ANİMASYON SİNEMASINDA KARAKTER TASARIMI VE ÖZEL EĞİTİM GEREKSİNİMİ OLAN BİREYLERİN TEMSİLİ: "PARASTRO" UYGULAMA FİLM ÖRNEĞİ

Yüksek Lisans Tezi

Semih ÖZANIK

Eskişehir-2022

ANİMASYON SİNEMASINDA KARAKTER TASARIMI VE ÖZEL EĞİTİM GEREKSİNİMİ OLAN BİREYLERİN TEMSİLİ: "PARASTRO" UYGULAMA FİLM ÖRNEĞİ

Semih ÖZANIK

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı
Danışman: Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP

Eskişehir
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü
Eskişehir, 2022

ÖZET

ANİMASYON SİNEMASINDA KARAKTER TASARIMI VE ÖEL EĞİTİM GEREKSİNİMİ OLAN BİREYLERİN TEMSİLİ: "PARASTRO" UYGULAMA FİLM ÖRNEĞİ

Semih ÖZANIK

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Haziran, 2022

Danışman: Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP

Animasyon sineması, geçmişten günümüze teknolojinin de gelişimi ile birçok evreden geçmiştir. Dünya genelinde ve Türkiye'de, son 20 yıla bakıldığında teknolojinin gelişimi sayesinde kullanıldığı enstrüman sayısı artan animasyon sinemasının da hızlı bir değişim içerisinde olduğu görülmektedir. 2 boyutlu başlayan animasyon üretimleri, günümüzde 3 boyutlu ve arttırılmış gerçekliğin denendiği 3 boyutun ötesine taşınma noktasına ulaşmıştır. Teknolojinin gelişimi aynı zamanda işlenecek konularında sınırlarının değişmesine neden olmuştur. Ancak çizgi filmlerde ve çizgi dizilerde işlenen konular değişse de tercih edilen karakter yapıları aynı oranda çeşitlilik gösterememiştir. Senaryolardaki karakter tasarımları belirli çerçevenin ötesine geçememiştir. Yapılan birçok üretimlere bakıldığında benzer karakter yapıları kullanıldığı görülmektedir. Bu durum belirli bir kesimden bireylerin kendi temsillerini görememelerine neden olmuştur. Bu kapsamda animasyon üretimlerindeki karakter çeşitliliğinin sınırlı kaldığı ve işlenen konular gibi karakter tasarımlarında çeşitlilik kazanması gerektiği görülmektedir. Bu çeşitliliğin kazandırılması için üretilecek animasyonlarda her kesimden insanları temsil eden karakterlerin kullanılması düşülmektedir. Bu noktadan hareketle, animasyon sinemasında özel gereksinimli bireylerin temsilleri incelenerek, farklı karakter tasarımı kullanımlarının toplum genelindeki pozitif etkileri araştırılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Animasyon, Karakter Tasarımı, Özel gereksinim

ABSTRACT

CHARACTER DESIGN IN ANIMATION CINEMA AND REPRESENTATION OF INDIVIDUALS WITH SPECIAL EDUCATION: “PARASTRO” APPLICATION FILM EXAMPLE

Semih ÖZANIK

Department of Animation

Anadolu University, School of Fine Arts, June, 2022

Advisor: Assoc. Dr. Çiğdem TAŞ ALİÇENAP

Animated cinema is simply another past for you. Based on the last 20 words in the world and in Turkey, it seems that he has a dream of increasing usage. The 2D animations were enlarged in the 3D enlarged city while "in 3D and magnified state". The same blueprint of technology can be used to identify workable designs. However, although the topics covered in cartoons and cartoons change, they do not look the same in the preferred model. The framework of the designs in the designs could not be clarified. There is an experience similar to the events that took place. This situation has caused them to be unable to see their own representation from a certain segment. The development in this drawing is thought through in detail about the events taking place in the designs. In order to gain this diversity, the ones that will be grown are designed in such a way that they can be produced from any human being slaughtered. It is the general design of the subtle, distinctive general designs of the special representations in the animation, with the behavior in the art.

Keywords: Animation, Character Design, Special requirement.

TEŞEKKÜRLER

Öncelikle araştırma ve geliştirme süreci boyunca desteğini hiçbir zaman eksik etmeyen, her zaman iletişime açık ve hoş görülü olan danışmanım Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP'a teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca tüm bu süreç boyunca yardımlarını esirgemeyen Dr. Ahmet Bilal ÖZBEK hocama ve özellikle çalışma arkadaşım, dostum Neşe SÜRER'e, sabırları, destekleri ve yardımları için çok teşekkür ederim. Özel olarak can kardeşlerim Abdullah ÇELİKOĞLU ve Uğur KONAKCI'ya ve tabi ki desteklerini her zaman hissettiğim tüm aile üyelerime teşekkürlerimi borç bilirim.

10.06.2022

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 aşamalardan bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilemeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan "bilimsel intihal tesit programı"yla tarandığını ve hiçbir şekilde "intihal içermediğini" beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durum saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

(İmza)

Semih ÖZANIK

10.06.2022

STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES

I hereby truthfully declare that this thesis is an original work prepared by me; that I have behaved in accordance with the scientific ethical principles and rules throughout the stages of preparation, data collection, analysis and presentation of my work; that I have cited the sources of all data and information that could be obtained within the scope of this study, and included these sources in the references section; and that this study has been scanned for plagiarism with "scientific plagiarism detection program" used by Anadolu University, and that "it does not have any plagiarism" whatsoever. I also declare that, if a case contrary to my declaration is detected in my work at any time, I hereby express my consent to all the ethical and legal consequences that are involved.

(İmza)

Semih ÖZANIK

İÇİNDEKİLER

ANİMASYON SİNEMASINDA KARAKTER TASARIMI VE ÖZEL EĞİTİM GEREKSİNİMİ OLAN BİREYLERİN TEMSİLİ: "PARASTRO" UYGULAMA FİLM ÖRNEĞİ ii

JURİ VE ENSTİTÜ ONAYI ..... Hata! Yer işareti tanımlanmamış.

ÖZET iii

ABSTRACT iv

TEŞEKKÜRLER v

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ vi

STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES vii

İÇİNDEKİLER viii

GÖRSELLER DİZİNİ x

1. GİRİŞ 1

1.1. Problem 1

1.2. Çizgi Filmde Karakter Tasarımı 7

1.2.1. Karakter Tasarım Süreçlerinde Fiziksel Boyut 14

1.2.2 Karakter Tasarım Süreçlerinde Sosyolojik Boyut 20

1.2.2.2. Karakter Tasarımlarında Kullanılan Renk ve Özellikleri 25

1.2.4. Karakter Tasarım Süreçlerinde Psikolojik Boyut 28

1.2.4. Geçmişten Günümüze Çizgi Filmlerde Değişen Karakter Tasarımları 30

1.3. Çizgi film ve Animasyon Sinemasında Özel Eğitim Gereksinimi olan Bireylerin Temsili 41

1.3.1. Özel Eğitim Gereksinimi Olan Bireyler ve Özellikleri 46

1.3.2. Batı Çizgi Filmlerinde Özel Eğitim Gereksinimi Olan Bireylerin Temsilleri 49

1.3.3. Doğu Çizgi Filmlerinde Özel Eğitim Gereksinimi Olan Bireylerin Temsilleri 56

1.3.4. Türk Çizgi Filmlerinde Özel Eğitim Gereksinimi Olan Bireylerin Temsilleri 63

1.4. Amaç 69

1.5. Önem 69

1.6. Sınırlılıklar 69

1.7. Tanımlar 70

2. YÖNTEM 71

3. BULGULAR VE YORUM..... 73

3.1. Özel Eğitim Gereksinimi Olan Bireylerin Çizgi Filmde Temsili Üzerine "Kardeşim Ozi" Çizgi Filminin Çözümlenmesi 73

3.1.1. Senaryo 74

3.1.2. Karakterler 83

3.1.2.1. "Kardeşim Ozi" Dizisindeki "Ozan" Karakterinin Fiziksel Özellikleri 84

3.1.2.2. "Kardeşim Ozi" Dizisindeki "Ozan" Karakterinin Sosyolojik Özellikleri 86

3.1.2.2.1. "*Kardeşim Ozi*" Dizisindeki Kostüm ve Aksesuar Kulllanımı 87

3.1.2.2.2. "*Kardeşim Ozi*" Dizisindeki Renk Kullanımı 88

3.1.2.3. "Kardeşim Ozi" Dizisindeki "Ozan" Karakterinin Psikolojik Özellikleri 90

3.1.3. Mekân 91

3.2. "*Parastro*" Animasyon Film Uygulaması 93

3.2.1. "Parastro" Film Uygulaması Yapım Öncesi Süreçleri 94

3.2.1.1. Araştırma 94

3.2.1.2. Senaryo 97

3.2.1.3. Resimli Taslak (Storyboard) 98

3.2.1.4. Karakter Tasarımı 99

3.2.1.5. Mekân Tasarımı 101

3.2.2. "Parastro" Film Uygulaması Yapım Aşaması Süreci 102

3.2.2.1. İskelet (Armatür) 103

3.2.2.2. 3 Boyutlu Programda Yüz ve Mekân Tasarımı 106

3.2.2.3. 3 Boyutlu Kalıp 110

3.2.2.4. Döküm ve Renklendirme 111

3.2.3. "*Parastro*" Film Uygulaması Yapım Sonrası Süreçleri 113

4. SONUÇ VE ÖNERİLER 113

KAYNAKÇA 116

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1. Isao Takahata "Heidi, 1974" …… 4

Görsel 1.2. Bruno Bozzetto, (Famele and Male) …… 9

Görsel 1.3. Alaaddin (Ron Clements & John Musker, 1992) …… 15

Görsel 1.4. Mickey Mouse (Miki Fare, 19289 ……... 16

Görsel 1.5. Lonney Tunes Karakterleri (Warner Bros'un 1930 ve 1969 yılları arasında birçok tiyatral kısa filmlerde oynayan çizgi dizisidir) ….. 17

Görsel 1.6. Tweety (Warner Bros.'un Loony Tunes ve Merrie Molodies serilerinde yer alan bir kanaryadır, 1942) ……..……... 18

Görsel 1.7. Hulk (Stan Lee, 1962) ……...…….. 20

Görsel 1.8. Wile E. Coyote ve Road Runner (Chuck Jones, 1948) ……... 21

Görsel 1.9. Betty Boop ve Küçük Kral ……... 23

Görsel 1.10. Richie Rich (1980-1984) ……... 24

Görsel 1.11. Bugs Bunny ve Yosemite Sam (1945) ……... 25

Görsel 1.12. "Friz Freleng" tarafından yaratılan Yosemite Sam (1945) …… 26

Görsel 1.13. "Tom and Jerry" (1940) ……. 28

Görsel 1.14. Safinaz (Popaye, 1929) …….. 31

Görsel 1.15. Duffy Duck (1937) ……. 32

Görsel 1.16. Fantastmoagorie "Emile Cohl 1908" ……. 35

Görsel 1.17. "Felix the Cat" …… 36

Görsel 1.18. "Flowers and Trees" filminden bir sahne ……... 37

Görsel 1.19. Zaman içerisindeki "Bugs Bunny" karakterinin değişimi …….. 39

Görsel 1.20. Warner Bros. karakterleri ……... 40

Görsel 1.21. "Kubo and Two Strings" kuklası ……..... 42

Görsel 1.22. “Toy Story” 1995 …… 44

Görsel 1.23. Walt Disney ve Oscar ödülleri …… 47

Görsel 1.24. Kaptan James Hook …… 48

Görsel 1.25. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler Filmindeki “Doc” karakter sayfası ……... 53

Görsel 1.26. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler Filmindeki karakterlerin sayfası . 54

Görsel 1.27. Pamuk Prenses ve Yedi cüceler Filmi …… 55

Görsel 1.28. Dumbo (1941) …… 56

Görsel 1.29. Kayıp Balık Nemo (2003) ……... 58

Görsel 1.30. Notre Dame’ın Kamburu (1990) ……. 59

Görsel 1.31. Astro Boy karakter sayfası (1940) …….. 62

Görsel 1.32. Pinokyo karakter sayfası (1940) ……. 63

Görsel 1.33. Heidi çizgi dizisindeki karakter tasarımları (1974) ……..... 64

Görsel 1.34. (Geass Kodu) filmindeki “Nunally” karakteri …… 66

Görsel 1.35. (Sessiz Bir Ses) filimindeki “Shoko” karakteri …….. 67

Görsel 1.36. (Kralların Sıralaması) çizgi filmindeki “Bojji” karakter tasarımı .. 68

Görsel 1.37. Cemal Nadir Güler tarafından tasarlanmış “Amcabey” karakteri .. 69

Görsel 1.38. Tan Oral’ın “Sansür” isimli kısa animasyonu (1970) …… 70

Görsel 1.39. “Kardeşim Ozi” TV çizgi dizisinin açılış sahnesi …….. 72

Görsel 3.1. Ozan ve ailesi bahçelerinde oyun oynamakta …….. 78

Görsel 3.2. Ozan, dedesinin oyununu izliyor …….. 79

Görsel 3.3. Ozan ablası Duru ile bahçelerinde oyun oynamakta …… 87

Görsel 3.4. Ozan ve ablası Duru ……. 88

Görsel 3.5. Ozan ve ailesi yemek sofrasında …….. 90

Görsel 3.6. Standart bir yüzde anatomi yapısı …… 91

Görsel 3.7. İlk ders günündeki Ozan ve onu yalnız bırakmayan ablası Duru … 92

Görsel 3.8. "Ozan" karakterinin ilk ders günü ……... 93

Görsel 3.9. "Ozan" karakterinin tasarımı ve silüeti …….…… 94

Görsel 3.10. "Kardeşim Ozi" çizgi dizisindeki ana karakterler …….. 96

Görsel 3.11. "Ozi" karakterinin hayal dünyasından bir sahne …… 97

Görsel 3.12. "Pocoyo" ve "Kardeşim Ozi" çizgi dizisinin benzer mekan kullanım tarzı …….. 98

Görsel 3.13. "Kardeşim Ozi" dizisinin giriş sahnesi …….…….. 99

Görsel 3.14. Astronot eğitimi için gönüllü olan denekler (1950-1959) .……100

Görsel 3.15. Dr. Ashton Graybiel yönetiminde gerçekleştirilen testler ve gönüllü denekler (1950-1955) …….……..101

Görsel 3.16. Avrupa Uzay Ajansının "Parastronot Programı" kapsamında eğitim gören bir Parastoronot adayı ……..……..102

Görsel 3.17. Uygulama filmi için çizilen resimli taslak (storyboard) çizimi (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) …….…….……..105

Görsel 3.18. "Adam" karakter tasarımı (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) ……...106

Görsel 3.19. "Lanny" karakter tasarımı (Semih ÖZANIK kişisel arşivi ..……..107

Görsel 3.20. "Melis" karakterinin tasarımı …….108

Görsel 3.21. Uygulama filmindeki karakterlerin tasarımları (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) ……108

Görsel 3.22. Uluslararası Uzay İstasyonunun dış bölümü (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) ……...109

Görsel 3.23. Uluslararası Uzay İstasyonundaki ana dölüm (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) ……110

Görsel 3.24. Uygulama filmindeki karakterlerin eklemlerini oluşturacak armatür çizimi ve kesim aşaması (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) ……. 112

Görsel 3.25. Armatür eklem testi aşaması (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) …. 112

Görsel 3.26. Armatürlerin birleştirilme aşaması (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) ……. 113

Görsel 3.27. Uygulama filminde kullanılan karakterlerin armatürlerinin çizim ve son hali (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) …… 114

Görsel 3.28. Nomad 3D programındaki karaker modelleme aşaması (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) ..……. 115

Görsel 3.29. Nomad 3D programındaki karakter modelleme aşaması (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) ……... 115

Görsel 3.30. Karakterlerin yüzünün SLA plastik yazım aşaması (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) ……... 116

Görsel 3.31. Karakterin yüzünün test çıktısı (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) . 116

Görsel 3.32. Testleri tamamlanmış karakterin yüzü (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) …….. 117

Görsel 3.33. Testleri tamamlanmış karakterin yüzünün iç mekanizması ve parçaları (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) ……... 117

Görsel 3.34. Uzay istasyonunun SLA plastik yazım aşaması (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) ……... 118

Görsel 3.35. Uzay istasyonunun iç mekan tasarımında kullanılacak olan paneller (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) ……. 118

Görsel 3.36. Karakter kalıbının Nomad programındaki 3D model hali (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) ……... 119

Görsel 3.37. Modellenen 3D kalıp (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) ……. 120

Görsel 3.38. Deneme için yapılmış kalıp içine yerleştirilmiş tel armatür (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) ……... 121

Görsel 3.39. Döküm sonrası kuruyan kuklanın kesim öncesi hali (Semih ÖZANIK kişisel arşivi) ……... 122

1. GİRİŞ

1.1. Problem

İnsan, yaşamı boyunca her zaman iletişim halinde olan veya olmak isteyen sosyal bir canlı olmuştur. İletişim olgusu ve iletişim şekli yaşadığı çağın getirdiği niteliklerle ortaya çıkmıştır. İnsanlar bu niteliklerden zaman zaman farklı alanlarda faydalanmışlardır. Günümüze gelene kadar çağın getirdiği teknolojik gelişimler ile beraber iletişim kabuk değiştirmiştir. İlk çağlardan günümüze kadar kaynak, mesaj ve alıcı ile oluşturulan iletişim, en eski hali ile vurmalı çalgılar arasında olan "Tamtam" ile başlamıştır. Ardından oluşan konuşma dili ve yazının bulunması ile iletişim şekil değiştirmiştir. Görsel ve hareketli resimler ile iletişim araçları günümüze gelene kadar çoğalmış ve birçok noktada teknoloji ile de birleşmiştir. İletişim araçları görsel ve hareketli resimler ile çoğalmış ve teknoloji ile birleşerek daha da etkin hale gelip gelişmiştir. Kullanılan iletişim şekillerinin gelişimi sayesinde radyo sonrası görüntü ve sesi birleştirip hareketli görüntü sağlayabilen televizyon ve sinema filmleri en etkili kitle iletişim araçlarından olmuşlardır. Birçok insana aynı anda ulaşması bu yeni medyanın en güçlü özelliklerinden olmuştur. Sinema ile paralel gelişime sahip olan çizgi film ise hemen hemen aynı dönemlerde üretilmeye başlanmıştır. Çizgi film, farklı dünyası ve sınırsızlığı sayesinde hızlı kabul görmüş ve ilgi çekmiştir. Görsel sanatların tüm araçlarını kullanabilen çizgi film sanatçılarının, bu sanat dalının oluşumundaki ve gelişimindeki katkıları göz ardı edilememektedir. Günümüze baktığımızda teknoloji ile birlikte gelişen çizgi film teknikleri ve yapımları, birçok mecrada kendine yer bulmuştur. Eğitimden, sağlık sektörüne, çocuk gelişiminden, jeofizik alanına, siyaset propagandalarından kişisel gelişime kadar hemen hemen her alanda varlık göstermektedir. Son zamanlarda iyiden iyiye hayatımızın içine girmiş olan birçok alan için özel olarak üretilmiş çizgi filmler, her yaştan ve her kitleden insana ulaşmıştır. Gerek çizgi dizi olarak örneklerini gördüğümüz, gerek bir kullanım kılavuzu şeklinde hazırlanmış bir anlatım videosunda karşılaştığımız, gerekse spor yaparken bizi kontrol eden akıllı aygıtların içerisindeki küçük gif animasyonları hayatımızı kolaylaştırmayı başarmıştır.

Çizgi film, üretilmeye başlandığı ve ilk örneklerini gördüğümüz 1906'lı yıllarda, sinema filmleri kadar aktif bir sanat dalı olmamıştır. Bu yeni sanat alanı ile ilgilenen sanatçılar sayesinde üretebilen kişi sayısı arttıkça, sürekliliği olan bir sanat dalı haline gelmiştir. Çizgi film üretilmeye başlandığı yıllardan itibaren sınırları aşan anlatım dili ve gerçeküstücü özelliği sayesinde izleyicilerde her zaman merak uyandırmış ve takdir görmüştür. Bu sanat dalındaki ilk çalışmaları Winsor McCay, Emile Cohl, Disney kardeşler, Avrupa'da Vladislav Starevitch yapmıştır. İlk örneklerini gördüğümüz yıllardan günümüze gelene kadar gelişen tasarım süreçleri, teknoloji ve çizgi film içerisinde yaratılan karakterler pek çok seyircinin ilgisini çekmiştir. Hatta yaratılan bazı karakterler izleyici ile özdeşleşebilmiş, aileden biri haline gelmiştir. Sinemada olduğu gibi çizgi filmlerde de karakter ile izleyicinin dil birliğini sağlayabilmesi, filmin anlaşılırlığı kadar başarısını da doğrudan etkilemektedir. İzleyiciler çoğu zaman seyrettiği ve beğendiği sinema filmindeki veya çizgi filmdeki karakterlerin üretilen oyuncaklarını, kostümlerini, çıkartmalarını veya karakter bibloları alıp serinin devamlarını heyecanla bekler hale gelmişlerdir. Bazı izleyiciler hikâyenin akışını merak ederken bazıları ise bu hikayelerdeki karakterlerin durumunu, karakter gelişimlerini ve tepkilerinin ne olacağına odaklanmış, sonraki serilerini de takip etmiştir. İşte bu sebepten dolayı anlatılan hikayeler kadar kullanılacak karakterler ve bu karakterlerin oluşum süreçleri de oldukça önemlidir. Karakter tasarım sürecinde, karakterler sadece fiziksel olarak değil, psikolojik ve sosyolojik özellikleri de dikkate alınarak tasarlanmalıdır.

Sinema ya da çizgi filmlerde kullanılan karakter özellikleri, genellikle herkesin empati kurabileceği bireylerden seçilmektedir. Günlük hayatta sürekli karşılaştığımız kişilerin ve o kişilerin durumlara verdikleri tepkiler, izleyicinin daha hızlı konunun içerisine girmesine yardımcı olabilmektedir. Bu nedenle izleyicilerin kendilerinden bir şeyler bulabilecekleri ve empati yapabilecekleri karakterler, filmlerde dizilerde ve çizgi filmlerde daha çok kullanılmaktadır. İzleyici filmleri seyrederken kendine yakın olan bireyleri daha çabuk sevebildiği veya benimseyebildiğinden dolayı, kullanılacak karakterler genellikle aşina olunan stereotiplerden oluşmaktadır. Walter Lippmann, steriotipi şöyle açıklar;

> Stereotipler, ticari olarak arzu edilen anlatıyı hızlı ve pratik biçimde üretmenin bir yoludur ve toplum tarafından ezberlenmiş yüzeysel yargılardan oluşmaktadır. Bu kalıp düşünme biçimleri değerlendiren

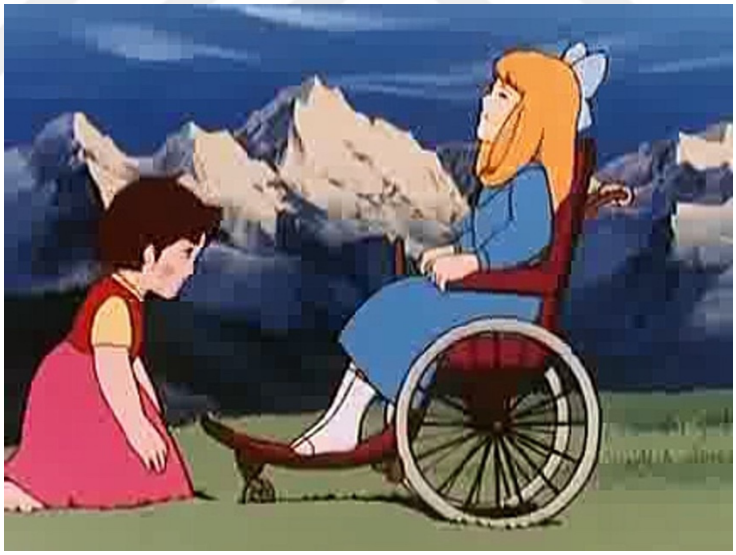
> tarafın, özne üzerinde onun bireysel özelliklerini göz önünde bulundurmaksızın kanıda bulunma yönünde hareket etmesini sağlamaktadır. Tanıma eylemi veyahut güdüsü olmaksızın düşünsel ölçüde hareket etmek zamandan kazandıran fakat derinliği olmayan bilgiyi kemikleştiren bir eylemdir. Bunun "kafamızdaki resim" halini alarak genel geçer kanıyı oluşturması, stereotiplere incelenebilir şematik bir boyut kazandırmaktadır (Walter Lippman Public Opinion, 1922).

Filmlerdeki karakterlerin konuşma şekli, giyim tarzı, kullandığı renk seçimleri, günlük hayatta yaptığı işler veya gittiği yerler izleyici ile benzerlik göstermesi durumunda, izleyicinin karakter ile empati kurabilmesi kolaylaşmaktadır. Birçok görsel medyumda karakter olarak, daha çok genç ve orta yaşta bireyler kullanılırken, çocuk ve yaşlı sayısı genç ve orta yaşlı bireylere oranla daha azdır. Çizgi film türünde ise bu durum tam tersi şeklinde görülmektedir. Hitap ettiği kitle dolayısıyla çocuk sayısı, genç ve yaşlı birey sayısına göre oldukça fazladır. Kendi yaşıtlarını, çizgi film karakteri olarak fantastik dünyalarda görmeleri, çocukların çizgi filmleri daha çok sevmelerine ve çizgi filmlere daha rahat odaklanmalarına olanak sağlamaktadır.

Sinema filmlerinde ve televizyon dizilerinde veya çizgi filmlerde karakter tasarımında dikkat çeken bir özellik ise zihinsel veya bedensel engelli karakterleri kullanma oranlarıdır. Sosyal yaşamımızda var olan ama çoğu zaman dikkatlerimizden kaçan özel gereksinimi olan kişilerin sinema filmlerinde veya çizgi filmlerde yeterince yer bulamaması, izleyicilerin yeterince bu karakterlerle empatiye geçememesinden kaynaklanabilir. Özel gereksinimi olan karakterlerin yaşadıkları günlük sıkıntılar çoğu izleyici tarafından tecrübe edilememesi nedeniyle, karakter ve izleyiciler arasında iletişimsizliklere neden olabilir. Bu durum ise izleyicilerin hikâyeden kopmalarına neden olabilmektedir. Ancak iyi bir hikâye ile bunun tersini yapmak mümkündür. İzleyicinin aşina olduğu steriotip karakterler ile özel gereksinimli karakterlerin birlikte kullanılması, izleyicilerin hikayedeki özel gereksinimli karakerler ile empati kurabilme yolunu açabilecek yöntemlerdendir. Günlük hayatlarında birtakım zorluklar yaşayan özel gereksinimli karakterler ile izleyicinin arasında daha önce kurulmamış bir bağ oluşması, toplumdaki kabulü ve toplum bilinci için oldukça önemlidir. Bu sebepten erken yaşlarda bu bilincin oluşturulması için çizgi filmin rolü belirleyici olacaktır. Çizgi filmlerde kullanılacak olan steriotip karakterlerin yanlarında özel gereksinimli

karakterler kullanılması çocuk yaşlardaki empatiyi ve bağı oluşturacak, bu alanda bilinçli bir nesil yetiştirilebilecektir.

Çizgi filmlerde fiziksel yetersizliği gördüğümüz ilk örneklerden biri "*Heidi*" dizisindeki "*Clara Sesemann*" karakteridir. 1974'te yapılmış bu çizgi dizi, geçmişten günümüze kadar kendini sürekli yenilemiş ve başarılı hikayesi sayesinde ülkemizde TRT Çocuk kanalında yeni bölümleri ile izleyicisiyle buluşmaya devam etmiştir. Tam adıyla "*Heidi, Alpler'deki Kız*" (*Heidi, Girl of the Alps*), İsviçre'li yazar Johanna Spyri'nin kitabından uyarlanmış, Zuiyo Eizo tarafından üretilmiş bu anime dizisinde, tekerlekli sandalyede gördüğümüz "*Clara*" karakteri, izleyicilere gösterdiği ''*yürüyememe*'' olgusunu başarılı şekilde aktarmaktadır. Yönetmenliğini Isao Takahata'nın üstlendiği çizgi filmde, izleyen çocuk izleyici için, bazı insanların veya çocukların yürüyememe durumunu normalleştirilmeye çalışılmıştır. Clara ve Heidi'nin arkadaşlığı, her durumda yardımlaşmaları ve bunun önemi, yaş farkına rağmen birbirleriyle paylaşımlarının çok olması izleyen çocuk izleyiciler için toplumsal kabulün başlangıcı olarak güzel bir örnek teşkil etmektedir.



Görsel 1.1 *Isao Takahata "Heidi, 1974" (http-1)*

Sinema filmlerinde veya çizgi filmlerde, özel gereksinimi olan karakterler kullanarak hikâyeyi anlatmak, izleyicinin günlük hayatlarında bu bireyleri fark etmesini, anlamasını veya kendini onun yerine koymasını kolaylaştırabilir. Geçmişten günümüze baktığımızda bu karakter yapılarını kullanarak hikayelerini anlatmış filmleri veya yaratılmış çizgi filmleri çok az sayıda görmekteyiz. Özellikle

çocukların erken yaşta özel gereksinimi olan bireyleri çizgi filmler aracılığıyla tanıyıp hafızalarında konumlandırmaları, ilerideki yaşamlarında veya kaynaştırma okullarında denk gelecekleri arkadaşlarını tanıma ya da onlarla arkadaşlık kurma becerileri bakımından kolaylık sağlayabilir.

Özel gereksinimli olan çocuklar zihin ve beden durumlarına göre farklı gruplara ayrılmaktadır. Küçük yaşlarda çocukların, deneyimsizlikten kaynaklı zihinsel problemleri olan yaşıtları ile çoğu zaman iletişim kurmakta zorlanmaktadırlar. Çocuklarda, büyüme aşamalarında öğrenme yetileri somut işlemlerden soyut işlemlere doğru ilerleme göstermektedir dolayısıyla büyüme evrelerinde birçok duyguyu yeni keşfetmeye başlarlar. Bu yıllar içerisinde izlediği veya dinlediği birçok müzik veya film, karakter şekillendirmesi noktasında oldukça önem arz etmektedir. Çocuklara bedensel farklılıkları öğretilebilecek veya deneyimlendirilebilecek çizgi filmlerle veya dizilerle ilk önce bedensel farklılıkların normal olabileceği öğretilebilir ve bu sayede bu fiziksel farklılıklar küçük yaşlarda normalleştirilebilir. Daha sonra daha zor bir alan olan zihinsel farklılıkları işleyen çizgi filmler üretilerek, bu alanda çok yapılmamış bir konu ve karakter ele alınıp, çocuk yaşta bu bireylerin varlığı yine normalleştirilebilir. Birçok çocuk erken yaşta bilinçli bir kişi olarak yetişebilir.

Dünyada ve ülkemizde yaşayan özel gereksinimli bireylerin yaşadığı sorunlar, toplum geleceği için çok büyük önem taşımaktadır. Bireyleri topluma kazandırma çabaları geç kalınmış olabilmekte veya birçok birey için çabalar yetersiz kalabilmektedir. Bu bireyleri yetişkin çağlarında veya sonrasında topluma kazandırmaya çalışma yöntemleri ise bazen pozitif etkiler yaratmamaktadır. Türkiye'de kaynaştırma okullarındaki eğitim yıllar içinde iyiye gitse de hala istenilen seviyeye ulaşamamıştır. Kaynaştırma okulları ve okullardaki eğitim seviyesi yıllar içerisinde artış gösterse de hedef olabilecek seviyelerin hala altında kalmaktadır. Kaynaştırma eğitimi alan öğrencilerin sayısı yıllar içinde artış gösterse de hem eğitimlere erişimde hem nitelikli eğitim almada bu bireyler sorunlar yaşamaktadır. Özel eğitime ihtiyaç duyan bireylerin aileleri, çocuklarının temel eğitimde kaynaştırmalı sınıflarda eğitim almasını talep etmektedir. Bu sınıflarda yapılacak aktivitelere katılım, bireylerin gelişimleri için çok önemlidir. Sınıf içerisinde yapılacak sosyal etkinlikler arasında olan film izleme zamanlarında, çizgi

filmlerde kullanılmış olan özel gereksinimi olan bireylerin, tüm sınıfın kaynaşmasında yarar sağlayabileceği göz ardı edilmemelidir. Çizgi filmdeki bir karakterin, özel gereksinimli olan bireylerden seçilmesi ve o çizgi filmin kaynaştırma okullarında ders niteliğinde seyredilmesi, erken yaşlarda sosyal kabulün ve anlayışın oluşturulabileceği düşünülmektedir. Bilişsel gelişim sağlayabileceğimiz bu tür çizgi filmler ile çocuk yaştaki özel gereksinimli çocuklara yönelik tutumlar geliştirilebilir. Sosyal kabul arttığında ise çocukların hep birlikte eğitim gördükleri kaynaştırma okullarının başarı düzeyi artabilir ve böyle bir anlayıştaki toplumda zihinsel ve fiziksel sorunlar yaşayan bireyler topluma kazandırılabilir. Özel gereksinimli olan çocukların topluma daha sağlıklı kazandırılması noktasında çizgi filmlerin rolünün, oldukça önemli olduğunu söylenebilir. Ancak günümüze gelene kadar görülmektedir ki, geçmiş yıllardan bu yana üretilen çizgi film veya diziler bu alan çerçevesinde yetersiz kalmıştır. Sadece çizgi filmlerde değil çizgi diziler, çizgi romanlar, oyuncaklarda da özel gereksinimli olan bireylerin örneklerini sınırlı sayıda görmekteyiz. Ön yargılar nedeniyle kendi potansiyellerinin farkında olmayan kız çocuklarının 'hayali duvarlarını' ortadan kaldırmak için Barbie firmasının kampanyası kapsamında dünya genelinde başarı kazanmış kişileri seçip, o kişilerin oyuncak bebeklerini üretmesi yakın zamanda tanık olduğumuz çok yararlı bir örnektir. Bu kampanya kapsamında ülkemizi milli takımlar düzeyinde temsil eden ve 17 yaşında birçok başarıya imza atmış bedensel engeli bulunan Sümeyye Boyacı'nın Barbie oyuncağının üretilmesi farkındalık yaratılmasını sağlayan çalışmalardandır. Hem özel eğitim gereksinimi olan bireylerin erken yaşlarda potansiyellerini ve yapabileceklerini anlamaları adına önemli bir çalışma olup hem de toplumsal kabulün ve saygının oluşması için kıymetli bir çalışma olmuştur.

Bu çerçeveden yola çıkışla, bu çalışmada çizgi film ve çizgi dizilerde önemli yer tutan karakter ve karakter tasarım süreçlerinde, özel gereksinimli olan bireylerin ne şekilde temsil edildiğinin araştırılması amaçlanmaktadır. Araştırmada bu karakterlerin senaryodaki işlevleri ve karakter tasarımlarında yapılan tercihler dikkate alınacaktır. Bu amaç çerçevesinde konu ile ilgili literatür çalışmasının ardından, Dünya'da ve Türkiye'de özel gereksinimi olan karakterlerin yer aldığı çizgi film/dizi projeleri ayrıntılı olarak incelenecektir. Literatür taramasında çizgi filmde karakter ve karakter tasarım süreçlerinin yanı sıra, özel gereksinimi olan

bireylerle ilgili eğitim literatürü ayrıntılı olarak araştırılacaktır. Türkiye'de TRT Çocuk kanalında yayınlanan "*Kardeşim Ozi*" çizgi dizisi, özel gereksinimi olan bireylerin çizgi filmde temsili üzerinden çözümlenecektir. Bu süreç sonunda elde edilen veriler ile stopmotion tekniğiyle özel gereksinimi olan çizgi karakterlerin yer aldığı 3 dakikalık "*Parastro*" isimli bir çizgi film üretilecektir.

1.2. Çizgi Filmde Karakter Tasarımı

Çizgi film, sinema terimi anlamında "*bir konuyla ilgili olarak karakterlerinin hareketlerini belirtecek biçimde art arda çizilmiş resimlerden oluşan sinema filmi*" (TDK, 2021) olarak tanımlanmaktadır. Çizgi film en basit tanımı ile, "*durağan nesnelerin veya çizimlerin bazı süreçlerden geçtikten sonra hareketlenmesi*" biçiminde tanımlanabilir. Ilgaz'a göre çizgi film "*durağan olanı yaşamla doldurma sanatıdır*" (Ilgaz 1997, 10). Diğer bir tanım ise "*Canlandırma cansız şeylerin canlı gibi görünmesini sağlar. Gerçekliğin sunumunu yapan fotoğraflar dizgesi değildir, çizgilerin fotoğraflanması ile oluşmuş bir dizgedir*" (Seldes, 1979, 602). Hareket olgusundan yola çıkarak çizgi filmi McLaren şöyle açıklamaktadır:

> "Canlandırma hareket eden çizimler değil, çizilenlerin hareketi sanatıdır. Her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir. Bu yüzden canlandırma, kareler arasında (yer alan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır" (aktaran Aydın, 1998,28).

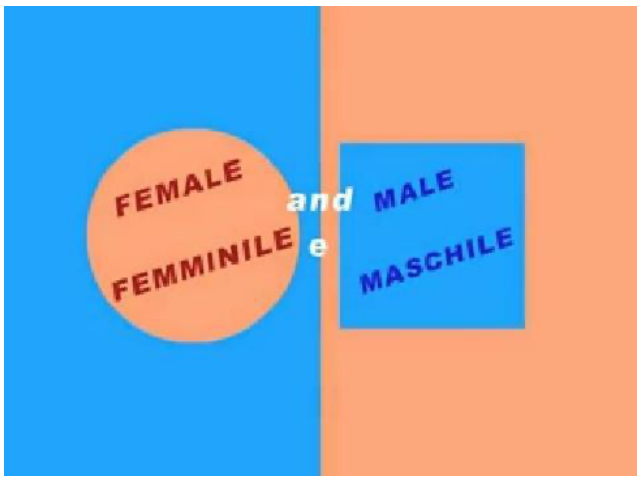
Karakter ifadesi, Fransız kökenli (*Caractere*) ve Yunanca kökenli (*Kharakter*) kelimelerinden gelmektedir. Türkçe'de karakter, "*bir nesnenin, bir bireyin kendine özgü yapısı, onu başkalarından ayıran temel belirti ve bireyin davranış biçimlerini belirleyen ana özellik, öz yapı seciye*" (TDK, 2012) anlamına gelmektedir. Karakter kavramı sinema ve tiyatroda ise kişilikle eş anlamda kullanılmaktadır. Daha dar bir anlamda, 'kişiliğin' başkaları tarafından, sosyal, toplumsal, etik olarak değerlendirilen 'görünüşleri' anlamına gelmektedir. Sinemada bu görünüş oyuncuya bir biçim vererek onu dizayn edilen kurgu dünyası içinde anlamlı bir öğe kılar (Bayrak, 2014, 106).

Çizgi filmlerde kullanılan karakterlerin, yapısal olarak sinema ve tiyatro alanlarındaki karakterler ile benzerlikleri kadar farklılıklarda bulunmaktadır. Çizgi

filmlerde kullanılan imgeler, karakter ve arka plan olarak gruplar halinde değerlendirilebilir. Arka planları tasarlanan karakterlerin ve planlardaki objelerin bulunacağı, karakterlerin hareketine olanak veren ve onun öne çıkmasını sağlayan durgun alanı ifade etmektedir. Karakterler genellikle çizgi filmlerin merkezindeki öğe olması nedeniyle, arka planlara göre izleyicilerin daha çok akıllarında kalan imgelerdir. Birçok karakter tasarlama yöntem ve yaklaşımı bulunmaktadır. "*Çizgi Romanı Anlamak*" isimli kitabında Scott McCloud, bir karakter tasarımı sırasında fotogerçekçi, ironik ve soyut yaklaşımların kullanıldığını ifade eder ve bunu şöyle açıklar:

> "Bir insanın yüzünü örnek alırsak, bu yüzün gerçekçi bir anlayışla fotoğrafa yakın bir şekilde oluşturulması fotogerçekçi, insan yüzünü andıran fakat insan yüzü olmayan şekilde, örneğin gülen bir yüz şeklinde oluşturulması ironik; insan yüzünün tamamen başka bir önermenin ürünü olacak şekilde yapılandırılması ise soyut yaklaşımdır" (Furniss, 1998, 66).

Karakter tasarımı somut formlardan tasarlanabileceği gibi soyut formlarda da tasarlanabilir. Üçgen, kare veya amorf bir biçim veya biçimlerden yola çıkılarak soyut bir anlatımda çizgi film karakterleri oluşturulabilir. Bu biçimler üzerinde tasarımlar yapan Bruno Bozzetto'nun yapımı olan, "Kadın ve Erkek" (*Female and Male*) isimli çizgi film, bu formları kullanarak bir anlatım dili oluşturmuştur. Kadın karakterleri daire, erkek karakterleri ise kare formundan tasarlayan sanatçı, kadınlar ve erkeklerin yaşama bakış açılarındaki farklılıkları anlatmıştır. Bu iki karakterin soyut formları olmasına rağmen eylemlerine bakıldığında dairenin kadın, karenin ise erkek olduğu kolaylıkla anlaşılmaktadır.



Görsel 1.2 *Bruno Bozzetto, (Famele and Male) (http-2)*

Somut ve soyut karakterin kullanılacağı çizgi filmler, üretilecek olan filmlerin amaçlarına göre değişiklik göstermektedir. Soyut karakterlerin kullanıldığı çizgi filmler daha çok sanatsal ve felsefi amaçlar niteliğini taşıyan üretimlerdir. Ticari amaçla üretilen çizgi filmlerde, soyut imgelerin çok kullanılmadığı görülmektedir. Bu amaçla üretilen çizgi filmlerde çoğunlukla insan, hayvan gibi daha anlaşılır karakterler tercih edilmektedir. Tanınabilir ve anlaşılabilir karakterler hikâyenin kolay algılanmasını sağladığı için ticari amaçlarla üretilen çizgi filmler bu karakterlerin dışına pek çıkmamaktadır.

Karakter tasarımı, kişilerin psikolojilerinin, tavır ve davranışlarının dış görünüşleri ile birlikte oluşturdukları bütündür. Çizgi filmlerde karakter tasarımı, senaryoda belirtilen karakterin görselleştirme sürecidir. Senaryoya yazılan karakterin, yaşam tarzı, diğer karakterlerle olan ilişkisi, psikolojik özellikleri, fiziki durumu, geçmişine dair bilgileri ve amacı kısa notlar halinde yazılmaktadır. Daha sonra animasyon sanatçısı, yazılan karakterleri kendi estetik bilgi birikimine ve yaşam deneyimine göre görselleştirerek özgün karakterler yaratılması amaçlanır. Şenel Yeşilot'a göre karakter tasarımı "*...senarist tarafından çatışkıları, geçmişi, geleceği, sorunları ve amaçlarıyla orijinal bir kişilik yaratılması ve animasyon filmleri içinse metin halinde yaratılan bu karakterin bir animasyon sanatçısı tarafından resmedilerek görselleştirilmesi süreci…"* olarak tanımlanmıştır… (Yeşilot, 2000, 6).

Karakter tasarımı sırasında orijinal karakterler ve tipler yaratmak, tasarımların ayırt edici özelliklerinin belirlenmesi ile mümkün olmaktadır. Belirli biçimsel yönler ya da ayırt edici davranışsal farklılıklar ile karakterler ayrıştırılabilir. Bu ayırt edici yönler başarılı tiyatro yönetmeni Bob Foss'a göre;

> "Hareket yönünden, tepki yönünden, diğer karakterin tepkisi yönünden, dialog yönünden, görünüş, giyim ve davranışlarının karakteristik şekilleri yönünden, kullandığı eşyalar ve objeler yönünden, bulunduğu konuma uygunluk yönünden, başkalarının davranışlarına zıtlığı yönünden, adı yönünden" sıralanabilir (Foss, 1992, 136).

Tasarlanacak olan karakterin fiziksel yapısı, sosyolojik ortamı ve psikolojik durumu, yapısal olarak tasarıma etki edecek önemli maddelerdendir. Bir karakterin gelişimi ve izleyici üzerindeki inandırıcılığı bu üç boyutun niteliğine

bağlıdır. Bu üç boyut ne kadar bir arada ve güçlü ise karakterin de o oranda izleyici üzerinde inandırıcılığı artmaktadır.

Karakter tasarımı süreci, sanatın her dalında geçmişi olan ve anlatılan hikâye özelinde önemli rolü olan bir yapıdır. Görsel sanatların her alanın da aktarım başarısı açısından çok önemli bir rolü olan karakter tasarımı, görsel mecraların dışında öykülerde, çocuk masallarında ve romanlarda da oldukça önemlidir. Edebiyatta var olan karakter anlatımı sonrası sinemanın doğuşu ile çizgi film sektörünün oluşmasıyla, pek çok karakter tasarım süreci daha derinlikli düşünülmüş ve görselleştirilmiştir. Çizgi filmlerde karakterin oluşturulması yazılı ve ardından görsel adımlar ile gerçekleşmekte olup, yapımlarında yer alan karakterlerin dış görünüşleri izleyicinin ilk anda hızlı bir şekilde bağ kurabileceği nokta olsa da oluşturulan karakterlerin yazılı özellikleri izleyicinin karakter ile daha derin bağ kurduğu noktalardandır. Karakter tasarımlarının çizim aşamalarından önceki yazım süreci, kurmaca karakterin yazılı yapısının temel bileşenlerinin bir araya getirilmesi ile oluşturulmaktadır. Karakterin özgeçmişi, inanışı, korkuları, yetenekleri, davranışları, tepkileri ve konuşma şekli gibi özellikleri yazım süreçlerinde ayrıntılı bir şekilde oluşturulmaktadır. Çizgi filmlerdeki karakterlere ait bu bireysel özellikleri izleyici tarafından anlaşılması sayesinde anlatı içerisindeki küçük nüanslar, izleyicinin zihnindeki karakterlere dönüşmektedir. Bu noktada özdeşleşme "*mimesis*" ve katarsis "*arınma*" kavramlarından bahsedilebilir. Hikâyelerde olayların başından geçtiği karakterler ile izleyici, kendisinin yaşadığı benzer hikâyelerle yaşananları birleştirip, bir bağ kurar. Aristo, karakter ile izleyici arasındaki bu bağı özdeşleşme "*mimersis*" olarak adlandırmıştır. Çizgi filmdeki karakter ile özdeşleşen seyirci karakterlerin yaşadığı hüzün ile üzülür, neşe ile mutlu olur, heyecan dolu maceralarda ise en az onun kadar heyecanlanıp bütünleşirler. İzleyici hikâyedeki karakter üzerinden yaşadığı bu duygular ile bir rahatlama veya bir başka deyiş ile arınma "*katarsis*" yaşar (Bauman, 2002: 58). Klasik anlatı Aristo'dan günümüze gelene kadar bu yapı üzerine kurulmuştur. Ana karakterlerle izleyici özdeşleşir onun korkularıyla korkar ve ona acıyarak arınır.

Çizgi filmlerde yazım süreci, karakter tasarımının tüm ayrıntılarıyla oluşturulmakla birlikte, karakter tasarımında biçim içerik ilişkisi herhangi bir öncelik sırası ile kurgulanabilmektedir. Çizgi filmlerde karakter çizim süreci tüm

yazım aşamaları bittikten sonra başlayabildiği gibi tersine bir biçimde yazım aşamasında önce karakterler oluşturularak, karakterin biçimsel yapılarına ilişkin tasarlanan görsele uygun bir karakter kişiliği yazarak da oluşturulabilir. Nasıl ki bazı yönetmenler sinema filmlerinde sevdiği beğendiği bir aktör ile çalışmayı isteyip, onun üzerine ve karakter özelliklerine göre uygun bir karakter yazabiliyorsa aynı durum çizgi filmlerdeki tasarımlar içinde geçerlidir. Çizgi filmlerde biçim/içerik ilişkisi karakter çeşitliliğinde farklılıklar göstermektedir.

Yazım sürecinde oluşturulan karakter özellikleri ve görselleştirme sürecindeki çizim aşamalarında oluşturulan karakterler, birbirlerini tamamlayıcı şekilde ilişkili olarak oluşturulabileceği gibi birbirinden bağımsız veya karşıt şekilde de üretilebilmektedirler. Karakterlerin görüşlerinin kişilik yapıları ile zıtlıklar oluşturması, izleyicinin her zaman karşılaştığı stereotipler ile kurduğu bağın dışında kalıp ilgi çekici veya şaşkınlık uyandırıcı olabilmektedir. Yazım sürecindeki karakterle, görselleri tasarlanan karakterin denklik oluşturması ve bağlantısının kuvvetli oluşması izleyicinin karakteri daha hızlı bir şekilde algılaması ve empati kurabilmesini sağlamaktadır. Metin ile oluşturulan görsel arasındaki ilişki birlikteliği anlatıma da akıcılık kazandırmaktadır. Tersi oluşumlarda iyi bir analiz ve sinema matematiği oluşturulmalıdır. Amerikalı yazar eleştirmen ve bir karikatürist olan Robert C. Harvey'in 1994 yılında çıkardığı "*Komik Sanatlar*" (*The Art of Funnies*) kitabında belirttiği gibi;

> "…iyi bir çizgi romanın turnusol testi metin ve görselin karşılıklı şekilde birbirlerini desteklemeleridir. Kuşkusuz bu pek çok testten sadece biridir. Birbirini tamamlayacak şekilde kurgulanabilen ilişkileri sayesinde, yazım ve görsel olarak ayrılan iki anlatım aracının da kendi başına ulaşamayacağı bir düzeyde karakteri izleyiciye ulaştırmak mümkün olmaktadır. Metin ve görseli canlandırma sanatında olduğu gibi birlikte kullanan birbirlerine bir hikayeyi anlatmak için karışırsa ikisinin de tek başına ifade edemeyeceği bir anlam ortaya çıkar, hikaye anlatıcısı böylece çalıştığı medyumun tüm imkanlarını kullanmış olur…''(Harvey, 1994: 4).

Çizgi filmlerde ve çizgi romanlarda tiyatro ve sinema filmlerinin aksine tüm görsellerin tasarlanarak kurgunun tam bir kontrol ile oluşturulması, çizgi filmlerde yer alan karaktere ilişkin yazım aşamasının ve görselleştirmenin tam bir bütünlük ile oluşturulabilmesine olanak sağlamaktadır. Canlandırma ve çizgi roman sanat dallarında (*gerçek oyunculu sinema ve tiyatronun aksine*) tüm görselin

tasarlanarak kurgunun tam bir kontrol ile oluşturulması, canlandırmada yer alan karaktere ilişkin metin ve görselinin tam bir bütünlük ile oluşturulabilmesine olanak sağlamaktadır. Bu durum çizgi film ile sinema ve tiyatronun en ayırt edici özelliğidir.

Çizgi filmlerde hikâyeyi anlatmanın birkaç yöntemi vardır. Yöntemlerden birisi, senaryo yazım aşamasında izleyiciye aktarımda merkeze konulan noktanın karakterin başına gelen olayları gösterdiği anlatım şeklidir. Bir diğeri ise karakterin aldığı kararlarla başından geçen olayların anlatıldığı yöntemdir. Karakterlerin kararlarını merkeze alan karakter temelli senaryo yazım şekline karakterin yönlendirdiği hikâye (*karakter odaklı hikâye*) "*character driven story*" olarak adlandırılmaktadır. Karakterin başına gelen olayları ve o olay örgüsünü merkeze alan senaryo yapıları ise olayların yönlendirdiği hikâye (*Pilot odaklı hikâye)* "*pilot driven story*" olarak adlandırılmaktadır (Schmidt, 2005: 5). Karakterlerin yönetiminde ve yönlendirdiği hikayelerde senaryonun merkezini karakterin kişilik yapısı ve aldığı kararlar oluşturmaktadır. Tüm hikâyenin anlatılmasının nedeni ana karakterdir ve hikâyenin merkezini karakter veya karakterler oluşturmaktadır. Diğer bir yazım şekli olan olayların yönettiği hikâye yapısında ise, karakter veya karakterlerin tercihlerinin dışında hikâyeye etki eden doğal felaketler, küçük veya büyük savaşlar gibi karakterlerin dışında olaylar gerçekleşmekte, senaryonun akışı karakterlerin çevresinde gerçekleşmekten ziyade, büyük olayların oluştuğu sırada karakterlerin durumlarını izleyiciye sunmaktadır. Bu iki yazım ve anlatım şekli birbirinden ayrılıyor gibi görünseler de izleyici her iki tarzda da karakteri esas alabilir ve onlarla birçok duyguyu yaşayabilmektedirler.

Çizgi filmlerde tasarlanan karakterlerin yazım aşamalarında bazı hikayelerde izleyici ile daha hızlı bağ kurabilmesi adına, karakterin özgeçmişi derinlikli yazılır. Özgeçmiş, kişinin hayatına ilişkin bilgiler içeren, izleyicinin karakteri ilk gördüğü andan öncesini anlattığı, beceri ve yeteneklerini açıklayan bir tanımlamadan oluşur (Corfield, 2007: 7). Karakterlerin özgeçmişi ile amaç, tasarlanan karakterin kişiliğinin şekillenmesine katkıda bulunan hayatındaki en önemli anların yazılmasıdır. Karakterlerin özgeçmişinde başından geçen hikayelerin tasarlanması, karakterin izleyici tarafından inandırıcılığını belirleyen süreçlerin en önemlisi ve en büyük öneme sahip unsurlarındandır. İzleyicinin,

karakterlerin geçmişini bilmesi inandırıcılığı arttırdığı gibi izleyicinin hikâye takibini veya tahmin etme güdüsünü de uyandırmaktadır. Geçmişte yaşadığı olayların, karakterlerin kişiliklerinde bıraktıkları izler aracılığı ile izleyiciye dolaylıda olsa ulaşacak ve kendi içinde analiz yapmasına neden olacaktır. Karakterlerin özgeçmişlerinin öneminden bahseden Randy Ingermanson ve Peter Economy ortak yazdıkları kurmaca hikâye yazımı kitaplarında, karakterlerin daha iyi anlaşılabilmesi için yazarların karakteri için bir öz geçmiş hikayesi de yazdıklarından şöyle bahsetmektedirler;

> "Kurmaca karakterinize hem hâkim olup hem de tepkilerini daha gerçekçi ve iyi oluşturabilmek için bu geçmişe ihtiyacınız olacaktır. İzleyici karakterlerin geçmişini bilmediğinde, karakterin ne istediğini ya da neden bu tarz reaksiyonları gösterdiğini anlayamayabilir, gösterilen tepkiler havada kalarak izleyiciye duygu aktarımını tam olarak iletilemeyebilir…"(Ingermanson, Economy. Dummies.com: Establishing a Fictional Character's History).

Foss'a göre her kişilik/tip; fizik, psikolojik ve toplumsal boyutların bir ürün olarak üç boyutta incelenmektedir;

> "Fizik veriler: cinsiyet, yaş, yapı (ince, uzun, atletik) ve duruş, çekici ya da itici fizik özellikler, saç rengi ve stili, tipik giysiler ve giysilerin durumu, hareketler ve ifade, konuşma tarzı (aksan, argo, artikülasyon), sakatlıklar (büyüme bozuklukları, hastalıklar). Toplumsal veriler: etnik köken ve milliyet, toplumsal sınıf, eğitim, meslek (gelir ve çalışma koşulları), yaşam koşulları, aile (evli, bekar, çocuk, ailenin öteki üyeleri ile ilişkiler), arkadaşlar (işte ve dışarıda), hobileri, ilgileri, siyasi görüşü ve bağlantıları, dini görüşü ve bağlantıları, adı. Psikolojik veriler: hedefleri (uzun ve kısa erimli amaçları), düş kırıklıkları (kişiyi amaçlarına ulaşma açısından engelleyen her şey), düşleri (bu tipin elde edilemeyeceğini düşündüğü şeyler), kişisel zayıflıkları, huyu, zekası, yaşama karşı tavrı (iyimser-kötümser, asi, neşeli, mutlu, fedakar, bencil), temel değerleri (tipin kutsal saydığı, değer verdiği şeyler; örneğin aile yaşamı, çok çalışma gibi), romantik/cinsel eğilimleri, kompleksleri (utangaçlığı, korkuları, saplantıları), özel yetenekleri (müzik, spor)."

Foss'un belirttiği gibi derinliği olan bir karakter tasarlamanın başlıca kuralı karakterin çok boyutlu ele alınmasıyla gerçekleşmektedir. Tasarım aşamasında karakteri psikolojik, sosyolojik ve fiziksel özellikleri düşünülerek oluşturup, yaratılan karakterlere derinlik kazandırmak amaçlanmaktadır.

1.2.1. Karakter Tasarım Süreçlerinde Fiziksel Boyut

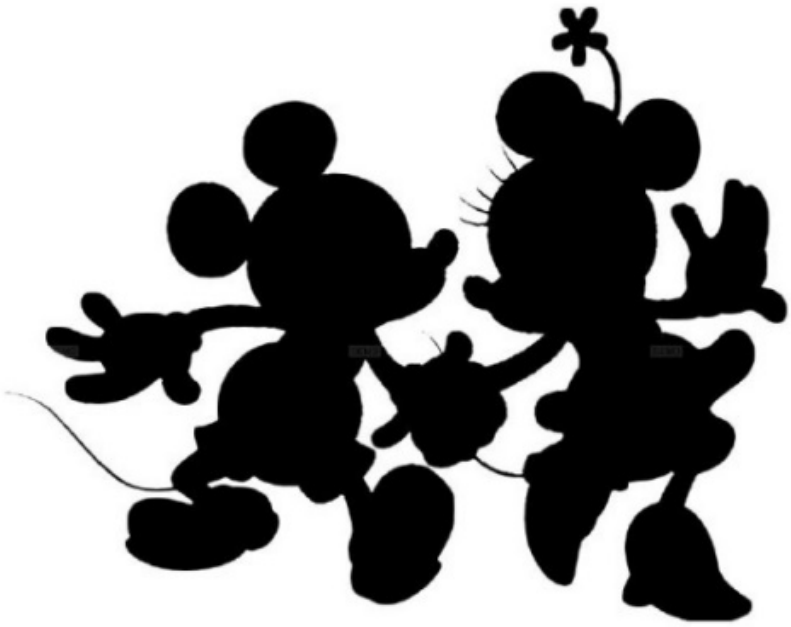
Karakter tasarımı çizim aşamalarına geldiğinde, öncelikle doğru formlar kullanılarak senaryoya uygun fiziki niteliklerde bir karakter ortaya çıkması hedeflenmektedir. Bu aşamada kullanılan geometrik formlar, izleyicilerin bilinçaltında yarattıkları çağrışımlar sonucunda karakterler hakkında birtakım fikirlerinin ve duygularının oluşumunu sağlamaktadır. Kare form kullanıldığında insanların zihinlerinde dayanıklılık, dürüstlük, düzenlilik, güvenirlilik ve erillik gibi birtakım duyguların oluşumunu yaratmaktadır. Üçgen formlar insanda çok saldırganlık, çatışma, sinsilik ve gerilim duygularını tetiklemektedir. Yuvarlak formlar ise koruyuculuk, çocuksuluk, bütünlük, incelik, rahatlık ve neşe gibi duyguları tetiklemektedir (Tillman, 2012, 67). Bu prensiplere dayalı karakter tasarımında genellikle steriotipleşmiş tipler oluşturulmaktadır.



Görsel 1.3 *Alaaddin (Ron clements & John Musker, 1992) (http-3)*

Yönetmenliğini iki başarılı animatör Ron Clements ve John Musker yapmış olduğu 1992 yılında Amerika'nın köklü stüdyolarından Disney tarafından üretilmiş "*Alaaddin*" filminin karakterleri, bu tanımlara uygunluk göstermektedir. Formlara yönelik araştırmalar bu konuda örnek teşkil etmektedir. Karakterlerde görüldüğü üzere, her bir karakter geometrik forma sahiptir. Filmde anti kahraman olan Cafer'in üçgen formlarda oluşturulması karaktere sinsilik, gerilim ve çatışma

duygusu yüklemektedir. Sultanda ise tasarımcılar yuvarlak formlar kullanarak, daha sempatik güven verici ve adaletli bir karakter oluşturulmaya çalışılmıştır. Böylelikle tercih edilen formların, izleyici üzerindeki psikolojik etkisi kullanılarak karakterlerde çok boyutluluk oluşturulmak istenmektedir. Karakterlerin formları temel amaç ve temsil ettikleri kişilikleri bakımından en belirgin görsel öğesidir. Karakterin algılanıp tanınabilmesinin en etkili ve en önemli unsurlarından biri formlarıdır. Elbette ki formun bütününü oluşturduğu, karakterin kolaylıkla algılanabilmesini sağlayan ve izleyiciye en fazla yardımcı olan görsel tasarım öğelerinden bir diğeri de siluettir. Karakterlerin tasarım süreçleri gerek formlardan yola çıkılarak gerekse de siluet boyanarak başlanabilir. Çoğu zaman çizerler, formlar ile oluşan karakterlerin tasarım aşamaları sırasında siluet olarak nasıl durduğunu sürekli kontrol etmektedirler. Karakterlerin kendi içindeki parçalarının bütününü nasıl etkilediği ve karakterin kolay algılanabilmesi adına bu kontroller ile gözetim altında karakterlerin tasarlanmasında yarar görülmektedir.



Görsel 1.4 *Mickey Mouse (Miki Fare, 1928) (http-4)*

Karakter tasarımını gerçekleştiren çizer, silueti oluşturarak bedeni oluşturan formlar ile üzerindeki kostüm detaylarının genel hat içerisinde güçlü bir imge tasarlamayı hedefler. Büyüklü küçüklü görsel parçaların birbiri ile olan uyumundan ya da zıtlığından yararlanarak karakterin tanınırlığını ve okunurluğunu

arttırmak karakterin izleyici ile iletişimindeki başarısını oluşturur. Karakter tasarımında en büyük görsel ipucunu karakterin silueti vermektedir. “Canlandırma karakterinin pozları ‘siluet içinde’ çizilmektedir. Bir karaktere dair bütün gördüğünüz bir siluet bile olsa, yine de aksiyonu ayırt edersiniz. Siluetleştirme aksiyonu daha açık ve kolay tanınabilir bir hale getirmektedir” (Wright, 2013: 70). Siluetler sade, tonlamasız, düz ve derinliği olamayan renklerden oluşturulur. Genellikle gri ve siyah tonlar ile tasarımların üzerindeki kontrol arttırılmaktadır. Tasarlanan karakterin en küçük siluet görüntüsünden bile ayırt edilmesi gerekmektedir. İngiliz çizgi romancı ve karikatürist Sonia Leong a göre;

> “Siluetler fazla bilgi taşımayan düz şekiller olmalarına rağmen, doğru yerleştirildikleri zaman yine de daha karmaşık yapıları akla getirmektedirler. Beynimiz gerçekte neyin olup bittiğini anlamak için çok fazla bilgiye ihtiyaç duymaz. Enerjimizi çarpıcı bir desen yaratmak üzerine yoğunlaştırabilmemiz amacıyla, siluet bütün detayları silmektedir. Pratik bir kural olarak, eğer bir desen ilginç bir siluete sahipse, bu desen nihai çizimde de iyi iş çıkaracaktır.” (Leong, 2013: 52).

Dolayısıyla iyi çizilmiş bir siluet, başarılı karakter tasarımı için görsel kimliğinin damgası haline gelmektedir. Çizgi film için tasarlanan karakterlerin psikolojik eğilimlerinin, fiziksel ve kültürel özelliklerinin ve formlarla ifade edilebilecek üslubunun zihinde netleşmesiyle beraber, karakterin dış özelliklerine göre görselleştirilmiş çizimine başlanmaktadır. Bu aşamada en önemli etken karakterin anatomik yapısıdır. Karakter tasarımcısı, tasarım aşamasında bütününün nasıl olacağını unutmamakta ve tasarım süresi boyunca bu bütünlüğe en doğru şekilde ulaşmaya çalışmaktadır. Bu eskiz aşamalarında “karakterin yaşı, boyu ve ağırlığı bir karakterin neyi üstlenebileceğini belirleyebilecek bir fiziksel olanaklar ve sınırlamalar dizisi yaratmaktadır.” (Hayes, 2013, 76). Bu sebeple karakter tasarımı çizim aşaması, karakterin beden parçalarının kendi içindeki oranlarının bulunduğu aşamadır. Tasarımlarda vücut oranları hesaplanırken ölçü olarak baş kullanılmaktadır. Beden tasarlanırken baş ölçüsü tüm oranları belirleyen “*metre*” görevi görmektedir. Çizgi filmlerdeki karakterler farklılık gösteren senaryolara göre iki baş ile dokuz baş aralığında boyutlandırma içerisinde tasarlanmaktadır.



Görsel 1.5 *Looney Tunes Karakterleri (Warner Bros'un 1930 ve 1969 yılları arasında birçok tiyatral kısa filmlerde oynayan çizgi dizisidir.) (http-5)*

Standart ölçüler gerçek yaşamda bir insanın başı, bedenine oranı altı buçuk ile sekiz buçuk baş uzunluğundadır. Çizgi filmlerde ise örnekte görebileceğimiz üzere, beden ve baş arasındaki oran, karakterlerin psikolojik yapısını aktaracak ve görsel çekiciliğini doğru olarak verecek şekilde farklı orantılar çerçevesinde tasarlanmaktadır. "*Genel kural şudur: Karakter ne kadar sevimliyse, başı bedeni ile kıyaslandığında daha büyük olacaktır. Kuşkusuz her zaman için istisnalar bulabilirsiniz; ama genellikle bu kural tutarlı bir şekilde işe yaramaktadır. Bazen sevimli bir baş bedenin geri kalanından çok daha büyük çizilir"* (Hart, 2012: 30). Bu bilginin ışığında çizgi filmlerin arasında en tanınmış olan ve sevimliliği ile örnek olabilecek olan, Bob Clampett'in tasarladığı "*Tweety*" karakteri örnek gösterilebilir. Savunmasız küçük bedenine oranla neredeyse üç katı baş büyüklüğü bulunan Tweety, savunmasız duruşunun yanında baş oranın büyüklüğünün yansıması olabilecek zekasını da kullanması ile türlü tehlikelerden kurtulmaktadır. Baş oranı ile aynı şekilde gözlerinin ve ayaklarının bedenine oranla büyük, baş oranına göre kanatlarının küçük oluşları ise karakterin sevimliliğini arttırıp hitap ettiği kitle ile bağını kuvvetlendirmektedir. Çizgi filmlerdeki karakterleri incelediğimizde, hayvan, insan ve cansız objeler temel alınarak tasarlanan Tweety gibi daha birçok yıldızlaşmış karakter dikkati çekmektedir. Çizgi filmlerde yoğun bir biçimde karakterlerden biri veya birden fazlası hayvan figürü olarak kullanılır.

> "Hayvanlar gerçek yaşam içerisinde, çoğunlukla sempatik ve sevimli bulunurlar. Bu yanları sinema ve özellikle animasyon filmleri tarafından, seyircilerin ilgi ve

sempatisini kazanmak için yoğun olarak kullanılır. Dolayısıyla animasyon film karakterlerinin önemli bir kısmını, insanlaştırılmış hayvan karakterleri oluşturur" (Yeşilot, 2000, 18).



Görsel 1.6 *Tweeyt (Warner Bros.'un Looney Tunes ve MErrie Molodies serilerinde yer alan bir kanaryadır, 1942.) (http-6)*

Antropomorfist, insan biçimcilik (TDK 2021) demektir. "*Antropomorfik*" (*anthropomorphic*) karakterler insani niteliklerin başka bir varlığa atfedilmesi denilebilir. Hayvanlar, cansız varlıklar, doğa güçleri, monoteist ve politeist dinlerdeki tanrılar, melekler, şeytanlar, cinler ve başka kavramlar da "*Antropomorfizm*" konusu olabilir. İki ayakları üzerinde yürüye bilen hayvan veya objelerden oluşturulan karakterlerin çizgi filmlerde çokça örneğini görebiliriz. Tasarlanan karakterlere konuşabilme yetisinin eklendiği insana benzer özelliklerin verilmesi sadece çizgi filmlere özgü bir durum değildir. Günümüze gelene kadar sinema, tiyatro ve edebiyatın her alanında insan özellikleri taşıyan hayvan karakterleri görülmektedir. İzleyici tarafından bu tasarım dili her zaman karşılık bulmuştur. "*Hayvanlara ya da hareketsiz nesnelere insan özellikleri verme geleneği, insanlığın başlangıcından beri animizm (Dünya'daki her şeyin bir ruhu olduğu ve insanları etkilediği inancı) ve totizm (doğadaki arlıkların ritüellere eklemlenmesi) gibi pratikler yoluyla görülmektedir* (Furniss, 1998, 68).

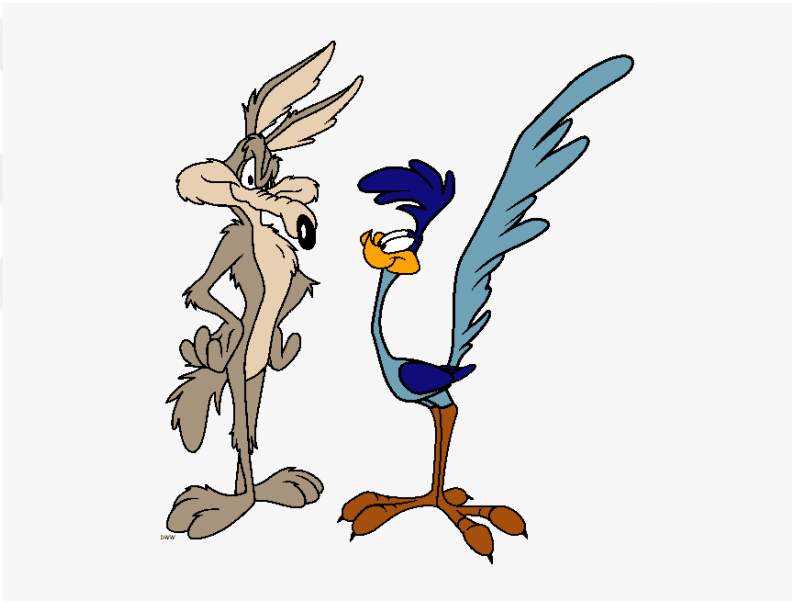
Çizgi filmlerdeki karakter tasarımların fiziki durumları, filmdeki rollere direk etki etmektedir. Örneğin baş beden oranı arttıkça, karakter daha güçlü, önder bir lider, kahraman görüntüsü kazanmaktadır. Çizgi filmlerde çoğu kez farklı

zamanlar ve tarzlarda ele alınmış "*Hulk*" karakterleri bu kahraman tanımına uygunluk göstermektedir. Kafa boyutu küçük, beden boyutu büyüme eylemi gerçekleştiren bu karakterin olağanüstü gücünü göstermek adına el ayak ve göğüs gibi belirli bölgelerde olabileceğinden daha büyük oranlar ile tasarlanmıştır. Bu oransal değişimler ile güçlü ve yenilmez bir izlenim yaratmak hedeflenmiştir. Fiziki farklılıklar karakterlerin hikâyelerdeki rolünü değiştirdiği gibi kendi hareket olanaklarını da belirlemektedir. Aynı uzunluktaki bacakları olan iki karakterin, farklı bacak kalınlıkları yüzünden aynı hıza ulaşamamaları veya kısa boylu bir karakterin tepkilerinin daha hızlı olup kütlece daha uzun ve büyük olan karakterin fiziki şartlarından dolayı daha yavaş kalması, oransal değişimlerin nedenlerindendir. Bazen sadece bu farklılıklar bile çizgi filmlerin çıkış noktası olabilir veya konusu olabilmektedir Çizgi filmlerde karakterlerin bedensel farklılıkları ağırlıklarına, ağırlıkları ise hareket mekanizmalarına direk etki edecek unsurlardır.



Görsel 1.7 *Hulk (Stan Lee, 1962) (http-7)*

Looney Tunes'un 1948 yılında ürettiği başarılı yapımı olan (*Wile E. Coyote ve Road Runner*), yönetmeni Chuck Jones tarafından bu fiziki farklılıklar ele alınarak yaratılmış karakterlerdir. Avından asla vaz geçmeyen çakal Coyote karakteri ve yalnızca "*Beep beep*" sesiyle kendisini izlediğimiz Road Runner, doğadaki av ve avcı olma niteliklerini taşıyan iki karakterdir. Bölümlerde diyaloğun bulunmadığı sadece evrensel nidaların olduğu bu çizgi filmde, çakalın bedenini göre daha aktif ve kıvrak manevralar yapabilen Road Runner'ın fiziki durumları çizgi filmin ana yapısını oluşturmaktadır. Bu yapı sayesinde Runner, Coyote'nin tüm tuzaklarından kurtulup onu alt ederek, türlü hikâyelere gebe bir serüven doğmasına neden olmuştur.



Görsel 1.8 *Wile E. Coyote ve Road Runner (Chuck Jones, 1948) (http-8)*

1.2.2 Karakter Tasarım Süreçlerinde Sosyolojik Boyut

Geçmiş yıllardan günümüze gelene kadar estetik kaygılar nedeniyle tasarlanan vücut yapıları form değişikliğine uğratılırken günümüz tasarımcıları tarafından deneysel yaklaşımlar sayesinde "*deformasyon*", kavramsal içeriğe sahip bir alan oluşmuştur. Bunun altında yatan sosyolojik faktörler kavramı algılamak adına son derece önemlidir. Bir karakterin oluşturulma süreçlerinde davranışlarına, ruh haline ve tepkilerine etki edebilecek alanlarından biri de sosyolojik boyutta incelenmesidir. Sosyal farklılıkların görsel tasarımlara yansıdığı bu alan, aynı zamanda insanlar arası sosyolojik iletişime geçmelerinde önemli rol oynamaktadır.

Toplumsal sınıf ve cinsiyet kimliğini gösterdiği gibi aynı zamanda meslek, din, bölgesel kökeni de belli eden bir unsurdur.

Yazım aşamasında karakterin bulunduğu ortam ve başından geçen hikayeler karakter tasarımı için önemlidir. Karakterin bulunduğu mekânın ve film içerisinde temas edeceği diğer tiplerin karakter üzerinde bırakacağı etkiler tasarım aşamasında dikkate alınmaktadır. Sosyolojik etki ve tepkilerden doğan karakter yapıları filmin senaryosuna uygunluk göstermesi için her bir form dikkatle seçilip, karakterlere uygun olup olmadıkları defalarca irdelenir. Karakterlerin cinsiyetlerinin, yaşam koşullarının veya sınıfsal farklılıklarının tasarım süreçlerinde formların oluşumunda direkt etkisi bulunmaktadır. Örnek vermek gerekirse çizgi filmlerde kadın karakteri, ataerkil toplumların kadına bakışının bir yansıması olarak genellikle yan karakterler olarak düşünüldüğünü söyleyebiliriz. Şenel Yeşilot, karakter tasarımındaki kadın karakterinin sosyolojik olarak yerini şöyle açıklamıştır;

> "Güncel yaşam içerisinde kadının yeri neyse, filmlerdeki kadın karakterlerde aynı paralellikte oluşturulur. Senaryo yazarları büyük çoğunlukla, kadını ana erkek karakterin ödülü ya da bir aksesuar olarak kullanmışlardır. Belki de başka şansları bulunmadığından böyle davranmak durumunda kalmış olabilirler. Bu sorunu daha iyi anlayabilmek için, kadının sosyolojik yerinin ne olduğuna bakmak gerekir. Genel olarak kadınlar, güncel yaşam içerisinde yaşamsal konularda söz sahibi ve olaylara yön veren bir konumda bulunmadığı için, film karakteri olarak etkin bir yere sahip olamamışlardır" (Yeşilot, 2000, 14).

Max Fleischer'ın tasarladığı "*Betty Boop*" karakteri tamda bu yazılanlara uygun bir sosyo-kültürel yapı içerisinde oluşturulmuştur. Özgürleşmenin güçlü sembollerinden caz müzik ile Betty'nin alt tabakaya ait bir karakterin olduğu vurgulanmaya çalışılarak, karakterin ulaşabileceği en yüksek nokta üs tabakadan bir erkeğin metresi olabilmesi mesajı verilmek istenmiştir. (*Betty Boop ve Küçük Kral*) "*Betty Boop an the Little King*" isimli 1936 yapımı çizgi filminde;

> "Betty, yoksul semtlerde hayır için dolaşmak üzere opera binasından çıkan kral tarafından keşfedilinceye değin, bir vodvil gösterisinde oynamaktadır. Film Betty'i kralın takdir edici bakışlarının bir objesi durumuna sokar, ardından mutlu sona doğru, kaymak tabakanın boğucu ortamından ve kendisinden daha uzun olan karısı kraliçeden kaçan Küçük Kral, Betty ile düşük seviyeli eğlenceyi ve alt tabaka cinselliğini keşfeder" (Smoodin, 1993, 3).

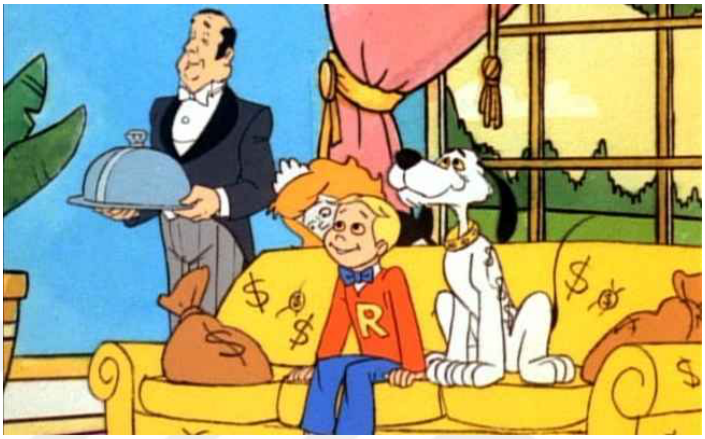


Görsel 1.9 *Betty Boop an the Little King-Betty (http-9)*

Film alt sınıfın bir üyesi olan Betty'nin kralın metresi olduğunu, kralın eşinden habersiz el ele tutuştuklarını gösteren bir sahne ile sonlanır. Aynı karakterin bir başka filmini olan 1935 yapımı (*Küçük Kimse*) "*Little Nobody*" isimli filminde, sınıf ayrımı yoğun olarak hissedilir. Alt sınıf olan Betty, köpeği ve giyimiyle orta sınıfa ait özellikler barındırmaktadır. Filmin diğer bir karakteri ise zengin sınıfını temsilen şık giyimli bol aksesuarlı olan Betty'nin yan komşusu olan kadın karakteridir. Köpeğini Betty'nin köpeği Pugy ile oynatmaması sınıflar arasındaki uçurumu yansıtmaktadır. Filmin sonuna yaklaşılırken Betty'nin köpeği Pugy, uçurumdan nehir de düşen ve boğulmak üzere olan zengin kadının köpeğini kurtararak bir dostluğun başlamasına neden olur ve sınıflar arası çatışmanın az da olsa yumuşamasına örnek teşkil etmektedir.

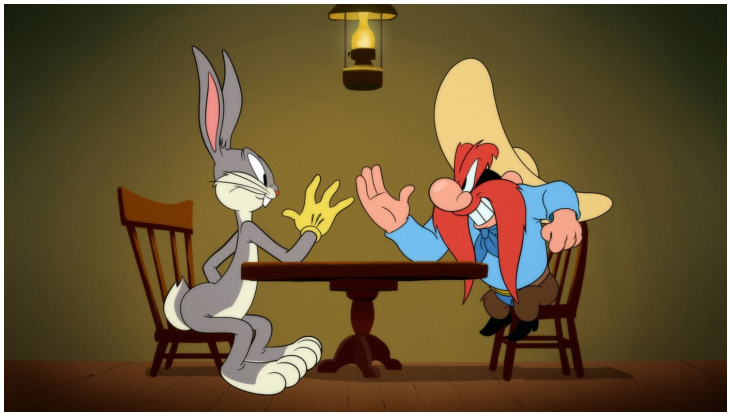
İlk olarak 1953 yılında çizgi roman karakteri olarak okurların karşısına çıkan "*Richie Rich*" karakteri, (*Dünya'nın en zengin çocuğu*) olarak ün kazanmıştır. Zengin hayatı ve bitmek bilmeyen serveti izleyenlere bu karakterin, lüks kıyafetleri, pahalı eşyaları, büyük saray nitelikleri taşıyan evi, robot temizlik görevlisi ve arabaları ile ekonomik düzeyini göstermektedir. 1980'den 1984 yılına kadar Amerikan animasyon stüdyosu Hanna-Barbera tarafından üretilen bu çizgi film serisi, sosyolojik olarak birçok çizgi filmden farklılık göstermektedir. Örnek vermek gerekirse ana karakter olan Richie Rich'in köpeği, dalmaçyalı ırkından gelmektedir. Bu ırkın özelliği gereği beyaz renginin üzerinde siyah benekleri olması gerekir. Çizgi filmde ise köpeğin üzerindeki benekler yerine dolar işareti

kullanılarak sosyolojik olarak tasarımın ne denli değişebileceğine güzel bir örnek teşkil etmektedir. Köpeğin isminin "*Dolar*" (*Dollar*) oluşu ve karakteristik tasarım özellikleri ile de zenginliği gösterişi, küçük nüansların genele etkisini gözler önüne sermektedir.



Görsel 1.10 *Richie Rich (1980-1984) (http-10)*

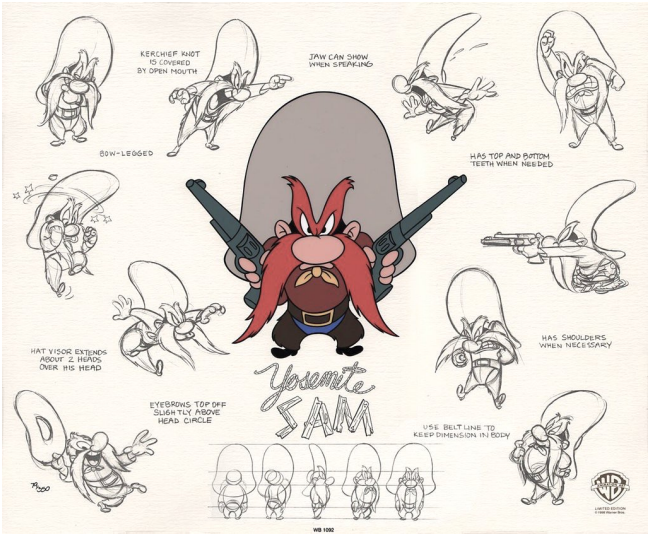
Karakter tasarım sanatçıları, karakter ile alakalı her bir öğeyi dikkate alarak tasarımını gerçekleştirir. Dolayısıyla karakterin fiziki durumundan, saçından kostümüne, kostüm detaylarından eklenen çıkartılan parçalarına ve üzerindeki her bir aksesuara (kravat, papyon, pelerin, silah, taç, şapka vb.) kadar bütün tasarım öğeleri karakterin formunu ve siluetini etkilemektedir. Kostüm tasarımı aynı zamanda çizgi filmin kalitesini ve yaratıcılığını da gösteren önemli bir etkiye sahiptir. Karakterin hareketliliğine göre tasarlanıp, materyal seçimi bu hareketlilik göz önünde bulundurularak yapılan kostümler, karakterin ifadelerindeki etkiyi arttırmaktadır. Kumaş kıvrımları, hareket esnasındaki kırışıklıklar akıcılığı arttırmayı ve hareket eden anatomiyi izleyicilere daha estetik anlatmayı hedefler. Karakterlerde kullanılan kostüm üzerindeki silah ya da kılıç benzeri aksesuarlarla, boynundan takılmış dalgalanan pelerin hareketi gibi detaylar kullanılması, çizgi filmlerde ifadeyi ve filmin görsel etkisini arttırmaktadır. Bu nedenle karakterlerin kostüm tasarımları, bedensel görünümlerine ve kişiliklerine uyumluluk gösterecek ve karakterin kişiliğine katkıda bulunacak şekilde tasarlanmasına önem verilmektedir. Çizgi filmlerdeki karakterlerin hareket hissini daha gerçekçi verebilmek adına, anatomilerine uygun şekilde tasarlanmış ve karakterlerine uygun kostümlerle inandırıcılığı arttırmak hedeflenmiştir.



Görsel 1.11 *Bugs Bunny ve Yosemite Sam (1945) (http-11)*

Bir karakterin sadece kostümüne bakılarak filmdeki rolünün tahmin edilmesi, izleyici ve karakter iletişimi için önemlidir. İlk izlenim olarak gerçekleşen bu düşünceler, yönetmenlerin isteği doğrultusunda bazen izleyicilerin tahminlerinin doğru çıkmasına, bazen ise hikâye özelinde şaşırtılmasana neden olabilir. Kostüm ve makyajı mizansenin bir öğesi olarak ele alan Suzzanne Speidel, 2012 yılında çıkarılmış (*Filme Çalışmalarına Giriş*) "*Introduction to Film Studies*" kitabında şöyle demiştir;

> "Bu öğeler mizansenin diğer öğeleriyle benzer anlatımsak ve sembolik yeteneklere sahiptir, fakat aynı zamanda açıkça karakterizasyona ağlıdır. Bu anlamda kostümler karakterin kişiliği ve statüsü hakkında bilgi vermektedir. Kostümler filmlerde kullanılan diğer aksesuarla birlikte kültürel çağrışımlara sahip olabilirler. Karakterin statüsünde meydana gelen değişimi ortaya koyabilirler. Ayrıca Alman Dışavurumcu sinemasında olduğu gibi sembolik anlamlara sahip olabilirler." (Speidel, 2012, 89).



Görsel 1.12 "*Friz Freleng" tarafından yaratılan Yosemite Sam (1945) (http-12)*

Kostüm kullanımı ve kostüm detayları her anlamda izleyiciye karakterin olası davranış biçimlerini tahmin ettirme fırsatı sunmaktadır. Kostümün kullanılmadığı veya değişkenlik gösterdiği tasarımlarda ise karakterlerin aksesuarları ön plana çıkmaktadır. Bugs Bunny'nin elindeki havucu, Temel Reis'in ıspanağı, Ayı Winnie'nin bal dolu kasesi gibi izleyiciye karakter hakkında bilgiler veren görsel veriler kullanılmaktadır. Çizgi filmlerde ana karakterin görünmediği bir sahnede onun bir parçası haline gelmiş olan objesini, aksesuarını izleyiciye göstermek, hangi karakterin birazdan geleceğine dair fikir verebilmektedir. Bu tür aksesuar kullanımı animatör sanatçısının mizahı daha iyi işlemesine olanak sağlayabilmektedir. Aynı zamanda animatörün, karakter ile özdeşleşmiş aksesuar ile konuyu anlatması çizilecek kare sayısının veya animasyonu yapılacak dakikaların azalmasına neden olabilir. Buda üretim sırasındaki hıza direk etki eden faktörlerdendir. Yazar Jane Barnwell'a göre;

> "Kostüm bir karakteri, bir filmi ya da bir türü tanımlayan en önemli özelliklerdendir. 'Oz Büyücüsü' filminde Dorothy'nin kırmızı ayakkabıları, Indiana Jones'un şapkası ve kırbacı, kara film dedektiflerinin fötr şapkası hem karakteri tanımlamakta hem de seyirciye hangi türde bir film izlediğine dair fikir vermektedir. Tasarımcı kostümcüyle birlikte çalışarak kostümlerin ve setlerin yarattıkları his ve görünüm açısından birbirleriyle uyumlu olmasını sağlar. Eğer kullanılan belli bir renk paleti varsa set ve kostümler buna göre hazırlanmalıdır. Bir karakterin giydiği kıyafetler finansal durumundan kişiliğine kadar birçok bilgiyi aktarmaktadır. Dolayısıyla filmdeki her karakterin durumuna ve kişiliğine uygun bir gardırop hazırlanmalıdır." (Barnwell, 2011:124).

Karakter üzerinde kullanılacak kostümlerin ve aksesuarların karakterin sosyal durumunun, mesleğinin, kişilik özelliklerinin, hobilerinin görsel yansıması olmalıdır. İzleyicinin ilk izleniminde, konuya ve karakter yapısına uygun doğru bir kostüm ve aksesuar kullanımı olmadığı taktirde inandırıcılık ve takip etme duygusu yerini, sıkılma ve odak kaybına neden olabilmektedir. Dolayısıyla bu durum filmin başarısına direk etki etmekte, kullanılacak tasarımlarda konu ve karakter yapısına uygun aksesuar kostüm ve doğru renk seçimleri ile yapılmaktadır.

1.2.2.2. Karakter Tasarımlarında Kullanılan Renk ve Özellikleri

Çizgi filmlerde karaktere veya karakterin kostümüne verilen renkler, form ve kostüm tercihlerindeki gibi özenle seçilmektedir. İlk izlenim olarak izleyiciye, karakter hakkında fikir veren renk seçimleri, mekân ile de estetik uyumu yakalamış

olmalıdır. Karakterler üzerinde kullanılacak renkler, karakterlere bir duygu ve bir anlam yüklemektedir. Örneğin, gri ve mavi gibi renkler daha rahatlatıcı dingin ve güven hissi yaratmak amacı ile kullanılmaktadır. Elbette ki bu renk tercihleri bazen izleyiciyi yanıltmak için de kullanılır. Gri ve mavi renklerindeki izleyiciye verilen güven hissi bilerek bazı tasarımlarda kırılmıştır. İlk kez 1940 yılında William Hanna ve Joseph Barbera tarafından yaratılmış, kısa hikâyelerle çizgi film sektörüne giriş yapmış olan "*Tom and Jerry*" Tom ve Jerry çizgi dizisinde Tom karakteri bu tip renk kullanımına yönelik iyi bir örnektir. Gri tonlarının vermiş olduğu etkilerin tam tersi bir kişilik yapısında olan Tom, seyirciye vermiş olduğu hissiyatı, mizah ile tersine çevirmiştir. Gri ve beyaz renklerde üretilmiş olan Tom gri renginin temsil ettiği hislerden uzak, geçimsiz, kendini beğenmiş, güvenilmez bir karakterdir. Grinin tek başına kişiliği net değildir. Siyah ve beyazın arasında gider gelir. Kararsızlığın, nötrallığın ve güçsüzlüğün rengi olarak görülür. Matlığı korkuyu uyarıp, yaşlılığı ve ölüme yakınlığı anlatırken tek düzeylik ve depresyonu da ifade eder (Mahire Özçalık, Şeyma Eskisarılı, 2019, 64).



Görsel 1.13 "*Tom and Jerry*" *(1940) (http-13)*

Karakterlerin kendi içindeki renk dağılımında ise dikkat edilmesi gereken, karakterlerin hareketlerinde okunması istenen göz, el gibi yerlerde renklerin karakterin geri kalanından ayrılacak şekilde seçilmesidir. Bu konudaki en belirgin örneklerden birisi, Disney'in klasik karakter tasarımlarından birisi olan (*Miki Fare*) "*Mickey Mouse*" karakteridir. Canlandırma karakter tasarımlarının en kolay tanınabilen örneklerinden birisi olan bu figürün tanınırlığının sağlanmasında, yuvarlak formlardan oluşan görüntüsünün yanı sıra kullanılan renklerin etkisi büyüktür. İlk tasarımı siyah beyaz olan ve bir pandomim sanatçısı gibi siyah renkte bir bedene sahip olan Miki Fare karakterinin tasarımında renklerin kullanılması, beyaz eldivenleri, kırmızı pantolonu ve sarı ayakkabıları ile beden dilinin ustalıkla canlandırılmasına olanak tanımaktadır. Bu nedenle Mickey Mouse karakter tasarımı, formlarla renklerin daha fazla ifade sağlamak üzere başarılı bir şekilde bir araya getirilmesi konusunda iyi bir örnektir (Çağdaş Ülgen, 2015, 31).

Karakter üzerindeki kullanılan renkler ile arka plan renkleri, karakterlerin sahnelerdeki önem ilişkisi içerisinde değerlendirilmektedir. Mekân tasarımında kullanılan renkler ile zıtlıklar kullanılarak karakter ön plana çıkartılabilirken, birbirine yakın tonlarda kullanılmış renkler ile karakterin anlatım gücü azaltılabilir. Bu tür renk tercihlerine, karakterlerin hikâyedeki önemi ve görevlerine göre karar verilmektedir. Örnek vermek gerekirse Road Runner karakteri ve Coyote karakteri bu niteliklere sahip iki karakterdir.

> "İki karakter de kendi başlarına güzel görünmek üzere tasarlanmıştır ama aslında renk tasarımı birbirleri ile olan ilişkileri düşünülerek yapılmıştır. Road Runner karakterinin renkleri özünde spor bir arabayı anımsatmaktadır. Karakterin soğuk mavi ve gri renkleri, tamamlayıcı ve sıcak çöl zemini karşısında 'patlamaktadır'. Coyote daha koyu olmakla birlikte hemen hemen arka planın renklerini almıştır, karakterinin rengi 'geri planda kalmaktadır'. Renk değerinin yardımı ile denge sağlanmasına rağmen, renkleri nedeniyle kimin baskın karakter olduğu açıktır. Bu bir tesadüf değildi; bu bir tasarımdır." (Polson, 2013, 118).

Karakterin fiziksel durumuna bağlı olarak kostüm seçiminde kültürel ve ekonomik şartların etkisi, kullanılacak renk tercihlerine kadar etki etmektedir. Formların oluşturduğu duygu ile kostüm ve kostüm rengi seçimleri, tasarlanan karakterlerin sosyolojik durumlarına kadar izleyiciye fikir vermektedir. Her bir

tasarım aşaması, karakterin duygu ve düşüncesini ve kişilik özelliklerini izleyiciye doğru bir şekilde aktarılması adına birbirlerini destekler nitelikte tasarlanmalıdır.

1.2.4. Karakter Tasarım Süreçlerinde Psikolojik Boyut

Çizgi film oluşturulma süreçlerinde, senaryoya bağlı olarak yaratılan karakterlerin psikolojik özelliklerinin getirdiği davranış biçimlerinin, karakter tasarımlarına direk etkisi görülmektedir. Karakterlerin ruh halini, kişiliğini, duygu ve düşüncelerini daha iyi anlatmak, karakterin 3 boyutlu olabilmesi için önemlidir. Birçok yapımdaki tasarlanan karakterin psikolojisinin vücut duruşlarına ve davranış şekillerine yani beden diline direk etkisi görülmektedir. Batının en başarılı temsilcilerinden Disney Stüdyoları'nın erken dönem hareket analizleri sonucu ortaya koyduğu Animasyonun 12 Prensibi'nde farklı olarak hareketin sonucu ile ilgilenmeyip, hareketin psikolojik alt yapısını oluşturmayı denedikleri, bu maksatla tiyatro ve sineme oyunculuğunda kullanılan yöntemlerden faydalandığı görülmektedir. Duygu durumları, vücut duruşlarına doğrudan etki etmesini Yasin Arslan şöyle açıklamıştır;

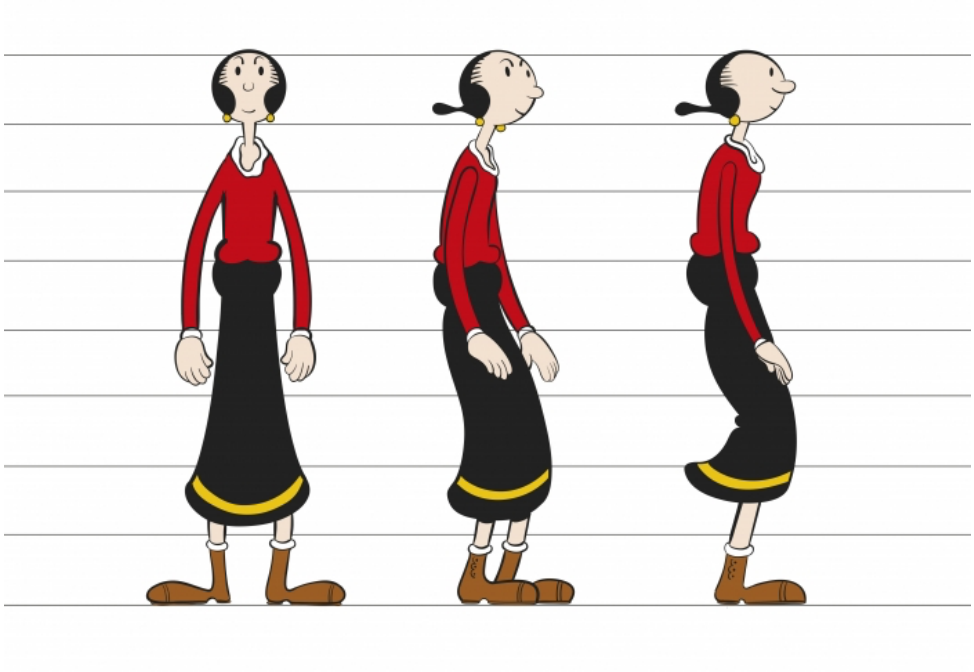
> "Örneğin; omuzları öne düşmüş, başı öne eğik, kollarını aşağıya salmış ve yerçekiminin kontrolüne girmiş bir karakterin tüm beden biçimi değerlendirildiğinde, bu duruşun karakterin yorgun ve bitkin, bir şeyler için çabalamaktan vazgeçmiş ruh halini, tavrını temsil ettiği söylenebilir. Buna karşın omuzlarını geriye doğru çeken, göğüs kafesini ileri doğru iten, omurgasını dik tutan, bedeninin genel duruşunda geriye doğru yay çizen, başını geriye yaslayan, dinamik bir şekilde kollarını yanda tutan karakterin tüm beden biçimi değerlendirildiğinde, bu duruşun enerjik, yerçekimine direnen bir karakterin ruh halini, tavrını temsil ettiği söylenebilir." (Yasin Arslan, 2019. 20).

Animasyon sinemasında bir oyunculuk yöntemi olan "*Stanislavski Sistemi*" nin kullanımı olan hikâyenin, senaryonun olaylar ve eylemler ile analizinin kullanıldığı da görülebilir. Wells, (*Animasyonu anlamak*) "*Understanding Animation*" kitabında "*fiziksel eylemler yöntemi"* oyunun analiz edilmesinde kullanılırken, oyuncu ve animasyon sanatçısı arasındaki benzerlikleri işaret eder. Oyuncu, oyunu analiz ederken oyun metnini birimlere ve hedeflere böle. Bunlar; dış ya da dış fiziksel hedefler, içsel veya psikolojik hedefler, temel ya da mekanik hedefler olmak üzere üç başlık altında ele alınır. Wells'e göre animasyon sanatçısı

fiziksel hedeflere öncelik vermelidir. Buna gerekçe olarak da animasyon sanatçısının karakteri harekete geçirmesini gösterir (Wells, 1998, 106).

Psikolojik durumları karakterin oluşturulma sürecinde kullanılacak formlara da ışık tutmaktadır. Karakterlerin fiziki ve sosyolojik durumları direk olarak psikolojisine etki etmektedir. Karakterin, hayalleri alışkanlıkları, tutkuları, düş kırıklıkları gibi psikolojik özellikleri bu boyutu meydana getirmektedir. Karakterin iç dünyası, senaryonun yapısı ve yönetmenin kurgulamasıyla oluşturulmaktadır. Karakter bu üç boyuta ne kadar sahipse inandırıcılığı ve gücü de o oranda artmaktadır. (Ömür Kınay, 2014, 73).

Çizgi romandan uyarlanma olan 1929'da Elzie Crisler Segar tarafından çizgi film haline getirilen "*Temel Reis*" (*Popeye*) çizgi dizisindeki "*Safinaz*" karakteri anoreksiya nevroza hastasıdır. Fazla kilolu olma ve kilo alma endişesi ile neredeyse hiç yemek yemeyen Safinaz'daki duruş bozuklukları, halsiz tavırları ve güçsüz kalışlarının sebebi bu psikolojik durumudur. Anoreksiya nevroza hastası kişiler, kilolarının normal olması durumunda bile kendilerini kilolu görür ve bu histen kurtulmak için yemek yemezler. Bu durum hep fiziksel rahatsızlıklara hem de ilerleyen zamanlarda psikolojik rahatsızlıklara neden olmaktadır.



Görsel 1.14 *Safinaz (Popaye, 1929) (http-14)*

Bir başka örnek ise, Warner Bros.'un çizgi film kahramanı olan Looney Tunes'tan Dorlock Homes yani herkesin bildiği isim ile Duffy Duck, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu olan bir karakterdir. Karakterin dikkatsiz ve/veya aşırı hareketli, unutkan, verdiği tepkilerin kontrolsüz ya da dürtüsel tepkiler oluşu bu tasarımın en dikkat çekici özelliklerindendir. Karakterin yapısal özellikleri ile tüm tarzı, konuşma şekli ve hikayesi (*başına gelenler*) bu yapısal özellikleri doğrultusunda ilerlemektedir.



Görsel 1.15 *Daffy Duck (1937) (http-15)*

Karakterlerin psikolojik durumları, hikayelerdeki akış için önemli olduğu kadar, karakterin tasarım süreçlerindeki her bir materyal kullanımında da önem teşkil etmektedir. Karakter tasarımında psikolojik boyut, ortaya çıkacak tasarımların fiziki şartlarını, vücut duruşlarını ve proporsiyonlarını, jest ve mimiklerine direkt etki etmektedir. (*Ayı Winnie*) "*Winnie the Pooh*" çizgi filmindeki her zaman uykulu halde gördüğümüz "*İyor*" karakteri aslında bir depresyon hastasıdır. Başı her zaman eğik uykulu durumu karakteri, yavaş konuşan, mutsuz görünen, yorgun bir kişi olarak göstermektedir. Karakterin fiziki durumuna direk etki eden psikolojik boyutu, derinlikli bir tasarım yaratmak için en önemli boyuttur. Çizgi filmlerin yazım aşamalarında her bir karakterin psikolojik durumlarının yazılması, karakter tasarımı yapacak olan sanatçı için önemli bir görsel çıkış noktası demektir.

1.2.4. Geçmişten Günümüze Çizgi Filmlerde Değişen Karakter Tasarımları

"Karakter tasarımı" terimi esas olarak canlandırma filmler, çizgi romanlar ve izleyicilerin tanımlaması gereken bir veya birden fazla kurgulanmış karakterin

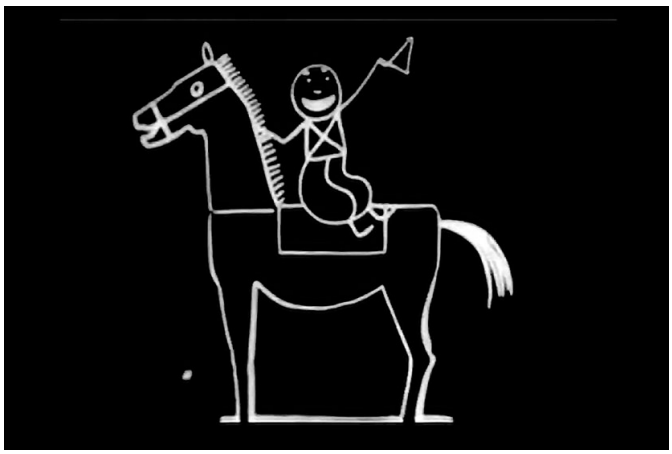
bulunduğu oyunlar bağlamında kullanılmaktadır. Süreç, karakterin fiziksel görünümünü belirlemeye ek olarak onun konuşma kalıplarını, vücut dilini, eylemlerini vb. biçimlendirmeyi de içerebilmektedir. Çizgi film sanatçıları tarafından baştan üretilen karakter tasarımları, bu bağlamda üretim sürecinin önemli bir parçasını oluşturmakta ve nihayetinde ürünün piyasada başarılı olup olmayacağını belirleyebilmektedir. Karakter tasarımcıları, çoğu figüratif gösterime adanmış çeşitli teknikler kullanmakta, üç boyutlu canlandırmada karakterler maketler, duruş modelleri ve hareket izleme gibi üç boyutlu yöntemler kullanılarak tasarlanmaktadır. Son yıllarda internetin yükselişiyle bu alana olan ilginin artması karakter tasarımının tanımını, film, çizgi roman ve oyun dışında karakter odaklı tasarımları da içerecek şekilde genişletmiştir. Önceleri çizgi roman ve basılı reklam benzeri ürünlerde kullanılan karakter tasarımları, sinemanın keşfi ardından canlandırma filmlerin ortaya çıkışından sonra ayrı bir konuma oturmuştur. Dönemin ilk canlandırma şirketleri arasında özgün karakterler yaratma ve çeşitli teknikler geliştirme konusunda büyük bir yarış ortamı oluşmuştur (Şadi Karaşahinoğlu, 2021, 26).

Yüz yıllık geçmişi ile çizgi film sanatı, değişen şartlar ve teknolojik ekipmanlar ile kısa tarihine rağmen oldukça hızlı bir gelişim göstermiştir. Çizgi filmin ilk örneklerini gördüğümüz sanatçılar, gazete çizgi romanları ve karikatür dergilerinde çalışan kişiler tarafından üretilmiştir. Bu nedenle çizilen ve canlandırılan karakterler oldukça sert formlarla tasarlanmıştır (Barrier, 1999, 9). Çizgi filmler günlük konuları ele aldığı gibi, tarihe geçmiş olayları, efsaneleri, fantastik öyküleri, kültürel hikayeler ve masalları konu alan senaryosu ve senaryo içerisinde izleyicilerin kendini ve çevresindeki kişileri özdeştirdiği karakterleriyle sinemayla benzer özellikler taşımaktadır. Oluşturulan kurgusal karakterleri sinemadan ve çizgi filmden başka karikatür, çizgi roman, birçok plastik sanat alanı ve grafik mizah içerikli sanat dallarında da görülebilmektedir. Çizgi film sanatının özünü hareket, hareketi oluşturan karakter ve karakteri kadrajlayan kamera oluşturmaktadır. Hareket, çizgi filmin en önemli unsurlarından olmakla birlikte; biçim-form, renk, müzik ve kurgu da çizgi filmi oluşturan diğer tasarım öğeleri arasındadır. Çizgi filmlerdeki karakter tasarımlarının önemi, izleyici tarafından beğenilmesinin ve kabul görmesinin başlıca sebeplerinden olmuştur. Tasarımların doğru argümanlar ile yaratılması izleyicinin beğeni algısına direk etki etmesi, çizgi

filmin başarısı ile doğru orantılıdır. Yukarıda değinilen başlıklarda örnekleri verilen geçmiş yıllarda yaratılmış ve başarılarından dolayı isimlerini günümüzde de duyduğumuz Mickey Mouse, Daffy Duck, Temel Reis gibi çizgi film karakterleri birçok izleyici tarafından hala takip edilmeye devam edilmektedir.

Bu tür başarı yakalamış çizgi filmler bir taraftan da çizgi film endüstrisini geliştirmekte ve pazarlama alanlarını da genişletmiştir. Çizgi filmlerde yaratılan karakterlerin tüm dünyaya pazarlanması gelişen imkânlar sayesinde sadece televizyon ve sinemada gösterimleri ile kalmamakta, günümüzde tasarlanan karakterlerin oyuncakları, defterleri kitapları, kıyafetleri ve araç gereçleri olarak üretilmekte ve satışa sunulmaktadır.

Çizgi filmlerde karakter tasarım sürecinin ilk örneklerinin Jemas Blocton tarafından yapılan 1906 yapımı "*Humoruus Phases of funny Faces*" filiminde görüldüğü söylenebilir. Çizgi filmin ilk yıllarının en önemli sanatçılarından olan Emile Cohl, Max Fleisher ve Winsor Mccay, başlangıç olarak yalın çizgilerle ve geometrik biçimlerle tasarlanan çöp adam formundaki karakterler ile hikayelerini anlatmışlardır. Çizgi filmin bir nevi yanılsama olarak bilindiği ilk zamanlarda, sirk ortamının yansıtıldığı ve palyaço formunda karakterlerin tasarlandığı bir film ön plana çıkmıştır. Karakter tasarımı anlayışının görülebileceği ilk örneklerden olan Cohl'un 1908 yılında ürettiği "*Fantastmoagorie*" isimli çizgi filminde tasarladığı karakter üçgen, daire gibi geometrik formlardan oluşan bir palyaçodur. Bu tasarım ile insan formunun farklı geometrik biçimlerle oluşturulabileceği ve hikâye anlatımında kullanılabileceği anlaşılmıştır.



Görsel 1.16 *Fantastmoagorie "Emile Cohl 1908" (http-16)*

1909'da Amerikalı Windsor Maccay, "*Eğitimli Dinazor Gertie*" (*Gertie the Trained Dinassaur*) adlı filmiyle Emile Cohl'ü izlemiştir. 1913-1917 yılları arasında Amerikalı yeni sanatçılardan Ben Harrison ve Manny Gould'un "*Çılgın Kedi*" (*Crazy Cat*) gibi yeni karakterler ile filmler üretmişlerdir. Bu filmler ile hem canlandırma hem de karakter tasarımı konusunda yeni bir sektörün kapıları açılmasının ardından üretimler artmıştır. Özellikle bu dönemde New York'da pek çok canlandırma stüdyosu kurulmuş, büyük film şirketlerine yönelik çalışmalar yürütülmüştür (Şadi Karaşahinoğlu 2021, 26). Avustralya kökenli Pat Sullivan ve Otto Messmer tarafından yaratılmış "Kedi Felix" (*Felix the Cat*) filmi, Max Fleisher'in "*Koko the Clown*" filmleri bu dönemin başarılı örnekleri olarak verilebilir.



Görsel 1.17 "*Felix the Cat" (http-17)*

1928-1938 yıllarında çizgi film sinemaya taşınmış ve eğlence aracı olarak görülmeye başlanmıştır. Bu yıllar arası sıçrama yaratıp olağan üstü bir gelişim göstermiştir. Sesin görüntüye eklenmesiyle 10 yıl gibi kısa bir zaman diliminde çizgi film sinemaya taşınmış olup bu dönemde Walt Disney yapımı filmler öne çıkmıştır. Masalların fantastik dünyasındaki kahramanların yerini, çok sayıda tasarım aşamasından geçmiş çizgi film karakterleri almıştır. Bu çizgi film karakterlerinden bazıları, 1928 yılında "*Miki Fare*" (*Mickey Mouse*), "*Donald Dock*", "*Aptal Senfoniler*" (Silly Symphonies) ve ilk sesli çizgi film "*Vapur Willie*" (*Steamboat Willie*) olmuştur. Walt Disney'in "*Vapur Willie*" (*Steamboat Willie*) yapımında ses ve görüntüyü eş zamanlı bir şekilde birleştirme ısrarı, film müziği eklenmiş sessiz bir çizgi film yerine gerçek bir sesli çizgi film olarak anında fark

edilmiş ve sonrasında da başarılı bir şekilde karşılığını almıştır (Barrier, 1999, 55, Şadi Karaşahinoğlu 2021, 27). Yine bir başka Disney karakteri olan Mickey Mouse, 1928'de yaratıldıktan sonra inanılmaz bir beğeni ve popülerlik kazanmış o tarihlerde Disney canlandırma stüdyosuna, çocuklar tarafından tebrik ve beğeni ifadeleri içeren binlerce mektup gönderilmiştir. Böylesi bir popülerliğe sahip figür, zaman içerisinde pek çok firma tarafından reklam kampanyalarında kullanılmıştır (Şadi Karaşahinoğlu, 2021, 27). Çizgi film dalında ilk Oscar ödülünü, 1932 yılında kısa film dalında renkli üretilmiş kısa metraj çizgi film olan "*Çiçekler ve Ağaçlar*" (*Flowers and Trees*) kazanmıştır. Bu yıllarda ilk uzun metraj örneğini gördüğümüz "*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*" (*Snow White and Seven Dwarfs*) ile de çizgi film sektörünün temellerini sağlamlaştırıp geleceğe emin adımlarla ilerlemesine neden olmuştur.



Görsel 1.18 "*Flowers and Trees" filminden bir sahne (http-18)*

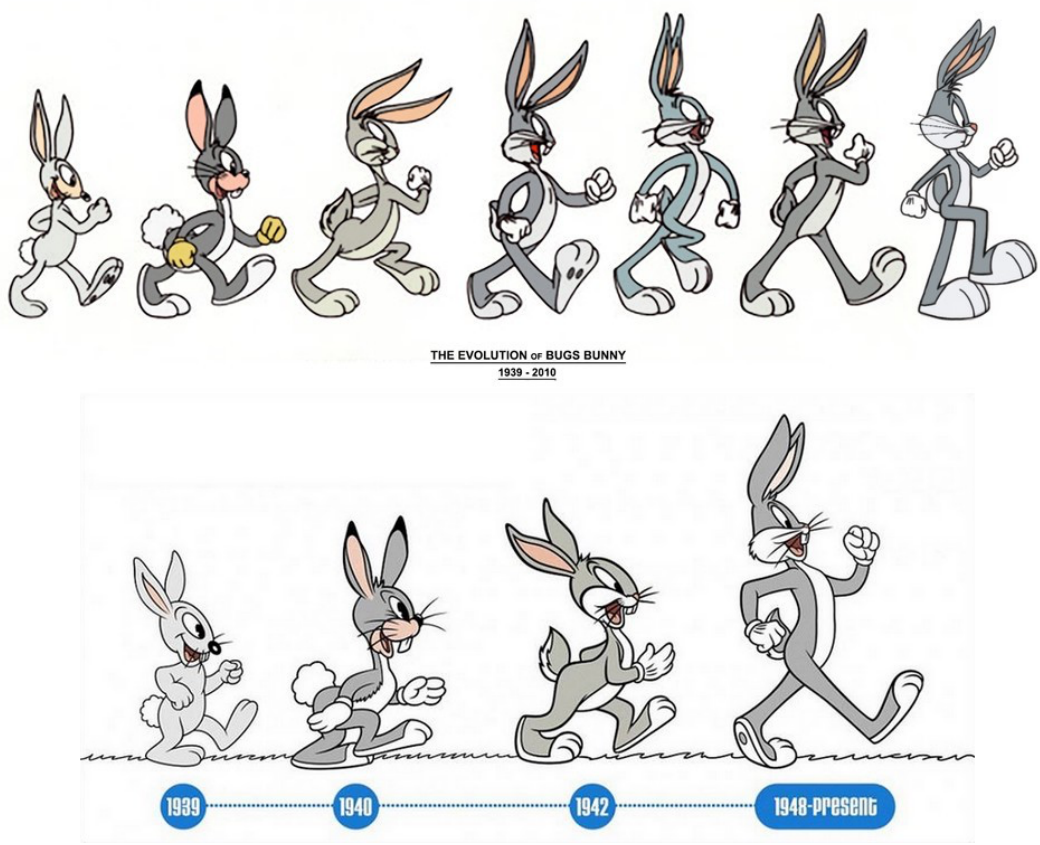
Bir döneme damgasını vuran Walt Disney, çizgi film üretiminin gidişatını önemli ölçüde değiştiren fikir ve teknikleri ile mükemmelleştirmiştir. Geçmiş yıllarda yaratılmış olan birçok karakterin tasarımlarında çeşitli değişimlere uğrayarak güncelleştirilmek istense de hala formlarından ve belirgin hatlarından ve temel paletlerinden uzaklaşılmamıştır. Akılda kalıcı formları ve belirgin gölgelerin

etkisi açıkça görülmektedir. Örneğin, Ördek Donald, Ördek Daisy, Goodyear ve Pluto benzeri karakterler gölgelerinden bile kolaylıkla anlaşılabilmektedir (Şadi Karaşahinoğlu 2021, 27). Form, renk biçim konusunda karakter oluşturma süreçlerinde daha bilinçli tercihler kullanılmaya başlandığı, Disney'e rakip stüdyolar da ortaya çıkmaya başlamıştır. Canlandırmanın tarihi gelişimi açısından önemli bir dönüm noktası olarak değerlendirilebilir. Terry-toons, Walter Lantz ve Warner Brothers, UPA gibi yapım evleri ürettikleri farklı anlayıştaki canlandırmalar ile Disney'in canlandırma sinemasının tek hâkimi olmasını engellemeye çalışmışlardır. Yeniden yapılanma dönemi olarak bilinen bu süreç, konuların seçimi, argo dil kullanımı, abartılı hareket, şiddet ve cinsellik ile kendini gösterirken farklı bir mizah anlayışının doğması da dikkati çekmektedir. Aslında bu süreç iç içe geçmiş ve karşılıklı olarak birbirini etkileyen bir gelişme göstermiştir. Örneğin biçimde ya da konuların seçiminde yakalanan farklılıklar ister istemez mizahın oluşumuna olanak sağlamıştır. Disney'in gerçekçi stilde oluşturduğu iyi kalpli, dürüst karakterleriyle yarattığı mutluluk ortamını yıkıp onun yapamadığını gerçekleştirme temelinde gelişen karşı çıkış dönemi yeni bir mizah anlayışının doğmasına da olanak sağlamıştır. Gerçekçi stilde hazırlanan karakter tasarımları yerini, sadeleştirilmiş, özgün, daha serbest çizgilerle oluşturulmuş komik tiplere bırakmıştır. Bu karakterlerden biri de Otto Mesmer'in 1920'lerin ilk yıllarında Pat Sullivan Stüdyoları'nda yarattığı kedi Felix tiplemesidir. Mesmer, Felix tiplemesinde görselliği oldukça farklı bir anlayışla kullanarak mizahı yakalamaya çalışmıştır (Armağan Gökçeaslan, 2009, 112).

1920'den 1950'ye kadar geçen süreçte geliştirilen tipler incelendiğinde, "*abartılmış kostümler, yüz karakteristikleri, deyimler ve şiveler, belirli bir sınıfın, dinin, etnik grubun veya cinsiyetin genel kişilik özelliklerinin yansıtılması*" (Jenkins 1992, 70) gibi yaklaşımlar dikkat çekmektedir. Bu anlayışın en önemli temsilcilerinde Warner Bros. espriyi kullanırken "*karakterden espriyi ayırmak yerine, karakter ve espri arasındaki gerilimi uygulamayı sürdürdü.*" (Drugnanat, 1969, 102) (Armağan Gökçeaslan, 2007, 101).

Amerikan canlandırma çizgi film sektörünün altın çağı olarak adlandırılan 1928-1960 yılları arasında, efsanevi sayılabilecek birçok karakter tasarımı üretilmiştir. Bu döneme damgasını vurmuş 1930'ların sonlarında Leon Schlesinger

Prodüksiyon ve daha sonra Warner Bros tarafından yaratılan ve ilk kez Mel Blanc tarafından 17 Nisan 1937 yılında seslendirilen çizgi film karakteri (Bugs Bunny)dir (http-19).



Görsel 1.19 *Zaman içerisindeki "Bugs Bunny" karakterinin değişimi (http-20)*

Karakterin günümüzdeki hatlarının oluşturulmasında Tex Avery gibi birçok çizerin katkısı bulunmaktadır. (*Neşeli Melodiler*) "*Merry Melodies*" 1931-1961 yılları arasında Warner Bros. tarafından yayınlanmış çizgi film serileri sonrasında Looney Tunes kısa canlandırma serilerinin içerisinde sıklıkla yer alan tavşan karakterine; Domuz Poroy, Elmer Fudd, Yosemite Sam, Ördek Daffy, ve Tazmanya Canavarı gibi Warner Bros. canlandırma stüdyolarına ait pek çok ünlü karakter eşlik etmiştir. Warner Bros. canlandırma stüdyoları yarattığı karakterler ile halkın istediği bir mizah anlayışını bulmuştur. Disney'i geride bırakarak, "*Fare Evi*"nden (*House Of Mouse*) daha popüler hale gelmiştir. Bugün bile, Bugs Bunny ve arkadaşları, Miki Fare ile karşı karşıya geldiklerinde neredeyse her anketi kazanmaktadır (Armağan Gökçeaslan, 2009, 28).



Görsel I.20 *Warner Bros. karakterleri (http-21)*

Sonraki yıllarda gerçek görüntüler ve gerçek oyuncular ile çekilmiş sahnelere çizgi film karakterlerinin bir arada kullanılması denenmiştir. "*Üç Kafadar*" (*The Three Caballeros*) ve Carmen Molina Disney karakteri olan Donald Dock ile şarkı söyleyip dans ederek Güney Amerika'yı dolaştığı filmleri dönemin başarılı örneklerinden olmuştur. Bu yıllardaki en önemli isimlerinden biri de Ralph Bakshi'dir. 1972 yılı yapımı "*Kedi Fritz*" (*Fritz the Cat*), x-raftingi almış olan ilk çizgi film olarak tarihte yerini almıştır. Sisteme karşı çıkan bu yapım şiddetli, tartışmalı, yergisi ve sarsıcı yönleriyle Bakshi'yi döneminin yeni yetenekleri arasına sokar. Bakshi'nin görev aldığı en önemli animasyonlardan biri de "Yüzüklerin Efendisi" (*Lord of The Rings*)dir (Koçkan 2005). 1996 yılında Warner Bros. yapımı olan Loney Tunes'un en sevilen karakterleri Bugs Bunny ve arkadaşları ile dönemin ünlü başarılı basketbolcusu Micheal Jordan'nın oynadığı "Uzay sıkışması" (*Space Jam*) isimli film bu türün başarılı örneklerinden olmuştur. Gerçek çekim sahnelerinde rol alan oyuncular ile tasarım aşamalarından geçmiş çizgi film karakterlerinin teknolojinin yardımı ile bir arada kullanılabilmesi, sinema filmlerinde denendiği ilk yıllardan günümüze gelene kadar büyük beğeni kazanmıştır. Bu türün en güncel örneği ise 2021 yılında vizyona girmiş "*Space Jam 2*" isimli ünlü basketbolcu Lebron James'in oynadığı, Warner Bros. yapımı çizgi filmdir. İlk filmdeki gibi Loney Tunes karakterleri ile aynı sahneyi paylaşan Lebron James, oğlunu dijital dünyadan kurtarmak için Loney Tunes evrenine geçer. İlk

filmden farklı olarak teknolojinin desteği ile Loney Tunes karakterleri hem iki boyutlu hem de üç boyutlu olarak gerçek çekimler ile beraber kullanılır. 1970'li yıllarda ilk örnekleri görülen bu tür günümüze kadar varlığını sürdürerek teknolojinin gelişmesi ile boyut kazanmıştır.

Animasyon film tarihi teknolojik gelişmelere koşut olarak sürekli bir değişim ve gelişim içerisindedir. Gelişmeler sonucunda ortaya çıkan filmler ise büyük bir ilgi ve merakla izleyiciler tarafından takip edilmektedir. Animasyon üretimi, full animasyon ve limited animayon gibi farklı yöntem ve elle çizilen stop-motion animasyon, üç boyutlu bilgisayar animasyon (3D animasyon), teknikler sayesinde animasyon filmler için hikâye üretimi de hayal dünyasının sınırlarını zorlamaktadır. Yaratıcısına fikir aşamasından storyboarda kadar geçen sürede konu, karakter, zaman-mekân tasarımında sınırsız bir illüzyon ve hayal gücü sunmaktadır (Çiğdem Taş Alicenap, 2019, 74). Geçmişten bugüne animasyon üretim teknikleri de çeşitlenmiş ve değişmiştir. Bunlar; "*Cell Animation*" klasik animasyon, "*Cut-out*" kesme-çıkarma, "*Stop Motion*" duraklı çekim, "*Rotoscoping*", kaynama "*3D*" 3 boyutlu, "*Motion Capture*" hareket yakalama ve "*Prosedürel Animation"* olarak türlere ayrılmıştır.

İlk yıllarda en yaygın teknik olan stop motion tekniği ile Puppet "*Kukla*" olarak karakterler tasarlanıp hazırlanmıştır. Bu teknik ilk olarak 1919 yıllarında Alman animatör Lotte Reinigier tarafından önerilmiştir (Russeth ve Sturr 1976, 254, Aygenç 1990, 28). Senaryo yazılıp storyboard uygulaması yapıldıktan sonra tasarlanan kuklaların mekanları, dekorları hazırlanmaktadır. Tüm planlar hazırlandıktan sonra çekim kamera önünde veya altında her kare için kuklalara birbirini takip eden hareketler verilerek gerçekleştirilmektedir. Kuklaların milimetrik hareketlerinin tamamı hareketin doğru oluşması için dikkatle her bir karede hareket ettirilir. Yanlış bir oynatımda, hızlı veya yavaş olması durumlarında hareketin ve filmin ritmi veya temposu bozulabilir. Bu yüzden hareketin her karesi bir sonraki karenin ve de bir önceki karenin ahengi ile uyumlu olmalıdır. Kukla ile yaratılan çizgi filmlerde, karakterin mimikleri ve konuşma sırasındaki dudak hareketleri başına uyumlu şekilde takılıp çıkartılabilir. Eller kolları ve bacakların da aynı şekilde çıkartılabilmesi, kuklanın sahneler arasındaki kostüm değişimlerini kolaylaştırmaktadır. İdeal kuklaların büyüklükleri en az 8 en fazla 25 cm aralığında

olmalıdır. Kuklaların boyu mekânın büyüklüğüne direk etki edeceğinden, bu boyutlardan daha küçük veya daha büyük bir kukla tercih edilmemektedir. Bu türün ilk yıllarında en başarılı çalışmaları Çekoslavak Jiri Trnka'ya aittir (Gürbüz 199, 43). 2009 yılında kurulmuş olan Laika yapım şirketinin, kuklalar ile stopmotion tekniğini kullanarak ürettiği "*Corolaina*", "*ParaNorman*", "*The Boxtrolls*", "*Kubo and the Two Strings*" ve "*Bay Link*" filmleri günümüzün en başarılı çizgi filmleri arasındadır.



Görsel 1.21 *"Kubo and Two Strings" Kuklası (http-21)*

Teknolojinin gelişimi ve bilgisayarların çizgi film üretiminde yerini almasıyla, oluşturulan karakterlerin boyutlanması sadece senaryoda yazım aşamalarında kalmamış, bilgisayar desteği sayesinde fiziki üç boyutun da kazandırılması başarılmıştır. Derinlik algısı ile gerçekçiliğin artması izleyici üzerinde inandırıcılığını da artmasına sebep olmuştur. Bilgisayar destekli çizgi filmler ile klasik çizgi filmlerin üretim aşamaları temelde aynı ilkelere dayanmaktadır. Animatör her şeyden önce arzu edilen modelin bir şeklini yapar. Çizilen model genellikle bilgisayar ekranında telden bir iskeleti andıran poligon ağlarından oluşmuş üç boyutlu nesne şeklindedir (Aygenç 1996, 14). Stephan Spielberg'in yönettiği "*Jurassic Park*" ve "*Ölüm Kadına Yakışır*" (*Death Becomes Her*) filmleri bu yöntemin ilk örneklerindendir. Walt Disney'den de aldığı destekle dijital animasyon endüstrisinin içerisine giren P.I.X.A.R. Bu alanda devrim sayılabilecek projelerin altına imzasını atmıştır. Bilgisayar desteği ile 1995'te üretilen tarihteki

ilk uzun metraj animasyon olan "*Oyuncak Hikayesi*" (*Toy Story*) filmi ile başlayan bu macera, 2001 yılında "*Sevimli Canavarlar*" (*Monster Inc.*), 2003'te "*Kayıp Balık Nemo*" (*Finding Nemo*) ve 2004 yılında "*İnanılmaz Aile*" (*The Incredibles*) filmleri çizgi film sinamasının da rekorlar kırarak öncülük ettiği bu alanın gelişiminde büyük katlılarda bulunmuştur. (www.pixar.com, 2021).

Kısa animsyon film teknolojileri, uzun metraj filmlerde olduğu gibi animasyon teknolojilerinin ve endüstrisinin kendilerine sunduğu olanakları kullanmaktadır. Önlenemez bir şekilde gelişimini sürdüren animasyon teknolojileri bugün yaratıcıları için her şeyi olanaklı hale getirirken izleyicileri için de farklı hikâye izleme tecrübelerinin önünü açmaktadır (Çiğdem Taş Alicenap, 2019, 82). Bu türden teknolojik değişimler üretilen filmlerin konularına direk etki ederken karakter tasarım özelliklerini de değişmesine imkân vermiş ve bir anlamda sebep olmuştur. Her bir teknik kendi anlatım ve tasarım aşamasını karaktere yansıtmıştır. Bir kâğıdın ön ve arkasına iki farklı resim konularak gerçekleştirilmiş ilk illüzyon ile başlayan bu serüven, teknolojinin de gelişmesi ile stopmotionla devam edip, klasik animasyon ile birleşip oradan da günümüz teknolojilerinin yardımı ile 3D animasyonlara dönüşerek günümüze kadar gelmiştir. Yakın zamanda 360 derece interaktif (VR) teknolojiler ile hikâye anlatım tekniği, biçim ve içerikte gerçekleşen değişimler izleyicinin ilgisini çekmekte ve farklı deneyimler elde etmek isteyenler için merak uyandırıcı olmuştur. Bu sanat alanındaki gelişim sürecine ve başarı durumuna bakıldığında, teknolojinin gelişimi ile ilgilenen ve etkilenen kişi sayısının günden güne arttığı açıkça görülmektedir.



Görsel 1.22 "*Toy Story*" *1995 (http-22)*

1.3. Çizgi film ve Animasyon Sinemasında Özel Eğitim Gereksinimi olan Bireylerin Temsili

Sinema filmlerinde ve çizgi film yapımlarında, işlenen konulara uygun olarak estetik kaygılarla tasarlanmış ve başarıya ulaşmış pek çok karakter kullanım stili vardır. Bu filmlerde birbirinden farklı konular ele alınsa da tasarlanan karakterler belli bir çerçevenin dışına çıkmamıştır. Konuyu ve temayı en iyi şekilde verebilecek karakter seçimi, yukarıda bahsedildiği üzere, karakter oluşumu sonrası üzerine giydiği kıyafetten taktığı aksesuarlarına ve bu aksesuarların renklerine kadar dikkatle tasarlanmaktadır. Filmlerin başarıya ulaşması adına tasarlanan karakterlerin, izleyici ile doğrudan bağ kurabilmesi adına doğru parçaların kullanılıp kullanılmadığı defalarca kontrol edilmektedir. Sinema filmlerinin aksine çizgi filmlerde pek çok farklı yapıda karakter tasarımını görmemiz mümkündür. Sınırların ortadan kalktığı bu sanat dalında hayvanlar konuşabilir, insanlar fiziki kuralların ortadan kalktığı bir dünyada yaşayabilir veya günlük yaşamımızda kullandığımız objeler hayat bulup, birçok farklı hikâyede maceralar yaşayabilir.

Sinema filmlerinde ve çizgi filmlerde kullanılan karakterlerin genel özellikleri birbirine benzerlik göstermektedir. İzleyicinin hızlı bağ kurabilmesi adına kendilerinden ve yaşam tarzlarından örnekler görebileceği karakter tasarımları daha çok tercih edilmektedir. İzleyicilerin karakterlerle empati kurabilmesi, kendilerini karakterlerin yerine koyabilmesi filmin başarısı için oldukça önemlidir. Empatiyi psikoloji ve setetik kavır yönünden en iyi açıklayan felsefe kuramcısı Theodor Lipps olmuştur. Lipps kısaca empatiyi başkasının benliğinde ya da yabancı bir benlik hakkında bilgi edinmemiz olarak görür ve bu anı zamanda kendisi başkasına yansıtma hareketi olarak tanımlar. Lipps, empatiyi doğuştan sahip olduğumuz bir "içgüdü" ve "başkasının benliğine" doğrudan erişim sunan özel bir köprü olarak tanımlamıştır (Tunalı, 1989, 110). Wollheim (1984, 74)'a göre anlatılarda karakterlerle kurduğumuz ilişki genelde merkezi imgelem ve periferik imgelem düzleminde düşünülür. Merkezi imgelem karakterin hisleriyle oluşan bir tür empatik özdeşliğe gönderme yaparken, periferik imgelem karakter adına/için hissetme yani karaktere dışardan bakarak onun adına hissetme durumunu çağrıştıran, sempati düzeyinde bir ilişki biçimine gönderme yapar. Gaut (2010,

138)'a göre merkezi imgelem ile periferik imgelem arasındaki fark, korkmayı hayal etmekle, bir başkasının korkusunu hayal etmek arasındaki farka benzer. Neill (2006, 248)'de buna benzer şekilde izleyicinin korkuyu kendi için hissetmesi ile başkası adına hissetmesinin farklı olduğunu öne sürer. Bir başkası adına bir duyguyu hissetmek ise dramaların işleyişindeki ana motorlardan birisidir. Örneğin izleyici karakterin bilmediği bir şeyi bildiğinde karakter adına duygulanır. Hitchcock gerilim için izleyicinin olan bitenin son derece mükemmel biçimde farkında olması gerektiğini vurgular (2018, 60). Herkesin kendisinden veya tanıdığı bir kişiden birtakım örnekler bulması, film ile bağının kısa sürede oluşması, filmin başarısına direk etki edeceğinden karakter tasarımları bu doğrultuda bir kalıp içerisine girmiş olduğunu görmekteyiz.

1970'lere kadar karakter seçimleri herkesin bağ kurabileceği ve empati kurabileceği uyumluluk gösteren, çoğunlukla stereotipler kullanılarak izleyicinin beğenisine sunulmaktaydı. Gerbner'in "*Kültürel Göstergeler ve Ekme Kuramı'na*" göre, televizyon sadece gerçekliği yansıtmaz aynı zamanda ekranda alternatif bir gerçeklik tasarlar. Araç, bir yandan statükoya, kanuna, düzene ve toplumsal adalete inancı arttırırken bir yandan da birtakım karakterler sunarak izleyicinin zihninde stereotipler oluşturur (Erdoğan ve Alemdar, 2005, Güngör, 2011, Yaylagül, 2008). Araştırmanın sorunsalı bu stereotiplerin sınırlı ve birkaçının gerçeği yansıtmadığından doğmuştur. Örneğin Gerbner'e göre televizyonda erkek karakterler kadın karakterlerden fazladır. Yaşlılar ve çocuklar yok denecek kadar az temsil edilir. Televizyonda sunulan mesleklerin çoğu kanunların uygulanmasıyla ilgilidir. Kurama göre televizyon merkezileşmiş bir öykü anlatma sistemidir. Programlarıyla ortak iletiler ve imgeler dünyası yaratır. Böylece tutumları eker, yetiştirir ve nüfusun günlük kültürünün ortak kaynağını oluşturur. Bu gündelik kültüre sunulan imgeler, imajlar ve enformasyon son derece sınırlı olduğunda ise gerçekliğin büyük kısmı gündem dışı kalmakta veya deforme olmaktadır. Temsil edilmeyenin anlaşılamadığı böyle bir iletişim mecrasında özel gereksinimli bireylerin kendilerini ifade edememeleri büyük bir problemdir (Aybike Sertap, Aslı Güngör Eral, 2017, 332-333).

1970 ve 1980 yılları arasında Amerika'da yapılan araştırmalar sonrası görsel medyada kullanılan karakterlerin içinde özel gereksinimli bireylerin azlığı

tespit edilmiştir. Özel gereksinimli bireylerin temsilindeki eksiklikler daha çok dikkat çekmeye başlamış ve konu ile ilgili çalışmalar bu yıllardan sonra artış göstermiştir. Toplumlarda kültürlerin ve inanışların etkisi ile özel gereksinimli bireylere bakış açıları farklılık göstermektedir. Özel gereksinimli bireyler, kitle iletişim araçlarında yaygın olarak yinelenen kalıp yargılar içerisinde temsil edilmektedir. Bu kalıplar engelliler için acıma ve merhamet, merak veya şiddet nesnesi, uğursuz ve kötü, süper sakat, atmosfer yaratmak için kullanılan karakter, gülünç, kendinin en kötü düşmanı, yük, aseksüellik ve günlük hayata katılamamak olarak belirlenmiştir. Bu basmakalıp karakter özellikleri televizyon, gazete ve reklamcılıkta belirgindir (Barnes, 1991, 45-46).

Özel gereksinimli bireylerin daha çok tanınması, Vietnam savaşı gibi büyük olayların ardından artış göstermiştir. Sağlıklı bir bireyin bir olay karşısında özel gereksinimli bir bireye dönüşümü, toplum tarafından görmezden gelinememiştir. Sadece doğuştan gelen bir durum olmadığı, birtakım olaylar sonrasında da özel gereksinimli bireyler olunabileceği görülmüştür. Böylesine büyük olayların gerçekleşmesi herkesin özel gereksinimli birey adayı olduğunu düşünülmesini sağlamıştır. Bu durum ilk etapta bireylerin birbirlerini anlamasına neden olup, bağ kurmalarına, düşünce ve tutumlarının değişmesine neden olmuştur. Birçok kişinin etkilendiği böylesine toplumsal olaylar sonrasında görsel medya elbette ki bu tür konuları işlemiş, dolaylı yoldan bu hislerin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Farkındalık yaratabilecek olayların medyanın gündeminde olması, toplumsal bilinçliliği arttırmak adına önemli olmuştur.

Özel gereksinimli bireylerin kullanıldığı sinema veya çizgi film yapımları, her ne kadar az sayıda olsa da yok değildir. İzleyici tarafından benimsenip başarı kazanmış "*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*" (*Snow White and the Seven Dwarfs*), "*Peter Pan*", "*Notre Dame'ın Kamburu*" (*The Hunchback of Notre Dame*), "*Susam Sokağı*" (*Sesame Street*), "*Kayıp Balık Nemo*" (*Finding Nemo*), "*Ayı Winnie*" (Winnie the Pooh) ve "*Dumbo*" gibi örnek yapımlarda bulunmaktadır. Bu yapımlardaki ana karakterlerin bazılarının zihinsel bazılarının ise fiziksel olarak özel gereksinimli bireylerden seçildiğini görülmektedir. Masal uyarlaması olan 1937 yılında Walt Disney tarafından üretilen kendisinin ve animasyon tarihinin ilk uzun metraj filmi olan, "*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*" deki çok kısa boylu

yetişkin insanlar fiziksel olarak özel gereksinimi vurgulayan karakter tasarımlarına örnek gösterilebilir. Walt Disney'in bu filmi hem işlediği konu hem de film deki karakter tasarımları ile döneme damgasını vurmayı başarmıştır.



Görsel 1.23 *Walt Disney ve Oscar ödülleri (http-23)*

Bir başka Disney yapımı olan "*Peter Pan*" filmindeki ana karakterlerden biri olan Kaptan Hook, yaşadığı bir olay nedeni ile doğuştan olmayıp sonradan özel gereksinimli bireye dönüşen bir karakterdir. Kaptan, Pan ile girdikleri bir düello sırasında sol elinin kesilmesinden sonra yerine bir kanca takması nedeniyle de 'Kanca' lakabını almıştır. Uzuvlarından birini bu olay ile kaybetmiş olması nedeniyle Kaptan Kanca, filmde özel gereksinimli bireyi temsil eden bir karaktere evirilmiştir. Elinin yerine taktığı kanca sayesinde, oluşabilecek dezavantajlarını ortadan kaldırmak isteyen güçlü bir karakter yaratılmıştır. Özel gereksinimli olup aynı zamanda güçlü bir karakter olması, izleyicinin zihnindeki ön yargıları da kırmış olması muhtemel bir durumdur. Aynı zamanda karakterin bu özel durumu lakabından giydiği kostümüne ve toplumdaki statüsüne kadar tasarım anlamında özgünlük katacak bir olgu yaratmaktadır.



Görsel 1.24 *Kaptan James Hook (http-24)*

Victor Hugo'nun romanından uyarlama olan Walt Disney Pictures tarafından yayınlanan "*Notre Dame'in Kamburu*" (*The Hunchback of Notre Dame*) animasyon filmi, ana karakter olan Quasimodo'nun toplumsal kabulündeki mücadelesini konu edinmektedir. Herkesten farklı fiziki durumu, aksak yürüyüşü ve duymakta yaşadığı zorluklar alışılmış başrol karakter tasarımlarından oldukça farklılık göstermektedir. Doğuştan gelen sağ gözünü kapatacak büyüklükte olan siğili ve sırtında oluşmuş kamburu, fiziki duruşunu ve farklılıkları benzeri olmayan bir tasarım dili oluşmasına neden olmuştur. Notre Dame kilisenin çan çalıcısı olan Quasimodo'nun, bu farklılıklarının getirdiği toplumsal etki ve tepkiler filmin zeminini oluşturur. Özel gereksinimli bir birey olan Quasimodo'nun diğer insanlar ile girdiği iletişim ve toplumdaki konumu izleyiciler açısından özel eğitimli bireylerin hayatlarına açılabilecek küçük bir pencere olmuştur. İzleyicilerin bu

pencereden özel gereksinimli bireylerin toplumdaki yerlerini, sosyal ilişkilerini, toplumsal kabulün nasıl olduğunu, etki ve tepkileri görebilmeleri mümkündür.

1.3.1. Özel Eğitim Gereksinimi Olan Bireyler ve Özellikleri

Her birey farklı gelişimsel özeliklere sahiptir ve bu gelişimsel özelliklerine bağlı olarak yaşamlarını biçimlendirmektedirler. İnsan gelişimi, hareket gelişimi, dil gelişimi, sosyal gelişim, duygusal gelişim, bilişsel gelişim alanlarını kapsamaktadır (Baykoç, 2015:19). Sosyalleşme süreçleri bireylerin yetenekleri ölçüsünde geliştirmelerini sağladıkları alanlardır. Özel gereksinimli bireyler de gelişimlerini benzer süreçlerde göstermekte fakat gelişim süreçlerinde yeteneklerinin desteklenmesinde en fazla desteğe ihtiyaç duyan bireylerdir. Birey, tüm bu gelişim ve değişim evrelerinden herhangi birinde bir yetersizlikle ya da üstünlükle karşılaştığında, "farklı", "özel", "sıra dışı" vb. şekilde nitelendirilmektedir. (Yakup Alper Varış, 29, 2017)

Gelişimi farklı olan bireyler için alanda günümüzde; "özürlü", "engelli", "özel gereksinimleri olanlar", "gelişim farklılığı olanlar", "farklı gelişim gösterenler" ve "öğrenme farklılığı olanlar" "özel eğitim gerektiren bireyler" ve benzeri tanımlar kullanılmaktadır. Ancak günümüzde, dünya ülkelerinde ve ülkemizde bireyleri etiketlemeden yapılan tanımlar tercih edilmekte ve bu kullanımlar önem taşımaktadır (Baykoç, 2015:20). Son zamanlardaki yapılan çalışmalarda en yaygın kullanım şeklinin "özel gereksinimli birey" olduğu görülmektedir.

Özel gereksinimli olan bireyler, zihinsel veya bedensel farklılıklar göstermektedir. Özel gereksinimli birey; doğum öncesi, doğum sırası ve doğum sonrasında, gelişim sürecinde oluşan çeşitli nedenlere bağlı olarak; bilişsel, dil, hareket, fizik, sosyal ve duygusal gelişimlerinde ölçme araçlarıyla ölçülebilen düzeyde yetersizlik, yavaşlama, gerileme veya ileride olma sonucunda yaşıtlarına göre farklı özellikler gösteren ve normal eğitim programlarından yararlanamayan, kısmen yararlanan veya yararlandığı halde destek programları ile eğitimlerini devam ettirebilen bireylerdir (Baykoç, 2015:20). Dünya genelinde ve ülkemizde, özel gereksinimli olduğu tanılanan kişilerin gereksinimlerine göre hiçbir çocuğu dışlamayacak bir biçimde sunulan hizmetlere özel eğitim hizmetleri denilmektedir.

Bu hizmetler; Özel yetiştirilmiş ve eğitim görmüş personeller ve özel geliştirilmiş programlarla ve çocuk için en az kısıtlayıcı ortamlarda sunulmaktadır. Bu eğitimin, bireyin gelişimine doğrudan etkisi olmasıyla beraber, yetişkinlik dönemindeki toplumdaki yerini belirlemesinde çok önemli katkısı vardır.

Topluluklarda çoğunluktan farklı olmak her zaman kolay değildir. Dünya genelinde ve ülkemizde de bu değişmeyen bir durum halindedir. Farklılığı olan birey, çoğu zaman kendini toplumun bir parçası olarak algılayamamakta, kendini büyük çoğunluğun olduğu yere ait değilmiş gibi hissetmektedir. Farklı olan birey, çevresi ile iletişim halindeyken kendisine gelen uyarılara herkes gibi refleksler vermez veya verememektedir. Bu sebepten toplumdan kendisini, toplumsa bireyi ayrıştırabilmektedir. Kendisini, olağan iletişim şekilleri gibi ifade edemeyebilir veya bilgiye erişimi çok hızlı ya da yavaş olabilmektedir. Bilgiyi öğreniş biçimi, erişim hızı gibi farklılık gösterebilmektedir. Bu nedenle toplum içerisinde özel eğitim gereksimli bireyler zaman içerisinde ayrışarak, iletişim kanalları gelişemeden yok olabilmektedir.

Millî Eğitim Bakanlığı Özel Eğitim Hizmetleri Yönetmeliği'nde (2012), özel gereksinimli bireyler şu şekilde gruplandırılmaktadır:

1. Zihinsel Yetersizliği Olan Bireyler (Hafif, Orta, Ağır, Çok Ağır)
2. İşitme Yetersizliği Olan Bireyler
3. Görme Yetersizliği Olan Bireyler
4. Ortopedik Yetersizliği Olan Bireyler
5. Sinir Sisteminin Zedelenmesi ile Ortaya Çıkan Yetersizliği Olan Bireyler
6. Dil ve Konuşma Güçlüğü Olan Bireyler
7. Özel Öğrenme Güçlüğü Olan Bireyler
8. Birden Fazla Alanda Yetersizliği Olan Bireyler
9. Duygusal Uyum Güçlüğü Yaşayan Bireyler
10. Süreğen Hastalığı Olan Bireyler
11. Otizmli Bireyler

12. Sosyal Uyum Güçlüğü Yaşayan Bireyler

13. Dikkat Eksikliğine ve Hiperaktivite Bozukluğuna Sahip Bireyler

14. Üstün veya Özel Yetenekli Bireyler

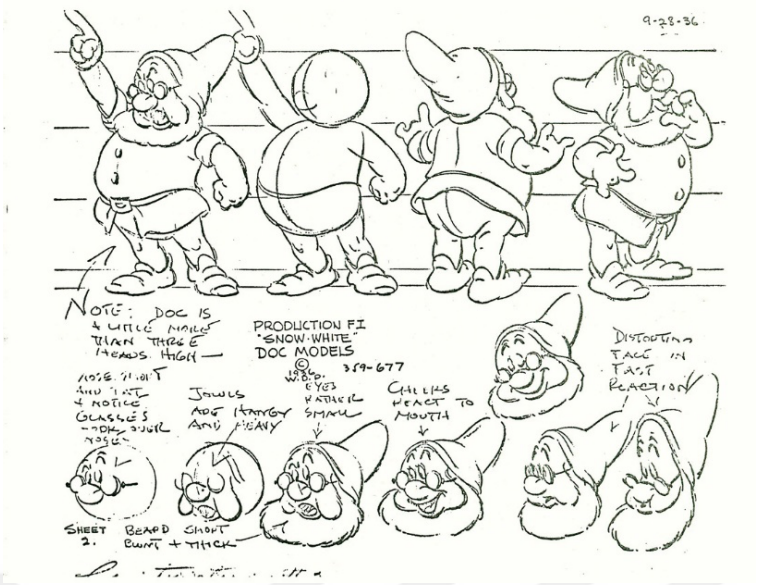
Yirminci yüzyılın başından itibaren ülkemiz, özel gereksinimli bireylerin eğitim ve öğretimine önem vermekte ve bu bireylerin gereksinimlerine yönelik ilk ve orta dereceli özel eğitim kurumları açmakta, bu konuda yasal düzenlemeler yapmaktadır. Son yıllarda özel gereksinimli bireyler normal akranları ile aynı ortamda, tam zamanlı, ya da yarı zamanlı olarak eğitim görecekleri kaynaştırma/bütünleştirme uygulamaları ile normal sınıflara yerleştirilmekte, ayırıcı/ayrımcı yaklaşımlardan uzaklaşılmaktadır. Var olan bu pozitif gelişmelere rağmen özel gereksinimli bireyler hala, yeteneklerine yönelik desteklenmelerinde ve yetenekleri ölçüsünde eğitim almaları noktasında bazı sıkıntılar yaşamaktadırlar. Bu problemler, özel yetenek sınavlarına başvuru hakkından tutunda, sınavın şeklinden, sınavı kazandıktan sonra alacağı eğitimin niteliğine kadar sıralanmaktadır. Ülkemizde eğitim/öğretim zorunlu ve kesintisiz 12 yıldır. 2012 yılında çıkarılan 6287 sayılı yasa ile özel eğitime ihtiyacı olan bireylere ilkokul, ortaokul ve lise düzeyinde zorunlu eğitim verilmekte, bu eğitimler özür, tür ve derecesine bağlı olarak (üstün yetenekliler de dâhil olmak üzere) özel eğitim okulları/kurumları, özel eğitim sınıfları ve kaynaştırma uygulamaları şeklinde yapılmaktadır. (Kıvrak, 2003; Turan, 2006; Güven ve Çevik, 2011).

Türkiye'de son 10 yılda sayısı biraz daha artan özel eğitim veren kaynaştırma sınıfları olan eğitim kurumları bulunmaktadır. Bu okullardaki kaynaştırma sınıflarındaki verilen ortak dersler sayesinde öğrenciler, küçük yaşlardan itibaren beraber olmayı ve uyumlu çalışmayı öğrenmektedir. Özel gereksinimli bireylerin yaşıtlarıyla beraber eğitim görebilmesi, ileri ki yaşlardaki toplumsal kabullenmenin artması bakımından oldukça önemlidir. Bu sınıflarda aynı zamanda erken yaşlarda beraber olan ve iletişim kazanan bireylerin, yetişkin dönemlerinde sağlıklı etkileşim yakalamaları hedeflenmektedir. Her bir bireyin topluma kazandırılması tüm ülke kazanımı açısından da oldukça önemlidir.

1.3.2. Batı Çizgi Filmlerinde Özel Eğitim Gereksinimi Olan Bireylerin Temsilleri

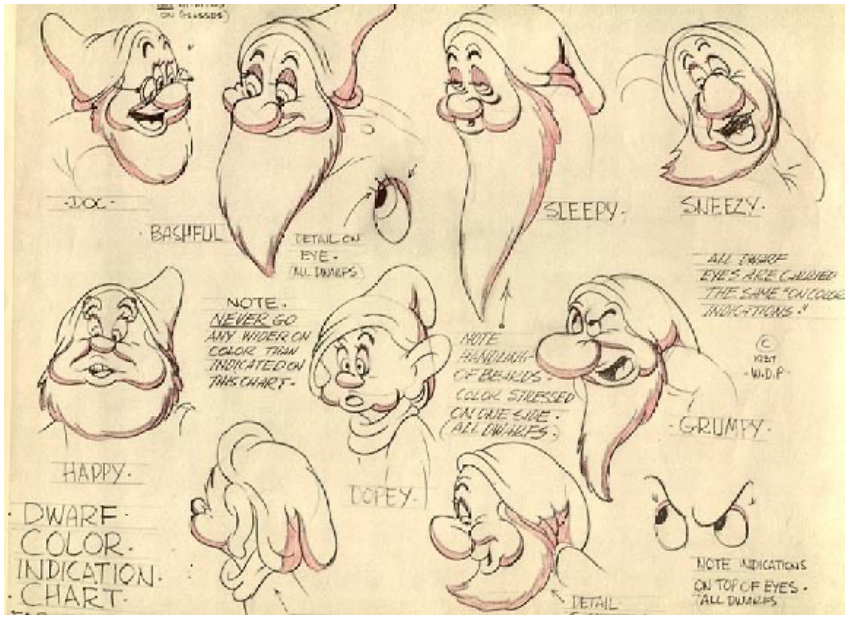
Günümüzde çizgi film denildiğinde başarılarından dolayı karşımıza çıkan batıdaki en büyük temsilcilerinden Walt Disney akla gelmektedir. Walt Disney, çizgi film alanına sunduğu katkılar ve başarılı filmleri ile ün kazanmış ve günümüze gelene dek bu başarıyı katlayarak arttırmıştır. Gelişimini teknoloji ile birleştiren Disney yapımları, yelpazesinin genişliğini ürettiği farklı tarzlarda çizgi filmlerden de kanıtlamaktadır.

Batıda üretilmiş ilk örnek aynı zamanda ilk uzun metrajlı çizgi film olma özelliğini taşıyan Walt Disney yapımı "*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*" (*Snow White and the Seven Dwarfs*) dir. Bu yapım, 1812 yılında Alman "Grimm Kardeşler" tarafından derlenmiş ve basılmış olan bir halk masalıdır. Kötü kalpli ve kıskanç üvey annesi tarafından kendisinden daha güzel olduğu için öldürülmek üzere ormana gönderilen ve ormanda 7 cüceyle birlikte yaşamak zorunda olan bir prensesin maceralarını anlatmaktadır. Hikâyenin ilk basımdaki ismi ise Almanca "*Karbeyazı*" (*Sneewittchen*) 'dır. "*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*" (Snow White and the Seven Dwarfs), özel gereksinimli olan yedi karakter kullanılan film olarak da ilk olma özelliğini taşımaktadır. Bu filmden önce çok fazla değinilmeyen fakat gündelik hayatımızda karşılaşabileceğimiz 'cüce' karakterleri, ana karakterler olarak izleyicinin beğenisine sunulmuştur. Daha önce sinemada da çok fazla görülmeyen veya geri planda bırakılan karakter kullanım yaklaşımı, çizgi filmin masal uyarlaması olmasının da pozitif etkilerini kullanmış olabilir. Birbirlerine benzerlik gösteren yedi karaktere, farklı özellikler ile ayıt edici karakterleştirme çabası büyük ses getirmekle birlikte Amerikan Film Enstitüsü'nün "*Tüm Zamanların En İyi 100 Amerikan Filmi*" listesine dahil olmasına neden olmuştur. Görsel olarak birbirlerinden çok büyük farkları olmayan yedi cücenin ayırt edilebilen birer karakter olarak görünmesini sağlayan Disney animatörleri, her bir karakterin nasıl bir kişiliği olduğunu, bu kişilik uyarınca nasıl tepkiler verdiğini tanımlamışlar ve ardından da her cüce için bu kişiliği görünür kılacak hareket etme biçimlerini belirlemişlerdir. (Dalsu Özgen, 2012, 65)



Görsel 1.25 *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filmindeki "Doc" karakter sayfası (http-25)*

Bu filmde kullanılan 'cüce' karakterleri sayesinde, normalden çok kısa boylu insanların yaşam şekilleri ve farklılıklar gösterilerek, izleyicilere farklı bakış açıları kazandırılmasına ve farkındalık sağlanmasına neden olmuştur. Filmde normalden kısa boylu insanlar ile kısa boylu olmayanların arasında gerçekleşen diyaloglar, insanlar arasındaki farklılıkların iletişimdeki etkileri gösterilmiştir. Aynı zamanda bazı cüce karakterlerinde, özel eğitim alanına girebilecek davranış biçimleri vardır. Filmde kullanılan cücelerin isimleri de davranış şekillerinden yola çıkılarak konulmuştur.



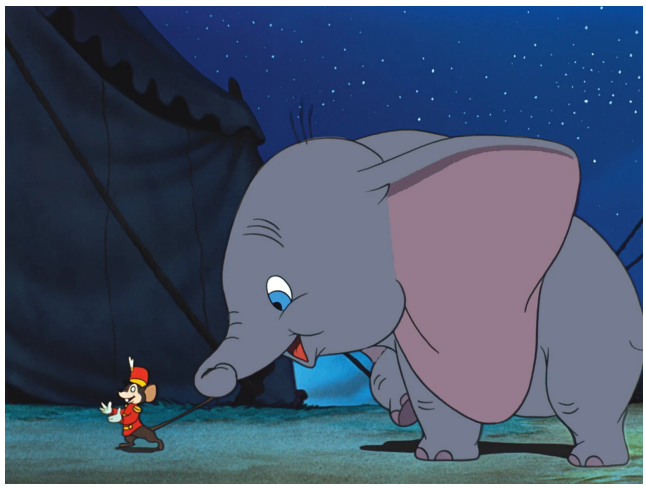
Görsel 1.26 *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filmindeki karakterlerin sayfası (http-26)*

Filmdeki sıralamalarıyla isimleri: Bilgili (*Doc*), Uykucu (*Sleepy*), Saf (*Dopey*), Huysuz (*Grumpy*), Mutlu (*Happy*), Utangaç (*Bashful*) ve Aksırıklı (*Sneezy*) 'dır. Bilgili karakteri cücelerin lideri olarak bilinir ve bir baba figürü rolündedir. Çok çalışkandır ve iş bitiricidir. Okumayı ve yazmayı seven yeni bilgilere ulaşmak isteyen, bilginin gücü ile kendine güveni tam olan bir karakterdir. Uykucu, adından da anlaşıldığı üzere cücelerin en miskinidir. Her zaman gözlerini kapatma eğilimi içerisinde olan Uykucu, tembellik eğilimleri de göstermektedir. Kriz anlarında uykusu gelen, sorunlarından veya sorumluluklarından uyku vasıtası ile kurtulmaya çalışan, uykusunu bir çeşit savunma mekanizması haline getirmiş bir karakterdir. Problemin getirdiği sorumluluk ve oluşan problemle baş edememe zayıflığı da uykusunun tetiklenmesine neden olabilir. Bu cüce tıp dilinde "*Narkolepsi*" uyku felci semptomları göstermektedir. Saf, cücelerin arasında sakalı olmayan tek karakterdir. Daha önce konuşmayı hiç denememiş olan bu karakter, kazaya meyilli tarafı tüm cüceler tarafından benimsenmiştir. Sorgulamadan uzak, sınırsız hata yapabilecek potansiyele sahiptir. Huysuz cüce ise sürekli öfke patlamaları yaşayan stres sahibi gergin bir bireydir. Suratı asık pesimist bir karakter olan Huysuz, güzelliklerden ziyada olumsuzlukları gören bu yüzden depresif ve mutsuzluğa her daim çok yakın olan karakterdir. Mutlu, adından da anlaşılabildiği gibi cücelerin neşe ve enerji kaynağıdır. Bazen yaşadığı hızlı duygu geçişleri Manic Episode yaşadığının bir kanıtı gibidir. Pozitif ve negatif duygulara hızlıca geçebilen ruh hali ve davranış örnekleri göstermektedir. Utangaç karakterinin sosyafobisini, çekingen ve konuşmaktan kaçınan tavırlarından görülebilir. Sahip olduğu yetenekleri sergilemesinde en büyük sorunu utangaçlığıdır. Yapabileceği veya katkıda bulunabileceği konularda her zaman geri adım atması, fazla utangaç olduğundan kaynaklıdır. Aksırık isimli cücenin doğaüstü bir hapşırma gücü bulunmaktadır. Kendisini ve diğer tüm cüceleri, en ağır nesneleri yerlerinden hareket ettirebilecek kadar güçlü bir saman nezlesi vardır. Cücelerin davranış şekillerine göre seçilmiş isimleri, izleyicinin karakterlerle daha hızlı bağ kurması yanı sıra izleyenlerin akıllarında çok çabuk yer edinmesine neden olabilmektedir. Karakteristik davranışlarının isimlerine dönüşmesi, kolay hatırlanabilmelerini de sağlamaktadır.



Görsel 1.27 *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler Filmi (http-27)*

Bu yapımdan sonra özel eğitim gereksinimli birey olarak tasarlanıp, bu karakteri başrol olarak gördüğümüz bir başka film ise "*Dumbo*"dur. Disney Stüdyoları tarafından üretilen "Dumbo" isimli film, aynı zamanda ilk kez başrolde özel eğitim gereksinimli bir bireye yer veren çizgi film olmuştur. "*Dumbo*" filminde, engelinin üstesinden gelmeye çalışıp normalleşmeye çalışan bir "supercrip" karakter oluşturulmaya çalışılmıştır. Yavru fil "*Dumbo*" masum kurban olarak gösterilmektedir. Hollywood, onun engeline bakıp, nasıl mücadele ettiğini izleyiciye aktarmaktadır. Kulakları ekranda görüldüğü zaman, bebek fili ilk gören fillere attırılan çığlık aslında normal insanın da bu anormalliği görmesi karşısında vereceği tepkiyi göstermektedir. Filmde, kendi cinsi (*filler*) tarafından reddedilen bebek fil "*Dumbo*", kendi cinsi dışındaki bir farenin ona mentorluk etmesi ve yakınlık kurması ile de dikkat çekmektedir. Filmde, bu hayvanın fare olması da bize aslında Disney'in simgesi olan "*Miki Fare*"yi (*Mickey Mouse*) anımsatmakta bir ikon gösterge olmaktadır. (Ömür Kınay, 2012, 93).



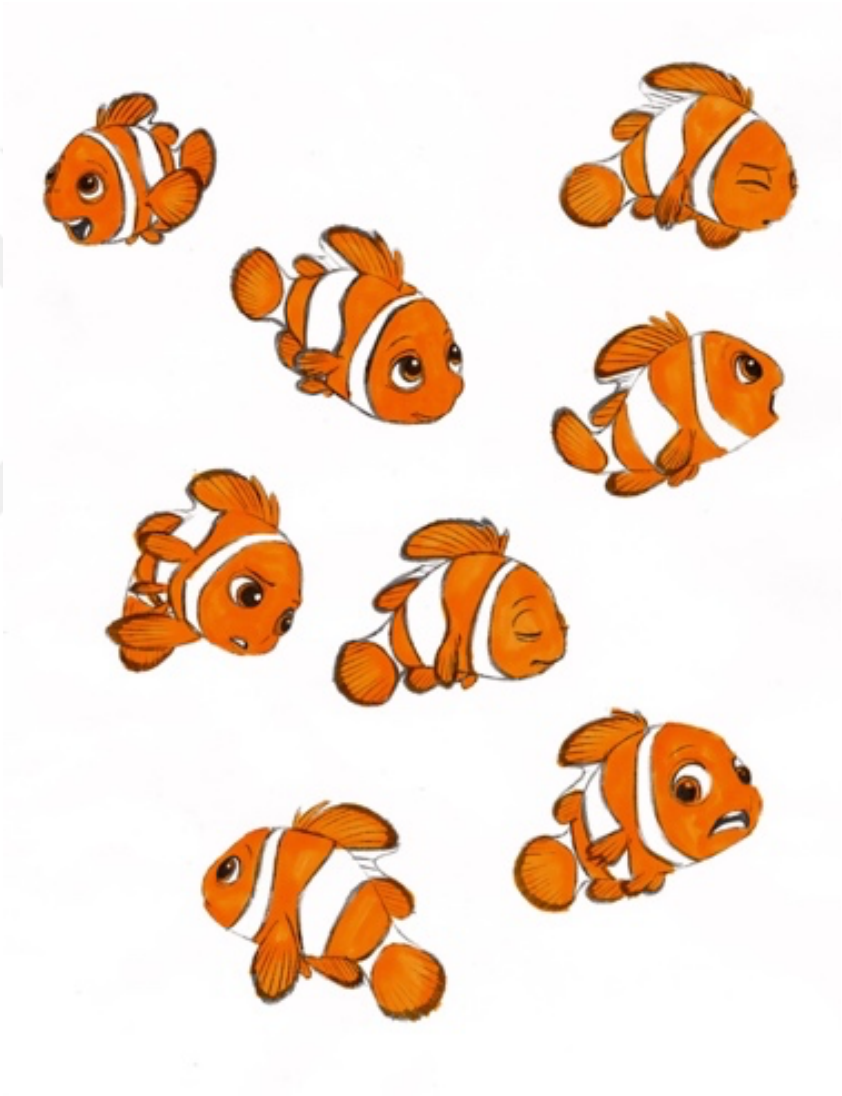
Görsel 1.28 *Dumbo (1941) (http-28)*

Diğer fillerden farklı oluşmuş fiziki yapısının getirdiği dezavantajların ve toplumsal dışlanmışlığın konu edinildiği bu filmde, ana karakter her şeye rağmen pes etmemenin önemini izleyiciye göstermektedir. Filmde, kişinin var olan fiziki dezavantajları avantaja çevirip, toplumdaki konumunu yine kendi yapacağı cesaretli davranış biçimleri ile kazanabileceğine vurgu yapılmaktadır. Herkesten farklı kulak büyüklüğünün dezavantajını, bu büyüklükleri kabullenip onları kullanıp uçabilmesi ile tersine çeviren "*Dumbo*" karakteri, kendi yapabileceklerinin farkına varması ile özgüven kazanmaktadır. Kazanılan bu yetenek ile ilk başlardaki fiziki farklılığından dışlanan bir karakterin aranan kişiliğe dönüşmesinin, toplumdaki bakış açısının ne denli değişebileceğine örnek olmuştur. Ayrıca, 1941 yapımı olan bu film ile özel eğitim gereksinimli bir bireyin gelişim süreçlerine tanık olabileceğimiz ilk film olmuştur.

Kuruluşunun gerçekleştiği ilk zamanlardan günümüze gelene kadar Disney yapımları, özel eğitimli bireylerin kullanıldığı birkaç çizgi film üretmiştir. Bunlardan belki de en çarpıcısı "*Kayıp Balık Nemo*" (*Finding Nemo*) olmuştur. "*Dumbo*" filminde, ana karakterin fiziki niteliklerinin toplum içerisinde yaşadığı ayrıştırıcı tepkilerin getirmiş olduğu sorunları ele alırken, "Kayıp Balık Nemo" (*Finding Nemo*) filminde bu evrenin ve karakterlerin daha geniş bir versiyonu görülmektedir. Aynı "*Dumbo*"daki gibi fiziki farklılığı bulunan Nemo'nun, bir yüzgecinin kısa olması onu özel eğitim gereksinimli birey olarak algılamamıza neden olmaktadır. Ayrıca bu film de hemen hemen her karakterin bir farklılığı bulunmaktadır. Küçük bir yüzgece sahip olan palyaço balığı Nemo, Agorafobisi olan babası Marlin, geçici hafıza kaybı yaşayan Nemo'nun mentorü rolündeki Dorry, suya karşı alerjisi olan denizaltı Sheldon, kişilik bölünmesi yaşayan balık Flo, yeme bozukluğu olan köpekbalığı Bruce, obsesif kompulsif bozukluk yani takıntı hastalığı olan royal gramma türüne ait balık Gurgle, bir kolu diğerinden daha küçük olan ahtapot Pearl, tek yüzgeci küçük olan balık Gill ve şiddet eğilimli birey olan Darla Sherman karakterleri filmde görülen özel eğitim gereksinimli olan bireylerdir. Ana karakterimiz olan Nemo'nun, normalden küçük yüzgeci nedeni ile hızlı yüzememesinden dolayı babası Marlin tarafından her zaman kısıtlanmıştır. Babası Marlin, tehlikelerden uzak durması için kendisinden ve güvenli alanından fazla uzaklaşmamasını ister. "*Kayıp Balık Nemo*" (*Finding Nemo*) çizgi filminde

işlenen bu tema aynı zamanda toplum bakış açısının küçük bir penceresi olmuştur. Ömür Kınay'ın araştırmasında bahsettiği üzere;

> "1940'lı yıllarda, doğuştan özel eğitim gereksinimli birey olarak dünyaya gelen bireylerin ebeveynleri, kendi yaptıkları bir hata sonucu tanrı tarafından cezalandırdıklarına inanmaktaydılar ve bu aşırı korumacı tavır o dönemlerde sıkça görünmekteydi. Bu davranış biçimi çok da iyi sonuçlanmamakta, sonuçta çocuklar yine ailelerinden uzaklaşmak durumunda kalma eğilimi göstermekteydi" (Ömür Kınay, 93).



Görsel 1.29 *Kayıp Balık Nemo (2003) (http-29)*

Disney 1990'lı yıllarda Notre Dame'ın Kamburu filmi ile bir kez daha özel eğitim gereksinimli bir karakteri başrolüne koyarak geleneksel tavrını sürdürmüştür. Halk dilinde "engelli, öteki, eksikli" şeklinde nitelendirilen karakterleri filmlerinde ana kahraman olarak yer vermeye devam eden Disney

Stüdyosu, "*sadece çizgi film olacak hikayeleri çizgi film yaparız*" mottosunu benimsenmiştir. "*Notre Dame'ın Kamburu*" (*Hunchback of Notre Dame*) çizgi filminde, kahraman Quasimodo, "*Kayıp Balık Nemo*" (*Finding Nemo*) ve "*Dumbo*"daki gibi fiziki farklılığı bulunan bir bireydir. Quasimodo, her ne kadar sevecen bir yapıya sahip olsa da toplumsal dışlanmanın verdiği etki ile insanların arasına karışmayı tercih etmemektedir. Sol gözünün üzerindeki irin, sırtındaki devasa kambur onu herkesten farklı kılan fiziki nitelikleridir. Toplumda lanetlenmiş bir ırk, tanrı tarafından cezalandırılmış bir insan olarak görülmektedir. Doğal bir eksikliği veya zihinsel bir sorunu bulunmamaktadır. Quasimodo'nun yeri, ait olduğu ve çalıştığı kilise vurgusu filmin diğer karakterleri tarafından sürekli vurgulanmaktadır. Güvenli alanının kilise olduğu ve dışına çıkmaması gerektiği savunulur. Bu davranış şekilleri ile Dumbo ve Nemo karakterlerinin hikâyelerindeki yaklaşımlara benzer vurgular görülmektedir. Ancak fiziki görünümün önemini yitirdiği durumların yaşanması ile Quasimodo neler yapabileceğini fark eder ve toplumun ön yargılarını yaptıkları ile kırmaya başlar.



Görsel 1.30 *Notre Dame'ın Kamburu (1990) (http-30)*

Bu yapımların kendi içerisindeki farklılığı, 1940lı yıllarda üretilmiş olan "*Dumbo*" filmindeki karakterin, toplumda yaşadığı kabul edilme sorunları ile 1990

lı yıllarda üretilmiş olan "*Kayıp Balık Nemo*" (*Finding Nemo*) filmindeki toplumsal kabul görmenin normalleştiği ve herkesin bir farklılığı olduğunun gösterildiği vurgusuna dönüşmüştür. "Notre Dame'ın Kamburu" (*Hunchback of Notre Dame*) gibi filmler ile de ana karakteri özel eğitim gereksinimli bir insandan oluşturup, toplumdaki yaşadığı sorunlarını direkt olarak insan üzerinden izleyiciye göstermiş ve bakış açısı kazandırılmasına sebep olabilmiştir. Disney'in tarihsel gelişimindeki üretimlerine bakacak olursak, toplumdaki özel eğitim gereksinimli bireylere bakış açıları üzerinden yola çıkılmış hikâyeleri senaryolaştırdığını görebiliriz. Bu tutum hem farkındalık yaratmak hem toplumsal farkındalığı arttırma çabası olduğu gibi orijinal ve eşsiz kahraman üretmekte de yarar sağlamıştır. Günümüze de özel eğitim gereksinimli çocukların sayısı artsa da, ne yazık ki aynı oranda üretilen çizgi film sayısı artmamakta ve bunun eksikliği hissedilmektedir.

1.3.3. Doğu Çizgi Filmlerinde Özel Eğitim Gereksinimi Olan Bireylerin Temsilleri

Doğuda üretilmiş anime ve mangalardaki hikâye anlatma serüvenlerinde, özel eğitim gereksinimli birçok karakter görülmektedir. Anime ve mangalarda işlenen konu, anlatım ve stil farklılığı bu iki dalın temellerini oluşturan Haiku, Zen, resim ve dövüş sanatları gibi kültürel öğelerinin de katkısıyla farklılık yaratmasına ve başarı kazanmasına neden olmuştur. Aynı zamanda hikayelerindeki karakteristik özelliklerde coğrafyanın getirmiş olduğu etkilerin sonuçlarındandır. Doğuda çizgi filmin en önemli temsilcisi Japonya olmuştur. Japon toplumunun kendi kültürel değerlerine bağlılıkları kadar sanata olan yaklaşımlarıda farklılık göstermektedir. Dört tarafı denizlerle çevrili adalar üzerine kurulmuş bir devlette var olan materyalleri kullanarak üretim yapma çabası, bireylerin doğada buldukları her tür malzemeyi sanat eserine dönüştürme hünerini kazanmasında etkili bir rolü olmuştur. Örneğin; Orihami, kâğıt katlama sanatı, İkabana (çiçeklerin hali) çiçek düzenleme sanatı, çay sanatı, savaş sanatı gibi. Sanata olan bu ilgileri ilk çağlardan itibaren kendini göstermiş ve bugün gelenekselden çağdaş sanat, Japon sanatı tüm dünyada kendisini tanıtmış ve ispatlamıştır. Ayrıca Japon yazı karakterleri ve ideogramları kullanmasından anlaşıldığı üzere Batı'daki kültürlere kıyasla çok daha resim merkezli bir ülkedir (Napier, 2005:15).

Daha önceki bölümde de bahsedildiği üzere, tüm halkı etkileyen olaylarda toplumun her bir yapı taşı etkilenmektedir. Bunun en somut örneği Doğu sanatının

gelişiminde görülmektedir. Doğu kültürünün geçmişinde yaşanan doğal afetler, savaşlar ve etkileri tüm toplumun kültürünün şekillendirmesine neden olmuştur. Çiğdem Taş Alicenap'a göre;

> "Anime ve manga sanatçılarında kendi geleneklerinden, tarihsel ve kültürel köklerinden yararlanarak yeni bir dil yaratmışlardır. Bu dil anime ve manganın "farklılığını" yaratmıştır. Aslında animenin cazibesinin de bu farklılıktan kaynaklandığı söylenebilir. Japonya içe dönük, kurallara bağlı yapısını, gündelik yaşamlarını, korku ve beklentilerini anime ve mangalar aracılığıyla anlatmaktadır. Bu açıdan bakıldığında anime ve manga eserleri dünyanın Japon kültürüne ulaşma yoludur. Bir yandan evrenseli yakalarken, Japonya'ya ait olanın farklılığını ön plana çıkartan bu medyumlar konu, hikâye ve karakter çeşitliliği anlamında teknolojiden, dinsel inanç sistemlerinde, tiyatrodan, resme ve sinemaya kadar yerel değerlerinden yararlanmayı bilmişlerdir.

Animelerin ilk kısa denemeleri 1917 yıllarına kadar dayanmaktadır. Noburo Ofuji 1927 yılında ilk sesli anime olan "*Balina*" (*The Whale*) ve 1929 yılında ilk renkli anime olan "*Altın Çocuk*" (*The Golden Flower*) eserlerine imza atmıştır. 1930 ve 1945 yıllarında animeler, gazete ve dergilerde yayınlanan popüler manga serilerini hayata geçirmiştir. Bu dönemde II. Dünya Savaşı'nın da etkisiyle Japonya'nın içinde bulunduğu askeri ve siyasi koşullar animelere konu olmuştur (Richmond, 2009: 1-6). 1945-1952 yılları arasında Japonya ile Amerika Birleşik Devletleri'nin arasındaki savaş sonrası ortaya çıkan animeler ve mangalar, bu dönemin getirdiği zorlukların izlerini taşımaktadır. Susan Napier'in de "*Akira' dan Prenses Mononoke' ye Anime*" (*Anime form to Princess Mononoke*) adlı kitabında belirttiği gibi Japon'lar nükleer bombanın etkisiyle sayısız tecrübe yaşadıkları teknolojiden ve değişen bedenlerden korkmak yerine yeni olasılıkları göz önünde bulundurmuşlardır. Hiroşima ve Nagazaki bombaları insanların teknolojilere ayrılacak ve diğer ülkelerde harcanacak paranın, tüketim mallarına yönelik teknolojik gelişmelerde kullanılmasına karar verilmiştir. Bu da Japonya' yı dünyanın teknoloji merkezi haline getirmiş ve teknolojinin insan bedenini tehditlere karşı koruduğuna, insanların yumuşak ve zayıf tenlerini bir zırh gibi sardığına inanılmıştır. Teknoloji sayesinde insan bedeni radyasyon ve bombalama gibi olası tehditlere karşı korunabilecektir (Heinricy, 2011: 35,). Animelerde işlenen konular genellikle doğal afetler, makineler ile savaş ve savaşın izlerini taşıyan insanlar olmuştur. Bu nedenle anime ve mangada özel eğitim gereksinimli bireyler

görmemiz mümkündür. Aynı zamanda yaşanılan bu olaylar ile anime ve mangalarda "*Mecha*" yani süper robot kavramı doğmuştur. İnsan ve makineyi bir araya getiren syborglar yaratılmıştır. Mecha sayesinde, insan bedenlerinin ötesinde işler yapılabilmesi olanaklı hale gelmiştir.

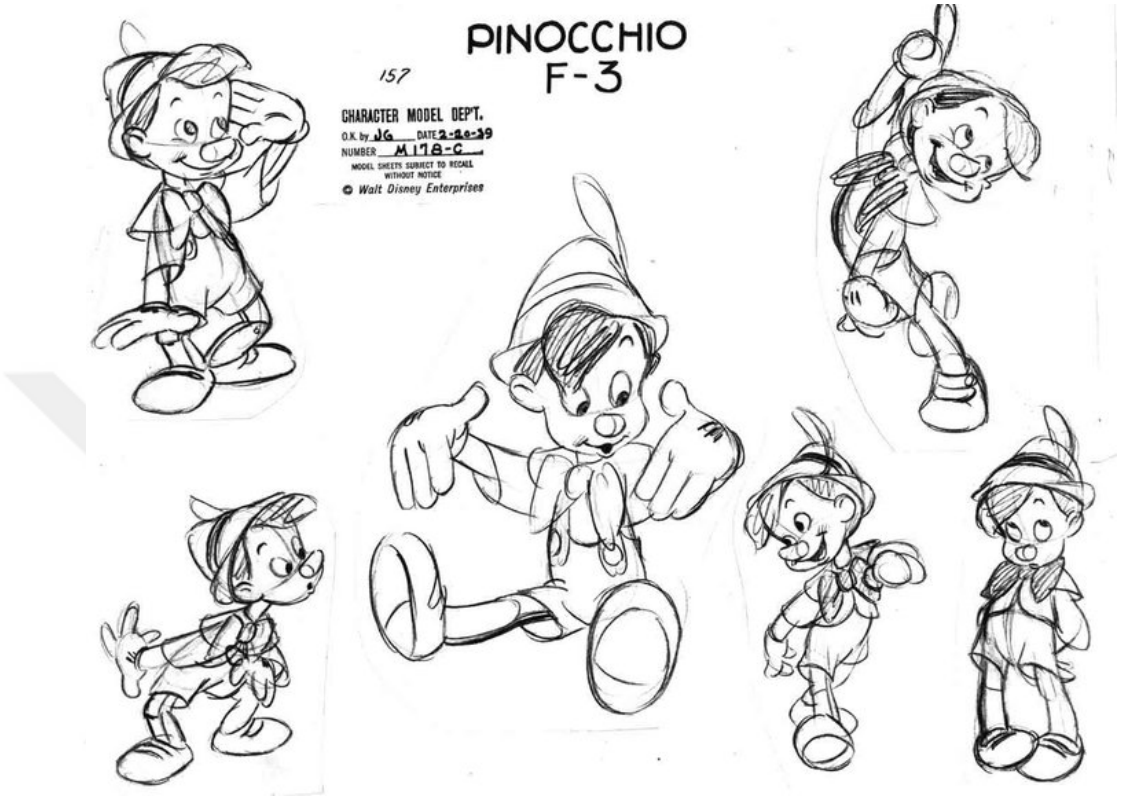
Bu sanat dallarında, doğuştan ya da sonradan meydana gelmiş fiziksel veya psikolojik bir problemi olan bireyler, savaş izlerinin çizgilere yansıması gibidir. Genellikle insan ve makine arasındaki çatışmayı ve teknolojinin toplumun ahlak değerleri ve kaynakları üzerinde yarattığı tehditleri ele alınmıştır. Bu tür etkileşimlerin işlenen konulara direk etkisi olmuştur. Macera/bilim kurgu türünün ilk örneği olan "*Uzay Çocuğu*" (*Astro Boy*) bu etkileşimlerin sonrasında ortaya çıkmış bir çizgi film olmuştur.



Görsel 1.31 *Astro Boy karakter sayfası (1940) (http-31)*

Doğunun ve batının birbirlerinden edindiği birçok etkileşim örnekleri vardır. Osamu Tezuka'nın "*Uzay Çocuğu*" (*Astro Boy*)u ile Walt Disney'in 1940 yılında üretilmiş Pinokyo'su arasındaki tema benzerliği, batı seyircisinin kolay kabullenmesine örnek olabilecek çalışmalardandır. İki yapımda da ana karakterlerin yaratıcı babalarından ayrılması ve kendilerini bulma çabası iki filmin

ortak dil birliğidir. Doğu ve batı kültürünün böylesine sentezlenmesi her iki tarzında birbirlerinde pozitif etkiler bırakmasına neden olmuştur.



Görsel 1.32 *Pinokyo karakter sayfası (1940) (http-32)*

Astro Boy'dan sonra tüm dünyada başarı kazanmış ve anime tarihinin önemli işlerinden biri olarak görülen "*Heidi*" dizisi ile de anime sever kitlesi oldukça genişlemiştir. Bu anime aynı zamanda özel eğitim gereksinimli bireylerin ve steriotip dışında karakterlerin kullanıldığı ilk örneklerdendir. Animede kullanılan karakterlerin birçoğu çocuk yaşta, diğer karakterleri ise orta yaşın üzerinde bireylerden oluşmaktadır. 1880 yılında İsviçreli yazar Johanna Spyri tarafından yazılan ve daha sonra, yönetmenliğini Isao Takahata'nın yaptığı, karakter tasarımlarını ve animasyonlarını Hayao Miyazaki'nin üstlendiği anime de ana karakter Heidi'nin yakın çevresinde konumlandırılmış karakterlerin bazıları, özel eğitim gereksinimli bireylerden oluşturulmuştur. Heidi'nin en yakın arkadaşlarından biri olan Clara'nın fiziki farklılığı, izleyenlere "yürüyememe" olgusunun ilk kez bir çizgi filmde gösterildiği animedir. Aynı zamanda diğer bir yakın arkadaşı olan Peter'in büyükannesinin "görememe" durumunu kullanarak

animelerde özel eğitim gereksinimli bireylerin olabileceği izleyenlere gösterilmiştir. Bu yapım ile, kendisinden sonra gelecek birçok anime için de bir başlangıç olmuştur. Gerçek hayatın örneklerini animeler de gösterilmesi anlatının çeşitlenmesi açısından, izleyicinin farklı bakış açıları kazandırılması ve değişmesi, karakter tasarımlarında farklılıklar göstermesi adına önemli bir unsur olmuştur.



Görsel 1.33 *Heidi çizgi dizisindeki karakter tasarımları (1974) (http-33)*

1980'lerden günümüze gelene kadar toplumsal geçmişin etkisiyle, üretilen animeler de özel eğitim gereksinimli bireylerden oluşan karakter tasarımları, batıda üretilmiş çizgi filmlere göre daha fazla görülmektedir. Günümüze en yakın başarı kazanmış güncel yapımlardan bazıları ise, "*Geass Kodu*" (*Code Geass*), "*Buz Üzerinde Yuri*" (*Yuri on Ice*), "*Sessiz Bir Ses*" (*A Silent Voice*), "*Mavi Dönem*" (*Blue Period*), "*Kralların Sıralaması*" (*Ranking of Kinks*) ve "*Kaplan ve Balık Josee*" (*Josee the Tiger and the Fish*) animeleri izleyici tarafından beğeni toplamıştır. Bu filmlerin ortak özellikleri hem hikâye anlamında izleyicilerden tam not almaları, hem de kullanılan karakterler içerisinde özel eğitim gereksinimli bireyleri kullanmalarıdır.

2006'daki yayın tarihinden bugüne kadar, mecha türünün en başarılı örneklerinden biri "*Geass Kodu*" (*Code Geass*)dur. 1972 yılında kurulan Sunrise

animasyon stüdyosunda yapılan, yönetmenliğini Goro Taniguchi'nin yaptığı, senaryosunun Ichiro Okouchi tarafından yazıldığı bu anime serisi özgün karakter tasarımları ile dikkat çekmeyi başarmıştır. Karakter tasarımlarını (*Clamp*) kendi tanımları ile "*patates yığını*" isimli, tüm üyeleri kadın olan bir Japon mangaka grubu tarafından yapılmıştır. Anime de ana karakterlerden Nunnally Vi Britannia, saraylarında saldırıya uğradıkları bir anda annesinin vahşice öldürülmesine tanık olduktan sonra bacağına isabet eden kurşunlar yüzünden ve geçirdiği şokun etkisiyle görme ve yürüme yeteneğini kaybeder. Bu anlamda bir olay sonucunda meydana gelen ve doğuştan olmayan özel eğitim gereksinimli bireyler adına da örnek teşkil etmektedir. Nunnally, yaşadığı tüm trajediye rağmen her zaman hayat dolu oluşu ve olumlu bakış açısı, yaşadığı zorluklardan nadiren yakınması bu animedeki en güçlü karakterlerden biri olduğunu göstermektedir. Hikâyenin temel yapı taşlarından olan Nunnally karakteri, tekerlekli sandalyesi ve görme yetisini kaybetmesiyle seyircilere özel eğitim gereksinimli bireylerin yaşamlarından pencere açmaktadır. Hikâyenin ana karakterlerinden olması da seyircinin karakterler ile sürekli temas halinde kalmasına neden olmaktadır.



Görsel 1.34 (*Geass Kodu) filmindeki "Nunnally" karakteri (http-34)*

Duyma bozukluğu olan bir genç bir kızın baş karakterlerden biri olduğu 2016 yapımı "*Sessiz Bir Ses*" (*A Silent Voice*) animesinde, onu rahatsız eden sınıf arkadaşı ile geçen serüvenini anlatmaktadır. İşitme kaybı nedeni ile kulak içine takılan ses yükseltici cihazlardan kullanan ana karakter Shoko, yaşamdan gerçek hikayeleri teması haline getirmiştir. Yoshitoki Ooima tarafından yazılan ve çizilen bu anime, bu tür rahatsızlıkları yaşayan bireylerin etrafında yaşadıkları olumlu ve olumsuz tepkileri konu edinmiştir. Sınıftaki öğrencilerin Shoko ile iletişim aracı olarak işaret dilinin kullanılabileceği vurgusu öğretmenler tarafından dile getirilerek özel eğitim gereksinimli bireylerle iletişim yöntemleri gösterilmiştir. Sınıf arkadaşı olan Shoya Ishida tarafından sürekli rahatsız edilen Shoko, ileride karşılaştıklarında Shoya'nın çok değiştiğini ve işaret dili öğrendiğine tanık oluruz. Bu değişim, kendini Shoko'nun yerine koyarak gerçekleşir ve izleyicilere de bunu yapabilecekleri mesajı verilmektedir. Empati kurarak karşısındaki kişinin yaşadığı zorlukları anlayan Shoya, artık daha sevecen ve yardımsever bir birey olmuştur. Shoko karakterinin fiziksel özelliği Shoya'nın tüm tavrının değiştirmesine ve değişmesine sebep olmuştur.



Görsel 1.35 (*Sessiz Bir Ses) filmindeki "Shoko" karakteri (http-35)*

Büyük, güçlü yapılı ve liderlik vasıfları olanların kral olabildiklerine birçok hikâyede rastlanmaktadır. Alışılmışın dışında karakter özellikleri taşıyan "*Kralların Sıralaması*" (*Ranking of Kinks)* animesindeki prens Bojji, normalden

minik bir bedeni olan duyma ve konuşma sıkıntısı bulunan özel eğitim gereksinimli bir karakterdir. Duyma ve konuşma bozukluğu olan prensin maceralarını konu alan animede, toplumun özel eğitim gereksinimli birey ile yaşadığı ilişkiler ön plandadır. Yakın çevresi tarafından prens Bojji'e gereken saygı gösterilmemesi ve aşağılanması durumu, bir bakıma toplumsal özeleştiri niteliğindedir. Japon kültürünün geleneklerinden biri olan kılıç kullanma sanatına çok uzak olan prens Bojji, kılıç kullanamaması, toplumda iyice ötekileştirilmesine neden olmaktadır. Kimse onun zayıflıklarını güçlendirmeye çalışmaz. Baş karakterin kendisini ifade edemediği bir karakterden oluşturmak oldukça dikkat çekici ve bir o kadar iddialı bir duruş olmuştur. Süper kahraman tanımından çok uzakta olan "*Kralların Sıralaması*" (*Ranking of Kinks*) animesinde, geleneksel olmayan bir anime tarzının kullanıldığını söylemek mümkündür. Wil Stüdyo tarafından hazırlanan sanat yönetmenliğini Yuuji Kaneko'nun üstlendiği bu anime, 2021 yılındaki en çok ses getiren animeler arasında kendisine yer bulmuştur.

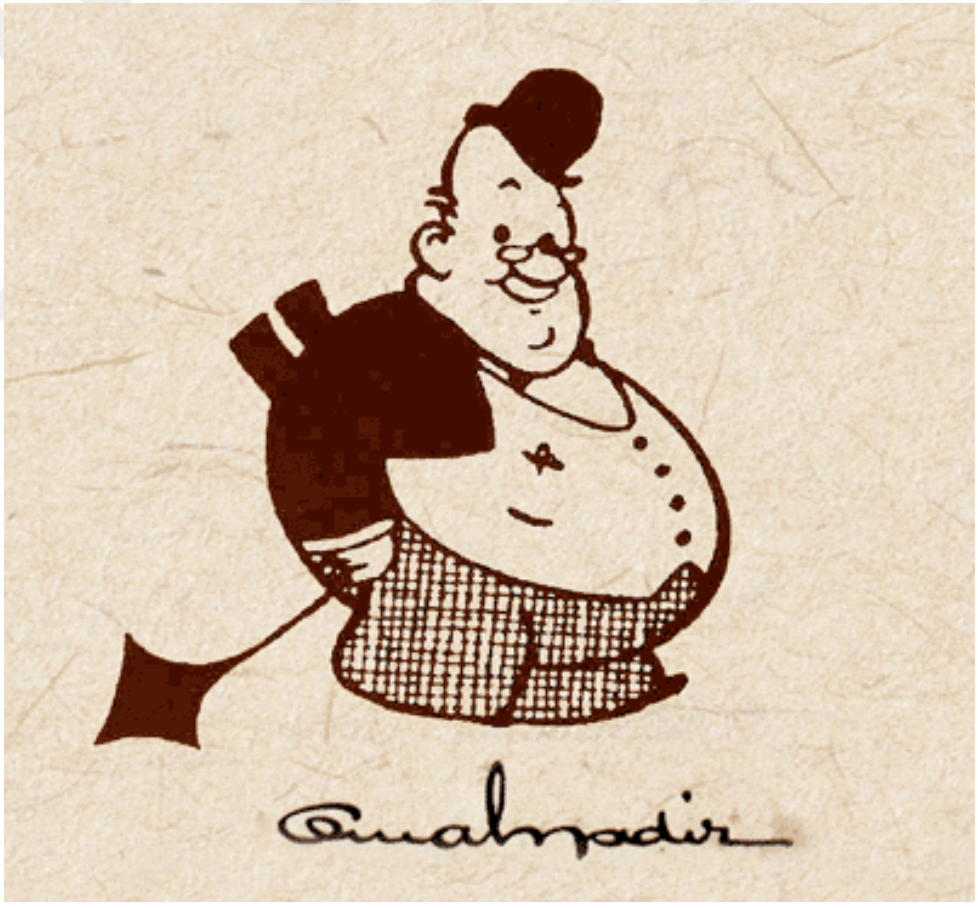


Görsel 1.36 *(Kralların Sıralaması) çizgi filmindeki "Bojji" karakter tasarımı (http-36)*

1.3.4. Türk Çizgi Filmlerinde Özel Eğitim Gereksinimi Olan Bireylerin Temsilleri

Türkiye'de çizgi film geçmişi, karikatür sanatçılarının bu alana yönelmesiyle başlamıştır. Manga ustalarının animelerin doğuşundaki katkılarına

benzer bir şekilde Türk karikatür sanatçıları da ülkemizdeki çizgi filmin üretilmesinde büyük katkılar vermişlerdir. 1930'lardan itibaren günümüze gelene kadar çizgi film yapımlarına baktığımızda, genellikle reklam sektörüne yönelik yapılan çalışmalar ve bireysel özveriler ile oluşturulmak istenmiş çizgi film denemeleri görülmektedir. Batı kaynaklardan edinilmiş çizgi filmlerin sinemalarda yer bulmasının ardından 1930-1940'lı yıllarda Batılı anlamda çizgi film üretme çabası ve arayışları profesyonel anlamda başlamıştır. Bu alanda ilk denemeyi karikatür sanatçısı olan Cemal Nadir Güler tarafından çizilmiş "Amca Bey" karakterinin çizgi film denemeleri "Amca Bey Plajda" olmuştur. Teknik yetersizlikler sebebi ile bu karakterin ve çizgi filmin doğuşuna engel olmuş ve yapılan çalışmalar yarıda kalmıştır (Alsaç, 1994: 47).



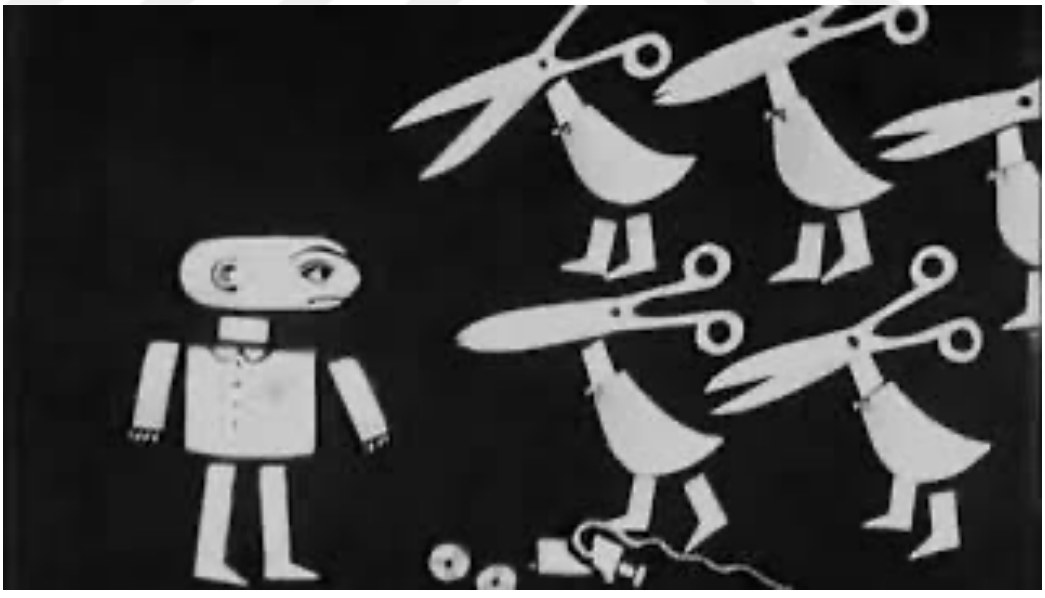
Görsel 1.37 *Cemal Nadir Güler tarafından tasarlanmış "Amcabey" karakteri (http-37)*

Doğuda ve batıda çizgi film üretimi 1970 yılına gelene kadar gelişimini bir noktaya getirmiştir. Ülkemizde ise gerek siyasi gerekçeler gerekse imkânsızlıklar sonucunda, doğu ve batı çizgi filmlerine bakıldığında gelişimi sınırlı

kalmıştır. Çizgi film alanında önemli başarılara imza atan ve bu alanda uzun yıllar çalışmalarını sürdüren Tonguç Yaşar Türkiye' deki çizgi film çalışmalarında bir üslup eksikliğinden bahsetmektedir. Ona göre bu alanın geliştirilmesi, bir Türk çizgi film geleneğinin oluşturulmasıyla mümkün olacaktır.

Tonguç Yaşar' ın yıllar önce dile getirdiği bu durum ve eleştiri günümüz için de geçerlidir. Günümüzde artık o yıllara kıyasla altyapı ve teknik anlamında eksiklikler aşılmış olmasına ve bu alanda yetişmiş eğitimli sanatçıların sayıca fazla olmasına karşın, yapılan çalışmalar kişisel kalmaktadır. Ve hala evrensel anlamda bir Türk çizgi film üslubundan söz edilememektedir (Çiğdem Taş Alicenap, 2014, 52).

Sinema filmleri çizgi filmlerin bir bakıma içerik ve tema bakımından öncü olmaktadır. Türkiye' de üretilmiş sinema filmlerindeki karakter temsillerine bakıldığında stereotipler dışında karakterlerin kullanılmadığı görülmektedir. Buda dolaylı olarak Türk çizgi film karakterlerine direk etki ettiği görülmektedir. Üretilen ve üretilmeye çalışılan ilk çizgi filmlerden günümüzdeki çizgi film yapımlarına kadar karakter çeşidi birbirini tekrar eden niteliklerden oluşmuştur.



Görsel 1.38 *Tan Oral'ın "Sansür" isimli kısa animasyonu (1970) (http-38)*

Günümüze gelene kadar Türkiye'de üretilmiş çizgi film yapımlarında, farklı karakter tasarım anlayışlarına rastlanmamaktadır. Bu durumun kaynaklarından biri ülkede üretilmiş sinema filmlerinin getirmiş olduğu kültür,

diğeri ise alt yapı unsurlarının yeteri kadar gelişememesinin tekniğin yanına estetik ve tasarım anlayışının güçlendirilememesinden kaynaklanmaktadır. Doğuda ve batıda üretilmiş çizgi filmlerdeki karakter tasarımları ve işlenen konular, geçmişlerinden gelen tecrübe ile derinlik kazanmıştır. Türk çizgi film tarihi için ise bu tecrübeden bahsedebilmek pek mümkün değildir. TRT Çocuk kanalının 2008 yılında kurulması ve faaliyete geçmesi ile üretilen çizgi film ve dizi sayısı artmıştır. 24 saat çocuklara yönelik yayın yapan bu kanal sayesinde, Türk çizgi film üreticileri için ülke içerisinde bir pazar oluşturulmuştur. Türk ve yabancı yapımların gösterildiği bu kanalda 2021 yılında başlayan "*Haberin Olsun*" programı ile özel eğitim gereksinimli duyma bozukluğu olan çocuklar için işaret dili ile yayın yapmaya başlamıştır. İzlenilen yayına alt yazı seçeneği getirerek, bu anlamdaki Türkiye'deki ilk örneklerden olmuştur.

Türkiye'de üretilmiş birçok çizgi film karakterine tasarım açısından bakıldığında, genellikle stereotipler kullanıldığı görülmektedir. TRT Çocuk kanalında yayınlanmış veya yayınlanmaya devam eden birçok çizgi filmde çocuk karakterlerin sayısı oldukça fazladır. Bunun nedeni izleyici kitlesinin yaş ortalamasıdır. Doğu ve batı da üretilmiş çizgi filmlerin karakter tasarımları farklılık görülebilirken, Türkiye'de bu farklılıklar ne yazık ki görülmemektedir. Geçmişlerinin ve dolayısıyla tecrübelerinin daha çok olduğu bu iki kültürün çizgi film yapımlarında, sınırlı sayıda da olsa özel eğitim gereksinimli bireylerden oluşan karakter tasarımlarını başrollerde görmek mümkündür. Bu aynı zamanda toplumdaki özel gereksinimli bireylerin temsilleri olacağı için oldukça önemli ve olması gereken bir yaklaşım şeklidir. Bir bakıma özel gereksinimli bireylere sinema filmlerinde veya çizgi filmlerde yer vermemek, görmezden gelmek veya yok saymak toplumdaki var olan iletişim sorununu çözümsüz bırakmak anlamına gelmektedir.

Türk televizyonlarında karakter tasarımı yaklaşımı açısından farklılık gösteren ilk ve tek örnek "*Kardeşim Ozi*" isimli çizgi filmdir. TRT Çocuk kanalında 2018 yılında yayına başlamış, toplumdaki ön yargıların kırılmasında ve farkındalık oluşturulmasında önemli bir adım olmuştur. Yapımcılığını ve yönetmenliğini Özgür Fındık' ın üstlendiği "*Kardeşim Ozi*" Down sendromlu bir bireyin yaşamını anlatmaktadır. Down sendromlu bir çocuk olan Ozi'nin (Ozan) maceralarını

anlatıldığı çizgi film, Türkiye'nin önemli sosyal sorumluluk projelerinden biri olarak da kamuoyunda büyük etkiler uyandırmıştır. Her bölümünde özellikle ablası Duru ve ailesinin tüm fertleri ile eğitici ve öğretici faaliyetlerin konu olarak işlenmesi, önemli bir farkındalık yaratmasına sebep olmuştur. Toplamda 25 bölüm ve 2 sezondan oluşan "*Kardeşim Ozi*" çizgi filmi, Ozan'ın konuşma şeklinin çocukları üzerindeki etkileri sebebi ile kanala ve yapımcılara gelen şikayetler sonucu 2020 yılında yayından kaldırılmıştır. Ozan'ın konuşma şekli ve davranışları down sendromlu çocuklardan örneklendirerek hayata geçirilmiştir. Down sendromu konusunda farkındalık yaratmayı amaçlayan "Kardeşim Ozi" dizisinin ana karakteri olan Ozan "*Ozi*"ın, "fiziksel görünümü ve konuşmasının, çocuklarının gelişiminde olumsuz etkilediğini" iddia edip, önce sosyal medya üzerinden yayından kaldırılmasını talep eden birkaç aile daha sonra da resmî kurumlar aracılığıyla şikâyet edip yayından kaldırılmasını sağlamıştır. Bu denli önemli bir konuyu işleyen çizgi film' e bakış açısı, ailelerin eğitim durumundan da kaynaklanan nedenlerle yayından kaldırılması ile sonuçlandırılmıştır.



Görsel 1.39 *"Kardeşim Ozi" TV çizgi dizisinin açılış sanhnesi (http-39)*

Bu konunun takibinde olan "*Türkiye Down Sendromu Derneği*" resmi internet sitesinde, "*Kardeşim Ozi*" dizisinin önemini ve çocuk yaştaki bireylerin bu tür normalleşmeleri sağlayabilecek olan sosyal içeriklerin öneminden bahsetmişlerdir. Resmî sitesinde ayrıca, bu tür üretilecek olan çizgi film çalışmalarına da destek metni yayınlamışlardır. "Kardeşim Ozi" hakkındaki tam metin şöyledir;

"Değerli ailelerimiz, TRT Çocuk'da yayınlanmakta olan baş rolünde Down sendromlu bir çocuğun olduğu çizgi film "Kardeşim Ozi" ile ilgili olarak bir annenin yapmış olduğu şikâyeti basından takip etmiş olabilirsiniz. Down Sendromu Derneği olarak bu düşünce yapısına sahip bir annenin olmasından dolayı derin üzüntü duyduğumuzu bildirmek isteriz. Bu konu bizlere bir kez daha toplumsal bütünleşme için toplumun her kesiminin eğitilmesinin ne derece önemli olduğunu göstermiştir.

Down sendromlu çocukların topluma kabulü, bir çocuk ve bir birey olarak sahip oldukları hakları eğer çocuklar gibi kullanabilmesi için sadece Down sendromlu çocukların ve onların ailelerinin değil; diğer çocukların ve ailelerinin yoğun bir eğitime tabi tutulması gerekmektedir. Biz dernek olarak TRT Çocuk kanalını böyle bir çizgi filme yer verdiği için tebrik ediyor, aynı duyarlılığı tüm kurum ve kişiler tarafından gösterilmesini arzu ediyoruz.

Down sendromu demek çok büyük bir ailenin parçası olmak demektir. Sizlerden bu büyük ailenin parçalı olan ebeveynler, gönüllüler ve destekçilerden TRT Çocuk kanalının http://www.trtcocuk.net.tr/bize-ulasin adresine girerek aşağıdaki yazıyı göndermenizi rica ediyoruz. Yazıyı https//www.facebook.com/trtcocuk/ ve Twitter'dan @trtcocuk hesabı ile de paylaşabilirsiniz. Desteğiniz için teşekkür ederiz. Down Sendromu Derneği.

Değerli TRT Çocuk yönetimi, Down Sendromu camiasının bir üyesi olarak yayınlanmakta olduğunuz "Kardeşim Ozi" çizgi filmini severek izliyor ve takip ediyorum. Toplumda yer alan ayırıcı ve dışlayıcı zihniyetleri eğitebilmemiz için bu tarz programları çoğaltmanızı arzu eder, ekranlarınızda böyle hassas bir konuya yer verdiğiniz için sizi yürekten tebrik ederim. Saygılarımla."

Tüm bu yaşananların sonucunda özel gereksinimli bireylerin aileler tarafından tam olarak tanımlanamaması, eğitimin her yaştaki önemini bir kez daha göstermektedir. Özel gereksinimli birey olan down sendromlu bir karakterin, insan ilişkisine çocuk yaşlardan katabileceği olumlu etkilerin görülmesinin, ancak ve ancak eğitim düzeyinin iyileştirilmesi ile sağlanabileceği görülmektedir. Sosyal mecralarda karşılaşılacak ve çocuk yaşlarda normalleşmelerin sağlanabileceği bu tür konu ve içerik üretimleri artarak, bilinç düzeyinin arttırılması hedeflenmelidir. Aynı zamanda üretim yapacak olan kurum ve kuruluşun içinde destekleyici nitelikler ile bu tür karakter kullanımının arttırılması teşvik edilmelidir. Böyle içeriklerin çocuk yaşlarda izlenilmesi sayesinde, özel gereksinimli bireylerin toplumdaki normalleşme ile adaptasyon süreçleri hız kazanabilir. Bu durum ise ülkelerdeki toplumsal bütünlüğün ve ayrıştırmanın önüne geçebilecek en önemli unsurlarındandır.

1.4. Amaç

Bu çalışmada çizgi film ve çizgi dizilerde önemli yer tutan karakter ve karakter tasarım süreçlerinde, özel gereksinimli olan bireylerin ne şekilde temsil edildiğinin araştırması amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda stop motion animasyon üretim tekniği kullanılarak bir çizgi film uygulaması gerçekleştirilmiştir. Bu çerçevede başrollerdeki karakterler özel gereksinimli bireylerden oluşturularak çizgi film üretilmiştir.

Bu amaç çerçevesinde aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır;

- Çizgi filmlerde özel gereksinimli bireyler nasıl temsil edilmektedir?
- Özel gereksinimli bireyler Batı ve Doğu sinemasında nasıl temsil edilmektedir?
- Özel gereksinimli bireyler Türkiye'de nasıl temsil edilmektedir?

1.5. Önem

Bu çalışma, Dünya'da ve Türkiye'de üretilmiş çizgi filmlerde kullanılan karakter tasarımları ve bu tasarımların çeşitliliğini inceleyerek, özel gereksinimli bireylerin çizgi filmlerdeki kullanımının pozitif etkilerini ve önemini vurgulamıştır. Günümüze gelene kadar özel gereksinimli bireylerin toplum içindeki sorunlarının kaynağının çocuk yaşlarda çözülebilmesi adına, bu tür yapımlar içerisindeki karakter kullanımlarının artması ile normalleşme sağlanıp toplum içerisindeki kabulün ve iletişimin güçlenebileceği düşünülmüştür. Özellikle çocuklar için üretilecek olan her bir yapımın, karakter gelişiminde izleyicilerine önemli katkılar sunacağı ön görülmektedir. Çalışma bu yönü ile Dünya'da ve Türkiye'de özel gereksinimli bireylerin yer aldığı çizgi filmlerin bireysel ve toplumsal açıdan önemini vurgulamaktadır.

1.6. Sınırlılıklar

Bu çalışmayı oluşturan sınırlılıklar aşağıdaki gibidir;

- Karakter tasarım uygulaması stop motion tekniği ile sınırlandırılmıştır.
- Çalışma, özel gereksinimli karakterlerin çizgi filmlerde kullanımı ile sınırlandırılmıştır.

- Üretilecek olan stop motion animasyonları yapılacak olan karakterler, üretim aşamasında çıkan farklı karakter yapılarından oluşturulacaktır.
- Çözümlenecek örnek film TRT Çocuk Kanalında yayınlanan "*Kardeşim Ozi*" Tv çizgi dizisi ile sınırlandırılmıştır.

1.7. Tanımlar

Animatör: Canlandırıcı (Türk Dil Kurumu, 2016).

Anime: Japon çizgi romanı mangaların televizyon, sinema vb. için filmleştirilmiş biçimi (Türk Dil Kurumu, 2016):

Animasyon: Çizilerek, fotoğraflanarak, modellenerek, bilgisayarlar tarafından oluşturulan hareketli resimlerdir (http-20).

Armatür: Kuklaların, hareketlerini yönetmek için hazırlanan metal iskelet.

Antropomorfik: Hayvanların ve nesnelerin görünüşte, karakterde veya davranışta insanmış, gibi gösterilmesi veya davranmasıdır (http-21).

Empati: Empati ruh bilimi, duygudaşlıktır (http-23).

Green Screen: Bir görüntü üzerinde yok edeceğiniz bir renk ve yerine koyacağınız başka bir görüntüyü fon olarak belirleme esasına dayanır. Aynı zamanda yeşil renk ton ve kontrast açısından oldukça kullanışlıdır.

Karakter: Bir eserde duygu, tutku ve düşünce yönlerinden ele alınan kimsedir (Türk Dil Kurumu, 2018).

Mekân: Filmde olayın geçtiği yer.

Rig: Bilgisayar ortamında 3 Boyutlu modellerin, animasyon yapılabilir duruma getirilmesi.

Render: 3 Boyutlu animasyon üretiminde, sahnenin doku ve ışık hesaplarının sonlandırılarak çıktı alınması.

Özel Gereksinimli Birey: Çeşitli nedenlerle, bireysel özellikleri ve eğitim yeterlikleri açısından akranlarından beklenilen düzeyde anlamlı farklılık gösteren bireydir.

Stop Motion (Anlık Görüntü): Durağan 3 boyutlu objelerin hareket edermiş gibi gösteren bir animasyon türüdür. Kuklalar veya oyun hamuru ile yapılmış olan modeller kullanılır.

Senaryo: Tiyatro oyunu, piyes, film, dizi film vb. eserlerin sahnelerini ve akışını gösteren yazılı metindir (http-25).

2. YÖNTEM

Bu araştırma üç bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde tarama modeline dayalı bir çalışma gerçekleştirilmiştir. "Tarama modeli geçmişte ya da var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarını içerir. Araştırmaya konu olan bu olay, birey ya da nesne kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır" (Karasar, 1998, 80). Araştırmanın bu bölümünde çizgi filmlerdeki tercih edilen karakter tasarım süreçlerindeki fiziksel, sosyolojik ve psikolojik boyutu incelenmiştir. Geçmişten günümüze Batı, Doğu ve Türkiye'de üretilmiş olan çizgi filmlerdeki karakter tasarımların çeşitliliği ve bu çeşitliliğin içerisinde özel gereksinimli bireylerin kullanımı incelenmiş, özellikle animasyon sinemasının örneklerine bakılıp konu ile ilgili yazılı ve görsel kaynaklardan literatür taraması gerçekleştirilmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde Türkiye'de üretilmiş olan "*Kardeşim Ozi*" TV çizgi dizisi, senaryo, karakter ve mekân tasarımı olarak çözümlenmiştir. "*Ozi*" karakterinin sosyolojik psikolojik ve kültürel boyutu detaylı bir şeklide çözümlenerek incelenmiş ve yorumlanmıştır.

Çalışmanın üçüncü bölümünde stop motion animasyon tekniği ile özel gereksinimli karakterlerden oluşan bir film üretilmiştir. Bu üretim sürecinde sırasıyla aşağıdaki aşamalar takip edilmiştir;

- Özel gereksinimli bireylerin içerisinde bulunduğu senaryosunun oluşturulması,

- Senaryo kapsamında oluşturulan karakterlerin, karakter sayfalarının çizilmesi,
- Oluşturulan senaryo ve tasarlanan karakterler sonrası storyboard çizilmesi,
- Çizimleri tamamlanan karakter tasarımlarına uygun armatürlerinin (*iskeletlerinin*) çelikten kesimlerinin yapılması,
- 3 boyutlu modelleme programı kullanılarak çizimleri tamamlanan karakterlerin boyutlandırılması,
- Modelleri tamamlanan karakterlerin yine 3 boyutlu modelleme programı kullanılarak kalıpları alınması,
- Alınan kalıplar 3 boyutlu çıktı alabilen makinelerde basılması,
- Kalıpları alınan karakterin armatürleri (*iskeletleri*) kalıplara uygun şekilde yerleştirilmesi,
- Kalıba yerleştirilmiş armatürlerin (*iskeletlerin*) üzerine renklendirilmiş sıvı silikon dökülüp 10-12 saat kurumaya bırakılması,
- Donma işlemi gerçekleştikten sonra kalıplardan ayrılabilen modelin kıyafetlerini dikmek için ölçülerinin alınması,
- Ölçüleri alınan karakterlere uygun kostüm dikimi yapılması,
- Kıyafetleri tamamlanan karakterlerin kostümleri giydirilmesi,
- Karakterlerin kullanacağı ayakkabılar ve objeler 3 boyutlu program ile çizilmesi,
- 3 Boyutlu programda çizilen ayakkabılar ve objeler 3 boyutlu yazıcıdan çıkartılması,
- Karakterlerin hazır olması ile beraber sırtlarından X ve Y hareketlerini sağlayabileceği hareket armatürüne (*iskeletine*) sabitlenmesi,
- Senaryoya uygun şekilde mekân ve ışık ayarlanması,
- Kullanılacak stop motion programıyla hareketlendirilmesi yapılmaya başlanması,
- Yapılan hareketlendirmeler sonrası karakterlerin sırtlarındaki hareket armatürüne bağlantı noktalarının, 2 boyutlu program yardımı ile silinmesi,
- Temizlemeleri yapılan sahnelerin sonrasında storyboard çiziminin yardımıyla sahnelerin birleştirilmesi,

- Birleştirilen sahneler üzerine belirlenmiş yerlere 2 boyutlu program kullanılarak efektlerinin yapılması,
- Tüm kurgunun bitmesi ile ana karakterlerin, yan karakterlerin, mekân atmosferine ait ses efektlerinin hazırlanması,
- Sahnelere uygun şekilde hazırlanan seslerin görüntüye eklenmesi,

Çalışmanın sonucunda bir çizgi film üretilmiştir. Yapılan araştırma sonuç bölümünde, amaçta belirtilen sorular çerçevesinde raporlanmıştır.

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. Özel Eğitim Gereksinimi Olan Bireylerin Çizgi Filmde Temsili Üzerine "Kardeşim Ozi" Çizgi Filminin Çözümlenmesi

Yapımcılığını La Mekân Film'in üstlendiği yönetmenliğini Özgür Fındık'ın yaptığı 2018 yapımı "*Kardeşim Ozi*" TV çizgi dizisi, down sendromu olan Ozan isimli bir çocuğun hikâyesini konu edinmektedir. Türkiye de bu yaklaşımla yapılmış olan ilk ve tek çizgi film örneğidir. Çizgi dizinin isminden de anlaşılacağı üzere hikâye ilkokul 4. sınıfta okuyan Ozan'ın ablası Duru'nun bakış açısıyla anlatılmaktadır. Özel gereksinimli bireylerin aile içerisindeki diyalogları ve iletişimlerini gösteren çizgi dizinin her bölümde Ozan'ın bir şeyleri öğrenme ve başarma sürecini, okula ve sosyal çevreye uyum çabalarını konu almakta ve konuyu özetleyen bir şarkıyla sonlanmaktadır. Özel gereksinimli olan Ozan, çocukları ile iletişimi güçlü ve her zaman destekçileri olan bir anne, iş dönüşü akşam kurulan sofra sohbetleri ile organizasyonların karar mekanizması olan baba, sabahları okula gidip öğleden sonraları evde kardeşiyle ilgilenen ve her sorununu çözmeye çalışan bir abla ve bir dede ile yaşamaktadır.



Görsel 3.1 *Ozan ve ailesi bahçelerinde oyun oynamakta (http-40)*

TRT Çocuk kanalında 2018 yılında "*Kardeşim Ozi*" TV çizgi dizisi, iki sezon yayın hayatına devam etmiştir. 25 bölüm yayınlanan dizinin her bölümü yaklaşık 10-14 dakika aralığındadır. TRT Çocuk kanalının Youtube sayfasında da yayınlanan çizgi dizinin en yüksek izlenme oranına sahip bölümü, 11.532.149 kez izlenip 23.000 beğeni alan "*Ozi Taklit Ediyor*"dur.



Görsel 3.2. *Ozan, dedesinin oyununu izliyor (http-41)*

3.1.1. Senaryo

"*Kardeşim Ozi*" çizgi dizisi, bilgisayar destekli 3D animasyon kullanılarak üretilmiştir. Hikâye genel olarak ana karakter Ozan'ın hikayelerinden oluşmaktadır. İlk bölümden itibaren dış ses anlatımı olarak ablası Duru, izleyicilere Ozan'ın hakkında bilgiler verir. Çizgi dizinin ilk bölümünde Ozan'ın ablası olan Duru karakterinin dış sesi ile anlatıma başlanmıştır. Ablası Duru, ilk bölümde Ozan'ın down sendromlu bir birey olduğundan bahseder. Çizgi dizide, ana karakter olarak down sendromu bulunan özel gereksimli bir birey tercih edilmiştir. Down sendromu bulunan bireylerin ve ailelerinin yaşadıkları sorunlar konu olarak ele alınmıştır. Çizgi dizide Ozan ile etkili bir iletişim diline sahip olan aile bireylerinin, Ozan'ın yaşıtları gibi yetişmesi için ellerinden geleni yapmaya çalıştıkları görülmektedir. Dizinin yayınlanan 25 bölümüne bakıldığında ele alınan konular aşağıdaki gibidir:

1. Bölüm "*Ozan çözüm üretiyor*": Dizinin ilk bölümünde Ozan karakterinin özel gereksinimi bulunan down sendromlu birey olduğu görülmektedir. Bu bölümde aile fertleri izleyicilere tanıtılır. Abla karakteri olan Duru, Ozan için örnek bir bireyi temsil etmektedir. Örneğin Duru ve babası akşam yemeğinde Türkiye'deki şehirlerin hangi bölgelerde olduğunu bilme oyununu oynadıkları

sırasında, Ozan da oyuna dahil olarak kendi bilgisi doğrultusunda oyuna katkı vermeye çalıştığı görülmektedir. Bir başka sahnede ablası Duru ya da aile bireylerinden biri Ozan'ın ellerini yıkaması gibi kişisel bakımına önem vermesinin ne kadar önemli olduğunu vurgulamaktadır. Bir başka sahnede Ozan bahçelerinde doktorunun verdiği egzersizleri yapmaktadır. Down sendromlu bireylerin spor yapmasının önemi her bölümde vurgulanmaktadır. Ayrıca diğer bölümlerde de olduğu gibi bu bölümde de down sendromlu bireylerde görülen belli özellikler ve hassasiyetler ekrana getirilmiştir. Bu bölümde trafik gürültüsünden rahatsız olan Ozan'ın, ablası Duru'nun kulaklığını takarak kendi sorununa çözüm bulduğu görülmektedir. Böylelikle Ozan, yaşadığı sorunlara karşılık çözümler üretebileceğini göstermektedir.

2. Bölüm "*Ozi ıslık çalıyor*": Ozan bu bölümde, akıcı konuşabilmesi için doktorunun tavsiye ettiği ıslık çalma ve balon şişirme egzersizlerini yapmaktadır. Doğum günü olan annelerine sürpriz parti yapabilmek için ablası Ozan'dan yardım istemektedir. Ozan ablasına yardım ederek aynı zamanda gün içinde birçok balon şişirip günlük egzersizini tamamlar. Ozan, Annesi Hatice sürprizin hazırlandığı odaya gitmek üzereyken dikkatini başka yöne çekerek egzersiz yapmak istediğini söyler. Ozan'ın bu refleksiyle ilk defa sorumluluk almış olur ve ailesi tarafından bu hareketi mutlulukla karşılanır. Annesinin sürprizi görmesini engelleyen Ozan sayesinde babalarının eve varmasıyla ailecek doğum günü sürprizini başarıyla gerçekleştirilmiş olurlar.

3. Bölüm "*İnatçı Ozi*": bu bölüm evlerinin bahçesinde Ozan ve babasının egzersiz yaptığı sahne ile başlamaktadır. Ozan'ın doktorundan gelen habere göre gelecek dönem okula başlayabileceğini öğrenen anne ve babanın konuşmasıyla devam etmektedir. Ozan ablası Duru ile aynı sınıfa gideceğini düşünmektedir. Ailesi Ozan'a uygun bir dille 1. sınıftan başlaması gerektiğini bölüm boyunca anlatmaya çalışmaktadır. Ayrıca ablası ile oynadıkları oyunlarda ilk öğretmeninin ablası olduğu görülmektedir.

4. Bölüm "*Ozi taklit ediyor*": Bu bölümde, ablasının bir tiyatro oyununa hazırlandığını gören Ozan tiyatroda yer almak ister. Bölüm boyunca ablasına sürekli bu isteğini dile getirmektedir. Ancak abla Duru bunu istemez ve çalışması için ona zaman tanımasını söyler. Ozan tek oyun arkadaşı olan ablasının çalışması

gerektiğinden tek kalmış canı sıkılmaktadır. Dedesi ve babası Ozan'ı eğlendirebilmek adına birçok oyun üretseler de Ozan'ın aklı asıl oyun arkadaşı ablası Duru'dadır. Ablasının tiyatro gösterisinin iptal olması dolayısı ile Duru ve Ozan birlikte tiyatro gösterisini evlerinin bahçesinde anne baba ve dedesine sergilerler.

5. Bölüm "*Ozi Piknikte*": Ailesi ile piknik yapmaya giden Ozan, babası ve ablası Duru ile ormandaki ağaçları tanımaya, isimlerini öğrenmeye başlamaktadır. Doğada koşup oynamaya ve ormanı keşfetmeye çalışmaktadır. Ozan karşılaştığı uğur böceğinin arkasından giderek ailesinden bir anlık uzaklaşır. Ailesi Ozan'ı endişeli bir şekilde her yerde aramaya başlar. Köpekleri pamuk sayesinde bölümün sonuna doğru Ozan'ı bulan ailesinin endişesi yerini mutluluğa bırakır. Ailesinden habersiz uzaklaşmaması gerektiğini yaşadığı bu olay ile öğrenmiş olur.
6. Bölüm "*Ozi unutuyor*": Bölümü, mutfakta tüm aile üyelerinin kulaktan kulağa oyununu oynadığı sahne ile başlamaktadır. Ozan'ın unutma eğilimi olduğu bölümün başında görülmektedir. Bölüm başından sonuna kadar ablası Duru ve diğer aile bireylerinin Ozan'a günlük işler olan yatak toplanması, yüz ve ellerin yıkanması gibi hatırlatmalar yapmaktadır. Babası ve ablası Duru ile bahçelerine çiçek eken Ozan, ablasının hatırlatmalarıyla çiçekleri doğru sıralamayla ekmektedir. Duru, Ozan'ın unutmasını engellemek ve hafızalarını güçlendirmek adına gün içindeki yaptıkları işleri not almalarını ister. Bu oyun ile iki kardeş hafızalarını güçlendirmeye çalışmaktadırlar. Bölümün sonlarına doğru ablasından daha çok şey hatırlayıp not alan Ozan'ın, çalışmasının karşılığını aldığı görülmektedir.
7. Bölüm "*Ozi ve yaralı kuş*": Bölümünde, Ozan ve Duru'nun kelime oyunu oynadığı görülmektedir. Ozan'ın bahçelerinde yaralı bir kuş fark etmesiyle, ablası Duru'dan kuşların farklı türlerinin olduğunu öğrenmektedir. Yaralı kuşun serçe türüne ait olduğunu öğrenen Ozan, kuşun iyileşmesiyle birlikte onu doğaya serbest bırakmaktadır.
8. Bölüm: "*Geri dönüşüm*" Ozan ve ablası, el havlusundan çıkan kartonların tekrar kullanılması için bu bölümde maket yapmaktadırlar. Kullanılmayan malzemelerden yapılan karton timsahı boyayarak geri dönüşüme katkıda bulunmaktadırlar. Boyama sırasında bitmiş olan renkleri diğer renkler ile

karıştırarak oluşturmaktadırlar. Bölümün en sonunda havlu kağıtların kartonlarından yaptıkları timsah maketini anne ve babalarına göstererek bölüm sonlanmaktadır.

9. Bölüm: "*Ozi kaybolursa*" bölümü Ozan'ın, ablası Duru ile saklambaç oynadığı sahne ile başlamaktadır. Dedesi Mevlüt'ün hazine hatıralarını dinlemeye başlayıp, kendi hazinelerini aramaya çalışmalarıyla bölüm devam etmektedir. Harita okuma becerisini geliştiren bu oyunda, Ozan şifreli kutuları bulup üzerindeki anahtar renkleri birleştirip kutuyu açarak başarılı bir sonuca ulaşmaktadır.

10. Bölüm: "*Ozi matematik öğreniyor*" bölümünde gündelik yaşantımızın sırasındaki kullandığımız matematiği aile fertlerinden öğrenmektedir. Ozan, bölümün başından sonuna kadar basit matematik işlemleri öğrenmektedir.

11. Bölüm: "*Obabaşı Ozi*" bölümünde anne ve babası kamp maceralarını hatırlayıp çocuklarına anlatmaktadır. Dedesi Mevlüt, gençlik yıllarındaki obabaşı hikayelerini Ozan'a anlatmaktadır. Kampa gitmek için plan yapan aile, babasının iş durumundan dolayı ancak yazın gidebilecektir. Ozan'ın kampa gitmek istemesiyle ailenin alternatif bir fikir olarak bahçeye çadır kurarak bu işi çözmek istemişlerdir. Bahçeye kurulan çadır ile obabaşı olan Ozan, ailesiyle kamp şarkıları söylemektedir.

12. Bölüm: "*Ozi tahmin ediyo*r" Ozan bu bölümde ormanda bulunan canlıların nerelerde yaşadıklarını ailesinin yönlendirici sorularıyla doğru tahmin etmeye çalışmaktadır. Bölümün sonunda hayvanların resimlerini görüp yaşadıkları yerleri tahmin etmeye başlamaktadır. Bu bölümde Ozan, hayvanları tanımakta ve yaşadıkları yerleri öğrenmektedir.

13. Bölüm: "*Ozi şekilleri öğreniyor*" Günlük yaşantıda her zaman karşılaştığımız objelerin şekillerini öğrenen Ozan, ailesiyle soğuk-sıcak oyununu oynayarak bilgilerini pekiştirmektedir. Ozan bölümün sonunda öğrendiği şekiller sayesinde oyun hamurunu kullanarak annesi, babası, dedesi ve ablası Durunun minik heykelciklerini yapmaktadır.

14. Bölüm: "*Kaptan pilot Ozi*" Tatilden dönen Ozan ve ailesi, tatilde nelerden hoşlandıklarını dile getirip tatilin nasıl geçtiğini değerlendirmektedir. Ozan ilk defa tatile gidip gelirken uçağa binmiştir. Uçağa binmeyi ve uçmayı çok seven

Ozan tekrar uçağa binmek ister. Duru ve diğer aile üyeleri Ozan'a seneye tekrar tatile gittiklerinde uçağa bineceğini söylerler ama Ozan bir türlü ikna olmamaktadır. Annesi tatilde egzersizlerini ihmal eden Ozan'ın tekrar egzersizlerine başlaması için uğraşır ama Ozan'ın aklı uçmaktadır. Dedesi Ozan'a kâğıttan uçaklar yapar ama kendisi de uçmak istemesinden dolayı pek de mutlu olmamaktadır. Ablası Duru'nun aklına bir fikir gelir. Babası Kemal ile Duru, Ozan için maket bir uçak yapmaya başlarlar. Ne yaptıklarını Ozan'a söylemezler ve bir sabah kalktığında Ozan bahçedeki uçağı görünce çok sevinir. Hemen gidip içine biner ve uçmayı hayal ederek eğlenmektedir.

15. Bölüm: "*Yazlık sinema*" Ozan ve ailesi yazlık sinema keyfini bahçelerinde kurdukları projeksiyon sayesinde oluşturmuşlardır. Bu arada Ozan, sinema filmlerinin nasıl yapıldığını merak etmektedir. Babası Kemal ve dedesi Mevlüt'ün bahçeye kurduğu sinema perdesi, Ozan ve Duru'yu heyecanlandırır ve bir kısa film çekmeye karar vermelerine sebep olur. Ama önce senaryo yazmaları gerekmektedir. Senaryoyu anneleri Hatice'yle birlikte yazarlar. Film çekmeleri için gereken kamerayı babaları Kemal ayarlar ve aynı zamanda filmin kameramanlığını da yapacak olan kişi olur. Duru'nun yöneteceği filmin başrol oyuncuları Ozan ve Mevlüt'tür. Yaşadıkları küçük aksilikleri kimi zaman Ozan'ın, kimi zaman Duru'nun parlak fikirleriyle ya da aile büyüklerinin yardımıyla aşmayı başarır ve filmi tamamlarlar.

16. Bölüm: "*Yeni bir heyecan*" Bu bölümde ablası Duru ve Ozan yeni bir heyecan yaşamaktadır. Ama bazı tereddütleri bulunmaktadır. Hem ailesinden kısa süreliğine de olsa ayrı kalmak istemiyor hem de dışarıda karşılaşacağını düşündüğü şeyler Ozan'ı korkutuyordur. Ablası Duru'nun öncülüğünde tüm aile bir araya gelir ve evde bir "okul oyunu" oynamaya karar vermektedirler. Anneleri Hatice, babaları Kemal ve dedeleri Mevlüt farklı roller üslenmektedir. Kimi öğretmen, kimi öğrenci, kimi servis şoförü gibi roller üstlenerek Ozan'ın tereddütlerini aşmasına yardımcı olmaya çalışı ver başarılı olmaktadırlar. Ozan, heyecanla okula gideceği ilk günü beklemeye başlamaktadır.

17. Bölüm: "*Okuldaki ilk gün*" bölümünde Ozan ertesi gün okula gidecektir. Annesi Hatice'yle birlikte yarın için hazırlıklarını yapmaktadırlar. Ozan oldukça heyecanlı ve okula gitmek için sabırsız görünmektedir. Fakat gece rüyasında

gördükleri Ozan'ı ürkütür. Sabah kalktığında kararsız kalmış bir hali vardır. Babaları Kemal, Duru ve Ozan'ı okula bırakacaktır ama Ozan annesinin yanından ayrılmamak için ısrarcı tavırlar sergilemektedir. Anneleri Hatice de onlara katılır ve hep birlikte okula gitmektedirler. Ayrılık vakti gelmiştir, Ozan istemeyerek de olsa anne ve babasının yanından ayrılır. Sınıfa girdiklerinde bu sefer Duru'nun yanından ayrılmaması için ısrarcı olurken öğretmen yanlarına gelir. Nilay Öğretmen çeşitli tanışmaya, kaynaşmaya faydalı grup oyunlarıyla Ozan'ın çekingenliğini üzerinden atmasını sağlamaktadır. Ozan öğretmeniyle olan ilişkisinden o kadar mutlu olur ki bir an geri dönüp kendisini izleyen Duru'yu fark edince yanına gider ve kendi sınıfına gitmesini söyler ve bölüm sonlanır.

18. Bölüm: "*Büyük yüzücüler*" Ozan kendisi gibi down sendromu olan sınıf arkadaşı Mustafa (Musti) ile jimnastik egzersizi yapmaktadır. Öğretmenleri Nilay gelişimleri için spor yapmanın, özellikle yüzmenin önemli olduğunu bilmektedir. Fakat Ozan ve Mustafa egzersiz konusunda isteksiz görünmektedirler. Nilay öğretmen, Ozan ve Mustafa için daha çekici hale getirmek adına küçük bir yüzme yarışı düzenlemeye karar verir. Yarışmanın birincisi bir madalyayla ödüllendirilecektir. Ozan ve Mustafa daha şevkle egzersizler yapmaya başlarlar. Ozan'ın evde aile bireyleriyle de pratik yaptığı görülmektedir. Yarışma günü gelir ve Mustafa yarışı önde götürürken Ozan son metrelerde onu geçer ve birinci olur. Ozan madalya boynuna takıldıktan sonra Mustafa'nın üzgün olduğunu fark eder. Madalyasını çıkarır ve Mustafa'nın boynuna asar. Mustafa sevinçle Ozan'a sarılır ama asıl sürprizi Nilay öğretmen yaparak ikisi için de hazırladığı aynı madalyalardan ikincisini Ozan'ın boynuna takar. Bu bölümde rekabet kadar dostluğun önemi bir kez daha vurgulanmaktadır.

19. Bölüm "*Meraklı Ozi*" Ozan, evde, okulda, serviste, dışarıda duyduğu her yeni kelimeyi merak etmekte ve anne babasına sorarak öğrenmeye çalışmaktadır. Annesi Hatice ve babası Kemal zihin egzersizi yaptırmak adına onunla bir oyun oynamaya karar verirler. Duyduklarının ne olduğunu Ozan'a hemen söylemeyecek ipuçları vererek onun bulmasını sağlamaya çalışacaklarıdır. Annesi ve babası, Ozan'ın öğrenmesini istedikleri, hayatta ona fayda sağlayacaklarını düşündükleri kelimeleri seçerler. Ozan ilk başlarda zorlansa da zamanla daha az ipucuyla ne olduğunu kavramaya başlamaktadır.

20. Bölüm "*Ozi saati öğreniyor*" Bu bölümde Ozan'ın dikkatini saatin akrebi ve yelkovanı dikkatini çekmektedir. Ozan saatin kaç olduğunu öğrenmek istediği için ailesinden yardım istemektedir. Eline aldığı saatle zamanın nasıl verimli kullanılacağını öğrenmeye çalışmaktadır. Akrep ve yelkovanın anlamlarını öğrenen Ozan, ablası Duru'nun yaptığı kartondan saat ile çalışıp öğrendiklerini pekiştirmektedir. Bahçelerine kurdukları büyük bir saat şekilleriyle akrep ve yelkovanın anlamını öğrenmektedir.

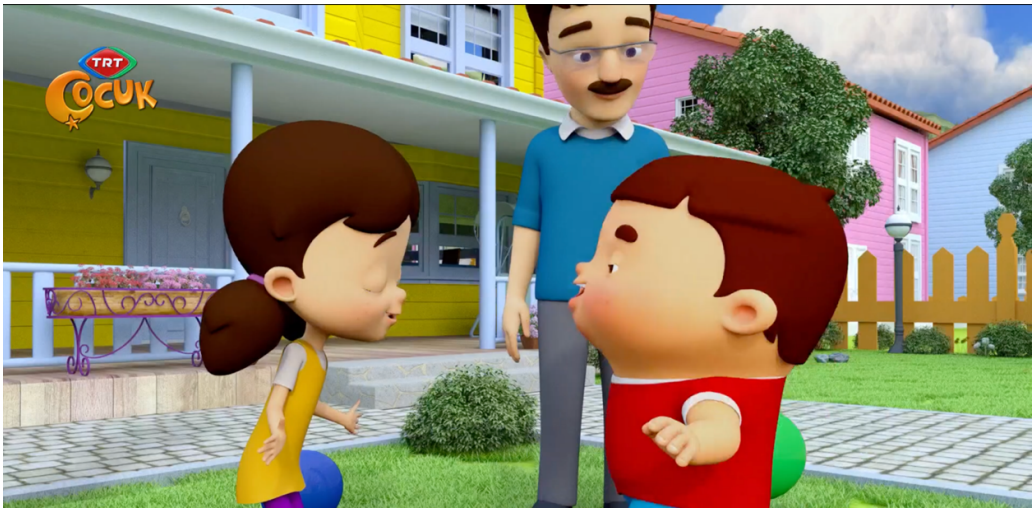
21. Bölüm "*Ozi'nin şarkısı*" bu bölümde duyduğu bir şarkı Ozan'ın diline takılmış ve sürekli tekrarlamaktadır. Ritim duygusu gelişkin olduğu için oldukça başarılıdır. Duru yanına gelir ve aynı şarkıyı birlikte söylemeye başlarlar. Ozan kendisinin de konser vermek istediğini söyler. Duru'nun da yardımıyla Ozan'ın bir konser vermesini sağlarlar. Bölümün sonuna doğru Ozan ve Duru babaları Kemal'e bir sürpriz yapıp, babalarının yazdığı şarkıyı söyleyip mutlu olmasını sağlamaktadırlar.

22. Bölüm: "*Trafik polisi Ozi*" Öğretmenleri Nilay, çocukların trafik kurallarını öğrenmeleri için sınıfa bir trafik polisi getirmektedir. Polis nelere dikkat etmeleri gerektiğini, neyin ne anlama geldiğini anlatırken; Ozan kendisinin bir trafik polisi olarak hayal etmeye başlar. Bu hayal Ozan'ı çok heyecanlandırır. Ozan eve döndüğünde evin farklı noktalarında trafik tabelaları ve ışıkları bulunmaktadır. Kendisine verilen trafik polisi kostümünü giyen Ozan, evdeki trafik kontrolünü sağlamaktadır. Bu oyun sayesinde Ozan, trafik kurallarını daha iyi ve hızlı kavramaktadır.

23. Bölüm: "*Ozi maket yapıyor*" Nilay öğretmen okulda öğrencilere daha önceki yıllardan öğrencilerinin yaptığı bir maket göstermektedir. Ozan gördükleri karşısında heyecanlanır ve bir an önce maket yapmak istemektedir. Arkadaşları hızla ne yapacaklarını bulmalarına rağmen Ozan bir türlü karar verememektedir. Sonunda köpekleri Pamuk'un maketini yapmaya karar verir. Duru ve diğer aile bireylerinin yardımıyla maketi tamamlar. Ama Ozan maketin hareket etmesini de istemektedir. Nasıl hareketlendireceklerini düşünürlerken ablası Duru'nun aklına balonlar gelir ve maketin üzerine bağladıkları bir balonla maketi hareketlendirmeyi başarırlar. Bu bölümde Ozan, iş birliğinin önemi anlayıp el becerisini geliştirmektedir.

24. Bölüm: "*Ozi boyama yapıyor*" Annesi Hatice ve babası Kemal, Nilay Öğretmen'in tavsiyesi üzerine Ozan'ın el becerisinin gelişmesi için boyama yapmasına karar verirler. Duru'nun da yardımıyla bunu daha eğitici ve keyifli hale getirmeye çalışmaktadırlar. Ozan, 1'den 10'a kadar rakamları yazacak ve rakamların içini farklı renklerle dolduracaktır. Ozan'ın da onlara bir sürprizi vardır; her rengi, o renkte evde bulunan eşya sayısına göre seçmiştir ve ailesinden onları bulmasını ister. Fakat karışık renklerle doldurduğu 10'uncu sayıdan evde ne olduğunu kimse bulamamaktadır. Ozan ailedeki herkesin göz renklerini işlemiştir ve bunu tahmin edecek tek kişi de ablası Duru olmuştur.

25. Bölüm: "*İyilik zamanı*" Öğretmenleri Nilay, bir kermes düzenleyeceklerini, çocuklardan evlerinde velileriyle birlikte kek, börek vb. hazırlamalarını ve bunları satarak elde edilecek gelirle ihtiyaç sahiplerine yardım edeceklerini söylemektedir. Ozan annesi Hatice'ye bundan bahsedince çok mutlu olur ve birlikte kek yapmaya başlarlar. Kermes günü yaptıkları kekleri satabilmek için Ozan ve Mustafa, Duru'nun da yardımlarıyla parlak girişimlerde bulunurlar. Gün bittiğinde elde edilen gelirin dışında, Ozan'ın bir sürprizi daha vardır. Kendi kullanmadığı oyuncaklarını da ihtiyacı olan çocuklar için getirip farkındalık yaratmıştır. Bu bölümdeki etkinlik sayesinde paylaşmanın ve yardımlaşmanın önemini vurgulamaktadır.



Görsel 3.3 *Ozan ablası Duru ile bahçelerinde oyun oynamakta (http-42)*

Başroldeki Ozan karakterinin konuşması ve hareketleri, down sendromlu bireylerin fiziki durumları göz önünde bulundurarak hareketlendirilmiş ve

seslendirilmiştir. Ablası ile olan iletişimi ve zaman zaman rekabetçi yarışmalarının, Ozan'ın gelişimi için oldukça faydalı olduğu görülmektedir. Dizinin 3. Bölümünde annesi Hatice ve babası Kemal Ozan'ı kaynaştırma okuluna gönderebileceği bilgisini doktorlarından almalarıyla beraber, Ozan'ın sosyal çevresi gelişmeye başlamıştır. Ozan okula başlamadığı bölümlerde sosyal çevresi sadece aile bireylerinden oluşmakta ve bundan dolayı dizide başka bir karaktere rastlanmamaktadır. Bir bakıma ilk öğretmenleri olan aile fertlerinden sonra okul heyecanı ve okul arkadaşları, down sendromlu birey olan Ozan'ın sosyalleşmesi adına oldukça önemli olduğu görülmektedir. Özellikle ablasıyla arkadaş gibi olan Ozan ailesi dışındaki kişilerle kuracağı iletişim kişisel gelişimi adına önemlidir. Ozan'ın ailesi, günlük hayatında da yapması gereken düzenli olmak, not almak ya da iletişim kurarak sorununu dile getirmek gibi reflekslerini özellikle ablası Duru ile beraber oyunlar oynayarak geliştirmeye çalışmışlardır. Bu oyunların öğreticiliği aynı zamanda Ozan için okula hazırlık süreci olmuştur.



Görsel 3.4. *Ozan ve ablası Duru (http-43)*

"*Kardeşim Ozi*" çizgi dizisinin her bölümü, işlenen tema ile uyumlu mutlaka bir şarkı ile bitmektedir. Şarkının sözleri işlenen temaya göre değişmekte, bazen hep bir ağızdan söylenmekte bazen ise sadece Ozan ve Duru tarafından seslendirilmektedir. Dizideki şarkılar genellikle işlenen temadaki öğretici nitelikleri tekrar etme amaçlı sözlerden oluşturulup çocukların müzik ile öğrenmeyi birleştirebilmesi hedeflenmiştir. Erken çocukluk döneminde müziğe ve müzik etkinliğine mümkün olduğunca ağırlık verilmeli, çocuğun müzik ruhuyla gelişmesine yardımcı olunmalıdır. Erken çocukluk döneminde verilen müzik

eğitimi, çocuğun tüm gelişim alanlarını etkilemektedir. Erken çocuklukta verilen müzik eğitiminin çocuğun gelişimine olan etkileri başlıca üç ana grupta incelenebilmektedir. Bunlar; Bilişsel ve dil gelişimine etkileri, duygusal ve sosyal gelişime etkileri, bedensel ve psikomotor gelişime etkileridir (T.C. Milli Eğitim Bakanlığı, 2017, 4).

Bu bilgiler ışığında "*Kardeşim Ozi*" yapımcıları öğrenmeyi destekleyici ve akılda kalıcı melodi ve sözlerle işlenen eğitici temayı müzikalleştirmişlerdir. Böylelikle öğrenilen bilginin pekişmesi, tekrar edilmesi ve kalıcı olabilmesi hedeflenmiştir. Down sendromlu bireylerin yaşadığı dikkat kaybı ya da bozukluğunu da bu tür anlatımlarla pozitif yönde geliştirmeye çalışılmıştır.

3.1.2. Karakterler

"Kardeşim Ozi" TV çizgi dizisi, çekirdek bir aileden ve başrol dışında genel anlamda stereotiplerden oluşturulmuştur. Başrolde down sendromu bulunan yaşı tam belirtilmemiş 6 ile 8 yaş aralığında olan Ozan bulunmaktadır. Dizinin en önemli ikinci karakteri ise ablası Duru'dur. Duru ilk okul 4. sınıfa giden, iletişimi kuvvetli, sosyal ve başarılı bir çocuktur. İlk bölümün başında abla Duru, Ozan'ın durumundan bahsederek anlatıcı rolünü üstlenmiştir. Bu iki karakter aynı zamanda bölümlerde işlenecek konunun akışını belirlemektedir. Ozan'ın annesinin adı Hatice'dir ve ev hanımıdır. Babasının ismi Kemal'dir. Hangi işte çalıştığı ayrıntılı bir şekilde belirtilmemiş bir karakter olarak gösterilmiştir. Çekirdek ailenin dışında bir de Mevlüt dede karakteri bulunmaktadır. Bu karakter evin en büyüğüdür. Mevlüt dede karakteri çizgi dizinin her bölümünde gösterilmez ve yaşamdan geri çekilme kuramına uygun örnekler göstermektedir. (Burcu Dabak Özdemir, Ürün Yıldıran Önk, 2020, 117). Bu kuram; yaşlanan bireyin kimsenin algısı ve baskısı olmadan yani kendi rızası ile sosyal yaşamdan kendini soyutladığını öne sürmektedir. Cumming ve Henry, "sosyolojide fonksiyonalist kurama dayanan yaşamdan geri çekilme ya da kopma kuramına göre yaşlılığa uyum yapmış kişi, toplumsal ve psikolojik bağlarının giderek azalmasını zihinsel olarak kabul eder, toplumsal ve bireysel bakımdan ortaya çıkan değişimlere tepki göstermeden uyum sağlar (akt. Emiroğlu, 1995, 27).



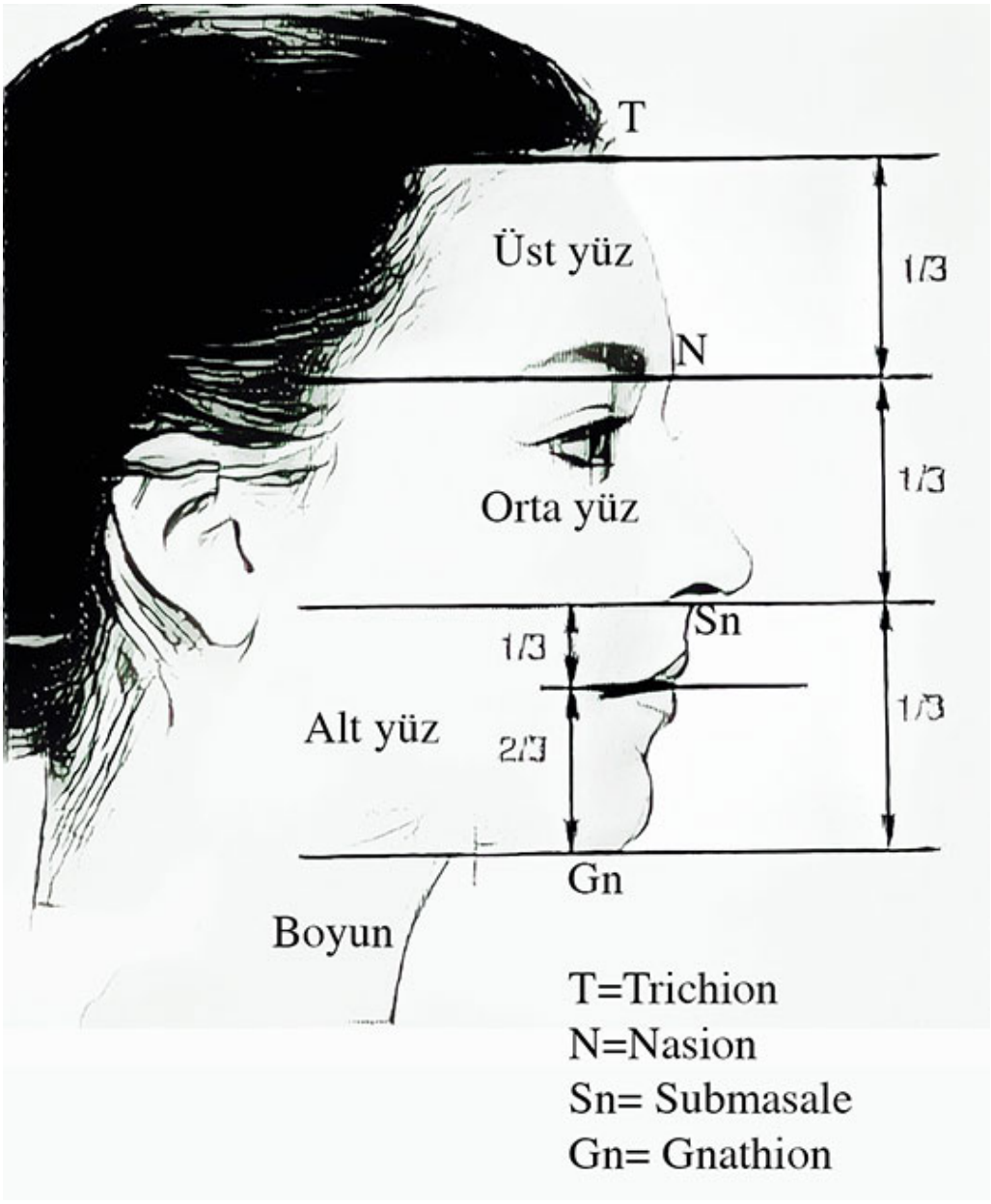
Görsel 3.5. *Ozan ve ailesi yemek sofrasında (http-44)*

3.1.2.1. "Kardeşim Ozi" Dizisindeki "Ozan" Karakterinin Fiziksel Özellikleri

Ozan karakteri, çizgi dizide "*Ozi*" kısaltma ismi ile anılmaktadır. Ozan'ın anatomik fiziki yapısı diğer karakterlerin fiziki yapılarına göre değişiklik göstermektedir. Down sendromlu bireylerin yapısına göre tasarlanan Ozan'ın, yüz üst kısmı daha geniş, orta kısmında yanakları ve burnu daha kısa ve basık, gözleri küçük ve çekik, dudak bölgesi ise basık ve geniş formlarda kullanılarak tasarlanmıştır. Bu yapı genel olarak down sendromu bulunan bireylerin yüz formlarına yakın bir tasarım olmuştur. Konuşmasının genel ortalamaya göre yavaş kaldığı ve bazı kelimeleri yarım bırakma-tamamlamama eğilimi içerisinde olduğu görülmektedir.

Başrol olan Ozan karakterinin yaşıtlarına göre biraz daha kısa boylu, geniş ve kısa boyunu bulunmakta ayrıca kısa ve kalın kol ve bacaklarının olduğu görülmektedir. Bu vücut yapısı down sendromlu bireylerde bulunan fiziki yapıya uygunluk göstermektedir. Karakter tasarımında biçimsel form olarak yuvarlak hatlar kullanılarak sevimli ve uyumlu bir karakter oluşturulmaya çalışıldığı görülmektedir. Yüz oranlarında ise yaşıtları arasında gözle görülür farklılıklar bulunmaktadır. Ozan karakterinin down sendromunun etkisi ile gözleri arasındaki boşluk standart yapılara oranla fazladır. Göz kapaklarının normalden biraz daha düşük olduğu görülmektedir. Standart bir anatomide; "Yüzün orta üçlüsü: Burun, gözler ve yanaklar olarak incelenir. Burun: Nasion noktası yaklaşık olarak üst göz kapağı hizasında bulunur. Burada mühim olarak 2 açı bulunmaktadır. Bunlardan

ilki nazofasial açı olup nazofasial açı, nasion-gnathion arası düzlemin burun kenarı ile yapmış olduğu açıdır. Normal değeri 30-35 derecedir. İkinci açı sies nazobial açıdır ve normalde değer olarak 90-110 derece arasındadır (Gülşah Ünver, 2017, 17).



Görsel 3.6. *Standart bir yüzde anatomi yapısı (http-45)*

Ozan karakterinin vücut yapısından dolayı yaşıtlarına göre biraz daha yavaş hareket ettiği görülmektedir. Yürürken ve konuşurken hissedilen bu durum

yine down sendromu belirtilerindendir. Karakter genel anlamda yaşıtlarına göre kiloludur.



Görsel 3.7. *İlk ders günündeki Ozan ve onu yalnız bırakmayan ablası Duru (http-46)*

3.1.2.2. "Kardeşim Ozi" Dizisindeki "Ozan" Karakterinin Sosyolojik Özellikleri

"*Kardeşim Ozi*" TV çizgi dizisindeki özel gereksinimli birey temsili olan Ozan karakteri, kısıtlı göz teması kuran, yavaş öğrenme eğilimi gösteren, hareketli olmayan, yavaş veya gecikmeli konuşan sosyal ortamda içine kapanık bir karakterdir. 17. bölümde tüm çekingenlerine rağmen ailesinin de desteği ve yardımı ile Ozan'ın ilk kez okula gittiği görülmektedir. Başta öğretmenleri ve arkadaşları ile tanışmakta utangaç tavırları olsa da bölümün sonuna doğru diyalogları normalleşerek insanlarla göz teması ve iletişim kurmaya başladığı görülmektedir. Dizideki başka bir down sendromu bulunan karakter olan kaynaştırma sınıfındaki arkadaşı Mustafa "Musti" ile arkadaşlık kurması, Ozan'ın sosyalleşmek adına ilk büyük adımı olmuştur. Bu durum down sendromlu bir birey için oldukça önemli bir adımdır. Böyle karakter gelişimlerinin bir çizgi dizide gösterilmesi de öncelikle down sendromlu bireyler adına ve onların aileleri için de oldukça önemli örnekler teşkil etmektedir.



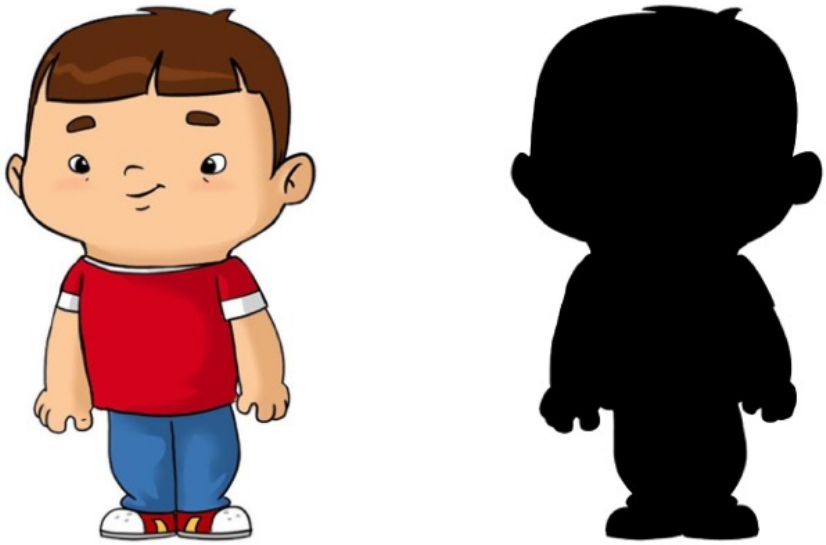
Görsel 3.8. *"Ozan" Karakterinin ilk ders günü (http-47)*

Ozan her ne kadar ilk etapta aile dışından insanlarla göz temasından kaçınsa da okula başladıktan sonra bu durumu değişmiş ve göz temasına dayalı diyalog kurmaya başlamıştır. Bu durum aynı zamanda eğitimin ve kaynaştırma sınıflarının etkisini ve önemini göstermektedir. Karakterlerin kullandığı giysiler genel anlamda tek ton ve birbirinden ayrı renkler olarak seçilmiştir. Başrol Ozan karakteri dışında stereotiplerden oluşan aile üyeleri, abla Duru sarı üst ve mor tayt ile, annesi uzun diz altı mor bir elbise ile, babası gömlek üzerine giydiği mavi üst ve gri pantolon ve dede Mevlüt ise uzun kollu krem rengi üzerine giydiği kazak ve altında gri pantolon ile tasarlanmıştır. Baskılı kıyafet kullanılmayan çizgi dizide, basitlik kavramından yola çıkarak ulaşılacak kitlenin kolay anlayabilmesi hedeflenmiştir.

3.1.2.2.1. "*Kardeşim Ozi*" Dizisindeki Kostüm ve Aksesuar Kulllanımı

Basit üslup anlayışı benimsenmiş "*Kardeşim Ozi*" TV çizgi dizisinde kullanılan kıyafetlere bakıldığında orta sınıf işaret edilmiştir. Kullanılan kıyafetlere bakıldığında herhangi bir markayı çağrıştırmayan tasarımlarla her kesimden insanı kucaklamak adına yapılmış gibidir. Basit baskısız veya detaysız giysiler hem anlatımı hem de işlenen konularının ön planda kalmasını sağlamıştır. Aynı zamanda bir markayı anımsatmayacak tasarımlarla kendi ismini korumayı başarmıştır. Düz renkte normal bir t-shirt altına mavi pantolon ve beyaz burunlu kırmızı ayakkabıları

sayesinde Ozan'ın kıyafetleri, her kesimden insanın ulaşabileceği nitelikler taşımaktadır. Bu durum izleyici tarafından benimsenmesinin ve sevilmesinin hızını arttıran niteliklerdendir.



Görsel 3.9. *"Ozan" karakterinin tasarımı ve silüeti (http-48)*

3.1.2.2.2. "*Kardeşim Ozi*" Dizisindeki Renk Kullanımı

"*Kardeşim Ozi*" TV çizgi dizisinde kullanılan renklere bakıldığında, parlak ve doygun ana renkler ile mutlu ve enerjik görseller oluşturulmaya çalışıldığı görülmektedir. Kullanılacak renklerin insan üzerindeki yadsınamaz derecede büyük etkileri bulunduğundan dolayı, bu çizgi dizide hitap ettiği kitle dolayısı ile karanlık ve doygunluğu düşük renklerin kullanımından kaçınıldığı görülmektedir.

Ozan'ın giysisindeki kırmızı renk; en dinamik, en kuvvetli, dalga boyu en uzun, titreşimi en kuvvetli renktir. Bu renk; canlılık, mutluluk, girişkenlik, dışa dönüklük, irade, güç, kızgınlık, hırs ve olumluluk gibi anlamlar taşımaktadır. Kırmızı, sevgi ve nefret gibi iki zıt duyguyu da bünyesinde taşımaktadır. Kırmızının insan üzerindeki etkisi yadsınamaz derecede büyüktür. Bu renk; insan üzerinde

canlandırıcı, heyecan verici, kışkırtıcı bir etki bırakmakta ve biyolojik olarak göz retinasının hemen arkasında oluşmaktadır. Bu nedenle kırmızıya bakan izleyici bu rengin üzerine geldiği hissine kapılabilmektedir (Çağan, 1997, 54). Kırmızı, aşkın ve sevginin rengi olarak bilinmektedir. Bu yüzden aşk-sevgi temalı, dizi, film ve programlardan kırmızı hâkim renk durumundadır (Hartman, 2008, 67-70). "*Kardeşim Ozi*" TV çizgi dizisindeki başrol olan Ozan'ın kırmızı renkte kullanılan giysisinin nedeni dikkat çekmek ve ilgi kaybını önlemektir. Çizgi dizinin hitap ettiği kesim aynı zamanda özel eğitimli bireyler olduğu için, ilgi uyandırıcı bir renk odak kaybını engelleyici niteliktedir.

Ablası Duru'nun giysilerinde turuncu ve mor renk kullanılmıştır. Turuncu; heyecan ve duyguların rengidir. İnsanlardaki toplumsallaşma duygularını harekete geçirmektedir. Bu özelliklerinin yanında; enerji, cesaret, fiziki canlılık, dinamik kuvvet, coşku ve neşe manaları taşımakta; cana yakın, girişken, hevesli, kıpır kıpır ve sosyal olan yaşam anlamına gelmektedir (Çağan, 1997, 56). Mor renk kullanımı ise; bilimsel olarak kolayca açıklanamayan mistik ve fiziksel güçlerin görsel bir yansımasıdır. Ağırbaşlılık, asalet, soyluluk, zenginlik, kudret, saygı, saygınlık, zaman zaman kibir, hüzün ve içe dönüklük gibi anlamlar da taşımaktadır (Sun, Sun, 1994, 54). Ozan'ın ablası Duru'nun kıyafetlerindeki kullanılan renk tercihlerine bakıldığında, tam bir yardımcı oyuncu, ana karakteri destekleyici nitelikler taşıyan aynı zamanda dizi için önemli itici güç oluşturan bir karakter olarak açıklanabilir.

Anne Hatice karakterinde uzun kesim tek parça olan mor renkte bir elbise kullanılmıştır. Mor renginin mistik gücünün etkisi, ablası Duru'da da kullanıldığı gibi anne rolü için uygun bir renk olmuştur. Bu renk; insanın manevi doğasını uyandırmaktadır ve bu özelliği ile anne karakterine uygunluk göstermektedir.

Babası Kemal karakterinde mavi renk kullanılmıştır. Sigmund Freud; maviyi "*sakin bir renk*" olarak nitelendirmektedir. Mavi; sakinliğin, sükûneti ve üretkenliği simgelemektedir. Son olarak dede Mevlüt karakterinde ağırlıklı olarak yeşil tonlar kullanılmıştır. Yeşil ve tonları, doğanın, tabiatın, ilkbaharın rengidir. Yeşil rengin tüm tonlarının insanlar üzerinde pozitif etkileri bulunmaktadır. Dede Mevlüt çiziği dizide en büyük karakterdir ve bunu yeşil rengin vermiş olduğu sinirleri yatıştırıcı, iyileştirici, huzur veren, sakin ve dinlendirici bir renk ile bütünleştirerek temaya uygun bir dil oluşturulmaya çalışılmıştır. Yeşil rengi aynı

zamanda yaratıcılığı körüklemektedir. Uyumun, güvenin, duyarlılığın ve bereketin rengidir. Bu özelliklerinin yanı sıra; büyümeyi, sıcakkanlılığı ve sakinliği de yansıtmaktadır. Kimi İslam ülkelerinde yeşil cennetin rengidir. Din unsurunun ağır bastığı çoğu filmde bu renk yoğun bir şekilde kullanılmaktadır (Çağan, 1997, 56).



Görsel 3.10. *"Kardeşim Ozi" çizgi dizisindeki ana karakterler (http-49)*

"*Kardeşim Ozi*" TV çizgi dizisini tüm bu analizler ışığında incelediğimizde, tasarım aşamalarından, karakterlerin özelliklerine, giydikleri kostümlerden tasarlanan mekanların çeşitliliğine ve mekân renklerine kadar özenli bir çalışma sonucu izleyici ile buluştuğunu söylemek mümkündür. Özellikle çocuk için üretilen içeriklere uygunluk sağlayabilecek tercihleri ile çizgi dizi örnek alınabilecek nitelikler taşımaktadır.

3.1.2.3. "Kardeşim Ozi" Dizisindeki "Ozan" Karakterinin Psikolojik Özellikleri

"*Kardeşim Ozi*" TV çizgi dizisinin baş rolü olan Ozan karakterinin ablasıyla ve ailesiyle uyumlu bir ilişkisi olduğu görülmektedir. Ozan'ın beden dilinden de anlaşıldığı üzere pozitif bir bireydir. Down sendromlu çocuklarda görülen hareketsizlik ve sakinlik Ozan'da da görülmektedir. Doktorun verdiği egzersizler ve ablası Duru'nun oyunları sayesinde hareketsiz kalmamaktadır. Sakin

ve yavaş konuşması yine down sendromu bulanan bireylere özgüdür. Yeni bilgiler edinmeye meraklı, çalışkan bir karakterdir. Bazen ablası Duru'nun saçını çekerek iletişim kurmak istemesi, ailesi tarafından uygun bir dille uyarılmaktadır. İlk bölümlerde yaşanan bu olay Ozan için bir sevgi göstergesidir. Ablası Duru ve aile bireylerinin uyarılarıyla dizinin sonlarına doğru bu ve buna benzer hareketleri görülmemektedir. Dizinin bazı bölümlerinde Ozan hayallerinden bahsederek geleceğe yönelik planlarından bahsetmektedir. Kimi zaman bir pilot kimi zaman ise bir polis olmayı hayal eden Ozan, bu hedeflerinden bahsederken oldukça enerjik ve istekli görülmektedir.

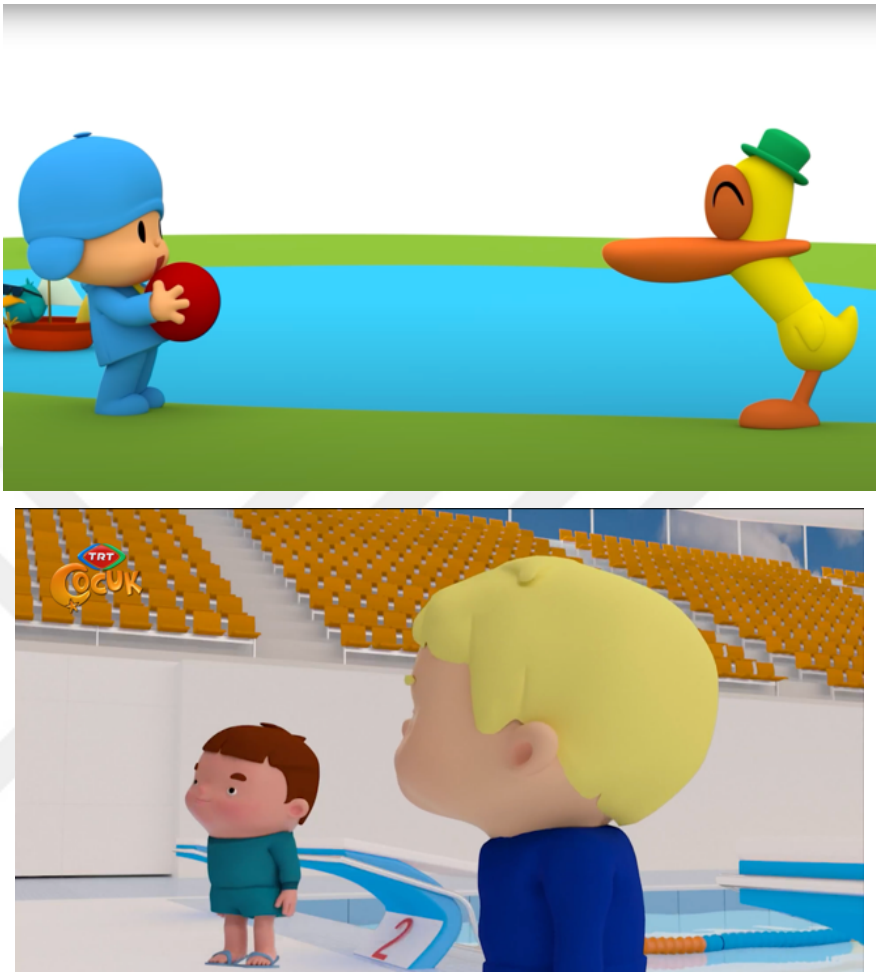


Görsel 3.11. *"Ozi" karakterinin hayal dünyasından bir sahne (http-50)*

3.1.3. Mekân

"*Kardeşim Ozi*" TV çizgi dizisi bilgisayar destekli 3D animasyon tekniğiyle üretilmiştir. Basit üslup (simple-style) yaklaşımı ile üretilen çizgi dizi, mekân içerikleri basit olarak tasarlanmış ve derinlik içermeyen, doku ve ışık kullanımı sınırlı bir tasarım anlayışı ile üretilmiştir. Genellikle küçük yaş gruplarında basit üslup tercih edilmektedir. Bu tarz karakter tasarımı için başarılı bir örnek, İspanyol canlandırma firması Zinkia tarafından yaratılan ve okul öncesi çocuklara hitap eden "*Pocoyo*" karakteridir (Zafer Özden, Çağdaş Ülgen, 2015, 33). Son derece basit bir tasarım anlayışına sahip olan "Pocoyo", "*Kardeşim Ozi*" çizgi

dizisi tasarım anlayışları ve kullanılan mekânlar bakımından benzerlik göstermektedir.



Görsel 3.12. *"Pocoyo" ve "Kardeşim Ozi" çizgi dizisinin benzer mekân kullanım tarzı (http-51)*

"*Kardeşim Ozi*" TV çizgi dizisinin birçok bölümünün açılış sahnesinde, Ozan ve ailesinin yaşadığı, dağlık bir manzarası olan ağaçlıkların içerisinde yer alan bahçeli iki katlı müstakil bir ev görülmektedir. Üslup olabildiğince basit tutulmasının nedeni hitap ettiği kitlesinin çocuk yaşta olmasından kaynaklanmaktadır. Ağaçlar, ev ve eşyalar olabildiğince sade ve basit tasarlanmıştır. Figürler ve mekânların üzerinde yoğun bir ışık ve buna bağlı olarak gölge kullanılmamıştır. *"Kardeşim Ozi*" TV çizgi dizisinde figürler ve objeler üzerinde opak ve hafif bir gölge ile boyut kazandırılmaya çalışılarak hem işçilik azaltılması hem de işlem sürelerinden tasarruf edilmesi hedeflenmiştir. Dizide farklı mekânlar olarak ev ve evin bahçesi, okul ve sınıf, yüzme salonu gibi yerler

kullanılmıştır. Bu mekânlarda da yine basitlik ön planda tutularak, objeler üzerinde doku ve yoğun ışık gölge kullanılmamıştır. Düz zeminler üzerinde renk tonları ile boyut farklılıkları ve obje ayrışımları yapılmıştır.



Görsel 3.13. "*Kardeşim Ozi" Dizisinin giriş sahnesi (http-52)*

"Kardeşim Ozi" dizisi mekân çeşitliliği bakıldığında kısıtlı kaldığı söylenebilir. Sınırlı mekân kullanımı özel gereksinimli bireyler içinde bir sınır teşkil etmektedir. İzleyicilerin birçok farklı mekânda kendilerini hayal edebilecekleri tasarımlar kullanmak yerine birkaç mekânda hikayeleri anlatma tercihi yapılmıştır. Bu izleyicilerin gelişimi açısından da kısıtlayıcı olabilmektedir. Daha çok mekân aynı zamanda daha farklı konular ve hikayeler anlamına gelmektedir. Böylelikle özel gereksinimli bireylerin yaşadığı sorunlara daha çok değinilebilecektir.

3.2. "*Parastro*" Animasyon Film Uygulaması

Uygulanacak "*Parastro*" film uygulaması "Yapım Öncesi", "Yapım Aşaması" ve "Yapım Sonrası" başlıkları altında incelenecektir. Yapım öncesi

başlık içerisinde, araştırma, konu, resimli taslak (*Storyboard*), karakter tasarımı ve mekân tasarımına yer vermiştir. Yapım aşaması bölümünde animasyonda kullanılacak kuklaların oluşturulması ve sahnelerin yapımı anlatılmıştır. Son olarak yapım sonrası başlığının altında efekt ve kurgu, ses ve müzik kullanımı ele alınmıştır.

3.2.1. "*Parastro*" Film Uygulaması Yapım Öncesi Süreçleri

Yapım öncesi süreçlerinde ilk önce konu belirlenmiştir. Belirlenen konuda incelemeler yapılarak uygulamada kullanılabilecek bilgiler not alınmıştır. Sırasıyla,

- Araştırma,
- Konu,
- Resimli taslak (storyboard),
- Karakter tasarımı,
- Mekân tasarımı

başlıkları üzerinde hazırlıklar tamamlanmıştır.

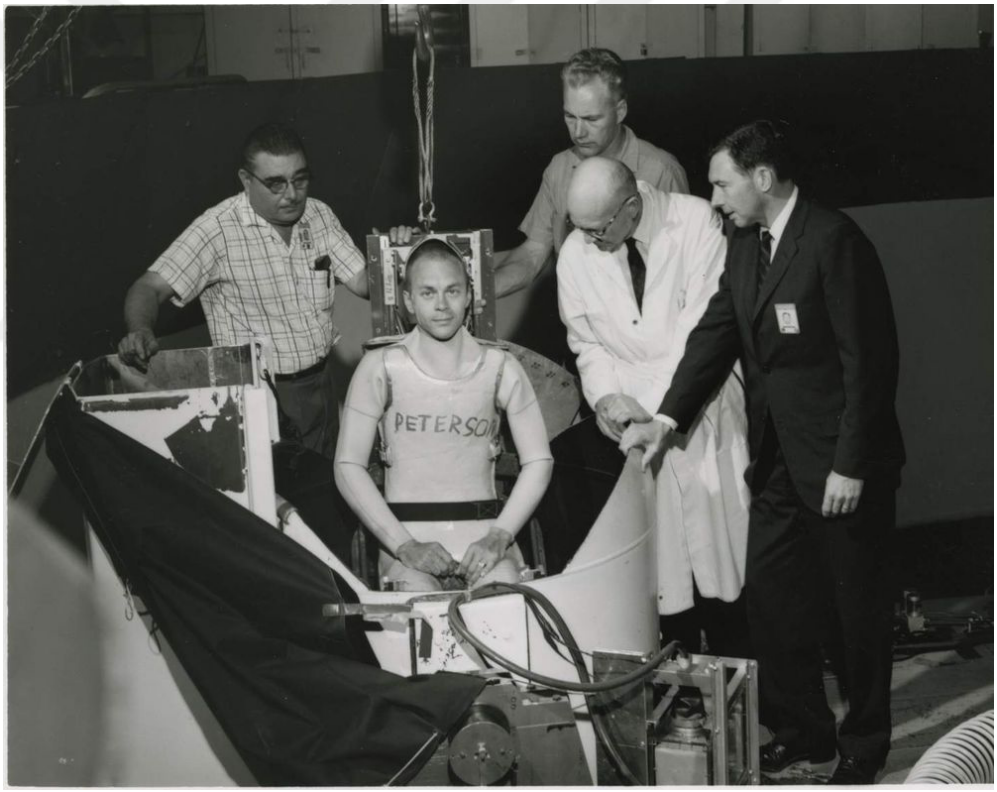
3.2.1.1. Araştırma

1950 yılında Ashton Graybiel "*Astronot Eğitim Projesi*" kapsamında uzun süreli uzay yolculuklarının insan üzerindeki etkilerini araştırmak adına gönüllü denek olmayı kabul eden bir grup insan üzerinde testler yapmıştır. Proje kapsamında birçok farklı ve zorlayıcı testlere tabi tutulacak olan gönüllü kişilerin ortak özellikleri işitme kaybı yaşayan 25-48 yaş aralığında olan bireyler olmalarıdır.



Görsel 3.14. *Astronot eğitimi için gönüllü olan denekler (1950-1955) (http-53)*

Gönüllü gruba "*Gallaudet Eleven*" ismi verilmiştir. Projede yer alan kişilerin "Spinal Menenjit" olarak bilinen iç kulaklarının vestibüler sistemlerinde gördükleri hasar nedeni ile işitme kaybı yaşamamış deneklerden daha dirençli olabildikleri gözlemlenmiştir. 10 yıl boyunca yapılan testler sonunda seçilen bireylerin psikolojik ve fiziksel çalışmalarda benzersiz bir şekilde direnç gösterdikleri kayda geçmiştir. Kardiyolog olan Dr. Ashton Graybiel tarafından yönetilen ve Nasa ile ortak çalışılan bu araştırma, bir bakıma günümüzde uzay görevlerinde özel gereksinimli bireylerin yer alabilmesinin kapısını aralamıştır. Birçok zorlu testten geçen 11 gönüllü, günümüzde astronot eğitiminde kullanılan tüm testlerin doğuşlarında ve geliştirilme süreçlerinde önemli katkılarda bulunan kişiler olmuştur.



Görsel 3.15. *Dr. Ashton Graybiel yönetiminde gerçekleştiren testler ve gönüllü denekler (1950-1955) (http-54)*

Dr. Ashton Graybiel'in bu araştırmasının önemi ve gelişimi günümüze gelindiğinde "*Parastronot*" projesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu projede çalışan kişiler alışılagelmiş Astronot profillerinin dışına çıkıla bileneceğini göstermeyi hedeflemekte, eşitliğin uzaya çıkarılabileceğini göstermeye çalışmaktadır. Aynı zamanda bu proje, özel gereksinimli bireylerin alacakları eğitimler sonrasında hem normalleşme kapsamında hem de eşitlik ilkesinden yola

çıkılarak uzaya gönderilmesinin önemini vurgulamaktadır. Özel gereksinimli bireylerin günlük yaşamlarında yaşadığı sorunları ortadan kaldıran uzay atmosferi, eşitliği mümkün kılan yegâne mekanlardandır. Aynı zamanda Astronotlarda aranan soğuk kanlılık, çözüm becerisi ve gelişmiş reflekslere sahip olma yetileri doğuştan özel gereksinimli bireylerde daha fazla gelişmiş olduğu savunulur. Özel gereksinimli bireylerin günlük hayatlarında yaşadıkları sorunlara getirmek zorunda kaldıkları pratik çözümleri, yaratıcı fikirleri ve problem çözmeye alışkın olmaları uzay görevlendirmeleri için tam bir rol model olduğu düşünülmektedir. Avrupa Uzay Ajansı bu düşünce ile 2025 yılında ilk kez 3 özel gereksinimli bireyi, Uluslararası Uzay İstasyonuna gönderme hazırlıklarına devam etmektedir. Hazırlanan 3 bireyin fiziksel yetersizlikleri bulunmaktadır. Eğitimleri tamamlanan Parastronotlar, Space X ortaklığı ile Uluslararası Uzay İstasyonunda 6 aylık bir görev yapacaklarıdır.



Görsel 3.16. *Avrupa Uzay Ajansının "Parastronot Programı" kapsamında eğitim gören bir Parastronot adayı (http-55)*

Uzay yolculuğunun gelişim tarihine bakıldığında gerektiği kadar yer verilmemiş "*Gallaudet Eleven*" projesi, insanların uzay uçuşunu mümkün kılan önemli bir çıkış noktası olmuştur. Eğitimlerin başlamasını sağlayan projede yer alan bireyler zaman içerisinde unutulmuş, günümüze gelene kadar da astronot tercihleri her zaman standart yapıya sahip bireyler arasından seçilmiştir. Her anatominin eşit şartlarda olabileceği uzay boşluğunda özel gereksinimli bireylere verilecek görev hem uluslararası bir tecrübe hem de eşitlik mesajı içermektedir.

3.2.1.2. Senaryo

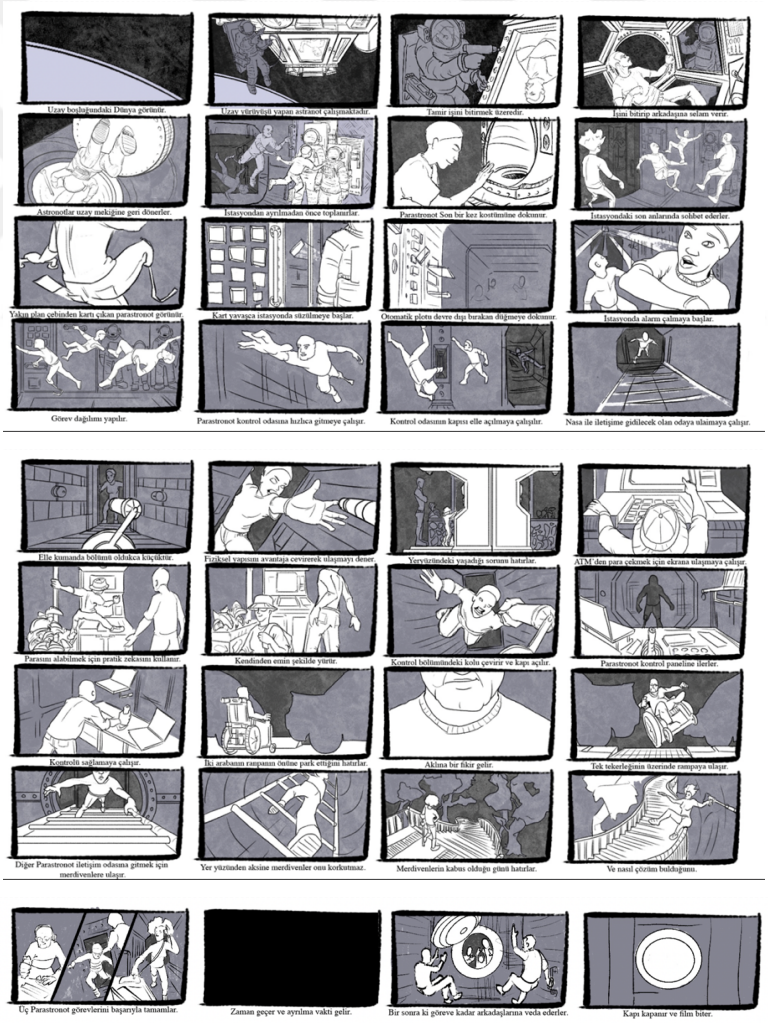
Uluslararası Uzay İstasyonunda çalışan beş personelden üçü uzay görevlerini tamamlayıp, değişim kapsamında görevi devretmek üzere istasyondan ayrılmak için hazırlıklarını tamamlamışlardır. İlk olarak 1950 yılında yapılan Astronot eğitimleri sırasında ortaya çıkmış, günümüzde uygulamaya konulabilmiş Parastronot programı kapsamında beş personelin üçü özel gereksinimli bireylerden seçilmiştir. Programın ilk görevlendirmesi başarılı bir şekilde sona ermek üzeredir.

Değişim için hazırlanan Parastronotlar, geçirdikleri günleri anımsayıp sohbet ettikleri sırada istasyonda bir aksilik meydana gelmiştir. Tüm çalışanlar alarm durumuna geçmiştir. Parastranotlar ve astronotlar oluşan aksiliklere müdahale etmek için görev dağlımı yapıp, var olan soruna çözüm üretmeye çalışmaktadırlar. Parastronotların duruma müdahale sırasındaki pratik çözümlerinin ve problem çözmekteki becerilerinin günlük yaşamlarındaki sorunlara getirdikleri çözümlerden kaynaklandığını istasyondaki soruna müdahalesi sırasında "*flashback*" geçmişe dönüşler ile görülmektedir. Günlük yaşamda birçok insan için sorun olmayacak durumlar, özel gereksinimli bireyler olan Parastronatlar için aşılması gereken büyük problemler olabildiği görülür. Yeryüzünde yaşadıkları problemlerin, hayatlarını ne derece zorlaştırdığını uzay istasyonundaki soruna müdahale ettikleri sırada bir kez daha ortaya çıkmıştır.

İstasyondaki sorun yoğun çaba ile çözülmüştür. Görevleri sona eren Parastronotlar, arkadaşları ile vedalaşarak dönüş kapsülüne binerler. Uzay istasyonundan eve dönüş için ayrılan astronotları Dünya'da bıraktıkları problemlerin kendilerini beklediğini hatırlayarak protezlerini takmaktadırlar.

3.2.1.3. Resimli Taslak (Storyboard)

Bir film çekilmeden önceki görsel tasarım sürecidir. Görsel notlarla filmin sahneleri çekim aşamasında kontrol edilir. Sahneler arasındaki sıralama ve kadrajlama bu esnada belirlenir. Uygulama filminde karakterlerin kompozisyondaki yerleri, kamera hareketleri, çekim açıları, sahne sıraları, sahnelerin süreleri yazılı ve görsel olarak resimli taslak içerisinde görülmektedir (Bkz. 3.). Stopmotion animasyonu yapılacak olan uygulama filmi bu aşamada bir bütün şeklinde genel hatlarıyla ele alınarak, filmin hikayesinin ve olay örgüsünün başarısı kontrol edilir. Uygulama başlamadan önce genel kontrolün ve değişikliklerin yapıldığı bu aşama, aynı zamanda bazı projelerde birden fazla çalışacak olan animatörler için de kılavuz niteliği taşımaktadır.

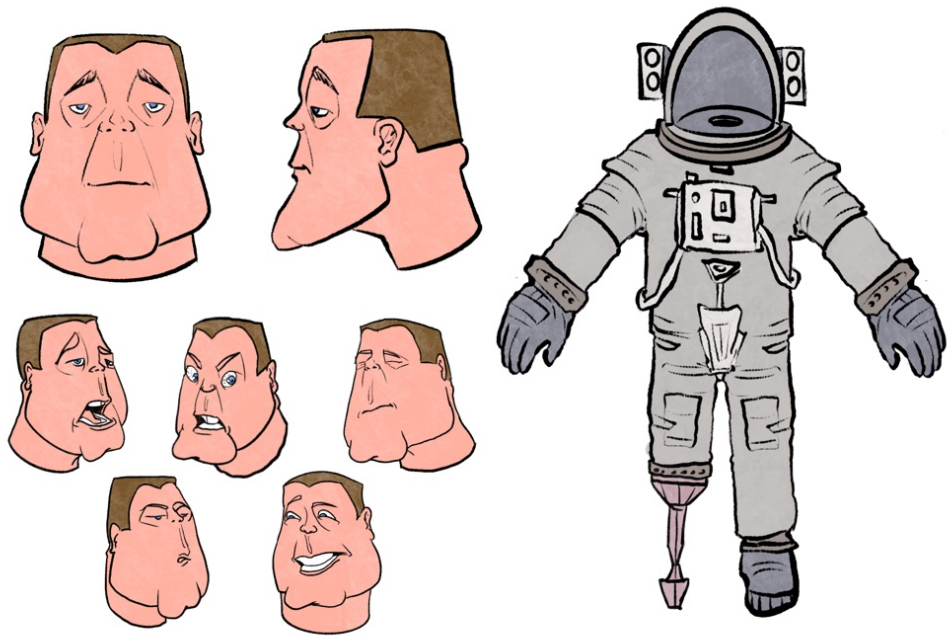


Görsel 3.17. Uygulama filmi için çizilen resimli taslark (storyboard) çizimi (Semih ÖZANIK kişisel arşivi)

3.2.1.4. Karakter Tasarımı

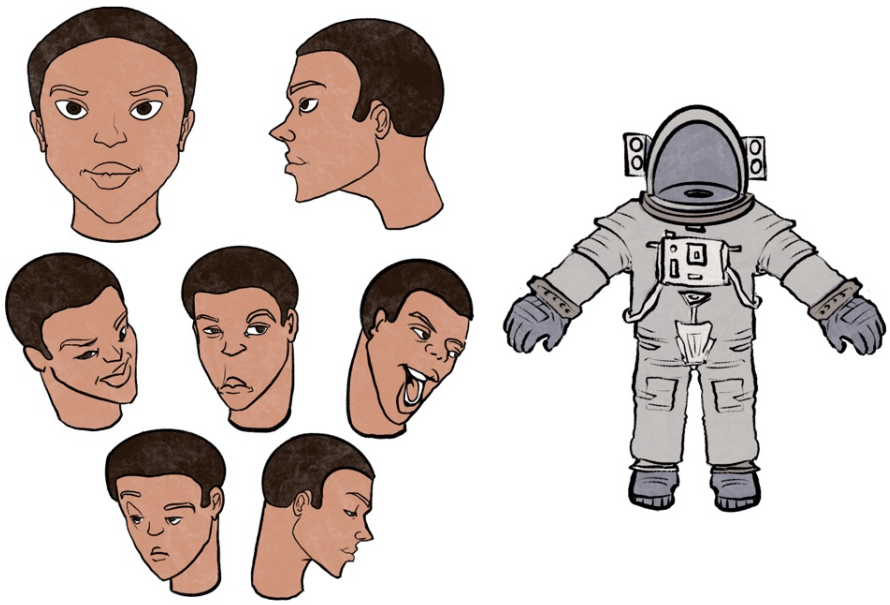
"*Parastro*" isimli stopmotion animasyon uygulama filminde beş karakter kullanılmaktadır. Üç karakter özel gereksinimli bireylerden yola çıkılarak tasarlanmıştır. Diğer iki karakter stereotip olarak belirlenmiştir. Filmde yer alan özel gereksinimi olan bireyler, 2025'te uygulamaya geçmesi planlanan "*Parastronot*" projesi kapsamında Uluslararası Uzay İstasyonunda görev yapacak olan Avrupa Uzay Ajansının belirlediği kriterlere göre tasarlanmıştır.

"*Adam*" isimli karakter bir bacağını kaybetmiş özel gereksinimli bireydir. Sağ bacağına taktığı protez sayesinde günlük işlerini gerçekleştirmektedir. Yeryüzündeyken protezi olsa da çoğu zaman akülü tekerlekli sandalyesini kullanmaktadır. "*Parastronot*" projesinin ilk gönüllüsüdür (Bkz. Görsel 3.18).



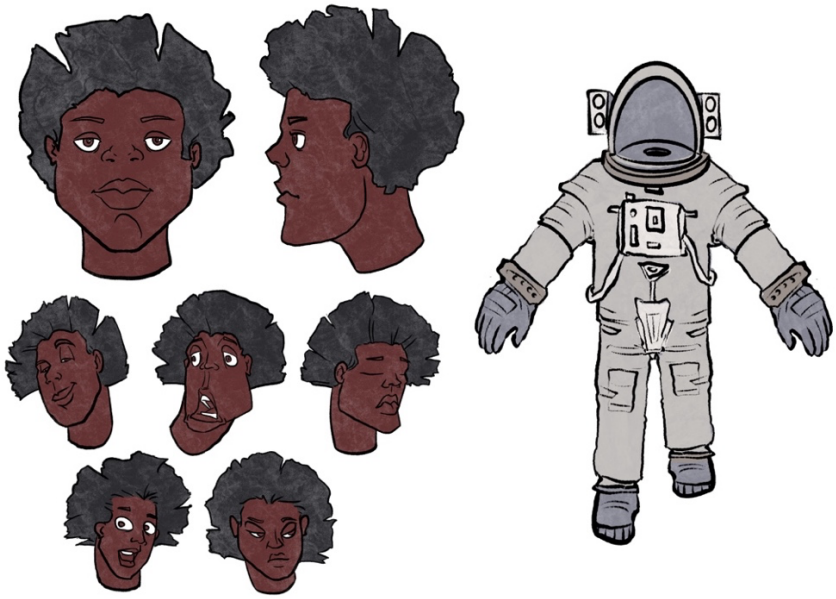
Görsel 3.18. *"Adam" karakter tasarımı (Semih ÖZANIK kişisel arşivi)*

"*Parastronot*" projesinin ikinci gönüllüsü olarak gelişim bozukluğu yaşayan, ortalama insan ölçülerinden kısa olan "*Lanny*" isimli karakter tasarlanmıştır. Günlük yaşantısında boyunun dezavantajlarını yaşayan karakter, uzay ortamının yer çekimsiz atmosferi sayesinde anatomisinin avantajları ile tanışmaktadır. Pozitif güler yüzlü ve hiperaktif bir karakterdir (Bkz. Görsel 3.19).

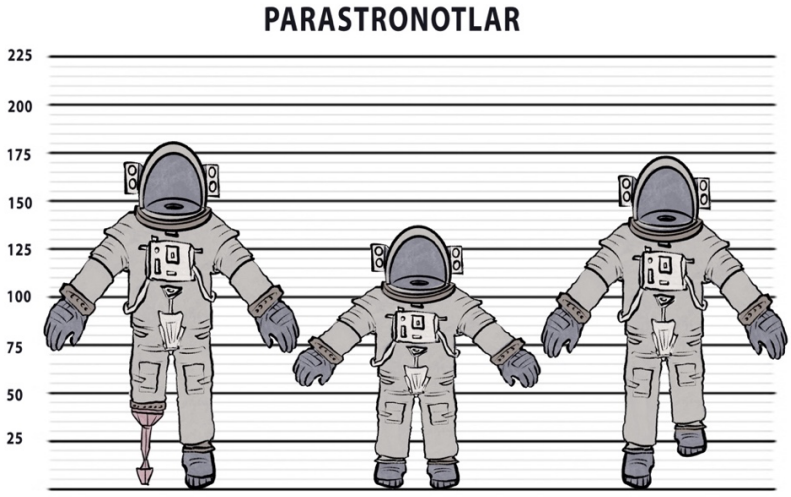


Görsel 3. 19. "*Lanny" karakterinin tasarımı (Semih ÖZANIK kişisel arşivi)*

Bir bacağı diğerinden kısa olan "*Parastronot*" projesinin üçüncü gönüllüsünün ismi "*Melis*"dir. Yeryüzünde kullandığı değneğine ihtiyaç duymadan uzay istasyonunda görev yapabilen Melis, anatomisinin getirmiş olduğu sıkıntıların hiçbirini bu ortamda yaşamamaktadır. Hızlı ve güçlü olan sağ bacağı sayesinde çevik ve cesur bir karakterdir. Arkadaşları arasında tehlikeli durumları eğlence kaynağına çevirmesi ile tanınmaktadır (Bkz. Görsel 3.20).



Görsel 3.20. "*Melis" karakterinin tasarımı (Semih ÖZANIK kişisel arşivi)*

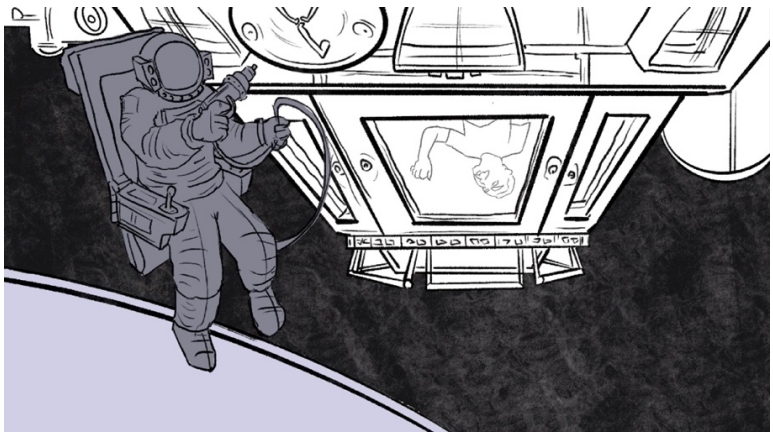


Görsel 3.21. *Uygulama filmindeki karakterlerin tasarımları (Semih ÖZANIK kişisel arşivi)*

Astronot seçimlerinde standartların bulunduğu uzay görevlerinde, "*Parastronot*" projesi sayesinde yeteneklerini sergileyebilecek olan özel gereksinimli bireylerin uzay istasyonundaki görevlerini yaptıkları sırasındaki anatomilerinin meydana getirebileceği problemlerin dışında bir ortamda bulunmaktadırlar. Bu ortam sayesinde kendilerini keşfedip şans verildiğinde neler yapabileceklerini tüm Dünyaya kanıtlamaktadırlar.

3.2.1.5. Mekân Tasarımı

Hikâye yeryüzünden 400 km uzaklıkta Uluslararası Uzay İstasyonunda geçmektedir. Hikâyenin başında uzay istasyonunun dışında bulunan astronot sayesinde dış cepheden istasyonu görülmektedir. Hikâye daha sonra iç plan çekimleri ile devam etmektedir.



Görsel 3.22. *Uluslararası Uzay İstasyonunun dış bölümü (Semih ÖZANIK kişisel arşivi)*

İç mekânda kontrol mekanizmalarının bulunduğu paneller ve o panellere bağlı olan kabloların olduğu, elektronik aletler ve gelişmiş teknolojilerin bulunduğu koridorlar ile tasarlanmıştır. Hikâye, astronotların uzay yürüyüşü sırasında kullandığı koruyucu kıyafetlerin asıldığı koridorda gerçekleşmektedir. Bu koridor istasyonun merkez konumunda yer alan bölümdür. Bu bölüm her koridora eşit uzaklıkta bulunmaktadır.



Görsel 3.23. *Uluslararası Uzay İstasyonundaki ana bölüm (Semih ÖZANIK kişisel arşivi)*

3.2.2. "*Parastro*" Film Uygulaması Yapım Aşaması Süreci

Stopmotion animasyon filmi uygulamasının yapım süreci orijinal bir fikir bulma ve o fikri senaryolaştırma aşamasından sonra örnek görsel taraması yapılmıştır. Bulunan görseller ışığında karakter tasarımı ve mekân tasarımı aşamasına geçilmiştir. Belirlenen tema çerçevesinde senaryoda yer alacak olan özel gereksinimli bireyler ve stereotipler tasarlanmıştır. Karakter sayfaları oluşturulduktan sonra mekân tasarımı ve resimli taslağı (storyboard) yapılmıştır.

Hikâye ve görsel tasarım süreçleri bittikten sonra çizilen karakter tasarımlarının ölçülerine uygun olacak şekilde iskeletleri (Armatür) modellenmiştir. Modellenen iskelet ölçüleri, paslanmaz çelik kullanılarak kestirilmiştir.

İskeleti oluşan karakterlerin karakter sayfalarından yola çıkılarak Nomad 3D programı ile modellenmiştir. Modellenen karakterlerin bazı kalıpları Ender Pro 3D yazıcısı ile bazı parçaları ise Creality LD-002H Reçine 3D yazıcısı kullanılarak

alınmıştır. Alınan kalıpların içerisine iskeletler yerleştirilerek renklendirilmiş sıvı silikon dökülerek 1 gün kurumaya bırakılmıştır. Kuruma işlemi tamamlanan karakterlerin beden ölçüleri alınarak resimli uygulamada görünen kostümleri üzerlerine dikilmiştir.

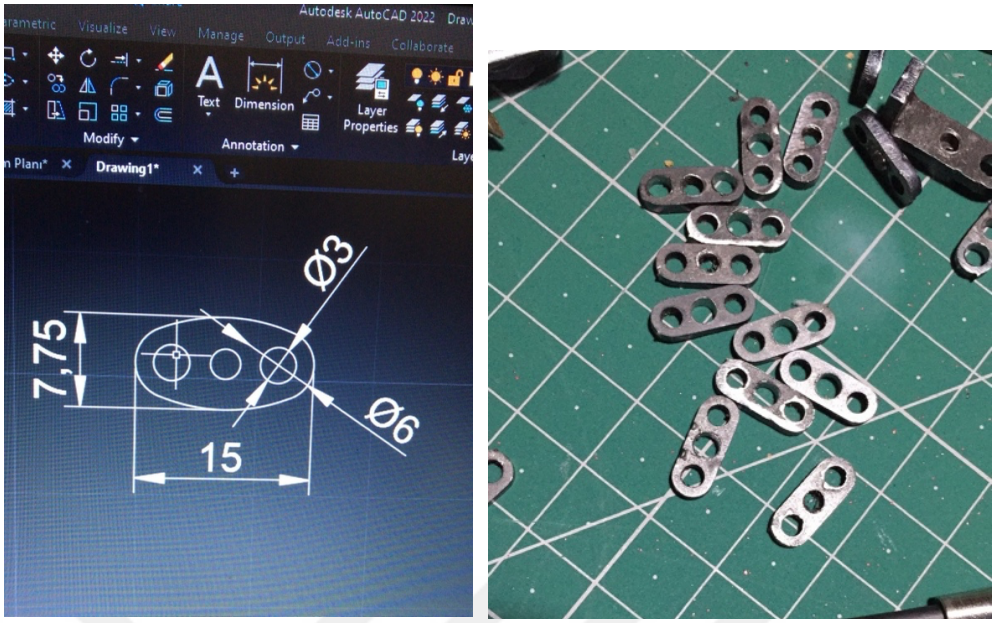
Filmde kullanılacak teknolojik aletler ve mekân tasarımları yine Nomad 3D programı ile modellenmiştir. Modellenen objeler ve mekân tasarımlarında yer alacak olan tüm parçalar Ender Pro 3D Yazıcısı ile çıkartılmıştır. Çıkartılan objelerin pürüzlü yüzeyleri Dremel yardımı ile düzeltilmiştir. Çıkartılan objeler referans fotoğraflardan edinilen renklere göre sprey boyalar ile boyanıp, fotobloklardan oluşturulan uzay istasyonu maketi içine yapıştırıcı yardımı ile yapıştırılmıştır.

Karakterler ve mekanların tamamlanması ile kamera ayarları yapılmıştır. Uzay istasyonu maketi yeşil perde önünde yerleştirilmiş ve ışık kurulumu yapılmıştır. Çekimlerde Sony A7S2 kullanılmış olup, 28 mm, 35mm, 105 mm ve 135 mm lensler kullanılmıştır. Tüm ayarlamalar yapıldıktan sonra Dragonframe programı kullanılarak çekimler başlanmıştır. Filmin büyük bir bölümü saniyede 12 kare fotoğraf kullanılarak yapılmıştır.

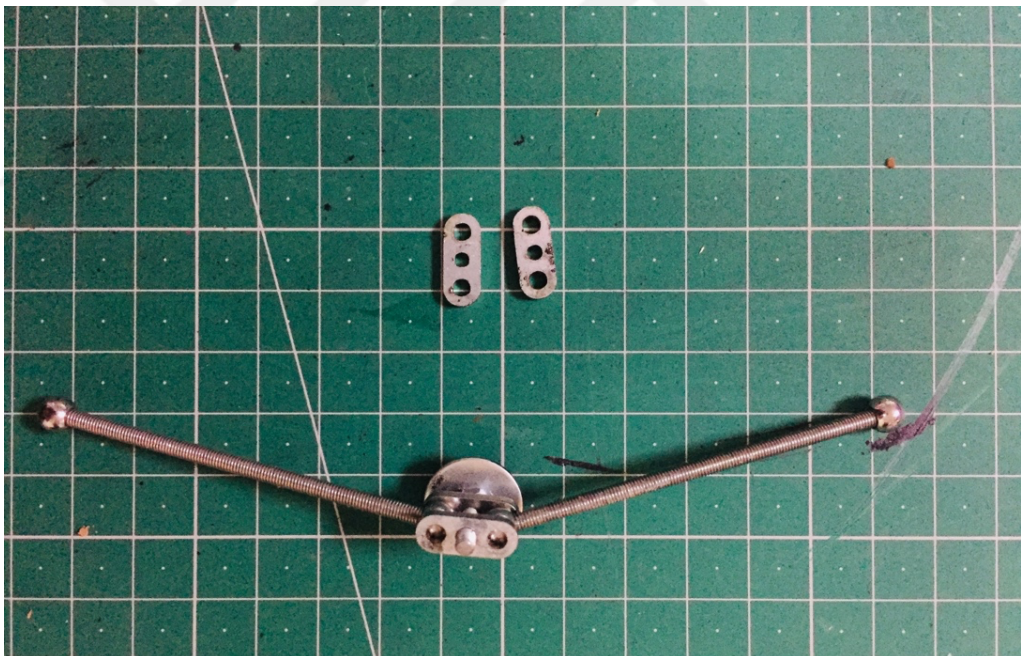
Karakterler, senaryoya göre oluşturulmuş resimli taslaktaki sahneler doğrultusunda kare kare hareket ettirilmiştir. Çekimleri bitirilen sahneler resimli taslaktaki sıralarıyla klasörlenmiştir. Klasörleri oluşturulmuş sahneler kontrol edilerek kurgu için hazır hale getirilmiştir.

3.2.2.1. İskelet (Armatür)

Uygulama filminde tasarlanan karakterlere uygun iskelet çizimleri yapılarak, Shapr3D ve AutoCad programları kullanılarak 3 boyutlu modellemeleri yapılmıştır. Karakterlerin eklem bölgelerini oluşturan bu modellemeler paslanmaz çelik materyali kullanılarak kesimleri gerçekleştirilmiştir. Kesimleri tamamlanan eklemlerin yuvalarına denk gelecek olan bilyeler modellenip, ortalarına m3 vida delikleri açılmıştır. Bu sayede istenilen ölçülerde kuklalar hazırlanabilmiştir.

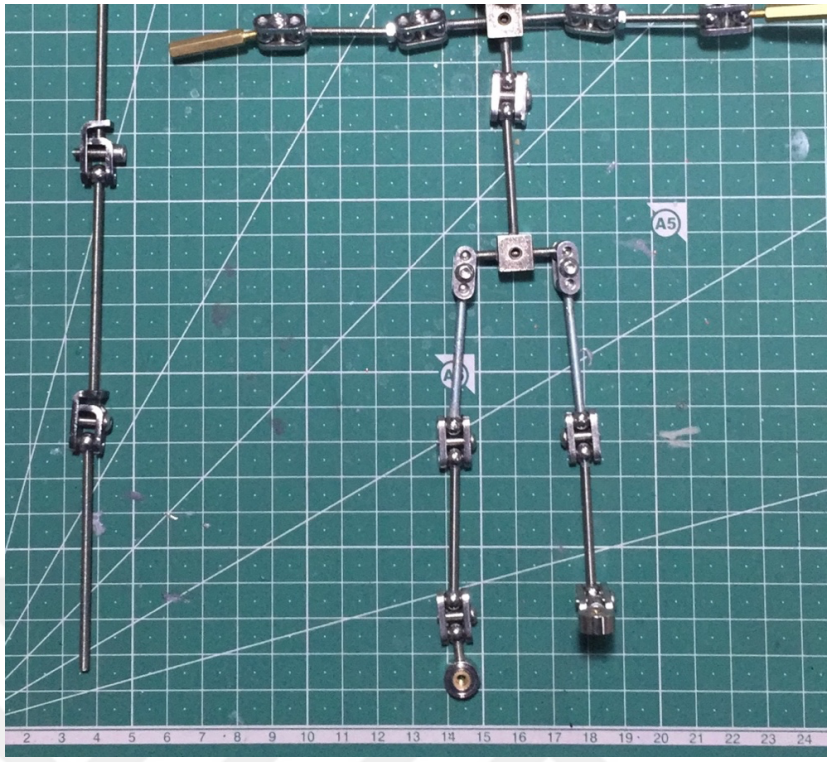


Görsel 3. 24. *Uygulama filmindeki karakterlerin eklemlerini oluşturacak armetür çizimi ve kesim aşaması (Semih Özanık kişisel arşivi)*



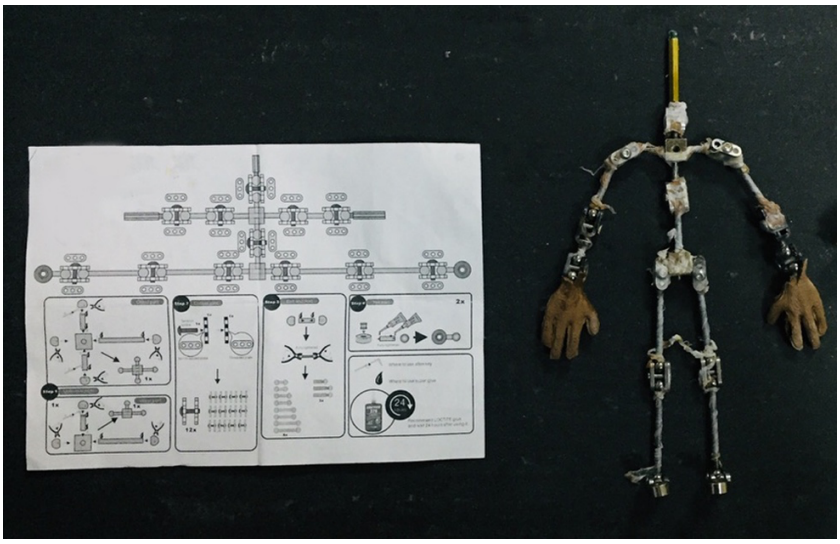
Görsel 3. 25. *Armatür eklem testi aşaması (Semih Özanık kişisel arşivi)*

Eklemleri oluşan iskelet birleştirilme aşamasına gelmiştir. Karakter ölçülerine göre vidalar kesilmiş, kesilen vidalar ile kol ve bacak boyları ayarlanmıştır. Karakterin boyutlarına göre eklemler birleştirilerek karakterlerin iskeletleri son halini almıştır.



Görsel 3. 26. *Armatürlerin birleştirilme aşaması (Semih Özanık kişisel arşivi)*

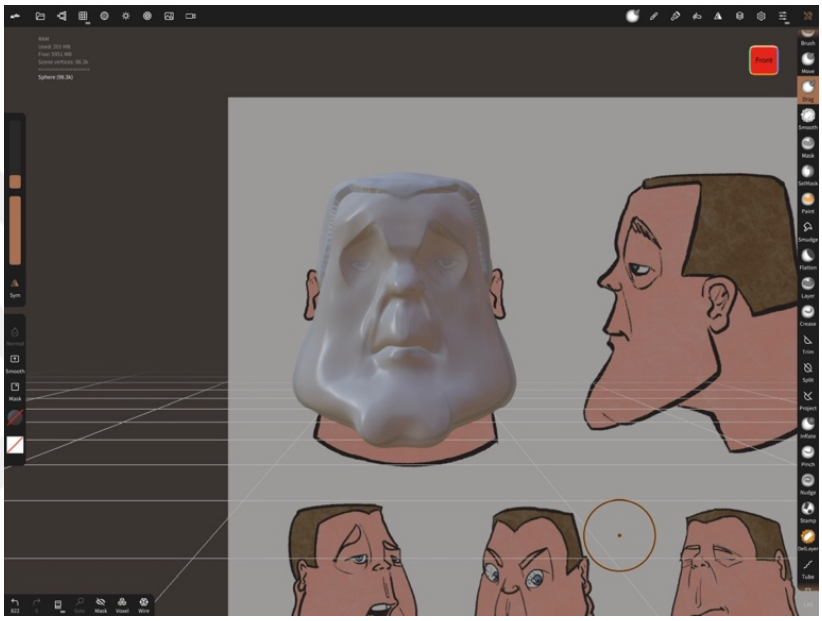
Karakter iskeletinin üzerine Latex dökümü uygulamasında eklemlerinin aralarına Latex girmesini engelleyecek PTFE Bant ile kaplanır. Böylelikle eklemlerin arasına girip hareket kabiliyetini sınırlayabilecek olan durumlardan da kaçınılmış olacaktır. Aynı zamanda bu bantlama iskeletin kullanım ömrünü de uzatacak bir tekniktir.



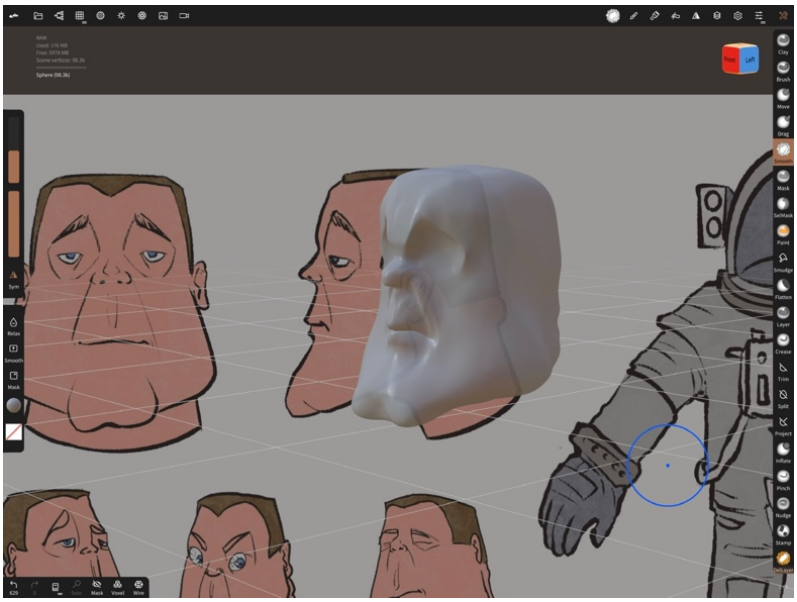
Görsel 3. 27. *Uygulama filminde kullanılan karakterlerinin armetürlerinin çizimi ve son hali (Semih Özanık kişisel arşivi)*

3.2.2.2. 3 Boyutlu Programda Yüz ve Mekân Tasarımı

Karakter sayfalarının tamamladığı çizimler yardımı ile Nomad 3D programı kullanılarak modellenmiştir. Bu aşamada 2 boyutlu olan bir karakter 3 boyutlu hale getirilmeye çalışılmaktadır. Karakter sayfasında çizilmiş tam önden ve tam yandan görselleri referans alınarak modelleme aşaması gerçekleştirilmiştir. Düşük poligon (Low-poly) halinde başlanan modelleme yavaş yavaş detaylandırılmıştır.



Görsel 3. 28. *Nomad 3D programındaki karkater modelleme aşaması (Semih Özanık kişisel arşivi)*



Görsel 3. 29. *Nomad 3D programındaki karkater modelleme aşaması (Semih Özanık kişisel arşivi)*

Detayların doğruluğu test çıktısı alınarak modelleme kontrol edilmiştir. Test çıktısı Ender Pro 3D yazıcısı kullanılarak SLA baskı malzemesinden alınmıştır. Alınan çıktı sayesinde yüzeyler kontrol edilerek düzeltmeler yapılmıştır. Bu aşamadan sonra reçine baskısına geçilmiştir.



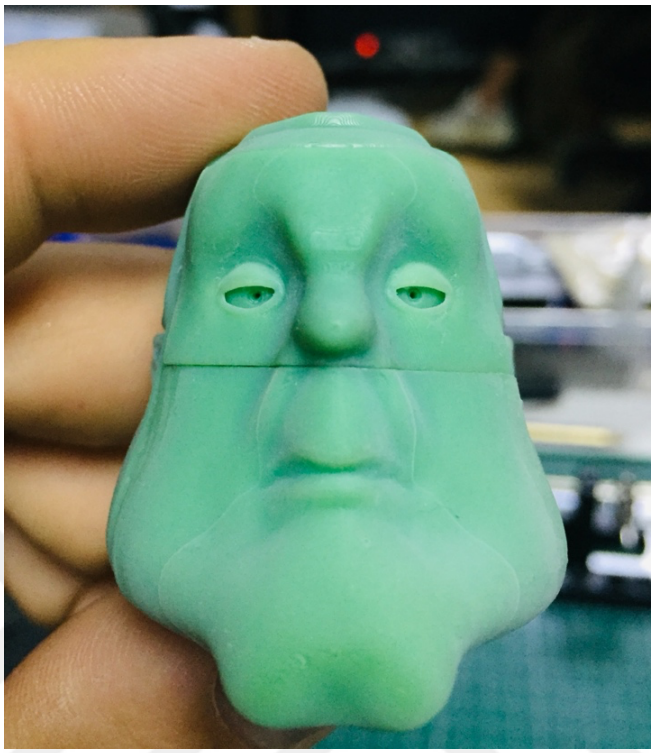
Görsel 3.30. *Karakterin yüzünün SLA plastik yazım aşaması (Semih Özanık kişisel arşivi)*



Görsel 3.31. *Karakterin yüzünün test çıktısı (Semih Özanık kişisel arşivi)*

Deneme baskısı SLA baskı alın Ender Pro3 yazıcısında çıkarılmıştır. Bu baskı sayesinde hatalı noktalar tespit edilip düzeltilmiştir. Onaylanan 3D model

daha pürüzsüz bir baskı alınabilen Creality makinesi kullanılarak çıkartılmıştır. Çıkartılan model temizlenip kurumaya bırakılmıştır.

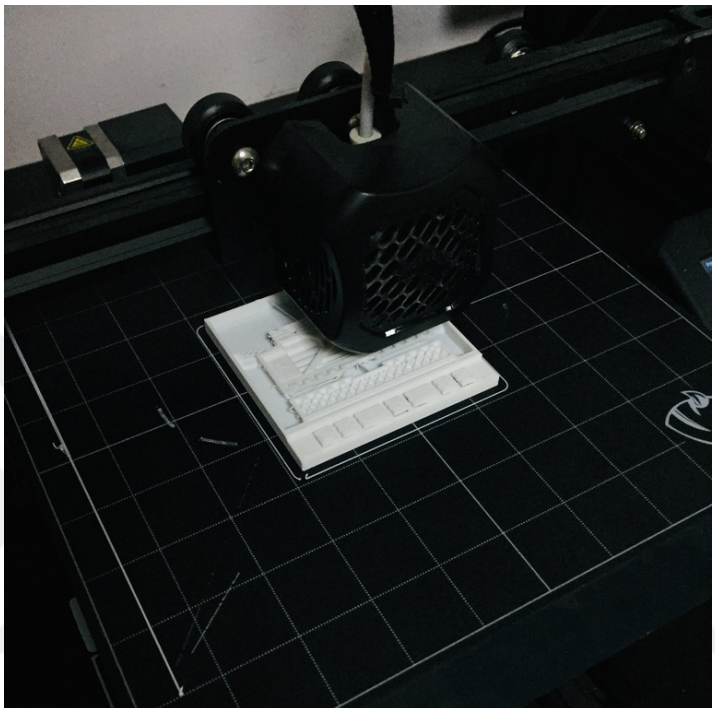


Görsel 3.32. *Testleri tamamlanmış karakterin yüzü (Semih Özanık kişisel arşivi)*

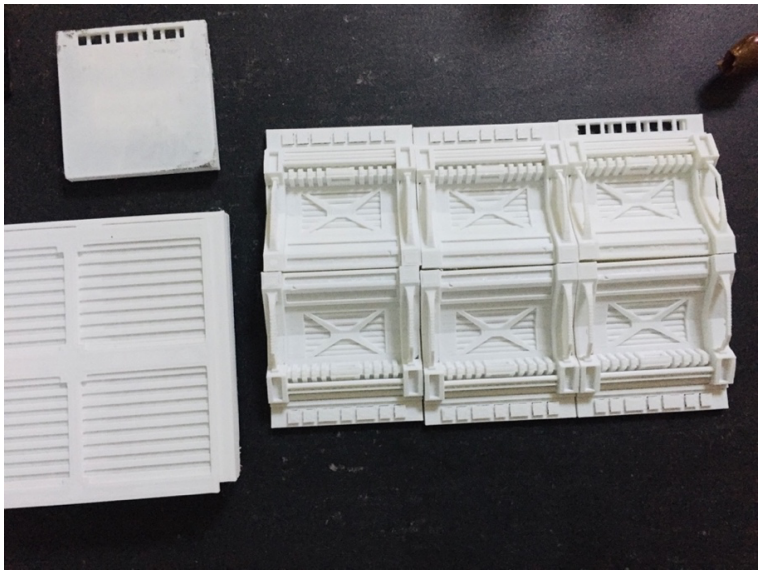


Görsel 3.33. *Testleri tamamlanmış karakterin yüzünün iç mekanizması ve parçaları (Semih Özanık kişisel arşivi)*

Filmde kullanılacak mekân tasarımlarının detayları 3D modelleme programları ile modellenmiştir. Uluslararası Uzay İstasyonunda bulunan duvarlar ve teknolojik aletlerin görselleri referans alınarak modellenen objeler temizlenip boyanarak kurumaya bırakılmıştır. Kuruyan objeler maketin duvarlarını oluşturan fotoblok üzerine yapıştırılmıştır.



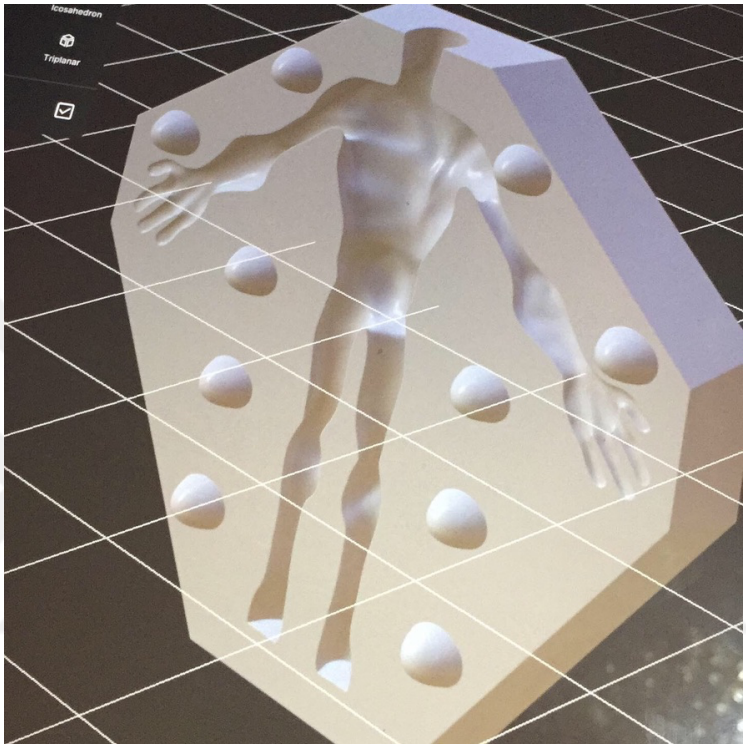
Görsel 3.34. *Uzay istasyonunun SLA plastik yazım aşaması (Semih Özanık kişisel arşivi)*



Görsel 3.35. *Uzay istasyonunun iç mekân tasarımında kullanılacak olan paneller (Semih Özanık kişisel arşivi)*

3.2.2.3. 3 Boyutlu Kalıp

Karakterin tasarımları, iskeletleri ve modellemeleri bittikten sonra kalıpları alınmıştır. Modellemelerin negatifleri altıgen bir yapı içine alınmıştır. Hazırlanan kalıp modeli 3D yazıcı kullanılarak alınmıştır.



Görsel 3.36. *Karakter kalıbının Nomad programındaki 3D model hali (Semih Özanık kişisel arşivi)*

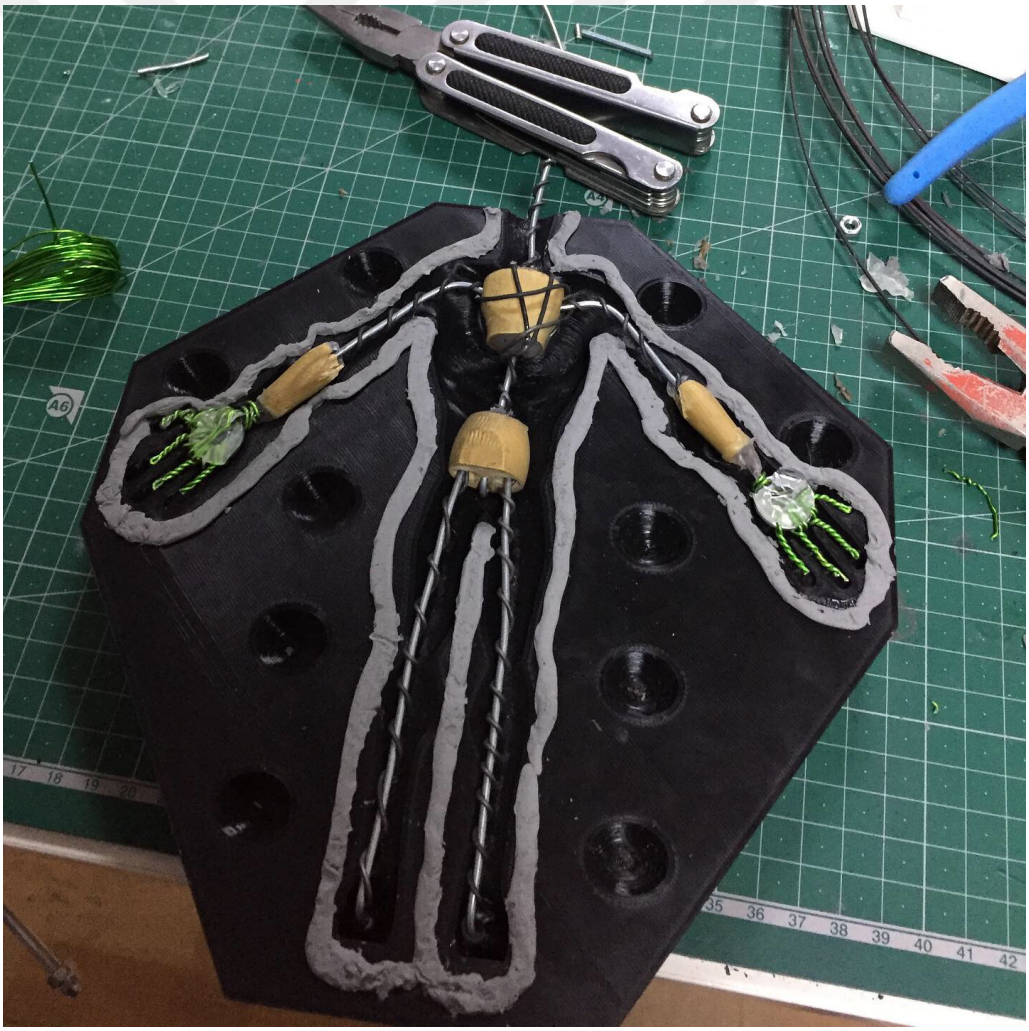


Görsel 3.37. *Modellenen 3D kalıp (Semih Özanık kişisel arşivi)*

Hatayı en aza indiren bu teknik ile hem zamandan kazanılmış hem de malzeme kalitesi sayesinde defalarca çıktı alınabilmiştir. SLA baskılarda meydana gelen üzerindeki çizgili doku Dramel ve zımpara yardımı ile düzeltilmiş pürüzsüz bir yapı oluşturulmuştur.

3.2.2.4. Döküm ve Renklendirme

Kalıpları 3D yazıcıdan üretildikten sonra karakterin iskeleti kalıba uygun bir şekilde yerleştirilmiştir. Kalıbın ilk testinde tellerden oluşturulmuş bir iskelet kullanılmıştır. Kalıba yerleştirilen iskeleti hamur yardımı ile sabit hale getirilmeye çalışılmıştır. İskeletin kalıba uygun yerleştirilmesi bu aşamanın en önemli faktörlerindendir. Kalıbın yukarısındaki bırakılan boyun boşluğu sayesinde içine renklendirilmiş sıvı Latex dökümü gerçekleştirilmiştir.



Görsel 3.38. *Deneme için yapılmış kalıp içine yerleştirilen tel armatür (Semih Özanık kişisel arşivi)*

Renklendirilmiş Latex dökümü yapıldıktan sonra 24 saat kuruması beklenmiştir. Kuruduktan sonra kukla çok yavaş bir şekilde kalıptan çıkartılmıştır. En son aşamada döküm sırasında kenarlarından taşan fazlalıklar kesilerek karakter son halini almıştır.



Görsel 3.39. *Döküm sonrası kuruyan kuklanın kesim öncesi hali (Semih Özanık kişisel arşivi)*

3.2.3. "*Parastro*" Film Uygulaması Yapım Sonrası Süreçleri

Animasyon uygulamasının yapım sonrası süreci, çekimleri tamamlanan sahnelerin bir araya getirilip renk ayarları yapılmasıyla devam etmiştir. Videolar halinde alınan sahneler kurguları yapıldıktan sonra, görüntülere ve filmin ritmine uygun olacak ses ve müziğin eklenmesi ile sonlandırılmıştır.

Uygulama filmindeki karakterlerin sırt bölümündeki kontrol mekanizmaları Adobe After Effects programı kullanılarak silinmiştir. After Effects programı sonrasında çıkan sahneler Adobe Premier programı yardımı ile resimli taslaktaki (storyboard) sırası ile art arda birleştirilerek dış ses ve müzik eklenmiştir.

Giriş sahnesinde uzayın sessizliğine ve olağanüstü boşluğuna uygun enstrümantal müzikler tercih edilmiştir. Uygulama animasyonu oluşturulurken Yıldızlararası "*Interstellar*" ve Yerçekimi "*Gravity*" filmlerinden referanslar anılmıştır. Filmlerin çekim açıları, sahne tasarımları ve müzik tercihleri dikkate alınmıştır. Uygulama animasyonundaki kadraj ve müzik tercihleri bu filmler ışığında seçilmiştir.

Tüm kurgu aşamaları bittikten sonra uygulama filminin giriş ve çıkışında gerekli bilgilerin gösterildiği jenerik eklenmiş ve uygun görülen formatta işlenerek (Render) izlenmeye hazır hale getirilmiştir.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

İletişim, insanlar arasındaki en önemli sosyal etkileşimlerden bir tanesidir. Geçmişten bugüne kadar iletişim şekillerinin değişmesi teknolojinin gelişmesi ile doğru orantıda olmuştur. Günümüzde hala en etkili kitle iletişim araçlarından biri sinemadır. Birçok insana aynı anda veri aktarımı yapabilen bu iletişim kanalı, günümüzde değerinden bir şey kaybetmemeyi başarmıştır. Sinema ile her bakımdan paralellik gösteren çizgi filmler ise aynı etki oranına ve hitap ettiği kitle dolayısı ile daha önemli bir misyona sahip olmuştur. Sinema filmlerden ve çizgi filmlerden edinilen izlenimler vizyonlar ve hayal dünyaları, bireylerin gelişimlerinde oldukça önemli bir yer teşkil etmektedir. Birçok insana erişilebilen ve fikir kazandırılabilen böyle platformlarda işlenecek konular, gösterilecek karakterler ve verilecek mesajlarda oldukça önemli olmaktadır.

Tüm Dünya geleninde günümüzde sıkça vurgulandığı şekli ile eşitlik kavramı her kesimden insan için kullanılan ve savunulan bir argüman olmuştur. Geçmişten günümüze kadar olan zaman içerisinde üretilen filmlere bakıldığında tema bakımından eşitlik kavramını kullanan birçok sinema filmi ile karşılaşmamız mümkündür. Bedensel veya zihinsel farklılıkların işlenip tüm bireyler arasındaki eşitlik konularını işleyen film sayısı ise yok denilebilecek kadar azdır. Her kesimden insanın izlediği ve kendi temsillerini görmek istediği görsel medya platformlarında, izleyenlerin kendilerinden örnekler görememesi filmin hitap ettiği kesimlerin yelpazesinin daralmasına neden olmaktadır. Aynı zamanda farklı karakter kullanımları toplumdaki bireylerin birbirlerini anlamalarına ve iletişimlerinin güçlenmesine de olanak sağlayabilecektir.

Özel gereksinimli bireylerin yer aldığı projelerin eksikliği her alanda görülmektedir. Sadece sinema filmlerinde değil, oyuncak yapımlarından iç mimarideki eksikliklere kadar birçok alanda özel gereksinimli bireyler yok sayılmaktadır. Bu tür yaklaşımlar, özel gereksinimli bireylerin toplumdan soyutlanmasına neden olmakta ve topluma kazandırılmasına engel teşkil etmektedir. Toplumlardaki zihinsel veya bedensel farklılıkları olan bireylerin topluma kazandırılması, bireylerin görmezden gelinmemesiyle mümkün olacaktır. Özel gereksinimli bireylerin yer aldığı projeler, sinema filmleri veya oyuncak tasarımları uygulamaları güzel başlangıç örnekleri olacaktır. Bu tür örneklerin sayısının artması sayesinde toplumdaki her bir bireyin iletişimi güçlenecektir.

Özel gereksinimli bireylerin yer aldığı projeler, her alanda olduğu gibi animasyon sinemasında da çok ender görülmektedir. Geçmişten günümüze çizgi filmlerdeki karakter tasarımları tercihlerinde nadiren karşımıza çıkan özel gereksinimli bireyler, kendilerine yer bulduğu projelerde ise geri planda çok repliği olmayan kişilerden oluşturulmuştur. Özellikle toplumun en önemli parçalarından biri olan çocuk yaştaki bireylerin takip ettiği çizgi filmlerdeki karakter seçimleri oldukça önemlidir. Bir toplumun geleceğini oluşturan gelişmekte olan bireyler en temel birtakım öğretileri öğrenebilecekleri çizgi film projeleri sayesinde daha bilinçli bireyler halinde yetiştirilebilirler. Bu konumu ile üretilen çizgi film projeleri önemli bir role sahiptir. Çizgi filmlerde kullanılacak olan özel gereksinimli bireyler ile erken yaşlarda toplumsal normalleşme sağlanabilecek ileride kurulacak olan

diyaloglar değişecek, bireyler arasındaki iletişim gelişecektir. Birbirlerini anlama kabiliyetlerine direk etkide bulunacak olan çizgi filmlerde özel gereksinimli bireylere yer verilmesi, toplumdaki kabullenmenin kapısını ardına kadar açacaktır. Böylelikle her bireyden verim alınabilen refahı yükselmiş bir ülke oluşturulabilecektir. Gelişim en küçük yapıdaki problemleri çözebilen toplumlarda ve ülkelerde oluşmaktadır. Toplumsal gelişim için ise her bir bireyin katma değer kazandırılmasıyla mümkündür.

Türkiye de üretilmiş çizgi film üretimlerine bakıldığında tek bir örnek ile sınırlı kalmış olduğu görülmektedir. "*Kardeşim Ozi*" çizgi dizisi TRT çocuk kanalında gösterilmeye başlanıp iki sezon yayın hayatı devam etmiştir. Bu proje her ne kadar iyi bir başlangıç olsa da devamının gelmemesi toplumsal kabul için problem oluşturmaktadır. Toplumsal farkındalığı erken yaşlarda arttıracak olan bu tür projelerin sayısı daha fazla olmalıdır. Türkiye'de Ulusal Engelli Veri Taban'ına göre nüfusunun 1.559.222'si özel gereksinimli bireylerden oluşmaktadır. Resmi olmayan rakamlara göre nüfusun %13'ü düzeyinde olduğu belirtilmektedir. Bu rakamlar 80 milyonluk bir nüfusa sahip bir toplum için oldukça ciddiye alınması gereken rakamlardır. Toplumsal iletişime direk etki edecek oranlara sahip özel gereksinimli bireyler, yok sayılamaz reddedilemez ölçülerdedir. Dolayısıyla toplumun en temel yapı taşlarından olan gelişim düzeyindeki çocukların takip ettiği çizgi filmlerdeki kullanılacak karakterlerde bu oranlar unutulmadan tasarımlar üretilmelidir.

Bu araştırma sonucunda, sadece zihinsel farklılıkların değil bedensel farklılıkların da işlenmesi gereken konular olduğu düşünülüp, bedensel farklılığı olan üç Parastronot'un hikayesini anlatan "*Parastro*" animasyon film uygulaması gerçekleştirilmiştir. Uygulama sürecinde, doğru temalar seçildiğinde toplumun her bireyinden esinlenebileceği görülmüştür. Uygulama aşamasında bireysel farklılıkların dezavantaj sanılan özelliklerin, avantajlara dönüştüğü bu tür bireysel farklılıkların seçilen temalara zenginlik ve derinlik kattığı görülmektedir. Toplumsal kabulde çok önemli bir konumda olan çizgi filmlerdeki özel gereksinimli bireylerin sayısı ne kadar artarsa, toplumsal zenginleşmenin ve refahında o doğrultuda artacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

American Association on Mental Retardation-AAMR (2002). Mental retardation: Definition, classification and system of supports (1 th ed). Washington DC: AAMR

Barnwell, J. (2011) . Film Yapımının Temelleri, çev: Gülengül Altıntaş. İstanbul: Literatür Yayınları

Bauman, Zygmunt (2002). Doğu batı: düşünce dergisi, Felsefe Sanat ve Kültür Derneği Sayı 19-20

Batur, T. (2012). Tarihsel Süreçte Resim. İstanbul: Cinius Yayınları

Bürklin, M. (2014). Geschichte der Comics

Cantek, Levent (2002). Türkiye'de Çizgi Roman. İstanbul: İletişim Yayınları

Cantek, Levent. (2014).Türkiye'de Çizgi Roman. İstanbul: İletişim Yayınları

Ceran, K. (2016). Çizgi Roman Nedir? Çizgili Hayat Kılavuzu; Kahramanlar, Dergiler ve Türler (3.Basım). L. Cantek (Ed.), İstanbul: İletişim Yayınları, ss.28-29

Cavkaytar, Atilla. Özel Eğitim. Ankara: Ayrıntı Basımevi

Çizgi Romanın Kısa Tarihi.(Ş. A.çev.). Argos, 7, 141-143

Daniels, L. (1971). COMIX – A History of Comic Books in America

Dedeal, M., N. (1999). Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma. İstanbul: Pusula Yayıncılık

Durgnat, R (1969). The Crazy Mirror: Hollywood Comedy and the American Image. London: Faber&Faber

Eripek, S. (1998). Duygu ve davranış bozukluğu olanlar. S. Eripek (Ed.), Özel Eğitim içinde (s.77-90). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları

Eripek, S. (2005). Zekâ geriliği. Ankara: Kök Yayıncılık

Eğribel, E. (1992). Çizgi Roman Olayı ve Toplum. Sosyoloji Dergisi, 3 (3). İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, ss.1-43

Eisner, W. (2000). Comics & Sequental Art (19 b.). Poorhouse Press

Gürdağarcık. S. (1985). Çizgi Romanın Öyküsü. Gösteri, 61 66-68. Horn, M. (1989)

Gürata, A. (2016). Çizgi Romandan Sinemaya, Çizgili Hayat Kılavuzu; Kahramanlar, Dergiler ve Türler (3. Basım). L. Cantek (Ed.), İstanbul: İletişim Yayınları, ss.53-65

Hardman, M., Drew, C., & Egan, M. (2008). Human exceptionality: Society, school and family. Boston: Allyn &Bacon

Hess, Roland (2012). Blender Production: Creating Short Animations from Start to Finish, Oxford: CRC Press

Hess, Roland (2012). Blender Production: Creating Short Animations from Start to Finish, Oxford: CRC Press

Hicks, Nobel akademi yayınları, 2004.

Huntürk, Özi, Heykel ve Sanat Kuramları Hayalperest Yayınevi 2016

Inge, M. Thomas. (1997). Çizgi Romanlar. Sanat Dünyamız, Sayı: 64, s. 79-92

Joseph Campbell, İlkel Mitoloji. Çev: Kudret Emiroğlu. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.1992.s.11–12

Küçükerdoğan, Bülent. ve Yengin, Deniz. (2013) Sinema Kuramları I, Su Yayınevi, İstanbul

Luccasson, R., Coulter, D., Polloway, E., Reis, Shalock, R., Snell, M., Spitalnick, D., &Stark, J. (1992). Mental REtardation: Definition, classification, and system of supports (9th ed.). Washington, DC: American Assocation of Mental Retardation

McCabe, John. (1992) Charlie Chaplin, Robson Books, UK

Nazan, İ-Mazhar İpşiroğlu. (1993). Sanatta Devrim. Remzi Kitabevi. İstanbul.

Nebat, Yağız Türk Sinemasında Karakterler ve Tipler:Türk Sinemasının Türk Toplumuna Bakışı, 1950-1975 Dönemi, İşaret Yayınları, İstanbul, 2009, s. 27

Özsoy, Aydan. (2011). Televizyon ve İzleyici. Türkiye'de Dönüşen Televizyon Kültürü ve İzleyici. Ankara: Ütopya Yayınevi

Petersen, Robert S. (2011). Comics, Manga, and Graphic Novels, A History of Graphic Narratives. USA: Praeger

Pudovkin, Vsevolod. İ. (2004) Sinemada Oyuncu, Pencere Yayınları, İstanbul

Roger, Sabin (2003). Comics, comix & graphic novels. London :Phaidon Press

Renzulli, J. S. (1999). What is thing called giftedness and how do we develop it? A twenty five year perspective. Journal for the Education of Gifted, 23(1), 3-54

Schmidt, Victoria Lynn (2005). Story Structure Architect: Writer's Digest Books

Smolderen, T. (2014). The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor Mccay. University Press of Mississippi

Taş Alicenap, Çiğdem. (2014) Yerelden Evrensele Japon Anime ve Manga Sanatı, Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Cilt 7, Sayı 7, s. 31-59

Tanilli, S. (2007). Uygarlık Tarihi. (24. bs.). İstanbul:Alkım Yayınevi.

Teksoy, Rekin. (2005) Sinema Tarihi, Oğlak Yayıncılık, İstanbul

Tunalı, İsmail. (1989) Estetik, Remzi Kitapevi, İstanbul

Turnbull, A.P., Turpbull, H.R., Wehmeyer, M.L. ve Shogren, K.A. (2013)

U.S. Department of Education. (2000). Twenty-second annual report to Cıbgress on the implementation of the Individuals with Disabilities Education Act. Washington, DC: Author

Varış, Yakup Alper, Özel Gereksinimli Bireyler ve Müzik Eğitimi.

Yeşilok, Şenel. (2000). Karakter Geliştirme ve Bu Süreçte Ortaya Çıkan Sorunlar, s. 22-39.

İnternet Kaynakları:

http-1: https://www.dailymotion.com/video/x6do866, ekran görüntüsü, Erişim tarihi: 28.03.2020

http-2: https://www.youtube.com/watch?v=XlcaDhRu1AQ&t=4s&ab_channel=GayaMorrison, ekran görüntüsü, Erişim tarihi: 28.03.2020

http-3: https://2dtraditionalanimation.tumblr.com/page/22, Erişim tarihi: 01.04.2020

http-4: https://tr.pinterest.com/pin/262545853255974682/, Erişim tarihi: 04.04.2020

http-5: https://tr.pinterest.com/pin/556335360189360760/, Erişim tarihi: 05.04.2020

http-6: https://cizgifilm.omeka.net/items/browse?tags=looney+tunes, Erişim tarihi: 05.04.2020

http-7: https://marvel.fandom.com/wiki/Bruce_Banner_(Earth-616), Erişim tarihi: 05.04.2020

http-8: https://www.pngwing.com/tr/free-png-nmjtz, Erişim tarihi: 10.04.2020

http-9: https://www.youtube.com/watch?v=Tzdibpe_SxA&ab_channel=CultCinemaClassics, ekran görüntürü, Erişim tarihi: 12.04.2020

http-10: https://www.tubefilter.com/2014/10/29/awesomeness-tv-richie-rich-netflix/, Erişim tarihi: 15.04.2020

http-11: https://screenrant.com/looney-tunes-best-yosemite-sam-shorts-ranked/, Erişim tarihi: 25.04.2020

http-12: https://www.comic-mint.com/warner-bros/yosemite-sam-model-sheet, Erişim tarihi: 01.05.2020

http-13: https://pngimg.com/images/heroes/tom_and_jerry, Erişim tarihi: 05.06.2020

http-14: https://animasyongunlugu.com/safinaz-olive-oyl/, Erişim tarihi: 05.06.2020

http-15: https://chuckjones.com/characters/daffy-duck/, Erişim tarihi: 10.06.2020

http-16: https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/07/before-walt-disney-5-pioneers-of-early-animation/241448/, Erişim tarihi: 15.06.2020

http-17: https://www.nfsa.gov.au/latest/100-years-felix-cat, Erişim tarihi: 24.06.2020

http-18: https://www.imdb.com/title/tt0022899/, Erişim tarihi: 29.06.2020

http-19:https://www.oregonencyclopedia.org/articles/blanc_mel/#.Ykvmmy-hmfA, Erişim tarihi: 24.06.2020

http-20: https://pterosaurheresies.wordpress.com/2017/12/04/the-evolution-of-bugs-bunny/, Erişim tarihi: 10.07.2020

http-21: https://www.deviantart.com/ptbf2002/art/Warner-Bros-Animation-Characters-844680927, Erişim tarihi: 17.07.2020

http-22: https://www.filmgundemi.com/2016/11/kubo-and-two-strings-2016.html, Erişim tarihi: 20.07.2020

http-23: https://www.wse.com.tr/blog/ingilizceni-gelistirecek-10-yabanci-film/, Erişim tarihi 23.07.2020

http-24: https://www.fanpop.com/clubs/walter-e-disney/images/6659154/title/walt-disney-getting-oscar-snow-white-seven-dwarfs-wallpaper, Erişim tarihi: 23.07:2020

http-25: https://disney.fandom.com/wiki/Captain_Hook, Erişim tarihi: 05.08.2020

http-26: https://scurviesdisneyblog.tumblr.com/post/113952867151/snow-white-and-the-seven-dwarves-model-sheets-x, Erişim tarihi: 10.08.2020

http-27: https://scurviesdisneyblog.tumblr.com/post/113952867151/snow-white-and-the-seven-dwarves-model-sheets-x, Erişim tarihi: 10.08.2020

http-28: https://www.bbc.com/mundo/noticias-60133458, Erişim tarihi: 15.08.2020

http-29: https://www.themoviedb.org/movie/11360-dumbo/images/backdrops?language=tr-TR, Erişim tarihi: 24.08.2020

http-30: https://a-j-chaves.fandom.com/wiki/Finding_Nemo_Concept_Art, Erişim tarihi: 02.09.2020

http-31: https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-6/art-of-the-hunchback-of-notre-dame, Erişim tarihi: 10.10.2020

http-32: https://ekizo.mandarake.co.jp/auction/item/itemInfoJa.html?index=322577, Erişim tarihi: 22.10.2020

http-33: https://reedart.wordpress.com/2014/11/13/vintage-model-sheets-vol-1/, Erişim tarihi: 22.10.2020

http-34: https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-5/art-of-heidi-girl-of-the-alps, Erişim tarihi: 26.10.2020

http-35: https://codegeass.fandom.com/wiki/Nunnally_vi_Britannia, Erişim tarihi: 02.11.2020

http-36: https://www.youtube.com/watch?v=1E0LkLuhvcc&ab_channel=AnimeFireflies, ekran görüntüsü, Erişim tarihi: 14.11.2020

http-37: https://www.imdb.com/title/tt13409432/, ekran görüntüsü, Erişim tarihi: 19.11.2020

http-38: http://birgunbiryerde.blogspot.com/2014/02/modern-karikaturun-kurucusu-cemal-nadir.html, Erişim tarihi: 12.12.2020

http-39: https://www.youtube.com/watch?v=MYyED4i_LvQ&ab_channel=%C4%B0zmirTube, ekran görüntüsü, Erişim tarihi: 30.12.2020

http-40: https://www.ecizgifilm.com/indir/08h63gb-kardesim-ozi-6-bolum-ozi-unutuyor.html, ekran görüntüsü, Erişim tarihi: 11.01.2021

http-41: https://www.youtube.com/watch?v=yVtPWbcwQdM&ab_channel=TRT%C3%87ocuk, ekran görüntüsü, Erişim tarihi: 21.02.2021

http-42: https://www.youtube.com/watch?v=URooTrNKfIE&ab_channel=TRT%C3%87ocuk, ekran görüntüsü, Erişim tarihi: 29.02.2021

http-43: https://www.youtube.com/watch?v=b648jb6f1lk&ab_channel=TRT%C3%87ocuk, ekran görüntüsü, Erişim tarihi: 16.03.2021

http-44: https://www.youtube.com/watch?v=gd3xSMyE4SI&ab_channel=TRT%C3%87ocuk, ekran görüntüsü, Erişim tarihi: 06.04.2021

http-45: https://www.youtube.com/watch?v=A6o_NRL4Jok&ab_channel=TRT%C3%87ocuk, ekran görüntüsü, Erişim tarihi: 11.04.2021

http-46: https://www.drnebilyesiloglu.com/yuz-estetigi, Erişim tarihi: 12.04.2021

http-47: https://www.youtube.com/watch?v=378uD-DndM8&ab_channel=TRT%C3%87ocuk, ekran görüntüsü, Erişim tarihi: 25.04.2021

http-48: https://www.youtube.com/watch?v=378uD-DndM8&ab_channel=TRT%C3%87ocuk, ekran görüntüsü, Erişim Tarihi: 25.04.2021

http-49: https://m.oyunoyna.tv.tr/oyun/trt-cocuk/?page=7, Erişim Tarihi: 03.05.2021

http-50: https://www.haberturk.com/cizgi-filmde-down-polemigi-1816719, Erişim Tarihi: 05.05.2021

http-51: https://www.youtube.com/watch?v=BUj6yhVpBWA&ab_channel=TRT%C3%87ocuk, ekran görüntüsü, Erişim tarihi: 12.05.2021

http-52:

https://www.youtube.com/watch?v=zWNg_VPukoI&ab_channel=TRT%C3%87ocuk, ekran görüntüsü, Erişim tarihi: 25.05.2021

http-53:

https://www.youtube.com/watch?v=zWNg_VPukoI&ab_channel=TRT%C3%87ocuk, ekran görüntüsü, Erişim tarihi: 25.05.2021

http-54: https://www.nasa.gov/feature/how-11-deaf-men-helped-shape-nasas-human-spaceflight-program/, Erişim tarihi: 24.06.2021

http-55: https://www.nasa.gov/feature/how-11-deaf-men-helped-shape-nasas-human-spaceflight-program/, Erişim tarihi: 15.07.2021

http-56:

https://www.youtube.com/watch?v=YCwa1xwG6T8&ab_channel=BloombergQuicktake%3AOriginals, ekran görüntüsü, Erişim tarihi: 30.08.2021