T.C.
KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI

MANGA VE ANİME ÇİZİMLERİNDE FİGÜR

BERFİN ARZU ARSLAN ÖZER

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DR. ÖĞR. ÜYESİ SERAP YILDIZ İLDEN

EKİM - 2023
KASTAMONU

TAAHHÜTNAME

Bu tezin tasarımı, hazırlanması, yürütülmesi, araştırmalarının yapılması ve bulgularının analizlerinde bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu; ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını, bilimsel etiğe uygun olarak kaynak gösterildiğini bildirir ve taahhüt ederim.

Berfin Arzu ARSLAN ÖZER

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MANGA VE ANİME ÇİZİMLERİNDE FİGÜR

BERFİN ARZU ARSLAN ÖZER
KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
DANIŞMAN:DR. ÖĞR. ÜYESİ SERAP YILDIZ İLDEN

Manga, Japonya'dan başlayıp geçmişten bugüne kadar gelişen, çevirisi yapılıp dağıtılan, her türden çizgi romana verilen isimdir. Anime, Japonya'da üretilen bir animasyon türüdür. Manga ve anime çizimlerinde figürler önem kazanmıştır. Figüre gerçekçi yaklaşılan dönemlerden günümüz manga ve anime karakterlerine kadar olan süreçte, karakter tasarımlarında büyük ölçekte değişimler meydana gelmiştir. Manga, ortaya çıktığı yıllarda çizgi roman kategorisinde kendisine has bir anlatım oluşturmuştur. Manga ve animede kullanılan dil ve tasarlanan karakterler her yaştan insana hitap etmeye başlamıştır. Böylelikle anime ve mangalara olan ilgi artmıştır. Manga ve anime karakterleri, yaşam tarzından fiziksel özelliklerine kadar her alanda bütün detayları görülebilecek şekilde çizilerek, bir anlatım dili oluşturulmuştur. Bu da manga ve animede görselliği daha güçlü bir duruma getirmiştir. Okuyucu kitlesinde olduğunu gibi izleyici kitlesinde de önemli bir yere sahip olan karakter tasarımları, son yıllarda teknolojinin gelişimi ile birlikte animasyon filmlerine de ilgiyi giderek arttırmıştır. Yerelden çıkıp evrensele yayılan anime filmlerinin eğlence sektörlerinde de yerini aldığı görülmektedir. Manga ve anime sanatının etkilerini günümüz animasyon ve çizgi romanlarında görmek mümkündür.

ANAHTAR KELİMELER: Manga, Anime, Çizgi Roman, Dijital Sanat, Karakter, Figür

Ekim 2023, 82 Sayfa

ABSTRACT

MSC THESIS

FIGURE IN MANGA AND ANIME DRAWINGS

BERFİN ARZU ARSLAN ÖZER

KASTAMONU UNIVERSITY INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCE
ART AND DESIGN DEPARTMENT
SUPERVISOR:ASSIST. PROF. DR. SERAP YILDIZ İLDEN

Manga is the name given to all kinds of comics that have been translated and distributed, starting from Japan and developing from past to present. Anime is a type of animation produced in Japan. Figures have gained importance in manga and anime drawings. From the period when figures were approached realistically to today's manga and anime characters, large-scale changes have occurred in character designs. Manga has created a unique narrative in the comic book category during the years it emerged. The language used and the characters designed in manga and anime have begun to appeal to people of all ages. Thus, interest in anime and manga has increased. Manga and anime characters are drawn in such a way that all details can be seen in every field, from lifestyle to physical features, and a narrative language has been created. This has made the visuals in manga and anime stronger. Character designs, which have an important place among the audience as well as the readership, have gradually increased the interest in animated films with the development of technology in recent years. It is seen that anime movies, which are local and spread to the universal, have also taken their place in the entertainment sectors. It is possible to see the effects of manga and anime art in today's animations and comics.

KEYWORDS: Manga, Anime, Comic Book, Digital Art, Character, Figure.

October 2023, 82 Page

TEŞEKKÜR

Bu çalışmada bana yardımcı olan ve desteklerini esirgemeyen sayın danışman hocam; Dr. Öğr. Üyesi Serap YILDIZ İLDEN'e teşekkürlerimi sunarım. Bugünlere gelmemde her türlü fedakarlığı yapan, hiçbir zorlukta elimi bırakmayan annem Aysel ARSLAN'a, her zaman arkamda duran ve beni her işimde yüreklendiren babam Abubekir ARSLAN'a, varlıklarıyla hayatıma neşe katan kardeşlerime sonsuz teşekkür ve sevgilerimi sunmaktayım. Geçirdiğim tüm zorlu süreçte elimi bırakmayan, varlığıyla, sevgisiyle hayatımı güzelleştiren eşim Mehmet Nazim ÖZER'e sevgimi ve sonsuz teşekkürümü sunarım. Yüksek Lisans sürecimde desteklerini esirgemeyen kardeşim Burcu ARSLAN'a, ve enerjisiyle hayatıma renk katan canım arkadaşım Mervenur KABAKCI'ya teşekkürü borç bilirim.

BERFİN ARZU ARSLAN ÖZER

Kastamonu, 2023

İÇİNDEKİLER

Sayfa

TEZ ONAYI ..... **ii**
TAAHHÜTNAME ..... **iii**
ÖZET ..... **iv**
ABSTRACT ..... **v**
TEŞEKKÜR ..... **vi**
İÇİNDEKİLER ..... **vii**
ŞEKİLLER VE GÖRSELLER DİZİNİ ..... **viii**
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ ..... **x**
1. GİRİŞ **1**
2. ANİME VE MANGA SANATI **3**
2.1 Figür 3
2.2 Dijital Sanat 7
2.3 Manga 10
2.3.1 Osamu Tezuka'nın Katkıları 17
2.4 Anime 23
3. ANİME, MANGA VE ANİMASYON ÖRNEKLERİNDE FİGÜR **27**
3.1 Anime ve Manganın Ayırt Edici Görsel Özellikleri 27
3.2 Manga Sanatında Figür 29
3.3 Anime Sanatında Figür 37
3.4 Animasyonda Karakter 51
4. SANATSAL UYGULAMALAR **61**
5. SONUÇ **72**
KAYNAKLAR **74**

ŞEKİLLER VE GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 2.1 Altamira mağarasına ait bir çizim 3
Görsel 2.2 Giotto Di Bondone, Ağıt, 1306 4
Görsel 2.3 Michelangelo- İtalyan Rönesans Dönemi- İlk Günah ve Cennetten Kovuluş-1511 5
Görsel 2.4 Caravaggio, Judith Holofernes'in Başını Keserken, 1598-99 5
Görsel 2.5 Rembrandt, Otoportre, Viyana, 1655 6
Görsel 2.6 Pablo Picasso, Avignonlu Kızlar, 1907 7
Görsel 2.7 Andy Warhol, Colored Mona Lisa, 1963 8
Görsel 2.8 Ben F. Laposky, Oscillon 40 - 1952 9
Görsel 2.9 Yuri Zalevski 10
Görsel 2.10 Katsushika Hokusai (1760-1849), Hokusai Mangası 11
Görsel 2.11 Cuckoo and Azaleas, 1828, Hokusai 12
Görsel 2.12 Choju Giga 12
Görsel 2.13 Toba-e, 1888 13
Görsel 2.14 Japan Punch- 1862 14
Görsel 2.15 Japan Punch içeriği -1867 14
Görsel 2.16 Marumaru Chinbun, Kapak Resmi, (1877) 15
Görsel 2.17 Rakuten Kitazawa, Togosaku To Mokube no Tokyo Kembutsi, 1902 16
Görsel 2.18 The Robot Disposer- Osamu Tezuka 18
Görsel 2.19 Astro Boy - Osamu Tezuka - 1980 19
Görsel 2.20 Osamu Tezuka, Ayako, 1972 20
Görsel 2.21 Osamu Tezuka, Hi no Tori (Phoenix) 2009 yılında tekrardan basılan kapak resmi 21
Görsel 2.22 Osamu Tezuka, Ribon no Kishi, 1953-56 22
Görsel 2.23 Katsudo Sashin 24
Görsel 2.24 Momotaro-Umi no Shinpei,1945 24
Görsel 2.25 Kapıcı Mukuzo Imokawa 25
Görsel 3.1 Osamu Tezuka, Astro Boy, manga görseli 27
Görsel 3.2 Osamu Tezuka, Astro Boy, animasyon görseli 28
Görsel 3.3 Berfin Arzu Arslan Özer, Kişisel Koleksiyon 28
Görsel 3.4 Tagawa Suiho, Norakuro Manga, cilt 1 kapağı (1975 bunkoban baskısı) 30
Görsel 3.5 Hasegawa Machiko, Sazae-san 1946 32
Görsel 3.6 Chic Young, Blondie, 1930 32
Görsel 3.7 Osamu Tezuka, Shin Takarajima, 1947 34
Görsel 3.8 Shirato Sanpei, Ninja Bungeicho, 1959-1962 35
Görsel 3.9 Katsuhiro Otomo, Akira, 1982-1990 36
Görsel 3.10 Osamu Tezuka, White Lion Kimba, 1950 38
Görsel 3.11 Hakujaden (The Legend of White Snake), 1958 39
Görsel 3.12 Daisaku Şirakawa-Kei Lijima, Woof Woof 47 Ronin, 1963 41
Görsel 3.13 Osamu Tezuka, Black Jack, 1973 42
Görsel 3.14 Hayao Miyazaki, Rüzgârlı Vadi, 1984 43
Görsel 3.15 Akira Toriyama, Dragon Ball, 1984 44

Görsel 3.16 Hayao Miyazaki, Gökyüzündeki Kale, 1986 45
Görsel 3.17 Naoko Takeuchi, Sailor Moon, Usagi karakteri, 1992-97..... 46
Görsel 3.18 Satoshi Tajiri, Pokémon, 1997 47
Görsel 3.19 Eiiçiro Oda, One Piece, 1999 48
Görsel 3.20 Hayao Miyazaki, Ruhların Kaçışı, 2001 49
Görsel 3.21 Hayao Miyazaki, Yürüyen Şato, 2004 50
Görsel 3.22 Berfin Arzu Arslan Özer, Kişisel Koleksiyon..... 52
Görsel 3.23 Alaaddinin Sihirili Lambası Karakter Tasarım Formları 53
Görsel 3.24 Stan Lee-Jack Kirby, Hulk, 1962 53
Görsel 3.25 Pat Sullivan-Otto Messmer, Kedi Felix, 1919..... 55
Görsel 3.26 Walt Disney-Ub Iwerks, Mickey Mause, 1928..... 56
Görsel 3.27 Bob Clampett, Tweety, 1942..... 56
Görsel 3.28 Osvaldo Cavandoli, La Linea (Bay Meraklı), 1971 57
Görsel 3.29 İnanılmaz Aile Karakter Tasarımları, 2004..... 58
Görsel 3.30 Animasyon filmi Soul'dan bir görüntü, 2020..... 59
Görsel 4.1 Berfin Arzu Arslan Özer, "Bella", 2023, Grafik tablet üzerine karakter çalışması..... 62
Görsel 4.2 Berfin Arzu Arslan Özer, "Su", 2023, Grafik tablet üzerine karakter çalışması..... 63
Görsel 4.3 Berfin Arzu Arslan Özer, "Laura" 2023, Grafik tablet üzerine karakter çalışması..... 64
Görsel 4.4 Berfin Arzu Arslan Özer, "Elisa", 2023, Grafik tablet üzerine karakter çalışması..... 65
Görsel 4.5 Berfin Arzu Arslan Özer, "Arwen" 2023, Grafik tablet üzerine karakter çalışması..... 66
Görsel 4.6 Berfin Arzu Arslan Özer, "Hera", 2023, Grafik tablet üzerine karakter çalışması..... 67
Görsel 4.7 Berfin Arzu Arslan Özer, "Marie", 2023, Grafik tablet üzerine karakter çalışması..... 68
Görsel 4.8 Berfin Arzu Arslan Özer, "Hale", 2023, Grafik tablet üzerine karakter çalışması..... 69
Görsel 4.9 Berfin Arzu Arslan Özer, "Anna", 2023, Grafik tablet üzerine karakter çalışması..... 70
Görsel 4.10 Berfin Arzu Arslan Özer, "Luna", 2021, Grafik tablet üzerine karakter çalışması..... 71

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltmalar

s. : sayfa
yy. : yüzyıl
vb. : ve benzeri

1. GİRİŞ

Tarih boyunca insanların kendi düşüncesini özgür bir şekilde ifade etme yöntemlerinden biri olan sanat, bilinen ilk duvar resimlerinden günümüze kadar olan süreçte, sürekli olarak yenilenmiş ve dönüşmüştür. Bu bağlamda sanat, kendi biçemini oluştururken, toplumların içinde bulunmuş olduğu dönemlerdeki kültürel anlayışlarından ve sosyo-ekonomik durumlarından etkilenmiştir. Kendi duygu ve düşüncelerini sanat yoluyla ifade eden sanatçılar ise ürettikleri eserleri kendilerinden sonraki dönemlere aktarabilme fırsatı yakalamışlardır. Bu aktarım araçlarının en önemlilerinden biri de resim sanatı olmuştur. Sanatta varlıkların betimlenmesinde kullanılan figür, resim sanatında da çok önemli bir rol almıştır. Günümüzde geleneksel olarak tuval üzerine boya ve fırça yapılan resme ek olarak tablet, bilgisayar gibi teknolojik araçlarla da resimler yapılmaya başlanmıştır. Böylelikle de sanatta kullanılan terimlere dijital sanat terimi de eklenmiştir. Ancak sanatçılar, her ne kadar dijital ürünlerle resimler yapsalar da çalışmalarının kökeninde geleneksel sanat anlayışından da etkiler varlığını korumuştur.

Kökenini resim sanatından alan anime, manga ve canlandırma sanatları da günümüz dijital çağındaki teknolojik gelişmelerden geri kalmamıştır. Önceleri geleneksel yöntemlerle varlığını sürdüren bu eserler, dijital çağda kitle iletişim araçlarıyla birlikte yaygınlığını arttırmıştır.

Bir görselin, sayfa üzerinde birden fazla kareye bölünmesiyle meydana gelen manga, dijital çağdan önce Japon tarihinde karşımıza çıkmaktadır. Japon kültüründen beslenmekte olan manganın ilk örnekleri olarak, Hokusai Katsushika'nın odun blokları üzerine çizmiş olduğu karikatürleri gösterilmektedir. Japon tarihinde manganın önemi, II. Dünya Savaşı'ndan sonra Osamu Tezuka ve manga sanatçılarının katkılarıyla, artmıştır. İnsanların okurken hem eğlenebilmeleri hem de farklı hikayeleri görebilmeleri için çizgi roman şeklinde yapılmış olan mangalar, yaşanılan savaşlarda propaganda aracı olarak da kullanılmıştır. Zamanla gelişen ve kitlesi artan mangalar, dünya genelinde popülerlik kazanmıştır. Mangalar kâğıt üzerine genellikle siyah,beyaz olarak çizilen çizgi romandır. Animeler ise mangalardan uyarlanan

animasyonlar olarak bilinmektedirler. Günümüz dijital sanatının teknolojik getirileri ile animeleri yapılmaktadır. Karakterler, animeler ve animasyonlar için önemli unsurlardan biridir. Karakterler oluşturulurken, figürün dış görünüşü, fiziksel özellikleri, kullandığı aksesuarları, hikayedeki yeri ve yansıtmış olduğu dönem dikkate alınarak tasarlanmaktadır. Mangalarda bulunan fizik yapıları animelerde değişiklik göstermektedir. Animeler teknolojik çalışmalar olduğundan görselliği gösterişli tutulmaktadır. Bu bağlamda her yaştan ve her dönemden insana hitap etmeye başlamıştır. Hayran kitlelerinin artması, teknolojinin gelişmesiyle ve iletişim araçlarının etki alanının genişlemesiyle birlikte dünya çapında tanınmaya ve ilgi görmeye başlamıştır.

Animeler ise çoğunlukla mangalardan uyarlanarak yapılmış ve daha sonrasında animasyon filmlerinde de konu olarak karşımıza çıkmıştır. Bu bağlamda animelerdeki karakterleri bilgisayar oyunu, oyuncak sektörü ve tekstil sektörü gibi birçok alanda görmek mümkün olmaktadır. Bu tezde figürün sanattaki yeri ve önemi incelenmiş, sanat tarihinin önemli bazı dönemlerinden öne çıkan sanatçılar ve resimlerinden, figürün serüvenine değinilmiştir. Ardından hikâye içerisindeki anime, manga ve animasyon karakterleri ele alınarak, çizim örneklerinde figürlerin görsel özellikleri incelenmiştir. Son olarak ise tez kapsamında 10 adet karakter tasarlanmıştır. Tez kapsamında üretilmiş olan bu karakterlerin her birinde anime ve manga çizimlerine özgü fiziksel özellikler dikkate alınarak tasarlanmış olup, tezin kişisel uygulamalar kısmında yer verilmiştir.

2. ANİME VE MANGA SANATI

2.1 Figür

Her dönemin koşullarına göre yorumlanmaya çalışılan figür, resim sanatında önemli bir yere sahiptir. Öyle ki doğru yerde kullanıldığında sanat eserlerinin anlatımı, yazı dilinin anlatımından daha açık ve daha çarpıcı olabilmektedir. Figür, sadece çizimden ibaret olmanın ötesinde, kendi sanatçısının duygu ve düşüncelerini topluma aktararak adeta konuşan bir karakter haline gelebilmektedir. Bu durum da figürün anlatım biçimini güçlendirmeye yarayan bir etmendir. İnsan figürü; mağara duvarlarına ilk resmedilmeye başlandığından bu yana içinde bulunduğu ruh halini, toplumsal statüyü, düşsel yanını belirten bir anlatım aracı olarak kullanılmıştır. Buna figürün duruşu, kıyafeti, bulunduğu yer de eklenebilir. Gelişen teknolojiyle birlikte dijital sanata aktarılan figür; büyük değişimler geçirmiş olsa da karakteristik özelliklerini ve izleyiciye aktardığı duyguyu kaybetmemiş aksine daha da güçlenmiştir (Öznülüer, 2019).



Görsel 2.1 Altamira mağarasına ait bir çizim

Görsel 2.1'de görüldüğü gibi kim tarafından yapıldığı belli olmayan mağara çiziminde bir bizonun tasviri görülmektedir. Renk olanağının fazla olmadığı bu dönemde tek

renk veya iki renkle birlikte perspektif kullanılmadan düz bir zemin üzerine basit bir şekilde çizilen bu şekil, yaşanılan günü veya durumu aktarmaktadır. Bu dönemde, figürler gerçeğe yakın bir şekilde tasvir edilmiş ve yer yer kontur çizgileri kullanılmıştır.



Görsel 2.2 Giotto Di Bondone, Ağıt, 1306

Rönesans döneminde resim anlayışı genellikle gerçekçi ve idealize şekildedir. Bu dönemin ünlü ressamlarından olan Giotto Di Bondone'ın Ağıt isimli eserinde (Görsel 2.2) sanatçı yapısalcı yaklaşımla diyagonal çizgileri kullanarak derinlik duygusu yaratmış, böylelikle de figürlerde bir durağanlık sağlamıştır. Resimde özellikle dikkat çeken figür, arkası dönük yeşil giysili kadındır. Kadının yüzü görülmemektedir. Bu durum figüre gizemli bir etki sağlamıştır ve izleyicide merak uyandırmaktadır. Diğer figürler ise gerek vücut duruşları gerekse yüz ifadeleri olarak üzgün resmedilmişlerdir. (Gökova, 2018).



Görsel 2.3 Michelangelo- İtalyan Rönesans Dönemi- İlk Günah ve Cennetten Kovuluş-1511

Rönesans dönemi sanatçılarından Michelangelo'nun Görsel 2.3'de, "İlk Günah ve Cennetten Kovuluş" adlı eserinde bulunan figürleri nasıl tasvir ettiği görülmektedir. Anatomi ustası olan sanatçının, figürlerin anatomisini kusursuz bir biçimde eserlerine yansıttığı görülmektedir. Eserde hem kadını hem de erkeği kaslı bir şekilde ele alan sanatçı, figürlerin duruşlarından ve yüz ifadelerinden eserde geçen olayı bize rahat bir şekilde aktarmayı başarmıştır.



Görsel 2.4 Caravaggio, Judith Holofernes'in Başını Keserken, 1598-99

Caravaggio ise eserlerinde, kullandığı figürlerin anatomisine, duruşlarına ve duygularına önem vererek izleyiciyi yaşanılan hikâyenin ve dönemin içerisine

almaktadır. Sanatçı eserlerinde perspektife ve gerçekçi yaklaşıma önem vermiştir. Görsel 2.4'teki eserine bakıldığında, sağda duran figürün ellerindeki kumaşı sıkıca tutması, soldaki figürün acı yüz ifadesi ve eserin tamamında kullanmış olduğu güçlü perspektif, ışık ve gölge tekniği, izleyiciyi duygusal olarak resme yaklaştırmaktadır. Caravaggio, figürlerinde gerçekçi ve çarpıcı bir etki yaratmak için figürlerde hareket olgusuna da dikkat etmiştir.



Görsel 2.5 Rembrandt, Otoportre, Viyana, 1655

Barok sanatında önemli bir ressam ve aynı zamanda gravür alanında usta bir sanatçı olarak bilinen Rembrandt, eserlerinde kendine özgü ışık, gölge, renk ve fırça üslubu kullanmaktadır. Gençlik dönemindeki eserlerinde gölgeli alanlarda kullandığı aydınlık arasında zıtlıklar olduğu görülmektedir. Sanatçının ustalaştığı dönemlerinde ise ışığı karanlıklar içerisinde süzülür bir biçimde yansıttığı görülmektedir. Bu da çalışmalarında derin bir sessizlik izlenimi vermektedir. Rembrant'ın yaşamının sonuna doğru yaklaştığı dönemde yapmış olduğu çalışmalarda sıklıkla insan yüzü görülmektedir. Bu değişimlerin tümü sanatçının ışığı kullanım biçimiyle oluşmaktadır. Işık artık tuvallerdeki şeklin üzerine direkt düşmemekte, ışığı şeklin kendisi yansıtmaktadır. Sanatçının eserlerinde artık hikâye anlatımı değil duyguların yoğunluğu görülmektedir (Dilim, 2020).



Görsel 2.6 Pablo Picasso, Avignonlu Kızlar, 1907

Sanat tarihinde figürün değişimi konusuna baktığımızda en önemli köşe başlarından biri de Picasso'nun "Avignonlu Kızlar" adlı eseridir. 1907 yılında Picasso "Avignonlu Kızlar" eserini yaptığı zamanlarda etrafındaki tüm yakınları şaşkınlık içerisinde esere bakmışlardır. Alt yapısında birçok eskizi barındıran eser, sanatçının kübizm için yaptığı ilk örneklerden biri olmaktadır. Figürler doğal şekillerinden kopmuş ve gerçeklik algısından uzaklaşılmadan insan figürleri tasarlanmıştır. Esere bakıldığında yüzlerdeki simetri bozulmuş, figürler ve meyveler mekân içerisinde parçalanmış bir şekilde resmedilmiştir. Oran orantının olmadığı bu eserde kadınların donuk yüz ifadeleri akılda kalıcılığı arttırmaktadır (Kaplanoğlu, 2010).

2.2 Dijital Sanat

Sanat, mağara resimlerinden dijital yolla üretilen resimlere kadar geçen zaman diliminde değişime ve dönüşüme uğrayarak yaşamın hep bir yerinde varlığını sürdürmüştür. Varoluşundan bu yana bulunduğu dönemin gerçekliğini yansıtan sanat, 21.yy'daki teknolojik gelişmeler ile birlikte dijital sanat kavramını da bünyesine katmıştır. Dijital sanatın etkilendiği tarihsel gelişmelere bakılacak olursa, bilgisayarın

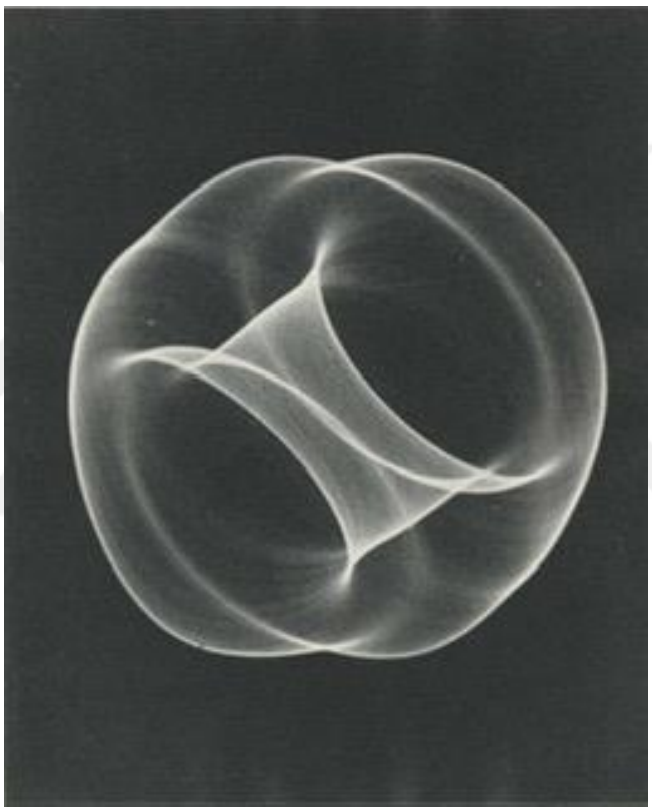
icadının yanı sıra hareketli fotoğrafın icadı ve sinemanın da önemli katkıları olmuştur. Geleneksel teknikle üretilen yapıtların tek ve özgün olması gerekirken, sanatın teknolojiyle etkileşime geçmesiyle birlikte sanat eseri tanımı da değişime uğramıştır. Sanat eserinin tek ve özgün olma ön koşullu sınırları esnemeye başlamıştır. Örneğin sanatçı Andy Warhol, seri üretim şeklinde çalışmalar yapmış, kendi döneminin afiş tekniğiyle yapmış olduğu eserlerini çoğaltmış ve dijital sanatta çoğaltma işleminin başlangıcı sayılabilecek yapıtlara imza atmıştır (Winegard, 2019).



Görsel 2.7 Andy Warhol, Colored Mona Lisa, 1963

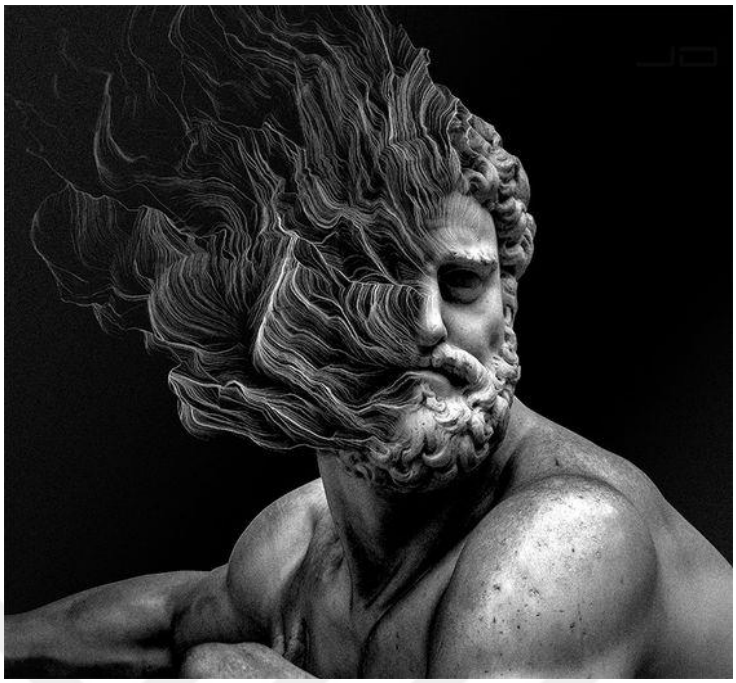
Teknolojinin getirdiği kolaylıklar, eserleri hemen herkese aynı zamanda ulaştırabilme düşüncesi, sanatçıyı sanal ortama götürmüştür. Bu nedenle sanatçı; alışmış olduğu boyadan, fırçadan ve tuvalden zaman zaman uzaklaşmıştır (Çokokumuş, 2012, s.53, Akt. Mutlu, 2019).

Sanatçının kullanmış olduğu yeni medya teknolojileri, izleyicisini esere dahil ederek aktif hale getirmektedir. Sanatçı, izleyicisini sanal gerçeklikle eserin içerisine alıp bulunduğu ortamdan uzaklaştırarak eserle etkileşime sokmaktadır. Bu nedenle dijital sanat öncesi dönemde animasyon filmi üretmek oldukça zorlayıcı olmuştur, çünkü animasyon oluştururken her bir hareket için binlerce çizim yapmak zorunda kalmışlardır. Sanatçılar, dijital sanatta bilgisayar destekli ortamlarda grafik programlarını kullanarak hızlı ve daha geniş kapsamlı işler çıkarmışlardır.



Görsel 2.8 Ben F. Laposky, Oscillon 40 - 1952

Dijital sanatın öncülerinden biri olan Amerikalı matematikçi ve aynı zamanda sanatçı Ben F. Laposky, elektronik dalgaları manipüle etmek için osiloskop kullanmış ve teknolojinin çok ileri olmadığı bir dönemde elektronik dalgaları fotoğraflaması ve kaydetmesiyle başarı sağlamıştır (URL 1). Bu teknikten sonra gelişen yeni tekniklerle yapılacak olan eserlere yaratıcı fikirler vermiştir ve teknolojinin imkanlarından her koşulda yararlanabilme imkânı sunmuştur.



Görsel 2.9 Yuri Zalevski

Gerçeküstü çalıştığı ve siyah beyaz renklere sahip fotoğrafları günümüzün dijital sanat alanının üretken, ünlü bir sanatçısıdır. Teknolojinin zamanla hayatın her alanına girmesi gibi, sanatla buluştuğunda da insanlara farklı deneyim yaşatmaktadır. Dijital sanat hem algoritmanın hem animasyonun hem de görselliğin birlikte kullanıldığı bir alan halini almaktadır.

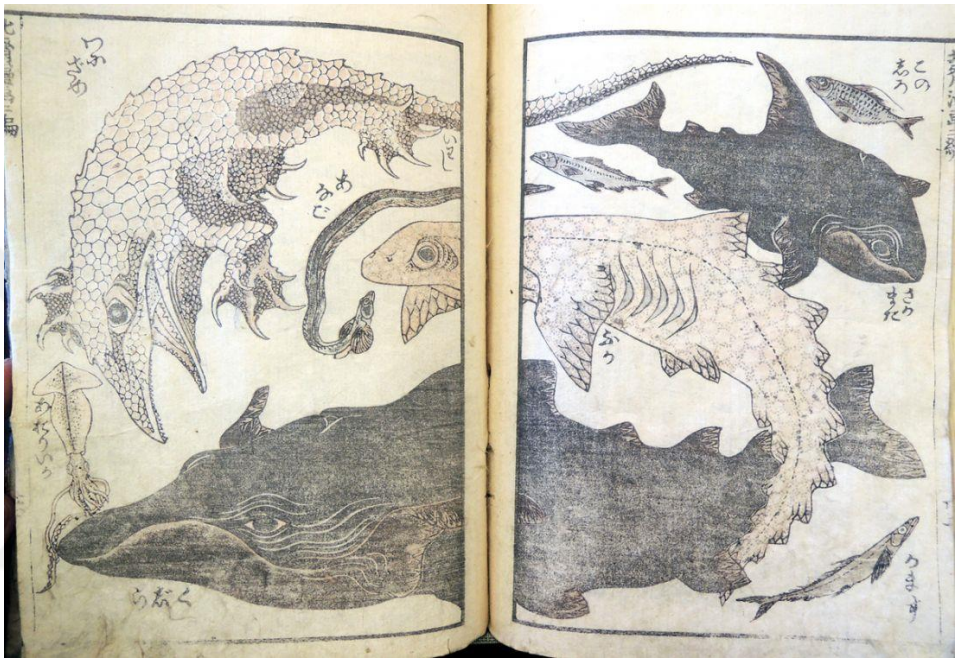
2.3 Manga

Manga, Japon kökenli olup çevirisi yapılan ve dağıtılan her türden çizgi romana verilen isimdir (Aydın, 2007, s.9, Akt. Şen, 2014, s. 159). Oxford Sözlüğüne göre manga kelimesi ise; fantastik, bilim kurgu, bazen de şiddet içeren Japon çizgi roman türü olarak tanımlanmaktadır (http://oxforddictionaries.com/, Akt. Taş Alicenap, 2014). Mangalar sağdan sola doğru okunan çizgi romanlardır. Japon kültüründe mangalara bazen "komikku" da denilmektedir (Öztekin, 2008, s.34). Manga çizerlerine ise Mangaka adı verilmektedir.

> *Manga kelimesinin bilinen ilk kullnımı 1770'li yıllara dayanmaktadır. ... Manga kelimesi, 18. yüzyılda Santō Kyōden'in 1798 tarihli "Shiji no yukikai" adlı resimli kitabıyla birlikte yaygın olarak kullanılmaya başlanmış, 19. yüzyılda Aikawa Minwa'nın "Manga hyakujo" ve ünlü Ukio-e sanatçısı Hokusai'nin eskizlerini ve vinyetlerini kapsayan "Hokusai Manga" ile birlikte kullanımı iyice pekişmiştir. Ancak "manga" kelimesinin ilk modern kullanımı Rakuten Kitazawa'ya aittir. Rakuten*

Kitazawa, bir Mangaka ve Nihonga sanatçısı olan Kitazawa Yasuji'nin kullandığı mahlastır. (Öztekin, 2008, s.34).

Ünlü Ukio-e sanatçısı Hokusai Katsushika, öğrencilerinin kullanabilmesi için odun bloklarının üstüne çizmiş olduğu karikatür ve skeçleri Çince yazı karakterlerinden oluşan ‘man’ ve ‘ga’ kelimelerini birleştirerek “Manga” kelimesini kullanmıştır. “Man” gelişigüzel “ga” ise resim anlamına gelmektedir. (Öztekin, 2008).



Görsel 2.10 Katsushika Hokusai (1760-1849), Hokusai Mangası

Ukio-e sanatından bahsedilecek olursa, tahta blokların üzeri oyularak yapılan çizimlerin, sonrasında renklendirilerek kağıtlara basılan ve bu şekilde çoğaltılmasıyla oluşan resim sanatıdır (URL 2). Bu tahta bloklar üzerinde samuray maceraları, mevsimler, çiçekler gibi her türden konu ele alınmış ve bu tahta baskıların çok fazla sayıda kopyaları basılmıştır. Renk kullanımları on beş ayrı renge kadar çıkabilmektedir (Gravett, 2008, s.20, Akt. Keskin, 2018). Japon tarihindeki yeri ise 16 ve 17. yüzyıllarda Modern Mangaya benzeyen aynı zamanda insanların uygun fiyata alabileceği ekonomik resim sanatı olmaktadır (Keskin, 2018).



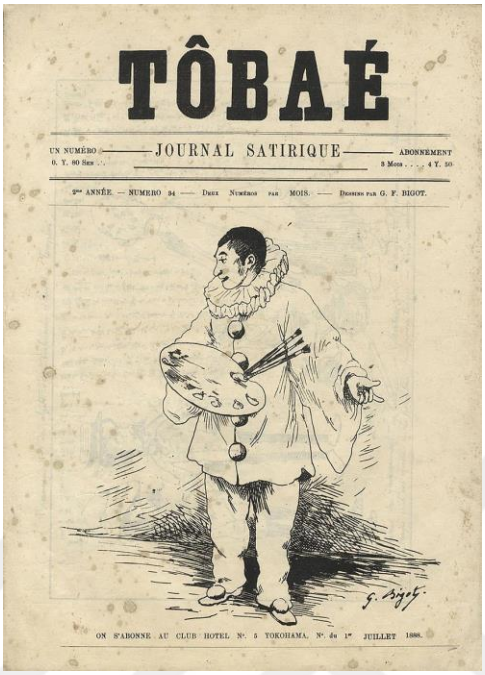
Görsel 2.11 Cuckoo and Azaleas, 1828, Hokusai



Görsel 2.12 Choju Giga

Mangaya benzeyen ardışık çizimlerin ilk örneği 12. yüzyılda Toba'nın çizimlerinde görülebilmektedir. Resim 2.12'e bakıldığında eserin uzunluğu altı metreyi geçmeyen parşömen kağıtları üzerine birbirini takip eden çizimlerden oluşmaktadır. *Bu bakımdan özellikle 12. Yüzyılda Toba adlı bir Budist rahip tarafından din adamları ve asalet üzerine hazırlanmış bir yergidir (Brenner, 2007, :1-2, Akt. Taş Alicenap, 2014).* Rahipleri; tilki, tavşan, kurbağa olarak betimlemiştir. Okuyucular bu parşömen kağıtlarını okurken, resim dizilerinin sağdan sola doğru okuyarak ardışık bir şekilde

takip edebilmektedir (Gravett, 2008, s.18-20, Akt. Keskin, 2018). Günümüz mangasından ayrılan özelliği ise tek bir kopyası olan eser olmasıdır.

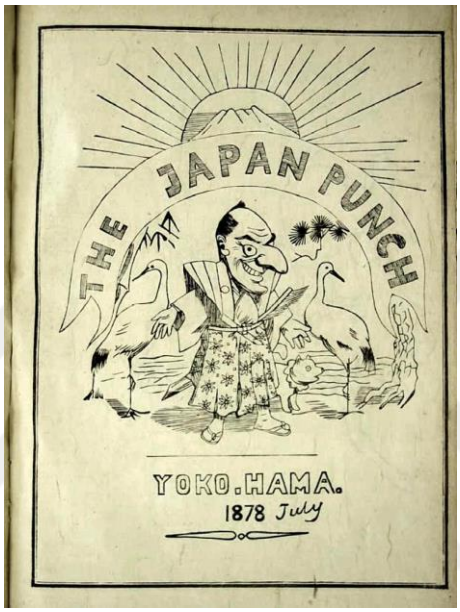


Görsel 2.13 Toba-e, 1888

Günümüz manga türlerinin, 18 ve 19.yy'daki iki kitapla bağdaştığını görmekteyiz. Bunlardan biri Toba-e ve diğeri Kibyoshidir (sarı kapaklı kitaplar). Bu kitaplar seri üretim şeklinde basılmıştır. Toba-e'ler sayıları yirmi ve otuz aralığında oluşan, kelime balonu içermeyen çizimlerden oluşan kitaplardır. Kibyoshi ise baskı kalıp tekniği ile yetişkinler için yapılmış hikâye kitaplarıdır. Şehirdeki günlük yaşamdan örnekleri alaycı bir tavırla aktardığı için sıklıkla yasaklanmıştır. Bu iki kitap dünyadaki ilk karikatür/çizgi roman olarak bilinmektedir. (Taş Alicenap, 2014).

Mangalar, sanat eserleri olmasının yanı sıra bilgi aktarmakta da çok etkili olmuşlardır. Eğitim ve öğretimde eğlenceli olabilmesi açısından Japon çizerler eğitim üzerine manga üretmişler ve büyük ilgi toplamıştır. Öğrencilerin hazırlandıkları birçok eğitim süreci içerisinde dönemle ilgili eğitici manga kitaplar tasarlanmış ve bunun dışında yemek yapmak, sporla ilgilenmek isteyenler için de püf noktalarının anlatıldığı mangalar tasarlanmıştır. Sadece eğlence için değil bilgi ve fikir edinmeye açık olan insanlar için Japon ekonomisinin anlatıldığı 1986 tarihli mangalar, bir yıl içerisinde yarım milyondan fazla satılmıştır (Şen, 2014, s.159).

Manga okuyucuları tarafından günlük, haftalık, aylık çıkarılan gazete ve dergiler, ilgiyle takip edilmiş ve manga sanatı Japonların istihdam alanlarından biri olmuştur. Yaşlı, genç, erkek, kadın her kesimden ve her yaştan milyonlarca insan tarafından takip edilip okunmaktadır. Sadece basım olarak değil hediyelik eşya, magnet, okul kırtasiye ürünleri, oyuncaklar olarak da üretilmiş ve dev bir sektör olma yolunda ilerlemektedir (Aydın, 2007, s.9, Akt. Şen, 2014, s.160).



Görsel 2.14 Japan Punch- 1862



Görsel 2.15 Japan Punch içeriği -1867

Japon mangaların günümüze kadar gelmesinde en büyük etken Batı ile olan etkileşimidir. 1853 yılında siyasi ve askeri baskılar, Japonların limanlarını Batı'ya

açmalarına ve 19. Yy'ın sonlarına kadar süren dönemde Japon kültüründe karmaşıklığa sebep olmuştur. Batı baskısı, Japon kültüründe ikileme yol açmış ve Japon geleneğini sürdürmeye çalışmak isteyen kesimle Batı'yı kabul etmek isteyen kesim arasında iç karışıklığa sebep olmuştur. Batı'yı olduğu gibi kabul eden kesim, zorlu bir mücadele içerisine girmiştir (Brenner, 2007: 4, Taş Alicenap, 2014).

1853 yılında Komodor Perry'in Japonya'ya gelmesiyle birlikte ülkede yaşanmakta olan kapalılık dönemi sona ermiş ve birçok Avrupalı Japonya'ya gelmiştir. İngiliz ordusuna bağlı ve Charles Wirgman 1857 yılında dönemin ünlü dergisi olan Punch dergisinden esinlenerek "Japan Punch" isminde dergi çıkarmıştır (Bennett, 2003, Akt., Öztekin, 2008). Fransız bir resim öğretmeni olan Gerger Bigot, Japan Punch'ı takip etmiş ve derginin başarısını görüp 1887 yılında Toba-e isminde resimli bir mizah dergisi çıkarmıştır (Cortazzı, 1859-1991, s.58, Akt. Öztekin, 2008). Bu mizah dergisi, Japonya'nın Yokohama şehrinde yaşayan yabancı insanlar için hazırlanmıştır. Japonca olmayan bu dergi, Japon okuyucular tarafından beğenilmiş ve Japoncaya çevrilerek basılmaya başlanmıştır. Bu şekilde Avrupa'nın yeni geliştirmeye başladığı konuşma balonu, resimleme tekniği Japon resmine girmeye başlamıştır (Gravett, 2001, s.21, Akt. Öztekin, 2008).



Görsel 2.16 Marumaru Chinbun, Kapak Resmi, (1877)

Japonya, Şogun yönetimi altındayken Japonlar'ın yukarıda bahsi geçen tarzda mizahi çizimler yapmaları ve yaşanan olayları çalışmalarda ironi veya ciddi bir şekilde göstermeleri yasaklanmıştır. Avrupa tarzındaki mizahi karikatürler, önemli bir siyasi ifade aracı olduğunu Japon kamuoyuna gösterebilmiştir. Görsel 2.15'te (1877) Marumaru Chinbun dergisi için benzer tarzda çalışmalar yapan Honda Kinkichiro'nun sayesinde büyük ilgi toplamıştır (Öztekin, 2008).



Görsel 2.17 Rakuten Kitazawa, Togosaku To Mokube no Tokyo Kembutsi, 1902

Japon çizerler Amerikan gazetelerinde yaygınlaşan çizgi romanlardan etkilenmişlerdir. Bu sanatçılardan biri de Kitazawa'dır. İlk sürekli karakterli "Togosaku To Mokube no Tokyo Kembutsi" yapılan ve yayınlanan Japon çizgi roman dizisini tasarlamıştır ve yayınlamıştır. Tasarladığı bu çizgi roman "Jiji Manga" dergisinde yayınlanmıştır. Japonya'da siyasi düşünce, 1920 yıllarında özgür düşünme tarzını günlük yaşama aktarıldığı görülmektedir. Çizgi roman çizerleri bu dönemde yozlaşma eğiliminde olan Japon halkını resmetmişlerdir (Taş Alicenap, 2014).

Manga türlerinden biri olan Shoujo mangasının 1950 yıllarında ilk örnekleri çıkmaya başlamıştır. Shoujo, genç kız anlamına gelen Japonca bir kelimedir. Kadın sanatçılarla birlikte erkek sanatçıların da hazırlamış olduğu manga türüdür (Matt Thorm, 2001,

Vol. 48, No.3, Akt. Sarban, 2011). Shoujo mangalarını hazırlayan kadın sanatçılar; sıra dışı doğa olaylarını, aşkı, romantizmi, aile içerisindeki anne-kız diyaloglarını, aralarındaki ilişkiyi ve eğlence yaşantılarına olan yaklaşımlarını anlatmışlardır (Gravett, 2004, s.74, Akt. Sarban, 2011). Kadın manga çizerleri, ürettikleri hikayeler ile kadın okurlar arasında güçlü bir bağ yakalamışlardır. Bu iletişim yalnızca Japonya'ya özel olan bir durum olmuştur. (Gravett, s.74, Akt. Şen, 2014, s.232).

1960'lı yıllara gelindiğinde televizyon ile mangalar rekabet içerisine girmiştir. Teknoloji ile birlikte gelişen, her dönemin özelliğini kapsayan, günlük hayattan örneklerle hayatımıza dahil olan ve sosyoekonomik-sosyokültürel alanların yerini alan manga gelişerek günümüze kadar gelmiştir.

Manga figürleri büyük iri gözler, abartılı uzun bacaklar gibi unsurlardan oluşmaktadır. Görselliği yüksek, hikâye anlatımları oldukça ilgi çekicidir ve popülerliğini arttırmaktadır. Mangalar, günümüzde matbaa ve teknolojinin gelişmesiyle kolay bir şekilde üretilen ve kolay yoldan ulaşabileceğimiz türler haline gelmiştir. Günümüz teknolojisinde dijital okur kitlesi artmış ve kitap almak yerine teknolojik cihazlarla kolayca mangalara ulaşılabilir olması ile manga popülerliğini sürdürmüş ve sektörde yerini korumaya devam etmiştir. Birçok manga animasyonları, dijital platformlarda yayınlanmaya başlamıştır.

2.3.1 Osamu Tezuka'nın Katkıları

II. Dünya Savaşından sonra Japonya'da birçok tahribat oluşmuş ve halk çok fazla kayıp vermiştir. Çoğunluğu yetişkinlerden oluşan bu kayıplardan geriye kadınlar, çocuklar, gençler kalmış ve aynı zamanda yoksulluk ile mücadele etmeye başlamışlardır. Japonya'da savaş sonrası yedi yıl boyunca birçok alanda birçok yasak getirilmiş fakat manga bunların dışında kalmıştır. Manga bu dönemde önemli bir ulusal bilinç kazandırmak adına topluma mesaj aracı olmuştur (Keskin, 2018).

Osamu Tezuka, II. Dünya Savaşı zamanında henüz gençken manga çizmeye istek duymuştur. Çok fazla kaybın ve acının olduğu bu dönemde, ciddi yıkıma uğrayan Japon halkının motive olabilmesi ve onlara iyi gelmesi açısından manga ve anime

aracılığı ile barış, mutluluk, yaşama isteği uyandıran çizgi romanlar üretmiştir. (Gravett, 2008, s.24, Akt. Keskin, 2018).

Tezuka, 1700'den fazla sayfa içeren ve 700'den fazla manga serisi yazıp, çizmiştir. Sanatçının sanatsal becerileri, özgün karakter tasarımı ve hikâyeleri manganın temel taşlarını oluşturmuştur. Mangaya olduğundan farklı bir boyut kazandıran Tezuka, hikâyelerde daha önce yapılan çizimlere 20-25 sayfa ayırmak yerine roman türünde yüzlerce sayfalık hikâyeler yazmayı tercih etmiştir. Sinematik teknik adı verilen görsel efektler kullanmıştır ve bu Tezuka'nın yeni çıkardığı bir yenilik olmuştur. Roman tarzında yazdığı hikâyelere çok fazla sayfa ayırmasına rağmen Avrupa'da ve Amerika'da olduğundan farklı olarak daha az kelimeye yer vermiştir. Bunlardan farklı ve en ilgi çekici olanı da ses efektini görsellerde kullanması olmuştur. Roman şeklinde yazdığı ve çizdiği Manga'nın içeriğinde fazlasıyla görsel olması, az kelimeden ve ses efektlerinden oluşması okuyucuya film izleme tadı vermiştir (Baykuş, 2018).

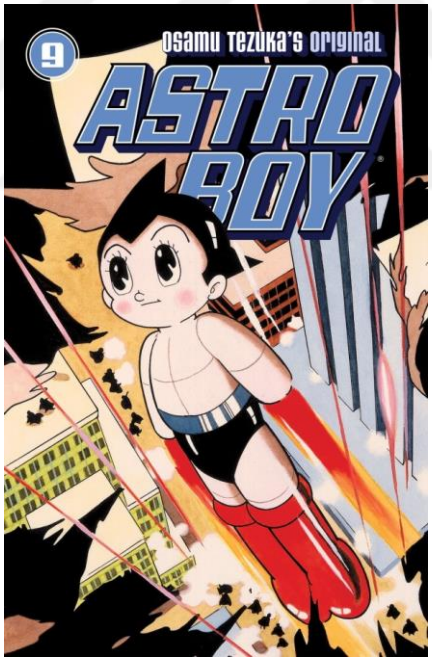


Görsel 2.18 The Robot Disposer- Osamu Tezuka

The Robot İlk olarak Eylül ayının 1980 senesinde Shogaku Ninensei dergisinde yayınlanmıştır. Osamu Tezuka'dan önce sabit planlarla çizilen mangalar Tezuka ile ses efektli, hareketin çizgileri, ter, gözyaşı damlalarını sembolik ifade ile planlarla seri bir şekilde çizimlerle aktarılmıştır. (Gravvet, 2008, s.28, Akt. Şeker, 2021). Pek çok yeniliğe öncülük eden sanatçı Batılı animatörlerden bazı unsurları örnek alarak

geliştirip kendi eserinde kullanmıştır. Bugün ise her manga çiziminde görmeye alıştığımız uzun bacakları büyük gözleri olan karakterlerin tasarımında etkili olan kişilerden biri olmaktadır.

Osamu tezuka 200.000'den fazla storyboard hazırlamıştır. Bu storyboard'a örnek olarak Ma-chan, Tezuka tarafından 1946'da seri hale getirilmeye başlayan bir manga çizimidir ve bunlar da günümüz çizgi romanlarına ışık tutmuştur. Bu şekilde hareketlendirilen çizimler zamanla animasyona ışık tutup var olmasına ön ayak olmuştur. Dikkat çeken bu çalışmadan sonra ilk defa uzun süreli yaptığı Batı uyarlamasıyla, Hazine adası romanını Shin Takarajima olarak uyarlayarak yeni bir seri çıkardı. Ani başarısıyla, Amerikanın çizgi romanlarına benzer bir biçimde manganın altın çağı da başlamıştır. Tezuka 1961'de animasyon sektörüne Tokyo'da bulunan Mushi Productions'ı kurarak giriş yapmıştır. **(**Baykuş, 2018).



Görsel 2.19 Astro Boy - Osamu Tezuka - 1980

Tezuka'nın eserlerinden birkaçına bakılacak olursa, kurduğu şirkette ilk olarak Astro Boy'un animasyonlu versiyonun yayınlanması başlamış ve bu durum animasyon sektörünü gelişmeye zorlamıştır. Astro Boy, Tobio'nun ölen oğlunun yerini doldurabilmesi için Dr. Tenma'ya yaptırılmış bir robot olarak bilinmektedir. Japonya'yı ve dünyayı her türden tehdit ve kötülükten korumak gibi bir düşünce edinmiştir. Astro yedi yeteneği ve yüz bin beygir gücündeki gücünü kötülüklerle

savaşmak için kullanıp tüm insanlığa örnek teşkil etmeyi amaçlamıştır. Japonya'da yayınlanan ilk animedir. Tezuka modern manganın temelini atmak dışında kendisi bir animasyon stüdyosu kurmuş ve animenin de temeline öncülük etmiştir. Her zaman yenilik içerisinde olan Tezuka animasyon sektörüne de yenilikler getirmiş ve toplum tarafından Walt Disney'e benzetilmektedir (Keskin, 2018).

Osamu Tezuka'nın eserinden Astro Boy'un karakter özelliklerine bakılacak olunursa, karakterin tamamı yuvarlak bir formda ele alınmıştır. Kafası, kolları, ayakları, gözleri genellikle yuvarlak formlardadır. Saçlarına yumuşak geçişli kıvrımlar yerine düz ve sert bir çizgi ile hareket verilmiştir. Gözleri ideal figür gözlerinden oldukça farklıdır. Tam yuvarlak bir göz yerine yukarıdan aşağıya doğru uzayan, büyük ve yuvarlak formda bir göz yapısına sahiptir. Burnu çok küçük ve yuvarlak bir biçimde çizilmiştir. Kaşlarındaki bakış yarım daire şeklinde çizilmiştir. Kulakları ideal bir oran orantıya göre yüzün çok aşağısında ve yuvarlak formda çizilmiştir. Dört parmaklıdır ve parmakları gerçek bir figüre göre tombul çizilmiştir. Ayak parmakları görünmeyen bu karakterin ayakkabısına bakıldığında, ayak formunun yuvarlak ve büyük olduğu görülebilmektedir. Ayakkabısının kırmızı olması da karakterin akılda kalıcılığını sağlayabilmektedir.



Görsel 2.20 Osamu Tezuka, Ayako, 1972

Osamu tezuka'nın 1972 yılında yayınladığı ve sıra dışı bir hikâyesi olan bu eser trajedik olaylar içerir. Tenge, Japon bir ailenin oğlan çocuğudur. II. Dünya Savaşı sırasında ABD için çalışan bir ajan olmuştur. Tenge'nin gizli saklı işlediği cinayetleri kardeşlerinden en küçük olan kız kardeşi Ayako öğrenir. Ayako bu sırları öğrendikten sonra sorunlar daha da korkunç bir hale dönüşmeye başlar. Aile ilişkilerinin de iyi gitmediğini gören Ayako' yu ailesi zorlayarak bodruma kitlerler. Yıllar sonra büyüyüp güzel bir kız olduktan sonra dışarı çıkan Ayako sevgi aramaya başlar ve dışarıdaki dünyanın düzeni üzerine büyük bir dehşete düşer. Bu eser Osamu Tezuka'nın en karanlık çalışmalarından biridir (Baykuş, 2018).

Osamu Tezuka'ya ait bu hikayedeki karakterin görsel özelliğine bakılırsa, yüzünde yuvarlak formların hâkim olması izleyiciye masum bir görüntü vermektedir. Dudaklarındaki tek çizgi dışında alt ve üst dudağındaki gölgeli geçişi görmek mümkündür. İdeal bir figüre göre çenesi ayrıntısız ve küçük çizilmiştir. Saçlarındaki tek ayrıntı perçeminde oluşan aralıklardır. Anime figürlerinde renklerin kullanımında renkler arası geçişler az görülmektedir. Örneğin; bir anime karakterinin ceketinde kırmızı renk kullanılıyorsa, ideal bir ceketteki renk geçişlerine göre kırmızının her tonunu içinde barındırmamaktadır.



Görsel 2.21 Osamu Tezuka, Hi no Tori (Phoenix) 2009 yılında tekrardan basılan kapak resmi

Ateşin kuşu olan ve efsanelere göre Anka olarak anılan kuş ebedi yaşamı, ölümsüzlük arayışı içerisindedir. Ateş kuşunun kanının ölümsüz bir yaşam içerdiğine inanılır fakat

Phoenix'te sonsuz yaşam elde edilemez ya da bir lanettir. (Baykuş, 2018). 12 kitaptan oluşan bu eserin her biri farklı bir dönemden geçen farklı hikâyeler anlatmaktadır. Hikayeler tarih içerisinde tarih öncesi dönemden en uzak görünen gelecek içerisinde gidip gelir. 1954 yılında Osamu Tezuka bu eser üzerine çalışmalar başlatmıştır. Bu dizi şeklinde yazmaya başladığı eser 1989 ölümüyle yarım kalmıştır ve yarım kalan bu eserin ne şekilde biteceği bilinmemektedir (Baykuş, 2018).

Osamu Tezuka'ya ait bu hikayedeki kuşun görsel özelliğine bakılırsa, ideal bir kuş gibi betimlenmediği görülmektedir. Buna paralel olarak kuşun gözleri de oldukça dikkat çekicidir. Yüze oranla çok büyük ve yuvarlak olarak betimlenmiştir. Kafasının üst kısmından başlayıp sağlı sollu iki yana doğru gelen, saça benzeyen siyah parçalar olduğu görülmektedir. Normal bir kuşa göre daha uzun ve ince bacakları olan bu karakterin tüylerinde çok fazla ayrıntıya girilmeden, ara ara tüylerinin belli edileceği şekilde çizilerek ve sarı renk ile renklendirilmiştir.



Görsel 2.22 Osamu Tezuka, Ribon no Kishi, 1953-56

Osamu Tezuka'nın eserlerinden bir diğeri de genç kızlar için hazırladığı Kurdeleli Şövalye'dir (Ribon no Kishi). 1953 yılında yayınlanan bu manga serisinin başrolündeki kahraman Safir isimli bir prensestir. Ancak bu prenses hem kız hem de erkek ruhuna sahip olarak doğmuştur ve günümüzde hala manga ve animelerde karşılaştığımız kimlik karmaşasını yaşayan bir gençtir. Osamu Tezuka Safir'in sevdiği

prensle evlenebilmesi için hikâyenin sonlarına doğru Safir'in içinde barındırdığı erkek ruhunu bitirir. Shoujo mangalarından cinsel kimlik karmaşası yaşayan ilk örnek olmuştur (Gravett, s.77, Şen, 2014, s.233).

Osamu Tezuka'nın bu hikayesindeki karakterin fiziksel olarak ince zarif ve ufak tefek betimlenmiştir. Hafif pembe yanakları, kısa saçları ve saçlarının yarısını kaplayan şapkası ile akılda kalıcı bir karakter olmuştur. Bu karakter yuvarlak yüz hatları ve yuvarlak gözlere sahiptir. Animelerde yaygın olduğu gibi bu figürün de gözleri büyük resmedilmiştir. Dudakları tek çizgiyle verilmiş ve çenesi küçük çizilmiştir. İnce ve uzun boynu figürün vücut hatlarını narin göstermektedir.

Osamu Tezuka, II. Dünya savaşından sonra anlattığı hikâyeler ve hikayelerinde ön plana çıkardığı hayvanları konuşturma, ses ve görsel efekt kullanımları gibi özellikleriyle Japon çizgi romanına yeni bir boyut kazandırmıştır. Daha az kelimeyle anlattığı manga çizimleri ile sinemaya açılan sanatçı, animenin temellerinin oluşmasına katkı sağlamıştır.

2.4 Anime

Anime kelimesinin kaynağı tam olarak bilinmemekle birlikte, Redmond (2007)'a göre kökeni Fransızcadan gelen animation kelimesinden evirildiği söylenmektedir. Leonard (2005) ve Price (2001)'nin söylemine göre ise bu kelime Latince "hayat vermek" anlamına animeden gelmektedir (Fırat, 2017). Japonca'da anime kelimesinin karşılığı animasyon olarak adlandırılmaktadır. Popüler kültür ürünü olan Japon animesi stüdyoların neredeyse %50'lik kısmını oluşturmaktadır (Şeker, 2021).

Araştırmalara göre II. Dünya Savaşı ve yaşanılan Kanto Depremi ile arşivler zarar görmüş ve ilk anime örneklerine ulaşmak zorlaşmıştır (Taş Alicenap, 2014: 39, Akt. Şeker, 2021). Bütün animasyon çeşitlerini kapsayan animenin bugünkü başarısı uzun zaman almıştır. Kaynaklara göre bilinen ilk anime örneği 1907 yıllarında yapıldığı varsayılan ve tasarımcısının kim olduğu bilinmeyen Katsuda Sashin adında, renkli ve sessiz kısa metrajlı bir yapımdır. 50 kare karikatürler çizimlerinin bir araya gelmesiyle selüloit şerit üstünde birleşmesiyle oluşmuştur. 16 kare şeklinde gösterilen resmin toplam süresi 3 saniyedir (Çakır, 2019).



Görsel 2.23 Katsudo Sashin

II. Dünya Savaşında, çok fazla propaganda amacıyla eserler yapılmıştır. Bu savaş döneminde, "Şeftali Çocuk Momotaro" ismindeki bir karakter, iki tane filmde kullanılmıştır. Bunlar: "Momotaro no Umiwashi" ve "Momotaro-Umi no Shinpei" ismindeki animasyonlardır. Animasyon filmlerindeki Momotaro ismindeki bu karakter deniz komutanı olarak Uzakdoğu'da barışı sağlamak isteyen birisi olarak gösterilmiştir (Anime History, Akt. Şen, 2014, s.185). Japonya'ya ilk defa 1908-1910'lu yıllarda anime filmler İngiltere ve Fransa'dan gelmiştir. Anime sanatçılarının üzerinde Fransız sanatçı Emile Cohl'un çalışmalarının büyük etkisi vardır. 1912 yılında Japon film şirketlerinin en büyüğü olan Nikkatsu Stüdyosu kurulmuş ve zamanla animasyon filmlerine olan ilgi artmıştır (Akt., Boudjikanian, 2008, Akt. Şen, 2014, s.184).



Görsel 2.24 Momotaro-Umi no Shinpei,1945

Momotaro'nun Kutsal Deniz Savaşçıları filmi siyah beyaz olup, ilk uzun metrajlı filmler içerisinde 74 dakikalık bir animasyon filmidir. Bundan önce Momotaro'nun Deniz Kartalları filmi yapılmış ve bu filmin sesli animasyon şeklinde 37 dakikadan oluştuğu bilinmektedir. Bahsi geçen film teknik olarak animeler içinde en gelişmişidir. Bu animasyon filmi Show White ve Gulliver's Travels filmlerinden sonra ilk üçe girmiş ve en uzun üçüncü animasyon filmi olmuştur (Anime History, Akt. Şen, 2014, s.186). II. Dünya Savaşında çekilmiş olan bu eser, Fred Patten'e göre çocukları hedef almaktadır. Filmde savaşmakta olan avcı hayvanlar sevimli bir şekilde çizilmiş ve askerler peluş oyuncaklara benzetilmiştir. Koro şeklinde marşlar söyleyen bu askerlerin diyalogları çok kısa tutulmuştur. Bu şekilde vatanseverlik duygusu çocuklara aşılanmak istenmiştir (Patten, Akt. Şen, 2014, s.187).

Noburō Ōfuji'nin 1927 yılında yaptığı "Ōfuji The Whale (Balina)" adında çalışması ilk sesli animedir. Ardından 1929 yılında yapılmış olan ilk yapılan renkli anime "The Golden Flower" adında bir animasyondur. 1930-45 yılları arasında dergilerde yayınlanan ve dönemin popüleri olan anime eserleri hayata geçmiş aynı zamanda dönemin askeri konuları da çalışmalarda yer almıştır (Richmond, 2009: 1-6, Akt. Taş Alicenap, 2014).



Görsel 2.25 Kapıcı Mukuzo Imokawa

Richmond'un "The Rough Guide to Anime" kitabında yer alan bilgilere göre, bilinen ilk animeler 1917 yılında izleyiciye sunulmuştur. Bunlardan biri 1917 yılında "Kapıcı Muzuko Imowaka" isminde 5 dakika süren bir animasyon filmidir. Film Oten Shimokawa tarafından yapılmıştır (Taş Alicenap, 2014).

1930'lardan itibaren dergilerde okutulan mangalar daha sonra anime olarak uyarlanmaya başlamış ve ilk başlarda Amerika çizgi filmlerinden etkilenmiş olmalarına karşın zamanla anlatım ve çizim biçimini bakımından Amerikan çizgi filmlerinden farklılık göstermektedir. Dünya geneline bakılacak olursa, son zamanlarda her türden konuyu ele alıp her yaş grubuna hitap etmesi izleyici kitlesini yoğunlaştırmıştır. Günümüz animeleri, bulunduğumuz coğrafyanın veya bulunduğumuz dünyanın hayalini ve kâbusunu yansıtabilen iyi örneklerden biri olmaktadır.

Animelerin yaygınlaşmaya başlandığı dönemde, farklı piyasaları da hareketli hale getirmiştir. Oyun, oyuncak, tekstil ve dijital sektörlerde tüketim nesneleri üretilerek geniş bir piyasa oluşmaya başlamıştır.

3. ANİME, MANGA VE ANİMASYON ÖRNEKLERİNDE FİGÜR

3.1 Anime ve Manganın Ayırt Edici Görsel Özellikleri

Manga, bir kâğıt üzerine yapılan çizimlerin okuyucuya aktarılmasıdır. Anime ise çizileni hareketlendirerek, izleyiciye aktarmaktır. Aralarındaki fark ise mangada karakterlerin hareket ve ses efektli olarak çizilmesi; animede ise ekranda izlenilen hareketli görüntülerdir. Karakterler benzese de birinde okur kitlesine, diğerinde izleyici kitlesine hitap etmektedir.

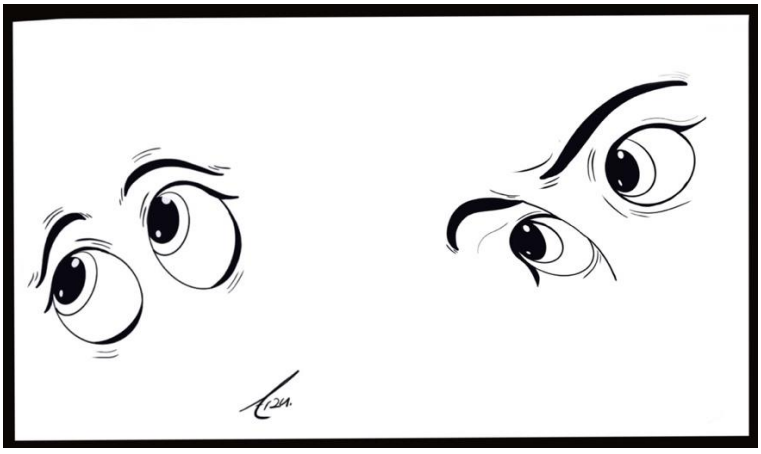


Görsel 3.1 Osamu Tezuka, Astro Boy, manga görseli



Görsel 3.2 Osamu Tezuka, Astro Boy, animasyon görseli

Animeler mangalara bağlı türlerdir fakat animenin tasarım aşamasında mangadaki karakterin orjinaline çok fazla müdahale edilmemektedir. Animeler, mangaların kendi orijinalliğini bozmadan, detayları ön planda tutulacak şekilde tasarlanır. Buradaki en önemli şey ana karakterdir. Ana karakterin hareketlerinin görsel olarak daha güçlü olabilmesi için sanatçılar, en iyi biçimde çalışmaktadırlar. Animeyi ayırt edici hale getiren birçok özellik vardır ve bunlardan en belirgin olanı karakter tasarımındaki dikkat çekici vücut özellikleri ve büyük gözleri bu özelliklerden bir kaçıdır. (Taş Alicenap, 2014).



Görsel 3.3 Berfin Arzu Arslan Özer, Kişisel Koleksiyon

Batılı animatörlerin hikayelerinin içeriği genellikle belirli bir yaş grubuna hitap etmek üzere oluşturulmuştur. Japon animeler ise kendi biçemini oluşturmakla beraber kendi sınırlarını da zorlayarak her yaş grubuna hitap edecek şekilde; gelecek, savaş, ölüm,

din, kıyamet, barış, vb. temalarını kullanarak hikayeler üretmişlerdir. Her anime kendi içinde yüz ifadesi, karakteri, hareketi, kıyafeti, takı ve aksesuarı ile en ince ayrıntısına kadar üzerinde çalışılmış detayları barındırır.

Japon animelerini Amerikan çizgi filmlerinden ayıran birkaç özellik bulunmaktadır. Bunlardan en önemlilerinden biri kullanılan animasyonun tekniğidir. Lamarre (2002:335) "From Animation to Anime" adlı makalesinde, geleneksel animasyonda iki farklı türden hareket olduğunu belirtmektedir. Bunlar hareketleri çizebilmek ve çizimleri hareketlendirmektir. Geleneksel animasyon çizimlerinde hareketleri çizebilmek, Disney tarzındaki "full animasyonu" oluşturmaktadır. Bu tarz animasyonlarda ortaya konulan karakterler ne kadar hareket ederse animasyon o kadar iyi olmaktadır. Çizimleri hareketlendirebilmek ise "limited animasyon" tekniği olarak bilinmekte ve buna sınırlı animasyon da denilmektedir. Bu teknik animelerde çok fazla görülmektedir. Anime çizerlerinin kısıtlı kaynaklarla çizimlere kareket katabilmek için kullandığı tekniktir ve bu şekilde hem zamanın hem de paranın tasarrufunu sağlayabilmektedirler. Bu teknikle yapılan her bir kare yalnızca çizimin bir parçasını hareketlendirmekte veya sabit çizimler ard arda sıralanmaktadır (Taş Alicenap, 2014). Bu tekniğin ilk kullanıldığı eser Astro Boy'dur ve Amerika'da yayınlanan ilk Japon animesidir. Eser Osamu Tezuka'ya aittir (Şeker, 2021).

Animeyi Amerika'nın animasyonundan ayıran özelliklerden biri animasyonun tekniğidir. Japon animesi sınırlı animasyon tekniğinde yapılmaktadır, yani çizilen resimlerin hareketlendirilmesi üzerine çalışılmıştır. Disney'de yapılan animasyonlarda ise var olan hareketleri detaylı ve kapsamlı bir şekilde tek tek çizmek oldukça zahmetli ve masraflıdır. Japon animesinin sınırlılığı daha az olanaklar ile animasyon filmler yapmayı başarmıştır. Kısıtlılığı daha aza indirebilmek ve işleri kolaylaştırabilmek için geçiş efektleri ve karakter tasarımları geliştirilmiştir. (Şeker, 2021).

3.2 Manga Sanatında Figür

Japonya'da 1920 yıllarında kültürel ve sosyal alanda birçok değişiklik meydana gelmiş ve ortaya işçi sınıfı çıkmıştır. Ülkede toplumun yapısına ters düşen halkın sorunlarını yansıtan ekonomik eşitsizlik, adaletsizlik ve feminist hareketler gündeme gelmiştir.

Eğlence veya çizgi roman olarak görülen bu çalışmalar, yaşanılan olaylarla birlikte sol görüşlü sanatçıların devrimi için bir ses olmuştur. Bağımsız manga federasyonlarının kurulduğu bu dönemde, halkın sorunları manganın öncülüğünde dile getirilmiştir (Keskin, 2018). Amerika'nın çizgi roman tekniğinden aldıkları mangaların hedef kitleleri, konuları, biçimleri bakımından farklıdır. Amerika'da çizgi romanlar genellikle renklidir ve otuz ya da elli sayfa basılmaktadır. Japonya'da ise bu sayı çok daha fazladır. Haftalık çıkarttıkları bir çizgi roman dergisinde dört yüz adet olarak basılmakta ve renkleri genellikle siyah beyaz yapılmaktadır. Hatta bazı mangaların bin sayfayı geçen kalın ciltler halinde basıldığını belirten kaynaklar mevcuttur. Amerika'daki çizgi romanların satış kitlesi genç yaştaki erkeklerdir, ya da koleksiyon yapmak isteyen yetişkin erkeklerdir. (Schodt, s.12, Akt. Şen, 2014, s.161). 1920 yıllarında mangalar yetişkinlere özel hazırlanan çizgi romanlar olarak hazırlanmaya başlanmış böylelikle de çok daha popüler hale gelmiştir.



Görsel 3.4 Tagawa Suiho, Norakuro Manga, cilt 1 kapağı (1975 bunkoban baskısı)

1930 yılında Mançurya* olayının gündeme gelmesi, medya topluluğunda siyasi baskı ve sansüre neden olmuştur. O dönemde karikatüristlere, yazarlara, yayıncılara devletin baskısıyla, dönemin hükümetinin politik ve ulusal hedefleri zorla kabul ettirilmek

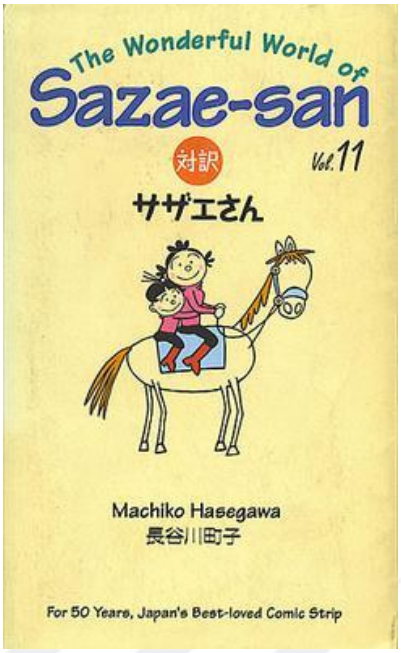
* Mançurya olayı, Japon askeri kuvvetleri tarafından 1931 yılında Çin'e bağlı olan Mançuya'yı işgal etmek için harekete geçtiği olaydır (Erdem, 2023)

istenmiştir. Aynı bakış açısında olmayan bazı karikatüristler tutuklanmıştır (Keskin, 2018).

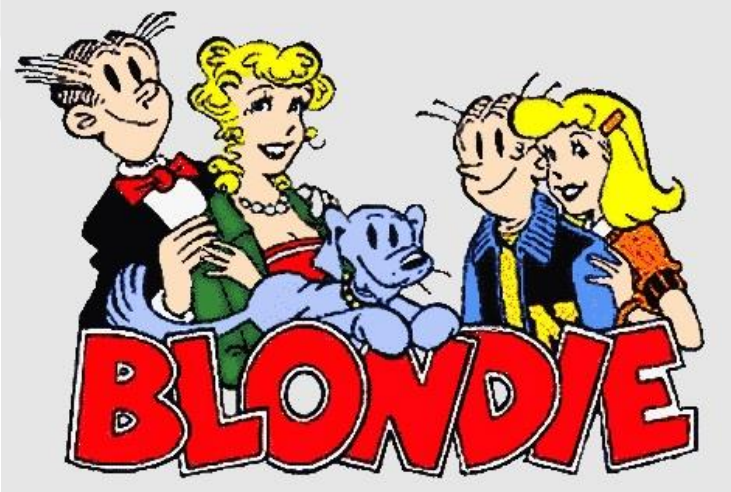
Devletin baskısı Manga üzerinde devam ederken, Japonya'da Tagawa Suiho'nun çıkarmış olduğu "Norakuro" adında yavru köpeğin konu aldığı bir Manga yayınlanmaya başlamıştır. Ülkede militarizmin (ordu gücünün baskısı) ağır bastığı dönemde bu köpek yavrusu, militarizm hareketlerinin içine girmiş ve Japon militarizminin bir sembolü haline geliştir. II. Dünya Savaşı sıralarında Norakuro Mangası'nın hikayeleri toplumda büyük ilgi görmüş ve bir milyonun üzerinde satılmıştır (Gravett, 2008, s.21, Akt. Keskin, 2018). Hikayedeki köpek karakterinin görseline bakıldığında, köpeğin gözleri oldukça dikkat çekici bir biçimde büyük ve iri çizilmiştir. Gövdesi siyah, elleri ve ayakları beyaz renkte ele alınmıştır. Kafasındaki şapkası ve elindeki dürbünü ile akılda kalıcı bir görsel olmaktadır.

II. Dünya Savaşı sonrasında göçmen işçilerin yoğunlaştığı bu dönemde zorlu bir yaşam süren gençlerin ulaşabildikleri tek eğlence kaynakları kiralık mangalar olmuştur ve bu mangalar gençlerin acılarını unutabilmelerini sağlayan bir kaçış aracı haline gelmiştir. Kiralık mangalar, amatör gençler tarafından yapılmıştır. Tatsumi Yoshihiro, bu tür eserlere "Gegika"[*] adını vermiştir. (Schodt, 2002, s.34, Schodt, 1983, Akt. Öztekin, 2008, s.39).

[*] Gegika: Aksiyon içeren dramatik resimler.



Görsel 3.5 Hasegawa Machiko, Sazae-san 1946



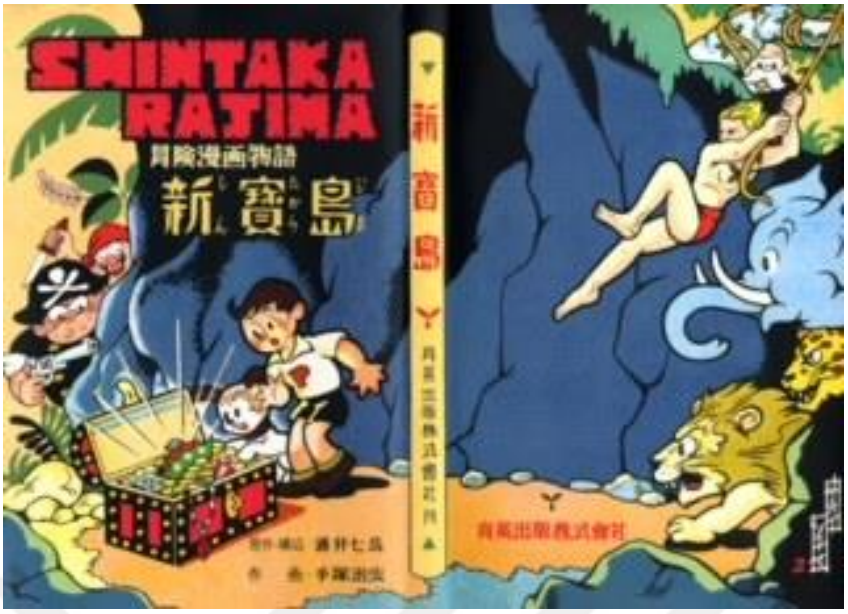
Görsel 3.6 Chic Young, Blondie, 1930

"Sazae-san" adında Japon toplumunun eğlence kaynağı olan bu çizgi roman 1946-1947 yıllarında Hasegawa Machiko tarafından çizilip Asahi Shinbun gazetesinde yayınlanmıştır. 28 yıllık yayın dönemi içerisinde büyük ilgi ile okunan eser daha sonra kitap halini almış ve 62 milyondan fazla satmıştır. Bu kadar ilgi görmesinin sebebi ise eserin içindeki Sazae ismindeki kadının mutlu ve unutkan olmasıdır. Bu hikâyede savaştan sonra halkın günlük yaşamları içinde geçen komik durumlar ve aralarında yaş farkı olan ailenin evinin içindeki problemler işlenmektedir. (Sarban, 2011). Karakterlerin görsel özelliklerine bakılacak olunursa, dudaklarındaki gülen ifade, kaşlarının çiziminde uygulanan yumuşak geçiş ve alışagelmiş anime çizimlerine

nazaran çizilmiş küçük gözler ailenin mutlu ve sakin bir yapıda olduğunu gösterebilmektedir. Kafa yapıları ideal figür özelliklerine nazaran kendi bedenlerinden bile büyük çizilmiştir.

Japon halkının kendi kültürüne has bir tarzda oluşturduğu ev yaşantısını yansıtan Sazea-san, döneminde büyük ilgi görüp popülerlik kazanmasının ardından televizyonda yayınlanması için önce animesi daha sonra ise dizi ve filmleri yapılmıştır. Blondie, Chic Young tarafından 1930 yılından itibaren yapılan çizgi banttır ve Sazae-san ile karşılaştıracak olursa Blondie, Amerikan yapımıdır ve Sazae-san gibi ailenin hepsinin ele alındığı ve kadının hem annesi hem de kardeşiyle ilişkilerinin anlatıldığı görebilmektedir. Blondie ise karı koca arasındaki ilişkiye değinmektedir (Gravett 2004, s.19, Akt. Sarban, 2011).

“Blondıe” animesinde anlatılan hikayedeki karakterlerin görsel özelliklerine bakıldığında, yüz ifadelerinde mutlu bir aile görülmektedir. Kadınların dudakları ideal dudak oranına benzer bir biçimde çizilmiştir. Burunları ve kaşları tek çizgi ile çizilen karakterlerin yüzlerine mimik çizgileri ayrıntılı çizilmemiştir. Erkek figürlerin burunları kadın figürlerin burunlarına göre daha uzun ve dışa doğru çizilmiştir. Vücut orantıları ideal figüre göre ele alınmamış kafalarına göre daha ince çizilmiştir. Giydikleri kıyafetler ve taktıkları takılarda üç boyut etkisinin görülebileceği ışık, gölge kullanılmamıştır. Ten renklerinde, göz çukurlarında ve çeneden boyuna doğru uzanan kısımlarda gölge veya renk geçişi kullanılmamıştır. Karakterlerde kullanılan renkler düzdür ve yalındır. Tek renk olan saçlarına birkaç çizgi ile hareket katılmıştır.



Görsel 3.7 Osamu Tezuka, Shin Takarajima, 1947

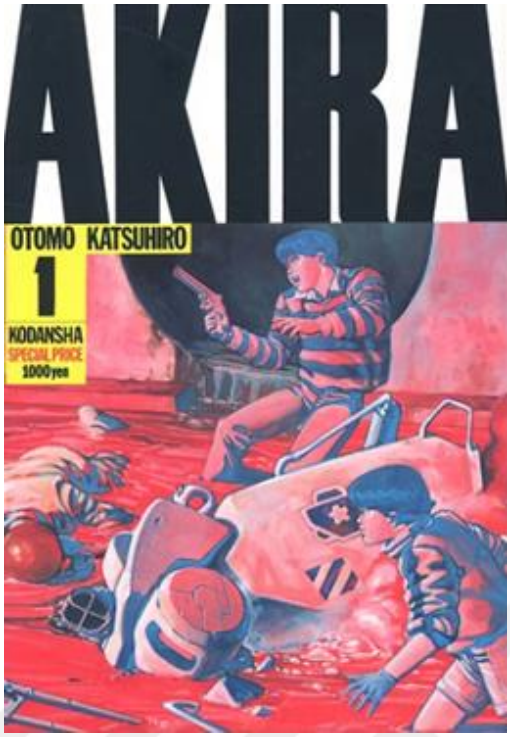
Japonya'nın Osaka şehrindeki sokak sanatçıları tarafından çizilen ve kırmızı mürekkeple basılan "akabon" ismindeki mangalar satılmaktadır. Osamu Tezuka bu biçime yönelik oluşturduğu 200 sayfalık Shin Takarajima adındaki eserini yayınlamaya başlamıştır. Tezuka'nın bu akabon tarzındaki bu eseri, yoksulluğun olduğu döneme rağmen 400bin satarak hayran kitlesini oluşturmuştur. (Öztekin, 2008). Tezuka, Shin Takarajima ismindeki mangasında ilk kez baskıyı azaltma tekniği kullanmıştır (Schodt, 2002, s.25, Sarban, 2011). Görsellik açısından bakılacak olursa bu teknik bir devrim yaratmış ve bu türün daha çok grafik tabanlı olmasını sağlamıştır (Schodt 1983, s.56, Akt. Sarban, 2011). Bu dönemde 19 yaşında bir tıp öğrencisi olan Tezuka, aynı zamanda "Lost World" ve "Tetsuwan Atomu" gibi birçok manga çıkartmıştır (Gravett, 2004, s.27, Akt. Sarban, 2011). Görselde görünen karakterin vücut ölçüleri ve yüz şeklinden küçük bir çocuk olduğu anlaşılmaktadır. Karakterlerin gözlerindeki şaşkınlık kaşların yukarı doğru oluşundan ve gözlerindeki büyümeden anlaşılmaktadır. Görselde bulunan fil ve köpek karakterlerinin gözleri kendi vücut yapılarına oranla büyük ve karakteristik çizilmiştir. Aslanın büyük gözleri ve yukarı doğru çizilen kaş yapısı sinirli olduğunu göstermektedir. Bu hikâyede bulunan karakterler ve genel tasarımın içinde, mangada bulunan çizgisel hareketliliği görmek mümkündür.



Görsel 3.8 Shirato Sanpei, Ninja Bungeicho, 1959-1962

1959-1962 yılları arasında Shirato Sanpei'nin çıkarmış olduğu özellikle genç erkekler arasında çokça okunan ve sekiz ciltten oluşan "Ninja Bungeicho" ismindeki eseri, kiralık manga türünün en bilinen örneğidir. Bu eserde ana karakter Kagemaru, ninja çetesinin başındadır ve asi bir köylü topluluğuyla savaşmaktadır. Kagemaru hikâye bitiminde savaşı kaybeder ve burada anlatılmak istenen verdiği savaşın önemi ve değeridir. Sanatçı bu esere felsefi bir boyut kazandırmakla birlikte diğer sanatçıların edebi ve sanatsal ürünler vermesine öncülük etmiştir. (Öztekin, 2008). Görseldeki özelliklere bakılırsa, eser siyah beyaz olup çizgisel betimlemelerle yapılmıştır. Karakterin saçları uzun ve düz renkte siyahtır. Gözleri yüzüne oranla büyük ve tek ren çizgilerle yapılmıştır. Boynu yüzüne oranla kalın çiziliştir. Geniş omuzlu olan bu karakterin kıyafetlerinden savaşçı olduğu anlaşılmaktadır. Kıyafeti görselden ayıran özellik ise kalın siyah çizgi ile etrafından geçiliyor olmasıdır.

1960'ın sonlarına doğru manga daha derin konuları ele almıştır. Bazı manga sanatçıları yetişkinlere özel felsefi konuları ele alırken bazı sanatçılar ise sadece orta yaşlı ve yaşlı gruba yönelik çalışmalar çıkartmışlardır. Kadınlar üzerinden ele alınan mangalar ise, iş hayatına atılma, evlenme, çocuk yetiştirme dönemlerindeki zorlukları konu edinmiştir (Yonezawa, 2007, s.83, Akt. Şen, 2014, s.166).



Görsel 3.9 Katsuhiro Otomo, Akira, 1982-1990

1982-1993 yıllarında baskıyı azaltma tekniğiyle yapılmış ve ilk popüler manga olan Katsuhiro Otomo'nun "Akira" isimli eseri, Batı'ya açılmıştır. Eser 2160 sayfa olup Young dergisinde yayınlanan bir mangadır. Hikayesi Japonya'da patlayan atom bombasının etkileri hakkındadır ve II. Dünya Savaşından tahmini olarak otuz, kırk yıl sonrası anlatılmaktadır. Hikâyede Kanada liderliğinde olan Tetsuo, aynı zamanda motor kullanan bir çetede yer almaktadır. Yolda giderken bir çocuğa çarpar ve patlama meydana gelir. Tetsuo, bu çarpışma sonrasında gizemli bir şekilde insanüstü özellikler kazanmaya başlar ve ordular, bunun farkına varıp peşine düşerler. Ordular aslında Akira ismindeki gücün peşindedirler. Günümüz manga eleştirmenlerine göre bu eser bir başyapıt olarak kabul edilebilmektedir. Yapım aşamasında sinematik teknik kullanılan Akira, oldukça güçlü ve her kesimden anlatım sunmasıyla popülerlik kazanmış ve Batı romanlarına göre daha az yazı içermesi, eseri görsel bir yapıta çevirmiştir. Marvel tarafından keşfedilip Batıya açılan Akira, Amerika'da da yayınlanmaya başlamıştır. Batı'da büyük ün kazanmış ve hayran kitlesi artmıştır. Batı'da Japon yapıtlarına beğeni ve ilginin artmasıyla daha önceden yapılan mangalar da okunmaya başlanmıştır. Doğu ile Batıya bir köprü olan bu eser, manga ve animeyi dünyaya evrensel şekilde tanıtan bir örnek ve sembol olmuştur (Onur 'Alpin', Akt. Binark, 2002, 444-445). Karakterin görseline bakıldığında vücut özelliklerinde absürt

orantısızlık azdır. Karakterin çiziminde ideal vücut oranına yakın çizimler yapılmıştır. Yüz şekli, saçları, kolları bilinen vücut oranına yakın durmaktadır.

Zamanla büyüyen Manganın piyasadaki içerikleri çeşitlenmiş ve hitap ettiği izleyiciye yönelik birçok türü ortaya çıkmıştır (Ito, 2008: 39, Akt. Fırat, 2017). Her türden ele alınan mangaların öyküleri farklı olsa da figür açısından birbirlerine benzemektedirler. Mangalar sanatçılar tarafından uzun boylu, uzun bacaklı, büyük gözlü karakterler olarak yaratılmaktadırlar. Eski dönem figür ve resim anlayışından farklı olarak da ses efektleri görülmektedir ve bu ses efektleri figüre hareket katmaktadır. Figür, mangalara bir film tadı verecek şekilde aktarılmaktadır. Her hareketi tek tek ele alınarak çizilmekte ve mangalardaki figür kullanımında hem biçim hem form hem de anatomik açıdan farklılıklara rastlanılmaktadır. Figür çiziminde ruh halini yansıtan portre çizgilerinin dışında, mangalarda ter, gözyaşı gibi hareket ve ruh halini belli edebilmek için damla çizimlerinden yardım alınmıştır. Kullanılan teknikler ve figürün karakterize edilmesi görselliği yüksek öykü anlatımlarını ilgi çekici ve popüler bir hale getirmektedir.

3.3 Anime Sanatında Figür

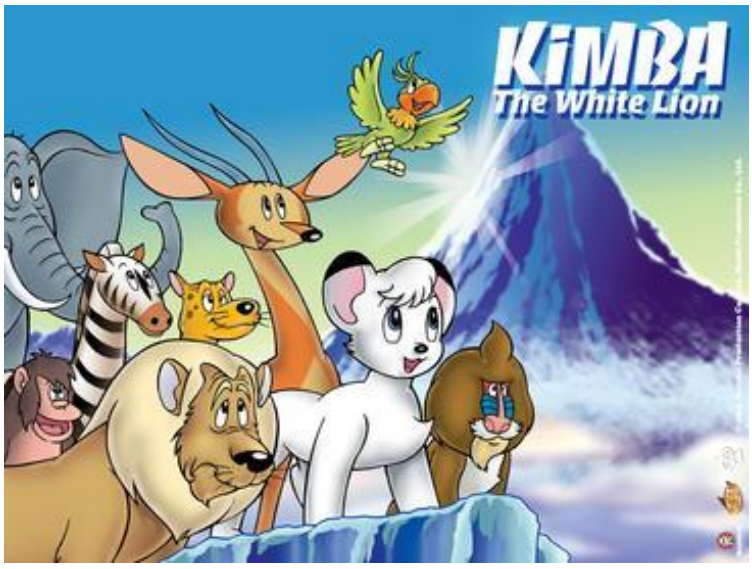
Animeler, genel olarak manganın anlatım ve görsel üslubunun uyarlanmış hareketli film versiyonudur. Manga'nın animeye uyarlamasında hikâye anlatım biçimine, karakter tasarımına ve hikâyedeki mekâna kadar tüm özelliklerden yararlanarak yapılmaktadır. Manga'yı bilmek anime kültürünü daha kolay anlamaya yardımcı olmaktadır. Manga türlerinde olduğu gibi anime türlerinde de her yaş ve her kesime uygunluk vardır (Şeker, 2021).

Anime filmler izleyiciye sıklıkla eğitici hikâyeler sunmaktadır. Hem çocukların hem de yetişkinlerin izleyebileceği şekilde hikâyeler yazılmıştır ve içinde her zaman iyilik barındırmaktadır. Yazılan hikâyeler, senaryolar, karakterlerin özellikleri ve animasyonun ana fikri çoğunlukla hayattan örneklerle ders çıkarma amacı gütmektedir. Mucizevi yetenekleri ve olağanüstü güçleri olan ve bunları genellikle iyiye kullanan karakterler tasarlanmıştır (Ulaş, 2023).

Japon popüler kültürünün temellerinden biri olan Anime, dünyanın her yerinden büyük ilgiyle takip edilen bir sanata dönüşmüştür. Anime, sinema ve televizyon sektöründe izleyici kitlesini çocuk, genç, yetişkin; kısaca her yaş grubundan oluşturmaktadır. Animeler sadece figürleri değil, hayvanları, robotları da konuşan ve günlük işlerini yapan canlılar olarak ele almaktadır. İlginç kıyafet ve saç sitilleri, ışın saçan robotlar, dev adamlar gibi birçok konu işlenmektedir. Bu sektör çizgi filmin gelişmesinde de büyük katkı sağlamıştır (Baykuş, 2018).

Normal figür ölçüleri baş oranına göre alınırken, anime de bu oran karaktere göre değişebilmektedir. Örneğin; zengin ve kilolu bir karakter tasarlarken göbek vücut oranına göre büyük ve bacaklar normalden kısa çizildiği görülmektedir. Çene, göz, dudak, çizimleri oran orantı olarak oturtulmak yerine karakterin kişiliğine ve özelliğine göre vurgulanarak çizilmektedir.

Japonya'da yaygınlaşan ve büyük bir sektörü kaplayan anime, çağdaş sanatın üzerinde de oldukça etkili olmuştur. 1960 yıllarında, televizyon kanallarında diziler yayınlanmaya başladıktan sonra pek çok ülkede birçok sanatçı animelerden etkilenmiş ve kısa bir sürede görsel kültürün en yaratıcı çalışmalarından biri olmuştur (Şen, 2014, s.188).



Görsel 3.10 Osamu Tezuka, White Lion Kimba, 1950

Manga ve animasyonlarda sadece figürler değil hayvanlar da karaktere dönüştürülmektedir. Doğadaki hayvanların animesi yapılır ve animasyon filmi şeklinde izlenir. Yapılan her karakterin kendine ait özellikleri ve hikâyesi vardır. Örneğin, televizyonda yayınlanan ilk renkli anime olan Kimba ormanın beyaz kralıdır ve amacı ormanda yaşayan bütün hayvanların barış içinde özgürce yaşanmasıdır. İnsan olan avcılarla bunun için mücadele ederken Caesar'ı tuzağa düşürmek için eşini hapsetmiştir. Eşini kurtarmak isteyen Caesar hayatını kaybetmiş ve avcılar eşini hayvanat bahçesine vermek için bir gemiye götürmüşlerdir. Caesar'ın eşi bu sırada Kimba'ya hamiledir ve bu gemide Kimba'yı doğurur. Babası gibi cesur olmak isteyen Kimba, babasının yaşadığı Afrika topraklarına dönmek ister ve çıkan fırtınada kaçmayı başarır. Eser 3 cilt 23 sayı sürer ve 1950 yılında yayınlanır (Baykuş, 2018). Görseldeki karakterlerden biri olan Kimba'nın görsel özelliklerine bakılırsa, Kimba genellikle yuvarlak formlarda ele alınmıştır. Yuvarlak formda ele alınması görsel açıdan bakıldığında daha sakin, yumuşak ve sempatik bir ifade kazandırmıştır. Kulakları normalden büyük çizilmiş ve yuvarlak formdadır. Gözleri aşağı doğru uzayarak ve yüzüne göre büyük bir biçimde çizilmiştir. Kimba ve Kimba'daki tüm karakterler hayvanlardan oluşmaktadır. Bu hayvanların tıpkı insan özelliğinde olduğu gibi mimikleri ve yüz ifadeleri vardır. Her birinin gözü, kaşı, dudağı bilenen animeler gibi çizilmiştir. Kafaları vücutlarına oranla biraz daha büyük yapılmış ve bu da karakterlerin yüzünün akılda kalıcılığını arttırmıştır.



Görsel 3.11 Hakujaden (The Legend of White Snake), 1958

Japonya'daki renkli ve ilk uzun metraj film Toei Stüdyosunda çekilmiştir. Bu şirket, içerisinde barındırdığı her sanatçının kendisine özgü tarzını ve stilini geliştirip ortaya koymasına katkı sağlamıştır ve bu sayede Miyazaki Hayao gibi ünlü anime sanatçılarının ortaya çıkmasına öncülük etmiştir. Toei Stüdyosunda çekilen ilk uzun metrajlı renkli animasyon Beyaz Yılan Efsanesi adlı animasyon filmidir. Bu eser 1958 yılında yayınlanmaya başlamıştır. Eserin yönetmenleri Yabushita Taiji ve Okebe Kazuhiko'dur. (Patten, Akt. Şen, 2014, s.187). Bu hikayedeki karakterlerden kadın olan figürün gözleri çekiktir ve olması gereken ideal göz yapısından oldukça büyüktür. Burun çizimi çoğunlukla anime karakterlerinde olduğu gibi tek çizgi ile küçük çizilmiştir. Dudakları çoğunlukla animelerde görülen dudaklardan farklı olarak ideale yakın ve küçük. Figürün vücut yapısı genel olarak ince ve narin hatlara sahiptir. Saç formu oldukça yalındır. İdeal bir figür çiziminin dışında çizilmiş olan bu karaktere bakıldığında kıyafetlerinden, gözlerinden ve duruşundan Japon olduğu anlaşılmaktadır. Görselde figürün arkasındaki beyaz yılana bakılacak olursa, gerçekçiliğini anime çizimiyle yitiren yılanın gözleri de çekik ve kadın karakterin gözleriyle aynı renk olduğu görülmektedir.

İzleyiciyi sinema salonlarına çeken isimlerden biri Hayao Miyazaki'nin filmleri olmuştur. Miyazaki hem manga hem de animelerdeki başarısıyla birlikte filmlerinde işlediği konu, karakterlerin zenginliği ve konu çeşitliliği ile dünya çapında tanınmaya başlamıştır. Miyazaki'nin filmlerinde iki farklı anlayış görmek mümkündür. Bunlardan biri Batı Avrupa etkilerinin ağırlıklı olarak kullanmasıdır. Sevimli Cadı Kiki, Rüzgâr Vadisi ve Uçan Kale eserlerinde Batının ağırlığını hem kültürel hem de tarihi anlamda hissettirdiği görülebilir. Ruhların Kaçışı, Prenses Mononoke ve Totoro eserinde ise Japon kültürünün ve dini inanışın etkileri görülebilmektedir. İnsanların doğayla olan hüküm savaşının anlatıldığı Prenses Mononoke, gelenekçilikle modernliğin doğa ile insanın mücadelesini Japonya'nın kendi diliyle aktarır (Köse, Çınar, 2021). Bu anlayışların dışında yaptığı tüm eserlerde ortak özellik olarak vurguladığı kavram ise, her yetişkin bireyin içinde büyümeyen bir çocuğun olduğu düşüncesidir (Cavallaro, 2006:172, Akt. Köse, Çınar, 2021). Miyazaki filmlerinde bulunan çocuk masalları, çoğunlukla çocukların ergenlik çağında yaşamış oldukları deneyimleri ve onların kendi ayakları üzerinde durabilmek için vermiş olduğu çabaları ele almaktadır. Çevredeki sorunlara oldukça duyarlı olan sanatçı, dünyaya çocukların

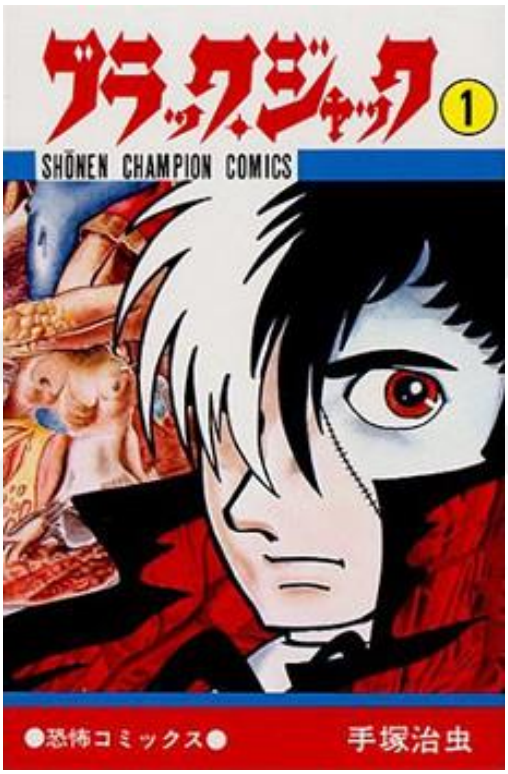
penceresinden bakarak gelenekçi, modern düşüncenin çatışmasına ve Japon mitlerine değinmektedir. Filmlerinde özellikle bir çocuğun içinde yer alan yetişkin karakterleri tasarlayan Miyazaki, bu karakterleri fantastik tarzda çizerek hem çocukları etkilemiş hem de kullanmış olduğu metinlerin içerisindeki siyasi göndermeler ile yetişkinlerin beğenisini kazanmıştır. Zorluklarla mücadele eden, kendi düşünce ve doğrularının peşinden gitmekten vazgeçmeyen güçlü kadınları ele alarak da kadınların beğenisini kazandığı bilinmektedir (Köse, Çınar, 2021). Birçok sanatçıyla ortak olarak Avrupa idealini paylaştığı eserlerinde gerçeklik algısından uzaklaşan bir anlatım hâkim olmaktadır. Bu anlayış Miyazaki'nin toplumsal konulara yer vermediği anlamına gelmemektedir ve özellikle en önemli unsurlarından birisi Miyazaki'nin post-modern düşünceden uzak durmasıdır. Miyazaki 1960 ve 70 yılları arasında Yasua Otsuka ile birlikte çalışmıştır ve birliktelik Miyazaki'nin filmlerinde kullandığı karakterlere canlılık katmıştır. (Osmond, 2001: 36, Akt. Köse, Çınar, 2021).



Görsel 3.12 Daisaku Şirakawa-Kei Lijima, Woof Woof 47 Ronin, 1963

1963 yılında Toei stüdyosunda işe başlayan Miyazaki, Doğu'nun Disneyini yaratmak isteyen yönetici Hiroshi Okawa ile tanışmıştır. Miyazaki'nin Toei stüdyosundaki ilk çalıştığı proje olan "Woof Woof 47 Ronin" adlı çalışma Bambi çizgi filminden

esintiler taşımaktadır. Çizgi filmdeki ana karakter bir köpektir ve bu köpek annesinin ölümünden sonra karların içinde yalnız ve bir başına kalmıştır (Osmond, 2001: 47, Akt. Köse, Çınar, 2021). Ana karakter olan köpeğin görsel özelliklerine bakılacak olunursa, gerçek bir köpeğe oranla gözleri normalden büyük çizilmiştir. Anime karakteri olan bu köpeğin görselde görülen yüz ifadesindeki şaşkınlığı, kaşının duruşu, vücut özellikleri ideal köpek figüründen daha çok karakterize edilerek çizilmiştir.



Görsel 3.13 Osamu Tezuka, Black Jack, 1973

1973 yılında Osamu Tezuka tarafından yayınlanan, 243 sayı ve 25 cilt süren Black Jack adlı manga, 1993-2011 yılları arasında ara ara anime olarak yayınlanmıştır. Black Jack, gizemli bir geçmişe ve farklı yeteneklere sahip bir doktordur. Çocukluk yıllarında ciddi rahatsızlığa yakalanan Jack bir doktor tarafından iyileştirilince bu durumdan çok etkilenir ve doktor olmaya karar verir. Kendi kuralı ve yemini dışında sınırları aşar. Karakter çoğunlukla iyi işler yapar, fakirleri iyileştirir ve kötülere ders verir. Bu karakterin görsel özelliğinde genellikle koyu renklerin kullanılması karaktere gizem katmıştır. Yüzünün yarısında beyaz ve dikişli bir beyazlık bulunan bu karakterin gözleri büyük ve kırmızıdır. Burnu alışagelmiş bir animeye göre daha detaylı ve gerçeğe yakın bir biçimde çizilmiştir. Kaşları ise normal bir animeye göre oldukça

kalındır ve bakışları yüzüne ifade kazandırmıştır. Genellikle ifade taşımayan ya da çok az mimiği olan karakterler çizilirken, bu karakterin görseli alışagelmişin dışında ayrıntı barındırmaktadır. Saçlarının yarısı siyah yarısı beyaz olarak görünmektedir.



Görsel 3.14 Hayao Miyazaki, Rüzgârlı Vadi, 1984

Hayao Miyazaki, 1984 yılında "Rüzgârlı Vadi" adlı animeyi tasarlamıştır. Rüzgârlı Vadi filmi, Miyazaki'nin kendine has görsel üslubunu en iyi şekilde kullandığı bir eser olmuştur (Şen, 2014: 254, Akt. Sarban, 2011). Hikâyede, dünya üzerindeki bazı mantarların yaydığı zehirli gazlar, tehlikeli böcek ve zehirli bitkiler insan soyunu tehdit etmektedir. Bir gün vadiye bir uçak düşer ve uçağın arkasında bulunan askerler vadiyi ele geçirmek isterler. Uçağın arkasında kargo bölümünde bir kargo bulur. Bu kargonun çerisinde dünyayı değiştirmeye yarayan bir şey vardır ve Vadinin Prensesi olan Nausicaa, dünyayı eski haline getirmenin yolunu keşfeder. Rüzgârlı Vadi eserindeki kadın karakterin görsel özelliğinde vücudunun ideal orantılara yakın çizildiğini ve yüzünün ifadesiz duruşunu görmek mümkündür. İdeal figürün dışında anime tarzında yapılmış kahverengi, büyük, tek çizgiyle ifade edilen gözleri ve gözüne yakın çizilmiş ince kaşları figürün yüz ifadesindeki önemli etken olmuştur. Dudakları tek çizgiyle çizilmiş ve çene ile dudak arasındaki boşluk küçük bir çizgiyle yapılmıştır. Yüzünde ve vücudunda ideal bir figürdeki ten rengini görmek mümkün değildir. Bilinen bir figürde ten renginde ton farklılıkları görülürken bu figürde ten rengi tek bir renkle ve

ışık, gölge kullanılmadan yapılmıştır. Üstündeki kıyafetin rengi ve saçlarında renk arasındaki zıtlık karakteri akılda kalıcı hale getirmektedir.



Görsel 3.15 Akira Toriyama, Dragon Ball, 1984

Akira Toriyama'nın eseri olan Dragon Ball, 1984 yılında yapılmaya başlanmıştır. Birçok serisi olan bu animenin izlenimi günümüze kadar sürmektedir. İlk serisi 1986 yılında yayına girmiştir. Dragon Ball'ın hikayesindeki ana karakter olan Goku'dur. Goku, küçük yaşta dedesini kaybeder ve dedesinden ona bir top kalır. Bunun üzerine bu top Goku'nun hayatını değiştirir ve Goku, Ejder Toplarını toplamak için birçok olaya karışır. Dragon Ball'ın dünya çapında büyük hayran kitlesi oluşmuştur. Görsel olarak bakılacak olursa, karakterler olağan boyutlardan oldukça kısa veya uzun yapıda yapılmıştır. Karakterlerin saçları ve gözleri dikkat çekmektedir. Saçları yukarı doğru, kısa ve hacimli çizilmiştir. Gözleri yüzüne oranla büyük ve çekik durmaktadır. Kaşları belirgin ve kalın çizilmiştir. Vücudundaki kaslar, kas şişkinliğinin yanı sıra çizgilerle de belli edilmiştir. Eller yüze oranla küçük çizilmiştir. Kıyafetlerinde diğer eski animelere oranla renk geçişleri ve ayrıntılar mevcuttur. Renkler canlı ve akılda kalıcı kullanılmıştır.



Görsel 3.16 Hayao Miyazaki, Gökyüzündeki Kale, 1986

Ghibli Stüdyolarında çekilen ve Miyazaki'nin yönetmenliğini yaptığı "Laputa: Gökyüzündeki Kale" film, 1986 yılında yapılmıştır. "Gökyüzündeki Kale" filminde, Sheeta adında küçük bir kız çocuğunun uçan bir gemi içinde askerler tarafından esir tutulduğu esnada korsanların saldırısına uğraması anlatılır. Bu kargaşanın içinden kaçmaya çalışan Sheeta gemiden düşerken kolyesinde bulunan küçük sihirli bir taş onun hayatını kurtarır ve madenci bir çocuk olan Pazu'nun kucağına düşer. Kolyenin önemi ise Laputa adındaki gizemli uçan şehirin yerini göstermesidir (Sarban, 2011). Animedeki karakterin görsel özelliğine bakılacak olunursa, kırmızı geniş pantolonu ve örgülü saçları dikkat çekmektedir. Yüzünde fazla ifade bulunmayan bu karakterin gözleri iri, kaşları ince ve kısa çizilmiştir. Ortalama boylarda olan bu karakterin yaşının küçük olduğunu saçlarındaki örgüden ve yüz formundan anlamak mümkündür. Dudakları ince ve tek çizgi ile çizilmiştir. Çene ve dudak arasındaki boşluğu gösterebilmek için noktaya yakın şekilde küçük bir çizgi yerleştirilmiştir. Burnu, iki gözünün ortasından başlayıp aşağıya inen tek bir çizgi ile belirtilmiştir. Elleri ayrıntısız ve düz çizilmiştir. Bilek ve el birleşiminde oluşan kemik yapısı ideal bir figüre göre ele alınmamış bilinen anime çizimlerine göre düz bir biçimde birleştirilmiştir. Ten

rengi tek renk olarak yapılmıştır. Saçları uzun, örgülü ve tek renktir. Örgünün belirtilmesi için ayrıntılı ve detaylı çizime gerek duyulmamış, sadece örgüden dolayı oluşan küçük yuvarlakların içine tek bir çizgi atılacak şekilde ufak bir detay verilmiştir.



Görsel 3.17 Naoko Takeuchi, Sailor Moon, Usagi karakteri, 1992-97

1992-1997 yılları arasında yayınlanan “Salior Moon” (Ay Savaşçıları) Naoko Takeuchi tarafından yapılmıştır. Bu hikâyede komedi, macera, romantizm ve aksiyon görülmektedir. Lise öğrencisi olan Usagi, kendine güveni olmayan ve korkak bir genç kızdır. Bir gün yolda giderken küçük çocukların uğraştığı bir kedi ile karşılaşır. Bu kedinin ismi Luna’dır ve kedi olmasına rağmen konuşuyor olması Usagi’yi şaşırtmıştır. Luna’nın özel yetenekleri vardır ve daha sonra Usagi’yi Ay Savaşçısına dönüştürür. Usagi karakterinde bacaklar oldukça uzun, kollar ince ve kibar, gözler olduğundan çok büyük ve saçlar abartılı derecede uzun tasarlanmıştır. Saçlarında sarının dışında turuncu geçişlere de yer verilmiştir. Kıyafeti, çizmesi ve pileli eteği ile karakter kendi tarzını oluşturmuştur. Kendi tarzını oluştururken kıyafet, saç ve göz için kullanılan renkler akılda kalıcılığı arttırmaktadır. Dudakların inceliği ve burun yapısının çok belirgin olmaması anime karakter çizimini ortaya koymaktadır. Figür giydiği kıyafet ve duruşuyla izleyicilere hikâyedeki rolünü yansıtmaktadır. Genellikle figürler rolü boyunca aynı kıyafet veya benzer kıyafetlerle görülmektedir. Karakter, yüz mimiklerini genellikle kaş, göz ve dudaklarıyla belli etmektedir.



Görsel 3.18 Satoshi Tajiri, Pokémon, 1997

1960'lı yılların sonu 80'lerin başında teknolojinin tüm dünyada yaygınlaşmasıyla animeler orijinal halleriyle daha çok izleyiciyle buluşmuş ve kısa süre içinde hayran kitlelerine sahip oluşmuştur. 90'lı yıllara gelindiğinde Sailor Moon, Dragon Ball ve Pokemon serileri ile birlikte anime dünyası en üst seviyeye taşınmıştır. Bu serilerden sonra animeler sinemada yayınlanmaya başlamıştır. Pokémon, 1995 yılında Satoshi Tairi tarafından oluşturulmuştur. 1997 yılında ise izleyiciye sunulmuştur. Karakterlerin çoğu hayvanlardan oluşan bu animenin karakterlerindeki görsel olarak bakılacak olursa, göze ilk çarpan büyük gözleri ve çizgisel tasarımları olmaktadır. Gözlerindeki üst çizginin çapraz veya yuvarlak gelişi karakterin sinirli veya sempatik oluşunu göstermektedir. Pokemonun en bilinen karakterlerinden olan Pikachu'nun görsel özelliğinde gülen ağzı ve yanaklarındaki kırmızı yuvarlaklar dikkat çekmektedir. Üç boyutlu gibi görünen fakat iki boyut şeklinde çizilen bu karakter oldukça küçük ve yuvarlak formlarda ele alınmıştır. Yüzünde bulunan her çizim detaysızdır ve çizgi ile belirtilmiştir. Pikachu'nun üzerinde bulunan mor renkteki karakterin ismi Gengar'dır ve bir hayaleti canlandırır. Detaysız bir şekilde çizilen bu karakterin rengi ve gözleri dikkat çekmektedir. Ağız yapısı büyük ve tek çizgi ile çizilmiştir. Dişlerini belirginleştirmek için sadece aralıklı olarak çizgi kullanılmıştır. Göz yapısının üst kısmındaki çapraz çizgi ve göz rengi karakteri sinirli bir yapıda göstermektedir.



Görsel 3.19 Eiiçiro Oda, One Piece, 1999

Anime dünyasının en popüler animelerinden biri olan One Piece, Eiiçiro Oda tarafından 1999 yılında yapılmıştır ve hala günümüzde devam etmektedir. Hikâyenin ana karakteri olan Monkey D. Luffy, şeytan meyvesi yiyip doğa üstü güçler kazanmıştır. Kurgusal bir dünyada geçen bu hikâyede Luffy dünyanın en büyük korsanı olmak ister ve mürettebatına kattığı korsanlar ile birlikte geçirdiği yolculukta karşılaştığı kişilerle mücadele ederler. Hikâyedeki karakterlerin görsel özelliklerine bakılacak olursa, öncelikle Luffy karakterinin görüntüsünden kas yapılarını görmek mümkündür. Animelerde fazlaca ayrıntılı detay olmasa bile çizgisel detay görmek mümkündür. Karakterin boynunda, göğsünde ve karnında oluşan kas yapıları karakterin güçlü olduğunu gösteren ayrıntılardır. Kas yapılarına rağmen vücudu aşırı geniş değildir, aksine zayıf ve ince çizilmiştir. Diğer karakterlerin giymiş oldukları kostüm, saç rengi, saç şekli ve yüz ifadeleri, hikâyedeki rollerine göre tasarlanmıştır. Karakterlerden bir diğeri olan Franky karakterine bakıldığında mavi saçları, vücuduna oranla küçük olan kafası ve büyük vücudu dikkat çekmektedir. Oldukça kaslı olan bu

karakterin vücudu dev diyebileceğimiz ölçülerde büyük tasarlanmıştır. Vücudundaki dikiş izleri küçük çizgilerle betimlenmiştir. Çenesi genel olarak animelere göre oldukça uzun ve geniştir, ağız yapıları ise tek çizgi ile belirtilmesine rağmen, büyük ve dikkat çekicidir. One Piece karakterlerinin bazılarında gözler büyük gözün içindeki iris nokta şeklinde çizilmiştir. Görselde Luffy karakterinde bunu görmek mümkündür.



Görsel 3.20 Hayao Miyazaki, Ruhların Kaçışı, 2001

Miyazaki'nin en iyi animasyon ödülü alan "Ruhların Kaçışı" adlı filminin hikâyesinde; babasının iş değişikliğinden dolayı şehir değiştirmek zorunda kalan 10 yaşındaki Chihiro adında üzgün bir kız çocuğu anlatılmaktadır. Ailesiyle birlikte yolculuk yaptıkları sırada karşılarına çıkan ilginç bir yerde dururlar, bulundukları yerden çok tedirgin olan Chihiro önünde durdukları yere girmek istemez. Anne ve babası yemek yediği sırada Chihiro terk edilmiş parka benzeyen bu yeri merak eder ve etrafa bakmak için gezmeye başlar. Doğaüstü ve ürpertici bir yer olduğunu fark edip geri dönen kız anne ve babasının domuza dönüştüğünü görür. Chihiro ailesine yardım etmek ister fakat her yer karanlık olmuştur. Ailesinin hayatını kurtarmak için park alanına tekrar gider ve Shinto tanrılarının yanında çalışmak zorunda kalır. Çalıştığı yer

doğaüstü ve korkutucu bir yerdir. Tek başına olan Chihiro, orayı gezmeye giderken tanıştığı Haku'dan yardım alır. (Sarban, 2011). Ruhların kaçışı animesindeki karakterin görsel özelliğinde, figürün gözlerinin arasındaki boşluk dikkat çekmektedir. Gözlerinin arası normalden geniş çizilmiş, gerçek bir figüre oranla yuvarlak ve ideal göz oranından fazla boşluk bırakılarak çizilmiştir. Dudakları animelerde olduğu gibi tek bir küçük çizgi ile belirtilen karakterin burnu ise iki nokta dışında hiçbir detay verilmeden çizilmiştir. Düz bir ten renginden oluşan bu karakterin sadece gözlerinin altına ufak bir pembelik katılmıştır. Boynu ideal figür ölçülerine göre ince çizilmiş ve kafası boyun ölçüsüne göre büyük çizilmiştir.



Görsel 3.21 Hayao Miyazaki, Yürüyen Şato, 2004

Miyazaki'nin bir başka eseri olan "Yürüyen Şato" filminde ana karakter olan Sophie, şapka dikerek geçimini sağlayan bir genç kızdır. Daha önce yanında çalışan birinden duyduğu Howl ismindeki büyücüyle karşılaşır ve bu büyücü Sophie'yi iki askerin zorbalığından kurtarır. Howl'ın peşinde olan bir cadı Sophie'yi büyüsüyle doksan yaşındaki bir kadına dönüştürür. Büyünün etkisinden çıkmak isteyen Sophie, yaşamını sürdürdüğü yerde kalamayacağını anlayınca bulunduğu yeri terk etmek zorunda kalır. Bedenini güçlükle taşıyabildiği zorlu yolculuktan sonra Howl'ın yaşadığı Yürüyen Şatoya varır ve oraya yerleşir. Şatonun büyücüsü olan Howl ve diğerleri ile birlikte yaşar. Yapılan büyünün bozulması için yollar aramaya başlar (Sarban, 2011). Karakterlerin görsel özelliklerine bakılacak olursa; genç kız olan Sophie'nin saçları gri ve kısadır. Gözleri yüzüne göre idealden büyük çizilmiştir. Yüzünde mimik çizgisi bulunmayan bu karakterin gözü ve kaşı arasındaki boşluğu ifade eden küçük çizgi

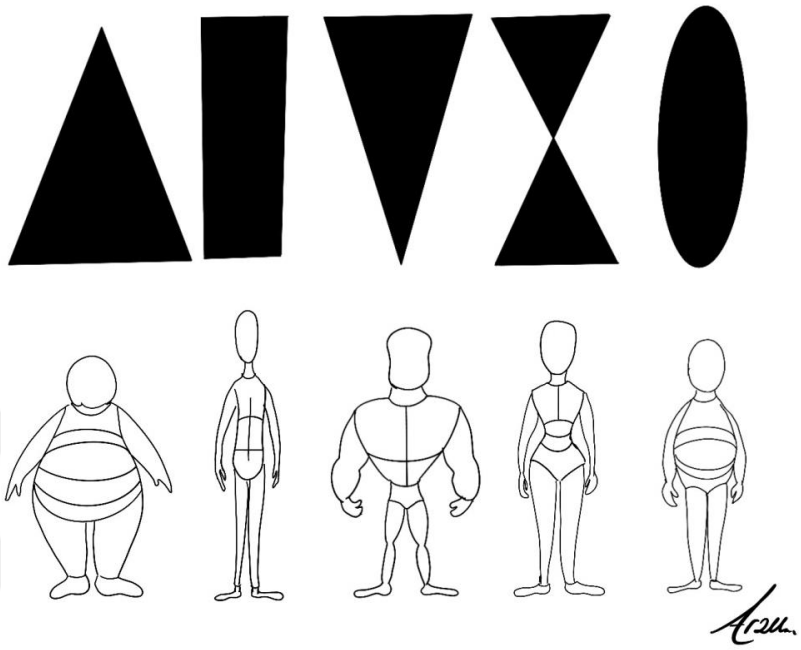
bulunmaktadır. Gözleri gerçekçi göz betimlemelerine göre daha yuvarlaktır ve kaşları yaygın anime çizimlerine nazaran biraz kalın çizilmiştir. Dudakları animelerde olduğu gibi tek bir çizgi ile ifade edilmiştir. Kulakları yüze oranla biraz aşağıda kalmıştır. Karakterlerin çene ve boyun arasındaki kısım ten rengi geçişi yerine çizgi ile belirtilmiştir. Burnu yine yaygın anime çizimleri gibi ayrıntısız, küçük ve tek çizgi ile çizilmiştir. Elleri yüzüne oranla daha küçük ve narindir. Görseldeki genç erkek karakter yine anime çizimlerinde görülen yüz hatlarından olan çenesi keskin çizilmiştir. Gözler olağandan büyük resmedilmiştir. Elleri vücuduna oranla narin, ince ve olması gerekenden biraz küçük çizilmiştir. Görselde bulunan yaşlı kadın karakterinin görseline bakıldığında, çizgisel bir biçimde çizilen kadının elleri yüzüne oranla oldukça küçük çizilmiştir. Yaşlılığını betimleyebilmek için yüzünde oluşan sarkmalar ve kırışıklılar çizgilerle ifade edilmiştir. Dişleri olmadığı için dudaklarının içe çöküklüğü küçük bir çizginin verdiği ayrıntıyla yapılmıştır.

Mangalar da animeler de zamanla dijital dünyada büyük ilgi görmeye ve kitlesini genişletmeye başlamıştır. Mangalar gibi animeler de her yaştan insana ve geniş kitlelere hitap edebilmektedir. Hikayeleri, karakterleri, görsel efektleri ile izleyiciyi kendine çekmektedir. Teknolojinin gelişmesiyle de figür her yönüyle farklı alanlarda ele alınmaya başlamıştır. Örneğin; konsept tasarımı, karakterin kıyafeti, aksesuarı, hikâyenin senaryosu gibi farklı farklı alanlarda çalışma şartları doğmuştur. 2D çalışmalarla yapılan animasyonlar izleyicide film etkisi yaratmaktadır.

3.4 Animasyonda Karakter

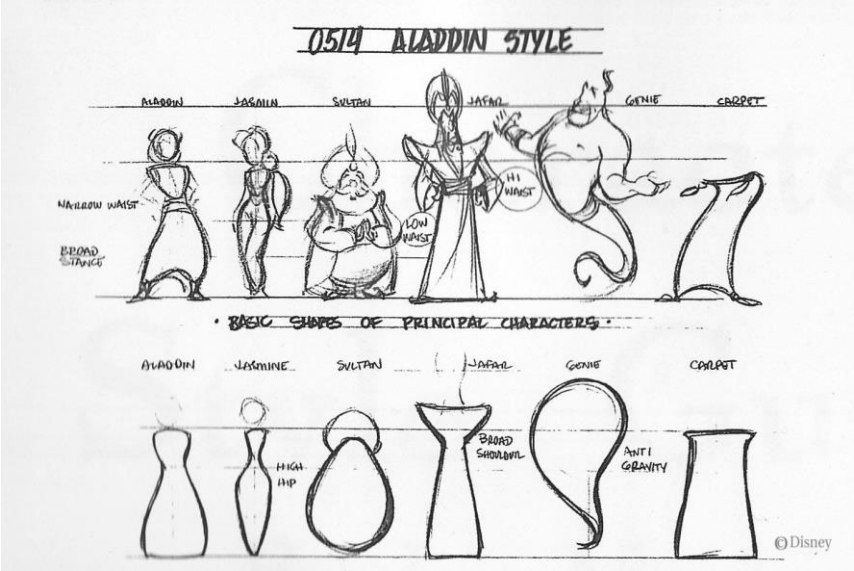
Türkçe karşılığı "canlandırma" olan animasyon, temel olarak ayrı ayrı kâğıt yüzeye çizilmiş, fotoğraflanmış veya bilgisayar ortamında tasarlanmış olan durağan görsellere hareketli formlar kazandırma durumudur (Kaba,1994, Akt. Çakmak-Karaoğlu, 2020). Anime ve animasyonda haraketli çizimler mevcuttur. Her ikisi de animasyonun teknikleri ile yapılmaktadır. Karakterlerin çizim özellikleri ve gerçeklikleri birbiri arasında farklılık göstermektedir. Bunlardan büyük gözler ve dikkat çekici vücut yapıları animeleri diğerlerinden ayıran unsurlardan bazılarıdır. Animasyonda ise üç boyutlu ve bazen gerçeğe yakın tasarlanmaktadır. Anime ve

animasyonun en önemli özelliklerinden biri hikayelerindeki figürler ve figürlerin özellikleridir.



Görsel 3.22 Berfin Arzu Arslan Özer, Kişisel Koleksiyon

Figürler animasyon, anime, çizgi roman, çizgi film, karikatür gibi izleyicinin tanımlayabileceği şekilde kurgulanmıştır. Realist dönemde vücut baş oranına göre alınırken karakter çizimlerinde bu her zaman bilinen orana göre hesaplanmamaktadır. Resim sanatında yapılan figürün tek açısı yeterli oluyorken anime ve animasyona evirilen karakterlerde bu durum her açıdan çizmeye dönüşmüştür. Karakterler üzerinde geometrik formlar, izleyiciye birtakım duygular çağrıştırmaktadır. Görsel 3.22'de görüldüğü gibi, üçgen formların, insanlar üzerinde güç, kuvvet, çatışma ve hareketlilik belirten duygular çağrıştırdığı gibi yuvarlak formlar tarafından neşe, kibarlık, bütünlük olarak algılanabilmektedir. Kare formların ise dürüstlük, düzen ve güven duygusu yarattığı düşünülmektedir (Tillman, 2012: 67, Akt. Özden, Ülgen, 2015).



Görsel 3.23 Alaaddinin Sihirili Lambası Karakter Tasarım Formları

Örneğin; Alaaddin'in karakter tasarım formlarında karakterlerin yapısı, uzunluğu, kısalığı, zayıflığı ve kilolu olmasında formların etkisi önemli birer unsur olmuştur. Formlar üzerinde görsellerdeki geometrik şekiller incelendiğinde izleyicinin hafızasında figürler akıllarda hemen canlanmaktadır. Figürler hayata geçirilirken özgün ve tek olunmalıdır. Yüz çizimlerinde kullanılan çizgiler de bu figürler üzerinde uygulanmaktadır. Genellikle kafaları, elleri, ayakları, gözleri veya vücutları geri kalan yerlerden büyük olan bu tasarımda hayvanlar sevimli görünürken, Hulk gibi karakterler daha güçlü bir kahraman görüntüsü kazanmaktadır.



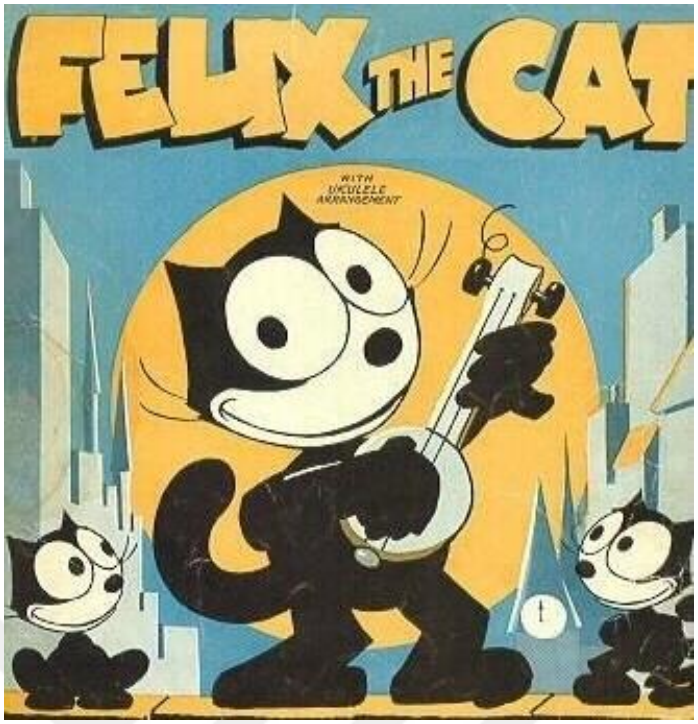
Görsel 3.24 Stan Lee-Jack Kirby, Hulk, 1962

Hulk'un ilk sinema filmi 2003 "The Hulk" adında yapılmıştır. 2003 yılında gösterime giren Hulk karakteri aynı adlı hikâye ile karşımıza çıkmaktadır. Bruce Banner ismindeki bir kişinin gama ışınlarına maruz kalmasıyla Hulk'a dönüşümünü anlatılmaktadır. Karakter, üçgen vücudu, ideal vücut oranından büyük olan kasları ile oldukça güçlü ve kuvvetli bir karakter etkisi verilmiştir. Göğüs çevresinin daha şişkin ve geniş çizilmesi de karakterin güçlü olduğunu belirtmektedir. Kafa büyüklüğü vücuduna oranla oldukça küçüktür. Elleri ve ayakları gövdesine oranla oldukça büyük çizilmiştir. Karakterin tasarımında kullanılan renk ve ışık-gölge ile üç boyutlu bir etki görmek mümkündür.

Karakterin görüntüsünü güçlü kılabilmek için kullandığı aksesuarları, kıyafeti, rengi ve formunu da karakterin özelliğine göre tasarlanmalıdır. Çünkü her karakterin kendine has kişiliği vardır ve bu kişilikler halktan birini veya her insanın kendiyle özleştirdiği bir canlıyı temsil etmektedir. Bu şekilde yaşadığı hayatı, öyküsü, dünyaya bakışı hakkında karakterin kim olduğu baştan belli olmaktadır. Animasyonlarda karakterler tasarlanırken betimlemeyi vurgulamak için karakterlerin kol, bacak, boyun veya kuyruk gibi uzuvlarında aşırı abartıya girildiği görülmektedir.

Mizaha ulaşabilmenin en büyük etkeni mimiklerdir. Karakterin iç dünyasında yaşadıklarını ifade edebilmesi için çizilirken veya canlandırma yapılırken incelenerek yapılması çizeri doğru bir yapıta götürmektedir. Abartılı yüz mimikleri, abartılı göz büyüklüğü, abartılı dudaklar ifadenin yakalanmasına yardımcı olmaktadır.

Üç boyutlu animasyon yapılırken, çizim yapılabilen Adobe programlarından olan illüstratör ve photoshop programları önemli bir yere sahiptir. Dijital çizimlerde ise özellikle karakter tasarımı, eskizleri yapılabilmek için grafik tabletler kullanılmaktadır. Bu karakter tasarımlarında geleneksel çizimin dışında dijital ortamda da çizimler yapılmakta ve sanatçının işi kolaylaştırılmaktadır. Dijital ortamlarda yapılan çizimlerin önem kazanmasının bir diğer sebebi ise, yapılan karaktere hareket katma ve renklendirme işlemlerinin daha rahat aktarılabilmesidir (Çakmak, Karoğlu, 2020). Tasarım sürecinde maketler, üç boyutlu çalışma, modellerin duruşu ve hareketlerini izlemek gibi farklı teknikler kullanılmaktadır. İnternetin popülerliği ile bu alana olan ilgi artmıştır. (Karaşahinoğlu, 2021).



Görsel 3.25 Pat Sullivan-Otto Messmer, Kedi Felix, 1919

Animasyon sinemasında çocukların renkli dünyasını kaplayan dev bir sektör bulunmaktadır. Geçmişte ilk çıkan ürünlerden, basit çizimlerle öyküler anlatmakta olan sanatçılar günümüzde gelişen teknoloji, yazılım ve dijital sanatın katkılarıyla öyküler, tasarlanan karakterler daha da zenginleştirilerek gösterime sunulmaktadır. Canlandırma filmlerinin ilk yapıldığı dönemlerde daha hızlı olabilmek adına hayvanların insan biçiminde ele alındığı bilinmektedir. İlk animasyon örneklerinde karakterlerde insanlaştırılan türler arasında, kuş, kedi, köpek, balık vb. gibi hayvanlar yer almaktadır. Bu türden yapılan tasarımlara antropoformik karakter denilmektedir. Bunlar içerisinde evcil hayvan olanlar karakterler, izleyiciyle bütünleşip, duygusal bağ kurabilmelerini sağlamaktadır. (Burke, Copenhaver, 2004, s.206, Akt. Güneş, 2019). Anatomik olarak gerçeklikten uzak ve insansı özellikler atfedilen karakterlerde genellikle ayaklar, eller, vücuda orantısız bir şekilde büyük yapılmıştır. Bu şekilde insansı özellikler eklenen karakterlerden biri olan Kedi Felix, sinemada sessiz bir canlandırma filmi olarak 1919'da yayınlanmaya başlamıştır. Kedi Felix görünüş olarak büyük beyaz gözleri, siyah vücudu ve kocaman ağzı ile canlandırma sinemasında en tanınan antropoformik karakterlerinden biri olmuştur (Karaşahinoğlu, 2021).



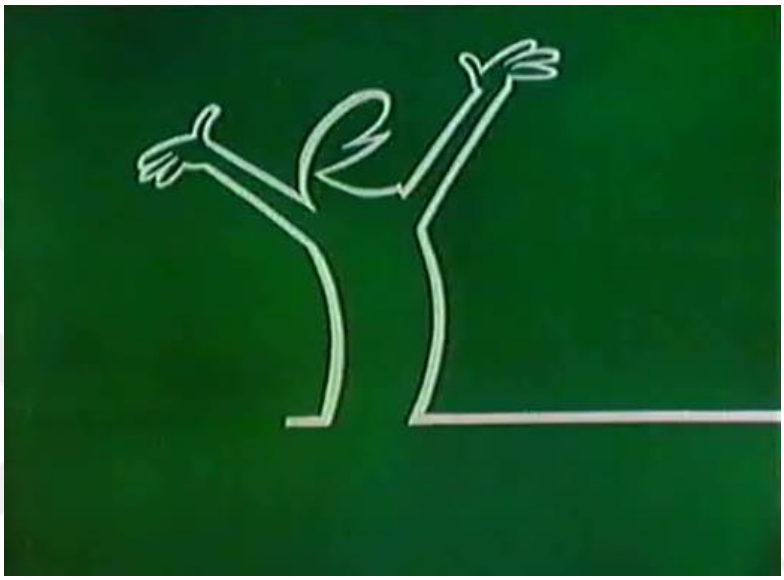
Görsel 3.26 Walt Disney-Ub Iwerks, Mickey Mause, 1928



Görsel 3.27 Bob Clampett, Tweety, 1942

Real çizimlerdeki gerçek figürlerde baş oranı yedi buçuk ve sekiz arasında olurken animasyonda bu oran, karakterin hayvan veya insan olmasıyla, yapısı, ruh sağlığı ve görsel etkisi üzerine farklı boyutlarda ele alınmaktadır. Karakteri daha sevimli yapabilmek için bazen baş gövdeden büyük gösterilebilir. Bu duruma örnek olarak Tweety görselinde karakterin kafa yapısı bedene ve boyuna oranla çok büyüktür. Gözler ve ayaklar da bedenine göre daha büyük çizilmiştir. Gerçeklik olgusuyla yapılmış fakat gerçeğe uzak orantılara yer verilmiştir.

1928 yılında tasarlanan Mickey Mause karakterinin yuvarlak formlarda olması sempatikliğini arttırmıştır. Kıyafetindeki renklerin birbirine olan zıtlığı da her birini dikkat çekici kılmaktadır. Gövdesi küçük olan karakterin elleri, ayakları, kafası ve kulakları birbirine zıt bir şekilde büyük ve gösterişli tasarlanmıştır. Görsel 3.27'deki Tweety karakterinde ise gülen yüz ifadesi, kocaman yuvarlak kafası, koca ayakları ve narin gövdesi karakteri sevimliliğini sağlayan etmenlerden olmaktadır.



Görsel 3.28 Osvaldo Cavandoli, La Linea (Bay Meraklı), 1971

Formlar üzerinde tek bir çizgi ile yapılan siluetler de izleyici hafızasında karakteri canlandırabilmektedir. Bu alandaki en iyi örneklerden biri La Linea karakteridir. Siyah bir zeminde beyaz çizgiyle çizilmiş olan siluet 1971 yılında gösterime girmiş ve doksanlı yılların sonuna kadar ekranlarda izleyiciyle buluşmuştur. Bu yapım çok fazla ekonomik tasarlanmış ve kostümlerden aksesuara içerisinde ince bir mizahı barındıran hikayelerle aktarılmıştır (Özden, Ülgen, 2015). Sadece var olan bir figürle değil renksiz ve çizgisel bir siluetle de canlandırma filmleri yapılmıştır. Ağız yapısı ve çene yapısıyla bu karakterin ruh hali yansıtılabilmektedir.



Görsel 3.29 İnanılmaz Aile Karakter Tasarımları, 2004

İnanılmaz Aile animasyon filminde karakterlerin yüz ifadeleri ayrı ayrı çizilmiştir. Ailedeki baba figürünün üçgen yapıdaki gövdesi, kaslı yapısı onu güçlü gösteren etmenlerdendir. Kafası, elleri ve ayakları vücuduna oranla oldukça küçüktür. Ailedeki anne figürünün ise omuzları daha ince ve dar çizilmiştir. Annenin güçlü görüntüsünü bacaklarındaki kas ve duruşundan anlamak mümkündür. Saçlar kısa ve gözler yüzüne oranla büyüktür. Ailenin genç kızı çok zayıf ve kassızdır. Buna rağmen kafa yapısı vücuduna oranla biraz büyük çizilmiştir. Ailedeki erkek çocuk karakterinin kafa yapısı kendi vücuduna oranla büyük çizilmiştir. Tüm karakterlerde gözlere ve dudaklardaki mimiklere yer verilmiştir.

Vücutta ve yüz mimiklerinde uygulanan abartının nerede olduğu ve nasıl bir yapıda olduğu bilinmelidir. Şöyle ki burunu abartmak her zaman için pek de uygun olmayabilir. Ağzın yanlara doğru büyümesiyle burun şekli abartılabilir. Deformasyonu çok fazla olmayan organ burundur. Yüz ifadesinde abartı olarak en iyi malzemelerden biri çenedir. Çenenin doğru bir şekilde ifade verebilmesi için dudaklar doğru kullanılmalıdır (Dedeal, 1999, s.152, Akratan Gökçearslan,2009).



Görsel 3.30 Animasyon filmi Soul'dan bir görüntü, 2020

Örneğin; Pete Docter tarafından yönetmenliği yapılan, Pixar yapımı Soul filmindeki karakterde yukarıda bahsedilen abartı örneğinin özelliklerini görebilmekteyiz. Bir müzik öğretmeninin hayat hikayesini konu edinen bu filmde; karakterin ağız yapısı, çene yapısı, burun büyüklüğü ve genişliği ile yanaklarının kafaya orantısı göze çarpmaktadır. Karakter bu bakımdan jest ve mimiklerini anlam aktarımında iyi kullanabilmektedir (Bergson, 2021:31, Akt. Karaalioğlu, Sayın, 2022). Karakterlerin duygularını bu bağlamda semantik açıdan doğru aktarıldığı düşünülmektedir. Animasyonda önemli olan ilginç ve farklı olanı tasarlamaktır ve karakterin aksesuarları, şapkası, gözlüğü, ten rengi de karakter hakkında fikir vermektedir. Karaktere kostümü iyi çizmek mükemmel bir görsel etki yaratmaktadır. Kullanılmış olan renk, desen, doku, şekil ve bunun gibi birçok öge sanatçı için yeni ilhamlar sunabilmektedir. Çünkü bu özellikler karaktere görsellik açısından bakarken izleyiciye belli bir bilgi aktarmaktadır (Mattesi, 2008: 95, Akt. Karaalioğlu, Sayın, 2022). Cormack'a göre; İzleyicinin karakterlere gülebilmesi için onları yakından tanımalarını hissetmeleri gerekir ve örneğin; yakınınızın başına talihsiz bir olay geldiğinde bu size her zaman daha komik gelir. İzleyiciye karakter ile ilgili aktarımlar yapılırken, hakkında daha fazla bilgi verebilmek için kullandığı aksesuarlar ve ifadeler çok detaylı bir şekilde yapılmalıdır (Cormack, 2006: 70, Akt. Karaalioğlu, Sayın, 2022). Bu durum bilinen animelere oranla günümüz animasyonlarında gerçeklik olgusunun artmasına neden olmuştur. Gerçeğe ne kadar yakın olursa izleyici için o kadar

inandırıcı olabilmektedir. Soul filmindeki bu karakter gerçekliğe yakın örnek olabilmektedir. Yerinde yapılan abartılar izleyici tarafından hareketin kusurunu örtmekte ve gerçekliğe yakın olması izleyicinin inandırıcılığını arttırmaktadır. Karaktere uygulanan abartı farklı figürün tümüyle birlikte denge oluşturmalıdır. Karakterde sadece bir görüntünün abartıldığı yer gerçek dışı görünmektedir. Bununla birlikte tüm görüntünün de abartılması gerçek dışı görünebilmektedir. Bazı ögeler doğallığını bozmadan devam etmelidir ki, abartılan çizimlerde izleyici gerçekçiliğin veya abartının sebebini anlayabilmelidir (Lasseter, 1987: s. 42, Akt. Dündar, 2013).

> *Animasyon teorisyeni Paul Wells'e göre; animasyonda gerçekçiliğin yanılsaması hiper-gerçekçilik olarak adlandırılmaktadır. Hiper-gerçekçilik kavramı ilk olarak göstergebilimci Umberto Eco tarafından düşünülmüştür. Eco bu kavramı, içindeki her öğenin yapay olduğu ama aynı zamanda da bir yaşam sahibi olduğu Disneyland için kullanmıştır. Wells, önerdiği diyagramda, animasyon ve gerçekçilik ilişkisinin ürüne yansımasını göstermeye çalışmıştır (Dündar,2013)*

4. SANATSAL UYGULAMALAR

Mangalardan uyarlanarak yapılan animeler, dünya çapında ilgi görmektedir. Animelerde ve mangalarda büyük gözler, küçük çene yapıları ve idealden farklı çizilen vücut ölçüleri dikkat çekmektedir. Bu bağlamda tez kapsamında yapılan 10 adet karakter tasarımı aşağıda yer almaktadır. Bu çalışmalar için tasarlanan karakterlerin hepsi dijital tablet ile yapılmıştır. Özellikle oran-orantıya her zaman uymayan vücut yapıları ve karakterlerin çizim tekniği ile anime, manga ve animasyon etkisinde karakterler tasarlamak hedeflenmiştir. Çalışmaların genelinde arka planlarda tek renk kullanılmıştır. Ön planda duran kadın figürlerde gözler renkleri, büyüklükleri ve formları ile dikkat çekici bir şekilde ön plana çıkarılmıştır. Karakterler belirli aşamalarla tasarlanmıştır. Öncelikle karakterin hikâyesi belirlenmiş, hikâye içerisindeki özel yetenekleri ve genel olarak yansıttıkları duygular belirlenmiştir. Bu aşamalardan sonra karakterin hikayesi ve özel yeteneklerine bakılarak, yansıttığı renkler ve giysiler tasarlanmıştır. Karakterlerde büyük iri gözler, ince veya daha kalın dudaklar, küçük burunlar ve ince bel göze çarpmaktadır.



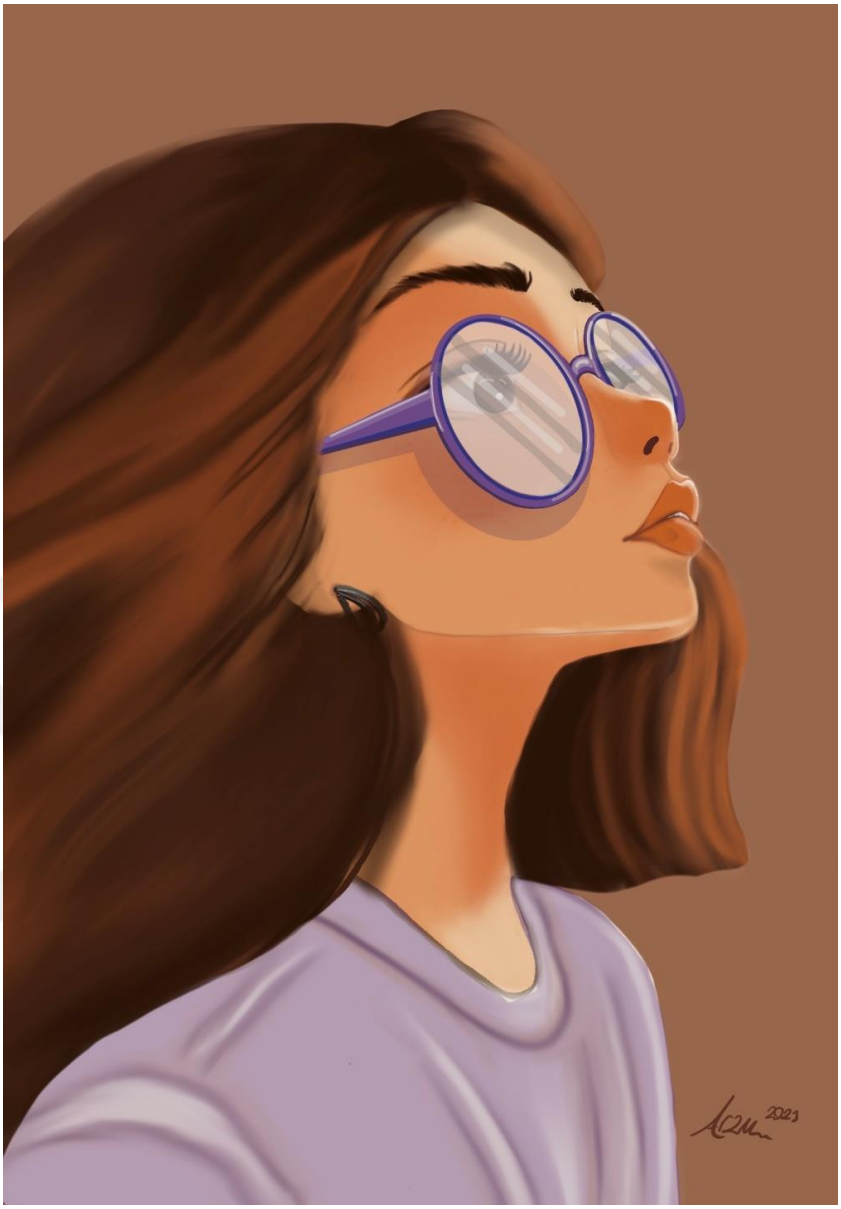
Görsel 4.1 Berfin Arzu Arslan Özer, “Bella”, 2023, Grafik tablet üzerine karakter çalışması

“Bella” isimli bu karakter Cinderella ailesinin soyundan gelmekte ve mutluluk elçisi olarak yaşamaktadır. Cinderella ailesinden gelen bu karakter insanların mutluluk hormonlarını arttıran enerjiler göndererek, onların mutlu olmasını ve dünyaya her anlamda daha pozitif bakmasını sağlamaktadır. Zarafeti ile dikkat çeken karakter, çalışmalar içerisindeki en pozitif karakter olarak yer almaktadır. Görsel özelliklerine bakılacak olunursa, karakterin gözleri yüzüne oranla oldukça büyük çizilmiştir. Burnu ise yüzüne oranla küçük, ancak gerçekçi bir üslupla çizilmiştir. Dudakları da gerçekçi dudak formuna benzer olacak şekilde çizilmiştir. Vücut özellikleri ise animasyonlarda yaygın olarak kullanılan oran ve orantıya benzer şekilde çizilmiştir. Büyük, okyanus mavisi gözleri, koyu mavi saçları ve pembe elbisesiyle zarif bir kadın olarak görünmektedir.



Görsel 4.2 Berfin Arzu Arslan Özer, “Su”, 2023, Grafik tablet üzerine karakter çalışması

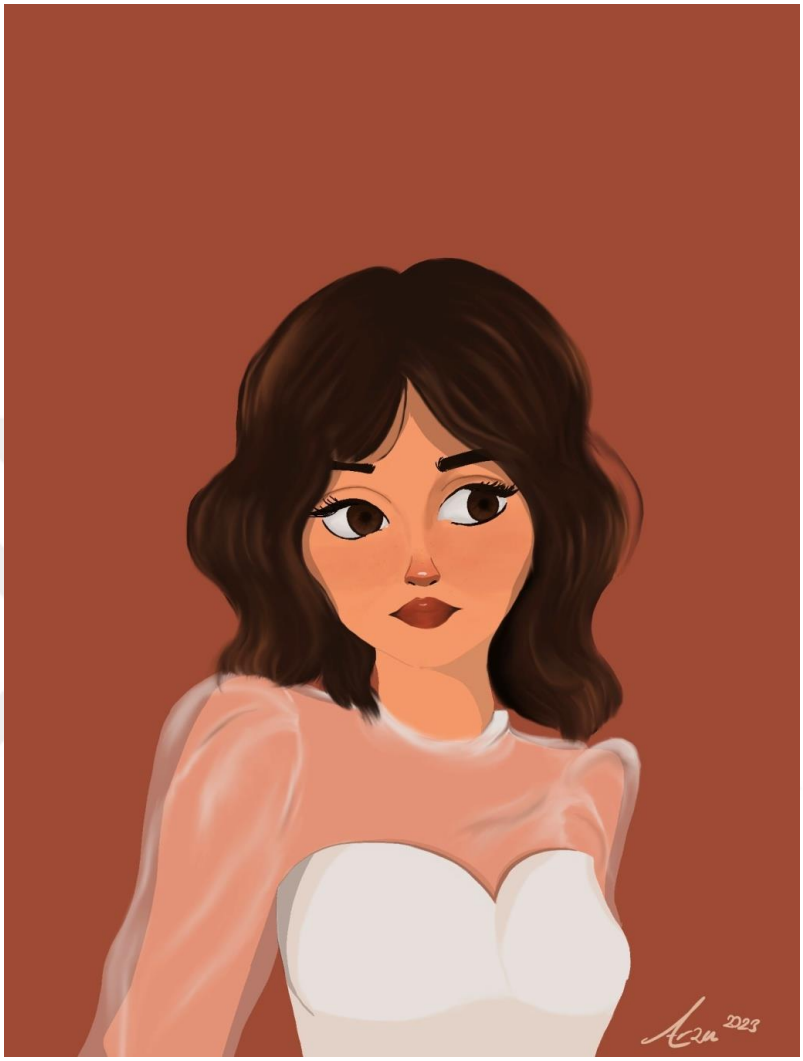
Denizlerin parlak ve mavi perisi olan bu karakterin ismi “Su”dur. Uçurumlar ve kayalıkların çok olduğu bir yerde yaşayan Su, göz alıcı güzelliği dikkat çekmektedir. En önemli özelliklerinden biri ise karşı konulmaz güzellikteki sesidir. Bir felaket anını daha önce hissedip deniz canlılarının duyabileceği şekilde büyülü sesiyle şarkı söyleyerek onları bulundukları yerden uzaklaştırmaktadır. Aldığı önlemlerden bir diğeri denizde büyük dev dalgalar oluşturup gel git yaparak suyu yükseltip tehlikelere engel olmaya çalışmaktadır. Görselin özelliklerine bakılırsa, gövdesinin yarısı balık şekilde çizilen bir deniz kızı olan bu karakterin, balık olan kısmı vücuduna orantılı olacak şekilde tasarlanmıştır. Gözleri yüzüne oranla büyük, beli vücuduna göre ince çizilmiştir. Balıklarda bulunan pullar yerine simler eklenmiş ve parlaklık katılmıştır. Kuyruğu parlak ve geniş çizilmiştir.



Görsel 4.3 Berfin Arzu Arslan Özer, “Laura” 2023, Grafik tablet üzerine karakter çalışması

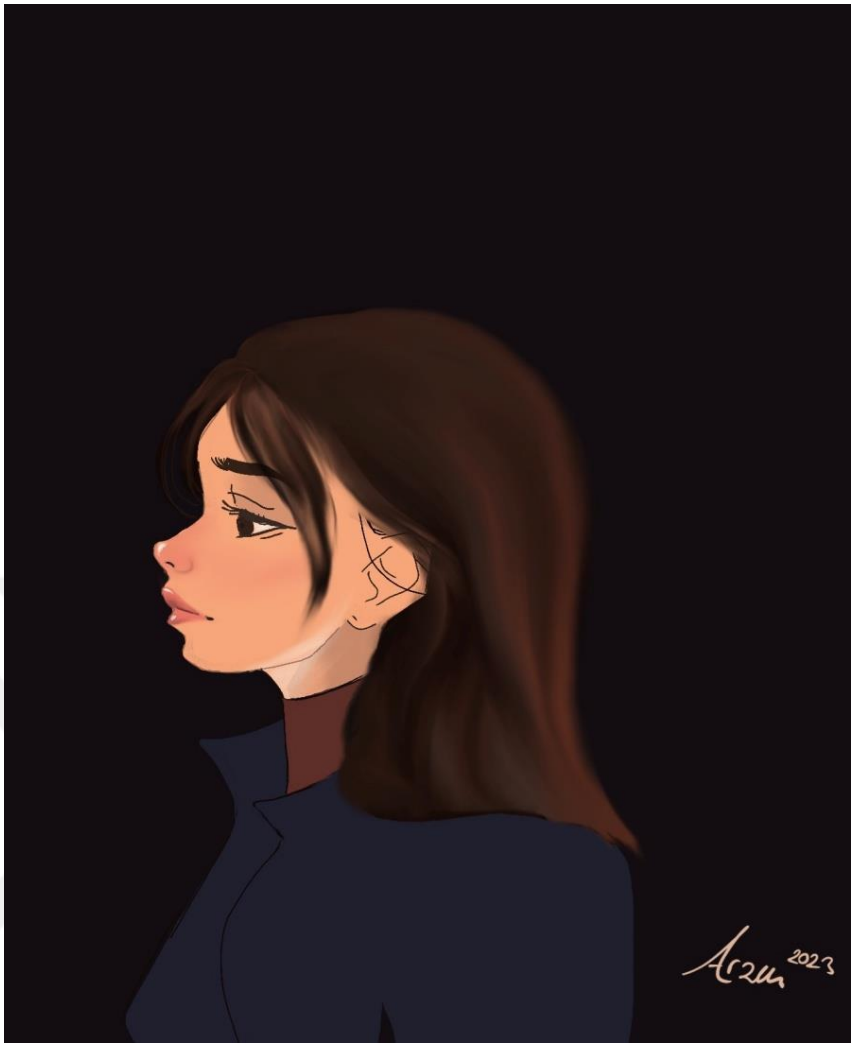
“Laura” kendi halinde bir karakterdir ve dünya dışında farklı bir gezende yaşamaktadır. Kocaman gözlükleri ve olağanüstü araştırma yeteneği ile dünyayı keşfetmeye başlamıştır. Yaşadığı gezegendekilere, Dünya diye bir gezegen olduğunu ve orda yaşamın olduğunu kanıtlamaya çalışan Laura bir uzay bilimcisidir. Yer çekimin olmadığı, genellikle uçan evlerde yaşayan ve uçan arabaların kullanıldığı bir gezegende yaşamaktadır. Dünyadaki yer çekimi ise Laura için oldukça ilgi çekici görünmektedir. Karakterin görsel özelliğinde, gerçeğe yakın bir şekilde ve animasyon tarzında çizilmiştir. Yüzüne oranla gözü ve gözlüğü oldukça büyük çizilmiştir. Dudakları ve burnu yüzüne orantılı bir şekilde çizilmiştir. Kaşlarının boyu gözlerinin

yapısına göre yapılmıştır. Yüzünde ve saçında kullanılan renkler birbirine yakın ve sıcak tonlardadır.



Görsel 4.4 Berfin Arzu Arslan Özer, “Elisa”, 2023, Grafik tablet üzerine karakter çalışması

Karlar ülkesinden gelen “Elisa” ismindeki bu karakter buzlar kraliçesi olarak bilinmektedir. Dışardan bakıldığında özgüvenli ve gösterişli olan Elisa, büyülü sesi ve doğa üstü güçleriyle yaşadığı yerdeki halkı kendisine hayran bırakmaktadır. Buz yaratmak için doğuştan gelen gücü, faydalı olduğu kadar tehlikeli de olabilmektedir. Her ne kadar buzlar kraliçesi olsa da en sevdiği şeylerden biri sıcak bir yaz mevsimidir. Bu karakterin görsel özelliği, diğer karakterlerde olduğu gibi gözler iri ve burun küçük çizilmiştir. Omuzlar vücuduna orantılı ve narin yapıdadır. Saçında ve vücudunda yapılan her çizimde ayrıntı az verilmiştir.



Görsel 4.5 Berfin Arzu Arslan Özer, “Arwen” 2023, Grafik tablet üzerine karakter çalışması

Bu karakterin ismi “Arwen”dir. Arwen, oldukça bilge bir kişiliktir ve her bilgiyi elde edebilme gücüne sahiptir. Her yaşadığı zorluktan güçlü bilgisiyle kurtulmaktadır. Ancak bir gün bir insana âşık olur. Bu insanla birlikte olabilmeleri için gücünden vazgeçmesi gerekmektedir. Gücünden vazgeçmek istemeyen bu karakter bir tek bu sorunla başa çıkamamaktadır. Bu karakterin görsel özelliğine bakıldığında kafasın oranla büyük kulağı dikkat çekmektedir. Alın ve burun arasındaki mesafe ideal orana göre fazla içeride, burun ucu ve dudak üstü ideal orandan fazla dışarı kalmıştır. Boynu ideal ölçülere göre biraz uzundur ve omuzları geniştir. Saçları detaysız fakat gölgeli renkte çizilmiştir.



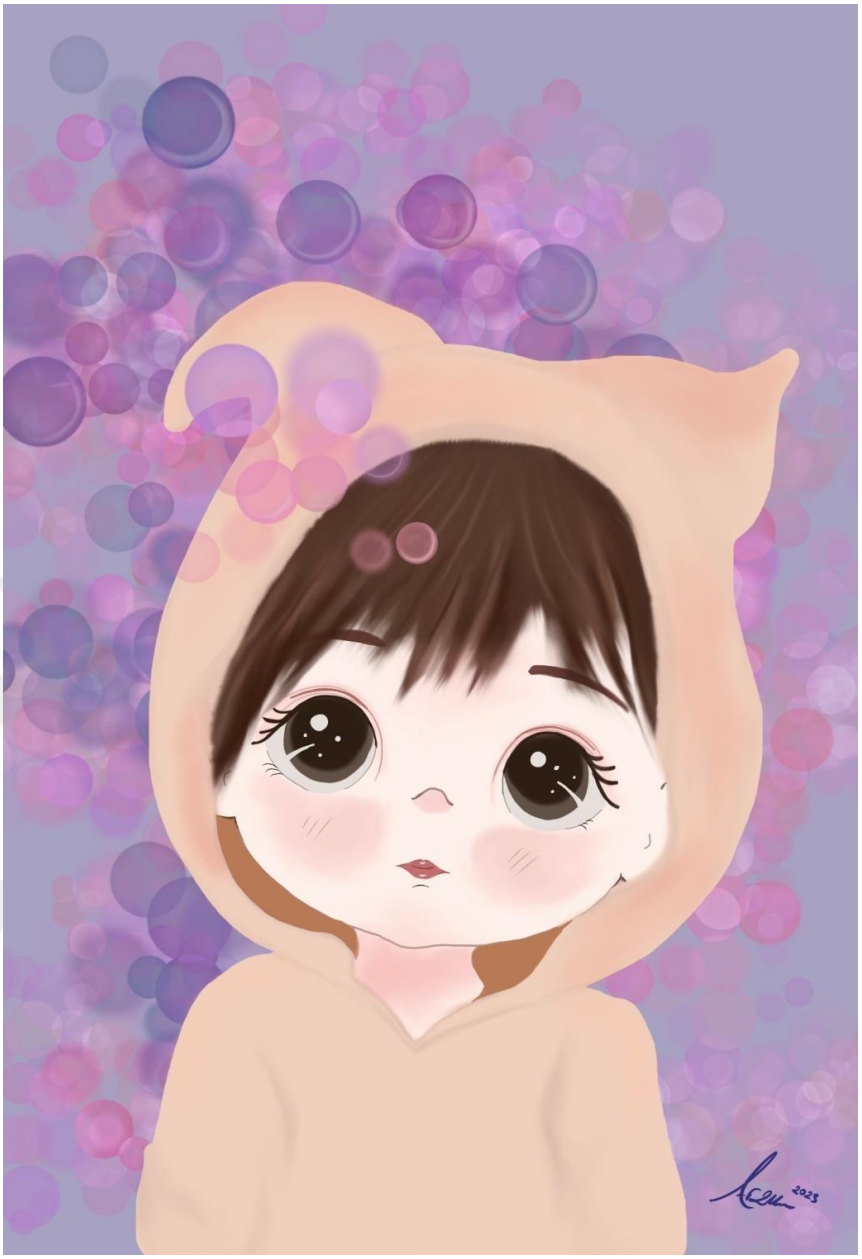
Görsel 4.6 Berfin Arzu Arslan Özer, “Hera”, 2023, Grafik tablet üzerine karakter çalışması

Gecenin kızı olan bu karakterin ismi “Hera”dır. Gece yüzüne vuran ay ışığı ile huzur bulan ve kendisini oradan alıkoyamayan Hera, günün ve ay ışığının kraliçesi olarak da bilinmektedir. Yüzüne vuran ay ışığında yüzü bulunduğu yeri aydınlatacak şekilde diğer insanlara göre oldukça parlamaktadır. Kendi halinde olmayı seven bu karakterin en önemli özelliği geceyi bir anda gün ışığı ile çevreleyebilmesidir. Bu karakterin görsel özelliğinde ilk dikkati çeken vücuda göre kafasının büyük olmasıdır. İri gözleri, ayrıntısız kıyafeti ve saçları ile animasyon karakterini andırmaktadır. Burnu yüzüne oranla küçük ve gerçeğe yakın orantıda resmedilmiştir.



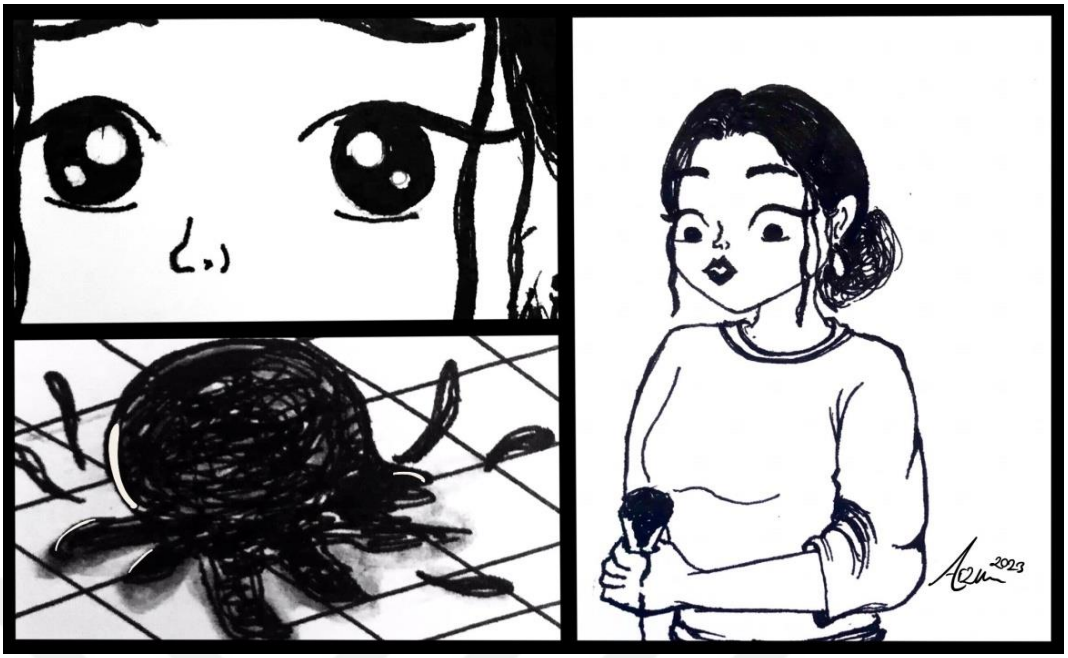
Görsel 4.7 Berfin Arzu Arslan Özer, “Marie”, 2023, Grafik tablet üzerine karakter çalışması

“Marie” ismindeki bu karakter, uyanık kaldığı günlerde mutsuz olan Marie mutluluğu uykuda arar ve uyurken gördüğü fantastik dünya ile bağ kurmaya başlar. Günlük ihtiyaçları dışında uyanık kalamayan kız mutsuzluğu da beraberinde getirir. Gerçek dünyayı kabullenememek onu yeterince üzer. Arkadaşlarından biri olan mutluluk elçisi Bella bu durumun düzelmesi için çabalamaktadır. Bu karakterin görsel özelliğinde gözler ve orantılar ideale yakındır fakat saçlar dikkat çekmektedir. Bilinen saç tellerine oranla fazla kalın çizilmiştir.



Görsel 4.8 Berfin Arzu Arslan Özer, “Hale”, 2023, Grafik tablet üzerine karakter çalışması

“Hale”, ay ışığının kraliçesi olan Hera’nın kardeşidir. Ablasının tam tersi olan Hale, güneş kızı olarak bilinmektedir. Güneşten aldığı gücü ve kudreti temsil etmektedir. Minik olan bu kız çocuğu henüz özelliklerinin tamamının farkında değildir. Karakterin görsel özelliğinde, gözler birbirinden uzak ve büyük çizilmiştir. Yuvarlak yüz hatları karaktere sempatiklik kazandırmıştır. Burun yapısı küçük bir çizgi ile belirtilmiştir. Dudaklar karakterin yüzüne göre oldukça küçük çizilmiştir. Vücut ölçüleri oran orantıdan uzak bir şekilde, ince boyun, dar omuzlar ve büyük bir kafa ile çizilmiştir. Saçları ayrıntısız ve renk gölgeli çizilmiştir.



Görsel 4.9 Berfin Arzu Arslan Özer, “Anna”, 2023, Grafik tablet üzerine karakter çalışması

Çizgi roman ve manga karakterlerinden esinlenilerek çizilen bu karakterin ismi “Anna”dır. Hayatını siyah beyaz yaşamakta olan bu karakter renkleri göremediği için oldukça mutsuzdur. Ona verilen güç hayatındaki her şeyi değiştirmeye yeter fakat sadece renklendirmeye yetmez. Hayatına girecek olan birinin renklendirmesi mümkündür ama hala onu bulamamıştır. Büyük gözleri, yüzüne oranla küçük burnu ve ince yapılı çenesi ile dikkat çekmektedir. Bu karakterimiz bir manga çizimidir. Siyah beyaz olması, detaysız ve renksiz yüzü ile dikkat çekmektedir.



Görsel 4.10 Berfin Arzu Arslan Özer, “Luna”, 2021, Grafik tablet üzerine karakter çalışması

Hayatının her alanında düşünceli olmaktan kendini alamayan “Luna” sürekli yaşadığı ve yaşamadığı şeyleri sorgulamaktadır. Hiçbir şeyin sorumluluğunu üstlenmek istemeyen bu karakter her olay karşısında kendisini yatakta bulur ve kafasını yastığa koyup sadece düşünür. Tembel bir karakter olan Luna’nın görsel özelliğine bakılırsa, büyük gözler, ince dudaklar ve çizgisel hatlara sahiptir. Dudak ve çene arasındaki boşluğun belli olması için ince bir çizgi çizilmiştir.

5. SONUÇ

Resim sanatının eski dönem eserlerinde gerçeğe çok benzeyen figürler yapmak popüler bir ifade biçimi olarak kabul edilmektedir. Oran orantının en ince ayrıntısına kadar yapıldığı zamanlarda, eserde fotoğraf algısı görmek mümkündür. Rönesans döneminde yapılan figürler genellikle gerçeğe yakın şekilde, bir modele bakılarak yapılmaktadır. Kübizm döneminde bu durum, figürün parçalanarak veya yapısı bozularak çizildiği görülmektedir. Figürün eserlerde kullanımı bu bağlamda günümüze değin değişerek ve gelişerek gelmiştir. Sanatçılar neşe, korku, melankoli vb. gibi duyguları aktarmak için figürü bir aracı olarak kullanmışlardır. Duygu aktarımının yanı sıra, figürün bulunduğu dönem, dini, ekonomi gibi unsurlar da aktarılmaktadır. Dünyanın gördüğü savaşlardan sonra sanatçılar figürde farklı bir boyuta geçmiş, eserlerinde kendilerine özgü anlatım dili oluşturmuşlardır ve bunlardan biri mangadır. Mangalarda kullanılan figürler karakterize edilmiştir.

Bu çalışmada Japon popüler kültür ürünü olan manga ve manganın tarihsel süreci göz önünde bulundurularak anime ve mangalarda hikayelerdeki figürün kullanımı görülmektedir. Tez çalışması genel olarak manga, anime ve animasyonda kullanılan karakterlerle ilgilidir. Manga Japonların çizgi romana verdiği isimdir. Gazetelerde yayınlanan ve çizgi roman gibi her sayıda ardıl gelen hikâye dizileri, dergilerde yayınlanan hikayeler ve daha sonrasında okuyucularının ellerinde olan mangaların kiralanmaya başlandığı dönemle birlikte elden ele dolaşmasıyla manga okuyucu kitlesi yaygınlaşmıştır. Manga ve anime sanatının figür niteliğinde dijital sanatta karaktere evirilmesi, sanatsal süreç boyunca birçok teknikle çeşitlenerek günümüze kadar gelmesine olanak tanımıştır. Figürün kullanımı, yazının aza indiği ve çizim olarak görselliğin arttığı, görsel okuma kültürünü de geliştirmiştir. Japon popüler kültüründe manga, bir anlatım aracı, halkın dili ve bulunulan dönemin hikayesini yansıtmaktadır. Savaşların ve göçlerin etkisi sanatta büyük değişikliğe yol açmıştır. Savaşın etkilerinde çıkarılan eserler, savaşın izlerini de taşımaktadır. Manganın propaganda aracı için de kullanıldığı dönemlerde toplumda bir kesim bu olaylar içerisinde okuyacak bir şeyler bulmuştur. Animeler ise mangalardan uyarlanarak yapılmıştır. Anime kavramı dünya çapında yaygınlaşan, oldukça dikkat çeken bir türdür. Anime ve mangalarda sadece

çizim özelliği ile değil anlatılmak istenen hikâye de ön planda tutulmaktadır. Hayvanların animesinin yapıldığı bu anlatılarda çocukların ilgisi oldukça yoğundur. Her bir karakter izleyiciye hayattan bir alıntı sunmaktadır. Çocukların, izleyicinin dikkatini çekebilmek ve karakterlerin akılda kalıcılığını arttırabilmek için antropoformik yapıda tasarımlar da çizeler için oldukça keyifli bir anlatı sunabilmektedir. Bu yapılan yapılar animasyonda karakter zenginliği oluşturabilmektedir.

Bu bağlamda teknolojinin de manga, anime ve animasyona katkısı oldukça önemli bir yere sahiptir. Teknolojini ve iletişimin gelişimi ile anime ve mangaların kitlesini genişlemiş aynı zamanda rağbet görmesi de karakterlerin çeşitlenmesine olanak sağlamıştır. Anime, manga ve animasyon filmleriyle birlikte üretilen karakterlerin kıyafetleri, oyuncakları da üretilmeye başlanarak geniş bir pazar payı elde edilmiştir.

KAYNAKLAR

Baykuş, K. (2018). "Osamu Tezuka; Anime ve Manga'nın Babası".

Bennett, Terry. (2003). "Japan Socıety Lecture", Japan And The Illustrated London News: 1851 - 1905, 16th September.

Bergson, H. (2021). *Gülme,* Yunus Emre Kalın (Çev.), Kapı Yayınları: İstanbul.

Binark, M. (2002). *Neden Japon popüler kültürü, neden Manga, Akt., derleyen Levent Cantek çizgili hayat klavuzu, kahramanlar, dergiler ve türler*, İletişim Yayınları.

Boudjikanian, Armen "Interview with Akira Tochigi" http:/ / www.fpsmagazine.com/ blog/2008/03/interview-with-akira-tochigi.php, 13.11.2010

Brenner, E.R (2007). *Understanding Anime ve Manga*. London: Libraries Unlimited.

Burak 'Isamu' A. (2007). *Manga: çizgiroman meraklıları için bir giriş sanat dünyamız*, Sayı: 105, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Burke, C., Copenhaver, J. (2004). Animals as People in Childern's Literature. Language Arts, 81, s. 205-213.

Cavallaro, D. (2006). *The Animé Art of Hayao Miyazaki*. North Carolina: Mc Farland & Company Inc.

Cormack, B. (2018). *Cartoon Clinic.*Page On Publishing.

Cortazzı, H., Danıels, G., "Britain and Japan 1859- 1991; Thames and Personalities" Routledge tarafından basılmıştır s.58.

Çakir, R. (2019). *Japon canlandırma sanatı animelerde insan-doğa ilişkisi: Rüzgârlı Vadi ve Pom Poko örneği* [Yüksek Lisans Tezi] Kütahya Dumlupınar Üniversitesi.

Çakmak, S., & Karoğlu, A. (2020) Dijital sanat bağlamında animasyon film karakter tasarımları üzerine bir inceleme.

Çokokumuş, B. (2012). Dijital ortamda kültür ve sanat. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education (IJTASE), 1*(3), 51-66.

Dedeal, M. N. (1999). *Temel özellikleriyle çizgi canlandırma*. İstanbul. Pusula Yayıncılık.

Dilim, H. (2020). Rembrant Van Rjin'in eserlerinde aynasal yansıma. *Mustafa Kemal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *4*(6), 91-99.

Dündar, S. K. Üç boyutlu (3d) animasyon çalışmalarında gerçekçilik kavramının incelenmesi ve bir uygulama çalışması.

Erdem, U. (2023). Türk diplomatik belgeleri ışığında Japonya'nın Mançurya'yı işgali ve Mançukuo Devleti'nin kuruluşu (1931-1933). *Belleten*, *87*(309), 685-724.

Fırat, D. (2017) Asya'nın kültürel tapınağı: Japon popüler kültürü Türkiye'deki Anime ve Manga hayranları üzerine bir alan araştırması, [Yüksek Lisans Tezi]

Gökçearslan, A. (2009). Canlandırmalarda: mizah, anatomik yapı ve karakter tasarımı. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, (23), 79-91.

Gökova, H. (2018). Ön-Rönesans dönemi resim sanatının özellikleri ve temsile dönük çağdaş resim sanatı üzerindeki etkileri. *Yedi*, (20), 97-109.

Görsel 2.1 https://www.worldhistory.org/image/3537/cave-painting-in-the-altamira-cave/ (Erişim tarihi, 14.07.2023)

Görsel 2.2 https://sanatkaravani.com/giotto-agit-lamentation/ (Erişim tarihi 30.09.2023)

Görsel 2.3 https://tr.wikipedia.org/wiki/İlk_Günah_ve_Cennetten_Kovuluş (Erişim tarihi 19.05.2023)

Görsel 2.4 https://tr.wikipedia.org/wiki/Caravaggio (Erişim tarihi 9.05.2023)

Görsel 2.5 https://tr.wikipedia.org/wiki/Rembrandt (Erişim tarihi 19.05.2023)

Görsel 2.6 http://birgunbiryerde.blogspot.com/2012/06/picassodan-bir-genelev-manzaras.html (Erişim tarihi 16.09.2023)

Görsel 2.7 https://en.wikipedia.org/wiki/Colored_Mona_Lisa#/media/File:Colored-Mona-Lisa-And-Warhol-1963.jpg (Erişim tarihi 16.09.2023)

Görsel 2.8 Ben F. Laposky- Oscillon - https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/ben-f-laposky-oscillon-40/(Erişim tarihi 20.05.2023)

Görsel 2.9 https://tr.pinterest.com/pin/384213411955775563/ (Erişim tarihi 16.09.2023)

Görsel 2.10 https://graphicarts-princeton-edu.translate.goog/2013/12/27/hokusais-manga/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=sc (Erişim tarihi 31.05.2023)

Görsel 2.11 https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Hokusai_(1828)_Cuckoo_and_Azaleas.jpg(Erişim tarihi 01.06.2013).

Görsel 2.12 https://en.wikipedia.org/wiki/Chōjū-jinbutsu-giga (Erişim tarihi 29.05.2023)

Görsel 2.13 https://en.wikipedia.org/wiki/Tōbaé (Erişim tarihi 29.05.2023)

Görsel 2.14 https://en.wikipedia.org/wiki/Japan_Punch (Erişim tarihi 29.05.2023)

Görsel 2.15 https://www-bakumatsuya-com.translate.goog/shop-description.php?ID=1530565641&La=E&_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=sc (Erişim Tarihi 29.05.2023).

Görsel 2.16 https://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=160 (Erişim Tarihi 29.05.2023)

Görsel 2.17 https://www-japanpitt-pitt-edu.translate.goog/tagosaku-mokube-no-tokyo-kenbutsu-tagosaku-and-mokube-go-sightseeing-tokyo-1902?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=sc (Erişim tarihi 31.05.2023)

Görsel 2.18 The Robot Disposer- Osamu Tezuka- https://ia800708. us.archive.org/29/items/manga_AstroBoy-v23/AstroBoy-v23.pdf (Erişim tarihi 27.05.2023)

Görsel 2.19 astro boy osamu tezuka: Yandex Görsel'de 1 bin görsel bulundu (Erişim tarihi 14.06.2023)

Görsel 2.20 https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Ayako_(manga)?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=sc (Erişim tarihi 02.06.2023).

Görsel 2.21 https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Phoenix_(manga)?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=sc#Characters (Erişim tarihi 02.06.2023).

Görsel 2.22 https://en.wikipedia.org/wiki/Princess_Knight(Erişim tarihi 02.06.2023).

Görsel 2.23 https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Katsudō_Shashin?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=sc (Erişim tarihi 06.06.2023).

Görsel 2.24 https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Momotaro:_Sacred_Sailors?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=sc (Erişim tarihi 05.06.2023)

Görsel 2.25 https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/ 18274/ 18274.pdf?sequence=1&isAllowed=y (Erişim tarihi 06.06.2023).

Görsel 3.1 https://tr.pinterest.com/pin/407083253812941644/ (Erişim tarihi 16.09.2023)

Görsel 3.2 https://astroboy.fandom.com/wiki/Astro_Boy_(character)?file=Astro-boy-2003-4e52cff0aed5a.png (Erişim tarihi 16.09.2023)

Görsel 3.3 Berfin Arzu Arslan Özer, Kişisel Koleksiyon

Görsel 3.4 https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Norakuro?_x_tr_sl= en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=sc (Erişim tarihi 31.05.2023).

Görsel 3.5 Sazae-san - https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Sazae-san?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=sc (Erişim tarihi 31.05.2023).

Görsel 3.6 Chic Young, Blondie- https://comicstrips.fandom.com/wiki/Blondie_(comic_strip) (Erişim tarihi 01.06.2023).

Görsel 3.7 https://tezukaosamu.net/en/manga/207.html (Erişim tarihi 31.05.2023).

Görsel 3.8 https://www.nishikata-eiga.com/2014/06/band-of-ninja-1967.html (Erişim tarihi 08.10.2023)

Görsel 3.9 https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Akira_(manga)?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=sc (Erişim tarihi 31.05.2023).

Görsel 3.10 https://en.wikipedia.org/wiki/Kimba_the_White_Lion (Erişim tarihi 29.04.2023)

Görsel 3.11 https://magical-girl-mahou-shoujo.fandom.com/wiki/Hakujaden(Erişim tarihi 06.06.2023).

Görsel 3.12 https://www.filmaffinity.com/en/film543938.html (Erişim tarihi 06.06.2023).

Görsel 3.13 https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Jack_(manga) (Erişim tarihi 29.04.2023).

Görsel 3.14 https://www.perasinema.com/cizgi-otesi-ruzgarli-vadi-1984/ (Erişim tarihi 08.10.2023)

Görsel 3.15 https://tr.pinterest.com/pin/590675307400247140/ (Erişim tarihi 08.10.2023)

Görsel 3.16 https://tr.wikipedia.org/wiki/Gökteki_Kale (Erişim tarihi 06.06.2023).

Görsel 3.17 53-535795_usagi-tsukino-serena-sailor-moon-usagi-tsukino-sailor.png (820×553) (pngkit.com) (Erişim tarihi 15.06.2023).

Görsel 3.18 https://shiftdelete.net/netflix-pokemonun-yeni-bolumleri-icin-tarih-verdi (Erişim tarihi 08.10.2023)

Görsel 3.19 https://myanimelist.net/anime/21/One_Piece/pics (Erişim tarihi 08.10.2023)

Görsel 3.20 https://tr.wikipedia.org/wiki/Ruhların_Kaçışı (Erişim tarihi 06.06.2023).

Görsel 3.21 http://www.herseydenkonusmali.com/2016/12/yuruyen-sato-howls-moving-castle.html (Erişim tarihi 05.10.2023).

Görsel 3.22 Berfin Arzu Arslan Özer, Kişisel Koleksiyon

Görsel 3.23 Aladdin characters basic shapes: Yandex Görsel'de 1 bin görsel bulundu (Erişim tarihi 15.06.2023).

Görsel 3.24 https://en.wikipedia.org/wiki/Hulk#/media/File:Hulk_(circa_2019).png (Erişim tarihi 08.10.2023)

Görsel 3.25 https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WesternAnimation/FelixTheCatOttoMessmer (Erişim Tarihi 10.06.2023).

Görsel 3.26 https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/d/d4/Mickey_Mouse.png (Erişim tarihi 08.10.2023)

Görsel 3.27 https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Tweety?_x_tr_sl= en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=sc (Erişim tarihi 11.06.2023).

Görsel 3.28 https://it-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/La_Linea_ (cartone_animato)?_x_tr_sl=it&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=sc (Erişim tarihi 10.06.2023).

Görsel 3.29 https://tr.pinterest.com/pin/324751823105911900/ (Erişim tarihi 11.06.2023).

Görsel 3.30 https://geekyapar.com/film/yasamak-umrumuzdadir-pixarin-bizi-yine-aglattigi-soul-nasil-olmus-spoilerli-inceleme/ (Erişim tarihi 10.06.2023).

Görsel 4.1 Berfin Arzu Arslan Özer, 2023, Kişisel Koleksiyon

Görsel 4.2 Berfin Arzu Arslan Özer, 2023, Kişisel Koleksiyon

Görsel 4.3 Berfin Arzu Arslan Özer, 2023, Kişisel Koleksiyon

Görsel 4.4 Berfin Arzu Arslan Özer, 2023, Kişisel Koleksiyon

Görsel 4.5 Berfin Arzu Arslan Özer, 2023, Kişisel Koleksiyon

Görsel 4.6 Berfin Arzu Arslan Özer, 2023, Kişisel Koleksiyon

Görsel 4.7 Berfin Arzu Arslan Özer, 2023, Kişisel Koleksiyon

Görsel 4.8 Berfin Arzu Arslan Özer, 2023, Kişisel Koleksiyon

Görsel 4.9 Berfin Arzu Arslan Özer, 2023, Kişisel Koleksiyon

Görsel 4.10 Berfin Arzu Arslan Özer, 2021, Kişisel Koleksiyon

Gravett, P. (2001). *Manga Sixty Years of Japanese Comics, Collins Design*, Harper Collins Yayınevi, bölüm 2, s.21.

Gravett, P. (2004). *Manga Japon çizgi romanının tarihi*, Rüstem Baksoy (çev), İstabul: Plan B.

Gravett, P. (2008). *Manga Japon çizgi romanının tarihi*, Çev: Rüstem Baksoy, Plan B, İstanbul.

Güneş, D. (2019). Antopoformizm ve Antropoformik karakter tasarımlarının insanlar üüstündeki etkisi. *Sanat Yazıları*, (40), 141-157.

Ito, K. (2008). Manga in Japanese History, In Mark W.MacWilliams (Eds.), Japanese Visual Culture: Explorations in the world of Manga and Anime. New York: M.E.Sharpe Inc., pp,26,35,36,39,40,43

Kaplanoğlu, L. (2010). Picasso'nun 'Avignon'lu Kızlar'adlı eserinde biçim-içerik ilişkisi. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, (23), 179-195.

Karaalioğlu, S. & Sayın, Z. (2022). Karakter tasarımlarının görsel etki ögesi bağlamında incelenmesi. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 12* (3), 856-869

Karaşahinoğlu, Ş. (2021). *Karakter tasarımında biçimsel yaklaşımlar*, sayı 13, 24-35.

Keskin, H. (2018). *Bir popüler kültür olarak Manga'nın Japon neco pop sanatı ve sanatçılarına etkileri: Takashi Murakami ve süperdüz akımı*, [Yüksek Lisans Tezi] Mersin Üniversitesi.

Köse, Ö. & Çınar, S. (2021). Doğu Batı sentezinde Hayao Miyazaki. *Sanat Dergisi,* (38), 19-32.

Lamarre, T. (2002, Ocak). Animasyondan animeye: çizim hareketleri ve hareketli çizimler. *Japonya Forumunda* 14 (2)329-367.

Lasseter, J. (1987). Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation: Computer Graphics, (21) 4: 35 – 44.

Leonard, S. (2005). Progress Against the Law: Anime and Fandom, with the Key to the Globalization of Culture. *Internatıonal Journal of Cultural Studies, 8*(3), 281–305.

Matt Thorn, ‘‘Shōjo Manga-Spmeting for the Girls’’, The Japan Quarterly, July-September, 2001 issue (Vol.48, No.3). http://matt-thorn.com/shoujo_manga/ japan _quarterly/index.pop, 6.11.2011.

Mattesi, D. M. (2008). *Character Design From life Drawing.* Focal Press.

Mutlu, M. (2019). *Oluşumundan günümüze dijital sanat ve öğrencilerin dijital sanatla ilgili görüşleri*, [Yüksek Lisans Tezi], Güzel Sanatlar Eğitimi Ana BİIim Dalı, Konya-2019.

Onur ‘Alpin’ Alparslan. (2002). *Manga tarihinden notlar, Akt. Mutlu Binark, neden Japon popüler kültürü, neden Manga,* Akt. Derleyen Levent Cantek Çizgili Hayat Klavuzu, Kahramanlar, Dergiler ve Türler, İletişim Yayınları.

Özden, Z. Ülgen, Ç. (2015). Canlandırma filmi yapım sürecinde karakter tasarımı, *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*.

Öznülüer, H. (2019). Yüksek Rönesanstan çağdaş döneme, figürün mekan içerisindeki konumu. *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, *12*(1), 160-176.

Öztekin, M. K. (2008). *Bir kültürel direniş aracı olarak Japon çizgi romanı (Manga)'nın incelenmesi* [Doctoral dissertation], Dokuz Eylül Üniversitesi.

Paul, C. (2015). *Digital Art: Third Edition,* Thames & Hudson Inc., USA.

Price, S. (2001). Cartoons from Another Planet: Japanese Animation as Cross-Cultural Communication. *The Journal of American Culture, 24*(1-2), 153–169.

Redmond, D. (2007). Anime and East Asian Culture: Neon Genesis Evangelion. *Quarterly Review of Film and Video*, (24), 183-188.

Richmond, S. (2009). *The Rough Guide to Anime*. U.K. : Rough Guide.

Sarban, S. (2011). *Mangadan Animeye: Japonya'nın "Yumuşak Güç" silahlarından biri olarak "Sen To Chıhıro No Kamıkakushı" filminde "Tüketim Nesnesi" sunumu: otomobil örneği*, [Yüksek Lisans Tezi], İstanbul Kültür Üniversitesi.

Schodt, F. L. & Tezuka, O. (1983). Manga! manga. *The world of Japanese comics. Tokyo, New York, and San Francisco: Kodansha International*.

Schodt, Frederik L. (2002) *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga. Berkeley*, Calif.: Stone Bridge Press, s.34.

Şeker, Z. (2021). *Japon Anime sanatında insan-doğa- teknoloji ilişkisi*, [Yüksek Lisans Tezi] Trakya Üniversitesi.

Şen, A. (2014). *Kayıp keşif, yolculuk Japon sineması Manga ve Anime*, Doğu Kitapevi.

Taş Alicenap, Ç. (2014). *Yerelden evrensele Japon Anime ve Manga sanatı*. Anadolu Üniversitesi-Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film Bölümü Eskişehir.

Tillman, B. (2012). *Creative Character Design*, Waltham: Taylor & Francis.

URL 1. https://collections-vam-ac-uk.translate.goog/item/O187634/oscillon-40-photograph-laposky-ben/?_x_tr_sl=en&_ x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=sc (Erişim tarihi 13.06.2023).

URL 2. (https://thinpo.com/ukiyo-e-nedir-ukiyo-e-sanatcilari-ve-ornekleri-nelerdir/ (Erişim tarihi 01.06.2023).

Ulaş, S. (2023). *Manga sanatının Japon animelerine etkileri: Stüdyo Ghibli örneği* [Yüksek Lisans Tezi], Altınbaş Üniversitesi.

Winegard, E. (2019). *Dijital medya teknolojilerinin sanatın ve tasarımın yaygınlaşmasındaki yeri ve önemi*. [Yüksek Lisans Tezi] İstanbul Üniversitesi.

Yonezawa, Yoshihiro. (2007). *"Manga karakterleri ve okuyucular birlikte büyüyor"*, Sami Oğuz (Çev.), Sanat Dünyamız, Sayı:105, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.