



**ANİMASYON FİLMLERDE MEKÂN VE KARAKTERLERİN
FORMLAR İLE İLİŞKİLENDİRİLEREK OLUŞTURULAN DUYGU
AKTARIMI VE UYGULAMA FİLMİ**

Yüksek Lisans Tezi

Furkan YILMAZ

Eskişehir 2024

**ANİMASYON FİMLERDE MEKÂN VE KARAKTERLERİN
FORMLAR İLE İLİŞKİLENDİRİLEREK OLUŞTURULAN DUYGU
AKTARIMI VE UYGULAMA FİLMİ**

FURKAN YILMAZ

Yüksek Lisans Tezi

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Fethi KABA

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Ekim 2024

ÖZET

ANİMASYON FİMLERDE MEKÂN VE KARAKTERLERİN FORMLAR İLE İLİŞKİLENDİRİLEREK OLUŞTURULAN DUYGU AKTARIMI VE UYGULAMA FİLMİ

Furkan YILMAZ

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ekim 2024

Danışman: Prof. Fethi KABA

Form doğanın birçok yerinde bulunması ile kullanım yerine göre insanlarda değişik anlam ve duygular oluşturabilmektedir. Bitki örtüsü, dağlar ve denizlerdeki dalgaların yapısı gibi birçok doğal öğelerin yapısında form ve şekiller duygusal bir yansımaya hizmet etmektedir. Bu yaklaşım mimari, heykel, resim gibi sanatın birçok alanında form ele alınarak sanatçının eserinde duygularını ve düşüncelerini aktarma yöntemi olarak farklı akım ve türler ile karşımıza çıkmaktadır.

Bir sanat biçimi olan animasyonda form kullanımı karakter ve mekânlar ile hikâye anlatımının önemli bir parçasıdır. Bu araştırmada, form ve animasyon ilişkisine değinerek karakter ve mekân yapılarında daire, kare ve üçgen formları üzerinden örnekler ile ele alındıktan sonra “Up” (Yukarı Bak) animasyon filminde kullanımlarına göre formların oluşturduğu duygu durumları incelenecektir. Ardından bu formların tasarım öğeleri ile duygu durumlarına yansıdığı “Gölge” isimli animasyon film uyarlaması yapılacaktır.

Anahtar Sözcükler: Animasyon, Form, Şekil, Mekân, Karakter

ABSTRACT

EMOTIONAL TRANSFER CREATED BY RELATING SPACES AND CHARACTERS WITH FORMS IN ANIMATION FILMS AND A FILM APPLICATION

Furkan YILMAZ

Department of Animation

Anadolu University, Graduate School, October 2024

Supervisor: Prof. Fethi KABA

Forms found in many places in nature can create different meanings and emotions in humans depending on their use. Forms and shapes in the structure of many natural elements such as vegetation, mountains and the structure of waves in the sea serve an emotional reflection. This approach appears in different movements and genres as a method of conveying the artist's feelings and thoughts in his work by considering form in many areas of art such as architecture, sculpture and painting.

In animation, which is an art form, the use of form is an important part of storytelling with characters and spaces. In this research, after addressing the relationship between form and animation and addressing examples of circle, square and triangle forms in character and space structures, the emotional states created by the forms according to their use in the animation film “*Up*” will be examined. Then, an animated film adaptation called “*Shadow*” will be made in which these forms are reflected in emotional states with design elements.

Keywords: Animation, Form, Shape, Space, Character

TEŞEKKÜRLER

Bu tez süresinin her aşamasında bilgilerini ve deneyimlerini esirgemeyen, sevgili danışmanım Sayın Prof. Fethi Kaba'ya değerli zamanını ayırdığından dolayı teşekkürlerimi sunarım.

Hayatımda hiçbir zaman desteklerini esirgemeyen tüm zorluklar ile baş etmemde her an yanımda olan Babam Yahya Yılmaz'a Annem Hayriye Yılmaz'a ve kardeşlerim Mustafa, Muhammed ve Ahmet Yılmaz'a çok teşekkür ederim.

Yüksek lisans sayesinde tanıştığım yardımını ve desteği hiçbir zaman esirgemeyen bana güç veren sevgili eşim Fatma Nur Erzor Yılmaz'a ve Kayınvalidem Birdan Yıldız'a yanımda olmalarından dolayı içtenlikle teşekkür ederim.

Furkan Yılmaz

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Furkan YILMAZ

EK-8a. Üretken Yapay Zekâ Kullanım Beyanı

....../....../20....

ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI

Bu tezi hazırlarken (ChatGPT, Gemini, DALL-E vb.) üretken yapay zekâ programlarından destek aldığımı/almadığımı beyan ederim. Tezin hazırlığı aşamasında üretken yapay zekâ programlarından (örneğin çeviri, bilimsel makale vb.) desteği aldım. Üretken yapay zekâ programlarından aldığım bilgilerin doğruluğunu kontrol ettiğimi bildiririm.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....

(İmza)

.....

(Öğrencinin Adı Soyadı)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ANİMASYON FİMLERDE MEKÂN VE KARAKTERLERİN FORMLAR İLE İLİŞKİLENDİRİLEREK OLUŞTURULAN DUYGU AKTARIMI VE UYGULAMA FİLMİ	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
TEŞEKKÜRLER	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER DİZİNİ	x
KISATMALAR DİZİNİ	vii

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GİRİŞ	1
1.1. Problem	1
1.2. Amaç	2
1.3. Önem	2
1.4. Varsayımlar	3
1.5. Sınırlılıklar	3
1.6. Tanımlar	4
1.7. Yöntem	4
1.8. Form Nedir?	6
1.8.1. Sanatta Formun Kullanımı	7
1.8.2. Formların Duygu Aktarımında Kullanımı	12

İKİNCİ BÖLÜM

2. Animasyon Nedir?	15
2.1. Animasyon ve Form İlişkisi	15
2.1.1. Animasyonda Formların Kullanımı	16
2.1.2. Temel Formların Karakter Üzerindeki Etkisi	17

2.1.2.1. Daire Formu	18
2.1.2.2. Üçgen Formu	20
2.1.2.3. Kare Formu	24
2.1.2.4. Formların Bir Arada Kullanımı	25
2.1.3. Temel Formların Mekân Üzerindeki Etkisi	28

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. BULGULAR VE YORUM	33
3.1“UP” Animasyon Film Örneğinde Formların, Mekân ve Karakter Tasarımının, Duygusal Aktarımı Bakımından İncelenmesi	33
3.1.1. Filmin Künyesi	34
3.1.2. Filmin Özeti	34
3.1.2.1. Filmdeki Karakterlerin Form ile İlişkisi	39
3.1.2.1.1. Carl Fredricksen	40
3.1.2.1.2. Ellie Fredricksen	42
3.1.2.1.3. Charles F. Muntz	43
3.1.2.1.4. Russell	45
3.1.2.1.5. Dug	46
3.1.2.1.6. Kevin	47
3.1.2.1.7. Alpha, Beta ve Gamma ve Diğer Köpekler	48
3.1.2.2. Filmdeki Mekânların Form ile İlişkisi	48
3.1.2.2.1. Carl ile Ellie’nin Evi	48
3.1.2.2.2. Tepui (Cennet Şelaleleri)	51
3.1.2.2.3. Muntz’ın Zeplini	53
3.2. “Gölge” Animasyon Film Uygulaması	55
3.2.1. “Gölge” filmi yapım öncesi aşamaları	56
3.2.1.1. Senaryo	56
3.2.1.2. Resimli Taslak (Storyboard)	57
3.2.1.3. Karakterlerin Tasarımı	59
3.2.1.4. Mekânların Tasarımı	60
3.2.1.5. Formların Kullanımı	60
3.2.2. “Gölge” filmi yapım aşaması	62
3.2.3. “Gölge” filmi yapım sonrası aşamaları	63

4. SONUÇ ve ÖNERİLER	64
KAYNAKÇA	66
İNTERNET KAYNAKLARI	70
GÖRSEL KAYNAKLARI	70



GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1. Temel geometrik formlar	7
Görsel 1.2. C. Monet, Saman Balyaları, Yaz Sonu, Muséed’Orsay, Paris, Fransa, (1891)	8
Görsel 1.3. C. Monet, Saman Balyaları, Kar ve Güneş Etkisi, The Metropolitan Museum of Art, New York, ABD. (1891)	8
Görsel 1.4. W. Kandinsky, İsimsiz, Kâğıt Üzerine Suluboya, Hint Mürekkebi ve Kalem, (1910)	9
Görsel 1.5. W. Kandinsky, “Yalın”, (1927)	9
Görsel 1.6. Paul Cézanne, Sainte-Victoire Dağı, (1902-1904)	10
Görsel 1.7. Pablo Picasso, “Ağlayan Kadın” (1937)	11
Görsel 1.8. Kandinsky’nin Goethe Teorisinden etkilenen renk teorisi üzerine notlar, (1913)	12
Görsel 1.9. Kandinsky, Kareler İçinde Tek Merkezli Daireler, Renk Çalışması (1913)	12
Görsel 2.1. Patron Bebek filminden “Tim” karakteri	18
Görsel 2.2. Patron Bebek filminden “Patron Bebek” karakteri	18
Görsel 2.3. Alaaddin filmindeki karakter formları	19
Görsel 2.4. Sultan karakterinin form kullanımı	19
Görsel 2.5. Üçgen formların karakter tasarımında kullanımı	20
Görsel 2.6. Formun yüz yapısında kullanımı	20
Görsel 2.7. Alaaddin filmindeki Cafer karakteri	21
Görsel 2.8. Cafer’in Dönüşü filmindeki Cafer karakteri	21
Görsel 2.9. Sevimli Canavarlar (Monster Inc.) Michael “Mike” Wazowski	22
Görsel 2.10. Sevimli Canavarlar (Monster Inc.), James P. “Sulley” Sullivan	22
Görsel 2.11. Rick Nierva'nın “Sulley” karakter tasarımları	23
Görsel 2.12. Nicolas Marlet'in Tim Burten tarzına benzer “Sulley” karakter tasarımları	23
Görsel 2.13. Oyunbozan Ralph (Wreck-It Ralph) Ralph karakteri	24
Görsel 2.14. İnanılmaz Aile (The Incredibles) filminde karakterlerde kullanılan şekiller	25
Görsel 2.15. İnanılmaz Aile (The Incredibles) filminde Bob ilk hali	26
Görsel 2.16. İnanılmaz Aile (The Incredibles) filminde Bob'un çalışma hayatındaki hali	26
Görsel 2.17. İnanılmaz Aile (The Incredibles) film karakterlerinde silüet kullanımı	28

Görsel 2.18. Pamuk Prenses' in yaşadığı saray	29
Görsel 2.19. Yedi cücelerin evi	29
Görsel 2.20. İnanılmaz Aile (The Incredibles) filminde Bob'un çalıştığı ofisi, (İç mekân) ...	30
Görsel 2.21. İnanılmaz Aile (The Incredibles) filminde Bob'un arabası ve trafik (Dış mekân)	30
Görsel 2.22. Herkül (1997) filmi Olimpos Tanrıların yaşadığı yer	31
Görsel 2.23. Herkül (1997) filmi Olimpos Hades'in yaşadığı yeraltı dünyası	31
Görsel 2.24. Herkül (1997) filmi Olimpos Dağı aydınlık teması, form ve renklerin kullanımı	31
Görsel 2.25. Herkül (1997) filmi Olimpos Dağı karanlık teması, form ve renklerin kullanımı	31
Görsel 3.1. Yukarı Bak (Up) animasyon filminin afişi	33
Görsel 3.2. Yukarı Bak (Up) Carl ve Ellie balon satarken (film karesi)	35
Görsel 3.3. Yukarı Bak (Up) Posta kutusunun kırıldığında yaşanan tartışma (film karesi)	36
Görsel 3.4. Yukarı Bak (Up) Carl ve Russell'ın Kevin ve Dug ile karşılaşması (film karesi)	37
Görsel 3.5. Yukarı Bak (Up) Muntz'ın Kevin'ı almak için Carl'ın evini yakması (film karesi)	37
Görsel 3.6. Yukarı Bak (Up) Carl ve Muntz'ın kapışma sahnesi (film karesi)	38
Görsel 3.7. Yukarı Bak (Up) Carl evi düşmemesi için tutmaya çalışırken (film karesi)	39
Görsel 3.8. Yukarı Bak (Up) filminde karakterlerin formundaki şekiller	39
Görsel 3.9. Carl'ın çocukluğu	40
Görsel 3.10. Carl'ın yetişkinliği	40
Görsel 3.11. Carl'ın yaşlılığı	40
Görsel 3.12. Yukarı Bak (Up) Carl ve Ellie'nin düğünü Ellie'nin akrabaları (film karesi)	41
Görsel 3.13. Yukarı Bak (Up) Carl ve Ellie'nin düğünü Carl'ın akrabaları (film karesi)	41
Görsel 3.14. Yukarı Bak (Up) Carl ve Muntz'ın dövüş sahnesi (film karesi)	41
Görsel 3.15. Ellie'nin çocukluğu	42
Görsel 3.16. Ellie'nin yetişkinliği	42
Görsel 3.17. Ellie'nin yaşlılığı	42
Görsel 3.18. Muntz'ın yetişkinliği	43

Görsel 3.19. Muntz'ın yaşlılığı	43
Görsel 3.20. Daniel Lopez Munoz, karakter tasarımı, (2007)	44
Görsel 3.21. Russell	45
Görsel 3.22. Dug	46
Görsel 3.23. Kevin	47
Görsel 3.24. Alpha, Beta ve Gamma	48
Görsel 3.25. Filmdeki diğer köpekler (film karesi)	48
Görsel 3.26. Evin içindeki nesnelerin kullanımı (film karesi)	49
Görsel 3.27. Carl'ın yatak odası (film karesi)	49
Görsel 3.28. Carl ve Ellie'nin yaşadığı ev ve çevresi (film karesi)	50
Görsel 3.29. Ellie'nin ölümden sonraki evin çevresi (film karesi)	50
Görsel 3.30. Carl'ın evi ile gökyüzüne yükselmesi (film karesi)	50
Görsel 3.31. Cennet Şelaleleri (film karesi)	51
Görsel 3.32. Auyan-tepui Melek Şelalesi	51
Görsel 3.33. Cennet Şelaleleri'nde kayaların kare formları (film karesi)	52
Görsel 3.34. Cennet Şelaleleri'nde kayaların daire formları (film karesi)	52
Görsel 3.35. Kayaların silüeti (film karesi)	52
Görsel 3.36. Kayanın insan silüetinde görünmesi (film karesi)	52
Görsel 3.37. Muntz'ın zeplini	53
Görsel 3.38. Muntz'ın koleksiyonu (film karesi)	54
Görsel 3.39. Muntz'ın kuşu yakalamak için yaptığı planlar ve kuşun iskeleti (film karesi)	54
Görsel 3.40. Zeplinin odaları, (Hauser, 2009)	54
Görsel 3.41. “Gölge” uygulama film afişi. (Furkan Yılmaz kişisel arşiv)	55
Görsel 3.42. “Gölge” uygulama filminin resimli taslak (storyboard) görseli. (Furkan Yılmaz kişisel arşiv)	59
Görsel 3.43. “Gölge” uygulama filmi “Küçük Kız” karakteri (Furkan Yılmaz kişisel arşiv)	59
Görsel 3.44. “Gölge” uygulama filmi “Yağmurlu hava” Dış mekân, (Furkan Yılmaz kişisel arşiv)	60

Görsel 3.45. “Gölge” uygulama filmi “Güneşin doğuşu” Dış mekân, (Furkan Yılmaz kişisel arşiv)	60
Görsel 3.46. “Gölge” uygulama filmi “Camdan dışarıya bakış” Dış mekân, (Furkan Yılmaz kişisel arşiv)	61
Görsel 3.47. “Gölge” uygulama filmi “Yatak” İç mekân, (Furkan Yılmaz kişisel arşiv)	61
Görsel 3.48. “Gölge” uygulama filmi “Karakterin peluş oyuncağı” (Furkan Yılmaz kişisel arşiv)	61
Görsel 3.49. “Gölge” uygulama filmi “Ağaç gölgesi” İç mekân, (Furkan Yılmaz kişisel arşiv)	62
Görsel 3.50. “Gölge” uygulama filmi yapım aşaması “Procreate” (Ekran görüntüsü)	63
Görsel 3.51. “Gölge” uygulama filmi yapım aşaması “Photoshop” (Ekran görüntüsü)	63



KISALTMALAR DİZİNİ

S.	: Sayfa
Bkz.	: Bakınız
Yy.	: Yüzyıl
2B.	: İki Boyutlu
3B.	: Üç Boyutlu
TDK.	: Türk Dil Kurumu
GPS.	: Global Positioning System (Küresel Konumlama Sistemi)



1. GİRİŞ

1.1 Problem

İnsan hayatının her döneminde doğumundan ölümüne kadar çevresinde gördüğü yapılara anlam yüklemeye çalışmaktadır. Her yapının temelinde kendine ait form bulunurken genellikle bu formlar; kare, üçgen ve daire gibi basit şekillerin bütününden meydana gelmektedir. Formlara yüklenen anlam, öğrenilmiş davranışlar ve geçmişteki deneyimler ile ilişkili olabilmektedir. Genellikle tanımlanamayan bir form ile karşılaşıldığında ise insanlar, tanıdıkları ve anlam yükledikleri formlarla bağlantı kurarak algılama çabasına girmektedirler. Bilinç, biriktirdiği algısal deneyimlerini bir depo içerisinde saklar ve karşılaştığı her nesnenin durumu üzerine benzeşmeler kurarak ilişkilendirmektedir. Formların bu yaklaşımı, insan zihninde algılanarak oluşan anlamlar ile zaman içerisinde farklı sanat yaklaşımlarını oluşturarak, sanatçıların duygu ve düşüncelerini aktarma yöntemi olarak kullanmasına zemin hazırlamıştır. Sanatın temelinde form ile bütünleşen sanatçı, kendi içselleştirdiği benliğini dışa vurma çabasıyla eserine derin anlamlar kazandırmaktadır (Özsoy ve Ayaydın, 2016 s. 130).

Animasyon sineması, her yaştan izleyicinin ilgisini çekebilen, anlatımında duygusal anlamları barındıran ve tasarım öğelerinin gücü ile değer kazanan bir sanat türüdür. Bu bakımdan içerdiği görsel zenginliğin oluşturduğu duygu durumları hikâyeye yön vermede oldukça etkili olabilmektedir. Duygusal aktarımı güçlendiren mekân ve karakter tasarımları etkileyici bir dünya sunarken, anlatının izleyici üzerindeki etkisini artıran önemli yapılardır. Bir mekân yapısında kullanılan form, gergin bir atmosfer oluştururken, sıcak samimi bir ortamda sunabilmektedir. Aynı zamanda karakterin iyi ya da kötü olduğuna dair bilgi de vermektedir. Bu nedenle seçilen formun tasarımın hikâyesini doğru aktardığına dikkat edilmelidir. Aksi durumda ise anlatıda ifade ettiği anlam ile tasarım olarak örtüşmediğinden dolayı problem oluşturabilmektedir. Animasyonda kullanılan formlar, izleyicinin duygularını yönlendirmekte etkili bir araç niteliği taşımasından dolayı önem kazanmaktadır.

Bu çalışmada, formların oluşturduğu duygu durumları ele alınarak, animasyon sinemasındaki tasarım öğelerinde etkili kullanım yerleri araştırılacaktır. Örnek animasyon filmleri üzerinden karakter ve mekân tasarımlarında, formların tasarıma etkisini incelendikten sonra Disney'in 2009 yılında yaptığı "*Yukarı Bak (Up)*" animasyon filminde, formların mekân ve karakter tasarımlarındaki etkisi üzerine çözümlenecektir. Daha sonrasında, formların görsel

ögelerde oluşturduğu duygu yansımalarına göre “*Gölge*” isimli animasyon film çalışması hazırlanacaktır.

1.2. Amaç

Bu araştırmada, farklı formların oluşturduğu duygu anlamlarının, animasyonda karakter ve mekân bazında tasarımlar üzerinden etkilerinin araştırılması amaçlanmıştır. Animasyon filmlerinde formların kullanımlarına göre karakter ve mekân örneklerine değinilmiştir. Buradaki örneklerin ve yaklaşımların detaylı bir noktada karakter ve mekânlar üzerinden, 2009 yılında Pixar’ın yapımını üstlendiği, Disney’in dağıtımı yaptığı “*Yukarı Bak (Up)*” animasyon filmi üzerinden formların kullanımları ile çözümlenecektir. Sonrasında formların görsel ögelerde kullanıldığı “*Gölge*” isimli animasyon film çalışması hazırlanacaktır. Filmde, formların duygu yansımalarının üzerine karakterde ve mekânda kullanımının incelenmesi amaçlanmıştır. Bu çerçevede aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır;

- Form nedir animasyon sinemasında nasıl kullanılmaktadır?
- Animasyon sinemasında formun mekân ve karakterdeki etkileri nelerdir?
- Animasyon sinemasında formların mekân ve karakter yapısında oluşturduğu duygu aktarımları nelerdir?

1.3. Önem

Formlar, günlük hayatta karşılaşıldığında bazı duyguları tetikleyebilmektedir. Formun ifade ettiği anlam, sanatta kullanılarak esere istenen duygu daha net bir şekilde verilebilmektedir. Canlandırma sanatı olan animasyonda, görsel ögelerin (mekân ve karakter) formunun dikkatle seçilmesi; hikâyenin anlatımı, karakterin gelişimi ve izleyicinin duygusal bağ kurması açısından oldukça önemlidir.

Bu araştırma, animasyon filmlerindeki karakterler ve mekânlarda kullanılan formların, tasarıma ve anlatıya olan etkisini inceleyerek, oluşturdukları duygu durumlarını örnekler üzerinden sunması açısından önem taşımaktadır. Bunun yanında edinilen bilgiler doğrultusunda hazırlanan animasyon filmi de tüm bu araştırmanın uygulaması olması sebebi ile önem teşkil etmektedir.

1.4. Varsayımlar

Bu araştırmada aşağıdaki varsayımlar esas alınarak ilerlenmiştir;

- Animasyon filmlerde anlatı ve tasarım öğeleri seyirciye belirli anlamlar sunma potansiyeli içermektedir.
- Formların animasyon filmlerde kullanımı, temel olarak üçgen, kare ve daire şekilleri üzerinden tasarım öğelerinde etkili olduğu varsayılmaktadır.
- “Up” animasyon filmi ele alınan üçgen kare ve daire formlarını karakter ve mekân tasarımları içerisinde barındırmaktadır.
- Bu araştırmada ele alınan yazılı ve görsel kaynaklar güvenilirlerdir.

1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışmayı oluşturan sınırlılıklar aşağıdaki gibidir;

- Bu araştırma, formların temelini oluşturan ve şekil dili olarak ifade edilen; “*üçgen, kare ve daire*” üzerinden, yansıttıkları duygu durumları çerçevesinde sınırlandırılmıştır.
- Bu çalışmada, ele alınan üç temel geometrik formu barındırdığı için film incelemesi “*Up*” animasyon filmi ile sınırlandırılmıştır.
- Çalışmada hazırlanan uygulama filmi, mekân ve karakterlerde üç temel geometrik form olan kare, üçgen ve daire olmak üzere, form kullanımı başlıklarındaki duygusal durumlardan yola çıkılarak gerçekleştirilmiştir.
- Uygulama filmi, “*geleneksel animasyon*” tekniği ile sınırlandırılmıştır.

1.6.Tanımlar

Form: Diğler anlamı ile biçim, çizgi, renk ve açık koyudan oluşan yapılardır (S. Buyurgan ve U. Buyurgan, 2020, s.137).

Silüet: Bir nesnenin renksiz iki boyutlu görünümlü gölgesi, izi (TDK, 2018).

Şekil: Gerçek dünyada var olan nesnelerin düz bir zemin üzerine aktarımıdır (Özsoy ve Ayaydın, 2016 s. 110).

Animasyon: (Canlandırma Sineması) resim ya da nesnelerin hareketli ve canlı oldukları yanılsamasını uyandıracak biçimde düzenlenmesi işlemidir (Şenler, 2005 s. 100).

Karakter: Bir eserde duygu, tutku ve düşünce yönlendiren ele alınan kimse (TDK, 2018).

Mekân: Bulunulan yer (TDK, 2018).

Kurgu: Bir filmin süresini ve sahnelerini, bir uyum ve anlam bütünlüğü sağlayarak parçaları birleştirme; montaj (TDK, 2018).

Senaryo: Senaryo bir filmin aksiyon anlatısını ve diyalogunu içeren bir metindir (Otan, 2021).

Render: Bilgisayar ortamında çizilen sahneleri veya bir modellemeyi program vasıtasıyla resim ya da video formatına çevirme işlemine verilen isimdir (Html-2).

1.7. Yöntem

Bu araştırma üç bölümden meydana gelmektedir. Birinci ve ikinci bölümde tarama modeline dayalı bir çalışma gerçekleştirilmiştir. *“Tarama modeli geçmişte ya da var olan bir durum üzerine var olduğu şekliyle tespit etmeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarını içerir. Araştırmaya konu olan bu olay, birey ya da nesne kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır”* (Karasar, 2016, s. 109). Araştırmanın bu ilk bölümünde form

kavramının genel tanımı yapılmıştır. İkinci bölümde ise form ve animasyon kavramlarının ilişkisi üzerinden film örnekleri verilerek yazılı ve görsel tarama yapılmıştır.

Çalışmanın üçüncü bölümünün ilk kısmında, tasarım öğeleri üzerinde form kavramının üçgen, kare ve daire yapıları ele alınarak “Up” animasyon filminde karakter ve mekân üzerindeki etkisi incelenerek çözümlemesi yapılmıştır. Bu bölümün ikinci kısmında formların oluşturduğu duygu durumları ele alınarak “Gölge” isimli uygulama filmi hazırlanmıştır. Üretilen bu film sürecinde aşağıdaki sıralama takip edilmiştir;

- Form kavramının animasyon filmlerde ele alınış biçimleri incelenerek elde edilen bilgilerle birlikte duygu durumunu ifade edecek uygulama film senaryosu oluşturulması,
- Oluşturulan senaryo kapsamında uygulama filminde üretilecek sahnelerin, storyboard (resimli taslak) şeklinde hazırlanması,
- Uygulama filminde kullanılacak olan tekniğin belirlenmesi,
- Senaryo çerçevesinde karakterin ve mekânların oluşturulması ve renklendirilmesi,
- Sahnelerdeki animasyonların hazırlanması,
- Yapılan tüm sahnelerin renklendirilmesi,
- Storyboard da belirlenen sahne planları doğrultusunda biten sahnelerin üzerine ses ve müzik ekleyerek kurgulanması,

Çalışmanın sonunda form unsurları duygusal etkiyi kuvvetlendiren kısımlarda uygulanarak geleneksel 2B animasyon yöntemi ile “Gölge” isimli uygulama filmi üretilmiştir.

1.8. Form Nedir?

“Form, çizgi, doku, şekil, kütle, hacim, renk, zaman gibi tasarım unsurlarından oluşur. Bunlar herhangi bir formun inşa edildiği tuğlalardır (Barrett, 2010, s. 37)”. Form; Latince’de “*forma*” sözcüğünden türeyen ve Yunanca’da fikir, okunabilir strüktür, doğal oluşum türleri akıllı şekil anlamlarına gelmektedir (Aktürk, 2004, s. 57). Kaptan’a göre form; boyutu ve görselliği ile oluşan bir cismin yüzeyler üzeri sınırlarıdır (Kaptan, 2004). Form, üç boyutu ile var olan, hacminin kenar çizgileri ile oluşturduğu biçime verilen bir terim olmakla beraber, Wong’a göre de form; şekil ve biçim terimleri aynı bütünlüğün içinde yerini alsalar da bir eserin oluşumunu değerlendirme sürecinde birbirlerini tamamlayan farklı olgulardır (Wong, 1972). Bu kapsamda form, bir nesneye veya bir şekle insan zihninde oluşturduğu ve bunları algılamaya çalıştığı biçimlerin bütünü olup, bu olguya; uzayda veya üç boyutlu bir alanda yer kaplayan bütün biçimleri örnek olarak sunulabilmektedir. Bu doğrultuda, meydana gelen görseller birer form olarak adlandırılmaktadır (Wong, 1972). Bu şekilde bakıldığında, fiziksel olarak algılanan bütünlüğe form denmektedir. Wong, formun, üç boyutlu bu alanda (uzay) hacim kaplayan öğelerin olduğunu ve böylece oluşan bu görsellere form dendiğini belirtmiştir.

Işingör, formun; biçim, renk, çizgi ve açık koyudan oluşmuş yüzey olduğunu ve formun biçim çeşitlerinin sınırsız olduğuna değinmiştir. Buna açıklama olarak; Simetrik, asimetrik, organik, inorganik, kübik, doğal, yapay, durgun veya dinamik görüntüler örnek olarak verilmiştir. Biçimlerde denge, bütün içinde formlarda tek olma, açık koyu ve orta ton ilişkisi kişinin kullanmayı seçtiği formun yapısını değiştirmekte önemli rol oynamaktadır (Işingör, Eti ve Aslıer, 1986, s. 14).

Formun terimsel anlamı ve ilkeleri ne kadar aynı olsa da sanatsal statü içerisinde temel olarak incelendiğinde, iki boyutlu kavramda form ve üç boyutlu kavramda form olmak üzere iki farklı açıdan değerlendirilmektedir. Bu değerlendirilen formlar da yön, hareket, denge, çizgi, ölçü, açık koyu dengeleri, farklı formların bir araya geldiklerindeki bütünleşmeleri, hacim gibi birçok açıdan ele alınmaktadır. Böylece sanat eseri, heykeller, doğa ve görünen bütün biçimler, formlar üzerinden incelenebilmektedir.

Formda boyut kavramını ele alan diğer bir yapıda şekildir. Form ve şekil aynı anlamda gibi görünse de aralarında boyut ve anlam farkı görünmektedir. Mülayim, form genel olarak üç boyutlular için kullanılırken, şekil; formun silüetinden (nesnenin 2b. renksiz gölgesi) oluştuğunu belirtmiştir. Bir nesnenin belirgin olabilmesi için ışığın gerekli olduğunu, ışık var olduğu sürece biçimin özelliklerinin korunduğunu ama ışık olmazsa renginde kaybolacağını ve biçiminde etkisini yitireceğine değinmiştir (Mülayim,1994, s. 55-56).



Görsel 1.1 Temel geometrik formlar.

Form, geometrik ve organik formlar olarak ikiye ayrılmaktadır. Geometrik formlar; Küre, küp, prizma, dikdörtgenler prizması vb. ayrılırken geometrik şekillerde kare, daire, üçgen ve dikdörtgen benzeri şekillerdir (S. Buyurgan ve U. Buyurgan, 2020, s. 137). Formlar tasarım araştırmalarda, kare, üçgen ve daire temelleri üzerinden “*şekil dili*” olarak ifade edilmektedir. Bu ifade, üç ana formun bilinç altında farklı duyguları çağrıştırmasında ve insanların gördüklerine anlam yüklenmesinde önemli bir rol oynamaktadır (Bishop, 2019, s. 2). Bishop’un bu yaklaşımı doğrultusunda, üçgen, kare ve daire formlarının oluşturduğu duygu durumları, tez kapsamında ele alınarak tasarıma olan etkileri incelenmiştir.

Organik formlar, insan, hayvan ve bitkiden oluşmaktadır. İlgilip, insan haricinde doğada kendiliğinden oluşan formların bir sanat biçimi olmadığını belirtmiştir. Plastik sanatlarda şekil, çizgi, valör, renk, denge ve malzeme gibi sanat unsurları kullanılarak, organik formların oluşturulabildiğine değinmiştir (İlgilip, 2014, s. 15).

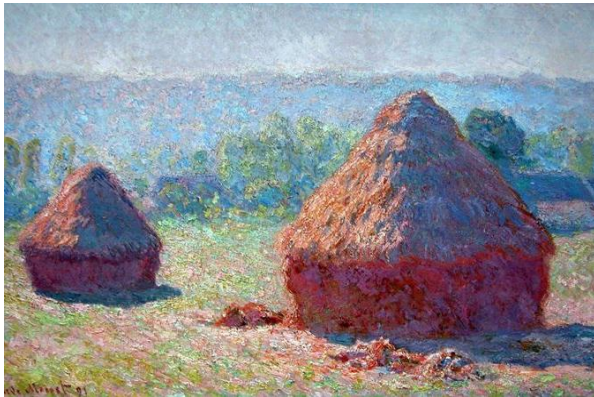
1.8.1. Sanatta Formun Kullanımı

“Form, genel anlamıyla bir nesnenin, algılanan tüm maddi öğelerinin, kendine özgü bir düzen oluşturan bütünü olarak tanımlanmaktadır (Bulat, 2010, s. 73)”. Plastik sanatlarda form, bu tanım çerçevesinde, boyutu, konusu ve içeriği bakımından önemli bir yere sahiptir. İlgilip, sanatın boyutunu formla birlikte destekleyen diğer bir etkenin doku olduğunu belirtmektedir.

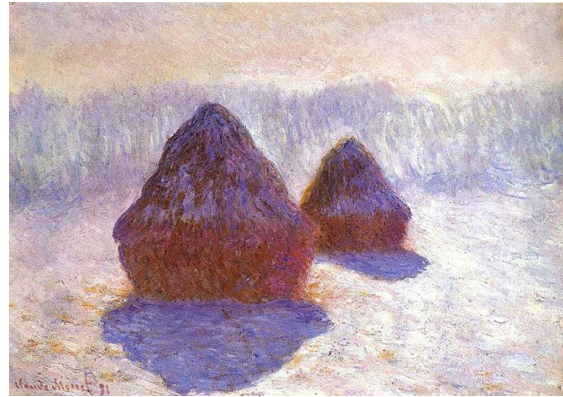
Doku, insanın, doğanın ve çevredeki her nesnenin yapısal algısına dair bilgi edinmeyi arttıran önemli sanat elemanlarından biridir. Dokunun form üzerindeki etkilerinden birisi de formun öne çıkmasına destekçi olan yardımcı bir rol üstlenmesidir. Dokunarak hissedilebilen gerçek dokular dışında, göz ile algılanabilen dokulara “Vizüel” olarak isimlendirilmektedir. Resim sanatında vizüel dokular çizgi, renk ve ton yardımı ile etkili bir şekilde aktarılabilmektedir (İsgilip, 2014, s. 13). Örnek olarak ahşap, mermer gibi iki boyutlu dokuların üstüne vuran ışık, gölge ve renk değerleri, yüzey hakkında bilgiler vererek formun kavranmasını sağlamaktadır (Karavit, 2006). Üç boyutlu olarak adlandırılan ve dokunsal olarak algılanan yüzeylerin üzerindeki girinti, çıkıntı ve pürüzlerin ışık gölge değerlerini, iki boyutlu görsel üzerine uygulamasıyla yüzeylerde hissedilen doku ve hacim algısının yansması yapılabilmektedir (İsgilip, 2014, s. 13).

Form, görsel sanatların; heykel, mimari, grafik ve resim gibi birçok alanında kullanılabilmektedir. Buna örnek olarak genellikle belirli bir nesneyi temsil etmeyen soyut resim sanatında, form anlam bakımından önemli bir yapıdadır. Şekillerin ve renklerin düzenlenmesi ile oluşan formlar, duyguyu ve estetik yapıyı soyut resme aktarmakta etkili olabilmektedir. Çiloğlu, bu konuya şu şekilde değinmiştir;

“Sanatçılar renk ve form zenginliğine sahip olan doğayı, kendilerine büyük bir öğreti ustası kabul etmiştir. Önceleri doğadaki formları taklit eden insan, yetinmeyerek tasarımlarında kendi duygu ve düşüncelerini yansıtan soyut formlar dünyasını oluşturmuştur. Böylece sanatın formları insanın içinde yaşadığı dış dünyadan, sanatın iç dünyasına kayar. Sanatçılar doğanın formlarıyla, soyut iç dünya formlarını adeta yarıştırmak, görsel olarak algılanabilen tasarımlarına yansıtır (Çiloğlu, 2000, s. 103)”.



Görsel 1.2. C. Monet, *Saman Balyaları, Yaz Sonu*, Musée d'Orsay, Paris, Fransa, (1891).



Görsel 1.3. C. Monet, *Saman Balyaları, Kar ve Güneş Etkisi*, The Metropolitan Museum of Art, New York, ABD. (1891).

19. yüzyılda Fransa’da ortaya çıkan “Empresyonizm” sanat akımı, doğanın izlerini hızlı fırça darbeleriyle aktarmasından dolayı, nesneleri belirsiz yapıda yansıttığı görülmektedir. Akımdaki bu yaklaşım, nesneleri resmederken temel formların ve renklerin ön plana çıkmasını sağlamıştır. Fransız İzlenimci (Empresyonist) ressam Claude Monet (1840-1926) yılları arasında yaptığı “Saman Yığınları” resimlerinde güneşin oluşturduğu yedi farklı renk durumunu, ışığı baz alarak aynı obje üzerinden tekrar tekrar ele almıştır. (Gül, 2023 s. 9). Monet’in Saman Yığınları tablolarındaki form ve renkleri, Moskova’da bir sergide gören ve etkilenen Rus ressam Wassily Kandinsky’nin 1910’da kâğıt üzerine yaptığı sulu boya ilk soyut resim olarak gösterilmektedir (A. Sezer ve C. Sezer, 2020 s. 6-8).



Görsel 1.4. W. Kandinsky, *İsimsiz, Kâğıt Üzerine Sulu boya, Hint Mürekkebi ve Kalem, (1910).*



Görsel 1.5. W. Kandinsky, *“Yalın”, (1927).*

Kandinsky’nin ilk soyut resim çalışmasında, göz tanıdık bir form bulmaya çalışırken, eser birbirinden bağımsız leke ve çizgilerden oluşmaktadır (Bkz. Görsel 1.4). “Yalın” adlı eserinde ise üç temel formdan oluşan bir kompozisyon bulunmaktadır (Bkz. Görsel 1.5). Sezer eseri şu şekilde ifade etmiştir;

“Sıcak, koyu bir fon üzerinde mavi daire kompozisyonun üst bölümünde yerini alırken aynı zamanda uzaklara doğru bir yönelim duygusu uyandırmaktadır. Resmin sağ alt köşesindeki durağan bir etki yaratan kare formu, üçgenin keskin ve sert baskısını taşımaktadır (Sezer, 2020, s. 195)”.

Bu sert hatlardan oluşan formlar bir arada kullanarak ağır bir algı hissettirirken daireyi ise üst kısımda kullanarak hafif ve özgür bir etki yansıttığı söylenebilmektedir. Kandinsky,

tablolarında oluşturduğu algı ve yaptığı araştırmalarla, şekil, renk ve formlar üzerinde önemli kuramlar geliştirmiştir.

Form, Kandinsky'ye göre geometrik ve soyut yapısına rağmen etkili bir ruhsal güç bulundurmaktadır. Bir üçgenin, dar veya geniş ya da eşkenar üçgen olması fark etmeksizin, kendine özgü bir duygusal yapısı vardır. Diğer formlarla girdiği ilişkisi sonrasında oluşan duygu durumu değişebilirken, nitelik açısından aynı yapıda kalmaktadır. Bu durum, daire ve kare formlarının birbiriyle olan etkileşiminde de görülebilmektedir. Kare, oluşturduğu duygu durumunu daire formuyla yumuşatabilirken, dairenin kusursuz yapısını da kare, sert bir yapıya dönüştürebilmektedir (Aktürk, 2004, s. 48). Soyut resim, Kandinsky'nin resimlerinde formları kullandığı gibi, sanatçının kendi içsel dünyasını aktarmakta da özgür bir ortam sunabilmektedir.



Görsel 1.6. *Paul Cézanne, Sainte-Victoire Dağı, (1902-1904).*

Paul Cézanne ise resimlerinde bu yaklaşımı, hızlı fırça darbeleri ile köşeli formlara dönüştüren bir teknik ile uygulamıştır. Kare formuna resimlerinin içeriğinde yer veren Cézanne, doğa yaklaşımına yeni bir anlam ve yaklaşım getirmiştir (Şahin, 2015, s. 53). Geometrik formlara ilgiyi artıran bu teknik “Kübizm” sanatının temellerini oluşturmuştur. Cézanne’ın uyguladığı bu yöntem nesnelerin iki ve üç boyut algısını aynı düzlem üzerinden yansıtırken, resimde yeni arayış içinde olan Pablo Picasso’ya da esin kaynağı olmuştur (Ülger, 2022, s. 77). Kübizm etkisi ile ortaya çıkan eserlerde, perspektife dikkat edilmeden sadece nesnelerin yapısındaki formlara odaklanılarak ilerlenmiştir. Bu sayede nesnelerin görünüşünde ve sınırların belirlenmesinde, alışılmışın dışına çıkarak, yeni bir yaklaşım ile tasvir edilmiştir (Gül, 2023 s. 54). Önceki dönemlerde doğa olduğu gibi taklit edilirken soyut resim bu yaklaşımı, biçimleri kullanarak öznel bir yapıya dönüştürmüştür. Kübizm ise bu yaklaşımı farklı açılar

sunarak, duyguları geometrik formlar üzerinden ele almıştır (Dağlı, 2020, s. 195). Tashev, Picasso'nun formlarının sanat ve doğa ile olan ilişkisine şu şekilde değinmiştir;

“Doğa ve sanatın birbirinden farklı şeyler olduğunu, aynı nesneye itaat etmediklerini vurgulamıştır. Sanat, doğada mutlak bir şekilde var olmayı biçimde ifade etmemizi sağlar. Doğa ile bütünleşen sanatçılardan, eserleri doğadan sonsuz derecede uzak olanlara ve günümüzdeki betimlere kadar sanat açısından bakıldığında somut ve soyut biçimler yoktur, yalnızca az ya da çok koşullu yöntemler vardır. Picasso, bu koşulu, hayatla estetik bir bakış açısıyla ilişki kurmamızı sağlayan temel gereklilik olarak işaret etmektedir (Tashev, 2020, s. 20)”.

Formları etkili bir şekilde kullanan Picasso, koşullu yöntemler yerine biçimi geometrik formlar üzerinden yorumlayarak kendini temsil etme özgürlüğüne değinmektedir. Bu prensip, geometrik formların bir bütün yapı içerisinde çıkarılarak, parçalara ayrılıp kullanılmasına dayanmaktadır. Oluşan formların görünümü, çizgisel bir yapıda parçalarına ayrılmış bir izlenim bırakmaktadır (Turani, 1975, s. 76).



Görsel 1.7. Pablo Picasso, “Ağlayan Kadın” (1937).

Picasso, Kübizm akımı etkisinde yaptığı resimlerinde, dişiliği daire formları ile verirken kare formlarının sert hatları ile de erillik duygusunu kuvvetlendirmiştir. Keder, hüznün gibi savaşın acı taraflarını ise üçgen formu üzerinden oluşturduğu duygular ile vermiştir. Picasso'nun “Ağlayan Kadın” tablosundaki siyah kontürler ile parçalarına ayrılmış formlar buna iyi bir örnek olarak gösterilebilmektedir (Bkz. Görsel 1.7). İlgilip, bu tablo için şunlara değinmiştir;

ince-kalın ve yatay-dikey şekiller, algılamada önemli diyagonal yapılar oluşturabilmektedir (Aktürk, 2004, s. 56).

Kandinsky, formların aralarındaki ilişkilerinin renk kullanımıyla bütünlük oluşturduğunu savunmuş ve bu fikri uygulamaları ile desteklemiştir. Sezer, sanatçının öncelikle iç sesi ile iletişime geçerek sesin geldiği yere odaklanıp görsel karşılığını araştırarak, bunu form ve renkler ile aktarabileceğine değinmiştir (Sezer, 2020, s. 190). Kandinsky ise bu yaklaşıma şu şekilde değinmiştir: “Form ve renk arasındaki etkileşim açık bir hale gelir. Sarı bir üçgen, mavi bir daire, yeşil bir kare ya da yeşil bir üçgen, sarı bir daire, mavi bir kare... tüm bunlar farklıdır ve farklı ruhsal değerlere sahiptirler (Kandinsky, 2001, s. 80)”. Kandinsky, formların renklerle oluşturduğu kombinasyonların insanların ruhsal yaklaşımı ile biçimlendiğini ve anlam kazandığını savunmaktadır. Üçgen her ne kadar sert hatlara sahip olsa da renk onu olduğundan daha masum bir yapıya büründürebilmektedir. Kırmızının dikkat çekici ve dinamik yapısı üçgeni tehlikeli yaparken, mavinin soğuk ve sakin yapısı bu algıyı kırabilmektedir (Erim, 2000, s. 12-13). Aktürk’e göre, renkler içeriği etkilerken aynı zamanda formların gücünü de artırmaktadır. Bu şekilde, renk ve formun bütünleşmesi ile algı biçimini yönlendirmede önemli bir değer kazanabilmektedir.

“İnsan beyni sürekli mukayese yaparak algılama olayını gerçekleştirir; tanımlanamayan bir nesneyi tanımlayabilmek için daha önce algılanıp tanımlanmış benzer formla ilişki kurarak tanımlanmaya çalışır. Örneğin sanat eğitimi almamış, ya da resimsel anlamda bilgi sahibi olmayan kişiler, soyut bir resmi algılamaya çalışırken sürekli tanımlanabilen başka nesnelere benzetmeye çalışırlar (Aktürk, 2004, s. 15)”.

Görsel algıda etkili olan form, doğadan var oluş görünüşleri ve bunları simgeleyen öğeleri ifade ettiğinde, içsel estetik değerler oluşturabilmektedir. Bu değerler, görsel ve içerik yönünden formun anlamını derinleştirdiği gibi kişinin duygularını da harekete geçirmekte önemli rol oynamaktadır (M. Bulat, S. Bulat ve Aydın, 2014, s. 480). Bu noktada, doğada ve yaşamda kullanımları ele alındığında Çiloğlu 3 ana forma şu şekilde değinmiştir;

Üçgen, tabanıyla yere sağlam oturan, doğanın şartlarına karşı en dayanıklı form kabul edilebilir. Yer yüzünde dağların ve tepelerin üçgen formu tüm hava şartlarına rağmen sağlam kalmaları bunu desteklemektedir. Sivri ve sert yapısı ile doğada yükselen şekliyle yeryüzünü korumaktadırlar. İnsanlar, bu yaklaşımı evlerini tehlikelerden korumak için çatılarında üçgen formu ile tekrarlamışlardır. Doğada ayrıca, yırtıcı hayvanların pençesinde, gagasında ve

dışlerinde, bitkilerin ise dikenleri gibi pek çok yerde saldırı ve savunma mekanizması olarak üçgen formunun sertliği görülebilmektedir.

Daire formu, üçgenin sertliğinden ve keskinliğinden uzak, yumuşaklık ve hareket algısını içermektedir. Bu yönü ile günlük hayatta yaşamın kendisini ifade ettiği görülebilmektedir. Bir çocuğun doğumunda, bitkilerin tohumlarında ve hatta insanların üzerinde yaşadığı dünya da daire formundadır. Doğada daire formunun yaşamı ve döngüyü ifade ettiği görülebilmektedir. Kare ise diğer iki formu bünyesinde bulunduran, 90 derecelik açılardan oluşan kararlı ve durağan bir formdur. Şehirlerin bina yapılarında ve insan elinin değdiği eşyaların formunda görülebilmektedir (Çiloğlu, 2019, s. 188-189).

Form, duyguların ortaya çıkardığı deneyimlerin etrafında şekillenerek sanat eserlerinde yaratıcı tasarımlar sunabilmektedir (González ve Abad, 2021). Bu süreç, bir objenin genel tasvirine en yakın olan form seçilerek o formun üzerinden ilerlenmektedir. Sanatçının kendi biçimini ve formunu oluşturmada birçok deneysel süreçten geçmesi ve araştırması önemlidir. Form araştırmasında daire, kare ve üçgen formun özünü anlamada ve yapıların arasındaki ilişkileri keşfetmekte kullanılabilmektedir. Karakteristik yapıları bakımından üçgen birbirleri ile kesişen diyagonal doğrulardan oluşan hareketlere, kare formu yatay ve dikeylerden, daire ise devamlı hareketlilik hissi oluşturan dönen bir yapıya sahiptir (Savaş, 1978, s. 57). Bulat temel formlara şu şekilde değinmiştir;

“Bir düzlemde, dikey ve yatay düzende yerleştirilmiş kare; dengeli statik bir görünüm verirken, eğer konulduğu yüzeyin kenarlarına göre bir tarafa eğilirse, daha önceki statikliğini yitirip hareketli bir özelliğe sahip olacaktır. Kareye, durgun ve statik yapısını veren dikey ve yatay çizgiler eğrilerek, üçgende görülen, hareketlilik özelliğine benzer bir özelliğe sahip olacaktır. Üçgen; açılarının değişebilirliği ölçüsünde, değişik hareket ve yön gösterici özelliğe sahiptir ve tabanı üzerine yatay olarak yerleştirilmiş ikizkenar veya eşkenar üçgen, sabitlik ve devamlılık etkisi verir. Üçgen yüzey, üzerindeki her durumunda aynı hareket ve yön gösterme gücünü gösterir. Daire ise; dönen ve devamlı hareketlilik özelliği gösteren bir forma sahiptir (Bulat, 2010, s.74)”.

Bulat’ın formlara olan bu yaklaşımı, konumlarının bulunduğu alan içerisinde farklı algılanış biçimlerinin oluşturabildiğine değinmiştir. Daire, her yönü ile aynı yaklaşımı sergilerken, kare ve üçgen formları, köşelere sahip olmaları nedeniyle yüzeyde farklı kullanım biçimleri sunabilmektedir. Üçgenin tabanları üzerinde durduğunda sabit, tersi durumunda ise yön ve bir amaç iletmek için kullanıldığı görülmektedir. Karenin dik açıları farklı bir yaklaşım

sergileyerek tanıdık, güvenilir ve dürüstlüğü ima etmektedir. Dairenin ise bir başlangıcı ve sonun olmadığını, ebedi bir bütünlüğü temsil ederken tamamlanmışlık ve bütünlük hislerini ortaya çıkardığı söylenebilmektedir (Bradley, 2010). Bu bağlamda, formların görsel algı ve anlam yapısındaki etkileri, sanat ve animasyon alanındaki tasarım sürecinde, formların bilinçli bir yaklaşım ile belirlenerek ilerlenmesi gerektiğinin önemli olduğunu göstermektedir.

2. Animasyon Nedir

“Latince “*Animatio*”, “*hayat*” anlamında olan ve İngilizce kökenden gelen “*animation*” ya da “*animated film*” Türkçe ’ye doğrudan “*animasyon*” olarak çevrilmiş olsa da zaman içinde farklı isimler türetilmiştir (Kaba, 2020)”. Bir senaryo üzerinden yola çıkılarak çoklu görüntünün ard arda gösterilmesine animasyon denmektedir. 19. yy’da fotoğraf ve sinemanın gelişimiyle birlikte animasyon dünyasının gelişimi sağlanmıştır. (Bebka, 2017) Animasyon tarihinin önemli isimlerinden William Norman McLaren, animasyonun oluşturan şeyin hareketin temeli çizimlerin olmadığını, çizilenlerin hareket olduğunu betimlemiştir (Aydın, 1989, s. 28). Bununla birlikte, Mc Laren “Kareler arasında görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır” cümlesiyle animasyonu tanımlamıştır (Şenler, tarihsiz).

2.1. Animasyon ve Form İlişkisi

Animasyon, mekânların ve karakterlerin tasarlanarak bir hikâyeye etrafında canlandırılması ile meydana gelmektedir. Bu süreçte animasyon tasarım olarak birçok öğeyi ve ilkeyi yapısında bulundurmaktadır. Faruk Atalayer; “Renk, doku, ton, biçim, ölçü, aralık, doğanın nesnel yapısında var olan öğelerdir. Anlam, içerik, kapsam, işlev ve psikolojik olarak doğa dilinin, plastik yaşama yansımalarıdır. Yine zıtlık, uygunluk, ritim, denge, vurgu ilkeleri; doğanın yapılanış ve biçimleniş ilkeleridir.” cümlesi ile bu konuya değinmiştir (Atalayer, 2004 s. 32). Tasarımdaki bu değerler, animasyon sürecinin oluşması öncesinde önemli birer zemin oluşturmaktadır. Animasyonda kullanılacak teknik ne olursa olsun ilk önce tüm öğelerin tasarlanarak çizime dökülmesi gerekmektedir. Burada oluşturulacak olan konsept, hikâyenin görselleştirilmesini sağlamaktadır. Animasyon türü ister 2 boyutlu ister 3 boyutlu olsun ya da animasyonun diğer türlerinden olması fark etmeksizin yer alacak öğelerin; karakter, mekân, obje vb. tüm unsurların tasarlanması gerekmektedir. Tasarımlar yapılırken hikâyenin bütününe uygun, oluşturulan dünyayı yansıtan, tutarlı ve özgün bir dile sahip olmalıdır (Abalı, Cigal ve Erdoğan, 2012).

Animasyonun başlangıcında yapılan bu tasarım süreci, kullanılan tasarım elementleri ile daha etkili bir anlatım aracına dönüşebilmektedir. Burada kullanılan tasarım öğeleri, görsel bütünlük içinde birleştiğinde anlamlı bir yapı sunmaktadır. Kompozisyondaki dağınıklığı ve parçalanmışlığı kırarak anlamlı bir bütün meydana getirir. Aynı ortak yapıya, temel forma, dokuya, renge ve duyguya sahip öğeler tasarımda bütünlük oluşturmaktadır (Şen, 2018, s. 778).

Animasyon ve form ilişkisi estetik bir atmosfer yaratmak için karakterlerin, mekânların ve nesnelerin oluşturulmasında kullanılabilirken aynı zamanda formları hareketlendirerek canlı bir ortamda sunmaktadır. Form, animasyondaki hikâyenin ilerleyişine de hizmet ederken karakterlerin duygusal durumlarını anlatı içine yansıtmada etkili bir yol olabilmektedir. Örneğin hikâyenin ilerleyişinde gergin ve tehlikenin olacağı bir sahnede sivri hatlardan oluşan üçgen formlar tercih edilirken, daire formların olduğu sahnede ise sakin, huzurlu bir atmosfer etkisi verilebilmektedir. Formların bu yapısı izleyiciye derin bir duygu durumu ve görsel deneyimler ile etkileyici bir imaj sunarken karakterlerin ifadesine ve hikâyenin zenginleşmesine de olanak sağlayabilmektedir.

2.1.1. Animasyonda Formların Kullanımı

Animasyonda formların kullanımı, iki farklı şekilde formlar üzerinden ele alınabilmektedir. İlk olarak animasyonda hareket üzerinde formların ele alınmasıdır. Animasyonun 12 prensibinden bazıları (esneme ve büzülme, hızlanma ve yavaşlama, dairesel hareket, abartı, cazibe, gibi) geometrik formların kullanımı ile daha estetik veya daha kuvvetli hareket algıları oluşturabilmektedir. Tezin incelemesi bakımından hareket üzerinden formun kullanımı yerine tasarım öğelerinin üzerinden kullanımına değinilmektedir. Bu açıdan ikinci olarak form, kullanılan görsel öğelerin tasarım boyutunda etkilediği durumlardır. Bu kısımda animasyonda ele alınan hikâyenin tasarım öğelerinin yapısında kullanılabilir. Animasyonda yer alan karakter ve mekân tasarımlarını şekillendirmede formlar kullanılarak tasarıma ait mesajları daha belirgin bir yapıda vermeye olanak sağlayabilmektedir. Formlar, animasyonda karakterlerin, yüz detaylarını, vücut dilini ve genel görünümünün etkisini artırmaktadır. Doğru yerde kullanılan form, izleyiciye karakterin duygusal durumunu ve kişiliğine ait mesajları okumasına olanak sağlamaktadır (Çoşkun, 2022, s. 13).

2.1.2. Temel Formların Karakter Üzerindeki Etkisi

Karakterler hikâye üzerinde başka karakterler ile iletişim kuran ve rollerini oynayan önemli unsurlardır. Karakterlerin başarılı olması izleyicinin aklına kazınmasını (bu ister bir kahraman olsun isterse bir kötü adam olsun) sağlamaktadır. Karakter tasarımcıları genellikle bir karakterin fiziksel ve kişilik özelliklerini yansıtacak şekilde tasarlamaya çalışmaktadırlar. Sanatçı bu süreçte, genel psikoloji, form ve renk gibi çeşitli alanlardan faydalananarak ilgi çekici karakterler oluşturabilmektedir (Hamzah, 2023, s. 22).

Animasyonda kullanılan karakterin tasarım süreci, birçok evreden geçerek gerçekleştirilmektedir. Hikâyedeki rolü, süreç içerisinde ilerleyeceği yollar, alacağı kararlar ve kişiliği üzerinde düşünülerek karakter oluşturulmaktadır. Karakter tasarlanırken, bir imgenin her şeyi ifade etmesi sınırlı kalabilmesinden dolayı, sadece önemli olan detayları aktarmak etkili olabilmektedir. Bu yönü ile tasarım tüm hikâyeyi tek başına anlatmazken, karaktere ait önemli detayları ilk bakışta hedef kitleye ulaştırabilmelidir (Süalp, 2019, s. 57). Bu yüzden tasarlanan karakterin, sade ve net çizgilerle formları kullanarak oluşturulması önemlidir. Karakter tasarlanırken geometrik formların kullanımı ve bilinçaltında hissettirdiği çağrışımlarla tasarlanan karakter, birtakım düşünceler ve duygular açığa çıkarmaktadır (Özden ve Ülgen, 2015, s. 27).

Hikâyenin görselleştirmesinde kullanılan formlar farklı yapılarda olabilmektedir. Kullanılan temel formlar; daire, üçgen, kare gibi şekillerdir. Bryan Tillman “*Creative Character Design*” kitabında formlara şu şekilde değinmiştir;

“Genel olarak bir kareye baktığımızda bazı terimlerin akla gelmesi gerekir; İstikrar, Güven, Dürüstlük, Emir, Uygunluk, Güvenlik, Eşitlik ve Erillik bunlar insanların kare formunu gördüğünde düşündükleri en yaygın şeylerdir. Üçgen genel anlamda şunları ifade eder; Aksiyon, Saldırganlık, Enerji, Sinsilik, Anlaşmazlık, Gerilim. İnsan yüzlerinde üçgen formları mevcuttur. Daire ise, şu şekilde görülebileceği söylenebilir; Tamamlanmışlık, Zarafet, Oyun bazlık, Rahatlatıcı, Birlik, Koruma, Çocuksuluk (Tillman, 2012, s. 68-72)”.

Tillman, kullanılan formların karakter oluştururken önemli olduğuna çünkü tasarlanan karakterin kişiliğine ait olmayan duyguların uyandırmaması gerektiğine değinmiştir.

2.1.2.1. Daire Formu

Karakter tasarımı daire formunun önemli bir yere sahip olduğu söylenebilir. Karakterin proporsiyonlarını ve oran-orantısını belirlerken irili ufaklı daireler bütüne ulaşmakta yardımcı rol oynamaktadır. Daire formunun kullanımı aynı zamanda duygusal olarak birçok aktarımda da bulunmaktadır. Bunlardan en önemlisi sevimlilik ve şirinlik gibi duygulardır. Bebeklerin yüz yapılarına bakıldığında etkisi net bir şekilde görülebilmektedir. Bebeklerin yüz detayları, dairesel formlardan oluştuğundan insan zihninde pozitif bir algı oluşturabilmektedir. Büyük gözler, küçük çene ve burun kullanımında dairesel formlara sıkça yer verilmesi, olumlu bir yönde etki bırakmaktadır. Bu şekilde kullanılan dairesel form; şirinlik, dürüstlük masumiyet gibi duyguları uyandırmaktadır (Lorenz, 1950, s. 478). Kare ve üçgen forma oranla dairenin daha doğal olması bebekler gibi yuvarlak biçimli olan nesnelerle ilişkilendirilmesi açısından en yüksek değere sahiptir (Wang, 2018, s. 15). Dairesel formların oluşturduğu hisler nedeniyle sıklık ile iyi karakterlerin tasarımlarında kullanıldığı gözlemlenmektedir.



Görsel 2.1. *Patron Bebek* filminden "Tim" karakteri.



Görsel 2.2. *Patron Bebek* filminden *Patron Bebek* karakteri.

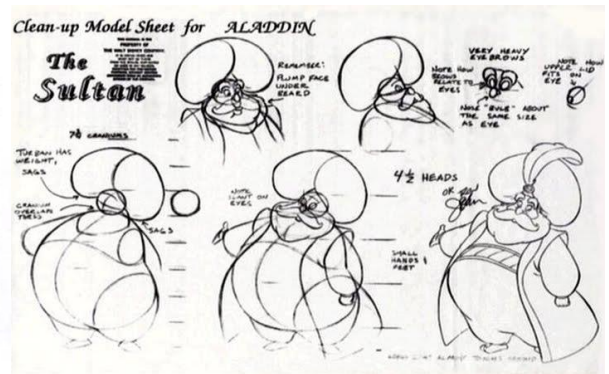
Animasyon filmlerde bebek karakterlerin yapısında dairesel formlara rastlamak çok olağandır. İzleyici kitlesi olarak çocuklara hedef alan çoğu animasyon filmlerde bebek karakterlerine yer verilmektedir. Buna örnek olarak 2017 yılında "*Patron Bebek (The Boss Baby)*" animasyon filmi; 7 yaşındaki "Tim" adındaki yaratıcı bir çocuğun ailesi ile eğlenceli zamanları ele alırken erkek kardeşi olan "*Patron Bebek*" karakterinin aileye katılmasından sonraki süreçte değiniyor. Tim ebeveynlerinin ona olan ilgisinin artık kendinde olmamasına

üzülür ve Patron Bebek'in gerçekte nasıl birisi olduğunu ailesine göstermeye çalışır. İkisinin girdiği mücadele ve maceralarla onların zaman içinde birbirlerine olan nefretin azalarak dostluğa döndüğünü göstermektedir. Film yapısı bakımından birçok bebek ve çocuk karakterini bünyesinde bulundurmaktadır. Bebek karakterlerin şirinlik algısının ön planda olduğu ve bunu kocaman daire formundaki gözler ile artırıldığı görülmektedir (Bkz. Görsel 2.2). Bu noktada Goldberg, çoğu geleneksel çizgi film karakteri tasarımının genellikle daireler ve armut şekilleri üzerine kurulu olduğuna, çünkü bu şekillerin döndürülmesinin daha kolay ve animasyonunun daha akıcı yapısına değinmiştir. Sevimli, karakterlerin genellikle vücutlarının geri kalanına kıyasla daha büyük kafaları olduğunu ifade etmiştir (Goldberg, 2008, s. 42).

Disney'in 1992 yılında Binbir Gece Masallarından Alaaddin'in sihirli lambasından esinlenen, "Alaaddin" animasyon filminde, karakterlerde kullanılan form yapısı dikkat çekmektedir. Film, Akrahah krallığında yoksul bir genç olan Alaaddin'in maceralarını konu almaktadır. Alaaddin, sihirli bir lambayı bulduktan sonra, lambanın içindeki cinin kendine sunduğu üç dilek hakkını, eski hayatını geride bırakıp, hayalini kurduğu zengin ve saray yaşamına ulaşmak ister. Bu amaçla, cinden prens olmayı diler ve böylece Prenses Yasemin'in kalbini kazanarak Akrahah Sultanı'nı etkilemeyi hedefler. Ama Sultanın veziri Cafer, sihirli lambayı ele geçirerek tüm güce ve krallığa sahip olmak ister. Alaaddin ise Cafer'in tüm planlarını anlar ve onun gerçek yüzünü ortaya çıkarmaya çalışır.



Görsel 2.3. Alaaddin filmindeki karakter formları.



Görsel 2.4. Sultan karakterinin form kullanımı.

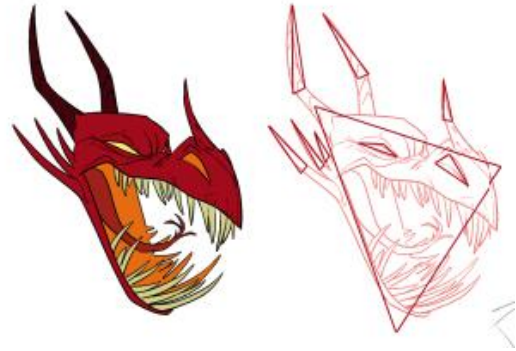
Filmindeki tasarım sürecinde, karakterlerin formlar üzerinden araştırılarak ilerlenmesi iyi birer örnek olarak gösterilebilmektedir. Karakter taslaklarının temelinden nasıl ilerlediklerini, her karakterin kendilerine ait formlardan oluştuğunu ve bu formların filmde

karakterlere hem yapısal hem de karakteristik olarak derinlik katığı görülmektedir (Bkz. Görsel 2.3). Bu yönü ile San, karakterlerin duygusal ve psikolojik yanlarının biçime aktarıldığını ve kullanılan köşeli veya yuvarlak formlar ile iyi ya da kötü karakter algısını güçlendirdiğine değinmiştir (San, 2021, s. 206). Kadın karakterlerde kullanılan daire formları çekiciliği, güzelliği ve cazibeyi artırmaktadır. Bu yaklaşım, Prenses Yasemin karakterinde, alımlı güzelliğini korumak için kullanılan kalın ve ince “S” şeklindeki kıvrımlar aracılığıyla, keşfetmeyi arzulayan cesur ve genç bir kadın olarak gösterilmesini sağlamaktadır (Fanning, 2016, s. 86). Erkek karakterlerde daire formu ise nazik, yumuşak ve mutlu gibi hisler uyandırırken tombul bir görünüm sağlamak için kullanılabilir (Bishop, 2019, s. 3). Sultan karakterinin tasarım sürecinde kullanılan daire formu, vücudu dahil olmak üzere uzuvlarında irili ufaklı daire yapısıyla karakter ile bütünleşmektedir (Bkz. Görsel 2.4). Film boyunca karakterde kullanılan daire formları, Sultan’ın mutlu yapısını kuvvetlendirdiği görülmektedir. Bunun yanında karaktere ait aksesuarlarda da dairesel formlara dikkat edilerek, filmdeki form bütünlüğü korunmaktadır. Karakterlerin daire formları üzerinden oluşturulması düzen, güven ve koruma duygularının ön plana çıkararak, formların psikolojik yapısını göstermektedir (Özden ve Ülgen, 2015 s. 27).

2.1.2.2. Üçgen Formu



Görsel 2.5. Üçgen formların karakter tasarımında kullanımı.



Görsel 2.6. Formun yüz yapısında kullanımı.

Daire formunun pürüzsüz yapısının aksine üçgen daha sivri hatlardan oluşmaktadır. Üçgen ne eril ne de dişil yapıdadır. Üçgen formunda aç ne kadar keskin olursa, etki o kadar büyük olmaktadır. Kötü karakter tasarımlarında sıklıkla yer verilen üçgen formu, genellikle sert açılar ile kullanılmaktadır. Açılar, karakterin erkeksi, kadınsı veya kahraman özelliklerinin

dışında bir his vermektedir. Kare ve daire formlarının aksine üçgen formu, bir karakterin ciddi, dengesiz ve tehlikeli yapısını güçlendiren bir formdur (Bishop, 2019, s. 5).

Kötü karakter yapısında kullanılan üçgen formları, tehlikeyi vurgulayan kısımlarda daha belirgin bir şekilde yer almaktadır. Üçgen formundaki sivriliğin arttığında, karakter yapısındaki etkisinin de arttığı görülmektedir (Bkz. Görsel 2.5-2.6). Tasarımda haince gülünen bir durumda ağızda ortaya çıkan dişlerin sivri formları hem tehlikeyi hem de korku duygusunu artırmaktadır. Bu sivri üçgen formları karakterin en ufak detayından (diş, göz, burun, vb.) genel yapısına ilişkilendirilerek kullanılabilir.



Görsel 2.7. *Alaaddin* filmindeki Cafer karakteri.



Görsel 2.8. *Cafer'in Dönüşü* filmindeki Cafer karakteri.

“Alaaddin” filminde Cafer karakteri bir maske arkasında güç arzusunu saklarken Sultan’ın en güvendiği danışmanı ve sadrazamı olarak tasvir edilmektedir. Devam filmi olan 1994 yılında yapılan “Cafer’in Dönüşü” filminde de bulunan bu karakterin, gücü elde etmeye çalışan kötü bir karakter tarafı vurgulanarak, sivri formların dahada kuvvetlendiği görülmektedir. Tasarım açısından ele alındığında, Jim Fanning, Disney Kitabı’nda Cafer karakterine şu şekilde değinmiştir;

“Çıkık, keskin omuzlar Cafer’e zarafet verirken, tehlikeli doğasına dair bir ipucu sunuyor. Kobra şeklinde elinde tuttuğu asa Cafer’in güçlü ama zehirli kişiliğini temsil ediyor. Aynı zamanda kullanılan koyu kırmızılar ve siyahlar kötü güçleri temsil etmekte kullanılmış. Aşırı büyük kavuğu egosunu gösteriyor. Alaaddin’deki karakter biçimleri indirgenmiş ve basitleştirilmiştir; Cafer’in vücut şekli özünde trapezoid bir alt gövdenin üstüne konmuş ters bir üçgendir (Fanning, 2016, s. 84)”.

Cafer karakterinde kullanılan üçgen formu kişiliğindeki; çatışma, sinsilik ve gerilim duygularını öne çıkararak kötü karakter vurgusunu kuvvetlendirmektedir (Özden ve Ülgen, 2015, s. 27). Cafer'in mimikleri ve yüz ifadeleri oldukça keskin ve sivri hatlara sahip olması tehlikeli yapısını güçlendirmektedir. Burada oluşan duygu aktarımı, filmdeki iyi ve kötü karakter tasarımlarında biçimsel olarak farklılıklar gösterirken, bir bütünlük de sağlamalıdır. Kötü karakterlerde kullanılan üçgen formunun yanı sıra, kötü karakter algısını bozmadan dairenin oval yapısına da yer verilerek, karakterler arasındaki bütünlük oluşturulmaktadır (San, 2021, s. 207). Cafer karakterinin sivri formlarının yanında, aksesuarlarında ve kıyafetinin kollarındaki kısımlarının dairesel yapısı, bu yaklaşımı yansıtmaktadır. Form bütünlüğünü bozmadan üçgen formlarının kullanımına, 2001 yılında yapılan “*Sevimli Canavarlar (Monster Inc.)*” animasyon filmi de örnek olarak gösterilebilmektedir.



Görsel 2.9. *Sevimli Canavarlar (Monster Inc.)* Michael "Mike" Wazowski.

Görsel 2.10. *Sevimli Canavarlar (Monster Inc.)*, James P. "Sulley" Sullivan.

“*Sevimli Canavarlar*” animasyon filminde “*Sulley*” ve “*Mike*” adında iki canavarın, çocukları korkutarak oluşan enerjiyi toplayan bir fabrikada çalıştıklarını konu almaktadır. Çocukların zehirli ve temas halinde öldürücü olduklarına inanılan bu fabrikada, korkutmak çok önemlidir. Bu yüzden ne kadar ürkütücü ve korkutucu olursan o kadar popüler olduğun bir sistemdir. Ancak fabrikaya bir yanlışlık sonucu “*Boo*” adında küçük bir kızın girmesi ile durumlar değişmektedir. Filmde, Mike yuvarlak bir forma, oldukça küçük iki boynuza ve tek büyük bir göze sahip olan yeşil bir canavardır. Diğer canavarlara bakıldığında Mike oldukça sevimli ve dost canlısıdır ama bulunduğu yerde korkutucu olmak önemlidir. Mike, film boyunca kendisinin küçük ve korkutucu olmamasından, Sulley’nin ise hiçbir çaba göstermeden

korkutucu olmasından şikayetçidir. Mike karakterinin tasarımına bakıldığında, daire formu temelinde oluşturulması onun canavar özelliklerinden ayrıştığını göstermektedir. Sulley ise uzun sivri dişlere ve tırnaklara, boynuzlara ve kısa olan bir kuyruğa sahip, mor puantiyeli yeşil-mavi tüylü bir canavardır. İlk bakıldığında ön plana çıkmayan bu sivri uzuvları filmde canavar algısını kuvvetlendirmek için kullanıldığı görünmektedir. İri ve büyük olması Mike'ın aksine çaba harcamadan korkutucu olmasını sağladığından onu popüler yapmaktadır. Filmin ilerleyen kısmında Boo ile tanışması insanlar hakkında düşünülenlerin yanlış olduğunu göstermektedir. Sulley'in kare yapısı ağır bir görünüm katarken Boo'yu koruması ve ona değer vermesi onu baba rolüne sokmaktadır. Sevimli Canavarlar filminde ve diğer birçok Pixar'ın ödül alan filmlerinde; “Yukarı Bak (Up, 2009)”, “Ters Yüz (Inside Out, 2015)” ve “Soul (2020)” yer alan yönetmen Pete Docter film ve Sulley karakteri ile ilgili şunlara değinmiştir;

“Hikâyenin ilk versiyonu filmin ana insan karakteri Boo, otuzlu yaşlarında çocukluk korkularına değinirken sonrasında bunun değışerek daha çok çocuklar ile canavarlar arasındaki ilişkiye odaklandı. Bu noktada Sullivan bilinen adı ile (Sulley) karakteri hem çekici hem de çocukları korkutan bir karakter olması gerektiğini dolayısıyla bu onu kötü bir karakter yaptığına değinmektedir. Karakter tasarım ekibine liderlik yapan Rick Nierva, “Büyük, Kaba, Lider Korkutucu” olarak betimlenen Sulley karakteri için yüzlerce eskiz yaptı. Ortaya çıkan farklı stiller üzerinden bazıları Tim Burton’ın tarzına benziyordu. Başarılı olan Pixar tarzını koruyarak ilerlenmesi gerektiği düşünüldü (Bannister, 2013)”.



Görsel 2.11. Rick Nierva'nın “Sulley” karakter tasarımları.



Görsel 2.12. Nicolas Marlet'in Tim Burten tarzına benzer “Sulley” karakter tasarımları.

Yapılan karakter tasarımlarında formun etkili kullanımları sivri hatların üçgenler ile dişlerde, pençelerde ve boynuzlarda korkutuculuğu güçlendirmek için yer verildiği görülmektedir. Diğer bir bakışla güçlü ve yapılı olmasını karakter anatomi denemelerinden anlaşılmaktadır. Kullanılan köşeli ve kare formlar yapıyı güçlendiren bir algı sağlamaktadır (Süalp, 2019, s. 60).

2.1.2.3. Kare Formu

Kare formu, fiziksel varlığı ön plana çıkarmaktadır. Kararlılık, güvenilirlik, disiplin ve güç formun yansıttığı ana duygulardır. İri yarı, kuvvetli karakter yapılarında sıklık ile kullanılmaktadır. Bu nedenle kare, temel formlar arasında daha eril olanıdır. Ayrıca, sıkıcılık, hareketsizlik ve saf gibi duyguları da temsil eder (Bishop, 2019, s. 4).



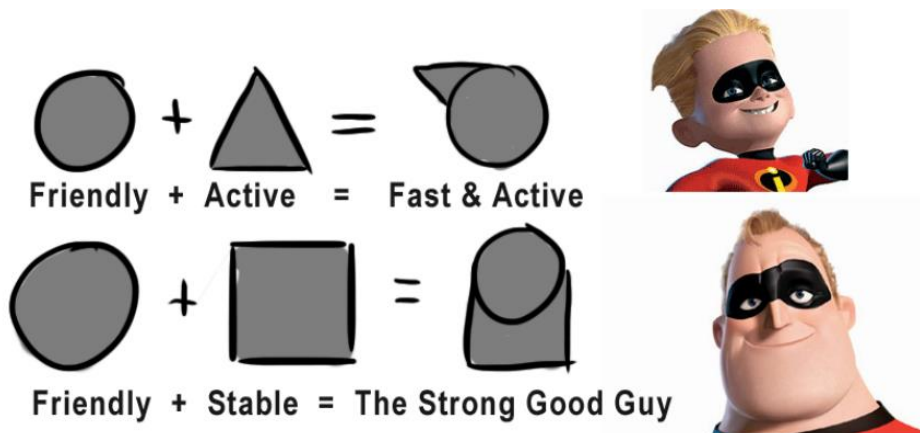
Görsel 2.13. *Oyunbozan Ralph (Wreck-It Ralph) Ralph karakteri.*

Kare formuna birçok animasyon filminden örnekler vermek mümkündür. Walt Disney Stüdyosu'nun 2012 yılında "*Oyunbozan Ralph (Wreck-It Ralph)*" filmindeki "*Ralph*" karakteri yapısı bakımından kare formuna örnek verilebilmektedir. Film, bina yıkma üzerine kurulu bir atari oyunu olan, kötü adam ve iyi adam çelişkisine değinmektedir. Ralph hem yalnız kalmaktan hem de kendi oyunun kötü karakteri olmaktan sıkılan, tüm övgüyü iyi karakterlerin toplamasına karşı olan bir tutumda görülmektedir. Bir madalya kazanarak iyi olduğunu ispatlamaya çalışırken yolu farklı bir oyundaki kız çocuğu olan "*Vanelllope*" ile kesişiyor. Hikâye daha sonra

bu ikilinin birbirlerine olan dostlukları ve girdikleri maceralar üzerine ilerlemektedir. Ralph, karakter yapısı bakımından iri bir vücut tasarımına sahiptir. Bu tasarım, filmdeki diğer karakterlerle kıyaslandığında oldukça büyük olmasıyla güçlendirilmektedir. Karakterin oyundaki bina yıkma rolü bakımıyla Ralph büyük ellere sahiptir. Bu büyük vücut yapısı, Ralph'ı oldukça güçlü ve kuvvetli göstermektedir. Karakterde kullanılan kare formu sağlam duruşunu kuvvetlendirmiştir. Kare formu güç ve istikrara odaklanırken aynı zamanda bir karakterin güvenilirliğine ve doğası gereği ağır yapısını da yansıtmaktadır (Bancroft, 2006). Film boyunca, Ralph karakterinin arkadaşları ile olan güven duygusuna odaklanılmaktadır. Ralph, diğer karakterler tarafından, kaba ve sıkıcı görünürken, etrafındaki her yere zarar vermesi, onu daha da yalnızlaştırmaktadır. Ralph'ın iyi bir karakter olma çabasındaki sürecinde, arkadaş canlısı ve koruyucu yapısı, filmin ilerleyen sahnelerinde ortaya çıkmaktadır. Filmin Sanat Yönetmeni Mike Gabriel, Ralph karakteri için şunlara değinmiştir; “O, iri, kare ve ağır bir görünüme sahip, saf ve masum. Korunaklı bir yaşamı var. Çabuk geçen bir öfkeye ve iyi bir kalbe sahip. Sadece birinin ondaki bu özellikleri fark ettiğini hissetmek istiyor (Malone ve Lee, 2012, s. 22)”.

2.1.2.4. Formların Bir Arada Kullanımı

Tasarımda kullanılan temel formlardaki şekillerin, karakterdeki şaşırma, korku ve heyecan gibi belirli duyguları güçlendirdiği görülmektedir. Burada ele alınan formlar, tasarıma yansıtıldığında, tek bir formun etkisinin dışına çıkarak karakterin kazandırdığı anlamı arttırabilmektedir. Daire formu, temel şekiller arasında en popüler olanı ve aynı zamanda pürüzsüz yapısından dolayı en dost canlısı olanıdır (Bancroft, 2006, s. 29).



Görsel 2.14. *İnanılmaz Aile (The Incredibles)* filminde karakterlerde kullanılan şekiller.

Üçgen ve karenin daireyle ortak kullanımları, karaktere daha güçlü profiller oluşturulabilmektedir. Atık, saldırgan, enerjik, tehlikeli vb. gibi daha eylem odaklı olan üçgen formun daire ile kullanılması ile tehlikeli bir kötü adam rolünden, daha enerji dolu iyi bir karakter yapısına bürünebilmektedir. Fredriksson, dairenin; masumiyeti, enerjisi ve mutluluğu gibi pozitif duyguları yansıtırken, karede ise; dengeyi, istikrarı, olgunluğu ve güçlü duruş gibi güvenilir duyguları temsil ettiğine değinmiştir (Fredriksson, 2017, s.15). Bu iki formun genel şekil dili, iyi bir karakterin güçlü duruşunu ve içindeki dost canlısı olan tarafını da pekiştirmek için sıklık ile bir arada kullanılabilmektedir. Animasyonda karakterin bu güçlü yapısı, duygusal yönüne bağlı olarak sahnedeki karakterin formunun da belirleyicisi olabilmektedir.

Walt Disney tarafından 2004 tarihinde yapılan “*İnanılmaz Aile*” (The Incredibles) komedi, aksiyon ve süper kahraman animasyon filmi, kullanılan karakterlerdeki form çeşitliği ile bu duruma örnek gösterilebilmektedir. Film bir ailenin süper güçlerini gizlemek zorunda kalmasını ve diğer insanlar gibi yaşamaya çalışması üzerinden ilerlemektedir. Eskiden popüler bir süper kahraman olan Bob Parr, “*Bay İnanılmaz*” olarak da bilinmektedir. Bir kurtarmada olayların iyi gitmemesinin sonucunda devlet süper kahramanlar kurumunu kapatır. Bu olaydan sonra artık süper kahramanlık yapamayan Bob, Helen Parr “*Lastik Kız*” adıyla da tanınan kahraman ile evlenir. Birlikte kurdukları ailede çocukları ile sivil hayata karışıp sessiz sakin bir yerde yaşarlar. Bob yıllar sonra bu hayattan sıkılır ve eski kahraman olduğu günlere geri dönmek için gizlice bir göreve katılır. Girdiği bu görevde, kendisini ve ailesini tehlikeye atmış olur ancak ailesi Bob’a destek vererek birlikte düşmanı yenmeye çalışırlar.



Görsel 2.15. *İnanılmaz Aile* (The Incredibles) filminde Bob ilk hali.



Görsel 2.16. *İnanılmaz Aile* (The Incredibles) filminde Bob'un çalışma hayatındaki hali.

Tasarım açısından incelendiğinde filmdeki baba karakteri olan Bob, evlenmeden önceki yapısının fit ve ters bir üçgen formunda olduğu görülmektedir (Bkz. Görsel 2.15). Şimdiki haline oranla daha atik ve enerjik yapısı Bob'un önceki hayatını özlemesinin sebeplerinden biri olarak görülmektedir. Filmde zaman içerisinde değişerek kare formuna bürünmesi, onu daha oturaklı ve sağlam bir baba rolüne dönüştürmüştür. Ailesine olan düşkünlüğü ve sevgisini yuvarlak formlar güçlendirirken, karenin katmış olduğu ağır duruş, ailesine olan sorumluluklarını simgelemektedir. "Karakterin belindeki yağ simidine rağmen güçlü ve kendine güveni yerinde bir erkek imajı yaratmasına hizmet etmektedir (Özden ve Ülgen, 2015, s. 35-36)".

Ailenin oğlu olan Dash, güçlerini saklamak zorunda kalmasından huysuzlanan ve kullanmayacağı güçlere neden sahip olduğunu sorgulayan 10 yaşlarında bir çocuk olarak görünmektedir. Hızlı hareket etme gücüne sahip, içine sığmayan enerjisi ve heyecanı ile güçlerini kontrol altında tutmakta zorlanmaktadır. Karakter yapısında kullanılan daire formları, onu sevimli ve şirin bir çocuk olarak tasvirlerken, saçlarının bütününde geriye doğru kullanılan üçgen formu dikkat çekmektedir. Bu yapısı, durduğu yerde bile hareket halindeymiş gibi enerjisini ve hızını vurgulamaktadır. Aynı zamanda ailesine olan inatçı yaklaşımı ve ergen tavırlarını da güçlendirmektedir.

Form kullanımı, yapılan karakterin temel niteliklerini ortaya çıkarmak ve vurgulayabilmek için önemli görsel öğeler sunabilmektedir. Bir animasyon filmde karaktere uzun süre boyunca maruz kalan izleyicide etkiler bırakabilmektedir. İyi bir karakter ile kötü bir karakterde algı, tasarımların ayrışması ile farkın belirleyici bir noktaya ulaşmasını sağlayabilmektedir. Filmin genel estetiği çocuklara yönelik bir düzey üzerine belirlendiğinde daha güvenli ve uygun hissettiren dairesel formların dili kullanılmalıdır. Yetişkin bir kullanıcıya hitap eden kısımda fizikselliğin, saldırganlığın ve tehlikenin yükselmesinden dolayı daha keskin kare ve üçgen formlar tercih edilebilmektedir. Burada oluşturulan kullanıcı profili, tasarımlarda form yapısının nasıl çalışacağı konusunda belirleyici bir unsur oluşturabilmektedir. Birden fazla karakter yapısını bünyesinde bulunduran bir projelerde, karakterlerin birbirleri arasında bütünlük sağlaması gerekmektedir. Bu bütünlük, karakterlerin aynı dünya içerisine ait olduklarını izleyiciye yansıtmaktadır. Randy Bishop, karakterlerin birbirleri ile olan ilişkisini ses üzerinden şu şekilde örneklemiştir;

“Dünyanın herhangi bir bölgesini ziyaret ederken, aynı dili konuşsalar bile, insanların diğer bölgelerde konuştuğu aksanlardan farklı olarak konuştuğu baskın bir aksan vardır. Hala konuşmada her türlü varyasyonu görüyoruz- yaşlı sesler, genç sesler, yüksek sesler, alçak sesler vb. Ancak her ses, hepsini birleştiren ve nereden geldiklerini netleştiren aksanla renklendirilir. Birisi yerel olmayan bir aksanla konuştuğunda, dikkatleri o kişiye çeker. Benzer şekilde, bir dizilişteki herhangi bir karakterin genel şekil dili diğerleriyle tutarlı değilse, yersiz görünecektir (Bishop, 2019, s. 8)”.

Karakter tasarımı, formun ayrışmasına yardımcı olan silüetin yaklaşımı da önemlidir. Silüet, sade, düz, tek ton ve bir derinliğe sahip olmayan gölge niteliği taşısa da karaktere dair birçok ipucunu bünyesinde barındırabilmektedir.



Görsel 2.17. *İnanılmaz Aile (The Incredibles) film karakterlerinde silüet kullanımı.*

Tekrar İnanılmaz Aile filminden ele alacak olursak buradaki ana karakter ve kötü karakterin tasarımlarının, sol tarafında silüetleri görülmektedir (Bkz. Görsel 2.17). Burada karakterde kullanılan vücut parçalarındaki formların dış hatları seçilebilmektedir. Bu şekilde ayırt edici bir yaklaşım animasyon filmi içerisinde karakterlerin algısını da kuvvetlendiren diğer bir unsur olabilmektedir (Özden ve Ülgen, 2015, s. 28).

2.1.3. Temel Formların Mekân Üzerindeki Etkisi

Animasyon hareketli nesnelerin, karakterlerin kullanılmasıyla gerçekleştirilirken, mekân zaman zaman bu duruma destekçi bir yaklaşım sergilemektedir. Hikâyenin kullanımına bağlı olarak bazı durumlarda başrolde de görülebilmektedir. Mekân tasarımı kullanılan her nesne bu nedenle önemli değer taşıyabilmektedir. Sahnedeki nesneler kamera kullanımında belli birer amaca hizmet etmesinden dolayı görünür kısımlara yerleştirilmektedir. Detaylar ve izleyiciye vermek istenen hissiyat nesneler ile desteklenmektedir (Ürtekin, 2018, s. 32). Form, mekânda yer verilen nesneler ile karakter tasarımı kadar etkili olabilmektedir.

Karakterdeki formların yapısı kadar net ve açıklayıcı olmasa da ortamın betimlenmesinde belirleyici şekiller üstlenebilmektedir. Tasarlanan karakterin iyi ya da kötü olduğundan, ortamın kurgusal veya gerçekçi bir stile sahip olduğuna kadar çok fazla fikir verebilmektedir (Mehtälä, 2020). Şehirde bulunan uzun kare yapılar veya ormanda daire formlarından oluşan ağaçlar ve bitkiler ya da kötü bir karakterin mağarasındaki sivri üçgen taşlar o ortam ile ilgili izleyiciye birçok bilgi vermektedir. Mekân, karakterin girdiği bir sonraki ortamda başına geleceklerin uyarısını vermektedir. Buna iyi bir örnek olarak, 1937 yılında yapılan “*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*” animasyon filmi gösterilebilmektedir.

“*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*” animasyon filminde kullanılan şato ve yedi cücelerin evi olarak iki ana kısımda gösterilmektedir. Şatonun kullanıldığı mekânlarda göğe doğru yükselen kulelerin çatılarında yer verilen formların ilk bakışta dikkat çektiği görülmektedir. Çatılarda sivri üçgen formlar ile kaburgalı kemer kısımlar kullanılmıştır (Ürtekin, 2018, s. 50-51).



Görsel 2.18. *Pamuk Prenses’in yaşadığı saray.*



Görsel 2.19. *Yedi cücelerin evi.*

Pamuk Prenses’in üvey annesi olan Kraliçe ile yaşadığı bu sarayda kullanılan formlar, sivri hatlar ve üçgen şekilleriyle tehlikeli bir ortam havası yaratmaktadır (Bkz. Görsel 2.18). Kraliçe karakterinin gücünü ve tehlikesini vurgulamak için sahne başlangıçlarında, şatonun sivri ve keskin hatlarının üzerinden kamera açıları kullanılmaktadır. Orman içindeki taş bir evde yaşayan yedi cüceler ise, büyük ağaçların önünde keskin hatlar yerine daha yuvarlak formların kullanıldığı ilk bakışta görülmektedir (Bkz. Görsel 2.19). Formların bu şekilde kullanılması şatonun aksine daha samimi, doğal ve sıcak bir ortam hissi yaratarak, iki mekân arasındaki farkı ortaya koymaktadır. Walt Disney, Kraliçe’nin kalesinde ve Yedi cücelerin kır evinde kullandığı yaklaşımı genel olarak benimsemiştir. Mekânlarda yer verilen nesnelerin, gerçek hayattan ve farklı sanatçıların illüstrasyon yaklaşımlarından örnekler alınarak, duygu durumunun daha çok artırılması istenmiştir. Disney’in bünyesine aldığı İsveç sanatçı Albert Hurter, yaptığı eskizler

ile stüdyodaki sanatçılara ilham vermiştir. Yedi Cücelerin evinin tasarım aşamasında Alman sanatçı Ludwig Richter'ın (1803-1884) Grimm masalları (1853) illüstrasyonlarından da yararlanılarak huzur verici bir çekiciliğe sahip kulübe tasarlanmıştır (Girveau, 2007, s. 226). Benzer şekilde, “*İnanılmaz Aile*” filminde de karakterlerin duygusal durumları ve iç dünyaları, mekân tasarımlarına yansıtılmıştır.



Görsel 2.20. *İnanılmaz Aile (The Incredibles)* filminde Bob'un çalıştığı ofisi (İç mekân).



Görsel 2.21. *İnanılmaz Aile (The Incredibles)* filminde Bob'un arabası ve trafik (Dış mekân).

“*İnanılmaz Aile*” filminde Bob'un ofisi, kare formunda ve küçük odalar halinde bölmelere ayrılmış, sıkışık bir yapıya sahiptir. Bob'un uzun saatler çalıştığı bu alan, süper kahraman olarak bastırıldığı güçleri gibi, kendisinin de içine zor sığıldığı kare bir alana hapsolmuştur. Bu alan, Bob'un karamsar dünyasını, bıkkınlığını ve umursamazlığını, kare formunun sert hatları ile yansıtılmaya çalışılmıştır (Ürtekin, 2018, s. 37). İç mekândaki kare formunun kullanımının basıcı havası, dış mekânda trafik ile tekrarlanmıştır. Arabaların köşeli hatları, Bob'un arabasına zor sığması ve o hayata ait olmaması da karakterin bunalımını vurgulamaktadır. Mekânda karaktere oranla küçük formlu nesnelere yer verilmesi, karakterin duygu durumunu pekiştirmektedir. Filmde, süper kahraman temasına yer verilse de mekânlar, gerçek hayattan nesneler ile süslenmiş, formların büyük ve küçük kullanım şekilleri ile abartılı durumlar oluşturularak, duygu durumu desteklenmiştir.

Disney'in 1997 yılında yaptığı “*Herkül (Hercüles)*” filmi, Yunan mitolojisi üzerinden ele alınırken mekânlardaki iyi ve kötü tasvirlerinde kullanılan formlar iyi şekilde kurgulamaktadır. Film Yunan tanrısı Zeus ve Hera'nın oğlu olan Herkül'ün bir tanrı olarak doğduktan sonra Zeus'un tahtını ele geçirmek isteyen kardeşi olan Hades'in onu kaçırarak ölümsüzlüğünü alması ile başlamaktadır. Artık yarı tanrı olan Herkül, dünyada kim olduğundan habersiz şekilde büyümektedir. Kendini keşfettiğinde Olimpos'a tekrar kabul edilmek için kendini kanıtlamak ve Hades'ten kurtularak önceki gibi tanrı olmaya çalışmasını ele almaktadır.

Filmde tanrıların yaşadığı bulutların üstündeki Olimpos, Herkül'ün yarı tanrı olduktan sonra yaşadığı yer yüzü ve Hades'in yaşadığı yer altı dünyası olarak üç ana mekân içerisinde geçmektedir. Tekin;

“Bu mitolojik hikâyeyi kurgularken yalnızca anlatılardan yola çıkmamış, aynı zamanda antikiteye dair mekânları hikâye kurgusu içerisinde harmanlayarak kullanmıştır. Hikâyede görülen mekânlar gerçekte var olan tarihi dokuların yansımalarıdır. Bundan dolayı gerçek antikitenin estetik ve güzelliği tüm ihtişamıyla filmde boy göstermiştir (Tekin, 2021, s. 112)”.



Görsel 2.22. Herkül (1997) filmi Olimpos Tanrıların yaşadığı yer.



Görsel 2.23. Herkül (1997) filmi Olimpos Hades'in yaşadığı yeraltı dünyası.

Filmde kullanılan mekânlar, karakterlerin ruh hallerini gösteren unsurlar olarak gösterilebilmektedir. İyi ve kötü karakter yapısı mekânın atmosferi ile güçlenmiş ve tezatlığı vurgulamakta etkili olmuştur. Tanrıların yaşadığı Olimpos'ta bulutlardan oluşan yapılar, gökyüzünde ihtişamı ve gücü simgeler niteliktedir. Bulutların oluşturduğu daire formları, sıcak, samimi ve neşeli bir ortam etkisini artırmaktadır (Bkz. Görsel 2.22). Formla birlikte kullanılan renk ve ışık detayları da bu algıyı güçlendiren diğer bir unsurdur. Hades'in yaşadığı yeraltı dünyasına bakıldığında bu ayırım net bir şekilde fark edilmektedir. Burada kullanılan formlara bakıldığında ise daha sert hatlar ve sivri yapılar, Hades'in yer altındaki gücünü ve tehlikesini göstermektedir (Bkz. Görsel 2.23).



Görsel 2.24. Herkül (1997) filmi Olimpos Dağı aydınlık teması, form ve renklerin kullanımı.



Görsel 2.25. Herkül (1997) filmi Olimpos Dağı karanlık teması, form ve renklerin kullanımı.

Hades, güç hırsı ve kardeşi Zeus'a olan nefreti ile tahta göz diker ve titanları kullanarak Olimpos'u ele geçirmeye çalışır. Filmde aynı iki mekân farklı zamanlarda, birinde aydınlık bir tema hakimken diğerinde ise karanlık bir atmosfer etkisinde görülmektedir. Buradaki sahnede Olimpos'un üstüne çöken karartı ve bulutların yapısına kadar değişen keskin formlar tehlikenin geldiğini hissettirmektedir (Bkz. Görsel 2.25). Renklerin arasındaki geçiş farkları, ışığın arkadan düşerek silüetleri belirginleştirmesi, daha sert ve sivri kısımları net şekilde ortaya çıkmasına katkıda bulunmaktadır.

Animasyon sinemasında, mekân ve karakter tasarımlarının örnekleri incelendiğinde, tasarımın animasyonda duygusal durumu yansıtmaya yardımcı olduğu görülmektedir. Doğada karşımıza çıkan nesnelerin, insanın bilinç altında uyandırdığı duyguların, belli formlar üzerinden ifade edilmektedir. Bu formlar, kültürlere ve bireylere göre farklılıklar gösterebilse de, hayatın birçok yerinde sembolik bir yaklaşım olarak; sanatta, mimaride, oyunlarda ve reklamlarda birer pazarlama stratejisi şeklinde temel formlar kullanılabilmektedir. Temel formlar, bir şekil dili olarak (daire, üçgen ve kare) animasyonda karakterin iyi ya da kötü olmasında veya mekânda ortamın tehlikeli ya da güvenli yapısına değer katmakta kullanılabilmektedir.

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. “UP” Animasyon Film Örneğinde Formların, Mekân ve Karakter Tasarımının, Duygusal Aktarımı Bakımından İncelenmesi



Görsel 3.1. Yukarı Bak (Up) animasyon filminin afişi.

3.1.1. Filmin Künyesi

Filmin Orijinal Adı: UP

Filmin Türkçe Versiyonu: Yukarı Bak

Tür: 3 boyutlu Animasyon, macera, aile, komedi-dram

Ülke ve Yapım Yılı: Amerika Birleşik Devletleri, 2009

Metraj: Uzun metrajlı film

Filmin Süresi: 96 dakika

Yönetmenler: Pete Docter, Bob Peterson

Senaristler: Pete Docter, Bob Peterson

Beste ve müzikler: Michael Giacchino

Yapımcı: Jonas Rivera

Sanat Yönetmenleri: Ralph Eggleston, Bryn Imagire, Don Shank,

Oyuncular: Edward Asner, Christopher Plummer, Jordan Nagai

Animatörler: Louis Clichy, Brett Coderre, Curran W. Giddens, Jason Boose

Yapım: Pixar Animation Sutudios, Walt Disney (Oktay, 2019, s. 12).

3.1.2. Filmin Özeti

Film baş karakteri olan Carl Fredricsen'nın eşi Ellie Fredricsen'ı kaybetmesi üzerine, ona verdiği sözü yerine getirmek için, Cennet Şelaleleri'ne gitme çabasını ele almaktadır. Vahşi doğa kâşifi olan Russell ile çıktıkları bu yolculukta, konuşan bir köpek olan Dug ile karşılaşır. Çocukluğunda Carl'a ilham olan, kâşif ve maceraperest Charles Muntz, dev bir kuş olan Kevin'ı aramaktadır. Muntz, Carl ve Russell'ın kuşun nerde olduklarını bildiklerini öğrenince işler kızışır.

Film, açılış sahnesinde bilimin keşfetmediği tehlikeli Güney Amerika'daki muhteşem Cennet Şelaleleri'ni ve popüler kâşif Charles Muntz'ın kayıp dünyaya yapacağı bir yıllık macerasını tanıtarak başlar. Muntz, zeplinini ve yanında bulunan sadık köpekleriyle bu tehlikeli yolculuğa çıkmaya hazırlanmaktadır. Muntz bir açıklamasında, Cennet Şelaleleri'nde bulduğu bir canavarın iskeletini sergiler, fakat bilim adamları bu bilgiyi yalanlar ve ulusal kâşifler derneği Muntz'ı dernekten atar. Muntz'da bunların üzerine Cennet Şelaleleri'ne geri dönerek canavarı tekrar yakalayacağına yemin eder ve bulmadan geri dönmeyeceğini söyler. Tüm bu sahneleri bir film karesi olarak izleyen 10 yaşındaki Carl, Muntz'a yapılan haksızlığa

tepki gösterir ve onu kendine idolleştirir. Carl elinde bir balon ile Muntz gibi bir kâşif olmanın hayalini kurarak oynarken, bir kulübeden ses duyar ve içeri girdiğinde diğer bir kâşif olmak isteyen Ellie ile tanışır. Carl, kulübede balonunu elinden kaçırdıktan sonra geri almaya çalışırken düşer ve kolunu kırar. Ellie, macera defteri ile akşam Carl'ı ziyarete gelir. Defterde Muntz resmini gösterir ve onun gibi maceracı olacağından, bir gün Cennet Şelaleleri'nde yaşayacağından bahseder. Ellie, Carl'a bir gün kendilerini oraya götürmesi için söz vermesini ister ve Carl'da bunu kabul eder.

Filmde yıllar sonra, Carl ve Ellie yan yana evlenirken tekrar görülür. Eski bir ev alırlar ve hayalini kurdukları gibi tamir ederler. Sonrasında zaman ilerlerken birlikte geçirdikleri günlerden birinde, gökyüzündeki bulutlarda bebek şekli görürler ve bebek yapmaya karar verirler. Hazırlık yaparlar ama Ellie'nin hasta olduğu ve bebeklerinin olmayacağını öğrenirler. Carl, Ellie'nin üzgün ruh halini düzeltmek ister ve hayallerini kurdukları Cennet Şelaleleri için para biriktirebileceklerini söyleyerek, Ellie'nin hayata tutunmasını sağlar. Ama kumbarada biriktirmeye başladıkları bu paraya yer yer ihtiyaçları olur ve kullanmak zorunda kalırlar. Ellie ve Carl para birikmediği için kumbarayı rafa kaldırır ve çocuklara balon satarak günlerini geçirirler. Artık yaşlanan çift evlerinde temizlik yaparken, Carl, Ellie'nin hayalini tekrar hatırlar ve onu mutlu etmek için Cennet Şelaleleri'ne gitmek üzere Venezuela'ya iki bilet alır. Ancak bileti vereceği sırada Ellie düşerek rahatsızlanır. Ellie hastanede, Carl'a macera defterini verdikten sonra ölür.



Görsel 3.2. *Yukarı Bak (Up)* Carl ve Ellie balon satarken (film karesi).

Carl, sonraki günlerde Ellie ile yaptıklarını tekrar ederek hayatına devam eder. Evinin etrafındaki tüm binalar satılmıştır. Carl ile Ellie'nin evi, o inşaatın ortasında tek başına kalmıştır. Kapı çalar ve karşısında küçük bir çocuk olan doğa kâşifi Russell vardır. Yaşlılara yardım ederek alabileceği son rozetini almak istediğini ve Carl'a nasıl yardım edebileceğini sorar. Carl gitmesini söyler ama bir türlü gitmeyen Russell'ı başından sağlamak için, bahçesinde

bir kuş (çulluk) olduğunu ve yakalarsa kendisine yardım edebileceğini söyler. Russell, bunu duyunca kuşu yakalamak için oradan ayrılır. Ellie'den hatıra kalan her şeye çok değer veren Carl, onları kaybetmemek için kararlıdır. İnşaat arabalarından biri evlerinin posta kutusuna çarpması ile sinirlenen Carl posta kutusunu geri almaya çalışırken kontrolünü kaybedip adama zarar verir. Sonra yaptığının yanlış olduğunu farkına varan Carl, evine gider ve tüm perdelerini kapatır. Bu durumdan dolayı mahkemeye çıkar ve düzeni bozmasından dolayı polis huzurevine götürmek için sabah gelip onu alacaklarını söyler.



Görsel 3.3. *Yukarı Bak (Up) Posta kutusunun kırıldığında yaşanan tartışma (film karesi).*

Carl'ı sabah almaya geldiklerinde evinden kopamayacağı fark eden Carl, evinin bacasından yukarı yüzlerce balon bağlayarak evi gökyüzüne doğru yükselterek Cennet Şelaleleri'ne doğru yola çıkar. Yoldayken kapı çalar ve Russell'ın dışarıda kaldığını görünce onu da mecburen içeri alır. Gökyüzünde ilerlerken büyük bir fırtına onlara doğru yaklaşır. Fırtınadan kaçmaya çalışsalar da yakalanırlar ve fırtına evin içindeki her şeyi sağdan sola fırlatır. Carl, dağılanları yakalamak için koştururken uyuya kalır. Carl, fırtınadan sonra Russell'ı yere indirmek için balonlarından birkaçını keser. Carl ve Russell, zemine çarpan evden düşerler fakat son anda evi tutarak uçup gitmesini engellerler. Etraftaki sis dağılınca Cennet Şelaleleri'nin tam önlerinde oldukları görürler. Evi hortum ile sırtlarına bağlayan ikili şelaleye doğru çekerler. Russell, dev bir kuş ile karşılaşır ve ona Kevin adını verir. Russell, Kevin'a çikolata verdiği için aralarında sağlam bir bağ oluşur. Carl'ı Kevin'ında onlarla kalabilmesi için ikna eder. Daha sonra yolda, Dug adında konuşabilen bir köpek ile karşılaşır. Dug, Muntz'ın köpeklerinden biridir ve kuşu bulabilmesi için tek başına göreve gönderilmiştir.



Görsel 3.4. *Yukarı Bak (Up)* Carl ve Russell'ın Kevin ve Dug ile karşılaşması (film karesi).

Dug, köpeklerin lideri olan Alfa ile iletişime geçerek kuşu bulduğunu söyler. Carl, Dug ile Kevin'ı başından gönderip patikalardan geçerek hızlıca Cennet Şelaleleri'ne ulaşmaya çalışır. Yolda diğer köpekler önlerini keser ve Carl ile Russell'ı sahiplerine götürürler. Gittikleri yerde, yüzlerce köpek ve çocukluğunda Carl ile Ellie'nin hayran olduğu Charles Muntz'ı görünce Carl, çok şaşırır. Muntz, onların artık birer misafiri olduklarını söyler ve zeplini gezdirirken yıllarca dev bir kuş aradığından bahseder. Russell böyle bir kuş tanıdığına Kevin'ın buna benzediğini söyleyince, Muntz, bir anda değişir ve köpekleri onları yakalamasını söyler. Buradan sonra başlayan kovalamacada, Carl ve Russell, Kevin'ın üzerine binerek kaçmaya çalışırlar. Dug'da onların kurtulabilmesi için köpekleri durdurmaya çalışır. Kaçışmanın ardından, bir kanyondan karşıya atarlarken Kevin, ayağından yaralanır. Köpeklerden kurtulsalar da Dug'ın tasmaındaki GPS sinyalini takip eden Muntz, kısa süre sonra yerlerini bulur. Kevin'ın yavrularına kavuşacağı sırada onları yakalayan Muntz, Carl'ın evini ateşe verir. Kevin'ı teslim etmek zorunda kalan Carl, evini ateşten kurtarmak için koşar. Muntz ve köpekleri, Kevin'ı alarak zeplin ile oradan uzaklaşır.



Görsel 3.5. *Yukarı Bak (Up)* Muntz'ın Kevin'ı almak için Carl'ın evini yakması (film karesi).

Carl, tüm bu olaylardan sonra Dug'ı suçlar ve artık yanan balonlardan dolayı yere sürterek ilerleyen evini, tek başına Cennet Şelaleleri'ne kadar çeker. Oraya ulaştıklarında Russell, artık rozet kemerini istemediğini söyleyerek sırtına birkaç balon bağladıktan sonra Kevin'ı kurtarmak için zeplinin peşinden gider. Carl, fotoğraftaki gibi Cennet Şelaleleri'ne

evini yerleřtirdiğinde artık Ellie'ye verdiđi sözü tutmuřtur. Russell'ın gittiđini görünce evdeki tüm eřyaları dıřarı atarak eve yükseklik kazandıran Carl, Russell'ın peřinden gider. Gökyüzünde ilerlerken bu seferde kapıyı Dug alar ve Carl, onu ok sevdiđi söyleyerek Dug'ı içeriye alır. Russell ise bu sırada zepline ulařır, camdan içeriye girdiğinde onu köpekler karřılar. Muntz, onu bir sandalyeye bađlatıp ařađıya atarken, Carl evi ile yetiřir ve Russell'ı kurtarır. Russell'ı eve bırakan Carl, Kevin'ı kurtarmak için Dug'la birlikte zepline geri döner. Carl, Kevin'ın olduđu kafese ulařtıđında oradaki köpeklerden kurtulmak için asasındaki topu köpeklere atarak onlardan kurtulur. Köpekler telařlanır ve hep bir ađızdan Muntz'a bu durumu bildirirler. Carl, Kevin ve Dug kaarlarken, Muntz bir kılı ile onları pusuya dıřırır. Dug'ı bir odaya atıktan sonra Carl, elindeki asasını kullanarak Muntz ile kapıřmaya bařlar. Dug'ın dıřtıđu odada diđer köpeklerin onu kovalaması üzerine kaar. Alfa'nın, Dug'ı köřeye sıkıřtırdıđı anda Dug, utan hunisini Alfa'ya takar. Alfa'yı yenen Dug, artık köpeklerin yeni lideri olmuřtur.



Görsel 3.6. *Yukarı Bak (Up)* Carl ve Muntz'ın kapıřma sahnesi (film karesi).

Carl ve Kevin bir bořluk yakalayıp, zeplinin camından dıřarı ıkararak merdivenler ile zeplinin üzerine ıkarlar. Bu sırada Russell, evi zeplinin üzerine getirir. Tam herkes içine binip gitmek üzereyken Carl yetiřemez. Muntz, eline aldıđı tüfek ile evin üstündeki balonları vurur. Ev irtifasını kaybederken, Carl hortumun ucundan yakalar. Carl, ev dıřmesin diye tutarken, Muntz, elindeki silah ile evin kapısını kırarak içeri girer. Bu sırada Kevin'a tutunan Dug ve Russell, ev dıřmeden önce camdan atlayarak kendilerini kurtarırlar. Arkalarından Muntz'da atlarken, ayađı balonların ipine takılarak gökyüzünden ařađıya dođru dıřer. Carl'ın tuttuđu hortumun kopması ile evinde ařađıya dođru süzölmesi görölür.



Görsel 3.7. *Yukarı Bak (Up)* Carl evi düşmemesi için tutmaya çalışırken (film karesi).

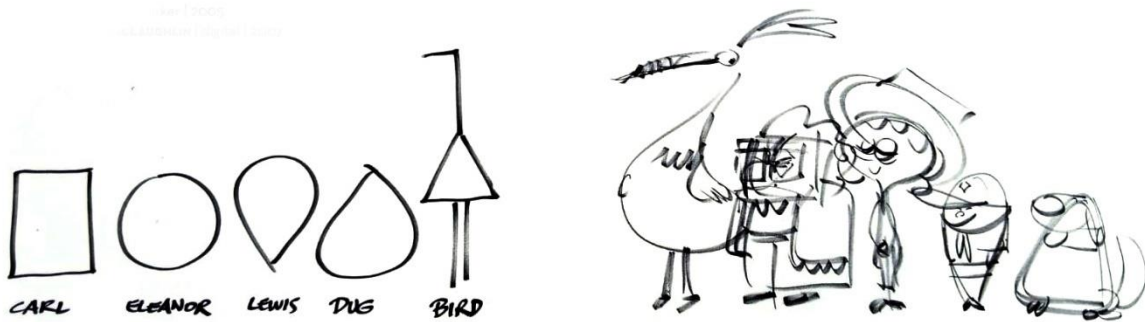
Kevin'ı çocukları ile buluşturan Carl, Russell ve Dug sonrasında zeplin ile ülkelerine geri dönerler. Russell uzman kâşif olması için gereken yaşlılara yardım rozetini aldığı bir törende görülür. “*Russell’a bir ailen yok mu? kiminle geldin?*” diye sorulurken, arkadan Carl çıkar ve rozetini kendisi takar. Russel, önceden babası ile yaptığı gibi kaldırım kenarına Carl ve Dug ile oturup hep beraber mutlu bir şekilde arabaları sayarlar. Sahne değişir ve Carl ile Ellie’nin evi hep hayalini kurdukları Cennet Şelaleleri’ndeki alana konduğu görünerek film biter.

3.1.2.1. Filmdeki Karakterlerin Form ile İlişkisi

“Basitlik iyidir”- **Jim Henson**

Filmin yapım tasarımcısı (Production designer) Rick Nierva basitlik yaklaşımını şu şekilde açıklamıştır;

“Bir görüntüyü özüne kadar basitleştirme sanatıdır. Ancak bunun üzerine doku, tasarım veya ayrıntı olarak kattığınız karmaşıklık, formun ne kadar basit olduğuyla maskelenir. 'Basitlik' seçici ayrıntılarla ilgilidir (Hauser, 2009)”.



Görsel 3.8. *Yukarı Bak (Up)* filminde karakterlerin formundaki şekiller (Hauser, 2009).

Filmde, Carl ve Ellie'nin çocukluklarından sonraki evlenme sahnelerinden başlayarak, Ellie'nin ölümüne kadar olan süreçte, karakterler arasında konuşmalara yer verilmemiştir. Bu bölümde, arka fondaki müzik üzerine karakterlerin ifadeleri ve hareketleri ile duygu durumları sağlanmaktadır. Bu süreçte, karakterler de kullanılan form yapıları temel basit şekiller üzerinden net bir şekilde ayırt edilebilir durumda, filmin genel yapısına uygulanmıştır. Kare, üçgen ve daire formlarının karakter tasarımlarında kullanılması, kişilik özelliklerini güçlendirerek daha okunabilir kılmaktadır.

3.1.2.1.1. Carl Fredricksen



Görsel 3.9. Carl'ın çocukluğu.



Görsel 3.10. Carl'ın yetişkinliği.



Görsel 3.11. Carl'ın yaşlılığı.

Filmde Carl karakteri, çocukluk, yetişkinlik ve yaşlı hali ile üç farklı yaş skalasında görülmektedir. Carl çocukluğunda çok konuşmayan utangaç tavırları ile kapanık bir çocuk olarak görülmektedir. Charles Muntz'ı izlerken ona gösterdiği büyük hayranlık kendi içindeki macera tutkusunu ateşlemektedir. Carl'ın Ellie ile tanışmasında da büyük rol oynayan Muntz, ikisinin de idolü olması onları arkadaşlık kurmalarını kolaylaştırmaktadır. 10 yaşında olan Carl karakterinin tasarımında dairesel formlar görünürken, yaşının ilerlemesiyle birlikte karakterin tasarımında kullanılan kare formunun keskinliği ve netliği, onun kişilik karakteri ile erilliğinin daha da arttığını vurgulamaktadır (Bkz. Görsel 3.9-3.10-3.11). Çocuklukta verilmek istenen şirinliği ve tatlılığı ise Carl'ın filmdeki genel formu olan kareden daire formuna geçilerek yapılmıştır. Daire formların büyük yapıda kullanılmış olması da Carl'ı tombul bir çocuk gösterirken şaşkın ve sakar algısını da güçlendirdiği gözlenmektedir.



Görsel 3.12. *Yukarı Bak (Up) Carl ve Ellie'nin düğünü Ellie'nin akrabaları (film karesi).*



Görsel 3.13. *Yukarı Bak (Up) Carl ve Ellie'nin düğünü Carl'ın akrabaları (film karesi).*

Carl'ın duygu durumu Ellie'nin ölümü ve sonrasında diye iki şekilde ele alınabilmektedir. Carl ve Ellie'nin çocukluk sahnelerinden sonra bir kesit ile evlendikleri sahnede ikilinin en mutlu olduğu an olarak görülmektedir. Bu sahnede iki tarafın da kısa şekilde akrabaları ve ruh halleri yansıtılmıştır. Ellie'nin kendisi gibi ailesinde de kullanılan daire formu ve canlı renkler ile deli dolu, coşkulu içine sığmayan enerjik yapısını güçlendirmektedir (Bkz. Görsel 3.12). Carl'ın tarafındaki ailesi ise bunu sadece koyu renk tonlarını seçerek çok sakin bir modda, oturdukları yerden tebessüm ve biraz alkış ile desteklemektedirler (Bkz. Görsel 3.13). Burada Carl'da kullanılan kare formunun yerine, akrabalarında daire formuna yer verilmesi aralarındaki benzerlik durumunun azalmasına yol açmıştır. Carl'daki kare formunun keskin hatları duygularını çok yansıtabilen biri olmadığını ve içinde yaşadığını göstermektedir. Carl'da kullanılan kare formu oturaklı ve ağır başlı olmasını sağlarken tam zıttı duygulara sahip olan Ellie ise dairesel formlar ile enerjik ruh hallerini güçlendirdiği görülmektedir. Carl evliliği boyunca karede olmayan motivasyonu ve enerjisini Ellie'den almaktadır. Çok konuşkan biri olmayan Carl, net ve keskin çizgilerden oluşan kare formunun içine aldığı Ellie ile inanılmaz bir sevgi ve aşkla bağlı olduğu hissedilmektedir.



Görsel 3.14. *Yukarı Bak (Up) Carl ve Muntz'ın dövüş sahnesi (film karesi).*

Carl Ellie'nin ölümden sonra kare formunun daha da keskinleşmesi özlem ve nostaljik duyguları ağır basan Ellie'nin anısını taşıyan her şeyi korumak için uğraşan, huysuz bir adama

dönüştüğü görülmektedir (Bkz. Görsel 3.11). Ellie'ye olan bağlılığı yaşlı haline rağmen tüm tehlike ve zorluklara karşı inatçı yaklaşımı ise yine kare formunun yapısı ile desteklenmektedir. Kare sınırlarının içine kolay kolay kimseyi almayan Carl'ın en ortasına Ellie'yi koyarak ve karenin koruyucu yapısı ile her şeyden sakınarak, onu inanılmaz bir şekilde sevdiği görülmektedir. Carl'ın daire şeklinde başlayan formu, Cennet Şelaleleri'ne giderek Ellie'nin son hayalini gerçekleştirdiğinde ise artık tam bir kare şeklindedir.

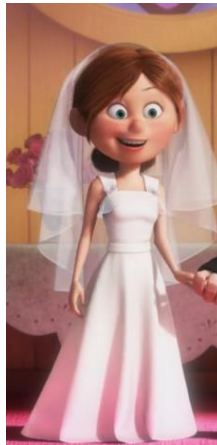
Filmde, karenin sağlam ve kuvvetli yapısına ise Carl'ın Muntz ile dövüş sahnesinde yer verilmiştir. Burada Muntz'ın saldırgan uçgen formuna karşı Carl'ın etkili savunma mekanizması olan kare formunun gücü görülmektedir (Bkz. Görsel 3.14). Filmin karakter tasarımcı Daniel Lopez Muñoz Carl karakteri için şunlara değinmiştir;

“Carl bir kutu, ağır bir tuğla gibi, çünkü yerden ne kadar derine battığını görebilirsin. Karısının ölümünden sonra, etrafındaki dünyayı kapattı. Dolayısıyla, kendi yollarında sıkışıp kalmış, çok kare. Erişilemez. Hareket ettirilemez. Ruhunda bir ağırlık var. Çok şey yaşamış olduğu kolayca anlaşılabilir (Hauser 2009, s. 40)”.

3.1.2.1.2. Ellie Fredricksen



Görsel 3.15. *Ellie'nin çocukluğu.*



Görsel 3.16. *Ellie'nin yetişkinliği.*



Görsel 3.17. *Ellie'nin yaşlılığı.*

Ellie, çocukluğunda Carl ile arkadaş olan ve büyüdüklerinde ise evlenip bir yuva kuran Carl'ın hayat arkadaşıdır. Ellie'nin karakter tasarımında, genel formunun dairelerden oluştuğu gözlenmektedir. Küçük dairesel hatlara sahip burnu, gözleri ve suratı, çocukluğunda, yetişkinliğinde ve yaşlılığında aynı şekilde kullanılmıştır. Animasyonda çocuk karakterlerin

göz kullanımında daha büyük daire formlarıyla şirinlik ve sevimlik artırılırken, filmde bu yaklaşım, Ellie ve tüm karakterlerde küçük şekilde tercih edilmiştir.

Daire formu, Carl'a oranla Ellie'nin ince vücut yapısına, narin ve atik bir görünüm kazandırmıştır. Çocukluğunda terk edilmiş ahşap evde tek başına kurduğu hayal içinde oynarken tanıştığı Carl'a göre, çok daha konuşkan ve yaşam doludur. Çocukluklarında iki karakterin tasarımında da kullanılan daire formu, Ellie'de hareket duygusunu güçlendirirken, Carl'da ise sevimlilik ve şirinlik açısından bir yaklaşım sergilemiştir. Bunun yanında kullanılan saç sitili çok kısa ve kare formunda olması, karaktere eril bir yaklaşım katarken çocukluğunda Carl'a oranla daha güçlü bir algıda hissettirmektedir. Bu yaklaşımı tanıştıkları evde Carl'ın elinden kaçırdığı balonu alması için Ellie'nin onu cesaretlendirdiği sahnede görülebilmektedir.

Ellie'nin filmdeki değişimi ise yaşlılığında beyaz renk saç ve yine daire formunu koruyan bir gözlük tercih edilerek yapılmıştır. Çocukluğu ve yetişkinliğinde ise saçın formu ile verilirken daire formuna sahip ağzın ise yaşlandıkça küçüldüğünü görülmektedir. Çocukluğunda konuşkan yapısını kuvvetlendirirken yaşının ilerlemesi ile suskunluğu pekiştirilmiştir. Filmde Carl ve Ellie'nin birlikte yaşlandığı sahnelerden ölümüne kadar devam eden süreç 8 dakikalık zaman içerisinde sığdırılmıştır. Bu sahnelerde ise ikilinin arasındaki hiçbir diyaloga yer verilmeden mimik ve hareketler kullanılırken karakterlerdeki form yapıları önemli bir şekilde görülebilmektedir. Daire ile Ellie bütünleşerek onun narin yanını ve sevgisini güçlendirirken Carl'da ilişkilenen kare ise Ellie için koruyucu bir kutu olarak ifade edildiği görülmüştür.

3.1.2.1.3. Charles F. Muntz



Görsel 3.18. Muntz'ın yetişkinliği.



Görsel 3.19. Muntz'ın yaşlılığı.

Charles Muntz filmin ilk sahnelerinde siyah beyaz bir belgeselde zeki, yakışıklı ve zengin karakteri ile Amerikan halkına umut olmaktadır. Bir mucit olan Muntz, kendi tasarladığı zeplini ve içindeki cihazlar sayesinde konuşan eğitilmiş köpeklerden mürettebatı ile yaptığı dünya gezilerinde yeni türler, tarihi kalıntılar gibi birçok bilime ışık tutan keşifler yapmaktadır. Tüm bu yaptıkları ile hayranlık bırakan Muntz, kâşif ve maceracı yönü ile Carl ve Ellie'nin idolü haline gelmiştir. Bu keşiflerinden birinde bulduğu canavar olarak insanlara sergilediği kuş iskeletini, bilim insanları yalanlamış ve kâşifler topluğundan çıkarmışlardır. Muntz bu duruma sinirlenerek kuşun canlısını getirerek kendini aklamak ister.

Yıllar sonra kuşu takıntı haline getirmiş olan Muntz artık eski halinden eser kalmamış kalpsiz, vicdansız ve karşısına çıkan tüm insanların kuşu aradığını düşünen, tehlikeli yaşlı bir adama dönüşmüştür. Filmin kötü adamına dönüşen Muntz, Carl ve Russell ile karşılaştıklarında ılımlı yaklaşıp da kuşun onlarda olduğu gördüğünde saldırgan bir yapıya bürünmüştür. Carl'ın değer verdiği evini yakmak ile tehdit edip Russell'ın ve Carl'ın, Kevin'ı teslim etmesini ister. Bu kısımda gözünün döndüğünü ve adını temize çıkarmak için her şeyi yapabileceğini göstermektedir.



Görsel 3.20. Daniel Lopez Munoz, karakter tasarımı, (2007), (Hauser, 2009).

Muntz'ın karakter tasarımında, kötü karakter tiplerinde kullanılan form yaklaşımı sergilenmiştir. Bu yaklaşım, yüzünde, vücudunda ve omuzlarından bacaklarına doğru ters üçgen kullanımıyla güçlendirilmiştir. Filmin karakter tasarımcısı Albert Lozano, Muntz'ı geniş omuzları ve güçlü duruşuyla kahramanca göstermek istediklerine şekil olarak ise bir ünlem işaretini andırdığına değinmiştir (Hauser, 2009, s. 40). Gençliğinde kahraman yapısını

güçlendiren üçgen formu yaşlılığında ise keskinliğin artmasıyla, tehlikeli profilini ortaya çıkarmaktadır. Filmde bu karakterin zaman içinde takıntısının bir saldırganlığa dönüştüğünü göstermektedir.

Carl ile Muntz'ın geçmişe takıntılı kalmaları noktasında birbirlerine benzerlik göstermektedirler. Carl, yanlışlıkla posta kutusu kıran bir inşaat işçisine tepki gösterirken ona istemeden de olsa zarar vermesi ve çıktığı bu yolculukta, sadece evini Cennet Şelaleleri'ne götürmeye odaklanması geçmişindeki popülerliğini ve kariyerini geri isteyen Muntz'a dönüşeceğinin bir ön gösterimi niteliğindedir. Carl, Cennet Şelaleleri'ne ulaştığında Ellie'den kalan macera günlüğüne birlikte geçirdikleri zamanların eklendiğini gördüğü an, kaybını kabul etmesiyle neyin önemli olduğunun farkına varmıştır.

3.1.2.1.4. Russell



Görsel 3.21. *Russell.*

Dokuz yaşında bir doğa kâşifi olan Russell, filmde Carl'ın kapısını çalarak ona yardım etmesi gerektiğini, kalan son rozetini bu şekilde alabileceğini söyler. Carl, bu teklifi kabul etmez ve kendisini rahat bırakmasını istese de Russell yardım etme konusunda ınatçıdır. Carl'ın çıktığı yolculukta peşine takılan Russell, kâşif ve maceracı bir ruha sahip olsa da deneyimlerini sadece kitaplardan edinmiştir. Dikkati çabuk dağılan, meraklı, doğru olanı yapmak için çabalayan bir kişiliğe sahiptir. Babasının izci toplantılarına katıldığı ve birlikte eğlendikleri kısıtlı anısının özlemine çekmektedir. Zaman içerisinde Carl ve Russell, aralarındaki iletişimi geliştirerek dede ve torun bağı oluşturmuşlardır.

Russell, bir izcinin her an lazım olabileceği tüm ekipmanlara sahip bir sırt çantası, topladığı tüm rozetlerin bulunduğu bir kemer ve üniforması ile tam bir maceracı olarak tasvir

edilmiştir. Karakterde kullanılan dairesel formlar, sevimli bir görünüm kazandırırken göz, ağız ve burnun surata oranla küçük kalması tombul bir etki bırakmıştır. Karakter süpervizörü Thomas Jordan; “Russell’ın boynunun olmadığına, başı ve vücuduyla bütün halde, basitleştirilerek ters bir yumurta şeklinde olduğuna değinmektedir (Hauser, 2009, s.54)”. Silüet kullanımı ise, Jordan’ın bahsettiği gibi büyük daire formlarının yanında, şapkasının çıkıntısı, bayrağı ve çantasındaki ekipmanları ile çevresindeki diğer karakterlerden ayırt edici şekildedir.

3.1.2.1.5. Dug



Görsel 3.22. Dug.

Dug, Muntz’ın mürettebatında yer alan ve Muntz’ın icat ettiği düşünceleri konuşmaya çeviren özel tasmaya sahip “*Golden Retriever*” cinsinde bir köpektir. Diğer köpeklerden farklı bir cins olması ve eğlenceli yanı, köpeklerin arasında dışlanmasına neden olmuştur. Muntz’ın aradığı kuşu bulması için tek başına gönderilen görevde şans eseri, Carl, Russell ve kuş (Kevin) ile karşılaşır. Daha sonrasında taraf değiştirerek, Carl’ı sahibi olarak görür ve onlara yardım etmeye çalışır.

Filmde Dug’ın karakter tasarımı, cinsinin tüm özelliklerini barındıran sarı tüyleri, kocaman burnu ve sürekli dışardaki dili ile sevimli, nazik, oyuncu ve arkadaş canlısı bir yapıda tasvir edilmiştir. Daire formu kullanımı ve yumuşak hatlar, kişilik özelliklerini yansıtırken şişman ve pozitif etkiler bırakmaktadır. Silüeti ise daire formunun ovalliğinden dolayı diğer köpeklerin keskin ve köşeli kare formundan ayırtıcı bir yapıdadır.

3.1.2.1.6. Kevin



Görsel 3.23. Kevin.

Filmde ilk olarak Muntz'ın Cennet Şelaleleri'nin canavarı olarak nitelendirdiği Kevin, parlak renkli tüylere sahip olan, hızlı, çevik ve 3,5m. uzunluğunda uçamayan dev bir kuştur. Muntz, bu türün iskeletini bulduktan sonra, onu yalanlamaları ile deliye dönmüş ve bir gün canlısını getireceğine yemin ederek her yerde bu kuşu aramaya başlamıştır. Russel kuş ile karşılaştıklarında çikolata vererek aralarında bir bağ oluşmuş ve “Kevin” ismini vermiştir. Muntz'ın takıntı yaptığı bu kuşu, Russell, Carl ve Dug kurtarmak için Muntz ile karşı karşıya gelmişlerdir. Bu bakımdan filmde önemli bir yere sahiptir. Kevin ise konuşamayan ama çıkardığı garip sesler ile iletişim kuran, zeki ve üç yavrusunu korumaya çalışan nadir bir canlıdır.

Form kullanımı ve karakter tasarımı açısından bakıldığında, tehlike ve saldırganlığı ifade eden üçgen formuna, karakterin dinamik ve hızlı yapısını güçlendirmek için gövde kısmında yer verildiği görülmektedir. Bu nedenle canavar algısını destekleyen tek unsur sadece diğer canlılardan büyük bir kütleye sahip olmasıdır. Daire formu ise karakterin gözünde net bir şekilde kullanılmasıyla, karaktere şaşkın ve donuk bir ifade katmıştır.

3.1.2.1.7. Alpha, Beta, Gamma ve Diğer Köpekler



Görsel 3.24. Alpha, Beta ve Gamma.



Görsel 3.25. Filmdeki diğer köpekler (film karesi).

Filmde Muntz'ın silahları olarak kullandığı köpeklerin lideri Alpha, yardımcıları Beta ve Gamma'dır. Kevin'ı bulmak için görevde olan bu köpeklerin başındaki Alpha, diğer köpekler arasında en tehlikeli olanıdır. Cinsi "Dobermann" olan bu köpek filmdeki üçgen formunun saldırgan yapısını en belirgin taşıyan karakterdir. Sivri kulakları ve dişleri, yırtıcı etkisini kuvvetlendirirken, atik vücudu onun her zaman göreve hazır olduğunu gösterir. Köpeklerin konuşmasını sağlayan tasmalardaki en kalın ve güçlü ses, liderliğini vurgulamak için Alpha'da kullanılmıştır. Ancak tasmanın yer yer bozularak bu ses, karaktere uymayan ince bir sese dönüşerek diğer köpeklerin dalga geçeceği bir durum oluşturmaktadır. Beta ve Gamma ise Alpha'ya oranla sakin ve şımarık emir almadan hareket etmeyen bir yapıdadır. Muntz'ın eğittiği ve yetiştirdiği tüm köpekler kare ve üçgen formların ile sert bir şekildeyken Dug, yuvarlak formu ile diğerlerinden ayrılan bir yapıdadır.

3.1.2.2. Filmdeki Mekânların Form ile İlişkisi

Mekân kullanımı filmde Carl ve Ellie'nin evi ve çevresindeki şehir ile Muntz'ın zeplini ve kuşu aradığı Tepui çevresinde geçmektedir. Ev ve zeplin birer taşıt olarak kullanılırken şehir modernleşen bir dünyayı, Tepui egzotik ve ayak basılmamış bir doğayı ele almaktadır. Formların mekânda kullanımları ise karakterlerin yapısına benzer şekildedir.

3.1.2.2.1. Carl ile Ellie'nin Evi

Filmde mekân olarak birçok kısımda yer alan ev, bir karakter niteliğindedir. Ellie ve Carl'ın eski bir halde aldıkları bu ev, modernleşen bir dünyada yıkılma tehlikesi altında olup, birçok anıyı içinde barındırmasından dolayı önemlidir. Ev, içindeki nesnelerle karakterlerin

okunabilmesini sağlarken, anıların içine saklandığı bir bellek olarak da işlev görmektedir. Carl, bu nedenle evin başına gelebilecek tehlikelerin geçmişi unutturacağını düşünmektedir.



Görsel 3.26. Evin içindeki nesnelerin kullanımı (film karesi).

Ev ince dokunuşlardan oluşan detaylar ile karakter formlarının birer koyası niteliğindedir. Filmde Carl'ın kullandığı düz kırmızı kare formlardan oluşan berjer, karakterdeki kare yapısını desteklemektedir. Sert hatları ile güçlü duruşunu kuvvetlendirirken Ellie için koruyucu bir duvar imajını vurgulamaktadır. Bunun yanında sol tarafında sehpasından kupasına ve hatta abajura kadar kare formları ile Carl'ın eşyalarının olduğunu ve sert hatları ile eril duygusunu pekiştirmektedir (Bkz. Görsel 3.26). Aynı şekilde Ellie'nin olduğu kısımda kupa yerine daire formundaki zarif bir fincan, abajur ve sehpa ile tezatlık oluşturulmuştur. Berjer kıyaslandığında ise daha dairesel formların ön planda olduğu, koyu bir renk yerine çiçek motiflerinden oluşan daha canlı sarı rengin tercih edilmesi Ellie'nin zarafetini ve şıklığını artıracak şekildedir. Carl ve Ellie'nin evindeki nesnelerde ayrıntıları en aza indirerek özüne odaklanılmıştır. Bu form kullanımları duygu durumlarını ve kişilikleri güçlendirdiğini göstermektedir.



Görsel 3.27. Carl'ın yatak odası (film karesi).

Ellie'nin ölümünden sonra duygusal boşluğa giren Carl için ev, karanlık soğuk bir mağaraya dönüşmüştür. Tek başına uyandığı ilk sabah, yatak odası sahnesinde kullanılan nesnelerin formları dikkat çekmektedir. Bu sahnedeki mekân ortadan ikiye bölündüğünde yatağın bir tarafına ışık düşerken, Carl'ın olduğu kısım karanlıkta kalmaktadır (Bkz. Görsel 3.27). Bu yaklaşım, Carl'ın yalnızlığını güçlendirirken, aynı zamanda evin çevresindeki dönüşümün de göstergesidir. Ellie ölmeden önce birlikte tamir ettikleri evin çevresinde, ağaçlar ve yeşillikler ile doğanın içinde şehirden uzak, sakin bir ortam bulunmaktadır (Bkz. Görsel 3.28). Ölümünden sonra ise, Carl'ın evine yaklaşan inşaat halindeki dev yapıların, çelik ve beton duvarlarıyla oluşan kare formlar, kentsel dönüşümün klostrofobik bir gerilimini oluşturmaktadır. Carl'ın yeşil kare formundaki bahçesi, etrafındaki dumanlı ve kirli yapılardan korunduğu son sığınağıdır (Bkz. Görsel 3.29).



Görsel 3.28. Carl ve Ellie'nin yaşadığı ev ve çevresi (film karesi).



Görsel 3.29. Ellie'nin ölümünden sonraki evin çevresi (film karesi).

Artık çevresindeki kargaşadan bunalan Carl, kurtulmak için evin bacasına bağladığı yüzlerce helyum dolu balon ile gökyüzüne doğru yükselir. Carl, birbiri arkasına sıralanmış kare formundaki tuğlalar ve betonlarla dolu şehirden uzaklaşarak, kırsal bölgeye süzüldüğünde, ağaçların ve tepelerin, daire formuna dönüştüğü görülmektedir. Bu iki dünya arasındaki geçiş, Carl'ın sıkıcı kare hayatından kurtularak, geçmişe dönüşünün ilk adımı olarak yorumlanabilmektedir (Bkz. Görsel 3.30).



Görsel 3.30. Carl'ın evi ile gökyüzüne yükselmesi (film karesi).

Filmde Ellie ile pekiştirilen daire formu, evin en ufak çerçeve detayına yer verildiği gibi, evin uçmasını sağlayan balonlarda da simgelenmektedir. Ev ise kare formu ile özdeşleşen Carl'ın, hapsolmuş halini temsil etmektedir. Bu iki formun kullanımını, Ellie ve Carl'ın birbirlerinden ayıramadıklarını vurgularken, Cennet Şelaleleri'ne doğru hayalini kurdukları yolculuğu sembolize etmektedir (Bkz. Görsel 3.30). Bu yolculukta, formların yanında duyguya destek olarak kullanılan renklere ise, Nierva şu şekilde ifade etmiştir;

“Ellie hayattayken renk paletimiz oldukça doygun. Carl'ın hayatına renk katıyor. O gittiğinde paletin doygunluğu giderilerek gri tonlarına geçilir. Carl yolculuğuna başlamak için balonları şişirdiğinde, o doygun, güzel renkler aracılığıyla Ellie'nin anısını geri getiriyoruz (Hauser 2009, s. 82)”.

Nierva, formun yapısındaki duygu durumunu, seçilen renk paleti ile güçlendirildiğine değinmiştir. Daire formunun neşesini ve eğlenceli tarafını doygun ve canlı renkler kullanılarak güçlendirilirken, karenin karamsar tarafını ise soğuk ve mat renkler ile pekiştirilmektedir. Renklerde kullanılan bu doygunluk derecesi, formun duygu durumunu güçlendiren bir etken olarak görülmektedir (Valdez ve Mehrabian, 1994, s. 394-395).

3.1.2.2.2. Tepui (Cennet Şelaleleri)

Filmde yer verilen, tehlikeli ve sıra dışı türlerin bulunduğu egzotik bir platoda yer alan Cennet Şelaleleri, Güney Amerika'nın içerisinde Venezuela'da bulunan “Tepui” olarak isimlendirilen dağlarında geçmektedir.



Görsel 3.31. Cennet Şelaleleri (film karesi).



Görsel 3.32. Auyan-tepui Melek Şelalesi.

Tepui kelime olarak, Venezuela çevresinde yaşayan yerli halk dilinde “Tanrıların Evi” anlamına gelmektedir. Bu bölgede bulunan birçok Tepui'dan biri olan “Auyan-tepui” en büyük yüz ölçümüne ve en yüksek şelalesi “Melek Şelalesi” ile en ünlü olanıdır. Film bu dünyadan izole olmuş dağı kurgulayarak Cennet Şelaleleri'nde bilimin ulaşmadığı ve keşfedilmeyi

bekleyen canlıların bulunduğu bir mekân olarak kullanılmıştır. Bir yandan inandırıcılığı kuvvetlendiren bu yer tasarım anlamında ise hayal gücünün ötesinde fantastik bir gizem oluşturulmasını sağlamıştır. Yağmur ormanlarının bitki örtüsünde görülen çeşitliğin etkilerinin bulunduğu renkli bir ortam sunarken, coğrafyanın oluşturduğu tuhaf kaya şekilleri ve yeryüzünden yüksek gökyüzü ile iç içe kullanımı bu algıyı arttırmaktadır.



Görsel 3.33. *Cennet Şelaleleri'nde kayaların kare formları (film karesi).*



Görsel 3.34. *Cennet Şelaleleri'nde kayaların daire formları (film karesi).*

Mekân tasarımında yaratıcılığa imkân veren “Tepui” bölgesinde kullanılan formlar, karakterler ile bağlantılarının duygu aktarımında etkili olduğu göstermektedir. Carl ve Russell’ın beklenmedik bir anda indikleri alanda, karşısına çıkan üst üste konmuş kare formlarından oluşan kayalar dikkat çekmektedir. Şehirdeki kare bloklarının doğadaki yansıması niteliğindedir. McLaughlin, Carl’ın Russell ile olan ilişkisinin ilerledikçe, Tepui içerisindeki sert hatlı kayaların zaman içerisinde değişerek daire formu ile yumuşadığına değinmiştir (Hauser, 2009, s. 95). Mekânda kullanılan kare formunun köşeli yapısı, yontularak daire yapısına dönüşmesi, karakterlerdeki duygu durumunun değiştiğini göstermektedir. Burada kullanılan kayaların yapısı yeterli ışık almadığında ve uzaklık mesafesi arttığında form, dış hatlarından seçilerek bir silüet olarak görülmektedir (Bkz. Görsel 3.34).



Görsel 3.35. *Kayaların silüeti (film karesi).*



Görsel 3.36. *Kayanın insan silüetinde görünmesi (film karesi).*

Sisin çökmesi üzerine ve görüş mesafesinin azalmasıyla detayların kaybolması, silüetin perspektif içerisinde ne kadar etkili olduğunu göstermektedir. İnsanın yarısını andıran bir kayanın, daha derinlerde bulunan bir başka kaya parçasıyla, göz hizasında birleşmesi sonucu, insan silüetini oluşturduğu görülmektedir. Ama detayların seçilebilir hale geldiğinde bir kaya parçası olduğu anlaşılmaktadır. Silüetin mekân içerisinde kullanımı, nesneler ve karakterler için ne kadar etkili ve ayrıştırıcı olduğu gösterirken, algıda ve bilinç içerisinde çağrışımlar yaptığı da görülmektedir (Bkz. Görsel 3.35-3.36).

3.1.2.2.3. Muntz'ın Zeplini



Görsel 3.37. Muntz'ın zeplini.

Filmde Zeplin, Muntz'ın maceralarını ve keşiflerini yapmak için kullandığı son teknolojiye ve köpeklerin kullanabileceği birçok ekipmanın bulunduğu, farklı odalardan oluşan, dairesel formlarda uçan bir araçtır. Filmin başında Muntz'ın gökyüzündeki gücünü ve hareketliliğini temsil eden dairesel formlardan oluşan zeplin, Muntz'ın kuşu canlı bulmak için geri döndüğü Cennet Şelaleleri'ndeki bir mağarada yıllarca yerde iniş halinde beklemiştir. Yıllarca bir mağarada beklemesi, Muntz'ın unutulduğunu simgelerken, eski gücünü yitirdiğini de göstermektedir. Muntz, kuşun Carl ve Russell ile birlikte olduğunu fark ettiğinde, zeplini ile tekrar havalandırarak kuşu yakalamak ister. Bu sahnede, uzun zaman sonra tekrar havalandırarak, gökyüzündeki eski ihtişamını ve gücünü elde ettiği görülmektedir. Zeplinin dış formunun daire yapısı, Muntz'ın iyi bir karakter olarak tasvir ederken, zeplinin içinde yer alan üçgen formları ve öldürdüğü tehlikeli havan kemiklerinin sivri hatlarıyla, Muntz'ın kötü tarafının da olduğu gösterilmek istenmiştir (Bkz. Görsel 3.38). Carl'ın, Ellie ile olan anılarını ve ona ait tüm eşyaları korumak için evi takıntı yaptığı gibi, Muntz'da zeplinindeki koleksiyonuna kuşu dahil ederek itibarını geri almayı, takıntı haline getirmiştir (Bkz. Görsel 3.39). Muntz'ın bu takıntısı onun zaman içerisindeki karanlık tarafının ortaya çıkmasını sağlamıştır.

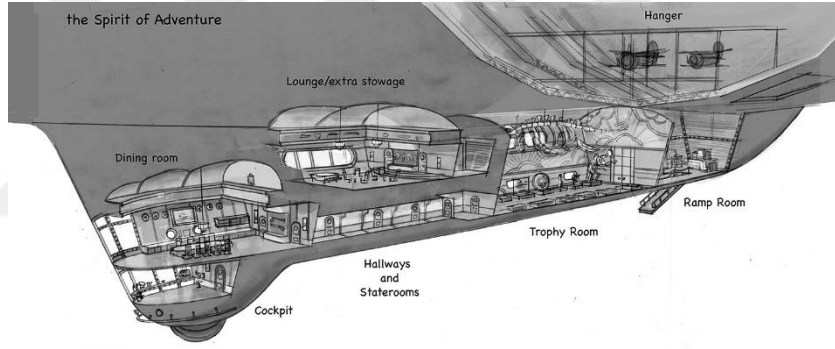


Görsel 3.38. Muntz'ın koleksiyonu (film karesi).



Görsel 3.39. Muntz'ın kuşu yakalamak için yaptığı planlar ve kuşun iskeleti (film karesi).

Zeplin içerisinde birçok odadan biri olan, egzotik ve nadir hayvanların bulundurduğu görkemli büyük oda, Muntz'ın koleksiyonundaki iskeletlerin sivri üçgen formları ile tehlikeli yapısını güçlendirmektedir. Zeplin bunun dışında bir kontrol odası, yemek odası, hangar ve koridorlar gibi birkaç odada daire formunun kullanımı ile daha masum bir ortam sunulmuştur (Bkz. Görsel 3.40).



Görsel 3.40. Zeplinin odaları, (Hauser, 2009).

Zeplinde kullanılan odalarda, Carl ile Ellie'nin evindeki eşyalarda kullanılan kare ve daire formuna bezir bir yaklaşım görülmemektedir. Bu şekilde bir yaklaşım, Muntz'da kullanılan üçgen formunun saldırgan ve tehlikeli yapısı, zeplin içerisinde belli kısımlarda yer verilerek bütününde karakter ile örtüşmediği görülmüştür. Bunun en temel sebeplerinden biri, Muntz'ın gökyüzünden aşağıya düştükten sonra zeplinin yeni sahibinin Carl olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

3.2. “Gölge” Animasyon Film Uygulaması



Görsel 3.41. “Gölge” uygulama film afişi. (Furkan Yılmaz kişisel arşiv).

Film:	Gölge
Süre:	1. 54 Dakika
Yıl:	2024
Ülke:	Türkiye
Teknik:	Digital / 2B Animasyon
Danışman:	Prof. Fethi Kaba
Yönetmen:	Furkan Yılmaz
Hikâye:	Furkan Yılmaz
Müzik:	Furkan Yılmaz
Kurgu:	Furkan Yılmaz

“Gölge” film uygulaması “Yapım Öncesi”, “Yapım Aşaması” ve “Yapım Sonrası” başlıkları altında incelenecektir. Yapım öncesi başlık içerisinde, konu, resimli taslak (storyboard), karakter tasarımı, mekân tasarımı ve formların kullanımı ele alınmıştır. Yapım aşaması bölümünde animasyon ve sahnelerin oluşum sürecinden bahsedilmiştir. Son olarak yapım sonrası başlığında ses, müzik ve kurgu üzerinde durulmuştur.

3.2.1. “Gölge” filmi yapım öncesi aşamaları

Bu kısımda uygulama filminin tasarım ve planlanmasına değinilmiştir. Sırası ile uygulama filminin senaryosu, resimli taslak (storyboard), karakter ve mekân tasarımı ile formların kullanımı başlıkları üzerinden incelenmiştir.

3.2.1.1. Senaryo

Uygulama filmi, bir çocuğun korkularıyla yüzleşmesini ve bu süreci kullanım yerlerine göre farklı formlar aracılığıyla duygusal durumun güçlendirilmesi olarak ele almaktadır. Filmin senaryo anlatımına aşağıda yer verilmiştir.

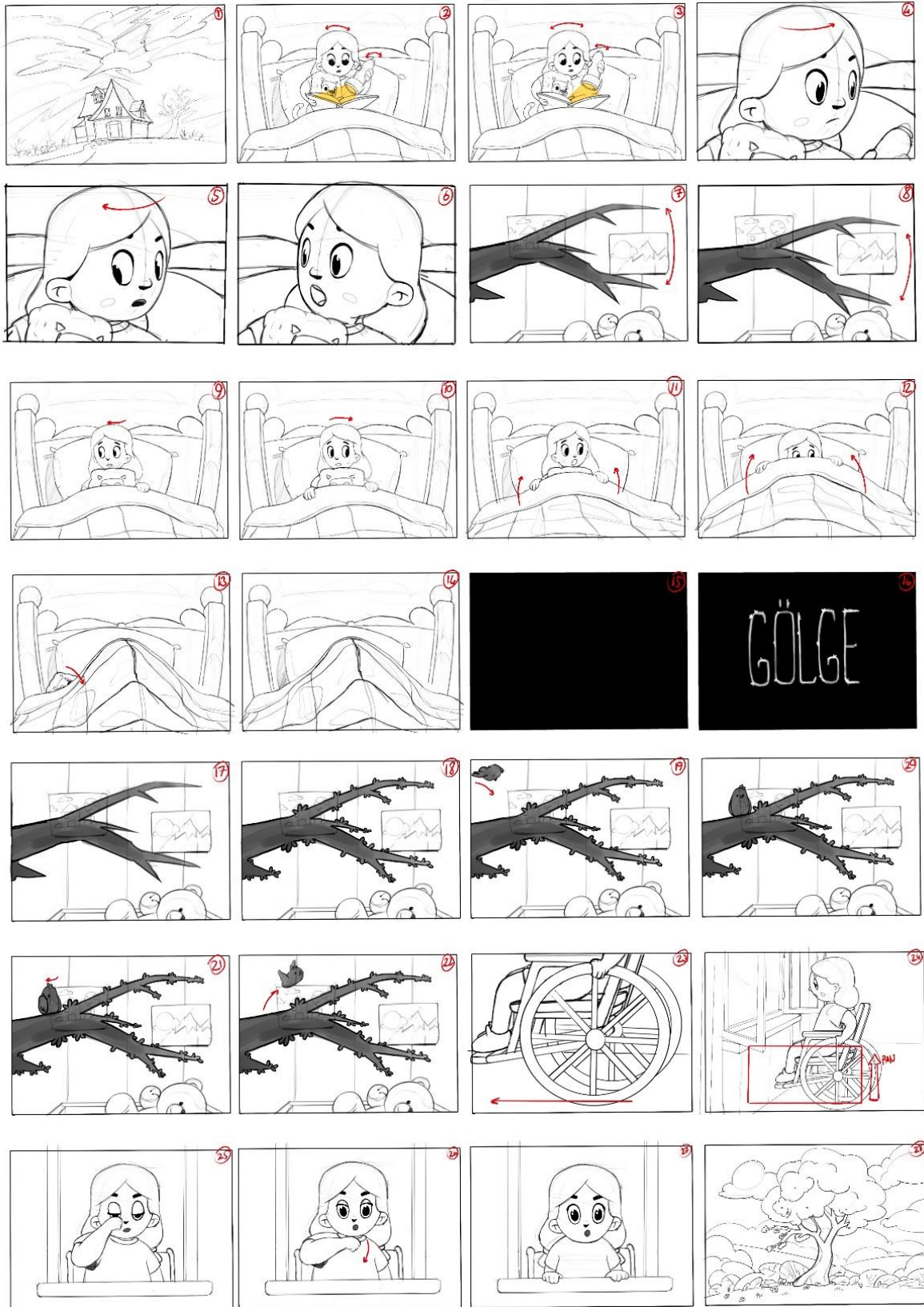
Yatağında oturmuş bir kız çocuğu elinde el feneri ile gece yarısı kitap okumaktadır. Bu sırada dışarıda rüzgârlı ve yağmurlu bir hava vardır. Gecenin kasvetli ortamını güçlendiren yıldırım sesleri duyulmaktadır. Camdan içeriye doğru sivri ve üçgen forma sahip olan ağaç dallarının gölgesi düşmektedir. Yıldırımdan sonra yavaşça etrafına bakarken gölgeyi fark eder. Bu durumdan korkan ve irkilen çocuk yanından ayırmadığı kare formundaki peluş aslanına sarılır. Sonrasından tekrar yıldırım çakması ile battaniyesini üzerine doğru çeker ve saklanır.

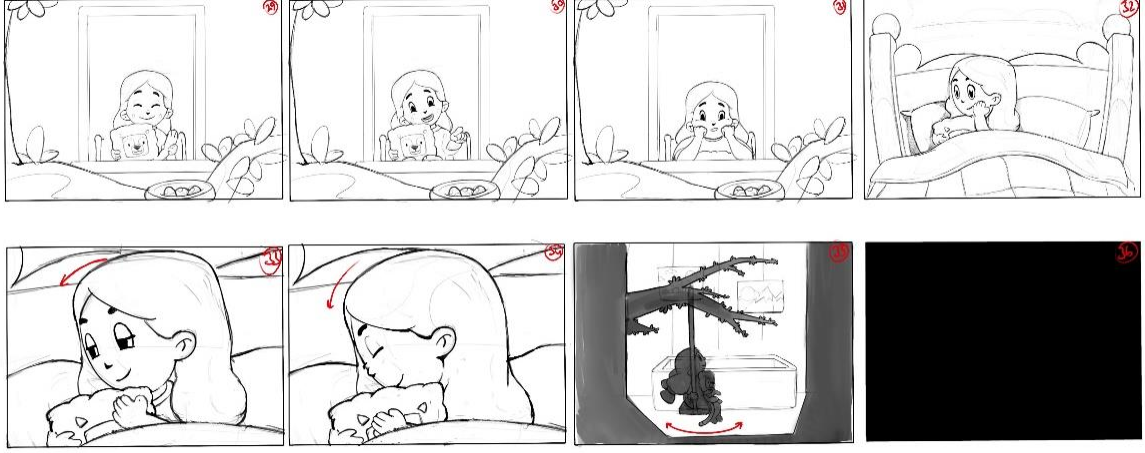
Ertesi sabah duvara düşen gölgede çiçeklerin açtığı ve bir kuşun dala konduğu görülmektedir. Çocuk uyandığında tekerlekli sandalye ile cama doğru ilerler. Dün geceden dolayı uykusunu alamadığından gözleri tam açılmamıştır. Camın önüne geldiğinde gözlerini ovalar ve camdan dışarı bakar. Gördükleri karşısında şaşırır. Dışarısı dün geceki fırtınanın aksine rengarenk, cıvıl cıvıl bir bahar ortamı vardır. Gölgesini gördüğü ağaç dalında artık yaprakların ve çiçeklerin açtığını fark eder. Çocuk bu durumdan çok etkilenir ve büyülenir. Zamanın büyük birçoğunu bu pencereden dışarıyı izleyerek geçirdiği görülür. Gece olduğunda ise bu sefer kız gölgenin düştüğü duvarı izleyerek uyuya kalır. Bu sefer sivri sert üçgen formlar yerine daha yumuşak hatlardan oluşan daire formlarından oluşan bir gölge düşmektedir. Gözleri kapanan çocuk hayalinde gölgede sallandığı gösterilerek sahne kapanır.

3.2.1.2. Resimli Taslak (Storyboard)

Bir filmin çekim süresinden önce sahnelerin planlanması aşaması resimli taslak ile yapılmaktadır. Bu kısımda sözcük ve görseller ile filmin kadrâjlarının belirlenirken projelerin nasıl bir yol çizeceğinde belirleyici bir yol üstlenmektedir. Animasyonu yapılacak olan uygulama filminde karakterin konumu, çekim açıları, mekânın kameradaki yeri ve sahne sıralamalarında resimli taslak kullanılarak planlanmıştır (Bkz. Görsel 3.42). Filmin hikâyesinin anlatımında ve sahne geçişlerinde tasarımların genel hatlar ile bir bütünlüğünü göstermektedir. Uygulama filmine başlamadan önce temelinin belirlendiği bu yapı nihai sonuca ulaşmak için planlı bir şekilde ilerlenmesi hem de süreci hızlandırması açısından önemlidir.

– "Gölge" Storyboard –

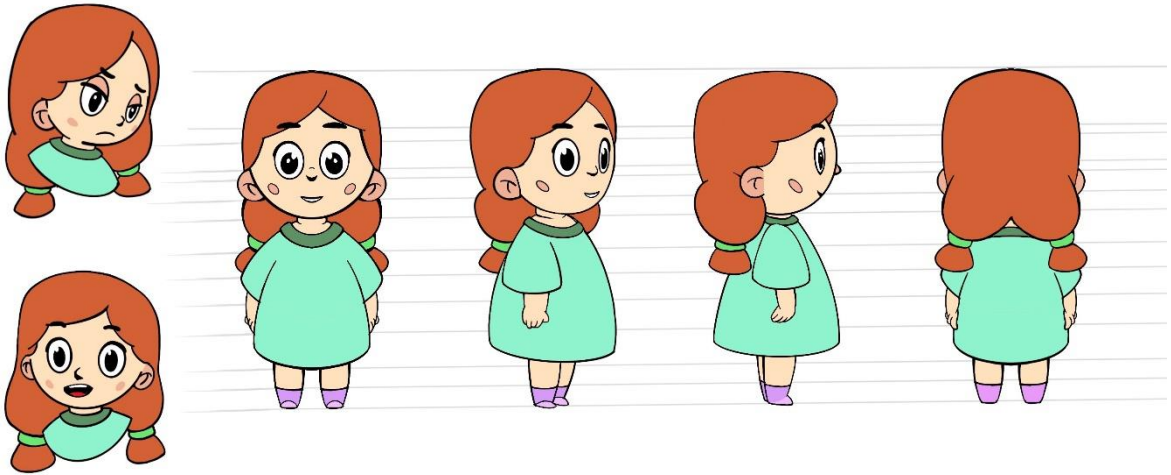




Görsel 3.42. “Gölge” uygulama filminin resimli taslak (storyboard) görseli, (Furkan Yılmaz kişisel arşiv).

3.2.1.3. Karakterlerin Tasarımı

“Gölge” uygulama filminde tek karakter kullanılmıştır. “Küçük kız” olarak ele alınan bu karakter hareket edebilmesi için tekerlekli sandalye kullanması gereken ufak sevimli bir karakter olarak tasarlanmıştır. Bu imaj sağlanırken üç temel form üzerinden daire formu sağladığı duygu oluşumlarından dolayı karakterin yapısında yer verilmiştir. Karakterin iri gözlerinin dairesel formu büyük tutularak küçük bir çocuk algısı verilirken sevimli yapısında kuvvetlendirmiştir (Bkz. Görsel 3.43). Bunun yanında suratında, saçının uzun ve boğumlu yapısı ile vücudunda oval hatlar bu algıyı desteklemektedir. Renk kullanımları ise daha canlı renkler seçilerek neşeli ve sevimli yapısı güçlendirilmek istenmiştir.



Görsel 3.43. “Gölge” uygulama filmi “Küçük Kız” karakteri, (Furkan Yılmaz kişisel arşiv).

3.2.1.4. Mekânların Tasarımı

Uygulama filminde mekân kullanımı, gece ve gündüz kavramlarını göstermek amacıyla dış planlar ve evin genel plan açıları üzerinden ele alınmıştır. Gece sahnelerinde, koyu soğuk renkler ve sivri üçgen formlar kullanılarak gergin ve tehditkâr bir atmosfer yansıtılmıştır. Bu yaklaşım, kız çocuğunun odasına düşen ağaç dallarının gölgelerinde de gösterilerek çocuktaki korku durumu ele alınmıştır (Bkz. Görsel 3.44). Gündüz sahneleri ise tam tersine, daire formları ile ilişkilendirilerek iki formun arasındaki değişimin vurgulanması amaçlanmıştır. İç mekân kullanımı ise küçük kız çocuğunun odasında ve yatağının etrafında geçmekte olup, bu sahnelerde çocuğun dışarıdan gelen formlara karşı hissettiği duygusal tepkiler yansıtılmıştır (Bkz. Görsel 3.45).



Görsel 3.44. “Gölge” uygulama filmi “Yağmurlu hava” dış mekân, (Furkan Yılmaz kişisel arşiv).



Görsel 3.45. “Gölge” uygulama filmi “Güneşin doğuşu” dış mekân, (Furkan Yılmaz kişisel arşiv).

3.2.1.5. Formların Kullanımı

Form kavramı içerisinde ele alınan 3 temel form yaklaşımı, uygulama filmi içerisinde tasarım öğelerinin yapısında kullanılmıştır. Daire, kare ve üçgen formların duygu durumları araştırmadaki bilgiler doğrultusunda kullanım yerleri belirlenerek anlamı kuvvetlendirmesi amaçlanmıştır.



Görsel 3.46. “Gölge” uygulama filmi “Camdan dışarıya bakış” dış mekân, (Furkan Yılmaz kişisel arşiv).

Daire formu, genellikle iyi karakter yapılarında masumiyet, kibarlık ve sevimliliği güçlendiren, arkadaş canlısı bir görünüm sunar. Bitki örtüsü ve bulutlar gibi organik yapılar, samimiyet ve sıcaklık etkisini artırırken, yeni doğmuş bir canlı yapısında ise saf ve yumuşak daire çağrışımlarını güçlendirmektedir (Mehtälä, 2020). Bu yaklaşım, uygulama filminde karakterin yapısında daire formları kullanılarak verilmek istenmiştir. Karakterin gözleri, burnu, yüzü ve vücudunun uzuvlarında daire formunun oval yapısı kullanılarak daha sevimli bir görünüm elde edilmiştir. Mekân içerisinde ise yağmurlu ve şimşek çakan bir gecenin ardından güneşin doğduğu sahnede, bitkilerin ve ağaçların yapısında çiçeklerin açmasıyla daire formu kullanılarak yeniden doğuş teması vurgulanmak istenmiştir. Bu yaklaşım ile karakterin pencereden dışarı baktığı sahnede, kuş ve bitkilerde kullanılan dairenin oval formu ortamda sıcak ve neşeli bir atmosfer oluşturmaktadır (Bkz. Görsel 3.46).



Görsel 3.47. “Gölge” uygulama filmi “Yatak” İç mekân, (Furkan Yılmaz kişisel arşiv).



Görsel 3.48. “Gölge” uygulama filmi “Karakterin peluş oyuncacı” (Furkan Yılmaz kişisel arşiv).

Kare formu, genel olarak, denge, düzen ve sağlamlık gibi duyguları hissettirmektedir. Kare, dengeli ve statik yapısı ile güvenilirlik ve dayanıklılığı ifade etmektedir (Tilman, 2012). Uygulama filminde bu yaklaşım, çocuğun yatağının köşeli ve sağlam yapısı yapısını güçlendiren kare formu ile korkularından koruyan bir kalkan etkisi oluşturulmak istenmiştir. Gölgeden korktuğunda üstüne çekip saklandığı yorganda da kare motifleri yer verilerek, karenin koruyucu ve güven algısı kullanılmıştır. Ama burada kullanılan kare formunun yanında, oval hatlara da yer verilerek film bütünlüğü ve yatağın kıza ait yapısı da korunmaya çalışılmıştır. Aynı zamanda yanından ayırmadığı kare formundaki peluş oyuncakında güven duygusunu pekiştiren bir arkadaş olarak kullanılmıştır.



Görsel 3.49. “Gölge” uygulama filmi “Ağaç gölgesi” İç mekân, (Furkan Yılmaz kişisel arşiv).

Üçgen formunun çapraz ve köşeli yapısı ile formların arasında en dinamik olanıdır. Genellik ile kötü karakter bünyesinde saldırgan bir durum oluştururken mekân kullanımlarında ise gergin tehlikeli bir ortam oluşturmaktadır (Bancroft, 2006). Üçgenin sivri ve keskin yapısı uygulama filminde gece camdan içeri düşen ağaç gölgesinde kullanılarak korku ortamını güçlendirmek istenmiştir. Bu kullanım ile çocuğun irkilmesini ve tedirgin olması artırılarak güvenli olan kare formundaki yatağın etkisinin artırılması amaçlanmıştır.

3.2.2. “Gölge” filmi yapım aşaması

Animasyon yapım aşamasında “Photoshop” ve “Procreate” programları kullanılarak geleneksel (cel) animasyon tekniği üzerinden ilerlenmiştir. Bu teknik ile yapılacak animasyonun saniyede 24 kare üzerinden çizilerek birbiri akasına oynatılarak elde edilmektedir. Uygulama filminin resimli taslak (storyboard) üzerinde belirlenen sahne planlarına uygun şekilde bu teknik ile başlangıç ve bitiş zamanlamaları ayarlanarak animasyon yapılmıştır.

Dış plan sahnelerinde görsel tasarımın ön planda kullanılarak genel açı üzerinden kamera hareketleri ile animasyon verilmiştir. Bunun yanında karakterin ön planda olduğu sahnelerde ise yakın kamera açıları kullanılarak karakterin ifadelerine dikkat çekmek istenmiştir. Burada duygu durumunu daha iyi yansıtabilmek için referans videolar çekerek ve örnekler incelenerek anlamı kuvvetlendirmek amaçlanmıştır.



Görsel 3.50. “Gölge” uygulama filmi yapım aşaması “Procreate” (Ekran görüntüsü).



Görsel 3.51. “Gölge” uygulama filmi yapım aşaması “Photoshop” (Ekran görüntüsü).

Animasyonda kareler tek çizgi halinde temize çekildikten sonra üzerlerine renklendirilmesi yapılmıştır. Bu aşamada, renklendirilen sahnelerin birbiri ile uyumu aynı tonların kullanımına dikkat edilerek ışığın düştüğü kısımlar üzerinden ilerlenmiştir. Son aşamada biten karelerin birbiri arkasına yerleştirilerek sahneler düzenlendikten sonra kurgu aşamasında ses eklenmesi için hazır hale gelmiştir.

3.2.3. “Gölge” filmi yapım sonrası aşamaları

Yapım sonrası aşamasında, animasyonları yapılan sahnelerin birbiri arkasına resimli taslak üzerinden sıralama takip edilerek kurgulanmıştır. Bu süreçte, “After Effects” ve “Premier Pro” programları kullanılarak kırpma ve düzenlemeler ile kamera hareketlerinin ayarlanması yapılmıştır. Filmin sahnelerinde gece ve gündüz kavramının anlaşılabilirliğini artırmak aynı zamanda ortamın duygu durumunu kuvvetlendirmek için ses efektleri ve müzik eklemeleri yapılmıştır. Tüm bu yapılanlardan sonra render kısmına geçilerek uygulama filmi tamamlanmıştır.

4. Sonuç ve Öneriler

Form kavramı, her ne kadar basit bir geometrik yapı gibi görünse de cisimlerin algılanmasında ve sınırlarının belirlenmesinde önemli değerler taşımaktadır. Bu nedenle, bir nesnenin yapısında bulunan form bilinçaltında çağrışımlar yaparak bilincin deneyimlediği birikimler doğrultusunda duygusal bir aktarım sunabilmektedir. Görsel sanatlar ve tasarım dünyası içerisinde bu yaklaşımı ile form kullanımı, mekânın, karakterin veya tasarım öğelerinin tümünde daha derin anlamlar oluşturabilmektedir.

Form, mimari, heykel, seramik gibi üç boyut sanat türlerinde etkili olurken iki boyutlu grafik, baskı, resim gibi boyutun renk ve ışık oyunları ile üç boyut etkisi yaratılan sanat yapılarında da kullanılmaktadır. Sanatçılar geçmişten günümüze doğru bakıldığında doğadaki form yaklaşımının iz dönüşümünü sergilerken kimi zamanda bu yaklaşımı en temel forma indirgeyerek, vermek istediği duygu çerçevesinde soyut sanat yaklaşımı içerisinde izleyiciye hislerini ifade etmeye çalışmışlardır. “*Daire, kare ve üçgen*” temel geometrik formlar olarak biçimin algısını kuvvetlendiren en basit yaklaşımlarda sanatın tüm türlerinde görülmektedir. Bu formlara genellikle tasarım öğelerinin örnekleri üzerinden bakıldığında, kare formunun birbirini dik kesen köşelerinin yapısından dolayı durağan, ağır, dayanıklı, güvenli ve istikrar gibi güçlü duyguları ifade ederken eril bir yaklaşımı da olduğu görülebilmektedir. Daire formu ise kare ile karşılaştırıldığında hiçbir köşesi bulunmayan kusursuz bir şekildir. Sevimlilik, masumiyet, arkadaş canlısı ve güzellik gibi pozitif duyguların ağır bastığı bir yaklaşım sunmaktadır. Bunun yanında kullanımına göre oval biçimi ile daire, dişi algısını güçlendiren bir yapıda sergileyebilmektedir. Üçgen bu iki formdan farklı olarak hareketi ve bir durumu ifade eden bir yapısı vardır. Hız, aksiyon, yön gibi yaklaşımı olduğu gibi üçgen formunun açılarının keskinleşmesi forma gerginlik, tehlike gibi uyarıcı bir duygu durumu oluşturabilmektedir. Formların bu yaklaşımına bakıldığında temelinde bu anlamları ifade ettiği görülebilmektedir.

Animasyon yapısal olarak görsel öğelerin bir bütün halinde bir araya gelerek istenilen hikâyeye çerçevesinde işlenmesi ile oluşmaktadır. Görsel öğelerin tasarımına bu açıdan bakıldığında, içeriğin izleyici ile buluşmasını sağlamasından dolayı karakterlerin ve mekânların kullanımına önemli değerler katmaktadır. Bir karakterin iyi ya da kötü olmasında renk kullanımının önemli olduğu kadar, bünyesine bulundurduğu formda etkili olabilmektedir. Araştırmada, animasyon filmlerin üç temel form üzerinden üçgen, kare ve daire ele alınarak karakterlerin ve mekânların üzerindeki etkisine ve oluşturduğu duygu durumları incelenmiştir. Karakterde üçgen formu, sivri dişler, pençeler gibi uzuvlarda kullanılarak kötü karakter

tiplerindeki algıyı güçlendirmede etkili olduğu görülmüştür. Daire formuyla birlikte yer verildiğinde ise üçgen, daha yumuşak bir biçim algısı yaratarak enerjik, hareketli bir karakter yapısı da oluşturulduğu görülmektedir. Aynı yaklaşım mekân kullanımlarında ortamdaki gergin tehlikeli atmosferi izleyiciye haber vererek hem karakter kişiliğini güçlendirerek olacaklar için seyirciyi hazırladığı görülebilmektedir. Daire formu, kadın karakter yapılarında cazibe ve güzelliği güçlendirirken çocuk karakterlerde gözlerde, çenede, yanaklarda ve vücudunun birçok kısmında yer verilerek şirin ve tatlı görünimleri kuvvetlendirmektedir. Mekânlarda daire formu, sıcak bir ortam havası yaratarak çiçekler ve bitkiler gibi doğanın güzelliği ile ilişkilendirildiği gibi döngüyü ve yaşamı da ifade ettiği görülmektedir. Kare formu mekânlarda bu algının dışında, bunalımı, karamsarlığı ve şehirleşmiş bloklar algısı oluştururken dışarıdaki tehlikelerden koruyan güvenli bir ortam sunduğu da görülmektedir. Karakter yapılarında ise genellikle baba figürünü güçlendiren ailenin koruyucu direği görevini oluşturan ağır güçlü bir algı sunduğu görülmektedir. Formların oluşturduğu bu algılar “Up” animasyon filmi çözümlenerek, karakterler ve mekânlar üzerindeki etkileri incelenmiştir. Daire, kare ve üçgen formlarının karakter ve mekân yapılarında belirleyici bir etken olarak ele alınmasından dolayı, bu konu üzerine iyi bir örnek teşkil ettiği görülmüştür. Bu çözümleme sonucunda, tasarım öğeleri üzerinde form kullanımı etkili bir dil olarak anlatıya hizmet ettiği görülmektedir.

Bu araştırmanın sonunda, animasyon filmlerinde kullanılan form yapıları ve tasarımlardaki etkilerini duygu durumları doğrultusunda “Gölge” isimli uygulama animasyon filmi yapılmıştır. Bu süreçte, araştırmalarda elde edilen bilgiler üzerine formların karakter ve mekân üzerinde doğru ve etkili kullanımı, hikâyedeki duygusal derinliğini artırmak için uygulama filmine dahil edilmiştir. Form kavramı sanatın birçok yerinde etkili olduğu gibi animasyon sinemasında da hem anlatıya hem de görsel yapıya izleyicinin film ile daha güçlü bir bağ kurmasını sağladığı düşünülmektedir. Animasyonda yer verilen kötü bir karakter yapısında, üçgen formu yerine daire formu kullanılırsa karakterin kişiliği ile uyum sağlamamasından dolayı, algıda bir tezatlık yaratacaktır. Bu yüzden, formun bilinç altında olduğu duyguların tasarım öğelerinde doğru ve dikkatli seçilerek ilerlendiğinde, izleyiciyle kurulan duygusal bağı kuvvetlendirmede önemli bir rol aldığı görülmektedir.

KAYNAKÇA

- Abalı, N., Cigal, D. ve Erdoğan, E. (2012). Üç Boyutlu Bilgisayar Animasyonunun Yapım Aşamaları. Bilişim Dergisi.
- Atalayer, F. (2004). Çağdaş Temel Sanat (Tasarım) Eğitimi ve Postmodernite-Geleneksellik.
- Aydın, H. (1989). “Kamerasız, Senaryosuz Sinema ve Norman McLaren” Ve Sinema, (Hazırlayanlar: H. Sönmez. İ. Kabil. H. Aydın), İstanbul, Hil Yayın.
- Bancroft, T. (2006). Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels, Watson-Guption Publications.
- Bannister, J. P. (2013). Research into Monsters, Inc. (Erişim tarihi: 20.03.2024) <https://jpbannisterrandd.wordpress.com/research-into/>
- Barrett, T. (2010). Sanat Üretimi- Form ve Anlam, Hayalperest Yayın Evi.
- Bebka. (2017). Animasyon Sektörü Raporu, Eskişehir: Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı Yayını, <https://www.bebka.org.tr/admin/datas/yayins/150/1496672765.pdf>
- Bishop, R. Anderson, K. Bancroft, T. Bills, M. Chamba, Cordova, R. Loish, LoopyDave, Rodgon, Tulp, W. Sandoval, G. (2019). The Character Designer, 21 Draw, Sweden.
- Bradley, S. (2010). The meaning of shapes. Vanseo Design. <https://www.scribd.com/document/477657203/The-Meaning-of-Shapes-STEVEN-BRADLEY>
- Bulat, M. (2010). Form ve Kompozisyon. Sanat Dergisi (12), 73-78.
- Bulat, M., Bulat, S. ve Aydın, B. (2014) Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl:2, Sayı: 6, s. 478-488.
- Buyurgan, S. ve Buyurgan, U. (2020). Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Eğitimi, Pagem Akademi, 5. Baskı, Ankara.
- Çiloğlu, H. (2000). Yüzey Tasarımlarında Formlar ve Kavramlar İlişkisi, Öneri, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Yıl: 6 Sayı:13, Cilt:3, 103-104.

- Çiloğlu, H. (2019). Türk Halı Sanatının Kompozisyon ve Desenlerinde Miktar Kavramı, SDÜ Art-E, Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, Cilt:12, Sayı:23.
- Çoşkun, S. (2022). Animasyona Uyarlanması Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterlerinin Belirlenmesi, Yüksek Lisans Tezi.
- Dağlı, Ş. Z. (2020). Picasso'nun Sanatı İçinde önemleri ve Çalışma Formları. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı 24, 187-204.
- Erim, G. (2000). Rengin Psikolojik Etkileri, Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt: 13, Sayı: 1.
- Fanning, J. (2016). Disney Kitabı, Penguin Random House, 1. Basım.
- Fredriksson, E. (2017). Combining Shape, Color and Postures for Ambiguous Character Roles Faculty of Arts Department of Game Design Bachelor's Thesis in Game Design.
- Girveau, B. (2007). Once Upon a Time: Walt Disney: The Sources of Inspiration for the Disney, Studios Hardcover.
- Goldberg, E. (2008). Character Animation Crash Course!, Silman-James Press, Los Angeles.
- González-Zamar M-D, Abad-Segura E. (2021). Emotional Creativity in Art Education: An Exploratory Analysis and Research Trends. International Journal of Environmental Research and Public Health. 2021; 18(12):6209.
- Gül, M. (2023). Sanat ve Maneviyat İlişkisi açısından Wassily Kandinsky'nin Sanat Kuramındaki Temel Kavramlar, T.C. Üsküdar Üniversitesi Tasavvuf Araştırmaları Enstitüsü Tasavvuf Kültürü ve Edebiyatı Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.
- Hamzah, B. N. (2023). Character Design Of Antagonists In Local 3d Animation, Thesis Submitted In Fulfilment Of The Requirement For The Degree Of Bachelor Of Animation With Honours, Faculty of Animation and Multimedia.
- Hauser, T. (2009). The Art of Up, Chronicle Books, San Francisco, pages:160.
- Henderson, C. (2021). The use of shape and color theory in interpreting character traits, A Graduate Thesis presented to the Faculty of the Graduate School at the University of Missouri-Columbia.

- İşingör M., Eti, E. Ve Asher M. (1986). Resim I: Temel Sanat Eğitimi Resim Teknikleri Grafik Resim, Milli Eğitim Bakanlığı Devlet Kitapları, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara.
- İşgilip, İ.A. (2014). Pablo Picasso ve George Braque’ In Kübist Dönem Eserlerinde Form– Işık İlişkisi, Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim İş Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Kaba, F. (2020). Hareketlendirme ve Zamanlama Sanatı Animasyon, Nisan Kitapevi.
- Kandinsky, W. (2001). Sanatta Ruhsallık Üzerine. İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.
- Kaptan, B.B. (2004). Temel Tasarımda Form ve Form Biçimlendirilmesine Bir Yaklaşım, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar fakültesi, Sürekli Sanat ve Kültür Dergisi, Sayı: 15, s. 81-89.
- Karasar, N. (2016). Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar İlkeler Teknikler, Nobel Akademik Yayıncılık, 31. Basım, s. 109.
- Karavit, C. (2006). Işık Gölge, 1. Basım, Telos Yayıncılık, İstanbul.
- Lorenz, K. (1950). Studium Generale; Helf 9 Ganzheit und Teil in der Tierischen und Menschlichen Gemeinschaft, Pages 455-499, Berlin.
- Malone, M. ve Lee J. (2012). The Art of Wreck-It Ralph (The Art of Disney).
- Mehtälä, M. (2020). The relationship of shape language in character and environment design, Bachelor of Culture & Arts.
- Mülayim, S. (1994), Sanata Giriş, Plastik Sanatların Temel Kavramları ve Terminolojisi Üzerine Bir Deneme, Bilim ve Teknik Yayınevi, 2. Baskı.
- Oktay, N. D. (2019). Değerler Eğitimi Açısından Up “Yukarı Bak” Animasyon Filminin Değerlendirilmesi, Tezsiz Yüksek Lisans Dönem Projesi Karakter ve Değer Eğitimi Anabilim Dalı.
- Otan, O. (2021). “Bir Anlatı Formu Olarak Senaryo”, Journal Of Social, Humanities and Administrative Sciences, 7(41):1200-1209.
- Özden, Z. ve Ülgen, Ç. (2015). Canlandırma filmi sürecinde karakter tasarım aşaması. Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, 1 (14), 23-38.

- Özsoy, O. ve Ayaydın, A. (2016). Görsel Tasarım Öge ve İlkeleri, Pagem Yayınları, 1. Baskı, Ankara.
- San, R. (2021). TRT Çocuk Kanalında Yayınlanan Çizgi Dizilerdeki Kötü Karakter Arketiplerinin Duygusal ve Fiziksel Biçim İlişkilerinin İncelenmesi ve Alternatif Tasarım Önerileri, Akademik Sanat, Araştırma Makalesi, Sayı:14, s. 198-223.
- Savaş, R. (1978). Form ve İnşa, Yaygın Eğitim Yayınları, Ankara.
- Sezer, A. (2020). Kandinsky'nin Resimlerindeki Daire Formu Üzerine Bir Araştırma, Akdeniz Sanat Dergisi, Cilt:14, Sayı:26, s.183-198.
- Sezer, A. ve Sezer, C. (2020). Resim Sanatı Tarihindeki İlk Soyut Resim Üzerine, Akademik Sanat Araştırma Makalesi, Cilt: 5, Sayı: 9, s. 6-14.
- Süalp, Ö. (2019). Görsel Hikâye Anlatımında Karakter Tasarımının Anlatısal Boyutu. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi.
- Şahin, O. (2015). Anlam Gelişimi Açısından Çağdaş Sanatta Kare Formu, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Tarihi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Şen, E. (2018). Tasarım ilke ve öğelerinin minyatürde kullanımı, İdil dergisi, Sayı: 7, s. 775-781.
- Şenler, F. (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları. Türkiyat Araştırmaları, Sayı: 3, s. 100-114.
- Tashev, A. (2020). "ОТНОШЕНИЕ МЕЖДУ ФОРМА И ПРОЦЕС НА ХУДОЖЕСТВЕННОТО ИЗОБРАЖАВАНЕ". ГОДИШНИК на Софийския университет „Св. Климент Охридски“. Факултет по науки за образованието и изкуствата. КНИГА ИЗКУСТВА1:9-28. <https://www.cceeol.com/search/article-detail?id=1124301>
- Tekin, E. (2021). Animasyon Filmlerde Mekân ve Tasarımın “Ruhu” Üzerine, Uluslararası İletişim ve Sanat Dergisi; Yıl:2, Sayı:4, Aralık, s. 103-125.
- Tillman, B. (2011). Creative Character Design, Elsevier, Oxford.
- Turani, A. (1975). Sanat Terimleri Sözlüğü, Toplum Yayınevi, 3. Baskı.
- Ülger, K. (2022). Paul Cézanne'ı Anlamak: Sainte-Victoire Dağı'nın Provence'den Görünümleri Üzerine Bir İnceleme, Akademik Sanat Araştırma Makalesi, Sayı: 15, s. 59-80.

- Ürtekin, Ö. (2018). Geçmişten Günümüze Animasyon Filmlerinde Mekân Kullanım Analizi, Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık Yüksek Lisans Programı.
- Valdez P. and Mehrabian A. (1994). Effects of Color on Emotions, Journal of Experimental Psychology, American Psychological Association, Vol:123, No 4, p. 394-409.
- Wang, A. (2018). An Approach to Design Visuals for Archetypes Based on Character Archetype Taxonomies, Submitted to The Office of Graduate And Professional Studies of Texas A&M University in Partial Fulfillment of The Requirements For The Degree of MASTER OF SCIENCE.
- Wong, W. (1972), Principles Of two Dimensional Design, Von Nostrand Rinehart Inc., New York, USA.

İNTERNET KAYNAKLARI

- Html-1** [Türk Dil Kurumu Sözlükleri \(sozluk.gov.tr\)](http://sozluk.gov.tr), silüet, karakter, mekân, (Erişim Tarihi: 10.02.2024).
- Html-2** https://render.nedir.org/#google_vignette (Erişim Tarihi: 11.02.2024).
- Html-3** <https://www.animatorisland.com/character-design-practice-shapes/> (Erişim Tarihi: 09.03.2024).
- Html-4** https://disney.fandom.com/wiki/Mike_Wazowski#Personality (Erişim Tarihi: 14.03.2024).
- Html-5** https://en.wikipedia.org/wiki/Monsters,_Inc. (Erişim Tarihi: 15.03.2024).
- Html-6** https://disney.fandom.com/wiki/James_P._Sullivan (Erişim Tarihi: 17.03.2024).
- Html-7** <https://www.pixar.com/feature-films/the-incredibles> (Erişim Tarihi: 21.03.2024).

GÖRSEL KAYNAKLAR

- Görsel 1.1** Temel geometrik formlar, (Erişim Tarihi: 14.02.2024), <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=FIC26ZM0eYQ>
- Görsel 1.2.** C. Monet, Saman Balyaları, Yaz Sonu, Muséed'Orsay, Paris, Fransa, (1891), (31.07.2024), <https://www.pivada.com/claude-monet-dizi-resimler-saman-balyalari>

Görsel 1.2. C. Monet, Saman Balyaları, Kar ve Güneş Etkisi, The Metropolitan Museum of Art, New York, ABD. (1891), (31.07.2024), <https://www.pivada.com/claude-monet-dizi-resimler-saman-balyalari>

Görsel 1.2 W. Kandinsky, İsimsiz, Kâğıt Üzerine Suluboya, Hint Mürekkebi ve Kalem, (1910), (Erişim Tarihi: 22.02.2024), <https://www.wassilykandinsky.net/work-28.php>,

Görsel 1.3 W. Kandinsky, “Yalın”, (1927), (Erişim Tarihi: 22.02.2024), <https://artmargok.wordpress.com/portfolio/vaszili-kandinszkij-egyszeru/>

Görsel 1.4 Paul Cézanne, Sainte-Victoire Dağı, (1902-1904), (Erişim Tarihi: 23.02.2024), <https://www.pivada.com/en/mont-sainte-victoire-paul-cezanne>

Görsel 1.5 Pablo Picasso, “Ağlayan Kadın” (1937), (Erişim Tarihi: 24.02.2024), https://www.researchgate.net/figure/Weeping-Woman-1937-Pablo-Picasso_fig4_228108062

Görsel 1.6 Kandinsky’nin Goethe Teorisinden etkilenen renk teorisi üzerine notlar, (1913), (Erişim Tarihi: 27.02.2024), <https://tr.pinterest.com/pin/690317449108322252/>

Görsel 1.7 Kandinsky, Kareler İçinde Tek Merkezli Daireler, Renk Çalışması (1913), (Erişim Tarihi: 27.02.2024), <https://www.wassilykandinsky.net/work-370.php>

Görsel 2.1. Patron Bebek filminden "Tim" karakteri, (Erişim Tarihi: 05.03.2024), <https://ru.pinterest.com/pin/912893786938339744/>

Görsel 2.2. Patron Bebek filminden “Patron Bebek” karakteri, (Erişim Tarihi: 05.03.2024), <https://tr.pinterest.com/pin/380976449744385927/>

Görsel 2.3. Alaaddin filmindeki karakter formları, (Erişim Tarihi: 09.03.2024), <https://livlily.blogspot.com/2010/11/aladdin-1992.html>

Görsel 2.4. Sultan karakterinin form kullanımı, (Erişim Tarihi: 09.03.2024), <https://twiman.net/user/15734639/1688995505169145857>

Görsel 2.5. Üçgen formların karakter tasarımında kullanımı, (Erişim Tarihi: 11.03.2024), <https://www.21-draw.com/wp-content/uploads/2020/04/The-Character-Designer-ebook-2019-SAMPLE-21-Draw.pdf>

Görsel 2.6. Formun yüz yapısında kullanımı, (Erişim Tarihi: 11.03.2024), <https://www.21-draw.com/wp-content/uploads/2020/04/The-Character-Designer-ebook-2019-SAMPLE-21-Draw.pdf>

Görsel 2.7. Alaaddin filmindeki Cafer karakteri, (Erişim Tarihi: 12.03.2024), <https://qph.cf2.quoracdn.net/main-qimg-dbe7712fc9be7f3767d8b1c47544c6ed-lq>

Görsel 2.8. Cafer’in Dönüşü filmindeki Cafer karakteri, (Erişim Tarihi: 10.08.2024), <https://tr.pinterest.com/pin/497929302528095080/>

Görsel 2.9. Sevimli Canavarlar (Monster Inc.) Michael "Mike" Wazowski, (Erişim Tarihi: 14.03.2024), https://virtualshowdown-project.fandom.com/wiki/Mike_Wasowski

Görsel 2.10. Sevimli Canavarlar (Monster Inc.), James P. "Sulley" Sullivan, (Erişim Tarihi: 14.03.2024), <https://www.anyrgb.com/en-clipart-24lyb>

Görsel 2.11. Rick Nierva'nın "Sulley" karakter tasarımları, (Erişim Tarihi: 17.03.2024), https://ic.pics.livejournal.com/malice_alice/8450150/866327/866327_800.jpg

Görsel 2.12. Nicolas Marlet'in Tim Burten tarzına benzer "Sulley" karakter tasarımları, (Erişim Tarihi: 17.03.2024), <https://jpbannisterrandd.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/11/sulleyconceptart.png>

Görsel 2.13. Oyunbozan Ralph (Wreck-It Ralph) Ralph karakteri, (Erişim Tarihi: 18.03.2024), [https://scratchpad.fandom.com/wiki/Wreck-It_Ralph_\(character\)](https://scratchpad.fandom.com/wiki/Wreck-It_Ralph_(character))

Görsel 2.14. İnanılmaz Aile (The Incredibles) filminde karakterlerde kullanılan şekiller, (Erişim Tarihi: 20.03.2024), <https://r-wong253249-sp.blogspot.com/2014/12/the-incredibles.html>

Görsel 2.15. İnanılmaz Aile (The Incredibles) filminde Bob ilk hali, (Erişim Tarihi: 20.03.2024), https://the-incredibles.fandom.com/wiki/Mr._Incredible's_Blue_Suit?file=Bob_young.jpg

Görsel 2.16. İnanılmaz Aile (The Incredibles) filminde Bob'un çalışma hayatındaki hali, (Erişim Tarihi: 21.03.2024), <https://www.cornell1801.com/disney/Incredibles-2004/quotes/customers-make-me-unhappy.html>

Görsel 2.17. İnanılmaz Aile (The Incredibles) film karakterlerinde silüet kullanımı, (Erişim Tarihi: 21.03.2024), https://pixar.fandom.com/wiki/The_Incredibles

Görsel 2.18. Pamuk Prenses' in yaşadığı saray, (Erişim Tarihi: 23.03.2024), <https://www.cornell1801.com/disney/Snow-White-Seven-Dwarfs-1937/movie-film.html>

Görsel 2.19. Yedi cücelerin evi, (Erişim Tarihi: 23.03.2024), <https://www.cornell1801.com/disney/Snow-White-Seven-Dwarfs-1937/Pictures/House-Seven-Dwarfs.jpg>

Görsel 2.20. İnanılmaz Aile (The Incredibles) filminde Bob'un çalıştığı ofisi (İç mekân), (Erişim Tarihi: 25.03.2024), <https://www.cornell1801.com/disney/Snow-White-Seven-Dwarfs-1937/Pictures/House-Seven-Dwarfs.jpg>

Görsel 2.21. İnanılmaz Aile (The Incredibles) filminde Bob'un arabası ve trafik (Dış mekân), (Erişim Tarihi: 25.03.2024), <https://medium.com/@godfreythegreat/you-need-to-stop-wasting-your-time-4870fcffd40d>

Görsel 2.22. Herkül (1997) filmi Olimpos Tanrıların yaşadığı yer, (Erişim Tarihi: 27.03.2024), https://hercules.fandom.com/wiki/Mount_Olympus

Görsel 2.23. Herkül (1997) filmi Olimpos Hades'in yaşadığı yeraltı dünyası, (Erişim Tarihi: 27.03.2024), <https://twitter.com/ChoppyHopfe/status/1032746149503848448/photo/3>

Görsel 2.24. Herkül (1997) filmi Olimpos Dağı aydınlık teması, form ve renklerin kullanımı, (Erişim Tarihi: 28.03.2024), https://disney.fandom.com/wiki/Mount_Olympus?file=Mount_olympus_disney.jpg

Görsel 2.25. Herkül (1997) filmi Olimpos Dağı karanlık teması, form ve renklerin kullanımı, (Erişim Tarihi: 28.03.2024), <https://getyarn.io/yarn-clip/abcbf7bd-c913-425a-a63b-ac66062db64f>

Görsel 3.1. Yukarı Bak (Up) animasyon filminin afişi, (Erişim Tarihi: 03.04.2024), https://www.imdb.com/title/tt1049413/mediaviewer/rm4078370305/?ref_=tt_ov_i

Görsel 3.2. Yukarı Bak (Up) Carl ve Ellie balon satarken (film karesi), (Erişim Tarihi: 03.04.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.3. Yukarı Bak (Up) Posta kutusunun kırıldığında yaşanan tartışma (film karesi), (Erişim Tarihi: 07.04.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.4. Yukarı Bak (Up) Carl ve Russell'ın Kevin ve Dug ile karşılaşması (film karesi), (Erişim Tarihi: 08.04.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.5. Yukarı Bak (Up) Muntz'ın Kevin'ı almak için Carl'ın evini yakması (film karesi), (Erişim Tarihi: 08.04.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.6. Yukarı Bak (Up) Carl ve Muntz'ın kapişma sahnesi (film karesi), (Erişim Tarihi: 09.04.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.7. Yukarı Bak (Up) Carl evi düşmemesi için tutmaya çalışırken (film karesi), (Erişim Tarihi: 10.04.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.8. Yukarı Bak (Up) filmde karakterlerin formundaki şekiller, (Erişim Tarihi: 12.04.2024), (Hauser, 2009).

Görsel 3.9. Carl'ın çocukluğu, (Erişim Tarihi: 14.04.2024), <https://tr.pinterest.com/pin/258534834851717747/>

Görsel 3.10. Carl'ın yetişkinliği (film karesi), (Erişim Tarihi: 14.04.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.11. Carl'ın yaşlılığı, (Erişim Tarihi: 14.04.2024), <https://www.deviantart.com/mikemoon1990/art/PNG-Carl-Fredricksen-996089030>

Görsel 3.12. Yukarı Bak (Up) Carl ve Ellie'nin düğünü Ellie'nin akrabaları (film karesi), (Erişim Tarihi: 15.04.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.13. Yukarı Bak (Up) Carl ve Ellie'nin düğünü Carl'ın akrabaları (film karesi), (Erişim Tarihi: 15.04.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.14. Yukarı Bak (Up) Carl ve Muntz'ın dövüş sahnesi (film karesi), (Erişim Tarihi: 17.04.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.15. Ellie'nin çocukluğu, (Erişim Tarihi: 19.04.2024), https://static.wikia.nocookie.net/an-sharedcombined-crossovers/images/3/3b/Profile_-

The_Childhood_Version_of_Mrises_Ellie_Fredericksen.png/revision/latest?cb=20230105221706

Görsel 3.16. Ellie'nin yetişkinliği (film karesi), (Erişim Tarihi: 19.04.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/play/f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 1.17. Ellie'nin yaşlılığı, (Erişim Tarihi: 19.04.2024), <https://www.mycast.io/talent/ellie-fredricksen/images/352908>

Görsel 3.18. Muntz'ın yetişkinliği, (Erişim Tarihi: 21.04.2024), https://dublagem.fandom.com/wiki/Up:_Altas_Aventuras?file=Up-Charles_F._Muntz_%28joven%29.png

Görsel 3.19. Muntz'ın yaşlılığı, (Erişim Tarihi: 21.04.2024), https://villains.fandom.com/wiki/Charles_F._Muntz?file=Charles+F.Muntz+transparent.png

Görsel 3.20. Daniel Lopez Munoz, karakter tasarımı, (2007), (Erişim Tarihi: 22.04.2024), (Hauser, 2009).

Görsel 3.21 Russell, (Erişim Tarihi: 25.04.2024), <https://poohadventures.fandom.com/wiki/Russell>

Görsel 3.22. Dug, (Erişim Tarihi: 28.04.2024), https://insufficiently-admirable.fandom.com/wiki/Dug?file=Dug_-_UP.png

Görsel 3.23. Kevin, (Erişim Tarihi: 29.04.2024), [https://poohadventures.fandom.com/wiki/Kevin_\(Up\)](https://poohadventures.fandom.com/wiki/Kevin_(Up))

Görsel 3.24. Alpha, Beta ve Gamma, (Erişim Tarihi: 29.04.2024), https://alexwebbstudios.fandom.com/wiki/Alpha,_Beta_and_Gamma

Görsel 3.25. Filmdeki diğer köpeklerden bir kare, (Erişim Tarihi: 30.04.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.26. Evin içindeki nesnelerin kullanımı (film karesi), (Erişim Tarihi: 30.04.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.27. Carl'ın yatak odası (film karesi), (Erişim Tarihi: 01.05.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.28. Carl ve Ellie'nin yaşadığı ev ve çevresi (film karesi), (Erişim Tarihi: 01.05.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.29. Ellie'nin ölümden sonraki evin çevresi (film karesi), (Erişim Tarihi: 01.05.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.30. Carl'ın evi ile gökyüzüne yükselmesi (film karesi), (Erişim Tarihi: 01.05.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.31. Cennet Şelaleleri (film karesi), (Erişim Tarihi: 02.05.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.32. Auyan-tepu Melek Şelalesi, (Erişim Tarihi: 02.05.2024), <https://travel.syggic.com/tr/poi/angel-selalesi-poi:8519017>

Görsel 3.33. Cennet Şelaleleri’nde kayaların kare formları (film karesi), (Erişim Tarihi: 03.05.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.34. Cennet Şelaleleri’nde kayaların daire formları (film karesi), (Erişim Tarihi: 03.05.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.35. Kayaların silüeti (film karesi), (Erişim Tarihi: 03.05.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.36. Kayanın insan silüetinde görünmesi (film karesi), (Erişim Tarihi: 03.05.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.37. Muntz’ın zeplini, (Erişim Tarihi: 04.05.2024), https://disney-x.fandom.com/wiki/Spirit_of_Adventure

Görsel 3.38 Muntz’ın koleksiyonu (film karesi), (Erişim Tarihi: 04.05.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.39. Muntz’ın kuşu yakalamak için yaptığı planlar ve kuşun iskeleti (film karesi), (Erişim Tarihi: 04.05.2024), <https://www.disneyplus.com/tr-tr/browse/entity-f820c0a3-e646-4b75-8dd1-87f6d776c32b>

Görsel 3.40. Zeplinin odaları, (Erişim Tarihi: 04.05.2024), (Hauser, 2009).

Görsel 3.41. “Gölge” uygulama film afişi. (Furkan Yılmaz kişisel arşiv).

Görsel 3.42. “Gölge” uygulama filminin resimli taslak (storyboard) görseli. (Furkan Yılmaz kişisel arşiv).

Görsel 3.43. “Gölge” uygulama filminin resimli taslak (storyboard) görseli. (Furkan Yılmaz kişisel arşiv).

Görsel 3.44. Gölge” uygulama filmi “Yağmurlu hava” Dış mekân, (Furkan Yılmaz kişisel arşiv)

Görsel 3.45. Gölge” uygulama filmi “Güneşin doğuşu” Dış mekân, (Furkan Yılmaz kişisel arşiv)

Görsel 3.46. Gölge” uygulama filmi “Camdan dışarıya bakış” Dış mekân, (Furkan Yılmaz kişisel arşiv)

Görsel 3.47. Gölge” uygulama filmi “Yatak” İç mekân, (Furkan Yılmaz kişisel arşiv)

Görsel 3.48. Gölge” uygulama filmi “Karakterin peluş oyuncacı” (Furkan Yılmaz kişisel arşiv)

Görsel 3.49. Gölge” uygulama filmi “Ağaç gölgesi” İç mekân, (Furkan Yılmaz kişisel arşiv)

Görsel 3.50. Gölge” uygulama filmi yapım aşaması “Procreate” (Ekran görüntüsü)

Görsel 3.51. Gölge” uygulama filmi yapım aşaması “Photoshop” (Ekran görüntüsü)

ETİK BİLDİRİM

“ANİMASYON FİMLERDE MEKÂN VE KARAKTERLERİN FORMLAR İLE İLİŞKİLENDİRİLEREK OLUŞTURULAN DUYGU AKTARIMI VE UYGULAMA FİLMİ ” adlı yüksek lisans tezimin etik kurul izni gerektirmediğini beyan ederim.

Furkan YILMAZ

