



**ÇİZGİ FİLM KARAKTER TASARIM SÜREÇLERİNDE
MASKE KULLANIMI:
“MASKE DÜKKÂNI” UYGULAMA FİLM ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

Gül YILDIRIM

Eskişehir 2023

**ÇİZGİ FİLM KARAKTER TASARIM SÜREÇLERİNDE
MASKE KULLANIMI: “MASKE DÜKKÂNI” UYGULAMA
FİLM ÖRNEĞİ**

Gül YILDIRIM

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

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü
Eylül 2023

ÖZET

ÇİZGİ FİLM KARAKTER TASARIM SÜREÇLERİNDE MASKE KULLANIMI: “MASKE DÜKKÂNI” UYGULAMA FİLM ÖRNEĞİ

Gül YILDIRIM

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Mayıs 2023

Danışman: Doç. Dr. Çiğdem TAŞ
ALİCENAP

Maske birçok inanç sisteminde farklı şekillerde yer almış, varoluşla ilişkilendirilerek yaratılışın simgesi haline gelmiştir. Carl Gustav Jung maskeyi psikolojiye “persona” kavramıyla yorumlamıştır. Persona, insanın uyum sağlamak ve toplumlar tarafından kabul görülmek amacıyla oynadıkları rol, maske ya da kişilik örüntüsüdür.

Bu çalışmanın amacı çizgi filmlerde önemli yer tutan karakter tasarım süreçlerinde, maskenin kullanım amaçlarının ve kullanım şekillerinin araştırılmasıdır. Bu amaç doğrultusunda çizgi film karakterlerinde maske kullanım şekilleri ve amaçları örnekler üzerinden ayrıntılı olarak incelenerek, Jung’un persona kavramı üzerinden yorumlanmıştır. Çalışmada “Prenses Mononoke” filmi içerik analizi yöntemiyle karakterlerde maskenin kullanım şekillerinin ve amaçlarının incelenmesi amacıyla ayrıntılı olarak çözümlenmiştir. Ardından 3 boyutlu animasyon tekniği kullanılarak bir çizgi film uygulaması gerçekleştirilmiştir. Çalışma sonucunda özellikle maskenin metaforik kullanımının karakter tasarım süreçlerinin fiziksel, psikolojik ve sosyolojik boyutunun tasarlanmasına katkı sağladığı düşünülmektedir. Maskenin animasyon sinemada karakter tasarım süreçlerinde çeşitlik sağladığı ve yaratıcı bir unsur olarak kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Maske, Persona, Karakter tasarımı, Çizgi film

ABSTRACT

MASK USE IN CARTOON CHARACTER DESIGN PROCESS: “MASKE DÜKKÂNI” APPLICATION MOVIE EXAMPLE

Gül YILDIRIM

Department of Animation

Anadolu University, Post Graduate School of Fine Arts, May 2023

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP

The mask has taken place in many belief systems in different ways and has become a symbol of creation by being associated with existence. Carl Gustav Jung interpreted the mask to psychology with the concept of "persona". Persona is the role, mask or personality pattern that people play in order to adapt and be accepted by the society.

The aim of this study is to investigate the usage purposes and usage patterns of the mask in the character design processes, which have an important place in cartoons. For this purpose, mask usage patterns and purposes in cartoon characters were examined in detail through examples and interpreted through Jung's concept of persona. In the study, the movie "Princess Mononoke" was analyzed in detail with the content analysis method in order to examine the usage patterns and purposes of the mask in the characters. Then, a cartoon application was carried out using the 3D animation technique. As a result of the study, it is thought that especially the metaphorical use of the mask contributes to the design of the physical, psychological and sociological dimensions of the character design processes. It has been concluded that the mask provides variety in character design processes in animation cinema and is used as a creative element.

Keywords: Mask, Persona, Character design, Cartoon

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın yürütülmesi sırasında bana rehberlik eden, yardım, bilgi, deneyim ve emeklerini esirgemeyen tez danışmanım, sayın Doç.Dr.Çiğdem TAŞ ALİCENAP'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Hayatımda önemli bir yere sahip olan ve yardımlarını hiçbir zaman esirgemeyen arkadaşlarım Nilüfer Yurdakul, Beyza Nur CİCERALİ, Orhan YILDIRIM ve Asude Kübra TOKLU'ya teşekkür ederim. Hayatımın her aşamasında yanımda olan ve beni destekleyen tüm aile üyelerime teşekkürlerimi sunarım.



Tarih: 04.09.2023

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

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

Gül Yıldırım

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI.....	i
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
GÖRSELLER DİZİNİ.....	ix
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem.....	1
1.2. Maske-Tanım.....	3
1.2.1. Nesnel maskeler.....	4
1.2.2. Psikolojik maske (persona).....	22
1.3. Maskenin Çizgi Film Karakter Tasarımlarına Uyarlanması.....	24
1.3.1. Yüze takılan aksesuar olarak maske.....	29
1.3.2. Kılık değiştirme için kullanılan maske.....	36
1.3.3. Makyaj ve yüz boyama olarak maske.....	38
1.3.4. Beden değişimi olarak maske.....	41
1.4. Amaç.....	46
1.5. Önem.....	46
1.6. Sınırlılıklar.....	47
1.7. Tanımlar.....	47
2. YÖNTEM.....	48

3. BULGULAR VE YORUM.....	49
3.1. “Prenses Mononoke” Animasyon Film Karakterlerinin Maske Kullanımlarının Çözümlemesi.....	49
3.1.1. Film künyesi.....	50
3.1.2. Filmin konusu.....	50
3.1.3. Maske kullanan karakterin incelenmesi.....	51
3.1.3.1. <i>“San-Prenses Mononoke” karakteri ve maske kullanımı.....</i>	<i>51</i>
3.1.3.2. <i>“Ashitaka” karakteri ve maske kullanımı.....</i>	<i>55</i>
3.1.3.3. <i>Diğer karakterler ve maskeleri.....</i>	<i>57</i>
3.2. “Maske Dükkânı” Kısa Animasyon Filmi Uygulama Çalışması.....	64
3.2.1. Konunun belirlenmesi ve maske- karakter ilişkisi.....	65
3.2.2. Storyboard çizimi.....	68
3.2.3. Karakter tasarımı.....	71
3.2.4. Maske tasarımı.....	72
3.2.5. Mekân tasarımı.....	74
3.2.6. “Maske Dükkânı” film uygulaması yapım aşaması süreci.....	76
3.2.7. “Maske Dükkânı” film uygulaması yapım sonrası süreci.....	76
4. SONUÇ	78
KAYNAKLAR	82
İNTERNET KAYNAKLARI	88

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1. Üç Kardeşler (Les Trois- Frères) Mağarası.....	6
Görsel 1.2. Face to Face: The Oldest Masks in the World.....	7
Görsel 1.3. Afrika Maskeleri.....	9
Görsel 1.4. Açık Halde Görünen Dönüşüm Maskesi.....	10
Görsel 1.5. Dukduk Maskesi.....	12
Görsel 1.6. Tutankhamun Maskesi ve Fayyum Portresi.....	13
Görsel 1.7. Trajedi ve Komedi'nin Tiyatral Maskelerini Gösterilen Mozaik. Roma Sanat Eseri, Milattan Sonra 2. Yüzyıl.....	15
Görsel 1.8. Kabuki Makyajı.....	17
Görsel 1.9. Sanatta Maske: Marcel Janco “Tristan Tzara Portresi, Mask” -1919.....	20
Görsel 1.10. İhtiyaçlar Hiyerarşisi.....	23
Görsel 1.11. Shrek ve Yakışıklı Prens.....	25
Görsel 1.12. Şaşkın İmparator.....	26
Görsel 1.13. 2020 Yapımı “Tower of God” Animesi Khun Karakterinin Chibi Versiyonu ve Normal Görünümü.....	27
Görsel 1.14. Örümce Adam.....	30
Görsel 1.15. Batman.....	30
Görsel 1.16. İnanılmaz Aile Karakterleri.....	31
Görsel 1.17. Tokyo Ghoul, Kaneki.....	32
Görsel 1.18. Hyakkimaru.....	33
Görsel 1.19. Koe No Katachi.....	33
Görsel 1.20. Rüzgârlı Vadi.....	34
Görsel 1.21. “Ruhların Kaçışı” ve “Demon Slaver: Mugen Treni” Filmlerinde Bugaku Maskesi.....	35
Görsel 1.22. Bugaku Maskesi.....	35
Görsel 1.23. Pervane Erkek Kılığında.....	36

Görsel 1.24. Fred ve Fred'in Kostümlü Hali	37
Görsel 1.25. Mulan.....	37
Görsel 1.26. “Mulan” Çizgi Filminde Kadın Kılığında Çin Savaşçıları.....	38
Görsel 1.27. Coco Yüzü Boyalı Hali.....	39
Görsel 1.28. Kyoshi Savaşçıları.....	39
Görsel 1.29. Joker.....	40
Görsel 1.30. Akaza	40
Görsel 1.31. Kuzco	42
Görsel 1.32. “Güzel ve Çirkin” Eşyaya Dönüşmüş Karakterler	42
Görsel 1.33. Hadi Gidelim Çizgi Filmi Kılık Değiştirme Sahnesinden Bir Kesit	43
Görsel 1.34. Kenai'nin Ayıya Dönüşüm Sahnesi.....	44
Görsel 1.35. Taki ve Mitsuha	45
Görsel 1.36. Luca	45
Görsel 3.1. Prenses Mononoke (1997) Film Afişi.....	49
Görsel 3.2. Mononoke	52
Görsel 3.3. Mononoke Yüz Boyası	53
Görsel 3.4. Mononoke Yarım Yüz Maskesiyle	53
Görsel 3.5. Ashitaka Maskesi	55
Görsel 3.6. Ashitaka Lanetli Koluyla.....	56
Görsel 3.7. Nago.....	57
Görsel 3.8. Ottoko.....	58
Görsel 3.9. Yüzü Boyalı Domuz Ordusu	59
Görsel 3.10. Leydi Eboshi ve Ordusu.....	60
Görsel 3.11. Savaşçılar	60
Görsel 3.12. Yüzünde Domuz Kanı Olan Avcı	61
Görsel 3.13. Domuz Postuna Gizlenmiş Avcılar	61

Görsel 3.14. Cüzzamlılar	62
Görsel 3.15. Geyik Tanrısı, Orman Ruhü, Gece Yürüyen	62
Görsel 3.16. “Maske Dükkânı” Film Afişî	64
Görsel 3.17. Mor-Yeşil, Kırmızı ve Sari Maske.....	67
Görsel 3.18. Uygulama Filmi için Storyboard Çizimleri.....	70
Görsel 3.19. Karakter Sayfası	72
Görsel 3.20. Maske Tasarımları	73
Görsel 3.21. Pembe, Turkuaz, Kırmızı, Sarı ve Mor-Yeşil Maske	73
Görsel 3.22. Maske Dükkânının Gerçekleştirilmekte Olan Mekân Tasarımları.....	75
Görsel 3.23. Maya Programında Maske Modelleri.....	76
Görsel 3.24. “Be Yourself” Kısa Animasyon Filmi-Maskelerini Düşürmüş Adam.....	77
Görsel 3.25. “Be Yourself” Kısa Animasyon Filmi-Renkli Son Sahne.....	77

1. GİRİŞ

1.1. Problem

Çizgi film yapım aşamasındaki temel süreçlerinden biri karakter tasarımıdır. Yapım öncesi üretim süreçlerinde karakter tasarımı önemli bir yer tutar ve birtakım yaratıcı süreçleri takip eder. Karakter tasarımı tüm anlatılarda olduğu gibi izleyici ile bağ kurabilecek derinlikte ve inandırıcılıkta olmalıdır. İzleyiciyle bağ kurabilen karakter, tasarlanan içeriğin, senaryonun, hedeflenen duygunun ve bilginin aktarımında önemli bir rol üstlenmektedir. İçeriğin türü, konusu, hedef kitlesi bakımından farklılaşan karakterler fizyolojik, psikolojik ve sosyokültürel olarak çeşitlilik gösterebilmektedir. Karakterin metinsel tasarımında tanımlanan bu çeşitlilik karakterin biçimsel tasarımına yansımaktadır. Bu aktarımın olumlu ve anlamlı gerçekleştirilmesi, çizgi film karakterlerinin inandırıcılığını arttırmaktadır.

Bir karakter tasarlanırken, karakter tasarım sürecinde fiziksel, psikolojik ve sosyolojik özellikleri dikkate alınarak senaryo içerisindeki işlevlerine uygun tasarımlar gerçekleştirilmektedir. Bu aşamada inandırıcılık ve karakterin anlatı içerisindeki işlevlerine uygunluk kadar yaratıcılık da ön plana çıkmaktadır. Karakter tasarım süreçlerinde yaratıcılık Şen'e göre bilinen düşüncelerin farklı tertiplerle sunulması ile gerçekleştirilebilir (Şen, 2022, s. 66). "Batman: The Animated Series" film serisindeki Joker ve Batman karakterleri örnek olarak gösterilebilir. Karakter tasarım sürecinde bu yaratıcılığı ve çeşitliliği sağladığı düşünülen tasarım ögesi ise maskedir. Maske en bilinen anlamıyla, tanınmamak ve/veya korunmak amacıyla yüze takılan ya da yüze sürülen yapay nesnedir. Mecaz anlamda yanıltıcı davranışların tümünü kapsar. Maske, gizleyici nitelikler taşıyan ve arkasında ne olduğu bilinmeyen metafordur. Maske kullanımı, bir nesne ya da uygulama sonucunda başkalaşan görüntünün arkasındaki karakteri dönüştürme özelliği taşır. Karakterin kimliğini gizler ya da değiştirerek ona güç ve gizem katar. Maskenin takılması karakterin iletişim sürecine etki ederek mesajı farklılaştırır. Çizgi filmlerde de maske kullanımının yoğun olduğu dikkat çekmektedir. Maskeler çizgi film karakter tasarımlarında sadece görsel tasarım anlamında değil karaktere derinlik katan psikolojik tasarım anlamında da hizmet etmektedir. Ayrıca toplumlara ait gelenek, kültür, inanç ve tarihi aktarma konusunda etkili bir araç olan maskeler çizgi filmlerde karakter tasarım süreçlerinde karakterin sosyolojik tasarımına da hizmet etmektedir. Bu konuda en iyi örnek Japon animeleridir. Özellikle Hayao Miyazaki'nin Prens Mononoke animesinde San karakteri ve Ruhların Kaçısı filminde Yüzsüz karakteri etkili

örnekler arasındadır.

Türk mitolojisinde çizgi film karakter tasarımına ilham verici, yüzeysellikten uzak ve özgün karakterler bulunmaktadır. Geleneksel Türk halk hikâyelerinde ve fıkralarında yer alan Nasreddin Hoca, Anadolu'da yaşamış İslam düşünürü ve halk figürüdür. Hikâyeleri, zekâsı ve mizahi yaklaşımları halkın günlük yaşamına dair gözlemler üzerine kuruludur. Bu hikâyeler halk kültürünün zengin bir yansıması olarak kabul edilir. Nasreddin Hoca'nın özellikleri ve hikâyeleri zamanla çeşitlenerek günümüze kadar ulaşmıştır. Bu hikâyeler, hem eğlenceli hem de öğretici öğeler taşır ve sıklıkla halk arasında anlatılır. Aktarılan bu hikâyelerin tamamının kendisine ait olup olmadığı konusunda kesin bir bilgi bulunmamakla birlikte zenginleşerek zamanla mitolojik bir karaktere dönüşmüştür. Türk kültürünün ürünü olan ve Biçura ismiyle anılan karakterin ormanda yaşadığına ve ormana girenleri birlikte yaşamaya ikna ettiğine inanılır. Evin içine girerek gürültü yapar, oyun oynar ve uyuyan kişiyi sürükleyerek rahatsız eder. Eşyaları başka bir yere götürüp gizleme özelliği bulunur (Hallaç, 2022, s. 185). Bunun yanı sıra genellikle bir kutsal veya doğaüstü varlık olarak değerlendirilen ve özellikle İslam inancıyla birleşen Hızır figürü de yer almaktadır. Hızır farklı yaş ve görünümde insan kılıklarına bürünebilmekte, zaman ve mekân yolculuğu yapabilmektedir. Rehberlik edeceği ya da yardımda bulunacağı kişinin sevdiği ya da sevmediği bir tanıdığı görünümünde olabileceği gibi bazen çocuk kılığına girmesi de mümkündür. Mitoloji içerisinde bu tür varlıklar, hikâyelerin gelişiminde ve sembolizmin oluşturulmasında önemli roller oynayarak Türk sinemasına da aktarılmıştır. 1976 yapımı "Süt Kardeşler" filminde Gulyabani, komedi filminde korkutucu unsur olarak kullanılmıştır. Türk halk kültüründe birçok farklı hikâyede ve yerel efsanede anlatılan Gulyabani figürü, genellikle karanlık ve ürkütücü mekânlarda, kırsal bölgelerde veya تنها yerlerde ortaya çıkan bir hayalettir. Filmde özünde insan olan oyuncu, giysi ve yüz maskesi ile Gulyabani kılığına girerek ev sakinlerini korkutmuştur. Gulyabani karakterinin maskesi hem korku hem de komedi unsurlarını bir araya getirerek çelişki yaratır. Maskenin sınırlı kullanımına rağmen Gulyabani karakteri filmi unutulmaz kılan önemli bir özelliktir. Yaratıcılığı ve karakter çeşitliliğini artıracak öğeler ve kullanımlar arasında maske bir araç olarak görülebilir.

Bu çalışmada çizgi filmlerde önemli yer tutan karakter tasarım süreçlerinde, maskenin kullanım amaçlarının ve kullanım şekillerinin araştırılması amaçlanmaktadır.

Bu amaç doğrultusunda çizgi film karakterlerinde maske kullanım şekilleri ve amaçları örnekler üzerinden ayrıntılı olarak incelenerek, Jung'un persona kavramı üzerinden yorumlanmıştır. Literatür taraması ve film çözümlemeleri sonrasında 3 boyutlu animasyon tekniği kullanılarak bir çizgi film uygulaması gerçekleştirilmiştir.

1.2. Maske – Tanım

“Maske” kelimesi, Türkçeye Fransızcadaki masqué kelimesinden geçmiştir. İspanyolcadaki máscara ve Arapçadaki maskara (soytarı) kelimeleri ile ilişkili olmakla birlikte kökeninin Latince de hayalet manasına gelen mascus ya da masca olduğu düşünülmektedir (Bağatur, 2013, s. 5). Türk Dil Kurumu Sözlüğünde maske kelimesinin birden fazla anlamı olduğu görülmektedir. Bunlar;

- 1.isim Boyalı karton, kumaş veya plastikten yapılan ve başkalarınca tanınmamak için yüze geçirilerek kullanılan yapma yüz.
- 2.isim Korunmak için özel olarak yapıp yüze geçirilen şey: Gaz maskesi.
- 3.isim Yüz ve boyun güzelliği için cilde sürülen krem, macun ve benzeri şeyler.
- 4.isim, mecaz Gerçek duyguları veya bir şeyin gerçek görünüşünü gizleyen aldatıcı görünüş, davranış.
- 5.isim, ruh bilimi Kişinin oynadığı rol veya hem kendisine hem de çevresine karşı takındığı davranış olarak tanımlanmaktadır (http-1).

Görüldüğü gibi maske kelimesinin tanımında maskeyi oluşturan malzemelerle ilgili özelliklerin yanında maskenin mecazi anlamında ayrıntılı olarak yer aldığı dikkat çekmektedir. Bunlardan çalışmayla en ilişkili olan tanımın 4. maddedeki “*Gerçek duyguları veya bir şeyin gerçek görünüşünü gizleyen aldatıcı görünüş, davranış*” ve 5. maddedeki “*Kişinin oynadığı rol veya hem kendisine hem de çevresine karşı takındığı davranış olarak tanımlanması*” olduğu söylenebilir. Tanımlardan da anlaşılacağı gibi maske ikiye ayrılır. Biri fiziksel nesne olarak maskedir ve yüzün bir kısmını veya tamamını örten araçtır. Diğeri mecazi, soyut ya da metaforik maskedir (Afacan, 2021). Mecazi manalar taşıyan bu tür maske, doğa üstü varlıklar, mitoslar ve kurgusal olaylarla şekillenen geleneksel öyküleri kapsayan simgesel anlatılardır (Yasan, 2011). Maskenin yerini kimi zaman semboller almıştır. Bu semboller belirteç ve toplumsal bir simge olarak karşımıza çıkmaktadır. “Simge” kendisi olmayandır ve derin anlamlara çağrıda bulunur (Derin, 2020, s. 108). Maskenin anlamı; dünyasal ve tinsel olanın, tanrının, ölüm ile yaşamın kabul edilmesi güç olan yakınlığının aynı gerçeklikle var olmasıdır (İndirkaş, 2004, s. 67).

Bazı düşünürler maske ile ilgili ilginç yorumlar yapmışlardır;

Dostoyevski: “*Maske takmak insana bir yükür. Hem taşıyana hem anlamaya çalışana* (http-2)”.

Shakespeare: “*İnsanları yorgun kılan hayat deęil, taşıdıkları maskelerdir* (http-3)”.

Franz Kafka: “*Maskeleri yüzlerinden kalın olanların maskelerini düşürmek zordur* (http-3)”.

Yunus Emre: “*Bir ben vardır bende benden içeri* (Öztokmak, 2020)”.

Oscar Wilde: “*İnsan kendi kişiliğinde konuşurken çok az kendisidir. Ona bir maske ver, sana doğruyu söyleyecektir* (http-3)”.

Nietzsche’ye göre kişinin kendi yüzünden daha mükemmel hiçbir maske yoktur. Yalancı özenin ortaya çıktığı bu durumda kişinin yegâne yüzü bir maskedir. Asıl yüzü gizlemek yerine yüz yokluęunu gizler (Ataman, 2021).

Leiris için maskesiz olmak katlanılmaz bir tiksindiricidir ve maskesiz kendine bakmak onun için çok güçtür. Maske ve maskenin yokluğu arasındaki uçurumun farkındadır (Derin, 2020, s. 110).

Jean Jacques Rousseau’ ya göre birey, maskenin ardında süregelen hayatın basit bir parçasıdır. İnsan tamamıyla maskenin içerisinde. Gerçekte var olmadığı halde öyle görünen şey insan için her şeydir (Akan, 2015, s. 82).

“Maske” kavramı yukarıdaki açıklamalarda görüldüğü gibi farklı alanlarda farklı anlamlar taşımıştır. Sosyal, psikolojik ve kültürel bağlamlarda deęişik şekillerde kullanılabilen maske genellikle yüz ile ilişkilendirilmiştir. Bu çalışmada maskenin psikolojik ve/veya metaforik anlamı üzerine çalışılacak olmakla birlikte aşağıdaki başlıkta öncelikle tarih içerisinde kültürlerin nesnel maske kullanımına kısaca yer verilmiştir. Ardından psikolojik maske başlığı altında persona kavramı açıklanmıştır.

1.2.1. Nesnel maskeler

İlk maskenin nerede ve nasıl ortaya çıktığı bilinmemektedir. Arkeolojik kazılar sonucunda mağara ve kaya gibi yüzeylerde görsellerde maskenin izlerinin bulunması; maskenin kökeninin tarih öncesine dayandığını kanıtlamıştır. Tarihin her döneminde

maske çeşitli amaçlara hizmet etmiştir. Keşfedilen maskeler farklı coğrafyalara ait olsa da maskelerin aynı ya da benzer temel ihtiyaçları (Maslow'un belirttiği beş temel ihtiyaç) karşılamak için kullanıldığı düşünülmektedir.

İnsanın maske yapmayı öğrenmesine doğa katkı sağlamıştır. Doğanın parçası olan insan, hayatta kalabilmek için Maslow'un birincil ihtiyaç olarak belirttiği besine ihtiyaç duyar. Belki de bu nedenle ilk maskeler avlanma amacına yönelik izler taşımaktadır. İlk maskelerin hayvan maskesi olduğu görülmektedir (Vartolioğlu, 2022, s. 10 ve Üstündağ, 2011, s. 6, 7). Kurbağa, kertenkele ve ahtapot gibi bazı canlılar doğaya mükemmel uyum sağlamasıyla kamufle olur. Avına ulaşabilmek ya da avcından kurtulabilmek adına hayvanların sergilediği davranışlar, insanların gözlemleri ve yorumlamaları neticesinde kendi yöntemlerini geliştirmelerine katkı sağlamıştır. Maskeyi bir kamuflej aracı olarak kullanan avcılar doğada kendilerini gizlemiştir (Yasan, 2011, s. 18). Hedefindeki hayvanın kılığına bürünen avcı hem görsel hem de koku bakımından kendini maskeleyerek avına kolay bir yolla ulaşır. Cezayir Tassili-n-Ajjer mağaralarındaki görsellerde bazı figürler maskeli avcılar olarak değerlendirilmektedir (Üstündağ, 2011, s. 5, 6). Kuzey Amerika bozkırlarındaki mağara resimleri ise av dansı ya da av töreniyle ilişkilendirilmiştir. Bu görsellerdeki anlatımlar avı uğurlu kılmak, büyü yoluyla hedeflenen avı kendine çekmek, ava büyü yapmak ve danslarla ava yarar sağlamak şeklinde yorumlanmaktadır (İlin ve Segal, 2001). Mağaralardaki silahlar, hayvanlar ve çeşitli semboller aynı zamanda avlanma öğretileridir (Yasan, 2011, s. 26).

Tarım hayatına geçişle birlikte maskeye avcılık dışında büyü ve kutsal amaçlara yönelik anlamlar da yüklenmiştir (Gül, 2019, s. 8). Maskenin ilk kullanımları spiritüel boyutu da kapsamaktadır. İnsanoğlunun sihre ve büyüye olan merakı Şamanizm'i ortaya çıkarmıştır. En eski dinlerden biri olan bu inanç sisteminde şamanların iki dünya arasında bir köprü olduğu varsayılmaktadır. Şamanlar ölümler diyarına geçiş yaparak ruhlarla iletişim kurar. Gelecekte olabilecek şeyleri görmek, belirli soruların cevabını bulmak, hastalıkları iyileştirmek, kaybolmuş nesneleri ve kişileri bulmak temel görevleri arasında yer almaktadır. Görevlerini yerine getirmede kostüm, davul, başlık ve maske gibi çeşitli öğeler kullanılmaktadır. Şaman ritüellerinin en önemli parçalarından biri maskedir. Şaman maskeleri insan ile şamanı farklılaştırarak takan kişiye insanüstü işleri yerine getirebilme gücü verir (Bağatur, 2013, 30–38). Şaman kostümleri maskeyle aynı rolü taşıdığı için maskenin bir öğesidir. İlkel insanların maske yapmasının gerekçeleri

arasında Animizm ve Totemizm dinleri de vardır. Animizm, dış varlıkların ayrı bir özü olduğu ve insan ruhunun yok olmadığı inancıdır. Her şey bir anima (ruh) taşımaktadır. Ruhları kendilerine çekmek ve yön vermek için maske kullanmışlardır. Totemizm ise insanlarla aynı atadan geldiğine ve bir hayat tasavvur ettiğine inanılan hayvan ya da nesnelerin kutsal sayılmasıdır. Totemizmde ruhlardan yararlanmak ve acı çekmelerini önlemek için aslan, yılan ve fil gibi hayvanlardan kalıplar yapılmıştır. Seçilen hayvan toplumun totemi olmuş ve öldürülmesi yasaklanmıştır. Toteme benzeyebilmenin yolları aranmış ve bunun için maskeler kullanılmıştır (Fuat, 1984, s. 20- 21 ve Talas, 2004, s. 284). Totemik (Ongunculuk) inanç gereği, İç Asya’da Türk boylarının köklerinin belirli bir hayvandan geldiği inancı doğmuştur. Altaylarda atalar ruhuna atfen yapılan tözler bulunmaktadır. Bazı dağlar, gök ve yer ile ilişkilendirilerek Ülgen ve Erklig gibi iyi ve kötü ruhlar için tözler yapılmıştır (İnan, 2000, s. 42-44).

Fransa’da bulunan “Üç Kardeşler” (Les Trois-Frères) mağarası 15.000 ila 25.000 yıl öncesine ait geyik kılığına bürünmüş insan figürü görseline ev sahipliği yapmaktadır. İsmi “Maskeli Büyücü” olan bu figürün başında geyik kafası ve vücudunda geyik postu olduğu gözlemlenmektedir. İlkel toplumlarda maskenin tanrıları ve ataları simgelemesi oldukça yaygın bir görüştür. Görsel 1.2.’deki figürün tanrı olduğu ve bulunduğu mağaranın zamanında dini törenlere sahne olduğu düşünülmektedir. Maskeyi takan kişinin tanrının ya da atanın gücüne erişmesi inancı maskeye doğaüstü güçler yüklemiştir. Maske aracılığıyla bolluk, bereket gibi isteklerin talep edildiği varsayılmaktadır (Vartolioğlu, 2022, s. 10 ve Üstündağ, 2011, s. 6).



Görsel 1.1. *Üç Kardeşler (Les Trois- Frères) Mağarası* (<http-4>)

Atalar zamanında insanlar için maske, inandıkları güçleri ve ruhları temsil etmiştir. Hayvanları taklit etme ve hayvan formlarının kendi vücutlarıyla özdeşleştirerek hayvanların güçlerinden pay alma düşüncesi bu dönemdeki maskelerin bir kısmının işlevi olduğu yönünde değerlendirilmiştir. Maskelerle ölümlü yüzler gizlenir, tanrı ve atalar gibi ölümsüz yüzlerle iletişim kurulmuştur. Yeni bir yüz ya da yeni bir görünüm kazanan kişi, insan kimliğinden sıyrılarak istenilen varlığa bürünmüştür. Böylelikle kişisel varlık maske yoluyla ortadan kaldırılarak gerçek gizlenmiştir. Maskeye bürünen kişinin çeşitli güçlerle etkileşimi tehlikeli olarak yorumlandığından yalnızca bu tehlikeyi göze alabilecek kişilerce kullanılmıştır. Bazı törenlerde bu maskeler yalnızca seçilmiş izleyicilere sergilenmiştir (Yasan, 2011, s. 26).

Aristoteles'e göre insanın taklit etme eylemi içgüdüden kaynaklıdır. İnsan taklit ederken öğrenir ve bundan haz alır (Arıcı, 2014, s. 22). Mağara resimlerindeki figürler tarihin ilk dansçıları ve aktörleridir. Tanrı, ata, hayvan gibi çeşitli varlıkları taklit ederek maskeyi yansıtmaya, boyut değiştirme ve iletişim aracı olarak kullanmışlardır. Soyut şeylere somut bir yaklaşım geliştirilmesiyle, maske mistik ve sihirli özellikler kazanmıştır. Fiziksel dünyanın dışına çıkan bu inanç sisteminde maske takmak aynı zamanda ruhu korumak demektir. Mitolojik unsurlar barındırması muhtemel olan birçok bölgede ritüeller hakkında kanıt niteliğinde buluntulara rastlanılmamasının nedeni maske yapımında kullanılan heykel, kabuk, tüy gibi malzemelerin günümüze kadar ulaşmama ihtimalidir (Campbell, 1992, s. 390). Günümüze ulaşan en eski maskeler İsrail ve Batı Şeria'da bulunan Judaeen Dağları'ndaki taş maskelerdir. 20. yüzyılda keşfedilmiş olan bu maskeler 2014 yılında İsrail Müzesi'nde "Face to Face: The Oldest Masks in the World" isimli sergiyle dünyaya tanıtılmıştır. Oyma tekniğiyle hazırlanmış bu maskelerin dini ritüellerde ve büyü törenlerinde kullanıldığı varsayılmaktadır (Özşahin, 2020).



Görsel 1.2. *Face to Face: The Oldest Masks in the World* (<http-5>)

Günümüzde bu taş maskeler en eski maskeler olarak kabul edilse de ilk maskelerin kökeni hakkında kesin bilgi bulunmamaktadır. Yapısalcı antropolojinin önemli ismi Claude Lévi-Strauss, *Hepimiz Yamyamız* adlı eserinde maskenin köklerinin ABD'nin güneybatısında yaşayan Pueblo yerlilerinin kaçınalar mitosuna dayandığını ileri sürmüştür. Kaçınalar mitosuna kısaca şu şekildedir:

İlkel Pueblo halkı göç sırasında nehirde boğulan çocuklarının ruhlarını kaçınalar olarak isimlendirir. Kaçınalar köydeki çocukları kaçırmamasın diye halk kaçınaları bu dünyada temsil etmek üzere kaçına maskesini takarak ayin yapar. Strauss için kaçınalar; ölümün kanıtı ve ölümden sonraki yaşamın tanığıdır (Tutucu, 2021). Maskeler, Pueblo yerlilerinin kaçınalar mitosunda dünya hayatıyla ölümden sonraki yaşam arasında köprüdür.

Nesnel maskeler mecazi anlamlar kazanarak toplumun kültürel ve dini kimliğini koruyan semboller haline gelmiştir. Birçok dini inanç sisteminde farklı şekillerde yer alan maskeler dünya genelinde en çok Afrika kıtasında kullanılmıştır. Bir diğer çarpıcı örnek Kuzey Amerika'da Alaska Eskimolarının Yup'ik maskeleridir. Tarihte maskenin öne çıktığı Antik Mısır, Yunan ve Japonya gibi toplumlarda kültürel, sosyal ve dini etkileşimle ortaya çıkarmış pek çok nesnel maske örnekleri de bulunmaktadır.

Afrika kültüründe ise maskeler büyük öneme sahiptir. Maskelerinin yapımında genellikle tahta gibi organik malzemeler kullanılmıştır. Her etnik topluluğun kendi maskesini yapması çok sayıda maskenin olmasına sebep olmuştur. Bu maskeler farklı topluluklarda evlilik, avcılık ve yetişkinlik törenleri gibi çeşitli ve farklı amaçlar için kullanılmıştır. Süslü maskeler genellikle din dışı törenlerde ve eğlence için kullanılırken sade ve basit maskeler ölüm cezaları, kötü ruhlardan arınma gibi önemli amaçlar için kullanılmıştır. Maskelere yapılan müdahaleler süsleme olarak değerlendirildiğinde dönemin güzellik algısını gözlemlemek mümkündür. Çeşitli süslemeleri barındıran hayvan maskelerinin yanı sıra hayvan – insan, iyi – kötü ve kadın – erkek gibi ikiz başlı maskeler de kullanılmıştır. Afrika'daki diğer maske türleri; kübist masklar, konik masklar, beyaz suratlı masklar ve deri kaplı masklar olarak değerlendirilmektedir. Genel olarak maskelerin kullanım temalarının kötü ruhlara karşı savunma, hastalık iyileştirme, hayvan kutsama, uğursuzluk defetme, güldürü ve politik amaçlar olduğu tahmin edilmektedir (Canpolat, 2018, s. 9,10 ve Acar, 1995, s. 7,8). Afrika'da erkek çocuklarının

erkeklięe adım atma törenlerinde yüz boyaması oldukça yaygındır. Avustralya'daki yerli kabilelerde de maskenin yanında yüz boyama kullanmıřtır (Cantürk, 2002, s. 11). Kuzey Afrika'dan Sahra'nın alt bölgelerine kadar çoęu Cezayir topraklarında (Libra, Nijer, Burkina Faso, Mali, Nijerya) ana erkil Müslüman bir topluluk olan Tuareglerin yetişkin erkekleri günümüzde de gözleri dışarıda kalacak şekilde yüzlerini gizleyen peçe takarlar (Oęuz, 2020). Afrika'nın bazı kabilelerinde anneler çocuklarını cezalandırmak ve korkutmak amacıyla üzerinde portre bulunan su kabaklarını maske olarak kullanır. Tehdit unsuru olarak kullanılan bu olgu, maskenin kullanımının başlangıcı olarak sayılır (Güner, 2006, s. 12).



Görsel 1.3. *Afrika Maskeleri* (<http-6>)

Maskelerde kullanılan hayvanların ve malzemelerin türü coęrafyaya göre deęişiklik göstermiřtir. Afrika'da genellikle kuř, leopar gibi hayvanlar kullanılırken Eskimo maskelerinde sıklıkla balık figürlerine rastlanılmaktadır. Kuzey Amerika'da Alaska Eskimolarının Yup'ik maskelerine yerliler Agayu ismini vermiřtir. Agayu aynı zamanda inançlarının ismidir ve maskeler de inanışlarının ürünüdür. Kutsal saydıkları sedir ağaçlarını yontulmasıyla üretilen bu maskelerde kumař, tüy, saç, at ve bufalo kılı gibi ek malzemeler de sıklıkla kullanmıřlardır. Maskeli törenlerle kutup ikliminde onlara hayat veren ruhlar onurlandırılır. Birçok toplumda olan řamanik geleneklerin benzerleri burada da vardır. Geçiş törenlerinin ana teması yeniden doğum ve ölümdür. Eski kimlik yeni

kimlikle maske aracılığıyla görselleştirilerek yok edilirdi. Maskelerin kökenine ait çeşitli ve ilgi çekici efsaneler vardır. Bu bilgiler nesilden nesle hikâyelerle aktarılır. Örneğin bazı hikâyelerde maskeler depremle ilişkilendirilerek gökten düşen ataların ruhunu simgelerken bazılarına göre ise balık avlarken keşfedilen maskeler topluma şifa dağıtmıştır. Doğa, ruhlar ve serbest hayal gücünün ışığında üretilen Yup'ik maskeleri genellikle insan ve hayvan olarak biçimlendirilmiştir. Şiirsel bir hayal gücünün özgürce ifadesiyle yapılan bu maskelerin gerçeği yansıttığına inanılır. Kimlikler arası geçiş (dönüşüm) izlenimi vermek için ip ve açılıp kapanan kapaklarla dönüşüm maskeleri yapmışlardır. Böylece çift yapıli mitolojik varlıklar ve mitlerde yer alan güçler sembolize edilmiştir (Güner, 2006, s. 80 – 85).



Görsel 1.4. *Açık Halde Görünen Dönüşüm Maskesi* (Güner, 2006)

Maskelerin coğrafyaya ve kültüre göre değişiklik göstermesine bazı örnekler de Asya kıtasında bulunmaktadır. Kültüre etki eden en önemli unsurlardan biri de dindir. Maskeler de dini kimliği muhafaza eden en önemli semboller haline gelmiştir. Mitolojik ve spiritüel varlıkların ifadesi ve kutsal figürlerin temsili olarak da kullanılmıştır.

Eski Türk inancında maske ölüyü, maskeyi giyen kişiyi değiştirdiği ve her giyimde kılık değiştirdiği şeklinde yorumlar bulunmaktadır. Hayvanın insan alemine alıştırılması

amacıyla hayvan postuna bürünerek hayvanlar alemine hulul edildiğine inanılmıştır. Dede korkut destanlarında, savaş esnasında hayvan postuna girilmiş olması, mücadelecî yönü çok güçlü olan hayvanın, kendisinden ziyade hakiki özüyle ilişkilendirilmesi bakımından tinsel bir güç elde edildiğinin ifadesidir (Gültepe, 2016, s. 52-53). Eski Türklerde, hükümdarın insanüstü vasıflara sahip olduğuna dair bir inanç bulunmaktadır. Hükümdarın özel durumlarda kılık değiştirip çeşitli hayvan biçimlerine dönüşebileceği düşünülmektedir (Gültepe, 2019, s. 3742). Chou devrine ait Proto-Türk olarak adlandırılan menkıbelerde, savaş tanrısının vücudu meşe, kesik başlı insan, baykuş, ejder, öküz, koç ve pars öğelerinden oluşmuş, Taotieh denen korkutucu bir maske olarak tasvir edilmiştir (Esin, 2004, s. 29).

Avrasya bozkırlarında gelişen Atlı Bozkır Türk üslubunun özelliklerine sahip maskeler, hayvan biçiminde tözler ve zamanla değişikliğe uğrayarak insan şeklinde veya daha karışık biçimlerde ortaya çıkar. Eski Türk inanç sisteminde çoğunlukla Tanrı ve ruhlar, gök ile yer arasında döndükleri, hem göksel (Ülgen) hem de yer altındaki (Erklig) yüzleriyle tasavvur edilmiştir (Gültepe, 2019, s. 3737-3736). Türk sanatının karakteristik özelliği olan “Atlı Bozkır Türk kültür üslubu, Pazırık gibi diğer birçok isimle anılan kurganlarda çıkarılan buluntular, tek bir hayvan temsilinin yanı sıra farklı türlerdeki canlıların birleşmesiyle oluşturulan melez canlıları göstermektedir (Roux, 2005: 245-246).

Tibet maskeleri ve Türk şaman maskeleri, yakın ama kültürel farklılığın gözlemlendiği coğrafyalarda ortaya çıkan ve yerel kültürlerin, inançların ve geleneklerin birer yansıması olan iki farklı maskenin örnekleridir. Tibet’te maskeler şeytanları ve tanrıları temsil etmiştir ve spiritüel korunma yolu olarak kullanılmıştır. Maskeyle yapılan şeytan danslarında kötü ruhların insanların içinden çıkacağına inanmışlardır. İlâhi ve gizemli oyunlarda kullanılan bu maskeler Amerika Kızılderilileri tarafından da benzer şekilde kullanılmıştır. “Kızılderili” ismini yüzlerini ve bedenlerini kırmızıya boyadıkları için almışlardır. Ontario ve Iroquisler ağaçtan yonttukları maskelerle kötü ruhları kovmuşlardır. En önemli maskeler hastayı iyileştirmek için yapılan ve kullanılanlardır. Maskenin yapım aşaması ve giyimi sıkı kurallara tabiidir (Cantürk, 2002, s. 8, 9 ve Kilinç, 2011).

Nesnel maskelerin ilginç bir örneği Okyanusya’nın Yeni Britanya adalarında bulunmaktadır. Bu maskenin kullanım amacı da sıra dışıdır. Dukduk adı verilen gizli

dernek üyeleri devasa maskeleri suçluların cezalarını infaz ederken kullanmıştır. Canavar maskelerin devasa boyutu ve asit yeşili gibi parlak renklerde oluşu vahşi görünümünü güçlendirerek topluma dehşet saçmıştır (Güner, 2006, s. 12). Maskenin paradoksal yapısı kusursuz bir tehdit aracı olmasına yardımcı olur. Görünen görünmeyen, görünmeyen görünendir. Maskeli insan bakmaz, dikizler (Ergüven, 2007, s. 45).



Görsel 1.5. *Dugduk Maskesi* (<http-7>)

Nesnel maskelerin bir diğer ilginç kullanımı da Antik Mısır'da görülmektedir. Canlı insanlar tarafından kullanılan ritüel maskeleri ölüm kavramıyla da bağdaştırılarak Antik Mısır'da ölümsüzlüğün simgesi haline gelmiştir. Her iki kullanım da dini inançları desteklemektedir. Ölümden sonraki yaşama inanan Mısırlılar için ölüm bir son değildir. İnsan yaşamında yüzü temsil eden maske ölünün yüz kısmına yerleştirilerek hayat ve ölüm arasında köprü işlevi görürken çürümekte olan yüzü de gizli tutar. Cenaze maskeleri ölünün ruhuna yol gösterir ve ruhun bedenine geri dönmesini sağlar. Bulunan birçok mumyada bu maskeler vardır. Ölünün sosyal statüsü kapsamında çeşitli materyallerden yapılmıştır. Cenaze portre maskelerinin en müthiş örneklerinden biri milattan önce 1350 yılında Firavun Tutankhamun için yapılan som altından maskedir (Azizov, 2017, s. 4,5 ve

Bağatur, 2013, s. 40,41). Mısır’da üç boyutlu mezar maskelerinin dışında alçı ya da sıvayla kaplanmış kumaşların boyanmasıyla yapılan maskeler de vardır. Fayyum Portreleri olarak adlandırılan ve Roma resimleriyle benzerlik gösteren bu portreler yeraltı mezarlıklarında mumyaların yüz kısmını öretecek şekilde lahitlerin üzerine yerleştirilmiştir (Bayer, 2007).



Görsel 1.6. *Tutankhamun Maskesi ve Fayyum Portresi* ([http-8](http://8), [http-9](http://9))

Mısırlılar inandıkları tanrıları hayvan başlı insan figürü şeklinde betimleyerek duvar resimlerine yansıtmıştır. Birçok kültürde olduğu gibi Mısırlılar da doğa üstü güçleri bazı hayvanlarla özdeşirmiştir. Mısır mitolojisinde güneş tanrısı olan Ra genellikle şahin başlı insan olarak tasvir edilmiştir. Mezarlarda dolaşan çakallardan esinlenerek mumyalama tanrısı olan Anubis’i çakal başlı betimlemişlerdir. Mezarları koruma gücüne inanıldığı için birçok mezarda Anubis’in izine rastlanır. Mumyalama işlemiyle görevli olan rahipler Anubis maskesi takarak kötü koku ve natron tozundan korunmuşlardır. Ayrıca maskeyle kimliklerini gizlemiş, toplumun dışına itilmeyi önlemek istemişlerdir (Bağatur, 2013, s. 41–43 ve Sipahioğlu, 2020, s. 109).

Maske antik toplumlarda genellikle din ve büyü aracı olarak kullanılırken zamanla eğlence ya da gösteri özelliği kazanarak, ritüel objesinden sanat objesine dönüşmüştür (Üstündağ, 2011, s. 6). Dini ayin ve ritüeller maskeli gösterileri etkileyerek tiyatroya yansımıştır. Maske ve tiyatro asıl olanı saklama ve aslı dışında olanı gösterme işlevlerine

sahiptir. Oyuncuya yüklenen rol ve oyuncunun taktığı maske hakikati saklama ve izleyeni yanıltma gibi olumsuz çağrışımlar yapmaktadır. Yapay yüz Türk Dil Kurumu Gösterim Sanatları Terimler Sözlüğünde; “*Oyuncunun insancıl anlatımlarını kapatmak ya da oyuncuyla seyirci arasında güzelduyusal uzaklığı elde etmekte kullanılan ve çeşitli gereçlerden yapılan surat*” şeklinde tanımlamaktadır (http-10). Felsefenin önemli ilkelerinden biri Platon’un ortaya koyduğu İdealar kuramıdır. Bu kuram duyu organlarıyla algılanan içinde bulunduğumuz nesneler dünyasının gerçeği yansıtan idealar dünyasının taklidi ya da kopyası olduğunu varsaymaktadır. Maskenin benzeme özelliği taklit özelliğiyle tamamen uyuşmuştur. Tiyatro sanatı da görünüş ve hakikati ayıran bu varsayıma benzer şekilde değerlendirilmiştir (Arıcı, 2014, s. 22). Goffman’ın dramaturjik teorisi, toplumda insan davranışlarının bir tiyatro oyunu gibi olduğunu öne sürer. Bu teoriye göre, insanlar sosyal hayatta farklı roller üstlenir ve bu rolleri oynarken bir “sahne performansı” sergiler. Sahne performansı sırasında bir tür maske takarak, davranışlarını kontrol altında tutarlar (Akgün, 2018, s. 32).

Birçok tiyatro tarihi kitabında tiyatronun başlangıcı av ritüelleri olarak Kabul görülse de ilk olarak Antik Yunan’da oyun yerleri, oyun yazarları ve oyuncuların oluşan “tiyatro” karşımıza çıkmaktadır. Maskelerin ilk kez tiyatroya uyarlanması ve tiyatroya yönelik çeşitlendirilmesi bakımından Antik Yunan tiyatrosu oldukça önemli bir yere sahiptir. Anlamı tamamen değişen maske, salt dramatic değere evrilmiştir. Antik Yunanda maske manasına gelen prosophon sözcüğü “yüz” ve “gözün önünde olan” anlamlarına gelmektedir. Oyuncular başın tamamını kaplayarak yüzü örten büyük maskeler kullanmıştır. Oyuncuların tiyatronun her yerinden görünmesi ve duyulması önemlidir. Ağız açıklıkları sesin duyulması için yoğun bir şekilde yapılmıştır. Maskelerde göz açıklıkları oldukça küçüktür. Oyuncunun dikkatini odaklamak için görüş alanını en aza indirgendiği düşünülmektedir. Maskeler şarap mantarları ve kumaş gibi dayanıksız malzemelerden yapıldığı için günümüze kadar ulaşmamıştır. Vazo, duvar kabartmaları, kazılardan edinilen bilgiler ve Aristoteles’in tiyatro hakkında yazdıkları bu konuda önemli belgelerdir. Yunan tiyatrosunda üç çeşit oyun vardır ve üçünde de maske kullanılmıştır. Bunlar; Kahramanlık öykülerinin anlatıldığı ve kişiler arasında tanrıların da olabildiği trajediler, açık saçık hareketlere düşkün korosuyla satir oyunları ve günlük yaşam konularını ele alan komedilerdir. Bu oyunlar dinsel törenlerde oynanmış; bolluk bereket, çoğalma gibi kavramlarla ilişkilendirilmiştir. Maskeler Antik Yunan Tiyatrosunda oyuncunun canlandığı karakterin kimliğini tanımlamak için

kullanılmıştır. Bir oyuncu farklı maskeler aracılığıyla yeni kimlikler kazanarak birçok karakteri canlandırmış, çeşitli rolleri oynamıştır. Bu maskelere cinsiyet, yaş, huy ve medeni hal gibi özellikler aktarılmıştır. Erkeklerin kadın rollerini canlandırması mümkün olmuştur. Ayrıca oyuncuların duygu durumunu tanımlayan kostüm ve maskelerden yararlanılmıştır. Üzüntü, sevinç, korku gibi ifadeye yoğunlaşan maskeleri vardır. Oyuncu anlatmak istediği hali maskeleri değiştirerek sahneye yansıtmıştır. Durağan maskelere duygu eklenmesiyle izleyiciye karakterlerin ruh hallerini tanımlanmıştır. İsa'dan sonra birinci yüzyılda Romalı bir yazar, bir yanı ciddi ve bir yanı neşeli maskeyi role göre uygun tarafı dönerek seyirciye aktardığını anlatmıştır (Fuat, 1984, s. 30-38 ve Vartolioğlu, 2022, s. 15-18).

Ayrıca; ünlü kişileri simgeleyen biyografik maskeler üretilmiştir. Tanrıları simgeleyen, ağız ve göz boşluğu bulunmayan maskeleri mekânlara asarak korunduklarına inanmışlardır. Diğer toplumlarda görüldüğü gibi hasat, bereket ve yağmur yağdırma alanlarında da maskeler kullanılmıştır (Vartolioğlu, 2022).



Görsel 1.7. *Trajedi ve Komedi'nin Tiyatral Maskelerini Gösterilen Mozaik. Roma Sanat Eseri, Milattan Sonra 2. Yüzyıl (http-11)*

Maskeler sahne performanslarının ve oyunculuk sanatının önemli bir parçası olarak Geleneksel Japon kültüründe de kullanılmıştır. Japon tiyatrosunda maskeler, karakterlerin iç dünyalarını ve dış görünüşlerini vurgulama amacıyla kullanılmıştır. Japonya Noh tiyatrosunda maskeye yüz anlamına gelen Men ya da Omote denilmektedir. Canavar, şeytan ve efsanevi hayvanları belirtmek için kullanılan Omoro kelimesi de maske olarak adlandırılmaktadır. Maske oyuncunun bir bakıma ikinci yüzüdür. Kişinin tek ve gerçek yüzüne dönüşmesi için maske takması gerekir. Noh oyuncusu İwao Konjo kendisinin gerçek olmadığını, gerçek olanın “maske” olduğunu oyuna başlamadan önce uzun süre maskeye bakmasının gerekçesi olarak göstermiştir (Üstündağ, 2011, s. 185). Noh’da maske ritüel özelliğe sahiptir. Hikâyelerde çoğunlukla ölüm ve yaşam temaları vardır. Bu temaları birbirinden ayırmada maske simgesel araçtır. Maske takmayan oyuncuların yüzünde donuk bir ifade bulunur. Oyuncu uzun bir süre dönüşeceği yeni kişiliğine hazırlanır ve maskeyi özenle takarak yeni kişiliğiyle bütünleşir. Yani kişi gerçek yüzüne bürünür. Değişim aracı olarak kullanılan bu maskelere Omote denir. Omote, duygu ve ifadeleri olabildiğince az yansıttığı için oyuncu öyküsünü beden diliyle ortaya koyar. Dolayısıyla maske ve beden bütünlüğü önemlidir. Noh’da genç, yaşlı, erkek, kadın ve çocuk olmak üzere 80 çeşit maske olduğu bilinmektedir. Yalnızca oyuncuyu eğlendirmek için kısa oyunlar sergileyen Kyogen karakteri ve şeytansı karakterlerin maskelerinde abartılı ifadeler yer alır. Doğa üstü varlıkların maskelerindeki ifade ön plana çıkarken, ana karakterlerin duygusu arka planda kalır (Bağatur, 2013, s. 71- 74). Aktör eğitmeni olan Philip Zarrilli, maskenin oyuncunun beden ve zihin ilişkisi kurmasında yardımcı araç görevi gördüğünü ifade etmiştir (Vartalioğlu, 2020, s. 49). Teatral bir unsur olan maske oyuncuya gizlenmişlik hissi verse de bedenini ortaya çıkararak, oyuncunun beden olanaklarını keşfetmesine imkân verir (İspirli, 2021, s. 175).

Sahne sanatlarında nesnel maskenin yerini kimi zaman nesnel bir unsur olan makyaj almıştır. Makyaj ve maskenin her ikisi de yüz üzerinde yapılan işlemlerle görünümü değiştirme veya vurgulama amacı taşıyan kavramlardır. Makyaj ve maskenin her ikisi de görünüm değiştirme, drama ve sahne sanatlarında, geleneksel ve kültürel öğeleri yansıtmaya amacıyla kullanılmaktadır. Kimi zaman farklı amaçlara hizmet etmelerine rağmen, her ikisi de karakterlerin ve temaların daha vurgulu bir şekilde iletilmesine yardımcı olur.

Türk Dil Kurumuna göre makyaj “*yüzü güzelleştirmek için boyama, yüz boyama, yüz bakımı*” şeklinde tanımlanmaktadır ([http- 12](http://12)). Makyajla ulaşılan aldatmacanın

insanın ortak beğenisine etkisi vardır. Profesyonel olarak ele alındığında makyaj; göz rengi, saç, tırnaklar gibi insanın dışarıdan görünen her tarafını kapsayan bir alandır. Görünüm kişinin kendini ifade etme yöntemlerinden biridir. Seçilmiş olan fiziksel görünüm bilinçaltında, kişiliklerin ve tercihlerin birer simgesidir. Bu tercih genellikle bilinçsizce yapılmaz. Çoğu zaman topluluk içerisinde bir statü göstergesi siyasi görüşün ya da dinin simgesi olarak kullanılır. Farklı görünüm kazandırma, kusurları örtme, kamuflej özelliklerinin yanı sıra diğer sanat dallarında karakter yaratmak için de kullanılır. Seyirci ile oyuncu arasındaki mesafe ve yoğun ışıklar nedeniyle tiyatrodaki abartılı makyaj uygulanır (Abalı, 2003, s. 7). Abartılı makyajlara örnek olan Palyaço, Geyşa, Mephisto gibi makyajlar gelenekselleşerek günümüzde karakteristik özelliklerini korumaya devam etmektedir (Abalı, 2003, s. 2- 5). Modern makyaj malzemelerinin ilkel örneklerine Eski Mısır'da rastlamak mümkündür. Erkek ve kadınlarda makyaj yapmak doğal sayılmıştır. Boyanma kişiliğin vurgulanması ve saygınlığın simgesi anlamları taşımıştır (Yazıcı, 1997, s. 1).

Kabuki, Noh tiyatrosuyla birlikte Japon geleneksel tiyatrosunun başlıca sahne sanatlarından biridir. Tokugawa döneminde hükümet kamusal ahlak gerekçesiyle kadınları sahneden uzaklaştırmasıyla erkekler kadın rolüne bürünmüştür ve Onnagatalar ortaya çıkmıştır. Onnagatalar davranışlarıyla ve görünüşleriyle kadın rolünü oynamıştır. Kabuki oyuncularını maske takmazlar ancak karakterin ifade edilmesi için karışık ve dramatik makyaj yaparlar. Göz ve yanaklardaki kırmızı çizgiler gücü ve gençliği simgelerken mavi çizgiler olumsuz duyguları yansıtır. İlk bakışta karakterin iyi veya kötü olduğu kolaylıkla anlaşılır. Evli kadınları, hayat kadınlarını ya da garsonları canlandıran oyuncuların dişleri siyaha boyanır. Bu makyaja Hayagane denilmektedir (Kılınçarslan, 2017, s. 314- 319).



Görsel 1.8. Kabuki Makyajı (<http://13>)

Japon tiyatrosunda kullanılan makyaja benzer şekilde Pekin Operası Yuan Hanedanı döneminde tiyatrodaki kullanılan maskelerin yerine makyaj geçer. Yüze yapılan makyaj, gözler ve dudak bütünüyle maske halini alır. Makyaj- maske olarak isimlendirilen bu yüz boyası sayesinde maske hareket kazanır. Yüzdeki duygu ve ifadeler kolaylıkla kullanılabilir hale gelmiştir. Makyaj sayesinde oyuncuyu maske taşımanın ağırlığından kurtulmuştur (Bağatur, 2013, s. 56).

İnsanın farklı görünme ihtiyacı ya da fiziğini dönüştürme çabaları makyaja farklı yorumlar getirmiştir. Bunlardan biri de dövmedir. Deri üzerine uygulanan kalıcı makyaja dövme ya da tattoo denilmektedir. İlkelerde dövmenin bireyin yer aldığı toplumda kişisel özelliklerine işaret ettiği düşünülmektedir. Böylece kişi sözel değil, görsel olarak iletişime geçerek dövmeyle kendini tanıtmada kullanır. Şifreleme veya kodlamaya benzer bir amaç taşıdığına yönelik görüşler vardır. Türk soylu topluluklara ait olduğu düşünülen kalıntılar incelendiğinde beden ve yüz kısmında dövmeyle dair izlere rastlanılmıştır. Yaygın olarak yüz, kol, göğüste bulunan dövmelemlerin süslenmekten ziyade kimlik ve kayıt sisteminin örneği olarak değerlendirilmektedir (Griffin-Pierce, 1996, s.111).

16. yüzyıl sosyal hayatında kullanılan maskeler tiyatrodaki karakterleri oluşturmada referans olmuştur. Karakterlerin sahne üzerindeki kimliklerini ve özelliklerini belirginleştirmeye yönelik maskeler tasarlanmıştır. Dönemin toplumsal ve kültürel dinamiklerini yansıtan semboller haline gelmiştir. 16. yüzyılın ortalarında Commedia dell'Arte isminde İtalya'da oluşmuş maskeli bir tiyatro türü çıkar. 18. yüzyıla kadar Avrupa'nın her yerine yayılarak birçok ülkenin kültürünü ve tiyatrosunu etkilemiştir. Commedia dell'Arte profesyonel sanatçılar tarafından sergilenen komedidir. Oyuncuların kendilerine özgü isim ve özelliklere sahip kalıplaşmış karakterleri vardır. Her aktör ayrı bir tipi canlandırır. Karakterleri kendi içinde maskeliler ve maskesizler olarak ikiye ayırmak mümkündür. En bilinen maskeli karakterler arasında Arlecchino, Capitano, Pantalone, Colombina ve Dottore sayılabilir. Tipler izleyiciye maskeler aracılığıyla anlatılır. Kostüm ve maskelerin hikâyesi belirli nedenlere dayandırılır. Örneğin; Cin fikirli ve kurnaz olan Brighella karakterinin maskesi tuhaf, rengi açılmış, tiksindirici bir ifade taşır. Antonio Fava bu maskenin görünümünde insanca bir şeyler olduğunu, ilk bakışta pozitif görünse de altında şeytani ve gizemli bir kişiliğin varlığını ifade etmiştir. Dottore karakteri içki düşkünü olduğundan maskesi yalnızca burnunu ve alnını kaplar. Böylelikle alkolden kaynaklı kızaran yanaklarını seyirci görür. Acınacak

derecede zavallı köylüleri betimleyen karaktere Zanni (Uşaklar) denilmektedir. Taktıkları maskeler ilk başlarda tüm yüzü kaplayan karnaval maskesi şeklinde olsa da zamanla burun altına kadar ağzı açık bir hal almıştır. Maskede burnun uzunluk ölçüsü karaktersizliğin ifadesiydi. Aşıklar karakterlerini canlandıran oyunculara yaşları belli olmasın diye çok ağır makyaj uygulanmıştır. Arlecchino karakterinin maskesi başlarda siyah bir çoraptan oluşsa da sonrasında ağız kısmı olmayan normal bir maskeye evrilmiştir. Commedia dell'Arte'de maske yüze takılan bir nesnel oluşumdan ziyade birer karaktere dönüşmüştür ve maskeye yüklenen anlam son derece büyüktür (Balamir, 2017, s. 81-86).

20. yüzyılın sonlarından itibaren, maskelerin kullanımı çeşitli amaçlarla yaygınlaşmış ve değişiklik göstermiştir. Tıpkı Rönesans döneminde olduğu gibi günümüzde de maskeler toplumların sosyokültürel ihtiyaçlarına cevap verecek şekilde pek çok alanda yer bulmuştur. Özellikle teknolojik ilerlemeler, sağlık endişeleri, popüler kültür ve sanatsal ifade gibi faktörler maskelerin kullanımını etkilemiştir.

Sanatsal maskeler estetik ve sembolik ifadeler için kullanılarak sanatçıların ilham kaynaklarından biri olmuştur. Resim, heykel gibi görsel sanat alanlarına yansımıştır. 20. yüzyılın başlarında natüralist sanat geleneğini yıkmaya yönelik modern sanat akımları doğmuştur. Farklı tekniklerin kullanıldığı ve bireysel ifadenin ön planda olduğu bu süreç sanatçıların stillerinin ve pratiklerinin sanat akımlarını oluşturduğu parlak bir dönemdir. Sanatta modernizm arayışında maske önemli bir ilham kaynağı olmuştur. Çok sayıda sanatçı eserlerindeki figürlerin yüzünü maske ifadesiyle resmetmiş ya da maskeyi doğrudan sanat nesnesi olarak kullanmıştır. Bazı sanatçılardan örnek olarak:

James Ensor geleneksel batı karnaval maskelerinden, Emil Nolde ise Asya maskelerinden ilham alarak çalışmalarında maskeye yer vermiştir. Picasso, Erich Heckel, Joan Miro, Modigliani, Andre Breton, Henry Moore gibi pek çok sanatçı kendi kültürü dışına çıkarak; Avustralya, Afrika kabile sanatlarından ilham alarak ilkelci dünya görüşünü benimsemiştir. Picasso'nun Afrika maskelerinden esinlenmesi Kübizm akımının doğuşuna katkı sağlamıştır (Sürmeli, 2021).

Jean Jacques Rousseau için güzel sanatlar kişinin maskenin ardında yaşaması için zemin hazırlar. Güzel sanatlar ve edebiyatın gelişimi kişiyi kabalık yerine kibarlık ve nazikliğe yönlelteceği düşünülmüştür. Rousseau' ya göre sanat bireyin kibarlaşmasında önemli bir rol oynamıştır. Fakat bu durum aldatıcı bir kibarlık göstergesidir. İnsanın

modern kültürel ilişkilerinde tahrip edici bencil tutkuları ve eğilimleri sonucunda gerçek olan birey saklanır, kibarlık gösterileri açığa çıkar (Akan, 2015, s. 81).



Görsel 1.9. Sanatta Maske: Marcel Janco “Tristan Tzara Portresi, Mask” -1919 (<http-14>)

Estetik deneyimler sunan bir diğer alan ise popüler kültür ve eğlenceye yönelik maskelerdir. Festival, şölen maskeli balo, karnaval ve sinema gibi etkinliklerde eğlence aracı olarak karşımıza çıkar. İnsanların rutinlerini kırmalarına, kreatif yönlerini göstermelerine ve topluluklar arasında keyifli bir etkileşim yaratmalarına yardımcı olur. Venedik ve Rio karnavalları en popülerleridir. Cadılar bayramı (Halloween) kutlamalarında maske ve kostümler giyilmektedir. Bulgaristan’ın Pernik şehrinde her sene düzenlenen Uluslararası Surva Maske Festivali’nde katılımcılar enteresan kostümler giyerek danslarını sergiler ve sonunda en iyi kostüm seçilir (<http-15>). Uluslararası yaratıcılık temalı yarışmalarda makyaj (vücut boyama sanatı) etkileyici sanat eserlerinin ortaya çıkmasında rol oynar (Abalı, 2003, s. 5). Türkiye Nevruz kutlamalarında Uygur Türkleri “Kaplan ve Aslan” oyununda oyuncu maske takarak kaplan kılığına bürünür (Güner, 2006, s. 24).

Maske, sinema ve sanat dünyasında da yaratıcılık için bir araçtır diyebiliriz. Sinema sektöründe maske, kötü karakterler, süper kahramanlar, canavarlar ve yaratıklarda yaygın olarak kullanılır. Oyuncunun yüzüne kıyasla maskeler karakterlerin kimliklerini seyirciye daha hızlı ve net olarak tanımlar. Karaktere yeni bir yüz kazandırarak kimliğini iptal eder.

Üstün güçler ile ilişkilendirilerek insan üstüne dönüşmeyi sağlar. Böylece maskenin kendisi bir karaktere dönüşmüş olur (Arıcı, 2014). Biyografik ya da tarih konulu filmlerde, tanınmış kişileri canlandıran oyuncular bu kişilere benzetmek için maske ya da makyaj uygulanır. Maskenin tüm bu işlevlerinin yanı sıra filmin gerçekliğine yaptığı katkısı oldukça önemlidir. Var olmayan mekânları ve karakterleri destekler. Fantastik sinemada izleyicinin filmle özdeşleşmesini sağlar (Tuğan, 2017, s. 180-182). Maskenin bir diğer yoğun kullanıldığı tür ise korku filmleridir. Bu tür filmlerde maske aracılığıyla bilinmeyen korkusu ortaya çıkartılır. Gizemin çözülmemesi dehşet duygusunu yaratabilmektedir. Maske, karakterler hakkında merak uyandırabilmektedir. Karakterin yüzü tamamen veya kısmen gizlenirse, izleyicilerin karakter hakkında daha fazla merak duyması sağlanır. Maske, oyuncunun aktardığı insani değerleri yok sayarak bedensel tutum ve söylemini başkalaştırır. Seyirciyle arasına sanallık koyan yapay bir yüzdür (Erbarıştıran, 2016, s. 263). Gerçek yüzle kurulan ilişkide maskede kendini ele verir. Yapılan mimikler oyuncunun yüzüne bir maske olarak yansır (Erbarıştıran, 2016, s. 264). Filmdeki karakterlerin yüzlerindeki maskeler ve kendilerini nasıl sunacakları konusundaki çatışmalar, persona kavramının önemli bir parçasıdır.

Sinemada "persona" kavramı, bir karakterin kendini nasıl sunacağı, kimlik ve görüntü oluşturma gibi konuları içermektedir. Bazı filmlerde, karakterlerin birbirleriyle etkileşimleri sonucu ortaya çıkan ve onların kimliklerinde değişiklik yaratan bir "persona değişimi" de görülebilir. Benzer olarak Luc Plamondon'un Victor Hugo'nun Notre Dame'nin Kamburu romanından uyarladığı Notre Dame'ın Kamburu müzikalinde zandoç Quasimodo karakterinin fiziksel deformasyonunu boyama ve plastik sanat uygulamalarıyla gerçekçi kılmak mümkündür. Böylece karakterin bedenindeki bozukluk ve yüzündeki çirkinlik, ruhundaki güzellikle bütünleşerek daha etkili hale gelir (Gündüz, 2016, s. 158). Sinemanın bir türü olan animasyon filmlerine de maske çizgi karakterlerle yansımıştır. Geçmişten günümüze maskenin kullanım alanları, çizgi film karakter tasarımı aşaması süreçlerinde gerçek yaşamdan uyarlanabilir maske örnekleri (referans) olduğu şeklinde değerlendirilmektedir. Aşağıda maskenin psikolojik kullanımı ve Carl Gustav Jung'un persona kavramına yer verilmektedir.

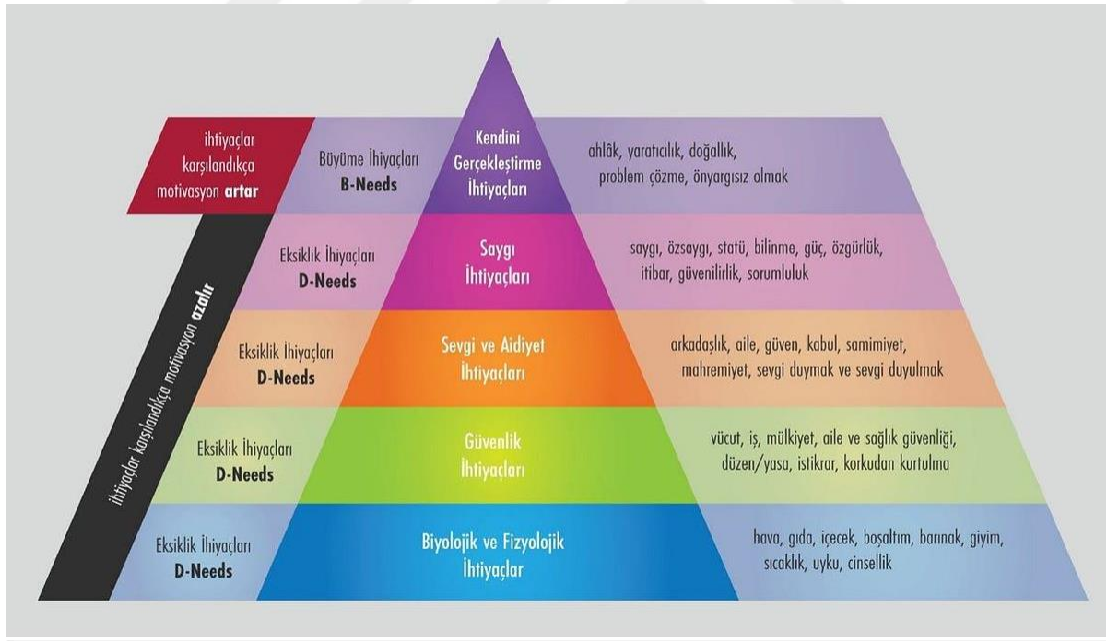
1.2.2. Psikolojik maske (persona)

Grekçede “prosopon” kelimesi maske anlamında kullanılır. Tiyatro maskesi, karakter, figür, tiyatro oyununda rol, kişi, yüz, çehre manalarına gelmektedir. Kelimenin Latince karşılığı olan persona kelimesi, çehre, yüz, görünüm ve figür anlamlarının haricinde prosopon kelimesinin tüm anlamlarını kapsamaktadır. Persona antikçağda, “bireyin kendine özgü yapısı, karakter” ve “dünyada üstlenilen rol” manalarında kullanılmıştır (Demiriş, 2014, s. 30- 33).

Maske genellikle yüz ile ilişkilendirilmektedir. Göz, kulak, burun, deri ve dili barındıran yüz; beş duyu organımızla da bağlantılıdır. Jest ve mimikler sayesinde duygu ve düşünceleri gözlemlemek mümkündür ve bütün bunlar karakter psikolojisinin anlamlandırılmasına katkı sağlamaktadır. Psikolojide maskeyi temsil eden kavram personadır. Carl Gustav Jung eski çağ aktörlerinin oynadıkları rolü belirtmek için giydikleri maskenin adı olan “persona” kavramını psikolojiye dahil etmiştir. Persona bireyin çevresine ve kendisine karşı taktığı maske ya da büründüğü rolü temsil eder. Bu maske sayesinde kişi karakterini, mizacını, huyunu ve gerçek doğasını gizler ya da değiştirir. Kolektif bir olgudur ve her insanda vardır. Kişiliğin aynı oranda bir başka bireyde olma yönü olduğundan personanın kişiye özgü olduğu düşünülmemelidir. Kişi içinde bulunduğu koşullara uyum sağlamak ya da başa çıkabilmek amacıyla kendine düşen en uygun rolleri seçer. Bu açıdan personanın bireysel bir yönü bulunmaktadır. Kişinin kendiyle baş başa kaldığı haliyle sosyal bir ortamdaki hali farklılık gösterir. İnsan doğası tutarsızdır ancak bulunduğu rol içerisinde tutarlı olmak durumundadır. Bu nedenle kişinin olduğundan farklı biçimde görünmesi kaçınılmazdır. Bu da sahte, aldatıcı ya da samimi-yetsiz algılamaya neden olabilmektedir. Ancak persona insan ile toplum arasındaki ilişki bakımından gerekliliktir ve hiç persona üretmeden hayatı boyu yaşamak olanaksızdır. Toplum rollere göre kişinin nasıl görünmesi gerektiği hakkında belli kalıplar meydana getirerek kişinin rolünü en iyi şekilde oynamasını bekler. Öyle ki bir doktor, doktor rolünü kusursuz bir şekilde canlandırmalıdır. Aksi takdirde toplum tarafından hoş karşılanmama ve dışlanma olasılığı vardır. Şefkat dolu anne personasına sahip olan bir birey, aynı zamanda mesleğini yansıtan soğuk kanlı, ciddi bir polis personası taşıyabilmektedir. Benzer olarak diğer mesleklerin de kendine has hazır personaları vardır. Kısaca persona bireyin kendi kimliğini gizlemek ve toplum üzerinde belli bir izlenim bırakmak amacıyla sosyal rolleri doğrultusunda çevresine sergilediği

karakterdir. Dengede olması durumunda insan ilişkilerini güzelleştirerek sağlıklı hale getirir. Ancak personanın gereğinden fazla kullanılması, kişinin personalarıyla özdeşleşmesine neden olabilmektedir. Personanın kimliği ele geçirmesi kişinin kendine yabancılaşmasına yol açabilmektedir. Eğer persona işlevsiz bırakılırsa kişinin çevreye uyum sağlamakta zorlanması olasıdır. Bu durumda toplum tarafından dışlanması mümkündür. Ayrıca gerçek kimliğin gizlenmesi manipülasyona neden olabilmektedir (Fordham, 1994, s. 32- 61, http-16).

Jung için hayati bir öge olarak imgelediği persona, içsel benliği muhafaza eden koruyucu bir yapıdır (Derin, 2020, s. 108). Evreinoff, bizim için asıl olanın kendimiz olmamak olduğunu ve bunun ruhların teatral zorunluluğu olduğunu ifade etmiştir (Evreinoff, 1970, s. 51). İç benlik dışında sosyal yaşamda takılan maskeler, adeta tiyatro sahnesinde rolünü sergileyen oyuncular gibi kişinin performansını sergilemesine olanak tanır (Derin, 2020, s. 108).



Görsel 1.10. İhtiyaçlar Hiyerarşisi (http-17)

Abraham Maslow'a göre insanların öncelikli amacı temel ihtiyaçlarını karşılayabilmektir. Temel ihtiyaçların karşılanmasıyla "üst ihtiyaçlar" giderilmeye çalışılır. Örneğin, fizyolojik ihtiyaçlarını karşılayamayan birey kendini gerçekleştirme

ihtiyacını hissetmeyecektir. İlk düşündüğü hayatta kalabilmek için beslenmek, barınmak ve bir gruba ait olmak olacaktır. Ardından adım adım kendini gerçekleştirme seviyesini amaç edinebilecektir. Maskeler insanların ihtiyaçlarını gidermek için kullandıkları en öncelikli yöntemler ya da nesnelerdir. Yukarıda bahsedildiği gibi “İhtiyaçlar Hiyerarşi’sinde fizyolojik ihtiyaçlar ilk sıradadır. Beslenme ihtiyacını karşılamaya yönelik ilk maskelerin avlanma maskesi olduğu düşünülmektedir. Birey ikinci güvenlik ihtiyacı, üçüncü sosyal ihtiyacı, dördüncü saygınlık ihtiyacı ve son olarak kendini gerçekleştirme ihtiyacına cevap bulmak amacıyla zaman zaman psikolojik ya da nesnel maskeler kullanır. Maslow’a göre bireyin kişilik gelişimi, baskın olan ihtiyaç kategorisi tarafından belirlenir. Eğer kişi biyolojik, sosyal ve psikolojik ihtiyaçlarını tatmin edebilmişse kendini gerçekleştirmeye odaklanabilir (http-18). Bu hiyerarşide insanoğlu her bir basamak için farklı nesnel maskeler kullanagelmiştir. Maskenin tarih boyunca kullanım amaçları incelendiğinde görsel sanatlar alanında oyunculuk ve karakter tasarımı süreçlerinde bu geleneğin devam ettiği görülmektedir.

1.3. Maskenin Çizgi Film Karakter Tasarımına Uyarlanması

İnsanın özüne olan merakı, kendini ve karşısındaki kişiyi tanıma ve tanımlama ihtiyacı çok eski çağlardan beri karakterle ilgili birçok düşünce ve görüş belirtilmesine neden olmuştur. Bunun nedeni karakterin karmaşık yapıda olması ve birçok birimden meydana gelmesidir. Eğitim, felsefe, psikoloji gibi farklı alanlarla bağlantılı olan karakter sözcüğü en geniş anlamıyla kişinin ayırt edici niteliklerinin tamamıdır (http-19). Türk Dil Kurumu’na göre karakter kelimesi “*Bir bireyin kendine özgü yapısı, başkalarından ayıran temel belirti ve bireyin davranış biçimlerini belirleyen, üstün ana özellik, öz yapı* (http-20).” şeklinde tanımlanmaktadır.

Karakter fiziksel, sosyokültürel ve psikolojik olmak üzere toplam üç aşamadan oluşarak derinlik kazanır. Fiziksel aşama genetik faktörlere dayanır ve fiziksel özellikler karakter hakkındaki ipuçlarını bize görsel olarak sunar. Geçmişten günümüze fiziksel görünüm üzerinden karakteri ele alan birçok görüş belirtilmiştir. Bunlardan biri de fizyonomidir. Birçok eski medeniyet tarafından kullanılarak günümüze kadar ulaşan; tecrübe ve bilgi birikimine dayalı fizyonomi sayesinde yüz, el ve beden özellikleri üzerinden karakter ve kişilik özellikleri hakkında belli çıkarımlarda bulunulabilmektedir (Demir, Doğru, tarihsiz). Karakterin bedene yansıdığına ilişkin görüşler çeşitlendirilebilir.

Kretschmer insanın beden yapılarına göre piknik, astenik, atletik ve displastik olmak üzere toplam dört adet kişilik tipi ortaya koymuştur (http-21). Genetik faktörlerin görünüm kadar kişilikle de alakalı olduğu düşünülmektedir. McKinnon doğuştan ve yaradılıştan gelen özelliklerle birlikte genetik yapının kişilik üzerinde belirleyici bir rolü olduğunu belirtmiştir (S. Yazıcı ve A. Yazıcı, 2011, s. 37). Gerçek hayatta insanları değerlendirirken ya da algılarken bilinçli ya da bilinçsiz dikkate aldığımız fiziksel unsurlar, kurgusal karakter oluşturmada da bize yol göstermektedir. Karakterin fiziksel yapısı, senaryoya uygun olan nitelikleri ve oyunculuğu gerçekleştirebilecek biçimde olmalıdır (Ç.Taş Alicenap, R. San ve Y. Arslan, 2023, s. 538). Karakterlerin hikâyenin içindeki rolünü, evrenini ve özelliklerini yansıtarak karakterlerin ilgi çekici ve benzersiz olmasını sağlar. Yüz ifadesi ve mimikler, göz renkleri ve şekilleri, saç stili ve rengi, ağız ve dişler, vücut şekli ve boyutu, kıyafet ve aksesuarlar gibi bir karakterin fiziksel özellikleri karakterin psikolojik yapısını ve kişiliğini yansıtmada önemli bir rol oynar. Karakterin iç dünyasını ve kişiliğini yansıtarak izleyicilere daha derinlemesine bir anlayış sunar. İnsan vasfı yüklenen çizgi karakterlerde insan psikolojisi taklit edilir. Psikolojiyle bağlantılı olan persona, Jung'un analitik psikoloji kuramında insanın takmak zorunda olduğu uyum maskesidir. İnsanı yansıtan çizgi film karakterlerine de persona yansır. Neredeyse tüm çizgi film karakterleri personaya sahiptir demek yanlış olmaz. Kişinin saklamak istedikleri, yükleri ve toplumda yer edinebilmek için taktığı bu maske özellikle ana karakterlerde gözlemlenir. Çünkü ana karakterlerin iç dünyaları daha detaylıdır ve hep göz önündedir.



Görsel 1.11. *Shrek ve Yakışıklı Prens* (http-22)

Shrek film serisinin ana karakteri Shrek, kendisinin dev görünümünden yararlanarak çevresinin onu korkunç ve tehlikeli olarak tanımlanacağı persona kullanır. Ancak filmin ilerleyen süreçlerinde karakterin insani yönlerinin de bulunduğu görülmektedir. Evlenir ve çocukları olur. Dev kimliğinin yanı sıra baba, eş, arkadaş gibi birçok personası bulunmaktadır. Yine aynı seride bulunan Yakışıklı Prens karakteri ise özgüvenli ve kendini beğenmiş personalarıyla ön plana çıkarken serinin ilerleyen süreçlerinde beceriksiz, sakar ve ana kuzusu özelliklerinin de olduğu görülmektedir.



Görsel 1.12. *Şaşkın İmparator* (<http-23>)

Kimi zaman karakterler filme müdahale ederek film akışını durdurur ve izleyiciyle iletişime geçerek kendi duygu ve düşüncelerini aktarır. Böylece karakterin filmde tanıtılan personası pekiştirilir ya da farklı bir persona sergilenir. 2000 yılı yapımı *Şaşkın İmparator* çizgi filminde Kuzco karakteri araya girer. Öykünün kendisiyle ilgili olduğunu ifade ederek kibirli yanını ortaya koyarken Pacha karakterinin üstünü karalamasıyla kıskanç yönünü de sergiler.

Maske, oyuncuların karakterlerine derinlik ve gizem katabilir, duyguları abartabilir ve hatta bazen bir karakterin gerçek kimliğini gizleyebilir. Genellikle çizgi filmlerde persona izleyiciye karakterin gerçek yüzünün sergilenmesiyle gösterilir. Karakter etkileşimde bulunduğu olaylar ve karakterler sonucunda maskeye bürünür. İzleyiciye net bir şekilde gösterilmeyen bu maske, olaylar sonuçlanırken açığa çıkartılır. Animelerde

personanın en yaygın gösterimi Chibi stildir.

“Chibi” kelimesi karakterlerin küçük, sevimli ve kısa boyutlu olarak minyatürize edilmiş versiyonlarını tanımlamak için yaygın olarak kullanılır. Büyük kafa ve küçük beden tasarımı dikkati yüze yoğunlaştırır ve duyguyu kuvvetli bir şekilde iletir. Çizgi filmde karakterinin duygularını vurgulamak için ya da gizlemekte olduğu duyguların izleyiciye iletmede kullanılır.



Görsel 1.13. 2020 Yapımı “Tower of God” Animesi Khun Karakterinin Chibi Versiyonu ve Normal Görünümü (http-24)

Karakterin duygu aktarımını ve davranışlarını etkileyen önemli unsurlardan biri de sosyokültürel faktörlerdir. Hem psikolojik hem de sosyokültürel özellikler, karakterlerin iç dünyalarını, davranışlarını ve ilişkilerini şekillendirir. Sosyokültürel aşamada karakter sürecine dış faktörler dahil olur. Doğuştan gelen mizaç ve aile içindeki gelişim karakterin öznel yargısını oluşturur ve karakter içinde bulunduğu toplumun yaşama biçimi, ahlakı, inançları, düşünceleri, ilkeleri ve gelenekleri çerçevesinde şekillenir. Bu süreçte karakter düşünceleri doğrultusunda yargılayarak, seçim yaparak ve tercihte bulunarak kendine has tutumlar sergiler ve bazı davranışları alışkanlık haline getirir. Karakter toplumun bir parçası olsa da yani sürü psikolojisinin içerisindeyken de kendi olabilmek adına öznel tutum sergiler ve birey olarak hayatına devam eder.

İnsana dair olan fiziksel, psikolojik ve sosyokültürel varoluş aşamaların her biri, antropomorfik özellikler taşıyan kurgusal karakterlerin bütünsel ve çok boyutlu bir

şekilde tasarlanmasını sağlar. “Antropomorfik” karakterler insan özelliklerinin başka bir varlığa atfedilmesi anlamını karşılar. Hayvan, cansız varlıklar, doğa güçleri, tanrılar, şeytanlar, melekler, cinler ve başka kavramlar “Antropomorfizm” konusu olabilmektedir. Çizgi filmlerde iki ayak üzerinde yürüyen ve konuşan hayvan ya da nesnelerden oluşan karakterlere sıklıkla rastlanır. Hayvanlara veya hareketsiz nesnelere insani özellik verme geleneği insanlığın başlangıcından beri animizm ve totizm gibi pratiklerle günümüze ulaşmış; sinema ve tiyatro gibi alanlara yansımıştır (Özanık, 2022, s. 18). Çizgi filmede kullanılan fiziksel öğeler, sosyal arkaplan ve psikolojik durumlar bir araya gelerek karakterin gerçekçi, ilgi çekici, yaratıcı ve izleyicilerle bağ kurmaya elverişli bir şekilde oluşturulmasına olanak tanır.

Antropomorfik kurgusal karakterler mecazi boyutta insanın maskesidir. Çizgi film karakterlerindeki insani özellikler izleyicinin kendisiyle özdeşleşmesine katkı sağlayarak gerçekmiş gibi algılanır ve seyircinin kendinden bir parça bulmasına olanak sağlar. Halk tarafından benimsenen karakterler güçlenir ve yaratıcısını arka planda bırakır. Çizgi film karakteri olmanın ötesine geçerek dijital baskının uygulandığı birçok üründe, oyunlarda, oyuncaklarda ve benzeri alanlarda karşımıza çıkar. Genellikle sektörleşmiş tüketim sahası için üretilen tasarımlar devamlılık, hız ve maliyet açısından güncellenebilir gerçek tiplerdir (Dedeal, 2018, s. 30).

Karakter tasarımcıları; karakterin kişiliğini, davranışlarını ve genel görsel görünümünü geliştirir. Karakterleri hikâyeyi aktarmanın bir yolu olarak oluştururlar. Çizgi film karakterleri amaç ifade eder ve bu amacın yansıttığı bir imaja evrilirler. Burada verilmek istenen şey tarih, ideoloji, komedi ya da herhangi bir şey olabilir. Fikir ve duygular renkler ve şekillerle örtüşür. Düşüncenin görsele dönüştürülmesi ya da somutlaştırılması, düşüncenin maskesidir. Çizgi film karakterleri bütün yönleriyle birer maskedir demek mümkündür. Kısaca tasarımcısının maskeleridir. Sinema teknolojisinin bilgisayar teknolojisiyle birleşmesiyle maskeler nesne olmaktan çıkarak perdede izleyiciye sunulan doğal olan ya da olmayan yüzlerce ifadeye bürünebilme özelliğine kavuşmuştur (Yasan, 2011). Maskenin tarihsel arka planında yer alan kullanım amaçları; saldırı ve koruma, dönüşüm ve sanatsal bağlamda olmak üzere sinemaya oradan da çizgi filme yansımıştır.

Çizgi film karakterleri belirlenen hikâye ve konuya göre çözümlenerek ortaya çıkar. Karakterler oldukça önemlidir. Çünkü çizgi film senaryosunun merkezinde yer alarak

verilmek istenen mesajı ve hikâyeyi izleyiciye iletirler. Çizgi filmin değişim ve ilerleyişine ayak uydururlar. Metin halindeki karakterler, karakter tasarımcılar tarafından görselleştirilir. Tiyatro oyuncusunun yansıttığı karakteri birçok yönden iyi bir şekilde yorumlayarak karakteri maskeye dönüştürdüğü gibi çizgi film karakter tasarımcısı da ona verilen bilgileri hayal gücü ve yeteneği kapsamında maskeye dönüştürür. Tasarım aşamasında maske ona belki de sınırsız olanak sunar. Maskenin yansıttığı değerleri zenginleştirip biçimlendirerek nesneye canlılık katar (Erbarıştıran, 2016, s. 263). Tasarımcı maskeye fikir, duygu, tarz gibi şeylerle birlikte toplumun yapısı, kültürü ve beklentilerini de aktarır.

Nesnel bir yapının ardında bedensel olan ya da olmayan maskenin sakladığı bir yüz söz konusudur ve bu yüz her şeyi kapsayabilmektedir (Erbarıştıran, 2016, s. 263). Bu çalışmada, çizgi film karakter tasarımında maskenin kullanımı aşağıdaki başlıklarla sınırlanmıştır;

1. Yüze takılan aksesuar olarak maske
2. Kılık değiştirme için kullanılan maske
3. Makyaj ve yüz boyama olarak maske
4. Beden değişimi olarak maske

Çizgi filmlerde maske kullanım örnekleri bu başlıklar altında örneklerle ayrıntılı olarak incelenmiştir.

1.3.1. Yüze takılan aksesuar olarak maske

İnşa edilen kimlikler ve oluşturulan sanal bedenler toplumun beklentileriyle şekillenir. Tüketim toplumu personalar üzerine kurulmuştur. Takılması gereken maskeler hazırdır ve takılmadığı sürece toplumda yer almak mümkün değildir (Karakullukcu, 2013, s. 670). Sosyal yaşamın dayattığı ve çizgi filmlere yansıyan kıyafet seçimleri personanın yapısını oluşturur. Maske aksesuar öğelerden biridir ve burada maske somut, nesnel, gözlemlenebilir olandır. Kimi karakterlerde maske yüzde aksesuarken kimisinde hikâye sürecinde kostüm değiştirerek farklı bir kimliğe bürünme şeklinde tebellür eder.

Çizgi filmlerde maske çoğunlukla süper kahramanlarda görülmektedir. Bu karakterler maske aracılığıyla gerçek kimliklerini gizli tutar. Süper güçleri ve sıradan insani özellikleri arasında maske bir örtüdür. Gerekğinde bu maskeyi çıkartarak toplumsal rollere bürünürler. Örümcek Adam ve Batman örneklerindendir.



Görsel 1.14. Örümce Adam (<http-25>)

Örümcek adam nesnel maske takarak gerçek kimliği olan Peter Packer'ı gizler. Bir lise öğrencisi ve sıradan bir hayatı olduğu için, sevdikleri ve kendisini korumak için özel hayatını gizli tutmalıdır. Sıradan bir insan oluşunu, gerçek yüzünü düşmanına karşı gizleyerek normal hayatta tanınmadan, nesnel maskesiz gezer. Bu aynı zamanda toplum içinde kullandığı personasıdır. Kostümünün kişiliğiyle sembolik bir yönü vardır. Onun örümcek gibi hızlı ve çevik olmasını sağlayan özel yeteneklerini ve suçla savaşan gücünü temsil eder.



Görsel 1.15. Batman (<http-26>)

Benzer olarak Batman, suçla mücadele ederken kimliğini gizli tutmak durumundadır. Maske takmak, karakterin anonimliğine ek olarak, onun sıradan bir insandan süper kahramana dönüşümünü de simgeler. Bu iki farklı yönü aynı zamanda kendisine ve dünyaya yansıttığı iki güçlü personasıdır. Yarasa temalı kostümü, onun hem fiziksel gücü ve cesaretini temsil eder, hem de korkusuzluğunu, adalet duygusunu ve insanlığı korumak için yaptığı fedakarlıkları sembolize eder.

İnanılmaz Aile (The Incredibles) çizgi filminde, süper kahramanlığın yasadışı olduğu dünyada özel güçlere sahip aile üyeleri kimliklerini gizlemek için maske takar. Süper gücün kendisi maske niteliğindedir. Genç kız Violet görünmez olabilirken, ailenin en küçük üyesi Jack Jack karşısındaki kişinin görünümüne bürünebilmektedir. Kostümler aynı görünse de karakterin güçlerine göre özellik barındırır. Lastik kızın uzayan ve esneyen bedeniyle birlikte kostümde etkilenir. Violet'in görünmezliği kostümü de görünmez kılar. Aile üyelerinin güçleri düşmanla savaşmada birbirini destekler nitelikte olup bütünlük sağlar. Maske yüzde yalnızca göz kısmını kaplar. Böylelikle izleyici karakterleri kolaylıkla tanımlayarak birbirinden ayırır. Kimi zaman savaşçı kimliklerini ve ekip ruhunu yansıtan personalara bürünerek savaşırken kimi zaman da aile içerisinde kendilerine biçilen anne, baba, çocuk gibi personalarını sergilerler.



Görsel 1.16. *İnanılmaz Aile Karakterleri* ([http-27](http://27))

Tokyo Ghoul serisinde ghoul olan karakterler maske takarak kendilerini gizlerler. Maskeler kimlikleri haline gelir ve toplumda ghoul olmanın sembolü olur. Ghoulların da kendi aralarında gruplaşmalar vardır ve bu maskelere yansır. Karakterlerin ise kendine has özel maskesi bulunur. Ghoul’lar insan eti yiyen varlıklardır. Bu nedenle insanlar tarafından dışlanırlar ve avlanırlar. Yarı insan yarı ghoul olan Kaneki, insani yönünü korkutucu bir nesnel maskeyle örterek canavar personasına bürünür. Canavarı temsil eden kırmızı gözünü dışarıda bırakır ve sıradan insan gözünü örter. Bu onun karanlık yanını temsil ederek fark edilmemesine yardımcı olur. İnsanlar içinde ise maskesini çıkarır ve canavar yönünü göz bandıyla kapatır. İnsani yönünü yansıtmaması toplum tarafından kabul görmesine yarayan personaya denktir.



Görsel 1.17. Tokyo Ghoul, Kaneki (<http-28>)

Osamu Tezuka’nın oluşturduğu mangaya dayanan “Dororo” animesinde baş karakterlerden biri olan Hyakkimaru’nun yüzü, gözü, kulakları ve bütün bedeni protezden nesnel maskedir. Çünkü doğduğu gün babası tarafında iblislerle yapılan anlaşmada bu parçalar şeytani varlıklara verilmiştir. Bu durum onu insani görünüm bakımından eksik bırakarak yalnız bir savaşçı haline getirmiştir. Maskeyle yokluk gizlenmiştir, kusurlar örtülmüştür. Karakter yapay olanla, sahteyle var olmuştur. Maske ya da yansıttığı personası, Hyakkimaru’nun karanlık geçmişine ve yalnızlığına göndermedir.



Görsel 1.18. *Hyakkimaru* (<http-29>)

Koe No Katachi (A Silent Voice) animesinde, toplum tarafından dışlanan ve içine kapanarak özgüvenini kaybeden Shoko, başkalarıyla ilişki kurmaktan kaçınır. Çevresindeki insanların olumsuzluk çağrışımı yapan, bilinir olan sembol ile çarpı işaretiyle yüzleri kapatılır. Çarpı hem bir maske hem de insanları yok saymanın temsilidir. Karakterin ötekiyle arasındaki perdedir. Shoko'nun çevresindeki insanlarda algıladığı ya da algılamak istediği personadır. Film karakterin iç dünyasını ve duygusal yaşantısını derinlemesine inceleyerek, dramatik bir hikâye anlatır.



Görsel 1.19. *Koe No Katachi* (<http-30>)

“Rüzgârlı Vadi” animesinde yıkıcı bir savaşın ardından ortaya çıkan zehirli gaz sebebiyle tüm doğal yaşam sona ermiş, insanlık yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalmıştır. Hayvanlar ve insanlar zehirlenmeden kendilerini koruyabilmek için gaz maskesi takmıştır. Hayvanların da maske takması öyküyü güçlendirmiştir.



Görsel 1.20. *Rüzgârlı Vadi* (http-31)

Nietzsche için maske ya da görünüş toplumda geçerli olan normları temsil eder. Toplumların inanç ve geleneklerini içinde büyüyen nesillerin yine benzer maskeleri ve benzer rolleri üstlenmesi kuvvetle muhtemeldir (Derin, 2020, s. 108). Çizgi filmlerde de geleneksel maskelere yer verilmiştir. Örneğin; “Ruhların Kaçışı” ve “Demon Slaver: Mugen Treni” filmlerinde Bugaku maskesine yer verilmiştir. Kâğıttan ya da kumaştan yapılan bu maskeler, fırça benzeri süslemelere sahiptir. Bugaku hem tapınaklarda hem de imparatorluk saraylarında gerçekleştirilen bir grup törensel dansı ifade eder. Eski Hindu-Budist kozmolojisini yansıtır. Dansların orijinali Çin ve Kore’den uyarlanmıştır. Japonya’da hâlâ hem tapınak bağlamında hem de imparatorun taç giyme töreni gibi saray şenliklerinde icra edilmektedir. Bugaku maskesi çabuk bozulduğundan genellikle her performans için yenisi yapılır (http-32 ve http-33).



Görsel 1.21. “*Ruhların Kaçışı*” ve “*Demon Slaver: Mugen Treni*” Filmlerinde Bugaku Maskesi (http-34, http-35)



Görsel 1.22. Bugaku Maskesi (http-36)

Çizgi filmler, ülkelerin kültürünü, tarihini ve insanlarını tanıtmak için güçlü bir araçtır. Filmler ülkenin geleneklerini, yiyeceklerini, danslarını, müziklerini, moda tarzlarını ve diğer yönlerini yansıtabilmektedir. Bu nedenle birçok ülke, turizm endüstrisini desteklemek ve ülke imajını dünya çapında geliştirmek için filmlerle ilgili teşvikler sağlamaktadır. Bunun yanı sıra, filmler kültürlerarası anlayışı arttırmaya yardımcı olur. İzleyici filmlerde farklı toplumların hayatlarını ve deneyimlerini anlamlandırır ve diğer kültürlerle karşı daha açık fikirli, anlayışlı olur. Bu sebeple maske de bu kültürel kimliğin inşasında ve kültür endüstrisine dönüşmesinde etkili bir araç olabilir.

1.3.2. Kılık deęiřtirme iin kullanılan maske

izgi filmlerde genellikle gizlenmek amacıyla kılık deęiřtirilir. Grsel deęiřim karakterin kendisini bařka biri gibi gstermesine yardımcıdır. Kimi zaman bu maske erkekten kadına ya da kadından erkeęe cinsiyet deęiřtirmek iin kullanılır. 2017 yapımı Pervane (The Breadwinner) animasyon filmi bir kadının kocası ya da erkek kardeři yanında olmadan sokaęa ıkmasının yasak olduęu bir dnemi yansıtmaktadır. Byle bir kltrde yařayan Pervane isimli kız ocuęu, babası hapse girdikten sonra ailesiyle dıřarı ıkmakta zorlanır. Ailesinin ve kendisinin yiyecek ve su ihtiyalarını giderebilmek iin Pervane saını kesip abisinin kıyafetlerini giyerek erkek ocuęu kılıęına girer. znde kız olsa da toplumun iinde kabul grmek iin erkek ocuęu grnmnde persona kullanır.



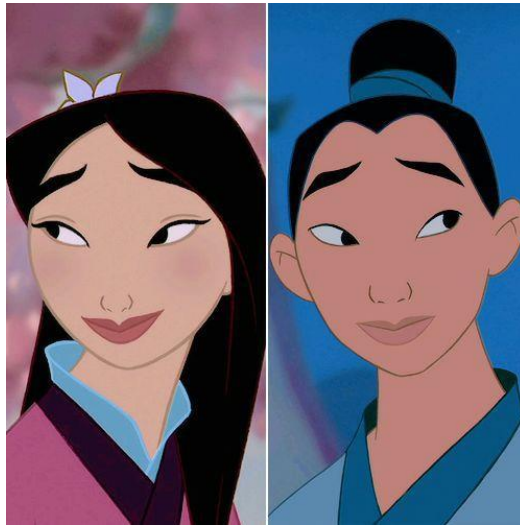
Grsel 1.23. *Pervane Erkek Kılıęında* (<http-37>)

2014 yapımı “6 Sper Kahraman” (Big Hero 6) animasyon filminde bir grup arkadař sulu yakalamak amacıyla kendilerine yksek teknoloji donanımlı kostmler hazırlar. Bu kostmler gl ve cesur imaj ya da persona yaratmalarına yardımcı olur ve savařçı kimliklerinin ortaya ıkarır. Her birinin kendine has, kendi kiřilięini yansıtan kostm vardır. Ekipteki Fred’in fantastik ve eęlenceli kostm zengin hayal gcn ve ocuksu doęasını yansıtan personasıdır.



Görsel 1.24. *Fred ve Fred'in Kostümlü Hali* (<http-38>)

1998 yılı yapımı “Mulan” çizgi filminde babasının yaşlı ve hasta olmasından dolayı endişelenen Mulan, erkek kılığına girerek babasının yerine savaşa katılır. Ping ismini alır ve büründüğü yeni personası, ailenin erkek üyesini temsil eder. Sesini kalınlaştırır, erkek gibi davranır. Filmde benzer olarak; Çin savaşçıları düşmanı oyalamak, dikkatini dağıtmak ve kimliklerini gizlemek amacıyla kadın kılığına bürünür. Kostümleri Çin’in geleneksel kıyafeti olan Hanfu’yu anımsatmaktadır.



Görsel 1.25. *Mulan* (<http-39>)



Görsel 1.26. “Mulan” Çizgi Filminde Kadın Kılığında Çin Savaşçıları (http-40)

Çin savaşçılarının yüzleri yoğun bir makyajla saklanmıştır. Yüzlerini beyaza boyarlar. Beyaz ten Çin’de uzun zamandır güzellik ve statünün sembolü olarak kabul edilmiştir. Bu durum çizgi filme yansıtılarak Çin kültürüne gönderme yapılmıştır. Karakter tasarımları, giyim tarzları ve maske gibi görsel unsurlar bir toplumun estetik anlayışı, kültürel benzerlikleri ve/veya farklılıklarını anlamaya yardımcıdır.

1.3.3. Makyaj ve yüz boyama olarak maske

Çizgi filmlerde çoğunlukla kültürel değerleri yansıtmak için maske, makyaj ve yüz boyası olarak kullanılır. Örneğin Pixar tarafından yapılmış animasyon filmi olan Coco, Meksika kültürüne dayanan bir öykü anlatır. İspanyolcada “Día de los Muertos” yani “Ölüler Günü” festivali, filmde ölülerin dünyasına geçişi temsil eder. Günümüzde bu festivalde bir araya gelen insanlar, boyalı yüzlerle (Calavera) geçit töreni düzenler. Makyaj kemikli bir yüzü, iskeleti anımsatır (http-41). Filmde ise ana karakter Coco bu makyajı ölümlü oluşunu ortadan kaldırmak için kullanır. Böylece ölü akrabalarının dünyasında onlardan biri gibi görünen personasıyla canlılığını gizler ve kabul görür.



Görsel 1.27. *Coco Yüzü Boyalı Hali* (<http-42>)

Avatar: Son Hava Bükücü (2005) çizgi serisinde kadınlardan oluşan Kyoshi savaşçılarının yüzü Japon dans draması Kabuki'yi anımsatan tasarımlarla boyanmıştır. Savaş-dövüş esnasında bu karakterler makyaj ve Japon zırhı içeren kıyafetlerle görünür. Kendilerine özgü personaları takım kimliklerinin güçlenmesine yardımcıdır. Kırmızı boya, onların güçlü, cesur ve bağımsız karakterlerini vurgulamaktadır. Bu simge (makyaj) savaşçı kimlikleri için önemli bir parçadır.



Görsel 1.28. *Kyoshi Savaşçıları* (<http-43>)

Batman'ın en büyük düşmanı olan Joker, en popüler kurgusal karakterlerden birisidir. Genellikle beyaz, kırmızı ve maviden oluşan ikonik yüz boyası ve görünümüyle çılgın ve tehlikelidir. Makyajı Batman ve diğer karakterlerle olan mücadelesinde kimliğini gizlemesine yardımcı olan personasıdır. Batman çizgi filmine yardımcı karakter

olsa da kendisine özgü tarzı ve hareketleriyle büyük bir ilgi görerek sonrasında ana karaktere dönüşmüştür.



Görsel 1.29. *Joker* (<http-44>)



Görsel 1.30. *Akaza* (<http-45>)

2020 yapımı *Demon Slayer: Mugen Treni* filmi bir grup iblis avcısının iblislere karşı mücadelesini anlatmaktadır. Filmde Azaka isminde bir iblisin yüz kısmı dahil olmak üzere tüm vücuduna yayılan dövmesi vardır. Siyah ve koyu tonların fazla kullanımı şiddeti çağırıştırır. Azaka'nın siyah tonuna yakın dövmesi şeytani doğasını vurgulayarak tehditkâr ve karışık persona yansıtır. Bu dövme iblis olduktan sonra işlediği ve biriktirdiği birçok günahın kanıtını temsil etmektedir (Sowa, 2021, s. 70).

Abartılı yüz boyası veya makyaj çizgi karakterde özgünlüğünü vurgulayarak onu diğer karakterlerden ayırt edilebilir kılar. Ayrıca karakterin dramatik veya sıra dışı bir hikâyesi olduğunu ifade etmek için de kullanılır. Genellikle kötü karakterlerde yüz boyası karanlık ve tehditkâr olurken iyi karakterlerde sıcak renkler tercih edilir.

1.3.4. Beden değişimi olarak maske

Genellikle çizgi filmlerde beden ve cinsiyet dönüşümleri sihir yoluyla olmaktadır. Sihir (büyü) doğaüstü veya mistik güçleri kullanarak, düşünceleri, olayları veya nesneleri etkilemek veya kontrol etmek amacıyla yapılır. Tarihsel süreç içerisinde nesnel maskeye mistik güçler atfedilmiştir. Bu güç yaşamın belli kuralları içerisinde belli bir kapasiteye kadardır ve bunun dışına çıkılamaz. Ancak çizgi film sınırsız deneyler yapılan bir yer gibidir. Çizgi film izlemeye başlayan kişi bunu kabul etmiştir. Kimi çizgi film karakterlerinin özünde sihir bulunurken, kimisine bahşedilir ya da başkası tarafından sihir yoluyla dönüştürülür. Ayrıca sihirli nesnelerin kullanımıyla da büyü yapılır. Genellikle hayali ve eğlenceli bir şekilde kullanılır. Bu dönüşüm görünümle birlikte karakterin kişiliğinin tamamen değiştiği durumlar vardır. Bu durumda mecazi maske devreye girer. İnsanın gerçek yaşamda mecbur olduğu persona, farklı bir yorum olarak, çizgi film karakterinde sihir ile zorunlu kılınır. Kişi büyüünün gerektirdiği rolü oynar. Personanın etkisi altına giren karakteri çoğunlukla çevresi (aile, arkadaşları) kurtarır. Bazen ise kişilik; karakterin yaşam deneyimleri, psikolojik ya da fizyolojik hastalıklar, travmalar, çevresel faktörler gibi etkenlerle değişir ve gelişir. Bu gibi durumlar görünümüne de yansır.

2000 yılı yapımı Şaşkın İmparator çizgi filmi, sihirle insandan lamaya dönüşen İmparator Kuzco'nun hikâyesini anlatmaktadır. Başlangıçta bencil ve kibirli kişiliği lamaya dönüşmesi ve köylü Pacha ile arkadaşlık kurmasıyla değişerek empati kurabilen, arkadaş canlısı biri haline gelir. Finalde kendi için doğru kişiliğini bulmuş olarak tekrar insana dönüşür. Personasındaki değişim tüm bu süreci başlatmış olup karakteri içsel değişime sürüklemiştir.



Görsel 1.31. Kuzco (<http-46>)

Benzer olarak, 1991 yapımı Güzel ve Çirkin (Beauty and the Beast) çizgi filmde prensin kişiliğini kötü bulan cadı, onu ve şatodaki diğer çalışanları büyüyle lanetleyerek cezalandırır. Prens canavara dönüşürken diğer karakter ise eşyalara dönüşür. Prens yeni personası vahşiliği ve çirkinliği yansıtır. Bu görünüm iç dünyasıyla da bağlantılıdır. Diğer karakterler için seçilen eşya görünümleri ya da personalar kişiliklerine ve mesleklerine uygun şekilde belirlenmiştir. Temizlik işleriyle görevli olan Fifi karakteri eşyaya dönüştüğünde bir tür toz alıcı paspas olur. Finalde prens, gerçek sevgiyi bulduğu Bella sayesinde hoşgörülü ve kibar biri olur. Kendisi ve tüm çalışanlar tekrar insana dönüşür.



Görsel 1.32. “Güzel ve Çirkin” Eşyaya Dönüşmüş Karakterler (<http-47>)

“Hadi Gidelim” (Onward) animasyon filmi fantastik dünyada yaşayan Ian ve Barley isimli iki elf kardeşin maceralarını konu almaktadır. Ölmüş babalarını geri

getirebilmek için sihre başvururlar. Bu süreçte polisten kimliklerini gizlemeleri gerekir. Kendilerini istedikleri kişinin kılığına sokabilecek bir sihri kullanırlar. Kılık değiştirmenin yalan olduğu ve doğru söylemenin esas olduğunu ifadesi üzerine kurulu sihir, karakterler yalan söyledikçe bozulur. Maske kılığına girdikleri filmdeki Bronco isimli karakterin dış görünüşü yani personasıdır. Kardeşler bu bedeninin arkasında ya da içinde bulunur. Böylece Bronco'nun sahte olduğu vurgulanmış olur.



Görsel 1.33. Hadi Gidelim Çizgi Filmi Kılık Değiştirme Sahnesinden Bir Kesit (<http-48>)

“Ayı Kardeş” (Brother Bear) isimli animasyon filminde bir kabile üyesi olan Kenai'nin hikâyesi anlatılmaktadır. Sevginin temsili ayı totemine sahip olan Kenai, abisini ayı ile mücadelesi sonucunda kaybeder ve kişiliğinde nefret ön plana çıkar. Abisinin ölümüne sebep olan ayıyı öldürür ve abisinin ruhu Kenai'yi ayıya dönüştürür. “Paths of Discover: The Making of Brother Bear” adlı belgeselde bu dönüşüm, Eski Amerikan yerlilerinin (Native) hikâyelerinden uyarlanmıştır. İnsan dönüşümlerinde genellikle hayvan kullanılır ve bu hayvan genellikle ayıdır. Çünkü ayı kışı mağarada geçirip yeniden uyandığından bir yeniden doğuş gibidir. Amerika yerlilerinin geleneklerinde hayvana değer verme önemlidir. Film, insanı hayvana dönüştürerek farklı bakış açıları kazanmaya yardımcı olur (<http-49>).



Görsel 1.34. *Kenai'nin Ayyıya Dönüşüm Sahnesi*
(http-50)

Senin adın (Your Name) anime filminde Tokyo'da bulunan Taki ile kasabasında yaşayan Mitsuha, rüyalarında kontrolsüzce ve birçok kez bedenlerini/personalarını değiştirir. Taki başkasının bedenine ve kadın görünümüne hapsolürken, Mitsuha erkek bedenine hapsolür. Birbirlerinin yerine geçerler ve erkek-kadın rollerini paylaşırlar. Gerçek hayatta insanın fiziksel görünümü cinsiyet ve kimlik gibi şeyleri belirsiz kılan bir maskedir. Bu bakımdan edİlgendir.



Görsel 1.35. *Taki ve Mitsuha* (<http-51>)

2021 yılı yapımı Luca animasyon filminde Luca isimli bir çocuk suyun altında deniz canavarıyken karaya çıktığında insana dönüşür. Her iki kimliği (maske) özünde barındırır. Deniz canavarı olarak insanlar için farklı ve yabancı bir varlık olarak algılanır. Islandığında deniz canavarına dönüşen Luca, insanların dünyasını keşfetmek amacıyla insan görünümünü ortaya çıkarır. Film boyunca insan yönünü ortaya çıkarırken aynı zamanda kendi benzersizliğini kabul etme yolculuğuna çıkar. Luca'nın insan maskesi aynı zamanda Jung'un persona kavramıyla ilişkilendirilmektedir. Persona, bireyin kendini topluma adapte edebilmesi için gerekli bir savunma mekanizmasıdır. Luca insanlar tarafından kabul görmek ve onların beklentilerine uygun olarak davranmak için insana dönüşür. İnsan görünümü onun personasıdır.



Görsel 1.36. *Luca* (<http-52>)

Çizgi film karakter tasarımı süreçlerinde sıralanan maske türlerinin Jung'un persona kavramıyla ilişkisi birçok çizgi film karakterinde rastlanmaktadır. Bu maskeler görünür kılmanın zor olduğu persona kavramını temsil etmektedir. Karakter toplum içerisinde kendi olabildiğinde genellikle bu maskelerin izleyici üzerinde etkisi azalır. Çünkü artık maskelerin gizlenmesine gerek kalmaz.

1.4.Amaç

Bu çalışmada çizgi filmlerde önemli yer tutan karakter tasarım süreçlerinde, maskenin kullanım amaçlarının ve kullanım şekillerinin araştırması amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda Çizgi film karakterlerinde maske kullanım şekilleri ve amaçları örnekler üzerinden ayrıntılı olarak incelenerek, Jung'un persona kavramı üzerinden yorumlanmıştır. Literatür taraması ve film çözümlemeleri sonrasında 3 boyutlu animasyon tekniği kullanılarak bir çizgi film uygulaması gerçekleştirilmiştir. Bu amaç çerçevesinde aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır;

1. Çizgi film karakter tasarımında maske hangi amaçlar için kullanılmaktadır?
2. Çizgi film karakter tasarımında maske ne şekillerde kullanılmaktadır?
3. Carl Gustav Jung'un persona kavramı çizgi film karakterlerine nasıl uyarlanmaktadır?
4. Çizgi film karakterleri başlı başına birer maske midir?

1.5.Önem

Bu çalışma çizgi film karakterlerinin maskelerini inceleyerek, maskenin karakter tasarımındaki görsel çeşitliliğini ve önemini vurgulamıştır. İnsanoğlunun ilkel zamanlarından günümüze yaşamın içinde her zaman maske var olmuştur. Maskenin çizgi film alanında sıklıkla kullanılıyor olması nedeniyle bu çalışmanın karakter tasarımına katkı sunacağı ön görülmektedir. Konuyla ilgili kaynak eksikliği çalışmanın önemini güçlendirmektedir.

1.6. Sınırlılıklar

Bu çalışmayı oluşturan sınırlılıklar aşağıdaki gibidir;

1. Karakter tasarım uygulaması 3 boyutlu animasyon tekniği ile sınırlandırılmıştır.
2. Çalışmada maske; Jung'un persona kavramı, beden değişimi, Makyaj- yüz boyama, kılık değiştirme, yüze takılan ve yüzü örten aksesuar olan maske olarak sınırlandırılmıştır.
3. Çözümlenecek örnek film "Prens Mononoke" çizgi filmi ile sınırlandırılmıştır.

1.7. Tanımlar

Anime: Japon çizgi filmi.

Karakter: Görsel bir anlatım aracı olarak kullanılan animasyonlu figürlerdir.

Simge: Sembol, Kendisine belli bir anlam yüklenmiş olan somut nesne veya im. (Zeyrek, 2016, s.204)

Senaryo: Film, dizi gibi eserlerin sahnelerinin akışını gösteren yazılı metin.

Rig: Karakterlerin iskelet sisteminin oluşturulmasıyla canlandırmaya hazır hale getirilmesidir.

Texture: Doku ve renk özelliklerini kazandıran boyama işlemidir.

3 boyutlu modelleme: Bir nesnenin özel bir yazılım aracıyla üç boyutlu suretinin oluşturulmasıdır.

Mekân: Hikâyenin geçtiği yer.

Animasyon: Görsellerin arka arkaya hızlı bir şekilde gösterilmesiyle oluşturulan hareketli görüntüdür.

Kurgu: Bütünü bir araya getirerek düzeltme ve düzenleme sürecidir.

Render: Sahnelerin ışık, gölge, renk, doku gibi özelliklerinin hesaplanarak filmin işlenmesidir.

Animatör: Dijital medya ürünlerinde hareketli görüntülerin oluşturulmasıyla uğraşan kimsedir.

Süperego: Vicdan, toplum ve ebeveynler tarafından kötü olarak görülen şeyler hakkında bilgi içerir. Toplumda ve ailede edinilen içselleştirilmiş ahlaki standartları ve idealleri tutar. Kişinin karar vermesinde yönergeler sunar (http-53).

Komplementer: Tamamlayıcı

Maske: Yüzü örtmek ya da kişiyi değiştirmek için kullanılan bir tür nesnedir.

Persona: Bireyin dış dünya ile olan ilişkisinde kullandığı ve toplumsal rollerine uygun olan sosyal-psikolojik maskedir.

2.YÖNTEM

Karakter tasarımında maske kullanımını açıklayan bu çalışma üç bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde maske kavramı ve maskenin kullanım alanları incelenerek çizgi film karakter tasarımına kostüm-aksesuar, makyaj-yüz boyama ve beden değişimi olarak uyarlanmış, örneklerle desteklenmiştir. Maskenin ilk olarak neden ve nasıl ortaya çıktığı, dünya genelinde hangi alanlarda hangi amaçlar için kullanıldığı incelenmiş, konu ile ilgili yazılı ve görsel kaynaklardan literatür taraması gerçekleştirilmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde Japonya’da üretilmiş olan “Prens Mononoke” çizgi filmi yüze takılan aksesuar olarak maske, kılık değiştirme için kullanılan maske, makyaj ve yüz boyama olarak maske, beden değişimi başlıkları altında Jung’un persona kavramı üzerinden içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir.

Üçüncü bölümünde üç boyutlu animasyon tekniği kullanılarak maskeli karakterlerden oluşturulmuş “Maske Dükkânı” isimli film üretilmiştir. Bu üretim sürecinde aşağıdaki aşamalar takip edilmiştir;

- Maskeli karakterlerin içerisinde bulunduğu senaryonun oluşturulması
- Oluşturulan senaryonun storyboard çizimine dönüştürülmesi
- Senaryo kapsamında oluşturulan karakterlerin, karakter sayfalarının çizilmesi,
- Senaryo ve karakterlere uygun maskelerin Photoshop programında tasarlanması,
- Tasarlanan karakterlerin ve maskelerin Autodesk Maya yazılım programında 3 boyutlu modellenmesi,
- Modellenen karakterlerin Autodesk Maya’da riglenmesi,
- Autodesk Maya’da senaryoya uygun şekilde mekân tasarımının gerçekleştirilmesi ve mekânın modellenmesi,
- Autodesk Maya yazılım programında animasyonun yapılması,
- Animasyonu yapılan sahnelerin Blender yazılım programına aktarılması ve ışık ayarlarının yapılması,
- Işık eklenen sahnelerin texture edilmesi ve render alınması,
- Render alınan sahnelerin storyboard kapsamında bir araya getirilerek Adobe After Effects programında kurgulanması,
- Kurguya uygun görsel, müzik ve ses efektlerinin eklenmesi,

- After Effects programında render alınması

Çalışmanın sonucunda maske unsurları ve çeşitli karakterler içeren 3 boyutlu animasyon tekniğiyle 3 dakikalık “Maske Dükkânı” isimli çizgi film üretilmiştir.

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. “Prenses Mononoke” Animasyon Film Karakterlerinin Maske Kullanımlarının Çözümlemesi



Görsel 3.1. *Prenses Mononoke* (1997) Film
Afişi ([http-54](http://54))

3.1.1. Film künyesi

Film: Prenses Mononoke

Orijinal Adı: もののけ姫 (Mononoke-hime)

Süre: 134 dk

Yapım Yılı: 1997

Ülke: Japonya **Orijinal**

Dili: Japonca

Yapım Şirketi: Studio Ghibli

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Yapımcı: Toshio Suzuki

Senarist: Hayao Miyazaki

Oyuncular (Seslendirenler): Yoji Matsuda, Yuriko Ishida, Yuko Tanaka

Müzik: Joe Hisaishi **Sinematografi:**

Atsushi Okui **Kurgu:** Takeshi Seyama

3.1.2. Filmin konusu

Ashitaka adlı genç prens, Nago isminde iblise dönmüş bir domuz tanrı tarafından lanetlenir ve yaşadığı köyü terk etmek zorunda kalır. Ashitaka, Nago'nun kendine bulaştırdığı lanetin kaynağını bulmaya çalışırken, demir şehri yöneten ve ürettiği silahlarla ormanı yok eden Leydi Eboshi ile karşılaşır. Ormanda yaşayan hayvanlarla insanlar arasında savaş vardır. İnsanlar ve doğa arasında denge kurmaya çalışan Ashitaka ormanın koruyucusu olan Prenses Mononoke ile birlikte kendini bu savaşın içinde bulur. Kurtlar tarafından büyütülen ve Prenses Mononoke olarak bilinen San, film boyunca doğayı korumak için mücadele eder. Ashitaka ise hem barışı getirmek hem de lanetten kurtulmak için savaşır.

Film, Ashitaka'nın bu farklı taraflar arasındaki dengeyi koruma çabasını, insanların ve doğanın çatışmasını ve San'ın kendi kimliğini ve amaçlarını bulma yolculuğunu anlatır. Aynı zamanda doğanın gücünü ve insanın onunla uyumlu bir şekilde nasıl yaşaması gerektiğini vurgularken kişisel çatışma, sadakat ve empati gibi temaları işler. "Prenses Mononoke" doğa ile insan arasındaki ilişkiyi derinlemesine inceleyen, çevreci temaları işleyen ve karmaşık karakter dinamikleriyle dolu bir anime filmidir.

3.1.3. Maske kullanan karakterin incelenmesi

Bu kısımda "Prenses Mononoke" filminde yer alan karakterlerin maskeleri makyaj-yüz boyama, kılık değiştirme, persona, beden değişimi ve yüze takılan nesnel maske olarak değerlendirilmiştir. San ve Ashitaka ana karakterler olduğu için maskeleri daha detaylı ve ayrı başlıklarda incelenmiştir. Filmdeki diğer karakterlerin maskeleri ise tek bir başlık altında analiz edilmiştir.

3.1.3.1. "San-Prenses Mononoke" karakteri ve maske kullanımı

"Prenses Mononoke" filminin ana karakteri olan San, ormanda yaşayan kurt tanrı Moro'nun evlatlık kızıdır ve insanların ormana zarar vermesine karşı mücadele eden bir savaşçıdır. San'ın kişiliği güçlü, cesur ve tutkulu bir şekilde doğayı ve ormanı savunmasıyla tanımlanmıştır. Aynı zamanda inatçı ve özgür ruhlu bir karakterdir. Birçok zorluğun üstesinden gelmek için cesaretini ve kararlılığını kullanmıştır. San'ın kişiliği aynı zamanda insanların doğayı yok etmesine karşın öfke ve şiddet yansıtır. Bu nedenle karakteri tutkulu ve derindir. Bu karaktere Şinto inancının etkisi de yansıtılmıştır.

Japon dini olan Şintoizm, tanrıları genellikle kami kelimesiyle ile bağdaştırılır. Kami, doğa üstü güce sahip olan her şeydir. Ataların ruhu, şeytanlar, ölümlerin ruhu, iyi ve kötü ruhlar gibi çok sayıda ruhsal varlık barındırır. Japonya ile özdeşmiş olan manga ve animelerde kamiler, insanlara dini bilgi ve ahlak aşılamak, sakındırmak, mesaj vermek gibi amaçlara konu olmuştur (Şenavcu, 2022, s.74). Şintoizm'de doğa kutsal ve ilahidir. İnsan doğadaki en üstün varlık değildir (Akay, 2021, s. 156). Bu nedenle insanlar doğa ile uyum içinde olmaya çalışmalıdır. Filmde maske insanlık ile hayvanlar alemi ve kami arasında köprüdür. Bir karakter olarak San, çevrecilik ve koruma için oldukça açık bir metaforudur. Dev bir kurtla ormanı koruyan San'ın vahşiliğinin insanlığıyla birleşmesi, doğa ve insanın iç içe geçmesine göndermedir. San, kurt taklidi yapan bir insandır.

Hayvanlarla iletişim kurabilmektedir. İnsanlarla etkileşimi negatif unsurlar içerirken hayvanlara dostça bir yaklaşım sergilemektedir. Kendisini bir kurt olarak görür ve insan olduğunu kabul etmez.



Görsel 3.2. *Mononoke* (<http-55>)

Yüzünü korumak için maske takar. Beyaz detayları bulunan, gözleri ve ağız kısmı yuvarlak deliklerle süslenmiş, dairesel kırmızı maskesi ile tanınır. Kırmızı renk; öfke, şiddet, tutku, cesaret ve gücü temsil eder. Maskesiyle bağlantılı olan çokça beyaz tüy, kurtlarla olan bağlantısını simgeler. Kıyafeti doğal malzemelerden yapılmış gibidir. Aksesuarlardaki doğal süslemeler San'ın doğayla içi içe olduğunu vurgular. Maskesiz yüzünde kırmızı çizgili boyama bulunmaktadır. Bu yüz boyası -tezin önceki metinlerinde bahsedildiği üzere- Kabuki makyajını anımsatır. Kabuki makyajında kırmızı çizgilerin gücü ve gençliği simgelediği bilinmektedir. San karakteriyle bağdaştırıldığında bu makyaj ona uymaktadır. Ayrıca savaşlarda yüz boyası kullanıldığından San'ın savaşçı kişiliğini yansıtan personasıdır.



Görsel 3.3. *Mononoke Yüz Boyası* (<http-56>)

Kendisini insan olarak düşünmek istemeyen San'ın maskesi, aslında yaşadığı yalanın simgesidir. Yüzündeki maskenin ardına saklanmıştır. Kendi cinsi olan insanlığın özünü zamanla kavrar. Ashitaka ile tanışmasıyla San insanlığıyla yüzleşir.

İnsanlarla olan savaşı esnasında maskesi parçalanır ve yere düşer. İnsan olması gerçeğiyle yüzleşmesi sonucunda maskesini düşmüştür. Sonraki sahnelerde tekrar maskeye bürünür. Çünkü gerçeği kabullenmek ve personayı değiştirmek zaman isteyen bir süreçtir. Yeni maskesi, daha önce kullandığı maskeden izler taşımaktadır. Ancak aynıısı değildir; sadece yüzünün yarısını ve göz kısmını örter. Maskesiz olduğu zamanlar daha sık gözlemlenir. Kurt olduğu inancını hâlâ taşımaktadır ancak artık bu inanç güçlü değildir. Bu açıdan San kendini tanımaya başlamıştır ve gerçeği kabul ediş süreci içerisinde. Filmin sonunda insan görünümünü örten personasından tamamen kurtulur ve insan olduğunu kabul eder.



Görsel 3.4. *Mononoke Yarım Yüz Maskesiyle* (<http57>)

Maskeler, Japon tarihinde ve kültüründe çokça karşımıza çıkmaktadır. Tanrıları ve ruhları temsil eden maskeleri vardır. San insan olsa da taktığı maske, içinde yaşadığı ormanın hayvanları ve tanrıları ile olan bağı son derece ruhsal kılmaktadır. İnsanların gözünde o, elçidir. Orman tanrılarının ve ruhlarının temsilcisidir. Maske onun anahtarıdır ve onu neredeyse büyülü yapan bir şeydir. Rolünde, bölgedeki gerçek değişimi etkileyebilmekte ve doğa için savaşabilmektedir.

Farklı bir yorum olarak;

Belki de San, insan doğasının ikiliğini temsil etmektedir. İnsanı insan yapan şey ve insanın hayvani yönü. İnsanın bu ikili doğası biyolojik ve evrimsel bakış açısıyla yorumlandığında insanın diğer canlılar gibi hayvanlar arasında yer aldığını görürüz. İnsanlar hayvanlarda görülen birçok özelliğe sahiptir. Üreme dürtüsü, saldırganlık, korku ve merak bunlardan bazılarıdır. Ancak insanlarda farklı olarak hayvansal yönlerinin yanında birçok kültürel, psikolojik, sosyal ve entelektüel özellik de bulunur. İnanç da onlardan biridir. Bu yönler insanların hayvansal özelliklerini dengelemelerine ve daha yüksek bir bilinç ve ahlaki anlayışa sahip olmalarına yardımcıdır. Bu açıdan değerlendirildiğinde, insanlardan uzak büyüyen San için bu denge bozulmuştur. İnsan yönünü hayvanı andıran maskesiyle ya da personasıyla örtmüştür. Maske, açığa çıkardığı hayvansı yönünü simgelemektedir. Ashitaka'yla olan ilişkisi sürecinde insani yönleri güçlenir ve maskesinden arınır.

Film genel olarak değerlendirildiğinde Mononoke'nin maske ile olan süreci aynı zamanda geleneksel, doğal olandan sanayileşmeye doğru olan süreçte yaşananlarla benzerlik göstermektedir. Mononoke maskesiyle adeta filmde gerçekleşmekte olan sanayi devrimine meydan okur. Şehir hayatı ona göre değildir. Orman gibi doğal ortamlarda yaşamak ister. Ancak hızla gelişmekte olan sanayi ve endüstri sektörüne karşı koymak neredeyse imkansızdır. Mononoke ne yaparsa yapsın bu dönüşümü engelleyemez. Filmde bu, “boşu boşuna kendini öldüreceksin!” cümlesiyle ifade edilmiştir.

Film, bu sektörlerle karşı çıkmaktan ziyade bu gibi alanların doğaya zarar verecek şekilde işletilmesine karşı çıkmaktadır. Şehirleşmenin getirdiği hayat tarzında insanın doğa ile bağı tamamen kesmemesi gerektiği Mononoke karakterinin yaklaşımı ile ifade edilir. Filmin sonunda Ashitaka'nın demir şehirde, Mononoke'nin ormanda kalması ama

zaman zaman bir araya gelerek birlik sergiledikleri anlaşılmaktadır. Her iki taraf da farklılarını kabul ederek denge kurmaya yaklaşmıştır. İki farklı yaşamın zenginleştiren unsurlarını hayatlarına dahil etmişlerdir.

Genel olarak değerlendirildiğinde San karakterinin maskesi yukarıdaki başlıklarda bahsedilen makyaj- yüz boyama ve yüze takılan aksesuar olarak maske türlerine denk gelmektedir. Maske kullanımı gösterge olarak San'ın hayvansal yönüyle ve savaşçı kimliğiyle ilişkilendirilmiştir. Kullandığı nesnel maske kendisine ve çevresine karşı kullandığı psikolojik maske olan personaya denk gelmektedir. San'ın insan oluşunu reddetmesi kendine uygun persona kullanmamasıyla ilişkilendirilmiştir. Bu durum film boyunca karakterin kişilik çatışması yaşamasına sebep olmuştur.

3.1.3.2. “Ashitaka” karakteri ve maske kullanımı



Görsel 3.5. Ashitaka Maskesi ([http-58](http://58))

Ashitaka cesur, saygın, kibar, yetenekli, anlayışlı gibi pek çok olumlu ve kahramanca niteliğe sahip genç bir erkektir. San'ı kurtarmak ister ama aynı zamanda Leydi Eboshi'yi ve orman tanrısını da kurtarmak ister. Film boyunca herhangi bir taraf seçmez. Her iki tarafı da dinler ve denge bulmaya çalışır. Köyden dışlandıktan sonra maskeye bürünür. Maskesi San'a kıyasla yüzünü daha az örter. Zaman zaman ağız kısmını kapatan kırmızı renkli bir başlık takar. San'da olduğu gibi maskesinin kırmızı

barındırması, her iki karakterinde öfke, şiddet, tutku, cesaret ve güç gibi benzer yönleri olduğunu yansıtır. Bir şeyler ters gittiğinde öldürmekten çekinmez. Öfkeli olduğunda onu en karanlık düşüncelerine göre hareket etmeye sevk eden laneti, öfkesini daha da güçlendirir. Açığa çıkan öfkesi fiziksel gücünü destekler. Yine de kendisini kontrol etmeyi başarır. Giysisinin mavi renk oluşu ciddi yapısıyla örtüşür. Kimi zaman maske ile birlikte kıyafetini örten pelerin giyer.



Görsel 3.6. Ashitaka Lanetli Koluyla (<http-59>)

Kostümü aslında hayatında yeni bir aşamayı simgelemektedir. Köyün dışındaki hayatta anonim kalmak ve kendisini yabancılardan saklamak ister. Lanetli koluna dikkat çekmek istemez. Gizemli gezgin izlenimi oluşturarak başkalarıyla olan sosyal etkileşimini sınırlı tutar. Bu, kişinin dünyaya sunduğu maske olan personaya karşılık gelmektedir. Persona, sosyal ilişkilerini kolaylaştırır ve kişinin bilinmesini istemediği bazı yönlerini potansiyel olarak gizler. Ashitaka'nın kılık değişimi personanın gözle görülür temsilidir. Yabancıların içerisinde vücudunda laneti simgeleyen yılanın bulunduğunu dile getirdiğinde, gizlediği yılan görünür olur. Kendisini korumak için inşa ettiği kimliğini maskeyle ortadan kaldırdığında, Ashitaka iletişimde bulunduğu karakterlerle kendi yönleriyle dürüstçe etkileşime girmektedir.

Genel olarak değerlendirildiğinde Ashitaka karakterinin maskesi yukarıdaki başlıklarda bahsedilen kılık değiştirme için kullanılan maske türü ile ilişkilendirilmektedir. Kılık değişimi kimliğini gizli tutmasını sağlar. Aynı zamanda kişinin toplum tarafından kabul görmesini destekleyen personaya denk gelmektedir.

3.1.3.3. Diğer karakterler ve maskeleri

Nago, orman tanrılarının biri olan yaban domuzudur. Filmin başında vücudundaki demir top yüzünden iblise (canavara) dönüşür. Benzer şekilde, domuz kabilesinin lideri **Okkoto**, kaybedilen savaş ve kandırılma neticesinde iblise dönüşür. Dönüşümünde maske, vücudu saran yılan (kurtçuk) benzeri şeylerdir. Bu yılanların karakterinin ismine benzer “Naga” olduğu, Japonya’nın kültüründe barındırdığı Hinduizm ve Budizm dinlerinin efsanesine dayandığı düşünülmektedir. Naga, yarı insan yarı kobra efsanevi yarı tanrısal varlıkların bir üyesidir. Tamamen insan ya da tamamen yılan formuna girebilmektedir. Potansiyel olarak tehlikeli ancak genellikle insanlar için faydalı olan güçlü türlerdir (http-60). Ancak filmde bu yılanlar iblise dönüşmeyi temsil ederek olumsuzluğu vurgular. Cennet ve cehennem anlayışının bulunduğu inançlarda yılan çoğunlukla şeytan olarak kabul görmüştür. Çünkü ilk insan Âdem ve Havva’nın cennetten kovulmasına sebep olmuştur. Şeytan insanı kötülüğe (günaha) teşvik eder. Çizgi filmde de benzer şekilde karakterleri ele geçirerek kişiliklerini değiştirir. İblise dönüşen karakterler öfke ve nefret dolu olur ve aynı zamanda öfke ve nefretin artması sonucunda pozitif karakterler de iblise dönüşür. Bu yılan maskesini açığa çıkmasına neden olur. Filmde yılanlar siyah ve kırmızı renkleri barındırır. Bu renkler şiddet ve tehlike temalarında yaygın bir şekilde görünen renklerdir. Çokça öfke ve nefrete sahip kişi kötü şeyler yapmaya daha açıktır. Bu açıdan maske, iyinin kötüye dönüşümünün simgesidir.



Görsel 3.7. Nago (http-61)

Genel olarak değerlendirildiğinde, Nago ve Okkoto karakterlerinin maskeleri yukarıdaki başlıklarda bahsedilen beden değişimi olarak maske türüne denk gelmektedir. Beden değişimi olarak maske, karakterin görünümünü farklılaştırarak tanınmaz kılmıştır. Persona hızlı ve güçlü bir şekilde değişmiştir. Kişilik yansımasının ani değişimi güvensizlik duygusu uyandırır. Karakterde korku, öfke ve nefret gibi temaların işlenmesinde persona değişiminin güçlü olması etkilidir.



Görsel 3.8. *Ottoko* (<http-61>)

Domuz ordusu savaşa giderken bedenlerine ve yüzlerine çamur sürerek savaşçı kimliklerini ve kararlılıklarını ön plana çıkarırlar. Onlar için beyaz çamur bir nevi savaş boyasıdır. Her domuz kendine has şekillerde beyaza yakın tonlarda boyanmıştır. Domuz ordusunun maskesi bu çalışmada bahsedilen, makyaj ve yüz boyama olarak maske türüne denk gelmektedir. Domuzlar yüz boyasıyla kendilerine ve çevrelerine karşı savaşçı persona kullanırken aynı zamanda düşmanlarına karşı tehditkâr bir görünüm elde etmiştir.



Görsel 3.9. *Yüzü Boyalı Domuz Ordusu* (<http-61>)

Leydi Eboshi'nin personası makulendir. Yüz maskesi genellikle açıktır ve kimliğini saklamaz. Yüz örtüsü yüz kısmını yuvarlak formdan ziyade kare formu andıracak şekilde çerçeveler. Kafasını koruyan başlığı köşeli ve üçgeni anımsatır. Bu formlar Leydi Eboshi karakterinde aksiyon, saldırganlık, istikrar ve emir kavramlarıyla örtüşür. Ordusu da benzer şekilde bez maskeler kullanmaktadır. Askerlerin maskelerinin kimliklerini gizli tutmak ve bilinmeyenden duyulan korkuyu açığa çıkartmak için kullandıkları düşünülmektedir. Bunun yanı sıra filmde askerlerin yaşadıkları kasabada demir işletme merkezi bulunduğundan yerleşim bölgesinin kötü koktuğundan bahsedilir. Ordu demirden elde ettikleri silahları kullanmaktadır. Maskelerin silah ve barutun kokusundan korunmak amacıyla kullanıldığını söylemek de mümkündür.

Farklı bir yorum olarak, Leydi Eboshi ve ordusu savaş esnasında -tıpkı San gibi- insani yönünü örtmek için maske kullanmaktadır. Doğaya ve hayvanlara zarar verme insani özelliklerden biri olan ahlak duygusuyla çatışmaktadır. İnsana yakışan bir davranış biçimi olmadığı düşünüldüğü için maskeyle insan görünümü örtülmüştür. Leydi Eboshi ve ordusunun maskeleri genel olarak değerlendirildiğinde yukarıdaki başlıklarda bahsedilen yüze takılan aksesuar olarak maske ile ilişkilendirilmiştir. Ordunun maskelerinin uyumlu olması işbirliği ve bütünlüğü yansıtır. Tıpkı domuz ordusunda olduğu gibi burada da savaşçı personanın kullanımı söz konusudur.



Görsel 3.10. Leydi Eboshi ve Ordusu (<http-61>)



Görsel 3.11. Savaşçılar (<http-61>)

Hayvan kılığına bürünmenin ilkel maskelere dayandığını biliyoruz ve bu maske türü filmde de karşımıza çıkmaktadır. **Avcılar**, hayvan kılığında domuzların izini takip eder. Böylece insan görünümelerini gizli tutup saklanırlar. Avcılardan bir tanesinin yüzü kırmızıdır çünkü domuz kanı sürmüştür. Kendi insan kokusunu örterek koku maskesi de uygulamıştır. Kimi avcılar ise ölen domuzların postlarına gizlenerek kokularını ve görümlerini o kadar iyi kamufle etmiştir ki domuzlardan biri olan Ottoko, onların insan olduğunu anlayamaz. Genel olarak değerlendirildiğinde avcılarının maskeleri yukarıdaki başlıklarda bahsedilen kılık değiştirme için kullanılan maske türüne denk gelmektedir. Aynı zamanda kılık değiştirme avcılarının hayvanların arasına karışmasını sağlayan personadır.



Görsel 3.12. *Yüzünde Domuz Kanı Olan Avcı*
(http-61)



Görsel 3.13. *Domuz Postuna Gizlenmiş Avcılar*
(http-61)

Cüzzamlılar sargı bezleriyle yüzlerini ve vücutlarını kapatmıştır. Cüzzam kronik ve sürekli ilerleyen bulaşıcı bir bakteriyel enfeksiyondur. Cilt dokusunu renksiz ve lekeli kılabilir (http-62). Hastalık görünümünü örtmek ve yaralı bölgeyi temiz tutmak amacıyla kullanılmıştır. Cüzzamlıların sargı bezleri, bu çalışmada bahsedilen yüze takılan aksesuar olarak maske türüyle ilişkilendirilmiştir. Nesnel maske karakterin tamamını ya da büyük bir kısmını örtmüştür. Bu aynı zamanda hastalığı ciddi ve gerçekçi kılan personadır.



Görsel 3.14. *Cüzzamlılar* (<http-61>)

Geyik Tanrısı ya da Ormanın Ruhü gündüz geyiği anımsatan bir hayvan şeklindeyken, gece form değiştirerek devasa hale gelir. Japon Budist ve yerli Şinto inançlarında “geyik” kutsal bir mekân olarak görülen Nara yakınlarındaki Kagusa Mabedi ile ilişkilendirilmiştir (<http-63>). Geyik Tanrısının yüzü Myotragus adındaki keçi-antilop cinsine benzemektedir. Myotragus hayvan türünün nesli yaklaşık 4.500 yıl önce tükenmiştir (<http-64>). Filmin konusu ile bağdaştırıldığında, ormanların korunmadığı takdirde benzer şekilde yok olacağı ifade edilmektedir.



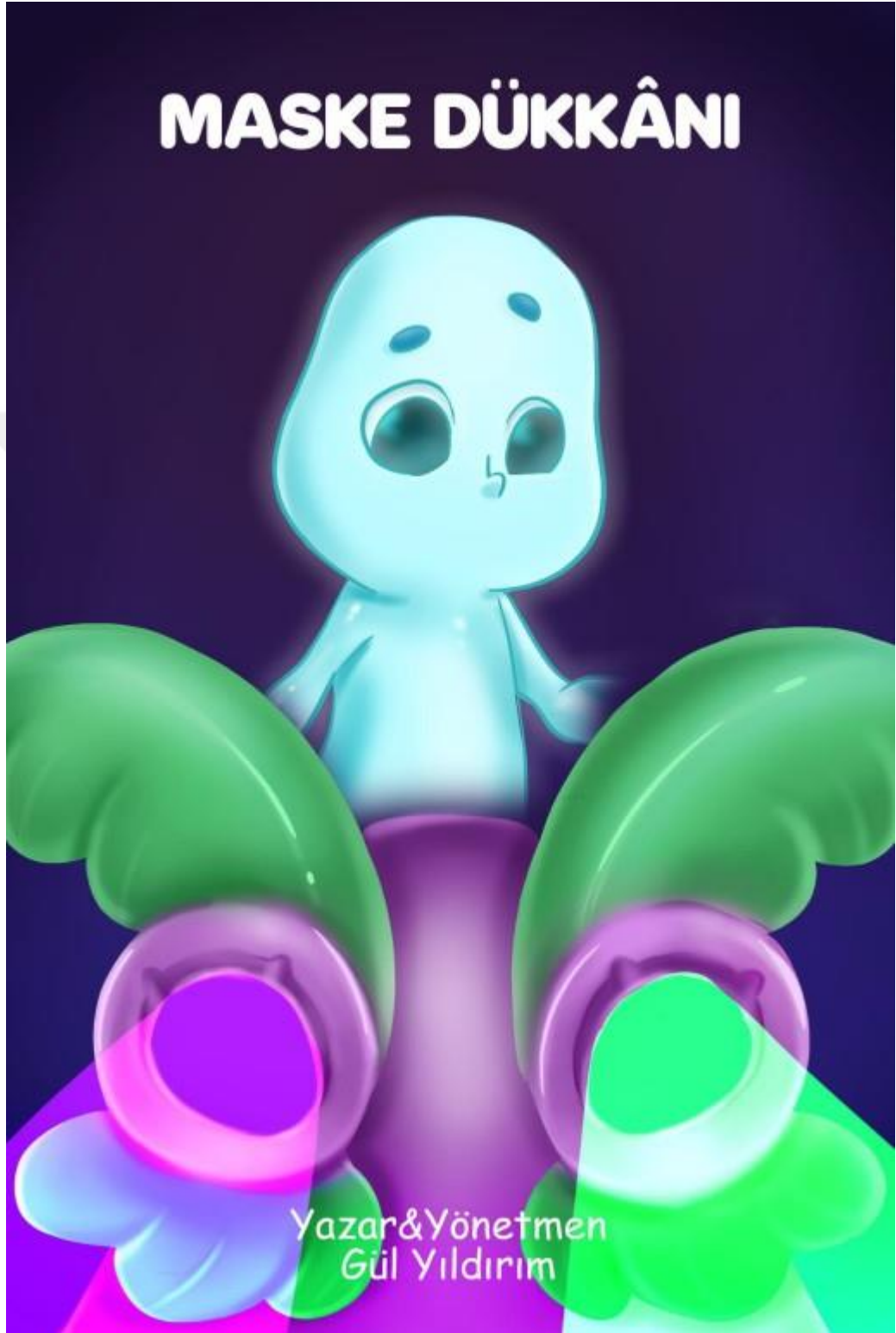
Görsel 3.15. *Geyik Tanrısı, Orman Ruhü, Gece Yürüyen* (<http-61>)

Geyik Tanrısı’nın gece dönüşmüş hâli Gece Yürüyen (Night-Walker) olarak isimlendirilmiştir. Birçok Japon çizgi filminde Gece Yürüyen gibi devlere rastlamak

mümkündür. Bu Japon mitolojisinden bir dev olan Daidarabotchi ile ilişkilendirilmiştir. Bu efsanevi devin boyutu o kadar büyüktür ki ayak izlerinin sayısız göl ve gölet yarattığı düşünülmektedir (http-65). Dev yaratıklar gücün ve yıkımın sembolü olarak tasvir edilir. Bu tür dev yaratıklar genellikle korkunç bir güce sahip olurlar ve insanların hayatlarına veya dünyaya zarar verirler. Ancak animelerdeki dev yaratıklar aynı zamanda doğanın güçlerini de simgelemektedir. Prenses Mononoke filminde ormanın ve ona ait olan ruhun doğal bir dengesi olduğu ve insanların bu habitatta müdahale etmemeleri gerektiği vurgulanır. Aksi halde yaşamı emen bir ölüm tanrısı benzetmesiyle insanların cezalandırılacağı apaçıktır. Filmde Orman Ruhu ya da Gece Yürüyen ormanın kişileştirilmiş hâlidir. Ne iyidir ne kötü. Gündüz bir hayvan gibi bizden, görünümü daha maddesel, sevimli ve sempatiktir. Gece bir tanrı gibi yüce, spiritüel ve büyüleyicidir. Ölüm üzerinde yetkisi vardır. Sadece dokunarak hayatı sonlandırabilme özelliği taşır. Suyun yüzeyinde tıpkı İsa gibi yürüyebilmektedir. Orman ruhunun defalarca öldüğü ve reenkarne olduğu ima edilmektedir. Reenkarnasyon ruhun sürekli olarak tekrar bedenlenmesine verilen addır. Asya ve Japon toplumunda yaygın olarak kabul gören bir inanıştır. Ormanın Ruhu, kafasını geri aldıktan sonra ortadan kaybolursa da ölmemektedir. Çünkü o yaşamın ta kendisidir.

Geyik Tanrısı/Ormanın Ruhu karakteri genel olarak değerlendirildiğinde yukarıdaki başlıklarda bahsedilen beden değişimi olarak maskeye denk gelmektedir. Beden değiştirerek iki güçlü persona ortaya koyar. Hem hayvanı anımsatan personaya sahiptir. Hem de tanrısal özelliklerini yansıtan personası vardır. Bir tanrı olması, onu ötekileştirmemiştir. Gündüzleri Geyik Tanrısı formunda doğayla, hayvanlarla ve insanlarla iç içedir. Maske kullanımı gösterge olarak dünyevi ve tanrısal yönlerine işaret eder.

3.2. “Maske Dükkânı” Kısa Animasyon Filmi Uygulama Çalışması



Görsel 3.16. “Maske Dükkânı” Film Afîşi (Gül Yıldırım kişisel arşivi)

Film: Maske Dükkânı

Yıl: 2023

Ülke: Türkiye

Teknik: Dijital & 3B Animasyon

Danışman: Doç. Dr. Çiğdem Taş

Alicenap Yönetmen: Gül Yıldırım

Hikâye: Gül Yıldırım

Kurgu: Gül Yıldırım

Süresi: 3 dakika

Filmin Rengi: Renkli

Çekim Formatı: Dijital, HD

En Boy Oranı: 16:9

3.2.1. Konunun belirlenmesi ve maske- karakter ilişkisi

Maske Dükkânı filminin konusu yukarıdaki başlıklarda yer alan yüze takılan aksesuar olarak maskenin persona kavramıyla ilişkilendirilmesine dayanır. Hikâyenin gerçekleştiği maske dükkânı, dünya ile ilişkilendirilmiştir. Maske ve varlık arasındaki ilişki, Platon'un Mağara Alegorisinde ve İbn-i Arabi'nin dünyayı tanrının maskesi olarak kabul ettiği düşüncede görülmektedir. Platon her bir maskenin ayrı ayrı ideaları (gerçekleri) olduğunu ifade ederken İbn-i Arabi maskelerin tek gerçeği olarak Tanrıyı görmektedir. Nesne ve evrenin yaratıcının tecellisi olduğuna inanmaktadır (Demir ve Anbarpınar, 2020, s. 221). Filmde maske dükkânının dünya ile ilişkilendirilmesinde bu gibi görüşler etkili olmuştur. Aşağıda hikâye ve maske- karakter ilişkisi detaylı olarak değerlendirilmiştir.

Filmin öyküsü dünyadaki yaşamı temsil eden maske dükkânı ve çevresinde gerçekleşmektedir. Filmin gerçekleştiği dünya renklidir. Belirli olmayan bir tarih ya da dönem yansıtılmıştır. Dükkânda mankenlerde ve duvarlarda sergilenen birçok yüze takılan aksesuar olarak maske bulunmaktadır. Her maskenin belli bir rengi ve şekli vardır. Bu maskeler takıldığında, takan kişinin bakış açısını etkiler. Karakterin gördüğü dünyaya maskenin sahip olduğu renkler yansır. Böylece kişi taktığı maskelerle algıladığı dünyayı zenginleştirir ve/veya farklılaştırır. Personanın görsel temsili yüze takılan aksesuar olan

maskelerle ifade edilmiştir. Karakter kendisini dünyaya sunabilmek için personaya bürünür. Taktığı nesnel maskelerle kendine ve çevresine çeşitli personalar yansıtır. Karakterin bilinçli ya da bilinçsiz şekilde kullanmayı tercih ettiği personaları bakış açısını etkilemektedir. Bu durum karakterin kendini ve çevresini kendi personalarına göre değerlendirip yorumladığının temsidir.

Filmde 8 karakter vardır. Hikâye “Ana Müşteri” karakteri üzerinden gerçekleşmektedir. Ana Müşteri karakteri “Satıcı”, “Müşteri01”, “Müşteri02” ve “Ölüm” olmak üzere toplam dört karakterle etkileşim kurar. Bu karakterlerin her birinin özgün temsilleri bulunmaktadır. Satıcı yaşamın kişiye sunduğu personalarını simgelemektedir. Müşteri01 ana karakterden bağımsız, diğer karakterlerin yani ötekinin taktığı personalarını temsil etmektedir. Müşteri02 toplumsal beklentiler, çevre ve süperegoyu temsil etmektedir. Ölüm ise yaşamın son bulmasını simgelemektedir.

Hikâye yüzünde maske bulunmayan Ana Müşteri’nin bakış açısıyla başlar. Özünde beyaz olan bu karakter, dükkâna girmesiyle mavi renge dönüşür. Bu dönüşüm Ana Müşteri’nin gördüğü dünyaya mavi tonlarının yansımalarıyla gösterilmiştir. Filmde maskelerin kullanımı görünen dünyayı değiştirmektedir. Ancak bu sahnede, karakter henüz nesnel bir maske kullanmadığı halde görüşü farklılaşmıştır. Bu durum aslında karakterin maskesiz de bir maske olduğunun göstergesidir. Tıpkı birçok inanışta canlıların dünya yaşamında bir bedene/maskeye sahip olması gibi karakter de dükkân içerisinde bir bedene sahiptir. Mavi renk tonu kendine has bir maskedir. Maske dükkânının dışında karakterler beyaz renktedir. Karakterlerde uygulanan beyaz renk bu yokluk, ruh ya da karakterin görünmeyen yönünü temsil etmektedir. Bedensiz ya da görünür olmayan bir karakterin varlığından söz etmek mümkün olmayacağı için karakterlerde beyaz renk kullanılmıştır. Maske/persona karakterin özüdür ve kaçınılmazdır.

Ana Müşteri dükkâna girdiğinde Müşteri01’in pembe renkteki maskesini yüzünden çıkarır ve kendine takar ilk nesnel maskesini elde eder. Bu sahne maskenin kabaca elde edilmesinden dolayı rahatsız edicidir. Bu süreç Müşteri01 karakterinin bebeklik ve çocukluk dönemini yansıtır. Bir çocuğun başka kişilerde gördüğü şeyleri istemesi ve çabasıyla elde etmesine benzer bir tutum vardır. Aynı zamanda dünyaya geldiğinde ilk olarak çevresinde bulunan personalarla etkilendiğini de yansıtır. Nesnel maske/persona kullanmaya başlayan Ana Müşteri karakteri ergenlik- gençlik dönemine geçer. Karakterin kendini tanıma ve tanımlama sürecini ayna temsil etmektedir. Ana Müşteri karakterinin aynaya bakmasıyla karakterin görünümünün büyük bir kısmı ilk kez sahneye aktarılır.

Aynadaki yansıma hem karakter hem de izleyici ilk kez Ana Müşteri’yi büyük ölçüde gördüğü sahnedir. Aynadaki görünümünün maskeli olması ise bir kişinin kendini maskesiz tanımlayamayacağına göndermedir.



Görsel 3.17. *Mor-Yeşil, Kırmızı ve Sarı Maske* (Gül Yıldırım kişisel arşivi)

Ana Müşteri’nin gençlikten ölümüne kadar olan dönemini Satıcı karakteri yansıtır. Daha fazla personayla etkileşim kurduğu bir süreçtedir. Satıcı ona birbirinden farklı özellikte maskeler sunar. Bu maskeler kimi zaman zorunluluktan kimi zaman bireysel tercihler nedeniyle hayat içerisinde öne çıkan personalardır. Çevrenin kişiye sunduğu ya da dayattığı belli maskeler olsa da genellikle bir seçim hakkının bulunduğu da göstergesidir. Kullanmak için tercih edilen maskeler kişinin ruh hâline, bulunduğu sosyal ortama göre değişebilmektedir ya da değiştirilmektedir. Ana Müşteri ona sunulan ve kendi seçtiği maskeleri teker teker dener ve her defasında kamera Müşteri’nin gözünden dünyasını yansıtır. İlk olarak kırmızı maskeyi dener ve kırmızı renk bakış açısına yansır. Kırmızı maskeyi çıkarıp da sarı olan maskeyi taktığında, benzer şekilde görüş açısı sarı renge bürünür. Sarı maskeyi yüzünde tutan Ana Müşteri, mor-yeşil maskeyi taktığında diğer renklerle birlikte mor ve yeşil görüşe sahip olur. Üst üste taktığı bu maskeler görüşünde renklerin artmasına neden olarak rahatsız edici bir görsel sunar.

Sonrasında toplumsal beklentiler ve süperegoyu temsil eden Müşteri02 karakteri, yüzündeki turkuaz maskeyi kopyalayarak Ana Müşteri’ye takar. Toplamda dört maskeye sahip olan Ana Müşteri’nin bakış açısında mavi, pembe, sarı, mor, yeşil, turkuaz ve bu renklerin çeşitli karışımları vardır. Dünyası oldukça karışık ve karanlık bir hale gelmiştir.

Taşıdığı maskelerin yükü ve personaların çatışması yansıtılmıştır. Kişinin içinde bulunduğu topluma göre şekil alan beklentiler, yaşamda belli kalıpları doğurur. Bu kalıplar içerisinde olabildiğince uyumlu olunması beklenmektedir. Bireyin kendine özgü personaları ve çevre tarafından beklenen personalar çatıştığında birey karmaşa yaşar. Bu çatışmanın boyutu arttığında kişinin ruhsal sıkıntılar yaşaması mümkündür. Bu durum Ana Müşteri karakterine yansıtılmıştır. Aynaya baktığında üst üste takılan maskeler korkunç bir görünüm izlenimi vermektedir. Kendini tanıyamaz hale gelmiştir. Panik ve korkuya kapılmıştır. Maske dükkânını terk etmek için kapıya yönelir. Kapının hızla açılıp çarpmasıyla karakterin yüzündeki maskeler yere dökülür ve Ölüm ile karşılaşır. Bu sahne karakterin dünya yaşamının sona ermesiyle nesnel maskelerden arındığını temsil etmektedir. Gördüğü dünya filmin ilk başlarında olduğu gibi maskelerin renginden arınmıştır. Ana Müşteri'nin mavi rengi tekrar beyaza dönüşmüştür. Pek çok inanışta dünya hayatından ayrılırken bedenin geride bırakılması gibi Ana Müşteri de çıkış kapısında maskelerini geride bırakır.

Maske Dükkânı isimli uygulama filmi genel olarak değerlendirildiğinde Ana Müşteri karakterinin maskesi yukarıdaki başlıklarda bahsedilen beden değişimi ve yüze takılan aksesuar olarak değerlendirilmiştir. Beden değişimi olarak maske kullanımı yalnızca renkler üzerinden gerçekleştirilmiştir. Bu maskenin kullanımı görsel açıdan zayıftır. Yüze takılan aksesuar olarak maske kullanımı gösterge olarak Jung'un persona kavramına denk gelir. Ana Müşteri karakteri dünyayı simgeleyen maske dükkânında çeşitli maskelerle/personalarla etkileşimde bulunur. Kişiliğine uygun olanlar bir parçası haline gelir. Ancak personaların sayısı arttıkça karakterde çatışma yaratır. Dükkândan ayrılırken personalarından arınır.

3.2.2. Storyboard çizimi

Storyboard; film, animasyon, video oyunu, reklam, çizgi film veya diğer görsel projelerde sahne ya da olayların görsel özetini sağlayan, hikâye çizimidir. Öykünün önceden belirlenmiş sahnelerini görsel olarak tasvir eden bir dizi resimden oluşur. Bu resimler çoğunlukla çizim, boyama veya dijital grafikler kullanılarak oluşturulur. Her sahne karelere ayrılır ve her kısımda sahneyi görselleştirildiği çizimler bulunur. Projenin senaryosunu görsel olarak anlatırken sahnelerin sırasını ve kurgusunu belirler. Karakterlerin ve nesnelerin pozisyonlarını, görüş (kamera) açılarını ve hareketleri

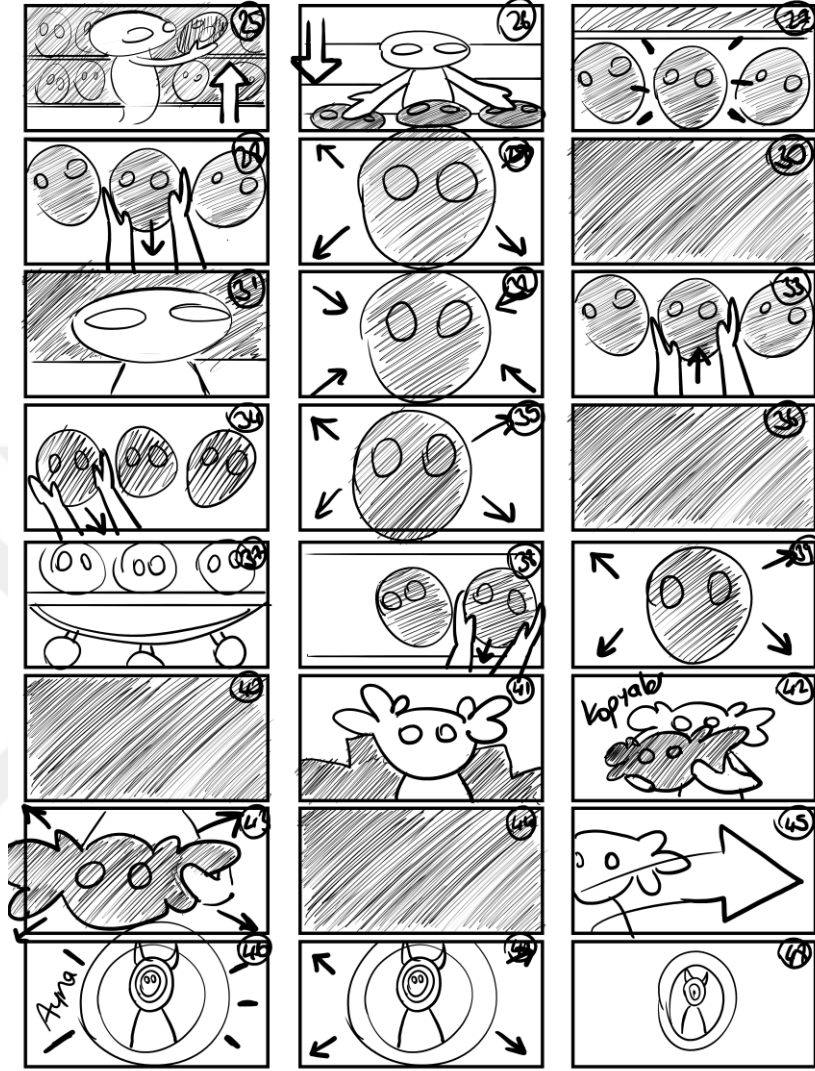
belirtilir.

Sahnelerin altına açıklama yazısı veya diyalog eklenmesi hikâyeyi anlaşılır ve takip edilir kılar. Storyboard, projenin tamamlanmadan önce tasarım ve senaryo açısından hataların tespit edilmesine ve düzeltilmesine yardımcıdır. Animasyon çerçeveleri veya kamera çekim planlarının hazırlanmasına yardımcıdır. Genellikle yönetmen, senarist, animatör ve tasarımcı hikâyenin görsel tasarımında iş birliği yapar. Uygun görülen tasarım hazırlandıktan sonra diğer ekip üyeleriyle paylaşılır. Storyboard çalışmanın tamamını ya da belli bir bölümünü temsil ettiği için oldukça önemlidir.

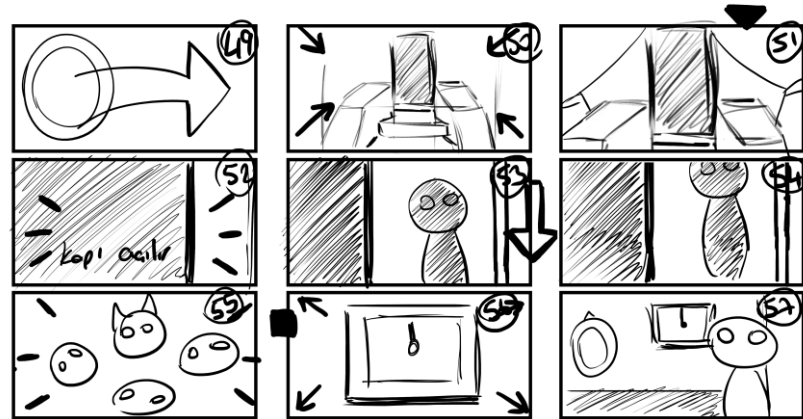
STORYBOARD 01



STORYBOARD 02



STORYBOARD 03



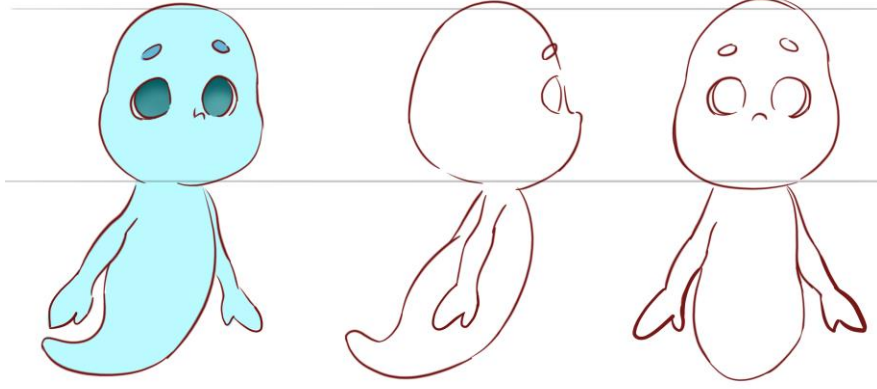
Görsel 3.18. Uygulama Filmi için Storyboard Çizimleri (Gül Yıldırım kişisel arşivi)

3.2.3. Karakter tasarımı

“Maske dükkânı” isimli üç boyutlu animasyon uygulama filminde sekiz karakter bulunmaktadır. Karakterler herhangi bir cinsiyet ya da etnik köken belirtilmeyecek şekilde anonim özellikte tasarlanmıştır. Renk, oyunculuk ve karakter tasarımının diğer unsurları belirli bir cinsiyet kalıbı içermemektedir. Çizgi filmlerde yaygın olarak erkekler kadınlara kıyasla daha uzun boylu tasarlanmaktadır. Uzun boyun erkek ile ilişkilendirilmesini önlemek amacıyla uygulama filmindeki karakterlerin boyları sabit tutulmuştur. Bu karakterler insanı temsil etmektedir. Ancak insan yapıları görsel olarak çok çeşitlidir. Bu çeşitlilikten sıyrılmak amacıyla ruh veya hayalet çağrışımı yapan görsellerden ilham alınmıştır. Bu görsellerin en popülerleri, kurgusal çizgi film karakteri olan sevimli hayalet “Casper”dır. Benzer şekilde karakterlerde maske dışında herhangi bir aksesuar kullanılmamıştır. Filmde karakterler arasında diyalog bulunmadığından ağız kısmına gerek duyulmayarak karakter basit tutulmuştur. Karakterleri özgünleştirmek amacıyla renk kullanılmıştır. Her karakterin rengi farklıdır. Müşteri01, Müşteri02 ve Satıcı’nın renkleri rastgele seçilmiştir.

Ölüm karakteri yaşamın sonlanmasını ve ölüm meleşini simgelemektedir. Özünde olduğu gibi maskesizdir ve ölüm gerçeğın ta kendisidir. Birçok toplumda ölüm, siyah renk ile ilişkilendirilmiştir. Çoğu kültürde yas rengi olarak kabul edilen siyah, cenaze törenleri ve ölümlle ilgili ritüellerde kullanılır. Siyah renk; üzüntü, acı ve kayıp duygularıyla bağdaştırılır. İslam dininde ölüm meleşi olan Azrail’in tasvirleri yaygın olarak siyahtır. Bu açıdan Ölüm karakterine siyah renk verilmiştir.

Ana Müşteri için kullanılan mavi tonu insan beyni tarafından algılanması doğal ve rahatlatıcı olduğu düşünüldüğü için tercih edilmiştir. Mavi doğada geniş bir yer tutar. Huzur, güven ve düzen çağrışımı yapar. Bu nedenle, izleyicinin bu karakteri daha kolay kabul etmeleri ve karakterle bağ kurmaları istenmiştir. Dükkânın dışındayken ve öldüğünde rengi beyaza dönüşür. Beyaz renk ise saflık, temizlik, masumiyet ve yeni bir başlangıç çağrışımı yapar. Ruh ve hayalet betimlemelerinde sıklıkla kullanılır. Tüm renklerin barındırdığı renksizliktir. Siyah ve beyaz, ölüm ve yaşam gibi kendi içinde zıtlık yaratır.



Görsel 3.19. *Karakter Sayfası* (Gül Yıldırım'ın fotoğraf arşivinden)

Filmde geçen karakterler maske kavramından yola çıkılarak tasarlanmıştır. Beden değişimi olarak maske kullanımı yalnızca renkler üzerinden gerçekleştirildiği için bu maskenin kullanımı zayıftır. Ancak renk kullanımı maske kavramını aktarmak açısından oldukça önemli bir yer etmektedir. Yaşamla ölüm arasında köprüdür. Renklilik karakteri görünür kılan maske olarak ifade edilirken beyaz renk yokluğu, karakterin görünmeyen yönünü temsil eder.

Karakterlerde yüze takılan aksesuar olarak maske incelendiğinde Müşteri01, Müşteri02 ve Satıcı her zaman maske kullanmaktadır. Dükkânının dışındaki karakterler ve Ölüm maske kullanmamaktadır. Ana Müşteri karakterinin hem maskeli hem de maskesiz olduğu durumlar söz konusudur.

3.2.4. Maske tasarımı

Maske tasarımlarının belirli bir kültüre ait olmayacak şekilde oluşturulmasına özen gösterilmiştir. Persona kavramı bu maskeler aracılığıyla görünür kılınmıştır. Canlandırma filminin en önemli öğelerinden biri olan maskeler için çeşitli renk seçimleri yapılmıştır. Konunun belirlenmesi aşamasında belirtildiği gibi maskelerin barındırdığı renkler Ana Müşteri karakterinin görüşüne doğrudan etki etmektedir. Müşteri'nin görüşünde mavi, pembe, kırmızı, sarı, yeşil, mor ve turkuaz renkleri kullanılmıştır. Mavi renk dışındaki renkler karaktere taktığı nesnel maskeler aracılığıyla kazandırılmıştır.



Görsel 3.20. *Maske Tasarımları* (Gül Yıldırım'ın fotoğraf arşivinden)



Görsel 3.21. *Pembe, Turkuaz, Kırmızı, Sarı ve Mor-Yeşil Maske* (Gül Yıldırım'ın fotoğraf arşivinden)

Karakterler ile etkileşimi bulunmayan diğer maskeler, maske dükkânı için dekor olarak oluşturulmuştur. Ana Müşteri'nin kullandığı maskelerin renkleri ve formları arasındaki ilişki aşağıdaki gibidir;

Pembe maske: Üçgen ve daire formlarından meydana gelmektedir. Neşe, sakinlik ve sevimlilik pembe renkle özdeşleştirilirken üçgen sinsilik ve saldırganlıkla bağdaştırılmıştır. Maskenin genel görünümü şeytan tasvirlerini anımsatırken rengiyle zıtlık oluşturmaktadır.

Kırmızı maske: Kırmızı, en dikkat çekici renklerden biridir. Kare ve sivri kenarlar ile ilişkilendirilmiştir. Karenin güç ve kahraman ifadesi, kırmızının zafer ve cesaret çağrışımlarıyla örtüşmektedir. Sivri kenarlar kırmızının aynı zamanda şiddeti ve tehlikeyi temsiline göndermedir.

Sarı maske: En parlak renktir. Tacı anımsatan görünüme sahiptir. Kare, üçgen ve daire formları kullanılmıştır. Sarının yansıttığı hırs ve özgürlük kareyle, neşe ve hareket ise daireyle özdeşleştirilmeye çalışılmıştır. Sarının olumsuz çağrışımı olan şüphe ve hastalık; üçgen formunun sinsilik, saldırganlık ve anlaşılmazlığı ile ilişkilendirilmiştir.

Mor-yeşil maske: Yapısında bulundurduğu üçgen formu, morun ciddiyet ve mesafe çağrışımlarıyla ilişkilendirilmiştir. Yuvarlak ve yeşil; güven, birlik, bütünlük ile ilişkilendirilerek bir araya getirilmiştir. Maskenin geneline bakıldığında eğlenceli, huzurlu, rahatlatıcı bir havası vardır.

Turkuaz maske: Yuvarlak, kare ve sivri kenarlı formlardan oluşmaktadır. Bu formların yukarıda bahsedilen çağrışımları düşünce ve iletişime açıklık ile ilişkilendirilen Turkuaz rengiyle ilişkilendirilmiştir.

3.2.5. Mekân tasarımı

Maske dükkânı dünya hayatıyla ilişkilendirilerek tasarlanmıştır. Dükkânın kapısı ruhlar alemi, hayat ve ölümden sonraki hayat arasında geçiştir. Kapının bulunduğu kısımda gösterişli kırmızı perde ve kırmızı halı bulunmaktadır. Dünya hayatı tiyatro sahnesine benzemektedir. Tıpkı tiyatro sahnesindeki oyunculuk gibi, insanın günlük yaşamda farklı rolleri personalar aracılığıyla üstlenmesine göndermedir. Dükkânda bulunan bitkiler doğayı ve canlılığı ifade etmektedir. Gezegen heykelleri ve yıldız motifleri gök yüzünü ve evreni simgeler. Kurukafayı anımsatan koltuk ölüm gerçeğini yansıtır ve oldukça göz önündedir. Maske dükkânının ve dükkânda bulunan karakterlerin ölümlü olduğunu hissettirir. Mekânda bulunan saatler dünya yaşamındaki ömrü temsil eder. Ana Müşteri karakterinin dükkâna girmesiyle zaman akmaya başlar. Karakterin

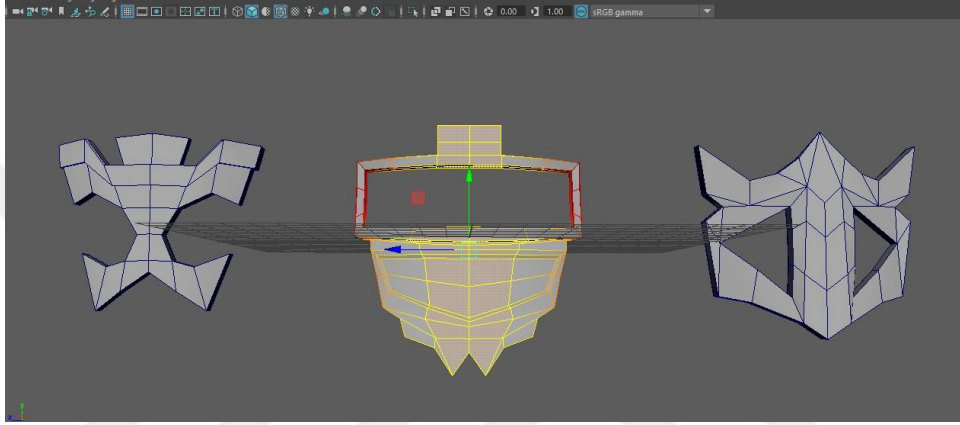
ölümü gerçekleştiğinde saat durur. Dükkânda bulunan hazine sandıkları para, ev, araba gibi dünya kazançlarını temsil eder. Ayna, Ana Müşteri karakterinin kendisini tanımasını sağlayan araçtır. Mumlar canlılığı ve inancı temsil ederken lambalar ve tablolar gösterişi ifade eder. Mekân içerisinde oldukça önemli yer eden maskeler, dünyanın maddesel yönüne işaretir.



Görsel 3.22. *Maske Dükkânının Gerçekleştirilmekte Olan Mekân Tasarımları* (Gül Yıldırım kişisel arşivi)

3.2.6. “Maske Dükkânı” film uygulaması yapım aşaması süreci

Üç boyutlu animasyon film uygulama sürecinin başlangıcı orijinal bir fikir bulma ve bu fikri senaryoya aktarmaktır. Bunu storyboard (resimli taslak) çizimi takip etmiştir. Görsel referans taraması sonucunda bulunan görseller ışığında karakter tasarımı yapılmıştır. Belirlenen tema çerçevesinde karakterler ve dekor için çok sayıda maske Photoshop programında tasarlanmıştır.



Görsel 3.23. *Maya Programında Maske Modelleri* (Gül Yıldırım’ın fotoğraf arşivinden)

Hikâye ve görsel tasarım süreçleri bittikten sonra Autodesk Maya programı kullanılarak karakterler, mekân ve maskeler 3 boyutlu modellenmiştir. Modellenen karakterler için Maya programında rig hazırlanmıştır. Tüm üç boyutlu yapılar bir sahnede toplanarak, mekân içerisine yerleştirilmiştir ve kamera açıları belirlenmiştir. Bu aşamayı takiben animasyona başlanmıştır. Her sahne hikâyeye uygun bir şekilde canlandırılmıştır. Animasyon süreci tamamlandığında sahneler Blender programına aktarılmıştır ve gerekli ışık ayarları yapıldıktan sonra texture eklenmiştir. Sonrasında sahnelerin teker teker renderı alınmıştır. Render alınan sahneler kurgu için hazır hale getirilmiştir.

3.2.7. “Maske Dükkânı” film uygulaması yapım sonrası süreci

Yapım sonrası süreç, animasyonları yapılan ve render alınan sahnelerin bir araya getirilerek Adobe After Effects programında kurgulanmasıyla başlamıştır. Storyboard bölümündeki mevcut olay örgüsü sıralaması korunarak birleştirilen sahneler için renk ayarları yapılmıştır. Maskelerin sahneye yansıttığı renkler bu süreçte görsel efektlerle

gerçekleştirilmiştir. Gerekli görülen kısımlara uygun efektler eklenmiş ve kamera hareketleri düzenlenmiştir. Yapılan kurgudan sonra içeriğe uygun müzik ve ses efektleri eklenmiştir. En son aşamada uygulama filmin başlangıç ve sonuna gerekli bilgilerin gösterildiği jenerik eklenmiştir. Uygun görülen formatta işlenerek (render) film hazır hale getirilmiştir.



Görsel 3.24. “Be Yourself” Kısa Animasyon Filmi-Maskelerini Düşürmüş Adam (Gül Yıldırım’ın fotoğraf arşivinden)



Görsel 3.25. “Be Yourself” Kısa Animasyon Filmi-Renkli Son Sahne (Gül Yıldırım’ın fotoğraf arşivinden)

Benzer olarak aynı yönetmene ait 2020 yılı yapımı “Be Yourself” kısa animasyon filmi yüze takılan aksesuar maskelerini Jung’un persona kavramıyla ilişkilendirilmiştir. Film kısaca şu şekildedir:

Maske takan bir toplumun parçası olan insanlar yüzlerinde birçok maskenin ağırlığıyla siyah silüetler olarak sokaklarda gezmektedir. Maskelerin arkasına saklanan insanların kendilerini keşfetme süreci “Maske Dükkânı” uygulama filmine benzer olarak

siyah-beyaz, tekinsiz bir ortamda gerçekleşmektedir. Filmde bir adam yere düşer ve yüzündeki maskeler dökülür. Çevresine maskeli bir grup insan toplanır. Çevrenin tepkisinden korkan adamın siyah silüeti beyaz renge dönmüştür. Adamın yeni hâlini kabul eden toplum, kendi yüzlerindeki maskeleri çıkararak beyaz silüete dönüşür. Filmin sonunda kameraya takılı olan ancak izleyiciden gizlenmiş maske çıkartılarak tüm sahne çokça renkli hâle gelir. Bu maske izleyicinin filmle bağ kurmasını güçlendirirken aynı zamanda bir eleştiri unsurudur. Renk kullanımı “Maske Dükkânı” filminde daha çok maskeli görüşü sınırlandırmak için kullanılırken “Be Yourself” filminde maskesiz olmayı ifade etmiştir.

4. SONUÇ

"Maske" çok yönlü bir kavramdır. Maske insan ve tabiat dahil olmak üzere her şeyi kapsayabilmektedir. Bütün dil ve kültürlerde maskeye karşılık gelen kelimeler bulmak mümkündür. Maske yüzün belirli bir kısmını gizlenmek, korunmak ya da başka bir kimliğe bürünmek amacıyla kaplayan materyal veya malzeme parçası olarak tanımlanmıştır. Tarihsel süreç içinde kültürler ve inançlar hakkında bilgi taşıyarak değişik zaman ve yerlerde farklı nitelikler kazanmıştır.

Maske nesnel ve mecazi olarak iki yönlü bir kavramdır. Mecazi anlamda gerçek duyguları gizleyen aldatıcı davranışların tamamını ifade etmek için de kullanılır. İnsanın özünde bilerek veya bilmeyerek dışsal unsurları maskeleme ve içsel unsurların maskelenmesi söz konusudur. Nesnelere ait bilgiler, aktarılan ifadenin yanlış beyanı, yanıltıcı davranışlar dış unsurken düşünce ve duygu gibi şeyler iç unsurları oluşturur. Bu özelliği ile kültürel, psikolojik, sosyokültürel özellikleri barındırarak çeşitli alanlara hizmet etmektedir. İnsanoğlunun uygarlaşma süreci içerisinde insan ve toplum arasında, insanın nasıl görünmesi ve davranması gerektiği konusunda bazı beklentiler yerleşmiştir. Bu beklentilerin karşılanması zorunluluğu insanların arkasına gizlenerek yaşadığı maskelerin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Carl Gustav Jung analitik psikoloji kuramında bu maske için “persona” kavramı kullanmıştır. Jung persona için “dış dünyayla etkileşimde bulunmak için kişinin kendisine yarattığı maskeler veya toplumsal roller” tanımını kullanmıştır. Bu maske sayesinde kişi karakterini, mizacını, huyunu ve gerçek doğasını gizler ya da değiştirir. Kolektif bir olgudur ve her insanda vardır. Kişinin kendiyle baş başa kaldığı hâliyle sosyal bir ortamdaki davranışları farklı kılar. Persona,

insan ile toplum arasındaki ilişki bakımından gereklidir ve hiç persona üretmeden hayat boyu yaşamak olanaksızdır. Tarihsel süreç içerisinde şekillenen erkek ve kadın rolleri, alışkanlıklar, kıyafetler ve renkler bireyin en ilkel personalarıdır.

Çizgi film karakterleri insan, hayvan, cansız nesneler ya da gerçektışı karakterler olmak üzere farklı sınıflara ayrılır ve bu karakterler gerçek bireyler gibi psikolojik, fiziksel ve sosyokültürel özellikler barındırır. Kurgusal karakterler mecazi boyutta insanın maskesidir. Çizgi karakterlere insani özelliklerin aktarılması gerçeklik etkisi kazandırır ve izleyicinin karakterle bağ kurmasını kolaylaştırır. Psikolojinin kurgusal karakterlere yansması, personayı çizgi film karakterlerine kazandırmıştır. Persona bütün çizgi karakterlerde bulunur, özellikle ana karakterlerde öne çıkarılır. Film boyunca persona zaman zaman devreye girerek karakterin izleyiciye sunduğu ifadesiyle anlaşılır ve/veya anlaşılması kolay olmayacak şekilde sergilenir. Animelerde çoğunlukla Chibi stiliyle karakterlerin gerçek yüzü sergilenir. Büyük kafa ve küçük beden tasarımına sahip olan Chibi tarzı, dikkati yüze yoğunlaştırır ve duyguyu kuvvetli bir şekilde izleyiciye iletmeye yardımcı olur. Böylece karakterin içinde bulunduğu durumda personayla sergilediği davranışlarının arka planında gerçekte istekleri, düşünceleri ve duyguları anlaşılır olur. Bazı çizgi filmlerde Jung'un persona kavramı görsel maskelerle görünür kılınır.

Bu çalışmada çizgi film karakter tasarımında kılık değiştirme, makyaj-yüz boyama, yüze takılan aksesuar maske, beden değişimi maske olarak ele alınmıştır. Yüze takılan aksesuar olarak maske özellikle süper kahramanlarda sıkça kullanılarak gerçek kimlikleri gizli tutmaya yardımcı olur. Aksesuarı içeren kostüm aynı zamanda kıyafetleri de kapsar. Kıyafetlerle kimlikleri değiştirmeye yarayan kılık değiştirme, çizgi karakterlerde farklı bir görünüm kazandırmak için kullanılır. Bu maske çoğunlukla gizlenme ve kimi zaman cinsiyet değiştirme için kullanılmaktadır. Gizlenme ve cinsiyet değişimi aynı zamanda sihir ya da büyü yoluyla da gerçekleştirilmektedir. Bu maske türü beden dönüşümü olarak isimlendirilmiştir. Çizgi karakterler genellikle sihir aracılığıyla birçok farklı şeye dönüşmektedir. Eşya, hayvan, canavar, iblis, melek ya da film içerisindeki başka bir karakter dönüşümü örneklerindendir. Sihir, karakterlerin büyüleyici maceralar yaşamasına olanak sağlar ve izleyicilere hayal gücünün sınırsızlığını sunar. Genellikle büyü/sihir yapan şaman, cadı, büyücü ve benzeri karakterler ikonik kıyafetlerin yanı sıra yüz boyası da kullanabilmektedir. Gerçek yaşamda da yüze takılan aksesuar maskesinin

yerini kimi zaman makyaj-yüz boyama almıştır. Afrika, Amerika ve Avustralya yerli topluluklarında yüz boyası kullanılmıştır. Çizgi filmlerde Meksika ve Japon kültürünü yansıtan yüz boyasına rastlanılmıştır. Makyaj ve yüz boyama kültürel değerleri yansıtmak, karakteristik özellikleri belirginleştirmek ve karakteri özgünleştirerek hikâyesini ilginç hale getirmek için kullanılır. Makyaj-yüz boyama, kılık değiştirme, yüze takılan aksesuar maske, beden değişimi maskeleri personanın görsel temsilleridir.

Maske yoluyla karaktere kazandırılan gizem, izleyiciye bilinmeyenin dehşetini yansıtabileceği gibi merak duygusunu da aşılır. Maske çizgi film karakterlerine ve hikâyeye zenginlik kazandırır. Toplamların kültürlerini tanıtmada önemli rol oynar. Hikâye ve karakter tasarımı birbiriyle ilişkili süreçlerdir. Belirlenen hikâyeye göre çözümlenerek ortaya çıkan çizgi karakterler senaryosunun merkezinde yer alarak verilmek istenen mesajı ve hikâyeyi izleyiciye iletir. Karakter tasarımcısı taslak aşamasında metinsel tasarımı oluşturulan karakteri görsel olarak tanımlamaya başlar. Çizere gerekli tüm malzemeler verilir ve çizer bu malzemeler doğrultusunda karakter tasarımına kendisinden bir şeyler katar. Tasarımcı hayal gücünün ışığında belirli fikri, bilgiyi ve duyguyu biçimselleştirir. Bu bakımdan çizgi film karakterleri tasarımcılarının maskesidir. Hazırladığı görselde, maskede ya da karakterde belirlenen karakteristik unsurların olabildiğince çağrışım yapması beklenir.

Gerçek yaşamdan ve hayal gücünden ilham alınarak çizgi karakterlere görsel maskeler oluşturulmaktadır. İnsanlar topluluk olmaya başladıkları ilk zamanlardan günümüze, maske çoğunlukla korunma, korkutma, gizlenme, süslenme, dönüşme, büyü ya da kutsal amaçlar için kullanılagelmiştir. Bu kullanım şekilleri çizgi film karakter tasarım süreçlerinde maskelerin oluşturulma amaçlarına da yansımaktadır. Tasarımcı planladığı karakterin kişiliğini dikkate alarak maske tasarlar ve aynı zamanda tasarladığı her unsur maskenin bir parçasını oluşturur. Maske karakteristik özelliklerin izleyici algısına yansıtılmasında önemli bir rol oynar. Belirli bir kültürü aktarabileceği gibi duygu ve fikir bakımından hikâyeyi ve karakteri zenginleştirir. Zihinsel süreçlerin görsel olarak sunulması bireyin aktarılanı algılamasını kolaylaştırır. Maske bu görselleştirme süreçlerinin olmazsa olmazıdır. Kişilik dış görünümü değiştirebileceği gibi görünüm de kişiliği yansımısını değiştirebilmektedir. Bazen karakterin yaşam deneyimleri, psikolojik ya da fizyolojik hastalıklar, travmalar, çevresel faktörler gibi etkenlerle kişiliği değişebilmektedir. Bu değişimler görünüme de yansımaktadır. 1997 yapımı “Prenses

Mononoke” çizgi filminde Mononoke hayvanlara yakın, insanlardan uzak yaşama isteğini ve insanlardan hoşlanmama duygusunu yüzünün tamamını örten nesnel maskesiyle görselleştirmiştir. Filmin ilerleyen süreçlerinde Ashitaka ile iletişim kurması maskesini farklılaştırır; yüz kısmının yarısını örten maskesi duygusunun ve fikrinin dönüşüm gösterdiğinin belirtisidir. Bu sürecin sonunda yüz maskesini tamamen çıkarabildiği bir dönüşüm geçirmiştir. Mononoke’nin kullandığı maske bu dönüşüm sürecinin görsel verilerini izleyiciye sunmuştur. Örnekten anlaşıldığı üzere maske, maskenin kullanımı ve maskenin kullanım şekli karakterin kişiliğiyle doğrudan ilişkilidir. Maskede karakterin özelliklerinden, kültüründen, geçmişinden ve iç dünyasından izler bulmak mümkündür. Kişinin kendine özgü personaları ve çevre tarafından beklenen personalar çatıştığında içsel bir karmaşa yaşanması olasıdır. “Maske Dükkânı” isimli uygulama filminde yüze takılan aksesuar olarak maske persona kavramıyla ilişkilendirilerek persona ve Ana Müşteri karakteri arasındaki ilişki aktarılmıştır. Üst üste taktığı nesnel maskeler yani personalar Ana Müşteri karakterinde çatışma meydana getirmiştir. Kullanılmakta olan maske renkleri karakterin görüşüne etki ederek karmaşık ve bunaltıcı bir görünüm sunar. Personanın gereğinden fazla kullanılması, kişinin personalarıyla özdeşleşmesine neden olabilmektedir. Personanın kimliği ele geçirmesi kişinin kendine yabancılaşmasına yol açabilmektedir.

Sonuç olarak çizgi film karakterleri mecazi olarak insanın maskesidir. Aynı zamanda çizgi karakterler onları oluşturan tasarımcıların personalarını yansıtan maskelerdir. Başlı başına birer maske olan çizgi karakterler farklı maske kombinasyonlarıyla derinlik kazanır. Kılık değiştirme, makyaj-yüz boyama, yüze takılan aksesuar maske, beden değişimi çizgi film karakter tasarım süreçlerinde kullanılan maske çeşitleridir. Bu maskeler aynı zamanda personanın görsel temsilleridir. Özellikle maskenin metaforik kullanımının karakter tasarım süreçlerinin fiziksel, psikolojik ve sosyolojik boyutunun tasarlanmasına katkı sağladığı düşünülmektedir. Maskenin animasyon sinemada karakter tasarım süreçlerinde çeşitlik sağladığı ve yaratıcı bir unsur olarak kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Çizgi film karakter tasarım süreçlerinde maske kullanımının cinsiyete yönelik değerlendirilmesi, İyi ve kötü özellikteki çizgi film karakterlerinde maskenin kullanımı başlıkları başka bir çalışmanın konusu olabileceği şeklinde değerlendirilmektedir.

KAYNAKLAR

- Abalı, M. S. (2003). *Sinemada profesyonel makyaj*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi. İstanbul.
- Acar, M. (1995). *Çağdaş sanatta, anlatım ögesi olarak “maske”*. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul
- Afacan, A. (2021). *İnsan ve maskeleri*. Birgün Pazar Sayı: 764 <https://www.birgun.net/makale/insan-ve-maskeleri-363938> Erişim Tarihi: 14.04.2023
- Akan, A. (2015). *Jean Jacques Rousseau’da insan ve toplum sorunu*. T. C. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- Alicenap Taş, Ç., San, R. ve Arslan Y. (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 11(1), 530-561.
- Akay, S. (2021). *Dinlerin doğaya yaklaşımına coğrafi bir bakış açısı*. International Journal of Social and Humanities Sciences (IJSHS), 5(2), 145-167
- Akgün, E. (2018). *Sosyal medya platformlarından youtube üzerinden benlik sunumunun dramaturjik bir analizi*. Yeni Medya, (4), 29-49.
- Arıcı O., Demiriş B., Güçbilmez B., İndirkaş Z., Emekçioğlu N., Özkarslı Ş., Çelik D., Karaboğa K., Dinçel B., Ozansoy E., Haznedaroğlu A., Firidinoğlu N., Pekman Y., Wilmer S., Donath S., Dreyer-Lude M., Kocabay H., İpekli E., Tekin İ., Akfıçıcı A., Belkis Ö., Özsoysal F., Goebbels H., (2014). *Maske kitabı*. Karaboğa K ve Arıcı O. (Editörler), Habitus Yayıncılık (1.baskı), İstanbul
- Ataman, A. (2021). *Maske, evren, özne*. Nihayet Dergisi. <https://www.gzt.com/nihayet/maske-evren-ozne-3580900>
- Azizov, V. (2017). *Tiyatroda maske kullanımı: İstanbul Devlet Tiyatrosu prodüksiyonlarında son 10 yılın örnekleri*, İstanbul Aydın Üniversitesi

- Bağatur, B. (2013). *Günümüz sanatındaki yeni portre yaklaşımları: yüz ve maske*, Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Ana Sanat Dalı Resim Yüksek Lisans Programı
- Balamir, E. (2017). *Commedia Dell'arte, tipler ve Carlo Goldoni ile İtalya'da tiyatro reformu*. RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi, (9), 81-88.
- Bayer, C. (2007). *Antik Roma'dan XX. yüzyıla değin portre I*. Lebriz Sanal Dergi. Lebriz Sanal Dergi - Antik Roma'dan XX. Yüzyıla Değın Portre I Erişim Tarihi: 06.03.2023
- Campbell, J. (1992). *İlkel mitoloji tanrının maskeleri*. (çevirmen: Kudret Emiroğlu), Ankara: İmge Kitapevi Yayınları
- Canpolat, H. Z. (2018). *Venedik Karnavalı seramik maskelerinin sosyolojik açıdan incelenmesi ve uygulama çalışmaları*. Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi
- Cantürk, M. E. (2002). *Afrika maskelerinin çağdaş sanata etkisi*. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Dedeal, N. M. (2018), *Karakter tasarımı*. (1. Baskı). Epsiyon Yayınevi, İstanbul
- Demir, E. ve Doğru, Ş. (tarihsiz) *Yüz algılama alanındaki inovasyonlarla birlikte fizyonomi ilmi*.
- Demir, R. Ve Anbarpınar, E. (2020). *Mağara alegorsı ve gölge arketipi bağlamında çağdaş sanat nesnesi olarak ışık-gölge enstalasyonu*. Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat. 5(11), 219-231.
- Derin, Ö. (2020). *Maskenin ardında: insanın öteki karşısında gizlenme ihtiyacı*. ETHOS: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar. Temmuz 2020, 13(2), 104-119
- Erbarıştıran, T. (2016). *Bir maskenin içerik yapısına yönelik felsefi bir değerlendirme*. Art-Sanat Dergisi, (6), 263-269.
- Ergüven, M. (2007). *Görmece*. Metis Yayınları.

- Esin, E. (2004). *Orta Asya'dan Osmanlıya Türk sanatında ikonografik motifler*. İstanbul: Kabalcı Yaayınevi.
- Evreinoff, N. (1970). *The theater in life*, trans. A. I. Nazaroff. NY: Benjamin
- Blom. Fuat, M. (1984). *Tiyatro tarihi*. MSM yayınları. İstanbul.
- Gökçearslan, A. (2010). *Canlandırma sinemasında karakter tasarımı ve Amerika kökenli önemli canlandırma karakterlerinin analizi*. e-Journal of New World Sciences Academy. Fine Arts, D0038, 5, (4), 347-364.
- Griffin-Pierce, T. (1996). *Natie Americans: Enduring culture and traditions*, Metro Books: USA. s. 111
- Gül, D. (2019). *Afrika maskelerinden hareketle bireysel uygulamalar*, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi
- Gültepe, G. (2016). *Plastik sanatlarda soyut somut gösterge ve görseller üzerine metaforik bir yaklaşım*. Erzurum: Sanatta Yeterlik Tezi. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gültepe, G. (2019). *Türk kültür ve medeniyetinde metaforik bağlamında oyun-inanç ve maske*. Turkish Studies, 14(7), 3733-3747.
- Güner, Y. (2006). *Maskede ifade: dünya maske geleneklerine ifadeye katkıları açısından bir bakış*. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanatta Yeterlik Eser Metni, İstanbul.
- Gündüz, A. (2016). *Boyanmanın toplumsal işlevi*. Sanat ve tasarım dergisi, 6(1), 147- 167.
- Hallaç, A, T. (2022). “Türk Mitolojisinin Kaprisli ve Tutarsız Yaratığı: “Biçura”. Karadeniz Araştırmaları. XIX/73: 183-201.
- İlin, M. ve Segal, E. (2001). *İnsan nasıl insan oldu*. (çevirmen: Ahmet Zekerya), İstanbul: Say Yayınları
- İnan, A. (2000). *Tarihte ve bugün Şamanizm materyaller ve araştırmalar*. Ankara: Türk Tarih Kurumu.
- İndirkaş, Z. (2004). *Dionysos tanrının maskesi ya da maskenin tanrısı*,

İstanbul Üniversitesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü
Dergisi, Sayı 5.

İspirli, H. (2021). *Nötr maske, nötrlük, komedi*. Tiyatro Eleştirmenliği ve
Dramaturji Bölümü Dergisi 32, (2021): 169-188

Karakullukcu, B. (2013). *Sanal maske: personanın sosyal medyadaki izdüşümü*.
Yeni Medya Çalışmaları I. Ulusal Kongresi. Kocaeli Üniversitesi
İletişim Fakültesi.

Kilinç, S. (2011). *Maskelerin farklı materyallerle seramik sanatına uygulanması*.
İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Seramik Ana Sanat Dalı,
Yüksek Lisans Tezi, Malatya.

Kılınçarslan, Y. (2017). *Geleneksel Japon Kabuki dans tiyatrosunun aykırı
bedenleri “Onnagatalar”*. İnsan&İnsan, Yıl/Year 4, Sayı/Issue 14,
Güz/Fall 2017, 314-
334 e-ISSN: 2148-7537

Malatyahoğlu, Ö. (2014). *Belirli yaş gruplarına göre çizgi filmlerde karakter
soyutlama düzeyi*. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yüksek
Lisans Tezi. İstanbul.

Oğuz, Ö. M. (2020). *Maske*. Yozgat Gazetesi.
[https://www.yozgatgazetesi.com/prof-dr-
m-ocal-oguz/maske-
135748.html](https://www.yozgatgazetesi.com/prof-dr-m-ocal-oguz/maske-135748.html)

Özanık, S. (2022). *Animasyon sinemasında karakter tasarımı ve özel eğitim
gereksinimi olan bireylerin temsili: “Parastro” Uygulama Film Örneği*.
Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi.
Eskişehir.

Öztokmak, Ç. A. (2020). *Eş benlik perspektifinden Yunus Emre’yi okumak: bir ben
vardır bende benden içeri*. Erdem, (79), 21-40.

Özşahin, E. (2020). *Maskeler nasıl ortaya çıktı? Maskeler nasıl ortaya çıktı? -
SANATATAK* Erişim Tarihi: 05. 03. 2023

- Roux, J. P. (2005). *Orta Asya'da kutsal bitkiler ve hayvanlar*. Çev. Aykut Kazancıgil – Lale Arslan. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- San, İ. (Derleyen), (2021). *23- 28 Ekim 1995 Ankara 6. uluslararası eğitimde yaratıcı drama semineri*. Pegem Akademi Yayıncılık (2. Baskı), Ankara
- Sipahioğlu, M. (2020). *Antik Mısır'da rahip sınıfı*. Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Şen, E. (2022). *Yapay Zekâ ve Yaratıcılık İlişkisinde Karakter Tasarımları*. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanatta Yeterlilik Tezi, Eskişehir.
- Şenavcu, H. İ. (2022). *Şintoizm'deki tanrı inancının Japon sosyal yaşamına etkisi*. Eskiye, (46), 73-88.
- Sowa, M. (2021). *The theme and structure in Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba: the hero's pursuit of true strength*. 金城学院大学論集 人文科学編, 18(1).
- Sürmeli, K. (2021). *Modern sanatta maske imgesi*. Sosyal Bilimler Dergisi / The Journal of Social Science, Yıl: 8, Sayı: 53, Ağustos 2021, s. 1-20
- Talas, M. (2004). *Mehmet Eröz'de Türklerde Totemizm İzleri*. Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırma Dergisi, (16), 283-289.
- Tekdemir, M. (1994). *Çizgi film- mizah ilişkisi*. T.C.Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir.
- Tuğan, H. N. (2017). *Sinema ikonografisinde kostüm ve makyaj*. Social Sciences Research Journal, Volume 6, Issue 4, 179-190
- Tutucu, M. (2021). *İnsanmerkezci ve fallusmerkezci düşüncenin yıkımı bağlamında tekinsiz bir ek olarak [trau]mask[in]*. Ayrıntı Dergi <https://ayrintidergi.com.tr/insanmerkezci-ve-fallusmerkezci-dusuncenin-yikimi-baglaminda-tekinsiz-bir-ek-olarak-traumaskin/> Erişim Tarihi: 14.04.2023
- Vartolioğlu, O. (2020). *Oyunculuk eğitiminde maske: Copeau, Lecoq ve bir model çalışma*. Yüksek Lisans Tezi. Sahne Sanatları Programı. Atatürk Üniversitesi. Erzurum.

- Vartolioğlu, O. (2022). *Oyunculuk eğitiminde maske*. (1.baskı). İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Üstündağ, P. (2011). *Asya tiyatrosunda maske*. (1.baskı). İstanbul: Beta Yayıncılık
- Yasan, M. (2011). *Maske, maskede ifade ve sinemada maske kullanımı*. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo – Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul
- Yazıcı, A. (1997). *Makyaj*. Yeni Yüzyıl eki, yıl: 3, Sayı: 946, İstanbul.
- Yazıcı S. Yazıcı A. (2011) *Felsefi, psikolojik ve eğitim boyutlarıyla karakter*. Çizgi Kitabevi Yayınları, Konya
- Zeyrek, İ. N. (2016). *Gelenekçi ekolün bakış açısına göre sembol, simge ve işaret'in temsil kategorileri*. Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 17(31), 195-211.

İNTERNET KAYNAKLARI

- http-1** <https://sozluk.gov.tr/> Erişim Tarihi, maske (Erişim tarihi: 22.01.2023)
- http-2** <https://www.guzelcumleler.com/maske-ile-ilgili-sozler> (Erişim tarihi: 29.04.2023)
- http-3** <https://muhtesemsozler.com/maske-ile-ilgili-sozler/> (Erişim tarihi: 29.04.2023)
- http-4** https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_of_the_Trois-Fr%C3%A8res (Erişim tarihi: 20.04.2023)
- http-5** [Maskeler nasıl ortaya çıktı? - SANATATAK](#) (Erişim tarihi: 20.04.2023)
- http-6** <http://www.african-concept.com/antiquites-masque-afrique.html> (Erişim tarihi: 20.04.2023)
- http-7** <https://www.flickr.com/photos/rietje/4246107742> (Erişim tarihi: 20.04.2023)
- http-8** <https://evrimagaci.org/tutankhamun-18-hanedanligin-son-firavunu-kimdi-10527> (Erişim tarihi: 17.02.2023)
- http-9** <https://sanattarihiplatformu.com/bilinen-ilk-portreler-fayum-portreleri455.html> (Erişim tarihi: 19.02.2023)
- http-10** <https://sozluk.gov.tr/> yapay yüz, (Erişim tarihi: 12.04.2023)
- http-11** <https://bit.ly/3MfNdYI> (Erişim tarihi: 20.04.2023)
- http-12** <https://sozluk.gov.tr/>, makyaj, (Erişim tarihi: 29.04.2023)
- http-13** <https://bit.ly/42oS8Ms> (Erişim tarihi: 18.04.2023)
- http-14** <https://www.wikiart.org/en/marcel-janco/mask-1919> Erişim Tarihi:22.04.2023 (Erişim tarihi: 18.03.2023)
- http-15** <https://bencetatil.com/bulgaristan-kukerlandia-surva-maske-festivali/> (Erişim tarihi: 16.04.2023)
- http-16** <https://www.saimecagli.com/iyinin-ve-kotunun-kardesligi-golge-persona/> (Erişim tarihi: 27.04.2023)
- http-17** <https://bit.ly/3BfnLw4> (Erişim tarihi: 27.04.2023)
- http-18** <https://bit.ly/3nRRpEE> (Erişim Tarihi: 27.04.2023)
- http-19** <https://karakter.nedir.org/> (Erişim tarihi: 23.12.2021)
- http-20** <https://sozluk.gov.tr/>, karakter, (Erişim tarihi: 23.12.2021)
- http-21** <https://bit.ly/453oPRw> (Erişim tarihi: 23.12.2021)
- http-22** <https://www.youtube.com/watch?v=5080uquLWHc>, ekran görüntüsü (Erişim tarihi: 18.08.2023)
- http-23** <https://www.fullhdfilmizlesene.pw/film/saskin-imparator-izle-1/>, ekran görüntüsü (Erişim tarihi: 18.08.2023)
- http-24** <https://bit.ly/42OktLW> (Erişim tarihi:27.04.2023)

- http-25** <https://bit.ly/3VU0EAE> (Eriřim tarihi: 13.04.2023)
- http-26** <https://bit.ly/3Me3rBv> (Eriřim tarihi: 19.04.2023)
- http-27** <https://reelrundown.com/animation/strongest-superheroes-in-the-incredibles>, (Eriřim tarihi: 19.04.2023)
- http-28** <https://www.peakpx.com/en/hd-wallpaper-desktop-nwylz>
(Eriřim tarihi: 19.04.2023)
- http-29** <https://bit.ly/3BfPT1Z> (Eriřim tarihi: 19.04.2023)
- http-30** <https://www.quora.com/In-the-movie-A-Silent-Voice-why-are-there-x-s-on-some-characters-faces> (Eriřim tarihi: 19.04.2023)
- http-31** <https://www.hdfilmcehennem2.tv/hdf-ruzgarli-vadi-izle>,
ekran görüntüsü, (Eriřim tarihi: 19.04.2023)
- http-32** <https://disco.teak.fi/asia/bugaku-ceremonial-dances/> (Eriřim tarihi: 21.04.2023)
- http-33** <https://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/z/zoumen.htm> (Eriřim tarihi: 21.04.2023)
- http-34** https://twitter.com/Matt_Alt/status/660574549100986369/photo/2
(Eriřim tarihi: 19.04.2023)
- http-35** <https://filmmax.org/demon-slayer-kimetsu-no-yaiba-the-movie-mugen-train/>, ekran görüntüsü, (Eriřim tarihi: 19.04.2023)
- http-36** <https://huaban.com/pins/900043357> (Eriřim tarihi: 19.04.2023)
- http-37** <https://www.intofilm.org/resources/1401> (Eriřim tarihi: 29.04.2023)
- http-38** <https://bit.ly/3BfkBZ4> (Eriřim tarihi: 29.04.2023)
- http-39** <https://tr.pinterest.com/pin/211880357452590039/> (Eriřim tarihi: 19.04.2023)
- http-40** <https://4shope.tk/products.aspx?cname=mulan+guys+dressed+up&cid=8>,
(Eriřim tarihi: 09.04.2023)
- http-41** <https://dayofthedead.holiday/> (Eriřim tarihi: 21.04.2023)
- http-42** <https://bit.ly/3BfkY5U> (Eriřim tarihi: 09.04.2023)
- http-43** <https://www.cbr.com/avatar-were-there-adult-kyoshi-warriors/> (Eriřim tarihi: 09.04.2023)
- http-44** <https://www.bifikir.com/joker-cizgi-film-i321228> (Eriřim tarihi: 09.04.2023)
- http-45** <https://m.imdb.com/title/tt15757628/mediaviewer/rm4200403201/> (Eriřim tarihi: 02.05.2023)
- http-46** <https://br.pinterest.com/pin/325385141803236096/> (Eriřim tarihi: 09.04.2023)

- http-47** <https://www.deviantart.com/baltofan95/art/The-Beast-s-servants-back-away-845760569> (Eriřim tarihi: 09.04.2023)
- http-48** <https://www.hdfilmcehennemi2.tv/onward-izle-hd>, ekran görüntüsü (Eriřim tarihi: 09.04.2023)
- http-49** <https://youtu.be/vv1B39OSeCg> (Eriřim tarihi: 09.04.2023)
- http-50** <http://disney14.blogspot.com/2015/03/brother-bear-2003.html> (Eriřim tarihi: 27.04.2023)
- http-51** <https://anime.leoninedistribution.com/filme/155635/your-name-gestern-heute-und-fur-immer.html> (Eriřim tarihi: 09.04.2023)
- http-52** <https://bit.ly/3NZBkY4> (Eriřim tarihi: 29.04.2023)
- http-53** <https://bit.ly/42qhObK> (Eriřim tarihi: 26.04.2023)
- http-54** <https://www.baskasinema.com/filmler/prenses-mononoke/> (Eriřim tarihi: 20.04.2023)
- http-55** <https://bit.ly/42Gz9ww> (Eriřim tarihi: 24.04.2023)
- http-56** <https://drafhhouse.com/chicago/show/princess-mononoke-subtitled> (Eriřim tarihi: 23.04.2023)
- http-57** <https://bit.ly/3nLQMMX> (Eriřim tarihi: 23.04.2023)
- http-58** <https://theqoo.net/square/2156122260> (Eriřim tarihi: 24.04.2023)
- http-59** <https://tr.pinterest.com/pin/332281278740753496/> (Eriřim tarihi: 24.04.2023)
- http-60** <https://www.britannica.com/topic/Hinduism> (Eriřim tarihi: 24.04.2023)
- http-61** <https://filmmax.org/prenses-mononoke/>, ekran görüntüsü, (Eriřimtarihi: 24.04.2023)
- http-62** <https://www.acibadem.com.tr/ilgi-alani/cuzzam/#belirtiler> (Eriřim tarihi: 24.04.2023)
- http-63** <https://bit.ly/3Ip2Hr9> (Eriřim tarihi: 25.04.2023)
- http-64** <https://en.wikipedia.org/wiki/Myotragus> (Eriřim tarihi: 24.04.2023)
- http-65** <https://en.wikipedia.org/wiki/Daidarabotchi> (Eriřim tarihi: 25.04.2023)