Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri. Ankara: Pegem Akademi.

9. GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel 1. Kelebeğin başkalaşımı.

<https://tr.pinterest.com/pin/519110294551131621/>

Görsel 2. Kompozisyon (1899).

<https://www.museumaacm.org/exhibitions/awd-ipswich/MAACM%20-%20Arthur%20Wesley%20Dow%20-%20His%20Beloved%20Ipswich%20Exhibit%20Checklist.pdf>

Görsel 3. Bauhaus Müfredatı (Türkçe).

<https://www.idildergisi.com/makale/pdf/1500186220.pdf>

Görsel 4. James Stuart Blackton- Humorous Phases of Funny Faces, 1906.

<https://tr.pinterest.com/pin/148829962673470494/>

Görsel 5. Richart Fenton Outcalt- The Yellow Kid, 1894.

<https://www.mycomicshop.com/search?q=The%20Yellow%20Kid%20%201>

Görsel 6. John Ayrton Paris, Thaumatrope, 1825.

<https://viztervyak.wordpress.com/2017/11/26/taumatrop/>

Görsel 7. Zoetrope çalışma mekanizması.

1. <https://awesam333.wordpress.com/2014/02/25/difference-between-zoetrope-and-praxinoscope/>

2. <https://soundcloud.com/henri-colombat/sets/zoetrope-project>

Görsel 8. Charles-Emile Reynaud, 1872.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope>

Görsel 9. Winsor McCay, The Sinking of the Lusitania, 1915.

[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Sinking_of_the_Lusitania#/media/File:The_Sinking_of_the_Lusitania_\(Winsor_McCay,_signed_cel\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Sinking_of_the_Lusitania#/media/File:The_Sinking_of_the_Lusitania_(Winsor_McCay,_signed_cel).jpg)

Görsel 10. Emile Cohl, Fantasmagorie, 1908.

1. <https://cicicee.com/wp-content/uploads/2016/06/ilk-cizgi-film-3.jpg>
2. <https://www.sinemalar.com/film/19343/fantasmagorie>
3. <https://www.sopitas.com/cine-y-tv/el-secreto-de-fantasmagorie-la-primera-caricatura/>

Görsel 11. Emile Cohl, Clair de Lune Espagnol, 1909.

<https://drgrobsanimationreview.com/wp-content/uploads/2019/04/clair-de-lune-espagnol-c2a9-c389mile-cohl.jpg>

Görsel 12. Walt Disney, Silly Symphony Flowers And Tress (1932), Steamboat Willie (1928).

1. https://en.wikipedia.org/wiki/Flowers_and_Trees#/media/File:Silly_symphony.jpg
2. <https://www.ebay.com.hk/itm/393419122544>

Görsel 13. “The Smurfs” (Şirinler), 1981.

<https://www.justwatch.com/tr/tv-sovu/sirinler>

Görsel 14. David Lowery, Jurassic Park storyboard’undan bir sayfa.

https://www.reddit.com/r/Moviesinthemaking/comments/temq6i/storyboards_from_jurassic_park_1993_by_storyboard/#lightbox

Görsel 15. Alaaddin Filmine ait Karakter Formları.

<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/203766>

Görsel 16. Lotte Reiniger, The Adventures of Prince Achmed, 1926.

1. <https://theshopfloorproject.com/products/lotte-reiniger-the-adventures-of-prince-ahmed>
2. <https://thelastdrivein.com/2017/03/27/the-art-of-lotte-reiniger-the-adventures-of-prince-achmed-1926/>

3. <https://themoviescreenscene.wordpress.com/2019/08/31/the-adventures-of-prince-achmed-1926/>

Görsel 17. Osvaldo Cavandoli, La Linea, 1971.

<https://www.otekisinema.com/la-linea-bay-merakli/>

Görsel 18. Metegol Karakter Tasarımları.

<http://www.animasyongastesi.com/wp-content/uploads/2015/02/Metegol-Karakter-Tasar%C4%B1m12.jpg>

Görsel 19. Michael J. Wilson, Ice Age (Buz Devri), 2002.

<https://www.kesinbilgi.com/wp-content/uploads/2019/12/Buz-Devri-Karakterleri.jpg>

Görsel 20. Sailor Moon karakterleri.

<https://www.npr.org/2022/03/25/1088362014/why-sailor-moon-is-beloved-by-so-many-30-years-later>

Görsel 21. Sailor Moon Karakterleri Silüeti.

<https://tr.pinterest.com/pin/50876670778828161/>

Görsel 22. Discovery Family, Tutenstein, 2003-2008.

<https://ro.wikipedia.org/wiki/Tutenstein#/media/Fi%C8%99ier:Tutenstein.jpg>

Görsel 23. Chuck Jones, Wile E. Coyote & Road Runner, 1949.

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/8/88/Tobeepornottobeep.jpg>

Görsel 24. Bizon, M. Ö. 14.000-18.500 dolayları Altamira Mağarası, İspanya.

<https://yolcu360.com/blog/tarih-oncesi-donemden-10-magara-sanati-etkileyici-magara-resimleri/>

Görsel 25. Sfenks heykeli, Mısır.

<https://www.bizsiziz.com/misirda-yer-altinda-yeni-bir-sfenks-heykeli-daha-bulundu/>

Görsel 26. Aslan insan heykelciğı, 35.000-41.000.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Lion-man#/media/File:Loewenmensch2.jpg>

Görsel 27. Bastet' in bronz figürü, M.Ö. 900-600, Mısır.

<https://www.artlex.com/zoomorphic-art/>

Görsel 28. Sutton Hoo Gemi Mezarından Kemer Tokası.

<https://www.artlex.com/zoomorphic-art/>

Görsel 29. Humorous Phases of Funny Faces, James Stuart Blackton, 1906.

<https://www.amazon.com.tr/Animated-Drawings-Humorous-Blackton-Considered/dp/B07C82QYK2>

Görsel 30. Emile Cohl, Fantasmagorie, 1908.

<https://www.lospaziobianco.it/eppur-si-muovono-emile-cohl-e-la-nascita-dellanimazione/>

Görsel 31. Marvel, Stan Lee ve Steve Ditko, Spider-Man, 1962.

<https://evrimagaci.org/eser/orumcek-adam-815>

Görsel 32. DC Comics, Bob Kane ve Bill Finger, Catwomen, 1940 & Batman, 1939.

<https://tripwiremagazine.co.uk/headlines/batman-catwoman-begins-on-december-1-from-dc/>

Görsel 33. Edgar Rice Burroughs, Tarzan of the Apes, 1912.

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Tarzan#/media/Dosya:Radjpg3.jpg>

Görsel 34. Hall Foster, Tarzan, 1928.

<https://www.pinterest.com/pin/418271884119904048/>

Görsel 35 . Disney, Tarzan, 1999.

<https://www.cocuklasinema.com/film-detay/tarzan-118>

Görsel 36. Glen Keane with “Tarzan” form.

<https://tr.pinterest.com/pin/166985098672573861/>

Görsel 37. Clipart, “Tarzan” karakteri silüet.

<https://tr.pinterest.com/pin/746964288201278985/>

Görsel 38. Glen Keane with “Tarzan” karakteri anatomik yapı.

<https://i.pinimg.com/originals/ad/bf/fe/adbf39d08dfb9bcc4562b9b9d81829.png>

Görsel 39. Walt Disney, “Tarzan” karakteri giydirilmesi.

<https://www.pluggedin.com/movie-reviews/tarzan/>

Görsel 40. Walt Disney, ”Tarzan” karakteri renklendirilmesi, 1999.

<https://www.drawingtutorials101.com/how-to-draw-tarzan>

[https://disney.fandom.com/wiki/Tarzan_\(character\)/Gallery?file=Tarzan_Character.png](https://disney.fandom.com/wiki/Tarzan_(character)/Gallery?file=Tarzan_Character.png)

Görsel 41. More Fun Comics dergisi, 73.Sayı, 1941.

<https://www.kahramangiller.com/cizgi-roman/dc-super-kahraman-dosyalari-aquaman/>

Görsel 42. Peter David, Aquaman, 1993.

<https://www.kahramangiller.com/cizgi-roman/dc-super-kahraman-dosyalari-aquaman/>

Görsel 43. Sketchok, ”Aquaman” karakterinin formu.

https://litsupervs.best/product_details/27069199.html

Görsel 44. Shutterstock, ”Aquaman” karakteri silüet,2023.

<https://www.shutterstock.com/it/image-vector/bandung-indonesia-3-december-2023-aquaman-2395885765>

Görsel 45. DC Rebirth, “Aquaman” karakteri anatomi, 2017.

<https://imgur.com/other-dc-rebirth-aquaman-design-was-almost-inspired-by-dceu-aquaman-T5sxD4G>

Görsel 46. Ghostly, “Aquaman” karakteri giydirilmesi ve aksesuar, 2022.

<https://www.google.com/imgres?imgurl=https://m.media-amazon.com/images/I/71VLya9bbOL.jpg&tbnid=mczAYsFgvqUnaM&vet=1&imgrefurl=https://www.amazon.com.tr/Kismet-Decals-Underworld-Lisansl%C4%B1->

<https://www.kartmas.com/dp/B08WPPXMXB&docid=XTGgLJPx7XCCnM&w=1200&h=1200&hl=tr-TR&source=sh/x/im/m1/2&kgs=c243d7edf312fb90&shem=abme,trie>

Görsel 47. Ghostly, “Aquaman” karakteri renklendirilmesi, 2022.

<https://art.alphacoders.com/arts/view/153567>

Görsel 48. “Spider-Man”, Stan Lee & Steve Ditko, Marvel Comics, 1962.

<https://www.sonkaleizmir.com/yazdir.asp?haberid=102950>

Görsel 49. Sketchok, Spider-man form.

<https://tr.pinterest.com/pin/919156605173285414/>

Görsel 50. Spider-man silüet.

<https://tr.pinterest.com/pin/592223419781334160/>

Görsel 51. Blueprints, Spider-man anatomik yapısı.

<https://tr.pinterest.com/pin/61150508575174317/>

Görsel 52. Luca Maresca, Spider-man kıyafet ve aksesuar, 2020.

1. <https://tr.pinterest.com/pin/1337074874958230/>

2. <https://tr.pinterest.com/pin/45458277481424588/>

Görsel 53. Patrick Gleason, Spider-man renklendirme.

<https://tr.pinterest.com/pin/68746101620/>

Görsel 54. “Hawkgirl(Shayera Thal/ Shiera Hall)”, DC Comics, 1940.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Hawkgirl#/media/File:Hawkgirl_\(Shiera_Sanders_Hall\).png](https://en.wikipedia.org/wiki/Hawkgirl#/media/File:Hawkgirl_(Shiera_Sanders_Hall).png)

Görsel 55. Sketchok, Hawkgirl form yapısı.

<https://sketchok.com/comics-and-movies/superheroes/how-to-draw-hawkgirl-dc-superheroine/>

Görsel 56. DC Comics, Hawkgirl karakterine ait silüet, 1940.

Görsel 57. Nathan Greno, Hawkgirl Anatomik Yapı.

<https://www.pinterest.jp/pin/712342866082865732/>

Görsel 58. Dennis Neville, Hawkgirl kanat anatomisi, 1999.

<https://www.deviantart.com/jonbarks/art/Hawkgirl-backside-1031249862>

Görsel 59. Dennis Neville, Hawkgirl giyim ve aksesuar, 1999.

<https://nothingbutcomics.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/06/hawkgirl.gif>

Görsel 60. Loomis, Hawkgirl renklendirme, 2013.

<https://co.pinterest.com/pin/439030663663716739/>

Görsel 61. Nazlı Çelik Ateş, “Buka”, Aİ, 2024.

Arka plan: https://www.freepik.com/free-vector/blank-nature-park-landscape-daytime-scene_16254277.htm#fromView=search&page=2&position=18&uuid=0a187e66-c533-4fb2-9c98-1c2733592caa

Görsel 62. Nazlı Çelik Ateş, “Buka” karakteri silüet, Aİ,2024.

Görsel 63. Nazlı Çelik Ateş ,“Buka” karakteri yüz hareketleri, Aİ, 2024.

Görsel 64. Nazlı Çelik Ateş, “Buka” karakteri anatomik yapı, Aİ, 2024.

Görsel 65. Nazlı Çelik Ateş, “Buka” karakteri giyim ve aksesuar, Aİ, 2024.

Görsel 66. Nazlı Çelik Ateş, ”Buka” karakteri renklendirilmesi, Aİ, 2024.

Görsel 67. Nazlı Çelik Ateş, “Bayman” isimli karakter, Aİ, 2024.

Görsel 68. Nazlı Çelik Ateş, ”Bayman” karakteri silüet,Aİ,2024.

Görsel 69. Nazlı Çelik Ateş, “Bayman” karakteri anatomik form, Aİ,2024.

Görsel 70. Nazlı Çelik Ateş ,“Bayman” karakteri yüz hareketleri,Aİ,2024.

Görsel 71. Nazlı Çelik Ateş ,“Bayman” karakteri giyim ve aksesuar, Aİ, 2024.

Görsel 72. Nazlı Çelik Ateş , “Bayman” karakteri renklendirilmesi, Aİ, 2024.



10.ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı-Soyadı: Nazlı ÇELİK ATEŞ

Eğitim ve Mesleki Geçmişi

- 2021-2022 Dicle Üniversitesi Rektörlüğü Basın Yayın ve Halkla İlişkiler Grafik Tasarım Kadrosu
- 2017-2021 Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Öğretmenliği Programı.
- 2011-2015 Atatürk Lisesi

Sergiler

- Dicle Üniversitesi “Bi’ Sergi” Sergisi (2018).
- Dicle Üniversitesi “KURGU” Sergisi (2019).
- Dicle Üniversitesi “İKİÜÇDÖRT” Sergisi (2019).
- Dicle Üniversitesi “Anadolu’dan Esintiler” Sergisi (2020).
- Dicle Üniversitesi ve DÜBAP iş birliği ile hazırlanan “Ahenk Karma Sergi” Sergisi (2022).

Belgeler

- Resim Sanat Eğitimi Sertifikası (2017).
- Sulu Boya Resim Sertifikası (2017).
- Joven Academia Girişimcilik Sertifikası (2022).
- Joven Academia Beden Dili ve Diksiyon Sertifikası (2022).
- Joven Academia Topluluk Önünde Konuşma ve Hitabet Sanatı Sertifikası (2022).

Sempozyumlar

- Çelik Ateş, N. (2021). Marka, Logo ve Amblem Tasarımlarında Kullanılan Renklerin Psikolojik Algı Bağlamında İncelenmesi, 7- 8 Kasım Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Lisansüstü Öğrenci Sempozyumu (Özet Bildiri/Sözlü Sunum).

