

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI
SANATTA YETERLİLİK TEZİ

**CANLANDIRMA FİLMCİLİĞİNDE KÜLTÜR VE KARAKTER TASARIMI ETKİLEŞİMİ:
ANADOLU GİYİM VE AKSESUAR TASARIMLARI ÇERÇEVESİNDE IŞIK ADASI PROJESİ**

Hazırlayan
Çağdaş Ülgen

Danışman
Prof. Nesrin Önlü

İZMİR / 2019

YEMİN METNİ

“Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı”na “Sanatta Yeterlilik Tezi” olarak sunduğum “Canlandırma Filmciliğinde Kültür ve Karakter Tasarımı Etkileşimi: Anadolu Giyim ve Aksesuar Tasarımları Çerçevesinde Işık Adası Projesi” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih ... / ... / ...

Çağdaş ÜLGEN

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün / / tarih ve sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği' nin maddesine göre Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı öğrencisi Çağdaş Ülgen'in "Canlandırma Filmciliğinde Kültür ve Karakter Tasarımı Etkileşimi: Anadolu Giyim ve Aksesuar Tasarımları Çerçevesinde Işık Adası Projesi" konulu tezi incelenmiş ve aday / / tarihinde, saat’da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin olduğuna oy ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

ÜYE

ÜYE

ÜYE

ÜYE

Özet

Canlandırma sanatı yazıyla başlayan ardından görsel tasarımların oluşturulup hareket, ses ve müzik ile birleştirildiği çok yönlü bir sanat disiplindir. Karakter tasarımı canlandırma sanatının üretim sürecinde geniş bir yer kaplaması nedeni ile canlandırma sanatının önemli bir noktasıdır. Pek çok canlandırma yapıtı başrol karakterinin adı ve görüntüsü ile anılmaktadır.

Canlandırma karakterlerinin nitelikli bir şekilde tasarlanması, başarılı canlandırma projelerinin gerçekleştirilmesindeki kilit noktalardan biridir. Gerçekleştirilecek canlandırma projelerinin başarısını arttırmak için öncelikle başarılı karakter tasarımlarının oluşturulmasının gerekmektedir. Bu nedenle başarılı canlandırma karakterlerinin nasıl gerçekleştirilebileceği çalışmamızın ana konusu olarak seçilmiştir.

Başarılı canlandırma karakter tasarımlarının yazınsal ve görsel olarak nasıl oluşturulduğunu belirlemek için öncelikle konu hakkında yazılmış yazılı kaynaklar taranmış ve çalışmamız içerisinde bulduğumuz sonuçlar paylaşılmıştır. Yaptığımız yöntem araştırmasının ardından, yaklaşık 150 kadar canlandırma örneği canlandırma tarihindeki yerleri ve ait oldukları coğrafya çerçevesinde incelenmiştir.

Yapılan yöntem araştırmaları ve örnek incelemeler sonucunda, canlandırma karakter tasarımlarının üretildiği farklı coğrafya ve zaman periyotlarının, yöntem ve tekrar eden temaları ortaya çıkmıştır. Karakterlerin yazınsal tasarımlarının oluşturulmasında kullanılan yöntemler pek çok hikaye anlatımı içeren sanat ile ortak olurken, karakterlerin görsel tasarımının oluşturulmasında kullanılan yöntemlerin de pek çok plastik sanat dalları ile ortak noktalara sahip olduğu ortaya çıkmıştır. Örnek incelemeler de, farklı tarih dönemleri ve coğrafi konumların, farklı canlandırma sanatı izleyicilerini hedef aldığı ve bu doğrultuda karakterler geliştirdikleri ortaya çıkmıştır.

Yapılan araştırmalar çerçevesinde elde edilen yöntemler araştırmanın son kısmında uygulanarak, elde edilen yöntemlerin deneyleri gerçekleştirilmiş ve çalışmanın son kısmına karakter tasarım örnekleri olarak eklenmiştir. Tez çerçevesinde elde edilen araştırma sonuçları uygulamacılara kuramsal bir kaynak oluştururken, örnek karakterler de gelecekte üretilecek olası canlandırma projeleri için bir başlangıç noktası oluşturmaktadır.

Abstract

Animation is a multidisciplinary art form that starts with a text and afterward visually designed, which those designs combine with motion, sound and music in the later stages. Character design cover a large area in animation production process, because of this reason it has an important position in the animation production process. Many animation project is remembered after the main character's name and image.

Character design in animation is one of the most important part in a successful animation project. To make future animation projects much more successful, first of all knowledge about character designs must improve. Because of this reason we decide to make how to create successful character design as a main subject of our research.

To understand how a successful character designs can be made we checked the written, and video materials about fiction character creation and share our findings in this thesis. After our written material research, we analyze more or less 150 animation projects according to their importance in animation history and their location.

In the conclusion of methodical research and example studies, methods that is been using for animation character design in different period of times and locations has been revealed. It occurred that while creating the writing stage of a character design for animations, the used methodology is same with many other storytelling arts such as cinema and theater, methods that is been using for visual creation of a character design process is also similar or same with other plastic arts. Example studies show that different dates in history and different locations have aimed different target audience and design characters accordingly.

In the final stage of our study we produce example character designs according to our findings. While methodical research makes a good resource for future researchers, example characters that had been created could be used in future animation projects.

Önsöz

Akademik yazımın kurallarını ve yöntemini bana öğreterek akademik yazıları gerçekleştirmemi mümkün kılmış değerli insan Prof. Dr. Zafer Özden'i saygı ve sevgi ile anar, teşekkürü kendisine bir borç bilirim. Tez konusunu seçerken isteklerimi göz önünde bulundurup bana yardımcı olan tez danışmanım Sayın Prof. Nesrin Önlü'ye teşekkürlerimi sunarım. Bu çalışmayı inceleyerek bilimsel açıdan yeterli olmasına katkı sağlayan tüm Jüri üyelerine teşekkür ederim. Tezin biçimsel olarak tez yazım kurallarına uygunluğunu denetlememde ve düzeltmemde bana yardımcı olan, değerli dostlarım İmge Şenseçer ve Alpay Hükümdar'a emekleri için teşekkürler. Tüm eğitim hayatım boyunca benden maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen her zaman yanımda olan sevgili aileme de teşekkürü bir borç bilirim.

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	ii
TUTANAK.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
ŞEKİLLER VE TABLOLAR LİSTESİ.....	ix
GİRİŞ.....	1

1. BÖLÜM: CANLANDIRMA FİLMCİLİĞİ KARAKTER TASARIMINDA YAZIM SÜREÇLERİ

1.1. Karakter Tasarımı Yazım Süreci ve Senaryo ile Etkileşimi.....	6
1.1.1. Karakterin veya Olayların Yönlendirmesi Bağlamında Senaryo.....	7
1.1.2. Karakterin Mücadelesi Bağlamında Senaryo.....	10
1.2. Karakter Tasarımında Yazım Süreçleri.....	14
1.2.1. Karakterin Adı	16
1.2.2. Karakterin Özgeçmişi.....	21
1.2.3. Karakterin Kişilik Özellikleri.....	25
1.2.4. Karakterin Konuşma Şekli.....	39
1.2.5. Karakterin Diğer Karakterler ile İlişkisi	44

2. BÖLÜM: CANLANDIRMA FİLMCİLİĞİ KARAKTER TASARIMINDA GÖRSEL SÜREÇLER

2.1. Karakter Tasarımında Görsel Süreçlerin Projeler ile Etkileşimi.....	48
2.1.1. Karakter Tasarımında Üslubun Aktarımı	49
2.1.2. Karakter Tasarımında Belirleyici Etken Olarak Canlandırma Tekniği	53
2.2. Karakter Tasarımında Görsel Süreçler.....	58
2.2.1. Araştırma, Etüd ve Yeniden Üretim	59
2.2.2. Silüet, Ritim ve Koyu Değeri.....	66
2.2.3. Portre.....	70
2.2.4. Giyim ve Aksesuarlar.....	74
2.2.5. Karakter, Ortam İlişkisi	80

	viii
2.2.6. Renk Tasarımı.....	86
2.2.7. Karakterlerin Birbirleri ile Görsel Uyumu.....	91
2.2.8. Karakter Sunum Şekilleri.....	95
2.3. Ükelere Göre Dünyada Öne Çıkan, Ana Akım Karakter Tasarımı Tarzları ve Kültür İlişkisi.....	101
2.3.1. A.B.D. ve Disney Tarzı	102
2.3.2. Japonya ve Manga Tarzı.....	117
2.3.3. Avrupa ve Fransa-Belçika Tarzı.....	156
2.3.4. Türkiye'deki, Canlandırma Filmciliğinde Karakter Tasarımları.....	210
3. BÖLÜM: ANADOLU'DA YAŞAMIŞ HİTİT, FRİG, GRİT GİYİM VE AKSESUAR TASARIMLARI ÇERÇEVESİNDE IŞIK ADASI PROJESİ KARAKTERLERİNİN OLUŞTURULMASI	
3.1. Işık Adası Projesinde Yer Alan Medeniyetlerin Dünya Tarihindeki Yeri, Kültürel Yapısı, Giyim ve Aksesuar Özellikleri.....	239
3.1.1. Hitit Medeniyetinin Dünya Tarihindeki Yeri, Kültürel Yapısı, Giyim ve Aksesuar Özellikleri	239
3.1.2. Girit Medeniyetinin Dünya Tarihindeki Yeri, Kültürel Yapısı, Giyim ve Aksesuar Özellikleri	244
3.1.3. Frig Medeniyetinin Dünya Tarihindeki Yeri, Kültürel Yapısı, Giyim ve Aksesuar Özellikleri	250
3.2. Işık Adası Projesinde Yazılı Karakter Sayfalarının Oluşturulması.....	256
3.2.1. Hitit Medeniyeti Temelli Karakterin Yazılı Özellikleri.....	256
3.2.2. Girit Medeniyeti Temelli Karakterin Yazılı Özellikleri.....	258
3.2.3. Frig Medeniyeti Temelli Karakterin Yazılı Özellikleri.....	261
3.3. Işık Adası Projesinde Görsel Karakter Sayfalarının Oluşturulması.....	263
3.3.1. Hitit Medeniyeti Temelli Karakterin Görsel Özellikleri.....	264
3.3.2. Girit Medeniyeti Temelli Karakterin Görsel Özellikleri.....	270
3.3.3. Frig Medeniyeti Temelli Karakterin Görsel Özellikleri	275
Sonuç.....	284
Kaynakça.....	288
Özgeçmiş	

Şekiller ve Tablolar Listesi

Şekil 1 - René Laloux (Yönetmen). Vahşi gezegen (Fr. La planète sauvage, Film, 1971)

Şekil 2 - Masashi Kishimoto (Yaratıcısı). Naruto (Tv serisi, 2002-2007),

Şekil 3- Grand Snider, 2014, incidentalcomics. Conflict in Literature. 23.04.2019.
<http://www.incidentalcomics.com/2014/05/conflict-in-literature.html>

Şekil 4- Chris Wedge, Carlos Saldanha (Yönetmenler). Buz Devri (İng. Ice Age, Film, 2002)

Şekil 5- Oliver Thomas (Yönetmen). Love, Death & Robots. Good Hunting (Kısa Film, 2019)

Şekil 6- Osvaldo Cavandoli (Yaratıcısı). Bay Meraklı (İtl. La Linea, Tv Serisi, 1972-1991)

Şekil 7- Joseph Barbera, William Hanna (Yaratıcıları). Taş Devri (İng. The Flintstones, Tv serisi, 1960-1966). 27.05.2018. <https://www.imdb.com/title/tt0053502/mediaviewer/rm981402112>

Şekil 8- Warren Kremer, Alfred Harvey (Yaratıcıları). Richie Rich (Tv Serisi, 1982-1984). 27.05.2018 <https://teengazette.files.wordpress.com/2015/08/richie-rich-52.jpg>,

Şekil 9- Varol Yaşaroğlu (Yaratıcısı). Fırıldak Ailesi (Tv Dizisi, 2013-2016). 27.05.2018.
https://www.imdb.com/title/tt6512362/?ref_=tt_rec_tt .

Şekil 10- Justin Roiland, Dan Harmon (Yaratıcıları) Rick and Morty (Tv Serisi, 2013-) Rick'sy Business (11. Bölüm).

Şekil 11- Guillermo del Toro (Yaratıcısı), Trol Avcıları (İng. Trollhunters: Tales of Arcadia, Seri, 2016-2018)

Şekil 12- Justice League Unlimited (Tv dizisi, 2004-2006), Birinci sezon ikinci bölüm.

Şekil 13- Hervé Darmenton. Kid Lucky Vol. 1: Cowboy in training, 2011. Sf. 2

Şekil 14- Jerry Siegel, Joe Shuster (Yaratıcıları) Süpermen (İng. Superman, Tv Serisi, 1941). 03.04.2018 <http://www.imdb.com/title/tt0034247/>

Şekil 15- John Buscema (Kapak Ressamı). Savage She-Hulk Sayı 1, (1980). 04.04.2018

<https://en.wikipedia.org/wiki/She-Hulk#/media/File:Shehulk1st.jpg>

Şekil 16- Mark Dindal (Yönetmen). Şaşkın imparator (İng. The Emperor's New Groove, 2000). 04.04.2018

<http://www.imdb.com/title/tt0120917/>

Şekil 17- Dr. Jekyll and Mr. Hyde (Film, 1986). 04.04.2018.

<http://www.imdb.com/title/tt0821767/mediaviewer/rm3117325824>

Şekil 18- Ron Clements, John Musker (Yönetmenler). Herkül (İng. Hercules, Film,1997)

Şekil 19- Ron Clements, John Musker (Yönetmenler). Herkül (İng. Hercules, Film,1997)

Şekil 20- Ron Clements, John Musker (Yönetmenler). Herkül (İng. Hercules, Film,1997)

Şekil 21- Ron Clements, John Musker (Yönetmenler). Herkül (İng. Hercules, Film,1997)

Şekil 22- Ron Clements, John Musker (Yönetmenler). Herkül (İng. Hercules, Film,1997)

Şekil 23- Ron Clements, John Musker (Yönetmenler). Herkül (İng. Hercules, Film,1997)

Şekil 24- Ron Clements, John Musker (Yönetmenler). Herkül (İng. Hercules, Film,1997)

Şekil 25- Ron Clements, John Musker (Yönetmenler). Herkül (İng. Hercules, Film,1997)

Şekil 26- Gary Trousdale, Kirk Wise (Yönetmenler). Notre Dame'ın Kamburu (İng. The Hunchback of Notre Dame, Film, 1996)

Şekil 27- Mel Blanc ve Seth MacFarlane seslendirdikleri canlandırma karakterleri ile birlikte. 17.07.2018 <http://www.mandatory.com/culture/1047625-voice-actors-behind-many-of-your-favorite-cartoon-characters>

Şekil 28- Aladdin filmi seslendirme sanatçıları seslendirdikleri canlandırma karakterleri ile birlikte. 17.07.2018.

<http://dinosauriens.info/?u=Aladdin++Cast+Images++Behind+The+Voice+Actors>

Şekil 29- Ron Clements, John Musker (Yönetmenler). Aladdin (Film, 1992)

Şekil 30- Charles M. Schulz (Yaratıcısı). Peanuts bant karikatürü (1987). 31.07.2018

<http://jasonsviefromdc.blogspot.com/2017/03/charlie-brown-tries-to-get-his-team.html>

Şekil 31- Charles M. Schulz (Yaratıcısı). The Charlie Brown and Snoopy Show (Tv. Serisi, 1983-1985)

Şekil 32- Charles M. Schulz (Yaratıcısı). Peanuts (Tv. Serisi, 2014-...)

Şekil 33- Charles M. Schulz (Yaratıcısı). Steve Martino (Yönetmen). The Peanuts Movie (Film, 2015)

Şekil 33- Mark Cotta Vaz. The Art of Finding Nemo. Chronicle Books, 2015. Sf.26

Şekil 35- Andrew Stanton, Lee Unkrich (Yönetmenler) Kayıp Balık Nemo (İng. Finding Nemo, Film, 2003)

Şekil 36- Terry Gilliam (Animatör). Monty Python's Flying Circus (Tv. Serisi, 1969–1974)

Şekil 37- Burt Gillett (Yönetmen). Gorilla Mystery (Kısa Film, 1930)

Şekil 38- Don Chaffey (Yönetmen). Taş Devri (İng. One Million Years BC, Film, 1966)

Şekil 39- Steven Spielberg (Yönetmen). Jurassic Park (Film, 1993) .12.08.2018
<https://www.imdb.com/title/tt0107290/mediaviewer/rm3885450496>

Şekil 40- Aaron Ehasz, Justin Richmond (Yaratıcıları). Ejderhalar Prensi (The Dragon Prince, Tv. Serisi, 2018-...), Echoes of Thunder (1. Sezon, 1. Bölüm).

Şekil 41- How to draw from imagination why is it so hard. 26.10.2017
<https://www.sketchbook.com/blog/how-to-draw-from-imagination-why-is-it-so-hard/>

Şekil 42- Xx-snowdust (Sanatçı). RISD Bike(Resim). 26.10.2017
<https://xx-snowdust.deviantart.com/art/RISD-Bike-155323390>

Şekil 43- Kim Jung-Gi(Sanatçı). Kim Jung-Gi va dessiner un album dans la collection Aire Libre de Dupuis. 25.10.2017
<http://www.9emeart.fr/post/news/franco-belge/kim-jung-gi-va-dessiner-un-album-dans-la-collection-aire-libre-de-dupuis-5509>

Şekil 44- Part 2 -Rico LeBrun's guides. 23.10.2017
<http://www.michaelspornanimation.com/splog/index.php?s=bambi&submit=Search&paged=6>

Şekil 45- ANIMATING NATURE: THE MAKING OF BAMBI. 23.10.2017
<https://ohmy.disney.com/movies/2016/08/12/animating-nature-making-bambi/>

Şekil 46- Robert Zemeckis(Yönetmen). Geleceğe Dönüş (İng. Back to the Future, Film, 1985)

Şekil 47- Justin Roiland, Dan Harmon (Yaratıcıları). Rick and Morty (Tv Serisi, 2013-)

Şekil 48- Diego Velázquez (Sanatçı). Las Meninas (Resim, 1656)

Şekil 49- Pablo Picasso (Sanatçı). Las Meninas (Resim, 1957)

Şekil 50- Mehmet Siyah Kalem(Sanatçı). (Resim, M.S. 1500 civarı)

Şekil 51- Ezel Akay (Yönetmen). Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü? (Film, 2006). 05.02.2019
<https://twitter.com/bvray/status/941962429830975490?lang=fr>.

Şekil 51- Sinix (Tasarımcı). Design Theory (recap). 03.11.2017
<https://www.youtube.com/watch?v=YQQc2raKfNU>

Şekil 53- Feng Zhu (Tasarımcı). Design Cinema – EP 75 - The Importance of Thumbnails. 30.10.2017
<https://www.youtube.com/watch?v=gsHD5GQ01og>

Şekil 54- George Lucas (Yönetmen). Klonların Saldırısı (İng. Star Wars: Episode II - Attack of the Clones, 2002)

Şekil 55- Robert Zemeckis (Yönetmen). Masum sanık Roger Rabbit (İng. Who Framed Roger Rabbit, 1988)

Şekil 56- Hideaki Anno (Yaratıcısı). Neon Genesis Evangelion (Shin Seiki Evangerion, 1995-1996)

Şekil 57- Tavşan Bugs Bunny. 05.02.2019
https://www.etbscreenwriting.com/wp-content/uploads/2017/08/2013735-59654_bugs_bunny-1.jpg

Şekil 58- Ördek Daffy Duck. 05.02.2019
<https://tr.pinterest.com/pin/372532200411587778/?lp=true>

Şekil 59- Isadore Sparber (Yönetmen). Dost Canlısı Hayalet Casper (Casper-The Friendly Ghost,

Tv. serisi, 1945)

Şekil 60- Brad Silberling (Yönetmen). Sevimli Hayalet Casper (İng. Casper, Tv. Dizisi, 1995). 05.02.2019.

https://en.wikipedia.org/wiki/Casper_the_Friendly_Ghost#/media/File:Casper_in_Live-Action.jpg

Şekil 61- Ron Clements, John Musker (Yönetmenler). Herkül (İng. Hercules, Film, 1997)

Şekil 62- Ron Clements, John Musker, Don Hall, Chris Williams (Yönetmenler). Moana (Film, 2016)

Şekil 63- Mathijs de Jonge (Yönetmen). Horizon Zero Dawn (Dijital Oyun, 2017)

Şekil 64- Graham Annable, Anthony Stacchi (Yönetmen). The Boxtrolls (Film, 2014)

Şekil 65- Peter Chung (Yaratıcısı). Aeon Flux (Tv Serisi, 1991-1995)

Şekil 66- Ted "Tobin" Wolf (Yaratıcısı), Thundercats (Tv Serisi, 1985-1989). Thundercats Mini Poster. 06.02.2019.

<http://miserbros.com/shop/posters/thundercats-mini-poster-signed/>

Şekil 67- Andrew Adamson, Kelly Asbury, Conrad Vernon (Yönetmenler). Şrek 2 (İng. Shrek 2, Film, 2004)

Şekil 68- Chris Miller (Yönetmen). Çizmeli Kedi (İng. Puss in Boots, Film, 2011). Film afişi

Şekil 69- Chris Miller, Raman Hui (Yönetmen). Shrek 3 (İng. Shrek the Third, Film, 2007)

Şekil 70- Chris Miller, Raman Hui (Yönetmen). Shrek 3 (İng. Shrek the Third, Film, 2007). 06.02.2019

<https://i.pinimg.com/originals/b3/2f/d0/b32fd0eb2390b03cbaedeed85d53384.png>

Şekil 71- Winsor McCay (Yönetmen). Dinazor Gertie (İng. Gertie the Dinosaur, Kısa Film, 1914)

Şekil 72- Pat Sullivan (Yönetmen). Feline Follies (Kısa Film, 1919)

Şekil 73- Walt Disney's MultiPlane Camera (Belge Film, 1957)

Şekil 74- Chuck Jones (Yaratıcısı). Road Runner Şov (İng. The Road Runner Show, Tv. Serisi, 1966-1973)

Şekil 75- Teddy Newton(Yönetmen), Day and Night (Pixar, Kısa Film, 2010)

Şekil 76- Brad Bird(Yönetmen), İnanılmaz Aile (İng. The İncredibles, Film, 2004)

Şekil 77- The Four Seasons of Color. 16.08.2018

<http://www.theimagearchitect.com/articles/TheFourSeasonsofColor.pdf>

Şekil 78-The Four Seasons of Color. 16.08.2018

<http://www.theimagearchitect.com/articles/TheFourSeasonsofColor.pdf>

Şekil 79-The Four Seasons of Color. 16.08.2018

<http://www.theimagearchitect.com/articles/TheFourSeasonsofColor.pdf>

Şekil 80-The Four Seasons of Color. 16.08.2018

<http://www.theimagearchitect.com/articles/TheFourSeasonsofColor.pdf>

Şekil 81- Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske (Yönetmenler). Peter Pan (Film,1953)

Şekil 82- Jared Moldenhauer(Tasarımcı), Cuphead (Dijital Oyun, 2017)

Şekil 83- Miki fare ve Arkadaşları(Mickey Mouse and friends). 20.08.2018

<https://goo.gl/images/EQYsn1>

Şekil 84- Shūichi Asō(Yaratıcısı). Saik-i (Tv. Serisi, 2016).20.08.2018

<https://nefariousreviews.com/2018/02/02/the-disastrous-life-of-saiki-k-anime-review/disastrous-life-of-saiki-k-friends/>

Şekil 85- Pierre Culliford (A.K.A. Peyo, Yaratıcısı). Şirinler serisi karakterleri. 20.08.2018

<https://www.wired.com/2011/04/psychology-of-cartoons-part-2-sociology-of-the-smurfs/>

Şekil 86- Ben 10 (Tv. Serisi,2005). Tanıtım poster. 28.08.2018

[http://www.wiki-](http://www.wiki-zero.co/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvRG9zeWE6QmVuXzEwLmpwZW)

[zero.co/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvRG9zeWE6QmVuXzEwLmpwZW](http://www.wiki-zero.co/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvRG9zeWE6QmVuXzEwLmpwZW)

Şekil 87- İyi izciler (Good Scouts, Kısa Film, 1938). Karakter sayfası. 01.09.2018

http://auction.howardlowery.com/Bidding.taf?_function=detail&Auction_uid1=2326340

Şekil 88- Hamilton Luske, Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, Norm Ferguson, Jack Kinney, T. Hee, Bill Roberts (Yönetmenler). Pinokyo (İng. Pinocchio,1940). Karakter sayfası. 31.08.2019
https://www.ebay.com/itm/RARE-LOT-of-3-Vintage-1971-Original-PINOCCHIO-Disney-Production-Model-Sheet-/182884547961#viTabs_0

Şekil 89- Hamilton Luske, Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, Norm Ferguson, Jack Kinney, T. Hee, Bill Roberts (Yönetmenler). Pinokyo (İng. Pinocchio,1940). Karakter sayfası. 31.08.2019
https://www.ebay.com/itm/RARE-LOT-of-3-Vintage-1971-Original-PINOCCHIO-Disney-Production-Model-Sheet-/182884547961#viTabs_0

Şekil 90- Junkenstein's Monster karakter sunum sayfası. 02.09.2018
<https://www.artstation.com/artwork/EWqkK>

Şekil 91- Hamilton Luske, Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, Norm Ferguson, Jack Kinney, T. Hee, Bill Roberts (Yönetmenler). Pinokyo (İng. Pinocchio,1940). Karakter sayfası. 02.09.2018
<https://vegalleries.com/art/walt-disney/134/pinocchio-1940/pinocchio-model-sheet-id-julydismodel17966>

Şekil 92- LOL (League Of Legends, Dijital oyun, 2009) HIGH NOON kostümüne sahip THRESH karakteri sunum sayfası. 03.09.2018
<https://na.leagueoflegends.com/en/page/high-noon-lucian-thresh-and-urgot>

Şekil 93- LOL (League Of Legends, Dijital oyun, 2009) HIGH NOON kostümüne sahip THRESH karakteri oyun içi görünümü. 03.09.2018
<https://na.leagueoflegends.com/en/page/high-noon-lucian-thresh-and-urgot>

Şekil 94- Sansasyonel Altı'lıyı gösteren görsel. 21.02.2019
http://disney.wikia.com/wiki/File:Sen6_classic.gif

Şekil 95- Paul Rudish (Yeniden uyarlayan). Mickey Mouse (kısa film, 2013). 21.02.2019
<https://www.awaltzthroughdisney.com/the-shorts-blog/category/animated%20shorts/3>

Şekil 96- List of Disney Princesses. 08.09.2018
http://disneyprincess.wikia.com/wiki/List_of_Disney_Princesses

Şekil 97- Lee Unkrich, Adrian Molina(Yönetmenler). Coco (Film, 2017). Tanıtım afişi. 20.09.2018
[https://en.wikipedia.org/wiki/Coco_\(2017_film\)#/media/File:Coco_\(2017_film\)_poster.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Coco_(2017_film)#/media/File:Coco_(2017_film)_poster.jpg)

Şekil 98- Popüler Looney Tunes karakterlerini bir arada gösteren tanıtım poster. 09.09.2018
<https://www.panicposters.com/looney-tunes-poster-460.html>

Şekil 99- Bugs Bunny karakterinin farklı yıllarda yenilenen tasarımları. 24.01.2019
<https://todayinhistory.blog/2017/07/27/july-27-1940-bugs-bunny/>

Şekil 100- Young Justice (Tv. Serisi, 2010). Tanıtım görseli. 12.09.2018
https://www.rottentomatoes.com/tv/young_justice/s03/

Şekil 101- Young Justice (Tv. Serisi, 2010). Tanıtım görseli. 12.09.2018
<https://www.imdb.com/title/tt1641384/mediaviewer/rm894983936>

Şekil 102- Teen Titans (Tv. Serisi, 2003-2006). Tanıtım görseli. 12.09.2018
<https://www.imdb.com/title/tt0343314/mediaviewer/rm2342987776>

Şekil 103- Teen Titans Go! (Tv. Serisi, 2010). Tanıtım görseli. 17.09.2018
<https://www.imdb.com/title/tt2771780/mediaviewer/rm3377650432>

Şekil 104- Taş Devri (The Flintstones, Tv. Serisi, 1960-1966). Çizgi film katmanları. 20.09.2018
<https://www.imdb.com/title/tt0053502/mediaviewer/rm1252820736>

Şekil 105- Ayı Yogi (The Yogi Bear Show, Tv. Serisi, 1961-1988). Karakterlerine ait görsel. 20.09.2018
<http://cartoonatics.blogspot.com/2011/01/yogi-bear-show-50th-anniversary-part-3.html>

Şekil 106- Jetgiller (The Jetsons, Tv. Serisi, 1962-1963). Karakterlerine ait görsel. 20.09.2018
<https://www.theverge.com/2017/11/3/16598440/jetsons-dystopia-dc-comics-future-apocalypse>

Şekil 107- Wacky Races (Tv. Serisi, 1968-1970). 20.09.2018
<https://www.imdb.com/title/tt0994670/>

Şekil 108- Scooby-Doo (Tv. Serisi, 1969). 20.09.2018
<https://www.imdb.com/title/tt0063950/mediaviewer/rm3510393856>

Şekil 109- Adventure Time (Tv. Serisi, 2010-2018) Tanıtım görseli. 20.09.2018
<https://www.imdb.com/title/tt1305826/mediaviewer/rm1430182144>

Şekil 110- Katsudo Shashin (Film Parçası, 1907)

Şekil 111- No Umiwashi (Tr. Momotaro'nun Deniz Kartalları, Film, 1943)

Şekil 112- Hakuja Den (Tr. Beyaz Yılan Efsanesi, Film, 1958)

Şekil 113- Hakuja Den (Tr. Beyaz Yılan Efsanesi, Film, 1958). 09.10.2018

<https://movietimes.ca/movies/panda-and-the-magic-serpent-hakuja-den-b64fcc48-4ab6-4c3f-9cb7-5e8c396fea07>

Şekil 114- Otogi Manga Calender (Tv. Serisi. 1961)

Şekil 115- Osaka Tezuka(Yaratıcısı), Astro Boy (Tv. Serisi, 1960)

Şekil 116- Betty Boop- There's Something About a Soldier (Kısa Film, 1934)

Şekil 117- Osaka Tezuka(Yaratıcısı), Astro Boy (Tv. Serisi, 1. Sezon 1. Bölüm, 1963)

Şekil 118- Tetsujin 28 - Struggle at the South Pole (Tv. Serisi, 1. Sezon 1. Bölüm, 1963)

Şekil 119- Kimba The White Lion (Tr. Beyaz Aslan Kimba, Tv Serisi, 1965) ve The Lion King(Tr. Aslan Kral, Film, 1994) karşılaştırmalı görsel. 17.10.2018

<http://meristation.as.com/zonaforo/topic/2404001/page-4>

Şekil 120- Mahōtsukai Sarī. (1. Bölüm Jpn.Kawaī Majo ga Yattekitā İng. Here Comes the Cute Witch Tv. Serisi, 1966)

Şekil 121- Cyborg 009 (Tv. Serisi,1966)

Şekil 122- Toiga Masuku (Tiger Mask) (Pilot bölüm, Jpn.Kiiroi akuma İng.The Yellow Devil, 1969)

Şekil 123- Ashita No Joe (1. Sezon 1.Bölüm Jpn. Are ga yajū no me, 1968)

Şekil 124- Dororo (1. Bölüm, Jpn. Hyakki maru no maki sono ichi İng. The Tale of Hyakkimaru Part 1, 1969)

Şekil 125- Lupin III (Tv. Serisi, 1971)

Şekil 126- Mazinger Z (İng. TranZor Z) (1. Bölüm İng. The Birth of the Miraculous Robot, Tv.

Serisi, 1972)

Şekil 127- Mazinger Z (İng. TranZor Z) (Tanıtım görseli, 1972). 18.10.2018

<http://www.benitomovieposter.com/catalog/mazinger-z-p-22567.html?osCsid=vuj7eh9r6a0gb0o2o6eeh1rkp7>

Şekil 128- Mazinger Z (Tv. Serisi, Yeniden uyarlama tanıtım görseli, 2009). 18.10.2018

<https://www.imdb.com/title/tt1411817/>

Şekil 129- Doraemon (1. Bölüm, Jpn. Yume no Machi Nobitarando, İng. Dream Town, Nobita Land, 1973)

Şekil 130- Doraemon (Tanıtım görseli, Tv. Serisi, 1973). 19.10.2018

<https://www.imdb.com/title/tt0069576/mediaviewer/rm1382958848>

Şekil 131- Arupusu no shôjo Haiji (İng. Heidi: A Girl of the Alps, Tr. Heidi, Tv. Serisi, 1. Sezon 1. Bölüm, Jpn. arumu no yama he, İng. To the Alp mountains, 1974)

Şekil 132- Heidi. 18.10.2018

<https://www.imdb.com/title/tt0070968/mediaviewer/rm224756480>

Şekil 133- Uchû senkan Yamato (İng. Space Battleship Yamato/Star Blazers, 1. Bölüm, SOS chikyuu!! Yomigaere Uchuu senkan Yamato!, 1974)

Şekil 134- Candy Candy (Tr. Şeker Kız Candy) 1. Bölüm (Jpn. Nagenawa Jozu no Suteki na Ko, İng. A pretty, lassowiolding girl, 1976)

Şekil 135- Uchu Kaizoku Captain Harlock (A.B.D. Captain Harlock: Space Pirate, 1. Bölüm Jpn. Uchuu ni Hatameku Kaizokuki, İng. The Jolly Roger of Space ,1978)

Şekil 136- Kido Senshi Gundam (İng. Mobile Suit Gundam, 1. Bölüm, Gundam Rises Upon the Earth!! - gandamu daichi ni tatsu !!, 1979)

Şekil 137- Mobil Suit Gundam - The Threat of Zeon (Tanıtım görseli, 2002). 20.10.2018

<https://www.imdb.com/title/tt0159172/mediaviewer/rm474193664>

Şekil 138- Lupin III: Cagliostro no Shiro (İng. adı ile The Castle of Cagliostro, 1979)

Şekil 139- Urusei Yatsura (1.Sezon 1.Bölüm, İng. I'm Lum the Notorious! Jpn. Uwasa no RAMU-

chan Datcha!, 1981)

Şekil 140- Urusei Yatsura (Tv. Serisi, Tanıtım görseli, 1981). 23.10.2018
<https://www.imdb.com/title/tt0081954/mediaviewer/rm195269120>

Şekil 141- Macross (1. Bölüm, Booby Trap, 1982)

Şekil 142- Captain Tsubasa (1. Bölüm, İng. Flap the wings to the sky, Jpn. Oozora he habatake, 1983)

Şekil 143- Dallos (Tv. Serisi, 1984)

Şekil 144- Tenshi no tamago'dan (İng. Angel's Egg, Film, 1985)

Şekil 145- Dragonball (1. Bölüm İng."Bulma and Son Goku" / "The Secret of the Dragon Balls" , Jpn. "Buruma to Son Gokū", 1986)

Şekil 146- Dragonball (Tanıtım görseli, 1986). 23.10.2018
<https://www.imdb.com/title/tt0088509/mediaviewer/rm1762998272>

Şekil 147- Kaze no tani no Naushika'dan (İng. Nausicaa of the Valley of the Wind, Tr. Rüzgarlı Vadi, Film, 1984)

Şekil 148- Rüzgarlı Vadi (Film, Tanıtım görseli, 1984). 23.10.2018
<https://www.imdb.com/title/tt0087544/mediaviewer/rm1587261440>

Şekil 149- Megazone 23 (Film, 1985)

Şekil 150- Hayao Miyazaki(Yönetmen), Tenku no Shiro Laputa, (İng. Laputa: Castle in the Sky, Tr. Gökteki Kale, 1986)

Şekil 151- Ôritsu uchûgun Oneamisu no Tsubasa'dan (İngilizce adı ile Royal Space Force: Wings of Honneamise, 1987)

Şekil 152- Katsuhiro Otomo (Yaratıcısı), Akira (Film, 1988)

Şekil 153- Akira (Tanıtım görseli, 1988). 28.10.2018
<https://www.imdb.com/title/tt0094625/mediaviewer/rm2245203200>

Şekil 154- Hayao Miyazaki (Yönetmen), Tonari no Totoro'dan (İng. My Neighbor Totoro, Tr. Komşum Totoro, Film, 1988)

Şekil 155- Hayao Miyazaki(Yönetmen), Hotaru no Haka'dan (İng. Grave of the Fireflies, Tr. Atesböceklerinin Mezari,1988)

Şekil 156- Sailor Moon (Tv. Serisi, 1992)

Şekil 157- Sailor Moon Crystal (Tv. Serisi, 2014)

Şekil 158- Kôkaku Kidôtai (İng.Ghost in the Shell, Tr. Kabuktaki Hayalet, 1995)

Şekil 159- Shin Seiki Evangerion (İng. Neon Genesis Evangelion, Jpn. Shitou Shuurai, 1. Bölüm, İng. Angel Attack. 1995)

Şekil 160- Poketto monsutâ (İng. Pokemon, 1. Bölüm, İng. Pokemon, I choose you! Jpn. Pokemon Kimi ni Kimeta!, 1997)

Şekil 161- Kenpû denki beruseruku (İng. Berserk, 1. Bölüm İng.The Black Swordsman , Jpn. Kuroi senshi, 1997)

Şekil 162- Cowboy Bebop (1. Sezon, 1. Bölüm, Asteroid Blues, 1998)

Şekil 163- Serial Experiments Lain (1. Sezon, 1. Bölüm, Jpn. Rareza, İng. Weird, 1998)

Şekil 164- Sen to Chihiro no kamikakushi (İng. Spirited Away, Tr. Ruhların Kaçışı, Film, 2001)

Şekil 165- Ruhların Kaçışı (Tanıtım görseli, 2001) 28.10.2018
<https://www.imdb.com/title/tt0245429/mediaviewer/rm288766208>

Şekil 166- Anime üslubunda sıkça kullanılan kafa biçimleri. 31.10.2018
<https://www.animeoutline.com/how-to-draw-different-styles-of-anime-heads-faces/>

Şekil 167-Animelerde sıklıkla kullanılan vücut oranları. 31.10.2018
<https://www.professionalballoons.co.uk/women-body-drawing.html>

Şekil 168 (Yukarıda)- Les Aventures de Tintin, d'après Hergé, (Tv. Serisi, L'Oreille cassée (İng.

The Broken Ear. Tr. Kırık Kulak. 1957) (Aşağıda)- Les Aventures de Tintin, d'après Hergé, Serie (Tv. Serisi, Objective Luna, 1957)

Şekil 169- Les Aventures de Tintin (İng. The Adventures of Tintin, Tr. Tenten'in Maceraları,1. sezon, 1. Bölüm, The Crab with the Golden Claws: Part 1 1991-1992)

Şekil 170- Adventures of Tintin (Tr. Tenten'in Maceraları, Film, 2011)

Şekil 171- *Şirinler* (İng. The Smurfs. Tv. Serisi, *Astroşirin* (The Astrosmurf) 1981–1990)

Şekil 172- *Şirinler 3: Kayıp Köy* (İng. Smurfs: The Lost Village. Film. 2017)

Şekil 173- Astérix le Gaulois (İng. Asterix the Gaul, Tr. Gallerli Asteriks. Film. 1967)

Şekil 174- Asterix Conquers America (İng. Asterix in America, Tr. Asteriks Amerika'yı Fethediyor . Film. 1994)

Şekil 175- Astérix et les Vikings (İng. Asterix and the Vikings, Tr. Asterix Vikinglere Karşı. Film. 2006)

Şekil 176- Astérix: Le domaine des dieux (İng. Asterix and Obelix: Mansion of the Gods, Tr. Asteriks: Roma Sitesi. Film. 2014).

Şekil 177- Les Shadoks Et Le Bigbang (Tv. Serisi, Shadokslar ve Bigbang)

Şekil 178- Lucky Luke (Tr. Red kit. Film. Daisy Town.1971)

Şekil 179- Lucky Luke (Red Kit: Batıya Hücum, Fr. Tous à l'Ouest: Une aventure de Lucky Luke . Film. 2007)

Şekil 180- La Planète Sauvage (İng. Fantastic Planet, Tr. Vahşi Gezegen. Film. 1973)

Şekil 181- Boule et Bill (Tv. Serisi. 1. Bölüm. 1975)

Şekil 182- Boule et Bill (Tv. Serisi, *Au régime*,1. Sezon 1. Bölüm. 2004)

Şekil 183- Boule et Bill (Tv. Serisi, *On n'est pas chez soi* ,1. Sezon 1. Bölüm. 2015)

Şekil 184- Vücudumuzu Tanıyalım (İng. Once Upon a Time... Life, Tv. Serisi. 1. Bölüm. 1987)

Şekil 185- Clementine (Tv. serisi, Malmö. 1980)

Şekil 186- Le Roi et l'Oiseau (İng. The King and the Mockingbird, Tr. Kral ve Kuş. Film. 1952-1980)

Şekil 187- Esteban Kayıp Kent (Fr. Les Mystérieuses Cités d'Or.1. Sezon 19. Bölüm. 1983)

Şekil 188- Esteban Kayıp Kent (Les mystérieuses cités d'or (Yeniden yapım), Sezon 3, Bölüm 1, 2012)

Şekil 189- Inspector Gadget; Winter Olympics (Tv. Serisi, 1983)

Şekil 190- Inspector Gadget's Last Case: Claw's Revenge (Film. 2002)

Şekil 191- Inspector Gadget (Tv. Serisi, The Claw Who Stole Christmas, 2015)

Şekil 192- Yakari (Tv. Serisi,1. Sezon 1. Bölüm, Die Feder, 1985)

Şekil 193- Yakari (Yeniden yapım, Tv. Serisi, *Yakari and Great Eagle* ,1. Sezon, 1.Bölüm, 2005)

Şekil 194- Les Mondes Engloutis (İng. Spartakus and the Sun Beneath the Sea, Tv. Serisi. 1985-1987)

Şekil 195- Babar (Tv Serisi. Babar's First Step. 1989)

Şekil 196- Cubitus, (İng. Wowser, Jpn. Don-Don Domeru/Domel to Ron. Tv. Serisi. Ça. C'est L'amour! adlı bölüm. 1989)

Şekil 197- Spirou (Tv serisi. Sezon 1 Bölüm 3 Virüs, 1992-1995)

Şekil 198- Spirou et Fantasio (İng. Two of Kind: Spirou & Fantasio.Sezon 1 Bölüm 2 2006-2007)

Şekil 199- Marsupilami (Tv. Serisi. Et vogue le Marsupilami adlı bölüm. 2000)

Şekil 200- Marsupilami; Houba Houba Hop! (Tv. Serisi, Marsupilami Dublat in Romana adlı bölüm. 2009-2011)

Şekil 201- Sur la Piste du Marsupilami (İng. HOUBA! On the Trail of the Marsupilami, Film. 2012)

Şekil 202- Iznogoud (Tv. Serisi, The Hideaway Bed adlı bölüm. 1995)

Şekil 203- Billy the Cat (Tv. Serisi. The Cat That Couldn't Miaow adlı bölüm. 1996)

Şekil 204- Blake et Mortimer-La Marque Jaune (Film, 1997)

Şekil 205- Achille Talon (İng. Walter Melon, Tr. Walter Melon, Bölüm 1, Marzipan the Apeman 1998)

Şekil 206- Oggy ve Hamam Böcekleri (Fr. Oggy et les Cafards Tv serisi. Geveze Papağan adlı bölüm. 1998)

Şekil 207- Kirikou et la Sorcière (İng. Kirikou and the Sorceress, Tr. Kirikou ve Büyücü Kadın. Film. 1998)

Şekil 208- Les Voyages d'Alix (İng. The Adventures of Alix A.K.A. Alix, Le Spectre de Carthage adlı bölüm. 1999)

Şekil 209- Bécassine: Le Trésor viking (Film. 2001)

Şekil 210- Cedric (Tv. serisi, J'aime l'école adlı bölüm, 2003)

Şekil 211- Totally Spies! (Tv. serisi, *A Thing for Musicians*, 2001–2014)

Şekil 212- Titeuf (İng. Titeuf, Tootuff. 1. Sezon 1. Bölüm. Tic Paf. 2001)

Şekil 213- Titeuf, le film (Film. 2011)

Şekil 214- Code Lyoko (Tv. serisi. Teddygozilla adlı bölüm. 2003)

Şekil 215- Les Triplettes de Belleville (İng. The Triplets of Belleville, Tr. Belleville'de Randevu. Film. 2003)

Şekil 216- Oban Star-Racers (Tv. serisi, 1. Sezon 2. Bölüm. Les hostilités commencent İng. Hostilities Break Out. 2006)

Şekil 217- Persepolis (Film. 2007)

Şekil 218- Mézières, J-C.- Christin, Pierre (1976). Valerian & Laureline - Volume 1 - The City of Shifting Waters: CINEBOOK

Şekil 219- Valérian et Laureline (Tv. serisi, 1. Sezon 2. Bölüm. Dans le temps. 2007)

Şekil 220- Valerian and the City of a Thousand Planets (Tr. Valerian ve Bin Gezegen İmparatorluğu 2017)

Şekil 221- Dofus: Aux trésors de Kerubim (İng. Dofus: Kerub's Bazaar) Tanıtım görseli. 07.11.2018

<http://www.capsulecomputers.com.au/2014/03/ankama-to-broadcast-dofus-tv-series-in-italy/>

Şekil 222- Wakfu (Tv. Serisi. Tanıtım afişi. 2008). 07.11.2018

<https://www.kickstarter.com/projects/ankama/wakfu-the-animated-series>

Şekil 223-Gaston Lagaffe (Tv. serisi, Aérosols adlı bölüm. 2009)

Şekil 224-Miraculous, les aventures de Ladybug et Chat Noir, (İng. Miraculous: Tales of Ladybug, Tr. Mucize Uğur Böceği ile kara Kedi, Tv. serisi, 2015)

Şekil 225-Miraculous, les aventures de Ladybug et Chat Noir, (İng. Miraculous: Tales of Ladybug, Tr. Mucize Uğur Böceği ile kara Kedi, Tv. serisi, 2015)

Şekil 226- Amcabey karikatür şeritlerinden bir örnek. Cemal Nadir Güler . 05Aralık2018. https://www.lambiek.net/artists/n/nadir_guler_cemal.htm

Şekil 227-Vatan Gazetesinin gerçekleştirilmekte olan Zeybek Oyunu adlı kısa filmine ilişkin gazete haberinin görseli. (Vatan, 4.4.1947)

Şekil 228- Evvel Zaman İçinde (Film. 1951)

Şekil 229-Evvel Zaman İçinde (Film Afişi. 1951). 30.11.2018

https://tr.wikipedia.org/wiki/Evvel_Zaman_%C4%B0%C3%A7inde

Şekil 230- Erim Gözen Çizimleri. 06Aralık2018

<http://reklamaemekverenler.blogspot.com/2009/01/erim-gzen.html>

Şekil 231- Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü (Kısa film, 1970)

Şekil 232- Sansür (Kısa film, 1970)

Şekil 233- Karınca Ailesi (Tv. Serisi, 1988)

Şekil 234- Az Gittik Uz Gittik (Tv. Serisi, 1989)

Şekil 235- Deli Dumrul (Film,1988)

Şekil 236- Bizimcity (Tv. Serisi, “Değişim” adlı bölüm. 1995)

Şekil 237- Bizimcity (Tv. Serisi, “Barış yolda” adlı bölüm.2013)

Şekil 238- Sizinkiler (Tv. Serisi, “Babişko’nun Hayali” adlı bölüm. 199.)

Şekil 239- Limon ile Zeytin (Tv. Serisi, 1. Sezon 1. Bölüm. “Havuz Problemi” 2014)

Şekil 240- Pepee: Birlik Zamani (Film, 2016)

Şekil 241- Pocoyo (Tv. Serisi, “The Key to It All” (1. Sezon 33. Bölüm)2005)

Şekil 242- Pepee (Tv. Serisi, “Zıtlıklar Büyük - Küçük” (1. Sezon 1. Bölüm) 2008)

Şekil 243- Keloğlan (Tv. Serisi, 12. Bölüm. 2008)

Şekil 245- Don't Go (Fısa film, 2010)

Şekil 246- Allah’ın Sadık Kulu: Barla (İng. God's Faithful Servant: Barla. Film. 2011)

Şekil 247- Hazarfen (Kısa film, 2011)

Şekil 248- Cille (Tv. Serisi, Müdrik’in Dönüşü (1. Sezon 1. Bölüm).2011)

Şekil 249- Maysa ve Bulut (Tv. Serisi, Tohum (1. Sezon 1. Bölüm). 2014-2016)

Şekil 250- Rafadan Tayfa (Tv. Serisi, “Ekmek Teknesi” (1. Sezon 1. Bölüm). 2014)

Şekil 251- Nane ile Limon (Tv. Serisi, “Pazar Kahvaltısı” (1. Sezon 1. Bölüm). 2014)

Şekil 252- Nane ile Limon: Kayıp Zaman Yolcusu (Film, 2017)

Şekil 253- Niloya (Tv. Serisi, “Fındık Zamanı” (1. Sezon 1. Bölüm). 2014)

Şekil 254- Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu (Film. 2014)

Şekil 255- Uzay Kuvvetleri 2911(Film.2014)

Şekil 256- İbi (Tv. Serisi, “Macera Başlıyor” (1. Sezon 1. Bölüm). 2015)

Şekil 257- Kötü Kedi Şerafettin (Film, 2016)

Şekil 258- İstanbul Muhafızları (Tv. Serisi, “Rumeli Hisarı” (1. Sezon 1. Bölüm) 2016)

Şekil 259- İstanbul Muhafızları: Ab-i hayat çeşmesi (Film, 2018)

Şekil 260- Elif’in Düşleri (Tv. Serisi, “Kutuptaki Patlıcan” (1. Sezon 1. Bölüm) 2016-2017)

Şekil 261- Elif ve Arkadaşları (Tv. Serisi, “Oyunun Galibi” (1. Sezon 1. Bölüm). 2018)

Şekil 262- Kötü Kız (kısa Film, 2017)

Şekil 263- Hitit başkenti Hattuşa şehrinin “Aslanlı Kapı” olarak bilinen girişi. 05.04.2019
<https://www.beyaztarih.com/ansiklopedi/hattusa-aslanli-kapi>

Şekil 264- Seeher, 2011: fig. 103, no:63

Şekil 265- Çorum, Yazılıkaya 12 savaşçı rölyefi (corumkulturturizm.gov.tr: Yazılıkaya Tapınağı)

Şekil 266 - K. Bittel, Les Hittities, Paris, Editions Gallimard,1976: Sf.328

Şekil 267- Hitit dönemine ait taş heykel, Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi

Şekil 268- Hitit dönemine ait taş rölyef, Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi

Şekil 269- Map of the Ancient World. 07.03.2019

<https://www.ancient.eu/map/-1700/35.2980/25.1632/10800/>

Şekil 270- Minoan Art.07.03.2019

<https://peripluscd.wordpress.com/tag/minoan-art/>

Şekil 271- Minoan Art: The Agia Triada Fresco. 12.03.2019

<http://www.hellenicaworld.com/Greece/Art/Ancient/en/AgiaTriadaMinoanFresco.html>

Şekil 272- Knossos Sarayından bir fresk. 10.11.19

<https://linearbknossosmycenae.com/2014/03/21/the-linear-b-attendants-tablet-a-tough-nut-to-crack/>

Şekil 273- Reproduction of the "Ladies in Blue" fresco. 14.03.2019

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/258137>

Şekil 274- Snake Goddess.14.03.2019

<https://www.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/aegean-art1/minoan/a/snake-goddess>.

Şekil 275- Türkiye, Gordion, MM Tümülüsü, Kumaş parçaları, Penn Müzesi

Şekil 276- Rose, C. B.- Darbyshire, G. (2016). The Golden Age of King Midas: Exhibition Catalogue: University of Pennsylvania Press. Sf.102

Şekil 277- Tek iğneli tunç fibulalar, Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara

Şekil 278- Çift iğneli tunç fibulalar, Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara

Şekil 279- Kral Gordion Kafatası, Ankara müzesi.

Şekil 280- Rose, C. B.- Darbyshire, G. (2016). The Golden Age of King Midas: Exhibition Catalogue: University of Pennsylvania Press. Sf.101

Şekil 281- GORDION, TUMULUS P, PHRYGIAN WOODEN ANIMAL TOY. 13.03.2019

<https://bibleplaces.photoshelter.com/image/I0000b5kTNMdArSE>

Şekil 282- GORDION, TUMULUS P, PHRYGIAN WOODEN ANIMAL TOY. 13.03.2019

<https://bibleplaces.photoshelter.com/image/I0000b5kTNMdArSE>

Şekil 283- Heykelcik, Louvre Müzesi. 16.03.2019

<http://www.wikizero.net/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvRmlsZTpBcnRlbWl zX0JlbnRpc19Mb3V2cmVfQ0ExNTkuanBn>

Şekil 284- Aslan Bey karakterinin sunum görseli (Çağdaş Ülgen,2019)

Şekil 285- Aslan Bey karakterinin yüz kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 286- Aslan Bey karakterinin vücut kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 287- Aslan Bey karakterinin giysili kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 288- Aslan Bey karakterinin mimik sayfası (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 289- Aslan Bey karakterinin vücut pozları (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 290- Mina karakterinin sunum görseli (Çağdaş Ülgen,2019)

Şekil 291- Mina karakterinin yüz kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 292- Mina karakterinin vücut kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 293- Mina karakterinin giysili kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 294- Mina karakterinin mimik sayfası (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 295- Mina karakterinin vücut pozları (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 296- Fera karakterinin genç halinin sunum görseli (Çağdaş Ülgen,2019)

Şekil 297- Fera karakterinin genç halinin yüz kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 298- Fera karakterinin vücut kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 299- Fera karakterinin giysili kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 300- Fera karakterinin genç halinin yüz mimikleri (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 301- Fera karakterinin genç halinin vücut pozları (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 302- Fera karakterinin yaşlı hali sunum sayfası (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 303- Fera Karakterinin yaşlı halinin yüz kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 304- Fera karakterinin yaşlı halinin yüz hatları (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 305- Fera karakterinin yaşlı halinin vücut kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 306- Fera Karakterinin yaşlı halinin kostümlü vücut kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019)

Şekil 307- Fera karakterinin yaşlı halinin vücut pozları (Çağdaş Ülgen, 2019)

Tablo 1- 2000 öncesi anime tarihi çerçevesinde incelenen Anime eserlerin içeriklerindeki dağılım.

Tablo 2- 2000 öncesi anime tarihi çerçevesinde incelenen Anime eserlerin içeriklerindeki dağılım.

Tablo 3- İncelenen 37 farklı yapıtın içerik sonuçlarının yer aldığı tablo.

Tablo 4- İncelenen 37 farklı yapıtın içerikleri

GİRİŞ

Film kavramından bahsedildiğinde, gerçek oyunculu filmle ilgili ilk akla gelen uzun metraj sinema filmleridir. Üretimi oldukça zor olan canlandırma sanatında film kavramı kimi zaman kısa filmleri kimi zaman televizyon filmlerini, hatta televizyon serilerine ait film niteliği taşıyan, başlayıp biten bağımsız bölümleri nitelemek için bile kullanılmaktadır. Bu durumun bir nedeni pek çok ünlü canlandırma eserinin uzun yıllar sadece televizyonda yer bulması olabilir. Bu tür T.V. yapımlarının birer canlandırma sinema filmine ya hiç yada uzun yıllar sonra çok geç bir dönemde uyarlanmış olmaları çalışmamız kapsamında canlandırma filmciliğini incelerken dizi, film, dijital oyun gibi her türlü canlandırma mecrasını yeri geldikçe çalışmamıza dahil etmemize neden olmuştur.

Canlandırma filmciliği, yapım yöntemi açısından; çizgi film (her bir hareket anının ayrı ayrı çizilmesi, ardından çizilen hareket pozlarının birleştirilmesi ile gerçekleştirilen canlandırma türü), stop motion (her bir karenin gerçek ortamda fiziksel olarak üretilmesi ardından tek tek fotoğraflanarak birleştirilmesi ile gerçekleştirilen canlandırma türü) ve sayısal canlandırma (bilgisayar ortamında görüntülerin hareket ettirilmesi ile gerçekleştirilen canlandırma türü) olmak üzere üç ana dala, ardından bu ana dallarda pek çok alt dallara ayrılmaktadırlar. Canlandırma filmciliğinin dallarında hareket ilizyonunun yaratılması amacı ile kâğıt kalemden, oyun hamuruna her türlü malzeme kullanılabilir. Canlandırma sanatı çok çeşitli üretim yöntemlerine ve bu nedenle farklı görsel etkilere sahip canlandırma karakteri tarzlarını içeriyor olsa da, bu canlandırma dallarını besleyen temel tasarım öğeleri ortaktır. Canlandırma filmi karakterlerinde kullanılan doku, ritim, renk, kompozisyon ve hareket estetiği gibi tasarım bileşenleri tüm canlandırma dallarında ortak noktalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Tasarım öğelerinin ortak olması, birbirlerinden farklı teknikler ile üretilmiş canlandırma eserleri karakterlerinin ortak tasarım bileşenleri çerçevesinde incelenebilmesini de mümkün kılmaktadır. Bu ortak biçim yapıları nedeni ile, canlandırma sanatının tasarım başlıklarından birinde bulunan bir konuyu ele almak, çalışmanın tüm canlandırma dallarında yer alan karakterler ile doğrudan veya dolaylı olarak ilişkili olmasını sağlamaktadır.

Tüm canlandırma dallarına ait filmlerin görüntü kuşağı tasarım bileşenlerini temel olarak iki başlığa ayırarak incelemek mümkündür. Bu iki bileşen filmin setini oluşturan çevre tasarımı bileşenleri ve çalışmanın konusunu oluşturan karakter tasarımı bileşenleridir. Çevre tasarımı kendi başına ayrı bir çalışma konusu oluşturmakla beraber,

çalışmada karakter ile olan ilişkisi açısından kısaca yer almıştır. Detaylı bir çevre tasarım bilgisinin paylaşımı çalışmayı konusu dışına taşıyacağı için, bu konunun gelecekte gerçekleştirilecek bir başka çalışmada ele alınması uygun görülmüştür. Çalışmanın ana konusunu oluşturan karakter tasarımı, çalışmanın içerisinde çeşitli başlıklar altında da aktarıldığı üzere, canlandırma projesinde taşıyıcı niteliktedir. Canlandırma projesinde karakter olay örgüsünün yaşayanıdır, canlandırma projesinin izleyici açısından tanıtım yüzüdür, ana karakterin ismi pek çok örnekte aynı zamanda projenin de ismidir.

Üretim yöntemleri, farklı canlandırma dallarına ait karakterlerin görsel biçimlerini oluştururken, bu dallarda kullanılan renk, biçim, ritim gibi tasarım bileşenleri bir araya gelerek, canlandırma sanatının dallarındaki çeşitli görsel tarzları (üslup, stil, konsept olarak ta kimi kaynaklarda adlandırılmaktadır) oluşmaktadır. Aynı veya benzer niteliklere sahip görsel tarzların bir ülke veya şirketten süreklilik içererek üretilmesi sayesinde bu tarzlara dayalı uluslararası seviyedeki bilinirlik gerçekleşmektedir. Bu tarzlar canlandırma sanatının ana akım üreticilerinde kendilerine ait biçim yapıları, anatomik oranları, renk seçimleri gibi plastik nitelikleri ile diğer canlandırma çalışmalarından ayrılarak ayrı birer araştırma alanı oluşturmaktadırlar.

Canlandırma sanatının üretim aşamaları, senaryo yazımından karakterlerin hareket ettirilmesine, kamera açılarının tasarlanmasından elde edilen görüntülerin birleştirilmesine, ses efektlerinden müzik bestelerinin yapılmasına kadar her biri zorlu ve büyük öneme sahip süreçler içermektedir. Karakter tasarımı, canlandırma eseri üretiminin görsel ve yazılı üretim süreçlerinde var olan, canlandırma sanatı üretim aşamalarının önemli ve taşıyıcı bir parçasıdır. Görsel ve yazınsal açıdan başarı ile gerçekleştirilmiş iyi bir karakter tasarımı, izleyicinin canlandırma eseri ile bağ kurması için önemlidir. Tez çerçevesinde, canlandırma sanatı karakter tasarımı oluşturan temel yazım ve görsel üretim yolları sistematik bir şekilde araştırılması ve bu araştırmaların ışığında örnek canlandırma karakter tasarımları oluşturulması amaçlanmıştır.

Tezin birinci bölümünde karakter tasarımının yazım süreçleri “Karakter Tasarımı Yazım Süreci ve Senaryo ile Etkileşimi” başlığı altında karakterin senaryo ile etkileşimi bağlamında incelenmiştir. Bu etkileşimde karakter, hikayenin oluşmasındaki rolü açısı ile ele alınmıştır. Birinci bölümün devamında karakter tasarımı “Karakter Tasarımında Yazım Süreçleri” başlığı altında, karakterin yazımı senaryodaki olayların akışından ziyade karakteri yaratan iç dinamiklerin oluşumu açısından ele alınmıştır. Karakter tasarımı yazım sürecinin iki farklı yaklaşım ile incelenmesi sayesinde, canlandırma karakterlerinin tasarlanmasında ki yazım süreçlerinin farklı boyutları ile ele alınması hedeflenmektedir.

Tezin ikinci bölümünde “Karakter Tasarımında Görsel Süreçlerin Projeler ile Etkileşimi” başlığı altında öncelikle periyot ve tekniğin canlandırma filmciliğinde karakter tasarımına etkisi incelenmiştir. Ardından “Karakter Tasarımında Görsel Süreçler” başlığı altında canlandırma karakteri görseli oluşturulmasında izlenebilecek yöntemler araştırılmıştır. İkinci bölümün devamında “Ülkelere Göre Dünyada Öne Çıkan, Ana Akım Karakter Tasarımı Tarzları ve Kültür İlişkisi” başlığı altında, Dünya’nın canlandırma sanatı açısından önde gelen ülkeleri ve bu sektörde ilerlemeye çalışan Türkiye’ye ait öne çıkan örnekler karakter tasarımları çerçevesinde incelenmiştir. Canlandırma karakter tasarımı analizleri ile çalışmada Dünya canlandırma tarihinde karakter tasarımının gelişiminin anlaşılmasına katkıda bulunacak bir yapı oluşturulmuştur. Dünyada öne çıkan canlandırma tarzlarının örnekler üzerinden incelenerek canlandırma sanatının gelişiminin anlaşılması çalışmanın bir diğer amacı olmuştur.

İncelenen temel karakter tasarım yöntemleri ve örnekleri ile elde edilen çalışma sonuçları çerçevesinde çalışmanın 3. bölümünde, Anadolu’nun tarihi yapısı ve giyim-kuşam geleneği ile ilişkili yenilikçi karakter tasarımları geliştirilmesi hedeflenmiştir. Bu hedef kapsamında, Anadolu’da yaşamış ve kültüründe önemli etkilere sahip en eski üç ilk çağ medeniyeti olan Hitit, Frig, Girit kültürleri hakkında görsel ve yazılı araştırmalar yine tezin üçüncü bölümünde “Işık Adası Projesinde Yer Alan Medeniyetlerin Dünya Tarihindeki Yeri ve Kültürel Yapısı” başlığı altında yapılmıştır.

Üçüncü bölümde ilk iki bölümde yer alan bilgiler ışığında özgün bir canlandırma projesinde kullanılmak üzere üç ayrı karakterin yazımı “Işık Adası Projesinde Yazımsal Karakter Sayfalarının Oluşturulması” başlığı altında ve bu üç ayrı özgün karakterin görseli “Işık Adası Projesinde Şekilsel Karakter Sayfalarının Oluşturulması” başlığı altında oluşturulmuştur. Oluşturulan bu üç karaktere Aslan Bey, Mina ve Fera adları verilmiştir. Oluşturulan bu üç karakterin yer aldığı tezin içerisindeki projeye de Işık Adası projesi adı verilmiştir.

Işık Adası Projesinin içerisinde yer alan kurmaca karakterlerin yukarıda belirtildiği gibi gerçek tarihsel bir temel ile kurgulanması için öncelikle ele alınan Hitit, Frig, Girit medeniyetleri hakkında araştırmalar gerçekleştirilmiştir. Yapılan araştırmaların oluşturulacak kurmaca karakterler ile ilişkili kalması amacı ile, ele alınan medeniyetlerle ilgili gerçekleştirilen araştırmaların yalnızca Işık Adası projesi kapsamında yaratılacak karakterlerde kullanılan ilgili kısımları tezin üçüncü bölümünde

ilgili başlıklar altında yer almıştır. İncelenen medeniyetlerin, kurgulanan karakterlerde kullanılmayan bilgileri çalışmada yer almamıştır.

Işık Adası Projesi adı ile gerçekleştirilen karakterlerin tasarımları çizgi film ve diğer canlandırma çeşitlerinde tasarımların uygulanabilirliği göz önünde tutularak gerçekleştirilmiştir. Karakterlerin yer alacağı olası proje türü fantastik macera olarak belirlenirken, hedef izleyici kitlesi de 16 yaş üstü genç erkekler olarak belirlenmiştir. Dünyanın diğer bölgelerinde de Anadolu coğrafyası ve kültürlerinin tanıtımına katkı sağlayacak karakterler üretmek tezin başlıca amaçları arasındadır.

Tez çalışmasının araştırma alanı olarak seçilen canlandırma karakter tasarımı, geniş bir alanı kapsamaktadır. Çalışmayı gerçekleştirirken öncelikle izlediğimiz yöntem, canlandırma filmciliği tarihsel sürecinde öne çıkan ve büyük kitlelere ulaşarak popüler olan tarzların tasarım formlarının analiz edilmesidir. Tarihsel süreçte öncü olan örneklerin gelişim süreçleri, konuları, ana karakterlerinin kişilik yapıları ve tasarım biçimleri bu bağlamda “Ülkelere Göre Dünyada Öne Çıkan, Ana Akım Karakter Tasarımı Tarzları ve Kültür İlişkisi” başlığı altında incelenmiştir. Bu incelemeler ile başarılı projelerdeki karakter tasarımlarının oluşturulma yöntemleri ele alınmıştır. Karakter tasarımlarında kullanılan görsel tarzla kültür ilişkisi, bu analizlerde ele alınan odaklardan bir diğeri olmuştur.

1. BÖLÜM
CANLANDIRMA FİLMCİLİĞİ KARAKTER TASARIMINDA
YAZIM SÜREÇLERİ

1. BÖLÜM: CANLANDIRMA FİLMCİLİĞİ KARAKTER TASARIMINDA YAZIM SÜREÇLERİ

1.1. Karakter Tasarımı Yazım Süreci ve Senaryo ile Etkileşimi

Canlandırma film üretim süreci üç temel aşamadan oluşmaktadır. Film üretim sürecini oluşturan bu üç temel aşama; yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası olarak adlandırılmaktadır. Film üretim sürecinin yapım öncesi süreçleri, adından da anlaşılacağı üzere filmin film şeridine kayıt edilerek üretilmesinden önce gerçekleşen yazım ve diğer planlama süreçlerini içermektedir. Film üretim sürecinin yapım aşaması, sahnelerinin üretilerek film şeridine kaydedilmesini kapsayan süreçleri içermektedir. Film üretim süreçlerinin yapım sonrası süreçleri ise, film şeridine sahnelerin kayıt edilmesinden sonra gerçekleşen, film şeridinin genel renk düzenlemesi ve kurgu gibi film yapım süreçlerini içermektedir.

Film üretim süreçlerinde filmlerin konusu yapım öncesi süreçler içerisinde yer almaktadır. Filmlerin konusu, yani izleyicilere aktardığı hikaye, diğer adı ile öykü, film sahnelerinin yapımı öncesi tasarlanarak yazılmaktadır. Filmlerin tasarlanarak üretim sürecinde kullanılmaya uygun biçimde konularının yazılması senaryo olarak adlandırılmaktadır. Senaryolar, içerisinde filmin geçtiği mekan, zaman, olaylar ve karakterlere ilişkin bilgiler barındırmaktadır. Senaryoların içerisinde yer alan karakterlerin yazın aşamaları bu çalışmanın birinci bölümünün konusunu oluşturmaktadır ve çalışmanın birinci bölümü içerisinde detaylı bir şekilde açıklanmaktadır. Senaryonun karakter dışındaki süreçleri çalışmamızın konusu dışında kaldığı için bu çalışmada yer almayacak ileriki çalışmalarda incelenecektir.

Anlatım, “bir kimseye bir şey hakkında bir şey söyleme, bir şey anlatma işidir.” (Dersimiz.com: Anlatım Biçimleri) Anlatım yazılı ve görsel olarak farklı biçimlerde gerçekleştirilebilmektedir. Başlıca yazılı anlatı türleri roman, öykü, nazım, masal ve destandır. Bu yazılı anlatı türlerinin yanı sıra bir diğer yazılı anlatım türü de senaryodur. Ancak senaryolar diğer anlatı türlerinin aksine asıl olarak son kullanıcıların tüketimi hedeflenerek oluşturulmamaktadır. Senaryolar tiyatro, sinema, televizyon gibi bir başka ortamda gerçekleştirilecek üretimlerde yol gösterici bir yapım öncesi elemanı olarak yazılmaktadır. Ünlü tiyatro oyunlarının senaryoları kitap olarak da basılabilmekle

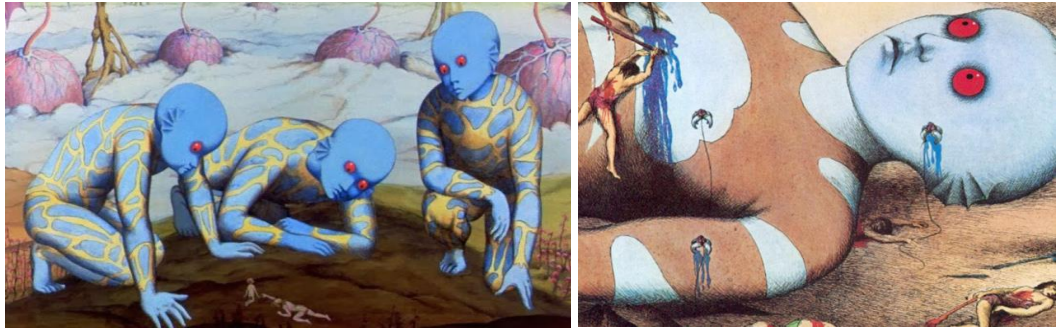
birlikte, aslında senaryolar ana amaç olarak yapım esnasında yol gösterici bir kılavuz olarak kullanılmak için yazılmaktadır. Senaryolar; içerisinde mekanlara, olaylara ve karakterlere ilişkin bilgiler içeren, kullanılacak ortamlara uygun biçimde yazılmış metinlerdir. Yazılı bir şekilde karakterlerin fiziksel ve kişiliksel nitelikleri ile oluşturulan yazılı karakter sayfaları, senaryoların oluşturulmasında kolaylık sağlamaktadır.

Canlandırma yapımları yüksek emek gerektiren üretim süreçleri nedeni ile genellikle kalabalık ekipler tarafından, yapım öncesinde oluşturulan senaryoların çevresinde gerçekleştirilmektedir. Senaryo yapıları farklı gruplama yöntemleri ile ele alınabilmekle birlikte, başlıca iki gruplama yöntemi pek çok farklı kaynaktan karşımıza çıkmaktadır. Bu senaryo gruplama yöntemlerinden ilkinde; karakterlerin senaryo içerisindeki yeri açısından senaryo ele alınmaktadır. Bu yöntemde senaryo, **karakterin yönlendirdiği hikaye** ve **olayların yönlendirdiği hikaye** olarak iki gruba ayrılmaktadır (Arson, 2000: 27). Diğer bir senaryo gruplama yönteminde ise, karakterin başına gelen olayların kaynağına ilişkin olarak senaryolar gruplanmaktadır. Bu senaryo gruplama yöntemi de **karakterin mücadelesinin** kaynağının çeşidine göre gerçekleştirilmektedir.

1.1.1. Karakterin veya Olayların Yönlendirmesi Bağlamında Senaryo

Senaryoları gruplandırırken kullanabileceğimiz çeşitli yöntemler bulunmaktadır. Bu senaryo gruplama yöntemlerinden birisi de, senaryo yapısı oluşturulurken izleyiciye aktarımda merkeze konulan noktanın karakterin başına gelen olayların mı, yoksa karakterin aldığı kararların mı olacağıdır. Karakterin kararlarını merkeze alan karakter temelli senaryo yapıları olan hikayeler, **karakterin yönlendirdiği hikaye** (character driven story) olarak adlandırılmaktadır. Karakterin başına gelen olayları, yani olay örgüsünü merkeze alan senaryo yapıları ise **olayların yönlendirdiği hikaye** (plot driven story) olarak adlandırılmaktadır (Schmidt, 2005: 5). Karakterin yönlendirdiği hikaye de senaryonun odağını karakterin kişilik yapısı ve aldığı kararlar oluşturmaktadır. Hikayenin oluşmasının temel nedeni karakterdir ve hikayenin merkezinde karakter veya karakterler yer almaktadır. Olayların yönettiği hikaye yapısında ise, karakterlerin tercihlerinin üzerinde hikayeye etki eden doğal afetler, savaşlar gibi olaylar gerçekleşmekte, senaryonun akışı karakterlerin çevresinde gerçekleşmekten ziyade, büyük olayların oluşu sırasında karakterlerin durumları izleyiciye sunulmaktadır. İki yapı net bir şekilde birbirinden ayrılıyor gibi görünse de, bütün hikayelerde karakter ve olay örgüsü bulunduğu için bu iki senaryo yazım tekniği kolaylıkla birbirlerine karışabilmektedir.

Victoria Lynn Schmidt, olayların yönlendirdiği hikaye türünü şu şekilde anlatmaktadır: “Olayın yönlendirdiği hikayede olay örgüsünü oluşturan olaylar, olay akışını ileri taşır ve karakterler bu olaylara karşılık verirler, karakterler olan olaylara göre davranırlar, bir anlamda olay örgüsü fırtına gibi gerçekleşir. Eğer bir fırtına ansızın bir kasabayı vurursa karakterler bunu durduramaz. Kendilerini korumalı ve çevrelerinde olan olaylara karşı davranışlarda bulunmalıdırlar. Karakterler fırtınaya sebep olmamıştır, fırtına karakterlerin karşı davranışlarına neden olmuştur.” (Schmidt, 2005: 5) Bir başka kaynakta ise, olay örgüsüne bağlı hikaye anlatım yapısı; “Olay örgüsü temelli senaryolarda öykünün merkezinde, gerçekleşmekte olan olaylar yer almaktadır. Olayların akışının aniden değişmesi, aksiyon, dışarıdan gelen etkiler yazma stilinin odağını oluşturan şeylerdir. Pek çok örnekte hikayenin amacı durumun gelişmesinden ziyade, daha çok dış kaynaklıdır. Olay örgüsü temelli romanlarda karakter genellikle hızlı kararlar vermek zorunda bırakılır. Bunun sonucunda karakterlerin gelişimi hızla değişen senaryoda arka planda kalmaktadır” (dorrancepublishing.com, 2014: What’s the Difference?) şeklinde açıklanmaktadır. Olay örgüsü temelli senaryo yapısında olayların ön planda olması ve bu durumun sonucu olarak hikayede ikinci planda kalan karakterler, izleyicilerin filmin karakter dışında kalan kısımlarına odaklanmasına imkan tanımaktadır. Olay örgüsü temelli senaryo yapısında, karakterlerin geri planda kalması sonucunda okuyucu ya da izleyici için senaryonun geçtiği evrenin yapısı ayrıca önem kazanmaktadır.



Şekil 1, Vahşi Gezegen (La planète sauvage, 1971), filme ait iki kare. Solda, üstün özelliklere sahip gezegenin baskın medeniyetinin çocukları insanlara eziyet ederken görünmektedir. Sağda, ayaklanan insanlar devlerden birini öldürmüştür.

Canlandırma sinemasının önemli örneklerinden Fransız yapımı **Vahşi Gezegen** (Fr. La planète sauvage, 1971) insanların gezegenin mutlak hakimi olmadıkları, üstün telepatik özelliklere sahip mavi devler ile birlikte aynı gezegeni paylaştıkları bir yapımdır. Gezegende yaşayan mavi devler mutlak bir üstünlüğe sahiptir ve insanlara uygun gördükleri şekilde davranmaktadır. Kimi insanları evcil hayvan olarak kullanırken, nüfusunun çok arttığını düşündükleri yerlerde de toplu olarak zehirleyerek öldürmektedir.

Senaryonun büyük bir kısmında olaylar karakterlerin tercihlerinden ziyade, mutlak bir dış güç nedeni ile gerçekleşmektedir. **Vahşi Gezegen** canlandırma filminin bu nedenle olayların yönlendirdiği senaryo yapısına iyi bir örnek oluşturmuş olduğu gözlenmektedir.

Canlandırma yapımlarının senaryo yapıları incelendiğinde, yapımların çok azında olayların yönlendirdiği hikaye yapısının kullanılmış olduğu görülür. Neredeyse tamamına yakını karakterin yönlendirdiği hikaye yapısında yazılmıştır. Karakterin yönlendirdiği hikaye tipini Victoria Lynn Schmidt;

“Karakterin yönlendirdiği hikayede karakter hikayeyi yaptığı hareket ve tercihleriyle yönlendirmektedir. Hikayedeki olayları başlatır ve olan şeylerin nedenidir. Her sahne içindeki karakter nedeniyle gerçekleşmektedir. Eğer karakter bir gün işe gitmek yerine bahçesi ile ilgilenmek için evde kalmayı tercih ederse, hiçbir durum veya olay onun bunu yapmasına mani olmayacaktır. Ancak başka bir karakter bu tercihten dolayı suçluluk duymasına neden olmaya çalışabilir. Bu karakterin bahçe ile ilgilenmemeye karar vermesine neden olabilir. Başka biri manipüle etmiş gibi görünse bile, gene de bu karakterin kendi tercihidir. Bir fırtına kasabaya geldiğinde her zaman karakterlerin ne yapmaları gerektiğine karar verecekleri bir an vardır. Karakter temelli hikaye anlatımında odak, karakterlerin nasıl ve neden kalma ya da gitme kararı verdiklerindedir. Bu kararlar hikayenin gidişatını değiştirme gücüne sahiptir. Karakterler sonucu etkileyecek tercih ve seçeneklere sahiptirler.” (Schmidt, 2005: 5)

Bu açıklamada da belirtildiği üzere, karakter veya olay temelli senaryo ayrımı hikayenin konusunun karakterin başına gelen olaylardan mı yoksa karakterlerinin tercihi üzerinden mi, olduğu ayrımı ile ilgilidir.



Şekil 2, Naruto (Tv serisi, 2002-2007) canlandırma serisinin iki farklı bölümünden birer kare.

Solda; dost, rakip ve düşman ilişkilerini birlikte yaşayan Sasuke ve diziye ismini de veren Naruto karakterleri. Sağda; Kimi zaman birbirlerine karşı sevgi ilişkisinde olan ancak

çoğunlukla nefret ve intikam duygularını paylaşan aynı zamanda abi kardeş olan, Itachi ve Sasuke karakterleri.

Karakterlerin kimi zaman öldüğü ve sıklıkla yeni karakterlerin izleyiciye tanıtılarak senaryoya eklendiği **Naruto** TV Dizisi (2002-2007), karakter temelli senaryo yapısına ilişkin belirgin bir örnektir. Hikayenin var olmasına neden olan tüm olaylar zinciri, eserdeki karakterlerin tercihlerinden dolayı gerçekleşmektedir. Karakterlerin arasındaki ikili ilişkiler seri boyunca karakterlerin olaylar karşısındaki tercihlerine etki etmektedir. Başta serinin ana karakteri olan Naruto olmak üzere, seride yer alan karakterlerin tercihleri hikayenin gidişatını oluşturmaktadır. Örümcek Adam, Batman ve benzeri pek çok A.B.D. yapımı süper kahraman dizilerinden farklı olarak, Japonya’da üretilmiş olan Naruto TV dizisinde, izleyicinin özdeşlik kurduğu karakterler herhangi bir bölümde ansızın ölecek senaryodan bir daha geri dönmek üzere çıkabilmektedir. Karakterlerin her an ölebilecek olması tekinsizlik yaratarak, izleyicinin sürekli bir uyarım halinde hikayeye çekilmesini sağlamaktadır. Süregelen olaylar karakterlerin etrafında gerçekleşmekte, böylece olaylar birbirleriyle de etkileşime girerek tek bir karakterin kişisel hikâyesinden daha büyük bir olay örgüleri yapısına dönüşmektedir. Olayların akışı sırasında bir karakter öldüğünde karakterin amacını bir başka karakter sahiplenerek devam ettirebilmektedir. Dizinin bu yapısı sayesinde izleyici, karakterler aracılığı ile gerçekleşen olayların genel akışının varacağı noktayı sürekli bir biçimde merak etmektedir.

Karakterin yönlendirdiği hikayelere sahip canlandırma yapımları, karakteri hikayenin önünde tutarak, karakterin yapımdan ayrı bir ürüne dönüşmesine de yardımcı olmaktadır. Bu sayede, karakterlerin canlandırma eserlerinin dışında, oyuncak, tekstil ve diğer endüstriyel alanlarda kullanılmaları kolaylaşmaktadır. Pek çok karakterin yönlendirdiği hikaye yapısına sahip canlandırma yapımında, bu ticari durumun da etkisi ile, canlandırma eserinin adı ana karakterin adı ile anılmakta (Naruto, Süperman, Pocoyo örnekleri gibi) veya ana karakterin adını içermektedir (Miki Fare, Bugs Bunny canlandırma eserleri örneklerinde de olduğu gibi). Bunun sonucunda, karakterlerin bilinirlikleri daha da artmaktadır. Pek çok canlandırma eserinde senaryo yapısının karakterin yönlendirdiği hikaye türünde olması, karakterlerin canlandırma yapımları için taşıdığı önemin bir diğer göstergesidir.

1.1.2. Karakterin Mücadelesi Bağlamında Senaryo

Karakterin mücadelesini temel alarak senaryoları gruplamak, karakteri merkezine alan bir diğer senaryo yöntemidir. Barbara Stood bu konuda yaptığı araştırmaları

derlediği kitabında **karakterin mücadelesi** veya bir başka söyleniş şekli ile **karakterin çatışmasını** açıklar.

“Hikayenin çatışması merak çevresinde gerilim yaratarak okuyucuyu uyarmaktadır. İlgi çekici hikayeye sahip karakterlerin, üstesinden gelmesinin zor olduğu problemleri, çözülecek sorunları, gerçekleştirilecek amaçları vardır. İnandırıcı çatışma ve problemler hikayeye şekil, drama, gerilim ve hareket sağlar. Çatışma, iki karşıt gücün hikaye içerisinde karşı karşıya gelmesi ile büyüyen mücadeledir. Bu karşıt güçlerden birisi genellikle hikayenin ana karakteridir. Ana karakter istediğini elde etmek için mücadele verir. Biri ya da bir şey tarafından bu amacına ulaşması şiddetle engel olunmaya çalışılır.

Karakterin senaryo içerisinde yaşadığı çatışma mücadeleyi niteler. Ancak aynı zamanda arkasındaki motivasyonu veya bu çatışma yolu ile elde edilmek istenen amacı da niteler. Ana problem veya çatışma, hikayenin neredeyse sonuna kadar ana karakterin çözebileceği noktadan uzakta olmalıdır. Bununla birlikte, okuyucu hikayenin kaderi ile ilgili önemli bir kararın ana karakterin ellerinde olduğunu bilmelidir ancak, bu çatışmanın sonucu hiçbir zaman net olmamalıdır.” (Stoodt, 1996: 33)

Karakter mücadelesi ile bir yandan senaryoda olay örgüsü oluşturulurken, bir yandan da bu mücadelelerin sonucu ile senaryonun sonucu oluşturulmaktadır. Karakterin mücadelesinin ilgi çekici nitelikte belirlenmesi, senaryonun ana yapısını oluşturan niteliği nedeni ile başarılı senaryonun önemli bir bileşenidir.

Judith Simpson, Kurmacanın Temelleri (Foundations of Fiction) adlı kitabında karakterin mücadelesinden doğan çatışmanın türüne göre hikaye biçimlerinin, insan insana karşı, insan doğaya karşı, insan kendisine karşı şeklinde olmak üzere üç temel gruba ayrıldığını belirtmiştir. Simpson kitabında, pek çok hikayenin bu üç temel çatışmada iki veya üç tanesini içerdiğinden söz eder. Örnek olarak Jaws filmini ele alan yazar, ana karakterlerin kendi aralarında çatıştığını (insan insana karşı), büyük beyaz köpekbalığı ile dövüştüklerini (insan doğaya karşı) ve son olarak kendi korkuları ile yüzleştiklerini (İnsan kendisine karşı) belirtir (Simpson, 2001: 46). Çeşitli yazarların bu gruplamaya, insan topluma karşı, insan Tanrı’ya, kadere veya doğaüstü güçlere karşı şeklinde yeni maddeler ekleyerek genişlettiği çalışmalar da mevcuttur (Miller, 2011: 24). Karakterin mücadelesi temeline göre gruplama yönteminin maddelerini, karakterin karşıtlığı durumları farklı gruplama mantıkları ile ele alarak arttırmak mümkündür.



Şekil 3, Grand Snider, 2014, incidentalcomics.

Karikatürist Grand Snider karakterin mücadelesini konu alan çiziminde, karakterin mücadelesini klasik, modern, postmodern olarak üç gruba ayırmıştır. Klasik olarak isimlendirerek ele aldığı başlık, insan doğaya karşı, insan insana karşı, insan Tanrı'ya karşı olarak üç alt başlığa ayrılarak çizilmiştir. Modern olarak isimlendirerek ele aldığı başlık, insan topluma karşı, insan kendine karşı, insan Tanrısızlığa karşı olarak üç alt başlığa ayrılarak çizilmiştir. Postmodern olarak isimlendirerek ele aldığı başlık, insan teknolojiye karşı, insan gerçekliğe karşı, insan yazara karşı olarak üç alt başlığa ayrılarak çizilmiştir (Şekil 3). Senaryo gruplamaları mantığından yola çıkarak oluşturulan karşılaştırmalı karikatüristik çizim, karakterin mücadelesi temeline göre oluşturulan senaryo yapılarını göstermektedir.



Şekil 4, Buz Devri (İng. Ice Age, 2002), filmine ait iki kare.

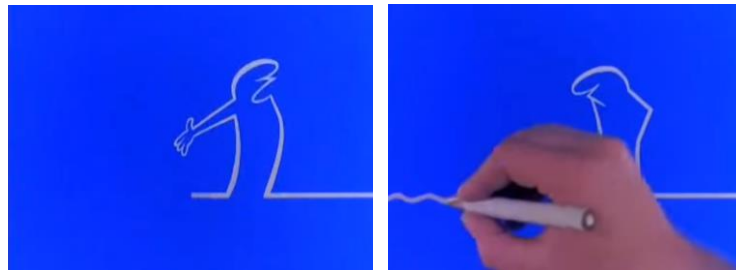
Dreamworks Stüdyoları tarafından üretilen **Buz Devri** (İng. Ice Age, 2002) üç boyutlu sayısal canlandırma yöntemleri ile üretilmiş, devam filmleri ile de gişede büyük bir başarı yakalamıştır. Karakterler Buz Devri canlandırma filminin içerisinde diğer karakterler ile olduğu kadar, doğanın yarattığı soğuk ve açlık gibi zorluklar ile de mücadele etmektedirler. Bu mücadeleleri çerçevesinde, filmin içerisinde yer alan

karakterler toplu halde göç ederler (Şekil 4). Bu özellikleri ile Buz Devri canlandırma filmi karakterlerin çatışma yapısı bakımından, karakterlerin doğa ile mücadelesi türüne örnek oluşturabilecek bir senaryo yapısına sahiptir.



Şekil 5, Love, Death & Robots canlandırma serisine ait **Good Hunting** (2019) adlı kısa canlandırma filmine ait iki kare.

Love, Death & Robots canlandırma serisine ait **Good Hunting** adlı kısa canlandırma filmi (Şekil 5), konu olarak, insanın değişen toplum yapısına karşı verdiği mücadelenin soyut bir anlatımına sahiptir. Mistik bir varlığın kızı olarak gerektiğinde tilkiye dönüşebilen **Yan** adlı dişi karakter yaşadıkları yerin İngiliz istilasası sonrası şehirleşmesi ile bu gücünü kaybederek avlanamaz hale gelmiştir. Hayatta kalmak için artık avlanamadığından dolayı hayat kadınlığı yapmaya başlayan karakterin hikayesi tanımsız zengin sınıfı kişilerin karaktere eziyeti ve onlardan aldığı intikam üzerinden aktarılmaktadır. Karakterin mücadele ettiği durum bireyin endüstrileşen ortamda doğasına aykırı bir yaşamın içerisinde sıkışmasını izleyicilere sunmaktadır. Karakter mücadele ettiği soylular üzerinden aslen toplumun yapısı ile mücadele etmektedir.



Şekil 6, Bay Meraklı (İtl. La Linea, 1972-1991), çizgi filmi serisinin ilk bölümüne ait iki kare.

Bay Meraklı (İtl. La Linea, 1972-1991, Şekil 6) çizgi filmi serisine ait karakter ve yer aldığı ortam kontür çizgilerden oluşmaktadır. Serinin içerisinde yer alan olaylar, karakterin içerisinde bulunduğu ortamın fiziksel şartları veya yaratıcısı ile arasında oluşan

iletişim ile meydana gelmektedir. Karakterin tartıştığı yaratıcısı olan çizeri, çoğunlukla karakteri kandırarak durum komedilerinin oluşmasına neden olmaktadır. Ana senaryo yapısı ile Bay Meraklı çizgi filmi, karakterin yaratıcısı ile mücadelesi çerçevesinde oluşturulmuş bir canlandırma örneğidir.

Karakterin mücadelesi temelinde hikayeleri kurgulamak, yazarlara üzerinde çalışabilecekleri metodolojik bir sistem sunmaktadır. Karakterin mücadelesinin neye karşı oluşturulacağının belirlenmesi, hikayenin kurgulanması için çıkış noktası sağlamakta ve hikayenin diğer öğelerinin tamamlanabilmesine yol gösterebilmektedir. Bu sayede yazarlar için, hikayelerini planlı bir şekilde kolayca oluşturulabilecekleri metodolojik bir sistem mümkün olmaktadır.

1.2. Karakter Tasarımında Yazım Süreçleri

Canlandırma filmlerinde karakterin oluşturulması yazılı ve ardından görsel adımlar ile gerçekleştirilmektedir. Canlandırma projeleri içerisinde yer alan karakterin dış görünüşleri izleyicinin ilk anda hızlı bir şekilde bağlantı kurdukları nokta olsa da, karakterlerin yazılı özellikleri izleyicinin karakter ile daha derin bağ kurduğu noktadır. Karakter tasarımının yazım süreci, kurmaca karakterin yazılı yapısının temel bileşenlerinin bir araya getirilmesi ile oluşturulmaktadır. Kurmaca karakterlerin yazım süreci, özgeçmiş, dini görüş, korkular, yetenekler, davranış şekli, konuşma şekli vb. bileşikleri yazılı bir şekilde tanımlayarak oluşturulmaktadır. Canlandırma projesindeki karaktere ait bu kişilik özelliklerinin izleyici tarafından anlaşılması sayesinde anlatı içerisindeki bileşenler, izleyicinin zihnindeki karakterlere dönüşmektedir.

Bu noktada özdeşleşme(mimesis) ve katarsis(arınma) kavamlarından bahsedilebilir. Hikayelerde olayların başından geçtiği karakterler ile izleyici, aralarında ki benzerlik ilişkileri yolu ile bağ kurar. Aristo bu bağı özdeşleşme (mimesis) olarak adlandırmıştır. Hikayedeki karakter ile özdeşleşen seyirci karakterin yaşadığı neşe ile mutlu olur, üzücü olaylar ile hüznlenir. İzleyici hikayedeki karakter üzerinden yaşadığı bu duygular ile bir rahatlama veya bir başka deyiş ile arınma(katarsis) yaşar (Bauman, 2002: 58). Klasik anlatının Aristo'dan günümüze gelen kodları bu yapı üzerine oturur. Ana karakterle izleyici özdeşleşir onun korkularıyla korkar ve ona acıyarak arınır.

Cansız objelere, bitki ve hayvanlardan oluşan kurmaca karaktere canlandırma filmlerinde insana ait özelliklerin yüklenmesi bu cansız karakterleri de birer insani karaktere dönüştürmektedir. Hayali Dünyalardaki Karakterler kitabında bu durumun

nedeni insani özellikleri insanın tanınması ile ilişkilendirilmiştir. “... bizler tüm insani özellikleri tanırız-vasıta bilinçli olarak bir nedensellik ilişkisi ve hareket yaratır- ve böylece onları karakterler olarak tanımlarız.” (Eder, Jannidis ve Schneider, 2011: 319) İnsana dair karakter özelliklerinin izleyici tarafından tanımlanması ile cansız obje, bitki ve hayvan gibi öğeler kişileştirilerek canlandırma filmlerinde izleyicilerin empati kurabilecekleri bir konuma gelmektedir. Bu durumun sonucu olarak izleyici insansı özellikler kazanmış nesne, hayvan, bitkinin başına gelenleri önemser ve canlandırma projesi içerisinde gerçekleşen olayları merak eder.

Yazım süreci, karakter tasarımının içeriğini oluşturmakla birlikte, karakter tasarımında biçim içerik ilişkisi herhangi bir öncelik sırası ile kurgulanabilmektedir. Yazım süreci karakter tasarımında önce oluşturularak, karakterin kişilik yapısında yazılanlara uygun şekilde görsel tasarım gerçekleştirilebileceği gibi tersine bir şekilde, karakterlerin biçimsel yapısına ilişkin tasarlanan görsele uygun bir karakter kişiliği yazarak bunu senaryolaştırmak da mümkündür. Canlandırma projelerinde yer alan kurmaca karakterlerin yazım süreci ve görsel tasarımları, ilişkili olarak paralel bir şekilde gerçekleştirilebileceği gibi birbirinden bağımsız süreçler olarak da oluşturulabilmektedir. Süreç ilişkileri gibi biçim/içerik ilişkisi de canlandırma karakterlerinde çeşitlilik göstermektedir. Karakterlerin kişiliğini oluşturan yazım süreci ve karakterin dış görünüşünü oluşturan görsel tasarımları birbirlerini tamamlayıcı şekilde ilişkili olarak üretilebileceği gibi birbirinden bağımsız veya karşıt şekilde de üretilebilmektedirler. Karakterin görünüşünün kişilik yapısından çok farklı olarak kurgulandığı durumlar izleyiciyi alışlagelmiş stereotipler ile kurduğu bağ yüzünden şaşırtabilmektedir. Karakterlerin yazım süreci ve görsel tasarımları bağlantılı oluşturulduğunda ise izleyicinin karakteri daha hızlı bir şekilde algılaması sağlanabilmektedir. Metin ile görsel arasındaki ilişki birlikteliği anlatıma da akıcılık kazandırmaktadır. Çizgi roman sanatı için bu durumu Robert C. Harvey şu şekilde belirtmektedir “‘The Art of Funnies’de daha önce belirttiğim gibi iyi bir çizgi romanın turnusol testi metin ve görselin karşılıklı şekilde birbirlerini desteklemeleridir. Kuşkusuz bu pek çok testten sadece biridir. Metin ve görsel ne zaman ki yapı katmaktadır. Birbirlerini tamamlayacak şekilde kurgulanabilen ilişkileri sayesinde, yazım ve görsel olarak ayrılan iki anlatım aracının da kendi başına ulaşamayacağı bir düzeyde karakteri izleyiciye ulaştırmak mümkün olmaktadır. Metin ve görseli canlandırma sanatında olduğu gibi birlikte kullanan birbirlerine bir hikayeyi anlatmak için karışırsa ikisinin de tek başına ifade edemeyeceği bir anlam ortaya çıkar, hikaye anlatıcısı böylece çalıştığı medyumun tüm imkanlarını kullanmış olur.”(Harvey, 1996: 4) Canlandırma ve çizgi roman sanat dallarında (gerçek oyunculu sinema ve tiyatronun aksine) tüm görselin tasarlanarak kurgunun tam bir kontrol ile oluşturulması,

canlandırmada yer alan karaktere ilişkin metin ve görselinin tam bir bütünlük ile oluşturulabilmesine olanak sağlamaktadır.

1.2.1. Karakterin Adı

Canlandırma filmleri karakter tasarımının yazım sürecinin önemli bir parçası da, oluşturulan kurmaca karakterlere isminin verilmesidir. Karakterlerin isimlendirilmesi sürecinde ilk akla gelen, karakteri, karakterin kişiliğine uygun anlam taşıyan kelimeler arasından isimlendirmektir. Genel olarak bir karakteri isimlendirme işlemi, sadece uygun gelecek ismi seçmek gibi görünse de projenin temel noktalarından biri olan karakteri isimlendirme aşaması büyük bir önem taşımaktadır. Canlandırma karakterlerine isim verilmesi ile ilgili Norma E. Cantu, Nikki Gamble, Sally Yates gibi yazarların çalışmaları bulunmaktadır (Cantu, 2008) (Gamble ve Yates, 2008: 91). Bu çalışmalarda yer alan bilgilerinin iyi bir şekilde derlenmiş haline Jennifer Moss'un çalışmasında ulaşılmıştır. Jennifer Moss isim verme sürecinde yazarların izlemesi gereken yolu şu sözlerle açıklamıştır. “Yazarların yaptığı bir büyük hata, karakterlerine ismi yazarın kendisinin verdiğini düşünmeleridir. Onlar(yazarlar) vermez, eğer karakterin adını yazarları seçmiyorsa kim seçer? Yaratılan dünyanın içine girip bu sorunun cevabını tekrar düşündüğümüzde; cevap karakterin ailesinin bu ismi karaktere verdiğidir. Yani karakterin ismini seçmeden önce yaşadıklarını ve ailesini düşünmemiz gerekmektedir.” (Moss, characternames.com: Character Names) Bu tarz bir düşünce yapısı, bir tiyatro oyuncusunun rolüne girerek doğaçlama metinler söyleyebilmesine benzer şekilde yazan kişiye isim bulma da esneklik sağlayacaktır.

Jennifer Moss yazısının devamında karakter adı yaratmaya yönelik 10 madde açıklayarak sıralar. Karakter adı yaratmaya yönelik yöntem ve tavsiyelerden oluşan maddelerden ilki yaratılan karakterin yaşının ve yaşadığı zaman diliminin belirlenmesidir. Karakterin yaşadığı döneme ait popüler isimlerin araştırılması sayesinde hikayenin geçtiği döneme uygun isimlerin arasından karakterin isminin seçilmesi mümkündür.

İkinci madde olarak Moss, ismin söylenmesinin kolay olması gerektiğini belirtmektedir. Eğer okuyucu karakterin ismini kafasında rahat bir şekilde seslendiremez ise bu okuyucu okuduğu hikayeden uzaklaştıracaktır. Kurmaca hikayenin okuyucu veya izleyici tarafından kolay takip edilebilir olması ve bu nedenle olayların akışının rahatça gerçekleşmesinin sağlanabilmesi için kurmaca karakterlerde seçilen ismin kolay söylenebilmesine dikkat etmek gerekmektedir.

Moss, karakterin arka plan hikayesinin ismine olan etkisine dikkat çekmektedir. Ailenin etnik yapısı, tarihi, yaşadıkları coğrafi bölge bebeğin isimlendirilmesinde etkindir. Hikayede yer alan ufak bir karakter dahi olsa biraz zaman ayırarak etnik kökeni, ailesinin geçmişi, ailesinin kişiliği düşünülmeli ve bu bilgiler ışığında kurmaca karaktere uygun bir isim seçilmelidir.

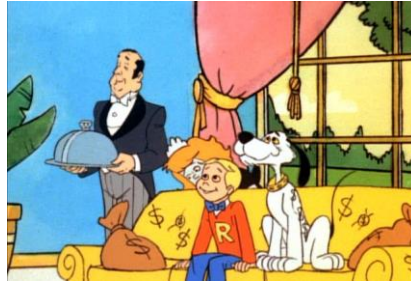
Moss, çalışmasının devamında aynı hikayede birbirine benzer iki ismin bulunmasının okuyucunun kafasını karıştırabileceğini belirtir. İkiz olsalar dahi, karakterlerin birbirinden rahat bir şekilde ayırt edilebilecek kadar farklı isimlere sahip olmasına dikkat edilmesi gerekmektedir. Karakterlerin aile ve akrabalık ilişkileri ile ilgili olarak Moss özellikle kardeşlerin benzer mantık ile kurulmuş isimlere sahip olmalarının yaygınlığından bahseder.



Şekil 7, Taş Devri (İng. The Flintstones, Tv dizisi, 1960-1966) çizgi dizisine ait tanıtım görseli.

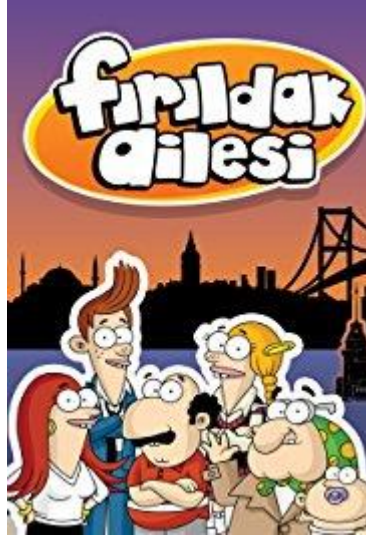
Türkiye’de **Taş Devri** adı ile yayınlanan **The Flintstones** doğrudan çevirisi ile “çakmaktaşlar” Çakmaktaş ve Çakıltaş soyadlarını taşıyan ailelerin başlarından geçen komik olayları anlatmaktadır. Ailelere verilen bu soyadları ile çizgi filmin geçtiği zaman dilimi olan taş devrine bir gönderme yapılmaktadır. Soyadları aracılığı ile karakterlerin çizgi film ile olan bağı arttırılmaktadır. Çakmaktaş ailesinin baba karakteri Fred, anne karakteri Wilma, çocuk karakteri Çakıl (İng. Pebbles) ve evcil dinazorları Dino dur. Fred ve Wilma A.B.D. de kullanılan isimler olarak Çakmaktaşları A.B.D. ile ilişkilendirmektedir. Çocuklarının adı olan Çakıl, ailenin maceralarının geçtiği Taş Devrine uygun olarak verilmiştir. Evcil dinazorları olan Dino’nun ismi dinazor kelimesinden kısaltılarak üretilmiştir. Çakmaktaş ailesinin yakın dostları olan Çakıltaş ailesinin baba karakteri Barney, anne karakteri Betty ve çocuklarının adı Bam Bam (İng. Bamm Bamm) dır (imdb.com: The Flintstones). Fred ve Wilma isimlerine benzer şekilde

Barney ve Betty isimleri de aileyi A.B.D. ile ilişkilendirmektedir. Çocukları Bam Bam ismine yakışır şekilde iri bir sopa taşımaktadır ve bam bam diyerek bu sopayla komedi unsuru yaratacak durumlarda vurmaktadır. İki ailenin baba karakteri de aynı taşocağı işçi olarak çalışmaktadır. Anne karakterleri de bu sırada ev işleri ve çocukların bakımı ile ilgilenmektedir. A.B.D.’de yaratılmış olan çizgi dizinin karakterleri M.Ö. 10.000 yılında yaşamalarına rağmen fantastik evrenleri günümüze benzemektedir. Taştan yapılma arabaları minik kuş dinozorların içerisinde çalıştığı fotoğraf makineleri bulunmaktadır. İsimleri de benzer şekilde modern Amerikan isimleri ve taş devrini çağrıştıracak kelimeler ile üretilmiştir.



Şekil 8, Richie Rich (Tv Dizisi, 1982-86) çizgi filminden bir kare.

Türkiye’de de İngilizce orjinal ismine sadık kalınarak **Richie Rich** adı ile yayınlanan çizgi dizi, akıl almaz bir şekilde çok paraya sahip olan Richie Rich ve arkadaşlarının komik ve maceralar ile dolu hikayelerini anlatmaktadır. Canlandırma serisinde seriye ismini veren ana karakter Richie Rich (Zengin mi Zengin gibi çevrilebilir) karakteridir ve üzerinde dolar işaretleri olan Dolar adında bir köpeği vardır. Anne ve babasının dizide isimleri anılmamakla birlikte Mr. Rich (Bay Zengin) ve Miss Rich (Bayan Zengin) şeklinde soyadları ile hitap edilmektedir. Ailenin Irona (Iron demir veya ütü anlamına gelmekle birlikte sonuna getirilen “a” ile isim Doğu Avrupa ve Rus isimlerini ses olarak çağrıştırmaktadır) adlı kızıl renkli bir peruğu olan robot bir hizmetçisi vardır. Richie’nin maceralarında ona katılan en yakın arkadaşının da ismi Gloria Glad’dır (imdb.com: Richie Rich). Gloria Richie isminin aksine gerçek hayatta da kullanılan zafer anlamına gelen bir kadın isimdir. Glad da memnun anlamına gelmektedir.



Şekil 9, Fırıldak Ailesi (Tv Dizisi, 2013-2016), tanıtım görseli.

Türkiye’de üretilen ve televizyonda yayınlanan Fırıldak Ailesi üretildiği ülkede yaygınca kullanılan Sabri, Zeki, Dürdane, Yıldız, Afet, Tosun gibi isimlere sahiptir. Zeki karakteri Fırıldak Ailesi serisinde liseye giden kendini akıllı zanneden kopyacı bir karakterdir. Dürdane karakteri ailenin annesidir ve yaşına uyumlu bir biçimde eski bir isim olan Dürdane adına sahiptir. Ailenin iri görünümlü bebeği ise fiziki görünümüne paralel bir biçimde Tosun ismine sahiptir. Sabri ve Yıldız’ın isimleri ise çizgi serinin geçtiği Türkiye’de yaygın kullanılan isimlerdir. (wikizero.com: Fırıldak Ailesi) Soyadları ise toplumda olayları kendi çıkarları doğrultusunda yönlendiren kişi gruplarına verilen, insanların hilebaz olduğunu nitelemek için kullanılan bir sıfat olan fırıldaktır.

Örnek çizgi filmlerde (Şekil 7, Şekil 8, Şekil 9) farklı ekonomik, kültürel, sosyal, entelektüel sınıflara ait olduğu gözlemlenen aile örnekleri bulunmaktadır. Her bir görsel içerisindeki yer alan karakterler için ekonomik, kültürel, sosyal, entelektüel farklılıkları nedeni ile ayrı isim grupları kullanılmaktadır. Karakterlere verilen isimlerin içeriksel yapıları ile uyumlu olması karakterlerin izleyici tarafından kolayca benimsenmesine ve akılda kalmasına yardımcı olmaktadır.

Moss konu ile ilgili çalışmasında isimlendirme konusunda belirttiği bir başka nokta, aşırı ünlü ve çeşitli kurum kuruluşlar ile ilişkilendirilebilecek isimlerin senaryoda özel bir nedeni yoksa kullanılmaması gerektiğidir. Ünlü bir tarihsel, mitolojik veya kurgusal karakterin ismine sahip olması karakteri henüz tanımamış okuyucunun karakter ile ilgili ön yargılara sahip olmasına neden olmaktadır.



Şekil 10, Rick and Morty çizgi film serisi *Ricksy Business* (11. Bölüm) adlı bölümden *Abradolf Lincler* adlı karakteri gösteren bir kare.

Rick and Morty çizgi film serisi **Ricksy Business** bölümünde *Abradolf Lincler* isimli bir karaktere yer vermiştir. Karakterin adı önemli iki tarihi figür olan Abraham Lincoln ve Adolf Hitler in isimlerinin birleştirilmesi ile üretilmiştir. Kurmaca öyküde karakter bu iki tarihi kişinin genlerinin birleştirilmesi ile oluşturulmuş yapay bir insandır. Karakterin görünüşü de bu iki tarihsel karakterin bir karışımı olarak tasarlanmıştır. Kişilik yapısında da birbirine zıt kabul edilebilecek bu iki tarihsel karakterin yapısına sahip olmaktan kaynaklanan çelişkileri taşımaktadır.

Moss hikayedeki karakterlerin adları oluşturulurken hikayenin türünün de göz önünde bulundurulmasının önemini belirtir. Romantik türde hikayelerde isimler genellikle çiçek isimleri veya daha romantik çağrışımlı kelimelerden oluşturulmuş iken bilim kurgu ve fantezi evrenlerde daha çok uydurulmuş isimler kullanılmaktadır. Yüzüklerin Efendisi serisindeki Bilbo Baggins kurmaca karakterinin isim örneğinde olduğu gibi, bilim kurgu ve fantezi türüne ait karakterlerin isimlerinin oluşturulmasında yaratılan isimlerin oluşturulması sırasında bu isimlerin kolay söylenebilir ve ses uyumuna sahip olmasına dikkat etmekte fayda bulunduğunu belirtmiştir. Karakterlerin isimleri yaratıldıkları türe uygun şekilde oluşturulması hikayelerin inandırıcılığını arttırmaktadır. Yazar Elizabeth Sims, “Başarılı karakter isimlerine baktığımız zaman ad ve soyad arasında güçlü bir ses uyumu gözükmemektedir. Ad ve soyad birlikte iyi çalışmaktadırlar. Bir takım uyumlu isme örnek olarak (Harry Potter, Jo March, Robinson Crusoe)’u sıralayabiliriz” (Sims, 2013: 157) der. Karakterlerin ad ve soyadları arasında oluşturulan bu tarz bir melodik ses uyumu, aynı bir müzik melodisinin akılda kalması gibi yaratılan karakterin okuyucunun zihninde yer etmesini kolaylaştırmaktadır. İsimlerin zihninizde yarattığı seslerin karakteristik özellikleri de yaratılan karakterlerin kişilikleri ile ilişkili seçilebilmektedir. Kimi harflere ait sesler zihninizde daha güçlü ve kalın çıkarken bazı harflere ait sesler de daha yumuşak ve çekingen çıkmaktadır (wikihow.com: Name Your Fictional Character). İsimlerin ses yapıları, karakterlerin okuyucunun aklında kalmasını sağladığı kadar bu sesler yolu ile okuyuculara karakter ile ilişkili anlamlar üretmektedir.



Şekil 11, Trol Avcıları (İng. Trollhunters: Tales of Arcadia, Dizi, 2016-2018) Cgi Canlandırma dizisinden Toby Domzalski'yi gösteren bir sahne.

Toby ismi kullanılan bir isim olmakla beraber ses yapısı olarak aşırı kilolu anlamına gelen İngilizce ‘tubby’ kelimesine benzemektedir (Şekil 11). Karakterin uydurma soyadı Domzalski İngilizce aptal anlamına gelen ‘dumb’ kelimesine ses olarak benzemektedir. Karakter canlandırma serisinde adının çağrışımına paralel olarak kişilik yapısı aptal ve fiziksel olarak da kiloludur. Karakterin ismini oluşturan harfler de yuvarlak ünlülerdir. Karakterin ismi, telaffuzu sırasında insanın ağzını doldurarak yuvarlanmakta ve komik bir sese dönüşmektedir. Bu örnekte de gözlemlendiği üzere karakterin kişilik ve görsel yapısına uygun şekilde çağrışım yaratan isimlendirmeler, izleyicinin karakter ve adı arasında kurduğu bağı güçlendirmektedir.

Karakterler isimleri roman, tiyatro, sinema gibi diğer sanat dallarında olduğu gibi canlandırma sanatında da genellikle hikayenin yapısı, geçtiği yer, karakterin kişilik özellikleri çerçevesinde şekillenmektedir. İzleyici kitlesi olarak daha küçük yaş aralığını hedef alan ve/veya komedi unsuru barındıran canlandırma sineması örneklerinde bu durumu daha belirgin ve isim örnekleri daha karikatürize bir şekilde gözlenmektedir. Canlandırma karakterleri için karikatürize isim ve lakaplardan faydalanılırken, bu isim ve lakapların toplumun geneline veya belirli bir kısmına kırıncı gelmemesine özen göstermek projeler için dikkat edilmesi gereken bir başka noktadır.

1.2.2. Karakterin Özgeçmişi

Özgeçmiş, kişinin hayatına ilişkin bilgiler içeren, beceri ve yeteneklerini açıklayan bir tanımlamadır (Corfield, 2007: 7). Ancak kurmaca yazıda yer alan karakterin özgeçmişi ile belirtilen, bu tanımın biraz daha genişletilmiş halidir. Karakterin özgeçmişi ile belirtilmek istenen, kurmaca karakterin kişiliğinin şekillenmesine katkıda bulunan hayatındaki önemli olayların yazılmasıdır. Karakterlerin özgeçmişinde yer alan olayların tasarlanması, karakterin izleyici tarafından inandırıcılığını belirleyen süreçlerin başında geldiği için büyük bir öneme sahiptir. Canlandırma film yapımlarının senaryosunun içerisinde çoğu zaman karakterlerin özgeçmişlerinden bahsedilmemesine rağmen,

kurmaca karakterlerin özgeçmişlerinde yer alan geçmişte yaşadıkları olayların, karakterlerin kişiliklerinde bıraktıkları izler aracılığı ile karakterlerin özgeçmişleri izleyiciye dolaylı olarak ulaştırılmaktadır. Karakterin özgeçmişinin anlaşılması ile ilgili olarak Randy Ingermanson ve Peter Economy ortak yazdıkları kurmaca hikaye yazımı kitaplarında, karakterin daha iyi anlaşılabilmesi için pek çok yazarın karakteri için gelişkin bir özgeçmiş hikayesi yazdıklarından bahsetmektedirler. Eğer karakterlerinizin nereden geldiğini bilmezseniz, karakterin ne istediğini ya da neden yaptığı hareketleri gerçekleştirdiğinin bilinemeyeceğini, senaryoda yazar tarafından bilinmeyen bir şeyin de izleyiciye aktarılamayacağını belirterek, karakter özgeçmişini oluşturmanın önemi üzerinde durmuşlardır (Ingermanson, Economy. Dummies.com: Establishing a Fictional Character's History). Bu açıklama, özgeçmiş üretiminin kurmaca bir karakterin gerçeğe yaklaştırmada önemini özetlemektedir. Karakterin özgeçmişini üzerinde çalışmak, yazara hikayenin ilerleyen kısımlarında karakterin göstereceği davranışları tahmin edebilme olanağı yaratmakta ve senaryo yazma sürecini kolaylaştırmaktadır.

Özgeçmiş yazım süreci kendi başına ufak bir senaryo niteliği taşımaktadır. Bu ufak senaryo yapıları aracılığı ile oluşmuş karakterler içinde yer aldıkları canlandırma filminin senaryosunu zenginleştirerek daha gelişmiş yapıda üst bir senaryo oluşturulmasına aracı olmaktadır. Bir ağacın kalın gövdesini besleyen kökler gibi bu özgeçmişler de ana hikayeyi detaylandırarak eserlerin içeriğini zenginleştirmektedir.

Canlandırma filmi oluşturan gelişkin bir senaryoya göre daha basit yapıda olan özgeçmişlerin kolay yazılmaları için yazarlar çeşitli yöntemler geliştirmiştir. Brandy Miller karakter özgeçmişini oluşturma üzerine hazırladığı kitapta bu süreci 20 ayrı soru başlığı şeklinde bölerek, özgeçmiş oluşturmaya sistematik bir hale dönüştürmemizi sağlamıştır. Miller kitabında karakterin ağzından kendi özgeçmişini sorguladığı 20 soru sorarak bunların cevabının hangi bağlamda düşünülerek oluşturulması gerektiğini açıklamıştır. Karakterin kendisine sorduğu 20 soru şöyledir; Benim amacım ne?, Benim problemim ne?, Ben kimim?, Ben neye inanıyorum?, Hayatımın bir günü, En büyük korkum, En büyük rüyam, Yeteneklerim, Becerilerim, Benim hakkımdaki en iyi ve en kötü şey, Sakladığın sırlarım, Bilmediğim şeyler, Hayatımın en kötü günü, Hayatımın en iyi günü, İlk aşkım ve şu anki aşkım, En iyi dostum, En büyük düşmanım, Ailem, Annem babam ve ben, Ev hayatım.(Miller, 2013: 5) Bu başlıkların doğrudan soru formunda olmayanlarına da sonlarına nasıldır? nedir? eklenilerek karakterin kendine sorabileceği sorulara dönüştürebilmek mümkündür. Karakterin kişilik özelliklerinin sorular yolu ile çıkarılmasına başka kaynaklarda da rastlamaktayız. Yazar Howard Lauther kitabında karakterin oluşturulmasına yardımcı olmak için yazarın karakteri sorgulayabileceği benzer soruları bölümlerini oluştururken kullanmıştır (Lauther, 2011: v). Detaylı bir

şekilde alt başlıklara ayıran soru odaklı bu gruplandırma yöntemi sayesinde, derin kişiliğe ve detaylı bir geçmişe sahip gelişmiş karakterleri sistematik bir şekilde yaratmak mümkün olmaktadır.

Karakterin özgeçmişinin oluşturulmasında kullanılan, karakterin kişiliğini ortaya çıkaracak soruların yanı sıra, özgeçmiş yazımında kullanılabilecek zaman çizelgesi oluşturmaya dayalı teknikler de bulunmaktadır. Karakterin özgeçmiş kurgulanırken, oluşturulan parçalar bir zaman çizelgesi şeklinde düzenlenerek, yaratılan kurgusal karakterin hayatının önemli anları belirlenmektedir (Nownovel.com: Better Backstory). Karakterin çocukluğunda kişiliğinin oluşmasını büyük bir etki etmiş spesifik bir an yada olay yazılarak hikayenin buradan beslenmesi sağlanabilmektedir (standoutbooks.com: Characters Backstory). Kurmaca karakterlerin öz geçmişlerinin oluşturulmasında kullanılan farklı yöntemler birlikte kullanılabileceği gibi tek başlarına da karakterin özgeçmişinin geliştirilmesinde katkı sağlamaktadırlar.



Şekil 12, Justice League Unlimited (Tv dizisi, 2004-2006), birinci sezon ikinci bölümünde Bruce Wayne (geleceğin Batman'inin) ailesinin soyulup öldürülmesini hatırladığı sahne.

Batman karakterinin yer aldığı **Justice League Unlimited** çizgi dizisi izlendiğinde. Canlandırma filmlerinde kurmaca karakterin kişiliğinin oluşmasında büyük rol oynamış çocukluk anısına, Batman karakterinin gerçek kimliği olan Bruce Wayne'in çocukluk anısının örnek oluşturulduğu gözlemlenmektedir (Justice League Unlimited (Tv dizisi, 2004-2006), birinci Sezon ikinci bölüm). DC kurmaca evrenindeki Batman karakterinin kostüm giyerek geceleri suçlular ile savaşmasının altındaki motivasyon, küçük bir çocukken anne ve babasının sinema çıkışında basit bir hırsız tarafından gözleri önünde vurulmasıdır. Bu travmatik çocukluk anısı karakterin sahip olduğu psikoloji ve hareketlerindeki motivasyonu izleyici açısından inandırıcı kılmaktadır. Canlandırma yapımlarında karakterlerin çocuklukları, karakterlerin kişilik yapılarını derinleştirmek ile birlikte her canlandırma yapımında bu durum kullanılmamaktadır. Çocuk izleyici

kitlesini hedef alan canlandırma yapımlarında, karakterlerin kişilik yapıları çoğu zaman yüzeysel bir biçimde oluşturulmaktadır. Yüzeysel bir biçimde oluşturulan karakter kişilik yapıları, karakterin geçmişine dair izler taşımamaktadır. Red Kit (İng. Lucky Luke) maceraları bu duruma ilginç bir örnek oluşturmaktadır. Canlandırma sinemasına uyarlanan orjinal Red Kit maceraları incelendiğinde bu maceralarda ana karakter olan Red Kit'in çocukluğuna ilişkin hiçbir atıfta bulunulmadığı gözlemlenmektedir. Red Kit karakterinin ailesi veya doğup büyüdüğü bir bölge yoktur. Karakter adeta yoktan var olmuştur. 1995 yılına gelindiğinde bu durumu yeni bir üretim alanı olarak ele alınarak, daha genç izleyicileri de hedeflemesi amacı ile Red Kit karakterinin çocukluk hali tasarlanmış ve çocukluğunda yaşadığı maceralar çizilmeye başlanmıştır. Beklediği ilgiyi bulamayan proje bir süre askıda kalmakla beraber 2011 yılında tekrar ele alınmıştır. 2011, 2013, 2015, 2017, 2018 yıllarında Kid Lucky adı ile beş ayrı çizgi roman albümü olarak çıkmıştır (Wikipedia: Lucky Luke, Spin-off). Bu maceraların içerisinde yer alan Red Kit karakterinin çocukluğuna dair olaylar ile karakterin kişiliği derinleştirilmiştir.



Şekil 13, Kid Lucky çizgi serisinin ilk kitabı olan *Eğitimdeki Kovboy* (İng. Cowboy in training) macerasından bir sayfa.

Red Kit karakterinin çocukluğunu ele alan ve yaratıcısı Morris'in vefatından kısa bir süre önce tasarlanmış Kid Lucky serisi ilk macerasında Red Kit'in aile bağlarını açıklamaktadır. Red Kit karakterinin kundağa bir bebekken kurşunlanmış bir at arabasının yanında bir kovboy tarafından bulunması ve medeniyete getirilmesi ile başlayan macera (Şekil 13). Anne ve babasının kimliğinin bilinmediği ve muhtemel olarak ölmüş oldukları anlatımı ile başlamaktadır. Bu sayede Red Kit karakterinin yurtsuz bir şekilde vahşi batıda sürekli gezmesi de anlam kazanmaktadır.

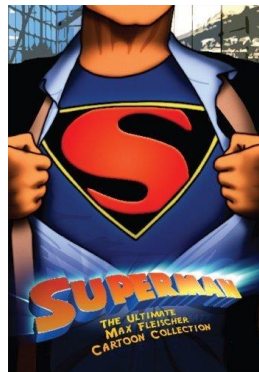
Karakterlerin özgeçmişleri senaryo ile doğrudan bağlantılı şekilde kurgulanarak, karakterin hikayenin içerisinde geçen olaylarla ilişkisi artmakta, böylece canlandırma yapımlarında yer alan karakterlerin izleyiciye daha derin duygular yansıtabilmesi mümkün kılınmaktadır (Ken, wikihow: How to Write a Backstory). Kurmaca karakterlerin geçmişlerine ilişkin hikayeler oluşturulurken dikkat edilmesi gereken bir diğer husus da bu özgeçmişlerin ana senaryonun önüne geçmeyen, izleyicinin dikkatini dağıtmayan yapıda tutulmasıdır (springhole.net: Building Better Backstories). Canlandırma filmlerinde karakterlere özgeçmiş oluşturularak amaçlanan faydanın senaryonun niteliğinin artırılması olduğu unutulmamalıdır.

1.2.3. Karakterin Kişilik Özellikleri

Kurmaca karakterlerin özgeçmişlerinde yaşadıkları olaylar şekillenerek okuyucunun veya izleyicinin karşısına hikayedeki karakterin kişilik özellikleri olarak çıkmaktadır. Karakter kişilik özelliklerini incelemenin bir yolu da, genellemeleri temel alan arketip yöntemi ile karakter yapılarını gruplandırarak incelenmektedir. Arketip Cambridge sözlüğünde; “Bir şeyin tipik özelliği, veya diğer kopyaları çıkarılan şeyin orijinali” (cambridge.org: Archetype) olarak tanımlanmaktadır. Oxford sözlüğü genel tanımlamanın yanı sıra Jung’çu teoriye göre yapılan tanımlama olan “ En erken dönem insan atalardan miras alınmış, ilkel, mental bir imgedir ve günümüzde kolektif bilinç altında halen var olduğu kabul edilmektedir.” tanımlamasına yer vermiştir.(oxforddictionaries.com: Archetype) Karakterlerin kişilik özellikleri, Carl Jung’un üzerinde çalışmalar gerçekleştirdiği ve psikolojiden, hikaye anlatıcılığına pek çok yerde kullanılan, kişilik özelliklerini gruplayarak incelemeyi benimseyen “karakter arketipleri”(character archetypes) gruplama yöntemi ile sistematik bir şekilde çözümlenerek incelenebilmektedir. İsveçli bir psikolog olan Jung’a göre insan psikolojisi, bilinç, kişisel bilinçaltı ve kolektif bilinçaltı olarak üç parçaya ayrılmaktadır. Bilinç aynı zamanda ego olarak da adlandırılmaktadır. İnsanın tüm dünyevi bilgisini ve deneyimlerini içeren kısım egodur. Varlığının tam olarak farkında olunmayan ancak

kişinin davranışlarını etkileyen düşünce kısmı da kişinin bilinçaltını oluşturmaktadır. Bilinçaltı ve ego birleşerek bireyi oluşturmaktadır. Arketipler bilinç altında yer almaktadır ve bireyin davranış biçimlerine neden olmaktadır.(psychologenie.com: List of Jungian Archetypes) Bilinçaltı kişinin günlük yaşamını etkilediği gibi düşlerini ve serbest çağrışım ile ürettiği hikayeleri de etkilemektedir. Bilinçaltının çalışma şeklinin anlaşılması, hikaye anlatımı üzerine çalışacak sanatçılara üretim süreçlerini kolaylaştıracak yöntemler üretebilmelerini olanaklı kılmaktadır.

Carl Jung'un arketip yapıları karakterlerin yazım yapılarının tasarlanabilmesi için temel bir yöntem oluşturmaktadır. Jung'un dört temel arketip adlı kitabında açıkladığı dört temel arketip yapıları persona, anima ve animus, gölge ve benliktir. Persona kelimesi latince maske anlamına gelmektedir. Tiyatro oyunlarında, oyuncuların karakterlerini nitelemek için taktıkları maskeler için kullanılmaktadır (Bishop, 2007: 157), (Napier, 1986: 8). Tıpkı tiyatro oyunlarında kullanılan maskelerin, oyuncuları izleyici tarafından algılanmaya çalışılan role sokması gibi Jung'a göre günlük yaşantılarında da insanlar meslekleri ve sosyal statüleri gereği toplumun kendilerine uygun gördüğü rollere girerler. Bu davranış şekilleri kişilerin toplumun uygun gördüğü şekilde görünmelerine, bir başka deyişle kişilerin olmadıkları bir kişi gibi görünmelerine yol açmaktadır. Jung kişinin topluma, geleneklere, yasalara uyum sağlamak için olduğu kişi dışında biri olarak görünmesini, "Biraz abartmak pahasına da olsa, persona'nın, insanın gerçekte olduğu şey değil, başkalarının ve kendisinin olduğunu düşündüğü şey olduğu söylenebilir." (Jung, 2001: 5) tanımlaması ile net bir şekilde ifade etmiştir. Dış dünyanın bizi yönlendirdiği durumun sonucu oluşan persona, gerçek hayattaki kişilerin birer yansıması olan kurmaca karakterlerin, gerçek hayattaki kişilere benzer bir derinlik ile üretilebilmesi için göz önünde bulundurulmalıdır.



Şekil 14, Clark Kent kimliğinden Süperman kimliğine bir anlamda gerçek kişiliğine geçen Süperman karakteri (Superman, 1941).

Pek çok maskeli süper kahraman hikayesi, persona kavramını karakterin gerçekte olduğu kişi ve etrafına görünmek zorunda olduğu kişi boyutuyla, canlandırma hikayelerinin önemli bir unsuru olarak içeriğinde ele almaktadır. Yönetmen Quentin Tarantino'nun **Kill Bill: Volume 2**(2004) filminde Bill karakteri öldüğü sahnede bir monolog ile bu durumun Süperman karakteri açısından analizini yapmıştır. Çizgi roman ve canlandırma tarihinin önemli karakterlerinden Süperman aslında Kal-El adlı bir uzaylıdır ve göğsünde geldiği gezegende umut anlamına gelen bir sembol olan “S” şekli bulunmaktadır. Süper güçlerini kullanırken kılık değiştirerek A.B.D. bayrağı renklerine uygun şekilde mavi-kırmızı üniforması ile olayların üstesinden gelmektedir. Asıl kimliği olan Kal-El adlı süper güçlere sahip bir uzaylı olduğunu, Clark Kent adlı gazeteci kimliği ile gizlemektedir. Clark Kent kimliği Süperman'ın aksine sakar ve ürkek birisidir. Şüphesiz Jung'un persona ile belirtmek istediği yüzeysel bir kişiliğin farklı anlaşılma ve karakterin asıl kimliğinin gizlenmesi durumundan daha derin bir anlam taşımaktadır. Jung persona ile insanın kendisinin bile belkide farkında olamadığı asıl kendisinden kişiyi saklayan toplumsal ve ahlaksal kurallar ile oluşturulmuş yapıyı kastetmektedir. Süper kahraman hikayelerinde ise kimliğin üzerine inşa edilen yeni bir ego kurmaca öyküdeki çeşitli nedenler ile oluşturulmaktadır.

Jung dört arketip kitabının devamında, arketiplerinden anima ve animustan bahseder. Anima ve animus arketiplerine göre her erilliğin içerisinde bir miktar dişilik her dişilliğin içerisinde de bir miktar erillik bulunmaktadır. İnsanlar içerisinde yer alan karşı cinse ait enerjinin de yer aldığı bu yapıya uygun bireyler ararlar ve bu kişilerin üzerinden kendi bütünlüklerine kavuşmaktadırlar. Jung, erkeğin içerisindeki dişillığe anima, kadının içerisinde yer alan erillığe animus adını vermiştir. Jung'a göre bu kavramlar kolektif bilinçdışından bireylere yerleşmiştir. Bireylerin karşı cinslerine hissettikleri şehvet veya nefret gibi duyguları atalarından miras aldıkları bu yanları etkilemektedir (Jung, 2001: 55). Karakterlerin içerisinde yer alan ve cinsel yanlarını oluşturarak yapılarını etkileyen bu kişilik özellikleri, canlandırma karakterleri için derinlikli davranış şekillerinin oluşturulmasını kolaylaştırmaktadır.

Canlandırma karakterlerinin kişiliklerinin içerisinde diğer cinse ilişkin karakter özelliklerini yüksek miktarda barındıran karakterlerde anima ve animus arketiplerini içeren yanları net bir şekilde gözlemlenmektedir. Marvel evreninin ünlü karakteri She Hulk, bir anlamda kadının içerisindeki animus arketipinin dışarıya çıkmasının sonucudur. She Hulk karakteri, eril kabul edilen fiziksel ve kişiliksel tavırları ile ön plana çıkmaktadır.



Şekil 15, She Hulk karakteri. Savage She-Hulk Sayı 1, Kapak, 1980.

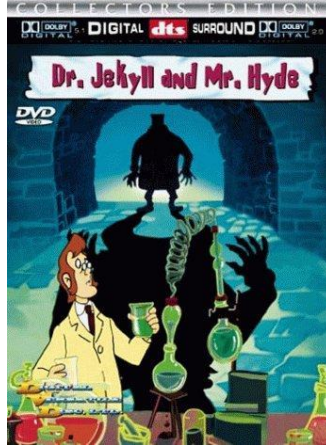
2000 yapımı **Şaşkın İmparator** çizgi filminin ana karakteri olan imparator, karakterin olaylara yaklaşımı ve fiziksel dış görünüşü ile dişil özellikler taşıyan bir karakterdir. İmparatorun kişiliğini büyük ölçüde şekillendiren anima arketipi, karakterin hikaye boyunca aldığı kararlardan, karakterin diyalogları kuruş şekline kadar çeşitli davranış şekillerinde gözlemlenmektedir.



Şekil 16, Şaşkın imparator (The Emperor's New Groove, 2000).

Gölge arketipi Jung'un bahsettiği üçüncü ana arketiptir. Gölge arketipi kişinin yapmak istediği ancak toplumsal normlar veya başka nedenler ile bilinçaltına gömdüğü arzularından oluşmuş arketiptir. Jung "Gölgesi tarafından ele geçirilen bir insan daima kendi ışığını keser ve kendi tuzağına düşer. Eline geçen her fırsatta başkaları üzerinde olumsuz bir izlenim bırakmayı tercih eder. Çoğunlukla şanssız kişi konumundadır, çünkü kendi düzeyinin altında yaşar, olsa olsa kendine iyi gelmeyen şeylere ulaşabilir. Tökezleyeceği bir eşik yoksa da yaratır, üstelik de faydalı bir şey yaptığını sanır." (Jung,

2001: 55) diyerek gölge arketipinin karakterin kişiliğinin kontrolünü almasındaki sakıncalardan bahsetmiştir. Gölge arketipi son derece tehlikeli bir yapı olarak karşımıza çıksa da kişiliğin bir parçası olan bu yapıyı yok sayarak bastırmak doğru değildir. Jung’a göre, gölge arketipinin içerisinde yer alan bastırılmış istekleri kişi kabul ederek kendi vahşi yanı ile barışır ve böylece daha sağlıklı bir bireye dönüşebilir.



Şekil 17, Dr. Jekyll and Mr. Hyde çizgi filmi (1986).

1886 yılında Robert Louis Stevenson tarafından kaleme alınan Dr. Jekyll ve Mr. Hyde hikayesi pek çok defa sinema, tiyatro ve çizgi film gibi başka mecralara uyarlanmıştır. Mr. Hyde karakteri belki de Jung’un gölge arketipine esin kaynağı olmuştur. 1986 yılında çizgi film uyarlaması üretilen eserin tanıtım görselinde Mr. Hyde silüet ve ardından uzayan bir gölge olarak görülmektedir. Mr. Hyde, hikayede sakin yaradılışlı ve saygın bir doktor olan Dr. Jekyll’nin bastırılmış vahşi isteklerini temsil etmektedir. Dr. Jekyll yarattığı iksir sayesinde içerisindeki gölge arketipini dışarı çıkararak bastırılmış gizli isteklerini gerçekleştirmektedir.

Benlik(self) Jung’un dört temel arketipinin sonuncusudur ve kişiliği oluşturan diğer arketiplerin düzenlenmiş halinin bilinç ile birleşik sonucudur. Bir anlamda kişinin psikolojik yapısını oluşturan diğer arketiplerin uyum içerisinde olmasıdır. Bilinçaltı ve bilincin uyum içerisinde birleşik görünümüdür. Jung, İnsan ve Sembolleri kitabında “Benlik(Self) Bütünlüğün Kişiliği” başlıklı kısımda “Eğer birey anima(ya da animus) ile yeterince uzun süre boğuşursa kendini bu parçası ile tanımlayamamaya başlar, bilinç dışı tekrar domine karakterini değiştirerek yeni başka bir sembolik form olarak görünür, Benlik’i temsilen, aklın(psyche) iç çekirdeğini oluşturur. Kadınların rüyalarında bu temel genellikle üstün bir kadın figürü ile kişileşir- bir rahibe, büyücü, doğa ana, veya gerçek aşkın tanrıçası olarak. Erkeklerin durumunda ise, maskulin öncü ve koruyucu olarak

kendini belirtir (Hintli bir bilge), yaşlı bilge adam, doğanın ruhu, ve benzeri. ” (Jung, 1978:196) Bu her şeye kadir ve merkezde olan benlik durumu doğrudan ayrı bir karakter olarak karşımıza çıkabileceği gibi, pek çok hikayede karakterin yaşadığı sıkıntıların ardından karakterin dönüştüğü bir başka kişilik düzeyi olarak karşımıza çıkmaktadır. Jung’un dört temel arketip teorisi kendisi tarafından çeşitli eserler, mitler ve rüyalarda karşımıza çıkan alt arketipler ile hem kendisi hem de başkaları tarafından çeşitlendirilmiştir. Bu çeşitlendirmeler farklı karakter arketipleri listelerinin oluşmasına neden olsa da bu alt arketiplerin dört temel arketipten türemiş oldukları kabul edilmektedir.

“Arketip teorisi sıkça popüler kültür üzerine yapılan çalışmalarda kullanılmaktadır, Joker gibi arketipler, gölge, kahraman, ve diğerleri macera hikayelerinde, çizgi romanlarda, komedi dizilerinde, ve benzeri, Bunlardan bazıları karaktere rol vermiştir, örneğin, Joker, Batman hikayesindeki düşmandır; Gölge, ucuz romanların erken döneminde suç ile savaşıyor bir karakterdir; ve kahraman, ki yaygın olarak protagonisttir, Süperman gibi çizgi roman karakterlerinden kurmaca bir casus olan macera karakteri James Bond’a kadar. (...) Jung’a göre, temel olarak beş arketip karakter vardır: Benlik (The Self), kimliğin yöneticisi; Gölge (Shadow) korkuyu ve benlik tarafından gizlenen özellikleri temsil eder; Anima, özdeki dişlilik; Animus, karşılığı olan özdeki erillik; ve persona, yüzümüzü veya dünyaya sunduğumuz rolümüzü temsilen. Diğer arketipler, Kahraman (Hero), Hilebaz (Trickster) veya Soytarı (Jester), Akıl Hocası (Mentor) ve de Bilge (Sage) gibi bunların dallarıdır.” (Danes, 2016: 21)

Arketipler özellikle karakter yapılarının efsane ve masallardakine benzer şekilde çoğu zaman yalın, sadece tek bir kişilik özelliği taşıdıkları canlandırma filmlerinde kolaylıkla gözlemlenebilmektedir.

Joseph Campbell, arketip fikrinden tek bahsedenin Carl Jung olmadığını pek çok düşünürün de bu fikirden bahsettiğini belirttikten sonra arketip fikri üzerine şu açıklamayı yapar; “Keşfedilecek ve benimseyecek arketipler ilham kaynağı olanlardır, insanlık kültür tarihinin içinde, ritüellerin temel imgelerinde, mitolojide ve görülerde. Bu “Düşlerin Dışsal Olanları” işkence görmüş bireyin kabusları veya deliliklerinde ortaya çıkan kişisel olarak dönüştürülmüş sembolik figürler ile karıştırılmamalıdır. Rüyalar kişiselleştirilmiş mitlerdir, mitler kişisel olmaktan çıkartılmış rüyalar; hem mitler hem de rüyalar aynı şekilde dinamik psikolojinin sembolüdür. Ancak rüyalar, rüyayı gören kişinin kişisel sorunlarından ortaya çıkmışken mitin problem ve çözümleri doğrudan tüm insanlar içindir.” (Campbell, 2008: 14) Yazının devamında Campbell, oluşum şekillerinden dolayı

mitolojik hikayelerde yer alan karakterlerin birbirleriyle ortak noktalarını belirterek bu hikayelerdeki karakterlerin oluşturduğu ortak rol yapılarını belirtmektedir.

Arketip yöntemini kullanarak hikaye oluşturmak, yazarların hikayeleri için karakterler oluşturmasında kolaylık yaratmaktadır. Victoria Lynn Schmidt, hikaye tasarımı arketipin kullanımının önemli olduğunu belirterek uzun soluklu bir yazıda, yazarın motivasyonunu kaybederek sayfaları giderek daha zor bir şekilde yazabileceğinden bahsetmektedir. Böyle bir durumda karakterlerin kişilik yapılarının yazar tarafından biliniyor olması hikayenin ne şekilde ilerleyeceğine dair yazara yön gösterebilmektedir. Karakterin durumlar karşısında kişilik yapısına uygun sergilediği davranışlar, senaryoyu ilerleterek hikayenin akışını sağlamaktadır (Schmidt, 2012: 3). Schmit yazısını arketip yapılarının senaryoya etkisini sergileyen “akrep ve kurbağa” isimli anonim bir kısa hikaye örneği ile sürdürmüştür. Hikaye kısaca şu şekildedir; kurbağa bir akrebe rastlar ve hayatını bağışlaması için yalvarır. Akrep kurbağaya eğer nehrin karşısına geçmesine yardım ederse canını bağışlayacağını söyler. Kurbağa “Ya nehirden karşıya geçerken beni öldürmeyeceğini nereden bileceğim” der. Akrep de “Eğer nehri geçerken sana saldırırsam ikimizde ölürüz” der. Bu sözler kurbağaya mantıklı gelir, akrebi sırtına alarak nehirden karşıya geçmeye başlarlar ancak nehrin tam ortasında akrep kurbağayı sırtından sokar ve ikisi bir boğulmaya başlar. Kurbağa sorar “Niçin bana saldırdın? Şimdi ikimiz de öleceğiz.” der. Akrep son nefesi ile “Çünkü benim doğamda var” der. Arketip yapılarının anlaşılması için güzel bir örnek olan bu kısa hikaye, karakter arketiplerinin senaryo içerisinde oluşturacağı durumların anlaşılmasına yardımcı olmaktadır. Arketip yapıları benzer bir mantık ile çeşitli senaryolarda karakterlerin durumlar karşısındaki davranışlarını yazarın oluşturabilmesine yardımcı olan bir metottur.

Christopher Vogler, Campbell’in metodu ile ilgili olarak;

“Campbell’in düşünceleri, arketipleri yazan İsviçreli psikolog Carl G. Jung ile paraleldir. Arketipler: Her kültüre ait düşlerde ve mitlerde ortaya çıkan devamlı tekrar eden karakterler ve enerjilerdir. Jung bu arketiplerin insan zihninin farklı yanlarını yansıttığını öne sürmüştür. Kişiliğimiz kendini bu karakterlere bölerek hayatımızdaki dramayı oynamaktadır. Hastalarının rüyalarındaki karakter ve mitolojik arketiplerde büyük benzerlikler fark etmiştir. Her ikisinin de daha derin bir kaynak olan insan ırkının kolektif bilinçaltından geldiğini önermiştir. Mit dünyasının tekrar eden, genç kahraman, yaşlı bilge adam, şekil değiştirici, gizemli kötü rüyalarımızda ve fantezilerimizde tekrar tekrar ortaya çıkan figürlerle

aynıdır. Bu nedenden ötürü mitler ve pek çok hikaye içerisinde psikolojik gerçekler barındırır.” (Vogler, 2007: 3)

Açıklamasına çalışmasında yer vermiştir. Gerçek ve hikayenin karşılıklı olarak birbirini beslediği, ister bireysel rüya ortamı isterse de toplumsal karşılığı olan mit ortamı olsun, bu olguların yüzeysel anlamsız bir durum veya eğlence olmaktan çok daha ötede olduğu ortaya çıkmıştır. Kurmaca hikayelerde sanatçı karakter tasarımlarını gerçekleştirmek için, gerçek ile hikaye arasındaki bu ilişkiyi göz önünde bulundurarak yaratıcılık sürecinin kontrolünü eline alma şansını yakalayabilmektedir.

Jung’un arketip kavramı takip edilebilecek bir kılavuz oluşturma yanısıra, benzer başka metodolojileri oluşturmada da yön gösterebilecek bir kavramdır. Joseph Campbell’ın Jung’un arketip çalışmasından yola çıkarak tespit ettiği hikayelerde tekrar eden yedi arketip karakter rolü şunlardır; **kahraman (hero)**, **akıl hocası (mentor)**, **kapı muhafızı (threshold guardian)**, **haberci (herald)**, **şekil değiştirici (shapeshifter)**, **gölge (shadow)** ve **hilebazdır (trickster)**.

Eski bir mitolojik hikaye ve bu mittten yola çıkarak üretilmiş başarılı bir Walt Disney çizgi filmi olan Herkül (1997) çizgi filmi üzerinden bu arketipleri açıklamak ve anlamak mümkündür. Herkül çizgi filminde arketipler çok net bir şekilde gözlemlenebilmektedir. Hikayeyi çizgi filmin yapıldığı gününün şartlarına ve hedef kitlesine göre uyarlanmak için çeşitli ufak değişiklikler gerçekleştirerek, mitolojik hikayenin aslına tam olarak sadık kalınmadığını bu noktada hatırlatmak gereklidir. Mitolojik Herkül hikayesinin başarılı bir uyarlaması olan Herkül çizgi filminde yer alan karakter arketip analizlerimiz aşağıda sıralanmıştır.

Kahraman (hero), hikayenin ana karakteridir. Kendini, hikayenin gerçekleşebilmesi için dünyasından ayırarak maceraya atılmaktadır. Zorlukların üstesinden gelerek yolculuğuna başladığı ortama dengeyi geri getirir. Macerayı genellikle kahramanın gözünden deneyimleriz (Campbell, 1990: 81). Pek çok hikayede yer alan kahraman arketipi aynı zamanda genellikle hikayenin ana karakteridir. En klasik Avrupai tanımıyla kahraman, beyaz atlı şövalyedir. Kahraman arketipi genellikle yakışıklı ve güçlüdür. Herkül çizgi filminin ana karakteri olan Herkül yakışıklı, güçlü, zorlukların üstesinden her zaman, onurlu ve doğru kararlar çerçevesinde gelerek, çektiği acıların sonunda başarıya ulaşması ile kahraman arketipinin tipik bir örneğidir.



Şekil 18, Hercules (1997) filmine ait bir kareten detay ile filmin kahramanı Herkül.

Akıl Hocası (Mentor), arketipi karakterler ile bilgilerini paylaşarak onları eğiten, öğreten karakterlerdir. Akıl hocası karakterler genellikle saygı duyulan toplum veya aile üyeleridir. Akıl hocası bir hikayedeki zanaatçı, sanatçı, tüccar, anne, dadı, öğretmen, cadı, şaman, yazar, rahip, veya büyücü olabilmektedir. Akıl hocasının genellikle bir çırağı olur veya ufak bir grubu eğitir (Dale,2017: 212). Akıl hocalığı arketipi pek çok mitolojik hikayede ve kurmaca öyküde (Yıldız Savaşlarındaki Yoda karakteri, Yüzüklerin Efendisindeki Gandalf karakteri, X-Men serisindeki Profesör Charles Xavier karakteri vb.) karşımıza çıkmaktadır. Genellikle bu karakterler çıraklarını eğitirken belirli bir otorite ilişkisi kurarak bu eğitimleri gerçekleştirmektedirler. Belirli bir süre zorlu bir eğitimin ardından çırak zorluklar ile karşılaşmak için hazır hale gelir ve maceraya devam eder.



Şekil 19, Hercules (1997) filminden bir kare kahraman Herkül, Akıl hocası ve eğitmeni Phil ile birlikte.

Herkül çizgi filminde akıl hocalığını büyük ölçüde Phil adlı mitolojik satry karakteri gerçekleştirmiştir. Babası olan Zeus karakteri de hikayenin çeşitli sahnelerinde Herkül'e izlemesi gereken yolu öğütleyerek hikayenin içerisinde akıl hocalığı rolünde yer almıştır.

Kapı muhafızı (threshold guardian), arketipi kahramanın maceraya atılmadan önce karşısına çıkan bir kişi veya yerdir. Hazırlıklarını tamamlayan kahraman maceralarını yaşamaya başlamadan önce bu kişi ya da mekanı başarı ile arkasında bırakmalıdır (Rollings ve Adams, 2003: 103). Kapı muhafızı karakteri üstesinden gelinmesi gereken bir engel veya alt edilmesi gereken bir rakip olabileceği gibi kahraman için endişe duyan ve bu sebeple maceraya atılmamasını isteyen bir aile bireyi veya karaktere yardımcı olmaya çalışan bir başka karakter de olabilmektedir (debra, debravega.wordpress.com, 2014: The Threshold Guardian). Kapı muhafızı karakteri hikayenin ilerleyişi sırasında kahramanın macerayı yaşamaya hazır hale geldiğinin habercisi olmaktadır. Kapı eşiğinden geçen karakter artık normal dünyasından ayrılarak maceralarını gerçekleştirmeye başlamaktadır.



Şekil 20, Herkül (Hercules, 1997) çizgi filminden bir kare. Kahraman Herkül, Hydra canavarına karşı savaşmaktadır. Herkül, Thebes şehrinde ilk büyük mücadelesi olan Hydra Canavarı ile dövüşür, galibiyetinin ardından halk tarafından kahraman olarak kabul görmeye başlar.

Herkül çizgi filminde **kapı muhafızı (threshold guardian)** arketipi tarife uyan ortam Herkül'ün kendini tanıtmak ve bir kahraman olarak geçerliliğini ispat etmek için gittiği Thebes şehridir. Burada yangın, sel, deprem gibi pek çok felaket yaşanmaktadır. Bir kahraman olarak kendini şehir halkına kabul ettirmek için fırsat kollayan Herkül, çizgi filminde büyük bir kayanın altında kalmış iki küçük çocuğu kurtarır. Çocukları kurtarmak için kaldırdığı devasa kaya aslında mitolojik bir canavar olan Hydra'nın tutsak olduğu mağaranın ağzını kapatmaktadır. Serbest kalan Hydra'yı yenen Herkül halk tarafından bir kahraman olarak tanınır ve pek çok başka canavar ile dövüştüğü maceraları peşi sıra birbirini takip etmeye başlar. Thebes şehri bu anlamı ile çizgi filminde Herkül'ün normal yaşamından kahramanlık hayatına geçtiği eşiktir.

Haberci (herald) arketipi, hikayedeki karakterleri çeşitli olaylar ile ilgili olarak bilgilendiren kişilerdir. Haberci arketipi senaryonun herhangi bir bölümünde karakterleri bilgilendirebilir ancak genellikle habercinin özellikle başrol karakterini bilgilendirerek maceranın içerisine dahil etmesi yaygındır. Haberci arketipi hikayelerde karşımıza spiker, postacı gibi çeşitli kılıklar ile çıkarak bir duyuru yapabilmekte veya yargıda bulunabilmektedir (Worstell, 2016: 59). Başka arketiplerde de gözlemleyebildiğimiz gibi haberci arketipleri de hikayede kişileşmiş bir karakterin dışında yapılarda da bulunabilmektedir. Campbell mitolojilerdeki haberci arketiplerini kitabında kişilerden hayvanlara pek çok örnek vererek belirtmiştir (Campbell, 2008: 44). Herkül çizgi filminde diğer arketiplerde olduğu gibi haberci arketipine uyan durumları da net bir şekilde gözlemlenmektedir.



Şekil 21, Herkül çizgi filminde Herkül Zeus tapınağında canlanan Zeus Heykeli ile konuşurken.



Şekil 22, Herkül çizgi filminde haberci tanrı Hermes, kötü niyetli devler olan Titanların kaçtığını Zeus'a ve eşine haber verirken.

Haberci arketipinin bir anlamda kişileştirilmiş hali olan Hermes, Antik Yunan mitolojisinde haberci tanrıdır. Herkül çizgi filminde baş Tanrı Zeus ve diğer tanrıları

bilgilendirerek haberci arketipinin kendisine yüklediği rolü çizgi filmde oynamaktadır. Herkül çizgi filminin başında bu çizgi film için bu rolü Zeus üstlenir. Zeus, Herkül'e oğlu olduğunu ve kendini ispatlarsa tanrılar arasındaki yerine dönebileceğini anlatır. Herkül'ün Zeus ile konuşmasının ardından, Herkül eğitime başlar ardında maceralarına atılır.

Arketipler bir anlamda kişiliğin temel kategorilere indirgenerek basitleşmesi halidir. Şekil değiştirici arketipi bu durumu arketiplerden alan ve onları belirli oranlarda birbirlerinin karışımları haline getirebilen bir arketiptir.

“Şekil değiştirici (shapeshifter), içerisinde bulunduğu duruma uyum sağlayarak durumunu ve tavrını değiştiren bir karakterdir. Bazı durumlarda diğer karakterlerin engelleri veya olayları aşmasına vesile olmaktadır. Arketip bu doğası ile diğer karakterlere de kendi doğrularını sorgulatabilme becerisine sahiptir. Değişen rol ve kişilik bu karakterin en belirgin özelliğidir. Şekil değiştirici karşılaştığı herhangi bir durum sonucunda insanları ve durumları daha ileri bir anlayış ve çözüme taşımak için değişebilme konusunda son derece uygundur.

Şekil değiştirici arketipinin Jung'un anima (Erkeğin içerisindeki dişil güç) ve animus (Kadının içerisindeki eril güç) arketiplerinden türemiş bir fikirdir. Şekil değiştirici arketipi değişime uğrama isteğinin de psikolojik bir temsildir. Bastırılmış enerjinin coşkusu ile şekil değiştirici arketipi gizlenmiş olanı gün yüzüne çıkartmaya zorlayabilmektedir. Şekil değiştirici arketipi, Amerikan yerlilerinin geleneklerinde aynı zamanda hilebaz(Trickster) olarak da bilinmektedir. Uyanıklık ve rüya arasındaki sınırı geçebilme yetisine sahiptirler. Şekil değiştirici başkalarına dönüşme isteğini sembolize etmektedir. Bu arketip diğeri konseptini keşifte olan mitolojide sık rastlanan bir temadır, gerçeklik veya görünüşün aldatıcılığı, dönüşüm, ve farklı formların cezası veya korunması (gibi kavramlar ile de karşımıza çıkmaktadır.).” (Hartwell ve Chen, 2012: 82)



Şekil 23, Herkül çizgi filminden Meg karakteri Herkül’ü etkilemeye çalışırken.

Herkül çizgi filminde Hades, Meg adında ruhunu elinde esir tuttuğu bir kadını, Herkül’ü baştan çıkarması için görevlendirir. Meg eski sevgilisini iyileştirebilmek için Hades’e ruhunu vermiştir ancak buna rağmen eski sevgilisi Meg’i bir başka kadın için terk etmiştir. Ruhu Hades’in elinde esir bulunan Meg, Herkül’ü tanımadan önce Hades’in planına yardımcı olmayı kabul eder. Herkül’ün güvenini kazandıktan sonra ona karşı bir süre casusluk yapan Meg süreç sırasında Herkül’e aşık olur. Herkül’e duyduğu ilgiden dolayı taraf değiştirir. Meg karakteri bu süreçte aynı zamanda daha anlayışlı ve başkalarına da önem veren bir kişiliğe dönüşür.

Gölge (shadow), “Bilinç tarafından uygulanan değer sistemlerinin bastırılmasından oluşan kişisel bir farkında olmama durumunun vücut bulmuş halidir. Bu nedenden dolayı genellikle kişinin karanlık yanı olarak temsil edilmektedir, kişiliğin var olan bu yanları kişi tarafından bilinmemektedir ya da tanımlanmamaktadır. Gölge arketipi rüyalarda genellikle rüyayı gören kişi ile aynı cinsiyette ortaya çıkmaktadır.” (Shelburne, 1988: 62) Gölge arketipi hayvansı dürtülerden temellendiği için saf bir şekilde kötü olarak adlandırmak doğru olmayacaktır.(Sloan, 2015: 19. Kısım) Hayvansı temel isteklerin, toplum kuralları, ahlak normları, yasalar, başkalarının özgürlüklerine müdahale gibi çeşitli nedenler ile bastırılması gerekmektedir. Gölge arketipi bu bastırılan isteklerin kişileşmiş halidir. Gölge arketipi, toplumun geri kalanını umursamayan bir yanı olmakla beraber gölge, isteklerini kendine sınırlama koymadan talep etmesi ile bu anlamda kendine karşı dürüst olabilen bir karakter yapısıdır.



Şekil 24, Herkül çizgi filminden bir kare, Hades karakteri iki yardımcısına verdiği görevi başarıyla yerine getiremediklerini için kızmaktadır.

Herkül çizgi filminin ana kötü karakteri olan Hades ilahların evi olan Olimpos'u ele geçirmek istemektedir. Kendisine engel olabileceğini öngördüğü için Zeus'un oğlu Herkül'ü öldürmeye çalışmıştır. Çizgi filmde bu suikast girişimi yüzünden ilahların yanındaki yerinden olan Herkül, bu mevkiye geri dönebilmek ve kendini tanrılara ispatlamak için çeşitli görevler gerçekleştirmeye çalışır. Hades Herkül'ün bu görevlerde başarısız olması için elinden geleni yapmıştır. Hades, Herkül'ün gücünü kaybetmesinin ardından Titanları serbest bırakarak Olympos'a saldırır. Hades gölge arketipine sadık bir şekilde isteklerini elde etmek için diğer kişilerin hayatları dahil hiçbir şeyi umursamadan en yasaklı davranışları bile yapabilmektedir.

Hilebaz (trickster), Jung'un katagorilediği bir başka arketiptir. Diğer arketip örneklerinde de olduğu gibi hilebaz arketipi, pek çok mitolojik hikayede, ayrı bir karakter veya karakterin kişiliğinin bir parçası olarak karşımıza çıkmaktadır. "Jung hilebaz arketipini (Tanrı) Merkür ile ilişkilendirerek açıklar, sürekli şekil değiştiren, iki ya da daha çok kişilik yapısında olan, ve yarı hayvani yarı ilahi. Hilebaz aptalca muzurluklar veya kötücül eşek şakaları ile numaralar çeker ancak aynı zamanda keyif saçarak insanları mutlu eder; bu arketipte insanları kurtaran bir yan da vardır." (Viljoen ve Merwe, 2007: 39) Karmaşık bir kişilik yapısında olan hilebaz arketipi bir yandan çevresindeki olayları karmaşılaştırarak diğer karakterleri zora sokar görünmekle birlikte, çevresindeki karakterlere yaşattığı durumlar ile onların gelişimlerine de katkıda bulunabilmektedir. Bu açıdan karakterlerin gelişimlerinde ve alacakları kararlarda etkin bir rol oynama potansiyeline sahip bir arketiptir.



Şekil 25, Hercül çizgi filminden bir kare, Hades'in Yardımcıları Panik ve Acı, Hercül çizgi filminde farklı kılıklara girerek Hercül'ü kandırırlar.

Hercül çizgi filminde Panik ve Acı Hades'in hizmetkârı iki karakterdir. İlk görüntüye geldikleri andan itibaren bir miktar haylaz olan karakterlerin kişiliklerini gösterecek şekilde soytarı vari davranışlar (yürürken düşüp yuvarlanmaları, anlattıklarını destekleyecek şekilde abartılı vücut pozları kullanmaları gibi) sergilemektedirler. Örnek görseldeki sahnede (Şekil 25) Hades'e değersiz birer solucan olduklarından bahsederken metamorfoz geçirerek, sahiden solucana dönüşen karakterler çizgi filmin ilerleyen sahnelerinde de bebek Hercül'ü öldürmeye çalışırken yılan ve Hercül'ü yetişkinliğinde tuzağa çekmek için küçük çocuklara dönüşecektirler. Patronları olan Hades'in gazabından korktukları için Hercül'ü bebekken öldüremediklerini yalan söyleyerek gizlemeyi tercih edecektirler. Şekil değiştirmeleri, şakacı kişilikleri, davranış yapıları ve söyledikleri yalanlar ile diğer karakterleri manipüle etmeleri, Hercül çizgi filmindeki Acı ve Panik karakterlerini hilebaz arketipini karşılayan iyi birer örnek haline getirmektedir.

Hem Jung hem de Campbell arketipleri farklı eserlerinde, aynı yöntemle ele alarak başka gruplandırmalarda da (anne, baba, bakire, soytarı, şeytan, mistik vs.) incelemişlerdir (Viljoen ve Merwe). Campbell'ın hikâyelerdeki karakter arketiplerini analiz ederek listelemesine benzer şekilde pek çok kişi de kendi karakter arketip listelerini oluşturmuştur (Schmidt, 2012) (Freedman, 2014). Arketip listelerinin farklı kişiler tarafından çeşitlendirilebilmesi bizlere Jung'un çalışmalarının açtığı yolda karakter kişilikleri üzerine kurulmuş kişisel arketip listeleri oluşturulabileceğini göstermektedir.

1.2.4. Karakterin Konuşma Şekli

Karakterin konuşma şekli, karakterin yaptığı davranışlar ve görünüşünün yanı sıra, karakterin kişiliğini izleyiciye aktaran önemli bir diğer bileşendir. Karakterin

konuşma şekli içeriğinden (Replik), oluşturuluş şekline, barındırdığı şive ve karaktere özgü ses şekillerine, pek çok parçadan oluşarak, karakterin kişiliğini kendine has yapmaktadır. Karakterin kendine has konuşma şekli, karakterin kişilik detaylarını izleyiciye aktarır. Karakterin konuşma şeklinin yapısal ve içeriksel olarak tasarlanması kadar doğru bir şekilde yazıya dökülmesi de önemlidir. Karakterin konuşmasının tasarlanmasına gösterilen özen bu tasarımın sağlıklı bir şekilde senaryoda aktarılması için de gösterilmelidir. Karakterlerin konuşma şekillerini sağlıklı bir şekilde üretim ekibine aktarmak için karakterin konuşmasının yazınsal olarak gerçekleşmesinde takip edilmesi gereken belli başlı temel yazım kuralları vardır.

Karakterin konuşma şekli, öykünün yazıldığı ortama göre farklı yazım yöntemleri kullanılarak oluşturulmaktadır. Roman, kısa hikaye gibi ortamlarda hikayenin içerisinde tırnak içine alınmış cümleler olarak kullanılmaktadır. Bu cümlelerin sonunda; dedi, söyledi v.b. kelimeler eklenerek karakterlerin cümleleri okuyucuya aktarılmaktadır. Karakterin aklından geçen ancak söylemediği cümleler ise italik olarak yazılmaktadır. Senaryo yazımında ise öyküdeki karakterlerin adları satırın başına yazılır ve yanına konulan ‘.,-,:.=’ gibi ayırıcı işaretlerden sonra karakterin konuşması isminin yanına eklenilir. Eğer karakterin repliği sonlanmış ise alttaki satıra geçilir. Altındaki satırda konuşmayı sürdüren karakterin benzer şekilde adı yazılmaktadır (Turco, 2004: 8). Karakterin konuşması yazım yöntemi olarak bu temel kurallar çerçevesinde gerçekleştirilirken oluş şekline göre de karakterin konuşması temel gruplara ayrılmaktadır.

Karakterlerin konuşması karşılıklı gerçekleşiyorsa buna **dialog**, eğer tek taraflı gerçekleşiyorsa yani bir karakter konuşurken diğeri konuşmaya dahil olmadan sadece dinleyici rolü ile ortamda bulunuyor ise bu duruma da **monolog** adı verilmektedir. Dialog ve monolog ana gruplarının dışında monoloğun alt grubu olarak kabul edebileceğimiz **asides** ve **soliloguy** bulunmaktadır. Diğer karakterlerin duyamayacağı şekilde karakterin kendi kendine ufak bir şey mırıldanmasına **asides**, çoğunlukla sahnede yalnız iken karakterin gerçek doğasını ve düşüncelerini açıklayan uzun konuşmalara da **soliloguy** (kendi kendine konuşma) adı verilmektedir (Turco, 2004: 68). Soliloguy canlandırma sinemasında özellikle Disney çizgi filmlerinde sıklıkla kullanılmaktadır. Karakterler olan olayları, planlarını veya isteklerini kendi kendine anlattıkları konuşmaları genellikle Disney çizgi filmlerinde müzikal şeklinde şarkılar olarak karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 26, Notre Dame'ın Kamburu (İng. The Hunchback of Notre Dame, 1996) çizgi filminden bir sahne.

Notre Dame'ın Kamburu (1996) çizgi filminde Frollo karakteri güçlü bir din adamıdır, dansçı Esmeralda'ya duyduğu arzudan dolayı kendine kızmakta ve dolayısıyla bu durum Esmeralda'ya duyduğu nefreti oluşturmaktadır. Gerçek duygularını çizgi filmde ateşin karşısında söylediği cehennem ateşi şarkısı ile dile getirir. Karakterin bir başına iken söylediği bu solilogy, karakterin çizgi film içerisinde yaptığı davranışları anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Canlandırma sinemasında karakterlerin konuşmayı kullanma şekilleri ve miktarı büyük bir çeşitliliğe sahiptir. Her türlü konuyu ve türü içerisinde barındırabilen canlandırma sineması, özellikle hareket estetiği ağırlıklı canlandırma yapımlarında kimi zaman hiç konuşma metni içermeyebilmektedir. Bay Meraklı (La Linea), Pembe Panter (The Pink Panther), The Road Runner Show gibi pek çok uluslararası düzeyde başarıya ulaşmış kısa canlandırma örneği içerisinde konuşma metni barındırmamaktadır. Bu tarz yapımlarda karakterlerin düşünceleri müzik, dış ses efektleri veya karakterlerin çıkardığı anlamsız sesler ile sağlanmaktadır. Japon çizgi filmleri olan animelerin özellikle televizyon için üretilen örneklerinde ise genellikle bu durumun tersi gözlenmektedir. Az hareket ve uzun konuşmalar televizyonda yayınlanan animelerin üretiminde yaygın olarak tercih edilmektedir. Bu tarz metin üzerine oturtulmuş bir üretim yapısının yardımı ile anime serileri, televizyonda kendilerine ayrılan süreyi dolduracak miktardaki canlandırma üretimini düşük maliyet ile gerçekleştirmektedirler. Tüm dünyada televizyon üretimleri düşük maliyetli gerçekleştirildiği için daha az ve veya tekrarlı hareket içeren canlandırmalar kullanılsa da özellikle Japon çizgi filmi olan animelerin bu durumu batılı örneklerine göre çok daha uzun diyaloglar ile dengeleyerek gerçekleştirdikleri gözlemlenmektedir.

Konuşmaların canlandırma içerisindeki kullanım miktarı, az hareket gerektiren düşük maliyetli konuşma sahnelerinin süresini uzatıp projenin genelinde dakika başına üretim maliyetini düşürme nedeni ile tercih edilebileceği gibi karakterin kişilik yapısını

gösteren bir araç olarak ta kullanılabilir. Batman, Süperman, Wolverine gibi az konuşan karakterler daha ciddi ve gizemli kişilik yapısına sahiptirler, öte yandan çok konuşan Örümcek Adam, Deadpool gibi karakterlerin daha sıcakkanlı ve espirili kişilik yapısına sahip oldukları gözlemlenmektedir. Konuşmanın miktarının yanı sıra hiç şüphesiz ki bir karakterin kişiliğini konuşmasında en çok yansıtan kısım konuşmasının içeriğidir. Konuşulan cümlelerin içeriğinin önemini ve karakter için diyalogun yazımını canlandırma metin yazarı Jean Ann Wright şu cümleler ile açıklıyor, “Karakterlerin diyalogları kesin bir şekilde birbirleri ile değiştirilemez olmalıdır. Sadece o karakterin söyleyebileceği bir söz olmalıdır. Kelimeler o karakterin kullanacağı kelimeler olmalıdır. Her karakterin farklı bir ritmi, belkide farklı uzunlukta cümleleri olmalıdır. Diyalog eğitim, kültürel ve etnik köken, yaşı belirtir. Sadece o karaktere özgü kelimeleri ve renkli ifadeleri kullanın. Eşsiz ifade şablonları karaktere özgü bir ifade imzası şeklinde hizmet edebilmektedir.” (Wright, awn.com: Animation Dialogue) Pek çok canlandırma karakteri markalaşmış ve düzenli olarak kullandıkları cümle yapılarına sahiptirler. Ünlü canlandırma karakteri Bugs Bunny karşılaştığı karakterleri çizgi filmlerde yemekte olduğu havucundan ağzını kısa bir süre için ayırarak ‘Ehh, Naber ahab?’ (İng. ‘Ehh, What’s up Doc?’) diye karşılar. Yeşil büyük bir canavar olan Hulk canlandırma yapımlarında büyük bir hırıltı sesinin ardından markalaşmış olan ‘Hulk ezer!’ (İng. ‘Hulk Smash!’) repliğini söylemektedir. Karakterlerin diyalogları birbirlerine bilgi verici olduğu kadar izleyenlere de karakterlerin kişiliklerini aktaran bir araç olarak hizmet etmektedir. Karakterin söylediği şeyler kadar söyleme şekli de bu noktada karakterin kişiliğinin aktarımında önem taşımaktadır. Seslendirme sanatçıları, karakterlerin konuşma şekillerine kendilerine özgü bir tarz katar. Seslendirme sanatçılarının karakterlere kattığı bu tarz karakterlere metinlerin içerisinde yer alan bilginin ötesinde bir kişilik aktarmaktadır.

Karakterlerin konuşma şekilleri aracılığı ile kişiliklerinin oluşturulmasında ne söyledikleri kadar nasıl söylediklerinin de büyük önem taşıdığı üzerinde durmuştuk. Bu açıdan karakterin oluşturulma süreci ele alındığında, karakterlerin kişiliklerinin yazılı boyutunun tamamlanmasının yazarlar kadar seslendirme sanatçılarına da düştüğü söylenebilir. Seslendirme sanatçısı canlandırma filmin seslerinin kaydı sırasında konuşma seslerinin tonunu dönüştürüp başkalaştırarak, seslendirdiği karaktere uygun şekilde sesini dönüştürmeye çalışılmaktadır. Pek çok seslendirme sanatçısı sesinin çıktığı yeri (burun, geniz, diyafram vs.) değiştirerek veya sesinin kalınlığını inceliği ile oynayarak birden fazla karaktere ses verebilmektedir. Karakterin seslendirmesi için gereken ses, seslendirme sanatçısı olan oyuncu tarafından başkalaştırılarak kayıt edilebildiği gibi, gelişen ses teknolojisinin yardımı ile de istenilen hale dönüştürülebilmektedir. Dijital olarak sesin pitch seviyesi değiştirilerek kaydedilen sesler

kayıt sonrası inceltirilip kalınlaştırılabilir (Beauchamp, 2014: 3). Tek bir seslendirme sanatçısından birden çok karakterin sesini çıkartmak, proje içerisinde daha az seslendirme sanatçısına ihtiyaç duyularak, üretim maliyetlerini düşürdüğü için canlandırma sanatında sıklıkla tercih edilmektedir. Bir seslendirme sanatçısının birden çok karakteri seslendirdiği örnekler genellikle televizyon yapımlarında karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 27, Solda, Warner Bros firmasının yarattığı evrendeki birbirinden farklı konuşma şekillerine ve ses tonlarına sahip pek çok karakteri seslendiren seslendirme sanatçısı Mel Blanc seslendirdiği karakterler ile birlikte. Sağda, aynı zamanda yapımcısı olduğu Family Guy ve American Dad dizilerinin önemli karakterlerini seslendiren Seth MacFarlane.

Uzun metraj canlandırma filmlerinde özellikle söz konusu ana karakterler ise her karakteri seslendiren seslendirme sanatçısı birbirinden ayrı olarak seçilmektedir. Uzun metraj canlandırma yapımları daha uzun sürede üretilen, yüksek bütçeli projeler oldukları için her bir karakterin o karaktere özgü ayrı bir seslendirme sanatçısı tarafından seslendirilmesine imkan tanımaktadır. Yüksek bütçeli kaliteli yapımları ile bilinen Disney Stüdyosu'nda üretilen canlandırma filmlerinde her bir önemli karakterlerin sesi yapım aşamasından önce, kimi zaman oldukça ünlü ayrı sanatçılar tarafından, kayıt edilmektedir (Thomas ve Johnston, 1995: 315). Karakterlerin yüzleri tasarlanırken proje için seçilmiş seslendirme sanatçıların yüz yapıları dikkate alınmakta karakter tasarımları ve yüz canlandırmaları bu oyuncuların yüz yapılarının ve hareketlerinin etkisi ile oluşturulmaktadır. Karakterlerin yüzleri, sesi kaydedilen sanatçılara uygun olarak tasarlanması karakterlerin çıkardığı sesin inandırıcılığını arttırmaktadır.



Şekil 28, Aladdin canlandırma filmi karakterleri ve bu karakterlerin seslendirme sanatçıları yanyana incelendiğinde, karakterlerin yüzlerinin tasarımlarında seslendirme sanatçılarının kafa taşı biçimleri, ağız ve göz yapıları gibi yüz bileşenlerinin sağladığı referans noktaları gözlemlenmektedir.

Karakterlerin konuşma şekilleri kişilik yapılarını oluşturan parçalardan biridir. İyi bir karakter kendine özgü konuşma şekli, cümle yapıları, kelime seçimi, konuşma uzunluğu noktalara sahip olmalıdır. Kendine has ve kişilik yapısına uygun konuşma şekillerinin oluşturulması, canlandırma karakterlerinin akılda kalıcılığını ve inandırıcılığı açısından oldukça önemli bir noktadır. Pek çok tarihe geçmiş canlandırma karakteri görünüşleri ile olduğu kadar sesleri ve konuşma yapıları ile de izleyicilerinin zihinlerinde yer etmişlerdir.

1.2.5. Karakterin Diğer Karakterler ile İlişkisi

Canlandırma eserinde yer alan karakterler anlatı içerisindeki rollerine göre çeşitli şekillerde gruplandırılmaktadır. Bu gruplandırma yöntemlerinden bir tanesi de karakterlerin öykü içerisinde birbirleri ile olan ilişkileri açısından incelenmesi ile elde edilmektedir. Karakterlerin birbirleri ile olan ilişkilerinin düşünülerek öykünün oluşturulması, derinlikli öykülerin oluşturulmasında yazarlara metodolojik bir yöntem sunmaktadır. Karakterlerin birbirleri ile ilişkisinin düşünülerek oluşturulması ile olay örgüsü, bir kerede öykünün tamamının tasarlanmasından daha zengin bir biçimde anlatıyı oluşturulabilmektedir. Öykünün içerisinde yer alan karakterler, aralarındaki ilişki yolu ile birbirlerini tamamlayarak öyküdeki dramının bir anlamda kendi kendine oluşmasını sağlamaktadırlar.

Canlandırma öykü yazımı üzerine değerli bilgileri paylaşan Wright kitabında bu

durumu, “Orjinal ve ilgi çekici karakterler için ne kadar zaman gerekirse gereksin bu zamanı harcayın! Her bir karakterin bir diğer karakterden mümkün olduğunca farklı olmasını istemelisiniz. Bu farklılıklar sizin karakterinizin diğer karakterlerle eğlenceli yollar ile çatışmasına ve ilişkileneşine olanak sağlayacaktır.” (Wright, 2013: 59) şeklinde belirtmiştir. Karakterlerin birbirleri ile olan etkileşimi bir yandan karmaşık bir yapı oluşturarak öykünün derinliğini arttırırken bir yandan da bu niteliğinin yardımı ile ilgi çekici bir hikaye yapısını oluşturmaktadır.

Öykünün içerisinde yer alan karakterlerin, öyküdeki önemlerine ve yer alma biçimlerine göre gruplandırılarak adlandırıldığında, öykünün etrafında şekillendiği karakter veya karakterler, ana karakter veya karakterler olarak adlandırılmaktadır. Özellikle mitlerde yer alan ana karakterler genellikle kahraman arketipine uymakla birlikte diğer arketip yapılarıdaki kişilikler veya çeşitli arketiplerin bileşimleri de ana karakter olarak hikayelerde karşımıza çıkmaktadır.

Ana karakterin davranışları temel kişilik özelliklerinin yanı sıra, hikayenin içinde yer alan olayların karakterin üzerinde yarattığı değişimler ve bu beklenmedik durumlar karşısında karakterin gösterdiği şaşırtıcı davranışlar ile şekillenmektedir. Wright’a göre, karakterin hikaye içerisindeki hareketleri gerçekleştirme nedenleri izleyiciye karakteri ilgi çekici kılmaktadır. Karakterin gerçekleştirdiği davranışları yapış nedenleri kayıp, kıskançlık, aşk, hırs gibi temel herkeste bulunan nedenler olursa, izleyici kendisini kolaylıkla hikayenin sonuna kadar ana karakter ile özdeşleştirebilmektedir (Wright, 2004: 144). Ana karakterin yaptığı davranışları gerçekleştirme nedenleri kadar bu davranışları ne şekilde gerçekleştirdiği de izleyiciyi hikaye örgüsüne çeken bir başka önemli etkidir.



Şekil 29, Aladdin çizgi filminden bir sahne. Aladdin çaldığı ekmeği karnı aç sokak çocuklarına vermektedir.

Disney'in Aladdin çizgi filmi pek çok karakter içermek ile birlikte temel olarak Aladdin adındaki çocuğun başından geçen ve kendi iç hesaplaşmalarının sembolü sayılabilecek olaylar çerçevesinde gerçekleşmektedir. Aladdin çizgi filmindeki olayların gelişmesinde her ne kadar kötü Cafer karakterinin tetikleyici bir rolü olsa da olayların

Aladdin çizgi filmine özgü şekilde gerçekleşmesinin asıl nedeni Aladdin karakterinin aldığı kararlardır. Çizgi filmindeki olaylar karşısında Aladdin karakteri kimi zaman doğru kimi zaman yanlış kararlar vererek bir yandan hikayedeki olay örgülerini oluştururken bir yandan da izleyicinin özdeşlik kurabileceği durumları oluşturmaktadır. Karakterindeki kusurlar Aladdin'i kusursuz bir kurmaca karakter yapmaktadır.

Aladdin'in olayları gerçekleştirme nedenleri yaptığı davranışlar yanlış bile olsa izleyici tarafından affedilebilir veya anlaşılabilir olmaktadır. Aladdin'in çevresinde olan karakterler bir anlamda Aladdin'in kişiliğinin var olabilmesi için oluşturulmuştur. Yasemin Aladdin'in aşık olduğu prensesdir. Cafer Aladdin'in düşmanıdır ve onu sihirli lambaya götüren karakterdir. En bağımsız ve başına buyruk sürprizlerle dolu karakter olan cin bile izleyici tarafından Aladdin'in cini adıyla anılmaktadır. Tüm bu karakterler ile girdiği etkileşim izleyiciye Aladdin karakterini anlatmaktadır.

Bir anlamda ana karakterin diğer karakterler ile arasında geçen diyalog ve davranışlar sonucunda olay örgüsü oluşmaktadır. Bu bakış açısı ile yaklaşıldığında hikayedeki diğer karakterlerin ana karakterin başından geçecek olayları tamamlayıcı kişilik özellikleri içermeleri gerekmektedir. Öyküdeki bu karşılıklı durumun oluşabilmesi için yazar, karakterlerin arasındaki etkileşimi göz önünde tutarak, yardımcı ve figüran karakterleri ana karakterin rolünü ve kişiliğini hikayede oluşturacak şekilde tasarlamaya özen göstermelidir.

2. BÖLÜM:

CANLANDIRMA FİLMCİLİĞİ KARAKTER TASARIMINDA GÖRSEL SÜREÇLER

2. BÖLÜM CANLANDIRMA FİLMCİLİĞİ KARAKTER TASARIMINDA GÖRSEL SÜREÇLER

Karakterin yazım süreci gerçekleştirilmesi karakter tasarım sürecinin ilk yarısını oluşturmaktadır. Karakter tasarımının yazım süreci ile birlikte görsel tasarımının oluşturulması canlandırma sanatında ve diğer görsel sanatlarda kullanılmak üzere karakter tasarım sürecinin tamamlanmasını sağlamaktadır. Karakterlerin yazım süreci ve görsel tasarımlarının oluşum sıraları projeden projeye, başta yapım ile ilgili gerekçeler yüzünden, çeşitlilik göstermektedir. Yazım süreci gerçekleştirilmeden, serbest çağrışım ile görsel tasarımları gerçekleştirilen, karakterlerin görünüşlerinden yola çıkılarak bu karakterlerin yazım sürecinin sonradan gerçekleştirildiği çeşitli canlandırma örnekleri de bulunmaktadır. Dünyanın farklı ülkelerindeki çeşitli oyuncak firmalarının ürettikleri, kimi zaman herhangi bir arka plan hikayesi olmayan, ancak etkileyici bir görsel tasarım olarak geliştirilmiş oyuncakların üzerinden, reklam veya yeni bir ürün dalı olması amacı ile üretilen canlandırma projeleri bulunmaktadır. Bu tip projeler önce görsel tasarımın ardından yazım sürecinin gerçekleştirildiği örneklerdendir. Öncesi olmayan başlı başına yeni bir projede yer alan karakterler de yazım süreci oluşturulmasından önce görsel tasarımlarının gerçekleştirilmesi yöntemi ile gerçekleştirilebilmektedir. Veya önceden tasarlanmış ve beğenilen bir karakter üzerinden de karakterlerin halihazırdaki yazımı hedef kitle değiştirilmesi yada çağın normlarına uygunlaştırılması amacı ile değiştirilebilmektedir. Görsel tasarımların üzerinden projelerin yazılı yapısının şekillendirilmesi özellikle ünlü popüler canlandırma karakterleri için üretilmiş canlandırma eserlerinde kimi zaman karşımıza çıkmaktadır.

Uzun metraj canlandırma projelerinin yapımında sıklıkla özgün tasarımlar oluşturularak projeler üretilmektedir. Bu tarz projelerde uzun metraj çizgi filmlerde büyük bir ekip ve iyi bir planlama gerektiği için çoğu zaman yazılı süreç öncelikli olarak gerçekleştirilmektedir. Projenin ve dolayısı ile karakterlerin yazım süreçlerinin tamamlanmasının ardından metne uygun görsel tasarımlar oluşturulmaktadır. Çalışmamızda daha sistemli bir üretim yöntemi oluşturduğu ve düzenli bir şekilde incelemek mümkün olduğu için inceleme yönteminde öncelikle karakter tasarımında yazım süreci araştırılmış, görsel karakter tasarımına da karakter tasarımının yazım sürecinin açıklanmasının ardından ikinci kısımda yer verilmiştir.

2.1. Karakter Tasarımında Görsel Süreçlerin Projeler ile Etkileşimi

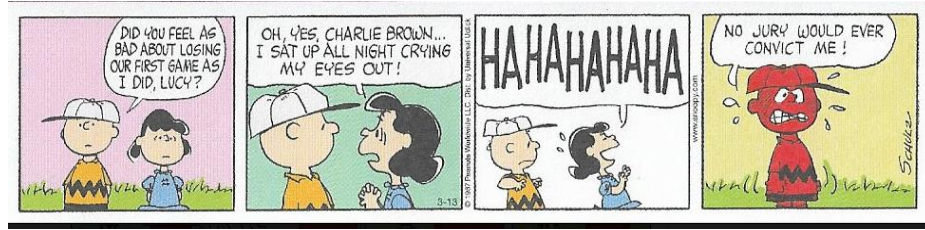
Görsel karakter tasarımı, karakterlerin dış görünüşleri üzerine yapılan biçim ve renk çalışmalarını kapsamaktadır. Karakterlerin planlanan proje yapısına uygun olarak görsel tasarımları gerçekleştirilmektedir. Görsel tasarım süreci temelinde, oran orantı, silüet, ritim, anatomi, renk gibi plastik sorunların çözüm arayış süreçlerini kapsamaktadır. Canlandırma projelerinde kullanılacak karakterlerin görsel tasarımları, projenin izleyicisi ile kurduğu ilk bağ olması açısından önemli bir rol oynamaktadır. Projelerin yapısı içerisinde canlandırma karakterlerinin görünüşü, canlandırma projelerinin üretim maliyetleri, üretildikleri canlandırma tekniği, öykü'ye uygun şekilde belirlenen görsel üslup, üretildiği ülkenin kabul gören görsel üslubu gibi birçok faktörden etkilenerek oluşmaktadır.

2.1.1. Karakter Tasarımında Üslubun Aktarımı

Canlandırma sanatı ilk yıllarından itibaren birbirinden farklı üsluplarda oluşturulan çok çeşitli örneklerle sahip olmuştur. Her bir canlandırma eseri için tasarlanan karakterler birbirinden farklı olsa da, canlandırma tarihi boyunca incelenen örneklerde ortak tasarım öğeleri içeren gruplaşmalar gözlemlenmektedir. Bu gruplaşmalar kimi zaman sektörün önde gelen canlandırma stüdyolarının belirli tasarım prensiplerini kendi eserlerinde tekrar tekrar kullanması ile, kimi zaman önde gelen bir sanatçının kendi üslubuna benzer sanatçılar yetiştirmesi ile veya başarılı bir canlandırma örneğinin elde ettiği başarı nedeni ile kendinden sonra gelen örnekleri etkilemesi gibi çeşitli nedenler yüzünden oluşmuştur. Özellikle ticari ve/veya sanatsal anlamda başarılı olan örneklerdeki üslupların yinelenmesi isteği canlandırma sanatında belirli üslup gruplarından bahsetmemizi mümkün kılan ana etkidir. Canlandırma sanatı popüler örnekleri nedeniyle, belirli üsluplar dönemlerine ve ülkelere göre gruplanarak incelenebilmektedir.

Ülkelerdeki öne çıkan görsel üslupların kültür ile etkileşiminin çeşitli nedenleri ilerleyen bölümlerde örneklerin incelenmesi ile açıklanacaktır. Bu kısımda, özellikle canlandırma tarihinde öne çıkan örnek çalışmalarda canlandırma sanatının çizgi roman sanatı ile ilişkisine değinilecektir. Çizgi roman ve bant karikatürler, ardışık kareler aracılığı ile hikaye anlatan doğası nedeni ile, canlandırma sanatının beslendiği sanat kollarının başında gelmektedir. Pek çok ünlü çizgi filmin çizgi romandan uyarlandığı görülmektedir. Çizgi romandan çizgi filme uyarlanırken her ne kadar genellikle eserin aslına uygun üslubu korunmaya çalışılsa da, çizgi filmin üretimi sırasında her bir hareket için karakterin tekrar tekrar çizilmesi, çizgi romanlarda yer alan detaylı çizimlerin bire bir çizgi filme aktarılmasını kimi zaman mümkün kılmamaktadır. Çizgi romandan çizgi filme uyarlanan kimi örnekte, çağın estetik beğenilerine göre çeşitli tasarım

değişikliklerine gidilmesi yönünde karar alınmaktadır. Pek çok örnekte hareketli bir ortam olan canlandırma sanatında karakter tasarımlarının üslubu, kullanılan canlandırma yönteminin doğasına uygun şekilde yeniden ele alınmaktadır. Paul Wells, Joanna Quinn ve Les Mills'in birlikte kaleme aldıkları *Canlandırmanın Temelleri 3 (Basics Animation 03)* kitabında çizgi roman veya illüstrasyonların canlandırma sanatına uyarlanması hakkında, "Başka birinin gerçekleştirdiği çizim veya grafik üsluptaki görüntüleri hareket ettirme süreci- daha çok çizgi roman ve illüstrasyonu canlandırma formuna dönüştürülmesiyle, profesyonel canlandırma çiziminin önemli bir bileşeni haline gelmiştir. Çünkü kaynak malzeme genellikle çizim biçiminde olduğu için, uyum süreci bir yeniden temsildir, üslubun asıl halinin hareketli hale dönüştürülmesinin yolları bulunurken, yapılan çalışmanın karakteristik üslubunun esası korunur." (Wells, Quinn ve Mills, 2008: 124) diye belirtmiştir. Tasarlanan karakterler ister çizgi romandan uyarlanmış olsun, ister canlandırma film için özel olarak tasarlanıyor olsun, canlandırma yapımında kullanılmadan önce kullanılacak canlandırma yönteminin doğasına uygun şekilde üretilecek tasarımlar, üslubunun korunması gözetilmek şartı ile yeniden ele alınarak canlandırma projesinde kullanılmaya uygun hale getirilmektedir.



Şekil 30, 1987’de gazetede yayınlanan Peanuts bant karikatürü.



Şekil 31, 1983-1985 yılları arasında ‘The Charlie Brown and Snoopy Show’ adıyla gerçekleştirilen Peanuts bank karikatür serisinin televizyon uyarlamasından bir kare.



Şekil 32, 2014 yılında yayına başlayan ve 2019 yılı itibari ile halen Peanuts adı ile televizyonda yayınlanmakta olan Peanuts bant karikatürünün çizgi film canlandırma uyarlamasından bir kare.

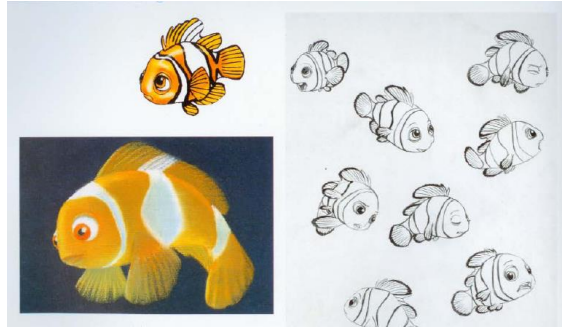


Şekil 33, Peanuts bant karikatüründen 2015 yılında ‘The Peanuts Movie’ adı ile sinemaya üç boyutlu sayısal canlandırma olarak uyarlanmış filminden bir kare.

Dünyaca ünlü Peanuts bant karikatür serisi(Şekil 30), pek çok kez farklı canlandırma yöntemleri ile canlandırma serilerine ve canlandırma sinema filmine uyarlanmış olduğu için, karakter tasarımında üslubun aktarımının incelenmesi için uygun örneklerden biridir.(Şekil 31, 32, 33) Televizyon çizgi film serileri ve sinemaya uyarlanan sayısal canlandırma örnekleri incelendiğinde, projelerin bir ortamdan diğerine aktarılmasına karşın, projede yer alan karakter tasarımlarındaki üslupların sürekliliğinin büyük bir özen ile korunduğu gözlemlenmektedir. Peanuts bant karikatürlerinde yer alan ve projeye kendine özgü üslubunu kazandıran, sade şekiller ve basit çizgiler ile oluşturulan görsel tasarım, projenin canlandırma uyarlamalarında da gözlemlenmektedir. Üç boyutlu sayısal canlandırma ortamında üretilen Peanuts filminde, karakterlerin görsel bilgilerini taşıyan silüetleri sadece karakter tasarımında aynı oran orantının kullanımı ile değil, karakterlerin ve kameranın dikkatlice yerleştirilmesi ile de sağlanmıştır. Çizimlerdeki güçlü silüeti ve iki boyutlu estetiği korumak için, üç boyutlu sayısal canlandırma örneğinde de karakterler tam önünden ve tam yandan görünecek şekilde sahneler yerleştirilmişlerdir. Kamera ve karakterlerin sahneye uygun şekilde yerleştirilmesi sayesinde, tasarımlarda kullanılan oran orantı ve silüetin yanı sıra, projeye genel üslubunu kazandıran karakter tasarımdaki basitleştirmelerin de örneklerde

korunduđu gözlemlenmektedir. Projede uyarlanan tüm canlandırma örneklerinde karakterler gerçekçi bir anlatıma kıyasla son derece sadeleştirilmiştir. Devamlı bir şekilde kullanılan karakter tasarım üslubunda, saç telleri ve kumaş detayları benzer grafik şekillere indirilmiş, el boğumu, kulak, burun ve ağız kıvrımları yok edilmiş, gözler birer noktaya sadeleştirilmiştir. Farklı canlandırma yöntemleri kullanılarak aynı karakterlerin yeniden üretilmesine karşın, tasarım prensiplerinin korunması ile projenin izleyicisine hangi şekilde ulaşırsa ulaşınsın tasarım üslubunun sürekliliği sağlanmıştır.

Canlandırma filmciliği iki boyutlu ve üç boyutlu farklı ortamları kullanan üretim yöntemlerine sahiptir. Canlandırma filmi eserlerinin üretim yöntemleri, el çizimi canlandırma, stop motion canlandırma ve bilgisayar üretilmiş canlandırma olarak üç ana grupta ele alınabilmektedir. Çizgi romanlar veya bant karikatürden uyarlama örneklerinde tasarımların asıl hallerinin iki boyutlu ortamda gerçekleştirilmesi ve ardından canlandırmanın yapılacağı ortama üsluplarının korunarak dönüştürülmesi söz konusudur. Bu durumun doğrudan üç boyutlu sayısal ortamda gerçekleştirilecek canlandırma filmleri veya Stop Motion canlandırma filmleri için de geçerli olabileceği çeşitli örnekler üzerinden gözlemlenmektedir.



Şekil 34, Kayıp Balık Nemo filminin kağıt üzerinde gerçekleştirilmiş karakter tasarımları.



Şekil 35, Kayıp Balık Nemo filminin başrol karakterleri olan Palyaço balıklarının sayısal bilgisayar canlandırması ile üretilmiş film içerisindeki görüntüleri.

karakter tasarımının kullanılmasına imkan vermeyen bazı canlandırma teknikleri, karakter tasarımlarının oluşturulabilmesine getirdikleri bu sınırlama ile canlandırma sanatçısının üretilecek canlandırma tekniğine uygun yenilikçi çözümler ortaya koymasına neden olmaktadır.



Şekil 36, Terry Gilliam'ın 'Monty Python's Flying Circus' adlı televizyon programında yayınlanan canlandırma örneklerinden bir kare.

Terry Gilliam, 'Monty Python's Flying Circus' adlı televizyon programı için gerçekleştirdiği sürreal kısa canlandırma örneklerinde, teknik olarak stop motion canlandırmanın bir alt dalı olan cut out canlandırma tekniğini kullanmıştır. Cut out, kesilen kağıt parçalarının iki boyutlu düzlemde hareket ettirilip fotoğraflanması ile üretilen canlandırma tekniğidir. Terry Gilliam, ürettiği canlandırmaları klasik cut out tekniğinin doğası gereği gazete ve dergilerden elde ettiği buluntu görselleri el çizimleri ile birlikte kolaj yaparak üretmiştir. Sanatçı, cut out canlandırma tekniğinin doğası gereği sınırlama olarak görülebilecek tasarım sorunlarını yaratıcı bir araca dönüştürmüş böylece benzerlerine başka canlandırma tekniklerinde sıklıkla karşılaşmadığımız karakter tasarımları üretmiştir.

Üretim tekniğinden kaynaklı yapım problemlerinin sınırlayıcıları nedeni ile karakterleri şekillendirmesi sadece cut out canlandırma tekniği ile sınırlı değildir. Çizgi filmlerde üretim, karakterlerin çizimlerinin ardı sıra oynatılması ile oluşturulan doğası gereği yüksek miktarda çizim gerektirmektedir. Çizgi film karakterlerinin hareketleri için elde edilmek istenen görüntü formatının akış hızı ve görüntünün akıcılığına göre her bir saniye için defalarca kez çizilmesi gerekmektedir. Çizgi filmler üretim doğasında olan yüksek tekrarlı çizim süreci nedeni ile içerisinde basit geometrik biçimlerden oluşan, yeniden üretimi kolay karakter tasarımlarına ihtiyaç duymaktadırlar. Bu nedenle, çizgi filmlerde karakterlerin üzerinde bulunan kumaş saç detayları mümkün olduğunca sadeleştirilir ve anatomik bileşenlerde aynı nedenle mümkün olduğunca indirgenmektedir.



Şekil 37, başrolünde Mickey Mouse'un olduğu 1930 Gorilla Mystery çizgi filmi açılış görseli.

Erken dönem çizgi film karakterlerinden biri olma özelliğini de barındıran, dünyaca ünlü Disney stüdyolarının simgeleşmiş karakteri Fare Mickey'nin tasarımı incelendiğinde, pek çok sadeleştirmenin yanı sıra, karakterin elinin yeniden üretime uygun hale getirilmesi amacıyla, dört adet parmaktan oluştuğu gözlemlenmektedir. Karakterin tasarımı yıllar içinde yavaş yavaş değişime uğramış olmakla birlikte (eldeki eldivenlerin ilk dönem örneklerinde gözlenmemesi, gözlerin irileşerek belirginleşmesi, kafa şeklinin daha yuvarlak bir hal alması gibi...), detaylı bir hale hiçbir zaman dönüşmemiştir. Mickey Mouse, çizgi film yapımı sırasında kolaylıkla yenilen üretilebilecek şekilde sadeleştirilmiş geometrik yapısını günümüze kadar süregelen tüm Mickey tasarım örneklerinde korumaktadır. Basitleştirilmiş geometrik formlardan yola çıkılarak üretilen çizgi film karakterleri, özellikle hareket estetiğinin ön planda tutulduğu pek çok çizgi film örneğinde gözlemlenmektedir.

Gerçek obje, canlı ve kuklaları kullanan stop motion canlandırma ve bilgisayar destekli sayısal görüntü üretim yöntemleri ile gerçekleştirilen sayısal canlandırma örneklerinde, üretilen canlandırma karakterinin hareket ettirilmesi sırasında, karakterin yeniden üretimine ihtiyaç duyulmaması nedeniyle detaylı karmaşık karakter tasarımları kullanılabilir. Hareketin sağlanması için yeniden üretimin gerekmemesi sayesinde, karakter tasarımcıları yüksek detaya sahip, kimi zaman da foto gerçekçi canlandırma karakterlerini canlandırma projeleri için tasarlayabilmektedir. Yüksek detay seviyesine sahip canlandırma karakterleri sayesinde, gerçek oyunculu sinema filmlerinin içerisinde canlandırma karakterleri gerçek oyuncular ile birlikte gerçek gibi görünerek yer alabilmektedir.



Şekil 38, 'One Million Years BC' Filminden bir kare.

Canlandırmalarının Stop Motion kukla canlandırma ile gerçekleştirildiği 1966 yapımı 'One Million Years BC' filmde kullanılan canlandırma karakterler, (Şekil 38) yüksek detaya ve gerçekçiliğe sahiptirler. Karakter tasarım ve canlandırmalarının ünlü stop motion sanatçısı Ray Harryhausen tarafından gerçekleştirilen film, canlandırma karakter tasarımcısının ürettiği karakterlerde stilize bir tutumdan ziyade, fotoğrafik bir gerçekçiliği de hedefleyebileceğini göstermektedir.

Teknolojinin ilerlemesi ile foto gerçekçi canlandırmalar için dijital ortamda yaratılmış görüntüler Stop Motion görüntülerin tamamen veya kısmen yerini almıştır. Kristen Whissel bilgisayarda yaratılmış foto realistik karakterler ile ilgili olarak, 1993 yapımı Jurassic Park filmi bir mihenk noktası olarak görmektedir. Bu filmin ardından sayısal canlandırma ile yaratılmış gerçekçi canlandırma karakterlerinin daha sık kullanıldığına değinmiştir. Kristen Jurassic Park filmi ima ederek;

“O günden beri, şaşırtıcı derecede fotorealistik yaratıklar 3D modelleme, kemikleme ve uç kare animasyonlar ile hayata döndürülmüştür ve yazılımlar yardımı ile inandırıcı canlı görünümüne sahip vücut hareketleri, yüz mimikleri, deri dokusu, kürk ve saç inandırıcı şekilde organikleşmiştir. Dijital süreç canavarlardaki canlı benzeri foto gerçekçiliği arttırmak için çok şey gerçekleştirmekle beraber, pek çokları halen dijital ve analog efektlerin (animatron, kukla ve protezlerin) birleşmesi ile oluşturulmaktadır. Malzemelerin ve kodların birleşmesi performans ve hareket yakalamanın da dahil olması ile Peter Jackson'ın King Kong ve Gollum'u James Cameron'un Na'vi ırkı gibi baştan çıkarıcı ve hatta sempatik 'kahramanların' yaratılmasını sağlamıştır. Özellikle bu sentez sayesinde, Jurassic Park, Mumya (Stephen Sommers, 1999), King Kong(Peter Jackson, 2005), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Harry Potter ve Sırlar Çemberi (Harry Potter and the Chamber of Secrets, Chris Columbus, 2002), Göçebe (The Host, Bong Joon-ho, 2006), Avatar, Splice (Vincenzo Natali, 2010), ve Harry Potter ve Ölüm Yadigarları (Harry Potter and the Deathly

Hallows, David Yates, 2010) gibi filmlerde, analog özel efektler ve dijital görsel efektler varoluşsal farklarının üstesinden gelerek, ekranda eşit derecede canlı ve yaşam dolu görünmek zorunda kalmışlardır.” (Whissel, 2014: Bölüm 3)

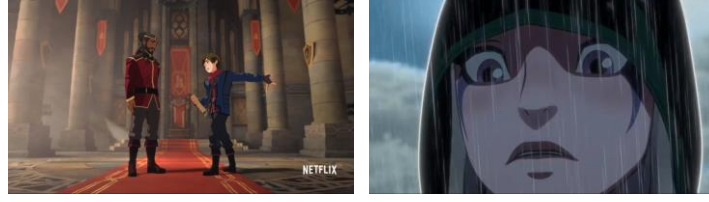
Bilgisayarda üretilen görüntülerin foto gerçekçi bir düzeye gelmesi ile sayısal canlandırma karakter tasarımlarında sınırlar ortadan kalkmıştır.



Şekil 39, Jurassic Park 1993 Filminin solda, yapım aşamasından animatronik robotun görüntülenebildiği bir set fotoğrafı. Sağda, dijital bilgisayar canlandırması ile üretilmiş karakterlerin filmde gerçek oyuncularını kovaladığı bir sahne.

Jurassic Park filmi incelendiğinde, yüksek hareket ve az detaya sahip, özellikle uzak çekimlerin kullanıldığı sahnelerde yer alan canlandırma karakterlerinin sayısal canlandırma yöntemleriyle dijital olarak üretildiği (Şekil 39, sağda) gözlemlenmektedir. Canlandırma karakterlerinin yakın çekimde gözlemlendiği, izleyicinin karakterin detaylarını yeterince gözlemlemeye vakit bulacağı, görece karakterlerin yavaş hareket ettiği sahnelerde ise, animatronların (içerisinde mekanik aksam ile hareket ettirilen kuklalar) kullanıldığı (Şekil 39, solda) gözlemlenmektedir.

Üç boyutlu bilgisayar destekli canlandırma filmleri, foto gerçekçi bir görüntü yaratabilecek olmakla birlikte, son derece stilize edilmiş karikatüristik üsluba sahip, gerçek çekimli görüntünün hiç yer almadığı, tüm görüntülerin bilgisayarda oluşturduğu sayısal canlandırma filmleri de pek çok üç boyutlu sayısal canlandırma örneği ile sinema tarihinde yer almaktadır. Sayısal canlandırmalar kendi yapım doğalarına ait ve başta erken dönem örnekleri olmak üzere pek çok 3B sayısal canlandırmada örneğinde gözlemlenebileceği, plastikten yapılmışa benzer genel bir estetik yapıya sahip olmakla birlikte, görüntünün tamamen dijital ortamda üretilmesi, ilerleyen teknolojinin sunduğu olanaklar ile istenilen her türlü görsel sonucun oluşturulabilmesine olanak sağlamaktadır. Teknolojik gelişmeler sayesinde, üç boyutlu sayısal canlandırma sinemasının son derece el çizimine veya stop motion canlandırmaya yakın örnekleri de bulunmaktadır.



Şekil 40, The Dragon Prince (2018-...) çizgi serisinin Echoes of Thunder (1. Sezon, 1. Bölüm) adlı bölümünden kareler.

The Dragon Prince adlı canlandırma serisi üç boyutlu(3B) sayısal canlandırma teknikleri ile üretilmiş olmasına karşın, dijital görüntünün çıktısı sırasında kullanılan yazılımların yardımı ile 3B dijital canlandırma filmi, el çizimi çizgi filme son derece yakın bir görsellikle üretilmiştir.

Projelerdeki karakter tasarımlarına, kullanılan canlandırma tekniği etki etmekle birlikte, kesin olarak belirleyici olduğu da iddia edilemez. Özellikle; bütçe, kalifiye ekip ve teknolojik imkanlara sahip olunması sayesinde her türlü tasarıma sahip karakterlerin tüm canlandırma tekniklerinde gerçekleştirilmesi mümkün olmaktadır. Bununla birlikte, her proje konseptinin görsel yapısına uygun ayrı bir canlandırma tekniği de bulunmaktadır.

2.2. Karakter Tasarımında Görsel Süreçler

Görsel tasarım süreci projenin yapısına ve bütçe olanaklarına göre kişi veya kişilerce gerçekleştirilir. Büyük bir projenin içerisindeki bütün karakterler tek bir kişi tarafından tasarlanabileceği gibi her bir karakter ekipler halinde çalışan tasarımcılar tarafından da oluşturulabilmektedir. Çizgi romandan filme uyarlanan projelerde tek bir tasarımcının tüm karakterleri tasarlamış olması sıklıkla karşılaşılan bir durumdur. Bir veya birkaç kişinin oluşturduğu küçük gruplar ile üretilen çizgi romanlar, bu sınırlı üretim kadroları sayesinde pek çok örnekte karakterler tek bir tasarımcının elinden çıkmaktadır. Aynı durum çeşitli kısa canlandırma filmleri için de geçerlidir. Bir veya birkaç kişinin ürettiği projelerde sıklıkla karakterler tek bir elden çıkmaktadır. Doğrudan daha geniş ölçekli bir canlandırma projesi olarak tasarlanan canlandırma sinema filmleri ve bilgisayar oyunları gibi projeler, büyük bütçeleri sayesinde kalabalık kadrolarla gerçekleştirilmektedir. Bu tarz projelerde, kalabalık tasarım ekipleri karakterler üzerinde aynı anda çalışabilmektedir. Kalabalık karakter tasarımcısı kadrosuna sahip projenin üslup bütünlüğü, benzer üslupta çalışmalar üreten sanatçıların bir araya getirilmesi, tasarımcıların birbirlerinin tasarımlarına müdahale ederek üretmesi veya tasarım ekibinin

başındaki tasarımcının ekipteki tasarımcıları yönlendirmesi gibi yollar ile sağlanmaktadır.

Karakter tasarımının tanımı konusunda, görsel karakter tasarımcısı Haitio Su “Karakter tasarımı insan veya insansı karakterlerin, kendine has ve zengin özellikler ile her türlü görsel ortam için tasarlanmasıdır. Eğer bu tanımlama hala fazla genel görünüyorsa, bu tanımı daha çok parçalayarak: karakterler için saç şekli, kostüm ve aksesuarlar ile birlikte görünüm ve vücut tasarlamaktır.” (Su ve Zhao, 2011: 12) demektedir. Tanımının devamında sunum şekline değinen Haitio Su sunum sayfalarında ayrıca yer alan ve karakterin görsel tasvirinin bir parçası olan hareket tanımı ve yüz ifadesi sayfalarından da karakter tasarımının biçimsel süreçlerinin parçası olarak bahsetmektedir.

Canlandırma filmi karakter tasarımı görsel sürecin oluşturulması, sanat dallarındaki başka konularda da olduğu gibi, kesin kurallara bağlanması ve kati tek bir yöntemden bahsedilmesi mümkün değildir. Serbest çağrışım yöntemleri, kolaj, dönüştürme gibi pek çok farklı yaklaşımı barındıran karakter görsel tasarım sürecinde, ancak Ghibli, Disney, Warner Bros gibi pek çok farklı stüdyo ve sanatçı tarafından yaygın kullanılan yöntemlerden bahsedebiliriz. Bu yöntemlerin bilinmesindeki amaç, tasarımcının üretim sürecini nasıl gerçekleştireceğini formülize edilmiş bir yol ile benimsemesinden ziyade, üretim sürecinde kullanabileceği yöntemleri tanıması olmalıdır.

2.2.1. Araştırma, Etüd ve Yeniden Üretim

Bir konu üzerinde çalışmak için o konuda en başından ezoterik bir bilgi birikimine sahip olmak mümkün değildir. Bilgi birikimi, sürekli araştırmalar sonucunda uzun süreli denemeler ve testler ile elde edilen deneyimler sayesinde oluşmaktadır. Tasarımda ele alınan bir konu diğer bilgi türlerinde olduğu gibi araştırma ve deneyimleme ile oluşmaktadır. Canlandırma filminde yer alan karakter tasarımı konusunu oluşturan nesne veya kavramı bilmeden, konuya ilişkin denemeler yapmadan, üzerine düşünüp görsel tasarımlarını geliştirmek mümkün değildir. Bu tanıma aykırı şekilde yeterli bilgi birikimi olmadan geliştirilen tasarımlar kusurlu olmaktan kurtulamazlar.



Şekil 41, hafızadan hatalı olarak çizilen bir bisiklet, ve bu bisikletin 3B sayısal modelleme ile oluşturulmuş gerçekçi hatalı bisiklet görüntüsü.

Canlandırma filmi karakter tasarımı sanatçının hali hazırda bilgi birikimine sahip olduğu durumlarda tasarımcı, karakter tasarım sürecinin diğer adımlarına geçer ve tasarımı oluşturmaya başlar. Tasarımcı tasarlayacağı karaktere ilişkin bilgi birikimine sahip olmadığı durumlarda, öncelikli olarak araştırma yaparak çizeceği karaktere ait konunun özelliklerini öğrenmektedir. Canlı, cansız ve hatta soyut kavram temelli karakter tasarımı sürecine başlamadan önce, karakter tasarımı ele alınacak ilgili konu, öncelikli olarak görsel ve işlevsel açıdan incelenerek öğrenilmelidir. Görsel açıdan konunun geliştirilerek yeniden ele alınabilmesi için karakter tasarımına temel oluşturacak konunun hacimsel özellikleri, dokusal yüzey özellikleri ve rengi gibi görsel yapısını oluşturan bileşenleri bilinmelidir. Konunun hareket ile ilişkisini oluşturmak için de işlevsel özelliklerini öğrenmek gerekmektedir. Bilgi birikimi karakter tasarımı gibi uygulamalı alanlarda algı ve kas becerisi ile birleşerek gerekli çalışmaya dönüşmektedir.



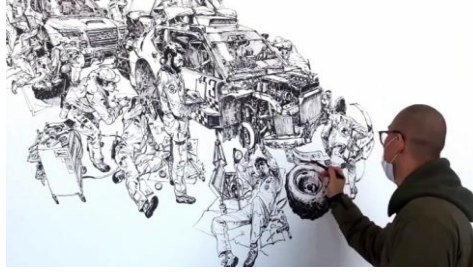
Şekil 42, Xx-snowdust adlı sanatçının kendi bisikletinin fotoğrafından bakarak çalıştığı RISD Bike adlı çalışma.

Karakter tasarımının oluşturulacağı ilgili konuda görsel taraması pek çok karakter tasarımcısı için araştırma sürecinin temel aşamalarından biridir. Bu temel aşamayı konuya ilişkin görselin aslını veya fotoğrafını incelemek ve konunun bir başka tasarımcı tarafından ele alınış halini incelemek olarak iki ayrı başlıkla ele almak mümkündür. Konuya ilişkin görselin aslını veya fotoğrafını incelemek objenin doğasına ilişkin

doğrudan bilgiler vermektedir. Tasarımcı bu bilgileri çalıştığı ortamda soyutlayarak dönüştürmekte ve kendi versiyonunu tekrar üretmektedir. Scoutt mcCloud, *Understanding Comics* kitabında bu soyutlama ilişkisini detaylı bir şekilde ele almıştır. Kitapta görülen çizimleri belirterek bu çizimlerin aslen çizimde belirtilen nitelemeden ziyade kağıtta yer alan mürekkep ile üretilmiş lekeler olduğunu belirtmiştir (McCloud, 2008: 26). Örnek görselde (Şekil 42) yer alan kağıdın üzerine bisiklet resmi, benzer şekilde aslında kağıdın üzerine kömürün sürtülmesi sonucu oluşmuş, izleyenin bakınca bisiklet anlamını yüklediği bir lekedir. Gerçek bisikletin fotoğrafından soyutlanmış oldukça detaylı gerçekleştirilmiş bir çalışmadır. Canlandırma sanatı karakter tasarımcılarının ilgili konu hakkındaki etüd çalışmaları üzerinde soyutlama yeteneklerini kullanabilecekleri ana bilgiyi oluşturmaktadır.

Konuların incelenilerek gerçekçi bir şekilde tekrar üretilmesine etüd denilmektedir. Etüd Fransızca çalışmak anlamına gelen Étude kelimesinden türemiştir (britannica.com: etude). Tasarımcı etüt ile bakmak suretiyle sahip olacağı deneyimden çok daha fazla bir şekilde konuyu incelemektedir. Bakarak zihinde kısa süreliğine veya soyut bir basitleştirmesi kalması yeterli olan nesneler veya konular, etüd edilme sürecinde daha uzun süre incelenerek kağıda aktarıldığı için tasarımcının görsel bilgi bankasında daha sağlam yer etmektedir. Etüd üretimi sırasında konunun hatırlanmasının gerekliliği, çizerin görsel hafızasını normalin üstünde bir şekilde kullanmaya zorlayarak, beynini yeni bir kullanım şekline adapte etmektedir (sketchbook.com: why is it so hard?). Etüd ile edinilen adaptasyon sonucunda zihin gördüğü şeyleri daha sonra çizilebilme ihtimaline karşı depolamaya çalışmaktadır.

Çalışmalarını büyük bir ön hazırlık ve araştırma sonra oluşturmak tasarımcılarda sıklıkla karşılaşılan bir çalışma tipidir. Ön hazırlık süreci olarak gerçekleştirilen araştırma, tasarımcının taze bir şekilde doldurduğu görsel kütüphanesini kullanmasını sağlar. Bu süreç çalışma öncesi ön hazırlık gerektirdiği için çalışmanın oluşma sürecini de uzatmaktadır. Çoğu sanatçı üretimlerine başlamadan önce görsel tarama yaparak taze bir görsel bilgi deposu ile çalışmalarına başlamayı uygun görmekle birlikte, Kim Jung Gi gibi daha önceden aklında oluşturduğu görsel bilgi deposunun yardımı ile çalışan sanatçılar da bulunmaktadır. Bu kişiler yaptıkları etüt çalışmaları ve gözlemler sonucu sahip oldukları görsel bilgiyi yüksek bir doğruluk ile kağıda aktarabilmektedirler.



Şekil 43, Kim Jung Gi büyük bir doğrulukla balık gözü perspektifte, insan, makine, hayvan vb. konuları eskiz çizgileri kullanmadan doğrudan kağıda çizerken.

Canlandırma sanatının önde gelen stüdyolarından Disney ve Pixar animasyon stüdyolarının gerçekleştirdiği çeşitli canlandırma filmlerine ait yapım kitapları incelendiğinde, tasarım metodolojisi anlamında kılavuz kabul edebileceğimiz bilgilere ulaşmaktayız. Bu kitaplar aracılığı ile anlıyoruz ki görsel tasarım ilk adımını araştırma süreci ile oluşturmak, bu stüdyolar tarafından üretilen tüm canlandırma filmlerinde tercih edilen bir yoldur. Bu ön araştırma çalışması canlandırma endüstrisinin dev şirketleri için o kadar önemlidir ki kimi yapımlarda, Tarzan canlandırma filminde olduğu gibi, tasarım ekibi başka kıtalara fotoğraf safarisine çıkarak araştırma yapmıştır (Green, 1999: 58). Benzer şekilde hayali ortaçağ İskoçya'sında geçen Pixar'ın Brave filmi için 2006 ve 2007 yıllarında yapım ekibi, İskoçya'yı ziyaret edip gerçek mekanlarda çizim etütleri gerçekleştirmiştir (visitscotland.com: Brave). Araştırma ele alınacak konunun aslının incelenerek tasarımcıların doğru bir şekilde bilgilenmelerine olanak sağlamaktadır. Tasarımcılar tarafından doğası derinlemesine anlaşılmış konular başarı ile soyutlanarak yeniden üretilmektedir.



Şekil 44, İtalyan sanatçı Rico LeBrun, Disney çalışanlarına canlı hayvan ile Bambi Çizgi Filmi için çizim dersi verirken.



Şekil 45, Walt Disney, Bambi Çizgi Filmi için gerçek ceylanlardan çalışırken.

Ele alınacak konunun aslına ilişkin yapılacak çalışmaların yanı sıra bu konu çerçevesinde daha önce üretilmiş tasarım örnekleri de araştırılmalıdır. Daha önce üretilen örneklerin incelenmesi üretilecek tasarımlardaki olası benzerliklerin kontrolünü sağlamaktadır. Tasarımcı üretimlerinin özgün olması amacıyla, elektronik ortamdan da yardım alarak, kolayca kaynak taraması yapabilmektedir. Tarama sonucu, aynı konuda yapılmış başka çalışmaları inceleyen tasarımcı çalışmasının kendinden önce gelen çalışmalar ile benzeşen ve ayrılan noktalarını belirleyebilmektedir. Kaynak taraması üretilen yeni çalışmanın özgünlüğünü güvence altına almak amacı ile yapılabileceği gibi, tam aksine kendinden önce gelen tasarımlara atıfta bulunmak amacı ile de gerçekleştirilmektedir.

Özellikle komedi türünde, yapıtlarda sıklıkla kullanılan kendinden önce gelen popüler yapıtlara atıfta bulunma, pek çok kişi tarafından bilinen ünlü bir çalışmanın başka bir şekilde sunulması sayesinde yeni bir eser oluşturulabilmektedir. Geleceğe Dönüş (Back to the Future, 1985) film serisi, bilim kurgu türündeki filmlerin en bilinen örneklerindendir. Film serisi hem ticari anlamda hem de sinema otoritelerince son derece başarılı bulunmuştur. Kazandığı pek çok ödülün yanında, A.B.D. Kongre Kütüphanesi tarafından milli bir değer olarak kabul edilip orjinalleri ile birlikte korumaya alınmış 25 filmden biridir (backtothefuture.com: Back to the Future). Bu bilim kurgu klasiği film serisi, içeriğinde barındırdığı pek çok başka film göndermesi ve yaratıcı senaryosu ile birlikte yeni bir çizgi dizi olan Rick and Morty'e dönüşmüştür (youtube.com: Rick and Morty). Geleceğe Dönüş film serisinin Marty McFly ve Doc Brown karakterleri Rick And Morty serisinde Rick ve Morty karakterlerine esin kaynağı olmuştur. İki tasarım arasında bilinçli kullanılan bağ, ekleme ve çıkarmalar, iki projeyi hem ilişkili hem de Rick and Morty projesini yeni bir eser olarak ele alabileceğimiz kadar farklı bir seviyede tutmayı başarmıştır.



Şekil 46, Marty McFly ve Doc Brown karakterleri.



Şekil 47, Rick ve Morty karakterleri.

Kendinden önce gelen bir eser veya eserlerden yola çıkarak yeni bir eser üretmek, her durumda bir eseri çalmak veya kopyasının üretmek anlamına gelmemektedir. Yeni üretilen çalışma, bu ayrımı oluşturabilmek için kendinden önce gelen eserin ürettiğinin dışında bir anlam üretmelidir. Tasarımcı veya sanatçı tarafından üretilmiş bir eserin bir başka tasarımcı veya sanatçı tarafından bire bir kopyasını üretilmesine, İngilizce’de yeniden üretim anlamına gelen **reprodüksiyon** (reproduction) denilmektedir. Reprodüksiyon, özellikle bir başka tasarımcı veya sanatçının çalıştığı konuyu estetik açıdan ele alış şeklini öğrenme amacı ile sanatçılar ve tasarımcılar tarafından kullanılmaktadır. Reprodüksiyon başka bir tasarımcının etüdü nasıl zihninde işleyerek, canlandırma sanatında tasarımlar oluşturduğunun anlaşılmasını sağlamaktadır. Tasarımcı veya sanatçı bir başkasının çalışmasını birebir kopyalama yolu ile yeniden ürettiğinde, bunu kopya eserin üzerine doğrudan not düşerek veya kopya eserin adında orjinal sanatçıdan bahsederek belirtmektedir. Sanatçı veya tasarımcı birebir kopyalama amacı gütmeyen kendinleştirerek yeniden üretim yaptığı durumlarda, çalışmasını gerçekleştirirken etkilendiği orjinal çalışmanın sahibi olan sanatçının **ardından** (İng. after) bu çalışmayı gerçekleştirdiğini belirtmektedir.



Şekil 48, Las Meninas, Diego Velázquez, 1656.



Şekil 49, Las Meninas, Pablo Picasso, 1957.

Velázquez'in Las Meninas çalışmasını Pablo Picasso, defalarca kendi yorumunu katarak aynı adla tekrar üretmiştir.(pablopicasso.org: Las Meninas) Kendine has kübist tutumu ile çalışmayı yeniden ele alan Picasso kopyaları ile ilgili olarak, kendi Las Meninas'ını oluşturduğunu söylemiştir.

Türkiye canlandırma tarihi incelendiğinde yeniden üretime veya önceden gelen tarihsel ve sanatsal mirasa sahip çıkılarak üretilmiş çeşitli canlandırma örneklerine rastlamak mümkündür. Tasarımsal açıdan devamlılık içerisinde üretilen bir canlandırma olarak **Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?** filminin içerisinde yer alan cin canlandırmaları incelenebilir. Üstad Mehmet Siyah Kalem, gerçek adı, yaşadığı tarih ve doğduğu coğrafya tam olarak bilinmemekle birlikte, Anadolu topraklarında eşine rastlanmayan, cin çizimleri ile tarihe geçmiş bir sanatçıdır. 2006 yılında Ezel Akay'ın ödüllü filmi **Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?** içerisindeki cin tasarımları incelendiğinde, canlandırma ekibinin Mehmet Siyah Kalem'in çizimlerinden yola çıkarak filmin içerisinde yer alan cin karakterlerinin tasarımlarını gerçekleştirmiş oldukları gözlemlenmektedir.



Şekil 50, "Kâr-ı Üstad Muhammed Siyah Kalem" (Üstad Mehmet Siyah Kalem'in işi), M.S. 1500 civarı.



Şekil 51, Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü? Filminde kullanılan cin tasarımları, 2006.

Konunun kendisi veya konunun bir tasarımcı tarafından ele alınmış halinin üzerinde elde edilecek bilgi birikimi tasarım sürecinin besleyen önemli bir etkidir. Etüd, yeniden üretim veya bir eserden etki sonucu elde edilen bilgiler, yeni bir tasarım gerçekleştirileceği sırada karakter tasarımcısı tarafından kullanılmaktadır. Bu bilgiler tasarımcının zihninde değişik varyasyonlar ile birleşerek yeni tasarımları doğurmaktadır. Karakter tasarımcısının kişisel gelişimini oluşturan deneyimleri ve gözlemleri sayesinde oluşan görsel birikimine ait bilgiler, bilinçli ve/veya bilinçdışı bir şekilde birleşip yeni tasarımlara dönüşmektedirler.

2.2.2. Silüet, Ritim ve Koyu Değeri

Görsel bilgi birikimini yeni bir tasarıma dönüştürmek için farklı yollar kullanılmakla beraber, kullanılan en yaygın uygulama yöntemi genel silüetten detaya gitmektir. Karakter tasarımı üretim sürecinde detayların işlenmesi sürecin en uzun süren kısmıdır. Detayları işlenmiş bir tasarımın köklü değişikliklere uğraması, üzerinde çalışılmış parçaların boşa gitmesi, yeni çizilecek şekillerin tekrar detaylandırılması

anlamına gelmektedir. Genel şeklin onaylanmasının ardından belirlenen karakterin üzerinde detayların işlenmesi üretim sürecini hızlandırmaktadır.

Karakterin genel yapısı ile belirtilen karakterin biçim ve şeklini oluşturan yapıdır. Bu yapının ilk elemanı da silüettir. Silüet, beyaz arka plan üzerinde siyah ile görüntülerin dış hatlarının çizilmesidir (Sumathi, 2007: 32). Tasarımların ikonik okumalarının yapılmasına olanak sağlayarak ilk görüşte bir tasarımın diğer tasarımlardan ayrılması silüet sayesinde mümkün olmaktadır. Farklı silüetlere sahip olmak aynı hikayenin içerisinde yer alan canlandırma karakterlerinin birbirinden kolayca ayırt edilmesini sağlamaktadır. Canlandırma projesinde yer alan karakter sadece içerisinde bulunduğu projede yer alan karakterlerden değil diğer canlandırma projelerinde yer alan karakterlerden de ayrılmak zorundadır. Kolaylıkla başka projelerde yer alan tasarımlardan ayırt edilebilir olmak tasarlanan karakterlerin izleyiciler tarafından tanınırlık kazanmasına yardımcı olmaktadır (Hedgpeth ve Missal, 2003: 180). Başarılı silüet tasarımı izleyicinin hikayeyi rahat takip etmesini sağlarken başka projelerden ayrılıyor olmaları da karakterlerin, dolayısıyla projelerin, hatırlanmalarına katkı sağlamaktadır.

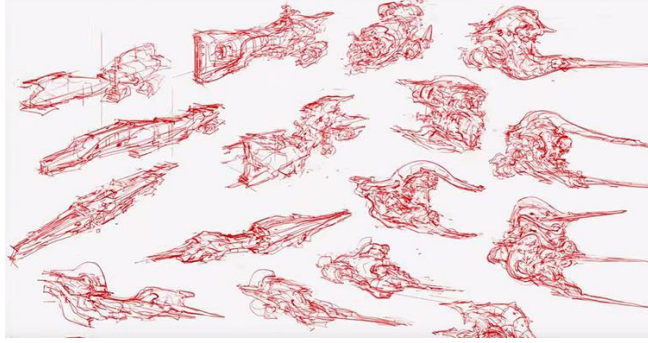
Karakter tasarım çalışmalarının özellikle ön tasarım aşamasında minik eskiz (thumbnail sketch), veya hızlı lekeler oluşturularak rastlantısal yollar ile ritim ve oran orantı ilişkisi ile silüet aramak yaygın olarak kullanılan bir yöntemidir. Bu durum Rorschach testine benzer bir şekilde bilinçaltı çağrışımlar ve önceden etüd yardımı ile oluşturulmuş görsel bilgi birikiminin birlikte kullanılması ile gerçekleşmektedir. Yaratılan silüetler tasarımcısının araştırmaları veya görsel hafızası sayesinde oluşturduğu bilgi bankası ile amacına uygun şekilde detaylandırılarak sonuçlandırılır.



Şekil 52, Sinix'in tasarımlara dönüştürmek üzere yaptığı biçim denemeleri.

“Design Theory” eğitselinde tasarımcı Sinix, rastgele oluşturduğu lekelerin içinden biçimi estetik açıdan başarılı olanları seçmektedir. Seçilen lekelerin üzerinde

detayları görsel hafızasının yardımı ile ekleyerek yenilikçi tasarımlar oluşturmaktadır (youtube.com: Design Theory). Güçlü bir silüet akılda kalıcı başarılı tasarımın ilk adımıdır.



Şekil 53, tasarımcı Feng Zhu'nun minik (thumbnail) uzay taşıtı eskizleri.

Silüet tasarımında kullanılan bir başka yöntem de thumbnail eskizlerdir. Thumbnail eskizler, bire bir çevirisi ile 'başparmak tırnağı' eskizler, adından da anlaşılacağı üzere boyu birkaç cm yi geçmeyen ufak eskizlerdir. Thumbnail eskizlerinin küçük çalışılması hızla ve kolayca üretilebilmelerini mümkün kılmaktadır. Tasarımların hızlı üretilmeleri sayesinde bol sayıda seçenek üretilebilmektedir. Üzerlerinde çok uzun süre harcamamış olan tasarımcı emeğinin boşa gitmiş olacağına dair kaygı duymadan kolaylıkla tasarımı değiştirebilmektedir.

Küçük boyutlarda gerçekleştirilen eskizlerin bir diğer faydası da, tasarımcının detaylara dikkatini yoğunlaştırmayarak tasarımın genel biçimine ve silüetine odaklanabilmesidir. Küçük boyutlarda gerçekleştirilen çalışmalar sayesinde tasarımcı, detaylar konusunda kaygı gütmekten pek çok farklı silüet denemesi gerçekleştirebilmektedir.

Karakterin silüeti genellikle karakterin kişiliğini ve nasıl hareket ettiğini gösterir. Yumuşak hatlı, küçük bacaklı, büyük kafalı bir karakter bebeksi anatomik oranları ile ince uzun bacaklı, vücudundan dikenler çıkmış bir karaktere göre daha sevimli görünecektir. Hareket tasarımları da vücut şekillerinin izin verdiği şekilde birbirinden ayrılacaktır. Dış görünüş yönlendirici olabilmekle birlikte, karakter ve hareket tasarımı da sadece dış şekle bağlı değildir (Kerlow, 2004: 290). Bu genelleme ile edinilen silüet karakter ve hareket ilişkisine istisna oluşturan örnekler de bulunmaktadır. *Yıldız Savaşları* serisinde yer alan Yoda karakteri bir bebeği andıran vücut oranlarına rağmen serideki en güçlü karakterlerden biridir. Çelimsiz görünüşünün aksine, kısa bacakları ile metrelerce zıplayabilmektedir. Masum sanık Roger Rabbit (Who Framed Roger Rabbit, 1988)

filminde Bebek Herman karakteri benzer biçimde görünüşüne ters bir kişiliğe sahiptir. Bebek Herman karakteri sevimli görünüşünün aksine kadınları taciz eden, asabi bir karakterdir.



Şekil 54, Klonların Saldırısı (Star Wars: Episode II - Attack of the Clones, 2002)
Yoda güçlü düşmanı Count Dooku'yla çarpışırken.



Şekil 55, Masum sanık Roger Rabbit (Who Framed Roger Rabbit, 1988)
filminden Bebek Herman karakterini gösteren bir sahne.

Silüetin oluşturulması ile tasarımının dış sınırları genel hatları ile belirlenmektedir. Silüet yardımı ile genel hatları oluşturulan tasarımın oran orantı ilişkisi de ortaya çıkmaya başlar. Oran orantı ilişkisi dış sınırları belirlenen tasarımın iç ritmini oluşturan parçaların şekillenmesi ile tamamlanır. İç ritim parçaları oluşturulurken detay yoğunluğu ve koyu değeri ile dolu boş ilişkisi elde edilmektedir. Oran orantı ilişkisi kurgulanırken tasarımın iç ritmi de aynı anda oluşturulur.



Şekil 56, Neon Genesis Evangelion (Shin Seiki Evangelion, 1995-1996).

Japon çizgi dizisi Neon Genesis Evangelion (Shin Seiki Evangerion, 1995-1996) asıl olarak siyah beyaz çizgi roman medyumunda çizgi filme uyarlanarak, 1989 yılından 2006 yılına kadar üretilmiştir. Karakterleri olan dev robotların, siyah beyaz şekilde dahi birbirinden kolayca ayırt edilebilmelerine olanak veren güçlü silüetleri bulunmaktadır. Karakterlerin koyu eklem noktaları ve geniş açık renkli alanları ile net bir şekilde iç ritimleri okunmaktadır. Rengin ayırt ediciliğinden yoksun siyah beyaz çizgi romanda tasarlanan karakterlerin silüetlerinin okunurluğu ve iç ritimlerinde kullanılan koyu değeri farkı ile ritim yaratılması renkli çizgi film medyumuna göre daha önemlidir. Silüet ve iç yapı tasarımları ile belirli bir görsel okunurluğa kavuşan karakterler, farklı renklerin kullanılması ile görsel okunurluk bakımından birbirlerinden tamamen ayrılmaktadırlar.

Silüet, ritim ve koyu değeri canlandırma karakterlerinin genel görsel yapısını oluşturan en önemli tasarım bileşenleridir. Kimi zaman canlandırma karakterlerinde yıllar içerisinde yenilenmesi amacı ile ufak değişiklikler gerçekleştirildiğinde dahi izleyicilerin aklında kalan karakterlerin asıl yapılarını oluşturan silüetleri, ritimleri ve koyu değerleri büyük ölçüde korunmaktadır. Silüet, ritim ve koyu değeri birlikte karakterlerin izleyicinin aklındaki imgesini oluşturmaktadır. Silüet, ritim ve koyu değeri dışında kalan tasarım bileşenleri karakterlerin ana yapısının üzerine kurulmuş düzenlemelerdir.

2.2.3. Portre

Canlandırma filmi karakter tasarımında portre bir karakterin yüzünün ve mimiklerinin oluşturulması için yapılan tüm süreci kapsamaktadır. Portre çalışmaları ile karakterin kendisine özgü biçimsel yapısı olduğu kadar, karakterlerin kişiliğini aktarmakta elde edilmek istenen sonuçlardandır. Portrenin aktarılış şekli karakterin statüsü ve mesleğine kadar yaşamına dair pek çok bilgiyi barındırabilmektedir (İnglis, 2008: 1). Yüz vücudumuzda iletişim için kullandığımız ana alandır ve mimikler bu iletişim alanının önemli bir çıktısıdır.

Canlandırma projeleri karakter tasarımında portre, aynı vücut dili gibi izleyici ile iletişim kurarak karakterlerin duygu ve düşüncelerini aktarmaktadır. Yüz mimikleri sayesinde karakterlerin duygu ve düşünceleri söylediklerinin ötesinde bir derinlik ile izleyiciye aktarılabilir (Spicer ve Griffin, 2016: 6). İkonlaşmış karakterler vücut silüetleri ve pozları ile izleyenlerin akıllarında kaldığı kadar belirli kendilerine özgü mimikleri ile de hatırlanmaktadır.



Şekil 57, Tavşan Bugs Bunny.



Şekil 58, Ördek Daffy Duck.

Bugs Bunny ve Daffy Duck canlandırma karakterlerinin yer aldığı Warner Brothers çizgi filmlerini bu iki karakteri karşılaştırarak incelediğimizde, iki karakterin de canlandırma kısa filmleri boyunca kullandıkları karakterler ile özdeşleşen çeşitli mimikleri gözlenmektedir. Bugs Bunny karakteri, sahnede yer aldığı sürece, neredeyse devamlı iri gülümsemesi ile sahnede dolaşmaktadır. Senaryonun o aşamasında büyük bir eylemin olmadığı durumda bile, sahnede ki yüz ifadesi gülümser şekildedir. Bugs Bunny karakterinin genel olarak hiçbir şeyi ciddiye almayan espirili yapısı, söyledikleri kadar bu yüz ifadesi sayesinde de izleyicinin zihninde oluşturulmaktadır. Tam aksi bir şekilde Daffy Duck karakteri, genel olarak huysuzdur ve asabidir. Daffy Duck'ın karakterine uygun şekilde, yer aldığı canlandırma yapımlarda neredeyse her zaman somurtarak dolaştığını gözlemledik. Belirli mimikleri sıkça kullanan karakterlerin mimikleri, görsel tasarımlarının bir parçasına dönüşerek izleyiciler için karakterin bir sembolü haline almaktadır.

Canlandırma ortamının birbirinden farklı soyutlama seviyelerine sahip stilizasyonlarına uygun şekilde portreler de soyutlanmaktadır. Canlandırma karakterinde kullanılan mimiklerin çeşitliliği tasarlanan karakterin soyutlama seviyesi ile de ilişkilidir. Yüksek bir sadeleştirmeye sahip canlandırma karakter tasarımlarının sadeleştirilmiş grafik yapılarına paralel şekilde az ve belirgin mimikleri olmaktadır. Canlandırma

karakter tasarımının görünüşü gerçeğe yaklaştıkça, karakterin detaylı yapısına uygun şekilde mimik çeşitliliği artmaktadır.

Film şeridinin her karesinde yeniden üretiminin gerektiği çizgi filmlerde, portreler son derece sadeleştirilmiş bir durumda birkaç çizgi ile temsil edilebilmektedir. Özellikle televizyon ortamı için üretilen çizgi filmlerde bütçenin artmaması amacı ile karakterler, son derece sade yapılarda üretilmektedir. Sayısal canlandırma yöntemleri ile üretim, yapılarda karakteri bir kere oluşturulduktan sonra her karede tekrar üretimine gerek kalmadan kullanılabileceği için yüksek detay ve doku derinliğine sahip olabilmektedir.



Şekil 59, televizyon serisindeki Casper (1945).



Şekil 60, sinema filmindeki Casper karakteri (1995).

Casper karakteri, televizyonda çizgi film olarak yer alan hali ile birkaç çizgi ile basitleştirilmiş olarak çizilmekte ve düz bir renk ile boyanmaktadır. Aynı karakter 3B sayısal canlandırma olarak sinemada yeniden üretildiğinde detay ve doku derinliği yanı sıra zengin mimikler ve oyunculuk ile üretilmiştir. Görsel seviyedeki bu artışın başlıca nedeni kullanılan canlandırma üretim yönteminin farklılığı ve sinema yapımlarının bütçe

açısından televizyon yapımlarına oranla üstünlüğüdür. Yüksek bütçeli sinema için üretilen çizgi filmlerde, stop motion filmlerde ve sayısal canlandırma yöntemleri ile üretilen canlandırmalarda projenin genelinde olduğu gibi portrelerde de detay seviyesi artmaktadır. Projelerde bütçenin artması ile karakterlerin hareketleri sırasında saçları hareketlenmekte veya oyunculuklarının bir parçasına dönüşebilmektedir.



Şekil 61, Herkül (Hercules, 1997) Sinema Çizgi Filmi.



Şekil 62, Moana (2016) Sinema 3B Bilgisayar canlandırması.



Şekil 63, Horizon Zero Dawn (2017) Dijital Oyun.



Şekil 64, The Boxtrolls (2014) Stop Motion Film.

Teknolojinin gelişmesi ve renkli üç boyutlu yazıcıların da kullanımı ile stop motion filmlerde de gerçekçi dokulu portre tasarımlarına sahip karakterlerin üretilmesi kolaylaşmıştır. Sayısal canlandırma yöntemleri ile tasarlanan karakterler üç boyutlu çıktıları alınarak stop motion canlandırma projelerinde de yer alabilmektedir. Sayısal canlandırma ve stop motion gibi karakterin bir kere oluşturulmasının yeterli olduğu canlandırma tekniklerinde kullanılabilecek portre tasarımları detaylanmıştır. Gelişen teknolojik imkanlar karakter tasarımcılarının istedikleri stilde ve detay yoğunluğunda portrelere sahip karakterleri canlandırma projelerinde kullanabilmelerine olanak sağlamıştır.

2.2.4. Giyim ve Aksesuarlar

Giyim ve aksesuarlar canlandırma sanatı karakter tasarımının diğer süreçlerinden bağımsız görünmekle birlikte, aslen karakter tasarımının her adımı ile ilişkilidir. Genel konseptin bütünlüğü, silüet tasarımı, ritim, renk ve dokuya kadar giyim ve aksesuarlar karakterin tasarım sürecinin önemli bir parçasıdır. Giyim ve aksesuarlar görsel tasarım süreçlerinin yanı sıra yazım süreçleri ile de ilişkilidir. Giyim ve aksesuarlar karakterin yaşadığı çevre, zaman dilimi, karakterin psikolojik yapısı ve geçmişi gibi pek çok bilgiyi barındırmaktadır.

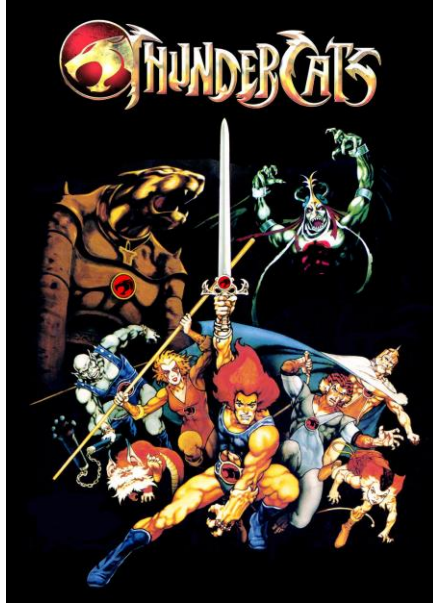


Şekil 65, Aeon Flux 1991-1995 Tv Serisi.

Aeon Flux çizgi dizisinde, başrolünde yer alan karakterin giysi ve aksesuar tasarımları, hikayenin gerçek üstü ve fütüristik yapısına uygun şekilde tasarlanmıştır (Şekil 65). Kostümdeki koyuluk ve karakterin açık renk teni ile oluşturulan kontrast, karakterin içerisinde hem dikkat çekici hem de gözü yormayan bir koyu açık ritmi oluşturulmuştur.

Karakter tasarımında giyim ve aksesuarlar, karakterin görsel algılanmasında anatomik özellikleri kadar önemli bir yer tutar. Karakter tasarımcı Tsai, “Hatırlanabilir bir karakter silah tasarımı çerçevesinde oluşturulabilmektedir. Bilim kurgu ve fantastik konulu sanatlarda pek çok ikonik karakter silahları ve zırhları ile tanınır. Genellikle bunlar aşırı büyük yapıda veya pek çok bıçak ile daha agresif bir görünümde olurlar. Eğer silah yeterince sıradışı veya göze çarpan bir farklılıkta ise, karakterin silüetinin önemli bir parçası olarak kullanılabilir.” (Tsai, 2008: 73) diyerek giyim, aksesuar ve silah gibi bileşenlerin karakterin görünüşünün oluşmasında ki rolüne değinmiştir. Giyim ve aksesuarların karakter tasarımına etkisini incelerken, konuyu önce görsel tasarım boyutu ile incelemek, ardından yarattığı anlamların incelenmesi, giysi ve aksesuar olgusunun karakter üzerindeki etkisini her açıdan ele almamızı sağlamaktadır.

Giyim ve aksesuarlar, karakterlerin silüetlerini ve iç parça ritimlerini etkileyerek görsel okunurluklarını değiştirmekte, böylece karakterlerin anatomileri kadar etkin bir şekilde görsel yapılarını oluşturmaktadır. Saç ve sakal modelinin yüzün görünüm ve anlamını değiştirmesi gibi, giyim ve aksesuar da vücut yapısının okunuşunda belirleyici rol oynamaktadır. Karakterin görünüşünün genel yapısını ilk olarak oluşturan silüet düzeyinde dahi giyim ve aksesuarların etkisi bulunmaktadır. Silüet ilk olarak karakterin anatomik yapısı sayesinde şekillenmek ile birlikte karakterin giyim ve aksesuarı ile son haline ulaşır.



Şekil 66, Thunder Cats 1985-1989 Tv serisine ait karakterleri gösteren tanıtım posterini.

Thunder Cats televizyon serisinde karakterlerin tasarımları kullandıkları silahlar ile tamamlanmıştır. Ana karakter ve Thunder Cats lerin lideri olan Lion-O taktığı eldivenin içerisinden çıkardığı sihirli kılıç sayesinde düşmanları ile savaşmaktadır (Şekil 66). Thunder Cats çizgi filminde, iyiler ekibini oluşturan diğer yardımcı karakterlerin de kişiliklerine ve görünüşlerine uygun çeşitli silahları (gürz, sopa, kırbaç vs.) bulunmaktadır. Karakterler akılda kalıcılıklarını anatomik tasarımları ve giyim tasarımları kadar, her bir karakterin kişiliğine uygun olarak seçilmiş silah tasarımlarına da borçludurlar.

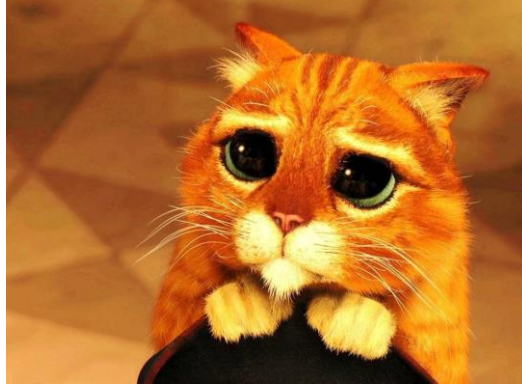
Kullandıkları silahlar vasıtası ile karakterlerin ayrışmasına en belirgin örneklerden birini de Ninja Kaplumbağalar çizgi filmi oluşturmaktadır. Anatomik özellikleri birbirinin aynı olan karakterlerde, üzerlerindeki az sayıda birbirlerinden farklı renklerdeki kumaş parçası ve silahların dışında görsel ayırt edici başka hiç bir unsur bulunmamaktadır.

Benzer durum neredeyse tamamının anatomik özelliklerinin birbirinin aynı olduğu Şirinler canlandırma serisi için de geçerlidir. Karakterlerin pek çoğunun fiziksel özelliklerinin birebir aynı olduğu Şirinler çizgi filminde karakterler, kullandıkları ufak aksesuarlar ve davranış şekilleri ile birbirlerinden ayrılmaktadırlar. Canlandırma tarihinde anatomik özellikleri birbirinin aynı olan, ancak giyim ve aksesuarları ile

birbirlerinden ayrılan bu örnekler bizlere, kostümün projelerde karakterin kişiliğinin oluşturulmasında ne denli önemli olabileceğini göstermektedir.

Giyim ve aksesuarlar, karakterlerin görünüşleri ve tanınabilirliklerini oluşturmanın yanı sıra, canlandırma projelerinde yer alan karakterlerin kişilik yapısını izleyicilere aktarma açısından da son derece önemli bir göreve sahiptir. İnsanların fizyolojik yapıları her ne kadar onları çeşitli önyargılar ile okumamıza neden olsa da ve canlandırma sanatının çeşitli örneklerinde yer alan karakterlerin oluşturulmasında bu önyargılardan faydalanılsa da, izleyicideki en büyük önyargı oluşturan bileşenler, giyim ve aksesuarlardır. Kişinin fizyolojisine göre bu birleşenler, karakterin iç yapısına dair daha gelişmiş belirtiler sunmaktadırlar. En nihayetinde, karakterlerin fiziksel unsurları, özellikle yüz yapıları, boyları ve çeşitli anatomik bileşenleri büyük ölçüde kendi ellerinde olmamakla birlikte, giyim ve aksesuar tamamen karakterlerin kişisel tercih ve yaşam şartlarının bir sonucudur. Karakterlerin yaşamak için ne yaptığına dair ipuçları karakterlerin giyinmelerinde yer alır (Leong, 2016: 56). Tasarımcı, karakterlerin giysilerini ve ona uygun aksesuarları seçerken, tercihlerini karakterin kişiliği ve yaşadığı çevrenin şartları çerçevesinde kurgulamaktadır. Giysi ve aksesuarlar bu yapıları ile canlandırma filmlerinde yer alan karakterin ve çevresinin kültürel yapısına dair ipuçlarını izleyicilere ulaştıran birer araca dönüşmektedir.

Karakterin iç dünyası ve kurmaca öykünün geçtiği evrenin özelliklerini, karakterin giyim biçimlerine ve aksesuarlara aktarmak için yardımcı yöntemler bulunmaktadır. Metodlaştırılmış bir yöntemi karakter tasarımının üzerinde kullanarak karakterin giyim ve aksesuarlarını oluşturmak, karakter tasarımcısına giysi ve aksesuar tasarımları oluşturma sürecinde ustalaşması için gerekli tasarım reflekslerini geliştirmesine de yardımcı olmaktadır. Habercilikte kullanılan 5N 1K yöntemi olarak ta bilinen sorular ile karakterlerin giysi ve aksesuar tasarımlarına karar vermek mümkündür (Cibos ve Hodges, 2012: 118). 5N 1K bir haberin cevaplamaını beklediğimiz temel altı sorudur. 5N 1K'nın açılımı; ne, nerede, ne zaman, neden, nasıl ve kim sorularıdır. Kim sorusuna cevap olarak karakterimiz bulunmaktadır. Karakter kimdir? Kişiliği nasıldır? Geçmişinde neler yaşamıştır? Nerede, ne zaman soruları hikayemizin geçtiği evren ile ilişkili olarak karakterin giyim ve aksesuarının etkilenişidir. Neden ve ne soruları ile karakterlerin giyim ve aksesuarları tercih sebepleri ele alınarak düşünülür. Nasıl sorusu ile karakterin giyim ve aksesuarları ile olan etkileşimi, bunları kullanma yöntemi ele alınır. Bu soruların yardımı ile karakterin giysi ve aksesuar tasarımları oluşturulurken ilgi çekici, komplike ve sağlam dayanakları olan bir neden sonuç ilişkisi kurgulanmaktadır. Kurgulanan bu yapı, karakterlere derinlik sağlayarak inandırıcılıklarının artmasına katkıda bulunmaktadır.



Şekil 67, Çizmeli Kedi karakterinin Şrek 2 (Shrek 2, 2004) filminde aldığı bir poz.



Şekil 68, Çizmeli Kedi (Puss in Boots, 2011) film afişi.

Ünlü bir avrupa masalı olan Çizmeli Kedi, Shrek serisinin ikinci filminde ayrı bir karakter olarak ortaya çıkmıştır. Çizmeli kedi, canlandırma karakterinin seslendirmesini gerçekleştiren Antonyo Banderas'ın ünlü rolü Zorro'u çağrıştıracak şekilde karakter tasarlanmıştır. Siyah botlar, siyah şapka, siyah pelerin ve siyah eldiven de giyen Çizmeli Kedi karakterin kullandığı *Rapier* cinsi kılıç ta, ünlü kurmaca karakter Zorro'nun çeşitli filmlerdeki temsili ile aynıdır. Çizmeli kedi karakteri, davranışları ve silahşörlüğüne kadar pek çok açıdan Zorro karakterini çağrıştırmaktadır. Korkusuz ve yenilmez bir silahşör olan çizmeli kedi karakteri, içinden çıkamadığı durumlarda şapkasını eline alıp masum ve zavallı bir görünüme bürünerek diğer karakterlerin sempatisini kazanmaktadır. Şapkasını eline alarak iri gözler ile yalvarırcasına bakmak, karakteri tanımlamamızı sağlayan önemli pozudur. Çizmeli kedinin şapkası aracılığı ile oluşturduğu bu poz, başarılı bir kostüm tabanlı oyunculuk anı oluşturmaktadır. Çizmeli Kedi karakterinin

anatomik tasarımı neredeyse son derece ortalama gerçekçi bir kedi biçiminde gerçekleşmekte iken karakter, Zorro karakteri ile paylaştığı giyim biçimleri ve aksesuarları ile bir miktar Zorro karakterini çağrıştıran kendine özgü kişilik yapısına kavuşmuştur.

Farklı canlandırma örneklerinde karakterlerin davranışı ve giyinişi arasındaki ilişki, senaryo içerisindeki çeşitli değişimlerin de habercisi olabilmektedir. Pek çok canlandırma yapımında karakterlerin film içerisinde kostüm değiştirmesi izleyiciye, karakterin davranış tarzlarında da farklılık olacağının haberini vermektedir. Bu değişimler, karakterin kullanmaya başladığı yeni bir aksesuar veya giysiden, karakterlerin giyinişlerindeki renk paletlerinin değişimi veya saç stiline kadar değişik şekillerde gerçekleşebilmektedir. Giysi ve aksesuarlarını değiştiren karakter, yenilenen görünüşü çerçevesinde hareketlerini gerçekleştirir. Giyim biçimleri, sınıfsal özellikleri, mesleki tanımlamaları, kültürel arketipler ile ilişkili olarak karakterler hakkında izleyiciye fikir vermektedir. Değişen giyim şekli veya aksesuar kullanımı, karakterin değişeceğinin veya değişime bağlı bir süreçten geçeceğinin işareti olmaktadır. Giyim ve aksesuarların şekilleri kadar tercih edilen renk paletlerinin psikolojik etkisi de karakterin geçireceği değişimi işaret edebilmektedir.



Şekil 69, Shrek ve Fiona karakterlerinin filmin geneli boyunca kullandıkları kostümler.



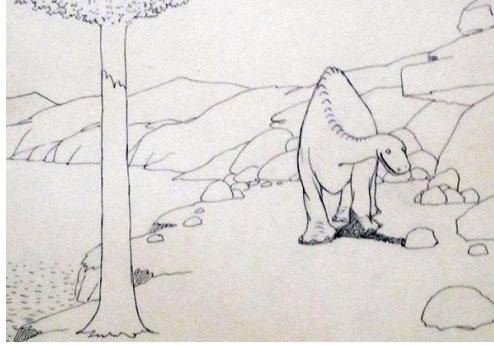
Şekil 70, Shrek 3 filminde balo için giydikleri kostümler.

Shrek serisinin üçüncü filminde Shrek ve Fiona karakterleri balo için barok dönemi soylu kıyafetlerinin benzerleri ile giyinmişlerdir. Baloda bir tür dev canavar olan Shrek ve Fiona giyimleri ile uyumlu bir şekilde kibar davranışlarda bulunmaya çalışır ancak karakteri ile uyumlu olmayan bu davranışları çok uzun süre sürdüremez. Karakterin kişiliğine uymayan kostüm parçalanmaya başlar ve çeşitli sakarlıklar sonucu kazalar gerçekleştirerek çevreye zarar verirler. Kostümün parçalanması sonucu çıkan olaylar en sonunda bir yangını tetikleyerek mekanın yanması ile sahne son bulur. Kostüm üzerinden yapılan bu anlatım ile, filmin ana temalarından olan olduğu gibi görün fikri vurgulanmaktadır.

Giyim ve aksesuar kullanmayan veya çok az kullanan karakter tasarımları da mevcuttur. Özellikle Tazmanya Şeytanı, Tweety, Daffy Duck gibi karakterleştirilmiş hayvan karakterler veya Pixar Arabalar (2006) filminde olduğu gibi karakterleştirilmiş objelerde giyim ve aksesuar, karakterlerin doğası gereği tasarımlarında çok az veya hiç yer almamaktadır. Giyim ve aksesuar kullanan karakterlerin tasarımında bu bileşenler, genellikle karakterin görünüşünün en önemli noktalarını oluşturmaktadır. Hiç giyim ve aksesuar kullanmıyor gibi görünen hayvan karakterlerin bile kürkleri, giysi işlevi ile karakterin kişiliğini anlatmaya yardımcı biçim ve renkte seçilmektedir. Bunun nedeni, giyim ve aksesuarın görünüşün yanı sıra, karakterin kişiliğini de izleyiciye aktarmadaki rolüdür. Karakter tasarımında giyim ve aksesuarlar, karakterlerin tercihlerinin, kültürünün ve yaşadıklarının sonucunu izleyiciye göstererek kısa sürede karakter hakkında çok fazla bilgi iletilebilmesini mümkün kılmaktadır.

2.2.5. Karakter, Ortam İlişkisi

Canlandırma sinemasının erken dönem örneklerinden başlayarak ortam ve karakter tasarımı arasındaki ilişki, önemli bir tasarım elemanı olarak canlandırma yapım süreçlerinde yer almıştır. Erken dönem canlandırma örneklerinde sanatçılar, mürekkep ile şeffaf olmayan kağıtlara canlandırma filmlerinin çizimlerini gerçekleştirmeleri nedeniyle canlandırma filminin her karesinde arka planı tekrar çizmekteydiler. Bu durum, erken dönemde canlandırma film yapımında detaylı ve durağan bir arka plan kullanımını oldukça güçleştirmiştir. Arka planın her karede tekrar çizilmesinin gerekliliği, yapım maliyetlerini de oldukça arttırmaktadır. Canlandırma sinemasının erken döneminde yer alan Gertie the Dinosaur (1914) gibi örnekleri incelediğimizde, arka planların son derece soyutlanmış basit geometrik şekiller ile çizilmiş olduğu gözlemlenmektedir.



Şekil 71, Gertie the Dinosaur (1914).

Winsor McCay'in çizdiği Dinazor Gertie (Gertie the Dinosaur, 1914) filminde her karede arka plan tekrar çizilmiştir. Ortamın tekrarlı çiziminin de etkisi ile karakterin arka plan ile yüksek miktarda etkileşimde olduğu filmde Gertie adlı dinazor bir taşı yutar, ön planda bulunan ağacı yer, sahnedeki gölü içerek kurutur. Karakterin arka plan ile ilişkili bu hareketleri karakterin devasa ölçülerinin izleyici tarafından algılamasına yardımcı olmaktadır.

Canlandırma sinemasında arka planları karakterden ayrı olarak çizilebilmesi, şeffaf selüloz katmanlarının canlandırma eserlerinin üretiminde kullanılmaya başlanması ile mümkün olmuştur (Purcell, 2001: 7). Film şeritlerinin üretiminde de ham malzeme olarak kullanılan şeffaf selülozik katmanların çizgi filmlerin üretiminde kullanılmaya başlanması ile canlandırma eserlerindeki arka planların detaylı ve ucuz bir şekilde gerçekleştirilmesinin önündeki engel kalkmıştır.

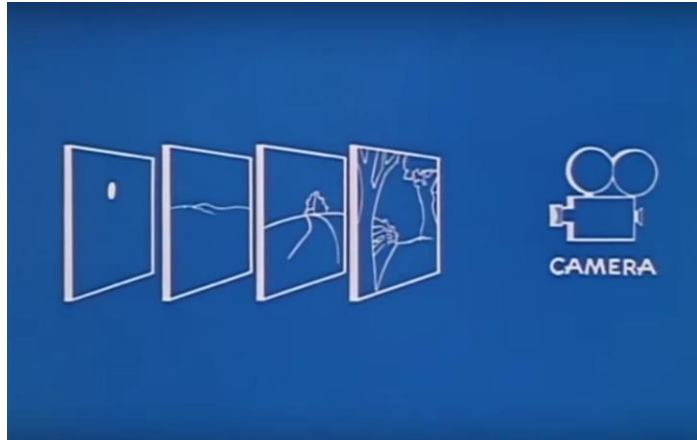


Şekil 72, Feline Follies (Pat Sullivan, 1919) adlı kısa çizgi filmten bir kare.

Pat Sullivan tarafından üretilen Felix the Cat'in erken dönem örneklerinde çizgi film ve arka planının yapım tekniği incelendiğinde, tekrarlı arka plan çizimine bir çözüm olarak o dönemde üretilen çeşitli çizgi filmlerde olduğu gibi bu çizgi filmlerde de

selülozik katmanların kullanılmaya başlandığı gözlenmektedir. Arka planlar bu çizgi filmlerde bir kere şeffaf katmana çizilip, bu şeffaf arka plan katmanı, mürekkep ile beyaz kağıda gerçekleştirilen karakterin yer aldığı karelerinin üzerine yerleştirilmektedir. Bu teknik sayesinde stabil ve kolay üretilebilir bir arka plan üretim çözümü bulunmakla birlikte karakterlerin sahne içerisindeki hareket düzenlemeleri mümkün oldukça üzerine yerleştirilecek arka plan elemanları ile kesişmeyecek şekilde tasarlanmıştır. Bu teknik, çizgi filmdeki sahnelerin yapım açısından sınırlandırılmasına neden olmaktadır. İlerleyen yıllarda arka plan yerine karakterlerin şeffaf katmanlara çizilmesi ve arka planların kağıda gerçekleştirilerek karakterlerin altına yerleştirilmesi ile bu sorun ortadan kaldırılmıştır.

Ortam görselinin sadece bir kez üretilmesinin yeterli olmaya başlaması ile el çizimi canlandırma filmlerinin arka planlarında yüksek detaya sahip görseller kullanılmaya başlanmıştır. Şeffaf katmana çizgi film çizimlerinin gerçekleştirilebilmesi, arka plan kamera hareketleri için de yeni teknik imkanlar oluşturmuştur. Ortam görselinin birden çok şeffaf katmana resmedilmesi ve bunların kameraya olan uzaklıkları dikkate alınarak farklı hızlarla hareket ettirilmesi sonucunda oluşturulan, çok katmanlı kamera (multiplane camera) sistemi ile el çizimi canlandırma filmlerinde artan alan derinliği hissi oluşturulmuştur. Walt Disney, 1957’de çektiği belgesel niteliğindeki ‘Walt Disney's MultiPlane Camera’ adlı kısa film ile bu sistemin çalışma şeklini detaylı bir şekilde açıklamıştır. Çoklu katman sayesinde karakterlerin önlerinden de derinlik hissine sahip objeler inandırıcı bir şekilde ve kolaylıkla geçebilir hale gelmiştir. Çoklu katman tekniğinin kullanımı ile artan çizgi filmlerdeki sinematografik kalite, karakterlerin hikayenin içerisindeki inandırıcılığını da arttırmıştır. Katmanlı arka plan yaratımı, arka planların hareketlendirilmesi, kamera hareketinin canlandırma projelerinde oluşturulması gibi süreçler ilerleyen teknolojinin yardımı ile tamamen dijital ortamda gerçekleştirilebilmektedir.



Şekil 73, (Walt Disney's MultiPlane Camera, 1957) Walt Disney'in çoklu katman kamera sistemini açıkladığı kısa filminden bir kare.

Canlandırma karakterleri tasarlanırken, canlandırma filminin geçeceği ortamlardan bağımsız düşünülmemelidir. Hikayenin yapısı gereği tasarlanan karakterlerin sıklıkla bulunacağı ortamın (çöl, orman, karlı soğuk iklim, sualtı, uzay vs.) baskın doku, renk ve şekil özellikleri, canlandırma eseri içerisindeki karakterin algılanabilirliğini etkilemektedir. Karakterin içerisinde sıklıkla bulunacağı ortamlar, karakter tasarımında düşünülmesi ve karakterler tasarlanırken canlandırma eserinin arka planının görsel özellikleri dikkate alınmalıdır. Görsel okunurluk, karakter ve arka plan arasındaki ilişkinin önemli bir sonucudur.

Hareket temelli bir sanat olan canlandırmada, karakterin ortam ile ilişkisi, durağan bir karenin görsel olarak tek başına güzel görünmesinin ötesinde, karakterin hareket halinde aldığı konumların tamamında anlaşılır ve göze hoş gelmesi amacı ile tasarlanmalıdır. Karakterlerin hareket ederken bulundukları ortam ile değişken ilişkileri, canlandırma filmlerinin üretim aşamasında dikkatli planlanması gereken bir diğer karakter/arka plan ilişkisidir. Çizgi film tekniği ile üretilen canlandırmalarda, karakterin planda hareket edeceği süre, var ise kamera hareketi, ortamda hareket eden veya duran objeler ile karakterin etkileşimi göz önüne alınarak çizimler planlanır. Bilgisayar ortamında gerçekleştirilen, sayısal canlandırma yöntemleri ile üretilen projelerde, üretim yöntemi sahneye üretim anında ve sonrasında daha çok müdahale imkanı sunduğu için hareket tasarımı ve arka plan ilişkisini planlamak klasik canlandırma tekniklerine (çizgi film ve stop motion) kıyasla daha kolaydır (Sito, 2013: 138). Bilgisayar ortamında gerçekleştirilen canlandırmalarda, kameranın canlandırma gerçekleştirildikten sonra tekrar konumlandırılabilmesi, lens açısı ve netliği ile kolaylıkla oynanabilmesi, sayısal canlandırma tekniklerinin klasik canlandırma tekniklerine göre bir diğer avantajıdır.

Karakter ile ortamın ilişkisinde okunurluğunu arttırmak veya karakterin kişiliğine uygun anlam ilişkisi oluşturmak için kamera konumu ve lensler de araç olarak kullanılabilir. Karakteri odağa alarak alan derinliği yardımı ile arka planı bulanıklaştırarak karakterin öne çıkarılması, lens yardımı ile karakterin ortamdaki ayrılmasının yaygın kullanılan kamera tekniklerinin bir örneğidir (Roberts, 2012: 383). El çizimi ile yapılan canlandırma filmciliğindeki gibi yüksek miktarda grafik öğeler içeren projelerde, ortam ve karakterin birbirinden ayrımı lens efektlerinden ziyade renk ve şekil gibi plastik öğelerin kullanılması ile gerçekleştirilmektedir.



Şekil 74, Üç farklı Road Runner (The Road Runner Show, 1966-1973) kısa çizgi film serisinden alınmış görseller.

Arka plan karakter ilişkisine, karakterin renk tasarımı ve arka planda kullanılan renkler de önemli bir etkidir. Örnek olarak farklı Road Runner kısa çizgi filmlerinden alınmış, Road Runner'ın aynı pozda olduğu sahneleri incelediğimizde, karakterin ortamın değişen renklerine karşın görünürlüğüne kaybetmediğini gözlemlemekteyiz. Karakterde kullanılan yüksek croma değerine sahip renkler sayesinde, karakterin rengi ortamın rengi ile aynı olduğu durumlarda bile ortam karakterden görsel olarak kolaylıkla ayrılmaktadır. Ortam, karaktere göre daha mat tonları ile zıtlık oluşturarak karakteri görünür kılmaktadır.

Sayısal canlandırma projeleri, dijital ortamda gerçekleşen yapım süreçleri nedeni ile canlandırma eserlerinin arka planlarının oluşturulmasında yukarıda bahsettiğimiz çeşitli kolaylıkları mümkün kılmaktadır. Sayısal canlandırma ile üretilen projelerde, ortamda bulunan objelerin yapımı henüz tamamlanmadan karakterlerin bu planlardaki hareketlerinin önceden gerçekleştirilmesi ardından geçici olarak yerleştirilen temsili objeler ile tamamlanan arka plan dekorlarının yer değiştirmesi mümkün olmaktadır. Bu yöntem, canlandırma eserlerinin oluşturulmasında iş akış sürecinin esnek olarak gerçekleştirilebilmesini mümkün kılmaktadır. Sayısal canlandırma eserlerde kamera açılarına karar verildiği ve buna göre ortamın tasarlanabildiği animatik aşamasında sinematoğrafik dilin oluşturulabilmesi amacı ile de geçici modellerden oluşturulan sahneler ile çalışmak mümkün olmaktadır. Arka plan bileşenlerinin projenin yapımı sırasında karakterin hareketleri ve sinematik anlatımın değişkenliğine olanak tanıyacak şekilde değiştirilebilir biçimde gerçekleştirilmesi, projenin yapımı sırasında ortaya çıkacak değişiklik ve düzeltmeleri kolaylaştırarak yapım maliyetini de düşürmektedir. Karakterlerin arka planla karışması sonucu sayısal canlandırma filmlerinde görsel okunurluğun azaldığı düşünülen sahneler için, kameranın yerinin sonradan değiştirilerek, bu sorunun karakter hareketlerinin yapımından sonra da düzeltilmesi mümkün olmaktadır.

Canlandırma eserlerinde karakterlerin izleyici tarafından rahatça algılanabilmesi için görsel okunurluk son derece önemli olmakla birlikte, karakter ve ortam arasındaki ilişkinin önemi görsel okunurluk ile sınırlı değildir. Karakter ve ortamı arasındaki etkileşim görsel olduğu kadar yazınsal anlamda da karaktere etki etmektedir. Ortam karakter hikayesinin aktarılmasında rol oynadığı kadar karakterin kişiliği hakkında da izleyiciye bilgi vermektedir. Bir karakterin arka planında bulunan ortam görüntüsü karakterin kişiliği hakkında izleyiciye karakterin diyalogları veya hareketleri kadar bilgi iletebilmektedir (Besen ve Hallett, 2008: 114). Zihin aynı karede gördüğü öğeleri birleştirerek tek bir anlama dönüştürmektedir. Hakkında sınırlı bilgiye sahip olduğumuz karakter için bulunduğu ortam izleyicide karakterin kişiliği ile ilişkilendirebileceği yeni bir ipucu sağlayarak algısını şekillendirmektedir. İzleyici tarafından ortam ile birlikte algılanan karakterin, davranış ve hareket ediş şekillerini, konuşma şekli, ve kişiliği gibi iç yapı dinamikleri hakkında fikirler oluşmaktadır.



Şekil 75, Day and Night (Pixar, 2010).

‘Day and Night’ canlandırma filmi, gündüz ve gece kavramlarının ortam görüntüleri ve oyunculuk ile kişileştirilmesinden oluşan kısa canlandırma filmidir. Filmde birbirine oldukça yakın iki karakter ile temsil edilen gündüz ve gece, negatif alan olarak kullanılmıştır (Şekil 75). Bu iki karakterin içerisinde gözlemlenen görüntüler aracılığı ile izleyiciler karakterlerin kişiliklerini, düşüncelerini ve yaşayışlarını incelemektedirler. İçerisinde hiç diyalog barındırmayan kısa filmde karakterlerle ilişkili tüm durumlar oyunculuk ve yüz ifadelerinin yanı sıra karakterlerin içerilerinde yaratılan negatif alandan gösterilen ortam görüntüleri ile aktarılmıştır. ‘Day and Night’ canlandırma filmi, ortam görüntülerinin karaktere etkiyerek hikaye anlatımına getirebileceği katkıları somut olarak sergilemektedir.

Karakterin içerisinde bulunduğu ortam, aynı giydiği kostüm gibi dolaylı yoldan kişiliği, düşüncesi ve hisleri hakkında izleyiciyi bilgilendirmektedir. Ortamların izleyicide yarattığı düşünce ve hisler karakter hakkında fikirler oluşmasına neden

olmaktadır. Canlandırma filmlerinde karakterler oluşturulurken içerisinde yer alacakları ortam ile ilişkili olarak hem görsel hem içeriksel etkileri düşünülerek planlanmalıdırlar.

2.2.6. Renk Tasarımı

Canlandırma eserlerinde karakter tasarımı oluşturulurken, ortaya çıkartılan karakterin biçimi kadar kullanılan renkler de karakter tasarımının görünüşü ve ilettiği anlamı etkilemektedir. Karakterde kullanılan renkler kendi içerisinde renk karşıtlığı, komşuluğu ile oluşturulan bir uyum gözetildiği kadar, diğer karakterler ve arka plan ile oluşturduğu ilişkiler de dikkate alınmaktadır. Karakter tasarımlarının renkleri oluşturulurken projelere özgü oluşturulan renk paletlerinden faydalanılır, bu renk paletleriyle karakter renklendirmelerin hem uyumlu olması sağlanır hem de proje süresince mutlak bir devamlılık içerisinde gerçekleştirilmeleri mümkün olmaktadır. Karakterlerin tasarımında kullanılacak renkler teknik nedenlerle olduğu kadar psikolojik, kültürel ve tarihsel nedenler ile de seçilmektedir. Karakterlerin tasarımında tercih edilecek renkler, hedef aldığı yaş kitlesi, karakterin kişiliği, projenin geçtiği zaman dilimi, projenin yaratmak istediği duygu, projenin geçtiği coğrafyaya özgü arka plan renkleri gibi etkenlerin katkısı ile şekillenmektedir.

Projeye özgü renk paleti oluşturulurken ele alınan karakter renklendirmesi öncelikli olarak projenin yapısı çevresinde belirlenmektedir. Diğer karakter tasarım bileşenleri ile birlikte renk tasarımı da öncelikli olarak hedeflenen kitlenin yaş aralığı düşünülerek oluşturulmaktadır. Dört yaş altındaki çocukları hedef alan projelerin karakter tasarımlarında ana renkler daha parlak olarak tercih edilirken, yaş aralığı ilerledikçe daha gerçekçi renkler tercih edilmektedir. 14 yaşının üzerindeki izleyici kitlesi için ise renkler karmaşık ve detaylı bir paletten tercih edilmeye başlanmaktadır (Tillman, 2012: 104). İzleyici kitlesinin yaş aralığı büyüdükçe karakter tasarımında kullanılan renklendirme yöntemi ve kullanılan renklerin çeşitlenmesi ile canlandırma projelerinde yer alan karakter tasarımının renk ve dokusu gelişkin bir hale dönüşmektedir.

Canlandırma projesinde yer alan karakterlerde kullanılabilecek renk paletlerinin çeşitliliği kadar oluşturulan karakterin tasarımında bu paletlerin içerisinden hangi renklerin kullanılacağı da tasarımcının karar vermesi gereken önemli bir tasarım problemidir. Bu aşamada projenin doğasına uygun şekilde izleyicinin zihninde imgeler oluşturacak renkler tercih edilmelidir. Renkler ilk görüldükleri anda izleyicilerin zihinlerinde çeşitli hisler oluşturmakta, renklerin bu etkisine renklerin psikolojik etkisi adı verilmektedir. Karakterin üzerinde kullanılan renkler, renklerin psikolojik etkisi nedeniyle, karakterinin kişiliği hakkında izleyiciye bir ön bilgi sağlamaktadır.

“Kırmızı genel olarak, hareket, güven, cesaret, canlılık, enerji, savaş, tehlike, kuvvet, güç, kararlılık, ihtiras, istek, nefret ve aşk duygularını çağrıştırmaktadır. Sarı genel olarak, bilgelik, neşe, mutluluk, zeka, dikkat, çürüme, hastalık, kıskançlık, korkaklık, konfor, yaşam doluluk, pozitiflik ve için içine sığmaması duygularını çağrıştırmaktadır. Mavi genel olarak, doğruluk, sadakat, bilgelik, güven, bilginlik, inanç, gerçek, iyileşme, dinginlik, anlayış, yumuşaklık, bilgi, güç, bütünlük, ciddiyet, onur, soğukluk ve üzüntü duygularını çağrıştırmaktadır. Mor genel olarak, güç, asalet, zerafet, sofistikelik, yapay bir lüks, gizem, soyluluk, sihir, hırs, zenginlik, savurganlık, bilgelik, saygınlık, bağımsızlık ve yaratıcılık duygularını çağrıştırmaktadır. Yeşil genel olarak, doğa, büyüme, uyum, tazelik, doğurganlık, güven, para, dayanıklılık, lüks, optimizmi, iyi durumda olma, rahatlama, dürüstlük, kıskançlık, gençlik ve hastalık hissini çağrıştırmaktadır. Turuncu rengi genel olarak, neşe, heves, yaratıcılık, hayret etme, mutluluk, kararlılık, çekicilik, başarı, cesaret etme, prestij, aydınlanma ve bilgelik duygularını çağrıştırmaktadır. Siyah rengi genel olarak, güç, zerafet, resmiyet, ölüm, kötülük, gizem, korku, matem, sofistikelik, bunalım ve ağıt yakma duygularını çağrıştırmaktadır. Beyaz rengi genel olarak, temizlik, saflık, yenilik, bekaret, barış, masumiyet, sadelik, Işık, iyilik ve kusursuzluk duygularını çağrıştırmaktadır.” (Tillman, 2012: 112)

Renklerin genel olarak kişide yarattığı hislerin listesine baktığımızda, birbirinden çok ayrı kavramlar karşımıza çıkmaktadır. Renklerin nitelediği hisler içerisinden hangisine ait olarak kullanıldığı çeşitli etkenler ile değişmektedir. Bu etkenlerden en başta gelen renklerin yukarıda sayılan nüansları (colour hue) kadar rengin doygunluğu (colour saturation) ve rengin değeri (color value) ile oluşmasıdır (learn.leighcotnoir.com: Hue, Value, Saturation). Renklerin tonları karşısındakine yarattığı hissin, listelenmiş olan kavramların içerisinden belirli bir tanesini özel olarak nitelenmesine yardımcı olabilmektedir. Renklerin birlikte kullanımları ile birleşik olarak anlam üretmeleri de renklerin karakterlerin kişiliği ve görünüşü üzerine yarattığı anlam çeşitlerini oluşturan bir başka etkidir.

Karakterin tasarımında kullanılan renklerin tonlarının izleyen üzerinde farklı duygusal etkiler oluşturmalarının başlıca nedenlerinden biri, farklı ışık niteliklerinin insan algısında farklı etkiler yaratmasıdır. Beyaz floresan ışığı ile odun ışığı insan psikolojisini aynı biçimde etkilememektedir. Aynı biçimde güneşin konumuna göre gün içinde renklerin farklı tonları gözlemlenmektedir. Güneşin konumundan dolayı gökyüzünün ve doğanın renkleri değişmektedir. Bu nedenle gün içerisinde farklı zaman dilimlerinin

kendine has tonları bulunmaktadır. Monet'in resimlerini incelediğimizde, renkler günün hangi saatinin resmedildiğini göstermektedir (Baker, 2013: 20). Günün farklı zaman dilimlerinde insanların benzer deneyimler paylaşması, bu dilimlere ait renk tonlarının insanlarda ortak kodlar oluşturmaya neden olmuştur. Gün doğumu, gün batımı, öğle ışığı veya alacakaranlıkta renkler farklılaşmakta ve gözlemleyen kişide farklı algılar oluşturmaktadır.



Şekil 76, Pixar canlandırma stüdyosunun ürettiği uzun metraj *İnanılmaz Aile* (The Incredibles, 2004) filmine ait iki kare.

İnanılmaz Aile canlandırma filmine ait örnek olarak iki sahne incelendiğinde, aydınlatma farkı ile karakterlerin üzerinde oluşan renk niteliklerindeki değişim açıkça gözlenmektedir. Örnek görseldeki sahnelerde kullanılan ışığın yönü ve rengi karakterlerin üzerinde bulunan renklerin niteliklerinin değiştirerek sahnelerde ve karakterlerde farklı psikolojik etkiler oluşturmaktadır. Ofis ortamının renklendirilmesi için kullanılan beyaz homojen floresan ışığı karakterin içerisinde bulunduğu ofis hayatının sıkıcılığını ve karakterin bu ortamda duyduğu sıkıntıyı izleyicilere aktarmaktayken, çatı sahnesinde kullanılan gün batımı aydınlatma, boyadığı karakterlerin ruhsal durumlarını da izleyiciye işaret ederek, sahnenin duygusal etkisini arttırmaktadır.

Günlük döngü gün içerisinde değişen ışığın etkisi ile farklı saatlerde farklı renk paletlerine sahiptir. Benzer şekilde yıl içerisinde farklı tonlara sahip olan doğanın da kendine has renkleri bulunmaktadır. Yıl içerisinde değişen iklim koşulları, hem hava

durumunu hem de doğayı dönüştürerek ilkbahar, yaz, sonbahar ve kışın kendine ait renk paletlerini oluşturmaktadır. Doğanın canlandığı ve büyüdüğü ilkbaharda bu canlanmaya paralel şekilde, ağırlıklı olarak yeşilin tonları yer almaktadır. Ağaçlardan çiçeklere pek çok bitkinin büyüdüğü, meyvelendiği ve çiçek açtığı bu dönemde, diğer mat ve canlı renklerde bitkilerde olduğu gibi yeşile eşlik etmektedir. Yaz dönemi su ve sıcaklığı çağrıştıran bir mevsimdir, ağırlıklı olarak yaz renkleri de su ve sıcaklığı çağrıştıran renkler ve bu renklerin tonlarıdır (Alexander, prettyyourworld.com: The 4 Seasons). Bitkiler de yazın kuruyarak siyaha yaklaşan daha koyu tonlarına dönüşmektedirler. Sonbaharda kışa hazırlanan bitkilerden dökülen yaprakların turuncu tonları sonbaharın genel rengidir. Bitkilerin koyulaşan veya matlaşan gövde ve köklerinin renkleri de sonbaharda turuncuya eşlik etmektedir. Kış aylarında mavinin tonları ve karı çağrıştıran beyaz rengi aklı gelmektedir. Mevsimlerin karakteristik özelliklerinden dolayı aklı gelen ana renkler dışında renklerin göze görünen tonları da mevsimlere göre gruplar oluşturabilmektedir (Itten, 1970: 84). Bu gruplamaya göre parlak soğuk renkler yazı, soluk soğuk renkler kışı, parlak sıcak renkler baharı, soluk sıcak renkler sonbaharı çağrıştırmaktadırlar (theimagearchitect.com: The Four Seasons of Color). Mevsimlere özgü renklerin karakterlerin üzerlerinde kullanılması ile karakterin içerisinde belirli bir renk uyumunun oluşturulmasının yanı sıra bu mevsimlere atfedilen karakteristik özelliklerin canlandırma karakterlerine yönlendirilmesi sağlanabilmektedir.



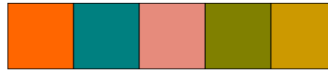
Şekil 77, Yazı temsil eden parlak soğuk renkler.



Şekil 78, Kışı temsil eden soluk soğuk renkler.



Şekil 79, İlkbaharı temsil eden parlak sıcak renkler.



Şekil 80, Sonbaharı temsil eden soluk sıcak renkler.



Şekil 81, Peter Pan (1953) çizgi filminden bir kare.

1953 yapımı Peter Pan çizgi filmi incelendiğinde karakterin üzerinde kullanılan renklerin ilkbaharı temsil eden yeşil renginde olduğu gözlemlenmektedir. Saçı ise sonbahara özgü bir renk olan kıvılcık turuncu rengindedir. Genel olarak elbisesinden ve şapkasından ötürü ilkbahara özgü bir renk kabul edilen yeşil rengi ağırlıkta olmasına karşın, renklerin tonları dikkate alındığında, renklerin tonlarının sonbaharı temsil eden soluk sıcak tonlar olduğu gözlemlenmektedir (Şekil 81). Tasarımcılarının karakteri oluştururken seçtikleri renkler için gerekçelerini kesin olarak bilmek mümkün olmamakla birlikte, her daim genç kalan ancak gerçekte oldukça yaşlı olan Peter Pan canlandırma karakterinin yapısı ile renklerin mevsim tabanlı çağrışımları uyum göstermektedir.

Renklerin bir diğer özelliği de çeşitli moda dönemlerini niteliyebilmeleridir. Farklı yıllarda öne çıkan moda akımları kendilerine ait renk paletlerine de sahiptirler. Bu nedenle canlandırma karakter tasarımı gerçekleştirilirken karakterin üzerinde kullanılacak renkler yardımı ile o karakteri belirli bir döneme ait kılmak mümkündür. Marilyn ve Barbara'nın ortak yazdığı renk ve tasarım kitabında, "Moda on yılları çoğunlukla o dönem popüler olan renk kombinasyonları ile tanımlanabilmektedir, örneğin, altın ve yeşil rengi 1960'larda, parlak saykodelik renkler 1970'lerde kullanılmıştır. Renkler yeni teknolojilerin ve gelişmelerin etkilerinin izini sürmek için de kullanılabilir. Örneğin anilin boyaları 19. yüzyılın ortasında icat edildiğinde, kıyafetlerde renklerin kullanımı dramatik bir şekilde değişmiştir. 1980'lerde neon renklerdeki kıyafetler bisiklet süren çocukları hayli görünür kılmak için kullanılmıştır. Sadece işlevsel olarak değil neon renkler aynı zamanda baskın moda akımı da olmuştur." (DeLong ve Martinson, 2013: 157) demektedir. Karakterlerin üzerinde kullanılan renkler kimi zaman da film teknolojisinin daha eski olduğu, renklerin teknolojik yetersizlikler nedeniyle filmlerde olduğundan farklı gösterildiği ya da siyah beyaz filmin kullanıldığı dönemi niteleme amacıyla bu dönemlere ait tonlar ile düzenlenmektedir.



Şekil 82, 2017 yapımı Cuphead Dijital Oyununa ait bir görsel.

Cuphead dijital oyunu 2017’de piyasaya sürülmüş olmasına karşın, projede karakter tasarımları için 1930’ların nostaljik tasarım havası tercih edilmiştir. Projede 1930’ların çizgi filmlerinin, canlandırma stili ve karakter tasarım üslubunun kullanımının yanı sıra bu nostalji görünümünü yakalayabilmek için renkler de döneme ait çizgi filmlerin renklerine ve dokularına uygun şekilde gerçekleştirilmiştir. Üretilen çizgi filmlerde, suluboya ve mürekkep ile boyanan karelerin fotoğraflanarak filme aktarıldığı dönemde, kullanılan malzemeler tercih edilen renk paletlerini sınırlayarak dönemin renk değerlerinin oluşmasına etki etmiştir.

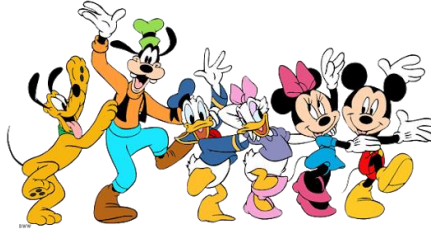
Canlandırma filmi karakter tasarımının gerçekleştirilmesi sırasında karakterin üzerinde kullanılan renklerin seçimi karakterin kişiliğini ve içinde yer aldığı evrenin yapısını yansıtacak şekilde seçilmektedir. Tüm bu bileşenler göz önüne alındığında, karakter tasarımında renk konusunun karmaşıklığı ve başarılı şekilde gerçekleştirilmesinin zorluğu ortaya çıkmaktadır. Karakter tasarımcıları renk konusunda yaptıkları araştırmalarda edindikleri bilgiler sonucunda, ya da uzun yıllar deneme yanılma yolları ile edindikleri bilgiler sayesinde, renklerin plastik ve psikolojik etkilerini birleştirerek tasarladıkları karaktere nihai sonucu uygulamaktadırlar.

2.2.7. Karakterlerin Birbirleri ile Görsel Uyumu

Birden çok karakterin yer aldığı canlandırma projelerinde, karakterler tasarlanırken kendi içerisinde yer alan tasarım sorunlarına dikkat edildiği kadar, diğer karakterler ile görsel ilişkisi de dikkate alınarak tasarlanmaktadır. Aynı proje içerisinde yer alan karakterlerin tasarımları hem proje bütünlüğünü koruyacak şekilde benzer görsel kodlar içermelidir, hem de proje içerisinde yer alan her bir karakter diğer karakterlerden kolaylıkla ayırt edilebilmelidir.

Aynı projede yer alan karakterlerin birbirleri ile görsel uyumu, benzer üslupta çizilmiş olmalarından beslenmek ile birlikte tek başına yeterli değildir. Bir arada uyumlu

görünmeleri için çeşitli canlandırma projeleri içerisinde yer alan karakterlerde, tekrar eden görsel kodlar kullanılmaktadır. Bu tekrar eden görsel kodlar aynı renk ve biçimde olan karakter kostümleri şeklinde olabileceği gibi benzer anatomik yapıların karakterlerde tekrarı ile de sağlanabilmektedir. Karakterlerin birbirleri ile uyumlu bir grup oluşturması ortak noktalar ile sağlanırken, ayrışan görsel özellikler ile de karakterlerin grup içerisindeki özerklikleri korunmaktadır. Aynı proje içerisinde yer alan karakterlerin birbirlerinden rahat bir şekilde ayırt edilebilmesi için karakterde farklı silüet tasarımları kullanılması sıkça tercih edilen yöntemleri başında gelmektedir.



Şekil 83, Miki fare ve Arkadaşları.

Miki Fare ve Arkadaşları (Mickey Mouse and friends) birbirinden farklı ancak eşler arasında birbirine yakın olan silüet yapılarına sahiptirler (Şekil 83). Karakterlerin genel silüet yapıları eş olan, Mini ve Miki fare ile Daisy ve Donald Duck karakterlerinde birbirlerine yaklaşılmaktadır. Yaklaşan silüet yapıları bu karakterlerin arasındaki ilişkiyi izleyiciye aktarmaktadır. Her ne kadar silüet yapıları eş olan karakterlerde birbirlerine yakınlılaştırırsa da, kullanılan aksesuar detayları ile silüetleri gören kişinin eş olan karakterleri rahat bir şekilde birbirinden ayırabileceği kadar farklıdır.

Canlandırma projesinde yer alan karakterler anatomik olarak karikatürize bir abartıdan uzaklaşarak gerçek insan oran orantısında da tasarlanabilmektedir. Gerçekçi insan oranları ile tasarlanmış olmalarından dolayı benzer vücut yapılarına sahip karakterlerden oluşan çeşitli canlandırma projeleri bulunmaktadır. Yüksek soyutlamadan uzak ya da vücut anatomisinde stilizasyon ile anatomiyi gerçek dışı kılmaktan uzak duran canlandırma projelerinde, karakter tasarımlarının vücut şekilleri birbirine yakın görülebilmektedir. İnsanlarda silüetler birbirlerinden ayırt edilebilmekle birlikte bu ayrım yüksek soyutlamalı vücut yapılarına sahip karakterlerde olduğu kadar belirgin değildir. Birbirine yakın vücut yapılarının bulunduğu canlandırma karakter tasarımlarının silüetlerinin oluşması söz konusu olduğunda, kıyafet, saç ve aksesuarlar önem kazanmaya başlamaktadır.



Şekil 84, Saiki çizgi filmi karakterlerini gösteren bir görsel.

Anime stili gerçekleştirilen Saiki çizgi filminde karakterlerin vücut yapıları birbirlerinden farklı olmakla beraber, karakterler tek başlarına sahnede görüldüklerinde vücut yapılarının farklılıkları sayesinde ayırt edilebilecek kadar birbirinden uzak anatomik yapıda değildir. Karakterlerin silüetleri giydikleri tek tip okul üniforması nedeniyle de birbirine oldukça yaklaşılmaktadır. Karakterlerin birbirlerine fazla benzemesine ilişkin bu sorun öncelikli olarak birbirinden ayrı belirgin renk ve şekilde saç şekli ile çözülmüştür (Şekil 84). Karakterlerin tek tip olan üniformalarında, giyen kişilerin kişiliğini gösterecek şekilde uygulanan ufak tasarımsal değişiklikler, karakterlerin hem kişiliklerini izleyiciye aktarmakta hem de karakterlerin görünüşlerini birbirlerinden farklılaştırmaktadır. Karakterlerin kullandıkları gözlük, toka, bileklik ve benzeri aksesuarlar da karakterlerin, kişilikleri ile uyumlu bir şekilde, görünüşlerini birbirinden farklı kılmaktadır.



Şekil 85, Şirinler çizgi filmi karakterlerini gösteren bir görsel.

Şirinler çizgi filminde Şirin Baba, Şirine ve Bebek Şirin gibi istisnai şekilde farklı olan karakterleri saymazsak, geri kalan tüm şirinlerin anatomik yapıları birbirlerinin aynısıdır, kostümleri de ya aynı ya da son derece birbirlerine yakındır. Şirinler projesinde yer alan karakterin görünüşlerini birbirinden ayrılmasını sağlayan karakterlerin taşıdıkları aksesuarlar ve kullandıkları genel pozlardır. Şirinlerde yer alan karakterin kullandığı aksesuarlar, birbirine benzeyen aynı tip karakterlerin ayrıştırılmasında aksesuarların ne kadar önemli bir role sahip olduğunu göstermektedir.

Canlandırma projesinde yer alan ve aynı ekibe ait olan karakterlerde birbirini takip eden grafik yapıların, geometrik biçimlerin, şekillerin kullanılması karakterleri görsel olarak birbirleriyle ilişkilendirerek, gruplandırılmasına yardımcı olmaktadır. Bu sayede, birbirinden çok farklı görünüşlerde tasarlanmış karakterler uyum içerisinde tek bir görsel grup olarak algılanabilmektedir (Denizen, youtube.com: Design Uniforms). Birbirinden ayrı şekil yapıları ile tasarlanmış karakterlerin izleyiciye tekrar eden ortak bir görsel kod ile sunulması izleyicinin projeyi kendi içinde istikrarlı bir şekilde takip edebilmesine olanak tanımaktadır.



Şekil 86, Ben 10 Çizgi Filminde Ben karakterlerini dönüşebildiği uzaylılarla birlikte gösteren tanıtım posterini.

Ben 10 çizgi filminde ana karakter olan Ben, bulunduğu uzaydan gelen yüksek teknoloji saat benzeri cihaz aracılığı ile cihazın içinde genetik kodu olan diğer uzaylı ırklara dönüşebilmektedir. Bu dönüşüm sırasında Ben karakterinin biçimi, silüeti ve rengi tamamen değişmektedir. Ben karakterinin tüm tasarım bileşenleri değişmesine karşın, karakterin şeklinin dönüştüğü diğer karakterlerle arasındaki ilişki tamamen kopmaması için, Ben karakterinin siyah çizgi detaylı beyaz tişörtü ve kolundaki saat benzeri cihazın üzerinde bulunan logo, dönüştüğü uzaylı figürlerinde yenilenerek kullanılmıştır. Bu sayede Ben karakteri görsel olarak tamamen başkalaşmış olmasına karşın, yeni dönüştüğü karakterlerle arasında görsel ilişki kurularak karakter tasarımlarının birbiri ile ilişkisiz durması engellenmiştir.

Canlandırma projelerinde yer alan karakterlerin arasındaki tasarım bütünlükleri ortak bir üslup kullanılması ile başlamaktadır. Özellikle aynı projenin içerisinde yer alan diğer canlandırma karakterlerinden ayrılmalara ise renk, silüet ve bu silüeti oluşturan parçalar ile sağlanmaktadır. Canlandırma Projelerinde, karakterlerin kendi aralarındaki

tasarım uyumu korunurken, birbirlerinden ayırt edilebilecek kadar farklı kalmalarını sağlamak, karakterlerin birbirleri ile görsel uyumunun oluşturması sırasında tasarımcıların önem vermesi gereken noktadır.

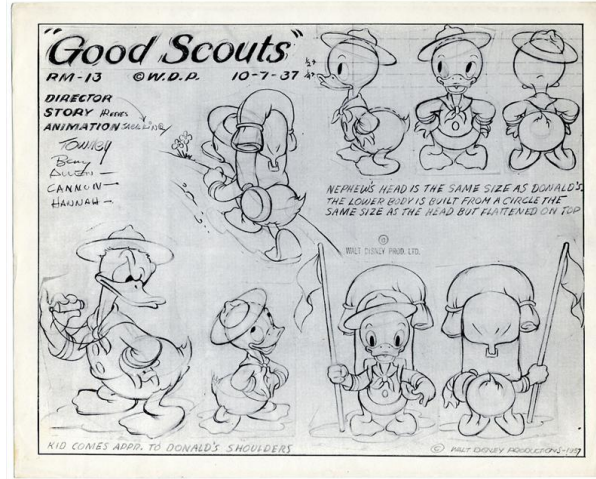
2.2.8. Karakter Sunum Şekilleri

Karakter sunum şekilleri, yapılan canlandırma projesinin üretim yöntemi, projenin konusu, projeyi üretecek stüdyonun karakter tasarım konusunu ele alış geleneği, ve sanatçıların kişisel tutumları gibi değişkenlerden etkilenerek çeşitlenmektedir. Farklı karakter sunum şekilleri olmakla birlikte, çeşitli canlandırma projesi karakter tasarımı sunumlarında tekrar ederek öne çıkan belirli şablon yapılar bulunmaktadır.

Canlandırma projesi yapım aşamasında kılavuz olarak kullanılan sunum sayfaları çeşitli kaynaklarda karakter sayfası veya model sayfası gibi ifadeler ile de belirtilmektedir. Karakter sunum sayfalarını tanımlarken farklı isimler kullanılması gibi oluşturuluş şekilleri de çeşitlilik göstermektedir. Oluşturuluş şekilleri projeden projeye farklılıklar göstermekle birlikte oluşturuluş amaçları genellikle ortaktır. Canlandırma projeleri üretimi içerisinde yer alan karakter sunum sayfaları, projelerde genellikle üretim şablonu amacıyla kullanılmaktadır. Karakter tasarımı sunum sayfalarının sabit şablonlar olarak kullanılması sayesinde, kalabalık tasarımcı ve sanatçı ekiplerinin çalıştığı uzun soluklu projeler olan canlandırma projelerinde, karakterlerin görsel devamlılığı sağlanmaktadır. Üretim aşamasında yer alacak tasarımcı ve sanatçılar dışında kalan kişileri hedeflemeyen bu tarz sunum sayfalarında hedef, bu sayfaların göz alıcı veya estetik görünmesinden ziyade, üretim için gereken karakterlere dair tasarım bilgilerini içermesidir. Üretim yapılacak stüdyonun dışına çıkması planlanmayan bu tarz karakter sunum sayfaları, bir anlamda tasarımcıdan tasarımcıya aktarılabilecek tasarım notları şeklinde oluşturulmaktadır. Örnekleri incelenen kimi karakter tasarımı sunum sayfalarının üzerlerinde, başka tasarımcıların karakterin üretimini anlamasını kolaylaştıracak, sık yapılan hatalara veya karakter üretilirken dikkat edilmesi gereken hususlara ilişkin notlar bulunabilmektedir.

El çizimi canlandırmada karakter sayfalarının oluşturulması diğer canlandırma türlerinin aksine mecburidir. Bu durumun başlıca nedeni uzun metraj el çizimi canlandırma projelerinde, karakterin canlandırma projesi süresince farklı kişiler tarafından tekrar tekrar üretilmesinin gerekliliğidir. Canlandırma sanatçılarından oluşan kalabalık ekipler tarafından her bir saniye için çok ufak farklar ile defalarca kez çizilerek üretilen, el çizimi canlandırma karakterlerinin canlandırma projesi boyunca

devamlılığının sağlanması, detaylı bir şekilde gerçekleştirilen karakter sayfaları sayesinde mümkün olmaktadır. El çizimi canlandırma karakterlerinin üretimine ilişkin oluşturulan karakter sunum sayfalarının başlıca içeriklerden biri, karakterin önden, yandan, arkadan, 45 dereceden olmak üzere çepeçevre tasarımını orantılı bir şekilde canlandırma sanatçılara aktaran, karakterin kendi **etrafında döndüğü ‘turn around’** olarak adlandırılan poz şablonudur.



Şekil 87, *İyi İzçiler* (1938, Good Scouts) isimli çizgi film yapımı için üretilmiş Donald Duck'ın yeğenine ait karakter tasarım sayfası.

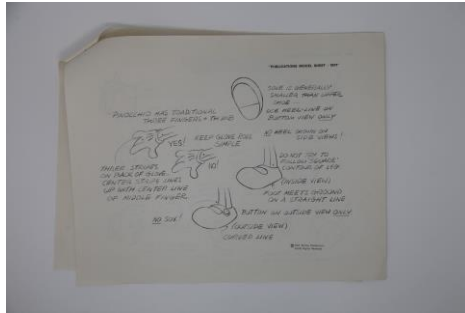
Görseldeki örnek (Şekil 87) karakter sayfası, 'İyi İzçiler' kısa çizgi filmi yapım aşamasında kullanılmak üzere gerçekleştirilmiştir. Karakter tasarımı sayfası, aynı adlı çizgi filmde Donald Duck'ın yeğeninin üretilmesi için gerekli karşılaştırmalı oran orantı bilgisini, karakter sayfasının sağ üst köşesinde "Turn around" şablonu ile ve karakterin kullandığı aksesuarları, sayfanın sağ alt köşesinde karakterin önden ve arkadan görünümüyle göstermektedir.

El çizimi canlandırma filmlerinde karakter sunum sayfaları canlandırma üretimi sürecinde canlandırma sanatçılara kılavuzluk etmektedir. Şablon olarak kullanılan karakter sunum sayfalarında; karakterin stilizasyonu, vücut anatomisi, yüzünü kendi içindeki oran orantısı ve şekli, giydiği kıyafetlerin tasarımları, karakterin kullandığı objeler, karakterin yüz mimikleri, karakterin projenin içerisinde gerçekleştirdiği oyunculuğu sırasında aldığı karaktere özgü başlıca pozlar ve karakterin tekrar istikrarlı bir şekilde üretilmesi için gerekli her türlü ek çizim ve notlar yer alabilmektedir. Karakterin yüz mimiklerinin yer aldığı karakter tasarımı sunum sayfalarına **mimik**

sayfası (Expression Sheet), karakterin başlıca hareketlerinin yer aldığı sayfalara da **poz sayfası** (Pose Sheet) adı verilmektedir.



Şekil 88, Pinokyo karakterinin çok kullandığı hareket pozlarını gösteren ve yazılı olarak tarif eden karakter sunum sayfası.



Şekil 89, Pinokyo karakterinin el ve ayak detaylarını gösteren ve yazı olarak tarif eden karakter sunum sayfası.

Pinokyo (Pinocchio,1940) karakterinin filmin üretiminin ardından takip eden yıllarda, reklam, dizi, devam filmi gibi projelerde başka sanatçılar tarafından da tekrar üretilmesi için, üzerinde yardımcı olacak notlar bulunan karakter sayfaları üretilmiştir. Karakterin tasarım sayfalarının üzerlerinde, karakterin oran orantısı detaylı bir şekilde açıklanmaktadır. Anatomisine ilişkin bilgi verilen Pinokyo karakterinin canlandırma projesi sırasında yüzünün alacağı Minikler ve vücudun muhtemel pozları Pinokyo'nun örnek karakter tasarım sayfalarında yer almaktadır (Şekil 88, 89).

El çizimi canlandırma sanatı olan çizgi filmlerin aksine, sayısal canlandırma ve stop Motion canlandırmada, karakterin tasarımını karakter tasarımcılarının yetkin bir şekilde gerçekleştirmeleri karakterin canlandırma projesinde kullanılması için yeterli olmaktadır. Karakterin tasarımının tamamlanmasının ardından ilgili ekip üyeleri karakterin projede kullanılmaya hazır halini oluşturmaktadırlar. Yüksek bütçeli sayısal

canlandırma ve stop motion projelerinde çizgi filmlerde kullanılan miktarda detaylı ve ayrı niteliklerde karakter sayfaları olabilmekle birlikte bu durum üretim akışı için bir zorunluluk oluşturmamaktadır. Canlandırma projesinin diğer çalışanları olan canlandırma sanatçıları sayısal canlandırma ve stop motion tekniklerinde, hareket ettirmeye hazır hale gelmiş karakteri sahnelerde tekrar tekrar üretmeden sadece hareket ettirerek canlandırma sanatını gerçekleştirmektedirler. Üretim yöntemindeki bu fark nedeni ile sayısal canlandırma ve stop motion canlandırma projelerinde kullanılacak karakter sunum sayfaları karakterin modelini üretecek ekip üyesinin görevini yerine getireceği nitelikte sınırlı olarak üretilebilmektedir. Sayısal canlandırma ve stop motion canlandırma projelerinden karakter sayfalarının daha az bilgi içeriği ile hazırlanmasının bir diğer nedeni de bir veya az sayıda kişiden oluşan modelleme ekibi ile karakter tasarımının harekete hazır hale getirilerek üretilebilmesidir. Bu nedenlerle karakteri tasarlayan kişinin, karakterin hareketlerinin üretimine ilişkin bilgileri diğer sanatçılar için not alması gerekliliği azalmakta veya tamamen ortadan kalkmaktadır. Karakter sayfalarının oluşturulmasında karakterin tasarımının veya canlandırma sanatının kullanıldığı mecra da büyük bir etkidir. Dijital oyunlarda karakterlerin canlandırmaları sınırlı canlandırma hareketlerinden oluştuğu için, özellikle bu platformlarda kimi zaman yüz hatları hiç belli olmayacak kadar küçük kullanılan karakterlerin, sunum sayfaları da uzun metraj projelerde yer alan sayısal canlandırma karakterlerine göre daha basit bir şekilde oluşturulmaktadır.



Şekil 90, Junkenstein's Monster karakter sunum sayfası.

Dünyada önde gelen dijital oyun firmalarından Riot Games'te çalışan, John Polidora tarafından tasarlanan, Junkenstein's Monster canlandırma karakterinin tasarımını Sadece ön 45 ve arka 45 derece açılardan iki adet çizimle gerçekleştirmesi yeterli olmuştur. Dijital oyunda yer alan Junkenstein's Monster canlandırma karakterinin sunum sayfasında, ön 45 derece açıdan yer alan çizimi renklendirilmiş, arka 45 derece açıdan olan çizimin ise ön 45 derece açılan yer alan resimde renk ve doku bilgileri bulunduğu için boyanmasına dahi gerek duyulmamıştır. Karakter tasarımcısının ardından

karakter tasarım çizimini ele alacak üç boyutlu sayısal modelleme sanatçısının, bu iki çiziminin birlikte yer aldığı tek bir karakter sunum sayfası aracılığı ile karakteri oluşturabilmesi mümkün olmaktadır. Üç boyutlu sayısal canlandırma iş akışında, karakterin üç boyutlu modellemesinin oluşturulmasının ardından, oluşturulan dijital modelin içerisine kemik yerleştiren teknik sanatçılar sayesinde dijital ortamda oluşturulan karakter canlandırmaya hazır hale gelmektedir. Sayısal canlandırma yönteminin kullanılması, karakter tasarım sunumunun tek bir sayfada gerçekleşmesini yeterli kılmaktadır.

Canlandırma projesinin üretiminde hangi teknik kullanılırsa kullanılsın birden çok karakterin yer aldığı canlandırma projelerinde, karakterlerin birbirleriyle olan boy ilişkilerini gösteren karakter sunum sayfaları da bulunmaktadır. Karakterlerin boylarının birbirleriyle ilişkilendirilmesini sağlayan bu sayfalar aracılığı ile karakterlerin yan yana geldiği sahnelerde, karakterlerinin arasındaki boy farkının değişmeden tutarlı bir şekilde yeniden oluşturulması sağlanmaktadır. Bu tarz karakter sunum sayfalarına **karakterler arası ilişkili ölçü sayfası (Comparative Size Chart of Characters)** adı verilmektedir.



Karakter sunum sayfalarının bir diğeri işlevi de olası yapımcı veya izleyicilere yapılacak projenin tanıtılmasıdır. Üretim sürecinde kılavuzluk etmesinden ziyade sunulan kişilerin beğenisinin kazanılması amacı ile yapılan bu çalışmalarda karakterler projenin içerisinde kullanılan biçimlerinden daha yüksek detay seviyesi ile gösterilebilmektedirler. Tasarımların onaylanma beklentisi ile paylaşılması, sunum sayfalarının kendi başına bitmiş nihai bir ürün kalitesinde üretilmesine ve karakterin tasarım bileşenlerini anlatmanın yanı sıra bakan kişinin hoşuna gidecek canlandırma projesinde yer alan şeklinin üzerinde düzenlemeler ile birlikte hazırlanmasını gerekli kılmaktadır.



Şekil 92, LOL (League of Legends) dijital oyununu HIGH NOON kostümüne sahip THRESH karakterinin tanıtım amaçlı sunum sayfası.



Şekil 93, THRESH karakterinin aynı kostüm ile oyun içi görünümü.

Riot Games oyun firması tarafından oluşturulan LOL dijital oyunu, her ay ortalama 100 milyon oyuncusu ile tüm dünyada internet üzerinden oynanan **Çoklu Online Savaş Arenaları** (Multiplayer Online Battle Arenas, A.K.A. MOBA) arasında en çok oynanan oyun olma başarısını yakalamıştır (ranker.com: Popular MOBA). Oyunun dikkat çekici özelliklerinden birisi de, pek çok dijital bilgisayar oyunu örneğinde

rastlandığı üzere, oyun içerisinde düşük poligon sayısına sahip modeller ile temsil edilen görece basit görünümlü karakterlerin, oyunun yükleme ekranları ve internet üzerinden tanıtım sayfalarında etkileyici bir resim ile oluşturulmuş temsilleri aracılığı ile sunulmalıdır. Oyun içerisindeki görüntülerden farklı bir şekilde oluşturulan bu karakter sunum sayfaları aracılığı ile projenin tüketicisi olan kişinin zihninde karakterlerin görünüşleri etkileyici bir şekilde yeniden oluşturulmaktadır.

Karakter sunum sayfaları, canlandırma projeleri için oluşturulan karakterlerin en yaygın sunum şekilleri olmakla birlikte canlandırma projesinde yer alan karakterler üç boyutlu heykeller yardımı ile de kimi zaman sunulabilmektedir. Hazırlanan canlandırma karakterlerine ait heykeller kimi zaman karakterim zor açılardan çizilebilmesi için projenin yapım aşamasında kullanılmakta kimin zaman da projeyi destekleyici satış ve/veya tanıtım amaçlı yan bir ürün olarak ortaya çıkartılmaktadır. Detaylı etkileyici karakter sunumlarının hazırlanarak proje içerisinde veya dışında sunulması, projenin tüketicisi üzerindeki etkisini ve projenin genel bilinirliğini arttırmaktadır.

2.3. Ülkelere Göre Dünyada Öne Çıkan, Ana Akım Karakter Tasarımı Tarzları ve Kültür İlişkisi

Çalışmamızın “Araştırma, Etüd ve Yeniden Üretim” başlığında da detaylı bir şekilde tartıştığımız üzere, resim ve tasarım, gerçeğin sanatçının öznel algısından geçerek iki boyutlu bir düzlem olan kağıda, tuvale vb. malzemeye yansıtılması sürecidir. Bu aktarım fotogerçekçi çalışmalarda olduğu gibi, izleyicinin gördüğü zaman ayırt edemeyeceği kadar gerçeğe yakın bir şekilde olabileceği gibi, soyut çalışmalarda gözlemlenebildiği üzere büyük bir özgürlük alanında da oluşturulabilmektedir. Karakter tasarımında tarz, karakter tasarımı gerçekleştiren sanatçının çalıştığı konuyu çoğu zaman basitleştirerek dönüştürmesi sonucu ortaya çıkan çizim üslubunu nitelemektedir. Bu soyutlama kuralları doğadan etütler sırasında, her bir sanatçı tarafından kendi keşfettiği basitleştirme yöntemleri ile ortaya çıkabildiği gibi usta çırak ilişkisi ile bir başka sanatçının ortaya koyduğu basitleştirme yöntemlerini benimseme ve/veya geliştirme ile de sanatçı ve tasarımcıların çalışmalarına işleyebilmektedir. Sanatçıların aynı mekanlarda çalışmaları sonucunda birbirlerinden etkilenecek edinebildikleri bu soyutlama sistemleri, çeşitli canlandırma stüdyolarına ait tasarım tarzlarının ortaya çıkmasına neden olan faktörlerden biridir. Bir diğer etken de canlandırma stüdyolarının bulunduğu toplumun kültürel miraslarının bir devamı olarak bulunduğu coğrafyadaki kendinden önce gelen diğer sanat akımlarından etkilenebilir. Bölgelerin kültürel yapılarından etkilenecek bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde oluşturulan aynı bölgedeki benzer tasarım öğelerine

sahip canlandırma projeleri, ülkelere ait çeşitli karakter tasarım tarzlarından bahsetmemizi mümkün kılmaktadır.

Ülkelere ait karakter tasarım tarzları, üretim sorunları açısından canlandırma sanatı ile pek çok ortak problemi paylaşan çizgi roman sanatında da gözlemlenmektedir. Canlandırma sanatı tarihi boyunca üretilen örnekler incelendiğinde, çizgi roman sanatı ile canlandırma sanatının, özellikle de çizgi filmlerin yoğun bir etkileşim halinde oldukları gözlemlenmektedir. Dünya çapında pek çok başarılı olmuş çizgi roman veya bant karikatür serisi elde ettikleri ticari başarının ardından canlandırma sinemasına veya gerçek oyunculu sinemaya uyarlanmıştır. Çizgi romandan canlandırmaya uyarlanan örnekler; Avrupa’da Red Kit, Asteriks ve Hopdediks, Ten Ten’den, Amerika’da Batman, Örümcek Adam, Süpermen gibi pek çok süper kahraman çizgi filmlerine, Japonya’da Dragon Ball, Naruto gibi pek çok manga örneklerine kadar çeşitlenmektedir. Türkiye’de bu ilişkinin kopuk olmasının başlıca nedeni, canlandırma film endüstrisinin devlet kanalı olan TRT Çocuğun etrafında oluşmasıdır. Bu noktada belirtilmelidir ki, TRT Çocuk kanalı olmazsa Türkiye’de reklam sektörü dışındaki bir canlandırma endüstrisinden bahsetmekte mümkün olmayacaktır.

2.3.1. A.B.D. ve Disney Tarzı

Amerika Birleşik Devletleri, özellikle çizgi film ve üç boyutlu sayısal canlandırma türleri için canlandırma sanatının ilklerine ev sahipliği yapmaktadır. Amerika Birleşik Devletleri canlandırma sanatı tarihi boyunca ortaya çıkan etkileyici yeni örnekleri ile de en önemli merkezlerden biri olma özelliğini sürdürmüştür. Kalabalık bir ekibe ve yüksek maddi imkanlara sahip Pixar, Walt Disney Animation Studios, DreamWorks Animation, Industrial Light & Magic, Cartoon Network Studios, Blue Sky Studios, Nickelodeon Animation Studios, Warner Bros Animation, Hanna-Barbera Productions gibi dünyanın önde gelen pek çok canlandırma stüdyosu A.B.D.’de bulunmuştur veya bulunmaktadır. Üretimlerini dünya çapında bir pazara sunan A.B.D. merkezli canlandırma stüdyoları, dünyanın her köşesindeki izleyici ve sanatçıları etkilemeleri sayesinde canlandırma tarihinin önemli bir parçasını oluşturmaktadırlar.

Disney canlandırma stüdyosu, ana akımda bilinirlik ve başarı kazanan, ilk görüntü ve sesin senkron olduğu Steamboat Willie (1928) (Susanin, 2011: 179) veya ilk uzun metraj renkli çizgi film olan Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (Snow White and Seven Dwarfs, 1937) (Thomas ve Johnston, 1995: 90) gibi, pek çok ilk özelliği taşıyan başyapıt ile çizgi filmin tarihinde büyük etkilere sahiptir. Disney canlandırma stüdyosu ürettiği

çizgi filmlerin yanı sıra, eğlence parkları, dizi, sinema, televizyon sektörü, müzikaller, gibi çok çeşitli alanlarda genişleyerek büyük maddi olanakları ve pazar ağı ile A.B.D. merkezli canlandırma stüdyoları arasında ilk akla gelen stüdyolardan birisidir.

Disney canlandırma stüdyosu, kendisine ait markalaşmış ilk karakteri olan Mickey Mouse karakterinden itibaren hayvan karakterleri merkezine alan kısa metraj ve uzun metraj pek çok canlandırma projesi üretmiştir. Disney canlandırma stüdyosunun kullandığı hayvan karakterlerin yer aldığı projelerdeki karakterler, sadece konuşulani anlayabilen (Pluto karakteri vb.) veya konuşabilen, ancak bunun dışında tamamen hayvan görsel özellikleri barındıran (Aslan Kral, Bambi çizgi filmleri vb.) karakterler olabildiği gibi, insana son derece yakın yarı insan yarı hayvan (antropomorfik) karakterlerden de (Mickey Mouse, Donald Duck, Goofy karakterleri vb.) oluşabilmektedir. Disney canlandırma stüdyosunun hayvan veya antropomorfik karakterlerini incelediğimizde, özellikle aynı serilerde birlikte yer alan karakterlerin birbirine şekil olarak oldukça yakın olan göz yapıları, bazı karakterlerin kolay canlandırılması için dört parmaklı elleri, yuvarlak hatlı köşe yapıları, detaylardan arınmış sade tasarımları, düz, canlı renklerin kullanılarak renklendirilmesi gibi bileşenler ile karakter tasarımları arasında üslup bütünlüğü oluşmasının sağlandığı gözlenmektedir.



Şekil 94, Sansasyonel Altı'lıyı gösteren görsel.

Disney canlandırma stüdyosu, erken döneminde insan karakterlerden ziyade daha çok hayvan ve antropomorfik karakterlerin yer aldığı kısa canlandırma filmleri üretmiştir. Bu kısa canlandırmaların içerisinde sevilen karakterler gelişmiş ve bu karakterler yeni üretilen canlandırma yapımlarında da yer almış, böylece zaman içerisinde Disney canlandırma stüdyosunun bilinir karakterlerini oluşturmuşlardır. **Sansasyonel Altılı** (The Sensational Six) olarak anılan Disney stüdyosunun Mickey Mouse, Minnie Mouse, Donald Duck, Daisy Duck, Goofy ve Pluto karakterleri (disney.wikia.com: The Sensational Six) incelendiğinde, karakterler arasındaki ortak tasarım özellikleri kolaylıkla gözlemlenmektedir. Karakterlerin tamamının insan bebeklerine ve pek çok yavru canlıya ait ortak bir özellik olarak iri gözler ve yuvarlak hatlı yüz şekilleri ile tasarlandıkları göze çarpmaktadır. Grubun tüm üyeleri hikayelerde yetişkin rolü ile tanıtılmasına karşın,

Goofy ve Pluto karakterleri haricindekilerin vücutları çocuk baş vücut oran orantısında yani kanonlarındadır.

Goofy karakterinin kişilik yapısı da adına yakışır şekilde şaşkın ve sakardır. Bu özellikleri ile yetişkin görünümüne karşın Goofy karakteri, çocuksu kişilik özellikleri ile tasarlanmıştır. Yetişkin karakterlerin çocuklara özgü özellikler veya kanonlar ile tasarlanmasının ana nedeni karakterlerin izleyen kişilere sevimli görünmesini sağlamaktır. Sevimli görünmelerini sağlayan tasarım kararlarının yanı sıra bu karakterlerde yer alan pek çok tasarım kararı, çizgi film üretim süreci göz önünde bulundurularak gerçekleştirilmiştir. Sansasyonel Altılıdan Mickey Mouse, Minnie Mouse, ve Goofy karakterleri, pandomim sanatçılarının kullandığı eldivenleri andıran üzeri üç çizgili beyaz eldivenler giymektedirler. Bu üç karakterin aynı zamanda vücut parçaları siyah ve beyaz ile reklendirilmiştir. Siyah beyaz büyük parçalar ile tasarlanmış bu üç karakterin bu yapılarının asıl nedeni, sinemanın siyah beyaz döneminde yaratılmış olmalarıdır. Siyah beyaz döneme ait canlandırma örnekleri incelendiğinde, bu döneme ait pek çok karakterin görünürlüklerinin artması ve izleyici tarafından kolay algılanabilir hale gelmesi için siyah beyaz parçalı yapılardan oluşturulmuş olduğu gözlenmektedir. Sansasyonel Altılı karakterlerinin bir diğer ortak özelliği de pek çok başka Disney karakterleri gibi güçlü bir geometrik formülasyon (Mickey Mouse karakterinin kafa ve kulaklarının üç adet çember ile oluşturulması vb.) ile üretilmiş olmalarıdır. Basit geometrik şekillerin birleşimi ile üretilen çizgi film karakterleri, bu geometrik formülasyonlarının yardımı ile kalabalık ekipler tarafından kolaylıkla yeniden üretilebilmektedir. Ufak farklılıklarla çizimlerinin yenilenmesinin gerekli olduğu çizgi film yapımının doğası gereği karakterler gereksiz detaylardan arındırılarak mümkün olan en basit ve en kolay üretilebilir şekilde tasarlanmışlardır. Karakterlerin ellerinde dört parmak ile tasarlanmalarının nedeni de benzer şekilde çizgi film üretimleri sırasında kolaylık sağlamaktır. Teknolojinin ilerlemesi ve el çizimi çizgi filmlerin bilgisayar desteğiyle üretilmesi çizgi filmin efsaneleşmiş bu altı karakterinin de tasarımlarının yeniden ele alınarak geliştirilmesine ve çağın estetik beğenilerine uygun hale getirilmesine olanak sağlamıştır.



Şekil 95, 2013 yılında yeniden yayınlanmaya başlayan Mickey Mouse kısa çizgi filmlerinden bir sahne.

Disney stüdyoları tarafından uzun bir aradan sonra 2013 yılında Mickey Mouse karakterini merkeze alan, 19 kısa çizgi film den oluşan canlandırma serisi oluşturulmuştur. 1920 ve 1930'ların çizgi filmlerine ait sanat yönetimi ve hikaye anlatımcılığının kullanılarak oluşturulan seri, Mickey Mouse çizgi filmlerinin oluşturuldukları orijinal yapıyı, çağdaş bir şekilde tekrarlamayı hedeflemiştir. Yuvarlak hatlı, üç boyutlu hacim yapıları ile oluşturulan karakterler 2013 yılındaki yeniden uyarlamalarında yerlerini, iki boyutlu grafiksel bir üsluba bırakarak güncel bir hava yakalamışlardır (hollywoodreporter.com: Mickey Mouse Disney Goes Old). Güncellenen ancak eski üslubu ile ilişkisini kaybetmeyen tasarım şekilleri sayesinde Mickey ve Arkadaşları, uzun yıllardır beğeni ile takip eden izleyicilerinin yanı sıra, yeni tasarım biçimlerine aşina genç izleyicilere de hitap edecek hale gelmiştir.

Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler çizgi filminden itibaren Disney stüdyoları insan karakterleri merkezine alan pek çok uzun metraj çizgi film de üretmiştir. İnsan karakterleri merkezine alan Disney canlandırma yapımları incelendiğinde, özellikle yüz bileşenlerinde Disney Stüdyolarına özgü tekrar eden soyutlama yöntemleri kullandıkları gözlemlenmektedir. Disney üslubunun(stilinin) en belirgin özelliklerinden birisini karakterlerin göz yapıları oluşturmaktadır. Irksal nedenler ile farklılık göstermekle birlikte genel olarak büyük, elma şeklindeki gözlerin, yüzün içerisinde kalan iç köşesi aşağıda, yüzün dışına doğru kalan dış köşesi yukarıda çizilmektedir. Karakter tasarımlarında bu elma şeklindeki gözlere, gözden oldukça yukarıda çizilmiş İnce kaşlar eşlik etmektedir. Disney stüdyoları karakter tasarımlarında yüzün genel yapısı ve içeriğini oluşturan tüm bileşenler, karakterlerin basit şekilde üretilebilmesi gözetilerek, sade ve sevimli bir şekilde tasarlanmıştır.



Şekil 96, Disney Prenseslerinin başta gelen karakterlerini sıralanmış olarak gösteren görsel.

Disney stüdyolarının insan canlandırma karakterlerinin yüz stilizasyonlarını ele alış şekilleri stüdyonun Disney Prensesleri olarak anılan karakterleri üzerinden incelememiz mümkündür. 2019 yılı itibari ile resmi olarak Disney Prensesi kabul edilen karakterlerin sayısı 16'dır (disneyprincess.wikia.com: list of disney princesses). Pek çoğunun çeşitli masal ve hikayelerden uyarlandığı ve uzun metraj çizgi film karakteri olarak tasarlanan Disney Prenseslerinin, ortak stilizasyonları karakterlerin bir arada gösterildiği görselde (Şekil 96) incelenebilmektedir. Farklı projeler için yaratılan görseldeki karakterler, canlandırma filmlerde (istisnai örnekler hariç) yan yana gelmedikleri halde aynı posterde uyum içerisinde kullanılmalarını mümkün kılacak ölçüde tasarım olarak birbirlerine yakındırlar. Örnek görselde (Şekil 96) yer alan karakterlerden Rapunzel (soldan ikinci) ve Merida (en sağdaki) karakterleri, çizgi film karakteri olan diğer prensesler ile aynı yapım tekniğini paylaşmayarak üç boyutlu sayısal canlandırma karakteri olarak tasarlanmış olmalarına karşın görselde diğer karakterler ile uyum içerisinde olduğu gözlemlenmektedir. Disney Prensesleri olarak anılan karakterlerin yapım yılları hatta yapım yöntemleri kimi zaman farklı olabilmelerine karşın, uyum içerisinde yan yana aynı görselde yer alabilmelerinin nedeni Disney Stüdyolarının yıllardır inşa ettiği ve Stüdyonun imzası haline gelen karakter stilizasyonunun Disney Prenseslerinde ortak nokta oluşturmasıdır.

A.B.D. merkezli canlandırma stüdyoları düşünüldüğü zaman çizgi film sanatı için ilk akla gelen stüdyo Disney ise üç boyutlu (3B) sayısal canlandırma içinde ilk akla gelen stüdyonun Pixar Canlandırma stüdyosu olduğu söylenebilir. Pixar canlandırma stüdyosu tarihteki ilk uzun metraj 3B sayısal canlandırma filmi olan oyuncak hikayesini (Toy Story, 1996) üretmesi (Lasseter, 2016: 28) ve pek çok başarılı uzun metraj sayısal canlandırma projesine imza atması ile canlandırma sanatının dünyada gelişmesine büyük katkılar sunmuş bir başka A.B.D. merkezli canlandırma stüdyosudur. 2006 yılında Pixar

Canlandırma stüdyosunun Disney canlandırma stüdyosu tarafından satın alınması ile iki şirket yollarını birleştirmiştir.(money.cnn.com: Disney buys Pixar) Pixar canlandırma stüdyosunun, Disney canlandırma stüdyosu ile birleşmeden önce ürettiği üç boyutlu sayısal canlandırma filmlerinde kullanılan Pixar stüdyosuna özgü karakterlerde de Disney canlandırma stüdyosunu çağrıştıracak yüz yapıları, sevimli ve yumuşak vücut hatları yuvarlak göz yapıları gözlemlenmektedir. İki canlandırma stüdyonun birleşmesinden sonra üretilen Ratatouille (2007) ve Brave (2012) gibi özellikle insan karakterlerin odakta yer aldığı örneklerde Disney canlandırma stüdyosunun karakter tasarım stili net olarak gözlemlenmektedir.

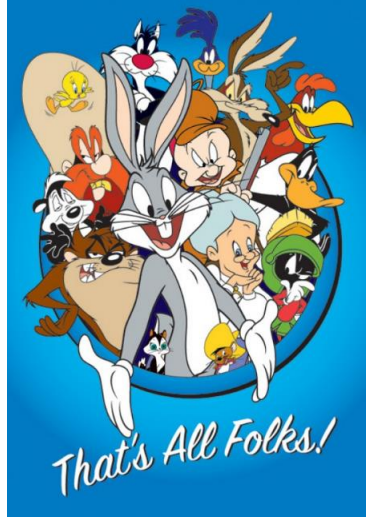


Şekil 97, Coco (2017) Tanıtım afişi.

Pixar canlandırma Stüdyosunun gerçekleştirdiği, 2017 yapımı, 3B sayısal canlandırma olan Coco tanıtım afişindeki kartakterlerdenn de gözlemlenebildiği üzere, üretim yöntemi 3B sayısal canlandırma teknikleri ile gerçekleşmesine rağmen karakterler, Disney firmasının köklü karakter tasarım geleneğini sürdürmektedir. Disney stüdyosunun süregelen yuvarlak hatlı, çocuk kanonlarına yakın, sevimli karakterleri Pixar stüdyosu aracılığı ile üretilen yapımlarda da devam etmektedir.

Disney canlandırma stüdyoları A.B.D. ve dünya canlandırma tarihi için önemli bir yer tutmakla birlikte kuşkusuz kendine has belirgin bir üslubu olan tek A.B.D. Canlandırma stüdyosu değildir. Özellikle looney tunes çizgi filmleri ile canlandırma tarihine Bugs Bunny, Daffy Duck, Tweety, Sylvester, Road Runner, Tazmania Devil (Tazmanya Canavarı) gibi karakterleri canlandırma dünyasına kazandırarak, canlandırma sanatı tarihi açısından da büyük öneme sahip olan **Warner Bros.(WB)** animasyon

stüdyoları (Bendazzi,2015: 123), Disney Canlandırma stüdyosundan sonra akla gelen A.B.D. merkezli köklü canlandırma stüdyolarındandır.



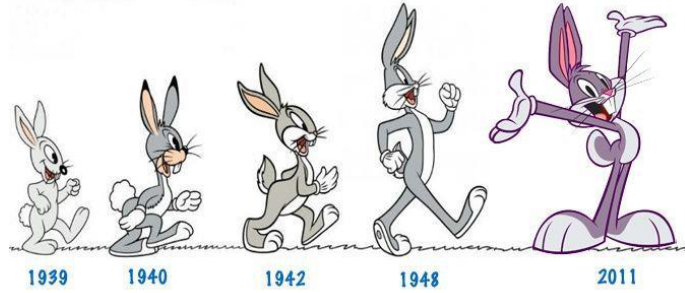
Şekil 98, Popüler Looney Tunes karakterlerinden Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig, Elmer Fudd, Sylvester, Tweety, Marvin the Martian, Taz, Wile E. Coyote, Road Runner, Foghorn Leghorn, Yosemite Sam, Pepe Le Pew, Speedy Gonzales, The Barnyard Dawg, Penelope Pussycat'i birlikte gösteren poster.

Warner Bros stüdyoları, looney tunes kısa çizgi filmleri için ürettikleri karakterlerde (Disney stüdyolarına benzer şekilde) çoğunlukla hayvan ve antropomorfik karakterler kullanmışlardır. İki stüdyonun ürettiği antropomorfik karakter tasarımları arasında farklar bulunmakla birlikte pek çok ortak tasarım bileşenleri de bulunmaktadır. Örnek olarak Bugs Bunny, Lola Bunny, Porky Pig, Marvin the Martian, karakterleri başta olmak üzere çeşitli Warner Bros karakterlerin Mickey Mouse'un ikonlaşmış beyaz eldivenini kullandıkları görülmektedir. Porky Pig, Elmer Fudd gibi pek çok Warner Bros karakteri, Mickey Mouse ve Donald Duck gibi Disney karakterlerinin sahip olduğu çocuk kanonlarına benzer vücut kanonlarına sahiptirler. Karakterlerin sahip olduğu çocuksu sevimli yüz hatları, iri gözler, yuvarlak hatlı üç boyutlu hacim hissini uyandıracak şekilde gerçekleştirilmiş vücut çizimleri, iki canlandırma stüdyosunun paylaştığı diğer ortak tasarım bileşenlerinden bazılarıdır.

Disney stüdyosu antropomorfik bir karakter olan Mickey Mouse'u stüdyoyu sembolize eden maskot bir karakter olarak ön plana çıkartırken, Warner Bros stüdyosunda da bir başka antropomorfik karakter olan Bugs Bunny karakteri stüdyoyu sembolize eden maskot olarak ön plana çıkarmaktadır. Bu karakterlerin ikonik birer maskot olarak

kullanılması durumu, her iki karakterin de stüdyoları'nın ürettiği çeşitli yapımların başlangıçlarında bu karakterlerin logo ile bir görülmesi ile de belirtilmektedir.

Canlandırma sanatı için yaratılan pek çok karakterin aksine her iki karakterin de romantik arkadaşlık kurabilecekleri kendi yapılarına benzer dişi versiyonları vardır. Mickey Mouse için Minnie Mouse, Bugs Bunny için Lola Bunny, karakterleri oluşturulmuştur. Bu iki karakterin çevresindeki karakterlerle etkileşimleri arasındaki benzerlik sadece birer eşleri olması ile de sınırlı değildir. Mickey Mouse ve Bugs Bunny karakterlerinin en yakın arkadaşlarından olan zıtlastıkları karakterlerde, her iki karakter içinde huysuz birer ördektir. Mickey Mouse huysuz beyaz bir ördek olan Donald Duck ile maceralarını yaşarken Bugs Bunny huysuz siyah bir ördek olan Daffy Duck karakteri ile maceralarını yaşamaktadır.

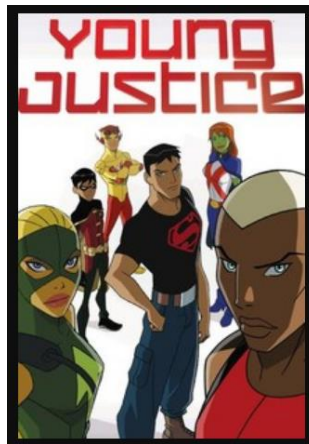


Şekil 99, Bugs Bunny karakterinin farklı yıllarda yenilenen tasarımları.

Warner Bros Stüdyosunun marka yüzü olan Bugs Bunny karakteri de, Mickey Mouse ve pek çok başka çizgi film karakteri gibi zaman içerisinde çağının tasarım anlayışlarına uygun olarak yeniden ele alınmıştır. Bu sayede karakterin ünü muhafaza edilirken, ilk tasarımının üzerinden geçen zamana karşın karakterin görünümünün eskimesinin önüne geçilmiştir.

Warner Bros stüdyosu Disney Canlandırma stüdyosunun aksine, başka bir şirket ile bağı olmayan, bağımsız, uzun metraj, çizgi filmleri az sayıda üretmiştir (wikizeroo.org: List of Warner Bros). Warner Bros stüdyosunun ürettiği az sayıdaki bağımsız uzun metraj canlandırma örneklerinden en ünlülerinden biri Space Jam (1996) dir , basketbol oyuncusu Michael Jordan'ın da içinde oynadığı, gerçek oyunculu filmi ve çizgi filmi başarılı bir şekilde bir araya getirmiş bir örnek olan Space Jam başarılı senaryosu ve sinematografisi ile birlikte büyük bir gişe başarısı da yakalayarak canlandırma tarihindeki yerini almıştır. Space Jam filmi, Warner Bros firmasının 1980'lerde ürettiği ve devam eden kısa serilerinden yola çıkarak gerçekleştirilen uzun

metraj filmlerin ardından (*The Looney Looney Looney Bugs Bunny Movie*, 1981. *Bugs Bunny's 3rd Movie: 1001 Rabbit Tales*, 1982. *Daffy Duck's Fantastic Island*, 1983. *Daffy Duck's Quackbusters*, 1988) uzun süre sonra kendine ait sinemasal bir yapısı olan, başarılı, uzun metraj filmidir. Warner Bros stüdyosunun yeterli gişe hasılatına ulaşamamasına karşın kült bir yapıt olarak canlandırma tarihinde yerini alan *Cats Don't Dance* (1997), *Quest for Camelot* (1998), *Iron Giant* (Tr. *Demir Dev*, 1999), *Osmosis Jones* (2001), çizgi filmleri de öne çıkan diğer yapıtlarıdır. Az sayıda ürettiği özgün uzun metraj çizgi filmlerin yanı sıra Warner Bros canlandırma stüdyosunun gerçekleştirdiği, başka eğlence sektörlerindeki markalara ait projelerin, uzun metraj uyarlamaları bulunmaktadır. Warner Bros Canlandırma Stüdyolarının, diğer eğlence sektörlerine ait başlıca uyarlamaları, A.B.D. çizgi roman sektörünün ünlü isimlerinden olan DC (Detective Comics) Şirketinin pek çok çizgi roman serisinin, uzun metraj çizgi film uyarlamaları (*Justice League: The Flashpoint Paradox* (2013), *Justice League: War* (2014), *Son of Batman* (2014), *Justice League: Throne of Atlantis* (2015), *Batman vs. Robin* (2015), *Batman: Bad Blood* (2016), *Justice League vs. Teen Titans* (2016), *Justice League Dark* (2017), *Teen Titans: The Judas Contract* (2017), *Suicide Squad: Hell to Pay* (2018), *The Death of Superman* (2018)) (wikizero.co: DC Universe Animated) ve yine DC karakterlerinin içerisinde Lego Figürleri şeklinde yer aldığı ünlü oyuncak devi Lego şirketinin başarılı uzun metraj 3B Canlandırma uyarlaması olan *Lego Movie* dir. Warner Bros canlandırma stüdyoları, DC evreninin uzun metraj uyarlamalarının yanı sıra bu evrende geçen pek çok çizgi film serisi de üretmiştir. Warner Bros stüdyoları nın DC evrenine ilişkin ürettikleri çizgi film serisi canlandırma yapımlarında, DC evreni uzun metraj canlandırma yapımlarının üretimi sırasında kullandıklarına benzer stilizasyonlar kullanmışlardır.



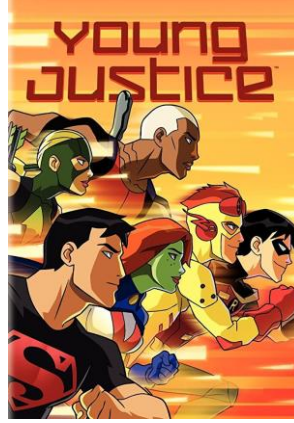
Şekil 100, Warner Bros stüdyoları tarafından gerçekleştirilen Young Justice çizgi film canlandırma serisinin tanıtımı amacıyla gerçekleştirilmiş görsel.

İçerisinde çoğunlukla insan veya insansı karakterlerin yer aldığı, DC evreni uyarlaması, Warner Bros yapımı, çizgi filmlerdeki karakterleri incelediğimizde, Warner Bros stüdyosunun insansı karakterleri canlandırma karakteri olarak tasarlariken kullandığı tekrar eden stilizasyon yöntemleri gözlemlenebilmektedir. Bu çizgi filmlerde Disney Stüdyosunun aksine Warner Bros Stüdyosunun, karakterlerin vücut ve yüz hatlarını yuvarlak sevimli bir şekilde oluşturulmak yerine köşeli sert çizgilerin kullanımı ile oluşturduğu gözlemlenmektedir. DC çizgi romanlarında kullanılan karakter stilizasyon yöntemleri bu örneklerde, Warner Bros çizgi film şirketi aracılığı çizgi film sanatına uyarlanmıştır.

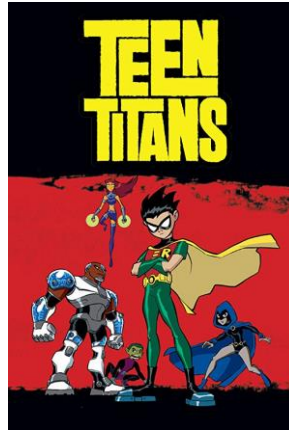
Warner Bros stüdyoları tarafından üretilen, **Young Justice** çizgi film canlandırma serisinin tanıtımı amacıyla gerçekleştirilmiş örnek görseldeki (Şekil 100) tasarımlar incelendiğinde, diğer DC uyarlamalarında da kullanılan tasarım sadeleştirme yöntemlerinin bu örnekte de kullanılmakta olduğu görülmektedir. Çizgi Roman serisinde kullanılan tasarım biçimlerinin üslup olarak yakın biçimde kullanılmasına karşın, çizgi filmin doğası gereği, yüksek miktarda çizimler yeniden kolayca üretilebilmesi için detaylar çizgi romandaki tasarımlara kıyasla oldukça azaltılmıştır. Warner Bros tarafından üretilen çizgi film uyarlamalarında, çizgi romanlardaki pek çok içeriksel yapı korunmuştur. Young Justice çizgi film serisi devam ederken içerisinde yer alan karakterlerde de hikayeye paralel olarak tasarım açısından çeşitli değişiklikler olmuştur. 1. Sezonunda Robin karakteri daha genç bir yaşta tasarlanmıştır. 2. Sezonunda ise aradan 5 yıl geçmiştir ve robin karakterinin tasarımı daha yetişkin bir hale dönüştürülmüştür. Kostümünde de değişikliğe uğrayan karakter siyah mavi tonlarda bir kostüm giyerek, Nightwing takma adını kullanmaya başlamıştır.(youtube.com: Teen Titans VS Young Justice!) Dc çizgi roman evrenine ait genç süper kahramanlar takımının maceralarını konu alan çizgi film serisi, çizgi film ve çizgi roman serilerini bir potada eriterek başarılı bir çizgi seri örneği ortaya koymuştur.

Young Justice çizgi film serisinin yanı sıra Warner Bros yapımı DC evreni uyarlaması bir başka canlandırma serisi olan **Teen Titans**, yayınlandığı farklı dönemde aynı karakterleri içermesine karşın Young Justice serisinden ayrı bir tasarım üslubu ile üretilmiştir. Teen Titans dizisi belki de özellikle genç kuşağı da kapsayarak daha geniş bir yaş aralığına hitap etmeyi amaçlayarak bu değişiklikleri gerçekleştirmiştir. Yeniden uyarlama sırasında tasarımları basitleştirerek daha kolay canlandırma üretimini mümkün kılmak ve böylece yapım maliyetlerini düşürmek te elde edilmek istenen amaçlardan biri gibi gözükmemektedir. Teen Titans serisini takip eden ve seride yer alan karakterlerin tasarımlarının bir kez daha yenilenerek tekrar yayına başlayan **Teen Titans Go!** serisinde,

tasarımlar daha minimal, Japonya'ya ithaf edilen, Chibi adı verilen, bir tasarım anlayışına yakın olarak gerçekleştirilmiştir. Senaryoda tasarımlara paralel şekilde ciddi bir dramatik yapıdan uzaklaştırılarak basitleştirilmiştir. WB üretimi her üç seride de ortak bir karakter olan Robin karakterinin tasarım yaklaşım farkları incelendiğinde stüdyonun projelerin yapısına uygun olarak uyguladığı farklı karakter tasarım yaklaşımları aynı karakterler üzerinden gözlemlenmektedir.



Şekil 101, Young Justice tanıtım görseli (Robin karakteri karakteri en sağda).



Şekil 102, Teen Titans tanıtım görseli (Robin karakteri sağdan ikinci).



Şekil 103, Teen Titans Go! tanıtım görseli (Robin karakteri ortada üstte).

Aynı veya benzer karakterlerin yer aldığı seriler olan *Young Justice*, *Teen Titans*, *Teen Titans Go!* serileri birbirlerine yakın dönemlerde üretilmiş olmalarına karşın özellikle farklı hedef kitlelere sahip oldukları için farklı karakter stilizasyonlarına sahip serilerdir. Bu serilere ait bölümler incelendiğinde karakterlerin değişen tasarım yaklaşımlarına paralel şekilde konuşma biçimleri ve oyunculuk tarzlarının da başkalaşmış olduğu gözlemlenmektedir. Birbirlerinin farklı versiyonları olan bu seriler üzerinden, farklı tasarım yaklaşımları ve bu yaklaşımların, karakterlerin senaryodaki rollerini ve anlatı yapısını ne şekilde etkileyebildiği örnek seriler karşılaştırıldığında net bir biçimde gözlenmektedir.

Warner Bros şirketinin yanı sıra özellikle uzun metraj sayısal canlandırma olarak üretilen Shrek filmleri serisi ile büyük başarı yakalamış Dreamworks ve pek çok başarılı sayısal canlandırma yapımına imza atmış Sony Pictures Animation gibi sayısal canlandırma şirketleri de A.B.D.'de bulunmaktadır. Bu şirketler, Shrek filmleri serisinde olduğu gibi kendine has karakter tasarım yaklaşımlı örneklerle sahip olmakla birlikte, örneklerin biçimsel özellikleri incelendiğinde genel hatları ile kaynağı Disney canlandırma şirketi ile ilişkilendirilebilecek ortak karakter tasarım yapılarına da sahiptirler.

Hanna Barbera Çizgi Film şirketi 1957'den itibaren ürettiği Televizyon serisi çizgi filmler ile canlandırma tarihinde önemli bir yer tutmaktadır (Mallory, 1998: 24). Ünlü çizgi film canlandırma serisi Tom ve Jerry'nin yaratıcılarının kurduğu stüdyo, Taş Devri (The Flintstones), Ayı Yogi (The Yogi Bear Show), Jetgiller (The Jetsons), Wacky Races, Scooby-Doo ve Şirinler (The Smurfs) başta olmak üzere çok sayıda televizyona yönelik çizgi film serisi üretmiştir. (Holz, 2017: 81) Peyo'nun çizgi romanından uyarlama

olan Hanna Barbera tarafından gerçekleştirilen *Şirinler* çizgi filmini ayrı tutarak adı geçen çizgi serilerin karakter tasarımlarını incelediğimizde Hanna Barbera Çizgi Film şirketine ait serilerde kullanılan ortak tasarım biçimleri kolaylıkla fark edilmektedir. Televizyona özgü üretilen çizgi seriler, sınırlı canlandırma kullanılarak az hareketle gerçekleştirilmesi planlanan, iki boyutlu güçlü grafiksel yapıda karakterlere sahiptirler. 2001 yılında Hanna Barbera, Warner Bros bünyesine katılmıştır (wikipedia.org: Hanna-Barbera). Şirket bu tarihten sonra Warner Bros'un altında yer alan bir departmana dönüşmüş bulunsa da oluşturduğu grafiksel tasarım anlayışına sahip karakterler ile canlandırma tarihinde daima önemli bir noktaya sahip olacaktır.



Şekil 104, Taş Devri (The Flintstones) dizisine ait çizgi film katmanları.



Şekil 105, Ayı Yogi (The Yogi Bear Show) dizisine ait karakterlerin bir kısmını gösteren görsel.



Şekil 106, Jetgiller (The Jetsons) dizisinden bir kare.



Şekil 107, Wacky Races dizisinden bir kare.



Şekil 108, Scooby-Doo dizisinden bir kare.

Hanna Barbera Çizgi Film şirketinin ürettiği ve tasarımı yine bu stüdyoya ait görsellerde örnekleri gözlemlenebilen (Şekil 104, 105, 106, 107, 108) çizgi film karakterlerinin tasarım yapıları incelendiğinde stüdyonun kendi tasarım yapısını ve bu yapıda kullanılan tekrar eden tasarım formülleri ortaya çıkmaktadır. Karakterlerin yüz yapıları incelendiğinde, yüzün bileşenleri arasında kullanılan oran orantı ölçekleri ve bu bileşenlerin kendi içlerindeki form ve şekil yapıları Disney Stüdyolarının aksine bebeksi bir sevimlilikten çok gülünç bir yapıya sahiptirler. Televizyon serisinin ihtiyacı olan çizgi film miktarını karşılamak için karakterler kolay ve hızlı üretilebilmeleri gözetilerek mümkün olduğunca kumaş ve saç gibi detaylardan arındırılmıştır. Yüz yapısı incelendiğinde ise karakterlerin kare, daire gibi basit şekillerden veya sade çizgi, nokta gibi geometrik bileşenlerden oluşturulduğu gözlemlenmektedir. Pek çok farklı stüdyonun canlandırma serisine ait karakter tasarımlarında gözlemlenen, vücuda göre büyük olan baş oranı da Hanna Barbera çizgi film serilerinde sıkça kullanılan bir başka ortak tasarım bileşenidir.

A.B.D.'de bağımsız canlandırma stüdyolarının yanı sıra, çocuk izleyici kitlesini özel olarak hedef almış televizyon kanallarının yayın akışlarını beslemek amacı ile kendi bünyelerinde kurdukları canlandırma stüdyoları da bulunmaktadır. Ünlü televizyon kanalı Nickelodeon ve Cartoon Network bu tarz kanalların başında gelmektedir. Nickelodeon yayınladığı Doug, Rugrats, The Ren & Stimpy Show, Rocko's Modern Life, Aaahh!!! Real Monsters, Hey Arnold!, CatDog, The Wild Thornberrys, SpongeBob

SquarePants, As Told by Ginger, The Fairly OddParents, Action League Now!, The Adventures of Jimmy Neutron: Boy Genius, Avatar: The Last Airbender, Teenage Mutant Ninja Turtles gibi başarılı olmuş pek çok canlandırma seri ile mutlak bir tarz bütünlüğü korumamanın yanı sıra kanallara özgü seride tekrar eden tasarım bileşenlerine sahiptir (wikipedia.org: Nickelodeon Animation Studio). Aynı durum Cartoon Network kanalı için de geçerlidir, kanal bünyesinde yer alan canlandırma stüdyosu aracılığı ile ürettiği Dexter's Laboratory, (Ed, Edd n Eddy), Foster's Home for Imaginary Friends, Powerpuff Girls, Codename: Kids Next Door, The Grim Adventures of Billy and Mandy, Courage the Cowardly Dog, Adventure Time, Samurai Jack, Regular Show, Johnny Bravo, Ben 10, The Amazing World of Gumball, Chowder gibi yapımlar ile canlandırma sanatına sade, güçlü, grafiksel tasarımlara sahip yenilikçi bir üslup kazandırmıştır. Televizyon için üretilen bu serilerin pek çoğunda Hanna Barbera stüdyosunun oluşturduğu grafik dilin izlerini gözlemlemek mümkün olmaktadır. Bu etkinin bir nedeni Hanna Barbera stüdyosunun Cartoon Network te üretilen serilerin bir kısmının üreticisi olmasıdır (wikipedia.org: Cartoon Cartoons). Bu etkileşimin bir diğer nedeni de televizyon kanalı için üretilen ve hızlı bir üretime ihtiyaç duyulan canlandırma serilerinde, grafiksel sadelikteki tasarımların kullanımının iyi bir çözüm oluşturmasıdır.



Şekil 119, Adventure time serisine ait tanıtım görseli.

Adventure Time çizgi film serisi, (Şekil 119) yenilikçi sade karakter tasarımları ile kendisinden sonraki pek çok canlandırma serisini etkilemiştir. Çizgi seride kullanılan eklemsiz tek parçadan oluşan uzuvlar gibi basitleştirme yöntemleri ardından gelen pek çok serideki karakterlerde de kullanılmıştır.

Çalışmamızın bu kısmında yer alan büyük canlandırma stüdyoları ve televizyon kanalları merkezli canlandırma stüdyoları dışında A.B.D.’de pek çok canlandırma üretim alanı mevcuttur. Netflix gibi internet üzerinden yayın yapan, televizyondan bağımsız yeni sistemler giderek artmaktadır. Bu yeni yayın kanallarının da dünyanın çeşitli yerlerindeki canlandırma stüdyoları ile anlaşarak ürettiği pek çok bağımsız canlandırma serisi bulunmaktadır. İnternet üzerinden bağımsız yayın yapan sistemlerin yanı sıra A.B.D.’de, canlandırma sanatının kullanıldığı diğer alanlar olan reklam, video klibi, dijital oyun gibi pek çok başka mecra da kullanılmak üzere canlandırma eserlerini üreten stüdyolarda bulunmakta ve canlandırma sanatının gelişmesine değerli katkılar sunmaktadırlar.

Küçük ölçekli stüdyolardan, canlandırma tarihine yön veren pek çok film yapım şirketini barındıran A.B.D. canlandırması, özellikle film ve serileri ile ele aldığımızda, genel hatları ile canlandırma sanatını genç ve çocukları hedef alarak gerçekleştirmektedir. Çocuk ve gençlere yönelik gerçekleştirilen A.B.D. canlandırma sanatı bu yapısı nedeni ile çoğunlukla, çocuklara çekici gelen parlak renkler ve sevimli şekiller ile oluşturulmuş karakterlere yer vermektedir. Bu genellemelerin yanı sıra A.B.D. de geniş bir yelpazede pek çok farklı üslup ve teknik ile canlandırma üretimi de görece az olmakla birlikte gerçekleştirilmektedir.

2.3.1.2. Japonya ve Manga Tarzı

Japonya'ya özgü canlandırma (genellikle çizgi film) tarzına verilen isim olan **anime** bugün tüm dünyada pek çok yönüyle geniş bir hayran kitlesine sahiptir. Neredeyse tüm anime serileri, Japon çizgi roman tarzına verilen ad olan manga serilerinden uyarılma olarak üretilmektedir. 2018 yılında, Japonya 85 milyon civarında olan nüfusu ile dünyanın önde gelen çizgi film ve çizgi roman pazarlarından biri olmayı başarmıştır. Animeleri listeleyen kaynaklardan olan aniDB incelendiğinde birbirinden farklı adlara sahip animelerin sayısının 11.524’e ulaştığı ve toplam bölümlerin sayısının ise 190.597’e ulaştığı gözlemlenmektedir.(anidb.net: AniDB Statistics) Nüfusa oranla çizgi roman ve çizgi filmdeki bu büyük üretim-tüketim ilişkileri Japonya halkının bu sanatlara olan ilgisini göstermektedir.

Yüksek miktarda üretilmiş olan anime eserlerin içerisinde pek çok farklı tasarım yaklaşımları bulunmakla birlikte, tekrar eden tasarım biçimlerine de rastlanmaktadır. Anime üslubunda üretilmiş eserleri detaylı bir şekilde incelemek bu üslupta üretilmiş eserlerin miktarı nedeni ile ayrı bir çalışma konusudur. Binlerce birbirinden bağımsız anime serisine ait tüm örnekleri incelemek çalışmamızda mümkün olmamakla birlikte,

genel tasarım anlayışını şekillendiren veya farklı bir estetik yada konu arayışı ile kendinden sonra gelen animelere yol gösterici olmuş, eserler ve canlandırma stüdyoları üzerinden anime üslubunun genel hatlarını incelemek mümkündür. Japon canlandırma(Anime) tarihi incelendiğinde bu tarihin, stüdyolar kadar bağımsız sanatçıların ürettiği çizgi romanlar(mangalar) aracılığı ile de oluşturulmuş olduğu gözlemlenmektedir.

1907 yapımı **Katsudo Shashin**, 2004 yılında Kyoto 'da bulunmuş ve film üzerine doğrudan çizilerek üretilmiş yaklaşık 50 kareden oluşan kısa çizgi film şerididir. Filmde kanji yazısı ile 'hareketli görüntü' (Katsudo Shashin) yazdıktan sonra şapkası ile izleyicilere selam veren denizci üniformalı bir çocuk gözükmemektedir. Katsudo Shashin, Japonya'da üretilmiş en eski çizgi film kabul edilmektedir (imdb.com: Matsumoto Fragment). Üç saniye uzunluğundaki bu çizgi film şeridi bağımsız bir çizgi filminden ziyade kısa bir hareketli görüntü parçasıdır.



Şekil 110, Katsudo Shashin (1907) filmine ait iki kare.

Namakura Katana 1917 yılında cut out canlandırma tekniğinin kullanıldığı ilk kısa canlandırma filmi olmuştur (imdb.com: Hanawa Hekonai meitô no maki).

Ugokie Kori no Tatehiki gibi kısa anime örnekleri 1933 yılına gelindiğinde karşımıza çıkmaktadır (Tze-Yue G. Hu, Masao Yokota. Japanese Animation: East Asian Perspectives. Hong Kong University Press, 2014. Sf.98). Bu örnekler incelendiğinde, A.B.D. canlandırma stüdyolarının o yıllarda ürettiğine benzer canlandırma ve karakter tasarım üslubuna yakın (uzayan hortum şeklinde kollar, net siyah beyaz yüksek kontrastlı kolay okunur karakterler gibi) örnekler üretildiği gözlemlenmektedir. İkinci Dünya Savaşının başlaması ile Almanya, Amerika gibi canlandırma üretme imkanı olan diğer ülkelerde olduğu gibi Japonya'da propaganda amaçlı canlandırma filmler üretmeye başlamıştır. Propaganda niyetiyle de olsa yüksek bütçe imkanına kavuşan Anime 1943 yılında, 37 dakikalık izleme süresi ile ilk kısa olmayan anime film sayılan Momotarô No Umiwashi (Momotaro'nun Deniz Kartalları) üretilmiştir.

No Umiwashi (Momotaro'nun Deniz Kartalları, 1943), Japon halk efsanelerine ait bir karakter olan Momotaro'nun komutasındaki antropomorfik karakterlerden oluşan hava ordusu kullandığı uçaklar ile Pearl Harbour saldırısına benzer şekilde donanmaya saldırmakta ve başarı ile üstlerine geri dönmektedirler. 1948 yılında, Momotarō No Umiwashi filmine benzer şekilde bir propaganda filmi olan, Momotarō: Umi no shinpei (Momotaro'nun kutsal deniz savaşçıları) filmi de 1 saat 14 dakikalık süresi ile ilk uzun metraj anime olmuştur (Calichman ve Kim, 2010: 77). 2. Dünya Savaşı sonrası kurulan canlandırma Stüdyolarından Nichido Eigasha ilk renkli kısa anime olan Ukare Violin (Neşeli Violin, 1955) Toei yapım şirketi tarafından sipariş edilmiştir (Horn ve Marschall, 1983: 589). 1956 yılında Toei yapım şirketi, Nichido Animasyon stüdyosunu satın alarak bünyesine katar.

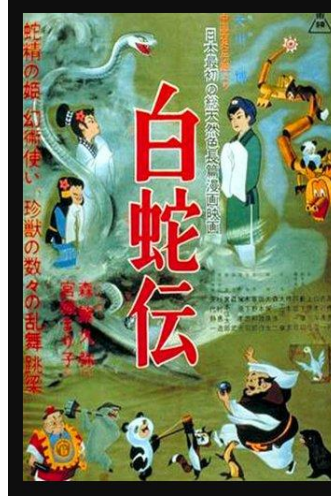


Şekil 111, Momotaro's Divine Sea Warriors (1945) filminden iki kare.

Hakuja Den (Beyaz Yılan Efsanesi, 1958) Toei Canlandırma Stüdyosu bünyesinde, 1 saat 17'dk lı ilk renkli uzun metraj Anime olarak gerçekleştirilmiştir. Hakuja Den'in yapımına olanak sağlayan Toei Canlandırma Stüdyosunun oluşması ile endüstriyel düzeyde Anime üretilmeye başlanmıştır (Bendazzi, 2015: 85). Anime endüstrisinin oluşması ile anime canlandırma filmlerinin artarak ve çeşitlenerek dünya çapında güçlü bir canlandırma üslubu haline gelmiştir.



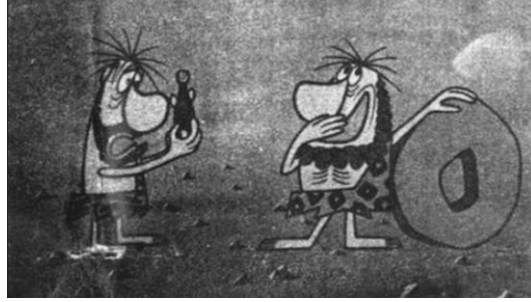
Şekil 112, Hakuja Den (1958) filmine ait iki kare.



Şekil 113, Hakuja Den filminin tanıtımı amacı ile hazırlanmış içerisindeki karakterlerin tasarımlarını gösteren görsel.

Eski bir çin efsanesini konu alan Hakuja Den’de yer alan karakter tasarımları incelendiğinde, Disney canlandırma yapımlarında yer alan karakterlere benzer şekilde gerçekleştirilmiş temel geometrik biçimlerden oluşan karakter yapılarının Asya’ya özgü anatomik unsurlar ile şekillendiği gözlemlenmektedir. Bu durum anime içerisinde yer alan Hayvan karakterler de de gözlemlenmektedir. Gelincik karakterinin bıyıkları daha çok Asya Ülkelerinde bulunan insanlara özgü bir şekilde iki ayrı parça olarak tasarlanmıştır. İnsan karakterlerin yanı sıra hayvan karakterlerin de göz biçimleri iri ancak Asya halklarına uygun şekilde çekik biçimli olarak tasarlanmıştır. Özellikle insan karakterlerin yüz biçimleri, giyinişleri ve pozlarında da geleneksel Çin motiflerine ait görsel öğeler gözlemlenmektedir.

Otogi Manga Calender (1961) televizyonda seri olarak yayınlanan ilk Anime’dir (Clements ve McCarthy, 2015: 388). Televizyonun yaygınlaşması ile Anime çeşitlenerek gelişebileceği yeni bir alana sahip olmuştur. Seriyeye ait bir genelleme yapmamıza yetecek miktarda görsel bilgiye araştırmamızda ulaşamamakla birlikte, aktarılan kaynaklarda serinin üretilmesinde çeşitli animasyon tekniklerinin ve fotoğraf video gibi gerçek görüntü elemanlarının da yer yer kullanıldığı belirtilmektedir.



Şekil 114, Otonari Manga Calendar (1961) serisine ait bir kare.

Astro Boy (1963) dizisi canlandırma tarihi için yeni bir dönemin başlamasına neden olmuştur. Toei animasyonda çalışan Osaka Tezuka 1961 yılında işinden ayrılarak Mushi Animasyon stüdyosunu kurmuştur (Bendazzi, 2015: 339).



Şekil 115, Astro Boy Serisinden alınmış bir kare.

Astroboy detaylı iri gözleri ve sade yüz hatları ile Anime üslubunda süregelen bir gelenek yaratmıştır. Pek çok kaynağa göre Osaka Tezuka, öncü Amerikan canlandırma şirketlerinden olan Fleischer Brothers şirketinin ürettiği Betty Boop başta olmak üzere dönemin Disney stüdyosuna ait canlandırma yapıtları olan Bambi ve Pamuk Prenses ve Yedi cüceler gibi yapıtların estetiklerinden etkilenecek Astro Boy için kullandığı tasarım biçimlerini geliştirmiştir (Dave, Nishime ve Oren, 2016: 315) (Avella, 2004: 111). İki çizgi canlandırma serisi arasındaki görsel benzerlikler örnek görseller (Şekil 116 ve Şekil 117) karşılaştırıldığında da ortaya çıkmaktadır.



Şekil 116, Betty Boop There's Something About a Soldier (1934) çizgi filminden bir kare.



Şekil 117, AstroBoy (1963) serisinin 1. Bölüm'den kareler.

Betty Boop (Şekil 116) ve Astro Boy (Şekil 117) canlandırma serilerine ait örnekler incelendiğinde, Astro Boy serisine ait temel tasarım biçimlerinin (Gözler başta olmak üzere kulak, burun, kol, ellerin stilizasyonu gibi) oluşturulurken Osama Tezuka'nın Betty Boop canlandırma serisinin tasarım yapısından etkilenmiş olduğu gözlemlenmektedir. İki çizgi film de de aynı sadeleştirme yöntemleri kullanılarak

oluşturulmuş ana ve yardımcı karakterler yer almaktadır. Bu sadeleştirme yöntemlerinin farklı oran orantılar ile bir araya gelmesi sayesinde aynı üsluba sahip ancak farklı karakterler oluşturulmuştur.

Astro Boy serisindeki karakterlerin tasarım yapıları dışında hareket ediş şekillerinde de döneminin A.B.D. canlandırma yapılarını gözlemlemek mümkündür. Modern çizgi canlandırma örneklerinde, yumuşak gerçek dışı akıcı hareketlerden oluşan bu canlandırma biçimi Amerika'da üretilen örneklerde yerini yumuşak hareketli ancak gerçekçi bir canlandırmaya bırakırken, Japonya ve komşu ülkelerinde üretilen çizgi canlandırma örneklerinde ani hareketler ve durağan sahnelerle bıraktığı gözlemlenmektedir. Kendisinden sonraki pek çok yapıyı etkileyerek (pek çok animede yer alan iri gözler gibi) belirgin bir anime üslubunun oluşmasına katkı sağlamış olan Astro Boy, modern anime üslubunun ilk örneği kabul edilebilir. Anime stilizasyonu Astro Boy'dan itibaren gelişerek ilerlemiştir.

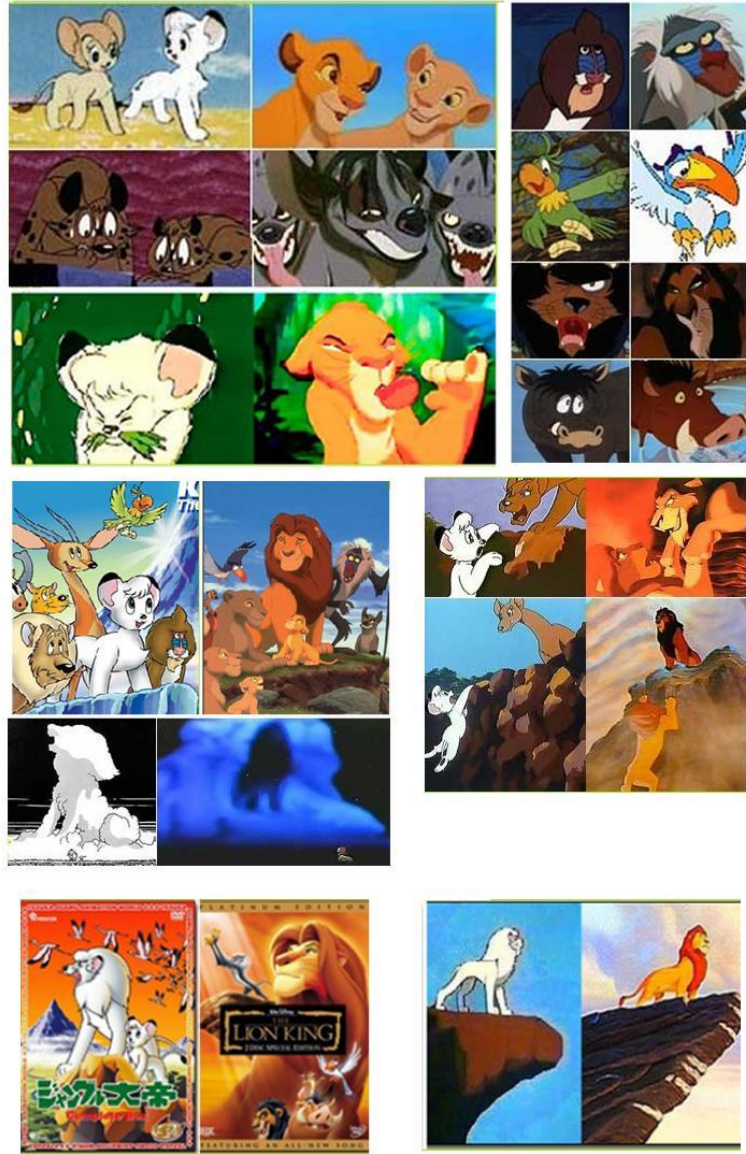
Tetsujin 28, Tetsujin 28-go yada Amerikada yayınlandığı adı ile Gigantor 1963-1965 yılları arasında Japon televizyonlarında yayınlanmıştır. Dev robot karakterlerin yer aldığı ilk anime serisidir (Camp ve Davis, 2011: 180). Gigantor anime serisinin yayın hayatına katılması ile anime üslubunun önemli bileşenlerinden olan ve çok çeşitli örneği bulunan, içerisinde karakter olarak dev robotların yer aldığı mecha anime türü ortaya çıkmıştır.



Şekil 118, Tetsujin 28 (1963) Struggle at the South Pole (1. Sezon 1. Bölüm) bölümüne ait kareler.

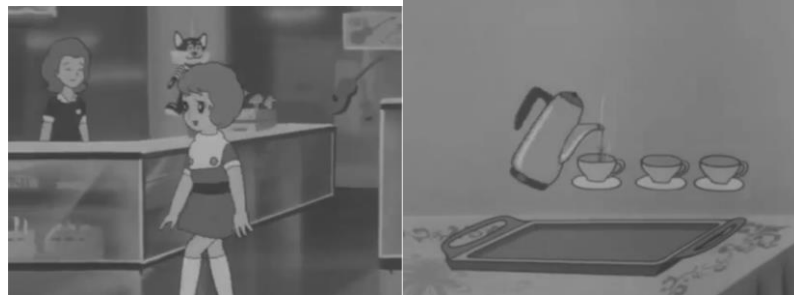
Kimba The White Lion (Beyaz Aslan Kimba, 1965) ilk renkli anime serisi olarak televizyonda yayınlanmıştır. Pek çok ülkede yayınlanan çizgi film serisi dünya çapında da başarı kazanmıştır. 1966'dan 1978 yılına kadar A.B.D.'de yayınlanan seri, A.B.D.'de de büyük başarı kazanmıştır. A.B.D. menşeli canlandırma stüdyosu Disney'in 1994 yılında yayınlanan Aslan Kral (The Lion King, 1994) başarılı canlandırma filmine konu

açısından pek çok benzerlik taşıması çeşitli çalışmalarda yer almıştır (Patten, 2004: Sayfa No Yok) (huffingtonpost.com: ‘The Lion King’ Copied). Astro Boy’un da yaratıcısı olan Tezuka’nın eseri Kimba the White Lion’dan, A.B.D. li canlandırma stüdyosu Disney’in (kabul etmemekle birlikte) muhtemelen etkilenmiş olması, canlandırma sanatı üreten stüdyoların birbirleri ile karşılıklı olarak gerçekleşen etkileşimlerini göstermektedir.



Şekil 119, Kimba The White Lion (Solda) ve The Lion King(Sağda) çizgi filmlerine ait karşılaştırmalı görsel.

Mahōtsukai Sarī (İng. Little Witch Sally. 1966), yayına başladığında Anime üslubunun karakteristik özelliklerini oluşturan bir adım daha atılmıştır. Serinin ana karakteri olan Sally dünyaya insanları araştırması ve aralarına karışması için gönderilmiş, sihirli güçleri olan küçük bir kız çocuğudur. Küçük bir cadı olan Sally'nin fantastik maceraları ile Anime dünyasına hem büyü ve fantazi konusu dahil olmuştur hem de odağına dışı bir karakteri koyması ile Anime izleyici kitlesini genişletmiştir. Sally karakteri ile ilk kez dışı bir ana karakter animede yer bulmuştur. 15 yaş altı oğlan çocuklarını hedef alan ve shounen türü olarak adlandırılan anime türüne alternatif olarak 15 yaş altı kız çocuklarını hedef alan shojo anime türü oluşmaya başlamıştır (Denison, 2015: 85). Animenin birbirinden farklı örnekler ile zenginleşerek çeşitlenmesi geniş kitlelerin beğenisini kazanmasının nedenlerinden biridir.



Şekil 120, Mahōtsukai Sarī (1966) 1. Bölüm'den (Jpn.Kawaī Majo ga Yattekitā İng. Here Comes the Cute Witch) iki kare.

Cyborg 009 (1966) aynı isimli 1964 yılına ait mangadan uyarlanmıştır. Seri 9 adet birbirinden farklı süper güçlere sahip android karakterden oluşan süper kahramanlar takımını konu almaktadır (Clements ve McCarthy, 2006: 123). Cyborg 009 yayınlanmadan bir yıl önce 1963 yılında ilk kez yayınlanan ve süper güçlere sahip mutant kahraman grubunu konu alan ünlü X-men çizgi roman serisini çağrıştıran ana fikri ve James Bond benzeri yapısı ile başarılı bir karışım yakalamış, böylece uluslararası üne kavuşmuştur. 2001 yılında yeniden anime çizgi film serisi olarak uyarlaması ve izleyiciler ile buluşması da başarısının süre geldiğinin göstergesidir. Cyborg 009 ile Anime çeşitli süper güçlere sahip karakterlerden oluşan takım fikri ile tanışmıştır.



Şekil 121, Cyborg 009 (1966) Intro'sundan kareler.

Toiga Masuku (İng. Tiger Mask. 1969) adlı dövüş temalı mangadan uyarlanan animedir. 1969 yılında yayınlandığında, mangalarda kullanılan abartılı çizim şekillerini animeye taşıyarak (özellikle dövüş ve aksiyon sahnelerinde) anime üslubuna yeni bir görsel bileşen kazandırmıştır (Condry, 2013: 100). Üretilmiş pek çok dövüş temalı animede, özellikle dövüş sahnelerinde, karakterlerin çizimlerinin Toiga Masuku anime serisine benzer şekilde dönüşerek kavgalarını gerçekleştirdiğini gözlemlemek mümkündür.



Şekil 122, Toiga Masuku (Tiger Mask) 1969 pilot bölümden (Jpn.Kiiroi akuma İng.The Yellow Devil) iki kare.

Ashita No Joe (1968) mangadan animeye uyarlanmış boks temalı bir anime serisidir (Clements ve McCarthy, 2006: 665). Sağladığı ticari başarı ile anime üslubunda sıkça işlenen spor konusunun popüler bir tema haline gelmesine katkı sağlamıştır.



Şekil 123, Ashita No Joe (1968) 1. Sezon 1. Bölüm'den (Are ga yajū no me) iki kare.

Dororo (1969), Astro Boy'un yaratıcısı Osamu Tezuka'nın kendi mangasından animeye uyarladığı, korku teması ve şiddet görselleri ile animenin konu yelpazesinin gelişmesine katkıda bulunmuştur (Clements ve McCarthy, 2006: 159). Etkileyici bir sinematik anlatıma sahip olan seri incelendiğinde, Akira Kurosawa filmlerinde görmeye alışık olduğumuz şekilde arka planın ve hava şartının karakterin ruh durumunu anlatmakta etkili bir şekilde kullanıldığını gözlemlenmektedir.



Şekil 124, Dororo (1969) 1. Bölümden (Hyakki maru no maki sono ichi - The Tale of Hyakkimaru Part 1) kareler.

Lupin III (1971) ünlü Fransız kurgusal hırsız Arsene Lupin'in torunu olan altın kalpli hırsız 3. Lupin'i konu alan animedir (Clements ve McCarthy, 2006: 380). Anime televizyon serisi olarak defalarca orjinal mangasından uyarlanmış seri, pek çok defa uzun metraj çizgi film olarak sinemaya ve hatta video oyununa da uyarlanmıştır (wikipedia.org: Lupin the 3rd). Ünlü anime yönetmeni Hayao Miyazaki'nin yönetmenlik kariyerine başlamasına da vesile olmuş olması bu serinin anime tarihi açısından bir başka önemidir. Lupin III'ün televizyon serisinde çeşitli bölümlerin yönetmenliğini üstlenen yönetmen Miyazaki ardından ilk sinema filmi Rupan sansei: Kariosutoro no shiro (1979)

yönetmiştir (Clements ve McCarthy, 2006: 380). Uzun süreli bir başarı yakalayan Lupin III anime tarihinin önemli yapıtları arasındadır.



Şekil 125, Lupin III (1971) serisinden kareler.

Lupin III anime serisine ait karakter tasarımları incelendiğinde, karakterlerin giyim çözümlmeleri, el ve parmak yapıları, uzun ve köşeli yüz hatları Corto Maltes (İtalya, 1967) gibi avrupa çizgi romanlarında ki karakterleri anımsatmaktadır.

1972 yılında mushi production kapanmış ve buradan ayrılan sanatçılar iki önemli anime stüdyosu olan Madhouse ve Sunrise animasyon yapım şirketlerini kurmuşlardır (Novielli, 2018: 64). 2018 yılı itibari ile halen çeşitli anime projeleri üretmeye devam eden bu iki canlandırma stüdyosu anime üslubunun gelişmesinde rol oynamış çok sayıda projeye de imza atmışlardır.

Mazinger Z (A.B.D. de ki adı ile TranZor Z), 1972’de Japonyanın ünlü manga dergisi Shounen Jump ta yayınlanan, ardından gene 1972 yılında Tv serisine uyarlanan animedir. Kendinden sonra gelen mecha türündeki animelere olan etkisinden dolayı anime tarihi için önemli bir yere sahiptir. İlk sürücüsünün içerisine girerek kontrol ettiği dev robot fikrine sahip olan anime mecha seridir. Ayrıca pek çok animede örneği daha sonradan da kullanıldığı üzere, ana karakter dev robota ait hareketleri kontrol ederken bu hareketlerin adını yüksek sesle söylemektedir (Clements ve McCarthy, 2006: 404). Anime üslubuna kattığı robot ve sürücüsünün tek vücut olma fikri ile Mazinger Z çarpıcı tasarımlara sahip süper kötüler ile anime üslubunun gelişmesine katkı sağlamıştır.



Şekil 126, Mazinger Z (TranZor Z) 1972 1. Bölüm'den (The Birth of the Miraculous Robot) kareler.



Şekil 127, Mazinger Z Animesinin 1972 yılındaki haline ait tanıtım görseli.



Şekil 128, 2009 yılındaki yeniden uyarlamasına ait tanıtım görseli.

Doraemon, 1969 yılında manga olarak çıkmıştır. 1973 yılında ilk kez anime serisine uyarlanmış ve kısa süre yayında kalmıştır. Uzun süreli yayını 1976 yılından başlayarak 2005 yılına kadar sürmüştür ve toplam 1779 (imdb.com: Doraemon Episode List) bölüm içermektedir. 67'nin üzerinde video oyunu 100 milyonun üzerinde manga cildi satışı 5.5 milyar doların üzerindeki satış hakları geliri (wikipedia.org: Doraemon) ve 64 uzun metraj anime uyarlaması (wikipedia.org: List of Doremon Films) ile tarihte büyük kazanç elde etmiş olan anime serilerindendir.



Şekil 129, Doraemon (1973, 1976) 1. Bölüm'den (Jpn. Yume no Machi Nobitarando, İng. Dream Town, Nobita Land) kareler.



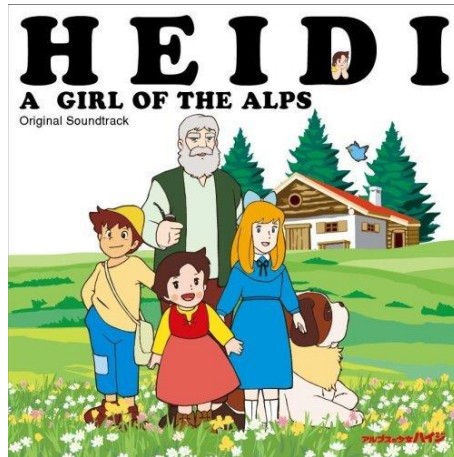
Şekil 130, Doraemon anime serisine ait tanıtım görseli.

İki boyutlu grafiksel tasarımı ile Doraemon karakterleri anime karakterlerinde sıklıkla görülen görsel kodları barındırmamakla birlikte en başarılı animelerden biri olma özelliğini taşımaktadır. Doraemon karakterleri pek çok farklı projeyi bünyesinde barındıran anime dünyasının farklı görsel üsluplara da yer verebildiğine iyi bir örnek oluşturmaktadır.

Arupusu no shôjo Haiji (İng. Heidi: A Girl of the Alps, Tr. Heidi), 1974 yılında çekilen ve dünyaca ünlü olmuş anime serisidir. Seriyi aslen Isao Takahata yönetmek ile birlikte, anime tarihinde önemli projelere imza atan Yoichi Kotabe, Toyoo Ashida, Yoshiyuki Tomino ve Hayao Miyazaki gibi anime yönetmenleri de farklı bölümlerde çeşitli görevler üstlenerek katkı sağlamışlardır (imdb.com: Heidi). Heidi nin beklide kendinden önce gelen animelerden ayıran en önemli özelliği Studio Ghibli filmlerinde görmeye alışık olduğumuz naif, iyi niyetli ve derinliğe sahip karakterlerin başından geçen hikayeler olmasıdır.



Şekil 131, Arupusu no shôjo Haiji (İngilizce adı ile Heidi: A Girl of the Alps veya Türkiye’de bilinen adı ile Heidi) 1974 1. Sezon 1. Bölüm’den (Jpn. arumu no yama he, İng. To the Alp mountains) kareler.



Şekil 132, Heidi serisine ait karakterlerin tasarımlarını gösteren tanıtım görseli.

Heidi animesine ait karakteri, çerçeveleri tamamlanmadan oluşturulmuş gözler ve kimi zaman sadece bir çizgiden oluşan ağızlar ile anime üslubuna uygun şekilde sadeleştirilmiştir. Karakterlerin detaydan arınmış kostümleri, seriyi canlandırmayı kolaylaştırırken bu özelliği ile klasik anime üslubundan uzaklaştırmaktadır. Serinin

bölümleri incelendiğinde de anime Tv serilerinden daha yoğun bir şekilde, anime film veya OVA’larda (video ortamı için üretilen görece yüksek bütçeli animeler) gözlemleyebileceğimiz seviyede canlandırma içermektedir. Karakterlerin görece basit şekilli ve detaysız tasarlanmış kostümleri, düşük bütçeli olan televizyon ortamında karakterlerin görece fazla miktarda hareket etmesine imkan sağlamıştır. Heidi projesinde sahne düzenlemesi, sahne tasarımı, arka plan gibi görevlerde yer alan Hayao Miyazaki’nin, (imdb.com: Hayao Miyazaki) ileride Stüdyo Ghibli çatısı altında yöneteceği filmlerde kullanacağı (başrolde küçük bir kız çocuğunun olması, karakterlerin akıcı hareketleri, renk paleti, derin duygusal insan ilişkileri gibi) sanatsal tercihler bu projede gözlemlenmektedir.

Uchû senkan Yamato (İng. Space Battleship Yamato veya Star Blazers, 1974) İlgi çekici konusu ve devamlı gelişen birbirini takip eden istikrarlı olaylar zincirinden oluşan senaryo yapısı ile başarılı bir space opera türünde animedir (Clements ve McCarthy, 2006: 611) Elde ettiği uluslararası başarı ile space opera konusunun anime tarzına katılmasında etkili olmuştur.



Şekil 133, Uchû senkan Yamato (İngilizce adı ile Space Battleship Yamato veya Star Blazers, 1974) 1. Bölüm’den (SOS chikyuu!! Yomigaere Uchuu senkan Yamato!) kareler.

Candy Candy (Tr. Şeker Kız Candy, 1976) Uluslararası başarı yakalamış bir başka shoujo (genç kızlara hitap eden) anime’dir (Clements ve McCarthy, 2006: 84). Ticari başarısı shoujo anime örneklerinin artmasına katkı sağlamıştır.



Şekil 134, Candy Candy (Türkiye’de bilinen adı ile Şeker Kız Candy, 1976) 1. Bölüm’den (Jpn. Nagenawa Jozu no Suteki na Ko, İng. A pretty, lassowielding girl) kareler.

Şeker Kız Candy’de yer alan karakter tasarımlarının kıyafetlerinin modellerine ve detay zenginliğine büyük özen gösterilmiştir. Detaylı giysiler genellikle sınırlı hareket içeren canlandırmaların kullanıldığı anime üslubunun karakteristik özelliklerinden biridir. Karakterlerin göz yapıları incelendiğinde, geleneksel anime üslubuna uygun şekilde yuvarlak ve iri olduğu gözlemlenmektedir. Pek çok animede yine örneğine rastlandığı üzere ana karakterin saçı biçim ve renk olarak diğer karakterlerden belirgin şekilde ayrılmaktadır.

Uchu Kaizoku Captain Harlock (İng. Captain Harlock: Space Pirate, 1978) pek çok ülkede yayınlanarak uluslararası başarı sağlamış bir başka anime serisidir.



Şekil 135, Uchu Kaizoku Captain Harlock (A.B.D. de ki adı ile Captain Harlock: Space Pirate, 1978) 1. Bölüm’den (Jpn. Uchuu ni Hatameku Kaizokuki, İng. The Jolly Roger of Space) kareler.

Uchu Kaizoku Captain Harlock karakterleri ince parmakları uzun yüzleri saç stilizasyonları, başroldeki erkek karakterin dahi vücut yapısının zarif ve ince olması ile

kendisine has bir estetiğe sahiptir. Bu tarz estetik vücut yapılarına da manga yapıtlarında sıkça karşılaşılmaktadır.

Kido Senshi Gundam (İng. Mobile Suit Gundam, 1979), dev savaş robotlarını kullanan insanları konu alan seri uluslararası başarı yakalamış bir başka anime serisidir. Gundam anime serisinin içerisinde yer alan robot giysi karakterleri kendi başlarına bir karakter olmaktan ziyade diğer savaş aletleri gibi birer araçtır. Mobil savaş giysileri olarak anılan bu makineler tank ve uçaklar gibi seri halde üretilmektedirler. Prototip olarak üretilen ve seri üretime geçmeyen modeller bu duruma aykırıdır. İçerisinde yer alan dev robot savaş gemilerinin askeri görevi ile Gundam ilk Real Robot seri sayılmaktadır (Clements ve McCarthy, 2006: 256). 1.000 çeşidin üzerinde farklı Gundam modeli, 8 uzun metraj anime filmi, 400'ün üzerinde bölümü bulunan yedi televizyon serisi, romanlar, mangalar, video oyunları ve oyuncakları ile 5 milyar doların üzerinde bir gelir elde etmiştir. (web.archive.org: Bandai Expands Gundam) Oyuncak pazarı ve anime sektörünün, birbirinin başarısını etkilemesi açısından etkileyici bir proje olan Gundam serisi yıllar boyunca sürdürdüğü başarısı ile anime üslubunun önemli eserlerindendir.



Şekil 136, Kido Senshi Gundam (İngilizce adı ile Mobile Suit Gundam, 1979) 1. Bölüm'den (Gundam Rises Upon the Earth!! - gandamu daichi ni tatsu !!) kareler.



Şekil 137, Mobil Suit Gundam - The Threat of Zeon (2002) tanıtım görseli.

Mobil Suit Gundam serisi, farklı yıllarda yenilenen tasarımları ile izleyicinin karşısına çıkmıştır. Mobil Suit Gundam serisi yapıtları daima Anime üslubunda olmasına karşın, yıllar içerisinde çağının popüler anime üslubu göz önüne alınarak yenilenmiştir. (Şekil 137)

Lupin III: Cagliostro no Shiro (İngilizce adı ile The Castle of Cagliostro, 1979), Lupin III serisine ait uzun metraj anime filmidir (Clements ve McCarthy, 2006: 91). Bu filmin önemi Hayao Miyazaki'nin ilk yönettiği film olmasıdır. Miyazakinin sonraki filmlerinde de sıkça karşılaştığımız detaylı bir şekilde canlandırmaları gerçekleştirilmiş mekanik sahneler, dev bir mekan ilişkisi, karakterlerin masum halleri ve özgün tasarımlı bir uçak ile geçen hava sahneleri gibi kodlar bulunmaktadır.



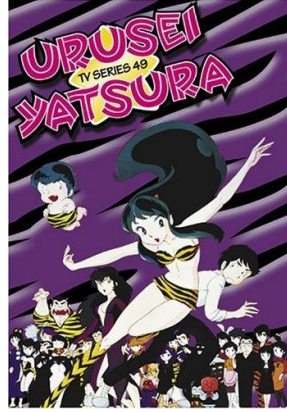
Şekil 138, Lupin III: Cagliostro no Shiro (İng. The Castle of Cagliostro, 1979) filminden kareler.

Urusei Yatsura (1981), 1978 te yayınlanmaya başlayan mangasından uyarlanan anime, anime üslubunun mizahi yönünü kazanmasına büyük katkı sağlamış komedi temalı bir seridir. Üstün nitelikli seksi bir dişi uzaylının yanlış anlama sonucu ergen bir çocuk ile olan romantik ilişkisinden oluşan komediyi seri merkezine oturtmuştur. Benzer

konulu pek çok animenin öncüsü kabul edilmektedir (Clements ve McCarthy, 2006: 693). Çok belirgin özelliklere sahip gibi görünen bu konunun benzeri temaların kendinden sonra gelen çeşitli anime serilerinde (Oh My Goddess! gibi) tekrar kendisini göstermesi sayesinde anime üslubunun belirgin tematik özellikleri arasına girmiştir.



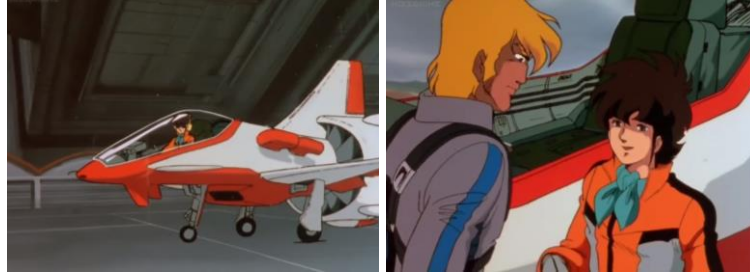
Şekil 139, Urusei Yatsura (1981) 1. Sezon 1. Bölüm'den (I'm Lum the Notorious! - Uwasa no RAMU-chan Datcha!) kareler.



Şekil 140, Urusei Yatsura televizyon serisine ait tanıtım görseli.

Cinsel temalı mizahı ve aksiyonu slapstick komedi (abartılı hareketlerle oynanan komedi) ile bir araya getiren başarılı anime dizisi Urusei Yatsura, ilerleyen yıllarda benzer kişilik özelliklerini başka animelerde görebileceğimiz ürkek, sakar ve naif yapıları nedeni ile komik ve sevecen kişilikli karakterler oluşturmuştur.

Macross (1982), uzayda geçen, dev robot ve savaş gemilerinin içinde yer aldığı serilere başarı ile romantik insan ilişkisini eklemiş bir seridir. Yakaladığı büyük başarıdan dolayı defalarca tekrar uyarlanan seri anime tarzı için önemli bir yere sahiptir (Clements ve McCarthy, 2006: 385). Macross, özellikle kolaylıkla oyuncağa dönüştürülebilir olan robot ve uzay gemilerinin yer aldığı animelerin popülerleşmesine başarısı ile katkıda bulunmuştur.



Şekil 141, Macross (1982) 1. Bölüm'den (Booby Trap) kareler.

Captain Tsubasa (1983), İlk futbol temalı anime olmamakla birlikte elde ettiği geniş başarı ile tarihte yerini almıştır (Clements ve McCarthy, 2006: 88). Sağladığı uluslararası başarı ile spor konusunun anime serileri arasında popülerleşmesine katkı sağlamıştır.



Şekil 142, Captain Tsubasa (1983) 1. Bölüm'den (İng. Flap the wings to the sky, Jpn. Oozora he habatake) kareler.

Dallos (1984), Robert Heinlein in yazdığı The Moon Is a Harsh Mistress kitabından devşirilmiş senaryosu ile televizyon serisi olarak planlanan anime projesi ardından çeşitli nedenler ile doğrudan videoya çıkartılmıştır. Bu yapısı ile ilk OVA (Original Video Animation) olma özelliğini taşıyan anime serisidir (Clements ve McCarthy, 2006: 129). Dallos anime serisi, ticari ve sanatsal anlamda başarılı olamamakla birlikte OVA yayın şeklini ortaya çıkartmıştır. Televizyon dışında yeni bir yayın ortamına kavuşan anime, bu sayede daha yüksek yapım kalitesine sahip örnekler ortaya çıkartabilmiştir. Video ortamı animeler için ticari risk taşıyan deneysel projelerin üretilebilmesine de olanak sağlamıştır.



Şekil 143, Dallos (Tv. Serisi, 1984).

Tenshi no tamago (İngilizce adı ile Angel's Egg, 1985), Kendine has atmosferi olan mavi ve beyaz renklerinin silüet estetiği ile başarılı bir şekilde birleştirildiği fantastik bir anime film eseridir. Karakterlerin detaylı ve kendilerine özgü saç yapıları ve yüz şekilleri anime üslubunda olan çeşitliliğin gözlemlenmesi açısından da önemlidir. Başarılı deneysel bir anime proje olarak kendinden sonra gelen eserlere de yol gösterici olma özelliği taşımaktadır.



Şekil 144, Tenshi no tamago'dan (İng. Angel's Egg, Film, 1985) kareler.

Dragonball (1986), 1984 yılında manga olarak başlayan seri animeye uyarlanması ile uluslararası başarı yakalamıştır. Daha sonraki yıllarda da ticari anlamda başarılı olmuş pek çok örneği oluşacak olan dövüş sanatları temalı anime serilerindendir (Clements ve McCarthy, 2006: 161). Dövüş sanatlarını içeren sahneleri, komedi ve macera unsurlarını başarı ile bir araya getiren seri uluslararası başarı kazanarak benzeri (One Piece, Naruto gibi) projelerin de öncüsü olmuştur.



Şekil 145, Dragonball (1986) 1. Bölüm'den ("Bulma and Son Goku" / "The Secret of the Dragon Balls", "*Buruma to Son Gokū*") kareler.



Şekil 146, Dragon Ball serisine ait karakterleri gösteren tanıtım görseli.

Sevimli ve olağanüstü güçlü ana karakteri, birbirinden farklı tasarım ve kişiliğe sahip zengin karakterler kadrosu, yaratıcı mekan ve araç tasarımları, ilgi çekici olay örgüsü ve dövüş sahneleri ile izleyicisine etkileyici bir deneyim sunan seri, tüm dünyada yıllarca süren bir başarı elde etmiştir.

Kaze no tani no Naushika (A.B.D. deki adı ile Nausicaa of the Valley of the Wind, Türkiye'deki adı ile Rüzgarlı Vadi, 1984), Hayao Miyazaki'nin kendi yazıp çizdiği mangasından uyarlanan ve ilk kendi özgün projesi olan anime sinema filmidir (Clements ve McCarthy, 2006:444). Rüzgarlı Vadi anime için tarihsel dönüm noktalarından biridir. Rüzgarlı Vadi filminin gişe başarısı, dünyada canlandırma sineması denince başta gelen stüdyolardan olan Stüdyo Ghibli'nin 1985 yılında kurulmasına ön ayak olmuştur (Clements ve McCarthy, 2006: 625). Stüdyo Ghibli ürettiği başarılı projeler ile anime üslubunu hem dünyaya tanıtmış hem de animenin estetik ve içeriksel gelişimine katkı sağlamıştır.



Şekil 147, Kaze no tani no Naushika'dan (A.B.D. deki adı ile Nausicaa of the Valley of the Wind, Türkiye'deki adı ile Rüzgarlı Vadi, 1984) kareler.



Şekil 148, Rüzgarlı vadi Anime Filmi tanıtım görseli.

Rüzgarlı Vadi filminin başrolünde, Hayao Miyazaki'nin diğer yapıtlarında da olduğu gibi kahraman olarak genç bir kız vardır. Güçlü ve bağımsız bir karaktere sahip kadın kahraman şiddete mümkün olduğunca başvurmadan doğa ile dost bir şekilde zorlukların üstesinden gelir.

Megazone 23 (1985), üretildiği çağın yükselen cyberpunk havasını, anti kahraman başrol karakteri ile başarılı bir şekilde yakalamıştır. Doğrudan OVA olarak çıkan proje hatırı sayılır bir ticari başarıya ulaşmıştır (Clements ve McCarthy, 2006: 223). Megazone 23 OVA projesinin gerçekleştirilmesi ve ticari başarı sağlaması anime tarihi açısından önemli bir tetikleyici olmuştur. Megazone 23 projesi ile anime sinemasının gelmiş geçmiş en iyi örneklerinden kabul edilen Akira Anime film projesi arasında ilgi çekici bir ilişki gözlemlemek mümkündür. 1982-1990 yılları arasında AKIRA (Megazone 23 OVA projesi ilk filminden üç yıl önce) manga serisi olarak yayınlanmış ve 1988 yılında (Megazone 23 OVA projesinin ilk filminden üç yıl sonra) anime sinema filmi yayınlanmıştır (wikipedia.org: Akira (manga)). Birbirini takip eden çıkış tarihlerinden de gözlemlenebildiği üzere Megazone 23 ve AKIRA birbirine yakın yıllarda anime severlerin beğenisine sunulmuş projelerdir. Paralel bir zaman çizelgesi ile yapılmış olmalarının dışında iki proje içerik olarak pek çok ortak nokta paylaşmaktadır; ana karakter bir anti kahramandır, ana karakter motorcu bir isyankar olarak başını aşan işlere bulaşp büyük bir devlet komplosunun içerisinde kalmıştır. Ana karakter dışında olayların gelişmesinde önemli bir rolü olan savaş yanlısı askeri figürün, seçilmiş yönetimi düşürmeye yönelik bir darbe planlaması gibi iki proje arasında çeşitli benzerlikler bulunmaktadır (countzeroor.com: re watch of akira). Benzer kişilik yapısında karakterleri, konuları ve atmosferi barındıran iki proje bahsettiğimiz benzerlikler dışında birbirlerinden oldukça farklı hikaye gelişimlerine ve üretim kalitesine sahiptirler.



Şekil 149, Megazone 23(1985) filminden kareler.

Tenku no Shiro Laputa, (İng. Laputa: Castle in the Sky, Tr. Gökteki Kale, 1986), Studio Ghibli'nin ürettiği ilk filmidir. Hayao Miyazaki projenin yazarlığını ve yönetmenliğini başarı ile gerçekleştirmiştir. (Clements ve McCarthy, 2006: 90) Rüzgarlı Vadi filminden bahsederken Miyazaki filmine özgü bir şekilde saydığımız nitelikleri bu filmde de gözlemlemek mümkündür.



Şekil 150, Tenku no Shiro Laputa, (İng. Laputa: Castle in the Sky, Tr. Gökteki Kale, 1986).

Ôritsu uchûgun Oneamisu no Tsubasa (İngilizce adı ile Royal Space Force: Wings of Honneamise, 1987) (Clements ve McCarthy, 2006: 726). alternatif bir dünyada geçen senaryosu ve dünyamızdakine paralellik göstermekle birlikte baştan aşağı tüm eşya, giysi ve makinelerin alternatif bir şekilde tasarlandığı yüksek bütçeli bir anime filmidir. Herhangi bir manga veya televizyon serisinden uyarlanmayan sinema filmi için baştan aşağı yeni bir dünya tasarlanması gerekmiş bu durum da yapımın bütçesini arttırmıştır. Yapımın bütçesini arttıran bir başka neden de içerisinde yer alan animasyonların (özellikle patlama gibi efekt içeren animasyonların) yüksek kalitesidir. Royal Space Force: Wings of Honneamise, bu özelliği ile yüksek bütçeli başka yapımlar için yol gösterici bir eser olmuştur. Çalışmamız için özellikle ilgi çekici bir özelliği ise Royal Space Force: Wings of Honneamise' nin sahip olduğu zengin tasarımlardır. Tasarımların kendisine özgü yapıları nedeni ile karakterlerin giyiniş ve eşyaları filmdeki ilgi çekici karakter tasarım noktalarıdır. Eser görsel özelliklerinin yanı sıra karakterlerin yazılı özellikleri ile de kendinden önce gelen ve hatta güncel pek çok eserden ayrılmaktadır. Özellikle başrol karakterinin anti kahraman yapısı ve karakterinin çeşitli

kusurlara sahip olması, karakteri tekdüze bir canlandırma karakter olmaktan kurtararak gerçekçi insan yapısına yaklaştırmıştır. Ana karakterinin görsel tasarım ve karakter yapısı kadar projenin içerisinde kullanılan zenginleştirici karakter tasarım bileşenleri de çalışmayı ilgi çekici kılmaktadır.



Şekil 151, Ôritsu uchûgun Oneamisu no Tsubasa'dan (İngilizce adı ile Royal Space Force: Wings of Honneamise, 1987) kareler.

Akira (1988), pek çok kaynaktan gelmiş geçmiş en iyi anime olarak belirtilen uzun metraj anime filmidir. Eser içerisinde animelerde görmeye alışık olmadığımız seviyede kaliteli karakter animasyonları bulundurmaktadır. Özel efekt animasyonlarında kullanılan detaylar yapının bir başka etkileyici animasyon özelliğidir. Karakterlerin detaylı tasarımlarından aynı şekilde detaylı bir şekilde tasarlanmış arka planlara kadar Akira, her açıdan başarılı tasarımları, yüksek kalitede üretilmiş canlandırmaları, etkileyici konusu ve sinematografisi ile anime sanatının başta gelen örneklerindendir. Akira kazandığı uluslararası başarı ile anime üslubunun uluslararası bilinirliğinin artmasını sağlarken sahip olduğu üst üretim kalitesi ile de anime üslubuna yeni bir kalite çıtası belirlemiştir.



Şekil 152, Akira'dan (1988) filminden kareler.



Şekil 153, Akira tanıtım görseli.

Akira mangadan uyarlama bir proje olduğu kadar mangası da animeden uyarlanan bir projedir. Bu durumun nedeni Akira projesinin filminden önce manga olarak başlaması ancak anime filmin gerçekleştirilmesinden iki yıl sonra mangasının tamamlanabilmesidir. Hem filmin yönetmeni hem manganın yazar ve çizeri olan Katsuhiro Ôtomo, eseri iki ayrı medyumda paralel bir şekilde olgunlaştırarak hayata geçirmiştir. Akira bu yapısı ile hem anime hem manga tarihi açısından önemli bir yer tutmaktadır. Eserin ticari başarısı ve sanatsal özellikleri bu birbirine paralel iki sanat kolu açısından da haklı bir öneme sahip olmasını sağlamıştır. Yıllar içerisinde olgunlaşarak gelişen proje içerisinde bulunan karakterlerin başarılı bir şekilde derinlik kazanmasına da olanak sağlamıştır. Akira filmindeki karakterlerin eserin geçtiği alternatif bir gelecek olan Neo Tokyo ile ilişkileri ve şehrin kaotik yapısı ile paralel olarak şekillenmiş detaylı kişilikleri, eseri özel kılan önemli unsurlardan birdir. Karakterler içerisinde bulundukları şehrin kültürel, mimari, politik yapısı ve bu yapıların karakterlerin davranışlarını getirdiği noktalar karakterlerin kurmaca distopik evrendeki inandırıcılıklarını arttırmaktadır.

Tonari no Totoro (İng. My Neighbor Totoro, Tr. Komşum Totoro, 1988), Japon anime sektörünün önde gelen stüdyolarından Ghibli stüdyosunun ürettiği, Hayao Miyazaki'nin yönettiği başarılı anime yapımdır. (imdb.com: My Neighbor Totoro) Halen filmin ana karakterlerinden Totoro Studio Ghibli'nin logosu olarak kullanılmaktadır.



Şekil 154, Tonari no Totoro'dan (İng. My Neighbor Totoro, Tr. Komşum Totoro, 1988) kareler.

Hotaru no Haka (İng. Grave of the Fireflies, Tr. Atesböceklerinin Mezari, 1988) Isao Takahata'nın yönettiği, Akiyuki Nosaka'nın kendi gerçek hikayesinden yola çıkarak yazdığı aynı adlı romanından uyarlama olan Studio Ghibli üretimi eser savaş ve dram temalıdır (imdb.com: Grave of the Fireflies). Eserde yer alan karakterlerin hayatları ve çektiği sıkıntılar detaylı bir şekilde işlenerek, izleyici ile karakterlerin derin bağlar kurması sağlanmıştır.



Şekil 155, Hotaru no Haka'dan (İng. Grave of the Fireflies, Tr. Atesböceklerinin Mezari, 1988) kareler.

Sailor Moon (Tr. Ay Savaşçısı, 1992), Uluslararası başarıya ulaşarak öne çıkan bir başka seridir. Bir grup liseli genç kızın mistik yeteneklere kavuşarak dünyayı korumalarını konu alan seri, sihirli yeteneklere sahip dönüşen kadın savaşçı temasının anime üslubunun bir parçası olmasını sağlamıştır.



Şekil 156, Sailor Moon (1992) serisinden kareler.



Şekil 157, Sailor Moon Crystal (2014) serisinin 1. Bölümünden (Usagi) kareler.

Kôkaku Kidôtai (İng. Ghost in the Shell, Tr. Kabuktaki Hayalet, 1995), (imdb.com: Ghost in the Shell) kendinden sonra üretilen animeleri hem içerik hem tasarım olarak etkilemiş anime üslubuna şekil veren başarılı yapıtlardandır. Japonya'nın 1980'lerin sonunda girdiği ekonomik krizden çıkması ile yeniden yüksek bütçeli ve deneysel yapıtların üretilebilmesi sayesinde Kabuktaki hayaletin yapımı mümkün olmuştur. Filmde başarı ile gerçekleştirilmiş aksiyon sahneleri, detaylı ve gerçekçi görsel tasarımlara sahip karakterler, filmin kendine has renk paleti ve yetişkinlere yönelik macera, aksiyon ve çıplaklığı bir araya getirmesi, yaratıcı senaryosu ve yenilikçi sinematografisi ile birleşerek anime tarihinin en başarılı yapıtlarından biri olmasını sağlamıştır.



Şekil 158, Kôkaku Kidôtai (İng. Ghost in the Shell, Tr. Kabuktaki Hayalet, 1995).

Shin Seiki Evangelion (İng. Neon Genesis Evangelion, 1995) insanlar tarafından içerisine girilerek (bir nevi organik birleşme ile) kontrol edilen dev robotların yer aldığı uluslararası üne kavuşmuş anime tv serisidir. İçerisinde yer alan kişiler, dev robotlar ve melek olarak anılan dev uzaylı(?) düşmanlar olsun, tüm karakterler oldukça rahat görsel

okunurluğa sahip başarılı tasarımlardır. Uluslararası başarı yakalayarak anime üslubunun dünya çapında beğenilmesine katkı sunmuş bir diğer projedir.



Şekil 159, Shin Seiki Evangerion (İng. Neon Genesis Evangelion, 1995) serisinin 1. Bölümünden (Jpn. Shitou Shuurai, İng. Angel Attack) kareler.

Poketto monsutâ (İng. Pokemon, 1997), dijital bir oyundan uyarlanan anime serisi dünya çapında başarılı olarak anime sektörü açısından tüm zamanların en büyük ticari başarısına dönüşmüştür. 55 milyar dolarlık ticari başarısı ile Star Wars ve Harry Potter gibi dünyaca ünlü markalaşmış projeleri geride bırakmıştır (quora.com: successful anime franchise). İçerisinde 151 ayrı sevimli canavarın bulunduğu dolayısıyla izleyicisine keşfedecek pek çok yeni karakter tasarımları sunan seri yeniden ele alınan uyarlamaları ile içerisinde yer alan sevimli canavar sayısını 800'ün üzerine çıkarmıştır (wikizeroo.com: Pokémon). İçerisinde yer alan sevimli canavar karakterlerin her birisinin ayrı yan ürünlerini de pazarlayan projenin, ticari başarısının bir kısmını zengin karakter çeşitliliğine borçlu olduğu düşünülebilir.



Şekil 160, Poketto monsutâ (İng. Pokemon, 1997) 1. Bölüm'den (Pokemon, I choose you! - Pokemon Kimi ni Kimeta!) kareler.

Kenpû Denki Beruseruku (Berserk, 1997), 1989 dan beri yayınlanmakta olan mangasından animeye uyarlanan seri, başarılı mangaların animeye uyarlanarak daha geniş kitlelere ulaşmasının örneklerindendir.



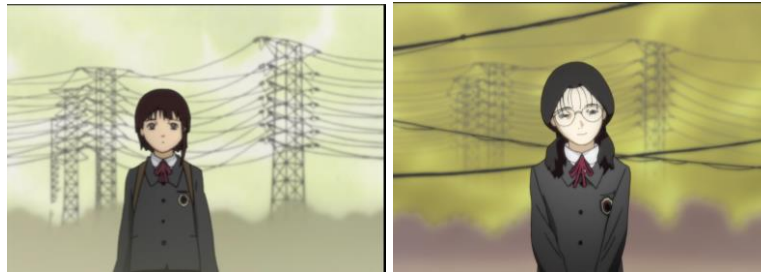
Şekil 161, Kenpû denki beruseruku (Berserk, 1997) 1. Bölüm'den (İng. The Black Swordsman – Jpn. Kuroi senshi) kareler.

Kaubôî Bibappu (İng. Cowboy Bebop, 1998), Televizyon serisi olarak hazırlanan proje sadece tek sezon ve 26 bölüm olarak üretilmesine (imdb.com: Cowboy Bebop) karşın, kendine has üslubu ile (Lupin III'de olduğu gibi) geniş kitlelerin beğenisini kazanmıştır. Elde ettiği başarının ardından manga serisi de üretilen proje anime tarihinin önemli eserlerindendir.



Şekil 162, Cowboy Bebop serisinin, Asteroid Blues (1. Sezon, 1. Bölüm) adlı bölümden kareler.

Serial Experiments Lain (1998), Kendine özgü sinemasal anlatımı ve karakter tasarımı ile animede yeni olanaklar sağlamış serilerden biridir. Bilim kurgu temalı seri kendine has atmosferi anime tarihinde yerini almıştır.



Şekil 163, Serial Experiments Lain (1998) Rareza (İng. Weird. 1.Sezon,1. Bölüm) adlı bölümden kareler.

Sen to Chihiro no kamikakushi (İng. Spirited Away, Tr. Ruhların Kaçışı, 2001), Hayao Miyazaki'nin yönettiği ve studio Ghibli'de üretilmiş anime 2003 yılında en iyi canlandırma dalında oscar kazanmıştır. Bir anlamda bu başarı ile anime dünya çapında bilinirliğini pekiştirmiş ve özellikle batı pazarında popülerliğini arttırmıştır. Miyazaki'nin yönettiği ve studio Ghibli'de üretilmiş Ponyo (2008), Princess Mononoke (1997), Kiki's Delivery Service (1989), Howl's Moving Castle (2004), Porco Rosso (1992) gibi pek çok başarılı film bulunmakla birlikte Ruhların Kaçışı tüm zamanların en yüksek ikinci gişe başarısını yakalamış anime (wikizeroo.com: grossing anime films) olarak Miyazaki'nin yönettiği diğer eserlerden ayrılarak öne çıkmaktadır.



Şekil 164, Sen to Chihiro no kamikakushi (İng. Spirited Away, Tr. Ruhların Kaçışı, 2001) filminden kareler.



Şekil 165, Ruhların Kaçışı filmine ait tanıtım görseli.

Erufen rîto (İng. Elfen Lied), Made in Abyss, Planetes, Kino no tabi (İng. Kino's Journey), One Punch Man: Wanpanman, Gintama, Last Exile, Samurai chanpurû (İng. Samurai Champloo), Desu nôto (İng. Death Note, Tr. Ölüm Defteri), Shingeki no kyojin (İng. Attack on Titan), Wan pîsu (İng. One Piece), Naruto, Bleach, Fairy Tail, Hagane no renkinjutsushi (İng. Full Metal Alchemist) gibi pek çok mangadan uyarlanan anime seri son dönemde dünya çapında üne kavuşmuştur. Bu seriler dışında çıktıkları uzun metraj anime filmleri ile öne çıkan yönetmenler de olmuştur. Anime sanatının 2000 sonrası gelişmesini de gözlemlemek için öne çıkan anime sinema filmi yönetmenlerinin bazılarını gerçekleştirdikleri değerli çalışmalarla birlikte sıralamak gerekmektedir.

Yönetmen Mamoru Hosoda'nun anime sinema filmleri A letter to Momo (2011), Toki o kakeru shoujo (İng. The Girl Who Leapt Through Time, 2006), Samâ uôzu (İng. Summer Wars, 2009), Ookami kodomo no Ame to Yuki (İng. The Wolf Children, 2012), Bakemono no ko (İng. The Boy and the Beast, Tr. Çocuk ve Canavar, 2015).

Yönetmen Makoto Shinkai'nin anime sinema filmleri; Kumo no mukô yakusoku no basho (İng. The Place Promised in our Early Days, 2004), Byôsoku 5 senchimêtoru (İng. 5 Centimeters Per Second, 2007), (İng. Children Who Chase Lost Voices, 2011), (İng. Your Name, 2016) (ki bu eser 2018 itibari ile anime sektöründe tüm zamanların en büyük gişe başarısını sağlamıştır), (İng. The Garden of Words, 2013).

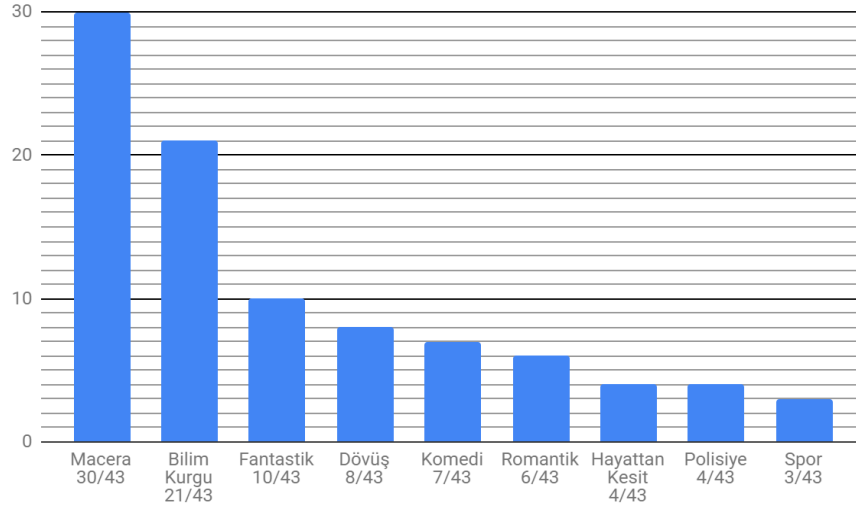
Yönetmen Satoshi Kon'un anime sinema filmleri; (İng. Perfect Blue, 1998), (İng. Millennium Actress, 2001), (İng. Tokyo Godfathers, 2003), (İng. Paprika, 2006) Yönetmen Kôji Masunari ve Masaaki Yuasa'nın deneysel anime sinema filmleri; Uchû Shô e Yôkoso (İng. Welcome to the Space Show, 2010), Yoake tsugeru Rû no uta (İng. Lu Over the Wall, 2017), gibi filmlerden hangilerinin kendinden sonra gelen yapımlarda etkilerini sürdürerek anime tarihinde öne çıkacağını zaman gösterecektir.

Anime tarihine etkide bulunmuş, incelediğimiz 2000 öncesi örnek film ve serileri, içeriklerinde bulunan temalara göre gruplandırdığımızda Japon canlandırma yapımlarında yer alan çeşitlilik gözlenmektedir.

Tablo 1: 2000 öncesi anime tarihi çerçevesinde incelenen Anime eserlerin içeriklerindeki dağılım.

Eserin Adı	Yılı	Macera	Bilim Kurgu Temalı	Fantastik Tema	Doğa Temalı	Komedi	Romantik	Hayattan Kaçit	Polisiye	Spor
Katsush Shashin	1910-1963	0	0	0	0	0	0	0	0	0
No Umiwashi	1910-1963	1	0	1	0	0	0	0	0	0
Hakujia Den	1910-1963	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Otogi Manga Calendar	1910-1963	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Astro Boy	1960'lar	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Tetsujin 28	1960'lar	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Kimba The White Lion	1960'lar	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Mahoutsukai Sarı	1960'lar	1	0	1	0	0	0	0	0	0
Cyborg 009	1960'lar	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Toiga Masuku	1960'lar	1	0	0	0	1	0	0	0	1
Ashita No Joe	1960'lar	0	0	0	0	1	0	0	0	1
Dororo	1960'lar	1	0	1	1	0	0	0	0	0
Lupin III	1970'lar	1	0	0	0	1	0	0	0	0
Mazinger Z	1970'lar	0	0	0	0	0	0	0	1	0
Doraemon	1970'lar	1	1	0	0	1	0	1	0	0
Arupusu no shōjo Hajiji	1970'lar	0	0	0	0	0	0	1	0	0
Uchiu senkan Yamato	1970'lar	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Candy Candy	1970'lar	0	0	0	0	0	1	1	0	0
Uchiu Kaizoku Captain Harlock	1970'lar	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Kido Senshi Gundam	1970'lar	1	1	0	1	0	0	0	0	0
Lupin III: Capliostro no Shiro	1970'lar	1	0	1	0	1	1	0	1	0
Urusei Yatsura	1980'lar	0	1	0	0	1	1	0	0	0
Macross	1980'lar	1	1	0	1	0	0	0	0	0
Captain Tsubasa	1980'lar	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Dalios	1980'lar	0	1	0	0	0	0	0	0	0
Tenshi no tamago	1980'lar	0	1	0	0	0	1	0	0	0
Dragonball	1980'lar	1	1	1	1	1	0	0	0	0
Kaze no tani no Naushika	1980'lar	1	1	1	0	0	0	0	0	0
Megazone 23	1980'lar	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Tenku no Shiro Laputa	1980'lar	1	1	1	0	0	1	0	0	0
Örtü uchiğün Oneamisu no Tsubasa	1980'lar	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Akira	1980'lar	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Torañ no Totoro	1980'lar	1	0	1	0	0	0	0	0	0
Hotarū no Haka	1980'lar	0	0	0	0	0	0	1	0	0
Sailor Moon	1980'lar	0	0	1	0	0	1	0	0	0
Kōkaku Kidōtai	1980'lar	1	1	0	0	0	0	0	1	0
Shin Seiki Evangelion	1980'lar	1	0	0	1	0	0	0	0	0
Poketto monsutā	1980'lar	1	1	0	0	1	0	0	0	0
Kenpū Denki Berseruku	1980'lar	1	0	0	1	0	0	0	0	0
Kaibōi Bibappu	1980'lar	1	0	0	0	1	0	0	1	0
Serial Experiments Lain	1980'lar	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Sen to Chihirō no kamikakushi	1980'lar	1	0	1	0	0	0	0	0	0

Tablo 2: 2000 öncesi anime tarihi çerçevesinde incelenen Anime eserlerin içeriklerindeki dağılım.



2000 öncesi anime tarihi çerçevesinde incelenen Japon canlandırma eserleri analiz edildiğinde; dövüş, spor ve romantizm temalarının Fransız-Belçikalı eserlere göre japon canlandırma yapımlarında daha çok kullanılmakta olduğu, spor ve romantizm temalarının ise A.B.D.'li yapımlara göre Japon canlandırmalarda daha çok yer aldığı gözlemlenmektedir. Bunun yanında A.B.D. ve Fransız-Belçika'da üretilen eserlerin aksine Japon canlandırma eserleri oran olarak daha az komedi unsuru içeren esere sahiptir. Bu yapının nedeni Japon canlandırma eserlerinin her kitleyi hedef alabilen zengin tema çeşitliliğine sahip olmalarıdır.

11 binin üzerinde bağımsız seri ve binlerce uzun metraj yapımı bulunan anime tarihi pek çok esere ve çalışmaya konu olmuş canlandırma sanatının büyük bir dalıdır. Anime üslubunun belirgin kuralları bulunmamakla birlikte anime film ve seri örnekleri incelendiğinde pek çok örnekte tekrar eden karakter tasarım yöntemleri gözlenmektedir. Bu noktada çeşitli konu, tema ve biçimleri tekrar ederek kendisini dünyanın geri kalanından ayıran anime, başta A.B.D. olmak üzere canlandırma sanatında üretim gerçekleştiren diğer ülkelerin canlandırma sanatına yaklaşımlarının farkının anlaşılması açısından önemlidir. Özellikle A.B.D.'de üretilen canlandırma sektörüne ilişkin örnekler incelendiğinde de Bill Plympton gibi bağımsız film gerçekleştiren yönetmenleri, Happy Tree Friends veya Drawn Together gibi yetişkinlere yönelik az sayıdaki televizyon

serileri, Caroline veya 9 gibi istisnai uzun metraj canlandırma filmlerini göz ardı edersek canlandırma endüstrisinin tamamına yakının komedi unsuru içeren çocuklara yönelik ancak izleyen yetişkinlerin de keyif almasını amaçlayan yapımlar olduğu gözlemlenmektedir. Bu anlamda A.B.D. de üretilen canlandırmaların 13 yaş altı izleyicileri özellikle hedefleyerek üretildiğini belirtebiliriz. Anime örneklerinde ise bu durumdan farklı bir şekilde ürettiği örneklerin macera, bilim kurgu, fantazy, aşk temaları başta olmak üzere erken dönem örneklerinden itibaren ağırlıklı olarak ergen ve yetişkin izleyici kitlesini hedef aldığı gözlemlenmektedir. Bu ana temaların dışında çok sayıda komedi, drama, hayat kesiti, korku, gizem, psikoloji, erotik ve pornografik örnekler dahi üretilmektedir. Bu temalar işlenirken anime eserlerin senaryo yapıları da batılı örneklerine göre daha detaylı ve derinlikli bir hal almaktadır. Bu niteliğinden dolayı anime özellikle A.B.D.’de çocuk izleyici kitlesini hedef alan ve komedi teması ile özdeşleşmiş olan **cartoon** kelimesi ile kendini tanımlayamaz ve biçimsel nedenler ile birlikte özellikle bu içeriksel nedenden de dolayı “cartoon” dan ayrımını nitelemek için **anime** kelimesine ihtiyaç duymaktadır.

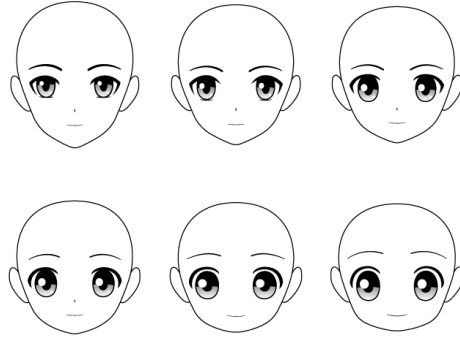
Anime örnekleri incelendiğinde, genel olarak genç ve yetişkinleri hedef alan bir yaklaşım içeriyor olmalarının eserlerde yer alan karakterin görsel ve kişilik yapılarını da etkilediği gözlemlenmektedir. Genç ve yetişkinleri hedef alan anime eserlerde yer alan karakterler, genellikle batıda üretilen canlandırmalarda ki karakterlere kıyasla daha derin kişilik yapısına sahiptirler. (tofugu.com: anime vs cartoons) Anime eserlerinde yer alan karakterlerin kişilik yapıları izleyiciye özellikle görece küçük olayların olduğu veya hiçbir şeyin olmadığı sahneler ile aktarılmaktadır. Karakterlerin gündelik hayatta ki yemek, yıkanmak, ders çalışmak, sokakta dolaşmak gibi rutinleri izleyici ile paylaşılarak bu gündelik hayattaki davranış biçimleri izleyiciye gösterilmektedir, bu sayede karakterin kişilik yapısı izleyiciye daha derinleştirilmiş bir şekilde aktarılmaktadır. İzleyiciye aktarılan ve önemsiz gibi görünen bu detaylar sayesinde karakterlerin insansı özellikleri öne çıkarılarak, izleyici gözündeki inandırıcılıkları arttırılmaktadır. İzleyici günlük rutininin parçalarını izlediği karakter ile adeta tanıyormuşçasına bağ kurmaktadır. Bunun gibi sade sahneler sayesinde anime, hareketli hikaye anlatımından yer yer uzaklaşarak sakin bir tempodaki sadelikte kendi anlatım biçimini yakalanmaktadır.

Anime eserler incelendiğinde, özellikle A.B.D.’li televizyon serilerinden genel olarak ayrılan bir diğer özellikte karakter ve arka planın biçimsel ilişkisidir. Anime’ler de çoğunlukla karakter tasarımlarının renklendirilmesi pentürsüz grafiksel bir yapıda gerçekleştirilmekte, arka planlar ise detaylı bir şekilde pentürlü boyanmış olarak gerçekleştirilmektedir. Arka planda ki bu detaylı yapı arka plana göre son derece sade olarak gerçekleştirilmiş karakterlerin canlandırma içerisinde rahat okunmasını sağlarken

arka plan ve karakter birbirinin doku yoğunluğunu dengeleyerek uyum içerisinde projenin görünümünü oluşturmaktadırlar. Bu tarz bir tutum A.B.D.'li çizgi film örneklerinde Disney Stüdyosu ve Warner Bros gibi şirketler tarafından üretilen 1980 öncesi çizgi filmlerde ağırlıklı gözlemlenirken, A.B.D.'li modern örneklerde ise genellikle televizyon serilerinde arka planların karakterlerin sadeleştirilmiş ve stilize edilmiş tasarımlarına uygun şekilde pentürsüz boyamalar ile veya grafiksel olarak gerçekleştirildiği gözlemlenmektedir.

Animenin Astro boy ile birlikte benimsediği devamlı hareket eden karakterler yerine anlatım sırasında gerektiği takdirde, gerektiği kadar hareket eden, böylece ucuza canlandırılabilen yapısı çeşitli örneklerle yinelenerek devam etmiş ve anime üslubunun hareket estetiğini oluşturmuştur. Gerektiği kadar hareket eden ve görece yeniden az çizilen yapısı sayesinde anime, özellikle bütçenin düşük tutulmasına dikkat edilmesi gereken televizyon serilerinde dahi detaylı kostüm ve saç yapılarına sahip karakterlere yer vermiştir. Çok çeşitli aksesuar, dikiş ve kumaş detayları anime üslubundaki karakterlerde gözlemlenebilen ve üsluba kendine has yapısını veren bir başka etkidir.

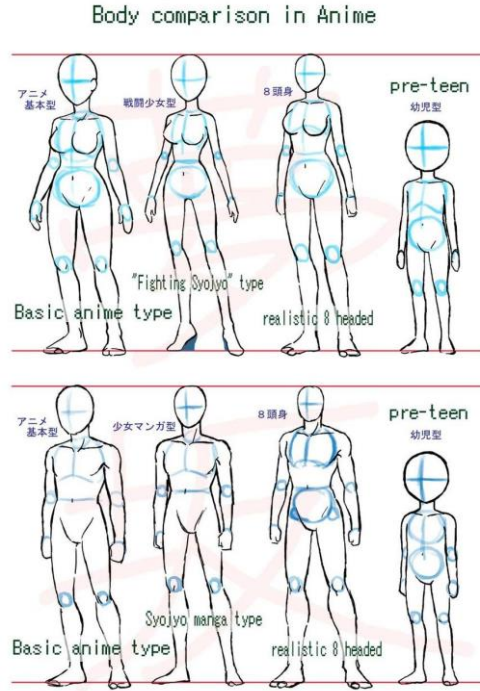
Astro Boy karakterinden anime üslubuna tekrar ederek gelmiş ve güncelliğini sürdüren bir diğer özellikte animelerde yer alan karakterlerin gözlerindeki yapısal özelliklerdir. A.B.D. yapımı ve biçimsel olarak Astro Boy karakterine esin kaynağı olan Betty Boob'un göz şekli ve kirpikleri Astro Boy karakterinde kullanılmakla birlikte, özellikle belirgin detaylara sahip göz bebekleri ile animenin en belirgin biçimsel özelliklerinden olan iri, detaylı göz şekillerini oluşturmuştur. Astro Boy'un zamanında yakaladığı geniş izleyici kitlesi ve bunu takip eden ticari başarısı anime projelerinin birinden diğerine miras kalarak ve çeşitlenerek sürmüştür. Animelerde kullanılan göz yapısı A.B.D.'li emsallerinden özellikle gözlerin kenarlarında kontür kullanmayarak biçimsel olarak ta ayrılmıştır ve bu önemli ayrım güncel örneklerde de halen gözlemlenmektedir.



Anime Outline animeoutline.com

Şekil 166, Anime üslubunda sıkça kullanılan kafa biçimleri ve daha sevimli kabul edilen Chibi (sağ alt) kafa ve göz yapısının ara geçiş şekilleriyle birlikte kıyaslamalı görseli.

Anime üslubunu karakterlerin kafa yapıları oluşturulurken en çok kullanılan biçimsel yapı, örnek görsel (Şekil 166) de gözlemlenen sivri çene, sadeleştirilmiş kulak, burun, ağız yapılarından oluşan biçimdir. Yuvarlak hatlı oval bir şekilde oluşturulan anime karakterlerin kafa yapıları genellikle sivri ve sade bir çene ile son bulmaktadır. Göz hariç yüzün diğer elemanları da kafa yapısına uygun şekilde son derece sade bir şekilde oluşturulmaktadır. Burun ve ağız, yüz ifadesi ve stilizasyona göre tek bir çizgi veya nokta ile dahi ifade edilebilmektedir. Anime üslubuna en belirgin ayrımı getiren, ışık parıltısı ve degrade detaylarına dahi sahip olan göz bebekleridir. Yüzün diğer bileşenlerine son derece kontrast bir şekilde detaya sahip olan gözler bu nitelikleri ile izleyicinin bakışları kendisine çekerek görsel doygunluk oluşturmaktadır.



Şekil 167, Yukarıda kadın Aşağıda erkek vücut yapılarının anime üslubundaki sık kullanılan anlatım biçimlerine ilişkin görsel. Soldan sağa sırası ile basit anime türü, dövüşçü (shojyo) anime türü, gerçekçi 8 kafa proporsiyonu, ergenlik öncesi.

Anime eserlerinde gerçekçi karakterlerde kullanılan vücut yapıları mümkün olduğunca detaylardan arındırılmıştır. A.B.D’li muadillerine göre, kas grupları görece sade veya hiç resmedilmemektedir. Genellikle ergenlikte veya daha ufak, karakterlerin başrol olarak kullanıldığı animelerde, karakterlerin çoğunun ince zarif kol bacak yapıları ve aynı üslupta tasarlanmış el ayak ve parmak yapıları bulunmaktadır.

Göz ve kumaş aksesuar detayları gibi bileşenlerde detaylı görsel anlatımı sıkça kullanan anime üslubu, son derece sade ağız, burun biçimleri ve karakterlerin genellikle hareketsiz durduğu kendine has sınırlı canlandırma yöntemleri ile A.B.D. ve Avrupalı çoğunlukla karikatürize canlandırma örneklerinden daha naif sade bir görsel anlatım üslubu oluşturmaktadır. Bu biçimsel genellemeler ile birlikte anime üslubunda üretilen eserlerde daha karmaşık veya sade çok sayıda farklı yapıya da rastlanılmaktadır. Belirttiğimiz bu görsel farklılıkların dışında konu çeşitliliği ve yetişkin izleyici kitlesini hedef alan sinemasal anlatım şekli de animeye kendime özgü yapısını kazandıran önemli bileşenlerdir.

2.3.3. Avrupa ve Fransız-Belçika Tarzı

Bande Dessinée Franco-Belge, (İng. Franco-Belgian Comics Tr. Fransız-Belçika Tarzı Çizgi Roman) doğrudan çevirecek olursak “Fransa-Belçika’(da) çizilmiş çizgiler” çizgi roman türü olmakla beraber canlandırma seri ve filmlerine dönüştürülen pek çok örneği nedeni ile canlandırma tarihi açısından büyük öneme sahiptir. Uyarlanan bu örneklerden bir kısmı uluslararası büyük başarılar yakalamıştır. Çizgi film literatürüne girmiş bu başarılı örnekler nedeni ile görsel açıdan çizgi film uyarlamalarının yapım öncesi boyutunu oluşturan çizgi roman örnekleri de çalışmamızın içerisinde zaman zaman yer almaktadır. Bu noktada Fransız-Belçika tarzını incelemeden önce iki ayrı ülkenin adıyla anılan bu adlandırmayı biraz açıklama gerekliliği oluşmaktadır. Fransız-Belçika tarzı nitelemesinin oluşması bu iki komşu ülkenin tarihlerinin iç içe geçmiş olmasının sonucudur. Fransız-Belçika tarzının oluşmasının bir etkeni de Belçika’nın tarihsel olaylar sonucu çok uluslu ve birbirinden farklı dillerin konuşulduğu bir ülke olmasıdır. Belçika’nın, Fransa’ya yakın yarısının Fransızca’nın bir lehçesi olan Walloon’u (Witte, Craeybeckx ve Meynen, 2009: 368) konuşması ve özellikle bu bölgede yaşayan sanatçıların Fransa’nın çizgi roman pazarını da hedef alarak ürettikleri başarılı çalışmalar nedeni ile Fransız-Belçika Çizgi Roman kavramı oluşmuştur. Fransız-Belçika, çoğunlukla Belçika’nın Fransızca konuşan kesiminde yaşayan sanatçıları tanımlamakla birlikte, burada doğup Fransa’ya taşınan, Fransız sanatçılar ile ortak üretilen veya Fransa’da Fransız sanatçılar tarafından üretilen örnekleri de kapsamaktadır. Yüz ölçümü ve nüfusu Fransa’ya göre oldukça az olan Belçika’nın Walloon bölgesinin, çok sayıda değerli örnek çıkartması tarihsel olaylar ile kıyaslanarak incelenmesi gereken ayrı bir çalışma konusudur. Çalışmamızın amacı doğrultusunda yalnızca bu bölgelerde üretilerek canlandırmaya uyarlanan çeşitli örnekler ve bu örneklerdeki karakter tasarım yaklaşımları ele alınacaktır. Tarihsel süreçlerin çizgi roman ile etkileşimi konuyu genişleterek, karakter tasarımı açısından ele aldığımız canlandırma odaklı incelememizi amacından uzaklaştırdığı için bu çalışmada yer almayacaktır.

1955-1958 yılları arası Belçika çizgi romanının altın çağı kabul edilmektedir. Bu durumun oluşmasının nedenlerinden biri Joseph Gillian (Kullandığı sanatçı takma adı ile Jijé) ve çevresinde topladığı sanatçılar ile birlikte oluşturduğu **Marcinelle** okulu (Marcinelle Ekolü veya Charleroi Ekolü olarak ta çeşitli kaynaklarda geçmektedir) olarak anılan oluşumdur. Oluşumun üyelerinden olan Franquin, Morris ve Will ile birlikte hareketin çekirdeğini oluşturan grup Bande à quatre (Dört Kişilik Çete) olarak anılmaktadır. Hareketin ortak tarzı çıkardıkları **Spirou** dergisinin estetik yapısını oluşturmuştur. Marcinelle Okulu ile doğrudan ilişkili sanatçılar Joseph Gillain (Jijé), André Franquin, Maurice de Bevere (Morris), Willy Maltaite (Will), Eddy Paape, Pierre

Culliford (Peyo), Jean Roba, Victor Hubinon şeklinde sıralanırken, Jean de Mesmaeker (Jidéhem), Paul Deliège, Pierre Seron, Sirius, Maurice Tillieux, François Walthéry, Marc Wasterlain dolaylı ilişkili sanatçılar olarak sayılmaktadır. Çizgi roman formatı ile elde ettikleri başarının ardından çeşitli eserler zaman içerisinde canlandırmaya uyarlanmış ve uluslararası başarı elde eden canlandırma eserlerinin oluşmasına neden olmuştur (State, 2015: 155) (wikipedia.org: Marcinelle School). Marcinelle ekolünde üretilen örnek eserler incelendiğinde, eserlerin komedi ve macera temalı yapıtlar olduğu gözlemlenmektedir. Eserlerde yer alan karakter tasarımları da incelendiğinde tekrar eden tasarım yapıları gözlemlenmektedir. Uluslararası üne sahip bu eserler, dünyanın çeşitli yerlerindeki pek çok canlandırma sanatçısına ilham kaynağı olarak, dünya canlandırma tarihine şekil vermiştir.

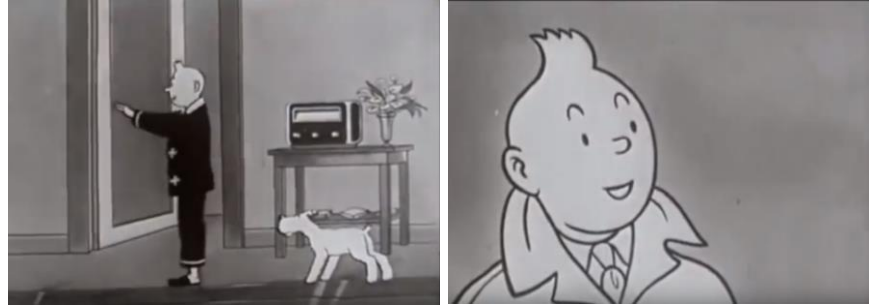
Fransız Belçika tarzını oluşturan bir başka önemli ekol de Fransızca **Temiz Çizgi** anlamına gelen **Ligne Claire** ekolüdür. Ekolün yaratıcısı Belçikalı sanatçı Georges Prosper Remi yada bilinen kalem adı ile **Hergé**'dir. Hergé o sıralar popüler olan şekli ile karakterleri hem yüzün hem vücut yapısının stilize edilerek gerçek dışı bir şekilde komik çizmeyi benimsememiştir. Bunun yerine vücut yapılarının gerçekçi yüz yapılarının ise stilize ve komik görüldüğü kendi üslubunu geliştirmiştir (Thompson, 2011: 240). Ligne Claire tarzını **Jef Nys, Yves Chaland, Jacques Martin, Bob de Moor, Jason Lutes, Ted Benoît, Edgar P. Jacobs, Henk Kuijpers, Joost Swarte, Julian Opie, Frank Madsen, Dick Briel, Garen Ewing, Chris Ware, Jason Little, Willy Vandersteen, Yves Rodier, Martin Handford, Roger Leloup, Sarah Glidden ve Theo van den Boogaard** gibi pek çok sanatçı kullanmıştır (wikipedia.org: Ligne claire). Hergé'nin gerçekleştirdiği ilk Tenten cildi incelendiğinde, tarzın oluşumu eserin ilk on sayfasında rahatça gözlemlenmektedir. İlk sayfada kısa vücut, büyük ayaklar ve oldukça büyük bir kafaya sahip olan tenten karakteri ilerleyen birkaç sayfa içerisinde gerçek insan oranlarına yaklaşmaktadır. Karakterin görece basit geometrik form ile detaysız bir şekilde çizilmiş vücut yapısı ilerleyen bölümler ile birlikte yavaşça insan anatomisine sahip hale gelmekte, giysi detayları belirginleşmektedir. Aynı değişimler ana karakter olan Tenten ile birlikte diğer karakterlerde de gözlemlenmektedir. Hergé'nin oluşturduğu üslup Tintin adlı dergisi ile popülerleşerek aynı dergide çalışan sanatçılar başta olmak üzere dünya çapında pek çok sanatçıya yol gösterici olmuştur. Ligne Claire tarzı gerçekleştirilen çizgi roman serilerinin dünyadaki diğer sanatçıları etkilemesi ve bu üslupta üretilen çizgi romanların aslına uygun biçimde canlandırma sanatına aktarılması ile Ligne Claire tarzı canlandırma sanatına da etki etmiştir.

Fransız-Belçika çizgi roman örnekleri incelendiğinde birbirinden bağımsız 147 seriye ulaşılmıştır (frenchtogether.com: French Comics). Bu örneklerin içerisinde öne

ıkan alıřmalar canlandırma tarihinde tarandıėında, 50'nin zerinde Fransız-Belika izgi roman rneėinin canlandırma serilerine ve filmlerine uyarlanmış oldukları tespit edilmiřtir (wikipedia.org: Franco-Belgian comics) (wikipedia.org: French animated series). Uyarlanan canlandırma rnekleri zerinden Fransız-Belika estetiėinin canlandırma sanatındaki yerini ve etkisini incelemek mmkndr. Uyarlama rnekleri dıřında zellikle yakın dnemde doėrudan televizyona canlandırma serileri de artan bir miktarda gerekleřtirilmiřtir. Fransız-Belika olarak tanımladıėımız blgede retilmiř uzun sre yayında kalmıř, uluslararası bařarıya kavuřmuř ve/veya tarihsel neme sahip rnekleri incelememiz, bu blgenin estetiėini ve canlandırma sanatına yaklařımını anlamamız iin nemlidir.

Les Aventures de Tintin (İng. The Adventures of Tintin, Tr. Tenten'in Maceraları. 1957), Belikalı izgi roman sanatısı **Georges Remi** (bilinen takma adı ile Herge) tarafından 1926-1976 yılları arasında yazılıp izilmiř, 24 izgi roman albmnden oluřan seridir (wikipedia.org: Tintin (film)) (theguardian.com: Talk of the toon). Kimi kaynaklara gre ilk olarak 1929 yılında izilmiřtir (Screech, 2005: 17). Tintin aynı isimli Belika kkenli derginin maskotudur. Tenten'in Maceraları iki kere seri izgi film olarak televizyon iin, bir kerede  boyutlu sayısal canlandırma filmi olarak sinema iin uyarlanmıřtır. Belika televizyonunda 1957 yılında yayınlanan *L'Oreille cassée* (İng. *The Broken Ear*. Tr. *Kırık Kulak*. 1957) adlı ilk blm sessiz ve siyah beyazdır. Blmde el izimi canlandırma tekniklerinin yanı sıra iki boyutlu cut-out canlandırma ve pan, tilt, zoom gibi kaydırma ve yaklařma teknikleri ile gerekleřtirildiėi gzlemlenmiřtir (youtube.com: Tintin- (1959)). İlerleyen blmlerde seri sesli ve renkli olarak yayınlanmıřtır ve yapım tekniėi aėırlıklı olarak klasik el izimi izgi filmidir. izgi roman albmlerini beř dakikalık blmlere blerek uyarlayan izgi film serisi toplam 105 blm iermektedir (wikipedia.org: Tintin- Television and radio). 1991 yılına gelindiėinde tekrar televizyon iin aynı isimle izgi film serisi olarak uyarlanan eser, 13 blmlk 3 sezon olarak, toplam 39 blm izgi film řeklinde tekrar televizyona uyarlanmıřtır. Tenten televizyon uyarlamalarının yanı sıra, ektiėi macera filmleri ile dnyaca ne kavuřan, ynetmen Steven Spielberg tarafından, Tenten izgi roman serisine ait *Le Secret de La Licorne* (İng. *The Secret of the Unicorn*. Tr. *Unicorn'un Sırır*. 1943) adlı macerası 2011 yılında  boyutlu sayısal canlandırma tekniėi ile gerekleřtirerek sinemaya uyarlamıřtır (imdb.com: Tintin (2011)). izgi roman olarak ta hali hazırda dnyaca nl olan seri canlandırma sanatına uyarlanarak daha geniř kitlelere ve pazarlara ulařmıřtır. Serinin bař karakteri olan *Tenten(Tintin)* cesur ve gzpek bir habercidir. zerine arařtırma yaptıėı haberleri arařtırırken kendini olayların iinde bulmaktadır. Tenten maceralarında zeki, cesur, ahlaklı yapısı yanı sıra řansı, kpeėi ve arkadařlarının yardımı ile zor durumlardan kurtularak ktleri engellemektedir. Tenten'in komedi unsurları

içeren polisiye türünde maceralarının, çizgi roman olarak yaratılmasının üzerinden yüzyıla yakın bir zaman geçmesine karşın halen son derece bilinir olması eserin başarısını ve önemini göstermektedir.



Şekil 168, (Yukarıda) Les Aventures de Tintin, d'après Hergé, Serie (1957) serisinden L'Oreille cassée (İng. The Broken Ear. Tr. Kırık Kulak. 1957) adlı bölüme ait iki kare. (Aşağıda), Les Aventures de Tintin, d'après Hergé, Serie (1957) Objective Luna adlı bölüme ait iki kare.



Şekil 169, Les Aventures de Tintin (İng. The Adventures of Tintin, Tr. Tenten'in Maceraları. 1991–1992), The Crab with the Golden Claws: Part 1 (1. sezon, 1. bölüm) adlı bölüme ait iki kare.



Şekil 170, Adventures of Tintin (Tr. Tenten'in Maceraları. 2011) sinema filminde iki kare.

Tenten çizgi romanlarından çizgi film serisine uyarlanan eserleri incelediğimizde, özellikle 1991-1992 yılları arasında gerçekleştirilen televizyon uyarlamasının, genel hatları ile Tenten çizgi romanlarının estetiğine sadık kalınarak gerçekleştirildiğini gözlemlemekteyiz (Şekil 169). 2011 yılında gerçekleştirilen 3B sinema filmi uyarlamasında esere, çizgi romanlarından ayrı bir şekilde foto gerçekçi dokular, ışık ve detay kazandırılmıştır (Şekil 170). Tenten'in sinema uyarlamasında karakterler halen çizgi romandaki tasarımları çağrıştıracak kadar stilize kalmakla beraber, gerçek bir insan veya oyuncak olabilecek kadar da gerçeğe yakın gözükmektedirler. Fransız-Belçika tarzının en ünlü temsilcilerinden olan Tenten ve maceralarında yer alan diğer karakterler, bu ekolün tasarım özelliklerinin oturmasında büyük rol oynamışlardır.

Les schtroumpfs (İng. The Smurfs, Tr. Şirinler, 1965), ilk olarak 1958 yılında Fransız- Belçika tarzı *Le Journal de Spirou*'da bant karikatürler olarak yayınlanmaya başlamıştır. Belçikalı yazar ve çizer olan *Pierre "Peyo" Culliford* (Murray ve Culliford, 2013: 66) Okuyucu tarafından aldıkları beğeni üzerine önce mini çizgi roman'lara ardından çizgi roman ciltlerine ve en nihayet canlandırma çizgi film serilerine dönüşmüştür. Belçika'da, Waloon Tv kanalında, önceki yıllarda yayınlanan kısa siyah beyaz beş çizgi filmin birleştirilmesi ile 87 dakikalık *Les Aventures des Schtroumpfs* isimli uzun metraj çizgi film 1965 yılında sinemada yayınlanmıştır (wikipedia.org: The Smurfs). Şirinler serisi yıllar içerisinde pek çok farklı proje ile canlandırma sanatına uyarlanmıştır. Serinin bünyesinde, Şirinler ve Sihirli Flüt (Fr. La flûte à six schtroumpfs, İng. The Smurfs and the Magic Flute.1976) adlı uzun metraj çizgi film, 3b sayısal canlandırma ve gerçek oyuncuların birlikte kullanıldığı, Şirinler (The Smurfs. 2011) ve Şirinler 2(The Smurfs 2. 2013) adlı iki uzun metraj sinema uyarlaması, Şirinler 3: Kayıp Köy (Smurfs: The Lost Village. 2017) adlı 3b sayısal canlandırma ile gerçekleştirilmiş uzun metraj uyarlaması, iki orta metraj 3B televizyon filmi uyarlaması (A Christmas Carol. 2011), (The Legend of Smurfy Hollow. 2013) ve A.B.D.'li Hanna-Barbera şirketi tarafından gerçekleştirilen Şirinler (The Smurfs. 1981–89) isimli tv serisi bulunmaktadır. Şirinler serisi içerisinde pek çok karakter barındıran büyük bir hikaye evrenidir. Farklı

huy, duygu durumu veya mesleğe göre ayrı kişilik yapıları ve isimlere sahip olan benzer görünümlü şirinler adlı canlıların başından geçen olaylar, şirinler serisine ait eserlerin konularını oluşturmaktadır. Şirinler topluluğunun ana düşmanı olarak onları yakalayarak yemek, altına çevirmek veya içlerindeki sihiri çıkartmak isteyen Gargamel adlı kötü büyücü karakter ve onun evcil kedisi Azman bulunmaktadır. Öyküler genel olarak tüm şirinler köyü sakinleri ile ilişkili olmakla birlikte, şirinler köyü sakinlerinden de Şirin Baba, Şirine, Gözlüklü Şirin, Aşçı Şirin, Güçlü Şirin, Tembel Şirin, Şakacı Şirin gibi çeşitli karakterler hikayede öne çıkmaktadır.



Şekil 171, *Şirinler* (The Smurfs. 1981–1990) çizgi film serisinin ilk bölümü olan *Astroşirin* (The Astrosmurf) adlı bölümden iki kare.



Şekil 172, *Şirinler 3: Kayıp Köy* (Smurfs: The Lost Village. 2017) adlı 3b sayısal canlandırma ile gerçekleştirilmiş uzun metraj sinema filminden iki kare.

Şirinler serisinin içerisinde yer alan karakter tasarımları yıllar içerisinde neredeyse hiç değişmeyerek 50 yılı aşkın süredir aynı biçimde kullanılmaktadır. Serideki karakterlerin tümü Fransız-Belçika tarzı komedi temalı projelere uygun şekilde tasarlanmıştır. Şirinler köyünün sakinleri olan şirinler karakterleri patates biçiminde burun, daire biçimindeki gözlerin içerisinde yer alan nokta göz bebekleri, basit bir çizgi ile bile ifade edilebilen ağız yapıları, tam yuvarlak kepçe kulaklar, vücutlarına oranla gayet büyük ayaklar gibi klasik Fransız-Belçika biçimleri ile tasarlanmıştır. Şirinler köyü sakinlerinin görsel açıdan en belirgin özelliklerinden biri de bu köyde yaşayan

karakterlerin tamamının mavi olmasıdır. Şirinler köyü sakini olan şirinler karakterlerinin (Şirine ve Bebek Şirin gibi istisnalar dışında) hemen hemen hepsinin boyları eşittir, vücut yapıları aynıdır, yüzleri aynıdır. Şirinler köyünün sakini olan tüm karakterler Fransız ihtilalinin özgürlük sembolü olan ve Frig şapkası diye anılan şapkayı giymektedirler. Köyde yaşayan karakterlerin çoğu altlarında bir çeşit tayt giymektedirler. Şirin Baba karakteri dışındaki tüm köy sakinlerinin kıyafetleri beyazdır. Köyün sakini olan karakterleri birbirlerinden ayıran unsur genel olarak mesleklerini, kişiliklerini temsil eden kıyafet, aksesuar, dövme gibi ufak ayrıntıların yanında davranış, konuşma, poz ve hareket ediş şekilleridir. Gargamel Karakteri ve kedisi Azmanda benzerlerini pek çok Fransız-Belçika çizgi romanında görebileceğimiz biçimler ile tasarlanmıştır. Gargamel abartılı parçalardan oluşmuş çirkin ve komik sayılabilecek bir yüz yapısına sahiptir. Kambur şekilde duran dikdörtgen biçimli vücudu ince kollar, ince bacaklar, iri eller, iri ayaklar ve iri bir kafa ile tamamlanmaktadır. Gargamel karakteri, büyük bir kısmı dökülmüş siyah saçları ile uyumlu siyah, tek parça, uzun, yamalı, bir elbise giymektedir. Kedi azman görece zayıf bir anatomiye ve detaylardan arınmış grafiksel bir görsel yapıya sahiptir. Kedi Azman karakterinin kahverangi-turuncu arası rengi ve vücudunun alt yarısını ayıran beyaz rengi karakterin görünüşünü oluşturan bileşendir. Yarım asrı geçkin süre sonra tekrar canlandırma sanatına uyarlanan (bu sefer üç boyutlu sayısal canlandırma olarak) karakterlerin tasarımlarının neredeyse hiç değiştirilmeden aktarılması, karakterlerin tasarımlarının başarısını bizlere göstermektedir. Şirinler basit şekiller ile oluşturulan sade tasarımların zamanın sınavından başarı ile geçtiğini gösteren bir diğer örnektir.

Astérix A.K.A. Astérix le Gaulois (İng. Asterix A.K.A. The Adventures of Asterix, 1967), 1967'den itibaren sekiz uzun metraj çizgi filme, bir uzun metraj sayısal canlandırma filme ve dört gerçek oyunculu canlandırma efektli filme uyarlanan çizgi roman serisidir (imdb.com: List of Asterix films). İlk olarak çizgi romanı 1959'da yayınlanan seri Fransız-Belçika dergisi olan Pilote'de yayınlanmıştır. Serinin orjinal yazarı da Polonya kökenli Fransız olan René Goscinny'dir. Serinin orjinal çizeri İtalyan bir göçmenin oğlu olan Fransız Albert Uderzo'dur. 1979'da Goscinny'nin ölümünden sonra 2009 yılına kadar Uderzo Asteriks serisinin hem çizim hem de yazımını gerçekleştirmiştir (Booker, 2014: 900). 2005 yılında emekli olmadan önce son yazıp çizdiği Asteriks serisine ait kitap olan Le ciel lui tombe sur la tête (İng. Asterix and the Falling Sky) arka kapağında eseri ilham kaynağı olduğunu belirttiği Walt Disney'e ithaf etmektedir (asterixonline.info: Asterix Comics). Asteriks çizgi roman serisi uluslararası başarı sağlayarak bugüne kadar 112 dile çevrilmiştir (wikipedia.org: Asterix). Çizgi romandan uyarlanan uzun metraj çizgi filmleri de canlandırma tarihinde, Fransız-Belçika üslubunun popüler bir temsilcisi olmaları açısından önemli yer tutmaktadır.

1994 yılına kadar üretilen Asteriks canlandırma filmlerinin yapımları Fransa’da gerçekleştirilmiştir. İlk kez Asterix Conquers America (İng. Asterix in America, Tr. Asteriks Amerika'yı Fethediyor, 1994) filmi Alman bir yönetmen tarafından ve almanyada canlandırılması üretilmiştir (wikipedia.org: Asterix Conquers America). Bu durum milliyetçi görünen eserlerin zamanla dünyaya mal olmasının güzel bir örneğidir.



Şekil 173, Astérix le Gaulois (İng. Asterix the Gaul, Tr. Gallerli Asteriks, 1967) filminden karakterleri gösteren bir kare.



Şekil 174, Asterix Conquers America (İng. Asterix in America, Tr. Asteriks Amerika'yı Fethediyor, 1994) filminden karakterleri gösteren bir kare.



Şekil 175, Astérix et les Vikings (İng. Asterix and the Vikings, Tr. Asterix Vikinglere Karşı, 2006) filminden karakterleri gösteren bir kare.



Şekil 176, Astérix: Le domaine des dieux (İng. Asterix and Obelix: Mansion of the Gods, Tr. Asteriks: Roma Sitesi, 2014) filminden karakterleri gösteren bir kare.

Uzun metraj Asteriks canlandırma filmleri incelendiğinde, çizgi romanları ile paralel bir şekilde, karakterlerin tasarımlarının çağın tasarım anlayışına uygun şekilde dönüştüğü gözlemlenmektedir (Şekil 173, 174, 175). Asteriks karakterinin zaman içerisinde üretilen yeni örneklerde çenesi kısalmış hatları yuvarlaklaşmıştır. Burnun kendine özgü oval şekli çenenin öne çıkan alt kısmı ile dengelenmiştir. Asteriks'in burnun formu yıllar içerisinde ana rol arkadaşı Hopdediks'in (Fr. Obélix, İng. Obelix) ki ile aynı hale getirildiği gözlemlenmektedir. Çizgi filmlerde karakterin genel olarak detay seviyesi yıllar geçtikçe arttırılırken, çizim biçimi de hacimli ve üç boyutlu hissi yaratan bir yapıya dönüşmüştür. Karakterin bu hacimli yapısının yanında, düzenlenen biçim ve oran orantı ilişkisi sayesinde, silüeti güçlendirilmiş karakter rahat bir grafiksel okumaya uygun hale getirilmiştir. Hopdediks karakterinin de zaman ile çağın estetik anlayışına uygun biçimde güncellendiği gözlemlenmektedir. Kafa yapısının zaman içerisinde yenilenen tasarımlarda uzatıldığı, karakterin yanakların dışarı doğru şişirilerek kafanın yuvarlak formundan uzaklaştığı, burnun formunun yuvarlanarak yumuşatıldığı gözlemlenmektedir. Karakterin vücut yapısında da kolların anatomik yapısı belirginleşmiş, gövde şişirilerek yuvarlak göbük bölgesi dışarı doğru çıkartılmıştır. Karakterin kostümü de genel olarak aynı kalmakla birlikte kemerin tasarımında hafif değişiklikler gerçekleştirilmiştir.

2014 yılına kadar gerçekleştirilen Asteriks canlandırma uyarlamaları çizgi film olarak üretilmişken 2014 yılındaki film üç boyutlu sayısal canlandırma tekniği ile gerçekleştirilmiştir. Sayısal canlandırma uyarlamasında karakterlerin tasarımlarının oran orantı gibi formsal değerleri korunurken iki boyutlu olan lekesel ve renksel değerleri yerini, üç boyutlu sayısal canlandırma sanatının hacimli ve ışığın doğasına göre renk değiştiren gerçekçi yapısına bırakmıştır.

Les Shadoks (1967-1975), karikatürist Jacques Rouxel tarafından, doğrudan televizyon için üretilmiş kısa çizgi film serisidir. Kendine özgü güçlü bir grafiksel üslup ile tasarlanmış bir grup kuş olan Shadok'ların garip ve sürreal maceralarını konu

almaktadır (Bendazzi, 2015: 173).



Şekil 177, Les Shadoks Et Le Bigbang (Shadokslar ve Bigbang) adlı bölümden iki kare.

Les Shadoks serisinin görseli anlatımcılıktan uzak, başarılı iki boyutlu soyutlamalar ile gerçekleştirilmiş, Joan Miro'nun çalışmalarını anımsatan bir estetiğe sahip seri Fransız-Belçika tarzına ait olmamakla birlikte deneysel yaklaşımların yer bulduğunu ve pek çok farklı tasarıma sahip canlandırma serisinin de bu ülkelerde üretilmiş olduğunu göstermesi açısından ilgi çekicidir. Karakter tasarımları çizgi ve yer yer basit geometrik şekiller ile gerçekleştirilen seri, bu özelliğinin yanında karakterlerini izleyicisi tarafından rahatça ayırt edilebilecek derece de farklı tasarlamayı başarmıştır. Canlandırma sanatında eşine az rastlanır bir üslubu olan seri bu özgünlüğü nedeni ile zamanın ötesinde bir estetik yapıya sahiptir.

Lucky Luke (Tr. Red Kit, 1971), yapılmış en başarılı western parodisi olarak kabul edilmektedir. 1946 da Belçikalı karikatürist Maurice de Bevere (Herkes tarafından yaygın olarak bilinen takma adı ile Morris) tarafından yaratılmıştır. Asteriks'in de yazarlığını yapmış olan Rene Goscinny'nin 1955 te Lucy Luke'un senaristliğine el atması ile karakterler çeşitlenmiş ve derinlik kazanmıştır (Booker, 2010: 692). Pek çok Western stereotipini karikatürize eden seri ayrıca çeşitli tarihi western kişilerini de Lucky Luke çizgi filminin üslubuna uygun biçimde karikatürize ederek seride yer alan karakterlere dönüştürmüş ve/veya bu kişileri temel alan kurmaca bölümler üretmiştir. Serinin uzun süre yazarlığını yapmış olan Goscinny üç uzun metraj Lucky Luke çizgi filminin (Daisy Town (1971), La Ballade des Dalton (1978), Les Dalton en cavale (İng. The Daltons on the Loose) (1983)) hem yönetmenliğini hem de ortak yapımcılığını gerçekleştirmiştir. (wikipedia.org: Lucky Luke) Red Kit 2007 yılında, Tous à l'Ouest: Une aventure de Lucky Luke (İng. Go West: A Lucky Luke Adventure, tr. Red Kit: Batıya Hücum, (2007)) adlı uzun metraj çizgi film olarak yeniden sinemaya uyarlanmıştır (themoviedb.org: Lucky Luke). Red Kit çizgi romanları ayrıca 1983-1984 yılları arasında 30 dakikalık 26

bölüm olarak televizyon serisine uyarlanmıştır (imdb.com: Lucky Luke). Gölgesinden hızlı silah çeken, usta nişancı ve bir o kadar da az silah kullanan, iyi bir dövüşçü ve kurnaz bir adam olan, az konuşan sessiz centilmen başrol karakteri Red Kit, ideal bir maceracıdır. Red Kit'in sabit bir evi yoktur, bunun yerine kendisine nerede ihtiyaç duyulmuşsa oraya gider ve sorunları çözer. Red Kid serisinde ana karakter olan Red Kit karakterinin çevresinde yer alan karakterler genellikle sakarlık veya aptallıkları ile komedi unsurunu oluşturdukları gözlemlenmektedir. Çizgi filmlerde Red Kit, sigarasını sarar, gülümser ve gerekmediği sürece olayların akışına kolay kolay müdahale etmez. Hemen hemen her zaman bilinçli bir şekilde bazen de biraz şansın yardımı ile doğru kararları veren Red Kit sakin kişilik yapısı ve renkli dünyası ile uluslararası üne kavuşmuştur.



Şekil 178, Lucky Luke, serisinin Daisy Town (1971) adlı ilk uzun metraj çizgi film uyarlamasından bir kare.



Şekil 179, Lucky Luke, serisinin Red Kit: Batıya Hücum (Fr. Tous à l'Ouest: Une aventure de Lucky Luke, (2007)), adlı güncel uzun metraj çizgi film uyarlamasından bir kare.

Red Kit karakterinin tasarımı erken çizgi roman dönemlerinde daha farklı olmakla birlikte çizgi filme uyarlandığı 1971 yılından sonra neredeyse hiç değişmemiştir. Red Kit çizgi filmler serisinin en güncel örneklerini ilk çizgi film örneği ile kıyaslayarak incelediğimizde, hatların biraz daha yumuşak ve hacimli şekilde resmedildiğini, karakterlerin saç ve kumaş yapılarının detaylandırıldığını, ilerleyen teknoloji sayesinde renklerin daha canlı kullanıldığını, karakterlerin kontur çizgilerinin renklendirilerek

kullanıldığını, karakterlerde yüzey gölgeleri kullanıldığını ve böylece hacim hissinin artırıldığını gözlemlenmektedir. Pek çok Fransız-Belçika tarzı çalışmada gözlemlendiği şekilde karakterlerin elleri ayakları büyüktür, yüzleri abartılı yapılarla oluşturulmuştur, gözler genellikle tam daire içerisine birer nokta ile çözümlenmektedir, kulaklar içerisine atılan iki çizginin yer aldığı bir daire ile temsil edilmektedir. Ret Kit karakterinin grafiksel uzun burnu, yüzünün önünden dışarı fırlamış gibi duran saçları, çıkık alt dudağı, karakterin şapkası, kırmızı fuları ve ağzında yer yer tuttuğu aksesuarlar ile dengelenmiştir. Ret Kit karakterinin kostümü kırmızı, sarı, mavi, siyah ve beyaz renkleri ile oluşturulmuştur. Özellikle karakterin gövde kısmında belçika bayrağının renklerini taşıyan estetik ve akılda kalıcı kostümü de karakteri en az yüz yapısı kadar ikonlaştıran bir başka etkidir.

La Planète Sauvage (İng. Fantastic Planet, Tr. Vahşi Gezegen. 1973) Başarılı bir şekilde el çizimi canlandırma ile cut out tekniklerini birleştirmiş bir yapıttır. Yönetmeni René Laloux ayrıca uzun metraj bilim kurgu çizgi filmleri olan Gandahar (1988) ve Les Maitres du Temps (1982) filmlerinin de yönetmenidir (imdb.com: Fantastic Planet). Vahşi gezegen çizgi filminin öyküsü, insanların besin zincirinde, hem fiziksel hem zihinsel becerileri nedeni ile en üst basamakta olmadığı alternatif bir gezegende gerçekleşmektedir. İnsanlar öyküde bu gezegeni, Dünyada yaşayan canlılardan daha farklı tasarımlara sahip pek çok canlı türü ile birlikte paylaşmaktadır. Bu canlı türleri arasında dev mavi insansı görünümlü bir ırk ileri teknolojileri ve telepatik zihinsel güçleri ile gezegenin hakim ırkıdır. İnsanlar bu ekosistemin en tepesinde yer alan mavi devler tarafından evcil hayvan veya haşere olarak görülmektedir. İnsanların ayaklanarak devlere karşı baş kaldırmalarını konu alan öykü, merkezine bir ana karakter almakla birlikte daha çok olmakta olan olayların akışı ile gerçekleşerek ilerlemiştir.





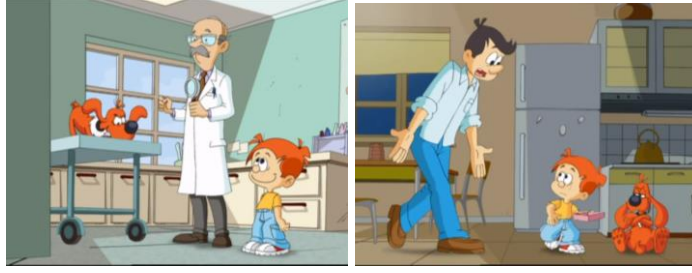
Şekil 180, Vahşi Gezegen (1973) filmine ait dört kare.

Vahşi Gezegen filmine ait karakter tasarımları incelendiğinde, karakterlerin el çizimi canlandırma filmlerinde az rastlanır bir şekilde, yüzey gölgeli ve dokulu olarak gerçekçi bir yapıda boyanmış oldukları gözlemlenmektedir. Karakterlerin gerçekçi görünümü fantastik yapıda olan bu gerçeküstü eserin inandırıcılığını arttırmaktadır. Gerçekçi görünümü ile inandırıcılığı artan eser izleyici üzerindeki etkisini de arttırmaktadır.

Boule et Bill, (İng. Billy and Buddy, 1975), 1959 yılında sanatçı Jean Roba tarafından Maurice Rosy'nin katkıları ile çizgi roman olarak üretilmiştir (wikipedia.org: Boule et Bill). İki kere gerçek oyunculu sinema filmine (Boule & Bill, 2013. Boule & Bill II 2017) uyarlanan Boule et Bill çizgi romanının ayrıca, farklı yıllarda üç kere canlandırma sanatına uyarlanmıştır. Boule et Bill çizgi roman serisi 1975'te, 2004'te iki kere çizgi film serisine ve 2016'da üç boyutlu sayısal canlandırma serisine uyarlanmıştır (imdb.com: Boule & Bill). Genç bir oğlan çocuğu olan Bill ve köpeği Boule'in ev içerisinde günlük hayattaki maceralarını konu alan seri komedi unsurları içermektedir.



Şekil 181, Boule et Bill (1975) serisinin birinci bölümünden iki kare.



Şekil 182, Boule et Bill (2004) serisinin *Au régime* (1. Sezon 1. Bölüm) adlı bölümünden iki kare.

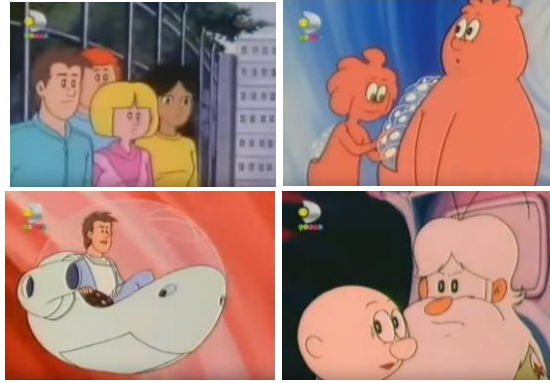


Şekil 183, Boule et Bill (2016) serisinin *On n'est pas chez soi* (1. Sezon 1. Bölüm) adlı bölümünden iki kare.

1975 yılında ilk kez çizgi filme uyarlanan seri dönemin teknik imkanları çerçevesinde çizgi romanda yer alan tasarımlarına oldukça yakın bir şekilde analog yöntemler ile gerçekleştirilmiştir. (Şekil 181) 2004 yılına gelindiğinde ilerleyen teknolojinin yardımı ile dijital ortamda yeniden çizgi film serisine uyarlanan eserin, karakter tasarım biçimlerinde ana yapılar aynı kalmakla birlikte anatomik oran ve biçimlerdeki abartılı stilizasyonların azaltılması gibi değişiklikler ile çağın beğenilerine göre tekrar düzenlenmiştir. 2004 uyarlamasında canlandırmaların kalitesi artırılırken karakterlerin vücutlarına yüzey gölgesi eklenmiş, renk kaliteleri artırılmış, yere düşen gölgeleri eklenmiştir. Bu sayede eser genel hatları ile daha hacimli ve üç boyutlu bir etkiye kavuşmuştur. 2015 yılında üç boyutlu sayısal canlandırma yöntemleri ile yeniden gerçekleştirilen seride özellikle insan karakterlerin anatomileri yapıldığı çağın karakter tasarım normlarına göre tekrar düzenlenmiştir. (Şekil 183) Orjinal yapısı ile klasik Fransız-Belçika biçimindeki tasarımlar 2015 uyarlamasında çağın global biçimlerine yaklaşmakla birlikte halen aslını anımsatacak derecede Fransız-Belçika tarzının izlerini taşımaktadır.

Il était une fois... (İng. Once Upon a Time... Tr. Bir Varmış Bir Yokmuş, 1978), Doğrudan canlandırma serisi olarak hazırlanmış pek çok çeşidi bulunan eğitim amaçlı çizgi film serilerinin ana adıdır. 1978 - 2008 yılları arasında farklı yıllarda bilimsel konuları ele alan 6 seri olarak üretilmiştir (Erickson, 2005: 596). Kurmaca olan seriler

aynı zamanda eğitsel niteliği de taşımaktadır. Bir Varmış Bir Yokmuş (İnsan) (İng. Once Upon a Time... Man) serisi insanlık tarihini konu almaktadır, bir zamanlar serilerinin ilki olarak 1978 yılında üretilmiştir. Bir Varmış Bir Yokmuş (Uzay) (İng. Once Upon a Time... Space) 1982 yılında bilim kurgu olarak üretilmiştir. Vücudumuzu Tanıyalım (İng. Once Upon a Time... Life) 1987 yılında üretilmiştir ve insan vücudunu konu almaktadır. Seri özellikle vücuttaki bakteriler, virüsler, mikroplar, kan hücreleri gibi bileşenleri kişileştirerek mikrobiyolojik dünyanın çalışma şeklini çocuklara öğretmeyi hedeflemiştir. Bir Varmış Bir Yokmuş (Amerikalılar) (İng. Once Upon a Time... The Americans) 1991 yılında üretilmiş amerikanın tarihini anlatan çizgi seridir. Bir Varmış Bir Yokmuş (Mucitler) (İng. Once Upon a Time... The Discoverers) 1994 yılında üretilmiş tarih boyunca yaşamış ünlü düşünür ve bilim adamlarını konu almıştır. Bir Varmış Bir Yokmuş (Kaşifler) (İng. Once Upon a Time... The Explorers) 1996 yılında üretilmiş tarihteki ünlü kaşifleri konu alan çizgi seridir. Bir Varmış Bir Yokmuş (Dünya Gezegeni) (İng. Once Upon a Time... Planet Earth) 2008 Dünyanın doğasının korunmasını temel alan konuları işleyen çizgi seridir. Altı ayrı serinin tamamı Albert Barillé tarafından yönetilmiştir. (wikipedia.org: Once Upon a Time) Altı ayrı seri de özellikle eğitimi çocuklara eğlenceli hale getirerek, hem büyük bir eğitim görevini yerine getirmiştir hem de izleyenlerin beğenisini kazanarak uluslararası ticari bir başarı sağlamıştır.



Şekil 184, Vücudumuzu Tanıyalım (İng. Once Upon a Time... Life) (1987) çizgi serisinin ilk bölümünden dört kare. Üst soldaki ilk karede insan karakterlerin gerçek dünyada yaşayan halleri, üst sağdaki ikinci karede alyuvarlar insan olarak kişileştirilmiş halde oksijen taşıırken, sağda alttaki üçüncü karede vücudu savunan sistemler uzay gemili karakterler ile tasvir edilirken vücuda giren mikropları kovalamaktadır. Alt sağdaki dördüncü karede savunma sisteminin başında bulunan yaşlı sakallı karakter (Gerçek dünyada aynı karakter, gerçek dünyadaki çocukların öğretmenidir) mikrobiyolojik sistemin başka bir elemanı ile konuşurken görülmektedir.

Bir Varmış Bir Yokmuş serilerinin birbirlerinden farklı tarihlerde gerçekleştirilen farklı serilerini incelediğimizde serilerin zaman içerisinde değişen ve aynı kalan noktaları gözlemlenmektedir. En güncel gerçekleşmiş olan Bir Varmış Bir Yokmuş (Dünya Gezegeni) (İng. Once Upon a Time... Planet Earth, 2008) incelendiğinde gerçek dünyadaki insan karakterlerin göz yapılarının eskiden kullanılan göz yuvalarını temsil eden içi beyaz kalın konturlu siyah daireler yerine nokta veya renkli daire ile tanımlanmış göz bebekleri ve göz yuvaları kullanıldığı gözlemlenmektedir. Daha erken yıllarda gerçekleştirilen Bir Varmış Bir Yokmuş serilerinde gerçek dünyadaki insan karakterlerin yüzleri yuvarlak hatlı iken güncel seride bu durumun yerini köşeli yapılara bıraktığı gözlemlenmektedir. Bir Varmış Bir Yokmuş serilerine genel olarak bakıldığında, karakterlerin yapıldıkları döneme uygun şekilde uğradıkları ufak değişiklikler dışında seriler arasında bütünlük oluşturabilecek kadar aynı kaldığını gözlemlemek mümkündür.

Clémentine (1980), doğrudan çizgi film olarak planlanmış ve gerçekleştirilmiş bir seridir. (wikipedia.org: Clémentine) Avrupa’da kült sayılan klasikleşmiş çizgi film serilerindendir. Özellikle Türkiye’de eserin asıl üretiminin gerçekleştiği ülke olan Fransa’dan daha ünlüdür.(wikipedia.org: Clémentine Popularity) Clementine isimli iyi kalpli ve herkese yardımcı olmaya çalışan başrol karakteri kızın başından geçen maceraları konu almaktadır. Fantastik maceralarda doğa üstü düşmanlar ve dostlar ile karşılaşan Clementine, birlikte serüvenler yaşadığı dostları ile şeytani güçlere karşı mücadele etmektedir. Sahip olduğu konunun niteliği ve işlenişi ile genç ve yetişkinleri hedef alan bir eserdir.



Şekil 185, Clementine (1980) serisinin Malmö adlı bölümünden iki kare.

Clementine çizgi filmi incelendiğinde belkide ilk dikkat çeken özelliği karakterlerin gözlerinin, pek çok Franco-Belçikan eser de olduğu gibi basit birer noktadan ziyade, japon çizgi filmi animede kullanılabilecek şekilde detaylı göz bebeğine sahip olmasıdır. Karakterin ağız yapısının ise dudak hacmini belli edecek detaylar ile gerçekleştirildiği gözlemlenmektedir. Karakterlerin vücut yapıları genel olarak sade ve grafiksel bir anlatımla gerçekleştirilmiştir. Karakterlerin kostüm yapıları da detay

açısından yüzde kullanılan sadeleştirmeye uygun şekilde gerçekleştirilmiştir.

Le Roi et l'Oiseau (İng. The King and the Mockingbird, Tr. Kral ve Kuş. 1952-1980) her bir karesi ayrı ayrı geleneksel yöntemler ile çizilmiş başarılı bir **tam kare (İng. Full Frame)** çizgi filmidir. Paul Grimault tarafından yönetilen ve Jacques Prévert tarafından senaryolaştırılan film 1948 yılında yapılmaya başlanmıştır. 1952 yılında yapımı durdurulan film Grimault veya Prévert in izni olmadan bitmemiş bir halde yapımcısı tarafından yayınlanmıştır. Grimault filmin haklarını yasal olarak aldıktan sonra, film yapımına başlanmasının üzerinden geçen neredeyse 30 yılın ardından 1980 yılında tamamlanmıştır (wikipedi0.org: The King and the Mockingbird). Filmin ulaştığımız kopyasının başında (Bu film 50'lerden 80'lere kadar üretilmiş görüntüler içermektedir, Ocak 2001'den temmuz 2003 yılları arasında fotografik ve dijital olarak restore edilmiştir.) şeklinde ilginç bir not bulunmaktadır. *Kral ve Kuş* çizgi filmi, tiranlıkla baskıcı şekilde yönetilmekte olan hayali bir krallıkta geçmektedir. Şaşı, fiziksel olarak çekici olmayan, ahmak ve acımasız bir kral tarafından yönetilen krallık bir gece mistik bir şekilde kralın koleksiyonundaki sanat eserlerinin canlanması ile Krallığın sonunu getirecek olaylar başlamaktadır. Canlanan Kral resmi kralı yok ederek yerine geçer, bu sırada kral resminin hoşuna giden ve elde etmek istediği kız çoban resmi de baca temizleyicisi çocuk resmi ile kaçmıştır. Canlanan Kral resmi kolluk güçlerinin de yardımı ile şehrin altını üstüne getirdiği sürreal bir macera ile genç aşıkların peşine düşmüştür. Kralın otoritesini hiçe sayan Alaycı Kuş, öykü boyunca bir yandan kralla dalga geçer bir yandan da genç aşıkların yardımına koşarak zor durumlardan kurtulmalarına ve kralı mağlup etmelerine yardımcı olur.





Şekil 186, Le Roi et l'Oiseau (İng. The King and the Mockingbird, Tr. Kral ve Kuş. 1952-1980) filmine ait altı kare.

Disney Stüdyolarında üretilen çizgi filmlere oldukça yakın bir kalitede gerçekleştirilmiş canlandırmaları ile *Kral ve Kuş* etkileyici bir yapıttır. Karakterlerin tasarımları da genel olarak Disney çizgi filmlerinde gözlemlediğimiz yapılar ve mantık çerçevesinde gerçekleşmiştir. Ana karakterler daha insansı ve güzel olacak şekilde, yeterince gerçekçi ve zarif, bir yandan da iri ve detaylı gözler ile sevimli olacak şekilde tasarlanmıştır. Arka planların karakterlere göre daha pastel ve soğuk tonlarda tasarlandığı çizgi filmde, film boyunca karakterlerin (yüzey gölgelerinin olmamasına karşın) başarılı bir şekilde arka plandan ayrılımları sağlanmıştır.

Les Mystérieuses Cités d'or (İng. *The Mysterious Cities of Gold*, Jpn. *Taiyō no Ko Esuteban*, Tr. *Esteban Kayıp Kent*, 1982), 1982-1983 tarihleri arasında Fransız-Japon ortak yapımı olan 28 dakikalık 30 bölüm televizyon çizgi film serisi olarak üretilmiştir. Çizgi film serisi uluslararası bir üne kavuşmuştur. Elde ettiği başarı sayesinde seri, 2012 yılında çizgi film aslına çok yakın bir şekilde 3B sayısal canlandırma olarak tekrar uyarlanmıştır. 2012-2016 yılları arasında aynı isimle, Fransız-Belçika-Japon ortak yapımı olan, 25 dakikalık 52 bölüm üretilmiştir (wikipedia.org: The Mysterious Cities of Gold). 16. Yüzyıl İspanyasında başlayan hikaye, dünyanın çeşitli noktalarına karakterlerin seyahat etmeleri ile ilerleyen macera türünde bir eserdir. Ana karakter olan Esteban denizde bulunmuş bir erkek çocuktur. Yaramaz, akıllı ve iyi kalpli bir yapısı olan

Esteban'ın doğa üstü bir yeteneği vardır. Esteban hava durumunu kontrol edebilme yeteneğine sahiptir. Esteban'ı küçük bir çocukken fırtınada batmakta olan bir gemiden kurtaran Mendoza adlı maceracı, çocuğu biraz büyüdüğünde yanına alarak kayıp şehir El Dorado'yu bulmak için yola çıkar. Yolda Estebana Zia isimli bir kız ve Tao isimli bir erkek çocuğu olan iki karakter daha katılır. Mendoza'nın sakar, komik, sadık ve iyi kalpli iki yardımcısı Sancho ve Pedro ile birlikte altı kişilik bir ekip olan maceracılar, efsanevi kayıp şehir El Dorado'yu bulma amacıyla maceradan maceraya atılırlar.



Şekil 187, Esteban Kayıp Kent (Les Mystérieuses Cités d'Or) 1983 yılında çizgi film canlandırma olarak üretilen serinin Le Plateau de Nazca (1. Sezon 19. Bölüm) adlı bölümünden iki kare.



Şekil 188, Esteban Kayıp Kent (Les mystérieuses cités d'or), 2012 yılında üç boyutlu sayısal canlandırma olarak yeniden üretilen serinin Kagoschima (Sezon 3, Bölüm 1) adlı bölümünden iki kare.

Gelişen teknolojinin de yardımı ile 2012 itibari ile üç boyutlu sayısal canlandırma serisi olarak ele alınan seri 1983 yılında üretilen çizgi film estetiğine mümkün olduğunca yakın bir görsel estetikle tekrar üretilmiştir. (Şekil 187, 188) *Esteban Kayıp Kent* çizgi filminde karakter tasarım yapıları, ortak yapım olma özelliğine yakışır şekilde Fransız-Belçika tarzı ile Japon canlandırma tarzı arasında orta bir noktada durmaktadırlar. Çocuk karakterlerin kafa biçimleri sivri çene, yuvarlak hatlar gibi yapılar ile anime tarzında kullanılan biçimlere yakındır. Karakterlerin ağız yapıları da genel olarak Fransız-Belçika ve Japona anime tarzı canlandırmalarda kullanılan biçimde basit şekilde dudak yapısına

detaylı bir şekilde yer verilmeden tasarlanmıştır. Karakterler alt dudaklarını belli edecek ağız altında yer alan ufak bir çizgi dışında detaylardan arınmış bir ağız yapısına sahiptirler. Animeye ait tüm bu yapıları taşımakla birlikte yüz yapılarında başta göz yapıları olmak üzere Fransız-Belçika tarzı izler bulunmaktadır. Çocukların gözleri animeye uygun şekilde iri olarak gerçekleştirmek ile birlikte, tüm karakterlerin gözleri pek çok Fransız-Belçika tarzı canlandırma da gözlemlenebildiği üzere göz akına sahip değildir. Karakterlerin göz bebekleri yetişkinlerde birer nokta iken, çocuk karakterlerde iri birer disk şeklinde ifade edilmiştir. Son derece sade ve akıllıca tasarlanmış kostümleri ile birlikte etkileyici bir ortak proje olan *Esteban Kayıp Kent* serisi ilk olarak üretildiği yılların üzerinden geçen zamana rağmen etkileyiciliğini korumaktadır.

Inspector Gadget (Tr. Müfettiş Gadget, 1983) (Fransa ve A.B.D. ortak yapımı) RTL (Radio Televizyon Lüksemburg)'un altında yer alan DIC Entertainment canlandırma stüdyosu tarafından ilk olarak gerçekleştirilen seri uluslararası başarı sağlamıştır (wikipedia.org: DIC Entertainment). Yıllar içerisinde farklı varyasyonlar ile yeniden ele alınarak üretilmiş olan eser iki orjinal seriye (*Inspector Gadget* (1983-1986), *Inspector Gadget* (2015-2018)) ve üç orjinal fikirden yola çıkılarak üretilmiş seriye (*Gadget Boy & Heather* (1995-1998), *Inspector Gadget's Field Trip* (1996-1998), *Gadget & the Gadgetinis* (2001-2003)), iki gerçek oyunculu filme (*Inspector Gadget* (1999), *Inspector Gadget 2* (2003)), uzun metraj canlandırma filmine (*Inspector Gadget's Last Case* (2002)), sahiptir. (wikipedia.org: Inspector Gadget) Sakar olduğu kadar da şanslı olan android polisin hikayelerinin anlatıldığı seri komedi macera türündedir.



Şekil 189, Inspector Gadget; Winter Olympics (1983) (Gadget in Winterland adı ile de çeşitli kaynaklarda yer almaktadır) adlı ilk bölümden iki kare.



Şekil 190, Inspector Gadget's Last Case: Claw's Revenge (2002) adlı Televizyon filminden iki kare.



Şekil 191, 2015'te 3b sayısal canlandırma Tv. serisi olarak üretilen Inspector Gadget serisinin The Claw Who Stole Christmas adlı bölümünden iki kare.

Müfettiş Gadget karakteri, ilk bölümünde bıyıklı olarak tasarlanmış, ikinci bölümden itibaren bıyıksız olarak kullanılmıştır. İlk bölümünün ardından *Müfettiş Gadget*'in yüz yapısı çok az değişmiştir. 1983 yılında yayına giren ilk sezonunun, *Monster Lake* adlı ikinci bölümünden itibaren *Müfettiş Gadget* karakteri bıyıksız olarak maceralarına devam etmektedir. Karakterin tasarımı, boyuna uygun uzun yüzü ve bir o kadar uzun burnu ile ikonik bir biçim oluşturmaktadır. Kafasının uzun yapısını kostümünün bir parçası olan fütür şapka ve bu şapkanın altından iki yana açılmış siyah saçlar dengelemektedir. Tüm bu görsel özellikler *Müfettiş Gadget* karakterinin tasarımını pek çok çizgi film karakterinden ayırarak akılda kalıcı olmasını sağlamaktadır. Yıllar içerisinde *Müfettiş Gadget*'in pardesüsü, eserin yeniden üretildiği tarihe uygun şekilde zaman zaman değişiklik gösterebilmekle birlikte kostümü genel hatları ile aynı kalmıştır. Deri eldivenler ve uzun bir pardesü giyen karakter, maceralarını yaşadığı sırada zor durumların gerekliliğine göre kol, bacak, boyun gibi uzuvlarını uzatabilmekte, pardesüsünü şişirerek çeşitli durumlarda güvenlik ve ulaşımını sağlayabilmekte, şapkasından çıkan pervane aracılığı ile uçabilmekte, ayaklarının altından çıkan paten tekerlekleri ile de hızla hareket etmektedir. Farklı bölümlerde değişik özellikleri ortaya çıkabilen bir karakter olan *Müfettiş Gadget* karakteri sakar, iyi niyetli ve neredeyse zarar görmez yapısı ve akılda kalıcı ikonik görünüşü ile zamanın sınavından geçmiş başarılı canlandırma karakter tasarımlarındandır.

Yakari (1983), 1981 yılında yazar André Jobin (bilinen takma adı ile Jobi, 91 yaşına geldiği 2011 yılına kadar 43 yıl boyunca toplam 39 yakari albümünün yazarlığını yapmıştır. Bu tarihten itibaren serinin yazarlığına André Jobin gelmiştir) ve İsviçreli çizer Claude de Ribapierre çizgi roman albümleri olarak oluşturulmuştur. Yakari 2018 itibari ile çizgi roman olarak halen yayınlanmaktadır. Avrupada oldukça ünlü olan seri iki kere çizgi film serisi olarak canlandırma sanatına uyarlanmıştır. Yakari serisi ilk olarak 1983 yılında aynı isim ile uyarlanmıştır. 2005 yılına gelindiğinde geliştirilmiş üretim kalitesi ile tekrar üretilen seri Belçika televizyonu için ikinci kez çizgi film serisine uyarlanmıştır (wikipedia.org: Yakari). Yakari serisi, seri ile aynı ismi taşıyan Yakari adlı küçük kıızılderili çocuğunun başından geçen maceraları konu almaktadır. Yakari öyküde Ulu Kartal'ın kutsaması sayesinde hayvanlar ile konuşabilme yeteneği sahip olmuştur. Yakari yeteneği ile hayvanları zor durumlardan kurtararak onlara yardımcı olmakta, bir yandandan da kabilenin diğer üyesi olan kıızılderili ailesi ve arkadaşları ile günlük yaşamın sorunlarını deneyimlemektir. İyi kalbi, cesareti, çevikliği ile Yakari karşılaştığı zorlukların üzerinden başarı ile gelmektedir.



Şekil 192, Yakari (1983) serisine ait Die Feder (1. Sezon 1. bölüm) adlı bölümden iki kare.



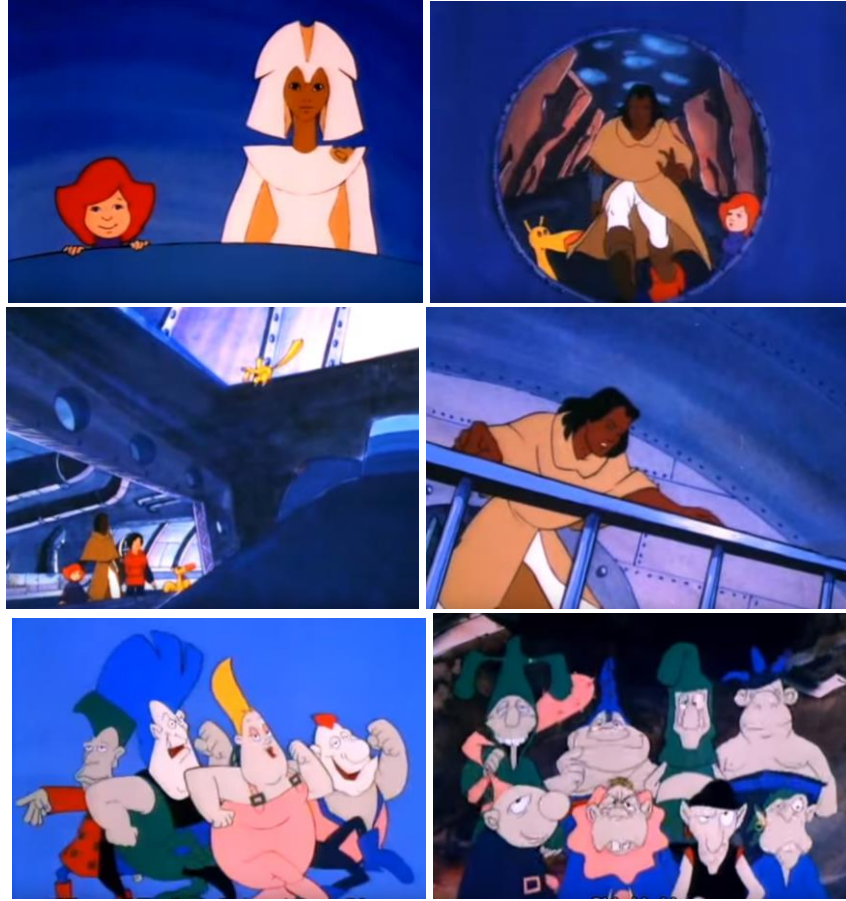


Şekil 193, Yakari (2005) serisinin Yakari and Great Eagle (1. Sezon, 1. Bölüm) adlı bölümünden iki kare.

Yakari çizgi roman serisi, karakterin daha yuvarlak olan kafa yapısının uzatılarak oran orantı açısından biraz değiştirilmesi, yuvarlak çizim şeklinin keskin köşeli bir hale yaklaşması, el, ayak, kafa oranlarının vücuda oranla küçültülmesi dışında, çizgi roman albümlerinde yer alan aslına uygun biçimde canlandırma serilerine uyarlanmıştır. 1983 yılında gerçekleştirilen ilk uyarlamada hem canlandırma hem çizim kalitesi oldukça düşükken, (Şekil 192) 2005 yılında yeniden gerçekleştirilen uyarlama çizgi roman aslına yakışır şekilde kaliteli olarak gerçekleştirilmiştir. (Şekil 193) 1983 yılında gerçekleştirilen uyarlamada çizgi roman aslına daha yakın olan kostüm, 2005 yılındaki uyarlamada canlandırma sanatına daha kolay uyarlanması ve estetik görünmesi için sadeleştirilmiştir. Yakari serisi pek çok komedi türündeki Fransız-Belçika serisine benzer bir estetik ile tasarlanmıştır.

Les Mondes Engloutis (İng. Spartakus and the Sun Beneath the Sea, 1985-1987), Doğrudan televizyon için 52 bölüm olarak üretilmiş bilim kurgu, macera türünde bir çizgi film serisidir. İçerisinde komedi ve müzikal de barındıran eser özellikle yer yer olayları soyutlaştırarak, kavramlar ve çağrışımlar üzerinden ilerleyen dadaist kabul edilebilecek diyaloglar da içermektedir. Çok uzun yıllar önce dünya üzerinde meydana gelmiş bir felaket sonucu yer altında gömülü kalan Arkadia Medeniyetinin başına gelenleri ve medeniyetin kaderini değiştirmeye çalışan bir grup maceracının hikayelerini konu alan eser geniş bir karakter ve mekan yelpazesine sahiptir. Öyküde Arkadia, uzun yıllar önce meydana gelen felaket yüzünden gelişmiş teknolojisinin yardımı ile zarar görmeden toprağın altına batmıştır. Yer altında kendi yapay güneşini bilim yolu ile oluşturan Arkadia burada ayrı bir ekosistem kurmuştur. Aradan geçen uzun yılların ardından Arkadia medeniyeti teknolojisini unutmuş (hala genel olarak çok ileri bir teknolojiye sahip olmalarına karşın bazı konularda) bilim yerini yasaklara tabulara ve efsanelere bırakmaya başlamıştır. Güneşlerinin ömrünü doldurmak üzere olması ve bu yapay güneşi oluşturdıkları teknolojiyi artık unutmuş olmaları nedeni ile yer üstüne bir araştırma ekibi

yollamaya karar vermeleri ile seri başlar. Öyküde, yapay yolla yaratılmış bir çeşit golem kadın ve kendine ait yapay zekası bulunan gemi, iki adet neşeli mistik yaratığın yanlarına katılması ile araştırma ekibini oluşturmaktadırlar. Yüzeye yaklaştıklarında yanlarına katılan iki adet yüzey çocuğu ve yeryüzü ile yeraltı arasındaki mağaralarda büyümüş olan Spartaküs'ün ekibe katılması ile maceracıların grubu tamamlanmıştır. Kahramanlarımızı yakalayıp köle olarak satmak ve gemilerine el koymak isteyen yer altı sularının korsanlarının da maceraya dahil olması ile serinin öyküsü zenginleşmektedir. Geniş karakter yelpazesine sahip olan seri genel olarak bilim kurgu temalı olmasına karşın tür olarak kimi zaman komedi, kimi zaman macera, kimi zaman da müzikal öğeler içermektedir. Serinin bu değişken yapısını karakterlerin kişiliklerinde, konuşma şekillerinde, hareket şekillerinde ve tasarımlarında gözlemlemek mümkündür.

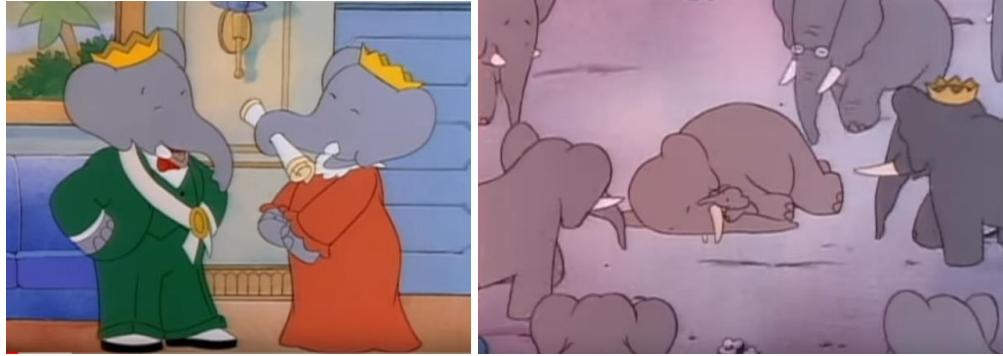


Şekil 194, *Les Mondes Engloutis*, serisinin *La cité d'Arkadia* adlı bölümünden altı kare.

Öykünün ana kahramanlarının tasarımları incelendiğinde Fransız-Belçika tarzı

tasarlanmış olan macera temalı pek çok canlandırmada gözlemlendiği temellerde sade bir gerçekçilik ile abartıdan uzak bir şekilde tasarlanmıştır. Ana karakterlerin durumlara yaklaşım şekilleri de tasarımlarındaki gerçekçi üsluba paralel şekilde, rasyonel hareketler ile gerçekleşmektedir. Hareket ve konuşma biçimleri de gerçekçi bir şekilde abartılı oyunculuktan uzak şekilde gerçekleşmektedir. Bu karakterlerin yanında yer altı sularında korsanlık yapmakta olan kötü karakterlerin tasarımları karikatürize bir şekilde gerçekleşmiştir. Karakterlerin davranışları da görünüşlerine paralel şekilde abartılı hareketlerden oluşmaktadır. Kötü karakterlerin kişilikleri ve davranışları da karikatürize tiplerine uygun şekilde komedi türünde gerçekleşmektedir.

Babar (1989), 1930 da ilk olarak üretilen 1935 te ingilizce olarak basılan çocuk kitabı serisi ardından çizgi filme uyarlanmıştır (telegraph.co.uk: Cécile de Brunhoff). Öksüz kalan bir fil yavrusunun şehre gidip burayı gördükten sonra ormana geri dönmesi, burada ölen kralın yerine kral ilan edilmesi ve kral olarak evlenerek medeniyet bilgisini burada yaşayan diğer filler ile paylaşmasını konu alan seri, uluslararası başarı yakalamıştır (articles.latimes.com: Babar). Çocuk kitaplarında yer alan konulara ve karakter tasarımlarına sadık kalınarak uyarlanan çizgi seri kitapların başarısını paylaşmıştır.



Şekil 195, Barbar serisinin Babar's First Step adlı bölümünden iki kare.

Barbar çizgi film uyarlaması incelendiğinde karakterlerin tasarımlarının mümkün olduğunca sade bir şekilde detaylardan arınmış olarak üretildiği gözlemlenmektedir. Sadeleştirilmiş yüz bileşenleri ile üretilen yüzlerde karakterlerin gözleri yerine birer nokta kaşları yerine de birer çizgi kullanıldığı gözlemlenmektedir. Arka planlar genel hatları ile karakterlerin detaylardan arınmış yapılarına uygun şekilde tasarlanırken boyama tekniği olarak karakterlerin tek bir renk değerini içeren renk tasarımlarından farklı olarak degrade ve doku değerlerine sahiptirler. Karakterleri oluşturan kontür çizgileri çizgi film tekniğine elverişli şekilde sabit kalınlıkla gerçekleştirilirken tek bir kere çizilen arka plan için, arka

planda çizilen objelerin yapılarına uygun çizgi değeri sağlayacak şekilde sabit veya değişken kalınlıklarda kontür kullanılmıştır.

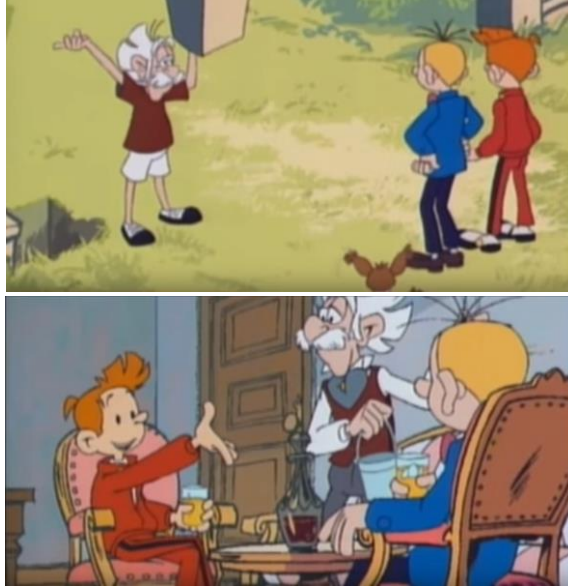
Cubitus, (İng. Wowser, Jpn. Don-Don Domeru/Domel to Ron 1989) 1968 yapımı Fransız-Belçikan çizgi bant serisi Luc Dupanloup (A.K.A. Dupa) tarafından yazılıp çizilmiştir. Çizgi bant serisi Avrupa’da elde ettiği başarı üzerine seri çizgi filme uyarlanmıştır (wikipedia.org: Cubitus). Çizgi filme uyarlanması Japonya’da gerçekleştirilen seri Japonyada da gösterilerek daha geniş kitlelere ulaşmıştır (wikipedia.org: Wowser). Seri, vücudu bol tüylü ve yuvarlağa yakın bir silüete sahip olan Cubitus adlı köpeğin, yaşlı bir adam olan ev sahibi profesör ile birlikte yaşadıkları maceraları konu almaktadır. Hikayede ki olaylar genellikle Cubitus’un hayvanlara has sorunlar (acıma, barınma v.b.) çekerek sahibi profesörün bu konuya icatları ile çözüm bulmaya çalışması üzerine gerçekleşmektedir. İşleri karıştıran kötü niyetli komşu kedi ve diğer yardımcı karakterlerde sorunların oluşmasını istemli yada istemsiz tetiklemektedirler (Horn, 1991: 19). Karakterlerin farklı yaş ve türlerin bir araya gelerek oluşturulması ve aralarındaki ilişki, mizah ile birleşerek Cubitus serisinin hareket noktasını oluşturmaktadır.



Şekil 196, Cubitus çizgi serisinin Ça. C'est L'amour! adlı bölümünden iki kare.

Karakter tasarımları incelendiğinde Fransız-Belçika Ekolü’nün pek çok komedi türü eserinde kullandığına uygun şekilde, karakterlerin oran orantılarının karikatürize bir şekilde oluşturulduğu gözlemlenmektedir. Profesörün basit kulak yapısı ve patates şeklindeki burnu ve yuvarlak gözleri ile son derece abartılı bir oran ile tasarlanmış komik vücudu pek çok Fransız-Belçika tarzı eserde gözlemlediğimiz yapılarıdır. Kutup ayısını andıran Cubitus adlı köpeğin tasarımı ise burnundan, kafasına, vücuduna, parmaklarına, kulaklarına kadar neredeyse tamamen yuvarlaklardan oluşmaktadır. Beyaz rengi, tombul biçimi ile birleşerek sevimli ve dost canlısı bir görünüm oluşturmaktadır. Tüm bu tasarım bileşenlerini başarı ile kullanan serinin yaratıcısı Luc Dupanloup (A.K.A. Dupa), ortaya sevimli karakterlerin olduğu kolayca izleyicilerin beğenebileceği bir seri çıkartmıştır.

Spirou (1992), asıl olarak Spriou ve Fantasio (Spirou et Fantasio) adlı çizgi roman macera serileri olarak 1946 yılından itibaren, yayınlandığı dergiye de isim vererek, Spirou adlı dergide yayınlanmıştır. Spirou karakteri aynı zamanda kendi ismini taşıyan derginin maskot karakteri olmuştur. Seri ayrıca içerisinde yer alan yardımcı karakterlerin ünlenerek kendi serilerine dönüşmesine de olanak tanımış, bu sayede çalışmamıza da konu olan Marsupilami ve Gaston Lagaffe bağımsız çizgi serilerinin oluşmasına katkı sağlamıştır (wikipedia.org: Spirou et Fantasio) (wikipedia.org: Spirou). Aslen çizgi roman olarak oluşturulan seri, 1992-1995 yılları arasında Spirou adı ile 26 bölüm olan iki sezonla toplam 56 bölüm çizgi film serisi olarak canlandırma sanatına uyarlanmıştır (imdb.com: Spirou). 2006-2007 yılları arasında Les nouvelles aventures de Spirou et Fantasio (İng. Two of Kind: Spirou & Fantasio) adı ile birinci sezonu 26, ikinci sezon 13 bölüm olan iki sezon olarak yeniden çizgi film serisine uyarlanmıştır (imdb.com: Two of Kind). Spirou karakteri ve arkadaşı Fantasio muhabirlik görevlerini yerine getirirken bir yandan da kendilerini içerisinde buldukları çeşitli maceraları yaşamakta ve kötü karakterlerin hain planlarını engellemektedirler. Spirou karakteri aynı zamanda komi (otellerde valiz taşıyan görevli) olarak çalışmaktadır. Karakterin ikonikleşmiş siyah çizgili kırmızı üniformasının nedeni de bu görevi ile ilişkilidir.





Şekil 197, Spirou (1992-1995) çizgi serisinin Virus isimli bölümünden (Sezon 1 Bölüm 3) üç kare (Spirou kırmızı saçlı, Fantasio sarı saçlı karakter).



Şekil 198, Spirou et Fantasio (İng. Two of Kind: Spirou & Fantasio. 2006-2007) çizgi serisinin L'Île de Zorclub 2 (Zorclub Adası 2) isimli bölümünden (Sezon 1 Bölüm 2) iki kare (Spirou kırmızı saçlı, Fantasio sarı saçlı karakter).

Spirou serisinin canlandırma sanatına uyarlandığı iki durumda kullanılan tasarımın estetiği bir çok noktada birbirinden ayrılmaktadır (Şekil 197, 198). 2006 yılında yeniden tasarımları ele alındığında serinin, aslına yakın tutularak, çağının estetik beğenilerine uygun şekilde yeniden oluşturulduğu gözlemlenmektedir. Karakterler genel olarak pek çok Fransız-Belçika tarzı tasarımda karşımıza çıkan görece büyük elleri ve ayakları yeniden uyarlandığında küçültülmüştür. Spirou ve Fantasio karakterlerinin kafalarının anatomik yapıları ilk uyarlamada küre biçimine yakınken, ikinci uyarlamada çene kısmı yuvarlak ancak kafa yapısı yuvarlak kenarlı bir dikdörtgene yaklaştırılmıştır. İki ana karakterin saç yapıları da tekrar ele alınarak daha rahat okunabilen hacimli bir şekilde oluşturulmuş, bir yandan da saçların içerisine birkaç çizgi detayı eklenmiştir. İki ana karakterin kafa yapılarının bir miktar küçültülmesi ile karakterlere daha çevik bir görünüm kazandırılmıştır. Spirou'nun yüz yapısı büyük ölçüde korunurken Fantasio karakterinin ilk uyarlama ile kıyaslandığında ikinci uyarlamada burnunun küçültüldüğü, gözleri daha önce bir nokta ile ifade edilirken beyazı ile birlikte tasarlandığı (ilk uyarlamada sadece çeşitli duygu durumlarında gözlerinin beyazı görünürken bu durum yeni uyarlamada sürekli bu şekildedir) gözlemlenmektedir. Karakterlerin yeniden

uyarlamaları sayesinde seri güncel yapıtların canlı ve çağın beğenisine uygun biçimlerine sahip olurken, bir yandan da orijinal eser ile olan bağıını korumuştur.

Marsupilami (Tr. Uzun Kuyruk Marsupilami, 1993), ilk olarak 1952 yılında Spirou et les héritiers çizgi roman albümünde görülmüştür. Spirou et les héritiers, Franquin tarafından yazılmış ve çizilmiş Spriou et Fantasio serisinin dördüncü albümüdür. Maceranın içerisinde Spirou ve Fantasio karakterleri Güney Afrika’da hayali bir ülke olan Palombia’ya gitmiş ve burada Marsupilami adındaki mitolojik canlıyı bulmuşlardır. Marsupilami istediği şekilde rahatça kontrol edebildiği son derece uzun kuyruğa ve doğa üstü bir fiziksel güce sahiptir. Spirou’ya maceralarında eşlik eden Marsupilami takip eden yıllarda bağımsız çizgi romana dönüşmüştür (Screech, 2005: 56). Birbirine yakın yıllarda dört çizgi film serisi (Marsupilami (2000), Mon ami Marsupilami (2003), Marsupilami; Houba Houba Hop! (2009-2011), Nos voisins les Marsupilamis (2012)) yayınlanan Marsupilami’nin bir adet te uzun metraj gerçek oyuncu ve sayısal canlandırmanın birlikte kullanıldığı sinema filmi (Sur la Piste du Marsupilami (İng. HOUBA! On the Trail of the Marsupilami, (2012)) bulunmaktadır (wikipedia.org: Marsupilami). 36 ülkede yayınlanan televizyon serileri ve uzun metraj canlandırma filmi ile Marsupilami uluslararası üne kavuşmuştur.



Şekil 199, Marsupilami televizyon serilerinden Marsupilami (2000) serisinin Et vogue le Marsupilami adlı bölümünden bir kare.



Şekil 200, Marsupilami televizyon serilerinden Marsupilami; Houba Houba Hop! (2009-2011) serisinin Marsupilami Dublat in Romana adlı bölümünden bir kare.



Şekil 201, Sur la Piste du Marsupilami (İng. HOUBA! On the Trail of the Marsupilami, (2012)) adlı 3b canlandırma ve gerçek oyunculu sinema filminden bir kare.

Marsupilami (2000) serisinde yer alan Marsupilami karakter tasarımı çizgi romanda yer alan karakter tasarımına son derece yakın olduğu gözlemlenmektedir (Şekil 199). İlk kez çizgi film serisi olarak uyarlanan karakter, uyarlayan çizgi film ekibi tarafından mümkün olduğunca çizgi romandaki köklerine sadık kalınarak uyarlanmaya çalışılmıştır. Marsupilami (2000) serisinde yer alan Marsupilami karakter tasarımını, Marsupilami; Houba Houba Hop! (2009-2011) serisinde yer alan Marsupilami karakter tasarımı ile karşılaştırdığımızda temel noktaların aynı kalmakla birlikte karakterin görsel tasarım bileşenlerinin yeniden ele alınarak çağa uygun hale getirilmeye çalışıldığı gözlemlenmektedir (Şekil 200). Bu amaçla karakterin tüm oran orantı yapısı ve yüz anatomik detayları değişikliğe uğratılmıştır. 2009 yılındaki uyarlamasında karakterin, göğüs kafesi şişirilerek, elleri küçültülerek, ayakları inceltirilerek, kafası büyütülerek, kulakları ufaltılıp keskin hatlı hale getirilerek ve kafa yapısı daireden daha oval bir şekle dönüştürülerek siluet okuması değiştirilmiştir. Karakterin burun yapısı yuvarlak kenarlı bir üçgene dönüştürülürken vücudu üzerinde desen oluşturan siyah beneklerin de sayısı, şekli ve yeri yeniden düzenlenmiştir. Karakter 2012 tarihinde gerçekleştirilen Sur la Piste du Marsupilami adlı 3b canlandırma ve gerçek oyunculu sinema filminden foto gerçekçi bir şekilde yeniden üretilerek sinemaya uyarlanmıştır (Şekil 201). Foto gerçekçi olarak üretilmesi sürecinde, karakterin vücut oranları ve görsel bileşenleri tekrar ele alınarak karakterin gerçeğe yaklaştırılması başarı ile sağlanmıştır.

Iznogoud (1995), 1966-2012 yılları arasında 29 adet çizgi roman albümü çıkmış serinin 52 adet çizgi filme uyarlanmış bölümü bulunmaktadır (imdb.com: Iznogoud). Iznogoud (İngilizce “Is no good” (“İyi değil” gibi çevrilebilir) sözünün Fransızca okunuşu) serisinin asıl platformu olan çizgi romanlar, Asteriks’in de yaratıcısı olan Polonya Asıllı Fransız René Goscinny tarafından yazılmış, Fransız çizgi roman çizeri Jean Tabary tarafından çizilmiştir. Amerikan ve İsrail ortak kuruluşu olan Saban Entertainment tarafından çizgi film serisine uyarlanmıştır (wikipedia.org: Iznogoud). Kimi kaynaklarca hikaye anlatım yapısı Asteriks serisine benzetilen Iznogoud serisi,

macera ve komedi unsurlarını basit bir yapı üzerinde başarı ile birleştirmiştir (Rothschild, 1995: 100). Hikayenin baş karakteri olan Iznogoud kötü kalpli bir vezirdir ve Şah'ın tahtında gözü vardır. Seride Şah'ı öldürmek için türlü yollar deneyen Iznogoud'un planları, hep şans sonucu geri teper ve Iznogoud kendi kurduğu tuzağa düşerek cezasını bulmaktadır. Tüm bu olaylar olurken uykucu, naif ve iyi huylu Şah, Vezirinin bu planlarından habersiz bir şekilde yaşamına devam etmektedir.



Şekil 202, Iznogoud serisinin The Hideaway Bed adlı ilk bölümden iki kare. Solda; Iznogoud kendisi şah olmadığı için hırslından sinir ile yerinde zıplamaktadır. Iznogoud'un sadık yardımcısı durumu şaşkınlıkla izlemektedir. Sağda; Iznogoud planları çerçevesinde Şah'ı kandırmaya çalışırken.

Iznogoud çizgi serisinde yer alan karakterler incelendiğinde Franco- Belçika tarzı komedi temalı pek çok eserde de gözlemlediğimiz görsel bileşenleri barındırdığı tespit edilmektedir. Karakterlerin abartılı oran oranları ve vücut bileşenleri karakterlerin silüetlerinin kendilerine özgü ve böylece kolay okunur olmalarını sağlarken serinin mizahi yapısını da desteklemektedir.

Billy the Cat (1996), sokak hayvanlarına kötü davrandığı için bir sihirbaz tarafından ceza olarak sokak kedisine dönüştürülen Billy adlı çocuğun hikayesini anlatan seridir. Komedi unsurlarını yer yer içermekle birlikte seri aslen macera ağırlıklıdır. Seri ana tema olarak sokak hayvanlarının gündelik sorunlarını ve bu sorunlar üzerine yaşadıkları maceraları temel almıştır (imdb.com: Billy the Cat). İlk kez 1980 yılında Belçika'da bir dergide gözükken karakter, 1981 yılında bağımsız çizgi roman olarak yayınlanmaya başlamıştır (lambiek.net: Stéphan Colman). Karakterin insan iken yaptığı kötülük sonucu fantastik bir yolla aldığı hayat dersi, çizgi seride karakterinin gelişmesine neden olur. Karakterin bir nevi mentoru olan beyaz yetişkin kediden aldığı hayat dersi ve aralarındaki dostluk ilişkisi, aralarındaki ilişkinin temelini oluşturmaktadır.



Şekil 203, Billy the Cat serisinin The Cat That Couldn't Miaow adlı bölümünden iki kare.

Billy the Cat, çizgi filmi incelendiğinde karakterlerin basitleştirilmiş karikatürize yapılarına rağmen, pek çok Fransız-Belçika çizgi filmindeki gibi iki boyutlu grafiksel yapılardan ziyade üç boyutlu hacimler olarak tasarlandıkları gözlenmektedir. Gözlerin sınırlarını belli eden çizgiler, karakterlerin kafa yapılarının biçimini belli eden iç çizgiler ve kontür ile karakterlerin tasarımlarının hacimsel yapısı algılanmaktadır. Ana karakter olan kedi Billy'nin parlak sarı üzerine üçgen desenli kürkü, alt kısmının beyazlığı ile rahat bir şekilde karakterin okunmasını sağlamaktadır. Billy kendine özgü bu renkler ve desen ile diğer karakterlerden kolayca ayrılmaktadır. Kedi Billy'nin genel olarak vücut yapısı da yavru bir kediye çağrıştıracak şekilde yuvarlak formlar ile oluşturulmuştur. Billy'nin bir nevi palyaço burnu yapısındaki pembeye yakın küre biçimindeki burnu da karakterin sevimliliğini artırmaktadır.

Blake et Mortimer (İng. Blake and Mortimer, 1997), 1946 yılından itibaren çizgi roman olarak üretilen polisiye ve bilim kurgu türünde Belçika temelli seridir (Booker, 2014: 130). 1997 yılında çizgi film olarak 13 bölümlük televizyon serisine uyarlanmıştır (imdb.com: Blake et Mortimer). Başrolünde olan karakterden Professor Philip Angus Mortimer iskoç asıllı bir fizik profesörü ve tam bir İngiliz beyefendisidir. Yüzbaşı Francis Percy Blake, Galler doğumlu bir MI5 ajanıdır. İki karakter birlikte her türlü maceranın üstesinden gelebilecek bir süper ajan ekibini oluşturmaktadır.



Şekil 204, Blake et Mortimer film serisinin La Marque Jaune adlı bölümünden

iki kare.

Gerçekçi bir yapının komikleştirilmeden grafik üslupta sadeleştirilmesi ile elde edilen tasarımlar serinin kolay üretilmesine olanak tanırken, serinin ele aldığı suç, gizem ve macera temalarına da uygun düşmektedir. Karakterlerin karmaşık geometrik yapılı kafa yapıları temiz geometrik formlar ile sadeleştirilmiştir. Saç, kaş, sakal ve bıyık gibi kafaya genel şeklini veren yapılar da mümkün olduğunca detaylardan arınmış şekilde sade geometrik şekiller olarak formülize edilmiştir. Karakterlerin kostümlerinde kullanılan kumaş detayları ve aksesuarlar gerçekçi havayı korurken, mümkün olan en sade şekilde çizilmiştir. Karakterlerin gözlerinde kullanılan sadeleştirmeye bakıldığında, pek çok Fransız-Belçika insan karakter tasarımında gözlemlendiği üzere, Blake ve Mortimer karakterlerinde de gözler, gözün akı belirtilmeden, basit bir nokta ve çizgi ile ifade edilmiştir.

Achille Talon (İng. Walter Melon, Tr. Walter Melon, 1998) 1963 te çizilmiş olan çizgi roman 1998 yılında 52 bölüm olarak çizgi filme uyarlanmıştır (wikipedia.org: Achille Talon) (imdb.com: Walter Melon). Canlandırma projesine uyarlanırken Paris ve Los Angeles'taki iki ayrı canlandırma stüdyosunda birlikte üretilmiştir (Kaluza, 2015: 179). Walter Melon çizgi film serisi, aynı isimli ana karaktere sahip olan komedi macera türünde bir eserdir.



Şekil 205, Walter Melon çizgi film serisinin, Marzipan the Apeman isimli birinci bölümünden karakterin tasarımını gösteren iki kare.

Walter Melon'un çizgi filmdeki, Şişman kısa boylu ve koca burunlu olan tasarımı çizgi romanına yakın olmakla birlikte, pek çok uyarlamada olduğu üzere çizgi film için karakter detaylardan arındırılmış ve oran orantısı da tekrar formülize edilmiştir. Walter Melon, karakterinin çizgi film uyarlamasında vücut hatları yuvarlanmış, boyu biraz daha kısaltılarak silüeti daire şekline yaklaştırılmıştır. Her bölümde hastalanan veya sakatlanan bir pop kültür kahramanının kılığına girerek görevlerini yerine getiren karakteri, bu yapısı

nedeni ile seri boyunca farklı kostümler ile görülmektedir.

Oggy et les Cafards (Oggy and the Cockroaches, Tr. Oggy ve Hamamböcekleri. 1998) 1998'den itibaren yedi dakikalık kısa bölümler halinde yayınlanmaya başlamış, 2018 itibari ile halen yayını devam etmekte olan, 269 bölümü yayınlanmış, Fransız çizgi film serisidir. Seri aynı zamanda Oggy et les Cafards: Le Film (İng. Oggy and the Cockroaches: The Movie) ismi ile uzun metraj çizgi film olarak sinemaya da uyarlanmıştır. Baş rolünde Oggy adlı tembel bir kedinin bulunduğu seri, karakteri kızdıran aynı evde yaşayan üç hamam böceği Joey, Dee Dee ve Marky, Oggy'nin evine ziyarete gelen kuzeni Jack ve Oggy'nin komşusu olan köpek Bob'un komedi türündeki maceralarını konu almaktadır (wikipedia.org: Oggy and the Cockroaches). Hiç dialog barındırmayan çizgi seride karakterler öykü gereği iletişim kurma ihtiyaçlarını hareket ve sesler ile sağlamaktadır. Bu yapısı sayesinde proje çeviri gerektirmeden tüm dünyada kolayca yayınlanabilir olmaktadır.



Şekil 206, Oggy ve Hamam Böcekleri (Oggy et les Cafards) serisine ait Geveze Papağan (Attenti al Pappagallo) adlı bölümden iki kare.

Oggy ve Hamam Böcekleri çizgi film serisi özgün, güncel tasarımı ve rahat okunur grafiksel yapısı ile hem kolay üretilir hem de estetik bir eser olmayı başarmıştır. Oggy ve Hamam Böcekleri çizgi film serisi klasik komedi türü Fransız-Belçika canlandırma örneklerinde görmeye alıştığımız tasarım mantığından uzak bir şekilde üretilmiştir. Bununla birlikte ana karakter olan Oggy incelendiğinde; Fransız-Belçika tarzı komedi türündeki eserlerde yer alan pek çok karakterde olduğu gibi patates biçiminde oval bir buruna sahip olduğu gözlemlenmektedir.

Kirikou et la Sorcière (İng. Kirikou and the Sorceress, Tr. Kirikou ve Büyücü Kadın. 1998), uzun metraj çizgi filmidir. Yönetmenliğini Michel Ocelot ve Raymond Burlet birlikte gerçekleştirmiştir (imdb.com: Kirikou and the Sorceress). Ortak yönetmen olan Michel Ocelot çok yönlü bir sanatçıdır. Azur et Asmar (Azur and Asmar. 2006) ve Princes et princesses (İng. Princes and Princesses. 2000) gibi pek çok uzun metraj filmi

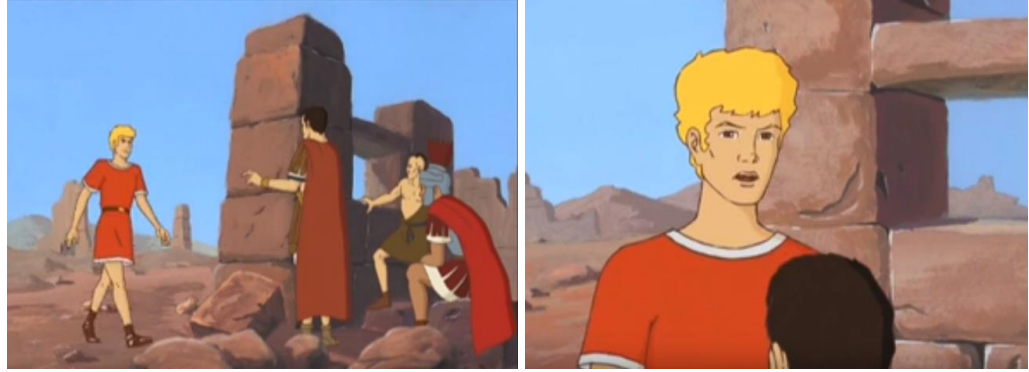
bulunan yönetmenin (wikipedia.org: Michel Ocelot) diğer filmlerinde de benzer estetik yapılar dikkat çekmektedir. Öyküde Afrikalı bir kabile, kadın bir büyücü tarafından eziyet çekmektedir. Bir gün kabilede bir kadın Kirikou adında doğaüstü bir çocuk doğurur. Kirikou doğar doğmaz kordonunu koparıp önce kendisini annesine tanıtmış, ardından kalkıp koşmaya başlamıştır. Öykünün içerisinde çeşitli kahramanlıklar yapan Kirikou akıllı ve cesaretinin yardımı ile kötü büyücüyü, kendisini ele geçiren kötülükten arındırarak herkesi kurtarmıştır.



Şekil 207, Kirikou et la Sorcière (1998) filmine ait dört kare.

Limited canlandırma tekniklerinin başarılı bir şekilde kullanıldığı *Kirikou ve Büyücü Kadın* canlandırma filmi, gölge tiyatrosunu andıran iki boyutlu estetiği ile etkileyici bir görselliğe sahiptir. Karakterlerin tasarımları Fransız-Belçika tarzı bir soyutlamadan ziyade A.B.D.'de üretilen canlandırma filmlere yakın bir şekilde gerçekleştirilirken, arka planlarda kullanılan yoğun detay ve eserin iki boyutlu kamera açıları filmin kendisine özgü estetiğini oluşturmasını sağlamaktadır.

Les Voyages d'Alix (İng. The Adventures of Alix A.K.A. Alix, 1999) 1948 den itibaren çizgi roman olarak Belçika orjinli Tintin dergisinde yayınlanan seri, detaylı bir arka plan hikayesine sahip karakteri ve gerçeğe yakın çizimleri ile büyük başarı sağlamıştır (imdb.com: Les Voyages d'Alix). Ana karakter Alix, Galler (Fransa) kökenli olmasına karşın Roma soylusu tarafından bir nevi köle olarak evlat edinilir ve hikayenin ilerleyen kısımlarında özgürlüğü kendisine verilir. Julius Cesar'ın yaşadığı dönemde geçen ve geniş bir akdeniz coğrafyasını kapsayan senaryosu da eserin başarısının nedenlerindendir (Kovacs ve Marshall, 2015: 115). 1999 yılında Fransa'da canlandırma serisine uyarlanan çizgi filminin de çizgi romanının özelliklerini sürdürdüğü gözlemlenmektedir.



Şekil 208, Alix çizgi film serisinin Le Spectre de Carthage adlı bölümünden iki kare. Baş rol Alix karakteri en solda başta.

Alix çizgi filmi incelendiğinde, ilk dikkat çeken yanı baş rol karakterini diğer karakterlerden ayıran sarı saçları olmaktadır. Alix çizgi filmine dair ulaşabildiğimiz bölümleri incelediğimizde, çizgi seride yer alan hiçbir karakterin Alix karakteri kadar açık sarı renk saçları olmadığı gözlemlenmektedir. Çizgi seride yer alan pek çok karakterin saç kahve rengi veya siyahtır. Bu yapısı ile Alix seride yer alan diğer karakterlerden görsel olarak kolayca ayrılmaktadır. Alix karakterinin yüz yapısı incelendiğinde; köşeli görece sert erkeksi bir çene yapısı, alt kontürü olmayan görece gerçekçi göz yapısı, çizgi filmlerde görmeye alışık olduğumuzdan daha detaylı çizilmiş bir kulak yapısı, dudakların hacmini belli edecek miktarda çizgi kullanılmış bir ağız, elmacık kemiğini belli eden yüzde bir çizgi gibi detaylar dikkat çekmektedir.

Bécassine (2001), 1905 yılından ilk olarak çizgi roman olarak üretilmiş, 2018 yılında halen çeşitli platformlarda üretilmekte olan eserdir. Bécassine, çok sayıda canlandırma seri ve uzun metraj uyarlamaya sahip olmamakla birlikte, Fransız çizgi romanın ilk örneklerinden olması ve ayrıca Fransız çizgi romanın ilk kadın başrolü olması nedeni ile tarihsel bir öneme sahiptir. Bécassine, karakterinin ilk olarak çizilmesinden 113 yıl sonra 2018 yılında, gerçek oyunculu sinema filmi uyarlamasının Fransız sinemalarında izleyici ile buluşuyor olması, karakterin yaratılmasının üzerinden geçen yüzyılı aşkın süreye rağmen önemini koruduğuna işaret etmektedir. Bir hizmetçi olan Bécassine karakteri kişilik yapısı olarak biraz ahmak, sakar ve iyi niyet ile dolu altın bir kalple çocuk bakıcılığı ve ev işlerini gerçekleştirirken, bir yandan da çeşitli maceralar yaşamaktadır. Bécassine, 2001 yılında uzun metraj çizgi filme uyarlanmıştır (wikipedia.org: Bécassine). Uzun metraj çizgi film uyarlaması, bir yandan eserin aslına uygun estetik değerleri kullanırken, bir yandan başarılı anlatımı ve renk ilişkisi ile de esere yeni bir soluk getirmiştir.



Şekil 209, Bécassine: Le Trésor viking (2001) filminden iki kare.

Bécassine: Le Trésor viking (2001) adlı uzun metraj çizgi film uyarlamasında kullanılan karakter incelendiğinde, çizgi romanda kullanılan karakterin tasarımının neredeyse bire bir şekilde çizgi film eserine aktarılmış olduğu gözlenir. Sadece bir daireden oluşan kafa, karakterin geleneksel hizmetçi kostümünün bir parçası olan şapka ile kendine özgü şeklini almaktadır. Bécassine karakterinin suratını oluşturan ağız, burun, göz, kaş gibi birimler mümkün olduğunca sade bir şekilde nokta ve çizgi ile oluşturulmuştur (Grove, 2013: 118). Karakterin ikonik hizmetçi kostümü güçlü kontrast değerler taşıması nedeni ile karaktere rahat bir görsel okuma sağlamaktadır. Karakterin kostümünde kumaş kıvrımı, düğme gibi detayların bir iki çizgi dışında belirtilmemesi ile karakterin rahat okunurluğu ve ikonik grafiksel yapısı pekiştirilmektedir.

Cédric (2001), 1989 dan itibaren Belçika asıllı Raoul Cauvin tarafından yazılmaya, İtalyan asıllı Tony de Luca tarafından resmedilmeye başlanmış, Franco-Belçikan çizgi roman uyarlaması çizgi seridir (imdb.com: Cédric) (wikipedia.org: Cédric). 2013 yılı itibari ile 104 çizgi film bölümü üretilmiştir ve 52 yeni bölümün yapılmakta olduğu duyurulmuştur.(dupuis.com: Dupuis fête les 20 ans de la série "Cédric") 8 yaşında bir çocuk olan Cédric okul hayatında ve sosyal yaşantısında çektiği sıkıntılar serinin asıl konusudur. Komedi türündeki eserde Franco-Belçikan karakter tasarımı izlerini görmek mümkündür.

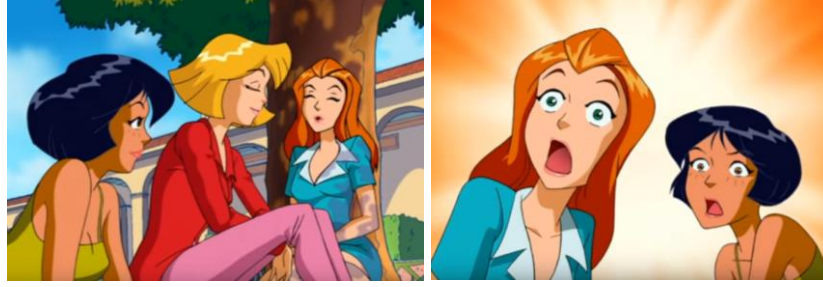


Şekil 210, Cedric (2013) serisinin J'aime l'école adlı bölümünden iki kare.

Pek çok canlandırma yapısında gözlemlediğimiz üzere baş karakter olan Cedric'in saçlarının rengi belirgin şekilde seride yer alan diğer karakterlerden ayıracak şekilde sarı olarak tasarlanmıştır. Seride annesi dışında Cedric'in saç rengini paylaşan karakterler ile çok nadir karşılaşmaktayız. Baş karakter olan Cedric'in saç şekli de diğer karakterlerden ayrılmakla birlikte serideki karakterlerin her birinin birbirinden oldukça farklı şekilde tasarlanmış saç modellerine sahip olması bu durumu ana karaktere özgü olmaktan çıkarmaktadır. Seride yer alan karakterlerin saç modellerinde dikkat çekici bir diğer yan ise bağımsız serbest çizgiler kullanılarak yaratılmış olan grafiksel saç biçimleridir. Saç tasarımları birbirinden bağımsız çizgiler ve kontörü olmayan parçalar ile çizgi romandaki hava basitleştirilerek çizgi filme aktarılmıştır.

Totally Spiez! (Tr. Casus Kızlar. 2001–2014), Fransa-Kanada ortak yapımı olan doğrudan televizyon için üretilmiş çizgi film serisidir. Çizgi film serisi altı sezon ve 156 bölüm üretilmiştir (imdb.com: Totally Spiez!). *Casus Kızlar* çizgi film serisi, Beverly Hills'te yaşayan üç kızın aynı zamanda süper casus olmalarını konu almaktadır. Kızlar bir yandan akıl almaz kötülükler ile mücadele ederken, bir yandan da günlük hayatlarına ve okullarına (önce lise devam eden bölümlerde üniversite) devam etmektedirler. Seri genç kızları merkezine alan, casus macerası türünde bir yapımdır. *Casus Kızlar* projesi üzerinden üretilmiş, ayrı bir çizgi film serisi olan *Spiez! Nouvelle Génération* (İng. *The Amazing Spiez!*) adlı iki sezonluk 56 bölümün de oluşmasına neden olmuştur (wikipedia.org: Amazing Spiez!). Çizgi film serisi uzun yıllar boyu süregelen yüksek miktarda üretimi, yakaladığı uluslararası başarı ve ardından üretilen başka bir seriye de neden olması gibi nedenler ile dikkat çeken bir eserdir.





Şekil 211, Totally Spiez! (2001–2014) serisinin *A Thing for Musicians* (birinci sezon birinci bölüm) adlı bölüme ait dört kare.

Casus Kızlar çizgi serisinde yer alan karakterler incelendiğinde, seride yer alan karakterlerin tasarımlarının, macera temalı serilerde kullanılan klasik Fransız-Belçika tarzından uzak bir noktada oldukları gözlemlenmektedir. Karakter tasarımları daha çok güncel A.B.D. süper kahraman uyarlamalarında görmeye alışık olduğumuz kanonlar ve biçimler çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. Serinin isminin doğrudan İngilizce konularak üretilmesi de bizlere doğrudan dünya pazarını hedefleyerek üretilmekte olduğunu işaret etmektedir.

Titeuf (İng. Titeuf, Tootuff. 2001) isviçre asıllı Zep takma adlı sanatçı Philippe Chappuis tarafından yaratılmıştır. Fransız-Belçika tarzı bir çizgi roman dergisi olan *Tchô!*'da da çizgi roman serisi olarak yer bulan karakter 2001 yılında televizyon canlandırma serisine, 2011 yılında da uzun metraj canlandırma filmine uyarlanmıştır (wikipedia.org: Titeuf). Canlandırma televizyon serisine 8 dakikalık 98 bölüm olarak uyarlanan eser, dijital limited çizgi film olarak gerçekleştirilmiştir (imdb.com: Titeuf). Uzun metraj sinema filmine uyarlandığında ise canlandırmalar üç boyutlu sayısal canlandırma tekniği ile gerçekleştirilmiş ancak çizgi roman olan aslına uygun görünmesi için iki boyutlu render alınmıştır. Titeuf adlı küçük bir çocuğu merkezine alan seri, çocuğun gündelik hayatta karşılaştığı sorunların üstesinden gelişini konu almaktadır.



Şekil 212, Titeuf serisinin Tic Paf (birinci sezon birinci bölüm) adlı bölüme ait iki kare.



Şekil 213, Titeuf, le film (2011) sinema filminden iki kare.

Titeuf çizgi serilerinde ve uzun metraj filminde yer alan karakter tasarımları çizgi roman aslına uygun şekilde neredeyse hiçbir değişikliğe uğramadan gerçekleşmiştir. Canlandırma eserlerine uyarlanırken değişik olmamasında, eserin uyarlandığı çizgi roman aslının, canlandırma uyarlamalarına yakın tarihte üretilmiş olmasının da etkisi bulunmaktadır. Hali hazırda güncel bulunan karakter tasarımları, canlandırma eserlerine uygulanmıştır. Seri ile aynı isme sahip olan başrol karakteri Titeuf'un tasarımını incelediğimizde, ilk göze çarpan durum karaktere güçlü bir silüet yapısı da kazandıran ve geri kalan karakterlerden keskin bir şekilde ayıran saç yapısıdır. Karakterin adeta şapkaya dikilmiş bir tüy şeklinde, geriye kalanı kel olan kafasından uzayan sarı saçları, karaktere ikonik görünüşünü kazandırmaktadır. Seride yer alan çocuk karakterlerin özellikle farklı saç modelleri ve yüz yapıları ile birbirlerinden ayrılmakta oldukları, serideki karakter tasarımına ilişkin dikkat çekici bir başka noktadır. Titeuf'un karakter tasarımı alışlagelen Fransız-Belçika tarzı komedi türü eserlere uygun şekilde abartılı büyük burun, büyük eller, büyük ayaklar, koca bir baş, tam daire kepçe kulaklar, tam daire gözlerin içerisinde yer alan nokta göz bebekleri gibi bileşenler ile oluşturulmakla birlikte, karakter aynı zamanda güncel tasarımlara uygun şekilde sade, hatların yumuşadığı, iki boyutlu güçlü bir grafik yapıya sahiptir.

Code Lyoko (2003), dört yatılı okul öğrencisinin terk edilmiş bir fabrikada buldukları süper bilgisayarın sanal dünyasına girerek (burada iki boyutlu sınırlı(limited) el çizimi canlandırmalar, üç boyutlu sayısal canlandırmaya dönüşmektedir.) Bu sanal dünyada var olan ancak gerçek dünyayı tehdit edebilecek virüs ile mücadele etmelerini konu almaktadır. (imdb: Code Lyoko) Fransa tv kanalları France 3 ve Canal J ortak yapımı olan eser, el çizimi limited canlandırma ile üç boyutlu sayısal canlandırmayı başarılı bir şekilde birleştiren bir seridir.



Şekil 214, Code Lyoko serisinin Teddygozilla adlı bölümünden iki kare.

Karakterlerinin kendine has anatomik sadeleştirmeleri ve kafatası şekilleri ile Code Lyoko görür görmez karakterlerinin diğer eserlerden ayırabilmemizi sağlamaktadır. Karakterlerin kafa biçimleri, özellikle alınlarının yüzlerinin iki katı büyüklüğünde olması ve karakterlerin üçgen şeklinde küçülerek sivri bir şekilde biten çene yapıları, seriye kendine ait görünümünü sağlayan en önemli niteliklerdir. Karakterlerin göz yapıları da sivri gelen çene yapılarına uygun olarak üçgenimsi şekilde tasarlanmıştır. Göz bebekleri basit birer nokta olarak tutulmuştur. Ağız yapıları iyice sadeleştirilerek anime üslubundaki çizgi filmlerde görmeye alışık olduğumuz basit şekillere dönüşmüştür. Canlandırma serisinin yarı 2B yarı 3B olması serinin konusu ile bütünlük gösterirken, yapıldığı tarihlerde oldukça popülerleşmeye başlayan 3B sayısal canlandırma kullanımının canlandırma serilerinde artmasının bir örneğidir.

Les Triplettes de Belleville (İng. The Triplets of Belleville, Tr. Belleville'de Randevu. 2003), uzun metraj çizgi filmidir. Doğrudan sinema filmi olarak planlanmış ve gerçekleştirilmiştir. Yönetmeni Sylvain Chomet aynı zamanda önemli Fransız çizgi filmleri olan *La Vieille Dame et les Pigeons* (İng. The Old Lady and the Pigeons. 1997) ve *L'illusionniste* (İng. The Illusionist. 2010) yönetmenidir. Belleville'de Randevu komedi macera türünde bir eserdir. Film Fransa'daki pek çok yapım şirketi başta olmak üzere, Belçika, Kanada ve İngiltere'nin katkıları ile gerçekleşmiştir. Bisiklet yarışmasında yarışırken kaçırılan torununun peşine düşen Madame Souza, köpeğiyle birlikte sürdürdüğü arayışında yanına yaşlanmış üç şarkıcı daha katılır. Film kendine özgü sinematik anlatımı ile dikkat çekici bir canlandırma örneğidir (Neupert, 2011: 111) (rottentomatoes.com: The Triplets of Belleville)(wikipedia.org: The Triplets of Belleville)(imdb.com: The Triplets of Belleville).



Şekil 215, Belleville'de Randevu (2003) filmine ait üç kare.

Her karesi elle tek tek çizilen (full frame animation) çizgi film akıcı bir hareket estetiğine sahiptir. Eserde yer alan karakter estetikleri incelendiğinde Fransız-Belçika tarzı karakter tasarımının abartılı vücut oranları ile komik görünüşü bir araya getiren yapısı özgün bir uygulanış şekli ile göze çarpmaktadır. Neredeyse hiç konuşmanın olmadığı filmde karakterlerin kişilikleri izleyiciye çoğunlukla gündelik hayata ilişkin davranışları, görünüşleri ve hareket ediş şekilleri ile aktarılmaktadır.

Oban Star Racers (Jpn. Ōban Sutā Rēsāzu. 2006) 25 dakikalık 26 bölüm olarak doğrudan canlandırma serisi olarak gerçekleştirilen seridir. Oban Star Racers serisi, aynı zamanda canlandırma şirketi de olan Savin Yeatman-Eiffel tarafından yaratılmış, yazılmış ve yönetilmiştir. 100'ün üzerinde ülkede yayınlanan seri uluslararası başarı yakalamıştır (imdb.com: Oban Star Racers) (wikipedia.org: Oban Star Racers). İnsanlığın uzaya yayıldığı ve diğer uzay ırkları ile etkileşime geçtiği kurgu gelecekte geçen hikaye bilim kurgu temalı macera ve günlük yaşam türünde bir canlandırmadır. Oban Star Racers serisi bir yandan gezegenler arası ilişkilerin yer aldığı büyük meseleler ile ilgiliyken bir yandan da tüm bu süreçte ana kahraman olan Eva (kendini hikayenin içerisinde tanıttığı takma adı ile Molly) adlı küçük kızın kendisini babasına fark ettirme ve onaylatma çabasını konu almaktadır. Karakterlerin karmaşık kişilik yapıları, birbirleri ile olan insani ilişkileri, içsel gerilimleri hikayeye daha gerçekçi bir boyut kazandırarak bilim kurgu temalı olan hikayenin hem inandırıcılığını arttırmakta hem de izleyicilerin ana karakterle

daha büyük özdeşlik kurabilmesini sağlamaktadır. Baş rol olan Eva "Molly" Wei karakteri yatılı okuldan babasının yanına gelir ancak uzun yıllardır kızını görmemiş olan baba onu tanıyamaz ve kim olduğunu sorar. Babasının kendisini tanımaması üzerine kızı olduğunu söyleyemeyen Eva kendini Molly olarak tanıtır. Molly, kendisini babasına onaylatmak için babasının yarış ekibinde tamirci olarak işe başlar. Molly karakteri olaylar karşısında hızlı ve doğru kararlar verebilen, cesur, hırçın ve yetenekli bir tamircidir.



Şekil 216, Oban Star-Racers (2006) canlandırma serisinin, *Les hostilités commencent* (İng. Hostilities Break Out. 1. Sezon 2. Bölüm) adlı bölümünden dört kare.

Yapım yöntemi olarak limited dijital çizgi film teknikleri ile üç boyutlu sayısal canlandırma tekniklerinin birlikte kullanıldığı seride, cell shade render (3B sayısal canlandırmaların el çizimi çizgi film gibi görünmesini sağlayan render yöntemi) sayesinde iki teknik başarılı bir şekilde birleşmiştir. İçerisinde fütüristik veya dünya dışı mekan ve araç tasarımına yer veren seri, pek çok farklı uzaylı karakter tasarımı da içermektedir. Karakter tasarımlarının Japon Anime Tarzına yakın şekilde ancak daha batılı gerçekleştiği seride global bir estetik yakalandığını söyleyebiliriz. İnsan karakterlerin tasarımlarında animelerde kullanılan bir stilizasyon biçimi olarak burunsuz karakter tasarımları kullanılması, göz bebeklerinin iri birer disk şeklinde ancak parlak, gölge ve detaylardan arındırılarak gerçekleştirilmesi, ağızların kimi zaman sade birer çizgi ile ifade edilmesi, kulakların elma dilimi şeklindeki biçimi ve içerilerinde herhangi bir detayın yer almaması, sivri çene ve kareye yakın kafa yapılarının yanakların dışarı

şışirilmeden gerçekleştirilmesi gibi tasarım yöntemlerinin kullanılmış olması, karakter tasarımlarını yeterince anime kılarken klasik anime üslubuna da mesafeli tutmaktadır.

Persepolis (2007), birinci cildi 2000 ikinci cildi 2004 yılında yayınlanmış, aynı adlı çizgi romandan sinemaya uyarlanmış uzun metraj çizgi filmidir (imdb.com: Persepolis) (wikipedia.org: Persepolis (comics)). Yaratıcısı Marjane Satrapi'nin kendi hikayesini anlattığı otobiyografik bir çalışmadır. Eser Satrapi'nin islam devrimi sırasında büyümesini ve Fransa'ya göç hikayesini konu almaktadır. Eserde Satrapi kendi yaşadıkları üzerinden İran'ın islam devrimi ile geçirdiği değişimi izleyiciye insani bir duyarlılık ile iletmektedir. İçinde yaşadığı sistemden farklı bir yaşam tarzı sürmek isteyen Satrapi'nin ve çevresindekilerin yaşadığı sıkıntıları konu alan çalışma, uluslararası pek çok ödüle sahiptir.

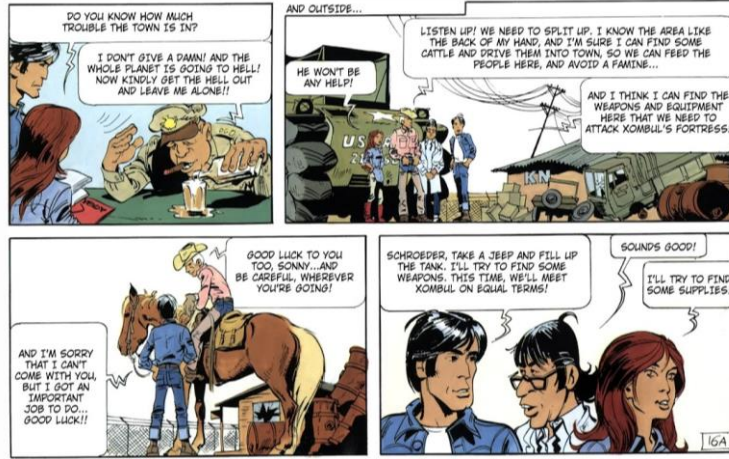


Şekil 217, Persepolis (2007) filmine ait iki kare.

Bağımsız bir çizgi roman albümü olarak ortaya çıkan ve elde ettiği başarının ardından çizgi filme dönüştürülerek sinemada izleyiciler ile buluşan eser, sinemaya çizgi film olarak taşınırken siyah beyaz yapıda olan çizgi roman estetiğini de korumuştur. Siyahların konturdan ziyade güçlü birer kompozisyon parçası olarak kullanıldığı eser bu yapısı ile kontur ve renk olarak oluşturulan klasik çizgi film estetiğinden ayrılarak kendi görsel yapısını başarılı bir şekilde oluşturmaktadır. Karakterlerin stilizasyonları klasik Fransız-Belçika üslubuna yakın bir şekilde gerçekleştirilmiştir. Karakterlerin ağız burun gibi yüzü oluşturan yapıları tek bir çizgiye kadar soyutlanmıştır. Karakterlerin göz sınırları tek bir çizgi ile aralıksız olarak belirtilirken göz biçimleri iki ucu sivri limon biçiminde ovaler ile oluşturulmuştur. Karakterlerin film içerisine yerleştirilmeleri dikkatlice düzenlenmiş koyu açık dengeleri sayesinde güçlü iki boyutlu bir biçimde gerçekleşmiştir.

Valérian et Laureline (İng. Valerian and Laureline, 2007), çizgi roman olarak 1967 yılında itibaren yayınlanmaya başlayan ve 2018 itibari ile halen yayınlanmaya devam eden seri pek çok popüler kültür yapıtına ilham olmasının yanı sıra uzun metraj gerçek oyuncu ve foto gerçekçi sayısal canlandırma tekniklerinin birlikte kullanıldığı

filme uyarlanmıştır (wikipedia.org: Valérian and Laureline). Valérian et la Cité des mille planètes (İng. Valerian and the City of a Thousand Planets, Tr. Valerian ve Bin Gezegen İmparatorluğu. 2017) isimli film uyarlamasının yönetmenliğini, dünyaca ünlü fransız yönetmen Luc Besson gerçekleştirmiştir (imdb.com: City of a Thousand Planets). Ayrıca serinin Japon-Fransız ortak yapımı Valérian et Laureline (İng. Time Jam: Valerian & Laureline, Jpn. Varerian ando Rōrurinnu. 2007-2008) adı ile anime tarzında üretilmiş 26 dakikalık 40 bölümden oluşan çizgi film seri uyarlaması da bulunmaktadır(wikipedia.org: Time Jam: Valerian). Çizgi film serisi uluslararası pazarda büyük bir başarı yakalamamış olmakla birlikte Valeria çizgi romanlarında kullanılan tasarımların etkilerini, uluslararası pazarda başarı yakalamış pek çok bilim kurgu projesinde gözlemlemek mümkündür. Seride uzay ve zamanda ortaya çıkan sorunları çözmekle görevli olan bir askeri teşkilatın üyesi olan karakterler, bilim kurgu temalı maceralar yaşamaktadırlar.



Şekil 218, Valerian çizgi roman albümleri serisinden La Cité des Eaux Mouvantes (İng. The City of Shifting Waters. 1976) adlı albümden yarım sayfa.





Şekil 219, Serinin Valérian et Laureline adlı anime uyarlamasının Dans le temps (1. Sezon 2. Bölüm. 2007) adlı bölümünden üç kare.



Şekil 220, Valerian serisinin sinema filmi uyarlaması olan Valerian ve Bin Gezegen İmparatorluğu (2017) filminden iki kare.

Aslen çizgi roman serisi olan Valerian serisinin canlandırma uyarlamaları, valerian çizgi romanının estetiğinden bağımsız şekilde canlandırma sanatına uyarlanmıştır. Çizgi romandan canlandırma sanatına üslup aktarımı olmamakla birlikte çizgi roman'da yer alan mekan, kostüm, araç ve karakter tasarımları uyarlamalara yol gösterici olmuştur. Fransız-Belçika tarzının işaretlerini taşıyan çizgi romanın aksine, 2007 yılında gerçekleştirilen Valérian et Laureline (İng. Time Jam: Valerian & Laureline, Jpn. Varerian ando Rōrurinnu. 2007-2008) çizgi film serisi uyarlama Japon çizgi film tarzı olan Anime tarzında gerçekleştirilmiştir. Uzun metraj gerçek oyunculu canlandırma

film uyarlaması Valérian et la Cité des mille planètes (İng. Valerian and the City of a Thousand Planets, Tr. Valerian ve Bin Gezegen İmparatorluğu. 2017) da herhangi bir stilize üsluptan uzak şekilde foto gerçekçi olarak gerçekleştirilmiştir.

Wakfu (2008), çizgi film televizyon serisinden bahsederken, öncelikli olarak bu projenin oluşmasına neden olmuş, aynı yapım ve yayın organlarının gerçekleştirdiği, bir başka projeden bahsetmek gerekmektedir. Bu proje sıra tabanlı MMORPG tarzı Dofus adlı dijital oyun olarak Fransa’da 2004 yılında ortaya çıkan projedir. Oyunun başarısının ardından çıkan devam oyunlarından aynı evrende geçen bir başka oyun Wakfu’dur. Wakfu, 2006 yılında geliştirilmeye başlanan oyunun 2012 yılında oyun olarak çıkmasından önce, 2008 yılında canlandırma Tv serisi olarak Fr 3 kanalında yayına girmiştir (imdb.com: Wakfu). Dofus oyunu ise, Dofus: Aux trésors de Kerubim (İng. Dofus: Kerub’s Bazaar) (imdb.com: Dofus: Aux trésors de Kerubim) adı ile 2013 yılında limited dijital 2b çizgi film olarak canlandırma sanatına uyarlanmış ve Fr 3 kanalında yayına girmiştir.(ankama.com: games) Dofus - Livre 1: Julith adı ile de uzun metraj film olarak ta uyarlanmış (imdb.com: Dofus - Livre 1: Julith). Her iki seri ve uzun metraj film de ağırlıklı olarak limited dijital 2B çizgi film olarak üretilse de içerisinde yer alan özellikle makine ve araçlar için yer yer 3B sayısal canlandırma teknikleri kullanılmış ancak kullanılan 3B bileşenlere de alınan render ile 2B hissi verilerek, başarı ile projenin 2B estetiği korunmuştur. Ortak bir dijital oyundan gelişerek ortaya çıkan her iki seri için çizgi filme uyarlama ilişkisinde, çizgi romanın pek çok başka serideki uyarlama görevini dijital oyunların devraldığını görmekteyiz. Dofus adlı MMORPG tarzı dijital bir oyunun ortaya çıkması ve geliştirilmesi ile birbirinden bağımsız ancak karakter tasarım estetiği açısından ilişkili iki seri çizgi film, bir uzun metraj çizgi film projesi ortaya çıkmıştır. İki seri ve uzun metraj yapımda komedi macera türünde eserlerdir.



Şekil 221, Dofus: Aux trésors de Kerubim (İng. Dofus: Kerub’s Bazaar) çizgi film serisine ait karakterlerin seride yer aldıkları biçimle temsil edildikleri tanıtım afişi.



Şekil 222, Wakfu çizgi film serisine ait karakterlerin seride yer aldıkları biçimle temsil edildikleri 2. Sezon tanıtım afişi.

Her iki seride aynı oyundan türedikleri için ortak estetik üsluplarda tasarlanmışlardır. 2010 yılında OVA olarak çıkan 5 bölümlük Wakfu'nun içerisinde karakterlerin yolu Dofus serisinin karakterleri ile kesişmektedir. İki serinin tasarım üslupları bir birine tamamen uygun şekilde gerçekleşmesinin de etkisiyle ortak karakterlerin yer aldığı OVA kısa seride karakterler tam bir estetik uyum içerisinde gözlenmektedir. Estetik açıdan incelendiğinde eserlerde yer alan karakterlerin Fransız-Belçika ekolünün komedi temalı eserleri için kullandığı aşırı abartılı biçimde stilize edilmiş karikatürize karakterlerin japon anime üslubuna yakın bir biçimde tasarlanmış hali oldukları gözlemlenmektedir. Fransız-Belçika ekolünün komedi temalı daha eski örneklerinde gözlemlenen; karakterlerin koca bir patatesi andıran oval burunları yerini genellikle çilek şeklinde minik burunlara, tam bir yuvarlak şeklinde kepçeyi andıran kulakları daha biçimli şekillere, abartılı vücut oranları zarif bir forma bırakmıştır. Hem Wakfu hem de Dofus serilerinde karakterlerin göz yapıları özellikle insan karakterler için oldukça anime üslubuna yakın bir biçime dönüşmüştür. Karakterlerin son derece detaylı resmedilen gözleri ve bazı karakterlerde incelenerek yok olan göz kontürleri karakterlerin ince çeneli kafa biçimleri ile birleşince karakterlerde anime üslubunu hatırlatan bir estetiği oluşturmaktadırlar. Bu ortak noktalar ile birlikte ortaya çıkan eserler anime olamayacak kadar Fransız-Belçika tarzının izlerini taşımaktadırlar.

Gaston Lagaffe (AKA. Gaston, 2009) 1957 yılında Fransız-Belçika tarzı bir dergi olan Spirou dergisinin 994. sayısından itibaren bir karakter olarak görünmeye başlamıştır. Yedi dakikalık 78 bölüm olarak limited 2b dijital canlandırmaya uyarlanmıştır (gastonlagaffe.com: L'annee de naissance de gaston)(imdb.com: Gaston Lagaffe). Gaston maceraları incelendiğinde kendince yaptığı icatları, umursamazlığı ve tembelliği ile çeşitli istenmeyen olaylara sebebiyet vererek ofis arkadaşlarını çileden çıkardığı görülmektedir. Maceralarında yarattığı tüm sorunlara rağmen bu sorunları herhangi bir kötü niyet gütmenden saf bir umursamazlık ve tembellik nedeni ile yaratması sayesinde Gaston karakteri sevimli bir karakter olma özelliğini korumaktadır. En son 2004 te basılan albümü ve 2009 yılında çizgi filme uyarlanmış olması, karakterin yaratılmasının üzerinden 50 yıldan fazla geçmiş olmasına rağmen, süregelen önemini ve popülaritesini göstermektedir.

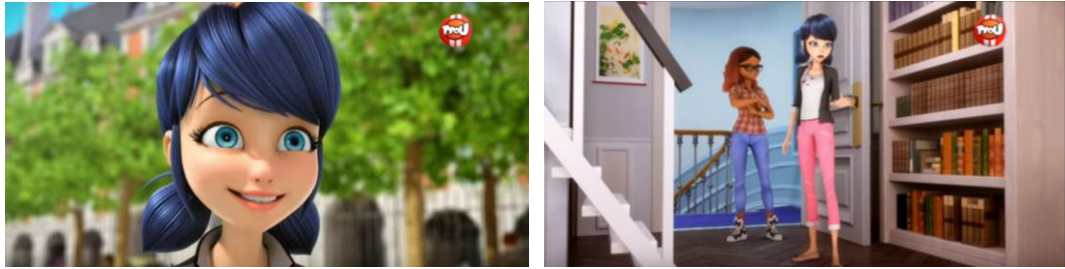


Şekil 223, Gaston Lagaffe çizgi serisinin Aérosols adlı bölümünden iki kare.

Gaston Lagaffe çizgi serisi incelendiğinde karakterlerin çizgi şeritlerde görüldüğü haline oldukça yakın şekilde iki boyutlu dijital canlandırmaya aktarıldığı gözlemlenmektedir. Fransız-Belçika tarzı komedi temalı çalışmalara uygun şekilde Gaston serisinde de karakterlerin oval patates formunda burunları, tam daire kepçe kulakları, tam daire göz yuvalarının içerisinde nokta şeklinde göz bebekleri, vücutlarına göre oldukça büyük olan kafalarına uygun bir şekilde büyük el ve ayakları bulunmaktadır. Karakterlerin giysileri, canlandırma seride de bant karikatür olan aslına uygun şekilde asılı çizgiler ve kıvrımlı hatlar ile gerçekleştirilmiştir. Serinin anlatımında da çizgi roman kökenine sadık kalmak için bazı planlarda dikine bölünmüş çizgi roman panelleri

şeklinde anlatımlar kullanılmış, kimi panelerde de orjinal çizgi bantlara ait çizimler doğrudan kullanılmıştır.

Miraculous, les aventures de Ladybug et Chat Noir, (İng. Miraculous: Tales of Ladybug, Tr. Mucize Uğur Böceği ile kara Kedi, 2015), doğrudan televizyon serisi olarak projelendirilmiş üç boyutlu sayısal canlandırma serisidir. Canlandırma serisinin başrolünde ergenlik döneminde bir kız çocuğu olan Marinette karakteri bulunmaktadır. Karakter gelecekte bir moda tasarımcısı olmayı hayal etmektedir. Gündelik yaşamının yanı sıra gerektiği takdirde doğaüstü dönüşüm geçirerek bir süper kahraman olan Uğur Böceği'ne dönüşmektedir. Doğaüstü güçlerini kullanarak Paris'e musallat olan süper kötülerin üstesinden gelmektedir. Süper kötüler ile mücadele ederken sersemletme bayılma içindeki kötülükten kurtarma gibi görece kötü karaktere zarar vermeyen yöntemleri kullanmaktadır. Bir diğer kahraman olan Gece Kedisi maceralarında ona yardım etmektedir. Gece Kedisi gerçek kimliğini bilmediği Uğur Böceğinden hoşlanmaktadır. Uğur Böceği, Gece Kedisi'nin bu duygularına karşılık vermez çünkü sınıf arkadaşı Adrien'e gizlice aşıktır. Uğur Böceğinin bilmediği sır ise maskeli süper kahraman olan Gece Kedisi'nin aslında gerçekte hayatta sınıf arkadaşı ve hoşlandığı kişi olan Adrien olduğudur (imdb.com: Miraculous). İki karakter arasındaki bu duygu ve sır ilişkisi serinin öyküsündeki gerilim unsurunu oluşturarak dramatik yapıyı kuran önemli etkenlerdendir. Fransız yaratıcı, yönetmen ve yazar kadrosuna sahip olan projenin yapım aşaması Güney Kore ve Japon canlandırma stüdyoları ile ortak bir şekilde gerçekleşmektedir (wikipedia.org: Miraculous). Serinin izleyici kitlesi olarak genç kızları hedef almış olması bir diğer ilgi çekici özelliğidir.



Şekil 224, Miraculous Ladybug canlandırma serisinin Climatika adlı ilk bölümünden iki kare.





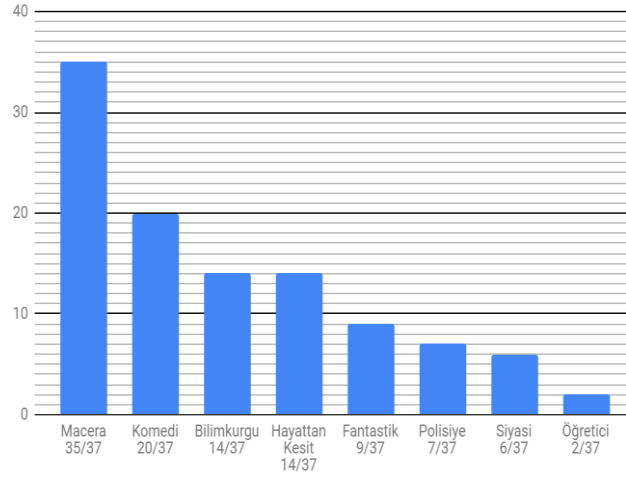
Şekil 225, Miraculous Ladybug canlandırma serisinin Climatika adlı ilk bölümünden karakterin süper kahramana dönüşümünü gösteren üç kare.

Üslup olarak Fransa-Belçika tarzından oldukça uzak bir tasarım estetiği ile üretilmiştir. Seri ağırlıklı olarak Japon anime üslubunu (İri ve detaylı göz bebeklerine sahip gözler, dövüş sahnelerinde karakterlerin poz vererek geçmesi gibi nedenler ile) ve Amerika Disney Pixar Stüdyosunun üslubunu (Projenin tamamen 3B sayısal canlandırma ile gerçekleşmesi ve gerçeğe yakın render alınması ayrıca kullanılan vücut ve yüz biçimlerinin pixar filmlerinde görmeye alıştığımız biçimlere benzemesi nedeni ile) anımsatan bir görsellikte üretilmiştir. Tüm bu görsel niceliklerinin yanında hikayenin Fransa’da geçmesi, karakterlerin Fransız olması, Fransız-Belçika ekolünün izlerini taşıyan tasarım detayları ile birleşerek eseri yeterince Fransız tarzı kılmaktadır. Globalleşen dünyada Fransa üretimi projelerinde artık dünya pazarını hedefleyerek, klasik Fransız-Belçika estetiğinden uzaklaşıp, çağın popüler yapısına uygun estetikte olabileceği bu örnek ile de gözlemlenmektedir

İncelediğimiz eserlere ilişkin yapım yılı, tarz ve tema içeriklerine ilişkin temel bilgileri inceleyerek gruplandırdığımızda, Fransız- Belçika akımına ilişkin daha rahat çıkarımlar gerçekleştirebilmemize olanak sağlayan aşağıdaki tablolar ortaya çıkmaktadır.

Tablo 3: İncelenen 37 farklı yapıtın ierik sonularının yer aldığı tablo.

	Yıl	Tarz	Macer	Komedi	Bilimkurgu	Hayattan Kesit	Fantastik	Polisiye	Siyasi	ıratıcı
Eser Adı	1960'lar	Linna Cleare	1	1	1	0	0	1	0	0
Les Aventures de Tintin	1960'lar	Marcelle	1	1	0	0	0	0	1	0
Les schtroumpfs	1960'lar	Marcelle	1	1	0	0	0	0	1	0
Asérix	1960'lar	Marcelle	1	1	0	0	0	0	1	0
Les Shadoks	1960'lar	Diger	1	1	0	0	0	0	1	0
Lucky Luke	1970'lar	Marcelle	1	1	0	0	0	0	0	0
La Planète Sauvage	1970'lar	Diger	1	0	1	0	0	0	0	0
Boule et Bill	1970'lar	Marcelle	1	0	0	1	0	0	0	0
Il était une fois...	1970'lar	Marcelle	1	0	1	0	0	0	0	1
Clémentine	1980'lar	Linna Cleare	1	1	0	1	1	0	0	0
Le Roi et l'Oiseau	1980'lar	Diger	1	0	0	0	1	0	1	0
Les Mystérieuses Cités d'or	1980'lar	Linna Cleare	1	0	1	0	1	0	0	0
Inspector Gadget	1980'lar	Marcelle	1	1	1	0	0	1	0	0
Yakari	1980'lar	Marcelle	1	0	0	1	1	0	0	0
Les Mondes Engloutis	1980'lar	Diger	1	1	1	0	0	0	1	0
Babar	1980'lar	Diger	1	0	0	1	1	0	0	1
Cubitus	1980'lar	Marcelle	1	1	1	0	0	0	0	0
Spirou	1980'lar	Marcelle	1	1	0	0	0	1	0	0
Marsupilami	1980'lar	Marcelle	1	1	0	0	0	1	0	0
Iznogoud	1980'lar	Marcelle	1	1	0	0	0	0	0	0
Billy the Cat	1980'lar	Marcelle	1	1	0	0	1	0	0	0
Persepolis	1980'lar	Diger	0	0	0	1	0	0	1	0
Blake et Mortimer	1980'lar	Linna Cleare	1	1	1	0	0	1	0	0
Achille Talon	1980'lar	Marcelle	1	1	0	0	1	0	0	0
Oggy et les Cafards	1980'lar	Diger	1	1	0	0	0	0	0	0
Kirkou et la Sorcière	1980'lar	Diger	1	0	0	0	1	0	0	0
Les Voyages d'Alix	1980'lar	Linna Cleare	1	0	0	1	0	0	0	0
Bécassine	2000'lar	Linna Cleare	1	1	0	0	0	0	0	0
Cédric	2000'lar	Diger	1	1	0	1	0	0	0	0
Totally Spies!	2000'lar	Diger	1	0	1	1	0	1	0	0
Titeuf	2000'lar	Diger	0	1	0	1	0	0	0	0
Code Lyoko	2000'lar	Diger	1	0	1	0	0	0	0	0
Les Triplettes de Belleville	2000'lar	Diger	1	0	0	1	0	0	0	0
Oban Star Racers	2000'lar	Diger	1	0	1	1	0	0	0	0
Valérian et Laureline	2000'lar	Diger	1	0	1	0	0	0	0	0
Wakfu	2000'lar	Diger	1	0	0	0	1	0	0	0
Gaston Lagaffe	2000'lar	Marcelle	1	1	1	1	0	0	0	0
Miraculous, les aventures de Ladybug	2000'lar	Diger	1	0	1	1	0	1	0	0

Tablo 4: İncelenen 37 farklı yapıtın içerikleri.

İncelediğimiz örnekler dışında 2000 sonrası üretilmiş olan “La Prophétie des grenouilles” (İng. Raining Cats and Frogs. Jacques-Rémy Girerd, 2003), “U” (Serge Elissalde, Grégoire Solotareff. 2006), “Ernest & Celestine” (Stéphane Aubier, Vincent Patar, Benjamin Renner. 2012) ilgi çekici konuları ve her birinin sahip olduğu farklı görsel tasarımları ile öne çıkan Fransız-Belçika bölgesinde üretilmiş eserlerdir.

Fransız-Belçika canlandırma yapımlarda bulunan ortak noktaları gözlemlemek için incelediğimiz örnek eserler, gerçekleştiren kişi, hedef alındıkları yayın mecrası ve yapılarının gerçekleştiği dönemlere göre çeşitlilik göstermekle birlikte, ilgi çekici içeriksel ve biçimsel ortak temalar barındırmaktadırlar. Her bir eser, ister dizi ister film şeklinde tasarlanmış olsun şüphesiz büyük miktarda özgünlük içerisinde gerçekleştirilmektedir. Ancak dönemin başarılı projeleri, aynı metin yazarı veya tasarımcıların popüler olmuş farklı projelerde yer alması, belirli bir grup sanatçının birbirlerinden öğrenip öğreterek ortak üretim yöntemleri geliştirmeleri, ortak tarihi ve coğrafi koşullar gibi etkenler eserlerde çeşitli ortak noktaların oluşması ile sonuçlanmıştır.

Spirou dergisinin etkisi ile komedi ve macera türünde oluşturulan eserlerde karakterlerin genellikle oval patates biçiminde veya abartılı başka geometrik şekillerde burunları, tam daire kepçe kulakları, tam daire göz yuvalarının içerisinde nokta şeklinde göz bebekleri yüz yapılarını oluştururken. Karakterler abartılı yüz yapılarına uygun şekilde abartılı vücut yapılarına sahiptirler. Karakterlerin vücutlarına göre oldukça büyük olan kafaları ve bu kafa yapılarına uygun bir şekilde büyük, el ve ayakları bulunmaktadır. Karakterlerin giysileri, detaylardan arınmış bir şekilde, kumaş detaylarına yer verilmeden tasarlanırken kontürleri yuvarlak kıvrımlı hatlar ile gerçekleştirilmiştir. Spirou, Gaston,

Marsupial, Asteriks, Red Kit, Şirinler başta olmak üzere popülerliğini koruyan pek çok seri bu özellikleri barındırmaktadır.

Tintin (Tr. Tanten) dergisi ve Herge'nin Ligne Claire (Temiz Çizgi) tekniği Fransız-Belçika tarzının önemli bileşenlerindendir. Tintin dergisinde yer alan ağırlıklı olarak macera temalı olan pek çok eserde Ligne Claire tekniğini gözlemlemek mümkündür. Ligne Claire tekniği ile üretilen çizgi romanlarda detaylı çizimlere sahip, temiz ve dikkatli bir şekilde gerçekleştirilmiş, arka planlar kullanılmıştır. Karakterlerin gereksiz detaylardan arındırılarak basitleştirilmiş ancak gerçekçi kostüm tasarımları bulunmaktadır. Karakterle genellikle gerçekçi bir anatomi ile oluşturulmuştur. Tanten örneğinde, sadece yüzlerin karikatürize edilerek kullanıldığı ancak karakterlerin geri kalan bileşenlerinin gerçekçi şekilde gerçekleştirildiği gözlemlenmektedir. Tüm çizimlerin sabit kalınlıktaki düzenli çizgiler ile gerçekleşmesi, taramaların neredeyse hiç kullanılmaması, grafiksel temiz bir renklendirme yöntemi ile eserlerin renklendirmelerinin gerçekleştirilmiş olması, temiz çizgi anlamına gelen Ligne Claire tekniğinin ayırt edici görsel özellikleridir. Ligne Claire tekniği ile üretilen başarılı çizgi roman eserlerinin çizgi filme uyarlanması ile bu niteliklere sahip çizgi film örnekleri canlandırma sanatı literatürüne katılmıştır.

Yakın dönemde üretilmiş pek çok Fransa merkezli canlandırma projelerinde, klasik Fransız- Belçika tarzı bir estetikten ziyade, çağımızda popüler Japon Anime tarzının etkilerine rastlamaktayız. Bu durumun nedenlerinden ilki Japonya'nın adeta Dünya'nın canlandırma fabrikasına dönüşmüş olmasıdır. Japonya ürettiği canlandırma miktarı ile sektörü domine etmektedir. Yeni üretilen çalışmalar popüler estetik anlayışına dönüşmeye başlayan Anime tarzından biçimsel olarak etkilenmektedir. Canlandırma üretiminde ileri noktalara ulaşmış olmaları nedeni ile pek çok Fransa merkezli proje ya doğrudan yada ortaklaşa bir şekilde Japonya'da gerçekleşmiştir. Ancak bu durumun tersini işaret eden örneklerde mevcuttur. Kanada orijinli olduğu için bu çalışmada listelenmemiş ancak 1997'den itibaren yeni bölümlerinin yapımı süregelen ve uluslararası üne kavuşmuş Caillou çizgi film serisinin karakter tasarımları da Fransız-Belçika tarzı gerçekleştirilmiştir. Bu proje uluslararası başarı yakalayan yakın dönem projelerde Fransız-Belçika tarzının kullanımına bir örnek oluşturmaktadır. Üretilen canlandırma serilerinde klasikleşen Fransız-Belçika tarzının izlerinin görece az gözlenmesinin bir başka nedeni de, Fransa merkezli pek çok canlandırma serisinde veya filminde, kimi zaman yenilikçi, kimi zaman deneysel, yöntemlerin ve karakter tasarım biçimlerinin kullanılmasıdır.

Fransız-Belçika tarzı üretilmiş canlandırma filmler ve seriler incelendiğinde,

ortak estetik unsurların dışında çeşitli temaların da eserlerde yinelenmekte olduğu gözlemlenmektedir. Fransa'nın tarihi ve kültürel yapısının yanı sıra eserlerin üretildiği çağın politik şartları da öykülerin içeriklerinde yön verici birer etken olarak dikkat çekmektedir. Farklı eserlerin konuları benzer nitelikleri açısından gruplamamız mümkündür. Eserlerde sıklıkla karşımıza çıkan ilk tema, barış içinde yaşamak isteyen halkın yöneticilerinden veya daha üst bir güç tarafından gördüğü zulüm ve buna karşı ayaklanarak başarıya ulaşmaları doğrudan veya sembolik anlatımlar ile işlenmesidir. Bu tarz konuların yer aldığı çalışmalar bizlere Fransa tarihinde yer alan, Yüzyıl Savaşları, Fransız İhtilali, I. ve II. Dünya Savaşlarını çağrıştırmaktadır. Fransız-Belçika tarzı üretilmiş canlandırmalarda işlenen ikinci popüler konuda keşif kavramıdır. Kahramanlar bilinmeyen medeniyetleri, kıtaları, gezegenleri keşfetmek üzere kimi zaman gerçekçi kimi zaman bilim kurgusal yada fantastik yolculuklara çıkmaktadırlar. Tarihinde kaşiflik ve devamında koloncilik süreci bulunan Fransa'da bu kavramlara ilişkin eserlerin üretilmesi ilgi çekici bir noktadır. Üçüncü olarak sıkça gözlemlediğimiz konu grubu ise polisiye maceradır. Kahraman veya kahramanlar suçluların peşine düşer, ipuçlarını takip eder ve biraz dedektiflik biraz da polislik yaparak suçluları adalete teslim etmektedirler. A.B.D.'de sıkça gözlemlenen insan üstü güçlere sahip süper kahraman kavramı yerine, Fransız-Belçika Tarzı üretilen polisiye çalışmalarda kahramanlar genellikle sıradan fiziksel özelliklerde ancak cesur, akıllı, becerikli ve şanslı kişilerdir. Uluslararası başarı yakalamış pek çok eser üretmiş ve pek çoklarına da ilham kaynağı olmuş Fransız-Belçika tarzı, canlandırma tarihi açısından önemli bir yer tutarken gelecekte geliştirilecek projeler için de önemli bir kılavuz olma özelliğindedir.

2.3.4. Türkiye'deki, Canlandırma Filmciliğinde Karakter Tasarımları

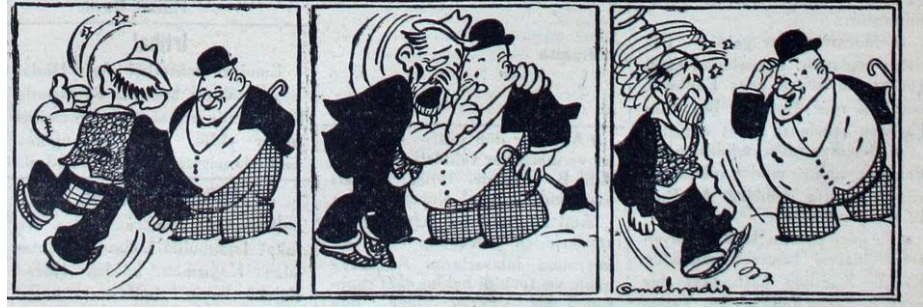
Türkiye canlandırma sineması tarihsel sürecine çeşitli canlandırma filmi yapım denemeleri ve kısa canlandırma parçaları ile başlamıştır.

Amca Bey Plajda, (1935) karikatürist Cemal Nadir Güler'in ünlü karakterini çizgi filme uyarlaması isteği üzerine gerçekleşen canlandırma denemesidir. Karikatüristin yakın dostu Gazeteci Rıza Ruşen Yücer filme ilişkin yazdığı anılarında şu bilgileri vermektedir;

"Cemal Nadir'in bir ara el yapması resimlerle bir film denemesine giriştiğini hatırlarım. Bu film "Amcabey Plaj'da" adını taşıyacaktı. Amcabey sabahleyin erkenden sokağa çıkıyor. Sokak feneri gözlerini kapatmış, başı bir yana eğilmiş, güneşin doğmasını beklemektedir. Fenerin altında, bir taksi

otomobili, dört tekerleğini öne arkaya uzatmış projektör gözlerini yummuş, tembel bir kedi rehavet ile uyumaktadır. Amcabey gelip kornayı çalıyor. Kapalı duran lamba gözler aralanıyor, lastik tekerlek ayaklar toplanıyor, öndeki tampon tıpkı bir ağız gibi esniyor, Amcabey işte bu minval ile plaja gidecek. Fakat birkaç satırla anlatmaya çalıştığım şu üç-beş hareket için yüzlerce resim yapılacaktı. Cemal Nadir, beş-altı yüz resim çizdi; ama işin imkansızlığı andıran güçlüğü karşısında bu sevdadan vazgeçmek zorunda kaldı." (gorselsanatlar.org: Türkiye’de Canlandırmanın Tarihi)

Dönemin estetik yapısı ile uygun düşen bu senaryo ne yazık ki gerçekleştirilememiştir.



Şekil 226, Amcabey karikatür şeritlerinden bir örnek.

Amcabey karakteri abartılı vücut oranları ve yüz stilizasyonları ile dönemin güldürü türündeki eserlerinde yer alan Avrupa temelli karakterler ile benzer tasarım biçimleri taşımaktadır. Karakterin fütür şapka, yelek, şemsiye ve papyon gibi aksesuarlarla oluşturulan avrupalı giyim tarzı da Avrupa temelli tasarım yapısına paralel şekilde gerçekleştirilmiştir. Avrupa güldürü türündeki karikatür ve çizgi romanların yanı sıra Karagöz Hacivat oyunlarında da Amcabey serisinde kullanılanlara benzer tipllemelere ve tasarım biçimlerine rastlamaktayız.

Zeybek Oyunu, (1947) Vedat Ar'ın öğretim görevlisi olduğu üniversitede bir grup öğrenciyi çevresine toplayarak gerçekleştirdiği üç dakikalık kısa canlandırma filmidir. Siyah beyaz gerçekleştirilen filmde görüntüler Tariş firmasının reklam filminde de kullanılmıştır. (derinhakikatler.blogspot.com: İlk Yerli Çizgi Film Denemesi) Vedat Ar ve öğrencilerinin canlandırma denemeleri pek çok kaynakta Türkiye'de canlandırma sanatı adına gerçekleştirilmiş ilk hareket kabul edilmektedir (TÜRKER, 2011: Türk Canlandırma Sanatı) (serdara.com: Türkiye Animasyon Tarihi). Gerçekleştirilen

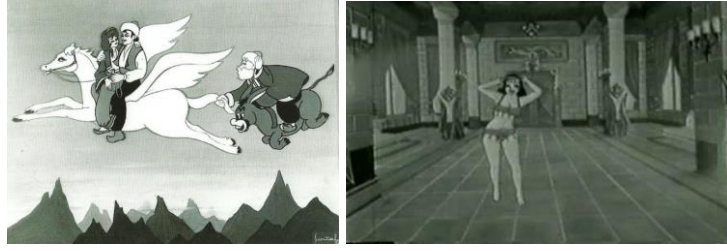
canlandırma denemeleri ileride yapılacak canlandırmalar için bir hazırlık görevi görerek canlandırma yapımlarının Türkiye’de oluşmasına katkı sağlamıştır.



Şekil 227, Vatan Gazetesinin gerçekleştirilmekte olan *Zeybek Oyunu* adlı kısa filmine ilişkin gazete haberinin görseli.

Evvel Zaman İçinde, (1951) Turgut Demirağ ve çevresine topladığı sanatçılar ile gerçekleştirilen Türkiye’nin ilk uzun metraj canlandırılmasıdır. Renkli olarak gerçekleştirilen çizgi film Türk masal ve hikayelerinin birleştirilerek senaryolaştırılması ile oluşturulmuştur (imdb.com: Evvel zaman içinde) (twitter.com: Turgut Demirağ)(novicinema.com: Evvel Zaman İçinde). Renklendirilip filme çekilen eser, banyo işlemi için A.B.D.’de bulunan MGM Film Stüdyolarına postalanmıştır ancak yapımı tamamlanan filmin tek kopyası kaybolmuştur. Turgut Demirağ filmin kaybolması ile ilişkili olarak MGM Film Stüdyolarına açtığı davayı kazanmış ve tazminat ücreti kazanmıştır (wikipedia.org: Evvel Zaman İçinde). Filmin orjinal çizimlerinin bir araya getirilerek neden tekrar filme kayıt edilmediği ve seyirci ile buluşturulmadığı ise bilinmemektedir.





Şekil 228, Evvel Zaman İçinde 1951 filmine ait dört kare.



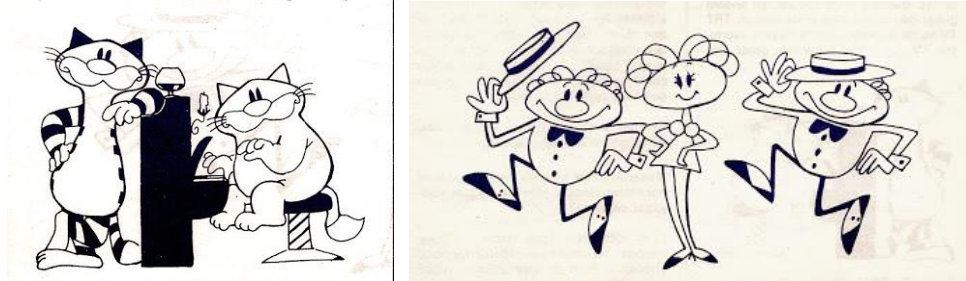
Şekil 229, Evvel Zaman İçinde 1951 filmine ait afiş görseli.

Evvel Zaman İçinde Filmine ait günümüze çok az görsel ve hareketli görüntünün ulaşmasına karşın kalan görsellerde detaylı arka planlar ve başarılı bir şekilde sadeleştirilmiş karakter tasarımları dikkat çekmektedir.

Evliya Çelebi (1964), Boş Oda (1964), İsmail Dümbüllü (1964) isimli gerçekleştirdiği kısa canlandırma filmleri ile Türkiye canlandırma tarihine katkıda bulunan bir başka isim Yalçın Çetin'dir (kameraarkasi.org: Yalçın Çetin). 1934 doğumlu olan Yalçın Çetin, 1977 yılında henüz en üretken çağına gelmişken hayata gözlerini yummuştur (karikaturculerdernegei.com: Yalçın Çetin). Almanya'da canlandırma eğitimi alarak kendini geliştirmiş gelecek vadeden bir sanatçının kaybı Türkiye canlandırma tarihinin talihsiz bir başka noktasıdır.

1960 yılında televizyonun yaygınlaşmasından önce sinemada gösterimler öncesi yayınlanmak üzere çeşitli canlandırma tekniği ile üretilmiş reklam çalışmaları karikatürcüler tarafından gerçekleştirilmiştir (zamanindegeri.com: ilk Televizyon Yayını). Özcan Eralp, Ali Ulvi Ersoy, Nihat Bali, Eflatun Nuri Erkoç, Bedri Koraman, Mıstık (Mustafa Eremektar), Yalçın Tüzecan (Sade Yalçın), Tonguç Yaşar, Orhan Büyükdogan, Yalçın Çetin, Ferruh Doğan, Oğuz Aral, Tekin Aral, gibi karikatür ve çizgi

roman sanatı ile anılan isimler çeşitli reklam canlandırmaları ve kısa canlandırma filmleri üretmişlerdir. Bu üretimler çerçevesinde çeşitli canlandırma stüdyoları da kurulmuştur. Radar Reklam bünyesinde Kare Reklam adı ile kurulan ardından dağılan canlandırma stüdyosu, önce Karikatür Reklam ardından isim değiştirerek Çizgi Stüdyo ismi ile Ali Ulvi (Ersoy) tarafından kurulmuştur. Bir başka canlandırma stüdyosu olan Canlı Karikatür stüdyosu 1965’de Ferruh Doğan ve Oğuz Aral tarafından kurulmuştur. Ardından kurucu üye olarak Tekin Aral da ikiliye dahil olmuştur. Bu stüdyoda aralarında **Direklerarası** (1966-67), **Koca Yusuf** (1966), **Bu Şehr-i İstanbul (Stambul)** (1968), **Ağustos Böceği ile Karınca** (1971) gibi çok sayıda kısa canlandırma filmleri üretilmiştir. Aral Kardeşler ve Ferruh Doğan’ın kurduğu canlandırma üretimi odaklı Canlı Karikatür adlı stüdyo televizyonun yaygınlaşmasının ardından canlandırma üretimini bırakarak önce adını Film Ajans olarak değiştirmiştir ardından adını tekrar değiştirerek Fida Film olmuştur. Karikatür ve Çizgi Roman üretiminden canlandırma sanatına yönelen sanatçıların tekrar basılı medya ortamına yoğunlaşmaları ile bu sanatçıların neredeyse tamamına yakını canlandırma üretimini bırakmışlardır. 1970 yıllarında karikatür ve çizgi roman kökeni olmadan doğrudan canlandırma sanatı ile ilgilenen Derviş Pasin, Erim Gözen, Tunç İzberk, Emre Senan ve Ruhi Görüney isimlerinin yer aldığı kuşak canlandırma üretimlerini gerçekleştirmiştir (gorselsanatlar.org: Türkiye’de Canlandırmanın Tarihi).



Şekil 230, Erim Gözen’in önce sinema ardından yeniden düzeltilip kısaltılarak televizyonda yayınlanan çizgi film reklamlarına ait Pirelli Kedileri ve Mintax Tiplerleri.

Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü, (1970) sanat tarihçisi Sezer Tansuğ ile canlandırma sanatçısı Tonguç Yaşar’ın birlikte gerçekleştirdikleri kısa canlandırma filmidir (Gemuhluoğlu, 2014: Âmentü Gemisi Nasıl Yürüdü?). Film hat sanatında yer alan biçimlerin, kişileştirilip ilişkilendirilmesi ile oluşmuştur. Amentü kelimesi Arapçada “inandım” anlamına gelmektedir (Kuran-ı Kerim Türkçe Meali, 2016: 797). Amentü kelimesi türk hat sanatında gemi biçiminde de resmedilmektedir. Filmde Türk hat sanatına özgü bu görsel anlatımdan faydalanılmıştır. Gemi biçimindeki Amentü kelimesi

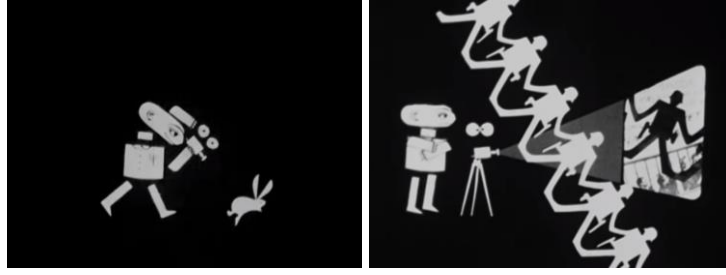
karada kürek çekerek ilerlemeye çalışır ancak kelime hareket edemez. Gene Hat yazısından karakterleştirilmiş Hz. Ali'nin gerdiği, “Ya Hak” oku bir başka hat olan kalbi vurmuştur. Kalbin gözünden akan yaşlar ile basan sel filmde amentü gemisinin yürümesini sağlamaktadır (nihayet.com: Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?). Tonguç Yaşar *Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü* filmi dışında “Bahar Nasıl Tamam Oldu” (1972) ve Meral Simer ile birlikte “Yaşa Donkişot” (1972) gibi pek çok kısa canlandırma filmi de gerçekleştirmiştir (gorselsanatlar.org: Türkiye’de Canlandırmanın Tarihi).



Şekil 231, Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü (1970) filminden iki kare.

Hat sanatına ait biçimlerin karakterleştirilerek kullanıldığı canlandırma filmi özgün tasarım biçimine paralel konusu ile yapımının üzerinden geçen yarım asıra yakın süreye karşın özgün havasını ve görsel çekiciliğini korumaktadır. Kısa film özellikle, 1973 yılında Uluslararası üne sahip Annecy film festivalinde yarışma dışı kısa filmler kategorisinde gösterilmesi ile Türkiye Canlandırma tarihi açısından büyük bir öneme sahip olmaktadır (annecy.org: 1973 Official Selection).

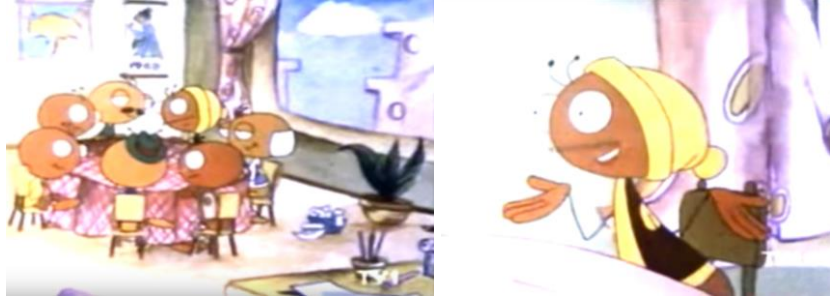
Sansür, (1970) cut out stop motion tekniği ile ünlü karikatürist Tan Oral tarafından üretilmiş (imdb.com: Sansür). Filmde yer alan karakter önce kamerası ile doğadaki şeyleri kayıt altına almaktadır, ardından güncel politik konuları kayıt altına alır. Kaydettiği görüntüleri izlemeye başladığında otoritenin silahlı güçleri gösterime mani olarak ardından karakterin kamerasını kırmaktadır. Filmin bir yandan Trt'den 1.lık ödülü alırken bir yandan da sansürlenerek izleyiciler ile buluşmasının engellenmesi filmin ilginç yanlarından biridir (bigumigu.com: Sansür). Tan oral sansür filminin yanı sıra “Çizgi” ve “Aslan Asker Şvayk” isimli kısa canlandırmalar da gerçekleştirmiştir.



Şekil 232, Sansür (1970) filminden iki kare.

Karakter ve arka plan arasında güçlü bir kontrast ilişkisine sahip film, sahnelerin sade ve etkileyici grafik tasarımları ile dikkat çeken bir çalışmadır.

Karınca Ailesi (1988), **Dede Korkut "Boğaç Han"** (1988), **Neden Çizgi, Tomurcuk, Selvi'nin Fırçasından, Az Gittik Uz Gittik (Evliya Çelebi ile Küheylan), Süper Cıvıv, Ece ile Yüce**, gibi çeşitli canlandırma Filmlere ve serilere imza atan Derviş Pasin ve Ateş Benice ikilisi, Türkiye canlandırma tarihinin önemli isimleridir. İkili Pasin-Benice adı ile bir canlandırma stüdyosu kurmuştur (timeturk.com: Türkiye'nin çizgi dedesi) (imdb.com: Dede Korkut). Kimi kaynaklara göre ikilinin kurduğu stüdyoda sayısı 50'ye ulaşan sanatçı çalışmaktaydı ve sadece 1986 yılında Trt için 516 dakikalık 86 çizgi film üretmişlerdir (cizgilifilm.blogspot.com: Türkiye'de Çizgi Film). Peyo'nun ünlü şirinler serisini andıran bir mantıkta planlanan Karınca Ailesi çizgi serisi kişiliklerine ve davranış şekillerine göre adlandırılan karınca karakterlerin yeni bir sosyal yapı kurma isteklerini konu almaktadır. Az Gittik Uz Gittik ise Türkiye'nin önemli tarihi ve turistik mekanlarını, gerçek görüntü ve çizgi filmi yapım içerisinde birlikte kullanarak tanıtan, belgesel yapıda bir programdır. çizgi film olarak başlayan serinin konusu, evliya çelebinin uyku iksirini çok kaçırarak kendisi ve atının günümüze kadar uyumaları ile başlamaktadır. pencereleri örülü eski bir yapının içerisinde 300 yılı aşkın süre uyuduktan sonra uyanan Evliya Çelebi ve atı görünmezlik otu koklayıp, duvarı kırarak, dış dünyayı yani yapımın gerçekleştirildiği yılların Türkiye'sini keşfe çıkmaktadır. Dış dünyayı gezerken çizgi film sona ermekte ve belgesel nitelikli gerçek çekimler dış sesin anlatımı eşliğinde izleyiciyi bilgilendirmektedir.



Şekil 233, Karınca Ailesi (1988) Trt Tv dizisinden iki kare.



Şekil 234, Az Gittik Uz Gittik (1989) Trt Tv dizisinin jeneriğinden iki kare.

Televizyonda yayınlanması amacı ile Pasin-Benice stüdyolarına ait üretilen canlandırma serileri incelendiğinde dönemin bilgi, teknik imkan ve bütçe kriterleri içerisinde iyi sayılabilecek eserler üretmiş olduklarını gözlemlemekteyiz. Dünyadaki pek çok televizyon serisinde olduğu gibi Pasin-Benice stüdyosunda üretilen karakterler de, mümkün olduğunca hızlı üretililebilecek şekilde detaylardan arınmış olarak tasarlanarak, iki boyutlu grafiksel bir anlatım içinde kullanılmışlardır.

Deli Dumrul (1988), aynı isimli Dede Korkut hikayesinden uyarlanan 29 dk. lık çizgi film Bahattin Alkaç tarafından yönetilmiştir (Peer, 2017: 5. Bölüm). Filmde, gücünü test edip herkese meydan okuyabilmek için kurmuş bir dere yatağına köprü inşa eden ve hem geçen hem geçmeyenden haraç alan güçlü bir savaşçı olan Deli Dumrul'un hikayesi anlatılmaktadır. Anadolu'ya özgü bir şekilde Türkleştirilmiş İslami motifler barındıran hikaye Deli Dumrul'un Azraile meydan okuması sonucu yenilmesinin ardından tanrıdan af dilemesi ile sonuçlanmaktadır. Kültür bakanlığı destekli bir proje olan Deli Dumrul araştırmalarımız sırasında ulaşabildiğimiz ve günümüze kadar gelen Türkiye'de üretilmiş en eski orta metraj canlandırma olma özelliğini de taşımaktadır.



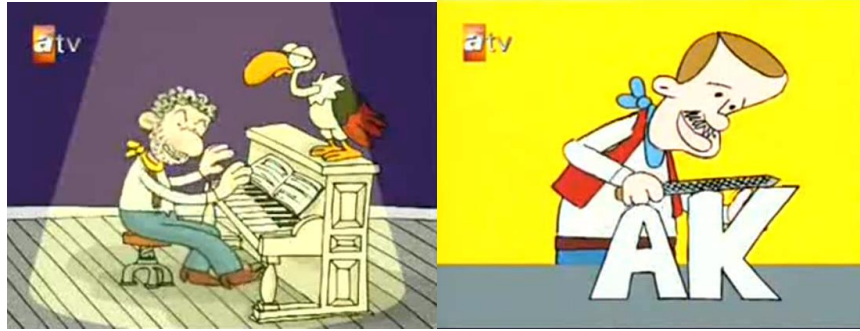
Şekil 235, Deli Dumrul (1988) filminden dört kare.

Pek çok canlandırmanın limited (sınırlı kare çizimi) olarak üretildiği yapımda aynı zamanda yinelenen canlandırma kullanımları ile sahnelerin üretimleri gerçekleştirilmiştir. Sınırlı sayıda bir ekibe sahip olmasına karşın çizgi film için oldukça uzun sayılabilecek bir oynatma süresine sahip eser başarılı hikaye örgüsü sayesinde etkileyici bir fantastik maceradır. Tarkan ve Karaoğlan gibi çizgi romanlarda yaygın olarak kullanılan çizim tekniği ile üretilen çizgi filmin karakterleri, başarı ile soyutlanmış görece gerçeğe yakın bir şekilde gerçekleştirmişlerdir.

Devlet desteğinin geri çekilmesi (1990) ile Trt yayınlanan yerli yapımlar son bulmuş çeşitli canlandırma yapım şirketleri kapanmıştır (Hünerli, 2005: 65). Trt’de yerli yapım canlandırmaların durması ile Türkiye’deki canlandırma sektörü büyük bir durgunluk yaşamıştır. Kültür bakanlığı destekli canlandırma projeleri ve reklam projeleri dışında canlandırma seri ve uzun metrajları uzun yıllar üretilmemiştir.

Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Çizgi Film(Animasyon) Bölümü (1990) aralarında Erim Gözen’in de bulunduğu tecrübeli çizgi filmciler tarafından kurulmuştur. Bölümün kurulması ile Canlandırma sanatının her dalında çalışabilecek nitelikte sanatçılar yetiştirilmeye başlanmıştır.

Bizimcity (1995), Atv ana Haber bülteninden sonra günlük olarak uzun yıllar yayınlanan kısa çizgi filmlerdir. 1991 yılından itibaren aynı isim ile Sabah Gazetesinin ana sayfasında yer alan bant karikatürlere benzer biçim ile üretilmiştir. Yaratıcısı ve yapımcısı Salih Memecan’dır (wikipedia.org: Bizimcity). Politikacıları vahşi batıda kovboylar olarak mizansene edildiği, limited teknikler ile üretilmiş seri, politik ortama ilişkin eleştiri barındıran kısa çizgi filmlerden oluşturulmuştur.



Şekil 236, Bizimcity serisinin “Değişim” adlı bölümünden iki kare.

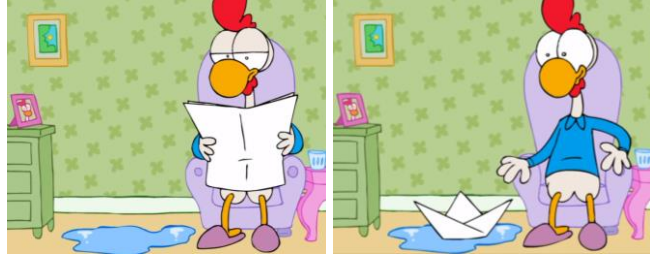


Şekil 237, Bizimcity serisinin “Barış yolda” (23 Ocak 2013) adlı bölümünden iki kare.

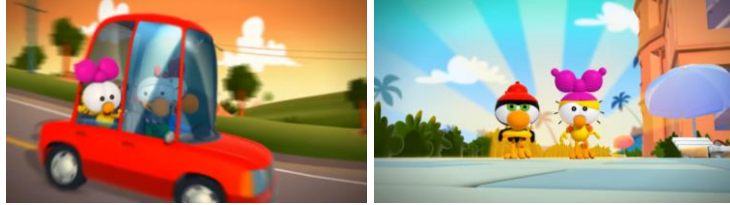
Gösterildiği uzun yıllar içerisinde üslupsal değişikliğe de uğrayan Bizimcity çizgi film serisi ilk gösterildiği yıllarda yetişkin insan anatomisine uygun oran oranlardaki karikatürize karakterlerden oluşurken, takip eden yıllarda bebek oran oranlarına uygun şekilde iki kafa boy ölçüsünde ki karikatürize karakterlerden oluşmuştur. Serinin yenilenen tasarımsal yapısı daha grafiksel, sade ve çizgisel dokulardan arınmış olarak oluşturulmuştur. Özellikle arka planda kullanılan siyah kontürlerin yerini renkli kontürlere bırakması ve arka planların detaylardan arındırılırken bir yandan da güçlü stilizasyonlara sahip formlar ile ifade edilmesi. Serinin görünümünün modernleşmesine katkı sağlamıştır.

Sizinkiler (199.-200.), Salih Memecan’ın aynı ismi taşıyan bant karikatür serisinden uyarlanmıştır. Çizgi film serisi çeşitli yıllarda televizyonda gösterilmiştir. Televizyonda yayınlandığı kesin tarihine ulaşamamakla birlikte 90’lı yılların sonu veya 2000’li yılların başında gözlemlediğimiz bu kısa canlandırma serisine ait, ilk yayın tarihini tam olarak belirten herhangi kaynağa ne yazık ki ulaşamamıştır. Sizinkiler, **Mini Mini Sizinkiler** adı altında, 2017 yılında, toplu olarak 37 bölüm halinde, resmi youtube kanalına tekrar yüklendiği resmi sayfa aynı zamanda serinin

üç boyutlu sayısal uyarlama olarak yeniden üretildiği ve paylaşıldığı sayfadır. Aslen bant karikatür olan ardından birkaç saniyelik çizgi filmlere uyarlanan seri, **Sizinkiler - Çatlak Yumurtalar** (5'er dakikalık 28 Bölüm, 2012-2014) ve **Limon ile Zeytin** (7'şer dakikalık olan bölümlerin 69. Bölümü yayınlanmış durumdadır, 2014-...) adı ile birbirini takip eden farklı seriler olarak İki kere üç boyutlu sayısal canlandırma serisine uyarlanmıştır. Seri, Trt çocuğun yanı sıra Disney Channel ve Netflix gibi kanallarda da yayınlanarak, uluslararası mecraaya çıkmayı başaramamış, Türkiye'de üretilen sayılı projelerdendir. Serinin ana karakterleri Limon ve Zeytin adında biri sarı diğeri siyah iki antropomorfik civcivdir. Limonun Anne (Çıtçıt Teyze) ve Babası (Babişko) da pek çok bölümde ana karakter olarak yer almaktadır. Bu dört ana karakterin yanı sıra özellikle üç boyutlu sayısal canlandırma serilerinde, pek çok yardımcı karaktere de sahip olan seri, günlük olayları mizahi bir şekilde ele alarak durum komedisi oluşturmaktadır.



Şekil 238, Sizinkiler mini çizgi film serisine ait Babişko'nun Hayali adlı bölümden iki kare.



Şekil 239, **Limon ile Zeytin** üç boyutlu sayısal canlandırma serisine ait Havuz Problemi (1. Sezon 1. Bölüm) adlı bölümden iki kare.

İki boyutlu çizgi film uyarlamaları bant karikatür kökeni ile hem içeriksel hem biçimsel tam bir yapı paralelliği gösterirken üç boyutlu sayısal canlandırma ile gerçekleştirilen seri uyarlamalar üç kare resimden oluşan bant karikatürlerden farklı bir anlatım biçimine ve olay örgüsüne sahiptirler.

Maltepe Üniversitesi, Çizgi Film-Animasyon Bölümü (2005) eğitim öğretime katılarak canlandırma sanatçılarının yetişmesi sürecini hızlandırmıştır. Özel bir üniversite

olan Maltepe Üniversitesi'nde A.B.D. Disney Canlandırma Stüdyolarında çeşitli projelerde çalışmış Tahsin Özgür'de Öğretim elemanı olarak görev yapmıştır.

Kütahya Üniversitesi, Çizgi film Animasyon Bölümü (2006) Eskişehir Anadolu Üniversitesinden sonra Canlandırma sanatı ile ilgili olarak Türkiye'de açılan ikinci devlet üniversitesi bölümü olmuştur. Eskişehir Anadolu Üniversitesinin Canlandırma Bölümü Hocalarının büyük bir fedakarlık ve özveri örneği göstererek, bölümün açıldığı ilk yıllarda bir yandan Eskişehirdeki kendi üniversitelerinde derse girerken bir yandan da Kütahya'da derslere girerek bölümün oluşmasında katkı sağlamışlardır.

TRT Çocuk (2008) yayın hayatına başlamıştır (trt.net: Tarihçe). Devlet desteği ile üretilen televizyon serileri sayesinde canlandırma sanatçıları için reklam sektörü dışında alternatif bir alan oluşmuştur. Oluşan yeni pazar canlandırma sektörünün Türkiye'de gelişmesine katkı sağlamıştır. Üretilen seriler ile Türkiye'de üretilen canlandırma sanatı daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Devlet destekli üretilen seriler, bu durumun sonucu olarak Türkiye devletinin yönetiminin ideolojik yaklaşımları çerçevesinde şekillenmiştir. Bu çerçevede iktidarın tanımladığı, Türkiye adet ve geleneklerini içeren canlandırma serileri üretilmiştir.

Pepee (2008-2015) Trt Çocuk kanalının ilk üretilen serilerinden olma özelliğini de barındıran üç boyutlu sayısal canlandırma serisidir. Serinin senaristliğini aynı zamanda yapımcısı olan Ayşe Sule Kıraç gerçekleştirirken yönetmenliğini Özhan Oda gerçekleştirmiştir (imdb.com: Pepee). Beş yaşında bir çocuk olan pepe'nin ailesi ile yaşadığı maceraları konu alan seri 3-5 yaş arası çocukları hedef alan, (renkler, şekiller, isimler gibi) temel bilgileri, kültürel/ahlaki kodları öğretici bir yapıdadır. Seri ayrıca 2016 yılında "Pepee: Birlik zamanı" ismi ile uzun metraj sinema filmine uyarlanmıştır. Seri ülke çapında ünlenerek büyük bir ticari başarı kazanmıştır. Ticari anlamda Türkiye'de üretilen en başarılı canlandırma projesi olduğu düşünülebilir.



Şekil 240, Pepee: Birlik Zamanı (2016) Filmine ait iki kare.



Şekil 241, Pocoyo serisine ait “The Key to It All” (1. Sezon 33. Bölüm) adlı bölümden bir kare.



Şekil 242, Pepee serisine ait “Zıtlıklar Büyük - Küçük” (1. Sezon 1. Bölüm) adlı bölümden bir kare.

Pepee serisi uluslararası büyük bir üne sahip olan İspanyol yapımı Pocoyo (2005) serisine gösterdiği ana karakter tasarımı ve program konsepti benzerlikleri ile de dikkat çekmektedir (Şekil 241, 242). Dış ses ile ana karakterin konuşarak, izleyici olan çocuklar için kavramları açıkladığı program formatı, özellikle Pepee serisinin ilk bölümlerinde Pocoyo serisi ile paraleldir. İki seri arasındaki bu benzerlik nedeni ile Pocoyo karakterinin sahibi olan Zinkia firması Pepee’yi dava etmiştir. Zinkia’nın avukatı, "Pepee'nin kıyafeti ve şapkasının rengi, yüz hatları ve ten rengi, gözleri ve dudağının yapısı, boyu ve mimikleri Pocoyo ile aynıdır. Telif hakkı ihlali ile haksız rekabet durumlarının tespitini, Pepee'nin bölümlerinin elektronik ve diğer ortamlara kaydedilmesinin önlenmesini ve yayımlanmamasını istiyoruz" (sabah.com: Pocoyo, Pepee’den 100 bin lira istedi). Bu bilimsel araştırma oluşturulurken dava halen bir karara varamamıştır ve devam etmektedir. Ancak bizim gözlemlerimizce, aralarındaki benzerliklere rağmen Pepee serisinin Pocoyo serisinden birebir kopya edildiğini söylemek yanlış olacaktır. Dünya canlandırma tarihinde pek çok projede de örneğini görebileceğimiz üzere, Pepee serisi Pocoyo serisinden çıkış noktası olarak yararlanmış, ortak noktaları olan, benzer yapıda ancak farklı bir projedir.

Keloğlan Masalları, (2008-2016) Trt Çocuk kanalının ilk üretilen serilerinden olma özelliğini de barındıran üç boyutlu sayısal canlandırma serisidir. Türk halk masallarının ünlü karakteri Keloğlanın başından geçen çeşitli maceraların aktarıldığı seride büyü, sihirli iksir, mistik yaratıklar gibi masallara özgü motifler de yer almaktadır. Hikayenin ana karakteri olan Keloğlan zeki, mert ve hızlı karar verebilen bir kahraman olarak seri boyunca karşılaştığı zor durumların üstesinden gelmektedir. Komedi macera türünde hazırlanmış seri 9-11 yaş kitlesini hedeflemektedir.

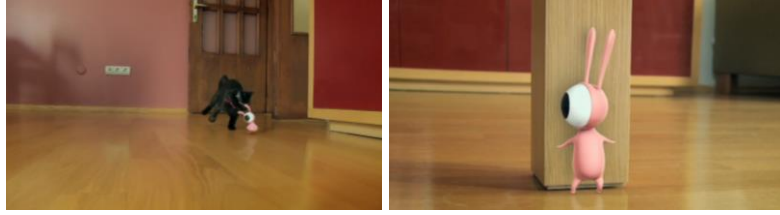


Şekil 243, Keloğlan televizyon serisinin (2008) 12. Bölümünden alınmış iki kare.

Keloğlan televizyon serisi, zengin karakter çeşitliliği ve sade yapısı ile hızlı üretilen televizyon serilerine uygun bir estetik yapı taşımaktadır. Karakterlerin tasarımları oluşturulurken gerçekçi bir yapıdan ziyade karikatüristik bir soyutlama kullanılmıştır. Bu yapısı ile seride yer alan karakterlerin tasarımları, Dünyanın çeşitli yerlerinde yer alan komedi türündeki üç boyutlu sayısal canlandırma yapımlarda yer alan karakter tasarımları ile benzer tasarım özellikleri taşımaktadır.

Dokuz Eylül Üniversitesi, Film Tasarımı Bölümü, Canlandırma Filmi Tasarım Yönetimi Anasanat Dalı (2009) sinema ile ilişkili Film Tasarımı bölümünün altında Anasanat Dalı olarak kurulmuştur. Daha önce kurulan canlandırma ile ilişkili eğitim birimlerinden farklı olarak canlandırma teknik eğitimi sinema kuramsal eğitimi ile hemen hemen eşit oranlı olarak birlikte verilmektedir (gsf.deu.edu: Tarihçe).

Don't Go (2010), gerçek çekim ve 3B sayısal canlandırmanın birlikte kullanıldığı kısa filmidir. Yönetmenliğini Turgut Akaçık'ın yaptığı filmin sanat yönetmenliğini Melis Şeylan gerçekleştirmiştir. Film pek çok başka ödülün yanı sıra Annecy Festivalinde özel gösterim (Special Distinction ex æquo) ve kısa film jüri ödülü (Junior Jury Award for a short film) kazanmıştır (annecy.org: 2010 Award Winners).



Şekil 245, Don't Go (2010) kısa filmine ait iki kare

Pembe tek gözlü bir yaratığı evin içerisinde kovalayan kedinin öyküsünün anlatıldığı film müzik klibine benzer anlatımı ve naif yapısı ile dikkat çekicidir.

Çocuk yayınlarında zorunlu yerli üretim kotası kanunu (2011), “Genel ve tematik içerikli yayın yapan televizyon kuruluşlarının, çocuk yayınlarında çizgi filmlere yer vermeleri hâlinde, çizgi filmlerin en az yüzde yirmisinin, diğer çocuk programlarının en az yüzde kırkının Türkçe dilinde üretilmiş yapım olması ve Türk kültürünü yansıtmaları zorunludur. Çocuk yayınlarının yayınlanma saatleri ve sürelerine yönelik istatistiksel veriler ile üretim yerine ilişkin bilgiler aylık dökümler hâlinde Üst Kurula bildirilir.” (tbmm.gov.tr: Kanun No. 6112 Madde-14(3)) ifadesi ile yasallaşmıştır. Bu yasa ile Türkiye’de ki canlandırma yerli üretimi canlanmıştır.

Allah’ın Sadık Kulu: Barla (İng. God's Faithful Servant: Barla (2011)), Nur cemaatinin kurucusu Sadi Nursi’nin 1927-1934 yılları arasında Barla sürgününü konu alan propaganda amaçlı sinema filmidir. Filmde 1920’lerin Türkiye yönetimi dış güçler ile birlikte çeşitli alçaltıcı davranışlar içerisinde yansıtılırken, Saidi Nursi’nin kişiliği ve yaptıkları yüceltilmektedir. Propaganda filmi olmasına ve estetik açıdan yapıldığı dönemin gerisinde olmasına karşın, Türkiye’de üretilmiş ilk üç boyutlu uzun metraj canlandırma filmi olma özelliğini taşımaktadır.



Şekil 246, Allah’ın Sadık Kulu: Barla (2011) filmine ait iki kare.

Estetik bir değerden ziyade anlatımcı bir amaç doğrultusunda üretilmiş film, kötü sayılabilecek bir canlandırma estetiğine ve sıradan kamera açılara sahiptir. Karakterlerin gerçeğe yakın şekilde gerçekleştirildiği çalışmada, karakterlerin tarafı

oldukları düşünce batılı (gömlek, kravat) ve doğulu (sarık, takke) giyiniş biçimleri ile izleyiciye aktarılmıştır.

Hezarfen (2011), yılında görüntülerinin beş kişilik ufak bir ekiple gerçekleştirildiği üç boyutlu kısa canlandırmadır. Takım liderliğini Tolga Arı'nın gerçekleştirdiği bir okul projesi olan film uluslararası bir yapım seviyesine sahip olarak yeterli motivasyon ve zaman dahilinde üretilebilecek canlandırmaların kalitesini işaret etmektedir. Yapım ekibinin başında bulunan kişi dışındaki ekip üyelerinin yabancı uyruklu olmaları uluslararası ortaklıklar kurularak gerçekleştirilebilecek yerli yapımların kalitesinin artabileceğini de işaret etmektedir. Hazerfen'in 1632 yılında Galata kulesinden atlamak sureti ile gerçekleştirdiği uçma denemesi üzerine kurgulanmış bir parodi olan filmde, karakterin yukarıdan düşürdüğü bir adet tuğla peşi sıra gerçekleşen pek çok olayı tetikleyerek, çevrede pek çok kaotik durum komedisi kazanın gerçekleşmesine neden olmaktadır.



Şekil 247, Hazarfen (2011) filmine ait iki kare.

Canlandırma kalitesi ve başarılı sinematografisi ile öne çıkan çalışmada karakter tasarımları sade ve özgün bir şekilde başarı ile gerçekleştirilmiştir. Karikatürize soyutlamaların yanı sıra başarılı sadeleştirmelerin de kullanıldığı karakter tasarımları, uluslararası kaliteli canlandırma yapımlarında karşılaşılan modern ve sade görünüme sahip olmanın yanı sıra, Türk insanının biçimsel yapısını başarılı olarak yansıtarak bir yandan da lokal kalmaktadır.

CİLLE (2011), 3 sezonda 25'er dakikalık 40 bölüm olarak yayınlanmış cartoon render alınarak üç boyutlu sayısal ortamda gerçekleştirilmiş canlandırma serisidir. Devlet destekli üretilen seri Trt çocuk kanalında yayınlanmıştır (wikipedia.org: Cille). Cille canlandırma serisi ana karakter olan Kayra ve arkadaşlarının alternatif bir evrende yaşadıkları maceraları konu almaktadır. Bu evrende İnsan ırkı Ezaki adında bir başka ırk ile uzun süren bir savaş sürecinin ardından barışı sağlamıştır. Ancak barış bozulmak üzeredir ve Kayra arkadaşları ile içerisinde sihirli yaratıkların bulunduğu 12 bilyeyi (misket topu) toplayarak barışı korumaya çalışacaktır. Kayranın bilyeleri toplaması

sırasında katıldığı bilye turnuvaları ve bu süreçte diğer oyuncular ile oynadığı bilye oyunları serinin ağırlıklı kısmını oluşturmaktadır.



Şekil 248, Cille (2011) serisinin Müdrük'ün Dönüşü (1. Sezon 1. Bölüm) adlı bölümden iki kare.

Cille serisi, Beyblade çizgi film serisini andıran olay örgüsünü, bilye üzerine oturarak uluslararası üne sahip bir projeyi başarılı bir şekilde lokalize etmiştir. Sade ve modern görünümlü karakter kostüm tasarımları uyum ve estetik içerisinde başarı ile tasarlanmış olmalarına karşın karakterlerin sahne içerisinde görünüşleri aynı derecede görsel etkileycilik taşımamaktadır. Başarılı bir şekilde gerçekleştirilmiş olan karakter ve sahne tasarımları serinin genel renk yapısındaki sorunların gölgesinde kalmıştır. Tüm bu duruma karşın özgün tasarımı arka planları ve karakterleri ile seri estetik açıdan Trt Çocuk'ta yer alan pek çok canlandırma serisinin önüne geçmektedir.

Sizinkiler - Çatlak Yumurtalar (2012) Bknz. Sizinkiler (1995)

Maysa ve Bulut (2014-2016), yönetmen Osman Çubukçu'nun, Trt Çocuk kanalı için Şekilli Filim Canlandırma Stüdyosu (stüdyonun adı film değil filim şeklinde yazılmaktadır ve logosunda fil bulunmaktadır) aracılığı ile gerçekleştirdiği iki boyutlu dijital çizgi filmidir. Bir Obada yaşamakta olan yörük ailelerinden oluşan ufak bir grubun yaşadıkları, masalları ve kültürlerini konu alan serinin merkezinde Maysa adlı küçük kız ve Bulut isimindeki çoban çocuk yer almaktadır.



Şekil 249, Maysa ve Bulut (2014-2016) serisinin Tohum (1. Sezon 1. Bölüm) adlı bölümden iki kare.

Maysa ve Bulut, Trt Çocuk kanalının örnek sayılabilecek özgünlükte estetik bir yapıya sahip projesidir. Eserin görsel estetiği iki boyutlu Karagöz Hacivat oyunlarını anımsatan bir mantıkta ustaca hazırlanmıştır. Detaylı bir şekilde ustaca gerçekleştirilen karakter tasarımları ve arka planlar serinin eşsiz görünümünün ana nedenini oluşturmaktadır. Tasarımların görsel güzelliğine karşın karakterlerin limitli canlandırma teknikleri ile hareketlendirilmiş olması serinin estetik açıdan üst noktaya ulaşmasını engellemiştir. Serinin jeneriğinin limited canlandırma yerine tam kare (full frame) canlandırma ile gerçekleştirilmiş olması yüksek bir bütçe sağlanması halinde serinin ulaşabileceği estetik noktayı bizlere göstermektedir. Karakter tasarımlarının batı ve doğu arasında bir noktada, özgün bir şekilde gerçekleştirildikleri seride, özgünlük ve görsel estetik bir arada yakalanmıştır. Karakterler basit geometrik şekillere indirgenirken, kişilik katacak kadar da karikatürize tutulan eserde, karakterlerin detaylarını ve dokularını oluşturan çizgiler de detay yapıları ile birleşerek serinin kendisine has görseelliğini oluşturmaktadır. Arka planlarda kullanılan pentürlü yapılar, karakterlerin pentürsüz, düz ancak aksesuar ve çizgiler ile detaylandırılmış yapısı ile birbirini tamamlamaktadır.

Rafadan Tayfa (2014) yapım ve yönetimini İsmail Fidan'ın gerçekleştirdiği üç boyutlu sayısal canlandırma tekniği ile üretilmiş seridir. Rafadan Tayfa serisi, bir grup arkadaşın 90'lı yılların türkiyesinde yaşadıkları gündelik hayat sorunlarını çözmelerini konu almaktadır.



Şekil 250, Rafadan Tayfa (2014) serisinin “Ekmek Teknesi” (1. Sezon 1. Bölüm) adlı bölümden iki kare.

Başarılı karakter ve arka plan tasarımlarına sahip seri içerisindeki canlandırmalar da karakter stilizasyonlarına paralel olacak şekilde, ani hızlı hareketler arasında duraklamalı karakterize bir yapıda gerçekleştirilmiştir. Serinin karakterleri, komedi türündeki batılı üç boyutlu sayısal canlandırma örneklerindeki karakterlere benzer şekilde stilize edilmiş anatomik yapılardan oluşturulurken karakterlerin biçimlerinin abartılı bir yapı ile komikleştirilmesinden ziyade çağın tasarım anlayışına uygun şekilde sade bir

sevimlilik ile oluşturulmuştur. Bölümlerde yer alan karakterlerin biçimsel yapıları ve bölüm içi obje ve arka plan tasarımları arasındaki uyum ve tasarımsal devamlılığa gösterilen özen görsel olarak serinin çağının uluslararası yapım kalitesine uygun şekilde gerçekleşmesini sağlamaktadır. Serinin görsel kalitesinin yanı sıra genel olarak bölümleri oluşturan fikirler yeterince ilgi çekici olmasına karşın ne yazık ki sinematografik anlatım ve diyaloglar aynı kaliteyi yakalayamamaktadır.

Nane ile Limon (2014), seri ile aynı isme sahip iki kardeş ve yakın arkadaşlarının günlük olayların çevresinde geçen maceralarını konu almaktadır. Seride günlük hayatlarını yaşayan karakterler aynı zamanda hedef kitlesi olan 6-8 yaş aralığındaki çocuklara çeşitli konularda bilgi aktarmaktadırlar. Üç boyutlu sayısal canlandırma ile gerçekleştirilmiş, on dakikalık bölümlerden oluşan serinin 129 bağımsız bölümüne, hemen hemen tüm Trt Çocuk serilerinde olduğu gibi, internetten ulaşmak mümkündür. Seri 2017 yılında da *Nane ile Limon: Kayıp Zaman Yolcusu* isimli yapım ile gerçek oyunculu sinema filmine uyarlanmıştır.



Şekil 251, “Nane ile Limon” serisine ait, kahvaltı ve ardından dişlerin fırçalanmasının önemini aktaran “Pazar Kahvaltısı” adlı ilk bölümünden iki kare.



Şekil 252, “Nane ile Limon: Kayıp Zaman Yolcusu (2017)” Filmine ait iki kare.

“Nane ile Limon” serisinde yer alan insan karakterler özellikle kendilerine has belirgin renk ve geometrik formlardan oluşmuş saç biçimlerine sahiptirler. Limon karakterinin saçları sarı renkli küre biçiminde yapıların birlikte kullanılması ile oluşturulurken, Ablası Nane’nin mavi siyah düz uzun saçları başının iki yanında toplu bir şekilde durmaktadır. Nane ile Limon karakterlerinin boyları ve vücut yapılarının arasındaki fark karakterleri kolaylıkla tanımlanabilecek kadar birbirinden farklı kılarken,

ikisinin de kostümünde kullanılan yeşil rengi ve yuvarlak biçimli stilizasyonları karakterleri yeterli miktarda birbirleri ile de ilişkili kılmaktadır.

Niloya (2014), senaristliğini Arzu Demirel Birinci, yönetmenliğini Metin Çam'ın yaptığı, izleyici kitlesi olarak 3-6 yaş arası çocukları hedef alan, resmi sitesinde beşer dakikalık 76 bölümüne ulaştığımız, üç boyutlu sayısal canlandırma ile gerçekleştirilmiş, Trt Çocuk'ta yayınlanmakta olan bir başka seridir. Küçük bir kız çocuğu olan Niloya ana karakteri serideki bölümler içerisinde ailesi ile birlikte günlük hayatın rutinlerini yaşarken, şarkılar söyleyerek hedef kitlesi olan küçük çocukları bir yandan eğlendirirken, bir yandan da Türkiye aile yapısının gelenek ve göreneklerine uygun olarak yaşam hakkında bilgilendirmektedir.



Şekil 253, “Niloya” serisinin ilk bölümü olan “Fındık Zamanı” Adlı bölümden iki kare.

Başta serinin ana karakteri olan Niloya olmak üzere, yumuşak hatlı vücut tasarımlarına sahip olan karakterler iri gözleri ile son derece sevimli bir yapıda tasarlanmışlardır. Karakterler ve ortamın detaylardan arınmış sade yapısı seriyi, hedef kitlesi olan 3-6 yaş arası küçük çocuklar için son derece ilgi çekici bir estetikte kılmaktadır. Seriyi incelediğimizde içerisinde yer alan canlandırmaların ve sinematografisinin serinin yapısına uygun olarak son derece usta bir şekilde gerçekleştirildiğini gözlemlemekteyiz.

Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu, (2014) ilk yönetmenlik deneyimi olan Serkan Zelzele'nin yönettiği uzun metraj üç boyutlu sayısal canlandırma filmidir. Niloya Canlandırma serisinin yazarlığını yapan Arzu Demirel Birinci ve Osmanlı temalı tarihi film ve dizi projeleri yazan Uğur Uzunok tarafından senaryosunun yazımı gerçekleştirilmiştir (imdb.com: Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu). Film Devlet desteği ve çeşitli sponsor markaların katkıları ile gerçekleştirilmiştir (yenisafak.com: Evliya Çelebi). Film özellikle senaryosundaki eksiklikler ve sinematografik yetersizliği nedeni ile çeşitli eleştirmenlerce olumsuz şekilde değerlendirilmiştir (Sevindi, 2014: 24). Ölümsüzlük pınarının peşine düşen Evliya Çelebinin bulduğu bu su sayesinde

ölümsüzlüğe ulaşması ancak bayıltıcı oklar ile uğradığı saldırı nedeni ile günümüze kadar bir sandalda uyuması ve bu sırada sürüklenerek günümüz İstanbul’unda uyanmasını konu almaktadır. Komedi unsurları içeren macera türündeki yapıt çocuk ve gençleri içerisine alan geniş bir yaş kitlesi hedeflenerek gerçekleştirilmiştir.



Şekil 254, Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu (Film. 2014).

Başarı ile soyutlanarak modellenmiş karakterler aynı zamanda yeterince iyi seviyede hareketlendirilmiştir. Karakter tasarımları pek çok güldürü türündeki canlandırma eserlerde de olduğu gibi hem vücut hem yüz parçalarındaki oran orantıların abartılarak karikatürize edilmesi ve yumuşak hatlar ile soyutlanması ile oluşturulmuştur.

Uzay Kuvvetleri 2911, (2014) üç boyutlu sayısal canlandırma tekniği ile gerçekleştirilmiş uzun metraj canlandırma filmidir. Türkiyede sınırlı sayıda uzun metraj canlandırma filminin üretilmiş olması nedeni ile çalışmamızda yer almaktadır. Estetik ve konu açısından izlenebilir olmaktan çok uzak bir yapımdır. Çeşitli kaynaklarda düşük bir gişe geliri elde ettiği belirtilen projenin çağının beklentilerini yakalayamadığı dile getirilmiştir. Bu durum ile birlikte tamamlanarak sinemalarda izleyici ile buluşmayı başarabilmiş Türkiye’de üretilmiş uzun metraj bir canlandırma yapımdır (boxofficeturkiye.com: Uzay Kuvvetleri 2911) (diken.com.tr: bir kişi tarafından izlendi).



Şekil 255, Uzay Kuvvetleri 2911(2014) filminden iki kare.

İbi (2015), yönetmenliğini Sinan Ölmez'in gerçekleştirdiği iki boyutlu dijital canlandırma teknikleri ile üretilmiş seridir (imdb.com: İbi). Serinin ana karakteri İbi adında akıllı ve cesur bir kızıdır. Yanında onunla bir maceralara katılan antropomorfik bir kaplumbağa olan Tosi ile birlikte Baldiyar adındaki fantastik yerde çeşitli maceralar yaşarken karşılaştıkları sorunların üstesinden gelmek için matematik ve fen bilimlerinden faydalanmaktadır. Eğlendirici ve öğretici içeriğe sahip macera türündeki seri 6-12 yaş arası çocukları hedeflemektedir.



Şekil 256, İbi (2015) serisinin “Macera Başlıyor” (1. Sezon 1. Bölüm) adlı bölümünden iki kare.

Karakter tasarımlarının uluslararası büyük bir üne sahip olan Adventure Time çizgi film serisi ile tamamen aynı soyutlama yöntemi ile tasarlanan yapım, aynı seriye benzer şekilde sürreal maceralar yaşama üzerine kurulu bölüm yapısına sahiptir. İnternette yer alan çeşitli forum sayfalarında izleyiciler tarafından uluslararası üne sahip Adventure Time canlandırma dizisine biçimsel olarak fazla benzediği gerekçesi ile eleştirilmektedir (animesuperhero.com: Turkish Adventure Time Knockoff). Örnek aldığı seriyi yenilikçi bir şekilde ileri taşımaktan çok bileşenlerinden faydalanarak yeni bir proje olarak ortaya çıkan seri, özellikle 3B Sayısal canlandırma yapımlarının ağırlıkla yayın akışını oluşturduğu Trt Çocuk'ta diğer yapımlardan ayrılan estetiği ile görsel çeşitlilik oluşturmaktadır.

Kötü Kedi Şerafettin (2016), aslen Bülent Üstün'ün 1996 yılından itibaren çizmekte olduğu çizgi roman serisinden uyarlanmış yönetmenliğini Mehmet Kurtuluş ve Ayşe Ünal'ın üstlendiği üç boyutlu dijital canlandırma sinema filmidir. Ne yazık ki

Mehmet Kurtuluş ve Ayşe Ünal'ın ilk uzun metraj yönetmenlik deneyimidir. Ancak bu duruma karşın genel olarak başarılı sayılabilecek bir sinematografik yapıdadır. Filmin uyarlandığı çizgi roman kuşkusuz yapım ekibine yol gösteren önemli etkenlerdendir. Eserin yaratıcısı Bülent Üstün'de projede danışmanlık görevi üstlenerek yapım ekibine katkı sağlamıştır (edebiyathaber.net: Film Oluyor). Eserin başrol karakteri olan Şerafettin antropomorfik bir kedir. Masturbasyon yapan sanatçı Tonguç'un halıya düşen spermine oturması sonucu hamile kalan ev kedisinden doğan Şerafettin, her türlü ahlaksızlığa sahip, şiddet eğilimli, bir anti kahraman karakterdir. Tüm kötü hareketlerine karşın aslen kendince doğruluk kodlarına sahip olan karakter filmde bir yandan da çiftleşmeye çalışırken kaza ile öldürdükleri ve kedinin intikam isteyen sahibinden kurtulmaya çalışmaktadırlar. Bir yandan da arkadaşları ile birlikte parasızlıktan kurtulmak için banka soymaya çalışırlar. Öykü ve karakterler açısından Türk toplumunu, düşünce ve davranış yapılarını samimi bir şekilde yansıtan eser yetişkinlere yönelik komedi macera türündedir.



Şekil 257, *Kötü Kedi Şerafettin* (2016) sinema filminden iki kare.

Eserde yer alan karakterler çizgi roman asıllarına uygun mümkün olduğunca gerçekçi bir şekilde üç boyutlu sayısal canlandırma filmine uyarlanmışlardır. Karakter stilizasyonları karakterlerin kişiliklerini izleyiciye aktarırken bir yandan da Türkiye coğrafyasında yaşayan insanlara özgü anatomik kodları başarı ile barındırmaktadır. Yaratıcı ve derinlikli karakter tasarımları, görüntülerde kullanılan ışığın ve dokunun kalitesi, karakter canlandırmalarının kalitesi ve başarılı sinematografisi başta olmak üzere pek çok özelliği ile *Kötü Kedi Şerafettin* filmi, Türkiye canlandırma tarihinin özellikle görsel açıdan en önde gelen örneğidir. Çizgi roman aslından uyarlanırken fazla cinsellik ve şiddet içerdiği, ana karakterin sergilediği bazı davranışların ahlaki açıdan uygun olmayacağı kaygısı ile yapım ekibi tarafından çeşitli kısımları yumuşatılarak uyarlanmıştır. Kanaatimizce yumuşatma çabaları nedeni ile ne yazık ki eser, asıl kimliğini oluşturan önemli parçalarından fedakarlıkta bulunarak sinema izleyicisi ile eksik bir biçimde buluşmuştur.

İstanbul Muhafızları (2016) üç boyutlu sayısal canlandırma ile gerçekleştirilmiş 37 bölümüne ulaşabildiğimiz yönetmenliğini Hasan Aşık'ın yaptığı canlandırma serisidir.

Seri, Tarih dersini geçemediği ve bu neden ile Astronot olamadığı için İstanbul'un tarihi ve kültürel noktalarını yok etmeye karar veren çılgın bilim adamı Gürgen ve yardımcısı Sadi'yi her bölümde durdurmayı başaran dört gencin hikayesini anlatmaktadır. İstanbulun tarihi noktalarına kök salarak tüm istanbul ile bağlantıda olan gizemli bir çınar ağacı tarafından görevlendirilen Mehmet, Zeynep, Ali ve Elif her bölümde istanbulun farklı bir değerini kötü Gürgen ve icatlarından kurtarıırken bir yandan da bu noktaların tarihi ve kültürel önemini gerçek görüntüler eşliğinde izleyiciye anlatmaktadır. Seri ayrıca **İstanbul Muhafızları: Ab-i hayat çesmesi** (2018) adı ile gerçek oyunculu çekimler ve 3B Sayısal canlandırma karakterlerin bir arada kullanıldığı uzun metraj sinema filmine uyarlanmıştır.



Şekil 258, “İstanbul Muhafızları” serisine ait “Rumeli Hisarı” (1. Sezon 1. Bölüm) adlı bölüme ait iki kare.



Şekil 259, İstanbul Muhafızları: Ab-i hayat çesmesi filmine ait iki kare (2018).

Televizyon için gerçekleştirilen bölümlerde serinin karakterleri stilize ve sade rendırlar ile gerçekleştirilirken sinema uyarlamasında karakterlerin başta saçları olmak

üzere modellemeleri detaylandırılmış ışık ve doku kalitesi arttırılarak uluslararası düzeyde kaliteye sahip görüntüler elde edilmiştir. Karakterlerin hareket canlandırmaları da sinema uyarlamasında daha yüksek kalitede gerçekleştirilmiştir.

Elif'in Düşleri (2016-2017), yönetmenliğini M. Barış Kaya'nın yaptığı, izleyici kitlesi olarak 3-6 yaş arası çocukları hedef alan, resmi sitesinde onar dakikalık 39 Bölümüne ulaştığımız, üç boyutlu sayısal canlandırma ile gerçekleştirilmiş, Trt Çocuk'ta yayınlanmakta olan bir başka seridir. Serinin konusunu, seri ile aynı ismi taşıyan Elif adlı kız çocuğunun manav olan dedesinin sebze ve meyveleri ile hayali olarak kurduğu sohbetler temellendirmektedir. Bu sohbetler aracılığı ile hedef kitlesi olan 3-6 yaş arası küçük çocuklar sebze meyvelerin faydaları hakkında bilgilendirilmek amaçlanmaktadır. **Elif ve Arkadaşları** (2018), adı ile devam nitelikli gerçekleştirilmiş olan bir başka seri de yine Trt Çocuk kanalında yayınlanmaktadır. Elif yeni seride büyümüş ve okula başlamıştır. Yeni seri Elif'in okul arkadaşları ile yaşadığı maceraları konu almaktadır.



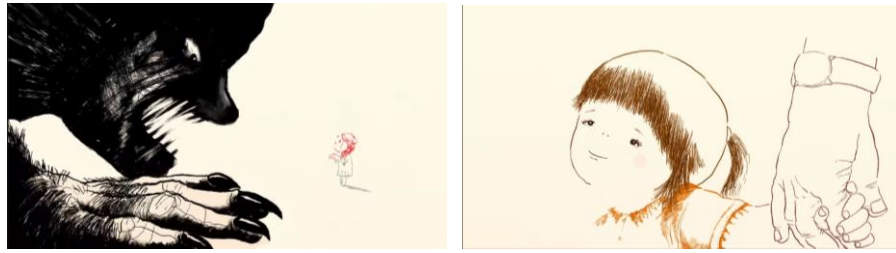
Şekil 260, “Elif'in Düşleri” (2016-2017) serisinin ilk bölümü olan “Kutuptaki Patlıcan” adlı bölümden iki kare.



Şekil 261, “Elif ve Arkadaşları” (2018) serisinin ilk bölümü olan “Oyunun Galibi” adlı bölümden iki kare.

Elif'in Düşleri (2016-2017) ve Elif karakterinin biraz daha büyümüş halini konu alan devam serisi Elif ve Arkadaşları (2018) devam eden bir estetik anlayış içerisinde, Trt Çocuk Kanalında yer alan pek çok seri ile benzer estetik üslup içerisinde üretilmiştir.

Kötü Kız, (İng. Wicked Girl, 2017) deneysel bir üslubu olan Ayşe Kartal tarafından gerçekleştirilmiş canlandırma kısa filmidir. Eser 2017 Annecy jüri özel ödülü kazanmıştır (annecy.org: Film index Award winner). Ayrıca 90 th Oscar ödüllerinde de yarışmaya hak kazanmıştır. Bu başarılarının yanı sıra eserin 30 ayrı ödül ve gösterimi de bulunmaktadır (vimeo.com: Kötü Kız). Hayal gücü fazlaca gelişkin, 8 yaşında bir kız çocuğunun Türkiyede yaşarken çevresinde olanları algılayış şeklini konu alan canlandırma filmi ilgi çekici bir anlatıma sahiptir. Ayşe Kartal'ın ayrıca benzer estetik yaklaşıma sahip **Birdy Wouaf Wouaf (2015)**, **Tornistan: Bir Ayşe Kartal filmi (2013)** isminde iki kısa canlandırma filmi daha bulunmaktadır.



Şekil 262, Kötü Kız (2017) kısa filmine ait iki kare.

Kendine özgü estetiği ve renklendirme tercihleri ile uluslararası düzeyde başarıyı yakalayan kısa film çağdaş canlandırma sanatının başarılı bir örneğidir. Sahneler arasında karakterin renklerinin değişmesi, tamamlanmış bir resimden ziyade sadece önemli noktaların gerçekleştirildiği eksiltik görsel anlatım, karakterlerin farklı renklendirme yaklaşımları kullanarak ancak estetik bütümlük içerisinde gerçekleştirilmiş olması, canlı kamera hareketleri ve akıcı karakter canlandırmaları eserde öne çıkan noktalardır.

İnceleme yaptığımız örneklerin dışında uluslararası projelerde çalışmış değerli türk canlandırma sanatçıları da Türkiye canlandırma tarihinin bir parçasını oluşturmaktadırlar. **Cemre Özkurt**, **Tahsin Özgür**, **Çoşku Özdemir**, **Şahin Ersöz**, **Erdem Taylan** dünyanın önde gelen canlandırma stüdyolarında (Lucas Film, Dreamworks Animasyon, Blue Sky, Disney, EA Games, Blur, Pixar vb.), çeşitli projelerde çalışarak, yurt dışında ülkemizi temsil etmişlerdir(imdb.com: Cemre Ozkurt)(imdb.com: Tahsin Özgür)(imdb.com: Cosku Ozdemir)(imdb.com: Sahin Ersoz)(imdb.com: Erdem Taylan). Bu sanatçılar yurt dışında edindikleri bu bilgi ve birikimlerini üniversitede verdikleri dersler, çalıştaylar, Türkçe online bilgi içeren sayfalar aracılığı ile paylaşarak canlandırma sanatının Türkiye’de gelişmesine katkı sağlamış değerli isimlerdir.

Trt çocuk kanalında incelediğimiz öne çıkan seriler dışında, neredeyse hepsi üç boyutlu sayısal canlandırma ile üretilmiş benzer estetik yapıları taşıyan farklı serilerde bulunmaktadır. 3-6 yaş arası izleyici kitlesini hedefleyen, **Biz İkimiz, Kuzucuk, Mutlu Oyuncak Dükkanı, Dodohando, Ekoların Bahçesi, Abur Cubur**, 6-8 yaş arası izleyici kitlesini hedefleyen, **Köstebekgiller, Telali, Canım Kardeşim, Pak ile Pırpır, Pirdino, Yılkı atı Doru, Dört X 4'lü, Çılgın Orman, Ciciki, Şeker ile Biber, Olsaydım**, 9-11 yaş arası izleyici kitlesini hedefleyen, **Barbaros, Bulmaca Kulesi, 64 Kare Ülkesi, Dede Korkut Hikayeleri** Trt Çocuk Kanalının yayın akışında yer alan Türkiye’de üretilmiş yeni dönem canlandırma serileridir (trtcocuk.net.tr: Programlar).

Trt Çocuk kanalının kurulmasının ardından, reklam sektörü dışında yeni bir yayın alanına tekrar kavuşan Türkiye’de, canlandırma sanatı görece yeni sektörleşmektedir. Her yeni kurulan sektörde olduğu gibi uluslararası düzeyde iddialı bir hal alabilmesi zaman gerektirecektir. Türkiye’de, Trt çocuk kanalının kurulmasının ardından çok sayıda canlandırma serisi üretilmesine karşın uluslararası arenada bu serilerin neden yer almadığı sorusu tanıtım, pazarlama ve satış sorunları bir yana bırakıldığında serilerin biçimsel ve içeriksel kalitelerindeki eksikliklerden de kaynaklandığını düşünmekteyiz. İncelediğimiz Türkiye canlandırma yapımı örneklerinde, projelerin senaryo ve sinematografiye ilişkin ortak sorunların yinelandığı gözlemlenmiştir. Senaryo ve sinematografide ki bu eksikliklerin oluşmasında projelerin devlet kanalına satılması nedeni ile kalitesinden çok bölüm adetine ve süresine bakılması, pek çok örnekte projenin yönetmeninin ve senaristinin meslek hayatının başında olarak yeterli deneyime sahip olmaması gibi nedenler sayılabilir. Bu durum, yapım kadrosunun üzerlerine düşen görevi (Karakter tasarımı, modelleme, canlandırma vs.) dünya standartlarında gerçekleştirmelerine karşın uluslararası seviyede başarı elde edecek projelerin ortaya çıkmasına engel olmaktadır. İşin bilgi ve emek yoğunluğunu barındıran yapım süreçlerinin, senaryo ve yönetimde meydana gelen olumsuzluklar nedeni ile boşa gitmesi Türkiye canlandırma sinemasının uluslararası pazarda yer almasının önündeki büyük engellerden biridir. Bu olumsuzluklara karşın bu sorunların basit çözümler ile aşılabılır olması, Türkiye canlandırma sineması için umut ışığı olmaktadır. Türkiye canlandırma sineması sektörü, yetkin yönetmen ve senaristlerin canlandırma sanatında rol almaları ile uluslararası başarı yakalayacak projeler için gerekli tasarımsal ve teknik yapıya sahiptir. Bir diğer sorun da çeşitli projelerin iyi kabul edilebilecek fikir ve yönetime sahip olmasına karşın yayın süresinin uzatılmaya çalışmasından dolayı yapımların kalitesinin düşmesidir. Bu sorun da Trt’nin projelerin miktar ve süre uzunluğunun yanı sıra uluslararası izlenme, beğenilme, ödül kazanma gibi kıstaslar ile ücretlendirilmesinin ardından çözümlenebileceğini öngörmekteyiz. Bu olumsuzlukların giderilmesi ile

gelecek yıllarda uluslararası arenada yer alabilecek seviyede gerçekleştirilmiş canlandırma eserlerinin Türkiye’de oluşmasının mümkün olduğunu düşünmekteyiz.

**3. BÖLÜM: ANADOLU'DA YAŞAMIŞ HİTİT, FRİG, GRİT GİYİM VE
AKSESUAR TASARIMLARI ÇERÇEVESİNDE IŞIK ADASI PROJESİ
KARAKTERLERİNİN OLUŞTURULMASI**

3. BÖLÜM: ANADOLU'DA YAŞAMIŞ HITİT, FRİG, GRİT GİYİM VE AKSESUAR TASARIMLARI ÇERÇEVESİNDE IŞIK ADASI PROJESİ KARAKTERLERİNİN OLUŞTURULMASI

3.1. Işık Adası Projesinde Yer Alan Medeniyetlerin Dünya Tarihindeki Yeri, Kültürel Yapısı, Giyim ve Aksesuar Özellikleri

Işık Adası Projesine kaynaklık eden üç medeniyet Frig, Hitit, Girit medeniyetleridir. Anadolu'da yaşamış ilk çağ medeniyetlerinden öne çıkan bu üç medeniyet, Anadolu kültürüne olan etkilerinin yanı sıra Anadolu'da yer alan en eski üç ilk çağ medeniyeti olma özelliğini de taşımaktadır. Medeniyetlerin ölüm ritüelleri, ekonomik kaynakları, günlük yaşamları, diğer medeniyetler ile olan ilişkileri zengin bir araştırma alanıdır.

3.1.1. Hitit Medeniyetinin Dünya Tarihindeki Yeri, Kültürel Yapısı, Giyim ve Aksesuar Özellikleri

Hitit Medeniyeti Anadolu kültür ve tarihi açısından önemli bir medeniyettir. Orta Anadolu bölgesinde kurulan Hitit Krallığı M.Ö. 1600 (Sayce, 1890: 8) bazı kaynaklara göre M.Ö.2000 (Bryce, 2005: 8) yıllarına kadar geriye gitmektedir. 20. yüzyıl başında bulunan Hitit Medeniyeti'ne ait yazılı tabletlerden oluşan kalıntılar yardımı ile bu uygarlığa ait tarihsel ve günlük yaşamlarına yönelik yüksek miktarda bilgiye ulaşılmıştır.

Hitit Medeniyeti 20. yy başına kadar İncil ve çeşitli Mısır hiyeroglifleri gibi birkaç belgede isminin anılması dışında, unutulmuş tarih sayfasından silinmiş, 20. yy'ın başında arkeolojik buluntular sayesinde tekrar insanlık tarihine girmiş bir medeniyettir. Hitit Medeniyeti milattan sonra 1834 yılında ilk olarak bulunmuş olsa da buluntuları Hitit Medeniyetine ait olduğu 1906 yılında saptanmıştır (Fant ve Reddish, 2003: 218).

Hitit Medeniyeti'ne ilişkin yapılan arkeolojik çalışmalar sonucunda çok sayıda yazılı tablete, yapıya ve objeye ulaşılarak bu medeniyet hakkında büyük miktarda bilgiye erişilmiştir. Hitit Medeniyeti milattan önce 1600 yılında Orta Güney Anadolu'da kurulmuştur, Başkentlerinin ismi Hattuşa'dır (Irapta, 2005: 21). Hitit dilinin Doğu Avrupa dillerine olan benzerliği nedeniyle Anadolu'ya, Doğu Avrupa'dan gelmiş olabilecekleri düşünülmektedir. Hitit Medeniyeti Anadolu'ya yerleştikten sonra aynı dönemin, Babil, Asur, Mısır medeniyetlerinin yaşadığı Orta Doğu ile sıklıkla etkileşime girmişlerdir. Bu coğrafyada Hitit Medeniyeti özellikle Mısır Medeniyeti ile büyük savaşlar

gerçekleştirmiştir. Mısır ile savaşlarını sonlandırmak için tarihte bilinen ilk yazılı antlaşma olan Kadeş Antlaşması'nı (M.Ö.1259) imzalamışlardır (Sheafer, 2008: 120). Babil ile de çatışmalar yaşamış, Babilli prenseslerle evlenmişlerdir.

Hitit Medeniyeti Ortadoğu'da bulunan medeniyetler ile girdiği savaşlar, ticaretler ve evlilikler yolu ile sürdürdüğü etkileşim nedeniyle Ortadoğu'da bulunan Mezopotamya medeniyetlerinin yaşam tarzlarını, giyiniş biçimlerini ve inançlarını oldukça benimsemiştir.

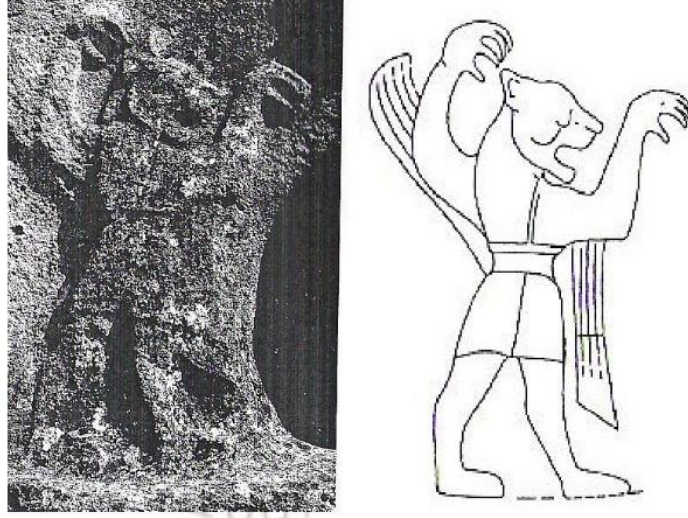
Hitit Medeniyeti bölgede bulunan tüm inanç sistemlerini barındırdığı tanrıları ile birlikte kabul etmiştir. Hitit Medeniyeti bu nedenle zamanında bin tanrılı medeniyet olarak adlandırılmıştır (Hundley, 2013: 290).

Hitit Medeniyeti tarih sahnesinde tüm medeniyetlerin inançlarını sahiplenici bir tutum ile bütünleştirici bir inanç sistemi oluşturmuştur. Zengin inanç çeşitliliğinin bir sonucu olarak Hitit Medeniyeti'nde kullanılan pek çok dini sembol rölyefler ve heykeller aracılığı ile günümüze kadar ulaşmıştır. Dini varlıkların tasvirlerinin yanı sıra Hitit kültüründe saygı duyulan ve sıkça kullanılan bir başka sembol de aslan biçimidir.



Şekil 263, Hitit başkenti Hattuşaş şehrinin “Aslanlı Kapı” olarak bilinen girişi

Aslanlar pek çok medeniyet tarafından, çıplak gözle gözlenebilen besin zincirinin en üstünde kabul edilmesi nedeniyle güç ve üstünlüğün sembolü olarak görülmektedir. Dünyanın çeşitli bölgelerinde yaygın olarak kullanılan Aslan figürünü Hitit şehir alanlarında yer alan heykel ve rölyeflerde de görmekteyiz. Türkiye'nin Çorum şehrine yakın olan Hattuşa şehir kapılarında güçlü bir sembol olarak Aslan heykelleri bulunmaktadır.(turkisharchaeonews.net: Lion Gate in Hattusa) Şehrin bu kapısı kaynaklarda “Aslanlı Kapı” olarak adlandırılmaktadır.



Şekil 264, Çorum, Yazılıkaya ören yerinde betimlenmiş Aslan Adam Kabartması
(Seeher, 2011: fig. 103, no:63)

Şekil 264a'teki Aslan adam kabartması giyiniş bakımından şekil 268'teki aslan adam rölyefi ile aynı şekilde olduğu görülmektedir. Rölyefte aslan adam figürü kolları ve bacağı açıkta bırakacak şekildedir ve ek parça bir elbise giymiştir. Elbisesi belindeki belirgin bir kuşak yardımı ile tutturulmuştur.

Hitit Medeniyetinin savaş üzerine kurulmuş güçlü bir kültürü bulunmaktadır. Zamanının atlı savaş arabaları bir sürücü bir savaşçı olmak üzere sadece iki kişi taşıyabilecek şekilde tasarlanmış iken, Hititlerin geliştirdiği atlı savaş arabaları üç kişi taşıyabilmektir. Savaş arabasının sürücüsünün iki yanında yer alan diğer iki savaşçı ok, mızrak ve kalkan gibi silahlar ile silahlanmıştır (Chase ve Kuhn, 1969: 4). Hitit atlı savaş arabalarının üç kişi taşıyabilmesi savaşta Hitit Medeniyetine büyük üstünlük sağlamıştır.

Hitit İmparatorluğu, acımasız ve başarılı bir askeri yönetici olan Kral Şuppiluliuma zamanında en geniş sınırlarına ve en üst mimari düzeyine ulaşmıştır. Şuppiluliuma Kral olmadan önce askeri başarılar kazanmış olmasına rağmen babası 2. Tudhaliya iki oğlundan Şuppiluliuma yerine genç 3. Tudhaliya'yı ölümünden sonra yerine veliahtı olarak seçmiştir. Babasının ölümü ardından Şuppiluliuma küçük kardeşi 3. Tudhaliya'yı öldürerek Hitit İmparatorluğu'nun başına geçmiştir (Sarı, 2018: 99). Küçük bir şehir krallığı olan Arzawa prensesi Henti ile evlenmiştir. Tüm çocuklarının annesi olan Henti'yi politik amaçlı ikinci bir evlilik gerçekleştirmek istediğinde şehirden kovarak sürgüne yollamıştır. Kardeşini taht yolunda öldürmesi ve politik üstünlük için çocuklarının annesi olan eşini sürgüne gönderebilmesi Şuppiluliuma'nın acımasızlığını

bizlere göstermektedir. İkinci eş olarak Babil’li prenses Malignal ile evlenmiş bu evlilik sayesinde krallığın sınırlarını daha da genişletmiştir. Hitit İmparatorluğu'nun bu güçlü durumu o sırada dul kalmış ve istemediği bir evlilik yapmaya zorlanarak güçten düşürülmek üzere olan Mısır Kraliçesi Dakhamunzu’ya bir fırsat olarak görülmüştür. Mısır Kraliçesi Dakhamunzu bir mektup yazarak Şuppiluliuma’ya oğullarından birini kendisine eş ve Mısır’a hükümdar olarak göndermesini böylece dolaylı bir yolla Mısıra hükmetmesini teklif etmiştir. Durumu araştıran Şuppiluliuma anlatılanların gerçek olduğundan emin olunca oğlu Prens Zannanza’yı Mısır’a damat adayı olarak yollamıştır. Prens Zannanza yolda ölmüştür. Prens’in ölümünün ardından Mısır’ın kraliçesi ile Pharoh Ay evlenerek yönetimi ele geçirmiştir. Gelişen olaylar sonucunda Şuppiluliuma Mısır’a savaş açmıştır (Mieroop, 2008: 124). Şuppiluliuma ordusunu Mısır’a yönlendirerek Mısır’ın kuzeyindeki Canaan ve civarındaki çeşitli bölgeleri ele geçirir. Savaş ganimeti olarak bölgedeki Mısır’lıları tutsak alır. Şuppiluliuma’nın tutsak alarak başkentine getirdiği Mısırlılarda veba hastalığı bulunmaktadır. Yayılan hastalık şehirde içlerinde Şuppiluliuma ve sonrasında hükümdar olan 2. Arnuwanda’nın da bulunduğu çok sayıda kişinin ölümüne neden olarak Hitit krallığının sonunu getiren olaylar zincirini başlatmıştır. Hastalığın yayılmasını engellemek amacıyla daha küçük şehir krallıklarına bölünen Hitit Medeniyeti, Asur Krallığının da güçlenmesi ve Anadolu’ya seferler düzenlemesi ile ufalarak Anadolu’nun geneline küçük gruplar halinde dağılmıştır. Hitit Medeniyeti M.Ö.1180 yılında tarih kayıtlarından tamamen silinmiştir (Gabriel, 2007: 124). Bir anlamda Hitit imparatorluğunun yükselmesine neden olan savaş kültürü medeniyetin dolaylı bir şekilde sonunu getirmiştir.



Şekil 265, Çorum, Yazılıkaya 12 savaşçı rölyefi (corumkulturturizm.gov.tr: Yazılıkaya Tapınağı)

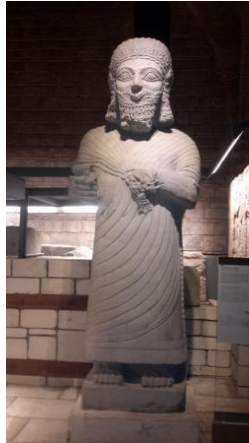
12 savaşçı rölyefinde yer alan figürler -belden kuşaklı tek parça elbise ile giydirilmişlerdir. Burada yer alan figürlerin, uzun konik görünümlü sivri parçalar ile

süslenmiş şapkalar taktığı görülmektedir. Bu şapkalar insan tasviri rölyeflerinde yer almakla birlikte, hiçbir hayvan başlı antropomorfik figürlere giydirilmemiştir.



Şekil 266, Hitit Kralı Warpalawa'yı Yıldırım tanrısına adaklarını sunarken gösteren rölyefte Tanrı sade giysisi ile görünmektedir. Kralın tören giysisi ise dini bir törene uygun şekilde tamamen desenlidir.

Hitit döneminden kalma rölyeflerde savaşçı, kral veya Tanrıyı temsil eden figürler-rahat giysiler giymektedirler. Giysi yapıları dökümlü ve az detaya sahiptir. Kralın dini tören sırasında giydiği tören giysileri dışında (Şekil 266) giysiler oldukça sadedir (Şekil 267). Rölyeflerden gözlemlendiği şekliyle asker giysileri etek ucu, kol uçları, kemerler, yaka bölgesi gibi belirli alanlar dışında desen taşımamaktadır.



Şekil 267, Hitit Medeniyetine ait taş heykel, Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi.

Taş heykelin üzerinde tasvir edilen kıyafet incelendiğinde, Hitit erkek giyim biçiminde tek parçalı uzun elbiselerin kullanıldığı gözlemlenmektedir. Bu elbise etek ucunda taşıdığı alan dışında oldukça sade tasvir edilmiştir. Savaşçı tasvirlerinden daha farklı olarak şekil 267’de yer alan karaktere uzun bir elbise giydirilmiştir. Savaşçı tasvirlerinin hareket kabiliyetlerini arttırmak amacı ile olabileceği düşünülen, bacakları açıkta bırakan elbiseler giydiği görülmektedir.



Şekil 268, Hitit dönemine ait taş rölyef, Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi.

Hitit mitolojisinden iki antropomorfik figür, aslan kafalı adam ve boğa bacaklı adamın giyinişleri (Şekil 268) klasik Hitit formlarına uymaktadır. Bu örnekte de gözlemlendiği üzere, pek çok medeniyette olduğu gibi Hitit Medeniyeti’nde de antropomorfik figürler yer almaktadır

Hitit Medeniyetine ait kalıntılarda yukarıda da açıklandığı üzere tanrı tasviri olan erkek figürleri çengelli ve sivri uçlu şapkalar giymektedirler. Kral tasvirlerindeki figürlerin fese benzer, kısa yarım daire biçiminde şapkalar giydikleri görülmektedir. Ancak karşılaştırmalı örnek rölyefte görüldüğü üzere (Şekil 268) hayvan başlı insan tasvirlerinde bu hayvan başlarının üzerine herhangi bir şapka takılmamıştır.

3.1.2. Girit Medeniyetinin Dünya Tarihindeki Yeri, Kültürel Yapısı, Giyim ve Aksesuar Özellikleri

Girit Medeniyeti (diğer bir adı ile Minoan Medeniyeti) milattan önce 2600, milattan önce 1100 yılları arasında merkezi Girit Adası olan Ada Krallığıdır (İvelik, 2014: 44). Aslen Girit Adası ve Ege Denizi’nde bulunan çeşitli adalarda bulunan şehir devlet yapılarının birleşimi olan Medeniyet Anadolu’nun Ege Denizi ve Akdeniz’e bakan

ucunda da yerleşim yerleri bulunmaktadır (Şekil 264). Girit Medeniyeti'nin kültürü Akdeniz ticaret yolları sayesinde Anadolu'dan, Mısır'a kadar geniş bir alana yayılmıştır. Girit Medeniyeti'ne ait mezarlardaki dişlerden alınan Dna'lar ile Türkiye'deki bazı antik dönem mezarlarındaki dişlerden alınan Dna'ların karşılaştırılması sayesinde Girit Medeniyeti'ne ait kişilerin Anadolu'da da yaşadıkları kesin olarak saptanmıştır (Lazaridis, Mitnik ve Patterson, 2017). Girit Medeniyeti, Anadolu yarımadası boyunca Mısır'a kadar uzanan ticaret yolu aracılığı ile bu bölgelere de kendi kültürünün etkilerini taşımıştır.



Şekil 269, Girit Medeniyetinin M.Ö. 1700 yılında sınırlarını gösteren harita.

Yıkılışının ardında tarih kayıtlarından çıkarak efsaneler dışında uzun süre unutulmuş olan bu medeniyet 1900 yılında İngiliz arkeolog Sir Arthur Evans tarafından yeniden keşfedilmiştir (Marinatos, 2015: 46). Girit Medeniyetinin kendine hangi isimle seslendiği bugün bilinmemekle birlikte, Girit Medeniyetine ait en ünlü efsane olan Kral Minos efsanesinden dolayı bu medeniyet İngilizce kaynaklarda Minoan medeniyeti olarak adlandırılmaktadır.

Girit Medeniyeti'nin sanat ve medeniyette ilerlemesinin temel nedenlerinden biri güçlü bir donanma ile güven altına alınan ada devletlerinin işgal tehlikesi olmadan rahatça gelişebilmesi olduğu düşünülmektedir. Zamanın sanat ve teknolojisinde son derece ilerde olan, gelişmiş bir donanmaya sahip Girit Medeniyeti tarih sahnesinden bir anda yok olmuştur. Girit Medeniyeti aniden yok olması ile tarihi kayıtlardan bir anda silinmiştir. Yazılı kaynaklar Girit Medeniyetinin tarih sahnesinden silinmesini iletmediği için kesin olmamakla birlikte Girit Medeniyetinin nasıl yok olduğuna dair çeşitli kanıtlar bulunmaktadır. Girit Medeniyetinin merkezi ve krallığın en büyük adası olan Girit Adasının karşısında Santorino Adası bulunmaktadır. Santorino Adasında, ada ile aynı isimde olan Santorino Yanardağı bulunmaktadır. M.Ö. 1500 yılında bu adada bulunan Bir başka Girit şehri olan Akrotiri'nin başına büyük bir felaket gelmiştir. Santorini Yanar

Dağı patlamış ve bu şehri lavları ile kaplamıştır. Volkanik patlamanın etkisi ile Santorini Adasının yarısı ayrılarak Ege denizinin sularına gömülmüştür. Bu büyük volkanik olay sonucunda oluşan yer değiştirme ile boyu 30 metreyi bulan dev tsunami dalgaları oluşarak Santorini'nun karşısında bulunan Girit Adasını vurmuştur. Girit Medeniyetini koruyan donanması bu dev dalgalar ile yok olmuştur. Bu devasa dalgaların Girit Adasını vurduğunun kanıtı olarak arkeologlar Girit Adasında bulunan Ida Dağının eteklerinde bot kalıntıları bulmuşlardır (Fagan ve Scarre, 2015: 256).



Şekil 270, Santorino'da fresklerde bulunan Girit Medeniyetine ait bot temsilleri.

Girit Medeniyeti'nden kalan Knossos Saray yerleşkesindeki kültürel miraslar incelendiğinde insan, bitki ve hayvan motiflerinin sıklıkla kullanılmakta olduğu gözlenmektedir. Araştırmacılara göre, savaşçı tasvirlerinden ziyade hayvan motifleri yeğlenen, insanlar ve bitkiler gibi temaların yer aldığı motiflerin Girit Medeniyetinden kalan kültürel miraslarda bulunması bu halkın, görece savaştan uzak, doğaya ve eğlenmeye önem vererek yaşamakta olan bir toplum olduklarını işaret etmektedir. Hayata bu olumlu bakış açıları Girit Halkının cenaze ritüellerinde de sürmektedir. Cenaze ritüelini resmeden fresk de insanların cenaze merasimini ağıtlar yerine gülümseyen bir ifade ile gerçekleştiriyor olmaları da çeşitli araştırmacılara göre Girit halkının (mezopotamya medeniyetlerine göre) ölüme bakış açısındaki farklılığı belirtmektedir (Şekil 271). Bulunan fresklerden yola çıkan araştırmacılar, Girit halkının ölüm törenlerinde sevdiklerini hüznün ile uğurlamak yerine onlar ile tanışmış olmayı kutlayarak uğurladıklarını düşünmektedirler (hellenicaworld.com: The Agia Triada Fresco).



Şekil 271, Ölüm Törenini gösteren Agia Triada Freskosuna ait detaylar.

Ölüm töreninin gösteren freskoda yer alan kadın figürlerinin giyim biçimleri incelendiğinde, özellikle beyaz renkli giyinmiş figürlerin, kollu bir yelek ile önü açık olarak tasarlanmış giysiler giydikleri gözlenmektedir. Freskoda yer alan kadın figürleri incelendiğinde çoğunlukla desensiz kumaşların giysilerin üretiminde tercih edildiği gözlemlenmektedir (Şekil 271). Giysilerin sade tasarımları giysilerin yaka, kol ve etek bitiminde güçlü geometrik yapı oluşturan şeritler ile sonlanmaktadır. Bu şeritler sayesinde giysilerin koyu açık dengesi kendi içerisinde modern estetik algılarda bile beğenilebilecek bir düzeyde oluşmaktadır.

Seramik, heykel, resim, takı yapımı gibi pek çok sanat dalında son derece ilerlemiş olan Girit Medeniyeti, estetik konusunda ileri bir noktada bulunmaktaydı. Mısır'da yapılan arkeolojik çalışmalar sonucunda Girit Medeniyetine ait seramik vazolar bulunmuştur. Zamanın deniz ticaret yolları Anadolu yarımadasının Akdeniz kıyılarından Mısır'a kadar uzanarak Girit seramiklerini Mısır'a gözde bir süs objesi olarak ulaştırmıştır (Pendlebury, 2014: 31). Antik çağda beğenilerek estetik amaçlar ile Mısır'a kadar ulaştırılmış bu vazolar Girit sanatının ustalığını tasdik etmektedir. Girit freskleri, heykelleri ve süs objelerinde gözlemlenen estetik başarı, Girit halkının kadın giysilerinde ve aksesuarlarında da kendini göstermektedir.



Şekil 272, Knossos Sarayından bir fresk.

Knossos sarayında bulunan pek çok fresk girit uygarlığının giyim ve aksesuar biçimlerine dair geniş bir kaynak oluşturmaktadır. Şekil 272’te gözlemlenen freskte prenses olduğu tahmin edilen karakter yanında hizmetlileri ile betimlenmiştir (linearbknossosmycenae.com: Minoan Linear A). Prensес tasviri olduğu tahmin edilen kadın figürünün uzun saçlarında taç benzeri bir süs ve tepeden bağlanmış uzun püsküller bulunmaktadır. Prensес figürünün elbisesi incelendiğinde, elbisenin göğüsleri açıkta bırakan büyük bir dekolte ile tasarlanmış olması ilk dikkat çeken noktadır. Figürün giydiği elbise kollarını yarıya kadar örterken, elbisenin etek kısmı figürün bacaklarını bileklerine kadar örtmektedir. Tasvirde figürün giydiği elbise işlemelerden ziyade elbisenin formunu öne çıkaran düz sarı renkli şeritler ile bölünmüştür. Freskte elbiseyi bölen şeritler detaylı bir biçimde görülmemekle birlikte bu şeritlerin kumaş üstüne boyama olması kadar ayrı kumaş parçaları olması da mümkündür. Elbisedeki şeritler omuz ve kolu dikine ince bir şerit ile bölerken, kol bitiminde de ince bir şerit halindedir. Elbisedeki şeritler eteğin ortasında öne doğru kalın yay biçiminde, etek ucunda da kalın tek bir şerit halindedir. Prensес figürünün elbisesinin etek ucundaki sarı şeritin alt kenarında minik süslemeler bulunmaktadır. Elbise Prensес figürünün üzerine beline oturan şeritler ile aynı renk ince bir kuşak ile yerleştirilmiştir. Prensес karakterinin giyimi başka fresklerde ve heykellerde gözlemlediğimiz kadın giyim biçimi ile aynı olması, göğüslerin açıkta bırakıldığı uzun elbiselerin Girit kadınları arasında yaygın bir biçimde kullanıldığına işaret etmektedir (Şekil 272, Şekil 273, Şekil 274).



Şekil 273, Knossos Sarayı'nda bulunan restore edilmiş “Mavili Kadınlar” freskosu M.Ö. 1525–1450.

Mavili Kadınlar freskosu Girit kadın figüründe yüz tasvirlerinin yakından incelenebileceği değerli bir buluntudur. Freskte yer alan figürlerden ufak bir çene yapısının ve yuvarlak bir çene ucunun Giritli kadınlar arasında yaygın bir anatomik biçim olduğu fark edilmektedir (Şekil 273). Kafatasının nazal kemiğinin kendine ait düz yapısı da temsillerde yinelenen bir başka anatomik özelliktir.



Şekil 274, Elinde yılanlar ile kadın heykeli. M.Ö. 1600.

Elinde yılanlar ile kadın heykeli yada bir diğer adı ile yılanlı kadın heykeli Girit Medeniyetine dair en bilinen eserlerdendir (Şekil 274). Yılanlı kadın heykelinin amacı uzun süre arkeologlar arasında tartışılan bir konu olmuştur. Yılanlı kadın heykeline ait çeşitli tahminler bulunmaktadır. Bunlardan araştırmalarımız sırasında karşımıza çıkanlar, heykelin elinde yılanlar ile erotik dans yapan bir hayat kadını olduğu, heykelin ay tanrıçası tasviri olduğu, heykelin ritüel gerçekleştiren bir rahibeye ait olduğu, heykelin

sıradan bir Giritli olduğu biçiminde çeşitlenmektedir. Bu tahminlerin nedenleri arasında heykelin bir hayat kadınına ait olduğu tahmini tasvirdeki kadının günümüz ahlak anlayışına uygun olmayan biçimde göğüslerini sergileyerek giyinmiş olması etkindir. Heykelin bulunmasından sonra ulaşılan duvar resimlerinde yer alan ve gündelik işleri gerçekleştiren kadınların da aynı biçimde tasvir edilmiş olduğunun ortaya çıkması, heykelin sıradan bir figür olma ihtimalini arttırmaktadır (khanacademy.org: Snake Goddess). Heykelin giyinişi incelenmeye başladığında ilk göze çarpan figürün ince belini örten ve aşağıya doğru sarkan üzeri geometrik semboller ile bezeli önlük benzeri parçadır. Önlük benzeri parçanın altında yedi katmanlı bir etek yer almaktadır. Eteğin katmanları farklı renklerdeki parçalı bir yapının birbirine eklenmesi ile oluşturulmuştur. Elbisenin üst parçası iri baklava desenli geometrik şekiller ile bölünmüş iki renkli bir yapıdadır. Elbisenin üst kısmı ile önlük arasında elbisenin üst kısmının bitimi veya bir kuşak olabilecek bir detay bulunmaktadır. Kafasına taktığı şapka yayvan ve yuvarlak biçimlidir. Şapkanın üzerinde dairesel detaylar bulunmaktadır. Kafasında bulunan şapkanın üzerinde de oturan ufak bir kedi bulunmaktadır.

Çağının şartlarında ileri bir teknolojiye sahip olmaları, yaşadıkları adanın aniden sular altında kalarak yok olması gibi benzerlikler nedeni ile Girit Medeniyeti'nin ünlü efsanevi medeniyet Atlantis Medeniyeti ile aynı uygarlık olduğunu düşünen arkeologlar bulunmaktadır. (Danio,2014) Girit Medeniyeti zengin mitolojisi, mimarisi ve kültürel değerleri ile tarih sahnesinde önemli bir yere sahiptir. Anadolu kültürüne taşıdığı akdeniz kültürel özellikleri ile de ayrıca bir öneme sahiptir.

3.1.3. Frig Medeniyetinin Dünya Tarihindeki Yeri, Kültürel Yapısı, Giyim ve Aksesuar Özellikleri

Bulundukları coğrafya ve kendilerine has kültürleri ile özgün bir Anadolu Medeniyeti olan Frig Medeniyeti, çalışmada ele alınarak kurmaca bir karakter tasarımı oluşturulacak üçüncü medeniyettir. Frig Medeniyeti, Hitit'lerin Anadolu'daki gücünü yitirmesinin ardından, Güneydoğu Avrupa'dan göç ederek, Orta Anadolu'nun bugünkü Eskişehir, Kütahya, Afyon şehirlerini kapsayan Sakarya bölgesinde milattan önce 1200, milattan önce 700 yılları arasında etkisini sürdürmüş medeniyettir (Barnet, 1976: 3). Başkentleri Gordion Şehridir (anadolumedeniyetlerimuzesi.gov: Frig Krallığı). Frig Medeniyetinden geriye kalan az miktarda yazılı kalıntıda bugünkü Yunan alfabesinde halen kullanılan harfler bulunmaktadır.

Yunan mitolojisiinde, Kral Midas'a ilişkin çeşitli efsaneler bulunmaktadır. Bunlardan biri kralın dokunduğu herşeyi altına çeviren bir yeteneği olduğuna ilişkindir. Pennsylvania Üniversitesi bünyesinde bulunan Penn Müzesi arkeologları bu efsanenin iki kaynağı olduğunu düşünmektedirler birincisi Kral Midas'ın büyük bir zenginliğe sahip olmasıdır. Halen deyim olarak Midas kadar zengin teriminin kullanıldığını konuşmalarında belirtmektedirler (penn.museum: ROYAL CITY OF MIDAS). Bir diğer etkende Frig Kral mezarlarından (tümülüs) çıkarılan kumaş örneklerinde kumaşa altından yapılmış görünümü veren özel sarı bir boyanın kullanılmasıdır.



Şekil 275, 3.6-3.7cm X 1-2cm. Yaklaşık M.Ö. 740.

Türkiye, Gordion, MM Tümülüsünden çıkan kumaş parçaları Frig Medeniyetinin tekstil kimyasında da geldikleri noktayı göstermektedir (Şekil 275). “Belki de “altın dokunuş” efsanesine açıklama getirebilecek olan bu kumaş muhtemelen Midas’ın babası olan Frig kralı ile birlikte gömülmüştü. Kumaş, götit (ALM-sıkı) adı verilen bir tür demir oksit minerali ile kaplanmıştı. Bu madde, kumaşa altın rengi bir görünüş veriyordu. Bilimsel analizlerden anlaşıldığı üzere Frig tekstil üreticileri, gerçekten de götiti kimyasal olarak sentezleyerek, özellikle iyi kalitede ve uzun süre dayanacak bir renk elde ettiler.” (Rose, 2016: 100) Bu örnekte de araştırmamızın farklı noktalarında olduğu gibi olası bir tarihsel gerçek ve efsane ilişkisi gözlemlenmektedir.



Şekil 276, Frig Medeniyetinden kalan 13.2 cm x 13 cm kumaş parçası yaklaşık olarak M.Ö. 800.

Frig Medeniyeti kumaş için kullanılan ipliği yüksek bir teknoloji ile üretmelerinin

yanı sıra gelişmiş bir dokuma sanatına sahiptirler. Bu durum Frig Medeniyeti'nden kalan ve gelişmiş motiflere sahip kumaş parçalarından anlaşılmaktadır (Şekil 276). Frig Medeniyeti'nden kalan kumaş parçalarından gözlemlenen, kumaş üzerinde geometrik şekiller, geometrik soyutlama ve kompozisyonların olduğudur.



Şekil 277, Tek iğneli tunç fibulalar, 4.9-5.6cm X 4.2-4.6cm, yaklaşık M.Ö. 740.



Şekil 278, Çift iğneli tunç fibulalar, 6,5-7.6cm X 5.7-7.5cm, yaklaşık M.Ö. 740.

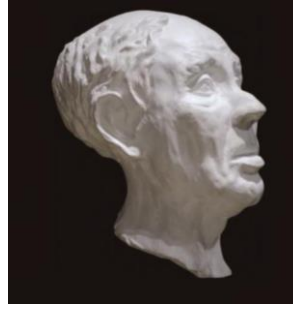
Çağının emsallerine göre Frig Medeniyeti'nin Bronz işlemeciliğinde ileri bir seviyede olduğunu Frig'lerden kalan bir çeşit çengelli iğne görevi gören fibulalardan gözlemlemekteyiz (Şekil 277, 278). Fibulalar aynı zamanda mertebe göstergesi olarak ta kullanılmaktaydı. Çoğu tek iğneli olan fibulaların dışında ender bulunan çift iğneye sahip fibulalar soylular tarafından kullanılmaktaydı. (Rose, 2016: 99)

Kral Midas'a ilişkin bir diğer efsane de, İlah Apollon'un rekabet ettiği müzik yarışmasında dürüstlüğüne güvenildiği için kendisine hakem görevi verilmesine ilişkindir. Bir Tanrının yenildiğini söyleme mutluluğu için Apollo daha başarılı çalmasına rağmen Kral Midas, Tanrı Apollo'nun yarışmayı kaybettiğini bildirir. Verilen kararın ardında bulunan kötü niyeti fark eden Apollo ceza olarak Kral Midas'ın kulaklarını eşek kulaklarına dönüştürür. Saçı ile kulaklarını gizleyen Midas'ın sırrını sadece berberi bilmektedir. Bu sır Kral Midas'ın berberine fazla gelmiştir. Dayanamayıp sırrı bir kuyuya haykırmıştır. Kuyu sırrı taşıyamaz ve suya aktarır, su sırrı taşıyamaz ve saz bitkilerine aktarır, saz bitkileri de rüzgarın esmesi ile sırrı haykırmıştır. Böylece herkesin Midas'ın

kulaklarından haberi olmuştur (Rose ve Darbyshire, 2016: 25). Kral Midas'ın eşek kulaklı olduğuna dair efsane ilginç bir biçimde, Midas'a veya babası Gordion'a ait olduğu düşünülen tümülüs mezarda bulunan kişinin anatomik özelliklerini akla getirmektedir (Şekil 279).



Şekil 279, Ankara Müzesinde sergilenmekte olan Kral Gordion'a ait arka kısmı deforme olarak gelişmiş kafatası görülmektedir.



Şekil 280, Manchester Üniversitesi uzmanları bulunan kafatasını yeniden yapılandırılarak görseldeki heykeli oluşturulmuştur. Yüzün kaygılı ifadesi, kırışıklıklar ve saç yeniden yapılandırma işleminin amacına hizmet edebilmesi için tahmini olarak eklenmiştir.

Kral Midas veya Babası Gordion'a ait olduğu düşünülen tümülüs mezarından vücut üzerinde yapılan incelemeler cesedin 1 metre 59 santimetre uzunluğunda 60 yaşında bir erkeğe ait olduğunu göstermiştir. Cesedin kafatasında sıradan insan kafatasından farklı olarak oval bir şekilde biçimlendiği gözlemlenmektedir. Kafatasının bu oval şekli almasına olanak sağlamak için muhtemelen küçük yaşta genç kral adayının kafası, bez ile sarılarak uzun süre bağlı tutulmuş böylece yeniden şekillendirilmiştir (Rose, 2016: 101). Bu işlem ile pek çok kültürde de olduğu gibi soylu bebeğin kafatasının farklılaştırılarak, soylu kişinin sıradan halktan ayrılmasının amaçlanmış olması muhtemeldir (Şekil 279, 280).

Frig Medeniyeti'ne ait bir diğer ünlü efsane de Midas'ın babası olduğu düşünülen

Kral Gordion'a ait Gordion düğümü efsanesi olarak bilinen efsanedir. Efsaneye göre Kral Gordion, kendi adının ardından isimlendirilmiş Gordion şehrinin kapısına bir düğüm atmıştır. Her kim ki bu düğümü çözebilir Gordion şehrine hükmetmeye değerdir. Gene efsaneye göre Büyük İskender Gordion şehrinin kapısına geldiğinde kılıcını çekerek düğümü keser ve şehri ele geçirir. Büyük İskender'in yaşadığı tarih aralığı (M.Ö. 356- M.Ö. 323) ile Gordion şehrinin yok olması (tarihçi Eusebius M.Ö. 695, tarihçi Julius Africanus M.Ö. 676) arasında neredeyse 350 yıl fark olması bu anlatımın gerçeği yansıtmadığını göstermektedir.



Şekil 281, Ankara Müzesi Frig Bölümünde, P Tümülüsünden Çıkan, ahşap oyuncak hayvanlar.



Şekil 282, Ankara Müzesi Frig Bölümünde 7 numara ile sergilenen, P Tümülüsünden Çıkan, ahşap oyuncak hayvan.

Frig Medeniyeti sahip olduğu bu efsanelerin yanı sıra ilginç pek çok arkeolojik bulguya da sahiptir. Frig dönemine ait arkeolojik kazılarda elde edilen buluntuların içinde bu döneme ait oyuncaklar bulunmuştur. Orta Frig dönemi, milattan önce 7. yüzyıl - milattan önce 325 yılları arasından kalan dört tekerlekli çekmeli oyuncak at bulunmuştur (Romano, 1995: 50). Soylu bir çocuğun mezarı olduğu tahmin edilen P Tümülüsünden çok sayıda ahşaptan oyulmuş oyuncak hayvanlar bulunmuştur (arkeofili.com: 15 Frig Eseri). Anadolu Medeniyetleri müzesinde Frig Medeniyetine ayrılan kısımda bu oyuncaklar sergilenmektedir. Frig Medeniyetinin çocuklarına oyuncak üreten insanlar olmaları, çocuklarına verdikleri değere işaret etmektedir.

Friglere ilişkin yapılan arkeolojik arařtırmalar tarandıęında giysi biimlerine ve modellerine ilişkin bilgi veren herhangi bir kaynaęa rastlanmamıřtır. Kimi kaynaklarda Friglere ait paralar halinde yn ve keten kumař rnekleri binlerce dokuma tezgahı aęırlıęı bulunmasına raęmen dnemin kıyafet biimine dair (bir buluntuya ulařılamadıęından dolayı) net bir bilgiye sahip olunmadıęı aktarılmaktadır (Salman, 2013: 5).

Frig Medeniyeti dřnlnce akıllara gelen en nl giysi parası ikonlařmıř giysi aksesuarı olan Frig řapkasıdır. Frig řapkası ikonunun gl olmasının nedeni yzyıllar boyunca sanatılar tarafından tasvir edilen resim ve heykellerde, tasvir edilen kiřinin Frig’li olduęunu aktarmak amacıyla bu řapkanın eserde kullanılmıř olmasıdır. Ancak Friglere ait ren yerlerinde yapılan arkeolojik kazılar sonucunda elde edilen buluntularda nl Frig řapkasının aslına veya tasvirine rastlanmamıř olması, Frig řapkasının Frig’liler ile ilgili olmadıęı řphesini doęurmaktadır. Kimi kaynaklara gre Frig řapkasının bir dięer adı da Mitra řapkasıdır ve asıl olarak Mitra Rahipleri bu řapkayı kullanmaktaydı. Erkekler bu řapkayı taktıęında st noktasında bulunan bombesini ne, kadınlar giydięinde arkaya doęru atmaktaydı (Jennings, 1890: Kısım 23). Byk bir olasılıkla yanlıř olarak aktarılan Frig’lerin bombeli řapkalar giydiklerine dair sylenceler, yzyıllar ierisinde o kadar ok tekrar edilmiřtir ki bu řapka modeli artık tm Dnyada Frig řapkası olarak anılmaktadır.



řekil 283, Atina’ya yakın Tanagra řehrinden geldięi tahmin edilen. Av Tanrıası Artemis’in Frig řapkası ile temsil edildięi heykelcik. M.Ö. 380. 17.8 cm. Louvre Mzesi.

rnek heykelde (řekil 283) kullanılan Frig betimlemesi Frig Medeniyeti’nin tarih sahnesinden ekilmesinin zerinden 700 yıl getikten sonra retilmiřtir. Betimlemede

kullanılan Frig şapkası ve rahat dökümlü giysiler günümüze kadar ulaşan pek çok Frigli tasvirinde tekrar etmektedir. Frig Medeniyeti'ne ait arkeolojik çalışmalar da ortaya çıkan kumaş parçaları ve aksesuarlar, Frig Medeniyetine ait tasvirlerde yer alan betimlemeler ile birleştirilmiştir.

Çeşitli efsanelerin arkeolojik buluntular ile desteklendiği, çeşitli efsanelerin ise arkeolojik buluntular ile çürütüldüğü Frig Medeniyeti, gelişmiş kültürü ve hakkındaki söylencelerin zenginliği ile Anadolu medeniyetleri arasında önemli bir yere sahiptir. Frig Medeniyeti coğrafi konum olarak Anadolu'nun içinde yer almasının yanı sıra kendine has kültür yapısı ile de tam anlamı ile Anadolu'ya özgü kabul edilebilecek bir medeniyettir.

3.2. Işık Adası Projesinde Yazılı Karakter Sayfalarının Oluşturulması

Işık Adası projesinde karakterler oluşturulurken Anadolu'da yaşamış en eski ilk çağ medeniyetlerinden olan Hitit, Frig, Girit medeniyetleri yazınsal ve görsel bağlamda besleyici kaynaklar olarak üç adet karakter tasarımını içeren Işık Adası projemize temel oluşturmuşlardır. Medeniyetlerden kalan kültürel miraslar projemizin görsel tasarımlarına kaynaklık ederken, bu medeniyetlerin tarihsel süreçteki yerleri, yaşam şekilleri, haklarında anlatılan efsaneler, inanç sistemleri gibi bilgiler karakterlerin davranış şekillerini ve özgeçmişlerini oluşturmamıza katkı sağlamıştır. Kültürel ve tarihsel çerçevede incelenen medeniyetlerden elde edilen bilgiler sayesinde karakter tasarımlarının yazılı kısmı gerçekleştirilmiştir.

3.2.1. Hitit Medeniyeti Temelli Karakterin Yazılı Özellikleri

Hitit Medeniyeti üzerine yapılmış, tarihsel olayları ve kültürü kapsayan araştırmalarımız sonucunda edindiğimiz tezin 3.1.1. bölümünde yer alan bilgiler ile Işık Adası Projesi karakterlerinden ilkinin yazılı altyapısı tezin 1.2. bölümünde araştırılan karakter yazım yöntemleri uygulanarak oluşturulmuştur.

Hitit tarihinde yer alan Şuppiluliuma ve kardeşi 3. Tudhaliya arasında geçen olaylar içlerinde barındırdıkları dramatik yapı nedeni ile senaryolaştırılmış ve Işık Adası Projesi için bir karakter olarak sunulmuştur. Araştırmalar sonucu ulaşılan tarihsel gerçeklerden yola çıkarak oluşturulan alternatif fantastik kurgu evreni olan Işık Adası projesinde, 3. Tudhaliya'nın suikast girişiminden ölü zannedilerek bırakıldığı ve yaralı olarak kurtulduğu kurgulanmıştır. Oluşturulan alternatif Işık Adası projesi kurgusunda 3. Tudhaliya, 'Aslan Bey' takma ismini kullanan bir karakter olarak tasarlanmıştır. Işık

Adası projesi kurgusunda, 3. Tudhaliya kalbi vücudunun diğer yarısında doğmuştur. Kurmaca öyküde abisi 3. Tudhaliya'yı kalbinin olması gereken yerden mızraklamıştır. Ancak kalbi ters tarafta olan 3. Tudhaliya bu sayede abisinin öldürme girişiminden kurtulmuştur. 3. Tudhaliya kurmaca öyküde öldü zannedilerek surlardan atılmış fakat yaralı olarak kurtulmuştur. Proje kurgusunda, 3. Tudhaliya'yı ölmek üzereyken bir rahibe bulup kaçmasına yardım eder. Kurgunun ilerleyen kısımlarında bu kişinin rahibe kılığına girmiş Hitit ilahlarından Kibele olduğu ortaya çıkmaktadır. Babasının dediklerini harfiyen uygulayan, her zaman adil ve dürüstçe davranmaya çalışan 3. Tudhaliya, kurmaca evrende abisinin suikast girişiminden kurtulmasının ardından yaşadığı olaylarla zaman içerisinde daha özgür ruhlu ve kurnaz bir karaktere dönüşmüştür.

Hitit Medeniyetinden yola çıkılarak oluşturulan Aslan Bey kurmaca karakteri Işık Adası Projesi içerisinde Hitit Medeniyeti'nin 3.1.1. başlığı altında bahsedilen Hitit Medeniyetinin tarih sahnesinde unutulma ve tekrar hatırlanma ilişkisine benzer bir ilişki ile yer alacaktır. Diğer karakterler tarafından Aslan Bey'in mensubu olduğu medeniyetin neslinin tükendiğinin sanılması Aslan Bey karakterinin girdiği ortamlarda ilgi ve hayretle karşılanılmasına neden olacaktır.

Işık Adası projesi kurgusunda 3. Tudhaliya, takma adı ile Aslan Bey karakteri, yaşadığı bu olaylardan ötürü diğer karakterlere güven duymayan bir yapıda oluşturulmuştur. Yetiştigi sarayın izleri hala hayatında gözlemlenmektedir. Sade fakat konforuna düşkün bir hayat sürmektedir. Aslan Bey takma ismini kullanan 3. Tudhaliya diğer karakterlere karşı kibar ancak mesafelidir. Soylu kökenini diğer karakterlere belli etmemek için oldukça az konuşmayı tercih etmektedir. 3.Tudhaliya karakterine Aslan Bey takma isminin kurmaca hikayede uygun bulunarak kullanılmasının nedeni de şüphesiz Hitit Medeniyeti'nde aslan figürünün ve aslan başlı insan formunun yaygın olarak kullanılmasıdır. İsmine ve Hitit kalıntılarına uygun şekilde Aslan Bey karakteri tezin 3.3.1. başlığı altında bahsedilen aslan başlı bir insan biçiminde tasarlanmıştır.

Kurmaca hikayede (aynı gerçek tarihsel akışta Hitit Medeniyeti'nin sonunu getiren şeyin bir hastalık olması gibi) bir hastalık Aslan Bey'in suikast girişiminden sonra halkının başına musallat olur. Hastalık savaş yanlısı tutumları nedeni ile ilahlar tarafından Aslan Bey'in halkından abisine sadık olanlara musallat edilir. Hastalık sonucu Aslan Bey'in acımasız ağabeyi Şuppiluliuma ve ona sadık olanlar lanetlenerek deforme vücutlu ve yüzlü insanımsı canlılara dönüşürler. Aslan Bey kurmaca evrende hastalığın bulaşmadığı kendi ırkına mensup son kişidir. Bu durum ziyaret ettiği yerlerde ilgi ve hayret ile karşılanmasına neden olmaktadır. Aslan Bey'in bilmediği gerçek ise aslında abisine değil de Aslan Bey'e sadık olan bir grubun abisi tarafından sürgün edildiği ve

gizlenerek yaşamlarını sürdürmekte olduklarıdır. Bu grup sürgüne uğramış olmaları nedeni ile aynı zamanda hastalıktan da korunmuş olarak Prenslarının yani Aslan Bey'in onları bulacağı günü beklemektedir.

Aslan Bey karakteri, ilahi varlık inanışlarına büyük önem veren Hitit Medeniyetinin, İlahlara yaptıkları tüm yakarışlarına rağmen halkının kurtarılamadığını düşünmektedir. Bu nedenle ilahlara karşı düşmanlık beslemektedir. Kurmaca karakter Aslan Beyin kişilik yapısında bu durum, tepkisel bir şekilde Aslan Bey'in tüm ilahları inkar eden tutucu bir ateist olması olarak planlanmıştır.

Hitit Medeniyeti'nin 3.1.1. başlığında bahsedilen öne çıkan fetih kültürü ve Hitit Medeniyetinin ileri savaş teknolojisi geliştirmiş olması, Aslan Bey karakterinin de iyi bir savaşçı karakter olarak tasarlanmasını uygun kılmıştır. Gençlik yıllarında kraliyetin en iyi savaşçıları tarafından Hitit Medeniyeti'nin usta savaşçıların namına yakışır bir savaş eğitimi görmüş olduğu için usta bir savaşçı olan 3. Tudhaliya, kurmaca evrende rakiplerine karşı savaş alanlarında her zaman galip gelmektedir. Aslan Bey bir savaşçı olarak oldukça yetenekli olmasının yanı sıra, prens olarak iyi bir komutanlık eğitimi almıştır. Bu sayede Aslan Bey iyi bir savaş taktikçisi olarak ta yaratıcı çözümler üreterek, şiddet ile karşılaşıldığı anlarda yardıma koşmaktadır. Bu özellikleri ile Aslan Bey karakteri 1.2.3. başlık altında bahsedilen kahraman arketipinin özelliklerini taşımaktadır.

3. Tudhaliya, kurmaca evrende kendi hayatındaki kaybedilmiş savaşların ardından yaşama dair geçmiş amaçlarını yitirmiştir. Yaşam tarzı ve neşesinden etkilendiği Girit Medeniyeti temelli Mina kurmaca karakterine eşlik etmeye karar vermiştir. Onun amaçlarına hizmet ederken kendi varoluşunu da sorgulamaktadır. Mina'nın gemisinde seyahat eden 3. Tudhaliya veya takma adı ile Aslan Bey olağan dışı bir durum yaşamadıkları günlerde geminin rutin kontrollerini gerçekleştirmekte, günlük dövüş antrenmanlarını yapmakta, nöbet tutup etrafı gözlemekte, savaş taktikleri ve savaş felsefesi üzerine hazırlanmış kitapları okumaktadır (en sevdiği kitap savaş sanatıdır). Maceralarda ana amacı ona yeni bir ev olmuş gemiyi ve mürettebatı olan ailesini korumaktır. Mina karakterine büyük bir hayranlık ve ilgi beslemektedir ancak mina karakterine bu duygularını belli etmemektedir.

3.2.2. Girit Medeniyeti Temelli Karakterin Yazılı Özellikleri

Girit Medeniyeti 3.1.2 başlığı altında belirtildiği gibi, Ege Denizi ve Ege kıyılarında yer alan bir adalar medeniyetiydi. Girit medeniyetinin bu yapısı, Işık Adası

Projesi adı ile oluşturduğumuz karakterlerin içerisinde yer aldıkları kurmaca evrenin coğrafi özelliklerinin oluşturulmasına da katkı sağlamıştır. Işık Adası Projesi kapsamında oluşturulan karakterlerin içerisinde yaşadıkları evren uçan adalardan oluşmuş bir dünya olarak tasarlanmıştır. İçerisinde çok sayıda ada barındıran Ege kıyıları ve Ege Denizi'nde, nemin yüksek olduğu rüzgarsız zamanlarda gökyüzü ve deniz birbirine karışarak sınır yok olur. Bu gibi havalarda adaların havada durduğu yanılsaması gözlemlenmektedir. Adaların hayal gücünü beslemeye açık yapıları, tarih boyunca pek çok mitolojik hikayeye esin kaynağı olduğu gibi, Işık Adası Projesi'ne de yol gösterici olmuştur.

Girit Medeniyeti'nin Işık Adası Projesi'nin adalar konsepti ile bağlantı noktalarından biri de, sahip olduğu ada şehir devletleri yapısı ile Işık Adası Projesi'nin coğrafi yapısına katkı sağlamış olmasıdır. Işık Adası Projesi'nin coğrafi yapısı, gökyüzünde uçan irili ufaklı adalardan oluşmaktadır. Işık Adası kurgu projesinde yer alan diğer ilk çağ medeniyetlerinin şehir devletleri, coğrafi olarak adalarda bulunabilmek ile birlikte kimi devletler de oldukça yüksek surlarla çevrili şehir devletleri olarak güvenliklerini büyük adaların küçük bir kısmında sağlamaktadırlar. Bu yapıları ile kendilerini bulundukları coğrafi ortamdan ayırarak mecazi bir anlamda birer adaya dönüşmektedirler.

3.1.2. bölümde yer alan Girit Medeniyeti'ne ait kadın tasvirlerinin etkileyici bir estetikte giysilere sahip olmaları ve medeniyete ait sanata olan düşkünlükleri gibi pek çok özelliğin dışı kabul edilebileceği nedeni ile bu medeniyetten yola çıkarak dışı bir karakter oluşturulmuştur. 3.1.2. bölümde aktarılan Giritlilerin hayata bir bütün olarak olumlu bir bakış açısı ile bakmaları bu medeniyetten yola çıkarak oluşturulan Mina karakterine bir kişilik özelliği olarak eklenmiştir. Mina karakteri hayata olumlu bakan, akla ve mutluluğa önem veren neşeli bir yapıdadır. Karakterin bu kişilik yapısı Girit Medeniyeti temelli kurmaca karakterin dışı olarak tasarlanmasını anlamlı kılan bir diğer nedendir.

Oluşturulan dışı karaktere Kral Minos adından ses türemesi ile medeniyetin isimlendirilmesine benzer şekilde Minos medeniyeti temelli kurmaca karaktere de, Girit Medeniyeti'nin ingilizce adı olan Minos'a ses olarak benzediği için Mina adı verilmiştir. Mina adı ile ilgili yapılan taramalarda bu adın dünyanın çeşitli yerlerinde farklı anlamlara gelen dışı insan ismi olarak halihazırda kullanılmakta olduğu tespit edilmiştir (wikipedia.org: Mina_(given_name)). Hali hazırda Mina isminin çeşitli kültürlerde dışı insan ismi olarak kullanılıyor olması ismin ses yapısı olarak ta dışı bir karakter için uygun olduğunu kanıtlamaktadır. Girit Medeniyeti'nin zengin söylence ve tarihsel gerçeklere sahip olması, Girit Medeniyeti temelli bir karakter olan Mina karakterini, izleyici açısından ilgi çekici bir hale getireceği düşünülmektedir.

Girit Medeniyeti gelişkin donanması sayesinde saldırılardan korunmuş uzun süre barış ve refah içinde kalarak sanat ve bilime yönelmiştir. Bu izole durum sayesinde zamanın ötesinde, anti sismik deprem önleyici yapı sistemleri, kil tablete matbaa yolu ile baskı yapabilme, günümüz estetik normlarında dahi kolaylıkla beğeni toplayabilecek görsel yetkinlikte tasarlanmış elbiseler, vazolar, takılar vb. pek çok kültürel mirası geride bırakmışlardır. Tarihsel ve kültürel gelişiminde donanma önemli bir rol oynadığı için Girit Medeniyeti'ni temsil etmesi için seçilen karakterin de donanma ile ilişkili olması uygun görülmüştür. Girit Medeniyeti'nin donanmasından yola çıkarak tasarlanan karakterin, Işık Adası Projesi'nde uçan bir geminin kaptanı olması planlanmıştır. Girit Medeniyeti'nden kalma duvar resimlerinde donanma tasvirlerinde sadece erkek figürler kullanılmaktadır. Ancak, Işık Adası Projesi'nin akışında karakterlerin birbirleriyle kurdukları sosyal ilişkiyi zenginleştirici ve cinsiyet çeşitliliğini dengeli tutmak için kadın bir karakter gemi kaptanı olarak planlanmıştır. Kurmaca öyküde usta bir kaptan olan babasından gemi kullanmayı öğrenen karakter gene kaptan olan kocasının ölümünden sonra gemisinde kaptanlık yaparak hayatına devam eder.

Kadın gemi kaptanı olarak tasarlanan karakterin yazım süreci, Girit Medeniyeti'nin en belirgin özelliklerini kişiliğinde barındıracak şekilde kurgulanmıştır. Girit Medeniyeti'nin ardında bıraktığı arkeolojik kalıntıların özelliklerini yansıtabilecek şekilde oluşturulan Girit Medeniyeti temelli kurmaca karakter, sanat ve bilime meraklı, neşeli mizaçlı, usta bir gemi kaptanı olarak kurgulanmıştır. Karakterin gemiciliğe olan ilgisi Işık Adası Projesi'nde, usta bir denizci olan babasının izinden gitmek isteyerek çok genç yaşlarda başlayarak kendi gemisini inşa etmesi ve usta bir şekilde kullanması şeklinde kurgulanmıştır.

3.1.2. başlığı altında anlatılan büyük jeolojik olay sonucu olarak Girit Medeniyeti'nin tarih sahnesinden silinmesi, Girit Medeniyeti temelli yaratılan Mina kurmaca karakterinin özgeçmiş hikayesinde de başkalaştırılarak kullanılmıştır. Işık Adası Projesi'nde yer alan ve Girit Medeniyeti'ni temsil eden karakterin büyüdüğü uçan ada, etrafında yer alan lav nehirleri sayesinde kendisini dış tehditlerden korumaktadır. Lav püskürterek adalarını koruyan magma nehirlerini besleyen volkan yaşadıkları uçan adanın çekirdeğini oluşturmaktadır. Adada yaşayan bilim adamlarının bu püskürmeleri kontrol ederek enerji elde etmeye çalışmaları sırasında gerçekleştirdikleri tedbirsiz hareketleri kurgu hikayede adanın büyük bir patlama ile yok olmasına neden olmuştur. Bu noktada gerçek tarihsel süreçte Girit Medeniyeti'nin sonunu getiren Santorini Adası'ndaki büyük volkanik patlama ile kurgu evrende gerçekleşen olaylar arasında bağlantı kurulmaktadır. Mina karakteri bu medeniyetten geriye kalan sınırlı sayıdaki

kişiden biridir. Böylece karaktere çıktığı maceralarda yurtsuz bir şekilde dolaşıyor olmasına derinlikli ve mantıklı bir gerekçe oluşturulmuştur.

Yılanlı kadın heykeli (Şekil 274) Mina karakterinin oluşturulmasında kullanılan önemli buluntulardan biridir. Elllerinde yılanlar ile tasvir edilen heykeldeki kadın figüründen yola çıkılarak Mina karakterinin evcil yılanları olması ve bu hayvanlar aracılığı ile kendini savunması karakterin öyküsüne eklenmiştir. Karakter ayrıca insanları etkileyen dans figürleri gerçekleştirirken de yılanları dansının parçası olarak kullanabilmektedir.

Mina karakteri, medeniyetinin başına gelen felaketin ardından ticaret ile ilgilenerek hayatını sürdürmeye çalışmaktadır. Bir yandan da gemisiyle çeşitli medeniyetlere mensup sivillerin savaştan kaçmasına yardım etmektedir. Savaş kavramını, insanlara neşe ve eğlenmeyi öğreterek hayatın güzelliğini fark ettirerek yenmeye çalışmaktadır. Bu özellikleri ile Mina karakteri 1.2.3. başlık altında bahsedilen akıl hocası arketipinin özelliklerini taşımaktadır. Usta bir dansçı ve iyi bir kaptan olan Mina çeşitli kişileri hayatına dahil ederek yaşamına devam etmekteyken bir yandan da halen ölmüş sevgilisine aşıktır.

3.2.3. Frig Medeniyeti Temelli Karakterin Yazılı Özellikleri

Frig Medeniyeti temelli oluşturulan kurmaca karaktere, medeniyetin ilk iki harfi olan F ve R harflerinden yola çıkarak serbest ses çağrışımı ile Fera ismi türetilmiştir. Frig kelimesini çağrıştırdığı için Fera ismi karaktere, tezin 1.2.1. bölümünde kurmaca karakterin adının konulmasında dikkat edilmesi belirtilen hususlar göz önünde bulundurularak verilmiştir. Fera kolay söylenen, kısa, akılda kalıcı bir isimdir. İsim kurmaca olmasının yanında gerçek hayatta da kullanılmaktadır. Fera ismi aynı zamanda Norveççe de ‘soylu kadın’ anlamına da gelmektedir (names.org: Meaning and Origin). Kurmaca hikayede yer alan Fera karakterinin, Kral Midas’ın kurmaca kızı olarak tasarlanmış olması ve gerçek hayatta Norveççe’de ‘soylu kadın’ anlamına gelmesi ilginç bir tesadüftür. Fera isminin Norveççe’deki anlamının kurmaca karakterin özgeçmiş hikayesi ile uyuşması, kelimenin bir prenses ismi olarak kullanılmaya uygun ses çağrışımına sahip olduğunu göstermektedir.

Frig Medeniyeti’nin, tunç işlemeciliğinde ilerlemiş olması, yüksek zenginliklere sahip olması, çengelli iğne benzeri yüksek bir el işçiliği gerektiren malzemeleri üretmiş

olmaları, serbest çağrışım tekniği ile birleştirilerek karakterin arka plan hikayesinin bileşenleri olarak kullanılmıştır. Friglerin kullandıkları çift iğneli bir fibula, pelerinin tutturulmasında kullanılmıştır. Karakter, çengelli iğnesini bir nevi maymuncuk olarak kullanarak kilitleri açabilmektedir. Karakter kurmaca hikayesinde soylu geçmişi nedeni ile kasa ve kilitlerle dolu sarayda büyümüş, burada sarayın kilit başından her türlü kilidin yapımını ve açılma yöntemlerini öğrenmiştir. Bu sayede Fera karakterinin saraydan kaçabilmesi mantıklı bir bağlam kazanmaktadır. Fera karakterinin elbisesini tutmaya yarayan fibula ile kasaları ve benzeri diğer kilitleri kolayca açan, işgale uğrayarak yıkılmış krallığın eski bir soylusu ve savaş sonrası dönemin usta bir hırsız olması planlanmıştır. Detaylı hazırlanmış arka plan hikayesi sayesinde karakter tasarımının görsel tasarımının da pek çok niteliğe sahip olması mümkün olmuştur. Karakterin kilitleri rahatlıkla açarak istediği yere girip çıkabilmesi olası kurmaca bir öyküde olayların akışını hazırlamakta veya çözmekte kullanılabilecek bir etken oluşturmaktadır.

Kurmaca Fera karakterine 3.1.3. Numaralı başlık altında anlatılan Kral Gordion'a ait düğüm efsanesi ile ilişkilendirilerek, kilitlere olan ustalığı kadar düğümlere de usta olması olarak bir kişilik özelliği olarak eklenmiştir. Bu sayede karakterin ustalıkla sıkı güvenli yerlere girip çıkabilmesi anamlanırken, bir yandan da her türlü tutsaklık durumundan kurtulabilmesi ile olay akışında devinime yol açabilecek bir başka özelliği oluşmaktadır. Fera olaylarda devinim oluşturabilecek maceraperest ve haylaz yapısı ile 1.2.3. başlık altında bahsedilen hilebaz arketipinin özelliklerini taşımaktadır.

Frig Medeniyeti temelli kurmaca karakter Fera, hem 3.1.3. bölümünde bahsedilen Friglerin çocuklarına verdiği önemden hem de diğer yetişkin karakterlerin yanında yaş çeşitliliği yaratması amacı ile bir çocuk olarak tasarlanmıştır. Karakterin çocuk olması saraydan kaçmak ve dış dünyayı keşfetmek gibi pek çok davranışına da mantıklı bir dayanak oluşturmaktadır.

Fera kurmaca karakteri oluşturulan öyküde Kral Midas'ın kurmaca kızıdır. Zengin ve soylu bir ailede görece şımartılarak büyümüştür. Alm-sıkı karaktere ait kurmaca öykümüzde serbest çağrışım ile bir çeşit sihirli iksire dönüştürülmüştür. Bu sayede Fera karakteri istediği zaman kıyafetlerin çeşitli parçalarını altın görünümüne sokarak soyluluğunun sağladığı prestiji kullanabilmektedir. Zengin saray yaşamından sıkılmış olan Fera karakteri kurmaca öyküde sarayın dışındaki dünyayı görmek için yakındaki bir şehre ailesinden habersiz olarak gitmiş ve takip eden olaylar sonucunda Aslan Bey ve Mina tarafından kurtarılarak maceralarında onlara katılmıştır.

Fera karakteri ziyaret ettiği sırada işgale uğrayan medeniyetten Mina ve Aslan

Bey tarafından kurtarılmış, ardından da Mina ve Aslan Bey karakterlerinin yolculuklarında onlara eşlik etmeye karar vermiştir. İşgal sırasında Fera ailesinden ayrılarak onların izini kaybetmiş, sevdiği bir arkadaşının da ölümüne şahit olmuştur. Fera mümkün olduğunca dolaşmak ve hayatın ona sunabileceklerini keşfetmek istemektedir. En güzel yanı bitmek bilmeyen merakı ve öğrenme isteği olan karakter heryeri kurcalayıp keşfetmeye çalışırken çeşitli şekillerde başını belaya sokmaktadır.

Fera karakterinin kişilik özellikleri oluşturulurken, 3.1.1. başlık altında bahsedilen Friglerin sahip olduğu gelişmiş motif ve dokuma bilgisi Fera'nın kişilik özelliklerine eklenmiştir. Fera böylece iyi kumaştan anlayan, hatta kumaş ve iplik türlerinden yola çıkarak gelişen olaylarda diğer karakterlere yol gösterici bilgiler sağlayan bir kurmaca karakterdir.

3.3. Işık Adası Projesinde Görsel Karakter Sayfalarının Oluşturulması

Anadolu'da yaşamış uygarlıklardan yola çıkarak oluşturulan kurgusal karakterlere uygun giysi ve aksesuar tasarımları oluşturulurken bu medeniyetlere ait buluntuların giyim ve aksesuar biçimlerinden yola çıkılmıştır. Bu bağlamda yapılan çalışmalarda, seçilen medeniyetlerin, oluşturulan kurgusal karakterlere uygun şekilde cinsiyet, meslek ve yaş grubuna ait giyim biçimleri ve aksesuarları ele alınmıştır. Kurgusal karakterlerin niteliklerinin dışında kalan buluntular aynı zamanda çalışmanın konusunun da dışında kaldığı için incelenmemiştir.

Tezin 3.3. Bölümün alt başlıklarında oluşturulan karakterlerin görsel özellikleri, olası bir canlandırma projesinde yapım ekibine yol gösterebilecek nitelikte üretilmiştir. Bu nedenle tezin 2.2.8. bölümünde incelenen karakter sunum şekillerinin bir birleşimi 3.3. bölümün alt başlıklarında karakter tasarımlarının aktarılması amacı ile kullanılmıştır. Karakter görsel özelliklerinin aktarımı için öncelikle oluşturulan her bir karakterin genel havasını etkileyici bir biçimde yansıtacak sunum görseli oluşturulmuştur. Ardından karakterlerin yüz, vücut ve giysili kanonlarına ilişkin sunum sayfaları oluşturulmuştur. Karakterlerin yüz, vücut ve giysili kanonlarının sergilendiği bu sayfalarda esas amaç karakterin kişilik ve hareket biçimi bilgilerinden ziyade oran orantı ve diğer görsel özelliklerini aktarmaktır. Yüz kanonları sunum sayfasında yüz oran orantı ve biçim bilgilerinin rahat aktarılabilmesi için mümkün olduğu ifadesiz, nötr bir şekilde sunulmuştur. Benzer bir biçimde vücut kanonları sunum sayfaları da karakterin salt anatomik özelliklerini aktarmak için oluşturulduklarından, karakterin vücut kısımlarını

net bir şekilde gösteren durağan pozlar ile gerçekleştirilmiştir. Giysili kanon sunum sayfaları da, karakterin giydiği giysileri net bir şekilde göstermek için vücut kanon sunum sayfası ile aynı biçimde karakterin vücut kısımlarını net bir şekilde gösteren durağan pozlar ile gerçekleştirilmiştir. Karakterlerin oran orantılarına ve biçimlerine ilişkin bilgilerin aktarılmasının ardından karakterin kişilik özelliklerini ve hareketleri sırasında alacağı pozları aktaran yüz mimik ve vücut poz sayfaları üretilmiştir. Bu sayede vücut ve yüzünün biçimsel üretim yöntemlerinin aktarıldığı kanon sunumu sayfalarının yanı sıra, karakterlerin hareket ettirilmeleri sırasında kullanılacak anahtar pozlar da tezin içeriğinde sunulmuştur. Karakterler, görsel özelliklerinin aktarıldığı detaylı sunum sayfaları sayesinde kalabalık canlandırma ekipleri tarafından canlandırma projelerinin kapsamında kullanılabilecek hale gelmiştir.

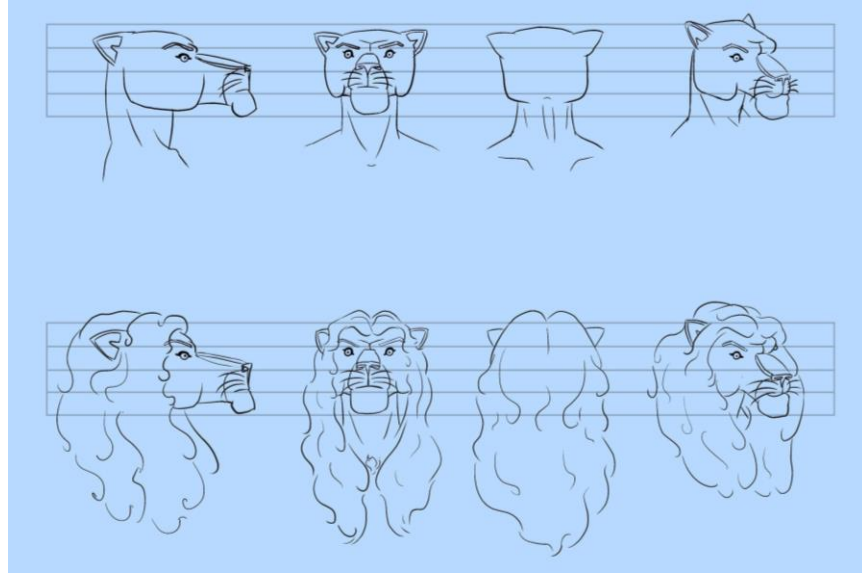
3.3.1. Hitit Medeniyeti Temelli Karakterin Görsel Özellikleri

Hitit Medeniyeti temelli kurgusal karakter olarak tasarlanan Aslan Bey tezin 3.1.1. bölümünde aktarıldığı üzere aslan kafalı insan vücutlu antropomorfik bir karakterdir. Hitit Medeniyeti'nde tekrar eden aslan sembolünün medeniyetten kalan çeşitli kalıntılarda gözlenmesi, bu medeniyeti temsil edecek karakterinde yarı aslan, yarı insan antropomorfik bir karakter olarak tezin 3.3.1. bölümünde Aslan Bey adı ile tasarlanmasını uygun kılmıştır. Karakterin görsel tasarımı Hitit Medeniyeti'nden kalmış olan röliyeplerdeki yarı aslan yarı insan kabartmalarından yola çıkarak oluşturulmuştur. Hititlerden kalan aslan adam röliyepleri tezin ikinci kısmında incelenen canlandırma örnekleri göz önünde bulundurularak, üç boyutlu bir görsel yapıda canlandırma filmlerinde kullanılmaya uygun bir biçimde yeniden oluşturulmuştur.



Şekil 284, Aslan Bey karakterinin sunum görseli (Çağdaş Ülgen,2019).

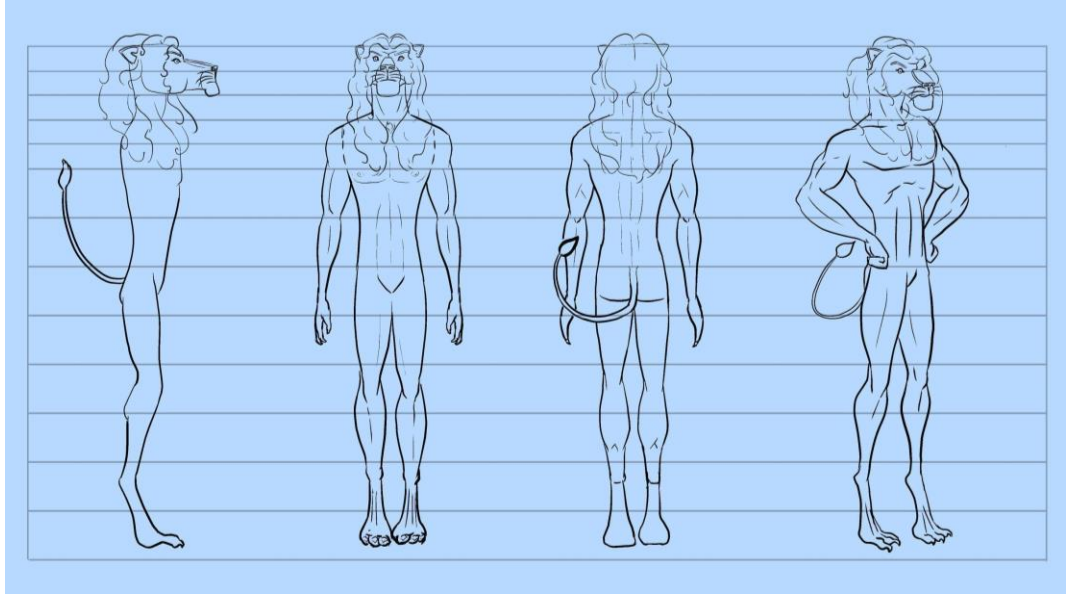
Aslan Bey karakteri Hitit Medeniyeti'nin önemli sembollerinden olan aslan figürleri ile Hitit Medeniyeti'nin gelişiminde büyük rol oynayan askeri gücünün bir araya getirilmesi sonucunda ortaya çıkmıştır. Tarih boyunca pek çok medeniyetin ilgisini çekmiş ve çeşitli hikayelerde yer bulmuş antropomorfik vücut yapısı, kurmaca hikayemizdeki Hitit Medeniyeti temelli Aslan Bey karakterinde de kullanılmıştır. Boğa vücutlu insan başlı karakterin elinde silah olarak tuttuğu mızrağı (Şekil 268) yeniden tasarlanarak Aslan Bey karakterine silah olarak verilmiştir (Şekil 284). Antropomorfik bir tasarıma sahip olan karakter, aslan başına, ellerine ve ayaklarına sahipken, atletik bir insan vücutuna sahiptir. Antropomorfik yapısı ile masalsi bir havada olan karakter, kurmaca yapının düşsel havasını güçlendirmektedir. Karakterde ağırlıklı olarak sarı ve toprak tonları kullanılmıştır. Kullanılan sarı ile karakterin aslana olan yakınlığı korunmaya çalışılmıştır. Karakterin vücutunda bulunan tüy rengini tamamlayıcı bir şekilde yelesinde kırmızı kullanılmıştır. Karakterin kostümünde diğer toprak tonları tamamlayıcı olması için tercih edilirken bu tonlar karakterin kostümünün askeri üniforma havasını da korumuştur. Aslan Bey karakteri tasarlanırken renk olarak kum ve çölü çağrıştıran renklerinin tercih edilmesinin bir nedeni de 3.1.1. başlığı altında bahsedilen, Hitit Medeniyetinin Mezopotamya medeniyetleri ile olan etkileşimi sonucu bu bölgenin estetik yapısından etkilenmesidir.



Şekil 285, Aslan Bey karakterinin yüz kanonları. (Çağdaş Ülgen, 2019).

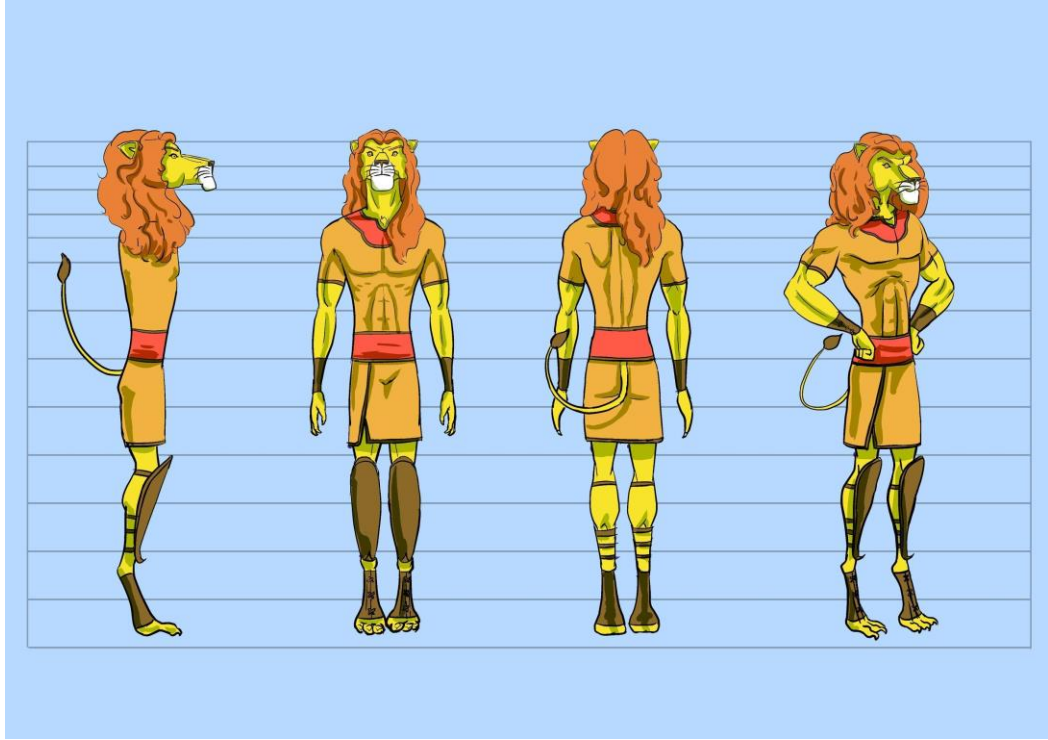
Canlandırma sanatında kullanılacak karakterin, sağlıklı bir şekilde yeniden çizilerek üretilbilir olmaları veya sayısal ortamda sağlıklı bir şekilde modellenilebilir olması için ölçülü yüz ve vücut kanonları bir gerekliliktir. Aslan bey karakteri de yüz oranlarının rahatça incelenmesine olanak sağlayacak şekilde farklı açılardan çizilerek tasarımı sergilenmiştir. Karakterin başında yel alan saç/yelesi karakterin başının çeşitli bölgelerini örterek tasarımın okunmasını zorlaştırdığı için tasarım yeleli ve yelesiz olarak iki biçimde de sergilenmiştir (Şekil 284, 285).

Aslanlı Kapı'da bulunan aslan figürleri (Şekil 263) tasarımlarının anlaşılabilmesi için etüd edilerek yeniden çizilmiş stilize aslan biçimlerini oluşturan geometrik sadeleştirme yöntemleri anlaşılmalı çalışılmıştır. Elde edilen tasarım bilgileri Aslan Bey'in yüz tasarımlarının gerçekleştirilmesinde kullanılmıştır. Buluntularda kullanılan soyutlama metodları gerçek aslan anatomisi ile birleştirilip üç boyutlu olarak algılanabilecek şekilde yeniden tasarlanmıştır. Bu sayede buluntulardaki tasarım birleşenleri canlandırma sanatında kullanılabilecek bir karaktere dönüştürülmüştür.



Şekil 286, Aslan Bey karakterinin vücut kanonları. (Çağdaş Ülgen, 2019).

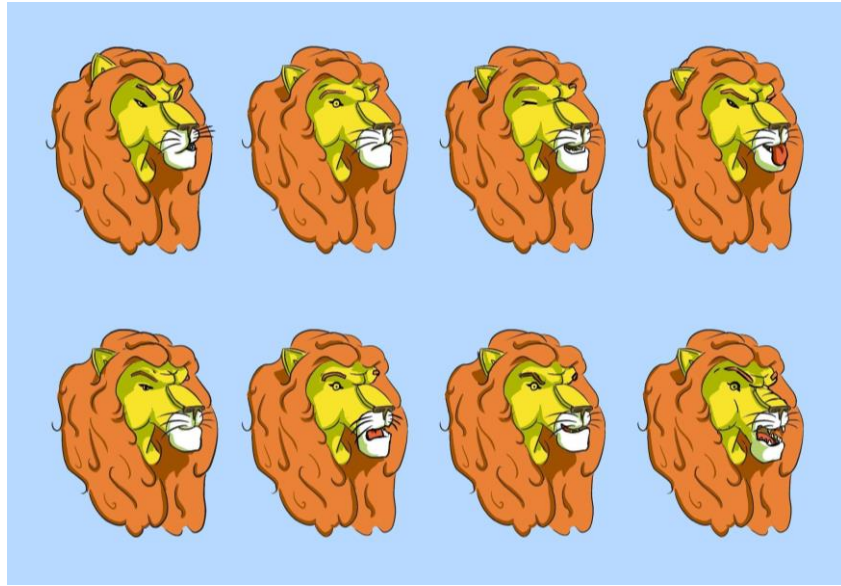
Aslan Bey karakterinin diğer karakterlerle olan görsel ilişkisi göz önüne alınarak vücut boyu ve buna uygun biçimde vücudun kendi içerisindeki kanonları belirlenmiştir. Ayak ve kafa yapısının insansı özelliklerden farklı olarak aslana yakın bir biçimde tasarlanması karakterin ortalama insan kanonlarından farklı olarak oluşmasına neden olmuştur. Aslan Bey karakteri 1.70 cm boylarında atletik bir erkeğin genel vücut yapısına sahipken, aslan pençesine uygun ayak yapısı ile boyu yaklaşık 20 cm daha uzamaktadır.



Şekil 287, Aslan Bey karakterinin giysili kanonları. (Çağdaş Ülgen, 2019).

Aslan Bey karakterinin kostümü tasarlanırken öncelikle arkeolojik buluntularda yer alan dönemin kıyafet biçimleri incelenmiştir. Ardından bu biçimler karakterin antropomorfik yapısına uygun hale getirilmiştir. Bu amaçla karaktere vücudunu kayışlarla saran deri diz korumaları ile ayak ve bileğini saran deri parçaları eklenmiştir. Karakterin belini saran kuşak ve boyun kısmına yakın olarak kullanılan detaydaki kırmızı tonu karakterin kostümünü kurmaca öyküde yer alan ekip arkadaşlarının kostümleri ile uyumlu hale getirmektedir. Yazılıkaya ören yerinde hemen hemen birbirlerinin aynısı olan her iki rölyefte aslan adam tasvirinde kullanılan giysi (Şekil X), Aslan Bey karakteri oluşturulurken benzer bir biçimde kullanılmıştır. Aslan beyin giysi tasarımı rölyeflerdeki tasvirlerden yola çıkılarak oluşturulmakla birlikte, karakterin estetik görünümü dikkate alınarak çeşitli eklemeler ile rölyefteki giysi tasvirlerinden farklılaştırılmıştır. Aslan Bey karakter tasarımı rölyeflerden farklı olarak deri bileklik ve deri bacak korumalıkları ile giydirilirken, rölyefler ile aynı şekilde kullanılan tek parçadan oluşan giysisi boyun kısmında yer alan bir yaka detayı ile rölyeflerden farklılaştırılmıştır. Boyun kısmına eklenen detay ile izleyicilerin dikkatini Aslan Bey karakterinin yüzüne daha fazla çekmek ve kostüm içerisinde dinamik bir ritim yakalamak hedeflenmiştir (Şekil 284). Şekil 266a'de İncelenen rölyef de olduğu gibi Aslan Bey karakterinin de tasarlanan giysi uçlarında detaylar kullanılmıştır.

3.1.1. başlığı altında Hitit medeniyetinden kalma rölyefler incelendiğinde yarı hayvan yarı insan antropomorfik karakterlerin hayvan başına sahip olduğu temsillerde başlarına herhangi bir şapka yada aksesuar giymedikleri gözlenmiştir. Bu neden ile hayvan başlı bir karakter olarak tasarlanan Aslan Bey kurmaca karakterinin kostümü de şapkasız olarak tasarlanmıştır. 3.1.1. başlığı altında incelenen çeşitli rölyeflerde tasvir edilen erkek ayakkabılarının ucu kıvrık yapısı, Aslan Bey karakterinin bacak korumalıklarının ucuna aktarılmıştır.



Şekil 288, Aslan Bey karakterinin mimik sayfası. (Çağdaş Ülgen, 2019).

Aslan Bey karakterinin yüz mimikleri oluşturulurken karakterin farklı duyguları aktarabilecek kadar insani özelliklere sahip olmasına özen gösterilmiştir. Aslan Bey karakterinin ağız yapısı aslana benzer olmasına karşın aldığı biçimler açısından insansıdır (Şekil 288).



Şekil 289, Aslan Bey karakterinin vücut pozları (Çağdaş Ülgen, 2019).

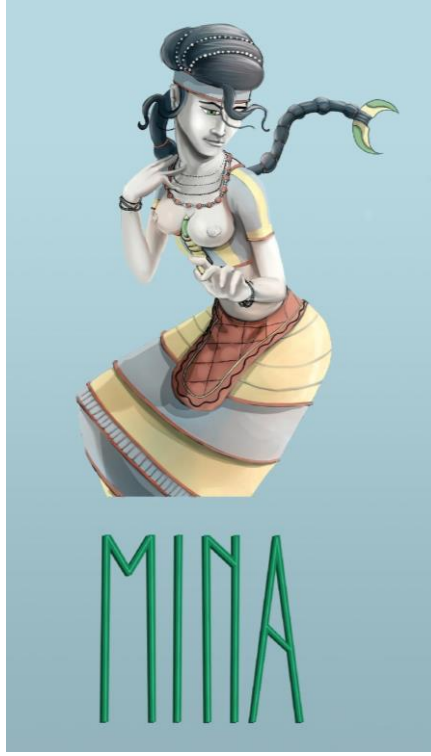
Aslan Bey karakteri vücut yapısına uygun şekilde insan ve hayvan arasında bir biçimde hareket etmektedir. Yaylanarak yürüyen karakter, ayak yapısının anatomisine kattığı esneklik sayesinde akrobatik hareketleri inandırıcı bir şekilde gerçekleştirebilir. Karakterin silah olarak kullandığı mızrağı hareketleri sırasında da tamamlayıcı bir rol oynamaktadır.

Hitit Medeniyeti'nden kalan kalıntılar ve kültürel mirasların incelenmesi ile geliştirilen Aslan Bey karakterinin geçmişin tasarım izini güncelle taşıması hedeflenmiştir. Anatomisi ve kostümü ile Hitit kültürüne ait karakter, üç boyutlu yapıda tutarlı bir oran orantı ile ele alınmıştır. Bu sayede Hitit Medeniyeti'ne ait kodlar içeren, iki boyutlu veya üç boyutlu çeşitli canlandırma projelerinde kullanılabilecek bir karakter oluşturulmuştur.

3.3.2. Girit Medeniyeti Temelli Karakterin Görsel Özellikleri

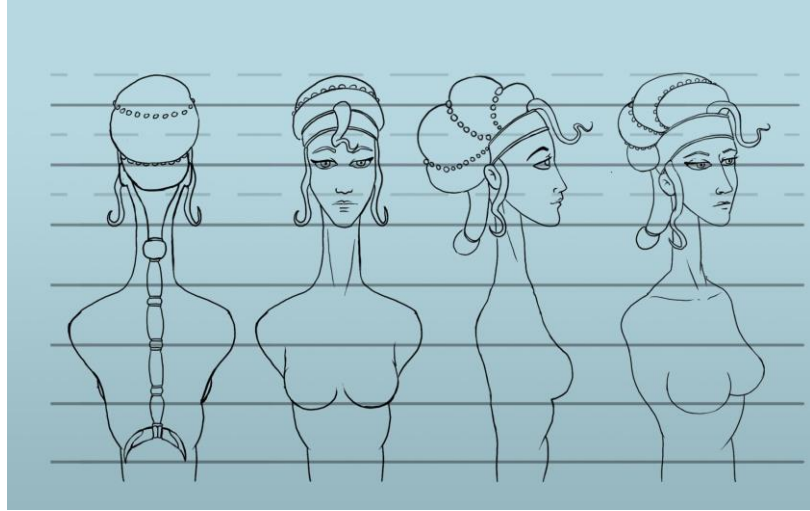
Işık Adası Projesi'nde Girit Medeniyet'ini temsil etmesi için seçilen karakter için, Girit Medeniyeti'nden kalan heykelciklerde ve Knosos Saray duvarlarını süsleyen resimlerde sıklıkla karşımıza çıkan kadın figürü tercih edilmiştir. Girit Medeniyeti'ne ait en ünlü buluntulardan olan iki elinde de yılan bulunan dansçı kadın heykelciği güçlü görsel dili ve özgür kadın görünümü ile projenin ilham kaynaklarından biri olmuştur.

Heykelciklerde ve duvar resimlerinde sıkça karşılaşılan kadın figürlerinin tasarım bileşenleri ve soyutlama stilizasyonları 3.1.2. bölümde incelenerek bu görsel veriler sonucunda karakterin tasarımı oluşturulmuştur.



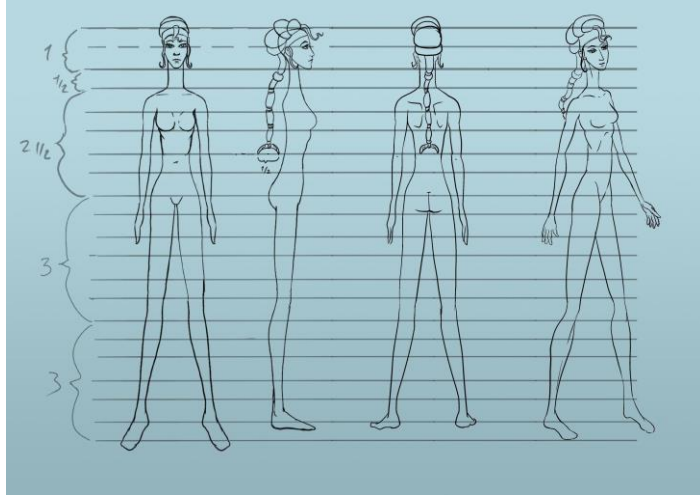
Şekil 290, Mina karakterinin sunum görseli (Çağdaş Ülgen,2019).

Mina karakteri ana olarak Girit uygarlığına ait bulunan duvar resimlerinin üzerindeki kadın tasvirlerinden (Şekil 273) ve yine Girit Medeniyeti'nin önemli buluntularından olan elinde yılanlar ile kadın heykelinden (Şekil 274) yola çıkarak tasarlanmıştır. Duvar resmi üzerindeki tasvirlerde Girit kadınları beyaz tenli ve uzun boylu olarak gösterilmektedir. Mavili Kadınlar Freskosu'nun (Şekil 273) Mina karakterine bir başka katkısı da karakterin renk paletinin oluşturulmasında olmuştur. Freskoda kullanılan ve Akdeniz evlerinin duvar ve pencerelerinde görmeye alışık olduğumuz mavi ve beyaz renkleri Mina kurmaca karakterinin renklerine esin kaynağı olmuştur.



Şekil 291, Mina karakterinin yüz kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019).

Yüz kanonları için oluşturulan orantılı çizimler karakterin saçının uzunluğunun, kafasına orantısını da gösterebilmek için karakterin göğüs kafesinin bitimine kadar uzatılmıştır. Karakterin yüzü Girit Medeniyetine ait duvar resimlerinde sıklıkla rastlanan orantı ve biçimden yola çıkılarak oluşturulmuştur. Şekil 273 da yer alan etkileyici uzun siyah saçları, beyaz tenleri ile kontrast oluşturan tasvirler, Mina karakterinin anatomik özelliklerinin oluşturulmasında da kullanılmıştır. Mina karakterinin yüzünü oluşturan parçaların boyu ve şekli bu tasvirlerden yola çıkılarak kurgulanmıştır.



Şekil 292, Mina karakterinin vücut kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019).

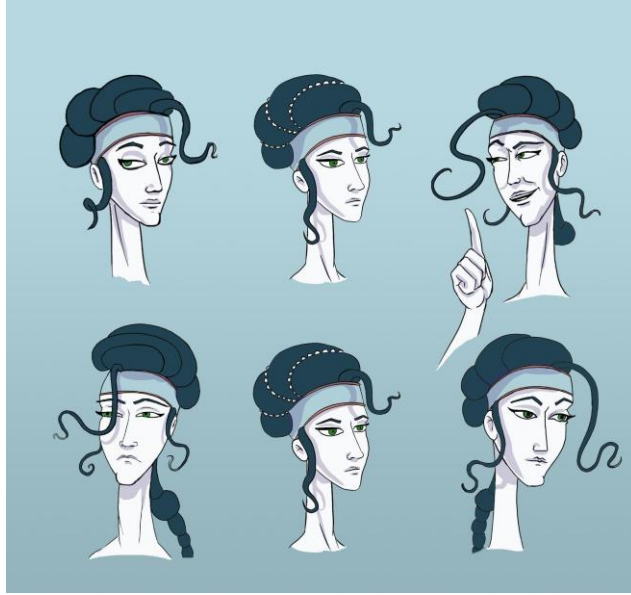
3.1.2. başlığı altında incelediğimiz Girit medeniyetine ait buluntularda ilahi bir biçimde uzun boylu ve ihtişamlı tasvir edilen Girit Medeniyeti kadınlarından yola çıkarak

oluşturulan Mina karakteri de son derece uzun boylu ve ilahi bir görünüme sahip olabilmesi için dokuz buçuk kanon ile tasarlanmıştır. Karakterin Girit Medeniyeti buluntularında gözlemlenen kadın figürlerinin üzerinde bir uzunlukta tasarlanmasının bir diğer nedeni de, 2.2.7. başlığı altında incelediğimiz gibi karakterin başka karakterlerden rahatça ayrılmasının amaçlanmış olmasıdır.



Şekil 293, Mina karakterinin giysili kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019).

Girit kadınları ile aynı niteliklere sahip karaktere farklı bir biçimde saçının sonuna taktığı hilal şeklindeki toka eklenmiştir. Karakterin elbisesinin üzerinde yer alan detaylar ve desenler de gene Girit Medeniyeti’nden kalan tasvirlerin incelenmesi ile elde edilen sonuçlar çerçevesinde oluşturulmuştur.



Şekil 294, Mina karakterinin mimik sayfası (Çağdaş Ülgen, 2019).

Mina karakteri boyuna uygun biçimde uzun yüzlü ve uzun boyunlu bir biçimde tasarlanmıştır. Karakterin mimikleri sırasında yüzünde oldukça büyük bir yer tutan gözleri özel bir öneme sahiptir. Serbest bir biçimde toplu saçlarından yer yer kurtulmuş parçalar karakterin portresini daha dinamik bir hale sokmaktadır. Mavili kadınlar Freskosu'nun (Şekil 273) Mina karakterine bir başka katkısı da karakterin saç biçimi, rengi ve saçına taktığı aksesuarlarda olmuştur. Mina kurmaca karakteri tasarlanırken Mavili Kadınlar Freskosunda yer alan figürlerin saç yapıları saçın ucuna takılan ufak bir aksesuar dışında neredeyse bire bir biçimde Mina karakterine uygulanmıştır.



Şekil 295, Mina karakterinin vücut pozları (Çağdaş Ülgen, 2019).

Mina karakterinin vücut pozları karakterin kişiliğini izleyiciye aktarma amacı gözetilerek seçilmiştir. Karakter Girit Medeniyeti'nin genel yapısına paralel biçimde sanata ve bilime meraklı dans etmeyi seven eğlenceli bir kişidir. Uzun boyu ile dikkat çekici olan fiziği karakterin dans figürleri ile daha da etkileyici bir hale dönüşmektedir. Mina karakteri Girit Medeniyeti'ne ait estetik kodları ile geleneksel canlandırma karakterlerinden farklı kendine has tasarım bileşenlerine sahip olmuştur.

3.3.3. Frig Medeniyeti Temelli Karakterin Görsel Özellikleri

Frig Medeniyeti'nin dünya tarihindeki yeri ve kültürel yapısını tartışırken, soyluların görünüş olarak sıradan halktan ayrılması için kafatası şeklinin kumaş ile bağlanarak deforme edilmesi geleneğinin olduğu belirtilmiştir. Frig mezarlarından çıkarılan kafataslarındaki deformasyon sayesinde tespit edilen bu bağlama geleneği, Frig soylularının kulak bölgesinde oluşabilecek bir deformasyona imkan yaratmış olabileceğini de akla getirmektedir. Belki de Kral Midas'ın eşek kulaklarına sahip olmasına ilişkin efsanesi bu yeniden şekillendirilen kafatası uygulaması ile ilişkilidir. Eşek Kulaklı Kral Midas efsanesinden yola çıkarak Frig Medeniyeti ile ilişkili oluşturulacak karaktere, bu soydan gelen yarı insan yarı eşek antropomorfik bir anatomi

ile tasarlanmıştır. Bu sayede karakterin Frig Medeniyeti'ne ilişkin özelliği arttırılırken bir yandan da sevimli ve özgün bir görünüme sahip olması da sağlanmıştır.

Frig'lerin dokumada geliştirdikleri metal oksitleme tekniği sayesinde elbiselerinin altından yapılmış gibi görünmeleri, gerçekleştirilen karakter tasarımının kostümünde de kullanılmıştır. Karaktere tarihteki Frig soyluları gibi gerektiğinde altın görünümlü bir kumaşa dönüşebilecek pelerin giydirilmiştir. Kurgu gereği hikayede karakterin pelerini ait olduğu soylu aile ile bağını gizli tutabilmesi için gereken durumlarda normal bir kumaştan yapılmış gibi görünecektir. Karakter soylu olduğunu göstermek için istediği zamanlarda üzerine döküleceği kimyasal ile pelerini altına dönüştürebilecektir.

Frig Medeniyetine ait Frig medeniyeti tarafından yapılmış, giyim biçimlerini tasvir eden herhangi bir heykel, rölyef, freske henüz ulaşılamamıştır. Frig Medeniyetine ait giyim biçimleri Frig Medeniyetinin tarih sahnesinden kalkmasından sonra diğer medeniyetlerde yapılan Frigli tasvirlerinden aktararak günümüze gelmiştir. Bu nedenlerle doğrudan Frig Medeniyetine ilişkin gerçekleştirilen arkeolojik kazılar ile elde edilen buluntular kadar, tarih boyunca çeşitli sanatçılar tarafından yapılan Frig'li betimlemelerinden de faydalanılarak, Fera kurmaca karakterinin giyinişi oluşturulmuştur.

Frig şapkası Fransız ihtilalinde sembolleşmiş ve o tarihten itibaren özgürlük mücadelelerinde giyilmiştir. Türkiye'de yapılan arkeolojik çalışmaların sonuçları incelendiğinde henüz Frig Medeniyeti ile bir anılan bu şapkalar buluntular arasında rastlanılmamıştır. Buluntular arasında bu şapkaya rastlanılmamış olmasına karşın sembolleşmiş Frig şapkası tüm dünyada belirli bir bilinirliğe sahiptir. Tarih boyunca farklı sanatçılar tarafından Frig'li tasvirlerinde kullanılan kukuletalı Frig şapkası Frig Medeniyetine ilişkin uluslararası kabul edilmiş bir semboldür. Tarihi Frig tasvirlerinin yanı sıra çeşitli kurmaca projelerdeki karakterlerde de Frig şapkası kullanılmıştır. Frig şapkası ünlü çizgi roman ve çizgi film serisi Şirinler karakterlerinin tasarımlarında da kullanılmıştır. Sahip olduğu güçlü bilinirlik nedeni ile Fera kurmaca karakterinin tasarımının oluşturulmasında, 3.1.3. Başlığı altında bilgileri verilen Frig şapkası ve dökümlü, rahat giysilerinden faydalanılmıştır.

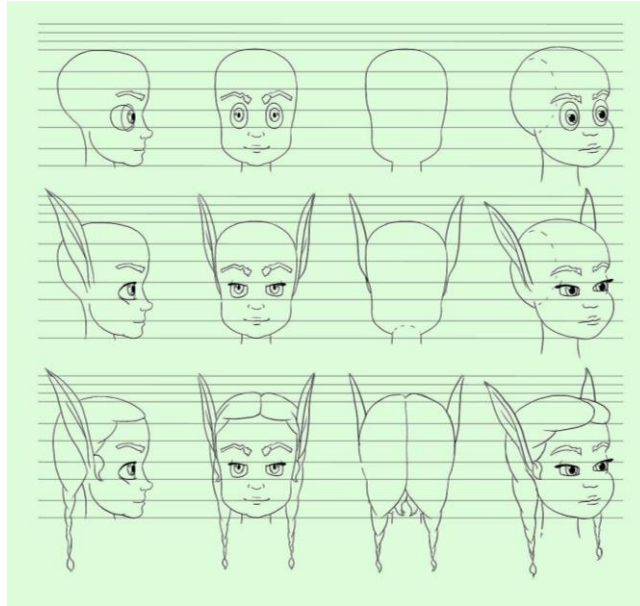
Frig Medeniyeti'nden günümüze ulaşmış pek çok bulutunun arasında oyuncak hayvan figürleri en ilgi çekici olanlarındandır. Frig Medeniyeti'ni temsilen kurmaca hikayede bulunacak karakter bir yandan hikayedeki grubun yaş dağılımını geniş bir yelpazede tutmak bir yandanda Frig Medeniyeti'ne ait oyuncak buluntularının yarattığı serbest çağrışım nedeni ile çocuk olarak tasarlanmıştır. Yapılan arkeolojik çalışmalar sonucu soylu bir çocuğa ait olduğu düşünülen tümülüstten elde edilen çok sayıdaki

oyuncak, karakterin sahip olduđu eşyalar arasında olacaktır.



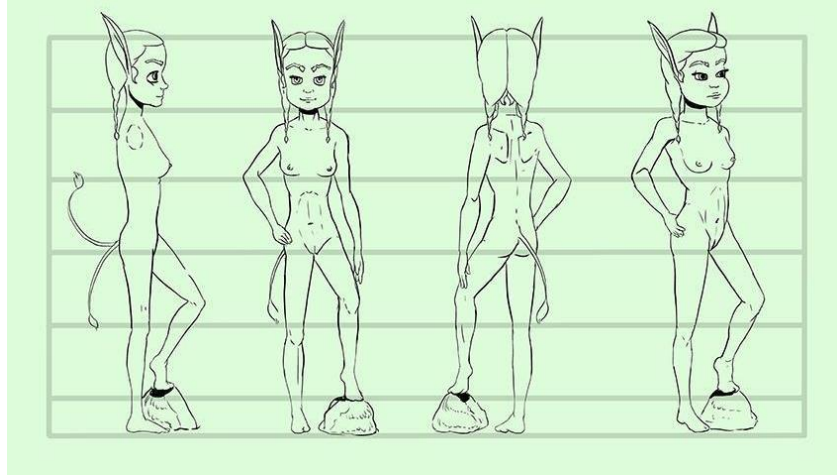
Şekil 296, Fera karakterinin genç halinin sunum görseli (Çağdaş Ülgen,2019).

Fera karakteri Işık Adası Projesi’nde yer alan hikayenin başında 12 yaşlarında bir çocuktur. Soylu ailesinden miras aldığı uzun eşek kulakları ve bir eşeğin güzelliğine sahip sürmeli gözleri bulunmaktadır. Ten rengi, eşeklerin gri tüylerine yakın ikonlaşmış kırmızı Frig şapkasına karşıt bir şekilde maviye yakın bir tondadır. Karakterin kaş ve saç yapısı da yüzünün diğer özelliklerini tamamlayıcı nitelikte oluşturulmuştur.



Şekil 297, Fera karakterinin genç halinin yüz kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019).

Fera karakterinin yüz kanonları oluşturulurken sevimli bir çocuk yüzüne sahip olması hedeflenmiştir. Karakterin neredeyse kafasının uzunluğunda olan kulakları yüzünün ortasından yukarı doğru uzanmaktadır. Kafanın anatomisinin daha sağlıklı okunabilmesi amacı ile birbirini örten parçalar ayrı olarak kafa kanonları şablonlar halinde üç set olarak çizilmiştir (Şekil 297).



Şekil 298, Fera karakterinin vücut kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019).

Fera kurmaca karakteri kişisel özellikleri nedeni ile atletik bir vücut yapısında tasarlanmıştır. Maceralar boyunca karakterin bitmek bilmez bir enerjisi olması planlanmıştır. Kilit açma ve güvenli yerlere kolayca girme gibi işleri gerçekleştirebilmesi için, tırmanma ve benzeri atletik hareketleri kolayca gerçekleştirebilecek bir anatomik yapıda tasarlanmıştır (Şekil 298).



Şekil 299, Fera karakterinin giysili kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019).

Fera karakteri, arkeolojik çalışmalar çerçevesinde elde edilen buluntulardaki Frigli tasvirleri göz önüne alınarak tasarlanmıştır. Karakterin kostümünün rengi, kırmızı Frig şapkası ve teni için seçilen açık mavinin arasında bir değer olan mor ve tonları ile oluşturulmuştur. Kırmızı kuşağı Frig şapkası ile tamamlayıcıdır. Proje çerçevesinde tasarlanan tüm karakterlerin bel bölgesinde birleştirici bir unsur olması amacı ile kırmızı kullanılmıştır.



Şekil 300, Fera karakterinin genç halinin yüz mimikleri (Çağdaş Ülgen, 2019).

Fera karakterinin genç halinin yüz mimikleri tasarlanırken uzun kulakları da

yüzün önemli bir bileşeni olarak ele alınmıştır. Fera karakteri uzun kulaklı veya kulak çevresindeki kasları kullanarak kulaklarının yönünü ve biçimini değiştirebilen köpek, kedi ve eşek gibi çeşitli canlılara benzer şekilde tasarlanmıştır. Karakterin ruh halindeki değişimler ağız, göz ve kaş kadar kulakların yönü ve aldıkları biçim ile de aktarılmaktadır.



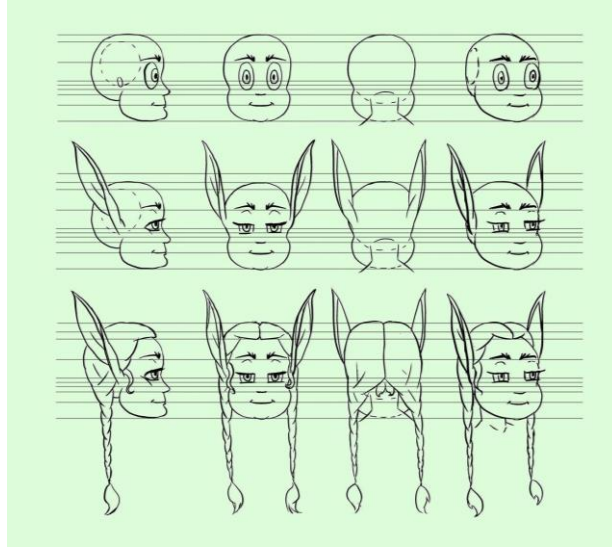
Şekil 301, Fera karakterinin genç halinin vücut pozları (Çağdaş Ülgen, 2019).

Pelerin ve başlık aksesuarları ile de birlikte çizilen Fera karakterinin genç haline ilişkin pozlarda, pozun aktarımında karakterin pelerini ve kuyruğu da anlatımın bir parçası olarak kullanılmıştır.



Şekil 302, Fera karakterinin yaşlı hali sunum sayfası (Çağdaş Ülgen, 2019).

Işık Adası Projesi’nde Fera karakterinin hikayenin ilerleyen bölümlerinde canlandırma serisinde yer alan dış sesin sahibi olarak ortaya çıkması planlanmıştır. Bu neden ile Fera karakterinin yaşlanmış hali de ayrıca tasarlanarak çalışmamıza eklenmiştir. (Şekil 302)



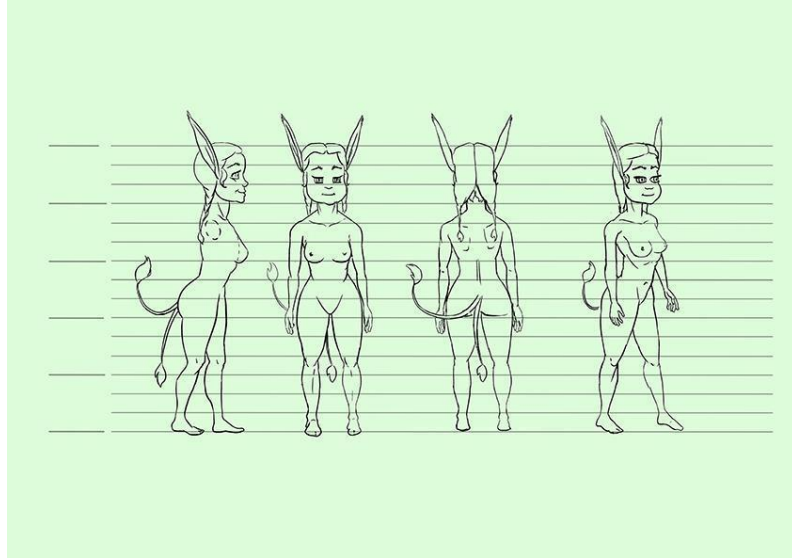
Şekil 303, Fera Karakterinin yaşlı halinin yüz kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019).

Fera karakterinin yaşlı halinin yüzü tasarlanırken öncelikle yüzünün karakterin genç halini çağrıştıracak kadar aynı ancak yeni bir karakter olacak kadar farklı olması gözlenmiştir. İlerleyen zaman ile birlikte sivri hatlara sahip olan karakterin suratı daha yuvarlak hatlara dönüşmüştür. Karakterin genç halinde daha kısa olan örgü saçları da uzamıştır.



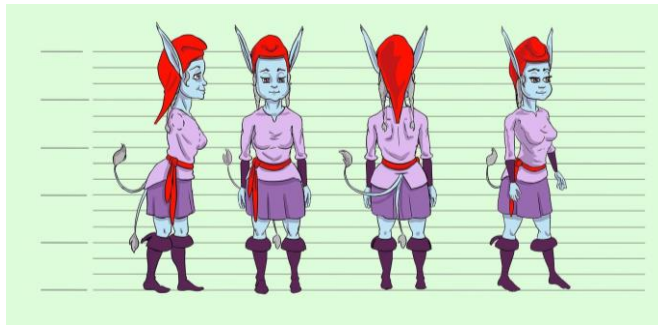
Şekil 304, Fera karakterinin yaşlı halinin yüz hatları (Çağdaş Ülgen, 2019).

Fera karakterin yaşı halinde yüz mimiklerinde kulakları ile birlikte saçının da hareketli bir bileşen olarak kullanılması ile yüz pozlarında karakterin vücut hareketi de aktarılmıştır. Karakteri genç halinden ayıran en belirgin unsurlardan biri de beyazlamış saçlarıdır.



Şekil 305, Fera karakterinin yaşı halinin vücut kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019).

Fera karakterinin yaşı halinin vücut kanonları tasarlanırken karakterin küçük bir çocukken sahip olduğu sevimlilik ve yüksek fiziksel dayanıklı korunmak istenmiştir. Bu neden ile karakterin yaşı hali genç halinin kas kütlesi ve dolayısı ile dayanıklılığının arttırılmış hali ile tasarlanmıştır. Geniş omuz ve kalçalara eşlik eden minyon yapısı ile karakter, atletik özelliklerinin yanı sıra sevimli havasını da korumuştur.



Şekil 306, Fera Karakterinin yaşı halinin kostümlü vücut kanonları (Çağdaş Ülgen, 2019).

Karakterin ilerleyen yaşında vücudu irileşmiş, kalçaları genişlemiştir. Ancak gençliğinde giymekte olduğu kostümü halen kullanılmaktadır. Bu sayede karakterin izleyici tarafından tanınması kolaylaştırılmıştır.



Şekil 307, Fera karakterinin yaşlı halinin vücut pozları (Çağdaş Ülgen, 2019).

Sonuç

Tez çalışmasının ana hedefi olan canlandırma filmciliğinde karakter tasarımı; metinsel, tarihsel, kültürel ve görsel boyutuyla ele alınmıştır. Konuya ilişkin araştırma temelli örneklerin üretilmesi ile tez çalışması geniş kapsamlı bir yapıya dönüşmüştür. Yukarıda sözü edilen öğeler, birbirinden içerik olarak ayrılan farklı araştırma alanlarına sahiptir. Bu araştırma alanlarının birleşerek canlandırma filmciliğinde karakter tasarımı oluşturuyor olması çalışmanın genel akışında gözlemlenebilen bir sonuç oluşturmaktadır. Bu sonuçta, canlandırma karakter tasarımının farklı disiplinlerden kaynaklanması ile zenginleştiğini ortaya çıkartmıştır. Sözü edilen genel sonucun yanı sıra, çalışmayı oluşturan karakter tasarımının metinsel, tarihsel, kültürel ve görsel boyutları kendilerine ait başlıklarda ayrıntılı olarak ele alınıp çıkarımlara varılmıştır.

Çalışmanın ilk bölümünde “Canlandırma Filmciliği Karakter Tasarımında Yazım Süreçleri” başlığı altında canlandırma karakterlerinin yazınsal anlatım yapısındaki yeri ve bu yer içerisindeki rolleri açıklanmıştır. Bu açıklamalar, canlandırma filmciliği karakter tasarımına ilişkin ulaşılan kaynaklarda kültürel etkileşim ve karakter kişilik arketipleri bakış açısıyla, bu denli geniş çaplı bir araştırma olmaması nedeniyle, canlandırma karakterinin yazınsal anlatım yapısının oluşturulmasına ilişkin yol gösterici olacaktır. Tezin bu bölümünde, karakterin adı, özgeçmişi, kişilik özellikleri konuşma şekli ve diğer karakterler ile etkileşiminin açıklanmış, canlandırma projesinde yer almaya uygun kurmaca bir karakterin yazınsal yapısının oluşturulması sırasında ele alınacak adımlar incelenmiştir. Bu incelemeler sonucunda elde edilen bilgiler, çalışmanın içerisinde de belirtildiği gibi, üçüncü bölümde yer alan kurmaca canlandırma karakterlerin yazılı tasarımlarının gerçekleştirilmesi için, neden sonuç ilişkisi içeren bir yöntem oluşturmıştır. Canlandırma karakterinin yazılı anlatım yapısına ilişkin araştırma aynı zamanda somut örnekler üzerinden açıklanması sonucu konu ayrıntılı bir biçimde ele alınmıştır. Böylece konu üzerine yeni ve kapsamlı bir kaynak oluşturulmuştur.

Çalışmanın ikinci bölümünde, “Ülkelere Göre Dünyada Öne Çıkan Ana Akım Karakter Tasarımı Tarzları ve Kültür İlişkisi” başlığı altında ilk bölümde yapılan araştırma çerçevesinde, halihazırda gerçekleştirilmiş canlandırma karakterlerinin yazılı ve görsel tasarımları, örneklerle açıklanarak, çalışmanın etkinliğine katkı sunacak ölçüde ele alınmıştır. İlk bölümde ele alınan karakter yazım yöntemlerinin karşılıklarının ikinci bölümde bahsedilen başlık altında işaret edilmesi sonucunda incelenen karakter yazım yöntemlerinin canlandırma projelerindeki kullanım biçimi gösterilmiştir. Canlandırma örneklerinde, ilgili başlık altında detaylı ele alınan karakter ve proje türlerinde kullanılan genel kişilik ve senaryo yapıları, gelecekte üretilecek canlandırma projelerinin önceki

örneklerin klasikleşmiş bir benzeri veya önceki örneklerden ayrılan yenilikçi bir proje olabilmeleri için bir kılavuz oluşturacaktır.

Türkiye’de ve Dünya’da özellikle canlandırma karakteri yazılı tasarımına yönelik yazılı ve görsel kaynak taraması yapıldığında, doğrudan canlandırma sanatı karakterlerinin yazınsal tasarımına yönelik kaynaklara ya hiç ulaşamamıştır ya da kaynaklarda sınırlı biçimde bu konunun incelendiği tespit edilmiştir. Doğrudan canlandırma sanatı karakter yazınsal tasarımı başlıklı kaynak ise yok denecek kadar azdır. Çalışmanın ilk bölümünü kapsayan canlandırma sanatı karakterlerinin yazılı tasarımının oluşturulmasına ilişkin var olan yöntem araştırmaları ve örnek incelemeler, bu alanda kaynak oluşumuna katkıda bulunacaktır. Canlandırma sanatının içerisinde yer alan hikaye anlatımı ve bu amaçla yazılı karakter sayfalarının oluşturulması nedeniyle, tez çalışması karakter yazılı sayfalarının oluşturulma yöntemlerinde yol gösterici olma özelliği taşımaktadır. Bu durumun çalışmayı gerçek oyunculu sinema, çizgi roman, bilgisayar oyunları, yazılı edebiyat eserleri, opera ve tiyatro gibi diğer hikaye anlatımı barındıran, dolayısı ile karakterlerin kişilik, özgeçmiş ve isimleri gibi yazılı karakter özelliklerinin oluşturmaya ihtiyaç duyulduğu sanat dallarında da kullanışlı kıldığı düşünülmektedir.

Kurmaca karakterlerin yazılı tasarımının oluşturulmasında sanat dalları arasındaki bu ortak payda karşılıklı bir etkileşim alanı oluşturmaktadır. Canlandırma sanatı metin içerisinde ayrıntılı olarak ele alındığı gibi, pek çok farklı sanat alanından beslenebilen bir görsel hikaye anlatım sanatıdır. Canlandırma sanatı hikaye anlatma sanatı olmasından dolayı, çeşitli hikaye anlatma yapıları barındıran, yukarıda da listelenerek örneklenen çeşitli sanat dalları ile karakterlerin yazılı yapılarının oluşturulmasında pek çok üretim adımını paylaşmaktadır. Bu nedenle, yapılan araştırmalarda diğer hikaye anlatım sanatlarına ilişkin kaynaklara sıkça başvurulmuştur. Bunun sonucunda, diğer hikaye anlatım sanat dallarına ait çeşitli bilgiler çalışma kapsamında canlandırma sanatı kaynakları içerisine dahil edilmiştir.

“Karakter Tasarımında Görsel Süreçler” başlığı altında ise, canlandırma karakterinin görselleştirilmesinin yöntemleri adımlara ayrılarak açıklanmış, bu adımlar içerisinde kullanılan yöntemler incelenmiştir. Elde edile bilgiler temel görsel tasarım prensiplerinin karakter görsel tasarımında da geçerliliğini koruduğunu göstermiştir. İncelemeler sırasında canlandırma karakter tasarımının görsel süreçlerinin oluşturulması detaylı bir şekilde açıklanırken, bir yandan da sözü edilen görsel tasarım süreçleri popüler canlandırma karakterleri ile örneklendirilmiştir. Örneklemeler, çalışma çerçevesinde ele alınan temel karakter yazılı ve görsel tasarım kurallarının geçerliliğini işaret etmiştir. Gerçekleştirilen canlandırma karakteri görsel tasarım yöntemleri üzerine yapılan

araştırmalar çalışmanın üçüncü bölümünde “Işık Adası Projesinde Şekilsel Karakter Sayfalarının Oluşturulması” başlığı altında, görsel karakter tasarımlarının gerçekleştirilmesinde kullanılmıştır. Oluşturulan karakter tasarımlarının yanı sıra elde edilen canlandırma karakteri görseli oluşturma bilgilerinin bir diğer sonucu da ileride gerçekleştirilecek olası canlandırma projelerinde yer alacak karakterlerin görsel tasarımlarında bu çıkarımların kullanılabilmesi olmuştur.

İkinci bölümde, “Karakter Tasarımında Görsel Süreçler” başlığı altında görsel tasarımın temellerini oluşturan şekil, form, ritim, renk gibi kavramlar canlandırma eseri karakter tasarımının görselleştirilmesi çerçevesinde incelenirken, bu kavramların başarılı görsel karakter tasarımının içerisinde önemli bir bileşen oldukları ve çağın beğeni ölçütleri çerçevesinde farklı öne çıkan özelliklere sahip oldukları çıkarımına varılmıştır. Canlandırma eseri karakterlerinin görünüşünün oluşturulma süreci için gerekli kavramsal bilgi bu başlık altında derlenmiştir. Böylece yeni canlandırma karakterleri görseli oluşturmak isteyenler için canlandırma görsel oluşturma sürecindeki yöntemleri açıklayan yazılı kaynaklara bir yenisi eklenmiştir.

“Ülkelere Göre Dünyada Öne Çıkan, Ana Akım Karakter Tasarımı Tarzları ve Kültür İlişkisi” başlığı altında ise, analiz edilen A.B.D., Japonya, Fransa/Belçika ve Türkiye’ye ait pek çok canlandırma seri ve filmleri, bünyelerinde yer alan karakterler ile anılan eserlerdir. Uzun yıllar devam eden incelenen bazı canlandırma serilerinin içerisinde yer alan karakterlerin görsel tasarımları ve kişiliklerini niteleyen yazınsal özellikleri değişime uğrasa bile, eserlerde karakterlerin isimleri ve sahip oldukları mirasın korunarak geliştirilmiş olduğu, çalışma kapsamındaki araştırmalarla ortaya çıkarılmıştır. Bu durumun bir sonucu olarak, canlandırma projesinde karakter tasarımının önemi bir kez daha kanıtlanmıştır.

Canlandırma eseri için karakter oluşturulmasında yazım yöntemleri, görsel tasarım yöntemleri, tarihsel örnekleri, yukarıdaki açıklamalar ve değerlendirmelerden de anlaşılacağı üzere, çalışmanın ilk iki bölümünde incelenmiş analiz edilmiştir. Bu araştırmalar sonucunda, canlandırma karakterlerinin görsel ve yazılı üretim süreçlerine ait yöntemler tespit edilirken, ele alınan konular ve dolayısı ile oluşturulan karakterlerin Türkiye’de ve Dünya’da genellikle tarihi hikayelerden, sanatçısının içinde yaşadığı kültürden veya eserin üretildiği dönemin öne çıkan olaylarından uyarlandığı yada etkilendiği tespit edilmiştir. Yapılan incelemeler sonucunda elde edilen bilgiler çerçevesinde, canlandırma eseri karakter üretim teknikleri ve bu tekniklerin uygulama esasları, çalışmanın üçüncü bölümünde Işık Adası projesi adı ile üç adet kurmaca karakter tasarımını barındıran örnek uygulamaların gerçekleştirilmesinde kullanılmıştır.

Tez çalışmasının üçüncü bölümünde, ilk iki bölümde yer alan yazılı ve görsel karakter tasarımına yönelik yöntem araştırmaları çerçevesinde, Anadolu topraklarına ait özgün hikaye ve görsele sahip karakterler ortaya çıkarılmıştır. Canlandırma karakter tasarımına yönelik yöntem ve içerik araştırmaları çerçevesinde elde edilen bilgiler, yapılan uygulamalar ile somut tasarımlara dönüşmüştür. Bu süreçte öncelikli olarak üçüncü bölümde “Işık Adası Projesinde Yer Alan Medeniyetlerin Dünya Tarihindeki Yeri ve Kültürel Yapısı” başlığı altında karakterlerin yazılı hikayelerine ve görünüşlerine temel oluşturacak, Anadolu’da kültürleri ile öne çıkan üç ilk çağ medeniyeti olan Hitit, Girit ve Frig medeniyetleri üzerine kısa bir araştırma ve inceleme yapılmıştır. Yapılan incelemeler sonucunda, bu üç medeniyetin tarihsel süreçleri, kültürleri ve haklarında oluşturulan söylenceler üçüncü bölümde “Işık Adası Projesinde Yazımsal Karakter Sayfalarının Oluşturulması” başlığı altında tasarlanan karakterlerin yazılı kısımlarına temel oluştururken, bulunan kültürel miraslar yine üçüncü bölümde “Işık Adası Projesinde Görsel Karakter Sayfalarının Oluşturulması” başlığı altında karakterlerin görsel tasarımlarının oluşturulmasına temel oluşturmuştur.

Bu sürecin sonucunda; herhangi bir canlandırma tekniğinde uygulanabilecek, yerelden evrensele ulaşan kurmaca bir evrenin temellerini oluşturabilecek, alanında yenilikçi, yazılı ve görsel temellerini Anadolu kültürlerinden alan canlandırma karakterleri ortaya çıkmıştır.

Detaylı bir araştırma ve titiz bir üretim sürecinin sonucu olan tez çalışmasının elde edilen bilgi ve sonuçları; gelecekte kitap, belgesel, eğitsel video ve ders içeriği gibi kaynaklara da dönüştürülecektir. Oluşturulacak olan yazılı ve görsel kaynaklar, canlandırma sanatına ilişkin bilgi birikiminin arttırılması için faydalı olacaktır.

KAYNAKÇA

Belgeseller:

Spaccapeli, Danio. Secrets of Archeology Secrets of the Island of Minos.
TravelVidoeStore, 2014.Secret of The Island Minos/ Secret Archeology(Documentary)
arcanum diaries television

Makaleler:

Cantu, Norma E. (2008). “Living to tell, telling to live”, Random House Publishing Group, 2008

Türker, İbrahim Halil (2011). “Canlandırmanın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı”, İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 2011, Sayı 2, 227-241

Van de peer, Stefanie (2017). “Animation in the Middle East: Practice and Aesthetics from Baghdad to Casablanca”, I.B. Tauris, Mart 2017, Bölüm 5

Bauman, Zygmunt (2002). Doğu batı: düşünce dergisi, Felsefe Sanat ve Kültür Derneği. Sayı 19-20

Lazaridis, I. Mitnik, A. ve Patterson, N. (2017). Sciencemag: Genetic origins of the Minoans and Mycenaeans. Nature. 2 Ağustos 2017

Kitaplar:

Avella, Natalie (2004). Graphic Japan: From Woodblock and Zen to Manga and Kawaii:
RotoVision

Aronson, Linda (2000). Scriptwriting Updated: New and Conventional Ways of Writing for the screen:
Allen & Unwin

Beauchamp, Robin (2014). Designing Sound for Animation:
Taylor & Francis

Bauman, Zygmunt (2002). Doğu batı: düşünce dergisi, sayı 19-20:
Felsefe Sanat ve Kültür Derneği

Bendazzi, Giannalberto (2015). Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets:
CRC Press

Bendazzi, Giannalberto (2015). Animation: A World History: Volume I: Foundations :
The Golden Age:
CRC Press

Bishop, Paul (2007). Analytical Psychology and German Classical Aesthetics: Goethe, Schiller, and Jung, Volume 1: The Development of the Personality:
Taylor & Francis

Besen, E.- Hallett, B (2008). Animation Unleashed:
Michael Wiese Productions

Baker, Georgia (2013). A Handbook of Costume Drawing: A Guide to Drawing the Period Figure for Costume Design Students:
Taylor & Francis

Booker, M. Keith (2010). Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels, Volume 2. :
ABC-CLIO

Booker, M. Keith (2014). Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas [4 volumes]: A History of Icons, Idols, and Ideas:
ABC-CLIO

Bryce, Trevor (2005). The Kingdom of the Hittites:
Oxford University Press

Barnet, R.D. (1976). Phrygia and the Peoples of Anatolia in the Iron Age:
CUP Archive

Corfield, Rebecca (2007) Preparing the Perfect CV: How to Make a Great Impression and Get the Job You Want:
Kogan Page Publishers

Campbell, Joseph (2008). *The Hero with a Thousand Faces*:
New World Library

Campbell, Joseph (1990). *The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work* :
New World Library

Cibos, L.- Hodges, J. (2012.). *Draw More Furies: How to Create Anthropomorphic Fantasy Creatures*:
IMPACT

Calichman, R.- Kim, J, N. (2010). *The Politics of Culture: Around the Work of Naoki Sakai*: Routledge

Camp, B.- Davis, J. (2011). *Anime Classics Zettai!: 100 Must-See Japanese Animation Masterpieces*: Stone Bridge Press

Clements, J.- McCarthy, H. (2006). *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*:
Stone Bridge Press

Condry, Ian (2013). *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*:
Duke University Press

Clements, J.- Mc Carthy, H. (2015). *The Anime Encyclopedia, 3rd Revised Edition: A Century of Japanese Animation*:
Stone Bridge Press

Cunningham, L, S.- Reich, J, J. (2009). *Culture and Values: A Survey of the Humanities, Volume 1.*:
Cengage Learning

Chase, M.- Kuhn, M. (1969). *Hebrews, Phoenicians & Hittites*:
Lorenz Educational Press

Dale, Brian (2017). *Archetypes: Unmasking Your True Self*:
Balboa Press

Darmenton, Hervé (2011). *Kid Lucky Vol. 1: Cowboy in training*:
Europa Comics

Danesi, Marcel Danesi (2016). *Concise Dictionary of Popular Culture*:

Rowman & Littlefield

DeLong, M.- Martinson, B. (2013). Color and Design:
A&C Black

Dave, S.- Nishime, L.- Oren, T (2016). Global Asian American Popular Cultures:
NYU Press

Denison, Rayna (2015). Anime: A Critical Introduction:
Bloomsbury Publishing

Erickson, Hal (2005). Television Cartoon Shows: An Illustrated Encyclopedia, 1949
Through 2003, Volume:1:
McFarland & Company

Eder, J.- Jannidis, F.- Schneider, R. (2011). Characters in Fictional Worlds:
Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media:
Walter de Gruyter

Fant, C, E.- Reddish, M, G. (2003). A Guide to Biblical Sites in Greece and Turkey,
USA:
Oxford University Press

Fagan, Dr. B.- Scarre, C. (2015). Ancient Civilizations:
Routledge

Gamble, N.- Yates, S. (2008). Exploring Children's Literature:
SAGE

Green, Howard E. (1999). The Tarzan Chronicles (A Welcome book):
Hyperion

Grove, Laurence (2013). Comics in French: The European Bande Dessinee in Context:
Berghahn Books

Gabriel, Richard A. (2007). The Ancient World:
Greenwood Publishing Group

Gemuhluoğlu, Zeynep (2014). Âmentü Gemisi Nasıl Yürüdü?:
Hayal Perdesi Sinema Dergisi

Hünerli, Selçuk (2005). Canlandırma Sineması Üzerine, İstanbul:
Es Yayınları

Hundley, Michael B. (2013). *Gods in Dwellings: Temples and Divine Presence in the Ancient Near East*:
Society of Biblical Lit

Harvey, Robert C. (1996). *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History*:
Univ. Press of Mississippi

Hartwell, M.-Chen, Joshua C. (2012). *Archetypes in Branding: A Toolkit for Creatives and Strategists*:
HOW Books

Hedgpeth, K.- Missal S. (2003). *Exploring Drawing for Animation*:
Cengage Learning

Holz, Jo (2017). *Kids' TV Grows Up: The Path from Howdy Doody to SpongeBob*:
McFarland

Horn, M.- Marschall, R (1983). *The World Encyclopedia of Cartoons, Volume 5*:
Chelsea House Publishers

Horn, Pierre L. (1991). *Handbook of French Popular Culture*.
Greenwood Publishing Group

Irapta, Angelina Chavez (2005). *Introduction to Asia: History, Culture, and Civilization*:
Rex Bookstore, Inc

Inglis, Erik (2008). *Faces of Power & Piety*:
Getty Publications

Itten, Johannes (1970). *The Elements of Color*:
John Wiley & Sons

İverlik, Sonia (2014). *Dünya Dinleri 1: Taraftarı Kalmayan Dinler*:
Sonia İvelik

Jennings, Hargrave (1890). *The Rosicrucians: Their Rites and Mysteries*:
Library of Alexandria

Jung, Carl Gustav (2001). *Dört Arketip*:
Metis Yayınları

Jung, Carl G. (1978). *Man and his Symbols*, London:
Fair Winds Press

Kaluza, Les (2015). *Once Upon a Time There Was a War*
Lulu.com

Kovacs, G.- Marshall, C. W. (2015). *Son of Classics and Comics*:
Oxford University Press

Kerlow, Isaac V. (2004). *The Art of 3D: Computer Animation and Effects*
John Wiley & Sons

(2016). *Kur'an-ı Kerim Türkçe Meali*:
Panorama kitap

Lauther, Howard (2011). *Creating Characters: A Writer's Reference to the Personality Traits That Bring Fictional People to Life*:
McFarland

Leong, Sonia (2016). *Illustration Studio: Beginning Manga: An Interactive Guide to Learning the Art of Manga Illustration*:
Walter Foster Publishing

Lasseter, John (2016). *Director of Toy Story Movie Makers*:
ABDO

Mieroop, Marc Van De. (2008). *The Eastern Mediterranean in the Age of Ramesses II.*:
John Wiley & Sons

Marinatos, Nanno (2015). *Sir Arthur Evans and Minoan Crete: Creating the Vision of Knossos*: I. B. Tauris

Miller, Brandy (2013). *Creating a Character Backstory*:
Createspace Independent Pub

Miller, Arthur (2011). *The Crucible: Study Guide and Student Workbook (Enhanced Ebook)*:
BMI Educational Services

Mallory, Michael (1998). *Hanna-Barbera Cartoons*:
Hugh Lauter Levin Associates

Murray, M.- Culliford, P.(Peyo). (2013). *The Smurfs Anthology #2*:

Papercutz

McCloud, Scott (2008). *Understanding Comics*:
HarperPerennial

Novielli, M. R. (2018). *Floating Worlds: A Short History of Japanese Animation*:
CRC Press

Neupert, Richard (2011). *French Animation History*:
John Wiley & Sons

Napier, A. David (1986). *Masks, Transformation, and Paradox*:
University of California Press

Patten, Fred (2004). *Watching Anime, Reading Manga: 25 Years of Essays and Reviews*:
Stone Bridge Press

Pendlebury, J. D. S. (2014). *A Handbook to the Palace of Minos at Knossos*:
Cambridge University Press

Purcell, Lee (2001). *Flash Character Animation: Applied Studio Techniques*:
Sams Publishing

Roberts, Russell (2011). *The Minotaur*:
Mitchell Lane Publishers, Inc

Roberts, Steve (2012). *Character Animation Fundamentals: Developing Skills for 2D and 3D Character Animation*:
Taylor & Francis

Rose, C. B.- Darbyshire, G. (2016). *The Golden Age of King Midas: Exhibition Catalogue*:
University of Pennsylvania Press

Rothschild, D. Aviva (1995). *Graphic Novels: A Bibliographic Guide to Book-length Comics*:
Libraries Unlimited

Rollings, A.- Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*:
New Riders

Romano, Irene Bald. (1995) Gordion Special Studies, Volume II: The Terracotta Figurines and Related Vessels:
UPenn Museum of Archaeology

Salman, Fikri. (2013) Başlangıcından Anadolu Selçuklularının sonuna kadar Türklerde kıyafet biçimleri:
Atatürk Üniversitesi

Sarı, İbrahim. (2018) Anadolu Medeniyetleri: Mezopotamya Medeniyetleri: noktaekitap

Sevindi, Koray (2014). Film Dilinden Uzak Bir Deneme:
HAYAL PERDESİ

Sayce, Archibald Henry (1890). The Hittites: The Story of a Forgotten Empire:
Library of Alexandria

Scarre, C.- Steffoff, R. (2003). The Palace of Minos at Knossos Digging for the Past:
Oxford University Press

Schmidt, Victoria Lynn (2005). Story Structure Architect:
Writer's Digest Books

Schmidt, Victoria Lynn (2012). 45 Master Characters, Revised Edition: Mythic Models for Creating Original Characters:
Writer's Digest Books

Sheafer, Silvia Anne (2008). Ramses the Great:
Infobase Publishing

SEEHER, J. (2011) Gods Carved in Stone, The Hittite Rock Sanctuary of Yazılıkaya:
Ege Yayınları

Shelburne, Walter A. (1988). Mythos and Logos in the Thought of Carl Jung: The Theory of the Collective Unconscious in Scientific Perspective:
SUNY Press

Simpson, Judith (2001). Foundations of Fiction:
Universe

Sims, Elizabeth (2013). *You've Got a Book in You: A Stress-Free Guide to Writing the Book of Your Dreams*:
Writer's Digest Books

Sloan, Robin James Stuart (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*.
CRC Press

Spicer, Jake (2016). *St. Martin's Griffin Draw Faces in 15 Minutes*:
Ilex Press

Stoodt, Barbara (1996). *Children's Literature*:
Macmillan Education AU

Su, H.- Zhao, V. (2011). *Alive Character Design: For Games, Animation and Film*:
CYPI Press

Sumathi, G. J. (2007). *Elements of Fashion and Apparel Design*:
New Age International

State, Paul F. (2015). *Historical Dictionary of Brussels*:
Rowman & Littlefield

Sito, Tom (2013). *Timing for Animation*:
Taylor & Francis

Screech, Matthew (2005). *Masters of the Ninth Art: Bandes Dessinées and Franco-Belgian Identity*:
Liverpool University Press

S. Susanin, Timothy (2011). *Walt Before Mickey: Disney's Early Years, 1919-1928.*:
Univ. Press of Mississippi

Turco, Lewis (2004). *The Book of Dialogue: How to Write Effective Conversation in Fiction, Screenplays, Drama, and Poetry*:
UPNE

Tsai, Francis (2008). *100 Ways to Create Fantasy Figure*:
David & Charles Book

Thomas, F.- Johnston, O. (1995). *The illusion of life: Disney animation*:
Hyperion

Thompson, Harry (2011). Tintin: Hergé and His Creation: Hergé and His Creation:
Hachette UK

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

Vogler, Christopher (2007). The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers:
Michael Wiese Productions

Viljoen, H.- Van der Merwe, C. N. (2007). Beyond the Threshold: Explorations of
Liminality in Literature:
Peter Lang

Worstell, Robert C. (2016). Winning Your Infinite Freedom - Complete Series 2006-
2011: Lulu.com

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

Wright, Kate (2004). Screenwriting is Storytelling: Creating an A-List Screenplay that
Sells!:
Penguin

Wells, P.- Quinn, J.- Mills, L. (2008). Basics Animation 03: Drawing for Animation:
AVA Publishing

Vaz, Mark Cotta (2015). The Art of Finding Nemo:
Chronicle Books

Whissel, Kristen (2014). Spectacular Digital Effects: CGI and Contemporary Cinema:
Duke University Press

Witte, E.- Craeybeckx, J.- Meynen, A. (2009). Political History of Belgium: From
1830 Onwards:
Asp / Vubpress / Upa

İnternet Kaynakları:

Eğitim, bilgi ve kültür sitesi (2003 - 2019). Anlatım Biçimleri ve Özellikleri Nelerdir?
Dersimiz.com, <https://www.dersimiz.com/bilgibankasi/anlatim-bicimleri-ve-ozellikleri-nelerdir-hakkinda-bilgi-107> [23 Nisan 2019].

Dorrancepublishing.com (2014). INC.Character Driven v. Plot Driven Writing: What's the Difference? Dorrance Publishing Company.

<https://www.dorrancepublishing.com/character-driven-v-plot-driven-writing-whats-difference>

[08 Mart 2018].

Moss, J. 10 Tips For Choosing Character Names. Character Names.

<https://characternames.com/> [03 Mart 2018].

Full Cast & Crew. The Flintstones. imdb. (1960–1966)

https://www.imdb.com/title/tt0053502/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast [27 Mayıs 2018].

Richie Rich. TV Series (1996–). imdb.

https://www.imdb.com/title/tt0360307/?ref_=nv_sr_5 [27 Mayıs 2018].

Fırıldak Ailesi karakterleri listesi

<http://www.wikizero.co/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci5tLndpa2lwZWRpYS5vcmcv d2lraS9GJUM0JUJxcjVDNCVCMWxkYWtfQWlsZXNpX2thcmFrdGVybGVyaV9sa XN0ZXNp> [28.01.2019].

How to Name Your Fictional Character.Naming Fictional Characters. Wikihow.

<https://www.wikihow.com/Name-Your-Fictional-Character> [03 Ocak 2018].

Ingermanson, R. Economy, P Establishing a Fictional Character's History. Dummies.

<http://www.dummies.com/education/language-arts/creative-writing/establishing-a-fictional-characters-history/>

[05 Mart 2018].

Nownovel.com (2013). 5 Character Background Writing Tips: Better Backstory. Now Novel.

<http://www.nownovel.com/blog/how-to-write-a-killer-backstory/> [05 Mart 2018].

Wood R. (2014). Nail Your Character's Backstory With This One Simple Tip. Standoutbooks.

<https://www.standoutbooks.com/characters-backstory/> [05 Mart 2018].

Lucky Luke, Spin-off. Wikipedia.

https://en.wikipedia.org/wiki/Lucky_Luke [09 Mayıs 2019].

Ken S., W. (2019). How to Write a Backstory. wikiHow

<https://www.wikihow.com/Write-a-Backstory> [05 Mart 2018].

Building Better Backstories - Tips & Ideas. Springhole.

<http://www.springhole.net/writing/character-backstory-building-advice.htm> [05 Mart 2018].

Oxford. Definition of archetype in English.Lexico,

<https://en.oxforddictionaries.com/definition/archetype>.
[27 Mart .2018].

Choudhury, S (2018). The Wide Spectrum: A Mammoth List of Jungian Archetypes. Psychogenie,

<https://psychogenie.com/list-of-jungian-archetypes> [19 Mart 2018].

Vega, D (2014). Archetypes, Characters, Threshold Guardian, Writing, Writing Advice.Writers, Know Your Archetypes: The Threshold Guardian. Debravega Wordpress.

<https://debravega.wordpress.com/2014/01/05/writers-know-your-archetypes-the-threshold-guardian/> . [10 Nisan 2018].

Freedman, M (2014). The Big Bold List of 52 Archetypes.Creative Tips For Writers.

<https://creativetips4writers.wordpress.com/2014/06/14/the-big-bold-list-of-52-archetypes/> [09 Nisan 2018].

Wright, J., A (2002). Animation Dialogue. Awn.

<https://www.awn.com/animationworld/animation-dialogue> [25 Temmuz 2018].

Britannica Ansiklopedi Yazarları.Étude. Britannica

<https://www.britannica.com/art/etude-music> [25 Ekim 2017].

How to Draw From Imagination Why is it so hard. Blogs Autodesk

<https://www.sketchbook.com/blog/how-to-draw-from-imagination-why-is-it-so-hard/>
[27 Kasım 2017].

Disney Pixar's Brave. Visitscotland.

<https://www.visitscotland.com/see-do/attractions/tv-film/brave/> [04 Nisan 2017].

Backtothefuture.

<http://www.backtothefuture.com/movies> [23 Ekim 2017].

(2017). Rick and Morty Origins Part Two | Rick and Morty | Adult Swim. Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=RLQPgnHhOjw> [23 Ekim 2017].

Picasso, P. (1957). Las Meninas. Pablopicasso.org.

<https://www.pablocicasso.org/las-meninas.jsp> [03 Kasım 2017].

Stacy, R. (2011). Design Theory (recap). Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=YQQc2raKfNU>. [03 Ekim 2017].

Archetype
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/archetype>. [13 Mart 2018].

Hue, Value, Saturation. Learn Leighcotnoir.
<http://learn.leighcotnoir.com/artspeak/elements-color/hue-value-saturation/> [11 Şubat 2019].

Alexander, L. (2017).The 4 Seasons. Pretty Your World.
<https://www.prettyyourworld.com/4seasons.html> [16 Ağustos 2018].

The Four Seasons of Color. The Image Architect.
<http://www.theimagearchitect.com/articles/TheFourSeasonsofColor.pdf> [16 Ağustos 2018].

Silver, C. (2011). Psychology of Cartoons-Part 2: Sociology of the Smurfs. Wired.
<https://www.wired.com/2011/04/psychology-of-cartoons-part-2-sociology-of-the-smurfs/> [28 Ağustos 2018].

Denizen, B. (2018). How To Design Uniforms that Aren't So Uniform for Character Design. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=KTNIWbzZras> [20 Ağustos 2018].

Popular MOBA.
<https://www.ranker.com/list/most-popular-moba-video-games-today/ranker-games>. [03 Eylül 2018]

The Sensational Six.
http://disney.wikia.com/wiki/The_Sensational_Six . [06 Eylül 2018]

Mickey Mouse Disney Goes Old.
<https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/mickey-mouse-disney-goes-old-427444>
 [07 Eylül 2018]

List of Disney Princesses.
http://disneyprincess.wikia.com/wiki/List_of_Disney_Princesses . [08 Eylül 2018]

Disney Buys Pixar.

https://money.cnn.com/2006/01/24/news/companies/disney_pixar_deal/ . [08 Eylül 2018]

List of Warner Bros. Animation productions.

<http://www.wikizero.co/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lb3VkaWEub3JnL3dpa2kvTGldF9vZl9XYXJuZXJfQnJvcy5fQW5pbWF0aW9uX3Byb2R1Y3Rpb25z> . [11 Eylül 2018]

DC Universe Animated Original Movies.

<http://www.wikizero.co/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lb3VkaWEub3JnL3dpa2kvRENfVW5pdmVyc2VfQW5pbWF0ZWRFt3JpZ2luYWxfTW92aWVz> . [12 Eylül 2018]

Teen Titans VS Young Justice! | Nerdfight.

<https://www.youtube.com/watch?v=TJk46jAkAss> . [18 Eylül 2018]

Hanna Barbera.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Hanna-Barbera> . [18 Eylül 2018]

Nickelodeon Animation Studio.

https://en.wikipedia.org/wiki/Nickelodeon_Animation_Studio . [20 Eylül 2018]

Cartoon Cartoons.

https://en.wikipedia.org/wiki/Cartoon_Cartoons . [20 Eylül 2018]

AniDB Statistics.

<http://anidb.net/perl-bin/animedb.pl?show=main> . [21 Eylül 2018]

Matsumoto Fragment.

<https://www.imdb.com/title/tt1226777/> . [26 Eylül 2018]

Hanawa Hekonai meitô no maki.

https://www.imdb.com/title/tt0438075/?ref_=fn_al_tt_1 . [14 Kasım 2018]

Was ‘The Lion King’ Copied From A Japanese Cartoon? Here’s The Real Story.

https://www.huffingtonpost.com/2015/01/27/lion-king-kimba_n_6272316.html . [17 Ekim 2018]

Lupin the 3rd: Treasure of the Sorcerer King.

https://en.wikipedia.org/wiki/Lupin_the_3rd:_Treasure_of_the_Sorcerer_King . [18 Ekim 2018]

Hayao Miyazaki.

<https://www.imdb.com/name/nm0594503/> . [14 Ekim 2018]

Doraemon Episode List.

https://www.imdb.com/title/tt0069576/episodes?year=2005&ref =tt_eps_yr_mr . [19 Ekim 2018]

Doraemon.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Doraemon> . [19 Ekim 2018]

List of Doremon Films.

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Doraemon_films . [19 Ekim 2018]

Heidi: A Girl of the Alps.

<https://www.imdb.com/title/tt0070968/> . [18 Ekim 2018]

Bandai Expands Gundam Wing Franchise Into Sporting Goods, Apparel and Leisure Markets.

https://web.archive.org/web/20000821005011/http://biz.yahoo.com/bw/000613/ny_bandai_.html . [20 Ekim 2018]

Akira (manga).

[https://en.wikipedia.org/wiki/Akira_\(manga\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Akira_(manga)) . [24 Ekim 2018]

Thoughts from my re-watch of Akira.

<https://countzeroor.com/2013/11/14/thoughts-from-my-re-watch-of-akira/> . [26 Ekim 2018]

My Neighbor Totoro.

https://www.imdb.com/title/tt0096283/?ref =fn_al_tt_1 . [28 Ekim 2018]

Grave of the Fireflies.

https://www.imdb.com/title/tt0095327/?ref =fn_al_tt_1 . [28 Ekim 2018]

Ghost in the Shell.

https://www.imdb.com/title/tt0113568/?ref =ttfc_fc_tt . [28 Ekim 2018]

Which is the most commercially successful anime franchise?

<https://www.quora.com/Which-is-the-most-commercially-successful-anime-franchise> . [28 Ekim 2018]

Pokémon.

<http://www.wikizeroo.com/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvUG9rw6ltb24> . [28 Ekim 2018]

Cowboy Bebop.

https://www.imdb.com/title/tt0213338/episodes?season=1&ref=tt_eps_sn_1 . [28 Ekim 2018]

List of highest-grossing anime films.

<http://www.wikizeroo.com/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvTGldZF9vZl9oaWdoZXN0LWdyb3NzaW5nX2FuaW1lX2ZpbG1z> . [28 Ekim 2018]

Anime vs cartoons.

<https://www.tofugu.com/japan/anime-vs-cartoons/> . [30 Ekim 2018]

Marcinelle school.

https://en.wikipedia.org/wiki/Marcinelle_school . [22 Kasım 2018]

Ligne claire.

https://en.wikipedia.org/wiki/Ligne_claire . [28 Kasım 2018]

19 Fascinating French and Belgian Comics That'll Bring You Closer to Fluency.

<https://frenchtogether.com/french-comics/> . [30 Kasım 2018]

List of Franco-Belgian comics series.

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Franco-Belgian_comics_series . [30 Kasım 2018]

List of French animated television series.

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_French_animated_television_series . [04 Kasım 2018]

The Adventures of Tintin (film).

[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Adventures_of_Tintin_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Adventures_of_Tintin_(film)) . [20 Kasım 2018]

Talk of the toon.

<https://www.theguardian.com/travel/2007/jan/10/belgium.brussels.tintin> . [21 Kasım 2018]

Herge's Adventures of Tintin (Belvision) The Broken Ear (1959).

<https://www.youtube.com/watch?v=lgiPYfIE4Z8> . [20 Kasım 2018]

The Adventures of Tintin- Television and radio.

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Adventures_of_Tintin#Television_and_radio . [21 Kasım 2018]

The Adventures of Tintin (2011).

<https://www.imdb.com/title/tt0983193/> . [21 Kasım 2018]

The Smurfs.

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Smurfs#Other_media . [16 Kasım 2018]

List of Asterix films.

<https://www.imdb.com/list/ls072242834/> . [1 Kasım 2018]

Asterix Comics.

https://asterixonline.info/comics/index.php?manga=Asterix_Comics&chapter=33&page=48 . [1 Kasım 2018]

Asterix.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Asterix> . [1 Kasım 2018]

Asterix Conquers America.

https://en.wikipedia.org/wiki/Asterix_Conquers_America . [2 Kasım 2018]

Lucky Luke.

https://en.wikipedia.org/wiki/Lucky_Luke#Lucky_Luke_in_other_media . [09 Kasım 2018]

Lucky Luke.

<https://www.themoviedb.org/collection/94050> . [09 Kasım 2018]

Lucky Luke.

https://www.imdb.com/title/tt0175863/?ref_=ttmi_tt . [09 Kasım 2018]

Fantastic Planet.

<https://www.imdb.com/title/tt0070544/> [26 Kasım 2018]

Boule et Bill.

https://en.wikipedia.org/wiki/Boule_et_Bill#Impact [2 Kasım 2018]

Boule & Bill.

https://www.imdb.com/title/tt6634766/?ref_=fn_al_tt_2 . [2 Kasım 2018]

Once Upon a Time.

https://en.wikipedia.org/wiki/Once_Upon_a_Time... . [7 Kasım 2018]

Clémentine.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Clémentine> . [6 Kasım 2018]

Clémentine Popularity.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Cl%C3%A9mentine#Popularity> . [6 Kasım 2018]

The King and the Mockingbird.

https://en.wikipedi0.org/wiki/The_King_and_the_Mockingbird . [25 Kasım 2018]

The Mysterious Cities of Gold.

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Mysterious_Cities_of_Gold . [14 Kasım 2018]

DIC Entertainment.

https://en.wikipedia.org/wiki/DIC_Entertainment . [08 Kasım 2018]

Inspector Gadget.

https://en.wikipedia.org/wiki/Inspector_Gadget#Cast . [08 Kasım 2018]

Yakari.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Yakari> . [22 Kasım 2018]

Cécile de Brunhoff.

<https://www.telegraph.co.uk/news/obituaries/1426999/Cecile-de-Brunhoff.html> . [04 Kasım 2018]

TV REVIEW : ‘Babar’ Debut on HBO Holds a Trunkful of Charm.

http://articles.latimes.com/1989-04-01/entertainment/ca-704_1_jean-and-laurent . [04 Kasım 2018]

Cubitus.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Cubitus> . [6 Kasım 2018]

Wowser.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Wowser_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Wowser_(TV_series)) . [2 Kasım 2018]

Spirou et Fantasio.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Spirou_et_Fantasio_\(comic_book\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Spirou_et_Fantasio_(comic_book)) . [20 Kasım 2018]

Spirou.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Spirou_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Spirou_(comics)) . [20 Kasım 2018]

Spirou.

https://www.imdb.com/title/tt0122836/?ref=fn_al_tt_5 . [20 Kasım 2018]

Two of Kind: Spirou & Fantasio.

<https://www.imdb.com/title/tt0845835/> . [20 Kasım 2018]

Marsupilami.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Marsupilami> . [10 Kasım 2018]

Iznogoud.

<https://www.imdb.com/title/tt0112021/> . [02 Kasım 2018]

Iznogoud.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Iznogoud> . [08 Kasım 2018]

Billy the Cat.

<https://www.imdb.com/title/tt0365987/> . [4 Kasım 2018]

Stéphan Colman.

https://www.lambiek.net/artists/c/colman_stephane.htm [4 Kasım 2018]

Persepolis (2007).

<https://www.imdb.com/title/tt0808417/> . [14 Kasım 2018]

Persepolis (comics).

[https://en.wikipedia.org/wiki/Persepolis_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Persepolis_(comics)) . [14 Kasım 2018]

Blake et Mortimer.

https://www.imdb.com/title/tt0305003/?ref=fn_al_tt_1 . [2 Kasım 2018]

Achille Talon.

https://en.wikipedia.org/wiki/Achille_Talon#Television_adaptation . [1 Kasım 2018]

Walter Melon

<https://www.imdb.com/title/tt0283817/> . [1 Kasım 2018]

Oggy and the Cockroaches.

https://en.wikipedia.org/wiki/Oggy_and_the_Cockroaches . [14 Kasım 2018]

Kirikou and the Sorceress.

<https://www.imdb.com/title/tt0181627/> . [23 Kasım 2018]

Ocelot.

https://en.wikipedia.org/wiki/Michel_Ocelot . [23 Kasım 2018]

Alix.

https://www.imdb.com/title/tt0380084/?ref=ttrel_rel_tt . [1 Kasım 2018]

Bécassine.

<https://en.wikipedia.org/wiki/B%C3%A9cassine> . [2 Kasım 2018]

Cédric.

https://www.imdb.com/title/tt0414729/?ref=fn_al_tt_1 . [30 Ekim 2018]

Cédric.

[https://en.wikipedia.org/wiki/C%C3%A9dric_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/C%C3%A9dric_(comics)) . [06 Kasım 2018]

Dupuis fête les 20 ans de la série "Cédric" !

https://www.dupuis.com/servlet/javaparser?pgm=NEWScliViewActu&languageId=1&id_actu=371 . [06 Kasım 2018]

Totally Spiez!

https://www.imdb.com/title/tt0283226/?ref=ttpl_pl_tt . [21 Kasım 2018]

Amazing Spiez!

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Amazing_Spiez! . [21 Kasım 2018]

Titeuf.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Titeuf> . [21 Kasım 2018]

Titeuf.

<https://www.imdb.com/title/tt0281498/> . [21 Kasım 2018]

Code Lyoko.

<https://www.imdb.com/title/tt0417311/> . [6 Kasım 2018]

The Triplets of Belleville.

https://www.rottentomatoes.com/m/the_triplets_of_belleville/ . [23 Kasım 2018]

The Triplets of Belleville.

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Triplets_of_Belleville . [23 Kasım 2018]

The Triplets of Belleville (2003).

<https://www.imdb.com/title/tt0286244/> . [23 Kasım 2018]

Oban Star Racers.

https://www.imdb.com/title/tt0813808/?ref_=ttep_ep_tt . [23 Kasım 2018]

Oban Star Racers.

https://en.wikipedia.org/wiki/%C5%8Cban_Star-Racers . [23 Kasım 2018]

Valérien and Laureline.

https://en.wikipedia.org/wiki/Val%C3%A9rian_and_Laureline . [22 Kasım 2018]

Valerian and the City of a Thousand Planets (2017).

https://www.imdb.com/title/tt2239822/?ref_=fn_al_tt_1 . [22 Kasım 2018]

Time Jam: Valerian.

https://en.wikipedia.org/wiki/Time_Jam:_Valerian_%26_Laureline . [22 Kasım 2018]

Wakfu.

<https://www.imdb.com/title/tt1807824/> . [7 Kasım 2018]

Wakfu.

https://www.imdb.com/title/tt3612618/?ref_=nv_sr_2 . [7 Kasım 2018]

Dofus: Aux trésors de Kerubim.

<https://www.imdb.com/title/tt3818446/> . [7 Kasım 2018]

Games.

<https://www.ankama.com/fr/games> . [7 Kasım 2018]

Dofus - Livre 1: Julith.

<https://www.imdb.com/title/tt4731504/> . [7 Kasım 2018]

L'ANNÉE DE NAISSANCE DE GASTON.

<http://www.gastonlagaffe.com/datesgaston.php> . [8 Kasım 2018]

Gaston Lagaffe.

https://www.imdb.com/title/tt6102388/?ref_=fn_al_tt_2 . [8 Kasım 2018]

Miraculous: Tales of Ladybug & Cat Noir

<https://www.imdb.com/title/tt2580046/> . [13 Kasım 2018]

Miraculous.

https://en.wikipedia.org/wiki/Miraculous:_Tales_of_Ladybug_%26_Cat_Noir . [13 Kasım 2018]

İlk Yerli Çizgi Film Denemesi. <http://derinhakikatler.blogspot.com/2012/07/ilk-yerli-cizgi-film-denemesi.html> . [04 Aralık 2018]

Türkiye Animasyon Tarihinden Kısa Kısa Notlar. <https://serdara.com/turkiye-animasyon-tarihi/> . [30 Kasım 2018]

Evvel zaman içinde. <https://www.imdb.com/title/tt0314041/> . [30 Kasım 2018]

Turgut Demirağ. <https://twitter.com/hashtag/turgutdemira%C4%9F> . [30 Kasım 2018]

Yeşilçam'ın Kayıp Çizgi Filmi: Evvel Zaman İçinde. <http://www.novicinema.com/2016/10/yesilcamn-kayp-cizgi-filmi-evvel-zaman.html> . [04 Aralık 2018]

Evvel Zaman İçinde. https://tr.wikipedia.org/wiki/Evvel_Zaman_%C4%B0%C3%A7inde . [30 Kasım 2018]

Yalçın Çetin. [Evvel Zaman İçinde](http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/yalcincetin.html) <http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/yalcincetin.html> . [04 Aralık 2018]

Yalçın Çetin. <https://www.karikaturculerdernegi.com/en/our-cartoonists/yalcin-cetin/> . [05 Aralık 2018]

Türkiye’de ilk Televizyon Yayını Kaç Yılında Gerçekleşmiştir? . <https://www.zamanindegeri.com/node/22> . [05 Aralık 2018]

TÜRKİYE'DE CANLANDIRMANIN TARİHİ. <http://www.gorselsanatlar.org/turk-sanati/turkiye-de-canlandirmanin-tarihi/?wap> . [05 Aralık 2018]

Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?. <http://www.nihayet.com/bu-bir-reklamdir/amentu-gemisi-nasil-yurudu/> . [07 Aralık 2018]

1973 Official Selection, film index. <https://www.annecy.org/about/archives/1973/official-selection/film-index:film-730186>. [07 Aralık 2018]

Sansür. https://www.imdb.com/title/tt5447796/?ref=nm_flmg_dr_1 . [06 Aralık 2018]

1970 Yapımı Kısa Film “Sansür” ve İronik TRT Ödülü

<https://bigumigu.com/haber/1970-yapimi-kisa-film-sansur-ve-ironik-trt-odulu/> . [07 Aralık 2018]

Türkiye'nin çizgi dedesi: Derviş Pasin.

<https://www.timeturk.com/tr/2014/08/16/turkiye-nin-cizgi-dedesi-dervis-pasin.html> . [30.11.2018]

Dede Korkut (1988)

<https://www.imdb.com/title/tt6558444/> . [07 Aralık 2018]

TÜRKİYE'DE ÇIZGIFILM

<http://cizgilifilm.blogspot.com/2007/05/izgi-film-stdyolar.html> . [08 Aralık 2018]

Bizimcity.

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Bizimcity> . [14 Aralık 2018]

Tarihçe.

<https://www.trt.net.tr/Kurumsal/tarihce.aspx> . [30.11.2018]

Pepee (2008–2015) Full Cast & Crew.

https://www.imdb.com/title/tt6764378/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast . [14 Aralık 2018]

Pocoyo, Pepee'den 100 bin lira istedi.

<https://www.sabah.com.tr/yasam/2018/05/05/pocoyo-pepeeden-100-bin-lira-istedi> . [14 Aralık 2018]

Tarihçe.

<http://gsf.deu.edu.tr/tr/film-tasarimi/tarihce/> . [08 Aralık 2018]

2010 Award Winners, film index. <https://www.annecy.org/about/archives/2010/award-winners/film-index:film-20101750> . [07 Aralık 2018]

Kanun No. 6112 Madde-14(3):RADYO VE TELEVİZYONLARIN KURULUŞ VE YAYIN HİZMETLERİ HAKKINDA KANUN.

<https://www.tbmm.gov.tr/kanunlar/k6112.html> . [08 Aralık 2018]

Cille.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Cille_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Cille_(TV_series)) . [06 Aralık 2018]

‘Kötü Kedi Şerafettin’ Film Oluyor!

<http://www.edebiyathaber.net/kotu-kedi-serafettin-film-oluyor/> . [18 Aralık 2018]

Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu.

<https://www.imdb.com/title/tt4517624/> . 04 Aralık 2018

Evliya Çelebi 400 yıl sonra İstanbul'da

<https://www.yenisafak.com/yenisafakpazar/evliya-celebi-400-yil-sonra-istanbulda-528692> . 04 Aralık 2018

Uzay Kuvvetleri 2911.

<https://boxofficeturkiye.com/film/uzay-kuvvetleri-2911-2011594> . [04 Aralık 2018]

Kültür Bakanlığı'ndan alınan hibeyle çekilen film, ilk hafta sonunda sadece bir kişi

tarafından izlendi. <http://www.diken.com.tr/kultur-bakanligindan-aldigi-hibeyle-cekilen-animasyon-filmini-ilk-hafta-sonunda-sadece-bir-kisi-izledi/> . [08 Aralık 2018]

İbi.

https://www.imdb.com/title/tt5262862/?ref_=ttfc_fc_tt . [14 Aralık 2018]

Turkish Adventure Time Knockoff.

<https://animesuperhero.com/forums/threads/turkish-adventure-time-knockoff.5604911/> . [14 Aralık 2018]

Film index Award winner

<https://www.annecy.org/festival/awards/film-index-award-winner:film-20171556> . [07 Aralık 2018]

KÖTÜ KIZ/ WICKED GIRL/ VILAINE FILLE.

<https://vimeo.com/196733208> . [08 Aralık 2018]

Cemre Ozkurt.

<https://www.imdb.com/name/nm1731089/> . [08 Aralık 2018]

Tahsin Özgür.

https://www.imdb.com/name/nm0644358/?ref_=fn_al_nm_1 . [08 Aralık 2018]

Cosku Ozdemir.

<https://www.imdb.com/name/nm1897367/> . [08 Aralık 2018]

Sahin Ersoz.

https://www.imdb.com/name/nm0259879/?ref_=nv_sr_1 . [08 Aralık 2018]

Erdem Taylan.

https://www.imdb.com/name/nm1657342/?ref_=fn_al_nm_1 . [08 Aralık 2018]

Programlar: Yaş Grubuna Göre Programları Listele.

<http://www.trtcocuk.net.tr/programlar> . [18 Aralık 2018]

Lion Gate in Hattusa.

<https://turkisharchaeonews.net/object/lion-gate-hattusa> . [01 Mart 2019]

YAZILIKAYA TAPINAĞI.

<http://www.corumkulturturizm.gov.tr/yazdir?4F6A33896BED717BEFC7DAE3A7E233E7> . [09 Kasım 2019]

Map of the Ancient World.

<https://www.ancient.eu/map/-1700/35.2980/25.1632/10800/> . [07 Mart 2019]

Minoan Linear A, Linear B, Knossos & Mycenae.

<https://linearbknossosmycenae.com/2014/03/21/the-linear-b-attendants-tablet-a-tough-nut-to-crack/> . [10 Kasım 2019]

Minoan Art: The Agia Triada Fresco.

<http://www.hellenicaworld.com/Greece/Art/Ancient/en/AgiaTriadaMinoanFresco.html> . [12 Mart 2019]

Snake Goddess.

<https://www.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/aegean-art1/minoan/a/snake-goddess> . [22 Ekim 2019]

Knossos.

<http://www.crete-kreta.com/knossos> . [08 Mart 2019]

Minoan Art.

<https://peripluscd.wordpress.com/tag/minoan-art/> . [07 Mart 2019]

Frig Krallığı

<http://www.anadolumedeniyetlerimuzesi.gov.tr/TR,77784/frig-kralligi.html> . [13 Mart 2019]

THE WORLD OF PHRYGIAN GORDION, ROYAL CITY OF MIDAS: SESSION 1.

<https://www.penn.museum/collections/videos/video/1170> . [13 Mart 2019]

Anadolu Medeniyetleri Müzesinde Görülmesi Gereken 15 Frig Eseri.

<http://arkeofili.com/anadolu-medeniyetleri-muzesinde-gorulmesi-gereken-15-frig-eseri/>

. [18 Ocak 2018]

Mina_(given_name).

[https://en.wikipedia.org/wiki/Mina_\(given_name\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Mina_(given_name)) . [14 Mart 2019]

Meaning and Origin.

<https://www.names.org/n/fera/about>. [14 Mart 2019]

ÖZGEÇMİŞ

Ad, Soyad: Çağdaş Ülgen

Doğum Yeri ve Yılı: İzmir, 1984

Yabancı Dil: İngilizce, İspanyolca

Eğitimi:

Yüksek Lisans: 2014, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Film Tasarım Bölümü

Lisans: 2004-2009, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi film/ Animasyon

İş Tecrübesi:

2006, Erciyes Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Müzik Bölümü Araştırma Görevlisi

Sergiler:

-“Işık Adası Konsept Tasarımı”, “Ölük”, Karma Sergi, 10. Çizgi Film Festivali, 1. Uluslararası Çizgi Film/ Animasyon Sempozyumu ve Sergisi, 2016

-“El Titiritero”, Karma Sergi, Swissotel Büyük Efes, İzmir, 2015

-“Tarkan ve Kurt”, Karma Sergi, Swissotel Büyük Efes, İzmir, 2015

- “Inovation”, Karma Sergi, DEU Tınaztepe Kampüsü, İzmir, 2014

- “Barışa Tarafız”, Karma Sergi, Ziya Gökalp Gallery, İzmir, 2013

- “Sokağın Yüzü”, Karma Sergi, Basmane Günleri, İzmir, 2012

- “Dark Matter”, Video Enstelasyonu, K2, İzmir, 2012

- “İçinden”, Video Enstelasyonu, K2, İzmir, 2012

- “Ubik”, Karma Sergi, Hayaka +, İstanbul, 2012
- “DiVi”,Nothingam Pub, İzmir, 2011
- “Full Art”, Video Enstelastonu, DEU GSF, İzmir, 2011

Televizyon Projeleri

-“64 Kare Ülkesi’, Tv Dizisi(Trt Çocuk), 3D Sayısal Canlandırma, Görüntü Yönetmenliği, 10’00’, 2017

Kısa Filmler

- “Harmoni’’, 2D Dijital Limited Canlandırma, Canlandırma, 2’00’’, 2017
- “Habitatsız’’, 2D Dijital Cut Out Canlandırma, Tasarım ve Canlandırma, 5’56’, 2015
- “Çorap’’, Stop Motion Kukla Canlandırma, 9’06’, 2014
- “Direniş Odası” İzmir Kadın Müzesi, 2D Rotoskop Canlandırma Enstelasyonu, 1’30’’, 2014
- “Karışık İşler’’, 3D Sayısal Canlandırma, 1’30’’, 2009
- “NotA”, Dijital 2D Canlandırma, 1’30’’, 2009
- “El Titiritero’’, El çizimi Canlandırma, 2’56’, 2008
- “Trabajo es Trabajo”, Dijital Cut Out, 1’30’’, 2008
- “Denizin Sonu’’, Stop Motion Kukla Canlandırma, 2’16’, 2006

Bilimsel Araştırma Projeleri

[çağdaş ülgem]				
İletişim Fakóltesi - Gazetecilik				
Sıra No.	Proje No.	Proje Türü	Yürütücü/Araştırmacı	Konu
1	15-İLTF-004	Araştırma	Prof.Dr. Zafer Özden Yar.Doç.Dr. Eda Er Yar.Doç.Dr. Onur Orkan Öğretim Görevlisi Tansel Ebeğil Araş.Gör. Çağdaş Ülgem Öğretim Görevlisi Ali Karatay Öğretim Görevlisi Emel Alp Sarı Tanımsız Alper İhsan Emiroğlu Öğretim Görevlisi Markus Berger	Sayısal Canlandırma Karakter Tasarımı

Makalaler

-“Canlandırma Film Yapım Sürecinde Karakter Tasarımı Aşaması”, Yedi Dergisi, 14. Sayı, Temmuz 2015

Ödüller

-“Denizin Sonu”, Kukla Canlandırma, Turmepa, Mansiyon, 2006

-”Habitatsız”, Karışık teknik İki boyutlu Canlandırma,(Görüntü Yönetmeni ve Animasyon) 2014

İyi Film	15. Kısa-Ca Uluslararası Öğrenci Filmleri Festivali, Animasyon Dalı, En Ödülü. 2015
	2. Boğaziçi Film Festivali, UBSD Yapım Destek Fonu Yarışması Bölümü, Gösterim. 2014
	11. Kar Film Festivali, Canlandırma Dalı, Finalist. 2015
	22. Adana Altın Koza Film Festivali, Öğrenci Filmleri Yarışması, Canlandırma Dalı, Finalist. 2015
Yarışma	14. İstanbul Çevre Kısa Film Festivali, Ulusal Çevre Kısa Film Yarışması, Filmi. 2016