

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

**ÇİZGİ KARAKTER TASARIMI EĞİTİMİ BAĞLAMINDA
“ANTROPOMORFİZM”**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Merve ULUTAŞ

DİYARBAKIR-2021

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

**ÇİZGİ KARAKTER TASARIMI EĞİTİMİ BAĞLAMINDA
“ANTROPOMORFİZM”**

Merve ULUTAŞ

Dr. Öğr. Üyesi Barış AYDIN

DİYARBAKIR-2021

D.Ü. Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne

**Bu çalışma jürimiz tarafından Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalına YÜKSEK LİSANS
tezi olarak kabul edilmiştir. / /**

Başkan :Prof. Dr. Ali Osman ALAKUŞ

Tez Danışmanı :Dr. Öğr. Üyesi Barış AYDIN

Üye :Doç. Dr. Güzin AYRANCIOĞLU

Onay

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

Unvan Adı SOYADI

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

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

Merve ULUTAŞ

30 / 11/ 2021

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın hayata geçirilmesi sürecinde bilgi ve tecrübelerini esirgemeyen, araştırmanın her bir aşamasında görüşleriyle beni destekleyen ve doğru yönde yönlendiren danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Barış AYDIN' a, sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca bu karakter evreni içerisinde bana karşı inancını ve desteğini hiçbir zaman eksik etmeyen Anneme teşekkür ederim.



İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	i
İÇİNDEKİLER	ii
ÖZET	vii
ABSTRACT	viii
ŞEKİLLER LİSTESİ	ix
1. GİRİŞ	1
1.1. ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ	9
1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI	9
1.3. ARAŞTIRMANIN GEREKÇESİ VE ÖNEMİ	10
1.4. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI	10
1.5. ARAŞTIRMANIN VARSAYIMLARI	11
1.6. TANIMLAR	12
2. KURAMSAL ÇERÇEVE	13
2.1. TASARIM EĞİTİMİ	13
2.1.1 Eğitim	13
2.1.2. Tasarım	14
2.2. ÇİZGİ KARAKTER TASARIMI	18
2.2.1. Karakterin Doğuşu	18

2.2.2. Çizgi Karakter Tasarımı	19
2.2.3. Animasyon Dünyasında Çizgi Karakter Gelişimi	20
2.2.3.1. Animasyonun Öncüleri	22
2.2.4. Karakter Tasarlama Süreci	26
2.2.5. Karakter Tasarım Basamakları	33
2.2.5.1. Form ve Siluet.....	33
2.2.5.2. Anatomik Yapı.....	36
2.2.5.3. Karakterin Giydirilmesi	40
2.2.5.4. Karakterin Rengi.....	43
2.3. ANTROPOMORFİZM	46
2.3.1. Antropomorfik Form Türleri	47
2.3.2. Edebiyatta Antropomorfizm.....	50
2.3.3. Animasyon ve Çizgi Filmlerde Antropomorfizm	56
2.3.4. Din ve Mitolojide Antropomorfizm	59
2.3.5. Pazarlamada Antropomorfizm	61
2.3.6. Sanatta Antropomorfizm	68
2.3.7. Psikolojide Antropomorfizm.....	79
3.YÖNTEM	82
3.1. ARAŞTIRMA MODELİ	82
3.2. ARAŞTIRMA GRUBU / EVREN VE ÖRNEKLEM / DENEK – DENEKLER.....	83

3.3. VERİLERİN TOPLANMASI	83
3.3.1. Veri Toplama Araçları	83
3.3.2. Veri Toplama Süreçleri	83
3.3.3. Verilerin Analizi	83
4. BULGULAR	84
4.1. “GECE” İSİMLİ KARAKTER	84
4.1.1. Karakterin Formu ve Silueti	84
4.1.2. Karakterin Anatomik Yapısı	87
4.1.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar	88
4.1.4. Karakterin Renklendirilmesi	91
4.2. “LUCİFER” İSİMLİ KARAKTER	93
4.2.1. Karakterin Formu ve Silueti	94
4.2.2. Karakterin Anatomik Yapısı	95
4.2.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar	97
4.2.4. Karakterin Renklendirilmesi	97
4.3. “DORO” İSİMLİ KARAKTER	99
4.3.1. Karakterin Formu ve Siluet	99
4.3.2. Karakterin Anatomik Yapısı	100
4.3.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar	102
4.3.4. Karakterin Renklendirilmesi	102
4.4. “TOBU” İSİMLİ KARAKTER	104

4.4.1. Karakterin Form ve Silueti	106
4.4.2. Karakterin Anatomik Yapısı	107
4.4.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar	108
4.4.4. Karakterin Renklendirilmesi	109
4.4. KARAKTERLERİN BİRBİRLERİYLE UYUMU	110
4.5. “DAFFY DUCK” İSİMLİ ÇİZGİ FİLM KARAKTERİ	113
4.5.1. Karakterin Form ve Silueti	115
4.5.2. Karakterin Anatomik Yapısı	116
4.5.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar	118
4.5.4. Karakterin Renklendirilmesi	119
4.6. “SPEEDY GONZALES” İSİMLİ ÇİZGİ KARAKTER	120
4.6.1. Karakterin Form ve Silueti	121
4.6.2. Karakterin Anatomik Yapısı	122
4.6.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar	123
4.6.4. Karakterin Renklendirilmesi	123
4.7. “PİNK PANTHER” İSİMLİ ÇİZGİ KARAKTER.....	125
4.7.1. Karakterin Form ve Silueti	126
4.7.2. Karakterin Anatomik Yapısı	128
4.7.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar	129
4.7.4. Karakterin Renklendirilmesi	130
5. TARTIŞMA.....	132

6. SONUÇLAR VE ÖNERİLER	136
7. KAYNAKLAR	140
8. ÖZGEÇMİŞ	145



ÖZET

Çizgi Karakter Tasarımı Eğitimi Bağlamında “Antropomorfizm”

Çizgi karakter nüfusu içerisinde en fazla karaktere sahip olgu olarak karşımıza çıkan Antropomorfizm, doğa olaylarına, hayvanlara, nesnelere kısacası insan olmayan canlı ya da cansız varlıklara insani niteliklerin atfedilmesidir. Bu bağlamda, bu olgunun en çok içinde bulunduğu hikâyeler, filmler, kitaplar ya da oyunlar, çizgi karakterlerin yaşam bulduğu, belirli amaç ve işlere sahip olduğu evreni oluşturmaktadır. Bu karakterleri, okuyan, dinleyen, izleyen veya herhangi bir amaç doğrultusunda kullanan kişilerin, özellikle çocukların, karakterlerle özdeşim kurduğu bilinen bir gerçektir. Karakterler, taşıdıkları derin anlamlar ve çeşitli mesajların iletilmesinde çok boyutlu bir yapı ortaya koymaktadırlar. Bu anlamda karakter tasarım basamakları ile amaca yönelik bir süreç izlenmesi gerekmektedir. Tasarım sürecinde çeşitli abartıların katılmasıyla sevimli, korkunç ya da komik form yapısına ek olarak birde insani özellikler atfedildiğinde, karakter mesajın alıcıya ulaşması için güçlü bir görsel çekim oluşturmaktadır. Bu sayede antropomorfik özelliklere sahip karakterlerin sıklıkla tercih edilme nedeni de anlaşılmaktadır.

Antropomorfizm kavramı ile ilgili farklı alanlarda farklı görüşler ve benzer kavramlar olduğundan dolayı bu çalışmada ilgili kavramlara ve görüşlere yönelik ön bilgiler ve ilintili kavramlar daha çok ihtiyaç duyulan yerlerde verilmektedir. Ayrıca, araştırmanın sınırlılığı dahilinde, karakter tasarım eğitimi bağlamında antropomorfik karakterlerin oluşumu ve basamakları ele alınmıştır. Bunun yanı sıra bu araştırmayla, Antropomorfik karakterlerin ortaya koyduğu görsel yapı, karakter tasarım basamaklarından form, silüet, anatomik yapı, aksesuar ve renk gibi karakter tasarım eğitimi unsurları açıklanmaktadır. Karakter tasarımlarının kişilik ve dış görünüşüne ait özellikleri bütün olarak ele alınmakta ve bu doğrultuda tasarlanma sürecinde karaktere verilen düşünce yapısı ve sahip olduğu diğer niteliklerin antropomorfizm bağlamında değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda araştırmaya dair kavramsal kısmın oluşturulmasında kaynak tarama modeli kullanılmakla beraber kuramsal çerçeve ve elde edilen veriler esas alınarak Antropomorfik özelliklere sahip karakter tasarım uygulamaları yapılarak karakterlerin sahip olduğu özellikler tasarım basamaklarıyla açıklanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Antropomorfizm, Çizgi Karakter, Tasarım Eğitimi.

ABSTRACT

“Anthropomorphism” in the Context of Cartoon Character Design Education.

Anthropomorphism, which appears as the phenomenon with the highest number of characters among the cartoon character population, is the attribution of human qualities to natural events, animals, objects, in short, non-human living or non-living beings. In this context, the stories, movies, books or games in which this phenomenon mostly resides constitute the universe in which cartoon characters come to life and have specific purposes and jobs. It is a known fact that people, especially children, who read, listen, watch or use these characters for any purpose, identify with the characters. The characters reveal a multi-dimensional structure in conveying their deep meanings and various messages. In this sense, it is necessary to follow a purpose-oriented process with character design steps. With the addition of various exaggerations in the design process, the character creates a strong visual attraction for the message to reach the receiver when human characteristics are attributed, in addition to the cute, scary or funny form structure. Taking these into consideration, the reason why characters with anthropomorphic features are often preferred is understood.

Since there are different opinions and similar concepts in different fields about the concept of anthropomorphism, preliminary information about the related concepts and opinions and related concepts are provided as a summary where needed more. In addition, within the limitations of the research, the formation and steps of anthropomorphic characters are discussed in the context of character design education. Additionally, this research explains the visual structure of anthropomorphic characters, character design education elements such as form, silhouette, anatomical structure, accessories and color, which are among the steps of character design. The characteristics of the personality and appearance of the character designs are considered as a whole, and correspondingly, it is aimed to evaluate the mentality given to the character and other qualities of it in the context of anthropomorphism during the design process. In this direction, although the literature review model was used in the creation of the conceptual part of the research, character design applications with anthropomorphic features were based on the theoretical

framework and the data obtained, and the features of the characters were tried to be explained with the design steps.

Keywords: Anthropomorphism, Cartoon Character, Design Education.

ŞEKİLLER LİSTESİ

<u>Görsel No</u>	<u>Görsel Adı</u>	<u>Sayfa No</u>
1.	Walt Disney, Mickey Mouse,1928.	2
2.	Anneke Wilder, Kurbağanın Başkalaşımı.	5
3.	Jean de La Fontaine, Karga ile Saksagan, J. J. Grandville.	7
4.	Jean de La Fontaine, Kurt ve Leylek, J. J. Grandville, 1840.....	8
5.	Arthur Wesley Dow.Composition: A Series of Exercises in Art Structure for the Use of Student and Teachers. (1899)	15
6.	Bauhaus Müfredatı.	17
7.	John Ayrton Paris, Thaumatrope, 1825.	21
8.	Charles-Émile Reynaud, Praxinoscope, 1872.	21
9.	Winsor McCay, Gertiethe Dinosaur, 1914.	23
10.	Émile Cohl, Clair de Lune Espagnol (1909).	24
11.	Walt Disney, Steamboat Willie (1928), Silly Symphony Flowers and Trees (1932).	25
12.	Walt Disney, Mickey Mouse, 1928.	26
13.	Pixar, Monster'sINC. 2001.....	28
14.	Matt Groening, The Simpsons, 1989.....	29
15.	Hayao Miyazaki, Tonari no Totoro Filmine Ait Storyboard, 2007.....	32
16.	Joshua Black, Geometrik Formlara ait Karakterler, 2019.	33
17.	Lotte Reiniger, The Adventures of PrinceAchmed,1926.	34
18.	The Lion King, Karakterlere Ait Form ve Siluet, 2019.....	35
19.	Oswaldo Cavandoli, La Linea, 1971.	36
20.	Pixar Animation Studios "Coco",2017.....	37
21.	Genndy Tartakovsky, Dexter's Laboratory, 1995.	38

22.	DreamWorks Animation, Bay Peabody ve Meraklı Sherman, 2014.....	39
23.	Genndy Tartakovsky, Samurai Jack, 2001.	41
24.	Discovery Family, Tutenstein, 2003-2008.	42
25.	Joe Ruby, Ken Spears, Captain Caveman, 1978.	43
26.	Isabelle Arsenault,“Jane le Renard&Moi” kitabından bir resimleme, 2013. .	44
27.	Final Fantasy: TheSpiritsWithin, 2001.....	45
28.	La Fontaine, Fabllar.....	50
29.	Jean Ignace Isidore Gérard, Karga ile Tilki, 1837-1839.	52
30.	Milo Winter, Ağustos Böceği ve Karınca, 1919.	53
31.	Franz Kafka, Dönüşüm (The Metamorphosis),1915.....	54
32.	George Orwell, Hayvan Çiftliği (Animal Farm), 1945.	55
33.	Illumination Entertainment, Grinch, 2018.....	56
34.	Komik Suratların Gülünç Hareketleri, Humorous.....	57
35.	Émile Cohl, Fantasmagorie, (1908).....	58
36.	Disney, Bir Böceğin Yaşamı, 1999. 20th Century Fox Animation, Ferdinand, 2017.....	59
37.	Arçelik, Çelik & Çeliktaz.	62
38.	Alan Alexander Milne, Winnie The Pooh, Balpamak, 1921.	64
39.	Jean Paul Gaultier, Le Belle, Scandal, Kokorico.	65
40.	SC Johnson, Mr. Muscle, 1986.	66
41.	Unilever, Domestos, 1929.	67
42.	Albrecht Dürer, Mahşerin Dört Atlısı, 1471-1528.	68
43.	Görsel 42. den kesit.	70
44.	Raffaello, Galatea’nın Zaferi, 1512.....	71
45.	Hayalet/ Ghost, KatsushikaHokusai, 1831-32.....	72
46.	Max Ernst, Merhamet Haftası, 1933.	73
47.	Constantin Brâncuşi, The Kiss, 1913.	74
48.	Claes Oldenburg, Clothespin, 1976.....	75
49.	ClaesOldenburg, Floor Burger, 1962. dış cephe kumaş üzerine lateks kaplama, içi karton ve sünger dolgu,1.48 x 2.90 x 1.48 m.	76
50.	Cleas Oldenburg, Soft Dormeyer Mixer, 1965, vinil, kapok, elektrik kablosu, kauçuk, 0.81 x 0,5 x 0,33 m.	77

51.	Claes Oldenburg, Giant Soft Fan- Ghost Version,1967, tuval bezi, ahşap, poliüretan köpük, 3,04 × 1,49 × 1,62 m.	78
52.	Joachim Anthoniszoon Wtewael, Paris'in Yargısı, 1615.	79
53.	Fritz Heider, Marianne Simmel, Heider ve Simmel'in Animasyonundan Bir Kesit, 1944.	81
54.	Merve Ulutaş, "Gece" isimli Karakter Tasarımı, 2021.	84
55.	"Gece" isimli Karakterin Formu.	85
56.	"Gece" Karakterine Ait Portre ve Hareketler.	86
57.	"Gece" isimli karakterin Silueti.	86
58.	Karakterin anatomisi.	87
59.	"Gece" karakterinin aksesuarsız tasarımı.	88
60.	"Gece" karakterine aksesuarlar.	89
61.	"Gece" karakteri ve aksesuarları.	90
62.	"Gece", renklendirilmiş tasarımı.	91
63.	Karaktere ait nötr değerler ve renk değerleri.	92
64.	Merve Ulutaş, "Lucifer" isimli karakter tasarımı, 2021.	93
65.	"Lucifer" isimli karaktere ait Form ve Siluet.	94
66.	"Lucifer", Genel Görünüm.	97
67.	"Lucifer" karakterinin renklendirilmesi.	98
68.	Merve Ulutaş, "Doro" isimli Karakter Tasarımı, 2021.	99
69.	"Doro" Karakterinin Silueti.	100
70.	Karakterin anatomik yapısı.	101
71.	"Doro" Karakterinin Giydirilmesi.	102
72.	"Doro" Karakterinin Renklendirilmesi.	103
73.	Merve Ulutaş, "Tobu" isimli karakter tasarımı, 2021.	104
74.	"Tobu", form ve silueti.	106
75.	"Tobu" anatomik yapı.	107
76.	"Tobu" karakterinin giydirilmesi.	108
77.	"Tobu" karakterinin renklendirilmesi.	109
78.	Merve Ulutaş, Gece, Doro ve Lucifer Karakterleri, 2021.	110
79.	Gece, Doro ve Lucifer Karakterleri, 2021.	111
80.	"Lucifer" ve Sinekler.	112

81.	Gece, Doro ve Lucifer karakterlerine ait siluet.	112
82.	Karakterlerin bir arada renklendirilmesi.....	113
83.	Warner Bros, Daffy Duck, 1937.....	114
84.	Daffy Duck.	114
85.	Daffy Duck, Siluet.....	115
86.	Drawing Tutorials 101, “Daffy Duck”, form yapısı.	116
87.	Robert Guibor, Daffy Duck, 2014.	117
88.	“Daffy Duck”, Giyim ve Aksesuar.	118
89.	“Daffy Duck” renklendirilmesi.	119
90.	Looney Tunes, Speedy Gonzales, 1955.	120
91.	Drawing Tutorials 101, “Speedy Gonzales” Form ve yapım aşamaları.....	121
92.	“Speedy Gonzales” karakterine ait siluet.	122
93.	Robert Guibor, Speedy Gonzales, 2014.	122
94.	“Speedy Gonzales”, aksesuar.	123
95.	“Speedy Gonzales” karakterinin renklendirilmesi.	124
96.	Adrian Ropp, Pink Panther, 1969-1978.....	125
97.	“Pink Panther” karakterinin, silueti.	126
98.	Drawing Tutorials 101, “Pink Panther” form yapısı.	127
99.	Karaktere ait genel görünüm.	129
100.	“Pink Panther”, giyim ve aksesuarları.....	130
101.	“Pink Panther”, renklendirilmesi.....	131



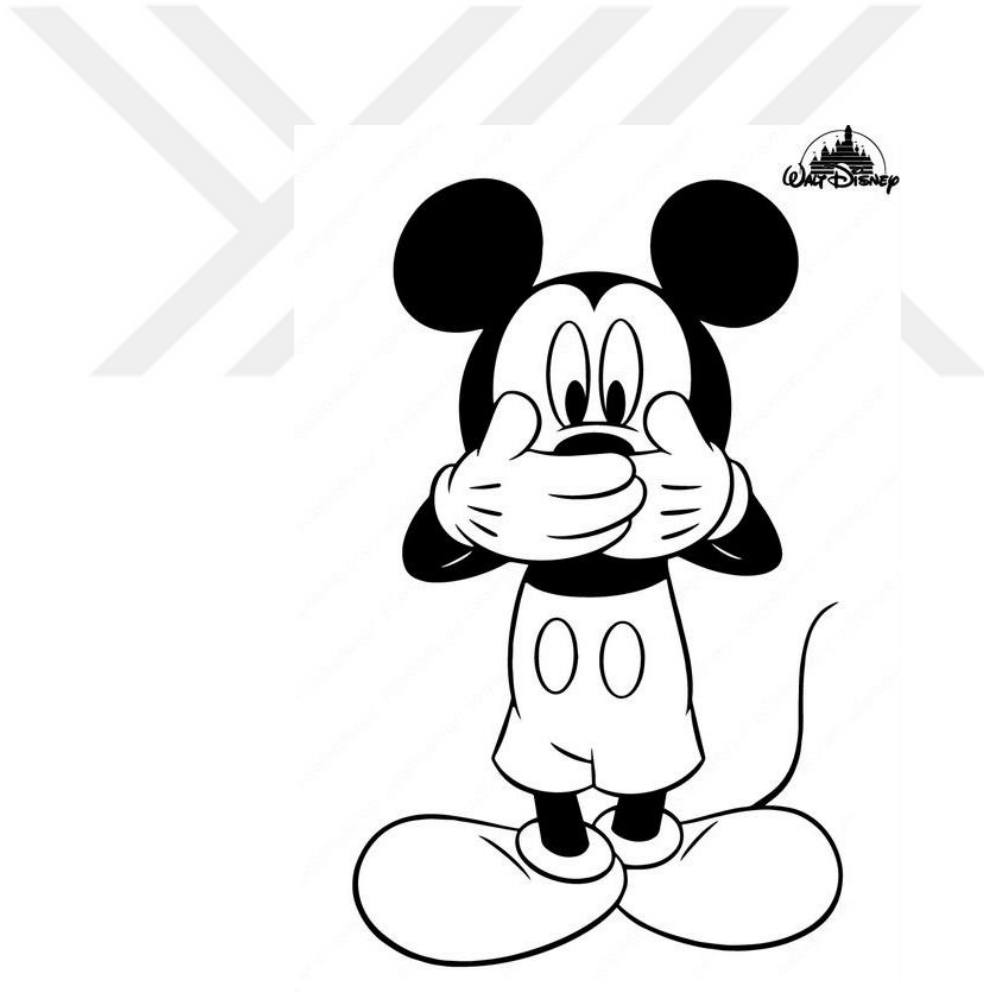
1. GİRİŞ

Günümüzde çizgi karakterlerin çocuk dünyasında büyük bir etkiye sahip olduğu hiç tartışmasız bir gerçektir. Hemen hemen insanlık tarihi kadar eski olan bir şey varsa oda çizginin bir anlatım aracı olarak kullanılmasıdır. Çizgi günümüze kadar insanların kendilerini anlatmalarında önemli ve kolay bir yol olarak kullanılmıştır. Mağara resimleri, çizginin bir karakteri betimlemek amacıyla kullanıldığı ilk nesnel örnekleri oluşturmaktadır. Günümüzde ise çizgi filmler, çizgi romanlar, resimli kitaplar, reklam ve pazarlama gibi çoğaltabilmenin mümkün olduğu farklı birçok alanda kullanılmaktadır.

Çizgi karakterler, dünyamızda insan nüfusu kadar etkili bir yere sahip olmuşlardır. Görsel anlatım aracı olarak kullanılan çizgi karakterler belirli tasarım süreçlerinden geçmektedir. Tasarım eğitime ait alt unsurlar ve başlıklar kendi içerisinde bir sarmal oluşturmaktadır. Araştırmanın temel konusu içerisinde önemli bir kuramsal basamağı oluşturan Karakter Tasarım Eğitimi de bu sarmalın bir parçası olarak karşımıza çıkmaktadır. Tasarıma ait unsurlar, teori ve uygulamalar tasarım eğitimi ile aktarılmaktadır. Bu noktada tasarım, çizgi karakterlerin son haline ulaşmasında etkin bir rol oynamaktadır. Tasarım sürecinde, izlenecek yol ve kullanılacak yöntem-teknikler gibi unsurları barındıran karakter tasarım eğitimi, çeşitli amaçlar doğrultusunda hazırlanan karakterlerin belirli kurallar bütününe göre düzenlenmesini sağlamaktadır. Karakter tasarlama sürecine ait basamaklardan form, anatomik yapı, aksesuar, renk, üslup ve karakter türleri, dış görünümün oluşmasında önemli unsurlardır. Dış görünüşün oluşmasında kullanılan bu unsurlar genellikle karaktere ait düşünce yapısı, amaçlar, kültürel değerler ve inanç bağlamında karakteristik özelliklerin yansıtılabilmesi açısından bir araç olarak kullanılabilir. Karakterin nasıl sunulacağı konusunda bir başka basamak ise kullanılacak teknik ve yöntemdir. Kolay çoğaltılabilme, temiz çalışma, boyutlandırma, renklendirme ve yanlışlıklara müdahale edilebilmesi anlamında sağladığı kolaylıklar sebebi ile bilgisayarlar ve çeşitli sanal ortamlar teknik olarak sıklıkla tercih edilmektedir. Karakter evreni içerisinde, teknik anlamda üç boyut ve fotogerçekçi özelliklere sahip karakterler kamera ve bilgisayar yardımı ile kolayca tasarlanabilme imkânı bulmaktadır. Bu teknik donanım ile tasarımcılar, daha yaratıcı ve belirli

argümanlara sahip karakterleri, subliminal mesajların kitlelere ulaşmasında, biçimsel ve anlatım özellikleri bakımından daha kolay tasarlayabilme imkanına sahip olmuşlardır.

Karakter tasarlama süreci, var olan diğer karakterlerin incelenmesi ve zihinde belirlenen tasarımı forma dönüştürmekle başlamaktadır. Karakterler tasarımcısına bağlı kişiliklerdir. Bu noktada benzersiz anatomi ile kendine has bir kişiliğe sahip olmaları gerekmektedir. Güzel bir karakter tasarımı oluşturmak tek başına yeterli değildir. Karakterin mizacı, amacı ve düşünce yapısı gibi kişilik özelliklerinin bütünüyle bir kimlik kazandırılmalıdır. Karakterin yaşam çevresi ve bulunduğu mekâna ait özellikler karakteri destekler nitelikte ya da tam tersi karakterin kişiliği yaşadığı çevrenin ve kültürün yansımasını taşıyor olmalıdır.



Görsel 1. Walt Disney, Mickey Mouse,1928.

Çizgi karakterler, abartılı anatomik yapı ve mecaz anlatımların yoğunlukla kullanıldığı tasarımlardır. Disney karakteri Mickey Mouse'un üç parmaklı elleri daha fazla

hareketin kısa sürede tamamlanması anlamında zaman ve emekten tasarruf sağlamaktadır. Bir fare olmaktan ziyade insani davranışlara sahip olmasıyla abartı ve mecaz olgusuna yönelik örnektir. Abartı dengeli bir şekilde kullanıldığında, karaktere ait kişisel özellikleri yansıtabilmektedir. İri yapıda bir anatomiye sahip olan karakter için güçlü ve sert birisi olduğuna dair söylemler kullanılabilir. Sevimli ve güzel görünüme sahip karakterler, genellikle iyi kalpli ve yardım sever kişilikleri yansıtmaktadır. Kötü kalpli, kindar ve intikam duygularına sahip karakterlerinse siğiller, benler ve kambur olmak gibi fiziksel özelliklerle kötü olduğuna dair izlenim yaratılmaktadır. Özellikle bu durum çizgi film ve animasyon sineması içerisinde kullanılmakta olup iyilik ve güzelliği, kötülük ve çirkinliği dış görünüş bağlamında karakterler üzerinden yanlış bir şekilde izleyiciye aktarmaktadırlar. Karakter dünyası ne kadar gelişirse gelişsin, TV dizi ve filmlerine ait ana karakterler her zaman iyi kalpli, göze hitap eden her anlamda yetkin tipler olarak karşımıza çıkmaktadır. Kötü karakterler için çoğu zaman fiziksel kusurlar, anatomik yapı bozuklukları ve hatta karakterin renklendirilmesinde daha karamsar, nötr renkler tercih edilmektedir. Dış görünüme eklenen her bir nitelik, karakterin görsel okunurluğu üzerinde yapılan değişiklik anlamına gelmektedir.

Karakterin türü, onun kişiliğine ait çözümlemeler yapılabilmesi adına önemli bir unsur olmaktadır. Karaktere ait çevre, aile, arkadaşlar, evcil hayvan, en sevdiği yemek, hayaller ve amaçlar karaktere kişilik kazandırmak ve tanınan bir kimliğe sahip olmasında önemli rol oynamaktadır. Karakterin insanlar tarafından gerçekçi algılanmasını sağlayan şey anatomik yapısı değil, kişilik ve karakter yapısına dair bilgi veren davranışlarıdır. Burada temel nokta konuşan bir masanın gerçeklikten uzak oluşu değil, duygu ve düşünceleri ile insanların gerçeklerine yakın olmasıdır. Bu noktada yine işin içerisine karakter türleri dahil olmaktadır. Literatürden elde edilen bilgiler ışığında, çizgi karakterlere ait tür tanımlamaları dört grupta, insan, hayvan, nesne ve gerçeküstü olarak ele alınmaktadır. Yalnızca türe bakarak karakterin sahip olduğu özellikler hakkında yorum yapmak sınırlı tanımlamalar ortaya koyacaktır. Karakterin türünü destekleyen Antropomorfizm, Zoomorfizm, Animizm, Metamorfizm olgularına dayalı oluşan düşünce yapıları bulunmaktadır.

Zoomorfizm, antropomorfizmden bir önceki evreyi temsil etmektedir. Dini düşüncenin gelişim gösterdiği başka bir evre olsa da antropomorfizmden ayrıldığı noktalar vardır. İnsanlar antropomorfizmden önceleri hayvanları tanrı olarak kabul etmiştir.

Zoomorfik dönem olarak da adlandırılan bu dönemde, hayvanlardan korkan insanlar onları kendilerinden üstün görüp hayranlık duymuştur. Tüm bunlar zamanla hayvanlara tapınma davranışına dönüşmüştür. Zamanla “Sfenks” olarak adlandırılan, yarı hayvan yarı insan şeklindeki varlık ortaya çıkmıştır. İnsan zekasını hayvanın güçlü bedeniyle birleştiren sfenks ise yerini insan biçimine bırakmıştır. Artık Tanrı insandır, hayvanlara hükmeden olmuştur. Zoomorfizm, zamanla insanların kendilerini Tanrı olarak görmeleriyle yerini daha kapsamlı olan antropomorfizme bırakmıştır (Armutak, 2002).

Bir diğer kavram olan “Animizm” antropomorfizmle bazı noktalarda karıştırılabilmektedir. Animizm yani “canlılık”, evrenin ve bununla birlikte canlı cansız bütün varlıkların bir ruh taşıdığı görüşünü savunmaktadır. Antropomorfizmde bu durum, insanın insan olmayan şeylere sadece ruh vermesi değil bu ruhu, daha birçok insani özellikle bütünleştirmesi söz konusudur. Antropomorfizm duygu, düşünce, ruh gibi insana ait özellikleri bütünleştirerek animizmi de kapsamaktadır (Barış, 2020).

“Metamorfizm”, Türk Dil Kurumu’na göre, “başkalaşma ve değişim” anlamına gelen Biyoloji terimidir. Bir hayvanın özellikle bir böceğin, yumurtadan çıktıktan sonraki dönüşümleri metamorfizmi ifade etmektedir. Biyoloji derslerinde işlenmekte olan kelebek, kurbağa ve sinek gibi bazı canlıların değişimleri bunun için güzel bir örnektir. Metamorfizm de antropomorfizm gibi kendisine farklı alanlarda yer edinmiştir. Sanatın çok fazla çeşitliliğe sahip oluşu ve metaforların varlığıyla, antropomorfizm ve metamorfizmin sık kullanıldığı bir alanı oluşturmaktadır.



Görsel 2. Anneke Wilder, Kurbağanın Başkalaşımı.

Araştırmanın sınırlılığını oluşturan olgulardan “Antropomorfizm”, karakter türlerine ait niteliklerin anlaşılmasında sık tercih edilen bir düşünce yapısıdır. Bu anlamda antropomorfizm, form, siluet, anatomik yapı, aksesuar ve renk gibi karakter tasarım eğitimine ait tasarım basamakları ve karakter türleri gibi unsurlarla bütün olarak ele alınmalıdır. Kökeni Yunanca olan antropomorfizm, kelime anlamı olarak insan anlamına gelen “antropos” sözcüğü ve şekil, biçim anlamını taşıyan “morphe” den türemiş bir olgudur. İnsana ait özelliklerin insan dışındaki varlıklara atfedilmesi anlamını taşımaktadır (Cevizci, 1999). Antropomorfizm, insanların davranışsal, sezgisel veya gözlenebilen eylemlerinin açıklanmasında kullanılmaktadır. Antropomorfizm, yani insanbiçimcilik, bir

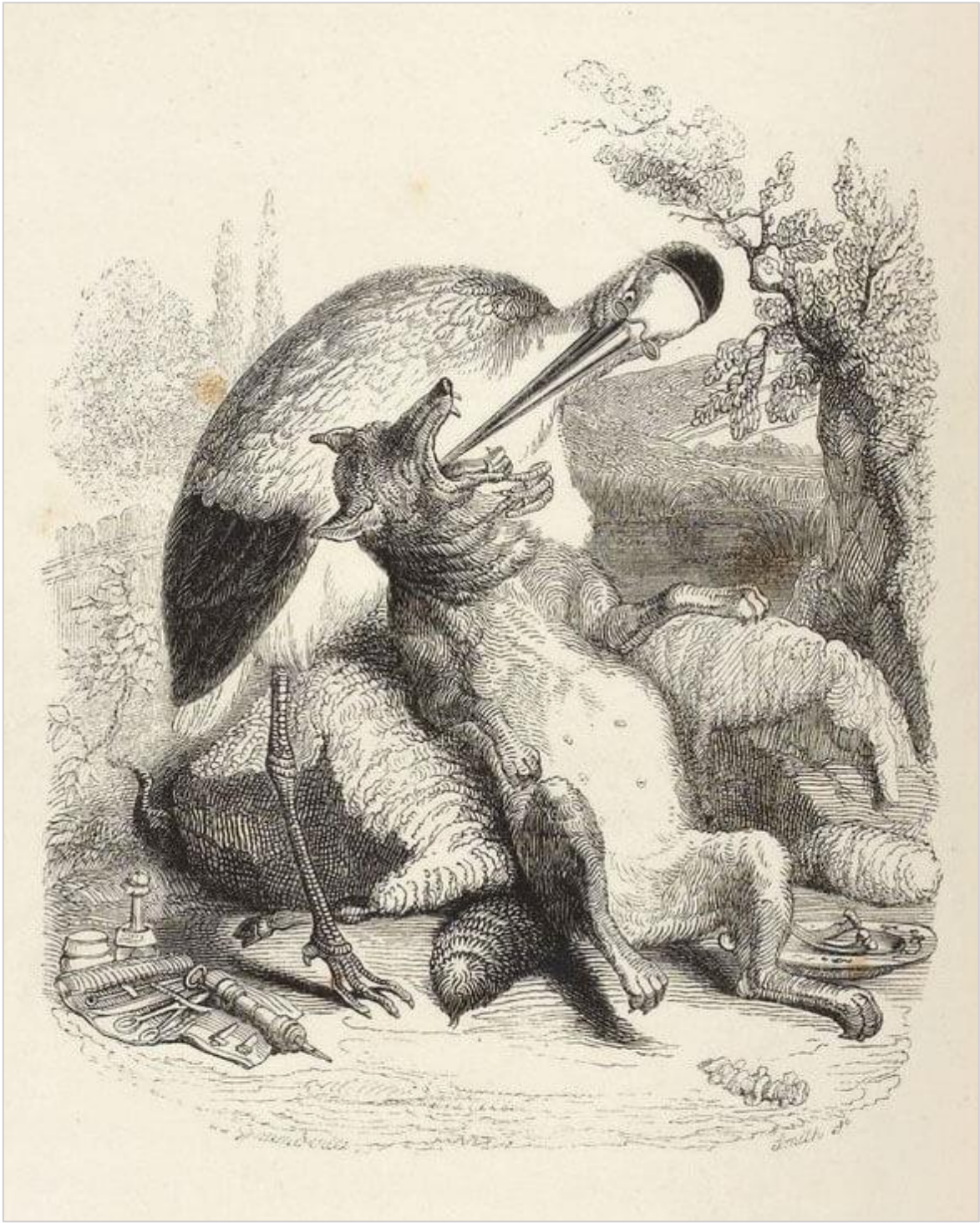
tilkiye kurnazlık atfetmek, etraftaki nesnelerde insan yüzü aramak, tanrının planları olduğuna inanmak, yavaş işleyen bilgisayara öfkelenmek, akıllı telefonlar, tavla oynarken öpülen zarlar, teknolojik aletlere ait fişlerin çok fazla çalıştığı düşünülerek çekilmesi ve eşyalarla sohbet edip onlara isim vermek gibi günlük hayata dair davranışları karşılayan bir olgudur.

Antropomorfizm insanlık tarihi kadar eskilere dayanan bir eğilimi ifade etmektedir. Yaratılış gereği inanmaya eğilimli olan insanlar, cevabını aradığı sorulara yanıt bulamadıklarında akla uygun tanımlamalara sığınmışlardır. Din bu anlamda örneklerinin çokça verilebileceği bir alanı oluşturmaktadır. Tanrıların evreni yaratışı ve evrende gerçekleşen bazı olaylar, insanbiçimci bir yaklaşım ile açıklanmaya çalışılmıştır. Din konusunda çok fazla bilgi sahibi olamayan insanlar, Tanrı olgusu ve kozmoloji hakkında çeşitli düşünce ve fikirler ortaya koymuşlardır. Bu düşünce yapıları bazı kesimler tarafından tartışmalara sebep olmuştur. Aynı zamanda başka bir kesim tarafından da kabul edilerek farklı düşüncelerin temellerini oluşturmuştur. Düşünceler ne denli farklı olursa olsun tüm insanların zihninde tanrıya dair bir karakter betimlemesi yer almıştır. Yeşilot (2013) oluşturulan ilk karakterin, Tanrı düşüncesine ait betimlemeler sonucu var olduğunu savunmaktadır. İnsanlar yaşadıkları doğal afetler ve birtakım sorunları tanımlayabilmek için Tanrı fikrine dayalı betimlemeler ortaya koymuşlardır. Bu noktada toplumlara ait farklı düşünce ve inanışların bir sonucu olarak tasvir edilen tanrı olgusu da farklı biçim ve niteliklere sahip olarak görselleştirilmiştir. Mısır inanışında “Tanrı Kral” veya Yunan mitolojisinde “Zeus” olarak tasvir edilen Tanrı, toplumların Tanrı düşüncesinde farklı karakterler oluşturduğunun bir kanıtıdır. Farklı Tanrı düşünceleri ile ortaya koymuş oldukları tasvirler ile insanlar karakter tasarımı bağlamında antropomorfizmin ilk örneklerini ortaya koymuşlardır.



Görsel 3. Jean de La Fontaine, Karga ile Saksâğan, J. J. Grandville.

Antropomorfizm, Din ve Mitolojinin yanı sıra, Edebiyatta, Psikolojide, Pazarlamada, Sanatta, Çizgi film ve Animasyon sinemasında da sıkça kullanılan bir olgu olmuştur. La Fontaine ve Ezop masalları, Edebiyat alanında antropomorfik karakterlerin en popüler örneklerini sunmuştur. Fransız karikatürcü Grandville takma adıyla bilinen Jean Ignace Isidore Gérard, La Fontaine masallarının antropomorfik karakterlerine ait yapmış olduğu illüstrasyonlar ile karakter evreni içerisinde çeşitli örnekler vermiştir.



Görsel 4. Jean de La Fontaine, Kurt ve Leylek, J. J. Grandville, 1840.

Antropomorfizm ilk olarak inanç anlamında kendisini göstermiş olsa da bugün çizgi karakterlerde kullanılması, inanç içerisinde kullanılmasından pek farklı bir durum değildir. Karakter tasarım eğitimi içerisinde artış gösteren antropomorfik karakter nüfusunu çizgi filmler için kullanılan, konuşan, dans eden, insanlara ait özelliklerin

birçoğunu taşıyan hayvan ve nesneler oluşturmaktadır. Antropomorfizmin çizgi karakterlerde sıklıkla tercih edilen bir tür olması, insan ve karakter arasında ortak bir bağ oluşturmaya dayanmaktadır. Bu bağ insanların karakterlerde kendilerini görmeleriyle güçlenmektedir. Bu araştırma ile karakter tasarım eğitiminin süreç ve basamakları, karakter ve tasarım olgusuna dair temel bilgiler bir düşünce yapısı olan antropomorfizm bağlamında açıklanmaya çalışılmıştır.

1.1. ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ

Kökeni mitolojiye dayandığı savunulan ve efsanevi anlatımlar içerisinde çeşitli örneklerine rastlanmakta olan Antropomorfizm, birçok alanda ve insan davranışlarında kendisini göstermekle beraber günümüzde metafor olarak da bazı alanlarda kullanılan bir olgudur. Bir unsur olarak antropomorfik karakterler, literatür içerisinde pazarlama ve reklam alanıyla birlikte dini anlatılar, edebi metinler, psikolojik tanımlamaların yanı sıra sanat alanında da kendini göstermektedir. Bunlarla birlikte karakter tasarım sürecinde antropomorfizmin bir unsur olarak önemini ortaya koyan sonuçlara ulaşılmasında; Karakter tasarım eğitimi içerisinde yer alan insan, hayvan, nesne ve doğüstü gibi tür sınıflandırmaları yeterli midir? Karakterin formuna bakarak türü hakkında kesin sonuçlara ulaşılabilir mi? Antropomorfik düşünce yapısına sahip karakter türlerini ayrı bir unsur olarak ele almak mümkün mü?” Gibi problem durumları etkili olmuştur.

1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI

Birçok amaç doğrultusunda tasarlanmakta olan çizgi karakterler, kendisine ait kurallar ve unsurlar ile karakter tasarım eğitimi içerisinde yer almaktadır. Karakterlerin tasarlanma aşamaları yapılmış olan başka karakterleri incelemek ile başlayan bir süreçle birlikte karakterin silueti, formu, anatomik yapısı, aksesuarı ve renk gibi unsurları barındırmaktadır.

Günümüzde çizgi karakterlerin sabit bir hedef kitlesi bulunmamakla birlikte geniş gruplara hitap etmektedirler. Özellikle antropomorfik karakterler, başarılı bir şekilde hazırlanıp sunulduğunda, yaş aralığı fark etmeksizin insanlar tarafından kimlik sahibi karakterler olarak kabul görmektedir. Literatürde karakter tasarımı ile ilgili araştırmalarda karakter türlerinin sadece insan, nesne, hayvan ve gerçeküstü karakterler şeklinde bir gruplandırma ile tanımlandığı görülmektedir. Bu anlamda, karakterlerin tasarlanmasında temel düşünce yapısı ve nitelikler göz ardı edilmeyerek antropomorfik, zoomorfik,

metamorfik başlıklar altında belirli bir sınıflandırma kullanılmaktadır. Çalışmanın amacı doğrultusunda, karakter tasarımlarının kişilik ve dış görünüşüne ait özellikleri bütün olarak ele alınmış, bu doğrultuda tasarlanma sürecinde karaktere verilen düşünce yapısı ve sahip olduğu diğer nitelikler antropomorfizm bağlamında değerlendirilmesi amaçlanmıştır.

1.3. ARAŞTIRMANIN GEREKÇESİ VE ÖNEMİ

Yapılan araştırmalar sonucunda literatürden elde edilen bilgiler karakter türlerinin insan karakterler, hayvan karakterler, nesne karakterler ve gerçeküstü karakterler şeklinde ele alındığını göstermektedir. Karakter türleri başkalaşım geçirebilirken bazen insan ya da insan benzeri hayvan ya da hayvan benzeri şekilde tanımlanabilmektedir. Bu anlamda başkalaşım geçiren karakterler düşünce yapısı olarak metamorfizm olgusunu ortaya koymaktadır. Karakterin türünü desteklemekte olan düşünce yapıları, bu doğrultuda ortaya çıkmaktadır. Bu anlamda bir karakter hakkında yalnızca insan, hayvan, nesne ya da gerçeküstü şeklindeki tür tanımlamaları tek başına yeterli bir tanım ortaya koyamamaktadır. Karakter tasarım basamaklarının anlamlı bir bütün haline gelmesinde karakterin türü ve bu türün sahip olduğu düşünce yapısı etkili olmaktadır. Bu durumu açıklamakta bir örnek olarak, Miyazaki'nin "Haku" isimli karakteri ejderhaya dönüşebilen bir insandır. Bu karakter üzerinden bir tanımlama yapılması gerektiğinde insan mı yoksa gerçeküstü bir karakter mi? Soruları metamorfizm olgusuna dayalı düşünce yapısını ortaya koymaktadır. Karakterler dış görünüşleri ile sahip olduğu tasarım basamaklarını, türünü ve düşünce yapısını yansıtmaktadır. Literatür üzerinde karakter tasarım eğitimi alanında yapılan diğer çalışmalar, tasarım sürecinin ayrılmaz bir unsuru olan düşünce yapılarına yer vermemiştir. Bu da çizgi karakterlerin derinlik kazanması anlamında araştırmanın önemini ortaya koymaktadır.

1.4. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Antropomorfizm, din, mitoloji, pazarlama, psikoloji vb. alanlarda sık karşılaşılan bir olgudur. Bu çalışmada çizgi karakter tasarımı bağlamında antropomorfizm olgusuna dayalı düşünce yapısı, çizgi karakter tasarımı, tasarım eğitimi ve kuramsal kısımda verilmiş olan karakter tasarımı basamakları ile karakter türleri baz alınarak hazırlanacak olan karakter tasarım uygulaması ile sınırlıdır. Ön bilgilerin sağlanması ve kavrama ilişkin

düşüncelerin ve disiplinler arası ilişkinin kurulabilmesi adına farklı alanlardan örnekler verilerek açıklanmıştır.

1.5. ARAŞTIRMANIN VARSAYIMLARI

Antropomorfizm hakkında elde edilen kaynaklar doğrultusunda, araştırmanın amacına yönelik destekleyici ifade ve örneklere ulaşıldığı düşünülmektedir. Bu araştırma, çizgi karakterlere ait görünüş ve kişilik özelliklerini anlamlandırmada karakter tasarım eğitimi unsurlarından olduğu varsayımına dayanan antropomorfik düşünce yapısını karakterler üzerinden anlamlandırmaktadır.



1.6. TANIMLAR

Antropomorfizm: İnsan dışındaki varlıklara, insana ait niteliklerin atfedilmesi olgusudur.

Animizm: Doğanın ve içerisindeki tüm varlıkların, madde olarak var oluşları ile birlikte her birinin teker teker bir ruha sahip olduğunu kabul eden düşüncedir.

Metamorfizm: “Başkalaşma” ve “Değişim” anlamına gelmekte olan Biyoloji terimidir.

Zoomorfizm: Kelime olarak zoomorfizm, hayvan anlamına gelen Yunanca “oov” ve şekil veya form anlamına gelen “μορφη” dan türetilmiştir. Sanat bağlamında, insanların hayvan olarak tasvir edilmesi zoomorfizm olgusunu yansıtmaktadır.

Sadak: Okların içine konulduğu kılıf, torba ya da okluk şeklinde de anılmaktadır. Bir bağ ile omuzdan sırtta asılan, deri ahşap, kürk veya daha farklı malzemelerden yapılan eşyadır.

Sombrero: Güneşin yüze gelmesini engellemek amaçlı tasarlanan üstü uzun etrafı geniş bir şapkadır. İlk kez Meksikalılar tarafından kullanıldığı için “Meksika Şapkası” olarak anılmaktadır.

Flaş Skeç: 19. Yüzyılın sonlarından 20. Yüzyılın başına kadar yaygın bir salon eğlencesi olarak kullanılmıştır. Başlangıçta yapılan çizimlerin, yeni çizgiler eklenmesiyle farklı şeylere dönüşerek, bir hikâye oluşturmasıdır.

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. TASARIM EĞİTİMİ

2.1.1 Eğitim

Eğitim insanlığın var oluşuyla birlikte başlamıştır. Herhangi bir sorunu olmayan bir organizma öğrenmeye açıktır ve öğrenmeler eğitimin amaçlarındandır. Eğitimin sözcük tanımı; bireyde davranış değiştirme sürecidir. Kitaplarda sık rastlanan eğitim tanımı; bireylerin davranışında kendi yaşantısı yoluyla ve kasıtlı, istendik değişimlerin meydana gelmesi sürecidir. İnsan oğlu ister nüfusu yoğun olan bir yerde yaşasın isterse az, ister daha eski dönemde yaşasın isterse daha ileriki dönemler fark etmeksizin her zaman temel ihtiyaçları karşılama konusunda eşyalarını geliştirmeye çalışmış, çocuklarına ebeveynlik konusunda ilk yaşamsal eğitimlerini vermişlerdir. Etrafına karşı merak halinde olan insanın, araştırma sürecinde meydana getirdiği öğrenmeler onun davranışlarında yeni değişiklikler olarak ortaya çıkmaktadır. Eğitim süreci, tam olarak bu davranış değişimi ile kendisini göstermektedir. En önemli eğitim kurumlarından olan okullar, temel amaç istendik yönde kalıcı öğrenmeler sağlamak olduğunda akla gelen ilk yer olmaktadır. Zihinsel şemalarımızdaki okul-eğitim bitişikliği de bunun temel sebebidir. Oysaki genel anlamda eğitime bakacak olursak günlük yaşamda karşılaşılan her durum ya da problem hayat boyunca bize bir eğitim süreci sunmaktadır. Eski çağlarda avlanmayı ailesinden öğrenen çocuğun ortaya koyduğu davranışlar, eğitimin hayata dair sonuçlarıdır. Değişen zaman beraberinde gelişimi de getirmiştir, eğitim de bundan payını fazlasıyla almış ve yaşamın temeli sayılacak bir noktaya gelmiştir. Birçok fikir adamı, bilim adamı bu alanda çalışmalar yapmış ve eğitime farklı boyutlar ve değişimler kazandırmıştır.

Eğitim süreci içinde hedefli ve planlı olmak önemlidir, çünkü eğitim günümüzde Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisinde bulunan ilk olarak güvenlik gibi yaşamsal ihtiyacının temelinde var olmakta ve bununla birlikte gelişimsel ihtiyacı karşılamada da önemli bir süreçtir. Eğitim günümüzde sadece meslek sahibi olabilmek için kullanılan bir araç değil tamamen bireylerin kendilerini gerçekleştirmelerine ve mutluluk duyan kişiler olmalarına imkân sağlayan bir süreci de beraberinde getirmektedir. Aristoteles eğitim felsefesinde, eğitimin nihai amacının bireylere kendini gerçekleştirme becerisi kazandırdığını

savunmaktadır. Ona göre kendini gerçekleştiren bireyler erdemlidir, erdem ise ancak eğitim ile mümkündür (Aybek, 2021).

İnsan, hayvanlardan ve diğer varlıklardan farklı olarak ne yapması gerektiğini düşünen ve akıl yürütebilen bir varlık olduğu için en iyi yaşam biçimi, akıl gücünü kullanabildiği bir hayat şeklidir. Bu noktada eğitim insanlara akıl gücünü kullanabilmek adına olanaklar sağlayan bir süreç olmaktadır. Eğitim, İstendik yönde kültürlenme sürecidir. Hedefler dahilinde planlanan eğitime “Formal Eğitim”, kendiliğinden hiçbir amaç gütmeksizin oluşana ise “İnformal Eğitim” denilmektedir. İnsanlar hayatları boyunca formal ya da informal eğitime ihtiyaç duymuş, bunu imkanları el verdiğince karşılamaya ve ortam sağlamaya çalışmışlardır (Karabulut, 2004).

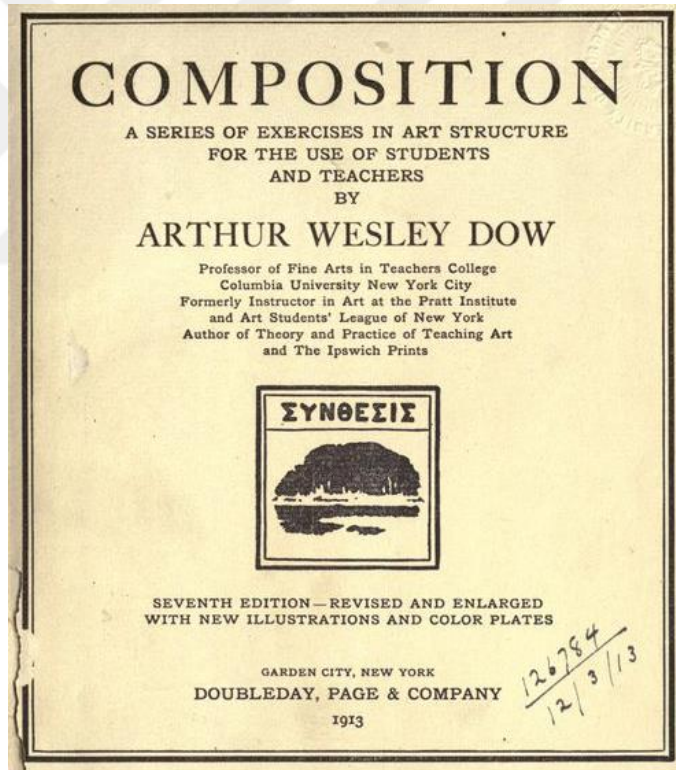
2.1.2. Tasarım

Tasarım (design), düşünülen herhangi bir şeyin ilk halidir. Tasarım, bir düşünceyi, hareketi ortaya koymak adına zihinde yapılan hazırlıktır. TDK “Zihinde canlandırılan biçim, bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslağı, tasar çizim, dizayn” olarak tanımlamaktadır. “Tasar” kökünden türetilmiş olan “tasarı” kavramına dayanan tasarım, olması istenilen şeyin zihinde aldığı şekildir. Mühendislik ve planlamayla birlikte farklı alanlarda da kullanılmakta olan tasarım, sanat alanında: Kompozisyon veya sanatsal düzenleme, özgün ve estetik işlevsel ürün olarak tanımlanmaktadır. Tasarım günlük yaşamımızda kullandığımız teknolojik aletler, giysiler, aksesuarlar, otomobiller ve yaşam alanını oluşturan binaların ilk desenidir, sanatsal düzenlemesidir (Özsoy & Ayaydın, 2016). Gerçek bilginin oluşmasında, zihinsel tasarım ile görsel tasarım etkileşim halindedir. Bunun sebebi görsel bilgi ile akli bilginin iç içe bulunmasıdır, bu yüzden tasarım bilgiye ulaşmak için bir harekete geçiştir (Aydın, 2011). Var olan eşyaların, parçaların tekrardan başka bir amaç için oluşturulması ve düzenlenmesidir.

Tasarımı meydana getiren elemanlara Sanat / Tasarım Elemanları; bu elemanların hangi prensiplere göre bir araya geleceğini belirleyen kurallara da Tasarım İlkeleri adı verilmektedir (Tuna, 2019: s.197).

Tasarım oluşturulurken ilkeler rehberliğinde kompozisyonun oluşturulması ve düzenlenmesi sağlanmaktadır. Yani tasarımcı tasarımını düzenlerken ilkelerden yararlanmaktadır. Tasarımın olmazsa olmazı ilkeler ve öğeler, tasarım eğitiminde evrensel bir dil oluşturmaktadır.

Tasarım ögelerinden nokta, çizgi, doku, şekil, biçim, espas ve rengin tasarım ilkelerinden denge, ritim, hareket, vurgu, bütünlük, zıtlık ve oran -orantı yardımıyla organize edilmesi ile tasarım süreci oluşmaktadır. Sanat ve tasarımın dilini oluşturan tasarımcıya, kompozisyonun düzenlenmesinde rehberlik eden tasarım öge ve ilkeleri köken olarak Japon eğitim sistemine dayanmaktadır. Kompozisyon / Sanatsal düzenleme, tasarım öge ve ilkelerini bir yöntem olarak geliştirip derslerinde uygulayan Arthur Wesley Dow, Tokyo Güzel Sanatlar Akademisindeki programlardan yararlanmıştır. Dow, bu öge ve ilkeleri 1899 yılında yazdığı “Composition: A Series of Exercises in Art Structure for the Use of Student and Teachers (Kompozisyon)” adlı kitabında örnekler vererek açıklamıştır. Amerikan sanatının şekillenmesinde önemli rol oynayan Dow tarafından geliştirilen bu kavramlar günümüzde de çağdaş sanat ve tasarım eğitiminde bir temel olarak programlardaki yerini korumaktadır (Özsoy & Ayaydın, 2016).



Görsel 5. Arthur Wesley Dow. Composition: A Series of Exercises in Art Structure for the Use of Student and Teachers. (1899)

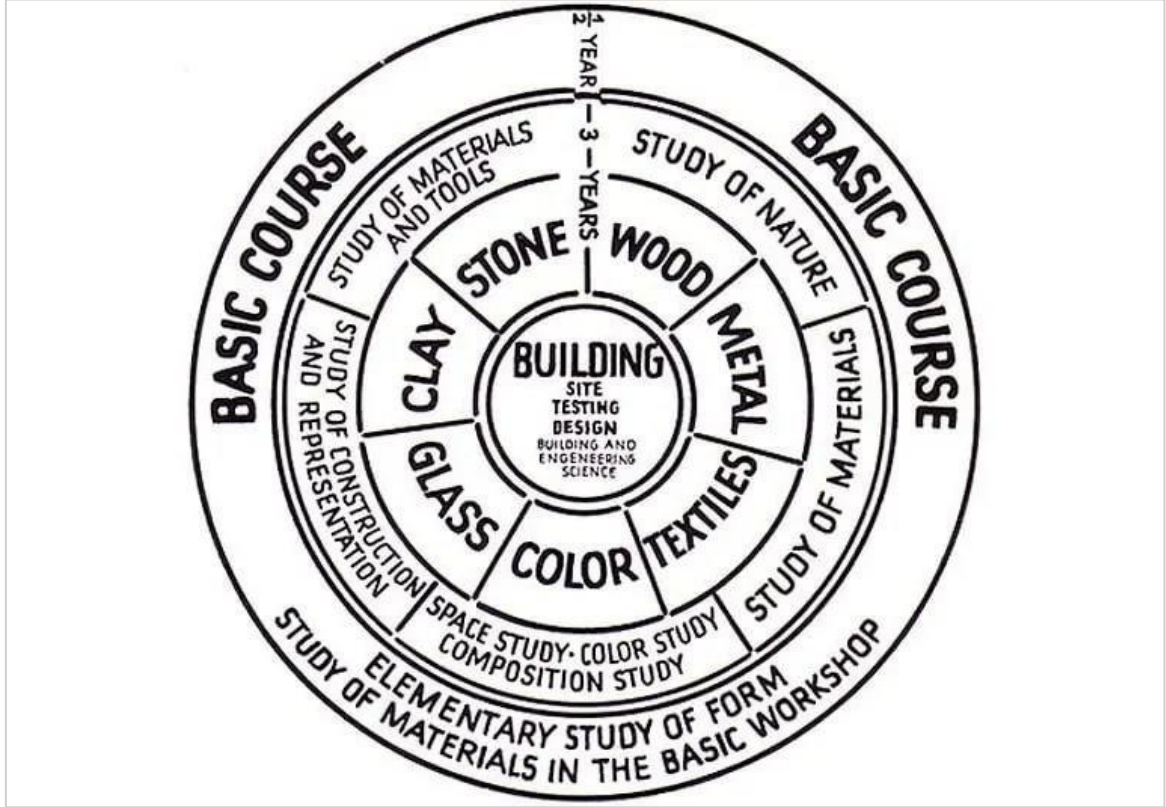
Tasarım ilkelerini belirleyen faktörler arasında, Gestalt psikoloji okulunun elde ettiği sonuçlarda bulunmaktadır. Görsel algılamada göz ardı edilen birçok özelliğin ortaya konulmasında algı-psikoloji kavramları etkili olmuştur (Gezer, 2019). Tasarımda

bütünlüğü sağlamak öge ve ilkelerle gerçekleştirilebilmektedir. Bütünlük sağlamak parçaların birbiriyle uyum ve etkileşimine bağlıdır. Bütünü oluşturmak için birleştirilen parçalarla bir tasarım ortaya konulmaktadır.

Sanat eğitimi içerisinde gerçekleştirilen çalışmaların genel eğitim alanında yapılan araştırmalardan etkilendiği görülmektedir. Sanat eğitimi hakkında ortaya atılan görüşlerden birisi olarak Pestalozzi, sanat eğitiminin çocuğun genel eğitimine hizmet etmesi için gerekli olduğunu savunmuştur. Tasarım eğitiminde yaratıcılığın büyük önemi olmakla birlikte, sanat öğretiminin temelinde verilen kuramsal bilgilerin önemi de göz ardı edilemeyeceği için Teori-kuram ve uygulama birbirlerinden ayrı düşünülmemektedir. Günümüz sanat anlayışında el becerisinin tek başına yeterli olmadığı, yaratıcı düşüncenin el becerisinin önüne geçtiği bir gerçektir. Sanat ilke ve elamanlarının öğretimi yaratıcılığın ortaya çıkmasında gerekli temeli oluşturmaktadır. Temel tasarım eğitiminin olmazsa olmazı öge ve ilkelerinin Arthur Wesley Dow tarafından geliştirildikten sonra daha kuramsal olarak tasarım eğitimi müfredatında yer edinmesi Bauhaus Güzel Sanatlar Okuluyla olmuştur.

Tasarım Eğitimi, 20. yy. da Bauhaus akımı ile sanat dalında temel tasarım kavramı olarak belirli bir eğitime tabi tutularak hazır bulunuş düzeyleri arttırılmak istenilen öğrencilere verilen, o zamanlar ki ismiyle “Preliminary Course”, Türkçe karşılığıyla “Başlangıç- Hazırlık” dersleri anlamına gelen temel derstir. Bu ders Türkiye’de ilk zamanlar Temel Sanat Eğitimi adı ile verilmiştir. Günümüzde ise Temel Tasarım Eğitimi olarak geçmekte ve ders olarak verilmektedir. Temel tasarım dersi denildiğinde isminden de anlaşılacağı üzere, mimari bir terim olarak kullanılan temel kelimesinin TDK (2020) anlamı, bir şeyin büyümesinin gelişmesinin başlangıcını oluşturan, bir yapının toprak altında kalan ve yapıya dayanak olan duvar, taban ve benzeri bölümler gibi anlamlara gelmektedir. Yani tasarım sürecinde düşünsel olarak öğrencilere tasarımın temellerini vermenin amaçlandığı, sonraki dersler ile uygulamalar açısından temel oluşturan Temel Tasarım Eğitiminin başlangıç dersi olması fikri ilk olarak Bauhaus ile ortaya atılmıştır. Bauhaus’dan önce 19. yüzyılın sonlarına doğru endüstri devriminin içinde bulunduğu ahlaksal, sosyal ve sanatsal kaosun içerisinden kaçış fikri olarak İngiltere’de Arts and Crafts hareketi etkili olmuştur (Arts and Crafts, 2021). İngiltere’de kurulan Arts and Crafts hareketinin etkisi ile uygulamalı atölye eğitime dayanan okullar açılmıştır. 1836’da Londra’da kurulan “School of Design” bu okulların çekirdeğini oluşturmaktadır.

İngiltere'ye araştırma için giden Gropius bu okulda yapılan bir duvar kâğıdı tasarımından etkilenmiş ve Weimer'a döndüğünde Bauhaus müfredatına orada edindiği deneyimlerini yansıtmıştır (Özsoy & Ayaydın, 2016). Henry Cole, John Ruskin ve William Morris'in kuruculuğunu üstlendiği bu akıma göre sanat tasarımsal bir süreçtir. Makinaların toplumun artan arz ve taleplerini karşılaması için yaygınlaştırılmasıyla sanat ve zanaat üzerinde değişiklikler meydana gelmiştir.



Görsel 6. Bauhaus Müfredatı.

Bu makina üretimi malların sanattan yoksun, tek düze ve fazlasıyla çoğaltılabilir olması ve hemen herkes tarafından elde edilmesi, elle yapılan ürünlerin daha pahalıya satılması sonucunu doğurmuştur. Bu noktada sanat ticari bir faktör olarak kullanılacak ve makineleşmenin açtığı ticari açığı kapatmak isteyen İngiltere, tasarım okulları açarak Güzel Sanatlar Kurumu adı altında öğrenciler yetiştirecektir (Dilmaç, 2015: s. 4). Tüm bunlarla birlikte makineleşmenin etkisiyle sanat eğitimi işlevsel olarak önem kazanmıştır. Bauhaus okulunun eğitim anlayışında etkili olan Pestalozzi, Montessori, Fichte ve Read gibi isimlerin çalışmaları sanat eğitimi konusunda önemli gelişmelere yol açmıştır (Çelik, 2014). Özellikle Morris'in seri üretimin ortaya çıkardığı duygusuz, samimiyet ve estetikten uzak olan sanat eserlerine karşı duyarsız kalamayışı ve bunun tam tersi olan geçmiş

dönemlerin sanatı ve el sanatlarının yeniden canlanmasını istemesi İngiltere’yi etkilemiştir. Bu düşüncelerden hareketle iyi tasarlanmış ürünlerin daha hoş karşılanıp daha fazla satılacağını düşünerek uygulamalı güzel sanatlar eğitimi veren okullar açmıştır. Bauhaus’ un açılmasını hızlandıran durum Alman İş Derneğinin kurulması olmuştur. Bauhaus Saksonya Tatbiki Güzel Sanatlar Okuluyla, Saksonya Güzel Sanatlar Yüksek Okulunun birleştirilmesiyle Alman İş Derneği’nin kurucularından birisi olan Walter Gropius tarafından Weimer’de kurulmuştur. Her ne kadar kuruluşunda Morris’in düşünceleri etkili olsa da Bauhaus’ un kurucusu olan Walter Gropius makinayı bir araç olarak görmüş ve Morris gibi ona karşı durmamıştır (Dilmaç, 2015, s. 14-15). Çünkü çağdaş tasarım insanların ekonomik, psikolojik, düşünsel ve teknolojik yönden ihtiyaçlarını yanıtlar niteliklere sahip olmalıdır, bu noktada toplumu önemli bir biçimde etkileyen makineleşmeye karşı duyarsız kalmak çağdaş tasarımın işlevine aykırı bir durum olmaktadır. Usta-çırak ilişkisi içerisinde öğrenci yetiştiren bu okul çok amaçlı olmasının yanı sıra ilk amacı halka gelişen teknoloji ve çağdaş sanatın iş birliği ile yürüttüğü sanatı götürebilmektir (Kırıçoğlu, 2002). Anlaşıldığı üzere endüstri devrimi, bugün sanatın bir ders olarak işlenmesinin başlangıcını sağlamıştır. Morris’in makine üretimi sanata tepkisi, tasarımın temellerini atmış ve teori ile uygulama arasında bir köprü oluşturmuş, bugünkü tasarım eğitiminin temellerini atarak Bauhaus okulunun kurulmasında etkili olan düşünceyi ortaya koymuştur.

2.2. ÇİZGİ KARAKTER TASARIMI

2.2.1. Karakterin Doğuşu

TDK (2021)’nın “bir bireyin kendine özgü yapısı, bireyin davranış biçimini belirleyen, onu diğerlerinden ayıran temel belirti ve ayırt edici nitelik” olarak tanımladığı “Karakter” kavramı, kişiyi diğerlerinden ayıran belirgin özellikleri ile beraber niteliğin abartılması durumu biçiminde tanımlanabilmektedir. Edith Hamilton’un “The Greek Way” isimli kitabından hareketle Jale Parla, Karakterin yunanca bir sözcük olup iki anlama geldiğini belirtmektedir. Bunlardan ilkinin, bozuk para üzerindeki basılı işaret olarak tanımlamaktadır. Diğer bir anlamı ise kişinin belirli olaylar karşısında sadece o olaya karşı olan ve onu diğerlerinden ayıran özellikteki davranışı olarak ifade etmektedir. Hamilton’un kitabına göre karakteri tanımlayan şey onun sapkın özellikleridir (Parla, 2016). Sapkın özellikten kasıt ise karakterin belirli durum ve olaylar karşısındaki ani davranışlar olarak

gösterilmektedir. Bu davranışlar geçici ve bir süreliğine ortaya çıkan ve o kişiye has davranışlardır.

İlk karakterin nasıl oluştuğu hakkında düşünmek, inanç silsilesinin ana karakteri olan Tanrı düşüncesini ortaya koymaktadır. Yeşilot (2013), Tanrı hakkında fikirlere sahip olmanın, insanlar tarafından oluşturulan ilk karakterin ortaya çıkmasında etkili olduğunu savunmaktadır. İnsanlar, yaşanan doğa olayları ve yaratılışlarındaki belirsizlikleri, oluşturmuş olduğu karakter üzerinden mantıklı gelebilecek açıklamalarla gidermeye çalışmıştır. Yarı Tanrı, Tanrı Kral ve özellikle çeşitliliğin fazla olduğu mitolojik anlatılarda yer alan Aşk Tanrısı, Ölüm Tanrısı, Deniz Tanrısı, Güzellik Tanrısı gibi isimleri daha da arttırılabilecek tanrılar, karakter olgusunun geniş bir alanını oluşturmaktadır. Karakter, ilahi bir varlığın yanı sıra, sanatta, edebiyatta, dinde, felsefede ve çoğaltabileceğimiz başka birçok disiplinde tanımlamalara sahip bir kavramdır.

2.2.2. Çizgi Karakter Tasarımı

Tasarım sözcüğü ‘tasar’ kökünden türetilmiş olan ‘tasarı’ kavramına dayanmaktadır. Tasarı, olması ya da yapılması istenilen şeyin zihinde tasarlama sonucu aldığı şekil, düşünülmüş biçimdir (Aydın, 2011). Çizgi ise durağan olan noktanın süreklilik ve hareketlilik halinde olması şeklinde tanımlanmaktadır. Çizgi, hareketi ve yönü ifade etmektedir. Ayrıca, boyu veya uzunluğu olan, eni olmayan, birbiriyle birleşen noktalar şeklinde de tanımlanmaktadır. Çizgi birçok anlatım üslubunun temelidir. Harflerden, yol işaretlerine ve sanatsal kullanım alanına kadar çoğaltabilmenin mümkün olduğu örneklerle sahiptir. Çizgi karakterlerin temeli, çizgiye dayanan iki boyutlu tasarımlardır. Öykü anlatılarını betimlemek için gerek çizgi roman gerekse çizgi filmler, karakter tasarımlarının oluşmasında temel basamaklar olarak görülmektedir. Bununla beraber animasyon ve çizgi romanlar çizgi karakterlerin kullanıldığı, çeşitliliğin fazla olduğu alanlardandır. 1930-1940 yılları arası çizgi roman kahramanlarının doğuşu ve çizgi roman sanatının geniş kitlelere ulaştığı yıllardır. 1938 tarihinde Joe Shuster’in çizdiği ve Jerry Sigel’in yazdığı “Süpermen” karakteri, çizgi roman şirketi olan DC Comic tarafından yayınlanmış ve Amerikan tarzı süper kahraman olgusunun başlangıcı olarak kabul edilmiştir. Bu karakter ilerleyen dönemlerde yeni yaratılacak tasarlanacak olan birçok süper kahraman karakterlerinin de öncüsü durumundadır. Tüm bunlardan önce ise ilk defa çizgi karakterler ile yazının bir arada kullanılmış olduğu ve yazı balonlarının atası olarak kabul edilen “The

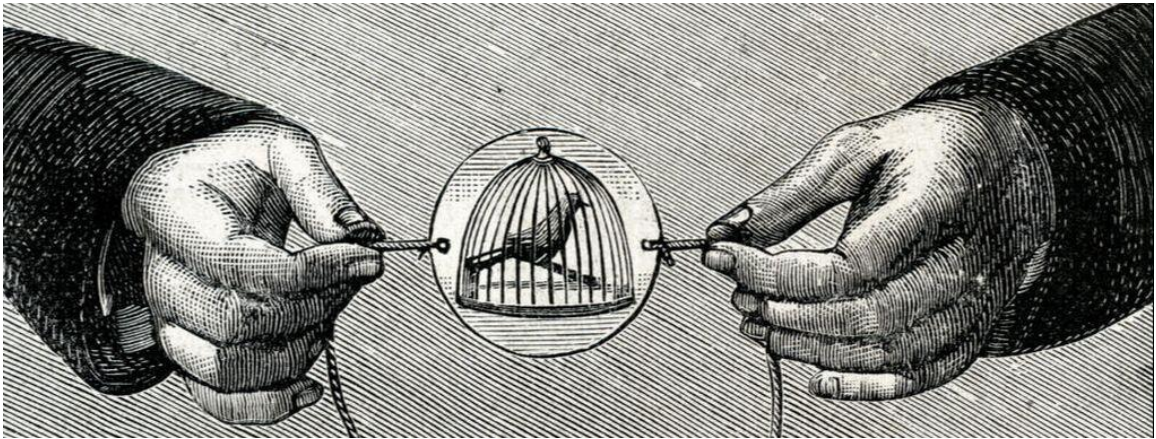
Yellow Kid”, Richart Fenton Outcalt tarafından yapılmış ilk çizgi romandır (Yeşilot, 2013). Çizgi karakterlere ait tipler ve karakterleri betimlemek için kullanılan tekniklerin teknolojiyle birlikte gelişmesiyle karakter evreni de genişlemeye başlamıştır.

2.2.3. Animasyon Dünyasında Çizgi Karakter Gelişimi

Animasyon dünyası çizgi karakter üzerine kurulmuş önemli bir evreni oluşturmaktadır. Saniyenin yirmi dörtte bir gibi bir zaman aralığında mesaj veren animasyon sineması çizginin art arda eklenerek hareketi oluşturması sürecine dayanmaktadır. Kamera kullanımının şart olmadığı animasyonlarda, küçük farklılıklar ile ardışık olarak birbirini takip eden çizimleri bir defterin her sayfasının köşesine çizilip sayfalarının hızla çevrilmesi sonucu hareket sağlanmaktadır. İlk animasyon filmleri hakkında Samancı’nın belirttiğine göre:

“Animasyon sineması var olmadan önce, bir salon eğlencesi olarak kullanılan flaş skeçler (lighteningsketch) çizgilerin hareket etmesi illüzyonu ile bir hikâye anlatılabileceği fikrini getirmişti. Temel kontur çizgileri ile hızlıca bir çizim yapılması sırasında, çizgiler eklendikçe şekillerin anlamlarının değişmesi, imgelerin başka imgelere dönüşmesi ve böylece çizim tamamlandığında içinde dramatik bir yapı barındıran bir hikâyeye ulaşılmasıdır.” (Samancı, 2004, s. 4-5).

Görüntüyü kamera olmadan oluşturmak iki boyutlu animasyonlar için geçerli bir durumdur. Üç boyutlu animasyonlarda kullanılacak eşyalar ise kamera karşısında ufak aralıklarla hareket ettirilerek tek tek kaydedilmek koşuluyla oluşturulmaktadır (Samancı, 2004). Peter Mark Roget’in yazdığı “Objelerin Hareketlerine göre Görüş Sürekliliği (Persistence of Vision with Regard to Moving Objects)” isimli makalesi, görüntülere hareket kazandırılması anlamında teorik bir başlangıç oluşturmuştur. Roget makalesinde, retinanın bir sonraki resim gelene kadar bir saniyeden daha az bir süre zarfında bile olsa resimlerin tutulduğundan yani “görme kalıcılığından” bahsetmektedir.



Görsel 7. John Ayrton Paris, Thaumatrope, 1825.

Görme kalıcılığından hareketle, 1825 yılında: Fizikçi John Ayrton Paris, bir diskin üzerine yerleştirmiş olduğu kuş ve kafes resimlerini iki tarafından yatay bir şekilde iple bağlamıştır. “Taumarop (Thaumatrope)” adı verilen bu diskin çevrilmesiyle ayrı yüzlere yerleştirilen kuş ve kafes tek bir görüntüyü oluşturmaktaydı.

1872’ye gelindiğinde, sinemada canlı resim tekniğinin yaratıcısı olarak anılan Fransız mucit Charles-Émile Reynaud, daha sonra patentini aldığı (1877) çocuk oyuncuğu olarak satışa sunduğu “Praksinoskopu (Praxinoscope)” bulmuştur. Praksinoskop, bir eksen üzerine yerleştirilen silindirik kutunun içindeki şeridin art arda yerleştirilen resimlerini göstermekte ve kutu döndürüldüğünde resimlerin eksenin üzerindeki prizmadan yansıtılması mantığına dayanmaktaydı. Daha sonraları filmleri bir ekrana yansıtabilmek için bu düzeneğe projektör ve birçok ayna eklenmiştir (Whitehead, 2012).



Görsel 8. Charles-Émile Reynaud, Praxinoscope, 1872.

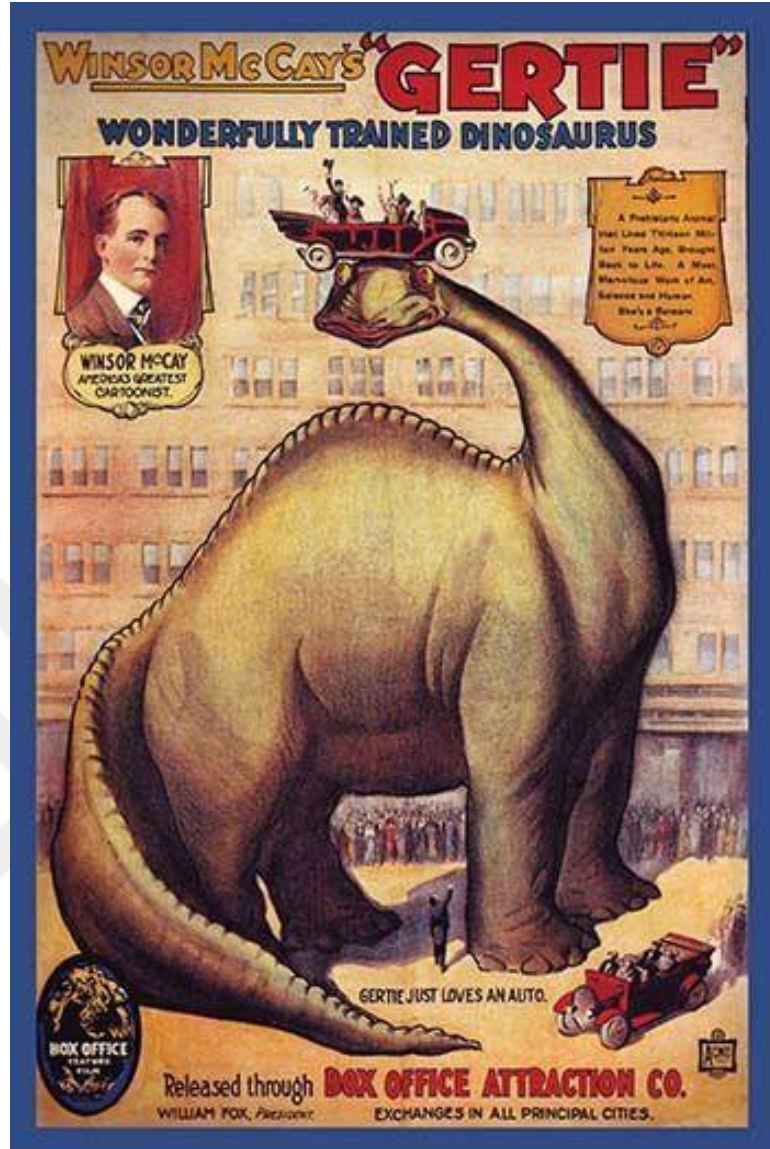
2.2.3.1. Animasyonun Öncüleri

İlk animasyon filmler, grafik ve performans sanatı birlikte kullanılarak oluşturulan flaş skeçler şeklinde ortaya çıkmıştır. Flaş skeç, çizgilerin kesintisiz sürekliliğiyle hareket oluşturmak amaçlı gerçekleştirilen performans olarak anılmaktadır. 1906'da J. S. Blackton'ın flaş skeç geleneğine uygun olarak hazırlamış olduğu "Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri (Humorous Phases of Funny Faces)" isimli performansı ilk animasyon film olarak anılmaktadır.

Dönemindeki diğer öncülerden farklı olarak Winsor McCay, filmlerine varlığını da dahil etmekle birlikte yapım süreçlerini de açıklamıştır. Dinozor Gertie (Gertie the Dinosaur) olarak bilinen karakterini oluşturma hikayesi şu şekildedir:

"McCay diğer çizer arkadaşlarıyla arabada gezerken arabanın lastiği patlar ve lastik onarılmaya kadar yakındaki bir müzeyi gezmeye karar verirler. Müzedeki dinozorlara bakarken, McCay bir dinozor çizimini hareket ettirerek bir film yapabileceğini iddia eder. Sonra McCay'in çalışma, yani filmin hazırlanma sürecini görürüz. Bir ara yazı ile "birbirini izleyen on bin farklı çizim yapıldığı" bilgisi verilir. Lokantada sonucu görmek için toplanan arkadaşlarına, flaş skeç olarak animasyon filminin arka planını çizer ve Gertie'yi çağırır. Ara yazılar aracılığı ile, utangaç bir sirk hayvanına benzeyen Dinozor Gertie'ye komutlar veren McCay, animasyon sekansının sonuna doğru, ekranın sağ alt köşesinde "raction" bir dekupe olarak görülür. Gertie McCay'i sırtına alır ve beraberce perdeden çıkarlar." (Samancı, 2004, s. 13).

McCay' in elinde kırbaç ile bir sirkte gösteri yapar gibi konuşmasıyla başlayan ve kayaların ardından çağırdığı Gertie'nin bir dinozora ait oluşturulan ilk çizgi karakter olmasıyla birlikte, zoomorfizm olgusunun da çizgi karakterler üzerindeki ilk örneğini temsil etmektedir. Sonrasında Gertie'nin dans edip, kavga ettiği mamuta alınganlık yaparak ağladığı görülmektedir, bu duygusal davranışlar sayesinde izleyicilerin sempatisini kazanan Gertie karakteri, oluşturulacak yeni çizgi karakterler için de bir yol açmıştır.



Görsel 9. Winsor McCay, Gertiethe Dinosaur, 1914.

McCay 'in filmlerinde karakterlerin gerçekliğe yakınlığı dikkat çekmektedir. Formlardaki ve hareketlerdeki gerçeklik, karakterlerin ağırlığının ve ağırlık noktasının belirginliği, hareket halindeyken belirginleşen kasları ve nefes alıp verirken gövdesinde oluşan değişim bu konuda McCay 'in gerçekçi üslubunu ortaya koymaktadır (Samancı, 2004). McCay aynı anlayışı bir diğer karakteri olan Little Nemo'da da sürdürmüştür.

Animasyon sinemasının bir diğer öncüsü Émile Cohl, J. S. Blackton ve McCay' den daha farklı bir yol izlemiştir. Cohl'ün benimsediği gerçeküstü üslubu, Blackton'ın gerçek dünyayı aynen yansıttığı animasyonlarından ve McCay'in foto-grafik gerçeklikteki yaklaşımından daha farklı karakterler ortaya koymasını sağlamıştır.

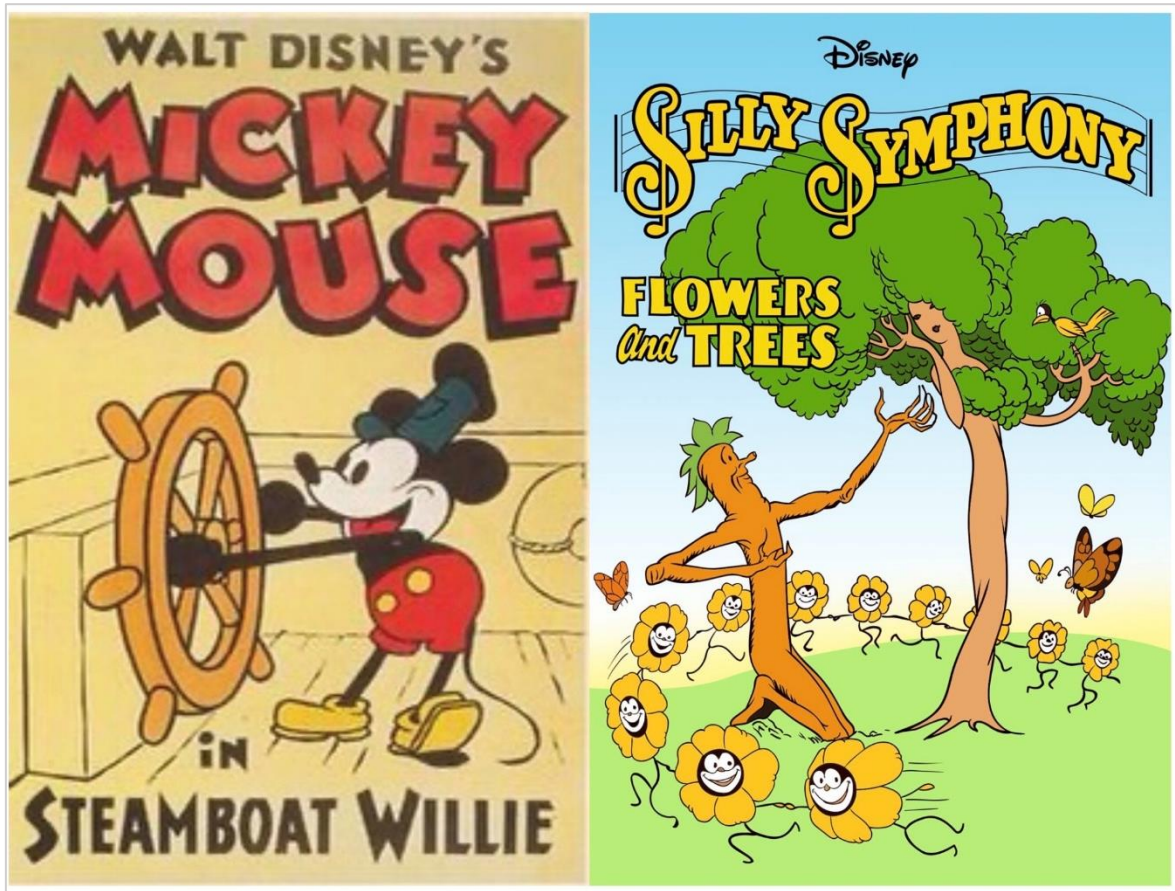
Cohl, bugün bile kullanılmakta olan, kendisini yok eden ve yeniden var olan, değişen, dönüşen, kanı dökülmeden savaşı ve ölen, gerçek dışı karakterlere bağlı olarak, metamorfik ve antropomorfik karakterlerin ilk örneklerini vererek animasyon sinemasında mecaz olgusunu kullanan ilk animatör olmuştur. Aynı zamanda karakterlerini çöp adama yakın bir şekilde stile etmiş ve mantıksal sebeplere dayanmayan bir yol izleyerek, kuklalar ve ev eşyalarını insanbiçimci bir şekilde betimlemiştir (Whitehead, 2012). McCay'in animasyonlarında nesneler ve hayvanların konuşabilme özelliği yokken Cohl için aynı şeyi söylemek mümkün değildir. "Clair de Lune Espagnol" (Aydaki Adam) filminde Cohl, kaş ve göz çizdiği Ay karakterini, kendisine dil uzattığı gerekçesiyle ateş edip, burnuna balta fırlatan Matador ile birlikte ele aldığı animasyonda, Ay'ı canlı kabul etmiştir. Bu yaklaşımı ile gerçekliğe bağlılık duymayarak, erken dönem içerisindeki animatörlerden mecaz anlatımı ve karakterlerine yönelik antropomorfik ve metamorfik özelliklerle ayrılmaktadır.



Görsel 10. Émile Cohl, Clair de Lune Espagnol (1909).

Yapım sürecinde çizim ile doğrudan ilgilenmemesine ve işi daha çok prodüktörlük ve girişimcilik olan Walt Disney, animasyon sinemasının mucidi olarak anılmaktadır.

Disney, karakter ve objelerin çizgisel sunumunda, derinlik ve ağırlık noktaları olan fizik yasalarına uygun formlar oluşturmuştur. Bu anlamda obje veya karakterlerin çizgisel sunumunda gerçekçiliğin sınırlarını zorlayarak abartıları en aza indirmeye çalışmıştır. Disney bu gerçekçi üsluba ulaşılabilme adına, erken dönem animasyonlarının renksiz ve sessiz olma durumunu bir engel olarak görmüştür. İlk sesli animasyon film olan “İstimbot Willie (Steamboat Willie)” ve ağaçlara, çiçeklere kaş, göz çizerek insan ve hayvanlar dışındaki nesnelere canlı özellikler verdiği “Saçma Senfoni (Ağaçlar ve Çiçekler)” isimli çalışmalar, ilk renkli animasyon filmler olarak Disney Stüdyoları tarafından oluşturulmuştur.



Görsel 11. Walt Disney, Steamboat Willie (1928), Silly Symphony Flowers and Trees (1932).

Animasyon sinemasında renkli animasyon filmlerinin varlığı beraberinde rengin kullanımı ile ilgili sorunları da getirmiş ve teknik anlamında bazı denemelere yol açmıştır. Gerçekliği en başarılı şekilde yansıtarak, derinlik ve nesnelerin kapladığı alanı hissettirmesi sebebiyle teknik olarak yağlıboya kullanılmıştır. Grimmelerin peri

masallarından esinlenen Pamuk Prenses filminde her bir karakterin derin kişilik özellikleri vardır, şarkılar hikâyeye göre seçilmiştir. Disney bu şekilde erken döneme ait diğer animasyonlardan farkını ortaya koymuş ve animasyon dünyasına, gerçeklik yaklaşımına yönelik birçok yenilik getirmiştir (Whitehead, 2012).

2.2.4. Karakter Tasarlama Süreci



Görsel 12. Walt Disney, Mickey Mouse, 1928.

Karakter tasarımı aksesuarıyla, giyimiyle, özüne ait her parçayla bir kişilik oluşturup, ona insanların tanıyabileceği bir form vermektir. İyi bir karakter tasarımında en önemli unsur basitliktir. Basit ama nitelikli bir karakter, tüm sahneler ve diğer animasyon kareleri için zamandan ve emekten tasarruf sağlamaktadır. Disney maskotu Mickey Mouse'un ayırt edici özelliği olan üç parmaklı elleri daha fazla çizgi karakterin daha kısa sürede üretilmesi açısından kolaylık oluşturmuştur (Özden & Ülgen, 2015).

Karakter tasarım sürecinde basitlik, önemli bir anahtar olsa da neyin abartılması neyin basite indirgenmesi ve karaktere nelerin kişilik katabileceğinin hesabının iyi

yapılması gerekmektedir. Character Design (2020), karakter tasarlama sürecinde yer alan bazı adımları şu şekilde ifade etmektedir;

- Hedef kitleyi belirlemek
- Yapılmış karakter tasarımlarını incelemek
- Karakterin benzersiz olması
- Karaktere kişilik vermek
- Benzersiz bir anatomi
- Çizgilerin anlamlılığı
- Abartı katmak
- Rengi başarılı kullanmak
- Karaktere aksesuar eklemek
- Karaktere ifadeler vermek
- Karakteri basit tutmak
- Karaktere hedefler ve düşler vermek
- Karakter için arka plan oluşturmak
- Karakteri her açıdan ayarlamak

Karakter tasarım sürecinin başında bir hedef kitle düşünülüyorsa hitap edeceği kesim belirlenmelidir. Bu durumda küçük yaş gruplarına yönelik bir karakter tasarımında, daha canlı renkler kullanılabilir. Karakterin hazırlandığı yaş grubunun gelişim özellikleri göz önünde bulundurularak tasarlanmalıdır. Hedef kitlenin kim olduğunu bilmek karakterin nasıl tasarlanacağı hakkında ilk adımı oluşturmaktadır. Öykülerin betimlenmesi amacıyla tasarlanacak karakterlerde ise metin belirleyici bir etken olmaktadır.

Karakter tasarımlarında sıkça kullanılmakta olan 2D ve 3D animasyonlar teknik anlamında birbirlerinden ayrılmaktadır. 3D animasyonlar, karakterin boy, ağırlık ve şekli hakkında daha fazla bilgi veren ve çeşitli açılardan ele alınarak her bir duruşun buna uygun hazırlandığı bir tekniktir. 3D karakterler 2D karakterlere göre daha gerçekçi fiziksel özelliklere sahip görünürler. 3D karakterlerin her hareketi özel donanıma sahip uygulamalarca gerçekleştirilmektedir. Saç, kürk ve kıl gibi detayların canlandırılması bazı program ve eklentiler gerektirebilmektedir. Bu konuda Pixar Monsters, INC'in kürkü örnek olarak gösterilebilmektedir. Aynı zamanda 3D animasyonlarda insanların yüzlerini

tasarlarken gerekli düzenlemelerin doğru yapılmaması ortaya rahatsız edici bir görüntü çıkaracaktır. Bu nedenle çeşitli yazılım ve programların kullanılmasına dayanan karakterler için, bu alanda eğitim almış tasarımcılar tercih edilmektedir.



Görsel 13. Pixar, Monster's INC. 2001.

Yapılmış olan başka karakter tasarımlarına bakmak tasarıma başlamadan önce fikir sahibi olabilmek adına önemli bir basamaktır. Hayal edilebilecek her türden karakterin milyonlarca yinelenmesiyle karşılaşmak mümkündür. Bu sebeple karakterin benzersiz olması açısından yapılmış olan başka karakterleri incelemek bir gerekliliktir. Başarılı olan karakterlerin neden başarılı olduğu, başarısız olan karakterlerin neden başarısız olduğunu anlayabilmek adına araştırmalar yapılması gerekmektedir. Fiziksel özellikleri ve renk seçimi karakter hakkında ne kadar bilgi veriyor, onu ne kadar yansıtabilmiş, tüm bunları dikkatlice düşünmekte tasarım oluşturulurken yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda karakterlere verilecek renk çoğu zaman karakteri temsil eden ve akılda kalıcı olmasını sağlayan önemli bir unsurdur. Buna örnek olarak, karakterlerin tamamının sarı renkte olduğu "Simpsonlar" verilebilir. Kanal değiştiren izleyicide, renk anlamında ortaya

koymuş olduđu farkı ile merak uyandırarak durdurabilecek özellikte bir benzersizlik ortaya koymaktadır.



Görsel 14. Matt Groening, The Simpsons, 1989.

Eşsiz bir karakter tasarlayabilmek adına, yapılmış olan karakterlerin incelenmesinde bir diğer gereklilik, farkında olmadan bilinen bir karaktere benzemesi durumunda yasal süreçlerin devreye girmesi tasarımcı için kötü bir imaj oluşturacaktır.

Karakter kişilik verilmediği sürece, form olarak, güzel bir sanat eserinden başka bir şey ifade etmeyecektir. Çoğu zaman karakterin kişiliği kabul edilir nitelikler taşımak zorunda olmasa da en az görünüşü kadar ilgi çekici özelliklere sahip olması, merak duygusu uyandırarak izleyici kazanmasını sağlamaktadır.

Karakterin türü tasarım açısından önemli bir unsur oluşturmaktadır. Örneğin, konuşan hayvanlar genellikle çocuklara yönelik çizgi filmlerde sıkça yer almaktadır. Bilim kurgu kategorisinde daha çok uzaylılar, konuşan robotlar üst düzey teknolojik eşya ve varlıklar yer almaktadır. Karakterler, tür olarak bazen insan, hayvan, doğaüstü şeklinde sınıflanmaktadır. Karaktere hedefler ve düşler vermek onun kişiliğini güçlendiren özelliklerdendir. Bu hedeflere sahip olan karakterler çoğunlukla insan dışında bir varlık olarak antropomorfik özellikleri ile ön plana çıkmaktadır.

Karakterler oluşturulurken kullanılan çizgi türleri izleyiciye karakter hakkında bilgi vermektedir. Sevimli karakterler için daha kalın ve yumuşak hatta yuvarlak bir çizgi kullanmak, düzensiz ve tedirgin karakter içinse daha pürüzlü ve keskin çizgilere başvurmak istenilen özellikleri yansıtabilmeyi mümkün kılmaktadır. Bu noktada kişilik özelliklerinin aktarılmasında çizgilerin anlamlılığı tasarlanacak karakterler için önemli bir unsur olmakta ve karaktere ait abartılı özelliklerin kazandırılmasında da etkili rol oynamaktadır. Abartılarla izleyicilerin, karakterin en az bir özelliğini bilmelerini sağlamak mümkündür. Örneğin güçlü bir karakter tasarlanırken ona abartılı kaslı kollar ve geniş bir vücut yapısı verilebilmektedir. Peri masallarında cadıların çok çirkin tasarlanması, yüzüne benler ve sırtına kocaman kambur eklenmesi ile bu abartılar sayesinde cadı olduğunu belirtmek mümkündür. Yüz ifadeleri ise karakterin duygu durumlarını ifade eden parçalardandır. Karakterin üzgün, mutlu, sinirli gibi duygu durumları göz, kaş ve ağız yapısındaki değişimlerle aktarılmaktadır. Bu durumda canlandırma filmler için hazırlanan karakterlerin sesi ile dudak senkronizasyonunun seslendirme sürecine yönelik hazırlanması gerekmektedir.

Karakterlerin gereksiz ayrıntılar ile karmaşık bir forma sahip olması, tasarım sürecini uzatarak, farklı açılardan tasarlanması gerektiğinde daha fazla emek ve zaman

gerektirmektedir. Sahip olduğu özellikleri yansıtmıyorsa ve karakterden alakasız ise bir aksesuar eklemek de süreci uzatan başka bir basamak olmaktadır.

Karakterin nasıl var olduğu, nerede yaşayıp ne iş yaptığı, ailesinin kimler olduğu gibi sorular karakterin sağlamlığını arttırarak izleyiciler için daha inandırıcı bir hale getirmektedir. Öyküyü karakter aracılığı ile takip eden seyirci için ana karakter büyük bir önem taşımaktadır. Bu nedenle karakterin sahip olduğu görünüm izleyiciye bilgi verirken, merak duygusunu da harekete geçirebilmelidir. Karakterin sevdiği yemek gibi gereksiz görünen detay bile izleyiciyi kendisine çekebilecek bir ayrıntıyı temsil edebilmektedir. Çölde büyüyen karakter ile İskandinav ülkelerinde büyüyen karakterin tutum ve istekleri birbirinden farklı olmaktadır, bu durum karakterin inandırıcılığını etkileyebilmektedir.

Animasyon veya çizgi filmlere ait metnin tasarım öncesi aşamada bitmiş olması gerekmektedir. Hazırlığı tamamlanan metinden hareketle kaç sahne, kaç karakter ve nelerin tasarlanacağı konusunda ilk adım atılmaktadır. Geriye kalan karakterleri tasarlayıp, sahne ve planlamaların oluşturulmasıdır. Tasarlama işlemi bittikten sonra görsel rehber olan storyboard ve animatik ile tasarımın ön izlemesine bağlı bir deneme çalışması yapılmaktadır. Animatik, storyboardların seslendirme eklenmiş kısa video halidir (Altunoğlu, 2020). Bir karakterin doğuşunda, senaryonun gereklilikleri ve tasarım süreci birlikte yer almaktadır. Tüm bunların yanı sıra tasarımcılar, yapım aşamasının uzamaması ve yapım bütçesini aşmamak adına aşırı ayrıntıdan kaçınarak kolay üretilen tasarımlara yönelebilmektedir. Bu anlamda gerçekçi üslupta yapılmış animasyon filmler hem maliyet hem de zaman ve emek bakımından zorlayıcı nitelikte olabilmektedir.

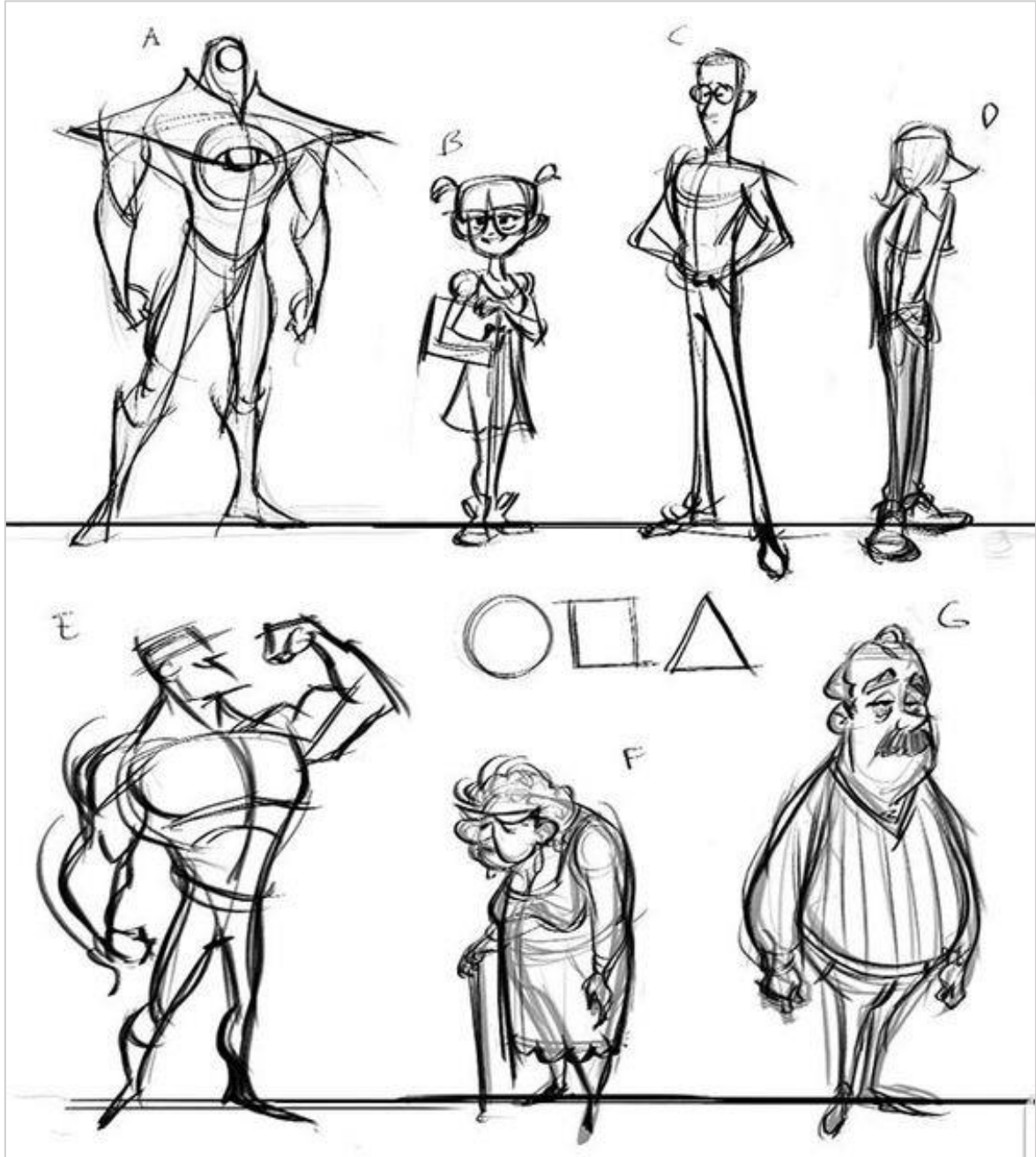
Karakter tasarım süreci, karakter tasarım eğitimine bağlı, tasarım basamaklarının uygulama aşamasını ifade eden bir unsurdur. Karakterin görselleştirilmesinde, kişilik özelliklerinin yansıtılmasında form, silüet, anatomik oran, giyim, aksesuar ve renklendirme gibi tasarım basamakları önemli rol oynamaktadır.



Görsel 15. Hayao Miyazaki, Tonari no Totoro Filmine Ait Storyboard, 2007.

2.2.5. Karakter Tasarım Basamakları

2.2.5.1. Form ve Siluet



Görsel 16. Joshua Black, Geometrik Formlara ait Karakterler, 2019.

Form, tasarım süreci içerisinde çizgiler aracılığıyla karakterin dış kabuğunu ortaya koymakla beraber iki boyutlu yüzeyde üç boyutlu bir nesnenin yansıtılmasıdır. Form, biçimin hareketli ve lekesele hale dönüşmesidir. Genel anlamıyla bir nesnede algılanan bütün maddi unsurlarının kendisine has bir düzen oluşturan bütünüdür (Eczacıbaşı, 2008).

Artut (2013, s. 163) form hakkında “üç boyutlu bir nesnenin doğal yapısını, varlığını tanımlar. Bir diğer anlamda sanat yapıtının biçim, çizgi, renk, leke ve dokudan oluşan son hali olup tüm bu ve bunun dışındaki nitelikleri organize eden son durumdur” şeklinde bir tanımlama yapmaktadır. Karakterler tasarlanırken özellikle geometrik formlardan yararlanılabilmektedir. Form karakterin temel niteliklerinin verilmesi açısından önemli bir görsel öğedir ve karakterlere belirginlik kazandırmaktadır.

Siluet herhangi bir şeyin sadece kenar çizgileriyle tek renk olarak verilen karartı veya gölgesidir. Dış çizgileriyle izleyiciye görsel okuma sağlamaktadır. Karakterin kendisine has anatomik yapısıyla, onun kişiliği hakkında bilgi aktaran vücut şekli, siluet halindeyken de tanınabilmelidir. Siluet aynı zamanda karakterin küçüklü büyüklü parçalarının birbirine olan uyumu veya zıtlığı açısından yol gösterici olmuştur. Görsel okunurluğu arttırmak anlamında iyi hazırlanmış bir siluet tasarıma başarı sağlayacaktır (Özden & Ülgen, 2015). Karakter açısından da başarılı bir siluet oluşturmak onun görsel kimliği adına atılmış önemli bir adım olacaktır.

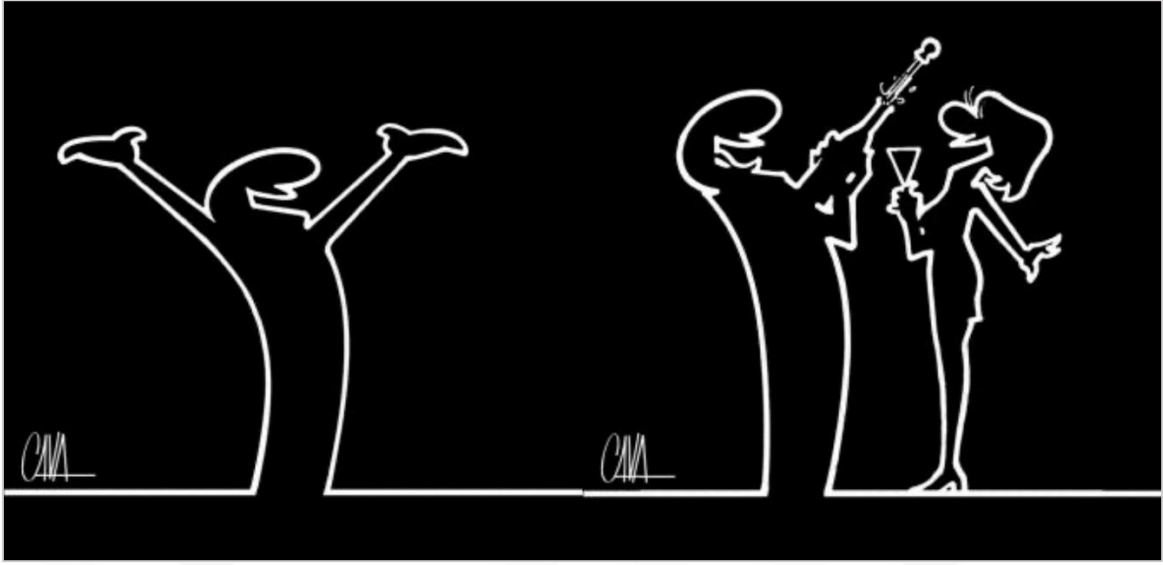


Görsel 17. Lotte Reiniger, The Adventures of PrinceAchmed,1926.

Sadece siluet olarak tasarlanmış çizgi film ve animasyonlarda bulunmaktadır. Bu anlamda oluşturulan siluet canlandırma filmleri kategorisi gölge oyunlarından esinlenerek ortaya çıkmıştır. Alman yönetmen ve siluet animasyonunun önde gelen tasarımcısı Lotte Reiniger' in "Prens Ahmet'in maceraları" (The Adventures of Prince Achmed) isimli filmi bu konuda birçok sanatçıya ilham vermektedir. Aynı zamanda Reiniger, Papageno, The Magic Horse, Das Ornament Des Verliebten Herzens gibi birçok siluet animasyonu bu anlamda başarılı karakter tasarımlarını barındırmaktadır.



Görsel 18. The Lion King, Karakterlere Ait Form ve Siluet, 2019.



Görsel 19. Osvaldo Cavandoli, La Linea, 1971.

Osvaldo Cavandoli tarafından tasarlanan “Bay Meraklı”, orijinal adıyla “La Linea” silüet karakterlerden oluşan, 90 bölümlük her biri 4-5 dakika süren bir çizgi seridir. Siyah zemin üzerine çizilen ve son derece ekonomik olan bu karakter ile başarılı bir şekilde tasarlanacak silüetlerin ne denli etkili olduğu anlaşılabilmektedir.

2.2.5.2. Anatomik Yapı

Anatomik yapı, karakter tasarımlarında önemli bir basamaktır. Görselleştirilmesi düşünülen karakterin, formu ve forma ait parçalarının planlı ve belirli ölçüler ile bir araya getirilmesi sürecidir. Parçaların oran ve ölçü dahilinde anlamlı birleşimiyle karakterin anatomisi ortaya çıkmaktadır. Karakterin ağırlık, yaş ve boy gibi anatomik yapısını oluşturan parçalar onun fiziksel yeterliliği hakkında sınır çizebilmektedir. Çizgi karakterlere ait anatomik yapı çoğu zaman karakterin kişiliğine göre şekillenmektedir.

Karakterlerin bedensel özellikleri ya da sınırlılıkları planlanırken, baş ölçüsüne göre bedeni ve beden parçaları kendi aralarında oranlara bölünmektedir. Normal insanlardan farklı olarak çizgi karakter tasarımlarında, karakterin kişiliğinden hareketle beden ölçüleri abartılarak tasarlanabilmektedir. Sevimli kişilikteki karakterlerin başlarının vücutlarına oranla daha büyük çizilmesi, güçlü karakterlerin ise geniş vücut ölçülerine rağmen daha küçük kalan baş ölçüsüne sahip olması, karakter hakkında bilgi veren abartılı bir anatomik yapı ortaya koyabilmektedir (Özden & Ülgen, 2015). Çizgi karakterlere ait anatomik

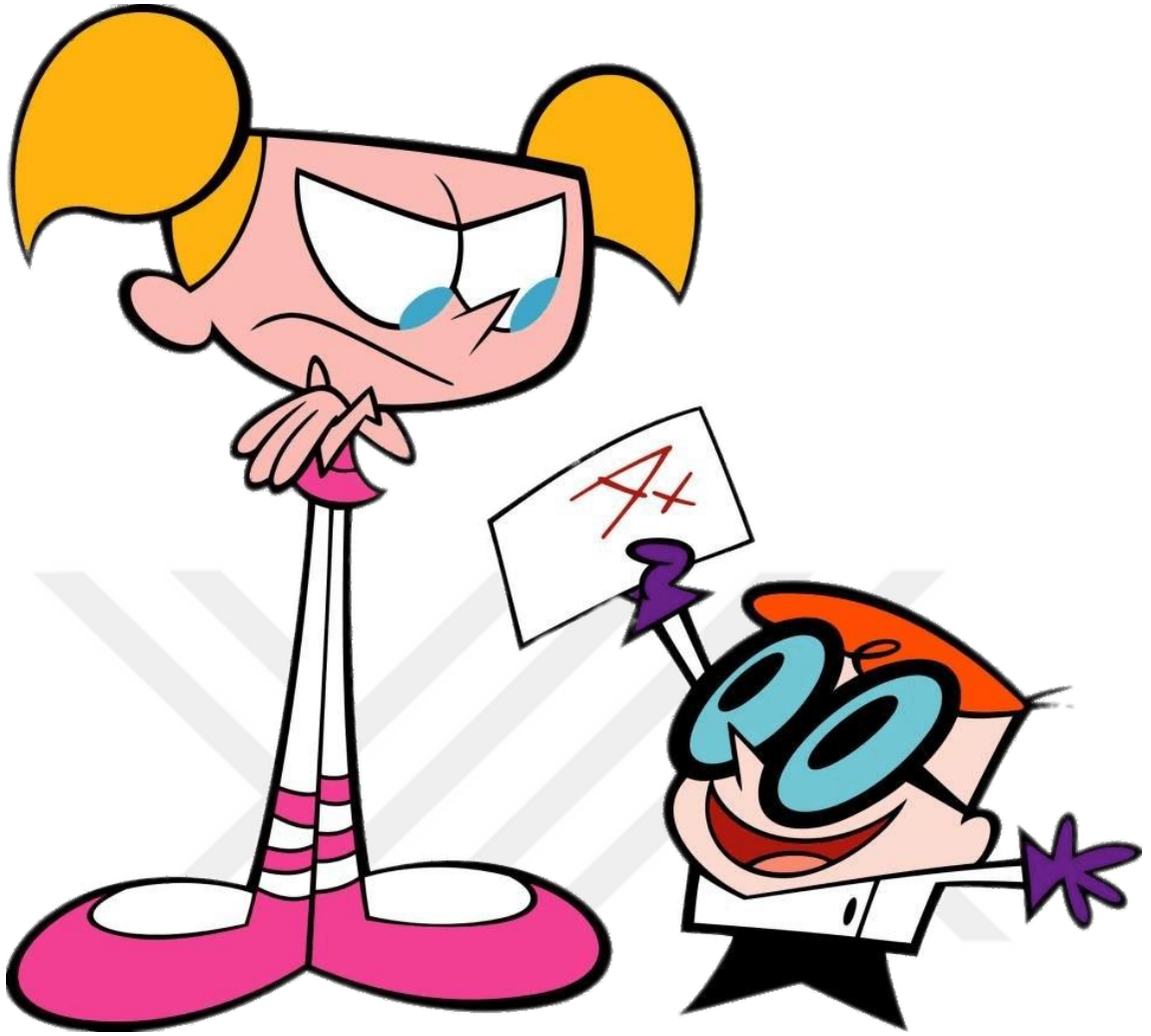
yapılarda ideal insan bedenine aykırı olan ölçü ve oranlar tasarıma farklı bir boyut kazandırmakla birlikte karakterin kişiliğine ve türüne ait ip uçları da sunabilmektedir.



Görsel 20. Pixar Animation Studios “Coco”, 2017.

Karakterin görünüşü ile komik bir anlatım taşıması, karikatürize etmek olarak tanımlanmaktadır. Gerçeküstü ya da karikatürize bir formun oluşturulmasında, karakterin anatomisi üzerinde yapılan deformasyonlar etkili olmaktadır. Çocuk çizimlerindeki bozuk formları anımsatan bu yapılar tasarımcının kendine özgü bir görsel anlatım sunmasında özgürlük tanımaktadır.

“Dexter’in Laboratuvarı” isimli çizgi dizi, karakterlerin anatomik yapısı bağlamında incelendiğinde; Dexter’in kafa ölçüsü ile vücudunun hemen hemen aynı oranda olduğunu, kız kardeşi Dee Dee’nin ise büyük kafa ölçüsü, gövdesini taşıyan uzun bacakları ve neredeyse kafa ölçüsü kadar olan ayakları, anatomik yapıdaki deformasyon ile sağlanan abartıyı ortaya koymaktadır.



Görsel 21. Genndy Tartakovsky, Dexter's Laboratory, 1995.

Karakter türlerinin ortaya çıkmasında yine anatomik yapı üzerinden verilmek istenen görsel anlatımlar etkili olmaktadır. Hayvan karakterlerin insan anatomisiyle tasarlanması, çeşitli nesnelerin konuşması ya da benzersiz bir anatomiye sahip gerçeküstü karakterlerin tasarlanabilmesinde çizgi karakter evreni özgürlük sağlamaktadır. Bu durumda birbirinden farklı ya da benzer birçok karakter kişilik ve formundan hareketle sınıflandırılmıştır. Çizgi karakterler genellikle; İnsan Karakterler, Hayvan Karakterler, Gerçek Üstü Karakterler, Nesne Karakterler şeklinde sıralanmaktadır. Fakat karakterler kişilik ve forma ait bütünsel bir yaklaşımla ele alındığında, birçok olgu tasarım sürecine dahil olabilmektedir. Bunlardan, Antropomorfizm, Zoomorfizm, Metamorfizm ve Animizm gibi olgular çizgi karakter tasarımlarında sıklıkla kullanılmaktadır.



Görsel 22. DreamWorks Animation, Bay Peabody ve Meraklı Sherman, 2014.

Araştırmanında temel konusunu oluşturan Antropomorfizm olgusu, insan gibi düşünen, yaşayan, duyguları olan hatta bazen insan formu ile görselleştirilen, temelinde nesne ya da hayvan olan karakter tasarımları bulunmaktadır. Gelişen animasyon sineması düşünüldüğünde antropomorfik düşünce yapısını yansıtan bu karakterlerin, sayısız örnekleri mevcuttur. Bunlardan biri olarak “Bay Peabody ve Meraklı Sherman” animasyonunda sokakta terkedilmiş olarak bulduğu bebek “Sherman”ı evlatlık edinen “Bay Peabody” isimli köpek gösterilebilir. Tıpkı bir insan gibi üniversite okumuş, evlatlık edinebilme hakkı taşıyan, bilim adamı olabilen hatta Nobel ödülü almış bir köpektir. Bununla birlikte “Sherman” isimli insan karakterin anatomik yapısına dair, vücuduna

oranla çok daha büyük bir kafa yapısı olması ona sevimlilik katmak amacıyla kullanılan bir anatomik yapıdır. Takmış olduğu gözlük hemen hemen yüzünün yarısını kaplayarak çalışkan ve meraklı kişilik yapısını yansıtmak için kullanılan bir aksesuardır. Sherman'ın okul müdiresi Ms. Grunion karakterinin kilolu ve iri vücudunu taşıyan abartılı derecede küçük ayakları karakterin sinirli ve gergin kişiliğini anatomik yapıyla yumuşatmak amaçlı karikatürize eden abartılardandır.

2.2.5.3. Karakterin Giydirilmesi

Karakterlerin etkileyici bir kostüme veya aksesuara sahip olması görsel çekiciliği arttırmasının yanı sıra form ve silüette de değişiklik meydana getirmektedir. Karakterin giydirilmesinde onun bedensel özelliklerinin yanı sıra kişilik özellikleri, yaşadığı dönem, içinde bulunduğu çevre ve kültürel değerler de önemli ayrıntılardır. Karakterin sahip olduğu aksesuar ve giyim onun mesleği hakkında da direkt olarak bilgi verebilmektedir. Beyaz önlük giymiş, stetoskop taşıyan bir karakterin doktor olduğunu daha karakteri tanımadan anlamak mümkündür. Bir samuraya ait katana, savaşçı karakterleri yansıtan kılıç, ok, yay ve silah gibi aksesuarlar ile karakter hakkında görünüşü üzerinden bilgi vermek mümkündür.

“Samurai Jack” animasyonunda, ana karakterin giyimi ve katana karakterin sahip olduğu savaşçı özelliğini yansıtır niteliktedir. Giyim, aksesuar, ev dekoru, çeşitli eşyalar ve insanların kullanmış olduğu tüm eşyaların, karakterler tarafından da kullanılıyor olması, kendinden bir şeyler bulan izleyicinin karakter ile yakınlık kurmasını sağlamaktadır (Character Design, 2020). Karakterin giydirilmesinde dikkat edilmesi gereken hususlar bulunmaktadır. Örneğin hareket halinde olan savaşçı bir karaktere durağan çizgilerle oluşturulmuş bir kostüm giydirilmesi kısıtlı bir hareket alanı sunacak ve karakterin savaşçı özelliğini yansıtmak konusunda fazla durağan kalacaktır. Ancak hareket şekline göre eklenen kıvrımlar daha etkili bir sonuç sunacaktır. Bunlarla birlikte karakterde ilgi uyandırıcı bir yapı oluşturmak için kostüm ve aksesuarlar görsel öğelerle zenginleştirilebilmektedir (Artaç & Ağa, 2016).



Görsel 23. Genndy Tartakovsky, Samurai Jack, 2001.

Firavun Tutankhamun'dan esinlenerek tasarlanan "Tutenstein" çizgi dizisi on yaşındaki mumya firavunun yeniden canlanmasıyla "Cleo" isimli kız ve sadık hizmetkari olan "Luxor" isimli kedisiyle yaşadığı maceralar anlatılmaktadır. Kral Tut' un Mısırın ölümler kültürü olan mumyalama tekniği ile mumyalanmış olması ve antik mısır aksesuarlarını taşıması onun yaşadığı dönem ve o döneme ait kostüm ve aksesuarlar ile

birlikte kültürleri hakkında da bilgi sunması açısından başarılı bir karakter tasarım örneğidir.



Görsel 24. Discovery Family, Tutenstein, 2003-2008.

Kostüm tasarımı ve aksesuarlar karakterlere siluet olarak bakıldığında dahi tanınma imkânı sağlayabilmelidir. “Captain Cave Man” yani “Kaptan Mağara Adamı” isimli animasyonda yer alan ana karakterin tüylü vücudu ve elinden düşürmediği sembolik sopası onu simgeleyen bir aksesuardır. Bunlar karakterlerin özellikleri hakkında izleyiciye bilgi vermekle birlikte karakter tasarımını da güçlendiren özelliklerdendir.



Görsel 25. Joe Ruby, Ken Spears, Captain Caveman, 1978.

2.2.5.4. Karakterin Rengi

Karakterlerin tasarlanmasında, kişilik özelliklerini yansıtabilmede form, anatomi ve karakterin giydirilmesi kadar önemli olan diğer etken renk basamağıdır. Renklerin insan psikolojisini önemli derecede etkilediği bilinmektedir. Bu nedenle karakterler veya yan

karakterler üzerinde ya da arka planda kullanılan renkler izleyiciyi etkilemektedir. Renk, enerjisini güneş ışığından alan bir yayılım olarak tanımlanmaktadır. Cisimlere çarpan ışığın görme duyumuza yansıyarak bıraktığı etkidir. Işık yoksa renkte yoktur. Bazı cisimler, çarpan ışığın bir kısmını emerken diğer kısmını da yansıtmaktadır. Tüm renkler ışığı aynı derecede yansıtamamaktadır. Bu noktada renkler arasında meydana gelen ilişkiler ortaya çıkmaktadır. Artut (2015, s. 158) renk konusunu “Bir sanatçı için renk, bir anahtar ve özel bir dildir. Bazen bir gölge, bazen bir form elemanı olarak ifade gücünü yükseltir ve salt anlatım unsuru olarak eserde rol alır” biçimde aktarmaktadır.

Karakterin rengi verilirken arka planla olan uyumu da göz önünde bulundurulmalıdır. Arka planda kullanılan renklerin karakterde tercih edilen ile yakın ya da aynı değerlere sahip olması karakterin görünürlüğünü olumsuz yönde etkileyecektir. Gestalt ilkelerine dayanan figür arka plan ilkesi bu noktada açıklayıcı olmaktadır. Figürü çevreleyen arka plan, figürle ne denli zıt renkleri taşır ise figür belirginlik kazanıp algı netlik oluşturmaktadır. Bu yüzden zıt renkler ile tamamlayıcı renklere dikkat etmek gerekmekte ve bu noktada tasarımcının iyi bir renk bilgisine de sahip olması önem arz etmektedir. Tasarımcı karakterlerin birbirleriyle olan ilişkisi, mekanla olan ilişkisi ve ana karakterle olan ilişkilerine göre de renkleri belirleyebilmektedir.



Görsel 26. Isabelle Arsenault, “Jane le Renard&Moi” kitabından bir resimleme, 2013.



Görsel 27. Final Fantasy: The Spirits Within, 2001.

Karakter tasarım basamaklarını izlemek tasarım sürecine büyük katkı sağlamaktadır. Bununla birlikte tasarıma başlamadan önce hangi seviyede bir gerçeklik kullanılacağı belirlenmesi gerekmektedir. Karakter tasarlamada Basit Üslup, Logo Üslup, Alışılmış Üslup, Karmaşık Üslup ve Gerçekçi Üslup gibi gruplandırmalar yapılabilmektedir. Bunları belirlemede karakterin hareket durumu, bağlı olunan metnin teması ve mevcut kaynaklar etkin rol oynamaktadır. Aynı zamanda foto-gerçekçi tasarımlar yapım bütçesini ve harcanan emeği artırabildiği için çoğunlukla kolay üretilebilecek daha basit tarzlarda karakter tasarımları tercih edilmektedir. “Final Fantasy: The Spirits Within” isimli animasyon, pahalı ve foto-gerçekçi ilk animasyon filmi özelliği taşımaktadır. Karakterlerin gerçekçi ciltleri ve ışıkların karakterler üzerindeki gerçekçi yansımaları ile birlikte özellikle foto-gerçekçi saç tasarımları, ciddi anlamda yapım maliyeti ve büyük uğraşlar gerektiren bir tasarım sürecinin sonucudur. Tüm bunlar tasarımcıları daha basit tekniklerdeki tasarımlara yönleltebilmektedir. Bu yönelim hem yapım sürecinin kısalması hem de yapım maliyetinin düşürülmesi anlamına gelmektedir.

2.3. ANTROPOMORFİZM

İnsanlar var olduğu ilk günden bugüne kadar varoluşlarında ve yaşamış olduğu çevre içerisinde hep bir nedensellik aramışlardır. İnsan zihninin her zaman tam olma isteğine yönelik açıklamalarıyla Gestalt kuramı bu nedenselliğin sebebini anlaşılır kılmaktadır. Bu anlamda zihin, varoluşuyla ilgili olarak bir sonuç alamadığı konularda oluşan boşluğu kendi zihinsel şeması yardımıyla doldurmaya çalışmaktadır. Antropomorfizm (insanbiçimcilik), bu boşluğu doldurmaya yönelik ortaya çıkan bir kavramdır. Felsefe Sözlüğünde antropomorfizm kelime anlamı olarak, Yunancadan gelen “ánthrōpo” yani “insan” ve “Form” anlamına gelen “morphē” kelimelerinin birleşmesiyle oluşmaktadır (Cevizci, 1999). İnsana ait niteliklerin, insan dışı varlıklara atfedilmesi olarak bilinen antropomorfizm, Homeros ve Hesiodos ’un tanrıları insan biçimsel anlatmasıyla tarihteki yerini almıştır. Tanrıların her ne kadar insan şeklinde olmalarına rağmen insana göre daha yetkin ve güçlü olduklarını görmekte mümkündür. Daha sonraları melekler, cinler, şeytan ve doğaüstü varlıkların yanı sıra canlı cansız birçok unsorda insanbiçimci yaklaşımlar yaygınlık göstermeye başlamıştır (Dakak, 2020). Bununla birlikte karşıt görüşlerin de ortaya çıkmasında konu edinilen bir olgudur. Ksenofanes, tanrılara ayıplar ve kusurlar atfedilen çirkin masalları saygısızlık olarak kabul edip antropomorfizme karşıt bir düşünce ortaya koyan ilk düşünürlerden olmuştur.

Antropomorfizm, gündelik hayat içerisinde sık karşılaşılmakta olan bir yönelimdir. Çocukların oyuncak ayılarını düşürdüğünde canının yandığını düşünmesi, yediği yemekten oyuncuğuna da uzatması ile insanlarda olduğu gibi acı ve acıkma duygularının cansız varlıklara atfedilmesi ilerleyen zamanlarda farklı şekillerde ortaya çıkmaktadır. Antropomorfize etmek insanların doğasında var olan bir durumdur. Bitkilerle, hayvanlarla ve arabalarla konuşmak, onlara isim vermek, hatta tartışmak gündelik hayatta sık karşılaşılan durumdur. Evcil hayvanlarla konuşmanın evcilleştirebilmek adına eski çağlardan beri kullanıldığı bilinmektedir. Bir şeyleri antropomorfize etmenin çeşitli sebepleri bulunmaktadır. Örnek olarak karanlık bir ortamda sandalye üzerine yığılmış çamaşırların insan şeklinde algılanması, dilini dışarıya sarkıtmış bir köpeğin gülümsediğini zannetmek, arabaların farlarını insan yüzündeki gözle eşleştirmek gibi davranışlar verilebilmektedir. Bir arabanın durağan haldeyken çalışmaya başlaması, teknolojik aletlerin uzun süre çalıştıktan sonra dinlenmesi için kapatılması, nesnelerin hareket eden davranışlarından yola çıkarak yapılan aktarımlardır. Tam olmayı isteyen insan zihni,

kendisinden bir şeyler bulmak adına özdeşim kurmakta ve bilinenin yakınlığıyla en iyi bildiği şey olarak kendisinden hareketle kişileştirme yapması şeklinde sonuçlanmaktadır. Bu durum antropomorfizmin gündelik hayattaki oluşum sürecini açıklamaktadır.

DiSalvo, Gemperle ve Forlizzi (2005) Antropomorfizmin ortaya çıkışını dört farklı basamak ile ele almakta ve şu şekilde aktarmaktadır: yapısal, karakter temelli, jest temelli ve farkındalık temelli.

2.3.1. Antropomorfik Form Türleri

Yapısal Antropomorfik Biçim (structural): Yapısal antropomorfik form, insan anatomisi bilgisinden yararlanan, insan vücudunun maddesel olarak şekil hacim ve sisteminin taklidiyle oluşturulmaktadır. İnsan vücudunun şeklini işleyiş mekanizmasını taklit ederek, insan vücuduna odaklanmaktadır. Bu noktada, insan vücudundan hareketle yapılan robotlar örnek olarak gösterilebilmektedir.

Karakter Temelli Antropomorfik Biçim (character): Bu biçim insanların kişilik özelliklerinin dışarıya vurulan ve alışkanlıklarının cansız varlıklara aktarılmasıyla oluşan şekli olarak aktarılabilir. Appel’ın “Siri” uygulaması, konuşan mutfak robotları ve çizgi filmlerce oluşturulan birçok karakter tasarımı örnek verilebilmektedir.

Jest Temelli Antropomorfik Biçim (gestural): Sözsüz iletişim ve insan vücudunun iletişim kurma yollarının bir taklidi şeklinde ortaya çıkmaktadır. Bu antropomorfik biçim insan davranışlarının elemanları olan niyet, yönlendirme, duruş, talimat ve harekete dayanan şeklidir. Bunun için en iyi örneklerden birisi “Macintosh OS X ana ekranında kullanıcıların oturum açması için açılan pencerede yer alan metin bölümü yanlış şifre girilmesi sonucunda pencere kısa süre hızlı bir şekilde hayır diyen bir insanın jestini andırır biçimde şifrenin yanlışlığını belirtmektedir. Aynı zamanda mesajlaşmalarda tercih edilen emoji’ler de jest temelli antropomorfik forma verilebilecek örneklerdendir.

Farkındalık Temelli Antropomorfik Biçim (aware): Bu biçim için örnek olarak günümüz robotik ve yapay zekâ uygulamaları gösterilebilmektedir. Buradaki fikir insanların düşünme ve sorgulama yetilerinin taklidine dayanmaktadır. Yani insan olmanın taklididir. Teknoloji ile birlikte günümüzde yapay zekâ uygulamaları öyle bir noktaya gelmiştir ki robotlar bazı noktalarda insanın yerini almaktadır. Açıklanmış olan bu dört

biçimi de bünyesinde bulunduran robot Sophia, bu konuda iyi bir örnek oluşturmaktadır (s. 4-5).

Tanrıların ilahi güçleriyle, insan biçimli, insani niteliklere, niyetlere, irade veya duygu durumlarına sahip olmadan önce, dini düşüncenin gelişim gösterdiği bir önceki evre Zoomorfizm'dir. İnsanlar antropomorfizmden önce hayvanları tanrı olarak görmüştür. Zoomorfik dönem olarak da adlandırılan bu dönemde, hayvanlardan korkan insanlar onları kendilerinden üstün bir yere koymaktadır. Zamanla zoomorfizm "Sfenks" olarak da bilinen yarı hayvan yarı insan formuna dönüşmüş, insan zekasını hayvanın güçlü bedeniyle birleştirmiştir. Daha sonra insanlar hayvanlara hükmederek kendilerini tanrı olarak atfetmiş ve zoomorfizm yerini antropomorfizme bırakmıştır (Armutak, 2002).

Antropomorfizm ile karıştırılan bir diğer olgu ise Animizmdir. Animizm, yani canlılık, evrenin ve bununla birlikte canlı cansız bütün varlıkların bir ruh taşıdığı düşüncesine dayanmaktadır. Bu durum antropomorfizmde sadece insan olmayan şeylere ruh verilmesi değil bu ruhu, daha birçok insani özelliklerle bütünleştirmek şeklinde gerçekleşmektedir. Antropomorfizm duygu, düşünce, ruh gibi insana ait özellikleri bütünleştirerek animizmi de içerisine almaktadır (Barış, 2020).

Metamorfizm ise antropomorfizmle bazı noktalarda karıştırılabilen bir olgudur. Metamorfizm, Türk Dil Kurumu'na göre "başkalaşma ve değişim" anlamına gelen biyolojik bir terimdir. Bir hayvanın özellikle bir böceğin, yumurtadan çıktıktan sonraki dönüşümleridir. Özellikle kelebek, kurbağa ve sinek gibi bazı canlıların değişimleri bu konuda örnek oluşturmaktadır. Metamorfizm de antropomorfizm gibi kendisine farklı alanlarda yer edinmiştir. Edebiyat alanında en popüler ve başarılı örneği Kafka'nın "Dönüşüm" isimli romanıdır (İsmailoğlu& Korkmaz, 2018). Ovidius "Dönüşümler" isimli eserinde ise metamorfizmi şu şekilde açıklamaktadır:

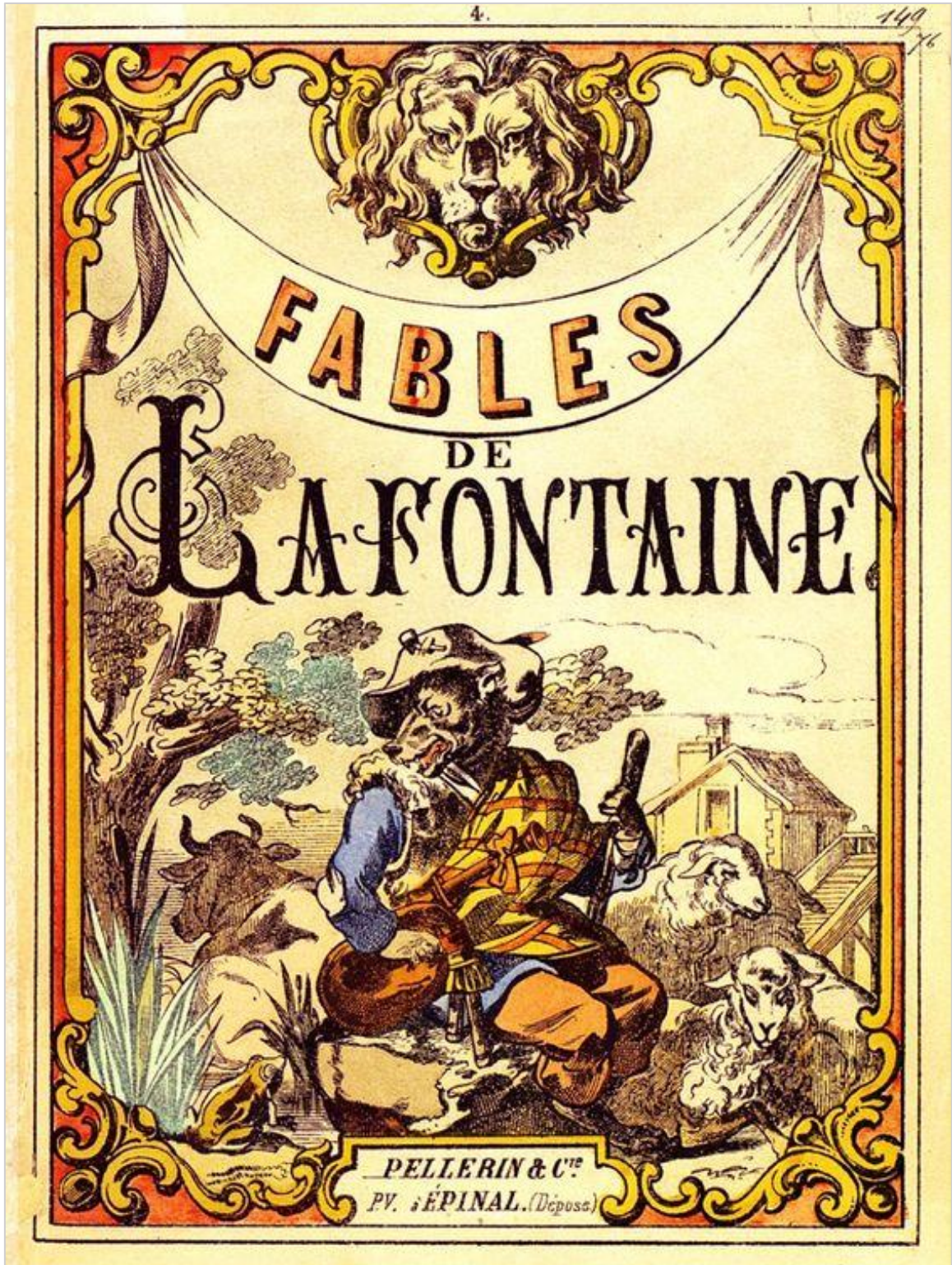
Şöyle çevremize bir bakınalım, göreceğimiz ağaçların, çiçeklerin. otların, akarsuların, büyük kayaların, dağların insanın düşünme gücünün ulaşamayacağı bir çağda hep diri olduğunu, birer insan niteliği taşıdığını bilmeden görürüz. Bu doğa varlıkları başlangıçta seven, sevilen. özleyen, kışkırtan, yeren, alaya alan, eğleyen, kızan, gülen, çekiştiren bg. nice insana özgü eylemin örneğiydi, hepsi insandı. Duvar deliklerinde dolaşan kertenkele, göllerde vakvaklayan kurbağa, ağaçların doruklarında tedirgin edici sesler çıkaran karga, saksağan, sevimli kuğu, barışçıl güvercin, yılan, boğa, inek, kartal, doğan, atmaca, kırlangıç birer insandı, değişik eylemleri yüzünden tanrılarca başka varlıklara dönüştürüldü. Olanca düşünürsek evrende önce insanla ilgisi olmayan diriler yaratılmış, sonrada kişiler bunların dönüşmesinden yaratılmıştır diyebiliriz. Oysa önce insan vardı, sonra yaptığına karşılığın uygun bir nesneye dönüştürüldü. Nitekim bu yapıtta söz konusu edilen diri varlıkların hepsi birer insan duygusunu

yansıtır. Neredeyse, doğal diriler sayısında insan duygusu vardır diyebiliriz (Ovidius'un şiirine göre). (Eyüpoğlu, 1994, s. 7-8).

Ovidius, Roma ve Yunan mitolojisi kahramanlarının dönüşümlerini öyküsel şiirlerinde bu şekilde işlemiştir. Metamorfizm öykü ve masal anlamında çok fazla örnek sunmaktadır. Animasyon ve çizgi filmlerde metamorfoz bazen kahramanın iradesi ile gerçekleşebiliyorken, bazen ise istem dışı başkalaşım geçirebilen sihirli objeler ve varlıklar gibi metamorfik örnekleri ile kendini gösterebilmektedir (Aslan, 2004). Metamorfizm süreç ve dönüşümü anlatan bir olgu olarak antropomorfizmden ayrılmaktadır.

Antropomorfizm, mitoloji ve din alanları içerisinde ilk oluşumlarını göstermiş olsa da günümüzde çeşitli alanlarda kullanılmaktadır. Araştırma kapsamınca Edebiyat, Çizgi Film ve Animasyon, Din ve Mitoloji, Pazarlama, Sanat ve Psikoloji alanlarındaki kullanımları açıklanmaya çalışılmıştır.

2.3.2. Edebiyatta Antropomorfizm



Görsel 28. La Fontaine, Fabllar.

M.Ö. 6. yy’ da yazılmış Ezop masalları Edebiyat türleri içerisinde Fabl’ın ilk örneklerini oluşturmaktadır. Ezop, masalsı anlatıları içerisinde antropomorfizmi kullanarak Edebiyat alanında antropomorfik karakterlerin de ilk örneklerini vermiştir. Bu masallardan bazıları kulaktan kulağa aktarılarak anonimleşerek şiirsel bir dile dönüşmüştür. M.Ö. 300’lerde Anadolu şairi olarak bilinen Babrios’un bu masalsı anlatıları bir araya topladığı bilinmektedir. Günümüzde Fabl olarak anılan bu anlatılar ahlaki ve öğretici öğeleri konu edinen edebi türdür. Siyasi eğilim ve toplumsal meselelerin eleştirel ve iğneleyici bir dille aktarma yöneliminde olan yazarlar için antropomorfik karakterlerden oluşan Fabllar dolaylı anlatım yolunu açmıştır. “Yabancılaştırma” ilkesinden hareketle insanların doğal kimliğinden sıyrılan davranışlarının, hayvanlar üzerinde bir kimliğe büründürülmesi şeklinde gerçekleştirilmektedir. Fabllar sayesinde yazarlar kişileri ve toplumları direkt olarak eleştirip, sorunları insanlara mal etme riskinden kurtulmuştur. Bu anlamda, Fabllarda insanlar yerine hayvan imgelerinin sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Üstü kapalı anlatımlarda verilmek istenen ders çoğunlukla antropomorfik karakterler üzerinden gerçekleştirilmektedir. Yöneticilerin zorbalıklarını eleştirel olarak, ders verici nitelikte anlatmış olan Ezop Masalları ve karakterleri bu anlamda örnek olarak gösterilebilmektedir.

17. yy’ da “La Fontaine masalları” olarak bilinen anlatıların yaratıcısı olan La Fontaine, “Ağustos Böceği ve Karınca”, “Karga ile Tilki”, “Kaplumbağa ve Tavşan” gibi hemen hemen herkes tarafından bilinmekte olan masalları ile antropomorfik karakterlerin edebiyat alanındaki çeşitliliğine büyük katkı sağlamıştır.



Görsel 29. Jean Ignace Isidore Gérard, Karga ile Tilki, 1837-1839.



Görsel 30. Milo Winter, Ağustos Böceği ve Karınca, 1919.

“Grimm Kardeşler”, Rus fabl yazarı “İvan Krilov” ve “Andersen Masalları” da bu anlamda çeşitli anlatılar ortaya koyan yazarlardandır (Dökeroğlu, 2019). 1600’lü yıllarda Fablların çocuk edebiyatında yer etmesi, çocuk kitapları olarak raflardaki yerini almasında önemli bir etken olmuştur. Karakterlerin metinlerden çıkarak çeşitli imgelere dönüşmesinde resimli kitaplar başrol oynamaktadır (Pekmezci, 2004). Özellikle çocukların ders alarak öğrenmesinde fablların sıklıkla kullanılması göz önünde tutulduğunda çocuk kitaplarının resimlendirilmesinde antropomorfik karakterlerin yer aldığı görseller yaygınlaşmıştır.

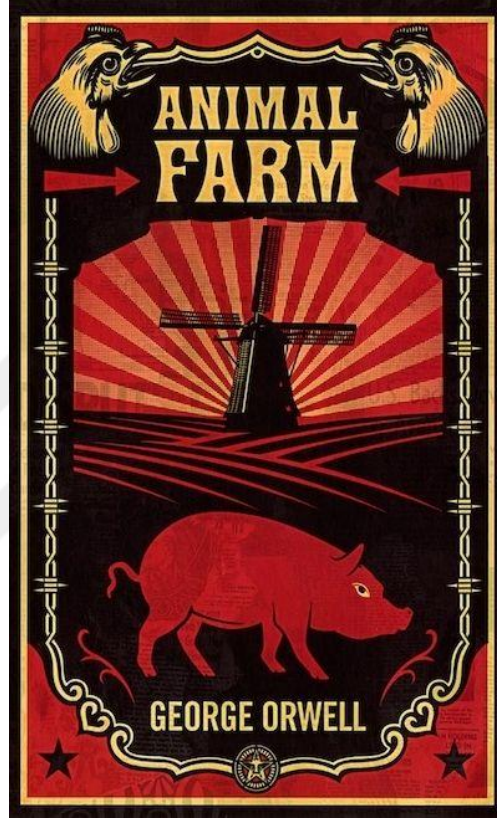
KAFKA

METAMORFOSIS



Görsel 31. Franz Kafka, Dönüşüm (The Metamorphosis), 1915.

Kafka'nın "Dönüşüm" isimli romanı Biyoloji terimi olan metamorfozun edebiyat alanındaki yerini başarılı şekilde temsil eden bir örnektir. Roman, Gregor Samsa'nın bir sabah bunaltıcı rüyasından uyandığında kendisini yatağında bir böceğe dönüşmüş olarak bulmasıyla başlamaktadır. Kafka, Samsa'nın Mutsuzluk ve ezilme duygusu sonucu yaşamış olduğu psikolojik dönüşümü, böceğe dönüşen bir beden ile anlatmaktadır (İsmailoğlu & Korkmaz, 2018).



Görsel 32. George Orwell, Hayvan Çiftliği (Animal Farm), 1945.

George Orwell'ın siyasi fabl olma özelliği taşıyan, ikinci dünya savaşından sonra dünyada büyük bir yankı oluşturan "Hayvan Çiftliği" isimli kitabı, Stalin'in devrime olan ihanetini antropomorfik karakterler üzerinden okuyucuya aktardığı bir romandır. Kitap, daha eşitlikçi bir toplum oluşturmak isteyen çiftlik hayvanlarının insanların zulmüne ve sömürüsüne karşı domuzlar liderliğinde çiftliğin yönetimini ele alabilmek için yaptıkları başkaldırıyı konu edinmektedir. Roman, Stalin'i temsil eden antropomorfik karakter olan Napoleon isimli domuzun liderlik vasfı ile ileri atılarak insanlardan daha acımasız bir yönetim kurması ve diğer hayvanları günah keçisi yapmasıyla siyasi bir hiciv romanı olma özelliği taşımaktadır.

2.3.3. Animasyon ve Çizgi Filmlerde Antropomorfizm



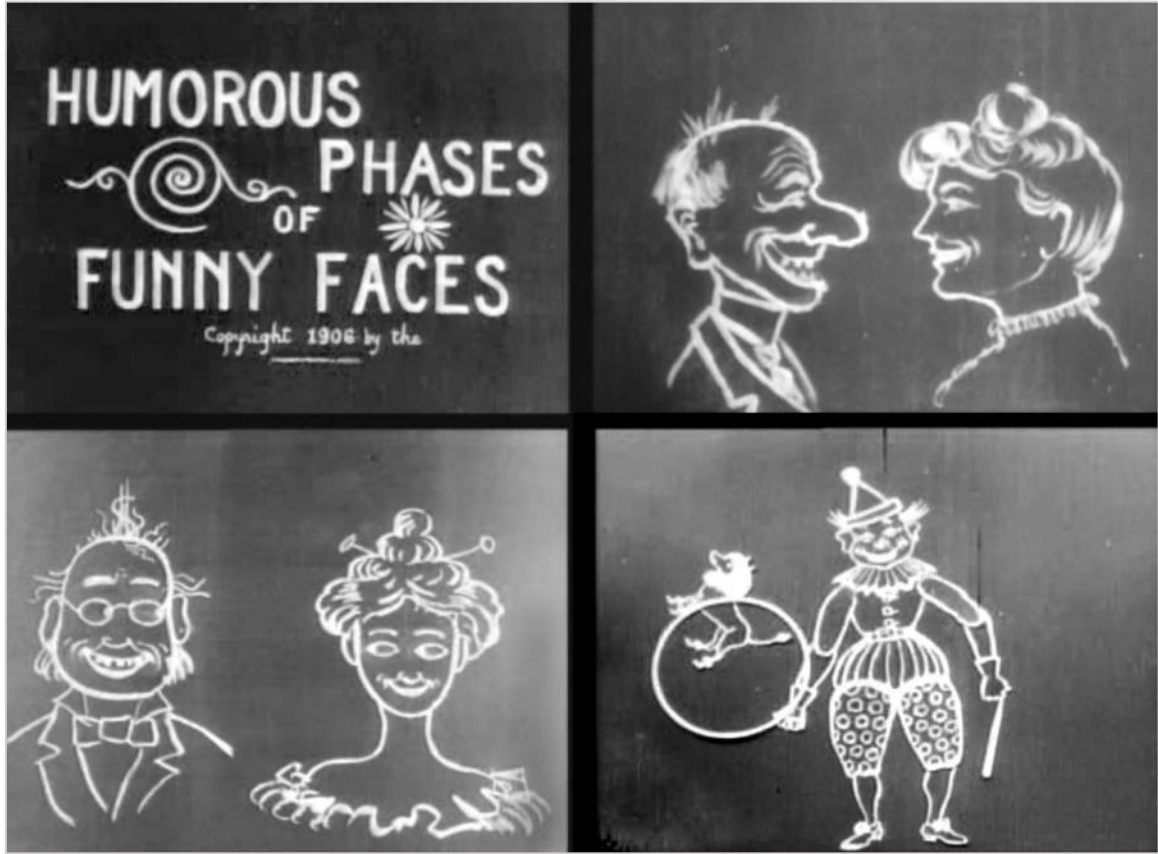
Görsel 33. Illumination Entertainment, Grinch, 2018.

Antropomorfizmin sıklıkla kullanıldığı sinema sektöründe özellikle animasyon ve çizgi filmler antropomorfik karakter evreni içerisinde çeşitliliğin en fazla olduğu alanlardandır. Fabllarda olduğu gibi ülkeler, animasyonlar üzerinden kültür ve ideolojilerin aktarılmasında antropomorfik karakterleri kullanmaktadır.

“Kimi zaman hayvan kimi zaman ise robot olarak karşımıza çıkan bu insanbiçimci kahramanlar, Amerikan kültürünün ve ideolojisinin bir taşıyıcısı olarak hizmet etmektedir. Filmin iletisi ya da filmin ideolojisi, sevimli özneler ve karakterler aracılığıyla verilmekte, böylelikle izleyicinin ilgisi alt metinden ziyade üst metne kaydırılmaktadır. Böylelikle var olan egemen ideoloji, insanbiçimci kahramanları bir araç olarak kullanarak özellikle çocuk zihinleri etkilemekte, böylece kendi söylemini meşru hâle getirmektedir.” (Medin, 2017. s. 484).

Bu anlamda Medin, antropomorfik karakterlerin bir araç olarak kullanılıp çocukların zihinsel dünyasına çeşitli mesajların empoze edilmesinde etkili olduğundan bahsetmektedir. Antropomorfik karakterlerin sahip olduğu kahramanlıklar, olağanüstü güçler, sevimli, ihtişamlı ve duygusal yönleri çocukların dikkatlerini kolay bir şekilde çekebilme özelliğine sahiptir.

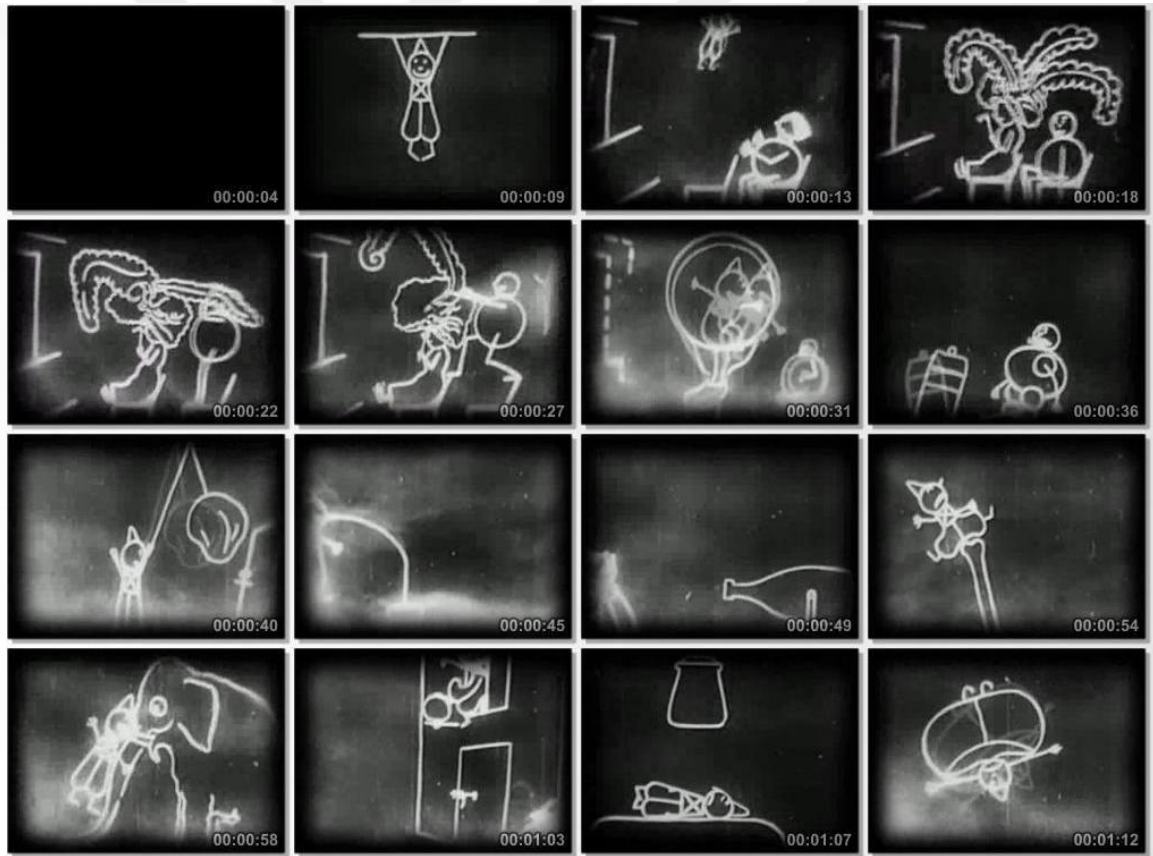
Başlarda zor şartların varlığı ile birlikte uzun zaman gerektiren tasarım süreci, animasyonların bilgisayar yardımıyla tasarlanmaya başlamasıyla zamandan ve emekten tasarruf sağlamıştır. Bu şekilde karakterlere rahat hareket etme imkânı sağlanmış, daha gerçekçi karakter ve mekanların tasarlanması kolaylaşmıştır. Ayrıca, sadece çocuklara yönelik bir tasarım olarak kalmayıp çeşitli mesajların verilmesinde zengin bir karakter çeşitliliği sunarak yetişkinlerin dünyasına da hitap etmeye başladığı götürülmektedir.



Görsel 34. Komik Suratların Gülünç Hareketleri, Humorous Phases of FunnyFaces, James StuartBlackton (1906).

Animasyonlar bilgisayar ortamına dahil olmadan önce, karakterlerin sunumları için farklı yollar denenmiştir. Tarihsel süreç içerisinde animasyonlar, “Flaş Skeç” (Lightening

Sketch) denilen, temel kontur çizgileri ve bu çizgiler üzerine yenilerinin eklenmesiyle oluşturulan hikayelere dayalı bir sahne gösterisi olarak ilk oluşumunu ortaya koymuştur. Amerikan film yapımcısı olan James Stuard Blackton'un "Komik Suratın Gülünç Hareketleri" isimli animasyonu, çizgilerin kesintisiz hareketliliğine dayalı olarak oluşturulan ilk animasyondur. Blackton'un gerçekçi sinemasına karşın, Fransız çizer ve animatör olan Emile Cohl, ölmeyen, kanı dökülmeyen, büyük kazalar atlatmasına rağmen yaralanmayan, saniyeler içinde konum değiştirebilen, yorulmak nedir bilmeyen çizgi karakterleri ile onların doğaüstü güçlerinin ortaya koymuş olduğu mecaz olgusunu çizgi film ve animasyon sinemasına kazandıran ilk animatördür. Bu mecaz olgusunu destekleyen antropomorfik karakterlerin animasyon sinemasına dahil oluşu da Cohl tarafından gerçekleştirilmiştir. Cohl aynı zamanda dünyanın ilk animasyon serisi olan Fantasmagorie' in de yaratıcısı olarak bilinmektedir.



Görsel 35. Émile Cohl, Fantasmagorie, (1908).

Disney, animasyon dünyasının en zengin içeriklerine sahip olmasıyla antropomorfik karakter nüfusuna ait çeşitliliğe de katkı sağlamaktadır. İzleyicilerin dünyasına daha kolay ulaşmak adına oluşturduğu insanbiçimli karakterlerden "Mickey

Mouse”, insan duygu ve davranışları sergilemesiyle izleyiciler üzerinde akılda kalıcı bir karakter olma özelliği taşımaktadır. Antropomorfik karakter çeşitliliği bakımından “Arabalar”, “Bir Böceğin Yaşamı”, “Kayıp Balık Dori”, “Ferdinand” ve “Şrek” gibi animasyonlar örnek olarak gösterilebilmektedir.



Görsel 36. Disney, Bir Böceğin Yaşamı, 1999. 20th Century Fox Animation, Ferdinand, 2017.

2.3.4. Din ve Mitolojide Antropomorfizm

Tanrının varlığı hakkında birçok fikir ayrılığı ve düşünce yapıları Din, Mitoloji ve Felsefe gibi çeşitli alanların temel konusunu oluşturmuştur. Tanrının varlığıyla birlikte sıfatları, emir ve yasakları da bu konulardandır. Çeşitli fikirlerin ileri sürüldüğü bir diğer nokta ise Tanrının neye benzediği hakkında ortaya konulan düşüncelerdir. Bu düşünceler tartışma konularının başında gelmektedir. Bazı dinlerde tanrının insani özelliklere sahip olduğuyla ilgili savlar mevcuttur. Bu anlamda antropomorfizm, Tanrının neye benzediği hakkında ortaya atılan bir düşünce yapısını oluşturmaktadır. Antropomorfizm ile karıştırılması mümkün olan teomorfizmde ise insanın tanrılaştırılması durumu esastır. Bu duruma hiçbir ilahi gücü olmamasına rağmen Firavun ve Nemrut’un kendilerini Tanrı olarak ilan etmesi örnek olarak gösterilebilmektedir. Antropomorfizmde ise Tanrı ilahi bir

varlık olarak insan biçimlidir. Yunan mitolojisinin evlenen, çocukları olan, sinirlenen, insanlara ait ayıp ve kusurlara sahip olan tanrıları, antropomorfizm olgusunun mitolojideki örneklerini oluşturmaktadır. İnsana ait özelliklerin Tanrıya aktarılmış olduğu bir diğer inanış ise Yahudilikte görülmektedir. Yahudi kutsal kitabında geçen bazı bölümler, Tanrının antropomorfik özelliklere sahip olduğu yönündedir. Tanrıya beşerî özellikler atfeden Yahudi kutsal kitabı, dil ve üslubuyla da Tanrının insana benzediğini ifade eden bazı davranışlara da yer vermektedir. İslam ansiklopedisi, Kitâb-ı Mukaddes'teki antropomorfik ifadeleri şu şekilde gruplandırmıştır;

“a) Tanrıya beşerî organlar nispet etmek. Tanrının yüzü (Tekvin, 32/30; Çıkış, 33/11; Tesniye, 5/4; 34/10; Hezekiel, 20/35), tanrının ağzı (Tesniye, 8/3; II. Tarihler, 35/22; Meseller, 2/6; İşaya, 1/20; 34/16; 62/2; Yeremya, 9/12; 23/16), dudakları, (Eyyub, 11/5), sesi (Tekvin, 3/8, 10; Çıkış, 5/2; 15/26; Tesniye, 4/30; 8/20; Mezmurlar, 18/14; 29/3, 4, 5; 46/7; İşaya, 30/30; Yeremya, 7/23)...” (Yavuz, 2011; s. 560).

Tanrının özü ile ilgili çok fazla bilgi sahibi olmayan insan, başka nesneleri zihninde nasıl imgeleştiriyorsa evrende meydana gelen olayları ve kozmolojiyi de anlamlandırmak için aynı yola başvurmaktadır. Bu durumu Spinoza, insanın Tanrının özüne dair cahilliğine yormaktadır. Aynı zamanda Spinoza “dinler tarihi” incelemelerinde peygamberlerin de Tanrının öz nitelikleri hakkında bilgi sahibi olmadığını ve bilmek zorunda da olmadıklarını belirtmektedir. Spinoza 'ya göre peygamberlerin görevleri, Tanrının var olduğunu, cezalandırıcı ve ödüllendirici olduğunu, ahlaki ilkelere göre toplumsal düzenin nasıl olması gerektiğini öğretmektedir. Bununla birlikte üç tür bilginin varlığından söz etmektedir. Belli belirsiz deneyimler sonucunda elde edilen bilgiler bunlardan ilkidir. İkincisi rasyonel, akıl yoluyla edinilen bilgilerdir. Üçüncü ve sonuncusu ise doğanın düzeni hakkında yeterli bilgi ve fikir edindikten sonra tüm bu şeylerin, düzenin, aslında öz' de işlediğini ortaya koyan bilgidir. Birinci tür bilgiyi yanlışlığın nedeni sayan Spinoza, ikinci ve üçüncü tür bilgilerin doğruluğunun zorunlu olduğunu savunmaktadır. Bu anlamda filozofun görevi birinci tür bilginin yanlışlığını gözler önüne sermek ve doğru fikri hakikatin ölçüsü olarak insanlara sunmaktır. Spinoza tözün özü hakkında antropomorfizmin birinci tür bilgi olduğunu, bu bilgiyi kullanan insanların yanılgıya düştüğünü belirtmektedir.

(...) her insan kendi karakterine bakıp kafasında tanrı için değişik ibadet şekilleri geliştirdi; bu tanrı her şeyden, herkesten çok onu sevsin ve bütün doğayı onun keyfine ve doymak bilmez hırsına uygun olarak yönetsin istedi. İşte bu önyargı sonradan batıl inanca dönüştü ve insan zihninin derinlerine kök saldı; herkesin varlıkların nihai amaçlarını anlamak ve açıklamak için bunca uğraş vermesinin nedeni oldu bu önyargı. Ama insanoğlu doğada hiçbir şeyin boşuna yaratılmadığını (yani doğada insanın yararına olmayacak hiçbir şeyin olamayacağını) göstereceğim diye böyle yana yakıla araştırmalar yaparken, sanırım sadece doğanın ve tanrıların insanlar gibi hezeyan içinde olduğunu gösterebildi. Tanrı aşkına, baksanıza sonunda

olanlara! Doğadaki bunca rahatlığa karşın insanoğlu bunca rahatsızlık yaşamaya mecbur kaldı, fırtınalara maruz kaldı mesela, depremlere, hastalıklara ve daha nicelerine. Bu kez şöyle düşünmeye başladı, bütün bu felaketler tanrıları öfkeliendirdikleri için başlarına geldi, çünkü yanlış işler yapıp tanrılara zarar verdiler ya da tanrıların kendine özgü ibadet şekillerine harfiyen riayet etmediklerinden günah işlediler. Günlük yaşamlarında edindikleri deneyimler onlara bunun tersini söylese de, yaşadıkları sayısız örnek bu tür felaketlerin hiç fark gözetmeden hem dindarların hem de dinsizlerin başına gelebileceğini kanıtlasa da, yine de kafalarında kök salmış bu önyargıdan bir türlü vazgeçemediler; çünkü başlarına gelen bu olayları, nasıl kullanacaklarını bilemedikleri aletler gibi değerlendirmek onların kolaylarına geldi, böylece sistemi toptan yok edip yeni bir sistem kurmaktansa, nasıl cahil doğdular öyle de yaşayıp gittiler. Bunun sonucunda kesin bir karara vardılar, demek ki tanrıların hükümleri insan algısının çok çok üstünde. Sadece bu karar bile hakikatin sonsuzca insanlıktan saklanmasına yeter de artardı bile (...) (Spinoza 2011: 139- 141).

Spinoza, zihinsel şemalarındaki dengesizlik durumunu antropomorfize etme eğilimiyle dengelemeye çalışan insanların birinci tür bilgiyi kullandığını açık bir şekilde belirtmektedir. Spinoza Tanrıyı her şeyin sebebi olarak görmüş, evrende var olan her şeyin Tanrı tarafından meydana getirildiğini savunmuştur. Spinoza'nın varlık felsefesinde Tanrı hiçbir şeyle özdeş değildir (Arıcan, 2006).

Antropomorfik Tanrı düşüncesine karşı çıkan düşünürlerden bir diğeri ise David Hume'dur. Tanrının mükemmelliğinin ve özelliklerinin insanlara verilemeyeceğini, insana ait özelliklerinde tanrıya verilemeyeceğini ifade etmesi antropomorfizme karşı çıktığını kanıtlamaktadır. Hume'a göre çok tanrılı insanlar evrenin hemen hemen her parçasını tanrılaştırma yoluna gitmektedirler. Hume bu durumun başlangıcı ile ilgili şu ifadeleri dile getirmektedir;

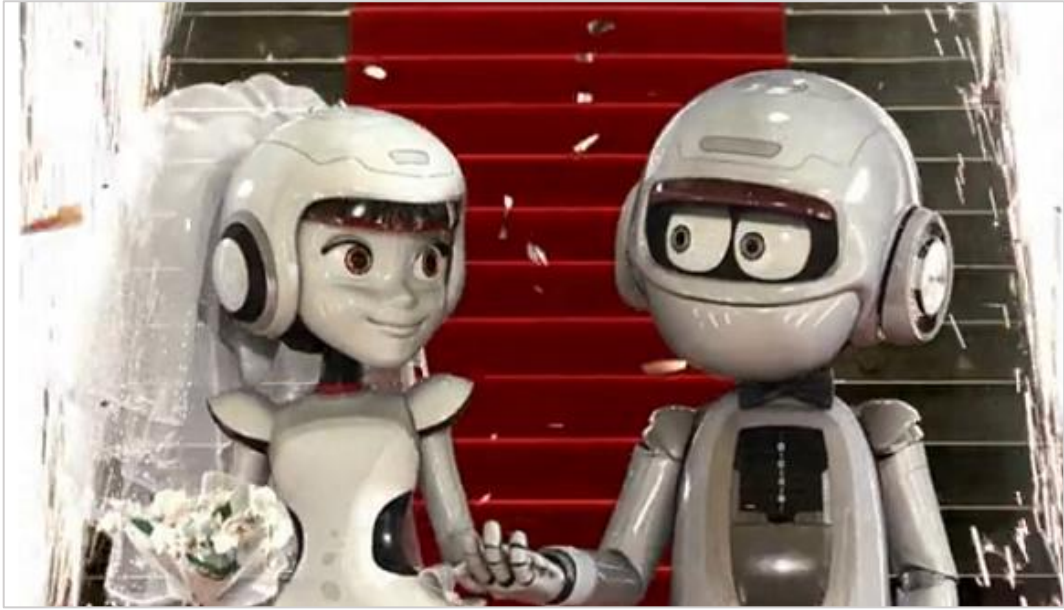
İnsanların ilk dini, başlıca, gelecek olaylar hakkında duyulan kaygılı bir korkudan kaynak almıştır. İnsanların herhangi bir türden kasvetli vesveseler içindeyken, görünmeyen, bilinmeyen güçler üstüne doğal olarak ne gibi fikirler besleyecekleriye kolaylıkla düşünülebilir. İster istemez her çeşit öç alma, sertlik, zulüm ve kötülük imgesi ortaya çıkacak ve bunlar, şaşırıp kalmış dindarı baskı altında tutan ürküntü ve dehşeti arttıracaktır. Ürkü bir kez zilini sarınca da etkin hayal gücü, dehşetin kaynaklarını daha da çoğaltır; öte yandan, bizi çevreleyen o kopkoyu karanlık yahut daha kötüsü, o belli belirsiz kıpırdayan ışık tanrısal heyulaları düşünülebilecek en korkunç görünümeler altında gösterir (Hume, 1995, s. 86).

Hume bütün puta tapıcıların böylesine yetkin olmayan, kaba fikirleri sürdürdüklerini ve Yunan dinine ait inanışların da bu şekilde ortaya çıktığını savunmaktadır.

2.3.5. Pazarlamada Antropomorfizm

Reklam ve pazarlama sektörü, bilinenin yakınlığı bilinmeyen uzaklığı düşüncesini baz alarak satışa sunulacak ürünlerde insanların kendilerinden bir şeyler bulabilmesini sağlamak amacıyla antropomorfizm olgusuna başvurmaktadır. Bilinmeyen şey ya da durumlar insanlar üzerinde güvensiz, ürkütücü ve uzaklaştırıcı bir etki

yaratmaktadır. Bilinen şeyler ise insanlarda güven duygusu ve yakınlık uyandırmaktadır. Aynı içeriğe sahip farklı markalarca satışa sunulan bir üründen, bazı markalara ait olanlar daha fazla talep görmektedir. Daha fazla talep oluşmasını sağlayan şey ise markaların kullanmış olduğu kişileştirme stratejisine bağlı olarak ortaya koydukları maskotlardır. Yüz veya yüzler edinmeye çalışan markalar için antropomorfizm, kişileştirme stratejisinin başarıya ulaşmasında önemli bir basamak oluşturmaktadır. Güvenirliğine inandığı markayı tercih edecek kişiler için, antropomorfik maskotlar sahip olduğu kimlik ve kişilikle tüketiciyi kendisine çekmektedir. Bu anlamda sürekli kullanmış olduğu markaya ait ürüne ulaşamadıklarında farklı markaya ait ürünleri almak konusunda güvensizlik yaşayan tüketicileri görmek mümkündür. Tüketiciler tarafından insan kimliğine sahip olduğu düşünülen ürünlerin daha çok satın alınması ve değiştirilme oranının daha az olması sebebiyle pazarlama stratejileri için antropomorfizm kolaylık sağlamaktadır. Tüketiciler, maskotlara belirli kişilik özellikleri yükleyerek markanın bakış açısını kendi bakış açısıymışçasına kabullenmektedirler (Barış, 2017).



Görsel 37. Arçelik, Çelik & Çeliktaz.

Beyaz eşya markası olan Arçelik'in Çelik ve Çeliktaz örneği marka tarafından oluşturulan maskotlardandır. Çelik ve Çeliktaz'ın insanlara ait olan karakter özelliklerinin bulunması, insan biçimli bir anatomik yapıyı andırması ve insana ait olan evlenme edimini göstermeleri ile markayı temsilinde antropomorfik yaklaşımın bir göstergesi haline gelmiştir. Marka maskotları göstergebilimsel olarak ele alındığı, Delikan ve Şener'e ait

“Marka Maskotlarında Antropomorfizm Kullanımına Yönelik Göstergebilimsel Bir Analiz: Arçelik Markası Robot Çelik Vakası” adlı araştırmada şu ifadeler yer verilmektedir;

Başarılı bir marka maskotu olan çelik robotunun göstergebilimsel olarak ele alındığı bir araştırmada maskot ile markanın ilişkisi hakkında elde edilen bilgi şu şekildedir. “Antropomorfik marka maskotu Çelik’in sahip olduğu insani özelliklerin (örn. akıllı, yaratıcı, dünya vatandaşı) Arçelik’in yenilenen marka kimliğinin temel özellikleriyle (örn. teknolojik, yenilikçi, global yerlilik) örtüştüğü bulgulanmıştır. Bu durum; marka adının, logosunun, maskotun ve markalı ürün/hizmetin tam bir örtüşme içinde bulunduğu ve birbirinin yerine geçer biçimde teklediği “eşleştirme” maskot stratejisinin işlerlikte olduğunu göstermektedir.” (Delikan & Sener, 2020, s. 1836).

Markaya katkı sağlaması açısından maskotların, zihinde olumlu mesajlar uyandırması, markanın misyon ve amaçlarını taşıması, marka ile bütünleşmesi gerekmektedir. Maskotlar, tüketicinin algılarını yansıtır, belirli mesajlar taşıyarak ve bir isme sahip olarak, insani duygu, düşünce ve kişilik özelliklerine sahip yaşayan bir varlık gibi algılanmaktadır. Olumsuz mesajlar taşıyan maskotlar insanlar tarafından kabul görmemektedir. Buna örnek olarak “General Motors” un köprüden atlayan robotu gösterilebilmektedir. Her ne kadar markanın garanti politikasını anlatmak için etkileyici bir maskot örneği olsa da intihar etmesi tüketiciler tarafından rahatsız edici bulunmuş ve intihar sahnesi reklamdan çıkartılmıştır. Bu robot, antropomorfik maskot olmanın gerekliliklerini tam olarak yerine getirmiştir. Bu noktada tüketicilerin intihara olan tepkileri, maskotla duygusal etkileşim kurmuş olduklarının bir göstergesi olmuştur (Barış, 2020).

Maskot türleri içerisinde sıklıkla hayvan maskotlar kullanılmaktadır. Özünde vahşi bir hayvan olan ayılar, tüketim çağının getirmiş olduğu değişim ile sevimli peluş oyuncaklar olarak tüketiciye sunulmaktadır. Çizgi film karakterlerinden “Winnie The Pooh”, bal kavanozları ve hantal kişiliğiyle insani özellikler sergileyen antropomorfik bir karakterdir. Winnie, çizgi karakter olmanın yanı sıra pazarlama alanında bir bal markasının maskotluğunu da üstlenmiştir.

Animasyon ve karikatür biçimindeki maskotlar cansız nesnelerin tasarlanıp onların karakter kazanma sürecini anlatmaktadır. Markalar bu karakterlerin tüm kullanım haklarını satın alıp maskot olarak kullanım hakkı elde etmektedirler. Bazı su markalarının çocuklar için ürettiği şişelerin ambalajını yine çocuklar tarafından çok izlenen animasyon karakteriyle süslediği görülmektedir.



Görsel 38. Alan Alexander Milne, Winnie The Pooh, Balparmak, 1921.

Birkaç antropomorfik türü özünde barındıran maskotlar haricinde, çoğunlukla yapısal antropomorfik biçime sahip olan ürünlere rastlamak mümkündür. Bunun en fazla örneğine kozmetik sektörüne ait objelerin insan vücudu veya yüzünü çağrıştıran form yapısında rastlanmaktadır. Jean Paul Gaultier'in "La Belle", "Scandal" ve "Kokorico" isimli insan vücuduna sahip parfüm şişeleri yapısal antropomorfik forma sahip tasarımlardır. "La belle" ve "Scandal" isimli kadın parfümü kadın vücudu formunda tasarlanmıştır. "Kokorico" ise farklı açılardan bakıldığında erkek vücudu ve yüzüne ait bir forma sahip tasarlanmış parfümdür. "Kokorico" Fransızca "horoz" anlamına gelmesiyle ve aynı zamanda bunu şişenin üzerinde yine ismin yazılış şeklinin de horozu andırmasıyla, erkeksilik ve çapkınlık gibi insana ait duygusal edimlerin, marka tarafından başarılı bir şekilde kullanıldığı görülmektedir.



Görsel 39. Jean Paul Gaultier, Le Belle, Scandal, Kokorico.

Markalar için karakter yaratmak, tüketicilerin ürünün performansına yönelik net bir değerlendirme yapmaları açısından ipucu sağlamaktadır. Tüketiciler için bu karakterleri tanımak, aşına olmak, rahat ve güvende hissetmek marka ile bağ kurmalarını sağlamaktadır. İş Bankasının geliştirmiş olduğu diyalog bankacılığı hizmeti olan “Maxi” yapay zekâ teknolojisinin getirmiş olduğu yenilikler ile antropomorfik bir müşteri temsilcisi olma özelliğine sahiptir.



Görsel 40. SC Johnson, Mr. Muscle, 1986.

Bir diğer örnek ise temizlik markası olan “Mr. Muscle”, sert yüzey temizleyicisi olarak lekeleri çıkartmadaki gücünü kaslı ve güçlü yapısıyla bütünleşen bir erkek karakter üzerinden kişileştirmiştir. Markanın, karakteri dinamik tutmak ve tüketicilerin bağ kurmasını kolaylaştırmak amacıyla oluşturduğu hikayede, küçüklüğünde annesi ile daha fazla vakit geçirmek adına hayatını araştırmalara adanmış bir çocuğun büyüyüp Mr.Muscle temizleyicisini bulmasını anlatmaktadır. Marka sunmuş olduğu bu maskot ile tüketicilerin birçok yönden ilgisini uyandırabilecek özellikler sağlamaktadır.

Yine bir diğer temizlik malzemesi olan “Domestos” un tanıtım reklamında mikrop ve kirleri temsil eden, gerçeküstü canavarlar marka tarafından oluşturulan maskotlardır. “Kötüyüm ben kötüyüm” şeklindeki sözleri ile söyledikleri şarkı eşliğinde etrafa yayılan kirler, deterjanın etkisiyle bir anda yok olmaya başlarlar. Marka bu anlamda kötü kirlerle mücadele etmekteki başarısını ortaya koymaktadır.



Görsel 41. Unilever, Domestos, 1929.

2.3.6. Sanatta Antropomorfizm



Görsel 42. Albrecht Dürer, Mahşerin Dört Atlısı, 1471-1528.

Empati yeteneğini etkinleştiren ve geliştiren, duygu durumlarını aktifleştirmede bir araç olarak kullanılan, anlama, anlamlandırma, şekillendirme, çözümleme ve yorumlama kabiliyetinin bir ürünü olan antropomorfizm, insanlığın varlığından beri kullanılmakta olan bir olgudur. Antropomorfizmin sanat alanı içerisinde kullanımına sık rastlanmaktadır. Bilinen anlamı ile sanat, hayal gücü ile yaratıcılığın ifadesidir. Antropomorfizm sanat içerisinde ilk olarak dini betimlemelerde kendine geniş bir tanrı kitlesi bulmuş, sanatçıların dini inançları vasıtasıyla kendini göstermeye başlamıştır. Bir süre sonra din ve mitolojiden ayrılarak, sanatçının kendi algısının sanat eserleri üzerindeki yansıması olarak gelişim göstermiştir. Antropomorfizme bağlı metafor kullanımı, sanatçı için anlatmak istediği birçok düşünce ve fikri özgür bir şekilde eserlerinde kullanabilme fırsatı yaratmıştır. Konu olarak, dini veya efsanevi bir olayı görselleştiren sanatçıların eserlerindeki antropomorfik tanrılar, melekler ve diğer varlıklar insanların inançları ve düşüncelerindeki varlıklar olmaktan çıkıp tablolar, duvarlarda veya heykellerdeki yerlerini almışlardır.

Yeni Ahit'teki Vahiy Kitabından mahşeri konu edinen Albrecht Dürer'in, on beş baskı resimden oluşan serisinden "Mahşerin Dört Atlısı", o zamanlar için mahşer gününün yaklaştığı düşüncesinin hakimiyetiyle insanlar için sık tercih edilen bir konu seçimi olmuştur. Bu eserde, İncil'de geçmekte olan, Tanrının kuzusunun elinde tuttuğu Kutsal Kitap'ın ilk dört mührünün kırılmasıyla dört atlının ortaya çıkacağı konu resmedilmektedir. Bu anlamda, elinde yay tutan binici, salgın hastalığı; elinde boş teraziyi tutan binici, kıtlığı; havaya doğru kılıç tutan figür savaşı ve ölümü simgeleyen ise insanları cehenneme sürükleyen figürü temsil etmektedir. Resmin üst kısmında atların üzerinde süzülen ve takdis işareti yapan bir melek görülmektedir. Melek imgesini oluşturabilmek adına, kanatları olan bir insan resmedilerek, antropomorfik bir karakter sunulmuştur (Farting, 2017: s. 186-187). Resmin sol alt köşesinde bulunan, imparatorluk tacı giyen figürün başı kocaman ağzı olan bir canavar tarafından yutulmak üzereyken resmedilmiştir. Orta Çağ'dan beri cehennemi simgelemekte olan ejderha betimlemesi burada da yine cehennemi temsil etmekte olan bir metafordur. Efsaneler, dini inanışlar ve metaforlar sanat içerisinde antropomorfik karakterlerin yer edinmesini sağlamıştır.



Görsel 43. Görsel 42. den kesit.

Poseidon'un kızlarından birisi olan su altı perisi Galatea'nın Polyphemus ile yasak aşk öyküsü sonucunda, tanrı katına yükselişinin anlatıldığı "Galatea'nın Zaferi" isimli fresk, antropomorfik karakterlerin resmedildiği mitolojik bir eserdir. Raffaello bu fresk ile Galatea'nın tanrılaşmasını betimlemiştir. Raffaello, gök yüzünde uçuşan aşk tanrılarını, Galatea'nın kocası tek gözlü Polyphemus'u ve Galatea'nın yunuslar tarafından çekilen deniz kabuğu arabası ile tanrılar katına yükselme anını betimlenmiştir (Wikipedia, 2021).



Görsel 44. Raffaello, Galatea'nın Zaferi, 1512.

Antropomorfizm ve metamorfizm olguları sanat alanında karıştırılması kolay bir karakterler evreni sunmaktadır. Bu anlamda eserlere dair yapılan çözümlemelerde dikkat

edilmesi gereken nitelik, başkalaşımın gerçekleşip gerçekleşmeme durumudur. Değişim ve dönüşüm geçiren karakterler metamorfizmi yansıtan imgelerdir. İnsan olmayan fakat insanlara ait özellikleri taşıyan nesne veya varlıklar ise antropomorfizm olgusunu yansıtmaktadır.

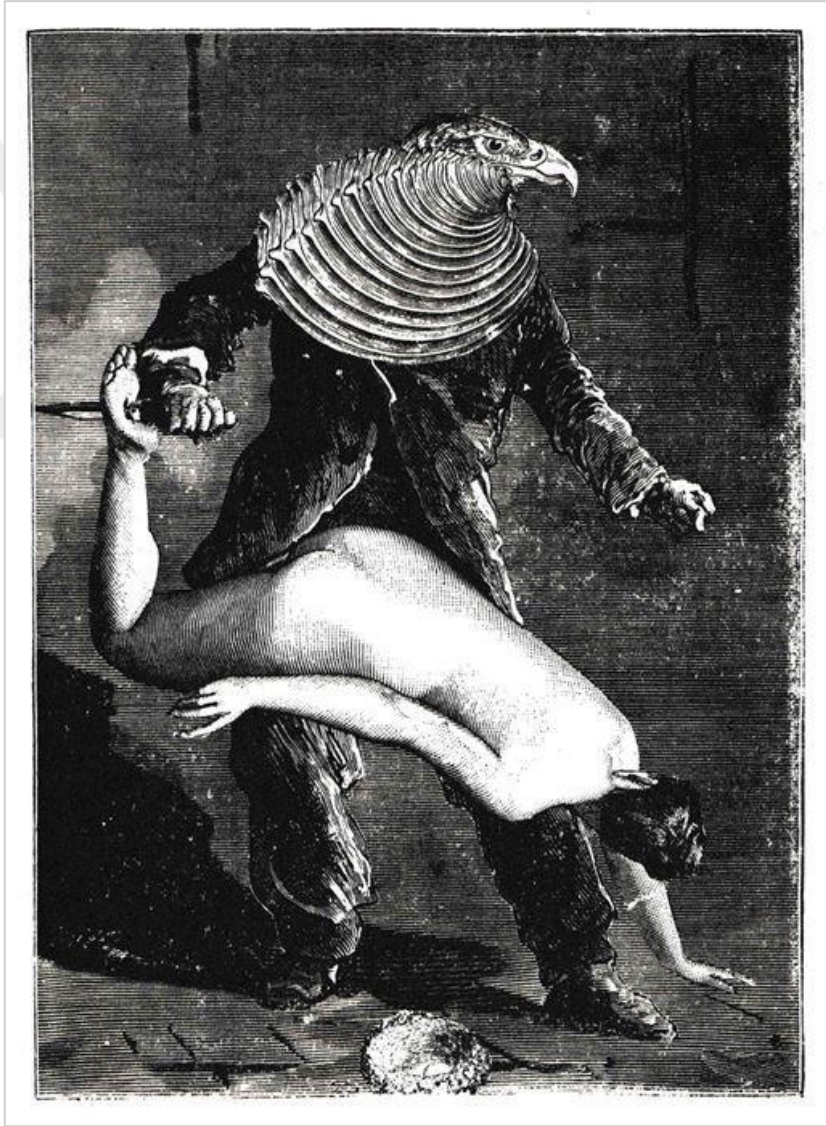


Görsel 45. Hayalet/ Ghost, Katsushika Hokusai, 1831-32.

Bu anlamda bir örnek oluşturan Hokusai'nin "Gost" (Hayalet) isimli Japon efsanelerini yansıtan eseri ilk başta antropomorfik bir karakter olarak algılanmaktadır. Eserde Oiwa-san isimli kadının, kocasının aşığı tarafından zehirlenerek canavara dönüştürülmesi anlatılmaktadır. Terkedilen Oiwa-san'ın çeşitli nesnelere dönüşerek kocasına musallat olması şeklinde gelişen anlatıya bakıldığında zaman, dönüşümler geçiren bu karakterin varlığı metamorfozu ortaya koymaktadır. Oiwa-San, insan davranışı sergileyen bir kâğıt fener olsaydı antropomorfizm olgusundan söz edilebilirdi.

"Merhamet Haftası" ya da "Yedi Ölümcül Element" isimli ilk yazısız sürrealist romanında Max Ernst insan- hayvan birleşimli Mısır hiyerogliflerini andıran

illüstrasyonlara yer vermiştir. Resimlerinde dinsel temelli yaratıklar ile bolca mitolojik türlerin betimlemelerine yer veren Ernst'in kuşlara olan ilgisi küçük yaşlarda kuş beslemesiyle ilişkilendirilmektedir. Kuşları çok sevdiği için resimlerinde yer veren Ernst'in, kendi kişiliğinin bir yan uzantısı olduğunu düşündüğü ikinci benliğinin de "Loplop" adını verdiği bir kuş olduğunu belirtmektedir (Wikipedia, 2020). Sıklıkla kullanmış olduğu kuş kafasına sahip insan vücudu betimlemelerinde yansıttığı metamorfik karakterler aslında onun kişiliğine ait başkalaşım geçiren uzantılar olarak ortaya çıkmaktadır. Ernst'in başkalaşım geçiren kişiliğinin yansımaları ifade eden bu imgeler, metamorfik karakterlerdir.



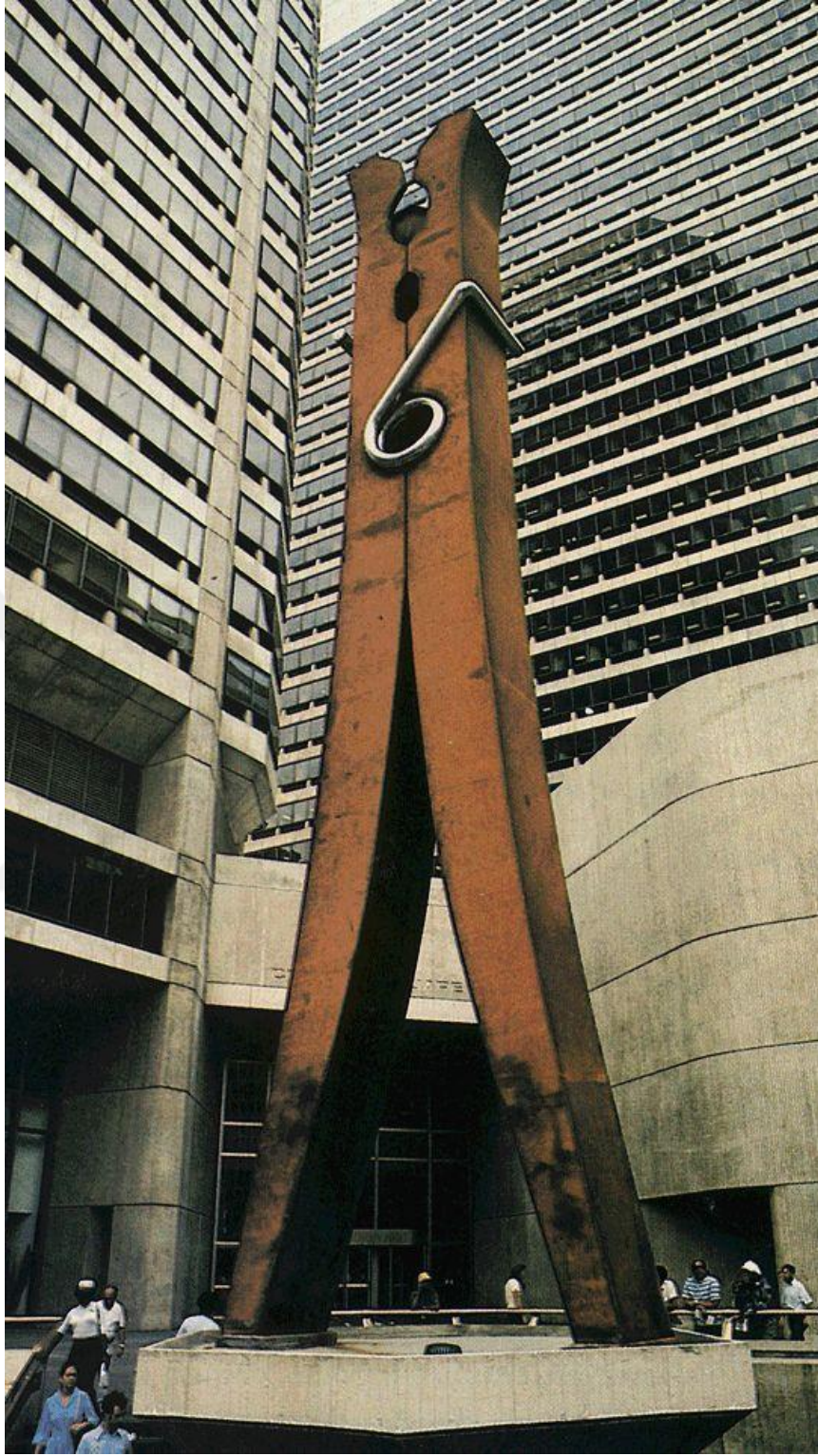
Görsel 46. Max Ernst, Merhamet Haftası, 1933.

Claes Oldenburg, insan- nesne biçiminde ele aldığı eserleriyle, sanat alanında antropomorfizmin örneklerini ortaya koymuştur. Amerikan toplumunca benimsenmiş tüketim nesnelerinin devasa heykellerini yapmasının yanı sıra kalıcı ve sert heykel yapısını da değiştirerek “yumuşak heykel” yapısını insan-nesne ilişkileri bazında ortaya koymuştur.



Görsel 47. Constantin Brâncuși, The Kiss, 1913.

Özellikle Constantin Brancusi'nin birbirine sarılan heykeline (the kiss) benzetilen, devasa boyuttaki “Clothespin” isimli eseri bakıldığında ilk anda birbirine sarılan insan biçimli mandalları anımsatmaktadır.



Görsel 48. Claes Oldenburg, Clothespin, 1976.

Claes Oldenburg'un yumuşak heykelleri, diğer sert nesnelerle üretilen kalıcı anıt olma özelliğini aşarak izleyicide, insana ait deri dokusunu uyandıran yumuşaklıkta bir nesne olarak dikkat çekmektedir. Bu eserler, yer çekimi, buruşma, sarkma gibi fiziksel

etkilere karşı insani özelliklere sahip duyarlı bir yapı oluşturmuştur. Yumuşak heykeller bu bağlamda “Anti-form” olarak isimlendirilen kavramın ilham kaynağı olmuştur. Oldenburg’un heykellerinin antropomorfik nitelikleri insan vücudunun sarkık, esnek, deforme olmuş idealist olmayan biçimlerini yansıtmaktadır. Oldenburg antropomorfik heykeller ile vermek istediği mesajı sadece bir alanda sınırlamamıştır. Yapmış olduğu devasa heykellerle sadece tüketim kültürünü eleştirmemiş bu kültürün insanlar üzerindeki etkisini de gözler önüne sermiştir. Bunun bir örneği olarak ‘Floor Burger’ büyük boyutlarda yapılmış, içi doldurulmuş bir minder andırmaktadır. Burger, fastfood tüketiminin büyüklüğüne dikkat çekerken deforme olmuş insan ağzını andıran antropomorfik bir yapı ortaya koymaktadır (Hiçyılmaz & Uz, 2020).



Görsel 49. Claes Oldenburg, Floor Burger, 1962. Dış cephe kumaş üzerine lateks kaplama, içi karton ve sünger dolgu, 1.48 x 2.90 x 1.48 m.

Antropomorfik bir metafor olarak insan derisini çağrıştıran biçimiyle farklı bir yönden ele aldığı “Soft Dormeyer Mixer”, yumuşak heykel serisine ait başka bir yapıdır. Oldenburg mutfak eşyası olan mikserin kadın vücuduyla olan analogisini ve insanbiçimci yaklaşımını eskizleriyle ortaya koymuştur.



Görsel 50. Cleas Oldenburg, Soft Dormeyer Mixer, 1965, vinil, kapok, elektrik kablosu, kauçuk, 0.81 x 0,5 x 0,33 m.

Tuval beziyle yapmış olduğu “Giant Soft Fan” isimli fanın biçimi antropomorfik çağrışımlar ile dikkat çekmesinin yanı sıra tuval bezinin içi doldurulmadan kullanılan sarkmış formu ile çökme ve kendini salma hissiyatını izleyiciye sunmaktadır.



Görsel 51. Claes Oldenburg, Giant Soft Fan- Ghost Version, 1967, tuval bezi, ahşap, poliüretan köpük, 3,04 × 1,49 × 1,62 m.

İnsan teni ve kumaş arasında kurulan analogiye benzer bir durum, insan teninin rengi ve beyaz renk arasında da kurulmuş gibidir. Bu sayede izleyicinin dikkati ilk bakışta heykelin rengi yerine biçimine yönelir. Elle dikilmiş formun tamamen doldurulmaması tuval bezinin kırışmasını, katlanmasını ve yayılmasını sağlamıştır. Ayrıca örnek alınan fan modelinin dönem için dahi eski moda oluşu izleyicide nostaljik bir duygu uyandırmaktadır. Bu haliyle obje sanki güçten düşmüş ve çökmüştür. Gerçekte endüstriyel yöntemlerle sert malzemelerden üretilen, evlerde masa üzerinde kullanılan bir fan, elle üretilmiş, yumuşamış, hatta erimiş bir halde izleyicinin karşısında durmaktadır (Hiçyılmaz & Uz, 2020, s. 371).

Hiçyılmaz & Uz'un "Giant Soft Fan" isimli eser hakkındaki ifadeleri, Oldenburg'un yapılarında tercih ettiği analogiyle birlikte antropomorfik bir yaklaşım benimsediğini de göstermektedir.

Sanat alanında antropomorfizm olgusunun varlığını ve gelişimini din ve mitolojiye bağlamak mümkündür. İnsanların dini inanışları ve mitolojik anlatılarına konu olan antropomorfik tanrılar, o dönemlerde sanatçılara da ilham kaynağı olmuştur. Hollandalı ressam Joachim Wtewael'in "Paris'in Yargısı"nı konu alan eserinde, tanrıların Truva

savaşı sırasında geçen öyküsü resmedilmiştir. Birçok sanatçıya esin kaynağı olan bu mitolojik anlatı, antropomorfizmin sanat ve mitolojiyi birleştirdiğini göstermektedir (Sanata Başla, 2020).



Görsel 52. Joachim Anthoniszoon Wtewael, Paris'in Yargısı, 1615.

Antropomorfik tanrıların sanata yansması düşünüldüğünde, mitolojik anlatıların sanat ve sanatçı için ilham kaynağı durumunda olduğu gerçeği görülebilmektedir.

Değişen zaman ile birlikte antropomorfizm, Claes Oldenburg'un eserlerinde mitolojik bir anlatının tasviri olmaktan çıkıp tamamen sanatçının kendi iç dünyasının farklı bir açıyla yansması halini almıştır. Bu anlamda sanatta antropomorfizm, dini inanışlar ve mitolojik anlatıların etkisine bağlı olarak ortaya çıkmış olsa da zamanla değişen ve gelişen toplumun düşünce yapısının yeni ürünleri olarak varlığını devam ettirmiştir.

2.3.7. Psikolojide Antropomorfizm

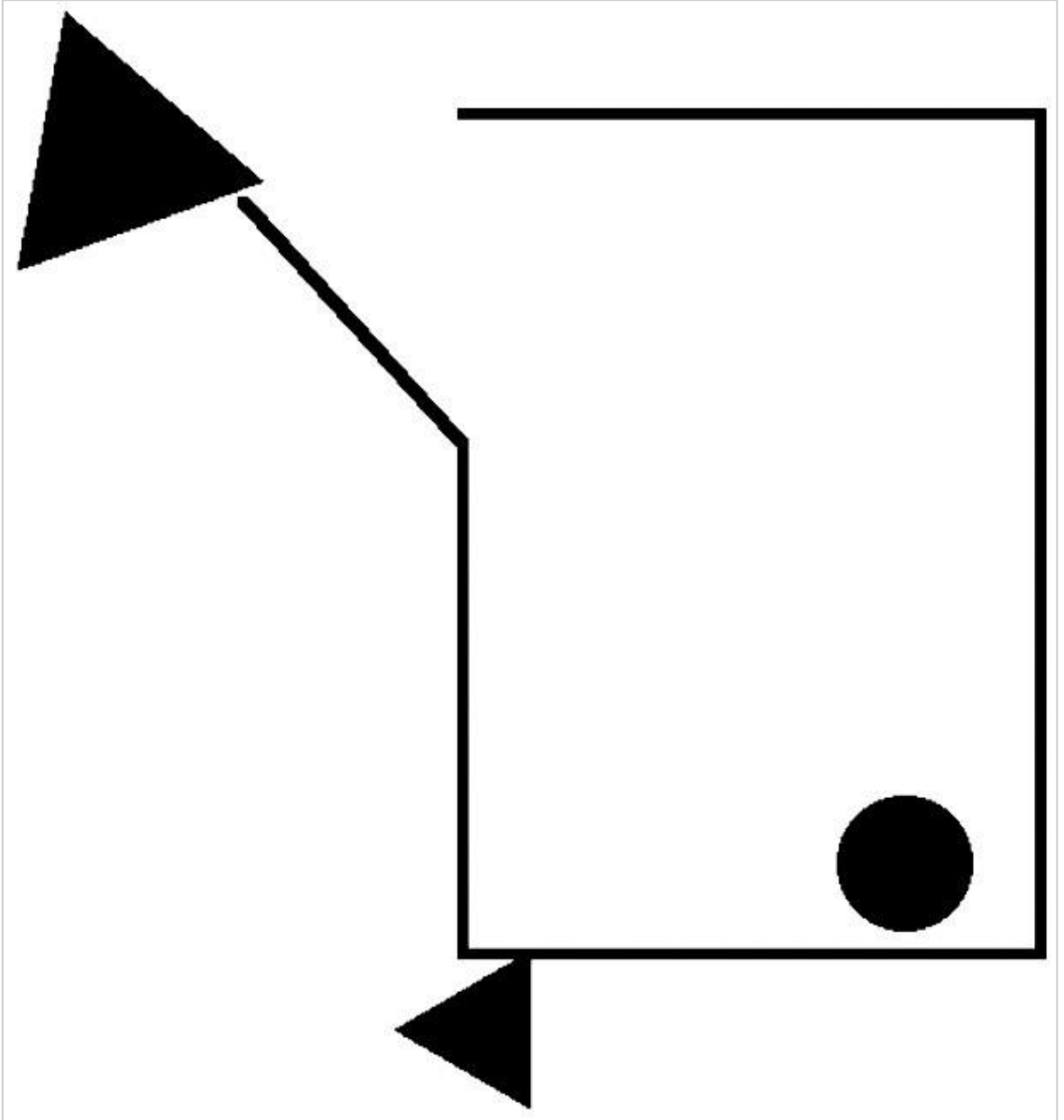
Bazı araştırmacılara göre antropomorfizm bilişsel bir ön yargı olarak kabul görmektedir. Kişiler çevreleriyle ilgili düşüncelerinde, insanlarla ilgili olan şemasını

kullanmaktadır. Bunun sebebi çoğunlukla insanın diğer varlıklardan ziyade insanlarla ilgili olan davranış ve özelliklere daha hâkim olmasıdır. Bu durumu Guthrie şu ifadelerle açıklamaktadır (Akt., Ertürk, 2020, s. 91):

İnsanın, insanoğlunun karşılaşabileceği en karmaşık, kendisiyle en yakın bir şekilde ilişki kurduğu, en çok dayandığı ve güvendiği ama aynı zamanda en çok çekindiği ve korktuğu varlık olmasıdır. İnsanların doğduklarında gördükleri ilk yüz insan yüzüdür. En aciz oldukları bebeklik ve uzun süren çocukluk dönemleri boyunca kendilerine göz kulak olan insanların varlığı, insan için yaşamsal ve olgunlaşmayla kaybolmayan bir ihtiyaçtır. İnsan, aynı zamanda insanoğlunun karşılaştığı en güçlü gerçek faildir. Bu yüzden insanlar, hayvanlardan çekindiklerinden çok daha fazla insanlardan çekinirler ve onların şerrinden emin olmak için onlara ait özelliklere odaklanırlar (Ertürk, 2020).

Antropomorfizm birçok kişi tarafından saçma algılanıyor olsa da sosyal bir varlık olan insan açısından psikolojik ihtiyaçlar barındıran bir olgudur. İnsanlar yalnız kaldıklarında bile sosyal bağlılık durumundan ayrılmakta zorlanmaktadır. Günlük tutmak da bunun bir parçası olarak gösterilebilmektedir. Konuşacak kimse olmasa dahi insanların iç sesleri hemen her zaman aktiftir. İnsanlar kendisini anlatmak ve bağlanma duygusunu yaşamak isteğiyle, bitkileriyle konuşabilir, eşyalarıyla tartışabilir hatta bozulan teknolojik eşyasının ardından yas bile tutabilmektedir. Bu durum insan doğasını yansıtan örneklerdendir. İnsanlar çevre veya nesneler hakkında bilgi sahibi olmasalar bile kendi şemalarındaki bilgilerden hareketle anlam yüklemeye çalışmaktadır. İnsanın şemasına ait en iyi bildiği şey yine kendisidir. Bu nedenle insanlar çevresini anlamlandırmaya çalışırken antropomorfik bir yaklaşım sergilemektedir.

Guthrie, “İnsanlar neden antropomorfize etme ihtiyacı duyar?” sorusuna üç farklı açıdan yaklaşmıştır. İlk olarak insanlar, çevrelerini algılayarak bunu kendileriyle ilgili bilgilerden yola çıkarak yapmaktadırlar. İkinci açıdan insanlar, sosyalleşme ve yalnızlığını bertaraf etmek amacıyla yaşadığı boşluğu doldurmak ve bağlanma ihtiyacını gidermek için nesne veya varlıkları antropomorfize etme eğilimi göstermektedir. Üçüncü olarak ise insanların yaşadıkları bu dünyayı daha çok insana benzer şekilde düşünmeye ve inşa etmeye olan ihtiyacını gidermek olarak açıklamaktadır (Delikan & Şener, 2020).



Görsel 53. Fritz Heider, Marianne Simmel, Heider ve Simmel'in Animasyonundan Bir Kesit, 1944.

Antropomorfizmin psikoloji alanında ilk ampirik çalışması 1944 yılında Marianne Simmel ve Fritz Heider tarafından yapılmıştır. Bu çalışmada bir grup denek toplanmıştır. Bir büyük üçgen, bir küçük üçgen ve daireden oluşan animasyon, denek grubuna izletilmiştir. Animasyon bittikten sonra deneklere sorulan soruların cevapları, büyük üçgenin küçük olan üçgeni kovaladığı, ona zorbalık yaptığı dairenin ise küçük üçgeni kurtarmaya çalıştığı şeklinde olmuştur. Bu anlamda, insanların hareket halindeki geometrik

şekillere kaçma, kurtarma, zorbalık gibi insana özgü edimleri atfettiği sonucuna ulaşılmıştır.

3.YÖNTEM

Bu araştırmada problemi ele alınan konu ile alakalı toplanan veriler ve bu verilerin öneminin tartışılmasında kaynak tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın kuramsal temellerinin oluşturulmasında konuya ve konu alt başlıklarına ilişkin kitaplar, yabancı kaynaklar, dergiler, tezler, sempozyum ve internet tabanlı kaynaklardan faydalanılmıştır.

Çizgi karakterlere bağlı analiz yapılması gerektiğinde öncelikle tarihi temellere inilerek, zaman içindeki gelişimine değinilmiş ve karakter türlerinin biçimlenmesinde, düşünce yapılarından birisi olan antropomorfizm olgusuyla araştırmanın temel çerçevesi oluşturulmuştur. Bu anlamda karakter tasarımı ve antropomorfizmin zaman içerisindeki gelişimi ve birbirleriyle olan etkileşimi bağlamında karakterler analiz edilmiş, bir karakterin tasarlanmasında izlenecek basamaklar hakkında teorik temellere ait kuramsal boyut oluşturulmuştur. Bu teorik temel esas alınarak, araştırmanın bulgularını ortaya koyan karakter tasarım uygulamalarına yer verilmiştir.

3.1. ARAŞTIRMA MODELİ

Betimsel Analiz yaklaşımı daha önceden belirlenen tema ışığında elde edilen verilerin özetlenmesi ve yorumlanmasıdır (Yıldırım & Şimşek, 2018). Betimsel modelin kullanıldığı bu araştırma ile karakter tasarımı ve karakterlerin sınıflandırılması sürecinde izlenecek basamaklara değinilmiştir. Çeşitli çizgi karakterlerin antropomorfik niteliklerine yönelik analizler yapılmıştır. Antropomorfizmin karakter tasarım eğitimine dahil oluşu hakkında ortaya konulan teorilere yönelik taranan kaynaklar ile dayanak oluşturulmaya çalışılmıştır. Çalışmaya dair sonuca varmada kuramsal çerçevenin oluşturulmasında kaynak taraması yapılmıştır.

3.2. ARAŞTIRMA GRUBU / EVREN VE ÖRNEKLEM / DENEK – DENEKLER

Araştırmanın evreni Karakter tasarım eğitimine bağlı tasarım basamakları ve karakter türleridir. Örneklem ise antropomorfizm olgusu ve karakter türlerini anlamlandırmak amacıyla yer verilen antropomorfik düşünce yapısıdır.

3.3. VERİLERİN TOPLANMASI

3.3.1. *Veri Toplama Araçları*

Verileri toplamak amacıyla, veri toplama yöntemine uygun olarak literatürdeki belgeler, kitaplar, çeşitli makalelerden, internet sitelerinden, YÖK'ün web sitesinden elde edilen tezlerden araştırmanın ana konusu olan kavram hakkında yapılan çalışmalar, karakter tasarımı ve süreci, karakter tasarım eğitiminin gelişimi ve örneklem olarak alınan çizgi karakterlerde kullanım unsurlarından olan antropomorfizm olgusu ile antropomorfik düşünce yapısı betimsel analiz yöntemiyle açıklanmaya çalışılmıştır.

3.3.2. *Veri Toplama Süreçleri*

Toplanılan veriler, araştırma etik kuralları dikkate alınarak, fikri mülkiyet, dürüstlük ve gerçeklik göz önünde bulundurularak araştırma tamamlanmıştır.

3.3.3. *Verilerin Analizi*

Bu araştırmada verilerin analizinde, DiSalvo, Gemperle ve Forlizzi (2005), Medin (2017), Hume (1995), Spinoza (2011) ve Delikan ve Şener (2020) gibi araştırmacıların Antropomorfizm hakkındaki analiz ve sınıflandırmalarından hareketle, karakter tasarım eğitiminde antropomorfik düşünce yapısının kullanımı ölçüt olarak kabul edilmiş ve karakter türlerinin belirtilen bu ölçüte uyup uymadığı bu araştırmada betimsel analiz yöntemine uygun olarak incelenmiştir.

4. BULGULAR

Bu bölümde araştırmanın amacına yönelik bir uygulama olarak literatür ve kuramsal çerçeve esas alınarak karakter tasarım aşamalarına uygun olarak tasarlanan karakterler ve çözümlemelerine yer verilmiştir. Karakter tasarım eğitiminin form, siluet, anatomik yapı, aksesuar ve renk gibi dış görünüşe yönelik olan tasarım basamakları ile insan, nesne, hayvan, gerçeküstü şeklinde sınıflanan tür gruplandırmasında insan karakteri temsil eden “Doro” isimli karakter ve antropomorfik özelliklere sahip “Gece”, “Lucifer” ve “Tobu” isimli karakterler, karakter tasarım eğitimi basamakları esas alınarak antropomorfizm olgusuna yönelik tasarlanmıştır. Bununla birlikte “Daffy Duck”, “Speedy Gonzales” ve “Pink Panther” isimli üç ayrı antropomorfik çizgi karaktere ait tasarım basamakları incelenmiştir.

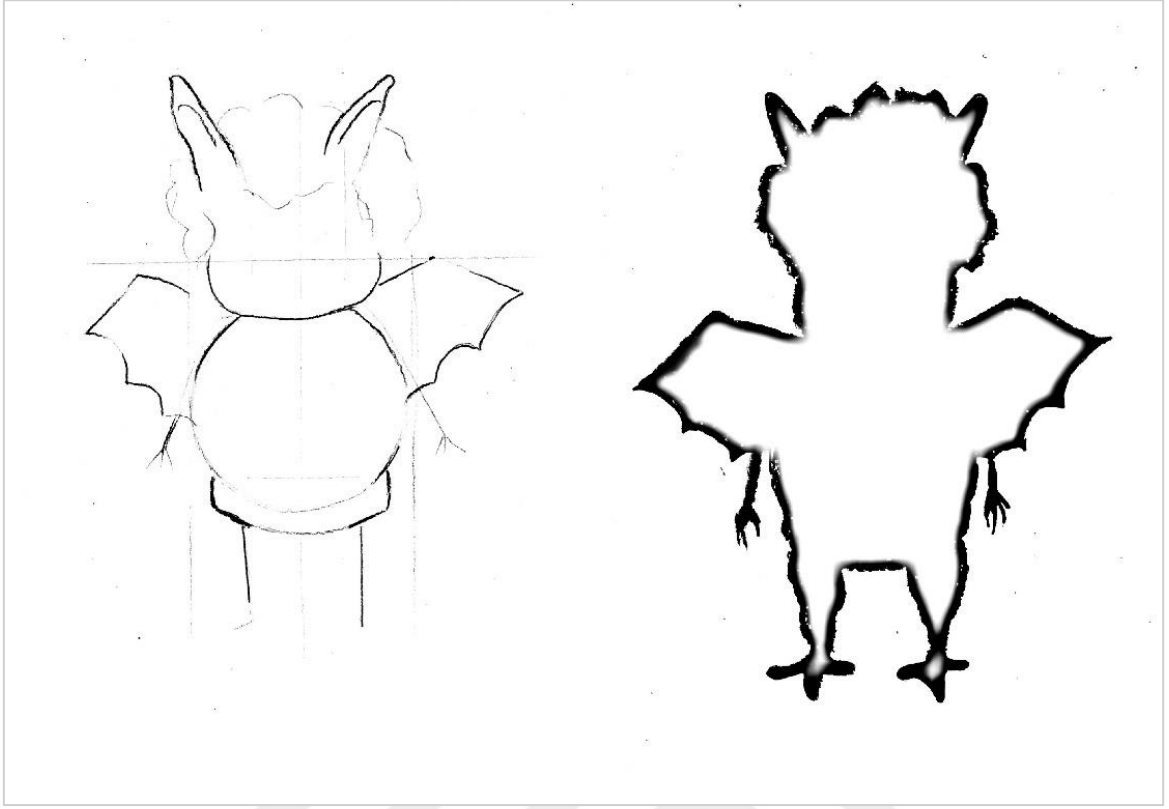
4.1. “GECE” İSİMLİ KARAKTER



Görsel 54. Merve Ulutaş, “Gece” isimli Karakter Tasarımı, 2021.

4.1.1. Karakterin Formu ve Silueti

Form, üç boyutlu bir nesnenin doğal yapısını, varlığını tanımlamaktadır. Sanat yapıtının biçim, çizgi, renk, leke ve dokudan oluşan son hali olup tüm bu ve bunun dışındaki nitelikleri organize eden son durum olarak karşımıza çıkmaktadır (Artut, 2013). Karakterlerin tasarlanmasında geometrik şekillerden faydalanılmakta ve bir karakter tüm ayrıntılardan arındırıldığında temel kontur çizgilerinin oluşturduğu geometrik form, karakterin iskeletini oluşturmaktadır.



Görsel 55. “Gece” isimli Karakterin Formu.

“Gece” karakterinin oluşumunda Form, temel kontur çizgileri aracılığıyla başlangıç noktası oluşturmaktadır. Karakter için benzersiz bir yapı oluşturan ve karakterin sahip olduğu rolleri ortaya koyan yarasa kanatları ile karaktere antropomorfik bir form kazandırmak amaçlanmıştır. Giysi ve aksesuar form üzerinde değişiklik sağlayabilen bir unsur olmasından dolayı karakterin giysisine ait kıvrımlar hareket durumuna göre form üzerinde ufak değişimler yaratmaktadır. Aksesuarda aynı şekilde karakterle beraber formu tamamlayan parçalardandır.

Karakter hakkında bilgi veren bir diğer nokta ise yüz ifadeleridir, karaktere ait portrelerde temel açılardan duruşlara ve yüz ifadelerine yer verilerek duygusal durumları ve mimikleri oluşturulmuştur. Karakterin mimiklerindeki değişiklikler onu donuk olmaktan kurtarıırken antropomorfik olma özelliğini de güçlendirmekte ve sivri dişleri ile kocaman ağzının hareketleri karaktere sempatik bir hava katmaktadır. Karakterin farklı açılardan görünüşü ve uçarken anatomik yapısında oluşan değişimler de ilk aşamada oluşturulan form ile uyum göstermektedir.



Görsel 56. “Gece” Karakterine Ait Portre ve Hareketler.

Dış çizgiler yoluyla izleyiciye görsel okuma sağlayan silüet, herhangi bir şeyin sadece kenar çizgileriyle tek renk olarak verilen karartı veya gölgesidir. Bir karakterin başarılı olmasını sağlayan özelliklerinden biri, silüetin karakteri iyi bir şekilde yansıtabilmesidir. Silüet bazı karakter tasarımlarında tek başına da kullanılabilir. “Gece” karakterine ait silüet sahip olduğu yarasa kanatları, kıvrıkcık saçları, şişman vücudunu taşıyan üç parmaklı ayakları ile net bir şekilde görsel okunurluk sağlamaktadır.



Görsel 57. “Gece” isimli karakterin Silüeti.

4.1.2. Karakterin Anatomik Yapısı



Görsel 58. Karakterin anatomisi.

Karakter tasarım sürecinde, tasarlanması düşünülen karakterin üslup özelliği anatomik yapısını oluşturma konusunda önemli bir etkidir. Anatomik yapı karaktere ait sınırların çizilmesi ve karakteristik özelliklerin ortaya konulmasında rol oynamaktadır. İdeal bir insanın vücut oranı kafa ölçüsü ile yedi buçuk ile sekiz arası değişmekteyken çizgi karakterler de bu durum değişiklik gösterebilmektedir. Gece karakterine ait beden ölçülerinde normal bir insana ait olamayacak kadar abartılara yer verildiğini baş ölçüsünden anlamak mümkündür. Kocaman kafası ve iri vücuduna nazaran daha küçük kalan ayakları ve ellerine ait insan dışı anatomisiyle kendi içerisindeki parçalarla uyumlu bir anatomi ortaya koymaktadır. Aynı zamanda gerçeküstü abartılara sahip olması, karakter evreni içerisinde farklılaşma olanağını arttırmaktadır.

4.1.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar

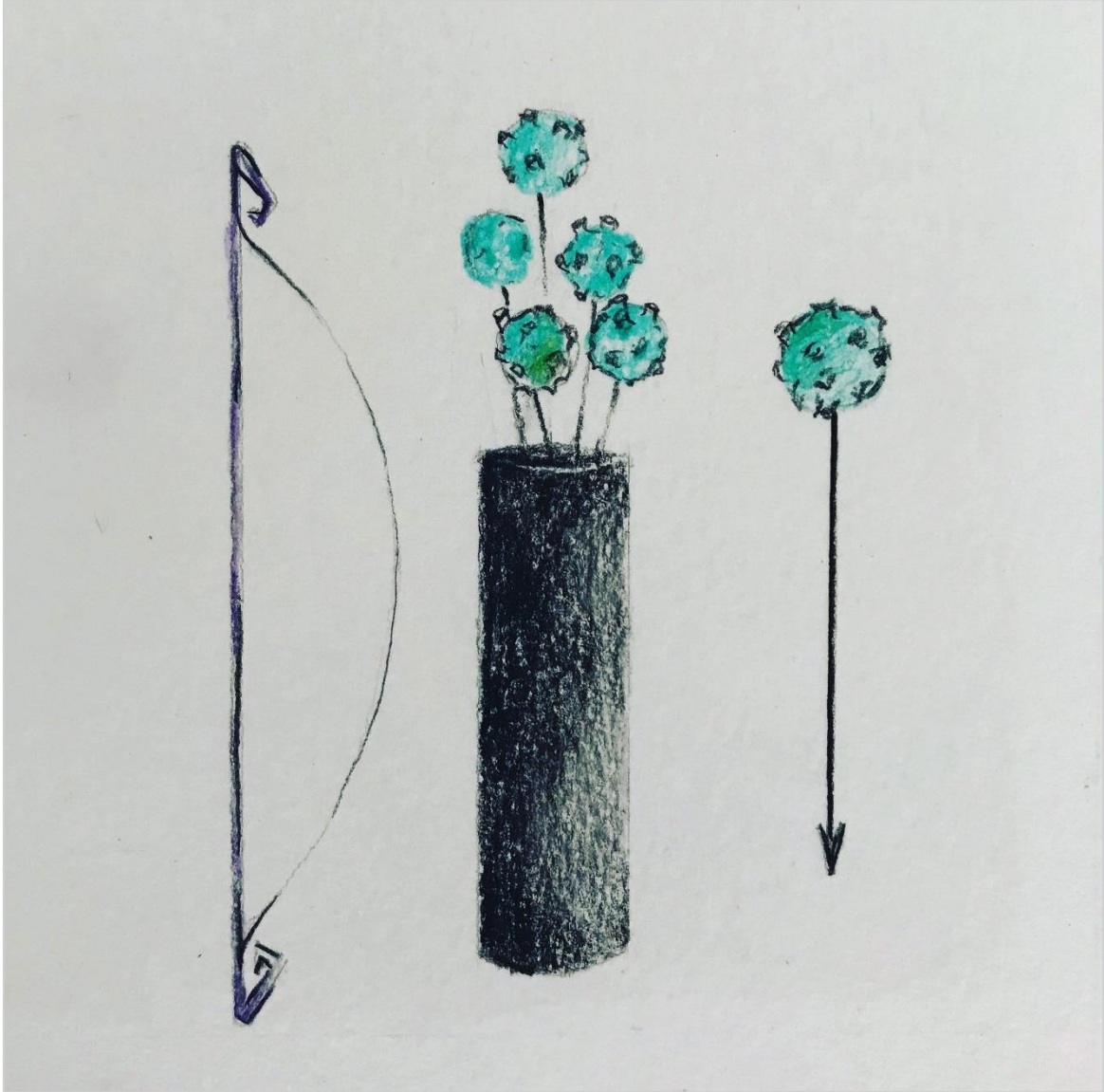


Görsel 59. “Gece” karakterinin aksesuarsız tasarımı.

Karaktere ait giysi ve aksesuarlar form ve silueti etkileyen parçalar olmakla birlikte karakterin kişilik özellikleri, kültürel yapısı, mesleği, yaşadığı çevre ve dönem hakkında da bilgi verebilmektedir. Aksesuarlar karakterlere benzersiz olma özelliği katmak için de kullanılmakla beraber bazı aksesuarlar tek başına bile karakteri simgeleme özelliğine sahip olabilmektedir.

Gece karakterine ait ok ve yay, karakter hakkında fikir vermekte, aynı zamanda karaktere dair bir simge oluşturmaktadır. Erosa ait yarı çıplak betimlemelerden esinlenilerek, siyah bir şort eklenmiştir, bu sayede karakterin göbek ve cılız yapıdaki

kolları açıkta kalarak insanbiçimci anatomi belirgin bir şekilde ortaya konulmuştur. Özellikle yarı insan-yarasa formu ile Yunan mitolojisinin günümüz güncel olayları dahilinde harmanlanmasına dayanan kişilik ve formun oluşmasında Eros’ dan esinlenilerek tasarlanmıştır. Aksesuarlar karakterin kişilik ve amaçları hakkında bilgi sunan unsurlardandır. Görsel 59’ da “Gece” karakterinin kişilik yapısı ve amaçları hakkında yapılacak tanımlamalar, aksesuar olmadan eksik kalacaktır.



Görsel 60. “Gece” karakterine aksesuarlar.

Gece karakterine ait aksesuarlar, bir yay ve sadak içerisindeki arka ucunda alışılmış bir virüs betimlemesi ile oluşturulan oklar şeklinde ortaya konulmuştur. Ucunda virüsü simgeleyen bir imge, oklar ve yay ile birlikte karakterin sahip olduğu özellik ve amaçları

daha net yansıtmaktadır. Görsel 61’ de aksesuarıyla birlikte betimlenen karaktere bakılarak daha fazla yorum yapmak mümkündür. Bu noktada Aksesuar karakterin kişiliğini desteklemekte yardımcı bir unsurdur.



Görsel 61. “Gece” karakteri ve aksesuarları.

Giysi ve aksesuarlar, karakterlerin abartılması noktasında da önemli bir unsur olmaktadır. Gece karakteri, onu simgeleyen sivri dişleri, kulakları ve kanatları atıldığında tıfıl bir insan karaktere dönüşecektir.

4.1.4. Karakterin Renklendirilmesi



Görsel 62. “Gece”, renklendirilmiş tasarımı.

Oluşturulan temel formun tamamlanmasında bir diğer nokta siyah ve gri dengesi ile ya da renkle elde edilecek leke ve dokudur. Bir karakter tasarımında renk, karakterin kişiliği hakkında form, giysi ve aksesuardan sonra bilgi veren başka bir basamağı oluşturmaktadır. Renk, figür – arka plan ilişkisinde de temel etkindir. Karakterin renginin,

arka plan ile doğru dengelenmemesi ya da çok benzer veya aynı renkler kullanılırsa görsel okunurluk düşecek ve karakter silikleşecektir.

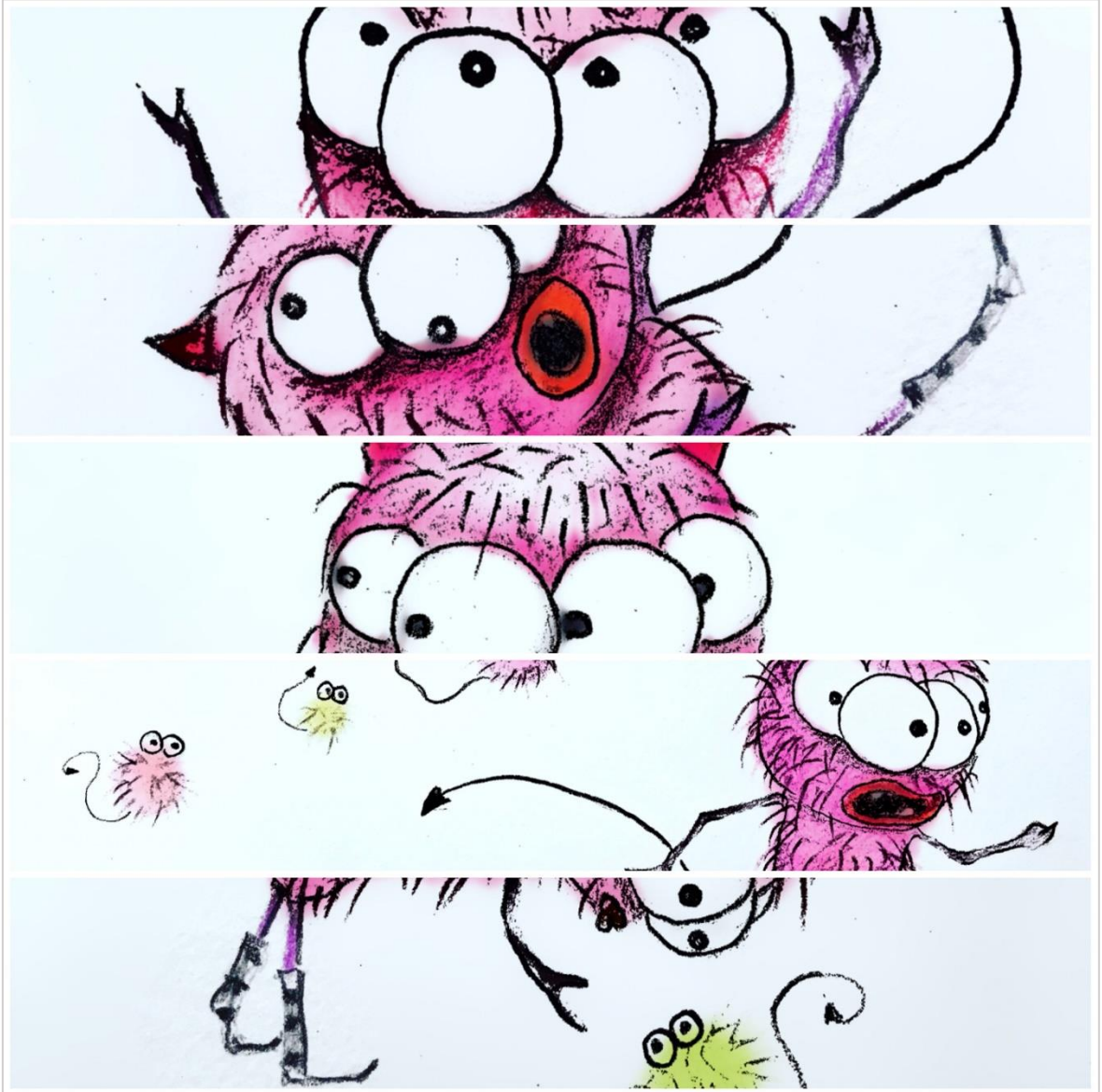


Görsel 63. Karaktere ait nötr değerler ve renk değerleri.

Karakterin renklendirilmesinde kullanılan teknik, önemli bir unsur oluşturmaktadır. Günümüzde çizgi film ve animasyondan resimli kitaplara kadar tasarlanan karakterler için çeşitli yazılım ve bilgisayar ortamı bulunmaktadır, karakterlerin tasarlanması ve renklendirilmesi sırasında oluşacak hataların geri alınabilmesinde ve tasarımların çoğaltılmasında sağladığı kolaylık sebebiyle bilgisayar destekli teknikler manuel teknikleri geride bırakmıştır. Bu durum, karakter tasarım sanatçılarının ellerine kâğıt kalem almadığı anlamına gelmemektedir. Birçok tasarımcı zihninde tasarlamış olduğu karaktere ait eskizleri hala manuel olarak da yapmaktadır. Tasarlanan karakterin renklendirilmesi konusunda önemli olan hususlardan boya tercihinin bakıldığında, genellikle sulu boya veya kuru boya gibi teknikler basit üsluba sahip karakterlerin renklendirilmesinde pratik bir yol olarak tercih edilmektedir.

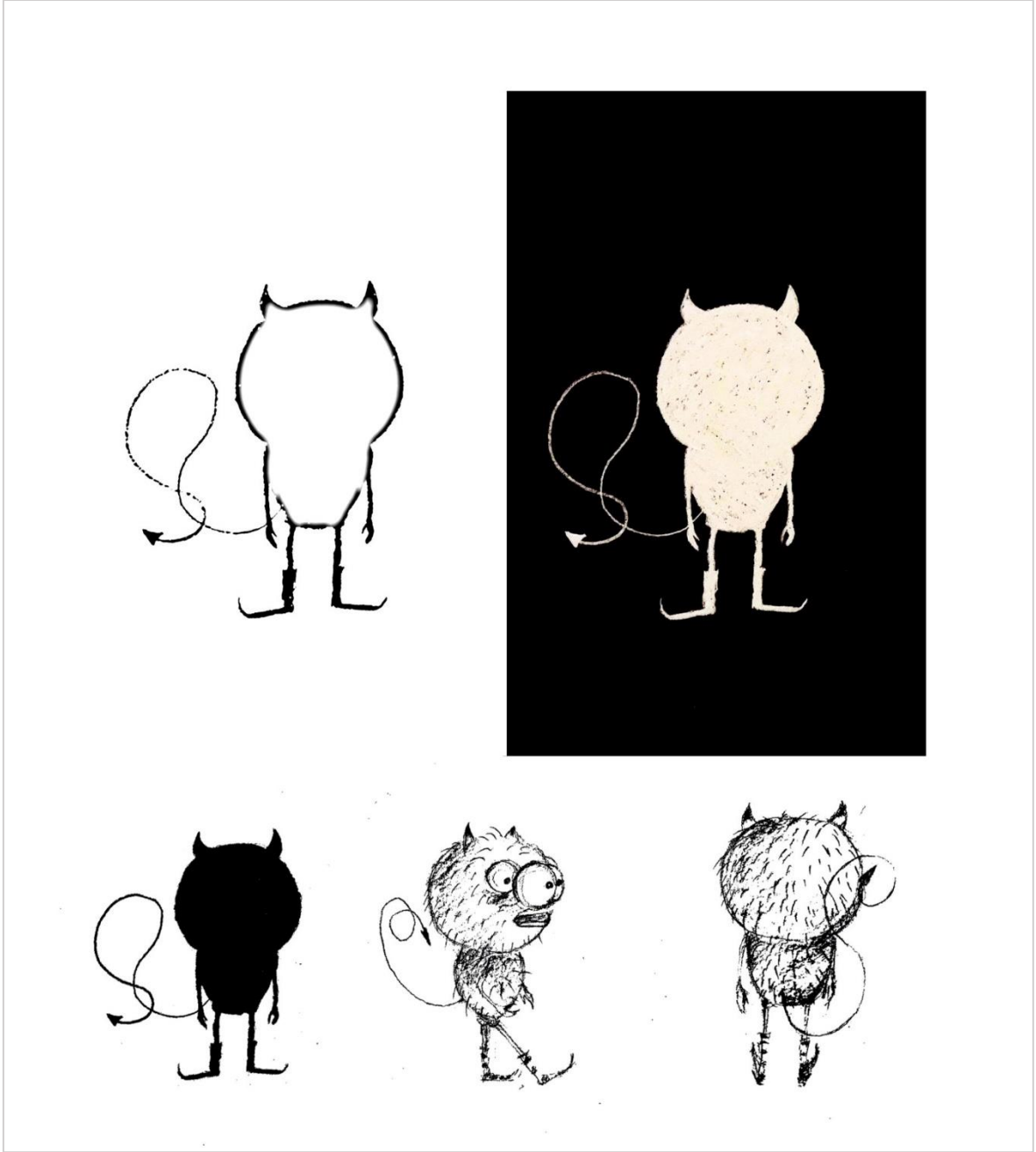
Karakterlerin renklendirilmesinde teknik olarak yağlıboya tercih etmekte mümkündür fakat zamandan ve çoğaltılabilirlik açısından kısıtlayıcıdır. Yağlıboya genellikle nesnelerin gerçekçiliği ifade etmesinde, parlaklığı ve dokuyu, iki boyutlu imgelerde dahi kapladığı yeri ve derinliği hissettirme konusunda etkili bir tekniktir (Berger,1986). “Gece” karakterinin renklendirilip, basit lekeler ile hafif derinlikler kazandırılmasında teknik olarak kuru boya kullanılmıştır.

4.2. “LUCİFER” İSİMLİ KARAKTER



Görsel 64. Merve Ulutaş, “Lucifer” isimli karakter tasarımı, 2021.

4.2.1. Karakterin Formu ve Silueti



Görsel 65. “Lucifer” isimli karaktere ait Form ve Siluet.

Antropomorfik bir karakter olan Lucifer abartılara dayalı tasarlanmış formu ile gerçeküstü bir karakterdir. “Lucifer” karakterine ait tasarım süreci, görsel 64’ te görüldüğü gibi temel geometrik formların oluşturulmasıyla başlamaktadır. Forma eklenen her bir anlamlı parça dahilinde oluşan tasarımla karakter ortaya çıkmaktadır. Bu parçalar giyim, aksesuar ya da karaktere verilebilecek her türlü eşya olabilmektedir. Bunlar karakterin

kişilik özelliğine dair ipuçları sunmakla birlikte form üzerinde de değişiklik yaratabilmektedir. Bu anlamla Lucifer’a ait tüylü bedeni, abartılı gözleri, klasik şeytan betimlemelerinin vazgeçilmezi olan sivri uzun kuyruğu ve boynuzu ile birlikte çizgili çorapları onun formunu oluşturan, aynı zamanda kişilik özellikleri hakkında fikir sunan parçalardır. Karakterin sahip olduğu tek giysi olan çizgili çoraplar, onun fantastik formuna çocuksu ve sevimli bir görünüm katmak amacıyla kullanılmıştır.

Tasarım aşamasına form oluşturarak başlanabileceği gibi silüetle başlamak da mümkündür. Silüetler; derinliksiz, renk değerlerini barındırmayan, düz ve tek değer olan tasarımlardır. Karakterin tasarım aşamasında silüet üzerinden kendi içindeki beden uyumu, varsa diğer karakterlerle olan ahengi kolaylıkla anlaşılabilir.

Lucifer’ a ait silüette karakterin rahatlıkla tanınabilmesi, anlaşılır olma konusunda başarılı bir forma sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Gerçeküstü karakterlerin insanbiçimli bir anlayışla sinema dünyasında ve çeşitli alanlarda sıkça kullanıldığı görülmektedir. Gerçekte rastlanması mümkün olmayan bu varlıkların insani niteliklere sahip oluşu, bunun yanında çeşitli sihirli güçler ve yeteneklerle bezeli kahramanlık öyküleri, çocukların da yetişkinlerin de dünyasında ilgi çekici bir özellik olmaktadır. Gerçeküstü karakterlerin sahip olduğu formlar genellikle bilinen karakterlerin aksine daha karmaşık ve yabancı geleceğinden, ilk aşamada karakterin silüetini oluşturmak ve okunabilirliğini test etmek daha sonraki süreçler için kolaylık sağlayabilmektedir.

4.2.2. Karakterin Anatomik Yapısı

Karakter tasarımlarında, kişilik ve psikolojik özelliklerin fiziksel görünüm ile aktarılması, karaktere ait anatomik yapıyı oluşturmaktadır. Anatomik yapı karaktere ait boy ve ağırlık gibi sahip olduğu fiziksel potansiyeli ortaya koymaktadır. Bu potansiyele göre karakterin neler yapıp yapamayacağı hakkında görsel ipuçları sağlamaktadır. “Lucifer” karakteri ince kol ve bacaklarını birleştiren, kafa ölçüsüne göre daha küçük kalan gövdesiyle, abartılar üzerine tasarlanmış bir anatomiye sahiptir. “Lucifer” karakterinin vücuduna göre daha ağır görünen kafası ve ince bacaklarına bakıldığında, karakterin ağırlık noktasını kafasının belirlediğini anlamak mümkündür.

Karakter tasarımlarında, baş çevresi vücuduna oranla daha büyük tasarlanan karakterler, görsel olarak daha sevimli karşılanmaktadır. Bu anlamda ideal bir insanın

sahip olacağı baş ve vücut ölçüsü yerine karakterlere katılan abartılar daha fazla kullanılmaktadır. Ayrıca karakterin kişiliğini yansıtmak anlamında tasarıma katılan abartılar görsel olarak o özelliği ön plana çıkarmaktadır. Lucifer karakteri boynuz ve kuyruğu ile şeytani bir görünüm yansıtsa da kocaman gözleri ve kafasını taşıyan tüylü bedeni ile sevimli bir kişiliğe sahip olduğu konusunda görsel yapı oluşturmaktadır. Anatomik yapıya katılan bu abartılar görsel çekiciliği arttırmakta ve karakterin kişiliği hakkında da bilgi sağlamaktadır.



Görsel 66. “Lucifer”, Genel Görünüm.**4.2.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar**

Çizgi karakterlerde giyim ve aksesuar karakterin sahip olduğu antropomorfik düşünce yapısını güçlendirmektedir. Aynı zamanda karakterin kişilik özellikleri ve beğenileri hakkında da bilgi sunmaktadır. Lucifer isimli karakterin sahip olduğu tek giysi çizgili çoraplarıdır. İnsan biçimli anatomisini destekleyen bu çorap aynı zamanda onun zevkini de yansıtırken, şeytani tarafını yumuşatan bir tarafta kazandırmıştır.

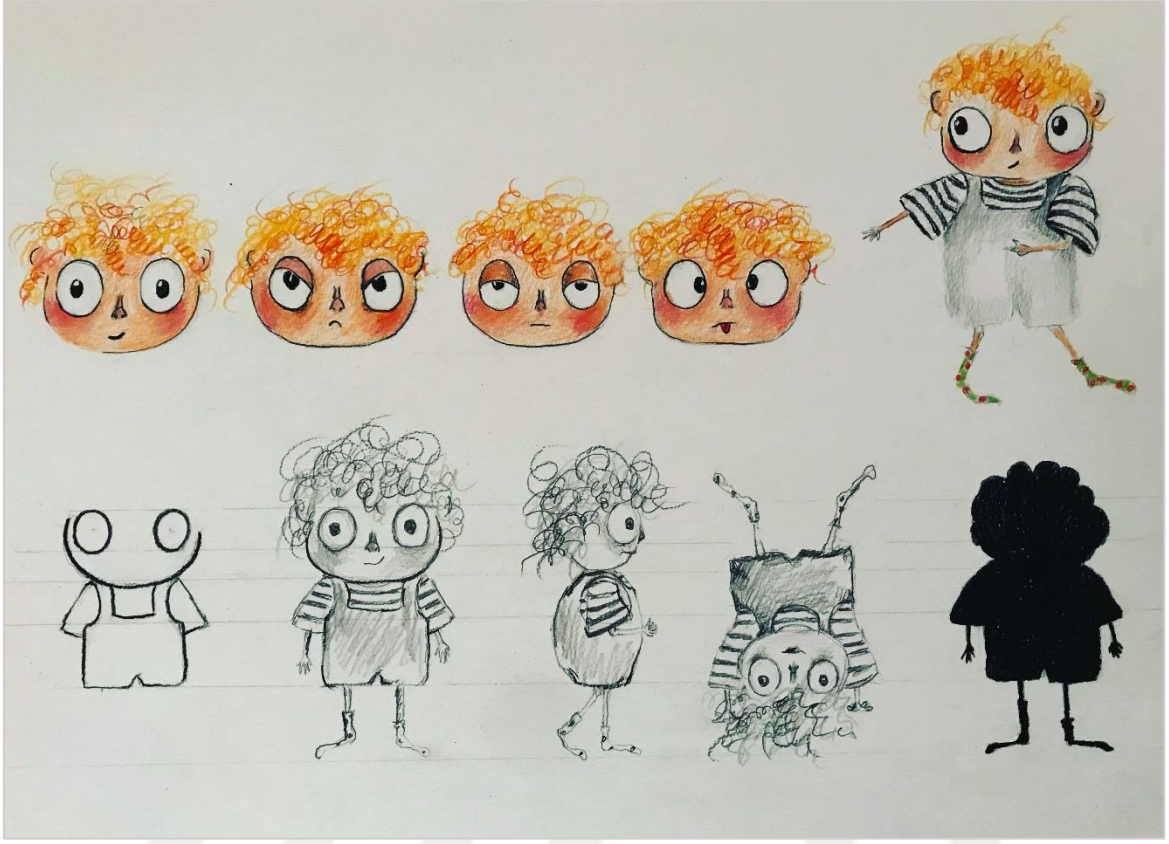
4.2.4. Karakterin Renklendirilmesi

Bir karakterin tasarlanmasında ve karaktere kazandırılan kişiliğin desteklenmesinde renk, karakterin kendi içindeki uyumu, arka plan ile uyumu ve varsa yan karakterlerle uyumunda önemli bir basamağı oluşturmaktadır. Lucifer karakterine ait bir arka plan oluşturulmadığından sadece karakterin renklendirilmesine yer verilmiştir. Teknik olarak kullanılan kuru boya ve photoshop uygulaması yardımıyla basit düzenlemeler yapılarak karakterin renklendirilmesi sağlanmıştır. “Lucifer” karakterine hâkim olan pembe renk değerleri onun sahip olduğu kişiliği yansıtan başka bir unsuru oluşturmaktadır. Çoraplarında kullanılan siyah- gri nötr lekeler ve kırmızı boynuzları ile şeytansı formu yumuşatılarak sevimli görünümü desteklenmektedir.



Görsel 67. “Lucifer” karakterinin renklendirilmesi.

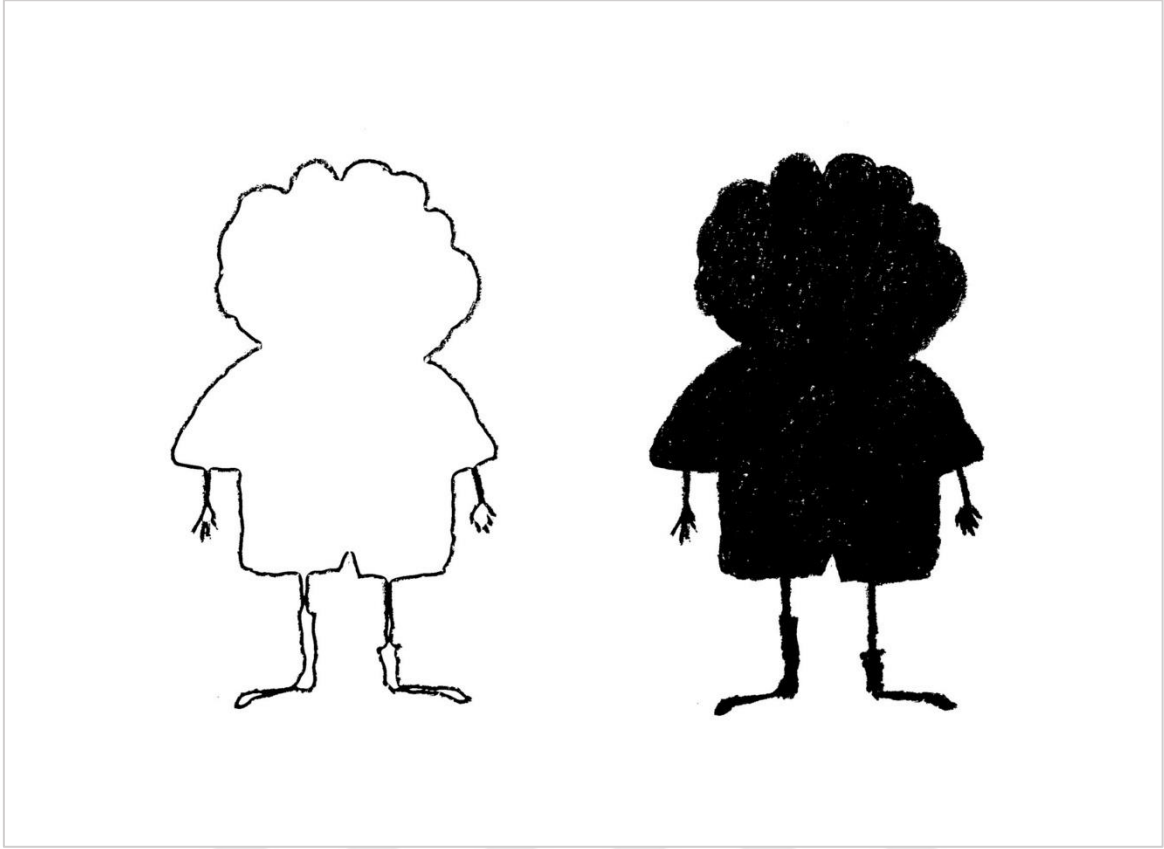
4.3. “DORO” İSİMLİ KARAKTER



Görsel 68. Merve Ulutaş, “Doro” isimli Karakter Tasarımı, 2021.

4.3.1. Karakterin Formu ve Siluet

Form, bir tasarımın tasarı haline gelirken çevre çizgilerinin oluşmasını sağlamaktadır. Karaktere ait her bir parça birleşerek formun bütünü oluşturur. Aristo’ya göre öz, maddenin bir şey olabilme imkânı anlamını taşıyan Antik Yunanca bir kalıp olan “to ti en einai” gelmektedir. Yani, karakterin sahip olduğu öz ancak form ile bir şeyler yapabilme imkanına sahip olabilecektir. Karaktere dair oluşturulan form onun amacını, kişiliğini kısacası özünü yansıtmak için önemli bir tasarım basamağını oluşturmaktadır. Siluet, bu noktada özün ifade aracı olan formun görsel okunurluğunu test etmek amacıyla kullanılabilir. Bu anlamda “Doro” karakterinin kabuğunu oluşturan dış çizgiler ile siluet, saç şeklinden giyimi ve vücut anatomisine kadar bilgi sağlamaktadır.

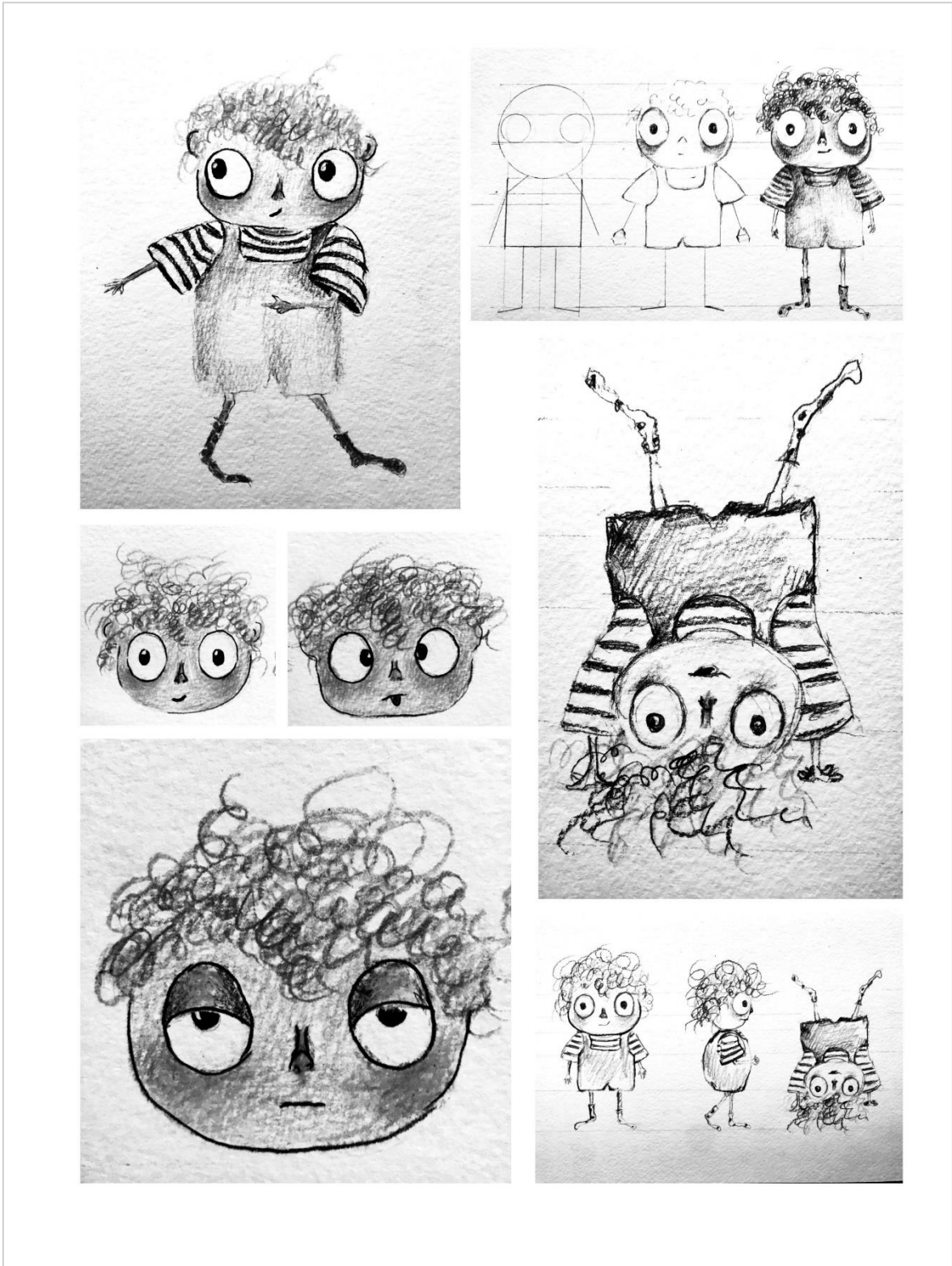


Görsel 69. “Doro” Karakterinin Silueti.

4.3.2. Karakterin Anatomik Yapısı

Tasarımın zihinde netleşmesi ile birlikte karaktere dair eskizler oluşturmak, anatomik yapıya dair tasarı elde etmeyi sağlamaktadır. Oluşturulan eskizler üzerinde müdahale etmek ve karakterin iki boyutlu bir yüzeyde yansıttığı form ile anatomik yapıyı görebilmek açısından tasarım aşamalarında ilk sıralarda yer almaktadır. Anatomik yapı, karaktere verilecek hareket potansiyeline uygun olup olmadığı hakkında bilgi sunmaktadır.

“Doro” karakteri, yaşı itibarıyla sahip olduğu fiziksel olanaklar çerçevesinde ele alındığında, zayıf kol ve bacakları, ona sevimlilik katan kocaman kafası ve iri gözleri ile klasik bir çocuk karakterde olabilecek anatomik yapıya sahip olduğu görülmektedir.



Görsel 70. Karakterin anatomik yapısı.

Sihirli, olağanüstü güçlü ve hızlı olabilen fantastik özelliklere sahip çizgi karakterlerin varlığı düşünüldüğünde, çok zayıf bir anatomiye sahip karakterin, süper

güçleri sayesinde bir değişim geçirerek güçlü bir anatomiye büründüğünü görebilmek mümkündür. Aynı zamanda çok iri ve güçlü bir anatomiye sahip görünen bir karakterin görüntüsünden uzak bir kişiliğe sahip güçsüz, aşırı hassas ve zayıflıkları olan bir kişilik özelliğine sahip olduğu da görülebilmektedir. Bu anlamda çoğu karakter kişiliğini yansıtacak bir form ve anatomiye sahip tasarlanırken, bazıları da dış görünümünün tam zıttı özelliklere sahip olabilmektedir. Bu nedenle karakterin tanımlanması yapılırken yalnızca anatomik yapı ya da form özellikleri değil karakterin özü ile formu birlikte ele alınmaktadır.

4.3.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar



Görsel 71. “Doro” Karakterinin Giydirilmesi.

“Doro” karakterinin anatomik yapısına oranla daha geniş bir görünümde olan tişört ve tulumu, kafa yapısı ile cılız vücudu arasında bir geçiş sağlamak ve çıkmak üzereymiş gibi toplanmış bir görünümle verilen çoraplar onun hareketliliğini yansıtmaktadır.

4.3.4. Karakterin Renklendirilmesi

Renk, karakter tasarımlarına ait oluşturulan kompozisyonların görsel kalitesini etkileyen önemli bir basamaktır. Zemin yani kompozisyon, formun arka planında kalan kısımları oluşturmaktadır. Zemin ve form arasındaki kontrastlık imgeyi netleştirmektedir. Bu sayede görsel kalitede artış gözlenmektedir.

Zemin ile şeklin karmaşık ve belirsiz olduğu bazı durumlarda, şekil-zemin ilişkisinde ayırım yapmak zorlaşmaktadır. Örnek olarak bir zebranın aslında beyaz çizgili mi yoksa siyah çizgili mi olduğunu tanımlamanın zor olduğu gösterilebilir. Karakter

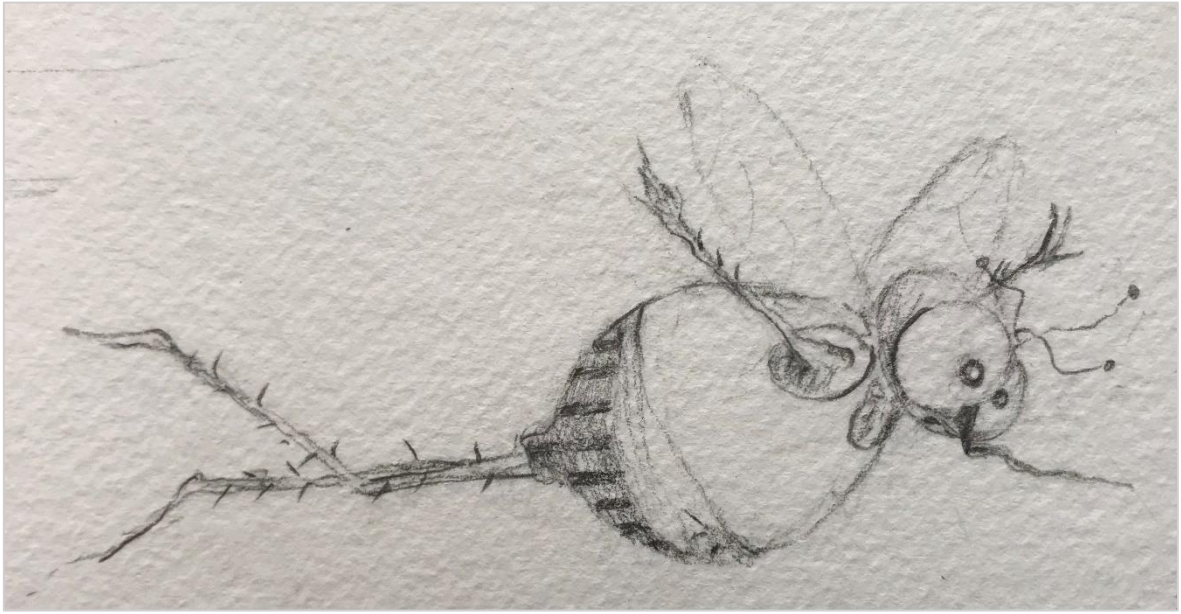
tasarımı içinde imgenin zeminden ayırt edilebilir olması renk deęerlerindeki deęişim ve kontrastlık ile mümkün olmaktadır. İmgeye ait deęerin zeminle olan benzerlięi arttıkça netlik azalmaktadır.



Görsel 72. “Doro” Karakterinin Renklendirilmesi.

“Doro” karakterinde ilk dikkat çeken nokta turuncu saçları ve iri gözleridir. Çizgili tişörtünün üzerine giydiği tulumunda gri gibi nötr bir rengin kullanılması izleyicinin dikkatinin baş ve ayaklara yoğunlaşmasını sağlayarak, sıcak soğuk renkler arasında bir denge kurulabilme çabasıdır. Karakterin tişört ve tulumunda doygun renkler yerine, tonu düşürülmüş nötr değerler görülmektedir. Saçlarındaki turuncu değerler ve çoraplarında kullanılan kırmızı- yeşil renklerle karakterin kişilik ve dış görünüm özelliklerinin yansıtılması sağlanmaya çalışılmıştır.

4.4. “TOBU” İSİMLİ KARAKTER



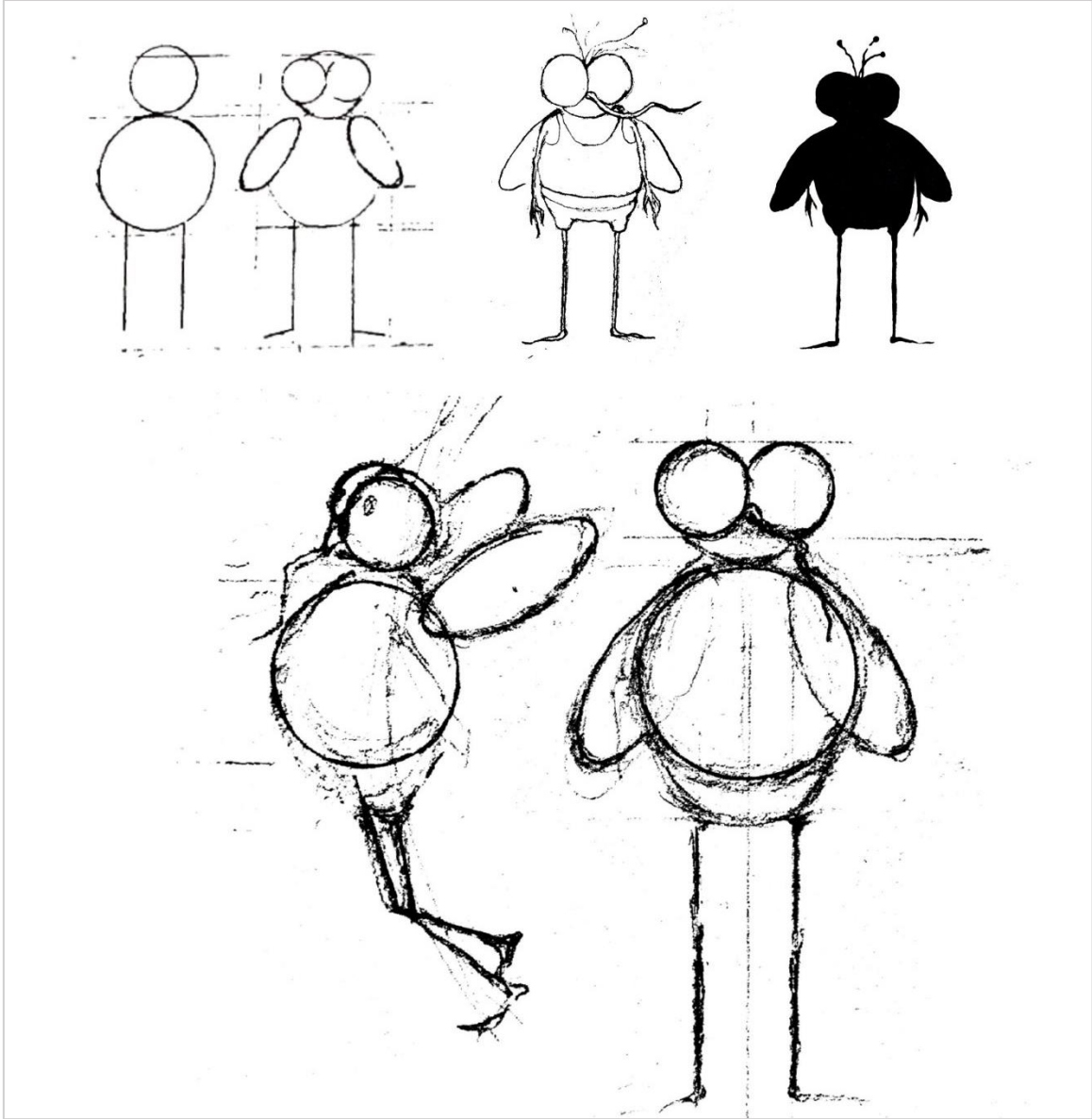
Görsel 73. Merve Ulutaş, “Tobu” isimli karakter tasarımı,2021.

“Tobu”, sahip olduğu form, giyim ve aksesuarlarıyla antropomorfik düşünce yapısını yansıtan bir karakter tasarımıdır. Uzun sivri burnu, şeffaf kanatları, tüylü kol ve bacakları bir bütün olarak incelendiğinde, normal bir sivri sineğe göre bariz abartılar taşıdığını görmek mümkündür. Karakterin duruşu insanbiçimci bir özellik sunmakta ve karakter tasarım eğitimi içerisinde, karakterin sahip olduğu antropomorfik düşünce yapısını oluşturabilmek için, tasarım basamakları birer araç olarak kullanılmaktadır. Form, anatomik yapı, giysi, aksesuar ve renk düşünce yapılarına göre karaktere ait bütünü oluşturmak amacıyla tasarımcı tarafından bir araya getirilmektedir. Karakter tasarım basamakları bir arada kullanılmasına rağmen bazı örneklerde özellikle bir tanesinin daha fazla ön plana çıktığını görmek de mümkündür.

Çizgi karakter evreni çeşitli karakterleri barındırmaktadır. Bu karakterler arasında tıpkı insanlarda olduğu gibi, daha popüler, daha enerjili, tembel, çirkin ya da şanssız gibi çeşitli benzetmelerin yapılabileceği kişilikler bulunabilmektedir. Özellikle dış görünüm, izleyiciler için ayırt etme konusunda ve akılda kalıcılıkta önemli bir unsurdur. “Pink Panther” sahip olduğu dış görünüm özelliklerinden pembe renginin yanı sıra insanbiçimci formuyla akıllarda kalıcı bir yer edindiği görülmektedir. “The Simpsons” isimli çizgi dizi karakterleri de yine rengine bağlı olarak dış görünüme yönelik tanımlanan tasarımlar arasında yer aldığı ifade edilebilir. Bu anlamda, karakter tasarım basamakları, karakter düşünce yapıları ve karakter tasarım eğitimi dahilindeki her şey birbirleriyle bağlantılı bir süreç oluşturmaktadır.



4.4.1. Karakterin Form ve Silueti

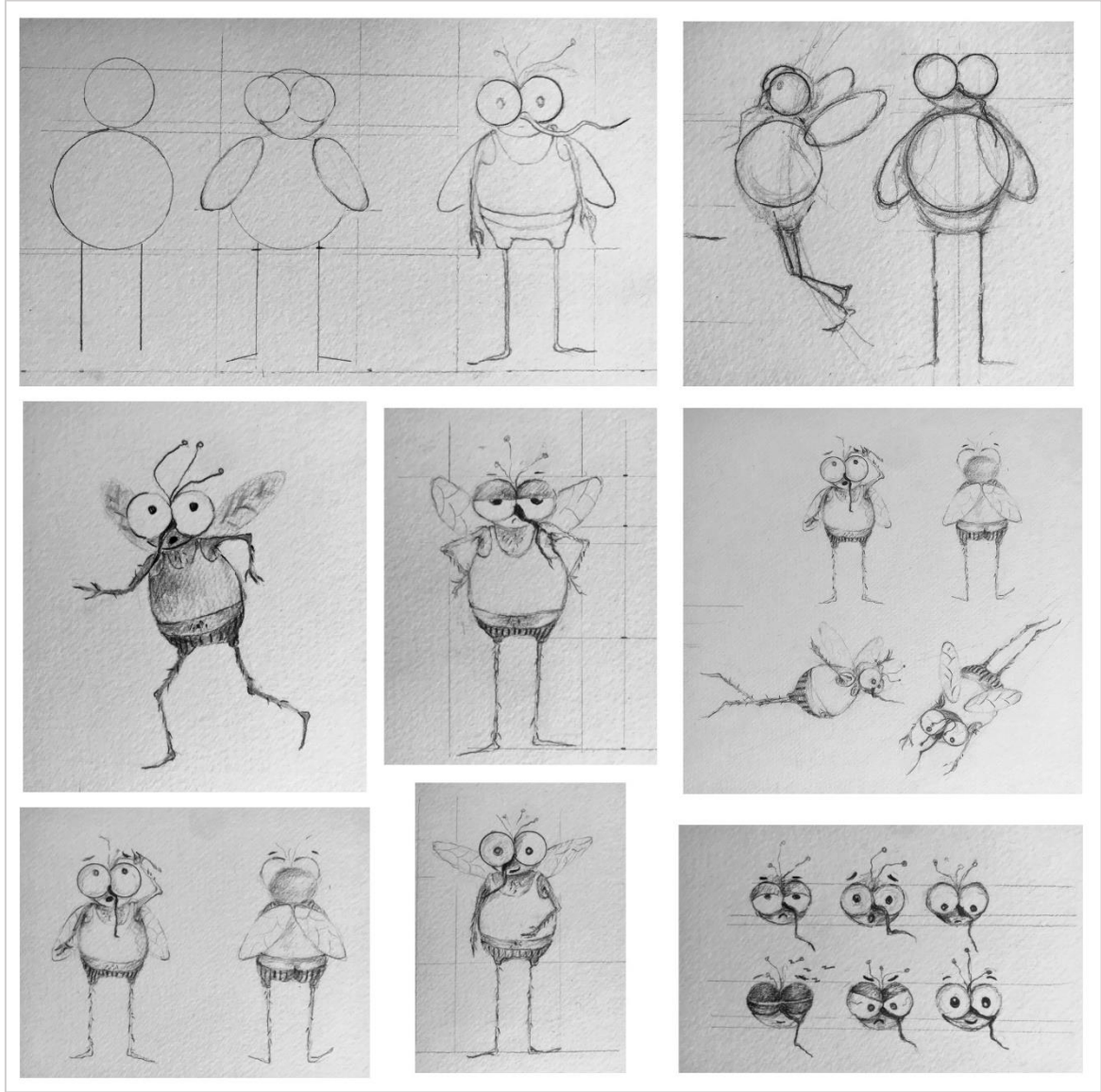


Görsel 74. “Tobu”, form ve silueti.

Karakterin temel form yapısını oluşturmakta olan geometrik form türlerinden dairesel form, “Tobu” isimli antropomorfik karakterin genel görünümüne hâkim durumdadır. Bu yuvarlak form yapısını taşıyan ince, uzun bacakları karaktere katılan abartıya örnek olarak gösterilebilir. Ayrıca, yine dairesel formdan yola çıkılarak gerçekleştirilen iri gözler karakterin silüetinde önemli bir yer tutmaktadır. Karaktere has ve tanınırlığını güçlendiren bu form yapısıyla birlikte bu olguyu sağlamlaştırmak amacıyla kanatlar yumuşak, belirgin bir şekil ile desteklenmeye çalışılmaktadır. Bunların yanı sıra

karakterin burnu tercih edilen tasarım ile hatırlanabilirlik noktasında, kendine özgü bir silüet oluşturduğunu ifade etmek mümkündür.

4.4.2. Karakterin Anatomik Yapısı

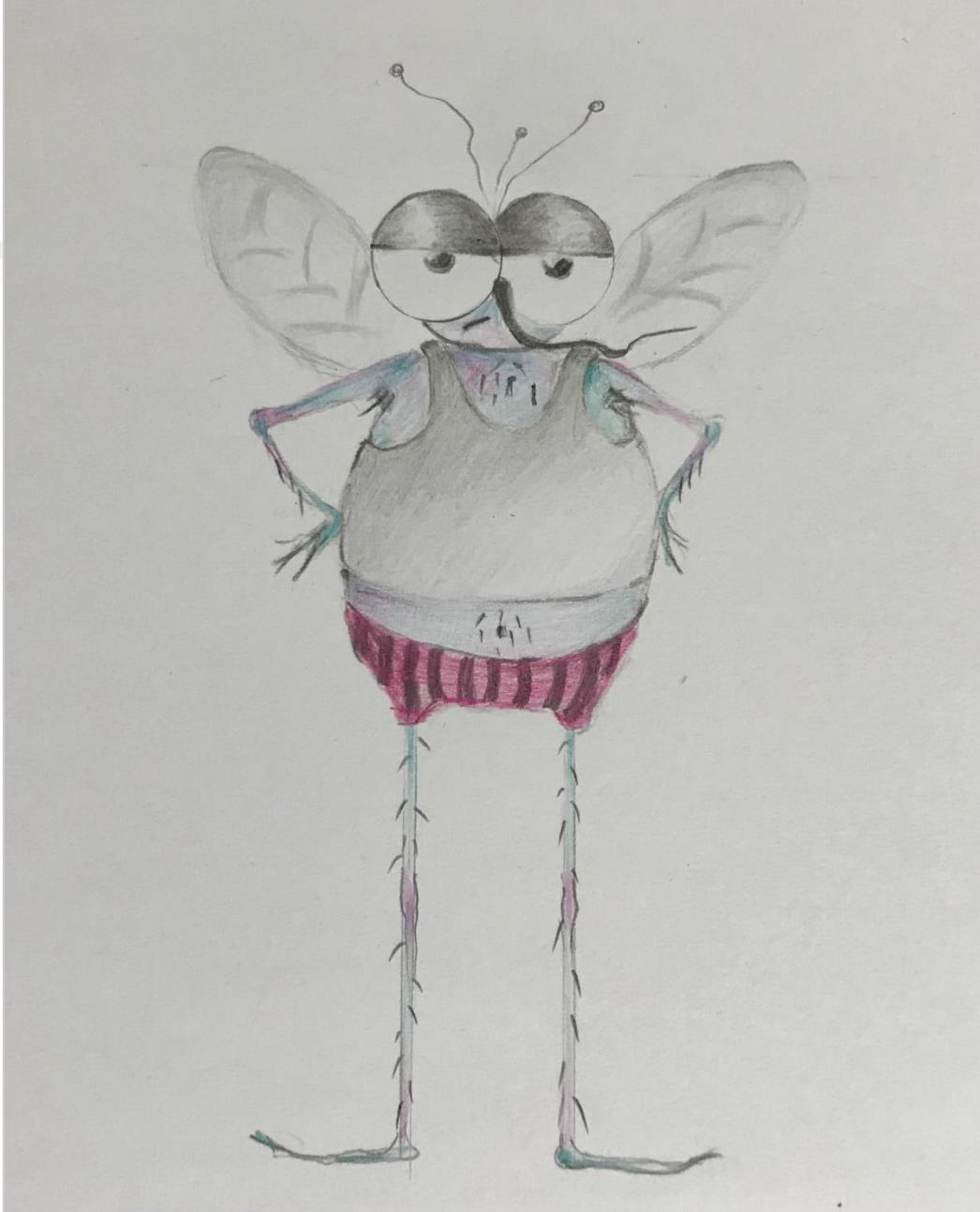


Görsel 75. “Tobu” anatomik yapı.

“Tobu” karakteri, anatomik yapısı ile insanbiçimci özellikler taşıyan bir karakter tasarımıdır. İri, yuvarlak gözlerinin üzerindeki antenleri, sivri burnu, ince kol ve bacaklarına göre daha iri olan göbeğiyle abartılara dayalı bir tasarımıdır. Karaktere verilen hareketler ve yüz ifadeleri karakter hakkında bilgiler sunmaktadır. Bu anlamda anatomi yapı karakter tanımlarında önemli bir basamak oluşturmaktadır.

4.4.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar

Giyim ve aksesuar karakterin tanımlanmasında ve onun kişiliğini yansıtmak anlamında önemli bir unsurdur. “Tobu” karakteri kirli beyaz atleti ve pembe çizgili şortuyla izleyicide yaz mevsimi ve sivri sinek birleşimini anımsatmaktadır. Sıcaktan bunalan sivri sineğin ava çıkarken sahip olduğu hantal bir tarz oluşturulmak istenmiştir.



Görsel 76. “Tobu” karakterinin giydirilmesi.

4.4.4. Karakterin Renklendirilmesi

“Tobu” isimli karakter renk basamağı bağlamında incelendiğinde, karakterin pembe siyah çizgili şortu ilk odak noktasını oluşturmaktadır. Kirli görünümdeki bir atlet ve mor-yeşil karışıklı vücuda sahiptir. Nötr değerler kullanılan kanatlar ile şeffaf ve ince bir yapı oluşturulmuştur.



Görsel 77. “Tobu” karakterinin renklendirilmesi.

4.4. KARAKTERLERİN BİRBİRLERİYLE UYUMU

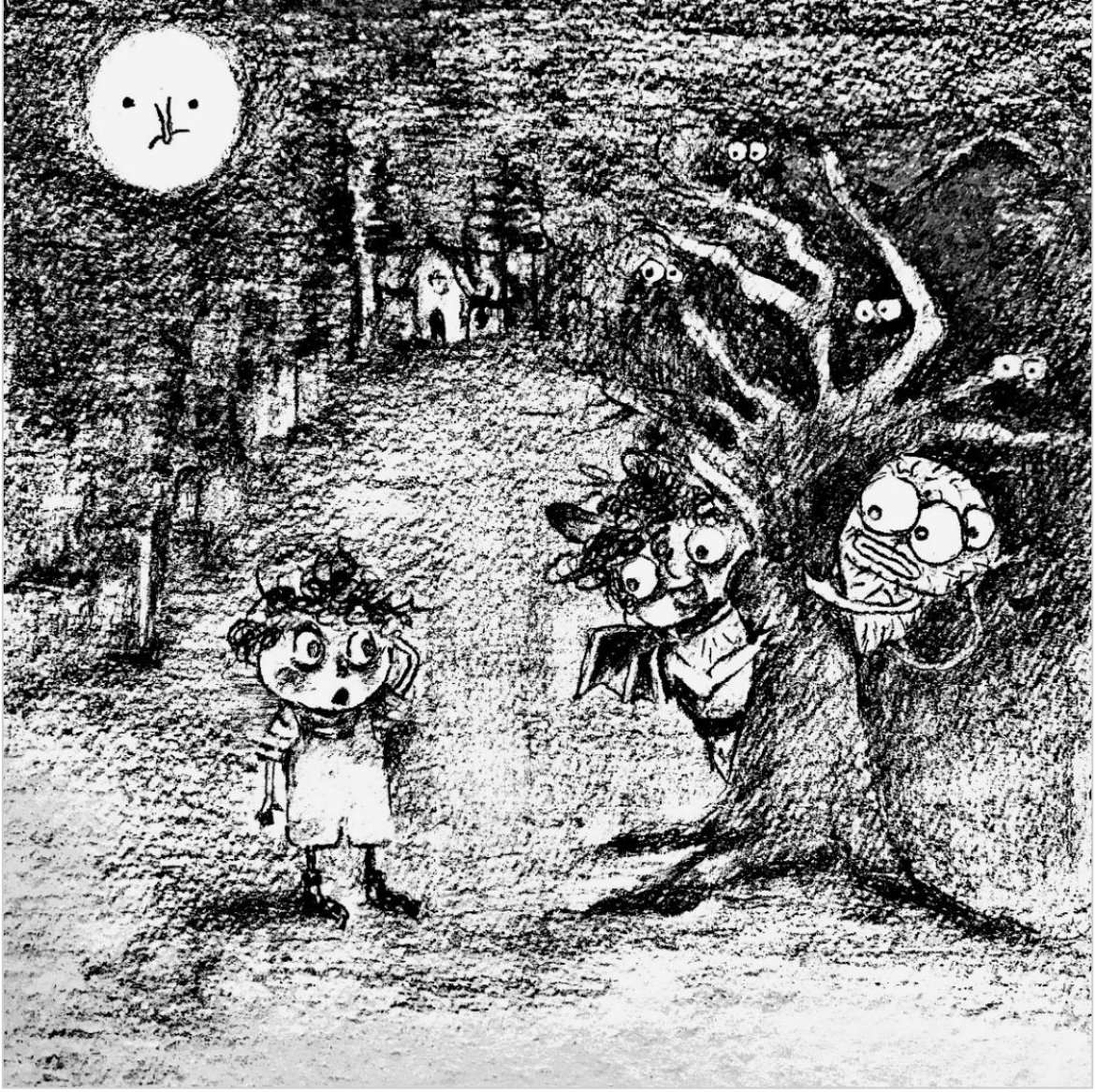


Görsel 78. Merve Ulutaş, Gece, Doro ve Lucifer Karakterleri, 2021.

Gece, Lucifer ve Doro karakterleri birbirlerinden bağımsız olarak hazırlanan iki ayrı karakter türünü oluşturmaktadır. Kendi içerisinde ve başka karakterler ile uyumlarını görebilmek amacıyla karakterler birlikte verilmiştir. Bu üç karaktere ek olarak birde Lucifer karakterinin evcil sineği, onun hakkında insanbiçimci düşüncelerin oluşmasını destekleyen bir yan karakter olarak tasarlanmıştır.

Yunan mitolojisinin en bilindik Tanrısı Eros’dan hareketle daha zıt amaçlara ve tasarıma sahip olan “Gece” karakterinin amacı aşk dağıtmak değil tam tersi insanlar arasına mesafe örmektir. Sivri parmakları arasında tuttuğu yayı ve genellikle sırtında taşıdığı, ucunda hastalığı ve mesafeyi temsil eden yeşil virüs topu ile yarası kanatları onun sahip olduğu kişiliği yansıtırken güncel birtakım olaylara yönelik de göndermeler içermektedir. Karaktere ait aksesuarlar ve kanatlar çıktığı zaman, anatomik anlamda abartılara sahip bir insan karakteri olarak kalmaktadır.

Bu anlamda karakter tasarım eğitimine bağlı, tasarım basamakları yardımı ile antropomorfik karakterlerin oluşturulması süreci ortaya konulmuştur.



Görsel 79. Gece, Doro ve Lucifer Karakterleri, 2021.

Sevimli form ve renk özelliklerine sahip olan “Lucifer” karakteri, isminden bağımsız bir kişilik yansıtacak şekilde tasarlanmıştır. Gerek formu gerekse tavırlarını yansıtan hareketleri, antropomorfik düşünce yapısını ortaya koyan gerçeküstü bir karakter türü olduğunu yansıtabilmektedir.



Görsel 80. “Lucifer” ve Sinekler.



Görsel 81. Gece, Doro ve Lucifer karakterlerine ait silüet.

Karakterlerin tek kompozisyonda birleştirilmesiyle birbirleri ile uyumu ve oluşturulan arka plan dahilinde ortaya koydukları şekil zemin ilişkisi test edilmiştir. Karakterlerin birlikte verilmesinin bir diğer amacı ise silüet halindeyken birbirlerinin anlaşılmasına engel olup olmadıklarını görebilmektir.

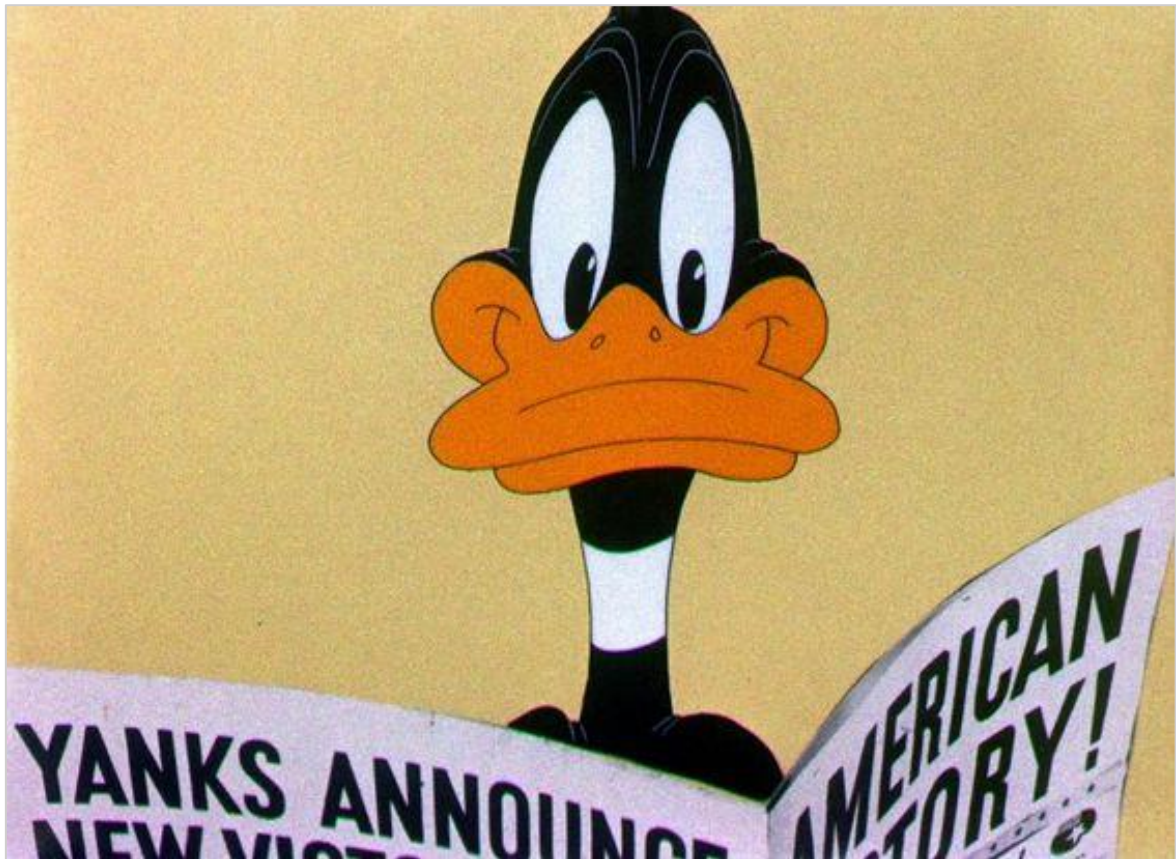


Görsel 82. Karakterlerin bir arada renklendirilmesi.

Çizgi karakter tasarımlarında, tercih edilecek renk önemli bir basamağı oluşturmaktadır. Renk, karaktere canlılık kazandırabileceği gibi onu silikleştirebilmektedir. Bu anlamda karakterin sahip olacağı renkler, arka plan veya varsa diğer karakterlerle aynı ya da benzer olmamalıdır. Birbirlerinin tamamlayıcısı olan renklerin kullanımı, gözü yormayacaktır. Çok fazla canlı rengin bir arada kullanılması, karakterleri ilgi çekici yapmayacağı gibi göz yorucu bir etki de oluşturabilmektedir.

4.5. “DAFFY DUCK” İSİMLİ ÇİZGİ FİLM KARAKTERİ

Warner Bros’un Looney Tunes ve Merrie Melodies’deki bir çizgi film karakteri olan “Daffy Duck” dilimizde “Arsız Daffy” ya da “Ördek Daffy” şeklinde de bilinmektedir. Looney Tunes’un en ünlü karakterleri Bugs Bunny ile bazen yarış içinde olması bazen yakın arkadaşlık kurmasıyla izleyiciye sunulan antropomorfik karakterlerden birisidir. Daffy, bir başka antropomorfik karakter olan “Porky Pic” e av olmaktan kaçan, Bugs Bunny ile maceralara atılan hareketli bir karakterdir.



Görsel 83. Warner Bros, Daffy Duck, 1937.

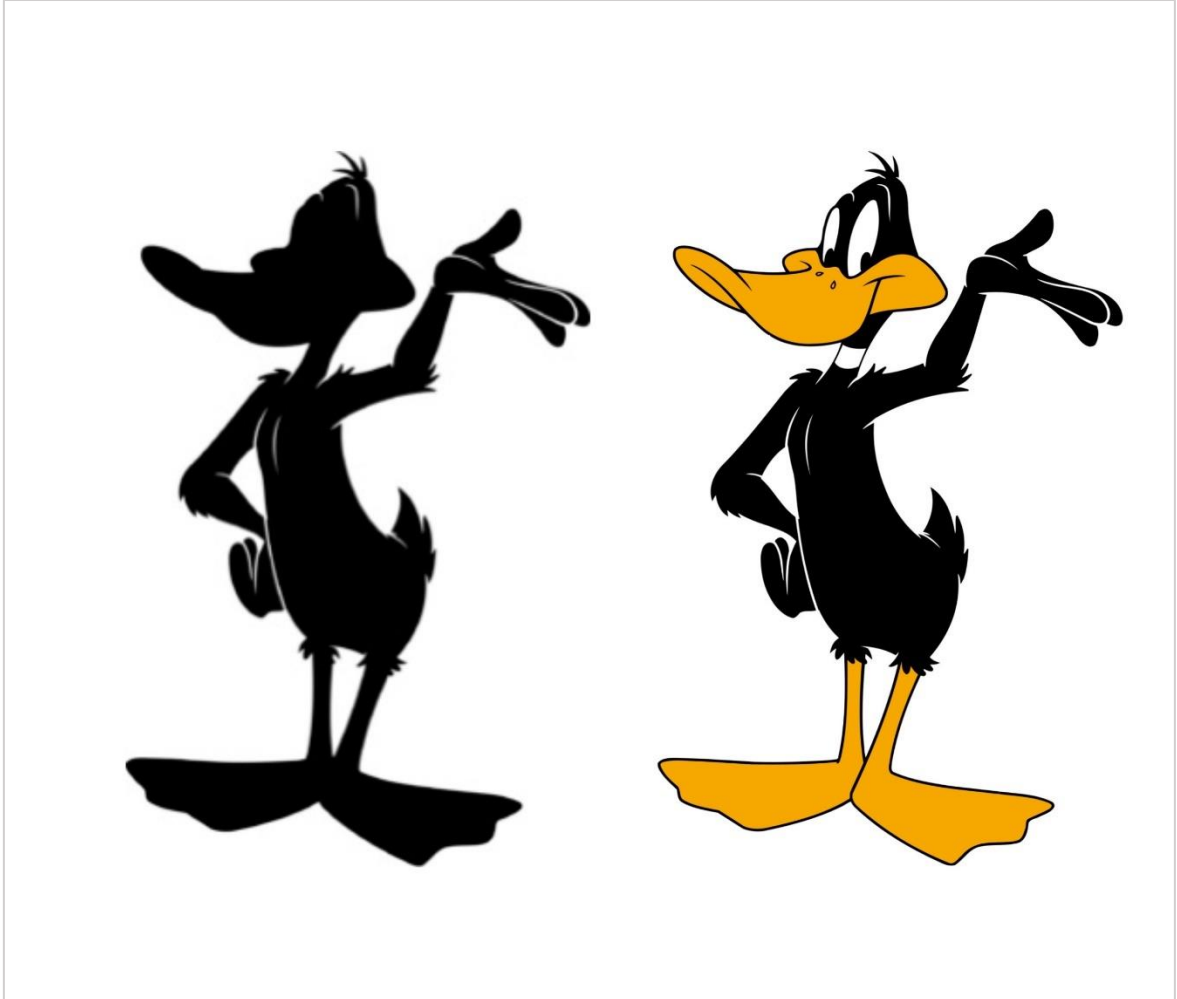


Görsel 84. Daffy Duck.

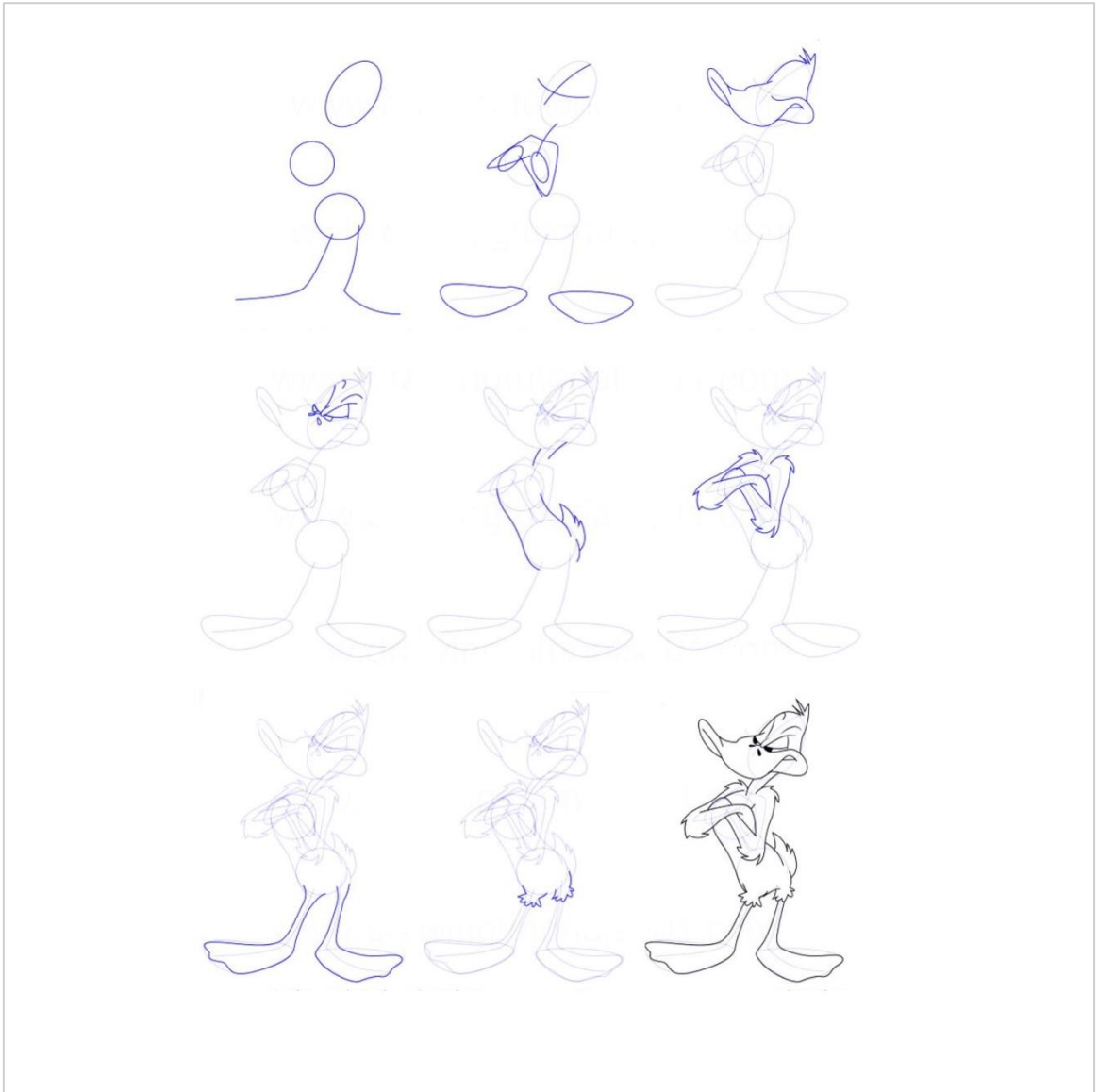
4.5.1. Karakterin Form ve Silueti

Karakter tasarımlarında geometrik şekillerden faydalandığı görülmektedir. Geometrik şekiller karakterlerin temelini oluşturan iskelet görevindedir. Çoğunlukla karakterlerin sahip olduğu kişiliği yansıtan geometrik formlar ile izleyicide çeşitli duygu durumları uyandırmaktadır. Bu bağlamda Daffy Duck'ın iskelet yapısını oluşturan temel geometrik formu dairesel biçimler oluşturmaktadır. Bu anlamda görsel öge olarak form, karakterin temel özelliklerinin verilmesinde önemli rol oynamaktadır.

Daffy Duck'ın sahip olduğu perdeli ördek ayakları ve iri, turuncu gagasıyla izleyiciler tarafından tanınan bir forma sahiptir. Bu anlamda karakterin silueti de kolay bir şekilde anlaşılabilir özelliktedir.



Görsel 85. Daffy Duck, Siluet.



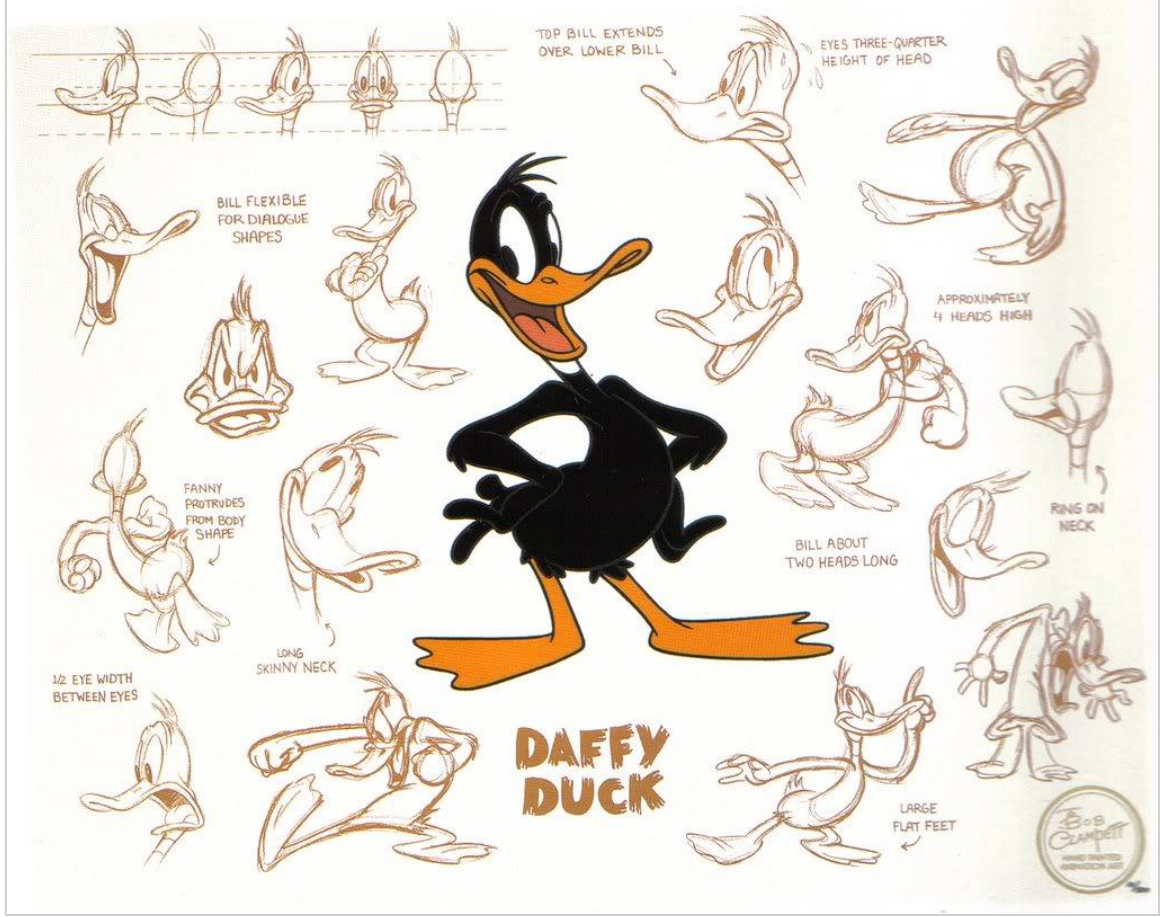
Görsel 86. Drawing Tutorials 101, “Daffy Duck”, form yapısı.

4.5.2. Karakterin Anatomik Yapısı

Çizgi karakterler sahip oldukları anatomik yapılarıyla, kendilerine ait bir form ortaya koymaktadırlar. İdeal bir insan anatomisi yerine abartı ve mecaz olgusunu destekleyen, sahip olduğu temel düşünce yapılarını yansıtan anatomiye sahiptirler. Bu anlamda oran orantı karakterin kendi vücut parçaları baz alınarak yapılmasına rağmen ideal bir ölçü çizgi karakterler için söz konusu olmamaktadır.

“Daffy Duck” sahip olduğu anatomik yapısı ile eşsiz bir tasarım ortaya koymaktadır. Gerçek bir ördeğin yapamayacağı hareket ve pozları oluşturmak amacıyla anatomik yapısına eklenen abartılı vücut parçaları antropomorfik düşünce yapısını da

desteklemektedir. Ayakları üzerinde insanbiçimci duruşu, çeşitli duyguları yansıtan yüz ifadeleri, antropomorfizm olgusunu destekleyen bir başka anatomik özelliği ortaya koyan parçalardır.



Görsel 87. Robert Guibor, Daffy Duck, 2014.

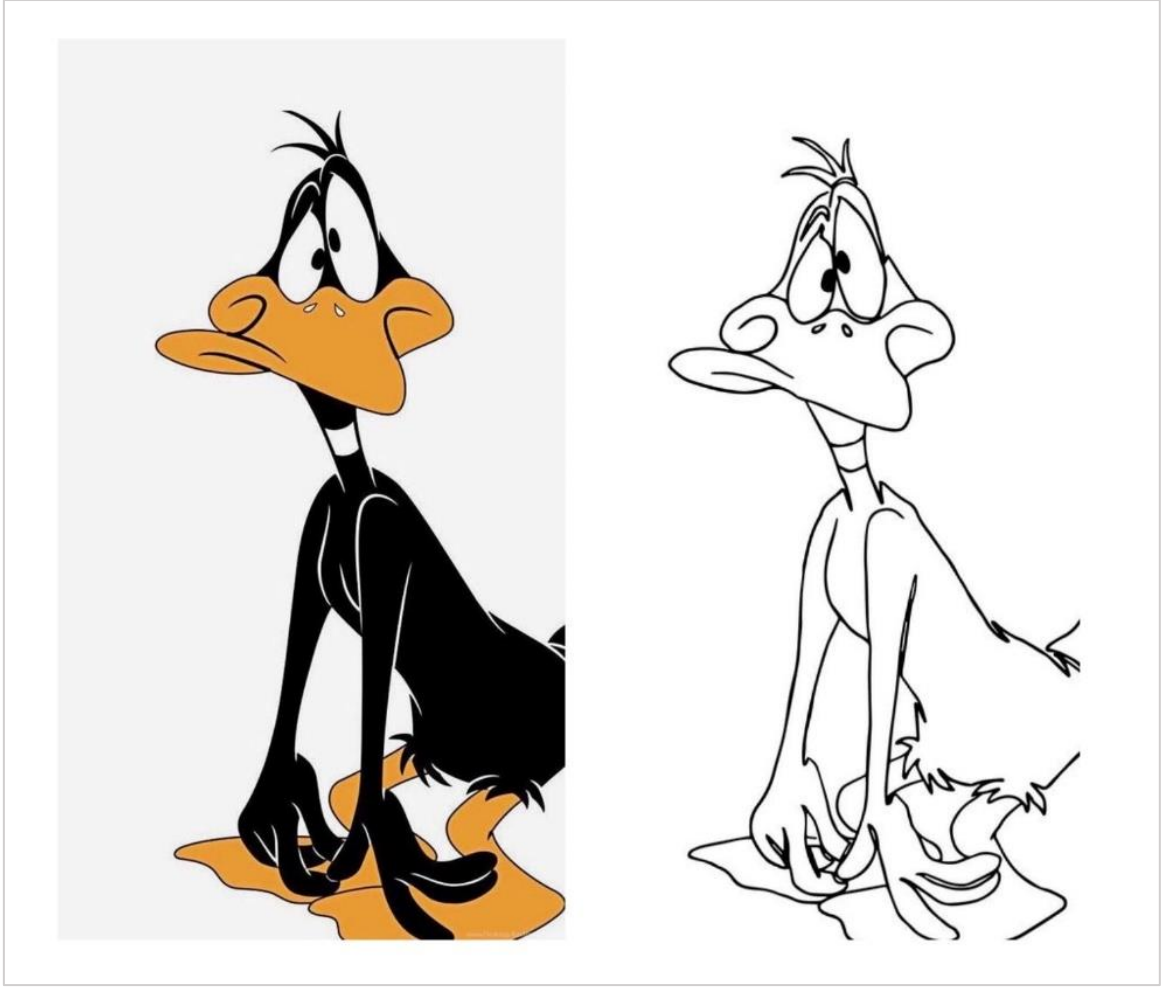
4.5.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar



Görsel 88. “Daffy Duck”, Giyim ve Aksesuar.

Giysi ve aksesuar kullanımı karakterin form ve silueti üzerinde değişiklik oluşturmakla birlikte düşünce yapılarını da destekleyen başka bir unsurdur. “Daffy Duck” genel itibariyle hiçbir giysi ya da aksesuara sahip değildir. Bazen karakterin rollere bürünerek çeşitli kostüm ve aksesuarlar taşıdığını görmek mümkündür. Bir rozet takarak Şerif olduğunu, zenginlerden çalıp fakirlere yardım eden “Robin Hood” hikayesini yansıtan kostümünü, kırmızı boynuz ve kuyruğu ile şeytani bir görsel yapı ortaya koyduğunu görmek mümkündür. Tüm bunlar karakterin kişiliğini, mesleğini ve çeşitli özelliklerini ortaya koyan unsurlardandır.

4.5.4. Karakterin Renklendirilmesi



Görsel 89. “Daffy Duck” renklendirilmesi.

Renk, karakter tasarım basamakları içerisinde izleyicilerin zihninde en kalıcı olan basamağı oluşturmaktadır. Birçok karakter sahip olduğu renk ile hatırlanmakta hatta bazen sadece rengi ile anılmaktadır. Mickey Mouse’un sahip olduğu siyah beyaz değerleri onu birçok fare karakterden ayıran unsurlardan birisidir. Şirinler isimli çizgi dizi karakterlerin rengi onları tanımlamaya bazen tek başına bile yeten bir unsurdur. “Daffy Duck” karakteri de renk anlamında özgün bir tasarımdır. Siyah tüyleri, turuncu ayakları ve gagası ile birlikte, Amerikan kara ördeklerini yansıtan beyaz boyun çizgisi onu tanımlamak için yeterli bir görsel yapı sunmaktadır.

4.6. “SPEEDY GONZALES” İSİMLİ ÇİZGİ KARAKTER



Görsel 90. Looney Tunes, Speedy Gonzales, 1955.

“Speedy Gonzales” dilimizdeki anlamıyla Hızlı Gonzales, Looney Tunes’ in antropomorfik karakterlerinden birisidir. Antropomorfik bir fare olan Gonzales, hızlı koşmasıyla ve kedilere asla yakalanmamasıyla ünlü çizgi karakterdir. Karakterin “Slowpoke Rodríguez” yani ağırkanlı Rodríguez olarak tanınan kuzeni karakterin ailesi olduğunun göstergesidir. Gonzales Meksika uyrukludur, bu anlamda karakter tasarım basamakları ile birlikte karakterin kişiliği, ailesi ve bir uyruğu olması gibi seyircinin karakterle bağ kurmasını sağlayan antropomorfik düşünce yapısı karakterin oluşumunda etkili olmuştur. Karakter inanılmaz derecede hızlı olmak, boşlukta bile koşabilmek gibi abartılı davranışlara sahiptir.

4.6.1. Karakterin Form ve Silueti



Görsel 91. Drawing Tutorials 101, “Speedy Gonzales” Form ve yapım aşamaları.

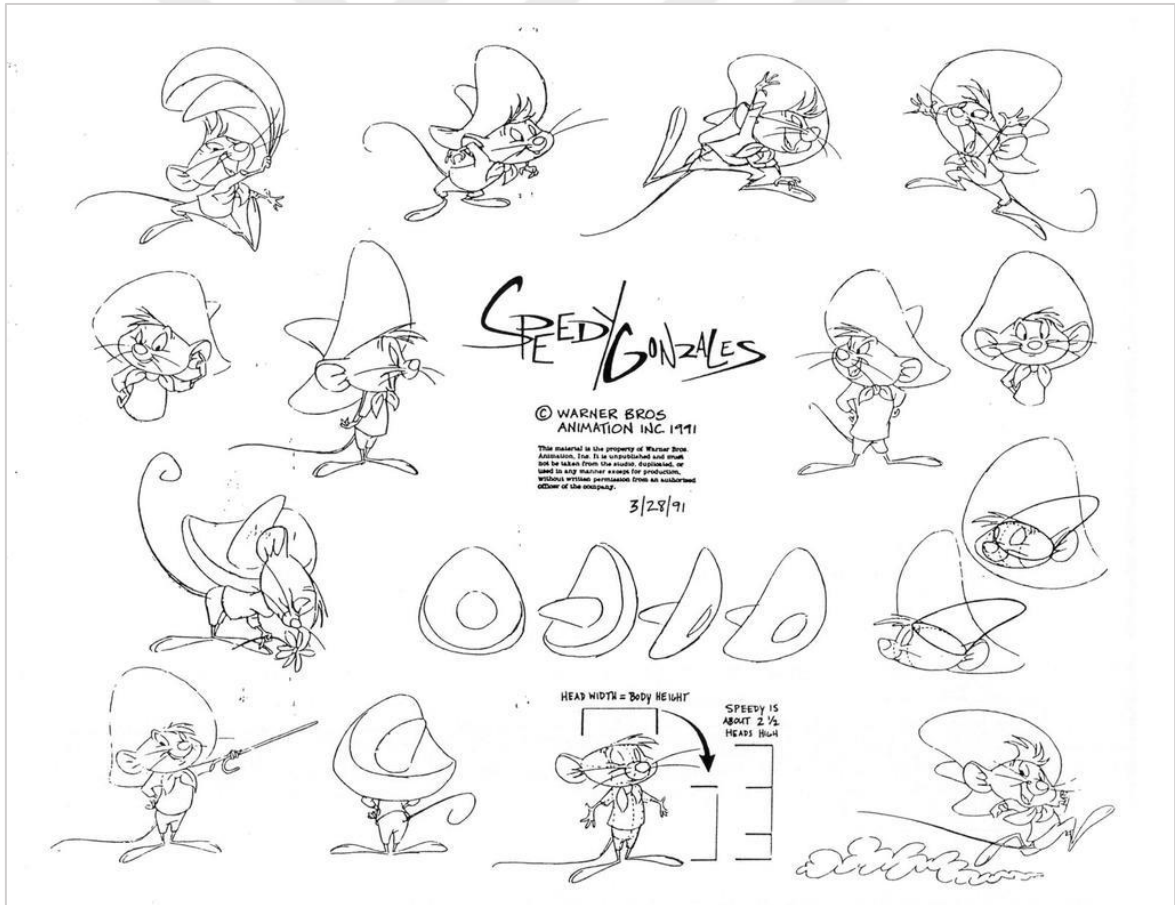
Gonzales karakterinin form yapısına hâkim olan geometrik şekil daire ve dikdörtgen olarak değişim göstermektedir, ilk etapta oluşturulan daire ve dikdörtgenin dönüşümü karakterin anatomisini ortaya çıkarmaktadır. Form karaktere ait anatomik yapının oluşturulmasında ilk basamaktır.

Bununla birlikte karakterin Silueti, formun ne denli teşhis edilebildiği anlamında bir diğer önemli unsuru oluşturmaktadır. Gonzales, özellikle sahip olduğu şapka ve genel form yapısıyla kolay ayırt edilebilirlik sağlamaktadır.



Görsel 92. “Speedy Gonzales” karakterine ait silüet.

4.6.2. Karakterin Anatomik Yapısı



Görsel 93. Robert Guibor, Speedy Gonzales, 2014.

“Speedy Gonzales”, iki kafa ölçüsüne denk gelen bir anatomiye sahiptir. Aksesuar olarak onu tamamlayan şapkası neredeyse vücudunun yarısından fazla bir ölçüye denktir.

Küçük gövdesini taşıyan ince bacakları, büyük ayakları, duruş ve hareketleri onun antropomorfik düşünce yapısına uygun nitelikleri oluşturan abartılardır. Anatomik yapı karakterin çeşitli hareketleri yapabilme kapasitesi hakkında bilgi veren bir karakter tasarım basamağıdır. Gonzales karakteri, hızlı ve çevik bir anatomik yapıya sahip olduğunu hareketleriyle de ortaya koymaktadır. İnce bacaklarından daha büyük bir oranda tasarlanan ayakları neredeyse yüz ölçüsüne denk gelmektedir.

4.6.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar



Görsel 94. “Speedy Gonzales”, aksesuar.

Gonzales karakterinin giydirilmesinde beyaz gömlekle pantolon, kırmızı bir fular ve Meksika Şapkası olarak bilinen “sombrero” isimli sarı şapkası Meksika ile ilişkilendirilen bir aksesuardır. Bununla birlikte karakteri bazı bölümlerde gitar çalarken görmek mümkündür. Karakter tasarım sürecinde karaktere verilen aksesuarlar, onun kişilik özellikleri, ilgi alanları, yaşadıkları bölge ve iklimi hakkında bilgi vermektedir. Tüm bunlar aynı zamanda karakterin insanbiçimci özelliklerini ortaya koymakta ve antropomorfik düşünce yapısını güçlendirmektedir.

4.6.4. Karakterin Renklendirilmesi

“Speedy Gonzales” isimli karakterin renklendirilmesinde, kahverengi ve tonları ağırlıklı olarak kullanılmıştır. Karakterin giysilerinde kullanılan değerlerden sarı renkteki devasa şapka, kırmızı fular, beyaz gömlek ve pantolon tercih edilmiştir. Özellikle şapka

karakterden ve giysilerinden daha parlak bir renkte ele alınmıştır. İzleyicinin dikkati ilk olarak karakterin şapkasına daha sonra ise fularına yönelmektedir. Renk, çizgi karakterlerin izleyiciler tarafından tanınabilir olmasında silüet kadar önemli bir unsurdur. Karakterlerin sürekli renk ya da giysi değiştirmemesinin bir sebebi de izleyicilerin hafızasında her zaman tanınabilir bir imge bırakmaktır. Karakterlerin her defasında farklı renk ve formda ele alınması, görsel hatırlama bilirliliğini olumsuz yönde etkilemektedir.



Görsel 95. “Speedy Gonzales” karakterinin renklendirilmesi.

4.7. “PINK PANTHER” İSİMLİ ÇİZGİ KARAKTER



Görsel 96. Adrian Ropp, Pink Panther, 1969-1978.

“Pink Panther”, her yeri pembeye boyamaya hevesli, sessiz, komik ve insani özellikleri hem bedensel hem de davranış bakımından bünyesinde barındıran antropomorfik bir karakterdir. İlk olarak bir filmin açılış jeneriği için “Hawley Pratt,” tarafından tasarlanmıştır. Sonraları özellikle Koca Burunlu Adam (Big Nose Man) karakteriyle birlikte yaşadıkları maceralar izleyiciler tarafından ilgiyle karşılanmıştır. Pink Panther, konuşmuyor olsa da çeşitli duygu durumlarına sahip, gazete okuyan, paten yapan, tatile giden bir panter olmak gibi birçok yönüyle antropomorfik karakter olmanın vermiş olduğu özellikleri taşımaktadır. Karakter tasarım basamakları boyutunda bu özelliklerin

aktarılması söz konusu olduğunda, sıradan bir pantere renk anlamında farklılık kazandırmak, anatomik yapısında bilinenin dışına çıkmak, giyim ve aksesuar ile ona insanlara ait eşyalar vererek tasarım basamaklarının işlevi ortaya konulmuş olmaktadır.

4.7.1. Karakterin Form ve Silueti



Görsel 97. “Pink Panther” karakterinin, silueti.

Pembe Panter, sahip olduğu renk, form ve anatomik yapısıyla akılda kalıcı bir kimlik oluşturmuştur. Karakterin oluşumunda hâkim olan form şekli silindirik yapıdır. Karaktere ait silüette mevcut uzun bacaklar ve kuyruk, silindirik bir kafa formu, onun tanınmasını sağlayan parçalardandır.

Başarılı bir çizgi karaktere ait form ve siluet, izleyiciler tarafından kısa sürede tanınabilme özelliğine sahiptir. Karakterin gereksiz ayrıntılardan arınık fakat tamamen tek düze olmayacak biçimde tasarlanması akılda kalması konusunda başarılı sonuçlar sağlamaktadır. Karakter tasarım sürecinde izlenecek ilk yol bazen karakterin silüetini oluşturmakla başlayabilmektedir. Sürece silüet oluşturarak başlamak, karakterin formunu etkileyen giysi, aksesuar ya da çeşitli parçaları gösterebilme olanağı vermektedir.

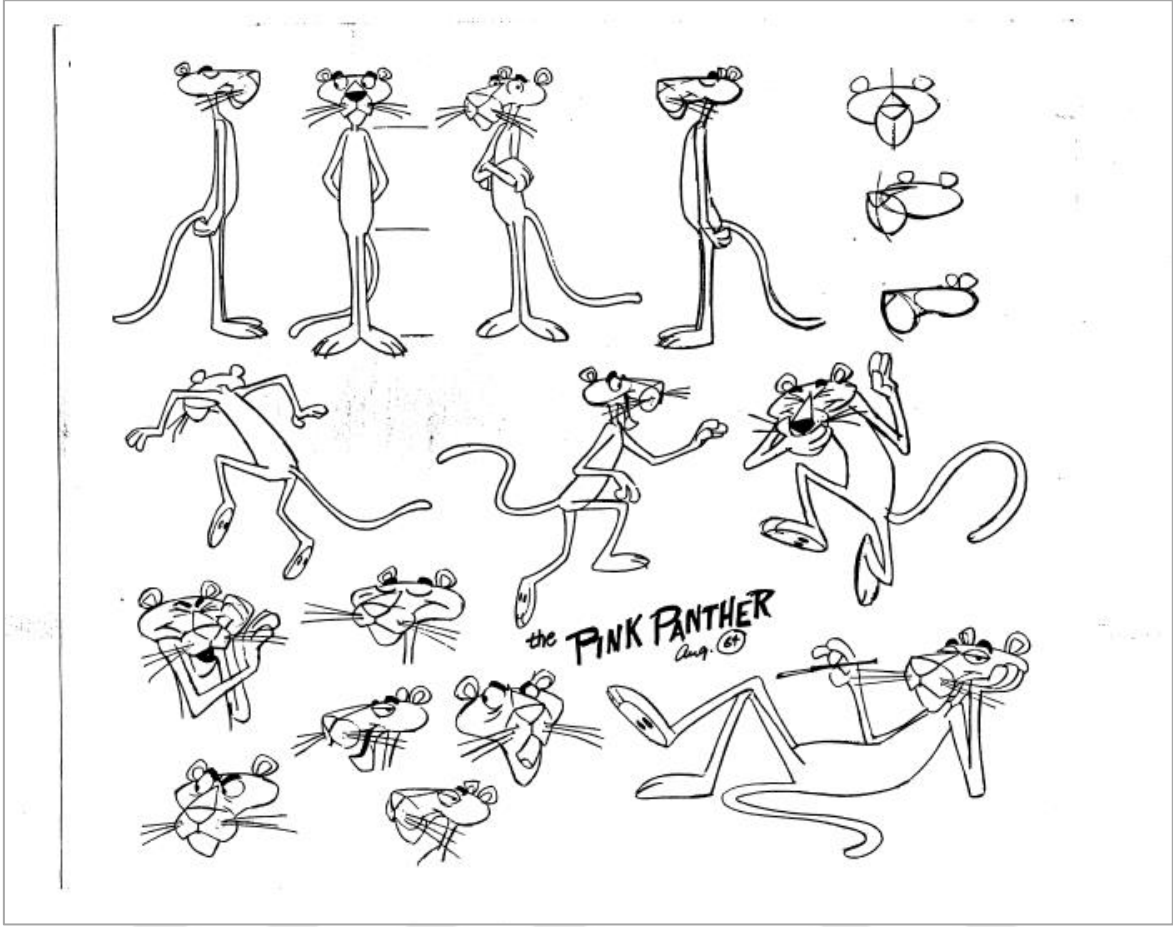


Görsel 98. Drawing Tutorials 101, “Pink Panther” form yapısı.

4.7.2. Karakterin Anatomik Yapısı

Pembe Panter, anatomik yapı itibariyle bir panterin esnekliği ile antropomorfik özellikleri barındıran görünüşe sahiptir. Antropomorfik yapının çizgi karakterlere kazandırılmasında klasikleşmiş iki arka bacak üzerinde duran hayvan karakterler sıkça kullanılmaktadır. “Pink Panther” de bunun en popüler örneklerindendir. Vahşi bir hayvan olan Panterin, insanbiçimci hareket, duruş, davranış, jest ve mimiklerle beraber pembe renk ile yumuşatılarak karakter evreni içerisinde benzersiz bir görünüş ortaya koymaktadır.

Anatomik yapı aynı zamanda sanatçının hayal gücünü konuşturacağı, benzersiz bir karakterin temellerini oluşturan tasarım basamağıdır. Antropomorfik karakterler incelendiğinde görülecektir ki çoğunluk yapısal antropomorfik formu çağrıştırmaktadır. Karakter evreninde binlerce nesne, hayvan ve gerçeküstü karakter çeşitliliği bulunmaktadır. Bu çeşitliliği tanımlayabilmek için önemli olan unsur ise tasarımın altında yatan düşünce yapısıdır. Konuşan, arkadaşlarıyla okula giden, ev ödevini yapmamak için mızızlanan hayvan karakterler görmek mümkündür. Bunların çoğu anatomik yetersizlik sebebiyle imkânsız görünse de iki ayak üzerinde duran, giysi ve aksesuarlarıyla insana benzeyen, düşünen, hayal kuran, konuşan ve daha birçok insana ait özelliğin atfedildiği görülmektedir. Bu anlamda da karakter tasarım basamakları önemli görev üstlenmektedir.



Görsel 99. Karaktere ait genel görünüm.

4.7.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar

“Pink Panther”, genel görünüm itibariyle her zaman üzerinde taşıdığı giysi ya da aksesuara sahip değildir. Ancak karakteri bazı zamanlarda farklı kostüm ve aksesuarla görmek mümkündür. Bazen İskandinav mitolojisinden Thor’ un kılığına girdiğini, bazen bir atkı takıp paten giyindiğini, bazen ise bir garson kılığına girdiğini görmek mümkündür. Kılık değiştirmek dışında herhangi bir kıyafet ya da aksesuara sahip olmayan karakter rengi ile dikkat çeken bir tasarımdır. Kılık değiştirerek büründüğü roller karakterin antropomorfik düşünce yapısını yansıtmakta kullanılan başka bir unsur olarak görülmektedir.



Görsel 100. “Pink Panther”, giyim ve aksesuarları.

4.7.4. Karakterin Renklendirilmesi

Karakter tasarım eğitimi sürecinde renk, izleyiciler tarafından yapılan tanımlamalar da sıklıkla kullanılan unsurdur. İsmi ve rengi, pembe bir elmadan gelmekte olan bu karakter, renk basamağı ile ön plana çıkmaktadır. Kendisi gibi etrafı da pembeye boyamak isteyen karaktere gerçeküstü bir izlenim veren unsur yine form ile birlikte renk olmuştur.



Görsel 101. “Pink Panther”, renklendirilmesi.

5. TARTIŞMA

Araştırmanın bu kısmında, bulgulardan elde edilen sonuçlar ve araştırmanın amacı doğrultusunda ortaya konulan sonuç ile literatür arasındaki benzerlik ve farklılıklar açıklanmaya çalışılmıştır.

Çizgi karakter tasarımı eğitimi içerisinde antropomorfizm olgusunun, karakter tasarım süreçleri ve basamakları ile ilişkilendirilmesinde “karakter” kelimesi temel noktayı oluşturmaktadır. Tanrı hakkında çeşitli fikirlere sahip olan insanların, oluşturulan ilk karakterin ortaya çıkmasında etkili olduğunu belirten Yeşilot (2013), Tanrı’nın insanlar tarafından inanç sistemi içerisinde ortaya konulan ilk karakter olduğunu savunmaktadır. Eski Yunan dini sunmuş olduğu Tanrılar evreni düşünüldüğünde, karakter çeşitliliği sağladığını ifade etmek mümkündür.

İnsana ait niteliklerin, insan dışı varlıklara atfedilmesi olarak bilinen Antropomorfizm, Homeros ve Hesiodos’ un tanrıları insan biçimsel anlatmasıyla tarih içindeki yerini aldığı söylenmektedir (Cevizci, 1999). Yeşilot’ un ilk karakter hakkındaki savı ile Homeros ve Hesiodos’ un insanbiçimci tanrılarının kesişim kümesi inanç olgusu olarak görülmektedir. Zaman içerisinde dinin yanı sıra sanatta, edebiyatta, psikolojide, pazarlama ve daha birçok alanda örnekleri olan antropomorfizm olgusu, karakterler üzerinden çeşitli şekillerde sunulmaktadır.

Ortaya koyduğu birçok özelliği ile insan nüfusunu andırmakta olan karakter evreni içerisinde sonu gelmez bir çeşitlilik mevcuttur. Bu konuda verilebilecek en yakın örnek her gün televizyonda karşılaşmanın mümkün olduğu çizgi karakterlerdir. Bu karakterler, ortaya koymuş oldukları zengin form çeşitliliğiyle, verdikleri mesajlar ve kültürel aktarımlar ile beraber insan zihnine dokunacak birçok psikolojik etkiye sahip kreatif tasarımlardan oluşmaktadırlar. Bu tasarımların oluşturulmasında karakter tasarım eğitimi, düşünce yapıları ile tasarım basamak ve süreçlerinin bir arada organize edildiği geniş bir alandır. Karakter evreninin çoğunluğunu oluşturan çizgi karakterler, antropomorfizmin sayısız çeşitlikteki örneklerini de barındırmaktadır. Medin (2017), çizgi karakter evreni içerisinde, antropomorfik karakterlerin kullanım amacını; çeşitli subliminal mesajların, kahramanlık, sevimlilik ve olağanüstü güçler gibi yetilerle karakterler üzerinden verilmesi olduğunu savunmaktadır. Barış (2017) ise, antropomorfik karakterlerin izleyici açısından

ilgi çekici bulunmasını, insanların sosyal olarak bağlı olma arzusuna dayandırmaktadır. Duygusal olarak dengede kalabilmek için insanlar, kendileri dışındaki varlıklara atfettikleri insani özelliklerle bunu gerçekleştirebilmektedir.

Delikan ve Şener'in (2020), marka maskotlarında antropomorfizm kullanımı hakkında ortaya koymuş oldukları araştırmada, antropomorfizm olgusu, pazarlama stratejisi olarak karakterler üzerinden izleyiciye sunulmaktadır. "Çelik" isimli robot ile çizgi karakterleri aynı noktada buluşturan "empati" duygusu, izleyici üzerinde antropomorfizm ile sağlanmaktadır. Bu durum çizgi karakter eğitiminde de antropomorfik düşünce yapısı ile yansıtılmaktadır. Araştırmayı literatürde yer alan karakter tasarım çalışmalarından ayıran nokta ise antropomorfik düşünce yapısının tasarım basamak ve süreçleri içerisinde ortaya çıkış aşamalarıdır. Çok sayıda örneği bulunan antropomorfik karakterler düşünüldüğünde, antropomorfizmin çizgi karakter tasarımı eğitimindeki yeri, ortaya çıkışı ve tasarım basamaklarının süreç içerisinde şekillenişini açıklamak, tasarım karakterlerine yönelik çözümlemelere anlam kazandırmaktadır. Karakterlerin, çoğu zaman antropomorfizm sayesinde kişilik kazandığını, "Daffy Duck", "Pink Panther", "Sünger Bob", "Rango" ve "Speedy Gonzales" gibi daha çoğaltılabilecek birçok çizgi karakter örneği ile görmek mümkündür. Bu karakterler, kendilerine has davranışları ile izleyiciye kişilik özelliklerini aktarmaktadır. Antropomorfik düşünce yapısına sahip bir karakterin, tasarım basamakları da bu düşünce yapısına yönelik olarak şekillenmektedir. Çizgi film, animasyon, bilgisayar tabanlı oyunlar, resimli kitap ya da webtoon gibi mecralar fark etmeksizin binlerce karakter sunan bu alanlar, okula giden fareler, çocuklarını tatile götüren ayılar ve sahibiyle sohbet eden mutfak robotlarını normal bir şekilde izleyiciye sunmaktadır.

Antropomorfik karakterler hakkında bilgi sahibi olmayan izleyiciler için konuşan, insanlar gibi giyinen bir kedi sadece hayvan karakter olarak tanımlanmaktadır. Bunun sebebi karakterlerin dış görünüşü ile kişiliklerinin birlikte yorumlanma konusunda, bilgi eksikliğinin yanı sıra bazı durumlarda zoomorfizm, metamorfizm ve antropomorfizm olgularının birbirleriyle karıştırılması gösterilebilmektedir. Bu durum için Kafka'nın "Dönüşüm" romanında metamorfik düşünce yapısına sahip bir karakter olan "Gregor Samsa"nın farklı çalışmalarda antropomorfik olarak ele alınması örnek olarak ifade edilebilmektedir. Karakterlere dair yapılan çözümlemelerin doğru yansıtılabilmesi anlamında literatürün yetersiz kaldığı düşüncesi; antropomorfizm, zoomorfizm,

metamorfizm ve animizm gibi temel düşünce yapılarının karakter çözümlemelerinde ihtiyaç duyulan yoğunlukta araştırılmamasından dolayı oluşmaktadır. Karakterlerin ilgi, istek, tutum, davranış ve ruhsal durumu dış görünüşü ile birlikte bir bütün olarak karakteri var etmektedir. Karakterler dış görünüşünden daha fazlasını ifade eden, farklı boyutlarda incelenmesi gereken, yaşayan tasarımlardır. Tasarımda karakterlere ait dış görünüşün oluşturulmasında form, siluet, anatomik yapı, giyim, aksesuar ve renk gibi basamaklar, karakterin sahip olduğu düşünce yapısına göre organize edilmektedir. Düşünce yapılarının karakter tasarım süreçleri içerisinde anılması, karakterler hakkında yapılan çözümlemelere derinlik kazandırmaktadır.

Antropomorfizmin ortaya çıkışını dört farklı basamakta ele alan DiSalvo, Gemperle ve Forlizzi (2005), bu basamaklardan “Karakter temelli antropomorfik biçim” ile antropomorfizmin, çizgi karakterlere insani özelliklerin katılabilmesi anlamında teorik bir dayanak sağlamaktadır. Tasarım elemanı olarak çizgiye form, giyim, aksesuar, renk ve anatomik yapı ile birlikte kişilik kazandırılması, karakter temelli antropomorfizmi anlaşılır kılmaktadır.

Karakter tasarım eğitimi, sayıları her geçen gün artan tasarım karakterler düşünüldüğünde literatürde genişlemekte olan bir alandır. Bu denli çeşitliliğe ve gelişmişliğe sahip karakterlerin varlığı karakter tasarım eğitimi içerisinde teoriye yönelik gelişmeleri de beraberinde getirmektedir. Bu gelişmeler içerisinde çizgi film ve animasyon, reklamcılık ve pazarlama ile birlikte teknoloji içerisinde ki varlığıyla antropomorfizm olgusu önemli bir etkiye sahip olmuştur.

Kaynak tarama modeli kullanılan bu araştırmada; “Karakter tasarım eğitimi bağlamında antropomorfik düşünce yapısını yansıtan karakterleri tür anlamında ayrı bir unsur olarak ele almak mümkün mü? Karakter nüfusu içerisinde sadece insan, hayvan, nesne ve doğaüstü gibi tür tanımlamaları yeterli midir? Karakterin formuna bakarak türü hakkında kesin sonuçlara varılabilir mi?” gibi problem cümleleri bulgulardan elde edilen sonuçlarla desteklenerek, antropomorfik karakterler hakkında kuramsal bir temel ve uygulama ile gözler önüne serilmeye çalışılmıştır. Karakterin sahip olacağı form yapısını belirleyen unsurlar insan, hayvan, gerçeküstü ve nesne karakter gibi ne ve kim olduğu konusunda bilgi veren öğelerdir. Karakter tasarım basamaklarından form, siluet, anatomik yapı, karakterin giydirilmesi ve renk, uygulama kısmında karakterin neye benzeyeceği

hakkında önemli bir süreci oluşturmaktadır. Karakter türleri çoğunlukla, tasarım karakterler hakkında tek başına yeterli bir tanımlama sağlayamamaktadır. Dönüşüm geçirebilen, insan ya da insan benzeri karakterler için yapılacak tanımlamaları karşılayamayan karakter türlerinin, düşünce yapılarıyla birlikte ele alınması gerekmektedir. Bu sayede doğaüstü bir yaratığa dönüşen insan karaktere yönelik yapılan açıklamalar da anlam kazanacaktır. Tasarım karakterin formuna bakarak türü hakkında kesin bir sonuca ulaşmak çoğu zaman yeterli olmamaktadır. Bu durum araştırmanın oluşturulmasında etkili bir sebep olarak görülebilmektedir.

Karakterin kültür ve yaşam çevresi ile birlikte oluşturulmasında etkili olan unsur, özünde yatan düşünce yapısıdır. Çalışma ile tasarlama sürecinde karaktere verilen düşünce yapısı ve sahip olduğu diğer nitelikler antropomorfizm bağlamında değerlendirilmiş ve bulguların oluşturulmasında, tasarlanan karakterlerin kişilik ile dış görünüme ait özellikleri bir bütün olarak ele alınmıştır. Bulguların anlamlandırılmasında “Gece”, “Lucifer” ve “Tobu” isimli karakterler form, silüet, anatomik yapı, giyim, aksesuar ve renk basamaklarının bir araya gelmesinde etkili olan antropomorfik düşünce yapısı baz alınarak tasarlanmıştır. Bununla birlikte “Daffy Duck”, “Speedy Gonzales” ve “Pink Panther” gibi antropomorfik düşünce yapısına sahip çizgi film karakterlerinin de tasarım basamakları ve düşünce yapısı yönünden araştırmanın uygulama aşamasında tasarlanan karakterlerle aynı özellikleri taşıdığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuca ulaşılmasında “Daffy Duck” isimli karakterin kanatlarının insan eli gibi betimlenmesi, insanbiçimci mimik ve davranışları ile sahip olduğu form ve anatomisi, antropomorfik düşünce yapısını destekleyen tasarım basamakları ile oluşturulmuştur. “Speedy Gonzales” isimli karakter gerek anatomisi gerekse giyim ve aksesuarlarıyla bir farenin sahip olamayacağı niteliklere sahiptir. Özellikle iki ayak üzerinde durmak gibi yapısal antropomorfik formu yansıtan görünüm, giyinmek, konuşmak ve duygulara sahip olmak gibi özellikler antropomorfik düşünce yapısını yansıtmaktadır.

6. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Hızlı tüketimden dolayı artan arz ve talepleri karşılayabilmek adına pek çok yolu bünyesinde barındıran tasarım olgusu, yeni bir amaç için var olan eşya ve parçaların tekrardan oluşturulması ve düzenlenmesi şeklinde ortaya çıkmaktadır (Aydın, 2011). Aynı zamanda tasarım, sektörler içerisinde markaların kendi tarzlarını oluşturarak fark yaratmalarında önemli bir etken olmaktadır. Bu olgu basılı materyallerden hareketle birçok alanda çeşitli uygulama ortamlarını kapsamaktadır. Bu bağlamda tasarım olgusunun, uygulama çeşitliği ve çalışmanın temel noktasında yer alan çizgi karakterlerin, kitap ve televizyonlardan ayrılıp bağımsız kişilikler olarak marka maskotlarına dönüşme yolunda yeni bir ilerleme kat ettiklerini ifade etmek mümkündür. Bununla birlikte tasarlanan karakterler; güldürmek, eğitmek ve pazarlamak amacı dışında çeşitli subliminal mesajlar, düşünceler ve kültürlerin aktarılmasında da bir araç olarak kullanılmaktadır (Medin, 2017). Pazarlama ve empoze etmek gibi çeşitli amaçların insanlara ulaşmasında karakter tasarımları büyük rol oynamaktadır. Bazı markaların, etiket ve ambalajlarında özellikle antropomorfik karakterlerin kullanılması, tüketicinin bu karakterlerle ilişki ve empati kurmasında sağladığı kolaylıktan kaynaklanmaktadır. Bir markanın tanınan yüzü olan “Çelik” isimli robot, akıllı, yaratıcı, yenilikçi ve insanbiçimci özellikleriyle maskot olarak markanın kimliğini temsil etmektedir. Maskot stratejisinin bir parçası olan karakterler antropomorfizm ile markanın kişileştirilmesini sağlamaktadır (Delikan & Şener, 2020). Bu anlamda karakterin kullanım amaçlarını yansıtabilmek için iyi bir tasarımcıya ihtiyaç duyulmaktadır. Karakter tasarım eğitimi, tasarımcının bu amaçları yansıtabilmesi, teorik bilgi ve uygulamalara ulaşması için önemli bir gerekliliktir. Aynı zamanda, karakter tasarım eğitimi kendi alanı ve alanına ait alt başlıklar ile bazı noktalarda tasarım eğitiminden farklılık göstermektedir. Karakter tasarım basamakları, tasarım süreçleri ve karakter türleri ile birlikte düşünce yapıları, karakter tasarım eğitimi içerisinde önemli unsurları barındırmaktadır.

Araştırmanın amacı doğrultusunda, insanlığın var olduğu ilk dönemler irdelendiğinde; “Tanrı”, “tasarım”, “karakter” ve “antropomorfizm” hakkında ilk bağlantıların oluşmaya başladığını görmek mümkündür. İnsanların, zihinlerinde anlamlandıramadığı çeşitli olaylara karşı bir açıklama yapabilmek ve düşlediklerini gerçekleştirebilmek adına inanacağı bir güç olan tanrı veya tanrılar hakkında kendinden hareketle bir tasarım oluşturma çabasına girmiş oldukları sonucuna Barış’ın (2017), “Antropomorfizm: Kişileştirme Eğilimi” isimli yazısından ulaşmak mümkündür.

Zamanla, insanlar için Tanrı, çeşitli efsane ve mitlere konu olan antropomorfik bir karakter olmuş, sözlü ve yazılı edebiyat başta olmak üzere sanat ve tasarımda da kendisini göstermiştir. İnsana ait niteliklerin insan dışındaki varlıklara aktarılması anlamına gelen antropomorfizm, insanların duygusallaştırma ve kendinden bir şeyler bulma eğilimi sebebiyle çeşitli alanlara yayılmıştır. Reklam ve pazarlama, edebiyat, animasyon ve çizgi film, sanat, psikoloji, din ve mitoloji gibi daha çoğaltılabilecek birçok alan bunlardan bazılarıdır.

Çalışmanın sınırlığını oluşturan temel çerçevenin içeriği; antropomorfik karakterlerin ve uygulama basamağını oluşturan karakterlerin, karakter tasarım eğitimi bağlamında form, siluet, anatomik yapı, giyim-aksesuar ve renk basamaklarınınca irdelenmesi olarak belirlenmiştir.

Karakter tasarımlarında leke, biçim, renk, çizgi ve dokudan oluşan sanat yapıtının son hali olan form, tüm bu niteliklerin organize edildiği nihai durum şeklinde açıklanmaktadır. Karakterin sahip olduğu antropomorfik düşünce yapısının yansıtılmasında form, dış kabuğu oluşturduğundan ötürü görünümü ve silueti büyük ölçüde etkilemekte ve karaktere ait temel özelliklerin verilmesinde önemli bir basamağı oluşturmaktadır. Karakter tasarımları gerçekleştirildiğinde, bünyesinde barındırdığı rollerin ortaya konulması ve benzersiz bir görünüme sahip olması, form aşaması ile sağlanmaktadır. Giyim ve aksesuar, form ve silueti etkileyen bir diğer basamağı var etmektedir. Antropomorfik düşünce yapısına uygun hazırlanan bir karakterin baston, pipo, şapka, gözlük vb. gibi çeşitli aksesuarlara sahip olması onun düşünce yapısını ortaya koyarken, form ve siluet üzerinde de değişikliklere imkân vermektedir. Siluet, çizgi karakterin tek renk olarak verildiği karartı ya da gölge olarak tanımlanabilmektedir. Aynı zamanda siluet, görsel okunurluğu sağlamak için tasarıma ait büyüklü küçüklü parçaların birbirine olan

uyumunda yol gösterici bir görev üstlenmektedir. Karakter tasarım aşamalarından bir diğeri olan anatomik yapı, çizgi karakterlerin karakter evreni içerisinde benzersiz olmasını sağlayan abartılı niteliklerin eklenebildiği bir basamaktır. Bu abartıların, anatomik yapı üzerinden sunulması baş ölçüsünün, bedenin ve beden parçaları içerisindeki oranlara bölünmesiyle sağlanmaktadır. Çizgi karakterler sıklıkla gerçeküstü veya deforme olmuş bir form yapısı ortaya koymaktadırlar. Bu durum karakterlere aktarılacak olan abartıların, tasarımcının hayal gücüne bırakılması sayesinde karakter evreni içerisinde çeşitlilik ve özgünlüğü geliştirmektedir. Antropomorfik yapının form üzerinden yansıtılmasını kolaylaştıran abartılar aynı zamanda düşünce yapılarını destekleyen anatomik unsurlardandır. Karakterin neleri yapıp neleri yapamayacağı hakkında da bilgi veren anatomik yapı aşaması, insanbiçimci anatomi ile “Yapısal antropomorfik formu” yansıtan karakterlerin tasarlanmasına olanak verirken, insani duygu ve davranışları ortaya koymak için ise “karakter temelli” antropomorfik basamaktan yararlanmaktadır. DiSalvo, Gemperle ve Forlizzi (2005)’in Antropomorfizmin ortaya çıkışında ele aldığı dört ayrı basamak bu konuda dayanak gösterilebilmektedir. Karakterin anatomik yapısı tasarlandıktan sonra üçüncü adım olan giyim ve aksesuar, çizgi karakterin yaşam çevresi, kültürü, ev dekoru ve kullandıkları eşyalara kadar antropomorfik yönünü destekleyen bir diğer tasarım basamağını oluşturmaktadır. Karakter tasarım eğitiminin son basamağı olan Renk’i Artut (2015), özel bir dil ve anahtar olarak ifade etmektedir. Bu son aşama, gölge ya da form elemanı olarak gücünü yükseltip salt anlatım unsuru olarak “The Grinch”, “The Simpsons”, “Pink Panther” ve Pokémon animesinin ana karakteri olan “Pikachu” gibi çizgi karakterlerin ün kazanmasında tasarım basamağı olarak ön plana çıkmaktadır.

Karakter tasarım eğitimi doğrultusunda yapılan karakter tasarım analizleri, tasarım süreci içerisinde tasarım basamaklarının, antropomorfik düşünce yapısını dış görünüş üzerinden yansıtmış olduğu sonucuna ulaşılmasını sağlamıştır. Aynı zamanda, kuramsal çerçeveyi destekleyen ve çalışmaya katkı sağlayan uygulama çalışmaları, antropomorfik düşünce yapısını taşıyan karakterlere ait tasarım basamaklarının süreç içerisinde izlediği yolun açıklanması adına bulgular sağlamıştır.

Tasarım basamaklarının, antropomorfik düşünce yapısı dahilinde organize edilmesinde ve bulgular bölümünün oluşturulmasında, antropomorfik bir karakter olan “Gece”, insan-yarasa karışımı anatomik yapısıyla, Yunan tanrısı Eros’ un güncel konulara göndermeli bir haline benzemektedir. Geometrik formlar içerisinde dairesel forma sahip

yapısı ile ön plana çıkmasının yanı sıra karakterin aksesuar olarak sahip olduğu Covid-19 virüsü toplarından oluşan okları, kısa bacaklarının taşıdığı şişman bedeni ile abartılı kafa yapısını takip eden yarasa kanatları, siluet olarak tanınmasını kolaylaştıran parçalardır. Aynı durum, “Speedy Gonzales” karakterinin tanınmasında önemli rol oynayan ve etnik kökenini yansıtan şapkası için de savunulmakta ve karaktere ait siluetin teşhis edilmesinde aksesuarın etkisine dair benzer bir örnek sunmaktadır. Bir diğer karakter olan “Lucifer” ise ismine göre daha sevimli bir forma sahiptir. Dairesel formun bir başka örneğini sunan Lucifer, gerçeküstü bir karakter olmasına rağmen, insan anatomisine ait duruş, davranış ve mimikleri ile antropomorfik bir karakter olarak tasarlanmıştır. Çalışmanın tasarlanan son karakteri “Tobu”, giyim, anatomik yapı ve duruşu ile insanbiçimci karakterlerin sunmuş olduğu birçok özelliğe sahiptir. Aynı zamanda yüz ifadeleriyle de bunu desteklemekte ve anatomik yapısı ile sahip olduğu uzun ve ince bacaklarının üzerinde durmasının yanı sıra kirli görünümde bir atlet giymesiyle insanbiçimci bir karakter olmasını giyim basamağıyla da güçlendirmiştir. Tıpkı “Pink Panther” in arka ayakları üzerinde durması gibi, Tobu’ da duruş ve formu ile siluet olarak kolaylıkla tanımlanabilecek bir tasarım sunmaktadır.

Tasarım basamaklarının düşünce yapılarıyla birlikte açıklanmasının yanı sıra düşünce yapılarının ve karakter türlerinin ayrılmaz unsurlar olduğunu gösteren uygulamaların ortaya konulmaları, araştırmayı konuyla ilgili yapılan diğer çalışmalardan ayıran önemli noktalar olarak ifade edilebilir. Bu bağlamda, zaman içerisinde gerçekleşen gelişmeler, karakter tasarım sürecine yansımış ve insana ait özelliklerin insan dışındaki varlıklara atfedilmesiyle karakter türleri içerisinde bir düşünce yapısı oluşturmuştur. Sonuç itibari ile tasarım basamakları, karakterin türü ve altında yatan düşünce yapıları, verilmek istenilen mesajın alıcıya ulaşmasında görsel çekimi sağlayan unsurlar olarak görülmektedir. Antropomorfik düşünce yapısı, gelişen ve değişen karakterlerin dış görünüşüne bağlı olarak yapılan insan, hayvan, nesne ve gerçeküstü gibi sınırlı kalan karakter tanımlamalarına anlam derinliği kazandırmakta olduğu söylenebilmektedir. Karakterlere ait tanımlama ve çözümlemelerin doğru bir şekilde yapılabilmesi için, karakterin kişilik ve dış görünüşüne ait özellikleri bütün olarak ele alınmalıdır. Bu durumda karakter tasarım eğitimine ait unsurlardan tasarım basamakları, karakter türleri, üslupları ve karakterin türünü destekleyen düşünce yapıları birleşerek karakter tasarımlarını var etmektedir.

Antropomorfik karakterlerin tasarım eğitimi bağlamında ele alındığı bu çalışmaya ek olarak ileride metamorfizm, zoomorfizm ve animizm olgularına yönelik araştırmalar da karakter tasarım eğitimine katkı sağlayabilir.

7. KAYNAKLAR

- Altunoğlu, Ö.S. (2020,12,28). Animation Conceptart. <https://serdara.com/storyboard-animatik/>
- Arıcan, M.K. (2006). Spinoza'nın Tanrı- Alem İlişkisinde İçkinlik Aşkınlık Problemi. *Cumhuriyet Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 1,127-143.
- Armutak, A. (2002). Doğu ve Batı Mitolojilerinde Hayvan Motifi. *İstanbul Üniversitesi Veterinerlik Fakültesi Dergisi*, 411-412.
- Artut, K. (2013). *Sanat Eğitimi*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Aslan, N. (2004). Şekil Değiştirme Motifinin Anlatılarımızdaki Bazı Yansımaları Üzerine. *Milli Folklor Uluslararası Kültür Araştırmaları Dergisi*, 64-38. <http://www.millifolklor.com/> adresinden 17 Mayıs 2022 tarihinde edinilmiştir.
- Aybek, Ş. (2021 Ocak 16). Realist Eğitim Felsefecisi Aristoteles'in Liberal Eğitim Felsefesi Özgür Öğrenciler Yetiştirmemize Nasıl Yardımcı Olabilir? <https://sahinaybek.com.tr/realist-egitim-felsefecisi-aristotelesin-liberal-egitim-felsefesi-ozgur-ogrenciler-yetistirmemize-nasil-yardimci-olabilir/> adresinden edinilmiştir.
- Aydın, B. (2011). Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Web Sayfalarının Tasarım İlke ve Elemanları Açısından Analizi ve Bir Web Tasarımı Örneği. (Yüksek Lisans Tezi). Diyarbakır.
- Barış, G. (2020 Aralık 1). *Antropomorfizm: Kişileştirme Eğilimi*. Medium. <https://medium.com/@GulfidanBaris/https-medium-com-gulfidanbaris-antropomorfizm-kisilestirme-egilimi-c1af1732678f>

- Bedir Erişti, S.S. (2019). (Ed.), *Görsel Araştırma Yöntemleri Teori, Uygulama ve Örnek*. (s.57). Ankara: Pegem Akademi.
- BERGER, J. (1986). “*Görme Biçimleri*”, Çeviren: Yurdanur Salman, Metis Yayınları, İstanbul.
- Bigalı, Ş. (1984). *Resim Sanatı*. Ankara: Şafak Matbaası.
- Bilgipedia. (2020, Kasım 28). Bilgipedia: <https://www.bilgipedia.org/insanbicimcilik-antropomorfizm/> adresinden alındı.
- Bulat, S., Bulat, M., & Aydın, B. (2014). Bauhaus Tasarım Okulu. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 18 (1): 105-120.
- Cevizci, A. (1999). *Paradigma Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Engin Yayıncılık.
- Çelik, A (2014). Yükseköğretim Kurumları Lisans Programlarında Yer Alan Temel Tasarım Eğitimi Derslerinin Eleştirel Bir İncelemesi. (Yüksek Lisans Tezi). Ankara.
- Dakak, S. (2020, 11 08). Psikoloji ve Toplum. Psikoloji ve Toplum Web Sitesi: <http://psikolojivetoplum.todap.org/2019/03/derkenar2-kelime-kitap-kisi.html> adresinden alındı.
- Delikan, B., & Şener, G. (2020). Marka Maskotlarında Antropomorfizm Kullanımına Yönelik Göstergebilimsel Bir Analiz: Arçelik Markası Robot Çelik Vakası. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 1839.
- Dilmaç, O. (2015). Tasarım Eğitimi Tarihi ve William Morris. *İdil*. doi: 10.7816
- DiSalvo, C., Gemperle, F. ve Forlizzi, J. (2005). Imitatingthehuman form: Fourkinds of anthropomorphic form. Erişim: <http://www.cs.cmu.edu/~kiesler/anthropomorphism-org/pdf/Imitating.pdf>.
- Dökeroğlu, Ö.T. (2019). Bir Sanat Biçimi Olarak Antropomorfizm. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 221-222.
- Eczacıbaşı. (2008). *Sanat Ansiklopedisi*. İstanbul: Yem Yayını.
- Elmas, M. F. (2013). Spinoza’nın Antropomorfizm Eleştirisi Ya Da Aklın Hayal Gücünü İfşası Üzerine. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, 21-24.

- Ertürk, A. (2020). Dini İnanç ve Kognitif Bilim. Yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Eyupoğlu, İ.Z. (1994). *Dönüşümler*. İstanbul: Payel Yayınevi.
- Farthing, S. (2017). *Sanatın Tüm Öyküsü*. Hayal Perest Yayıncılık.
- Gezer, Ü. (2019). Çağdaş Sanat ve Tasarım Eğitiminde Görsel Tasarım Öğeleri ve İlkeleri. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*. 595-614. doi: 10.7816/ulakbilge-07-40-02
- Harman, Ö.F. (2011). TDV İslam Ansiklopedisi (Cilt 40). İstanbul.
- Hiçyılmaz, G., & Uz, N. (2020). Claes Oldenbur'un Heykelleri ve Yumuşaklık Kavramı Bağlamında İzleyici ile İlişkisi. 2017 (s. 368-371). Eskişehir: Bilimsel ve Mesleki Çalışmalar Sempozyumu Tam Metin Bildiri Kitabı.
- Hume, D. & Tunçay, M. (1995). *Din Üstüne*. İstanbul: İmge Yayınlar.
- İnternet: Arts and Crafts. Web: <https://netvent.com/arts-and-crafts-akimi/> adresinden 28 Nisan 2021'de alınmıştır.
- İnternet: Character Design: Tips On How To Design Characters. Web: <https://www.designyourway.net/blog/graphic-design/character-design/> adresinden 30 Aralık 2020 tarihinde alınmıştır.
- İnternet: Jane, le renard & moi. Web: PicturebookMakers.<https://blog.picturebookmakers.com/post/122843304761/isabelle-arsenault> adresinden 30 Aralık 2020 tarihinde alınmıştır.
- İnternet: Türk Dil Kurumu. Web: <https://sozluk.gov.tr/>
- İnternet: Wikipedia. Antropomorfizm. Web: https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0nsan_bi%C3%A7imcilik#:~:text=Antropomorfizm%20ya%20da%20insan%20bi%C3%A7imcilik,da%20%22Antropomorfizm%22%20konusu%20olabilir adresinden 05 Kasım 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Wikipedia. Galatea. Web: <https://es.wikipedia.org/wiki/Galatea> adresinden 10 Ocak 2021 tarihinde alınmıştır.
- İnternet: Wikipedia. Max Ernst. Web: https://tr.wikipedia.org/wiki/Max_Ernst adresinden 10 Aralık 2020 tarihinde alınmıştır.

- Kara C. (2019). Çocuk Kitapları İllüstrasyonlarında Karakter Tasarım Yöntemlerinin Sınıflandırılması. *International Social Sciences Studies Journal*. 5 (30), 10.26449.
- Karabulut, N. (2004). Sanat Eğitiminde Öğretim Alanları ve Bir Alt Disiplin Olarak Sanat Eleştirisi. (Doktora Tezi). Erzurum.
- Medin, B. (2017). İnsanbiçimci Kahramanların Dünyasında Sinema Okuryazarı Olmak, TRT Akademi, 2(4), 466-485. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/trta/issue/45884/579142>.
- Özden, Z, & Ülgen, Ç. (2015). Canlandırma Filmi Yapım Sürecinde Karakter Tasarım Aşaması 7 (14), 23-38. DOI: 10.17484/yedi.27611
- Özsoy, V. & Ayaydın, A. (2016). *Görsel Tasarım Öge ve İlkeleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Parla. J. (2021, 04, 22). Karakter. <https://www.izdiham.com/jale-parla-edebiyatta-karakter-ve-tip/>
- Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun Önlenemez Yükselişi*. İstanbul: Lebib Yalkın Yayınları.
- Sanata Başla. (2020, 12 11). Sanata Başla. <https://www.sanatabasla.com/2016/07/parisin-yargisi-the-judgement-of-paris-wtewael/> adresinden alındı.
- SPINOZA, Benedictus De (2011) *Geometrik Yöntemle Kanıtlanmış ve Beş Bölüme Ayrılmış Ethica* (Latince ve Türkçe), çev. Çiğdem Dürüşken, İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Şener, H. (2017). David Hume' un Tanrı Anlayışı ve Antropomorfizm Eleştirisi. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 241.
- Tekin, O. (2002). *Sanatta eğitim: görmek, öğrenmek, yaratmak*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Tuna, S. (2019). *İlköğretimde Tasarım Eğitimi*. Alakuş, A.O. ve Mercin, L. (E.d), Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Öğretimi içinde (s.197). Ankara: Pegem Akademi.
- Warburton, N. (2011). *Felsefenin Kısa Tarihi*. İstanbul: Alfa Yayıncılık.

- Waytz, A., Epley, N. & Cacioppo, J. T. (2010). Social Cognition Unbound: Social Cognition Unbound: Insights Into Anthropomorphism and Dehumanization. *Current Directions in Psychological Science*. 19(1), 58-62.
- Whitehead, M. (2012). *Animasyon Filmler*. İstanbul: Kalkedon Yayın.
- Yeşilot, Ş. (2013). Karakter Olgusu ve Türk Çizgi Karakterlerin Evrenselleşme Sorunu (Doktora Tezi). Eskişehir.
- Yıldırım Artaç, B., Ağaç, S. (2016). Yapısal Çözümleme Yöntemiyle Animasyon Karakter Analizi ve Kostüm Tasarımı. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*,2 (2), 295-310.
Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/intjcss/issue/30959/336539>
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2018). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayın.

8. ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler:

Adı-Soyadı : Merve ULUTAŞ

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

2019- Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Öğretmenliği Programı.

2014- Gölbaşı Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

Yayınlar

Barış AYDIN, Merve ULUTAŞ, (2021). Erken Dönem Animasyon Sinemasında Émile Eugène Jean Louis Courtet ve Antropomorfizm. Socrates Journal of Interdisciplinary Social Researches, 12, p. 81- 97. Doi: 10.51293/socrates.104.

AYDIN B., ULUTAŞ M. (2021). Erken Dönem Animasyon Sineması, Antropomorfizm ve Emile Cohl, Uluslararası Sanat ve Tasarım Araştırmaları Kongresi ve Sergisi (Özet Bildiri/ Sözlü Sunum).

Sergiler

Dicle Üniversitesi “8 Mart Dünya Kadınlar Günü” Sergisi (2020).

Atatürk Üniversitesi, Menduha SATIR KAYSERİLİ Atölye Öğrencileri Tarafından Düzenlenen Sergi (2018).

Atatürk Üniversitesi, Doç. Dr. Necmettin KARABULUT Atölye Öğrencileri Tarafından Düzenlenen “Mimesis Kuramı Bağlamında Öykünmeler” İsimli Sergisi (2017).