

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



**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**KARAKTER TASARIMLARININ GÖRSEL AÇIDAN  
İNCELENMESİ VE BİR UYGULAMA ÇALIŞMASI**

**GİZEM REYHAN DEMİRTAŞ**

**Danışman : Doç. Dr. Elif TARLAKAZAN**

**Jüri Üyesi : Doç. Dr. Burak Erhan TARLAKAZAN**

**Jüri Üyesi : Doç. Sevinç KÖSEOĞLU ULUBATLI**

**KASTAMONU-2025**

## TAAHHÜTNAME

*Bu tezin tasarımı, hazırlanması, yürütülmesi, arařtırmalarının yapılması ve bulgularının analizlerinde bütün bilgilerin etik davranıř ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduđunu; ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalıřmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynađına eksiksiz atıf yapıldıđını, bilimsel etiđe uygun olarak kaynak gösterildiđini bildirir ve taahhüt ederim.*

**Gizem Reyhan DEMİRTAŐ**

## ÖZET

### YÜKSEK LİSANS TEZİ

#### KARAKTER TASARIMLARININ GÖRSEL AÇIDAN İNCELENMESİ VE BİR UYGULAMA ÇALIŞMASI

GİZEM REYHAN DEMİRTAŞ

KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI  
DANIŞMAN: DOÇ. DR. ELİF TARLAKAZAN

1900'lü yıllardan günümüze kadar geçen süreçte farklı alanlarda birçok karakter tasarlanmıştır. Tarihsel gelişimde karakter tasarımları çizgi film ve animasyonun da başlangıcını oluşturan önemli tasarım kaynakları olmuştur. Animasyon kavramı ve bu alandaki uygulamalar 1908'de Emile Cohl'un yapımını üstlendiği ve tarihin ilk animasyon filmi olarak kabul edilen "Fantasmagorie" isimli canlandırılmasında tasarladığı karakterlerle başlamıştır. Tarihin bu ilk karakterleri animasyonun gelişiminde önemli bir yere sahiptir. Gelişen süreçte yapılan karakter tasarımları hemen her alanda faydalanılan bir tasarım unsuru haline gelmiştir. Çocuk kitapları, çizgi romanlar, çizgi filmler, mobil oyunlar ve reklam sektörü bu anlamda akla ilk gelen alanlardır. Kullanıldıkları alana ve hitap ettiği kesime göre tasarımda farklılıklar oluşabilmektedir. Her bir karakter, belirli bir hikâyeyi, temayı veya duyguyu izleyiciye iletmek için görsel öğelerle şekillendirilir. Bu karakterler oluşturulurken dikkat edilmesi gereken en önemli nokta görsel tasarım ilke ve unsurlarına uygun olarak tasarlanmasıdır. Tasarım sürecinin ilk aşamalarında, karakterin fiziki özelliklerinden kişilik özelliklerine kadar pek çok faktör göz önünde bulundurulur.

Bu tez çalışması literatür tarama yöntemi kullanılarak, karakter tasarımı ile ilgili temel terminoloji tasnifinin yanı sıra karakter tasarımının teknik boyutu incelenerek, dünyada ve ülkemizde tarihin ilk karakter tasarımları görsel betimleme ve tasarım unsurları açısından irdelenmiştir. Çalışma sonucunda elde edilen bulgular doğrultusunda karakter tasarımı uygulaması yapılmıştır.

**ANAHTAR KELİMELER:** Karakter Tasarımı, Grafik Tasarım, Animasyon, Çizgi film, Canlandırma

Ocak 2025, 114 Sayfa

## **ABSTRACT**

### **MSC THESIS**

#### **VISUAL REVIEW OF CHARACTER DESIGNS AND AN APPLICATION STUDY**

**GİZEM REYHAN DEMİRTAŞ**

**KASTAMONU UNIVERSITY INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCE**

**ART AND DESIGN MAIN ART DEPARTMENT**

**SUPERVISOR: ASSOC. PROF. DR. ELİF TARLAKAZAN**

From the 1900s to the present, many characters have been designed in different areas. In historical development, character designs have been important design sources that also formed the beginning of cartoons and animation. The concept of animation and applications in this field began with the characters designed in the animation called “Fantasmagorie”, which was produced by Emile Cohl in 1908 and is considered the first animated film in history. These first characters in history have an important place in the development of animation. Character designs made in the developing process have become a design element used in almost every field. Children's books, comics, cartoons, mobile games and the advertising sector are the first areas that come to mind in this sense. There may be differences in design depending on the area they are used and the segment they appeal to. Each character is shaped with visual elements to convey a certain story, theme or emotion to the audience. The most important point to consider when creating these characters is to design them in accordance with the principles and elements of visual design. In the first stages of the design process, many factors are taken into consideration, from the physical characteristics of the character to his personality traits.

This thesis study was conducted by using the literature review method, examining the technical dimension of character design as well as the classification of basic terminology related to character design, and examining the first character designs in history in the world and in our country in terms of visual description and design elements. Character design application was carried out in line with the findings obtained as a result of the study.

**KEYWORDS:** Character Design, Graphic Design, Animation, Cartoon, Animation

January 2025, 114 Page

## TEŐEKKÜR

Yüksek Lisans öğrenimime başladığım günden bugüne kadarki süreçte yol göstererek büyük katkılar sağlayan, tez sürecimde beni daima yönlendiren ve bilgilendiren, destek ve emeklerini esirgemeyen danışmanım sayın Doç. Dr. Elif Tarlakazan'a, yüksek lisans öğrenimim süresince birçok katkıları olan Grafik Ana Bilim Dalı hocalarıma, maddi ve manevi yardımlarını esirgemeyen, her zaman yanımda duran sevgili aileme teşekkür ederim.

Gizem Reyhan DEMİRTAŐ

Kastamonu, 2025



# İÇİNDEKİLER

## Sayfa

<b>TEZ ONAYI</b> .....	<b>ii</b>
<b>TAAHHÜTNAME</b> .....	<b>iii</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>TEŞEKKÜR</b> .....	<b>vi</b>
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	<b>vii</b>
<b>ŞEKİLLER VE GÖRSELLER DİZİNİ</b> .....	<b>ix</b>
<b>TABLOLAR DİZİNİ</b> .....	<b>xi</b>
<b>SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ</b> .....	<b>xii</b>
<b>1. GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
<b>2. KARAKTER KAVRAMI</b> .....	<b>4</b>
2.1 Karakter Nedir? .....	4
2.2 Karakter Tasarımı Nedir? .....	5
2.3 Karakter Tasarımının Kısa Tarihi.....	6
2.4 Karakter Tasarım Elemanları .....	8
2.4.1 Form ve Silüet.....	8
2.4.2 Anatomik Yapı ve Denge .....	12
2.4.3 Kostüm Tasarımı.....	15
2.4.4 Renk Kullanımı.....	17
2.4.5 Üslup ve İfade .....	20
<b>3. KARAKTER TASARIMININ KULLANIM ALANLARI</b> .....	<b>23</b>
3.1 Kitaplarda Karakter Tasarımı .....	23
3.1.1 Çocuk Hikâye Kitapları .....	23
3.1.2 Çizgi Romanlar .....	27
3.2 Animasyonda Karakter Tasarımı.....	29
3.2.1 Çizgi Film .....	29
3.2.2 Mobil Oyunlar.....	33
3.3 Reklam Sektöründe Karakter Tasarımı .....	34
<b>4. KARAKTER TASARIM YÖNTEM VE AŞAMALARI</b> .....	<b>38</b>
4.1 Karakter Tasarımında Kullanılan Yöntemler .....	38
4.2 Karakter Tasarımının Planlanma Aşamaları .....	45
4.3 Karakterlerin Özgün Kişilik Özellikleri .....	56
<b>5. TARİHTEKİ İLK KARAKTER TASARIMLARI</b> .....	<b>59</b>
5.1 Animasyon Tarihinin İlk Öncü Sanatçılarının Oluşturduğu Karakterlerin Tasarım Unsur ve İlkeleri Açısından İncelenmesi.....	59
5.1.1 Max Fleischer .....	60
5.1.1.1 Max fleischer'in “betty boop” karakteri .....	63
5.1.2 Winsor McCay .....	66
5.1.2.1 Winsor mccay'in “dinozor gertie” karakteri .....	69
5.1.3 Pat Sullivan .....	70
5.1.3.1 Pat sullivan'in “felix the cat” karakteri.....	73
5.2 İlk Türk Karakter Sanatçılarının Oluşturduğu Karakterlerin Tasarım Unsur ve İlkeleri Açısından İncelenmesi .....	74
5.2.1 Sururi Gümen.....	75

5.2.1.1	Sururi gümen'in "can baba" karakteri.....	76
5.2.2	Cemal Nâdir Güler.....	77
5.2.2.1	Cemal nâdir güler'in "amcabey" karakteri .....	81
5.2.3	Oğuz Aral.....	83
5.2.3.1	Oğuz aral'in "avanak avni" karakteri.....	85
<b>6.</b>	<b>UYGULAMA ÇALIŞMASI VE ANALİZİ.....</b>	<b>87</b>
6.1	Karakter Tasarımının Oluşum Aşamaları.....	87
6.1.1	Kurbağa Karakterinin Tasarım Aşaması.....	88
6.1.2	Balık Karakterinin Tasarım Aşaması.....	92
6.1.3	Sincap Karakterinin Tasarım Aşaması .....	96
<b>7.</b>	<b>YÖNTEM.....</b>	<b>100</b>
<b>8.</b>	<b>BULGULAR.....</b>	<b>101</b>
<b>9.</b>	<b>SONUÇ VE ÖNERİLER .....</b>	<b>103</b>
	<b>KAYNAKLAR.....</b>	<b>106</b>



## ŞEKİLLER VE GÖRSELLER DİZİNİ

### Sayfa

Şekil 2.1 Emile Cohl “Fantasmagorie” .....	6
Şekil 2.2 Wile E. Coyote ve Road Runner karakterleri ve silüetleri.....	9
Şekil 2.3 Ayı Yogi karakteri .....	12
Şekil 2.4 Goofy karakteri .....	12
Şekil 2.5 Pepee karakteri.....	14
Şekil 2.6 Johnny Test “Dexter'in laboratuvarı” .....	17
Şekil 2.7 Soğuk ve sıcak renkler .....	19
Şekil 2.8 Tom ve Jerry çizgi film sahnesi ekran görüntüleri .....	21
Şekil 4.1 Bloo karakteri.....	39
Şekil 4.2 Johnny Bravo karakteri .....	40
Şekil 4.3 Kâmil karakteri .....	40
Şekil 4.4 Farklı açılardan oluşturulan karakter tasarımı eskizi .....	41
Şekil 4.5 Farklı açılardan oluşturulan karakter tasarımı eskizi 2 .....	42
Şekil 4.6 Eğim ve pozların gösterildiği karakter tasarım eskizleri .....	42
Şekil 4.7 Duruş pozları örnekleri .....	43
Şekil 4.8 Harekete bağlı olarak karakterlerin biçimlenmesi .....	44
Şekil 4.9 Goofy karakteri .....	45
Şekil 4.10 Scooby Doo karakteri .....	45
Şekil 4.11 Şekiller kullanılarak denemeler yapılan karakter tasarımları .....	48
Şekil 4.12 Kafa yapısı oluşum aşamaları .....	49
Şekil 4.13 Karakter tasarımında yüz ifadeleri örneği.....	51
Şekil 4.14 Tangled filminde bulunan Flynn Rider karakterinin yüz ifadeleri .....	51
Şekil 4.15 Duygu durumlarına göre karakterin şekillenmesi.....	52
Şekil 4.16 Duygu durumlarına göre karakterin şekillenmesi 2.....	52
Şekil 4.17 Perspektif açısı ile karakter tasarımın hareketlendirilmesi .....	55
Şekil 4.18 Karakterin yaş aralığının belirlenmesi .....	57
Şekil 4.19 Dora karakteri .....	58
Şekil 4.20 Niloya karakteri .....	58
Şekil 4.21 Maşa karakteri.....	58
Şekil 4.22 At figürünün hareketlendirilme aşamalarının görseli .....	58
Şekil 5.1 Betty Boop karakteri .....	63
Şekil 5.2 Betty Boop karakteri'nin silüeti.....	64
Şekil 5.3 Betty Boop karakteri'nin renkli film sahnesinin ekran görüntüleri .....	65
Şekil 5.4 Dinozor Gertie karakteri .....	69
Şekil 5.5 Dinozor Gertie karakteri'nin silüeti (Örnek çizim-1) .....	70
Şekil 5.6 Felix the Cat karakteri.....	73
Şekil 5.7 Felix the Cat karakteri'nin silüeti (Örnek çizim-2) .....	74
Şekil 5.8 Can Baba karakteri.....	76
Şekil 5.9 Can Baba karakteri'nin silüeti (Örnek çizim-3).....	76
Şekil 5.10 Amcabey karakteri .....	81
Şekil 5.11 Amcabey karakteri'nin silüeti (Örnek çizim-4).....	82
Şekil 5.12 Amcabey karakteri'nin yer aldığı kartpostal serisi .....	83
Şekil 5.13 Avnak Avni karakteri.....	85
Şekil 5.14 Avnak Avni karakteri'nin silüeti (Örnek çizim-5).....	86

Şekil 6.1 Kurbağa karakterinin oluşum aşamaları .....	88
Şekil 6.2 Kurbağa karakterinin farklı açılardan görünümü.....	89
Şekil 6.3 Kurbağa karakterinin hareketlendirilmesi ve yüz ifadeleri.....	90
Şekil 6.4 Kurbağa karakterinin renklendirilmesi .....	91
Şekil 6.5 Balık karakterinin oluşum aşamaları .....	92
Şekil 6.6 Balık karakterinin farklı açılardan görünümü.....	93
Şekil 6.7 Balık karakterinin hareketlendirilmesi ve yüz ifadeleri.....	94
Şekil 6.8 Balık karakterinin renklendirilmesi .....	95
Şekil 6.9 Sincap karakterinin oluşum aşamaları .....	96
Şekil 6.10 Sincap karakterinin farklı açılardan görünümü.....	97
Şekil 6.11 Balık karakterinin hareketlendirilmesi ve yüz ifadeleri.....	98
Şekil 6.12 Sincap karakterinin renklendirilmesi .....	99



## TABLÖLAR DİZİNİ

### Sayfa

Tablo 8.1 İncelenen karakter tasarımlarının genel özellikleri.....	101
Tablo 8.2 Uygulama bölümünde tasarlanan karakterlerin genel özellikleri .....	102



## SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

### Kısaltmalar

**TDK** : Türk Dil Kurumu  
**Vb** : Ve benzeri

.....

....

....



## 1. GİRİŞ

Karakter tasarımının görsel kültürü barındıran, eğitim amacıyla kullanımı sağlanarak öğretiyi kolaylaştıran, eğlence aracı olarak uygulanan veya ticari bir kazanç sağlamak amacıyla faydalanılan bir algı unsuru olarak varlığını sürdürdüğü söylenilebilir.

Karakter tasarımları animasyon dünyasında 1928 ve 1938 tarihleri arasında insanların eğlenmesini sağlayan bir araç olarak benimsenmeye başlanmıştır (Halas, 1979: 261). Oluşturulan karakterlerin izleyici tarafından eğlence aracı olarak benimsenmesinin yanında günümüzde bunu sadece ticari getirisi olan bir gösterim olarak kabul eden kesimlerin de olduğu söylenilebilir. Ancak nihayetinde ne sebeple üretiliyor olursa olsun bu üretimin yaratıcı ve estetik öğeleri açısından tasarım unsur ve öğeleri bakımından ele alınarak oluşturulması uygun ve beklenen sonuçtur.

Karakter tasarımı, grafik tasarımın içeriği ile yakından ilişkilidir. Grafik tasarım ilkeleri, karakterlerin görsel olarak çekici, tanınabilir ve etkileyici olmasını sağlar. Başarılı bir karakter tasarımı, estetik, renk, tipografi ve kompozisyon gibi tasarım unsurlarını ustaca birleştirir. Yaratıcılık ve yenilik ise karakterin benzersizliğini ve kalıcılığını sağlar. Bu nedenle, karakter tasarımı sürecinde tasarım ilkelerini anlamak ve uygulamak büyük önem taşır.

Duygusal ve fiziksel olarak iyi-kötü, güzel-çirkin olarak olumlu ve olumsuz taraflarını görsel olarak tasarlarken ve karakterin hareketlendirilme aşamalarını gerçekleştirirken ilke ve yöntemler kullanılmaktadır. Bu sayede hedeflenen görseller doğru oranda gerçekleşebilir ve karakterin inandırıcılığı sağlanabilir (San, 2021: 201).

20. yüzyılın başlarından itibaren birçok karakter tasarım çalışması gerçekleştirilmiştir. Bunlar daha çok çizgi-film animasyon (canlandırma) alanında yapılmaktadır (Karaşahinoğlu, 2021: 26). Buna ilişkin çalışmalardan Emile Cohl'un "Fantasmagorie" isimli animasyon filmindeki palyaço karakteri yazılı ve görsel kaynaklardan biri olarak kayıtlara geçmiştir ve bu çalışma ilk animasyon filmi olarak kabul edilmiştir (Whitehead, 2015: 21).

Bu tarihlerden itibaren karakter tasarımları üzerine sanatsal ve anlatısal olarak arařtırmalar yapıldığı görölmektedir. Buna baėlı olarak bu arařtırmada karakter tasarımlarının kullanıldığı alanlar incelenmiř, karakter tasarımları hakkında bilgiler verilmiř ve var olan karakterler üzerinden alıřmalar yürütölmüřtür. Literatürde ilk karakter tasarımlarının görsel ve yazınsal olarak görsel tasarım aısından incelenmesi konusunda yeterli kaynak bulunmamaktadır. Bu doėrultuda alıřmanın dönemin ilk karakter tasarımlarının tasarım unsurları aısından incelenmesi ve yeni karakter tasarımları oluřturulmasıyla literatüre katkı saėlaması beklenmektedir.

Bu alıřmanın amacı ilk dönem karakter tasarımlarının görsel tasarım unsurları aısından incelenmesinin yapılması ve karakter tasarımı oluřturmanın inceliklerinin ortaya konulmasıdır.

alıřma kapsamında bir öneri olarak sunulan uygulama alıřmasının gerek karakter tasarımı pratiėine gerekse üretimine katkı saėlar nitelikte olması hedeflenmektedir.

alıřma beř bölüm olarak kurgulanmıř olup, birinci bölüm; karakter tasarımı kavramının genel hatlarıyla incelemesi üzere oluřturulmuřtur.

İkinci bölümde; karakter tasarımlarının hangi alanlarda kullanıldığına iliřkin kavramlara yer verilmiřtir. Gemiř dönemlerden bu yana birok platformda varlığını sürdüren karakter tasarımları hareketsiz ve hareketli olarak iki farklı yöntemle seyirciyle buluřabilmektedir. Hareketsiz olarak varsayılan kitaplar üzerinde (ocuk kitapları, dergiler, izgi romanlar vb.) kullanım gerekleřebilmektedir. Hareketli olarak ele alınan animasyon ise geniř bir yelpazeye sahiptir.

Üüncü bölüm; karakter tasarımlarında kullanılan yöntem ve tasarım uygulama ařamaları hakkında bilgiler içermektedir. Nasıl bir karakter tasarımı gerekleřtirileceėi konusunda bir yöntem tespit etmek oldukça güç bir durumdur. Fakat karakterin en önemli özelliėi, bir hayal ürünü olarak oluřturulmuř olsa da gereki bir karakter olmasıdır. Bir karakterin sıra dıřı güçlere sahip, her řeyi yapabilen bir varlık olmasından ziyade farklı güçlere sahip olsa dahi sınırlı alanlar içerisinde olduėunu bilen bir karakter olması gerekmektedir (Karatař, 2014: 70).

Dördüncü bölüm; animasyon tarihinin ilk sanatçıları hakkında bilgi vererek onların yarattıkları karakterlerin görsel tasarım unsurları açısından incelenmesi üzerine inşa edilmiştir. Yabancı ve Türk sanatçıların oluşturduğu karakterler ayrı ayrı ele alınarak toplamda altı farklı karakter tasarımı incelenmiştir

Çalışmanın son bölümü uygulama çalışmasına ayrılmıştır. Görsel tasarım ilke ve unsurları göz önünde bulundurularak araştırmacı tarafından üç adet karakter tasarımı gerçekleştirilmiştir.



## 2. KARAKTER KAVRAMI

### 2.1 Karakter Nedir?

Karakter, kişiyi standart tiplerden ayırıştırın kendine has tutum şeklidir. Bu da karakterin fiziksel özelliğinin bir ya da daha fazlasının olabildiğince aşırıya kaçılmasıyla meydana gelebilir (Yeşilot, 2013: 17). TDK Türkçe sözlükte de “Bir nesnenin, bir bireyin kendine özgü yapısı, onu başkalarından ayıran temel belirti ve bireyin davranış biçimlerini belirleyen ana özellik, öz yapı, seciye” ifadesiyle tanımlanmaktadır.

Hangi alanda kullanılıyor olursa olsun o alana uygun nitelikte tasarlanan hayali kahramanlar bütününe karakter adı verilmektedir. Örneğın bir kanguru oluşturarak bunun market maskotu olarak kullanımı gerçekleştirilebilir, kangurunun kesesi ile akla alışveriş sepeti ya da alışveriş aracı getirilebilir. Oluşturulan bu kanguru çizimi marketin diğer reklam kullanım alanlarında da uygulanabilir. Ayrıca el broşürleri, stantlar gibi marketin reklam olarak kullanabileceğı birçok yerde tasarım gerçekleştirilebilir (Arslan, 2013: 26). Hikâye kitaplarında, çizgi romanlarda, grafik tasarım çalışmalarında ve animasyonlarda bulunan hayali kahramanlar onu tasarlayan sanatçıların hayal güçleri ve yaratıldığı dönemin özellikleri kapsamında tasarlanmaktadır. Karakterin yaratılması konusunda farklı bakış açılarıyla ve doğada var olan formların yeniden yorumlanarak daha farklı tasarımların oluşturulması, kişinin hangi duygu ve düşünceyi beslediğı ve hangi kültürde yaşadığı farketmeksizin onların duyularını ve bilincini etkilemektedirler (Pekmezci, 2010: 93).

Bir başka anlamda ise karakter bireyin sosyal ve duygusal açıdan olumlu gelişimi olarak ifade edilir. Yani karakterin iyi yönünün ortaya çıkmasıdır. Bu sadece kişinin kendisi için iyi olması demek değildir. Kişinin topluma, çevreye faydalı olabilecek bir yaptırımında bulunmasını da ifade etmektedir (Battistich, 2005: 2). Ancak bu tezde sözü edilen karakter terimi yalnızca görsel öğeler kapsamında birer grafik tasarım unsuru olarak ele alınmaktadır. Bu sebeple konuyla ilgili yapılan incelemeler tasarlanmış ve tasarlanacak olan karakterlerdeki görsel etkiler bağlamındadır.

## 2.2 Karakter Tasarımı Nedir?

Karakter tasarımı, senarist aracılığıyla belirlenerek gerçek bir karakter yaratılması, ardından bu karakterin karakter sanatçısı aracılığıyla görselleştirme süreci olarak tanımlanabilir (Yeşilot, 2000, 6). En basit anlamda, karakter tasarımı hikâyede bulunan karakterin görselleştirilme durumu olarak nitelendirilmektedir (Gökçearslan, 2010: 350). Karakter tasarımı filmler, video oyunları, çizgi romanlar vb. alanlarda gerçekleştirilecek olan hikâyenin içeriği için canlandırılan karakterin görsel sürecinin oluşturulmasıdır (URL-27, 2024). Karakter tasarımı özellikle canlandırma filmler, çizgi romanlar ve hedef kitlenin tasvir edebileceği birçok karakterin bir araya geldiği ya da yalnızca tek bir karakter üzerinden yürütüldüğü oyunlar için hazırlanmaktadır. Karakterin oluşturulduğu süre içerisinde anatomik yapısı ile beraber beden dili olan el kol vb. hareketleri eklemeyi de kapsamaktadır (Karaşahinoğlu, 2021: 26). Karakterin hikâyedeki konumu belirlendikten sonra kişilik özellikleri seçilerek buna uygun olarak görsel bir düzen içerisinde sanatçının tasarım anlayışı da göz önünde bulundurularak özgün birer yapı olarak şekillenmektedir (Gökçearslan, 2010: 350).

Karakter sanatçısı, medya dünyasına görsel karakterler oluşturan sanatçıdır. Tasarımcı, hikâyenin akışına uygun içerikte karakterler tasarlamaktadır. Ürettiği bu karakter tasarımları çizgi romanlarda, televizyon animasyonlarında, uzun metrajlı film animasyonlarında, bilgisayar animasyonlarında ve karikatürlerde yer alabilmektedir (Bancroft, 2006: 13).

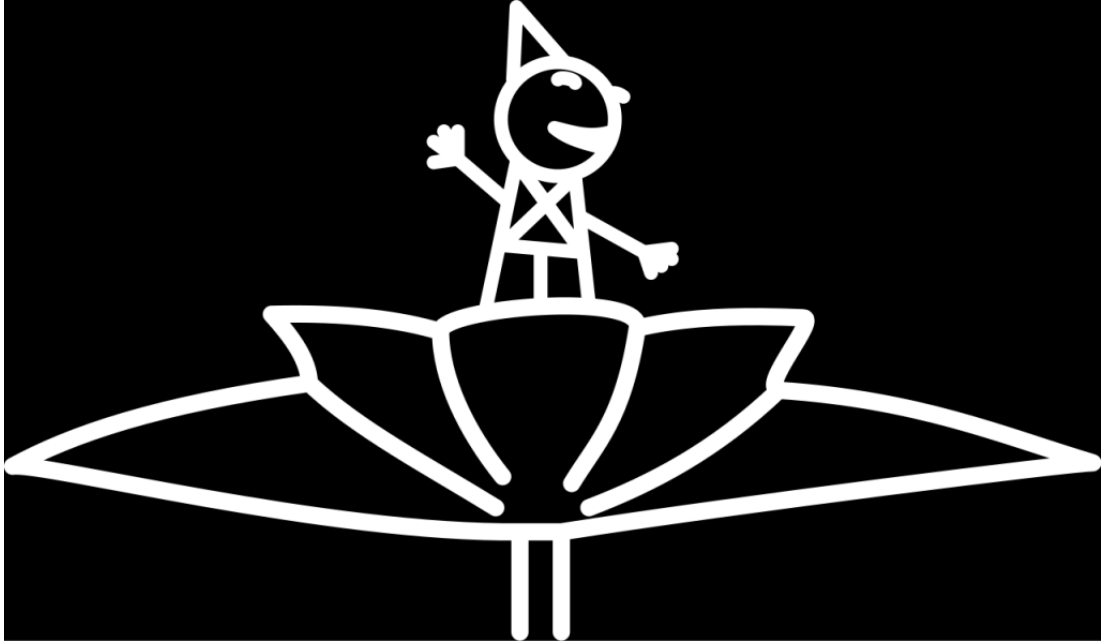
Karakteri tasarlayan sanatçı, karakterin her bir detayına önem vererek hazırlamaktadır. Buna bağlı olarak tasarlanan karakterin saçları, kıyafeti, aksesuarları vb. bütün parçalar karakterin formunun ve silüetinin şekillenmesinde etkili olmaktadır (Özden ve Ülgen, 2015: 30).

Bir kişinin çevredeki diğer kişilerden sosyolojik, psikolojik ve fizyolojik açılardan farklı olduğunu gösteren tüm özellikleri kişinin karakterini ortaya çıkarmaktadır. Aynı şekilde illüstrasyonlar için oluşturulan karakter tasarımları gerçekleşirken de karakter olgusu ele alınarak tasarım gerçekleşmektedir. İllüstratörler, çizimlerini gerçekleştirirken aynı zamanda iyi birer gözlemci de olmaktadır. Çevrede bulunan

insanlar, hayvanlar, nesnelere vb. her şeyin üzerinde yoğunlaşarak karakterlere bu özellikleri aktarmaktadırlar. Karakterin tasarım başlangıcı da tam olarak bu noktada ele alınmaktadır (Erdoğan, 2020: 57-58).

### 2.3 Karakter Tasarımının Kısa Tarihi

1908 tarihinde animasyon tarihinin ilk öncü sanatçılarından olan Emile Cohl tarafından canlandırması gerçekleşen Fantasmagorie'nin içeriğinde yer alan palyaço karakteri geometrik formların olduğu üçgen, daire vb. şekiller aracılığıyla tasarlanmış ve tasarım tarihinin ilk dönemlerinde karakter tasarımı anlayışını ve canlandırmayı ifade eden örnekler arasında yer aldığı bir karakter haline gelmiştir (Gökçearslan, 2010: 352). Bu karakter Paris'te 1908 yazında Londra'dan gelen alıcıların önünde gösterilmiştir. Fantasmagorie başlıklı film iki dakikadan az sürmüştür (Şekil 2.1).



Şekil 2.1 Emile Cohl "Fantasmagorie" (URL-1, 2025)

Filmin genel görsel tasarımına bakıldığında siyah arka plan üzerinde beyaz bir çizgi şeklinde oluşturulan bir karakterin yer aldığı görülmektedir (Leslie, 2004: 1). Emile Cohl tarafından gerçekleştirilen ve çizgi film denemelerinin başında gelen film ise Joyeux Microbes olmuştur. Karakter tasarım tarihinin başlangıcı Emile Cohl, Max Fleischer ve Winsor McCay gibi sanatçılar aracılığıyla gerçekleşmiştir. İlk yıllarda oluşturulan karakterlerde yalın çizgiler ve geometrik biçimler yer almaktadır. Bu

karakterler çöp adam ve palyaço formunda oluşturulmuştur. Dönemin bu sanatçıları kendilerine özgü anlatım dili ile eserler üreterek canlandırma sanatına katkı sağlamışlardır (Kaba, 1994: 83). Bu sanatçılar 20. yüzyılın başlarında birçok Amerikan çizgi filmleri oluşturmuşlardır. Pat Sullivan tarafından “Felix the Cat” isimli çizgi film, Max Fleischer’in “Coco the Clowr”ı, John R. Bray tarafından “Colonel Heezaliar”, Ben Harrison ve Manny Gould tarafından ise “Karzy Kat” adında çizgi filmler oluşturulmuştur. 1908-1917 arasındaki geçen dönemde canlandırma, izleyicilerin teknik bir ustalık olarak ilgilendikleri bir yenilik olmayı bırakarak, komedi biçiminde izleyiciyi eğlendiren bir film halini almıştır. Sanatçı kâğıt üzerinde hızlı bir şekilde eskizler çizerek çizgi-film karakteri oluşturmuştur. O dönemde karakterlerin çizim üslubu çok daha sert formlarla oluşturularak oldukça basit bir tasarım anlayışıyla gerçekleşmiştir (Halas, 1979: 260).

Çizgi filmleri başarılı yapan özellikle bir eğlence aracı olarak yansıtılmasıdır. Buna bağlı olarak hayvan karakterleri, o zamanın en tanınan film yıldızları kadar tanınır bir hale gelmiştir. Ayrıca bununla ilgili hazırlanan resimli roman çizgi filmleri dönemin bilinen dergi ve gazetelerinde yayınlanmaya başlanmıştır. “Felix the Cat” isimli karakterin yer aldığı çizgi filme ait bir tema müziği ve tanıtmaya ezgisinin olması buna örnek olarak gösterilebilir (Halas, 1979: 260). Türkiye’de ise karakter tasarımının başlangıç sağlaması karikatür sanatçıları tarafından gerçekleşmiştir. Bunlar Ramiz Gökçe’nin tasarlamış olduğu Tombul Teyze karakteri ve Cemal Nâdir Güler’in oluşturduğu Amcabey karakteriyle başlangıç sağlamış ve bunun gibi birçok karakter tasarımı gerçekleştirmiştir. 1950 yıllarında ve daha sonraki yıllarda sanatçılar günümüze kadar yüzlerce karakter tasarlamışlardır (Özen, 2003: 89).

Türkiye’de bulunan Kadıköy Opera Sineması’nda 1932 yılında ilk kez “The Skeleton Dance” isimli animasyon filmi gösterime girmiştir. Bu alanda yapılan filmin başlangıcıyla en çok da karikatür alanında çalışmalar yapan sanatçılar tarafından yeni bir anlatım tarzı şeklinde benimsenmiştir. Yüksel Ünsal yönetmenliğinde gerçekleşen uzun metraj ilk film denemesi elli kişilik ekibin yer aldığı “Evvel Zaman İçinde (Nasreddin Hoca, Keloğlan ve Gülderen Sultan)” adlı çizgi film olmuştur. Filmin gerçekleşmesi yaklaşık sekiz yıl sürmüştür. Bu karakterler mizahi unsur üzerine oluşturulan bir görsel şölen sunmaktadır. 13. yy’da var olduğuna inanılan Nasreddin

Hoca tiplemesinin yer aldığı hikâyeleri ve fıkraları güldürü ögesi barındıran, bilgi verici bir mizahi yapı ile rol oynayan bir karakterdir. Bu fıkralar günümüze kadar ulaşarak birçok karikatür, çizgi film ve çizgi roman alanlarında yer edinmiştir. Keloğlan karakteri de Türk masal kahramanı olarak tasarlanmıştır. Karakterin kişilik özellikleri saf, ancak yeri geldiğinde hazırcevap olan ve sorunlar karşısında pratik çözümler bulabilen bir yapıya sahiptir. Filmin grafik ifadesi incelendiğinde karakterler ve diğer tasarım öğelerinin gerçekçi bir yaklaşımla ele alındığı görülmektedir. Ayrıca herhangi bir kaynaktan bilgi olmamasına rağmen filmin Rotoskop tekniğinden yararlanılarak gerçekleştirildiği söylenebilir (Kaba, 2014: 175-177).

## **2.4 Karakter Tasarım Elemanları**

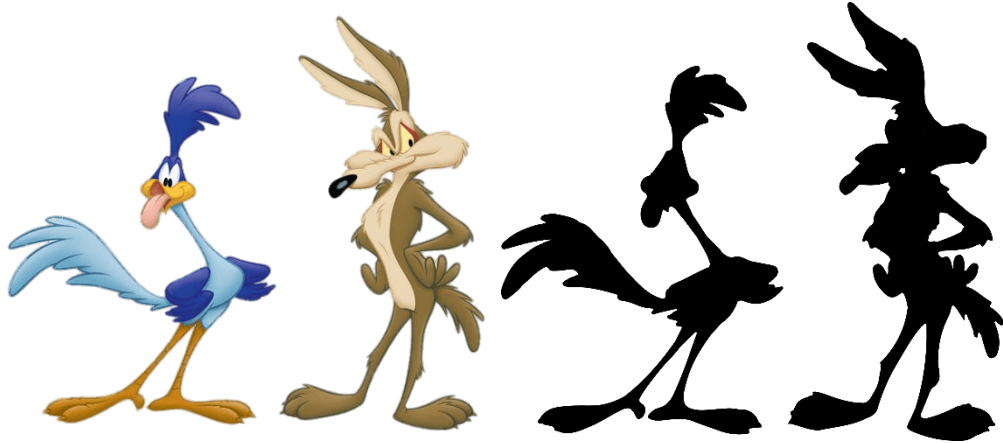
Temel sanat dallarının tümünde bulunan tasarım elemanları aynı zamanda karakter tasarımında da yer almaktadır. Bunlar tasarıma düzgün şekilde uygulandığı sürece, başarılı, toplumun benimsediği, göze hoş gelen, vasıflı ve eşi benzeri olmayan karakterler oluşturmak olasıdır. Karakter tasarım elemanları; form ve silüet, anatomik yapı ve denge, kostüm tasarımı, renk ve üsluptur (Erdoğan, 2020: 62).

### **2.4.1 Form ve Silüet**

Karakteri belirleyen ilk tasarım ögesi formdur. Bu ise dış hatların belirlenmesiyle sağlanmaktadır. Form, karakterin kazandığı kişilik yapısının diğer karakterlerden ayırt edici olmasında, fiziksel özelliğinin yanında psikolojik özelliğinin de saptanmasında önemli bir unsur olarak ele alınmaktadır (Erdoğan, 2020: 62-63). Karakter tasarımlarının biçimsel özellikleri form ve renk ilkelerinin uygulanma biçimine göre farklılık yaratmaktadır. Bir karakterin fiziksel yapısı belirlenirken öncelikle nasıl bir forma sahip olduğunu saptamak, karakterin sahip olduğu form üzerine yoğunlaşmak gerekmektedir. Buna bağlı olarak denilebilir ki karakterde ilk göze çarpan öge form ögesidir. Karakterin basitçe oluşumunda da aynı şekilde karakterin formundan yararlanılmaktadır. Karakterin şekli forma bağlı olarak biçimlenmektedir. Bunlar, tasarlama aşamasında sürekli uygulanan basitleştirme, karikatürize etme, karakteri sürekli olarak değiştirerek farklılaştırma, abartma ve insanlaştırma gibi metotlarla oluşturulmaktadır. Bu metotları oluşturmadan önce karakterin biçimsel özelliklerinin

tespit edilmesi gerekmektedir (Kara, 2019: 691). Form, karakterin iyi-kötü, güzel-çirkin olarak belirleyen en önemli görsel öğedir. Karakterin tanınabilmesi forma bağlı olarak sağlanabilir. Aynı şekilde silüet de karakterin tanınabilmesini sağlayabilmektedir. Bu da çizgisel ya da gölgesel olacak şekilde ana hatlarının oluşturulması ile meydana gelebilmektedir (Özden ve Ülgen, 2015: 27-28). Karakter tasarlanırken onu oluşturan silüet, karakterin ne olduğu ile ilgili fikir sahibi olmak konusunda büyük bir fayda sağlamaktadır. Silüet ile karakteri tanımak çok daha kolaydır (Wright, 2013: 70). Karakterin görünümü silüetin nasıl bir formda olduğunu tespit ederek çözümlenebilir. Bu teknik karakterin tasarım sürecine yön veren önemli bir adımdır. Karakterin iç kısımlarının tümü ve karakterde bulunan tüm renkler silinerek bir silüet şeklinde verildiğinde karakterin birçok farklı açıdan kolaylıkla tanınması sağlanabilir (Sloan, 2015: 30).

Silüet, karakterin ana hatlarını ele alacak şekilde bütün alanın siyahla doldurularak bir taslak hazırlama sürecidir. Karakter tasarımında silüet önemli bir yere sahiptir. Tasarım ilkeleri doğrultusunda bilinen şekillerin sadece silüetleri kullanılarak, bu şekillerin birleşiminden bir karakter tasarlanabilirse tasarım doğru bir süreçte ilerlemiş demektir (Tillman, 2012: 75).



Şekil 2.2 Wile E. Coyote ve Road Runner karakterleri ve silüetleri (URL-2, 2024)

Şekil.2.2’de Wile E. Coyote ve Road Runner karakterlerinin görsel tasarımları yer almaktadır. Sağ tarafta ise bu karakterlerin silüetleri görülmektedir. Karakterlerin yapılarında bulunan detaylar gösterilmemesine rağmen sadece silüetler kullanılarak hareket yapısı belirlenmekte ve tanınabilmektedir.

Silüet, karakter tasarımının hareket yapısını bir bütün içerisinde ele almakla beraber karakterin kendine ait görsel özelliklerinin ya da küçük bir detayın seyircinin dikkatini çekmesini ve hafızasında yer edinmesini sağlayan bir görsel tasarım öğesi olarak ifade edilebilir. İzleyici karakterin sadece silüetini görerek kendine özgü ayrıntıları sayesinde görsel biçimini verebilmektedir (Erdoğan, 2020: 62-63). Başarılı bir karakter silüeti, izleyiciye karakterin duruş biçimlerini göstererek temel görsel öğelerini başarılı bir şekilde sunmaktadır. Tasarımcı oluşturmuş olduğu silüette, karakterin saçının almış olduğu biçim ve fiziksel özelliğini, kostüm ve aksesuarları gibi görsel alanları ile izleyicinin algılamasını sağlamaktadır. Bu unsurları tek bir alanda birleştirerek bir bütün halinde izleyiciyle buluşturmaktadır. Birleştirilen bu parçalar küçük büyük uyumu dikkate alınarak birbiri ile orantılı ya da orantısız bir üslup kullanılarak karakterin tanınırlığını güçlendirmektedir (Özden ve Ülgen, 2015: 27-28). Karakterin ayırt edilebilmesi ve seyirciye uygun şekilde iletilmesi için silüetin güçlü ve belirgin bir görünümde olması çok önemlidir. İzleyici karaktere baktığında ilk olarak karakterin silüetini seçmektedir. İyi bir silüet karakterin nasıl bir pozisyonda olduğunu izleyiciye kolaylıkla aktarabilmektedir (Maestri, 2006: 154). Silüeti başarılı kılan en önemli özelliği karakteri diğerlerinden ayırabilmesidir. Karmaşık silüetlerde tanınma olanağı daha azdır. Basit şekilde oluşturulmuş silüetler daha kolay ayırt edilebilmektedir. Bu noktada başarılı bir silüet oluşturmak karakterin tanınmasına daha fazla yardımcı olacaktır. Aksi takdirde izleyici üzerinde hedeflenen karakterin ne olduğunu belirleyebilmesi açısından olumsuz etkiler yaratılabilir (Sloan, 2015: 31).

Karakter tasarımında nitelikli bir duruşun güçlü silüetin yanında düzenli bir hareket çizgisine de sahip olunmalıdır. Bunlar karakterin başından sonuna kadar birbirini izleyen güçlü çizgilerdir. Bu sadece karakteri başarılı bir tasarım yapmakla kalmaz karakterin daha güzel bir görünümde olmasına da yardımcı olmaktadır (Maestri, 2006: 155).

Karakterin görsel hiyerarşisi tanınabilirlik kavramını daha geniş açıdan görebilmemizi sağlamaktadır. Karakterlerin görsel unsurlarının dikkatlice incelenmesi ve karakterler arasındaki ilişkilerinin yansıtılması, karakterin yapısını görmemizi sağlamaktadır. Karakterin silüetinin belirgin olması görsel bir hiyerarşi içerisinde kontrast öğesi kapsamında sağlanabilir. Örneğin boyutsal olarak bir kontrast düşünüldüğünde belirli

bir karakterin diğerkarakterlere oranla üstünlüğü sağlanabilir. Diğerkbir tasarım ögesi tekrarlama ögesidir. Burada belirli bir şeklin çağrışım yaratması ve görsel bir tema oluşturması için tekrar tekrar kullanımı sağlanabilir. Son olarak hizalama ögesi karakterin silüetini güçlendirebilecek görsel tasarım ögesidir. Bu da görsel öğelerin karakterler arasında güçlü bir düzen duygusu yaratmasıyla sağlanabilir. Bunun için de farklı formlardan arınarak ve birbiri içerisinde bir denge sağlayarak çalışmayı gerçekleştirmek gerekmektedir (Sloan, 2015: 31).

Her şeklin kendine ait bir duygu durumu vardır. Bu da karakteri tanımamıza, onun duygusal özelliğinin iletilmesi için önemlidir. Örneğin bir karede istikrar, inanmak, doğruluk, emir, uygunluk, güvenlik, eşitlik, erkeksi bir duruş gibi kavramlar ilk akla gelen duygu durumlarıdır. Karakter tasarımında kullanılan üçgen formu; aksiyon, saldırganlık, enerji, sinsilik, anlaşmazlık, tansiyon gibi kavramları ifade etmektedir. Daire şekli ise tamlık, zarafet, şakacılık, rahatlatıcı, birlik, koruma, çocuksu gibi kavramları ifade edebilir (Tillman, 2012: 68-72). Duygusal olarak ilişkilendirilebilen şekillerde örneğin üçgenin geniş kısmı üst tarafa konumlandırılacak şekilde oluşturulup bakıldığında atletik bir figürü temsil edebilir. Bir bakımdan da dinamizmi ifade eden bu şekil daha çok kötü karakterler için kullanılmaktadır. Bu da üçgenin kendi noktasında denge kurmaya çalışması şeklinde yorumlanabilir. Konumlandırılan bu üçgenin tam tersi olacak şekilde sivri kısmı üst tarafa gelerek bir piramit görüntüsü gibi hareketsizlik ve sağlamlığı ifade edebilir. Üçgen, güçlü açılarından dolayı tüm temel şekiller arasında en dinamik olanıdır. Daire ise tam tersidir. Sivri ve sert köşeleri yoktur. Tamamen köşesiz olup bütün alanları yumuşatılmıştır. Oluşturulmuş bütün dairesel formlar genellikle yumuşak ve güvenli olarak yorumlanır. Karakter tasarımında da aynı şekilde karakteri sevimli hale getirmek amaçlı kullanılabilir. Son olarak kare formu, gücü ifade etmektedir. Dikdörtgene dönüştürülerek yatay olarak konumlandırıldığında sağlam bir taban veya temel hissi verebilir. Dikey olarak konumlandırıldığında ise bir güç sütununu temsil edebilir (Mattessi, 2008: 62-63).

Karakter tasarımlarının psikolojik niteliklerinin, fiziksel özelliklerinin ve forma dayalı ifadesinin belirlenmesinin ardından uygulama aşamasına geçilmektedir. Bu oluşum sırasında tasarımı yönlendiren en önemli yapı karakterin anatomik yapısıdır (Özden ve Ülgen, 2015: 29).

## 2.4.2 Anatomik Yapı ve Denge

İnsanın anatomik yapısı, diğer tüm karakter tasarımlarının yapı taşlarını oluşturmaktadır. Bu anatomik yapı çizgi filmlerde, oyunlarda, resimli kitaplarda ve çizgi romanlarda çok fazla yer almaktadır. Tasarlanan karakter hayvan karakteri dahi olsa insan anatomisinden parçalar yer alabilmektedir. Böylelikle karakterin insana benzer şekilde tasarlanması sağlanabilir. Bu noktada insan anatomisinin yapısını doğru bir şekilde çözümlenmek gerekmektedir. Aksi halde karakteri tasarlamak zor bir hal alabilir (Bishop, vd., 2020: 86).



Şekil 2.3 Ayı Yogi karakteri (URL-3, 2024)



Şekil 2.4 Goofy karakteri (URL-4, 2024)

Şekil 2.3'te bulunan Ayı Yogi karakteri buna örnek olarak gösterilebilir. Karakterin el ve parmaklarının anatomik yapısı insanın anatomik yapısına benzer bir şekilde tasarlanmıştır. Aynı şekilde şekil 2.4'te bulunan Goofy karakteri de büyük oranda insan anatomisine benzetilmektedir. Karakterin kafa yapısı haricinde el, kol, ayak, bacaklar ve gövde gibi bölümleri, duruş biçiminden kıyafetine kadar ele alınan tüm vücut parçaları insan anatomisine benzetilmiştir.

Karakter tasarımlarının anatomik yapıları genellikle belirli yaş gruplarına bağlı olarak şekillenmektedir. 0-4 yaş arası karakter tasarımları olabildiğince basit bir şekilde tasarlanmıştır. Detaylara çok fazla yer verilmemiştir. Göz ve kafa yapıları vücuda oranla çok daha büyüktür. Vücutları çok daha ince kısa veya küçük bir yapıdadır. Renk bakımından daha canlı renkler kullanılmıştır. 5-8 yaş arası karakterlerin kafa yapıları ve gözleri de aynı şekilde büyük olarak tasarlanmaktadır fakat bu oran 0-4 yaş arası karakter tasarımları kadar değildir. Renk olarak biraz daha soluk tonlar tercih

edilmiştir ve bu yaşlardan itibaren daha karmaşık bir yapıya doğru gidilmektedir. 9-13 yaş arası karakterler artık basitlikten uzaklaşmıştır. Daha gerçeğe yakın oranlar ve renkler kullanılmış, ayrıntı çoğalmıştır. Son olarak 14-18+ yaş karakterler gerçekçidir. Renk ve ayrıntı daha karmaşıktır (Tillman, 2012: 104).

Anatomik bir yapı oluşturulurken belli bir sürece bağlı olarak ilerlemek çok önemlidir. Ancak bu sayede karakter gelişim kaydedebilmektedir. Karakterin bulunduğu hareket yapısının, şekli ve konumlandırıldığı alan üzerinde gerçekleştirilmesi karakterin anatomisine bir dayanıklılık duygusu uyandırmaktadır (Hampton, 2010: 86). Karakter çiziminde en önemli unsur karakterin esasında bir denge unsuruna bağlı biçimlenmesidir (Hampton, 2010: 5). Orantılı bir yapının sağlanması parçaların birbirlerine ya da tümüne olan dengesinin oluşturulmasıyla gerçekleşir. Örneğin bir kolun uzunluğunun tüm vücut uzunluğuna oranının doğru bir şekilde sağlanması dengeli bir orantı sağlamaktadır. Sanatsal çalışmalarda oranı dengede tutabilmek ve bulunan parçaların doğru bir şekilde yerleştirilmesi genellikle zordur ve uğraş istemektedir. Birleştirilen bu parçaların birbiri ile tutarlı olması halinde oranlar uyum ve denge oluştururlar (Ocvirk, vd., 2012: 76). Karakterin düşmesini ya da herhangi bir alan üzerinde durmasını sağlayarak izleyiciye karakterin var olduğu hissettirilir. Ancak bunun gerçekleşmesi için ağırlık doğru şekilde dağıtılmalı ve denge unsuru sağlanmalıdır. Bunun için karakterin bulunduğu alan ile aynı hizada bulunarak karakter üzerinde düz bir çizgi çekilir. Eğer tek ayak üzerinde duruyor ise karakterin pozunu bulma sürecinde dengenin yanlış bir şekilde sağlanması havada asılı kalmasına sebep olabilir (Bishop, vd., 2020: 108).

Simetrik bir denge, birbirini tekrar eden sanatsal bir görüntüyü ifade etmektedir. Belirlenen bir alanda yan yana sıralanacak şekilde yerleştirilir fakat boyut, renk, sayı vb. açılardan birkaç değişiklik yapılabilir, böylelikle her bir görüntü tam kopya olmadan benzerlik yaratabilir. Bu görüntü bir yandan da çatışmaya sebebiyet verebilmektedir. Yani ardı ardına tekrarlanmasıyla bizi ürkütücü bir biçimde izleyebilir. Bütün bu tekrarın aynı yöne bakması kişide rahatsız edici bir his yaratabilir. Ancak etkisi uzun süre hissedilmemektedir (Ocvirk, vd., 2012: 71). Birbiri ile dengeli yapıda bulunan tasarımlar kişide huzur ve sakinlik durumu oluşturduğu gibi uzun süre izlendiğinde sıkıcı ve durgun bir duygu da oluşturabilmektedir. Buna karşın korkusuz

kendinden emin bir şekilde meydana getirilen asimetrik bir denge çok daha nitelikli, duygusal olarak kişiyi daha çok etkileyen ve hafızada daha fazla yer edinilebilen kolay unutulmayacak bir yapıya sahiptir (Uçar, 2004:154).

Gerçek bir insan anatomisinde bulunan yedi buçuk ya da sekiz baş oranı çizgi film ve canlandırma filmlerinde farklılık yaratabilmektedir. Buna bağlı olarak tasarlanan karakterin sevimli hale gelmesi başı ve bedenine oranla çok daha büyük ölçülerde oluşturulmasına bağlıdır. Tabii bu durumun her zaman uygulanması mümkün olmayabilir. Ancak genel itibarıyla çizgi karakterlerde bu yöntem karakterlerin sevimli görünmesinde etkili olmaktadır (Hart, 2012: 30).



Şekil 2.5 Pepee karakteri (URL-5, 2024)

Şekil 2.5'te Pepee karakteri yer almaktadır. Karakterin baş kısmı vücuduna oranla çok daha büyük çizilmiştir. Buna bağlı olarak ağız ve gözlerinin boyutu vücut yapısında olduğu gibi küçük çizilmiştir. Bu görünümün karakter üzerinde sevimli bir etki bıraktığı söylenilebilir.

Karakterin oluşmasında ve belirli bir şekle dönüşmesinde anatomik yapının önemli olduğu kadar kostüm tasarımının da önemli bir yeri vardır. Karakterin saç ve sakalıyla birlikte kostümü de vücut yapısının formunu değiştirebilmektedir. Bu bağlamda denilebilir ki kıyafet, aksesuar ve saç şeklinin yapısına göre de karakter şekillenmektedir. Böylelikle oluşturulan karakterin anatomik yapısının seyrini değiştirerek yeni bir görsel yapı sağlamaktadır. Tüm bu uygulamalarla birlikte

karakter, anatomik yapının oluşturulmasıyla başlayarak kostüm ve aksesuarları ile birlikte son halini almaktadır (Ülgen, 2019:75).

### **2.4.3 Kostüm Tasarımı**

Kostüm, karakterin önemli bir parçasıdır ve aksesuarlarla birleştiği zaman etkili bir görsel düzen oluşturmaktadır. Karakter kostümle büründüğü zaman karakterin bir parçası haline almıştır ve o kostümle seyirci karşısında kendini göstermektedir. Kostüm aynı zamanda karakterin yaşını, kişiliğini, sosyal yapısını ve kültürünü de belirleyebilmektedir (Abuku ve Odi, 2010: 188).

Kostüm, renkleri, biçimleri ve desenleriyle karakterin görünümünü en üst seviyelere ulaştırarak tasarım olanaklarını genişleten çeşitli seçenekler sunmaktadır. Kostümlerin dokuları ve desenleri onun nasıl bir yapıda olduğunu anlamamıza yardımcı olmaktadır. Kostümün deri, naylon vb. olarak nasıl tasarlandığı belirlenebilmektedir. Kişide dokular hakkında belirli bir bilgi birikimi var ise oluşturulan kumaş yapısını anlamak zor olmayacaktır. Kostümler aynı zamanda karakterin hangi dönem için tasarlandığı konusunda da bilgi verebilmektedir. Tasarımda o dönemin renkleri, desenleri kullanılabilir. Aynı zamanda karakterin bir süper kahraman ya da bir meslek sahibi olduğunu da belirlemektedir (Mattessi, 2008: 95).

Kostüm ve aksesuarlar karakterin fiziki yapısını belirlemektedir. Bu iki unsur izleyicinin dikkatlerini üzerlerine çekebilme, karakterin kişiliğini yoğun bir şekilde ortaya çıkarmaktadır. Giysi yalnızca tarihi dönemin gösterimi olarak kabul edilmez aynı zamanda günümüz giyim kuşamını da göstermektedir. Karakterin kostümü onun ne kadar önemli bir karakter olduğunu da gösterebilir. Kostümsüz bir karakter görünüş olarak daha az ilgi çekebilmektedir. Tasarlanan bu kostümler karakterin yapısına uygun tasarlanacağı gibi sahne ve birbirleri arasındaki renk uyumuna uygun olarak da tasarlanmalıdır. Böylelikle karakterin dış görünüşü güçlenmektedir. Karakter izleyici ile buluşmadan önce hikâyeye uygun nitelikte bir kostüm belirlenmesi gerekmektedir. Kostümün görsel detayları, rengi, makyaj ve aksesuarları izleyicinin karakteri tanıması için gereklidir (Nutku, 1989: 333). Karakterlerde bulunan kostüm ve aksesuarlar karakteri tanımamızda büyük oranda etki etmektedir. İyi bir karakter ya da tam tersi

kötü bir karakter tasarımı gerçekleştirilecek ise kostümler de ona göre şekillenmelidir. Tabi bu karakterin kötü bir karakter olması istendiğinde onu siyah bir kostümle oluşturmak demek değildir. Onu tüm ayrıntılarıyla istenilen iyi ve kötü görünüşlerine göre tasarlamak gerekmektedir. Tasarımın gerçekleşmesi karakterin oluşum sınırlarına bağlı olarak tasarımcılara kolaylıklar sunabilmektedir. Örneğin tasarlanan bir elbisenin belinde dikiş izleri var ise kemerle bunu kapatmak çok daha kolay olabilir (Maestri, 1999: 12).

Kostüm ve aksesuarlar, karakterlerin fiziksel yapısını, izleyicinin bildiği karakterler olup olmadığını kolayca ayırt edebilmemizi sağlamaktadır. Ayrıca karakterin kişiliğini belirleyerek birtakım önyargılar sunabilmektedir. Bu durumdan hareketle karakterlere eklenen kostüm ve aksesuarlardan oluşan her bir parça karakterin nasıl bir hayat düzeni olduğunu, tarzını, kişiliğini olay örgüsü içerisinde nasıl bir yaşam sergilediğini belirleyebilen ipuçları sunmaktadır (Leong, 2016: 56). Kostüm, tarzıyla, rengiyle, görüntüsüyle karakterleri diğerlerinden ayırabilir ve ona özgün bir kişilik kazandırabilir. Aynı zamanda ana karakteri yardımcı karakterlerden daha ön plana atabilir (Abuku ve Odi, 2010: 192). Kostüm ve aksesuarlar karakterin anatomik yapısına ek olarak onu detaylandıran bir etkiye sahiptir. Bu parçalar karakterin olay örgüsü dahilinde doğru bir biçimde gerçekleştirildiğinde izleyicinin karaktere olan ilgisini arttırabilir. Karaktere uygun parçayı seçmek oldukça zordur. Bunun için bir ön hazırlık yapılmalıdır. Bu, görsel algımızı güçlendirerek tasarıma uygun olan parçaları uygulayabilmemizi sağlamaktadır. Karakter için uygun kostüm ve aksesuar seçilirken küçük ayrıntıları ele almak önemlidir. Böylelikle tasarım çok daha doğru bir şekilde oluşturulur ve parçaların yanlış ve eksik yerleştirilmesinin önüne geçilebilir (Bishop, vd., 2020: 212).

Tasarımcı, karakterin kostümünden aksesuarlarına saçından sakalına kadar her bir detayını dikkatli bir şekilde tasarlamaktadır. Tabi bu tasarımcıdan tasarımcıya yöntemsel olarak değişiklik gösterebilir. Ancak nihayetinde her tasarımcının uyması gereken bir uygulama sistemi bulunmaktadır. Bu sistem hikâyeyi, konuyu, zaman dilimini, karakteri, eskizleri, mekân ve kostüm çizimini kapsamaktadır. Karakterin oluşturulduğu her bir parçası formunu ve silüetini etkilemektedir (Özden, 2017: 68). Kostüm, karakterin silüetini değiştirdiği gibi aksesuarlar da tasarımın mevcut silüetini

değiştirebilir. Bunun için peruk, şapka, mücevher, baston, ayakkabı, maske, eldiven, çanta vb. birçok parça kullanılabilir. Her biri kostümün birer tamamlayıcı parçaları olarak karaktere yerleştirilmektedir. Kostüm ve aksesuarlarda bulunan süslemeler ve küçük detaylar karakterin önemini, kişiliğini ve duruşunu anlatan izler taşımaktadır (Yerdelen, 2010: 135).

Çizgi karakterler için tasarlanan kostümlerde genellikle dikiş izleri yoktur. Bunun yerine daha sade bir şekilde oluşturulmuştur ve geometrik formlar üzerinden karakterin anatomik yapısına uygun olacak şekilde yerleştirilmiştir (Turquin, vd., 2007: 2).



Şekil 2.6 Johnny Test “Dexter'in laboratuvarı” (URL-6, 2024)

Şekil 2.6’da Dexter’in Laboratuvarı filmindeki karakterler yer almaktadır. Bunlar ana karakter olan “Dexter”, “Dee Dee” ve “Dexter’in anne ve baba” karakterleridir. Karakterlerin tasarımsal yapısına bakıldığında kostüm ve aksesuarlar karakterin anatomik yapısına uygun olacak şekilde olabildiğince basit geometrik şekiller kullanılarak oluşturulmuştur. Kostümlerde dikiş izleri yoktur ve kıvrımlı yapılar yok denecek kadar azdır. Renk olarak daha canlı tonlar seçilmiştir.

#### 2.4.4 Renk Kullanımı

Renk, karakter tasarımlarına yüzyıllardır anlamlı birer ipuçları vermektedir. Kişiye vermiş olduğu görselliğinden çok verdiği anlamla ön plana çıkmıştır. Bilginin renk ögesi ile birleşimi ile iletişim güçlenebilmektedir. Üstelik bilgi yer almadan sadece

renk kullanılarak da iletişim sağlanabilmekte ve bilinçaltında kalıcı etkiler bırakabilmektedir (Özer, 2012: 269).

Geçmişten bugüne farklı anlamlar yüklenen renk ögesi büyük oranda nasıl bir tasarım olduğu hakkında bilgi vermektedir. Aynı zamanda tasarımın kimliğinin ortaya çıkmasında ve diğerlerinden ayırabilmesinde fayda sağlamaktadır. Günümüzde ise görsel alanlarda anlatım gücü yüksek en önemli parçalardan biri halini almıştır (Çöloğlu, 2006: 157). Renk evrensel bir olguya dönüşmüştür. Çocuklara, yetişkinlere ve daha birçok kitleye hitap etmektedir. Örneğin bir bebeğin parlak ve renkli nesnelere uzanma isteği bulunmaktadır. Bu renkli görüntü bebeklerin dikkatlerini çekebilmektedir. İnsanlar genellikle renkleri heyecan verici ve ilgi çekici bulmaktadır. Renkler insanların duygularını etkileyebilmektedir (Ocvirk, vd., 2012: 184).

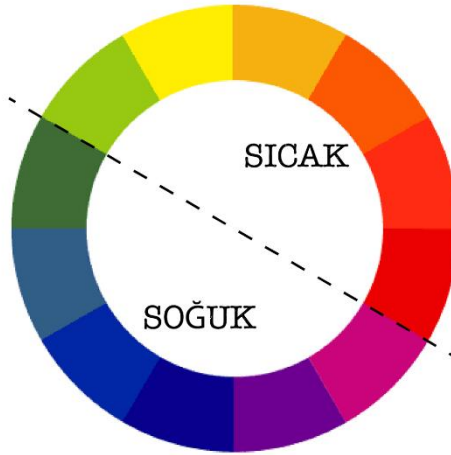
Tasarımcının karakter için seçmiş olduğu renkler tasarımı güzel kılan önemli bir etkendir. Ayrıca karakterle arka plan arasındaki dengeyi renk tonları, koyuluk açıklık, ışık ve gölgelendirme ile sağlayarak karakterin ön plana çıkmasını sağlamaktadır (Wright, 2013: 5).

Karakterlerin buldukları renkler, seyirciye karakter hakkında bilgi vermektedir. Bu renklerin canlı, yoğun ve baskın olarak uygulandığı alanlar tasarımcının karakter üzerindeki bilginin, vurgulamak istediği olayı seyirci tarafından öğrenebilmesini sağlayacak nitelikte ele aldığı en önemli kısımlardır. Ancak tasarım aşamasında bu baskın renkler karakterin önüne geçmesine sebep oluyorsa daha farklı bir renk kullanılmalıdır ya da kullanılan rengin tonu yumuşatılmalıdır. Tabii renk seçilirken izleyicinin üzerinde bıraktığı etki de hesaba katılmalıdır. Renk yoğunluğu olarak canlı ve sıcak renkler kullanılması daha uygundur. Birden fazla karakter tek bir alanda oluşturulduğunda ise farklı renkler çok fazla kullanılmamalıdır, kullanılacaksa da soğuk ve sıcak renkler bir denge oluşturarak kullanılmalı, karakterlerin birbirlerine olan görsel bütünlüğü bozulmamalıdır (Erdoğan, 2020: 66).

Karakter tasarımında renk değerini doğru belirlemek karakterin tasarımsal gelişimi için çok önemlidir. Karakterde yalnızca açık ya da koyu tonlar kullanmaktan kaçınılmalıdır. Her iki tonun da dengeli bir şekilde bir arada kullanılması önemlidir.

Böylelikle etkileyici bir karakter tasarlanabilir. İzleyicinin karakterde öncelikle odaklanacağı yer karakterin yüzü ve elleridir. Çünkü bunlar karakterin duygularını ifade edebileceği alanlardır. Dolayısıyla bu alanlarda doğru renk kullanımı karaktere olan ilginin artmasını sağlayabilir. Kırmızı ve yeşil gibi zıt renklerle ya da kırmızı ve turuncu gibi benzer tonlar kullanarak karakter üzerinde farkı etkiler bırakılabilir (Bishop, vd., 2020: 60).

Renk seçiminde bütün renkleri birlikte kullanmaktan çok yalnızca tek renkle başlayıp adım adım karmaşık renklere doğru ilerlemek daha doğrudur. Öncelikle ana renklerle başlanmalıdır ve sonrasında doğru renklerle birleştirilmelidir. Karakterde iletilmek istenilen duygular, renklerin anlamlarını göz önünde bulundurarak belirlenmeli ve karakterin neyi ifade ettiğinin bilincinde olup ona göre renk seçimi yapılmalıdır (Mattessi, 2008: 99).



Şekil 2.7 Soğuk ve sıcak renkler (URL-7, 2024)

Renk çemberinin temel amacı renkleri sıcak ve soğuk olarak belirleyerek çemberin bir alanı soğuk renklerle diğer alanı sıcak renklerle iki yarıya bölmek ve en açıktan en koyuya doğru bir değer ölçeği kullanmaktır. Bir diğer amacı ise ana ve ara renkleri belirlemektir. Ana renkler kırmızı, sarı ve mavi şeklinde belirlenmektedir. Ara renkler ise yeşil, mor ve turuncu olarak ana renklerin karşısına gelecek şekilde daire içine alınmaktadır (Solarski,2012: 350).

Karakterlerde kullanılan renkler izleyici üzerinde fikir sahibi olmasını sağlamaktadır. Örneğin mavi ve grinin kullanılması rahatlatıcı bir etkiye sahip olması açısından

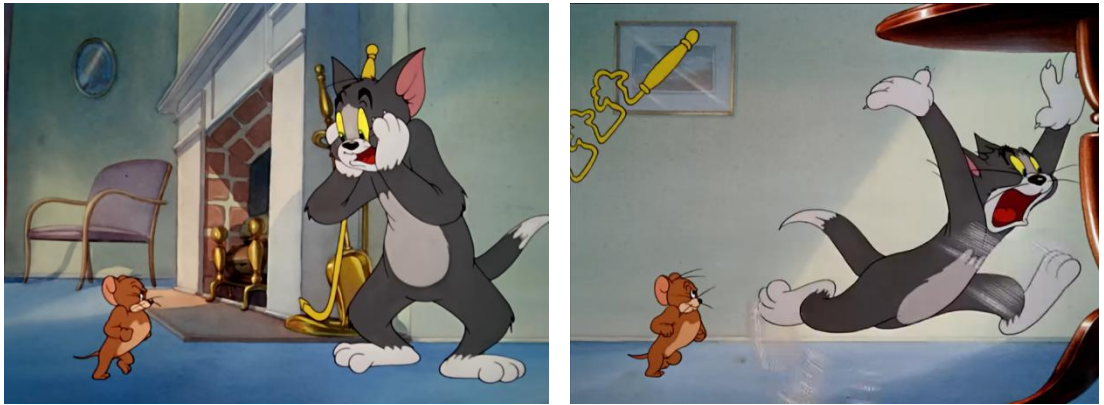
karakterin daha dingin ve güvenilir bir yapıda olmasına neden olabilmektedir (Özden ve Ülgen, 2015: 30). Renkler insanlara birçok şey anlatabilir. Kırmızı; hareket, dinçlik, yüreklilik, parlaklık, enerji, mücadele, kuvvet, şiddet, güven, cesaret, kızgınlık, asabiyet, iştah, tutku, heyecan, aşk gibi duyguları çağrıştırmaktadır. Sarı renk; bilgi, sevinç, huzur, zekâ, dikkat, tedbir, çürüme, bereket, hastalık, rahatsızlık, kıskançlık, tedirginlik, rahatlık, parıltı, iyimserlik ve daralmışlık duygularını çağrıştıır. Mavi; inanç, güvenilirlik, bağlılık, huzur, ustalık, akıllılık, inanmak, dürüstlük, dirlik, esenlik, iyileşme, konfor, kuvvet, samimiyet, ağırbaşlılık, uzaklaşma, hüzn duygularını çağrıştıır. Mor renk; kuvvet, alçakgönüllülük, tevazu, asillik, nezaket, gizem, kraliyet ailesi, büyü, hırs, zenginlik, savurganlık, bilgelik, haysiyet, bağımsızlık ve yaratıcılık duygularını çağrıştıır. Yeşil renk; genellikle doğa, büyüme, uyum, tazelik, doğurganlık, güvenlik, para, dayanıklılık, lüks, esenlik, rahatlama, iyimserlik, dürüstlük, kıskançlık, gençlik ve hastalık duygularını çağrıştıır. Turuncu renk; genellikle neşe, coşku, yaratıcılık, büyülenme, mutluluk, kararlılık, çekicilik, başarı, cesaret, prestij, aydınlanma ve bilgelik duygularını çağrıştıır. Siyah renk; genel olarak güç, zarafet, ölüm, kötülük, gizem, korku, keder, incelik, güç, depresyon ve yas duygusunu çağrıştıır. Beyaz renk genel olarak temizlik, saflık, yenilik, bekaret, huzur, masumiyet, sadelik, ışık, iyilik ve mükemmellik duygularını çağrıştıır (Tillman, 2012: 113-114). Bunun gibi birçok duygu durumu renkler üzerinden yorumlanabilir. Karakterlerin üslup ve ifadesi de doğru bir şekilde eklendiğinde duygu durumları tam anlamıyla aktarılabilmektedir.

#### **2.4.5 Üslup ve İfade**

Karakter tasarımında 5 farklı üslup kullanılmaktadır. “Logo üslup” ile oluşturulan karakter tasarımları genel itibariyle olabildiğince basit tutulmuştur. Karakterlerin formu bebeksi bir yüz formuna sahiptir. Alınları, başları ve gözleri normalinden daha büyük burunları ve vücut yapıları ise daha küçüktür. “Basit üslup” ise logo üsluptan biraz daha karmaşık olmasına karşın nihayetinde basit tutulmuş bir tasarımdır. Logo üslup okul öncesi çocuklara uygun olarak üretilen animasyonlarda tercih edilirken basit üslup ilkökul çocukları için tasarlanan animasyonlarda kullanılmaktadır. Bu iki üslup da birbirlerine yakın bir tasarım çerçevesinde ele alınmaktadır. “Alışılmış üslup”ta karakterlerin yüz ifadeleri çoğaltılmıştır. Karakterin hareketleri ve karaktere

eklenen ayrıntılar çoğaltılmıştır. Çizgi filmlerde çok fazla kullanılmaktadır. “Karmaşık üslup”ta karakterin formu daha gerçekçidir. Üç boyutlu animasyon filmlerde kullanılır. Son olarak “gerçekçi üslup” ile tasarlanan animasyonlarda hareket yakalama (motion capture) ve foto gerçekçilik gibi en son teknolojiden faydalanılır. Bu sayede gerçeğe en yakın animasyonlar elde edilmektedir. Ağırlıklı olarak oyun sektöründe kullanılmaktadır (Özden ve Ülgen, 2015: 33).

Herhangi bir alana yönelik karakter tasarımı oluşturulurken duygusal ve ruhsal özellikleri karakterlerin dış görünüşlerine eklenmelidir. Örneğin karakter üzgün ise dudaklar ve kaşlar çökmektedir. Bunlar yüz ifadelerine yansıtılmalıdır. Bu doğru bir karakter tasarımı oluşturmak açısından önemli bir unsur olarak ele alınmaktadır. Başarılı bir karakter tasarlanırken tasarım seçimleri ve şekil dilinin yanında karakterin nasıl davrandığı ve kendini nasıl sergilediğiyle de belirlenmelidir. Tasarlanan karakteri ilk gören kişinin karakter hakkındaki düşünceleri, karakterin kişiliğini yansıtan jest ve mimikleriyle şekillenir. Bunu ortaya çıkarmanın en etkili yolu ise karakterde abartı kullanmaktır. Abartılı bir ifade ve hareketle karakterin kişiliği anlaşılabilir. Burada amaç karakterin duygu durumunun ifade edilmeden görsel olarak anlatılmasıdır. Örneğin korkmuş bir karakter şaşırmış ya da sinirlenmiş bir üslupta algılanmamalıdır. Bu noktada abartılı bir ifade kullanmak bu tarz hataların önüne geçebilmektedir (Bishop, vd., 2020: 120).



Şekil 2.8 Tom ve Jerry çizgi film sahnesi ekran görüntüleri (URL-8, 2024)

Şekil 2.8’de Tom ve Jerry çizgi filmine ait sahneler yer almaktadır. Resimde bulunan Tom karakterinde korkmuş bir ifade vardır. Karakterin gözlerinin olduğundan daha büyük görünmesi, kaş ve ağız yapısının çökerek olabildiğince açılması karakterin

korkmuş bir ifadeye görünmesini sağlamaktadır. Bununla birlikte vücut hareketleri de karakterin korktuğunu ifade etmektedir. Bu ifadelerin tam anlamıyla yansıtılması karakterin abartı kullanılarak oluşturulmasıyla sağlanmıştır. Jerry karakterinde ise kızgın bir ifade vardır. Bunu, karakterin kaşlarının çatılmasıyla anlamak mümkündür. Ayrıca göğüs bölgesinin şişmesi, omuzların ileriye doğru eğilerek hızlı adımlarla yürümesi de karakterin kızdığını ifade edebilmektedir.

Karakter tasarım sınırları içerisinde tasarımları abartı kullanarak gerçekleştirmek görsel açıdan ilgi çekici bir görünüme ulaşmasını sağlayabilmektedir. Bu noktada hayal gücünü kullanmak çok önemlidir. Bu sayede çok daha ilginç ve sıra dışı karakterler tasarlanabilir. Genel olarak tasarımlarda daha çok yuvarlak formlara yönelme eğilimi gösterilmektedir. Beyinde köşeli formların tasarımı yuvarlak formlu tasarımlara göre daha zor algılanmaktadır. Bu sebeple daha az tercih edilmektedir. Okul öncesi dönemdeki çocuklar için tasarlanan karakterlerde daha çok yuvarlak formlar kullanılır. Kötü karakter tasarımlarında ise köşeli, üçgen formlar tercih edilmektedir. Bu şekillerin karakterler üzerinde abartılı bir üslup kullanarak belirli bir tasarım planı üzerinden ilerlemesi ve bunun sonucunda başarılı karakterler ortaya konulması çocukların bilinçaltını etkilemesini sağlayabilmektedir. Ayrıca bu formlar ile karakterlerin belirgin fiziksel özellikleri vurgulanabilir. Örneğin keskin yüz hatlarına sahip bir karakteri üçgen, kare, dikdörtgen gibi sivri kenarlı şekiller ile oluşturmak çok daha kolay olabilir (Bishop, vd., 2020: 98).

### **3. KARAKTER TASARIMININ KULLANIM ALANLARI**

Karakter tasarımlarının kullanım alanları oldukça geniştir. Bunlar; çizgi romanlar, çizgi filmler, canlandırmalar, resimli çocuk kitapları, gülmeceler, marka maskotları, bilgisayar oyunları, oyuncaklar, ambalajlar, kavram (konsept) uygulamaları vb. grafik unsurlar şeklinde ele alınabilir (Karaaliođlu ve Sayın, 2022: 860).

#### **3.1 Kitaplarda Karakter Tasarımı**

Karakter tasarımları; edebiyat, şiir, masal, roman, destan, oyun, opera, tiyatro, çizgi film, animasyon gibi çeşitli sanat ve yazın alanlarında görsel öğeler olarak karşımıza çıkmaktadır. Üstelik tarihin mitolojik hikâyelerinin günümüze kadar aktarılmasının karakter tasarımları aracılığıyla sağlanması bir hayli dikkat çekicidir. Karakter tasarımlarının kullanım alanlarından biri çocuk kitabı uygulamalarıdır (Karaaliođlu ve Sayın, 2022: 861).

##### **3.1.1 Çocuk Hikâye Kitapları**

Çocuk kitaplarında bulunan karakterler, iletişim kurma kabiliyetini güçlendirebilmektedir. Bunlar çocuklar için önemli bir yere sahiptir. Kitapta yer alan karakterlere benzemeye çalışarak onların verdiği bilgiler ışığında kendilerini geliştirebilme imkânı sağlayabilmektedirler (Karagül ve Samur, 2017: 337).

Çocuk kitaplarındaki karakterler, çocuđa faydalı olabilecek bilgiler iletebilmekte ve kişilik özelliklerini geliştirebilmektedir (Yılmaz, 2016: 312). Çocuđun kişilik gelişiminde öncelikle anne, baba ve çevresi etkili olmaktadır. Daha sonra bunu film ve kitap kahramanlarından almaktadırlar. Bu sebeple tasarlanan karakterlerin çocuđun gelişimine fayda sağlayacak nitelikte olmasında yarar vardır (Yavuzer, 2001: 188).

Çocuk kitaplarında bulunan karakterler çocuđun gelişim kazanmasına olanak sağlamaktadır. Ancak karakterlerin çocuđa olumsuz etki bırakacak, gerçek dünyadan tamamen uzaklaşmış, fiziksel ve zihinsel olarak çok fazla abartılı üslup kullanılmış olması çocuđun kitaptan uzaklaşmasına neden olabilir. Karakterlerin hikâyede geçen

durumlar karşısında başarısız olması ya da kolay pes etmesi çocuğu olumsuz etkileyebilir. Dolayısıyla çocuğun karşılaştığı sorunlara karşı çözüm odaklı olmasını engelleyebilir. Bu sebeple tasarlanan karakterlerin, yer aldığı olay örgüsü içerisinde sorunlar karşısında çözüm odaklı, olayları yönlendiren bir yapıda olması gerekmektedir (Zivtci, 2007: 246).

Çocuk kitaplarında birçok farklı karakter bulunmaktadır. Bunlar çocuklar, yetişkinler, hayvanlar ya da insanlaştırılmış hayvanlar, makineler, eşyalar vb. şeklinde ele alınabilir. Hikâyede hangi karakterin yer aldığı çocuk için önemli değildir. Hangi karakter kullanılıyor olursa olsun çocuk için aynı öneme sahip olmakta, ırk ve milliyet ayrımı gütmemektedirler. Hiç bilmedikleri görmedikleri şeyleri görerek yenilikleri keşfedebilirler. Bildikleri şeyleri tekrar görmeleri de tecrübe sahibi yapabilir. Karakterlerin hikâyeye içerisinde verdiği mücadeleler çocuklara gerçek dünyada zorlukların da olabileceği bilincine vardırabilir. Küçük yaşlarda kaybetmenin ve zorlukların bilincine varamadıklarından hikâyenin her zaman başarıyla veya olumlu bir sonuçla bitmesi daha yararlı olacaktır (Şirin, 2000: 205). Belirli bir yaştan sonra daha gerçekçi bir yaklaşımla tasarım gerçekleştirilebilir.

Hikâyede yaşanan olaylar doğal bir şekilde gelişmelidir. Olayların seyrinde ilerleyen karakterlerin ise duygusal ve fiziksel ifade biçimleri çocukların yaşlarına, cinsiyetine, zevklerine, eğitim seviyelerine ve ilgi alanlarına yönelik olarak ilerleme göstermelidir. Karakterlerin olumsuz duygu ve düşüncede olması çocuklar üzerinde kötü etkiler bırakabilir. En çok da altı yaş düzeyindeki çocuklar için tasarlanan hikâyelerin çocuklar üzerinde büyük etkileri olabilir. Bu nedenle hikâyenin her bir sayfası aynı karakterler üzerinden ilerlenmeli ve gerçek hayattan, dürüst güvenilir bir yapıda olması sağlanmalıdır. Hikâyede başarılı karakterlerin olduğu gibi yenilgiye uğrayan karakterlerin de yer alması önemlidir. Çünkü çocuğun kendini başarılı gördüğü kadar başarısızlıkların da bilincine varması sağlanarak sonrasında karşılaşılabilecek olumsuzluklara karşı bir bilinç oluşması, kendini bu duruma hazırlaması gerekmektedir (Topçu, 2002: 70).

Karakterlerin görsel ve duygusal yapısı çocukların sahip olamayacakları mükemmeliyetçi bir görünüşte olmamalıdır. Gerçek hayatta var olan eksikleri,

hayalleri ve hedefleri olan bir yapıda olmalıdır. Çocuklar okuduğu kitapta kendinden izler görmek istemektedirler. Kendilerinde buldukları sorunları ve zorlukları bir başkasında da olabileceği bilincine varırlar böylelikle özgüvenlerinin artması sağlanabilmektedir (Ural, 2013: 47-48).

Karakterlerin göstermiş olduğu eğitici, yönlendirici özelliklerinin çocuklara aktarılması, onu benimseyip kendileri ile özdeşleştirmeleri ile sağlanabilmektedir. Ancak karakterlerin davranışları olumlu örnek olabileceği gibi olumsuz örnek almalarına da sebep olabilmektedir. Bu yüzden gerçekleşmesi istenilen karakterin yazımsal özellikleriyle tasarımsal özellikleri birbiriyle çelişmemelidir. Görsel ve yazımsal olarak aynı şekilde hedeflenen özellikler üzerinden tasarım gerçekleştirilmelidir. Aynı zamanda karakterlerin duygusal yapılarının jest ve mimiklerine doğru bir şekilde yansıtılması hikâyenin akışını hızlandırırken anlatıma hareket, canlılık da katmakta ve kolay unutulmaması sağlanmaktadır. Masal karakterlerinin çocuklar tarafından sevilir hale gelmesi ve örnek alınması yansıtmış olduğu ifade biçimleriyle sağlanabilmektedir. Örneğin üzülen bir karakter görsel olarak üzüntülü bir duyguyu yansıtmıyor, sevinçli bir karakter de mutlu bir ifade sergilemiyor ise çocukta anlam karmaşasına yol açabilir. Masal kitaplarında yer alan öykünün ve tasarımın diğer tasarımlarla benzerlik oluşturmaması gerekmektedir. Tamamen özgün tasarlanmış bir masal karakteri çocukların daha fazla dikkatini çekmekte ve hikâyeden çok daha fazla zevk duymasını sağlamaktadır (Cerit ve Gökçearslan, 2016: 53).

Karakterler çocuk okuyucuların dikkatlerini üzerlerine çekebilmesi ve isteklerine cevap verebilmesi için belirli niteliklere sahip olması gerekmektedir. Karakteri benimsemesi ve o karaktere karşı bir güven duygusu oluşturmalıdır. Çocuğun bildiği karakterlerin hikâyelerde yer alması da kitaba karşı sempatisini kazandırabilmektedir (Fang, 1996: 132). Karakterin hikâye içerisinde gösterdiği olumsuz davranışları, herhangi bir problem karşısında pes etmesi çocuğun karaktere karşı gösterdiği güven duygusunun azalmasına neden olabilir. Ancak iyi bir karakter oluşturmaya çalışırken de fazla mükemmeliyetçi bir tavır gösterilmemelidir. Yaşamda kötülüklerin, kaybetmenin, yenilginin de var olduğu unutulmamalıdır. Bunlar da karakterlere

entegre edilmeli, olumsuzlukların da var olabileceğinin bilincinde olmaları sağlanmalıdır (Zivtci, 2007: 247).

Çocuk kitaplarında yer alan karakterler hikâyenin akışına göre bir hayvan karakteri, çoğunun devamlı olarak bilip gördüğü nesnelere ya da belirlenen yaş gurubuna uygun olarak tasarlanan çocuk karakterlerdir. Bununla birlikte karakterin ailesi, arkadaşları ve yakın çevresi de hikâyede yerini almaktadır. Tasarlanan karakterler toplumun kültür yapısına göre değişiklik oluşturabilmektedir. Bundan dolayı birçok karakter tiplerine rastlanılabilir (Erdem, 2012: 614).

Çocuk kitaplarında bulunan karakterler çocuklara düşsel bir dünya yaratmaktadır. Gerçek ve düşsel dünya arasında etkileşim kurarak yaşamı keşfe çıkmaktadırlar. Karakterlerin görsel ve duygusal özellikleri hedef kitleyi ve dış dünyayı tanımalarını sağlayacak izler bırakmaktadır (Yılmaz, 2012: 491). Bu karakter tasarımlarının yaş düzeyleri değiştikçe tasarım da ona göre şekillenmektedir. Örneğin okul öncesi döneme ait çocuk kitaplarında daha çok hayvan karakteri yer almaktadır. Bunlara insana ait özellikler eklenerek özellikle insan görünümünde tasarlanmaktadır ya da çocukların sevdiği en bilinen karakterler kitaplarda başrol gösterilmektedir. Bu tür karakterlerin yer alması çocuklar için önemlidir. Çünkü bu yaşlarda çocuklar, bildikleri, benimsedikleri karakterleri kitaplarda görmekten hoşlanabilmektedirler. Okul dönemindeki çocuk kitaplarında bulunan karakterler ise genellikle karakterin dış görünüşünden çok hikâyeyi yönetim biçimi göz önündedir (Zivtci, 2007: 245).

Yazar tarafından hikâyenin konusuna bağlı olarak oluşturulan karakter, tasarımcı tarafından görselleştirilmekte aynı zamanda karakterin görsel dilini de ortaya çıkarmaktadır. Karakterin tasarımı hikâyeye bağlı olarak şekillendiği gibi karakter de hikâyenin akışına yön verebilmektedir. Tasarımcının, karakterlerin ve hikâye akışının özgünlüğünü, renk tercihi, kompozisyon anlayışı ve teknik kullanımla sağladığı gibi karakterlere verilen biçimsel yaklaşımlarla da sağlamaktadır. Bu sebeple çocuk kitapları için tasarlanan karakterler kitabın önemi ve görsel dili bakımından sıklıkla üzerinde durulan bir konu olmuştur. Özgün bir çocuk kitabı oluşturmak için karakter tasarımları tasarımın daha ilk adımında kitaba büyük bir görsel farklılık sağlamaktadır. Yani karakter üzerinden oluşturulacak olan görsel anlatım aslında kitabın dilini

oluşturacaktır. Bu sebeple çocuk kitaplarına yönelik tasarım yapan yaratıcı kişiler için karakter tasarımı konusuna vurgu yapılması ayrıca önem taşımaktadır (Kara, 2019: 687).

Çocuk kitaplarında genellikle bir kahraman yaratılarak işe başlanmaktadır ve bu şekilde olması gerekmektedir çünkü kahramanı olmayan bir hikâyenin hikâye olarak nitelendirilmesi doğru değildir (Patmore, 2005: 22). Karakter tasarlanırken öncelikle nasıl bir karakter tasarımı yapılacağı planlanmalı ve bunun üzerine araştırma yapılmalıdır. Örneğin tasarlanan bir hayvan karakterine insana ait özellikler eklenecekse öncelikle insanın anatomik yapısını iyi bilmek ve tasarlanacak olan hayvan karakteri üzerine bir tasarım planı yaparak karakteri oluşturmak gerekmektedir. Diğer bir araştırma da illüstratörlerin yapmış oldukları tasarımlar üzerinde incelemeler yapmaktır. Böylelikle tasarımın oluşmasında yol gösterici ve ilham verici etkiler sağlayabilmektedir. Yapılan bu incelemelerin tasarımın özgün ya da sıradanlaşmış yapılarını çocuğa uygunluğu ve çocuk diline hitap edip etmemesi yönündeki karşılaştırmaları da tasarımcının düşünce yapısının gelişmesine katkı sağlayacaktır (Kara, 2019: 689). Çocuk kitaplarında bulunan karakterler kadar çizgi romanlarda bulunan karakterlerin de tasarımsal yapısının doğru bir biçimde oluşturulması önemlidir.

### **3.1.2 Çizgi Romanlar**

Çizgi romanlar günden güne gelişmekte ve yenilenmektedir. Çizgi romanın başlaması 1939 yılında Superman ve 1940 yılında Batman karakterlerinin gelişiyle sağlanmıştır. Bu karakterlerin tasarımından sonra çizgi roman büyük bir yol kat etmiştir ve daha çok kahraman ve süper kahraman kavramlarına yönelmiştir (Seyhan, 2015: 11-12).

Çizgi romanlarda genellikle kahraman karakterler yer almaktadır. Kahraman kelimesi, özellikle de çizgi roman dünyasında “süper kahraman” ile eş anlamlı hale gelerek adaletin savunucusu ve zayıfların koruyucusu olarak algılanmaktadır. Oluşturulan hikâye kapsamınca bir kahraman hikâyenin ana karakterini belirlemektedir. Bir hikâye için kahramanı geliştirirken, onun hakkındaki her şeyi bilmek gerekmektedir. Kahramanın kişisel motivasyonları, zayıflıkları ve herhangi bir durumda nasıl

davranacağı bilinmelidir. Kahramanın gelişmesine yardımcı olan şey onun hikâyedeki diğer karakterlerle olan etkileşimidir. Birbirleriyle olan ilişkileri ve davranışları hikâyenin akışını etkili bir şekilde sürdürmesini sağlamaktadır (Patmore, 2005: 24-25).

Çizgi romanlar büyük oranda resimlerden oluşmaktadır. Karakterler birbirini tamamlayan veya aynı türden olacak şekilde tek bir yönden ilerlemektedir. Güçlü bir konu içeriğine sahiptir. Heyecan ve merak uyandıran bir hikâye anlatımı vardır (Şirin, 2000: 249).

Çizgi romanlar için oluşturulan karakterler daha büyük yaş kitlesine seslenmek amacıyla keskin ana hatları ile bloklu, köşeli ve sert bir yapıda tasarlanmaktadır. Karakteri oluştururken belirli bir teknik kullanarak nasıl bir tasarım oluşturacağını belirlemek çok önemlidir (Bishop, 2019: 8). Çizgi roman kahramanları, masumları koruma ve suçla mücadele konusunda her zaman tetikte olan, kostümlü, kaslı, maskeli adamlardır (Patmore, 2005: 25).

Çizgi romanda tasarlanan süper kahramanın yanında ona güç gösterisinde bulunarak yok etmeye çalışan süper kötü adamlar da tasarlanmalıdır. Bu kötü adamlar kahramanla savaşabilecek bir güce sahip olabilmelidir. Böylelikle kahraman zorluklara meydan okuyabilir bu sayede ana karakter olarak hikâyede yer bulabilmektedir. Ayrıca tasarım aşamasında kötü adamlar yaratmak iyi kahramanlara kıyasla daha eğlenceli olabilir. Bunun sebebi iyi adamlardan beklenen temel ahlaki kurullarla sınırlı olunmamasıdır (Patmore, 2005: 92). Ancak kahramanın fazla mükemmeliyetçi olunmasından kaçınılmalıdır. Bir süper kahraman dahi olsa hataların eksiklerin olduğu bilincine varılması daha doğrudur denilebilir.

Tüm bu karakterler için renk ve doku paleti referansları oluşturmak çok önemlidir. Bu, çizgi roman veya animasyon için kullanım amacına göre belirlenmektedir. Basılı görüntüler, animasyon için oluşturululardan çok daha fazla ayrıntıya sahip olabilir. Animasyon için gereken görsel sayının fazla olması, işleri basit tutmanız gerektiği anlamına gelmektedir (Malatyalıoğlu, 2014: 82).

## 3.2 Animasyonda Karakter Tasarımı

Karakter, filmin konusunu ve görselini destekleyen unsurlardır. Animasyonun başlangıcından bugüne kadar birçok farklı karakter tasarımı gerçekleşmiştir ve bu karakterler animasyonda önemli bir yere sahip olmuştur (Ürtekin, 2018: 38). Tasarımcının hikâyede bulunan karakterin duygusal ve fiziksel özelliklerini ve hareketlerini doğru yerleştirmesine ve içeriğe uygun olacak şekilde çeşitli animasyon teknikleri ile canlandırmasına karakter animasyon denilmektedir (Dayıoğlu, 2004:1).

Karakter tasarımları, animasyonun devamlılığını sağlayan en önemli yapı taşlarıdır. Bunlar toplum içerisinde eğitime kaynaklık ettiği gibi eğitirken güldüren, görsel bir düzen sağlayan, sanat ve tasarım ilkelerine uygun olan kitap, çizgi roman, çizgi film, oyuncak, marka maskotları vb. alanlarda başrol olarak bulunan imgesel karakterlerdir (Erdoğan, 2020: 1). Teknolojinin gelişmesi ile animasyon alanında yaygın olarak kullanılan bu imgesel karakterlerin birçok farklı açıdan çizimi de gerçekleştirilerek karakterin anatomik yapısını her haliyle görebilmemizi sağlayan bir görsel düzen oluşturulabilir, oluşturulan bu görsel düzenin hareketlendirilmesi sağlanabilmektedir. Bu hareketlendirmelerden bir tanesi de çizgi filmlerde yer alan karakterlerdir.

### 3.2.1 Çizgi Film

Türkiye’de 1930-1940 yılları arasında Batı’da üretilerek gösterime giren çizgi filmlerin de etkisiyle bu alan büyük bir önem kazanmıştır (Alicenap, 2015: 12). Çizgi filmler, başlangıç tarihinden bugüne izleyicilere eğlenceli ve renkli bir görsel şölen sunmaktadır. Yoğun olarak çocuk izleyicilere hitap eden çizgi filmlerde birçok farklı karakter tipleri geniş bir hayal gücü ile tasarlanarak ele alınmakta, komedi ve eğlence dolu, heyecanlı, merak uyandıran, macera yaşatan bir dünyanın kapılarını açmaktadır (Demir, 2019: 53). Çizgi film karakterleri yalnızca bir eğlence aracı olarak değil eğitim amacıyla da ele alınan önemli bir yere sahiptir. Her karakterin görsel özellikleri var olan bir insandan, nesneden ya da hayvandan esinlenmiştir. Bu doğrultuda çizgi film karakterleri de gerçek insanlar göz önünde tutularak gerçekleştirilmiştir. Dolayısıyla çizgi filmler her ne kadar hayal ürünü olarak gözükse de aslında izleyiciye kendini gösteren bir ayna durumdadır (Ürtekin, 2018: 15-16).

Çizgi filmlerin sevimli görünmesi karakterler aracılığıyla sağlanmaktadır. Karakterin tasarımı duygusal ve fiziksel olarak insan nitelikleri eklenerek sağlanmaktadır (Güneş, 2010: 51). Karakter gerçek bir insana benzetilebilmekte ya da çok basit bir nesne şeklinde de tasarlanabilmektedir (Dayıoğlu, 2004:1). Çizgi film karakterlerine yüklenen mutluluk, üzüntü, tiksinti, şaşkınlık, öfke ve korku gibi duygular seyircinin karakterlerle bağlantı kurabilmesi açısından önemlidir. Ancak bu duyguların karakter üzerinde gösterilmesi gerçek hayattaki insanların duygu durumlarının anlaşılması kadar kolay değildir. Çünkü tasarlanan çoğu karakterin detayları azaltılarak olabildiğince basit tutulmuştur. Bu da haliyle ifadeleri karakterler üzerinden vermeyi zorlaştırmıştır (Bishop, vd., 2020: 166). Çizgi filmlerde bulunan karakterler genellikle daire ve oval şekillerde oluşturulmaktadır. Bunun sebebi hareketlendirilme sırasında döndürülmesi daha kolay olmasıdır. Aynı zamanda animasyon da daha akıcı hale gelmektedir (Goldberg, 2008: 42). Çizgi film karakterlerinin tasarım aşamasında gerçekleştirilecek olan hikâyenin akışında, tamamlayıcı yan karakterler ve devamlılık dengeli ve göz alıcı renklerle görsel bütünlük içerisinde sağlanması gerekmektedir. Bu, sadece çizgi filmler için değil çocuklara yönelik oluşturulan tüm karakter tasarımlarında geçerlilik sağlamaktadır (Arslan, 2013: 21).

Çizgi filmlerin vazgeçilmez ögesi olan özellikle canavar ya da yaratık olarak nitelendirilen karakterlerin tasarım aşaması dikkatli bir şekilde oluşturulmalıdır. Bunlar daha çok hikâyelerde ve efsanelerde kullanılmaktadır. Bu karakterler sınırsız hayal gücü ile çeşitli tasarımlarla hikâye, çizgi film gibi alanlar üzerinde gerçekleşmektedir. Ancak sınırsız hayal gücüyle gerçekleşerek iyi ve doğru olmayan yaratık karakterlerin tasarlanması izleyici tarafından oldukça mantıksız bulunur ve kabul görmeyecekleri hatalar meydana getirebilir. Bu sebeple insani ve gerçeküstü özelliklerin kombinasyonu doğru bir şekilde uygulanmalıdır (Malatyalıoğlu, 2014: 33). Animasyon dünyasında bulunan çizgi filmler inandırıcılığı olan bir yapıya sahiptir. Ancak canlı aksiyon filmleri kadar inandırıcı olmamışlardır. Bu sebeple seyirci bir karaktere kendini ne kadar kaptırmış olsa da çizgi dünyasının içinde olduğunun farkında olmalıdır. Bir karakter gerçekçi bir durumu sergilemiş olsa da aynı zamanda gülünç uyandırarak komediyi göz önünde bulundurduğu bu iki ince çizgi arasındaki dengeyi küçük bir inandırıcılıkla olsa dahi sağladığı zaman başarılı olabilir (Barrier, 1999: 4).

Çizgi film içeriğinde sinema filminde olduğu gibi karakterlerin, mekân ve nesnelere yer aldığı bir görsel düzeni vardır. Konsept tasarımları, dijital boyamaları, 3 boyutlu modellemeleri ve efektleriyle etkili ve dikkat çekici olması filmin başarılı olmasını sağlayabilmektedir. Ayrıca karakter ve sahne tasarımları senaryoya uygun bir biçimde uyarlanmalıdır. Bu sayede izleyicinin çizgi filmde etkilenmesi sağlanabilir. Aynı zamanda karakterlerin tasarım süresince işlevselliğinin doğru olarak ortaya konulması gerekmektedir. Böylelikle seyirci tarafından doğru anlaşılmasına katkıda bulunabilmektedir (Malatyaloğlu, 2014: 25-27).

Çizgi film senaryosu günlük yaşamda olduğu gibi sürekli bir değişim halindedir. Karakterler de hikâyeye akışına bağlı olarak ilerlemektedir. İnsanın kişilik yapısında günlük yaşama, deneyim ve değişimlere bağlı olarak tepkilerinde değişiklikler oluşabilmektedir. Aynı şekilde çizgi film karakterlerinde de karakterin yaşadığı farklı olaylara, farklı karakterlerle etkileşimine, başarıya ya da zorluklara karşı verdiği tepkilere göre karakterin kişilik yapısında değişimler yaşanabilir. Bu değişimler film içeriğinde şaşırtıcı anların olmasına sebep olabilir. İzleyici tarafından inanması güç bir durumla karşılaşılabilir. Buna bağlı olarak karakter filmin senaryo akışıyla bağlantılı olmalıdır. Karakterin kişiliğinin ve kişilik özelliklerinin öykü akışını ve filmin yapısını bozmaması gerekir. Aksi takdirde filmin anlatılmak istenilen mesajı doğru iletemeyebilir. Karaktere hikâyenin önüne geçecek kadar fazla belirgin özellikler verilmemelidir. Senaryo ve karakter orantılı bir film akışıyla ilerlemelidir (Malatyaloğlu, 2014: 28).

Bir çizgi filmde genellikle akla gelen ilk şey filmin isminden çok başrolde yer alan karakterlerdir (Ürtekin, 2018: 38). Karakterin tanınması filmde karşılaştığı olaylara verdiği tepkilerle sağlanmaktadır. Karakterler çizgi film içeriğinde birçok farklı fiziksel özellikte karşımıza çıkabilir. Buna bağlı olarak her birinin birbirinden farklı tepkiler vermeleri sağlanmaktadır. Bu farklılık sıradanlıktan uzaklaşarak filmin zengin bir içerikte olmasını sağlamaktadır. Bu sayede izleyicinin dikkatlerini üzerlerine çekerek filmde zevk almasını ve daha gerçekçi karakterler oluşmasını sağlayabilir. Çizgi filmin başarılı ve ilgi çekici olması karakterin doğru çözümlenmiş ve iyi tasarlanmış olması ile gerçekleşir (Malatyaloğlu, 2014: 28).

Seyirciler çizgi film izledikleri süre boyunca genellikle karakterlerin yüz bölgeleriyle özdeşleşmektedirler. Çünkü bu alan karakterin kişiliği ve düşünme şekli hakkında birçok şey söyleyebilmektedir. Bunu karakterin burun şeklinden ve yerleşiminden dahi anlamak mümkündür. Kısacası yüz, karakterin duygu ve tutumunu ifade etmektedir. Çizgi film karakterleri gerçek bir insan anatomisine benzer şekilde oluşturulmuştur. Bu durumda karakterler de insanlarda olduğu gibi birçok çeşit yüz yapısına sahiptir. Bu yüz formları oluşturulurken özgün bir şekilde ve bütünüyle birbiriyle orantılı olacak şekilde gerçekleşmesi gerekmektedir. Bunların yüzün herhangi bir bölümüyle çelişmemesi gerekmektedir. Örneğin karakter yaşadığı mutlu bir anısını anlatırken oluşturduğu ağız, kaş ve göz hareketleri bir bütünlük içerisinde hareket ettirilmelidir. Aksi takdirde mutlu bir karakterin kaşlarının çatması dengesiz bir yüz ifadesini oluşturabilmektedir. Karakterin ağız, kaş ve göz hareketleri doğru bir ifade ile gerçekleşmelidir (Fairrington, 2009: 83).

Çocuğa yönelik hazırlanan çizgi film, animasyon ve reklamlar çocuk üzerinde olumlu etkiler bıraktığı gibi onları televizyona bağımlı hale de getirebilmekte, şiddet ve olumsuzlukların yansıtılmasına sebep olabilmektedir. Çocuklar çok küçük yaşlardan itibaren daha çok hareketli ve sesli nesnelere ilgi duymaktadırlar. Çizgi filmlerin hareketli ve renklerin yoğunlukta olması çocukların dikkatlerinin üzerlerine çekebilme, onları eğlendiren bir görsel düzen sağlayabilmektedir. Bundan dolayı çocukları çok erken yaşlarda ekrana bağlamaktadır. Çocuklar çizgi filmlerde bulunan karakterlerden çok fazla etkilenebilmektedirler. Bu yüzden karakterlerin olumsuz etki uyandırabileceği durumlarda çocukların da bu durumdan olumsuz etkilenmeleri kaçınılmazdır. Buna karşın ebeveynler program seçiminde dikkatli davranarak çocuğa uygun olabilecek çocuk programlarını seçmelidirler (Yağı, 2013: 709). Çocuklar çizgi film izleme süreci boyunca kendilerini senaryonun akışına bırakır, karakterlerle kendilerini özdeşleştirirler. Karakterin sergilemiş olduğu duygusal hisleri onlarla birlikte yaşamaktadırlar. Bu da çizgi filmdeki iletilmek istenilen mesajları benimsemelerine olanak sağlamaktadır (Muratoğlu, 2009: 97). Çocuklar gördükleri karakterleri özümsemiği gibi onların gerçek hayatta da olduklarını düşünmektedirler. Buna bağılı olarak çizgi filmin çocuklar üzerinde büyük bir görsel etkisi olduğu söylenilebilir. Buna karşın teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte çizgi film yapım süreci değişik boyutlara ulaşmış, birçok farklı tanımının oluşması sağlanmıştır. Ancak

en nihayetinde genel tanımı itibariyle gerçekçi olmayan veya yarı gerçek karakterlerin çizilerek karikatür şeklini alıp bilgisayar ortamında oynatılması sonucu ortaya çıkan filmler olarak tanımlanmaktadır (Demir, 2019: 53).

Gelişen teknolojiyle birçok çeşit çizgi film türleri ortaya çıkmaktadır. Bu da yeni karakter tasarımlarının oluşmasını sağlamaktadır. Zamanla karakterler tanınır ve izleyici tarafından kabul edilir duruma gelmiştir. Bunun sonucunda oluşturulan karakterlerin oyuncakları, akıllı telefonlar ya da tabletler için oluşturulan eğitici ve eğlence amaçlı oyunları, web siteleri, kostümleri, baskılı tekstil materyalleri gibi ürünler üretilmiştir. Teknolojinin hızla gelişmesi çizgi film alanının devamlılığını sağlayacağını göstermektedir (Malatyaloğlu, 2014: 16). Bu teknolojik gelişmeler içerisinde yer alan eğitici ve eğlence amaçlı oyunlara, dolayısıyla oyunlarda bulunan karakterlere sıkça rastlanmaktadır.

### **3.2.2 Mobil Oyunlar**

Kitap ve animasyon dışında güçlü karakterlere ihtiyaç duyan bir diğer alan da mobil oyunlardır. Bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle oyunlar yeni boyutlara ulaşmıştır. Ancak teknolojik gelişmelere rağmen ilgi çekici karakterlere ve oynanışa sahip büyüleyici bir hikâye oluşturma süreci temel bir gerekliliktir (Malatyaloğlu, 2014: 52).

Karakter tasarımları oyunun devamlılığı açısından mutlaka video oyunlarında bulunması gereken tasarım unsurlarıdır. Oyunların neredeyse çoğunun işleyişi karakterlerle gerçekleşmektedir. Senaryo içerisinde yönlendirilen karakterler oyuncuyla bütünleşir ve oyuncuya bağlı olarak hareket ettirilmektedir. Bu durumda oyuncu ile karakter arasında duygusal bir bağ kurularak birbirleri ile özdeşleşmektedirler. Bu sebeple karakterin fiziksel yapısı nitelikli olmalıdır (Uysal, 2005: 42).

Bilgisayar ortamında gerçekleştirilen karakterlerde genellikle temel geometrik şekillerden oluşan parçalar bir araya getirilerek bir iskelet oluşmakta ve bu şekilde modellenmesi sağlanmaktadır. Tasarımcı bu aşamada vücut oranının ve karakterde gerçekleşmesi hedeflenen hareketin doğru bir şekilde oluşturulması sağlanana kadar

modelleme işlemine devam etmektedir. Son olarak karaktere ışık gölge, doku ve renk doğru bir şekilde eklenmektedir (Wright, 2013: 8).

Video oyunları için tasarlanan karakterlerde en önemli yöntem oyuncuların kendi kontrollerinde ilerleyebilecek, zorlanmayacakları karakterler tasarlamaktır. Başarılı bir oyun tasarımı oluşturmak için karakterler büyük bir önemle tasarlanmalı, tüm oluşum aşamaları ayrı ayrı gözden geçirilmeli ve uzun bir uğraş isteyen tasarım sürecinden geçmelidir. Oyun içerisinde bulunan tüm karakterlerin fiziksel özelliklerinin geliştirilmesi ve oyuncu ile karakter arasında etkileşim kurulması sağlanmalıdır. Aynı zamanda bu karakterlerin oyuncu tarafından anlaşılır nitelikte olması gerekmektedir ve oyuncuların oyunu tercih etmesini sağlayacak sevimli ve eğlenceli bir görsel düzen içerisinde hazırlanmalıdır. Karakterler sevimsiz, sıkıcı bir görünümde tasarlanır ise oyuncuların oyundan kopmasına neden olabilir (Sloan, 2015: 171).

Video oyunlarında bulunan karakter tasarımları oyuncularla özdeşleşmelidir. Oyuncuların karakterlerle etkileşiminde aralarında duygusal olarak bağ kurabilmesi gerekmektedir. Oyuncu, karakteri kendi yönetiminde ilerletebilmelidir. Bu durum oyundaki nesnelere için de geçerlidir (Solariski, 2012: 247).

### **3.3 Reklam Sektöründe Karakter Tasarımı**

Karakter tasarımları reklam sektöründe çokça karşımıza çıkmaktadır. Marka amblemi, ambalaj, tanıtım videoları, marka maskotları vb. pek çok reklam alanlarında karakterlerden faydalanılmaktadır. Bu amaçla üretilen oyuncaklar da bu sektörde önemli bir yer edinmiştir (Karaaliolu ve Sayın, 2022: 861).

İnsanın sahip olduđu niteliklerinin fiziksel olarak aktarıldığı önemli tanıtım elemanlarına maskot denilmektedir. Maskotlar tüketicilerle aralarında bağ kurarak markaya büyük ölçüde bir değer katmakta ve tüketici tarafından markaya karşı önemli bir bilinç duygusu kazandırmaktadır. Bu sayede ürünlerin satın alınmasında etkili birer yardımcı öge oluşturmaktadırlar (Özcan, 2014: 55).

Marka tanımlamasında ele alınan maskotlar, ürünü temsil ettiği gibi firmayı da temsil eden bir yapıya sahiptir. Reklam için bir araç olarak kullanılan maskot tasarımları, yazılı basın, görsel basın, web sitesi, etkileşimli tanıtım, dış mekân reklam panoları vb. marka tanıtımı yapılacak olan tüm alanlarda etkili birer öge olarak kullanılmakta ve markanın önemini arttırabilmektedir. Bir maskotun tasarımı özellikle tüketicinin istekleri doğrultusunda oluşturulmalıdır. Buna bağlı olarak duygusal bir bağ kurarak tasarım gerçekleşmelidir. Böylelikle tüketicinin karşısına çıkan bu maskotlar direk olarak etkileşime girerek ürünün tercih edilmesini sağlayabilmektedir. Ayrıca doğru bir şekilde konumlandırılan ve güncelliğini kaybetmeyen bir maskot tasarımı büyük bir başarı da elde edebilir (İlisulu, 2012: 156).

Ürün kahramanları olan maskotlarda genel olarak hayvanlar kullanılmaktadır. Bunlar çoğu zaman insanlaştırılmış hayvan karakteri üzerinden gerçekleştirilmektedir. Bunun sebebi tüketiciyle duygusal bağ kurabilmeleri ve kolay tanımlanabilmeleridir. İnsana benzer şekilde sevimli, cana yakın, neşeli, sportmen, yardım sever vb. olumlu sıfatlar taşımaktadırlar. Oluşturulan bu sıfatlar hedeflenen markanın niteliğini temsil etmektedir. Genel olarak şirket, spor takımı, organizasyon, devlet kurumları ve askeri kurumların tanıtımını yapmak üzere oluşturulan maskotlar, markanın veya kurumların ruhunu taşıma misyonu da üstlenmektedirler. Tasarlanan maskotlar hedeflenen markaya farkındalık da kazandırmaktadır. Her markanın kendine ait bir maskot tasarımı olabilmektedir. Maskotlar, tasarımı itibariyle tüketiciye olumlu duygular katmakta ve tüketiciyi gülümsemektedirler. Böylelikle mutluluk, memnuniyet ve neşe duyguları yaşatılmaktadır (Özcan, 2014: 60).

Markalarda yer alan maskot tasarımları görsel olarak zengin bir biçim ve renk içeriği oluşturmaktadır. Bu sebeple en çok da çocuk tüketiciye sunulan ürünler ile promosyon ürünlerinin ambalajlarında yer almaktadır. Tasarlanan maskotlar insan ya da hayvan özellikleriyle oluşturulduğu gibi ambalaj ya da daha soyut ve hayal gücüne dayalı imajlardan yola çıkılarak da oluşturulabilmektedir (Özcan, 2014: 58). Reklam sektöründe bulunan karakter tasarımları tüketiciler arasında etkili bir bağ oluşturabilmektedir. Tanıtılan markanın iletmek istediği mesajı doğru olarak verilmesine yardımcı olmak amacıyla karakter tasarımlarından faydalanılmaktadır. Bu

alandaki kullanılan karakter tasarımlarına duygusal ve heyecanlı bir imaj eklenmesi gerekmektedir (Akbulak, 2020: 78).

Reklamlarda bulunan karakterler genellikle çizgi film karakterlerinden oluşmaktadır. Bunlar çocukların karakterlerle aralarında bağ kurmasını sağlayarak reklama karşı ilgisinin artmasını sağlamaktadır. Böylelikle ürünlerin pahalı olmasını önemsemeyen anne babalarından reklamlarda izledikleri ürünleri almaya ikna etmektedir. Bu karakterler sayesinde ise markanın bilinirliği artmaktadır (Demir, 2019: 49).

Çocuklar küçük yaşlardan itibaren markayı öğrenmeye ve tercih etmeye başlamışlardır. En çok da renkli ambalajlardaki resimlerden, çizgi film karakterlerinden, çocuk reklamları ve programlardan markayı tanımasını sağlamaktadır (Demir, 2019: 43). Çizgi film karakterleri çocukların hayal dünyasını süslemede önemli bir paça haline gelmiştir. Her ne kadar modayı pek kavrayamıyor olsalar da kıyafetlerinde çizgi film karakterlerini görmekten hoşlanmaktadırlar. Bu yüzden karakterlerin bulunduğu reklam ürünlerine daha çok yönelmektedirler (Güneş, 2010: 65). Çizgi filmler için tasarlanan karakterler olağanüstü güçlere sahip, gizemli ve sevimli bir görüntüdedir. Bu sebeple reklamlarda sıkça bulunmaktadır. Böylelikle çocuklar televizyon reklamlarına ilgi duymakta ve ürün üzerine yönelmektedirler. Bu ilginin sağlanması çizgi film karakterlerinin reklamlarda ve ürünlerin ambalajında bulunmasıyla sağlanabilir. Çünkü çocuklar sevdikleri çizgi karakterleri reklamlarda ya da reyonlardaki ürünlerin ambalajında gördüklerinde o ürüne sahip olmak istemektedirler (Çat, 2018: 162).

Reklam sektörü için tasarlanan karakterlerde ilk olarak form ve silüet göze çarpmakta, tüketicilerin dikkatlerini ilk anda üzerlerine çekebilmektedirler. Bunlar aynı zamanda tanıtılacak olan markanın hangi alana yönelik tanıtılacağını da ifade edebilmekte, markaya göre form ve silüetin yapısı değişebilmektedir. Örneğin, teknolojik markaların genellikle keskin hatlı kübik çizimleri ve metalik renkleri tercih ettiği görülmektedir (Akbulak, 2020: 80). Reklam için tasarlanan karakterlerin tüketicilerin tutum ve davranışlarına karşı etkileri bulunması gerekmektedir. Karakter tasarımında kullanılan renkler buna en güzel örnektir. Kullanılan renkler tüketicilerin duygu ve düşünce yapısını karakterlerle bağdaştırabilmektedir. Bu renklerin kullanımı markanın

kurumsal renklerini barındırmak koşuluyla tasarlanan logo ile bağlantı kurarak uyumlu bir düzen içerisinde seçilmelidir. Aynı zamanda renklerin hangi anlamları ifade ettiği bilinmeli ve ona göre bir renk seçimi yapılmalı, iletilmek istenilen mesajın ve hedeflenen markanın kişilik yapısına uygun renkler seçilmelidir. Tüketicinin etkilenebileceği bir renk seçilmesi reklamın akılda kalıcılığını da güçlendirebilir (Akbudak, 2020: 87-89).



## 4. KARAKTER TASARIM YÖNTEM VE AŞAMALARI

### 4.1 Karakter Tasarımında Kullanılan Yöntemler

Birçok alanda karşılaşılan en çok da çocuklara yönelik alanlarda karşılaştığımız karakter tasarımlarının günden güne geliştiği ve yeni tasarım olanaklarının sağlandığı bilinmektedir.

Hikâyede bulunan karakterlerin görsel olarak oluşturulmasına karakter geliştirme adı verilmektedir. Yazılan senaryo karakterin biçimlenmesini sağlamaktadır. Hikâyede geçen karakter için hedeflenen yaş, boy, kilo ya da doğum yeri gibi genel fiziksel geçmişini, karakteri tanımlayan kişilik özelliklerini ve sosyolojik durumunu belirten bir metin yazılarak karakter oluşturulur. Hedeflenen senaryonun karakter üzerinde görsel olarak doğru yansıması seyirci tarafından etkileyici, orijinal ve inandırıcılığı yüksek olmasını sağlamaktadır. Bundan dolayı senaristin bu konuda titiz çalışması gerekmektedir. Karakter tasarımında göze hitap eden, dikkatleri üzerlerine çeken, buldukları alanlarda yararlı olabilecek nitelikte karakterler tasarlamak tasarımcıların birincil amacı olmalıdır. Bu sayede birçok sektörde varlığını koruma imkânı bulunabilir (Malatyaloğlu, 2014: 25).

Tasarlanan karakterlerin oluşum aşamasında şekillerin büyük bir etkisi olabilir. Şekiller aracılığıyla birçok farklı formda karakter tasarımları oluşturulabilir. Üstelik daha farklı formlar oluşturup alışılmışın dışına çıkarak tahmin edilemeyen çok daha ilginç karakter tasarımları meydana gelebilir (Bishop, vd., 2020: 14). Karakter tasarımlarının ana hatlarını şekiller aracılığıyla belirlemek mümkün olabileceği gibi değişime uğratmadan sadece şekilleri yerleştirerek de karakter oluşturulabilir. Örneğin sadece daire ya da üçgen kullanarak karakterin kafası veya gövdesi oluşturulabilir. Şekiller karakterler hakkında biçimsel olarak hikâyeye anlatabilir. Çünkü her şeklin altında bir anlam yatmaktadır. Tabi bu tek başına bir kare, daire veya üçgen olarak düşünüldüğünde anlamsız gelebilir. Fakat bunlar birleştirilmeye ve değiştirilmeye başlandığında bir hikâyeye anlatabilmektedir (Tillman, 2012: 6). Tasarım değişikçe anlam da değişebilir. Anlam değişikçe ise farklı hikâyeler ortaya çıkabilmektedir.

Bunları tasarımı oluşturan çizgiler, renkler, şekiller ve hatta tasarımcının kendine ait oluşturduğu üslupla da gerçekleştirmek mümkün olabilmektedir.



Şekil 4.1 Bloo karakteri (URL-9, 2024)

Şekil 4.1’de Bloo karakterinin genel tasarımına bakıldığında sadece daire kullanılarak gövdesi ve gözleri oluşturulmuştur. Kenarlar yumuşatılmış ve genel hatları basitleştirilmiştir. Tasarım çizgileri düz bir şekilde oluşturularak olabildiğince basit bir forma bürünmüştür.

Tasarlanan karakterler düz ve simetrik bir biçimde oluşturulabileceği gibi kavisli, asimetric bir biçimde de tasarlanabilmektedir. Düz çizgilerin kullanım amacı gözün yorulmayacak biçimde hızla yönlendirilmesidir. Kavisli çizgiler ise seyircinin görüş hızını azaltarak daha ilginç veya önemli alanlara odaklamaya yardımcı olmaktadır. Karakter tasarlanırken durağan bir karakter tasarlamaktan çok, daha hareketli ve ilgi çekici tasarımlara yönelmek önemlidir (Bishop, vd., 2020: 70). Karakterin hareketinde belirlenen pozun harekete elverişli olup olmadığı ve doğru şekilde algılanabilir olduğuna dikkat edilmelidir. Tasarlanan iki farklı noktanın hareketi planlı bir şekilde ilerlemeli ve buna bağlı olarak zıtlık yaratacak hareketler yapılmalıdır. Örneğin oturan, üzgün bir karakter tasarlandığında karakterin yüzü ve omuzları aşağıya eğimli bir şekilde oluşturulabilir, elleri ise dizinde olacak şekilde konumlandırılarak, üzgün bir görünüm sağlanabilir. Buna karşın hedeflenen duruşun yüzüne gülen bir ifade bırakmak anlam bütünlüğünü bozucu bir yaklaşım olacaktır ve pozla uyuşmayacaktır (Dayıoğlu, 2004: 23)



Şekil 4.2 Johnny Bravo karakteri (URL-10, 2024)



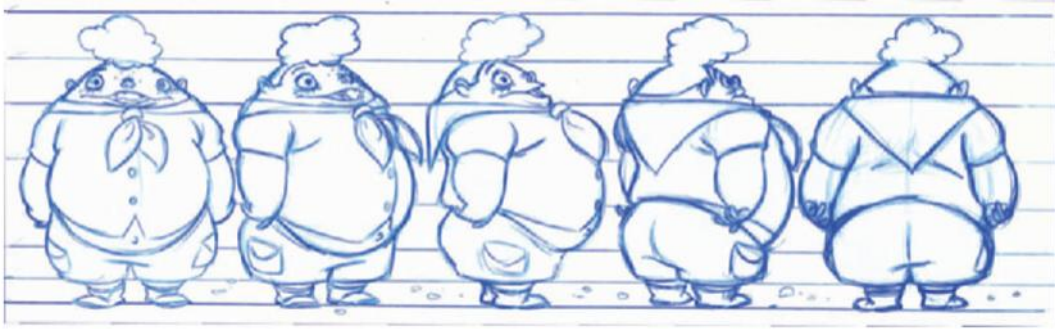
Şekil 4.3 Kâmil karakteri (URL-11, 2024)

Karakteri temsil eden en belirgin özelliğinin görsel olarak ifade edilmesi isteniyor ise o alanın abartı kullanılarak gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Örneğin güçlü bir karakter olduğu vurgulanmak isteniyor ise karakterin üçgen vücutlu, iri göğüslü ve kollarının hacimli olarak tasarlanması onun güçlü olduğunun göstergesi olarak ifade edilebilir (Şekil 4.2). Ya da tam tersi güçsüz, zayıf bir karakter tasarlamak isteniyor ise karakterde olabildiğince abartıya kaçarak ince ve narin bir şekilde oluşturmak gerekmektedir (Şekil 4.3). Böylelikle temel kişilik özelliklerinin görsel olarak sağlanması abartılı üslup aracılığıyla gerçekleşmiş olacaktır (Topbasan, 2013: 83).

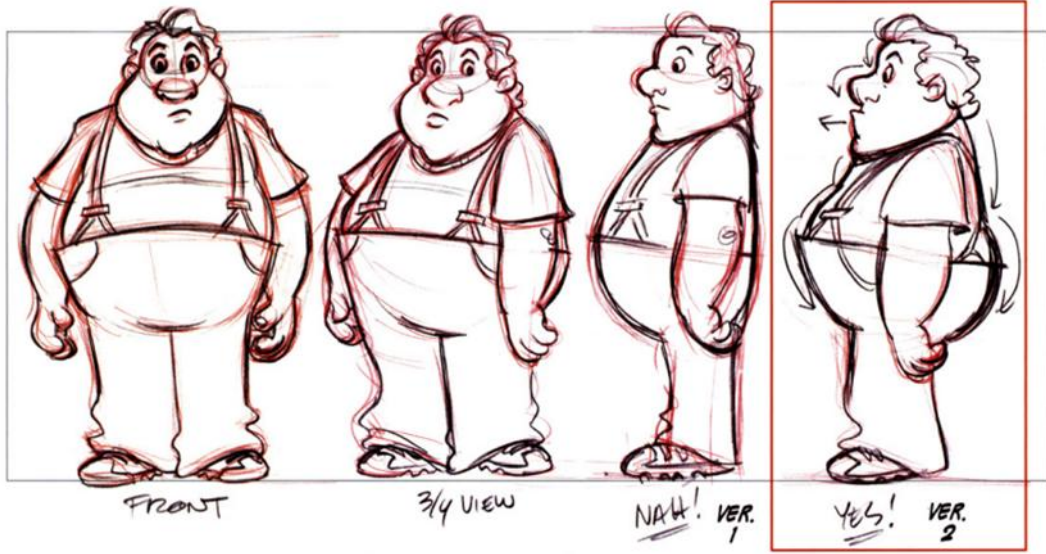
Hareketsiz duran bir karakter tasarlanacak ise onu dümdüz bir pozisyonda oluşturmaktansa daha kavisli bir biçimde oluşumu sağlanabilir. Karakter hareketsiz dursa bile duruş biçiminde yumuşatmalar yapılabilir. Örneğin kolun gelişi düz bir şekilde inmektense daha kavisli ya da hareketli bir şekilde oluşturulabilir. Sırt kısmına bir eğim verilebilir. Karakter bir şey tutmadığı veya el hareketi yapmadığı sürece kolları genellikle yanlardan gevşek bir şekilde sallanmaktadır. Yürürken bir sarkaç gibi hareket ederek kalça ve omuz hareketinin birkaç karesini sürüklemektedir. Kollar tamamıyla düz bir biçimde uzatılsa da doğal görünmelerini sağlamak için kolların dirseklerden hafifçe bükülmesi gerekmektedir (Maestri, 1999: 209). Karakteri dikey

olarak düz bir şekilde oluşturmak yaygın bir hatadır. İnsan anatomik yapısı gereğince her bir parçası karşıt eğrilerden oluşan bir yapıya sahiptir. Karakterin enerji ve ağırlığını iletmek için bu karşıt eğrilerden yararlanmakta fayda vardır (Solarski, 2012: 106). Ancak bir karakter tasarlandığında onun nasıl bir formda olduğunu göstermek amacıyla düz bir pozisyonda çizimi gerçekleştirilebilir. Bu yanlış bir çizim tekniği değildir, bir karakter tasarlanırken onun görsel tasarımını göstermek amacıyla farklı açılardan düz bir formda oluşumu sağlanabilir. Fakat çocuk kitaplarında animasyonlarda, oyunlarda vb. bir alanda yer alan karakterlerin duruş biçimlerine küçük hareket detayları eklenebilir. Karakterlerin estetikliğinin sağlanması ve canlılığını göstermek açısından ufak tefek hareketli dokunuşların yapılması bu noktada önem arz etmektedir.

Karakter tasarım sürecinde karakterin farklı duruşlar ve farklı ifadelerle oluşturulan birçok açıdan görsel yapısını görmemizi sağlayan model sayfaları tasarlanmaktadır. Bu duruş biçimleri hareketsiz, düz bir biçimde ve sadelikte her bir alanı farklı açılar halinde gösterilmektedir. Bu sayede karakterin yapısının ve giymiş olduğu kıyafetinin nasıl bir görsel tasarım içerisinde oluşturulduğu tasarımcı ve izleyici tarafından bilinmektedir (Bancroft, 2006: 137)

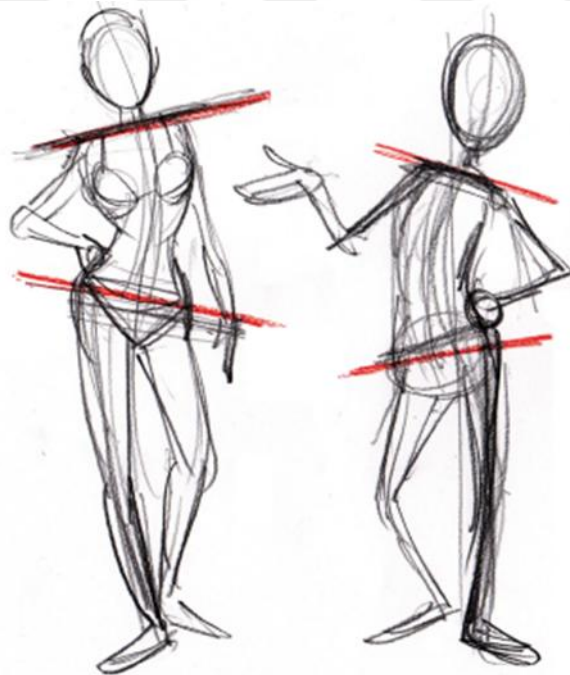


Şekil 4.4 Farklı açılardan oluşturulan karakter tasarımı eskizi (Simon, 2013: 56)



Şekil 4.5 Farklı açılardan oluşturulan karakter tasarımı eskizi 2 (Bancroft, 2006: 57)

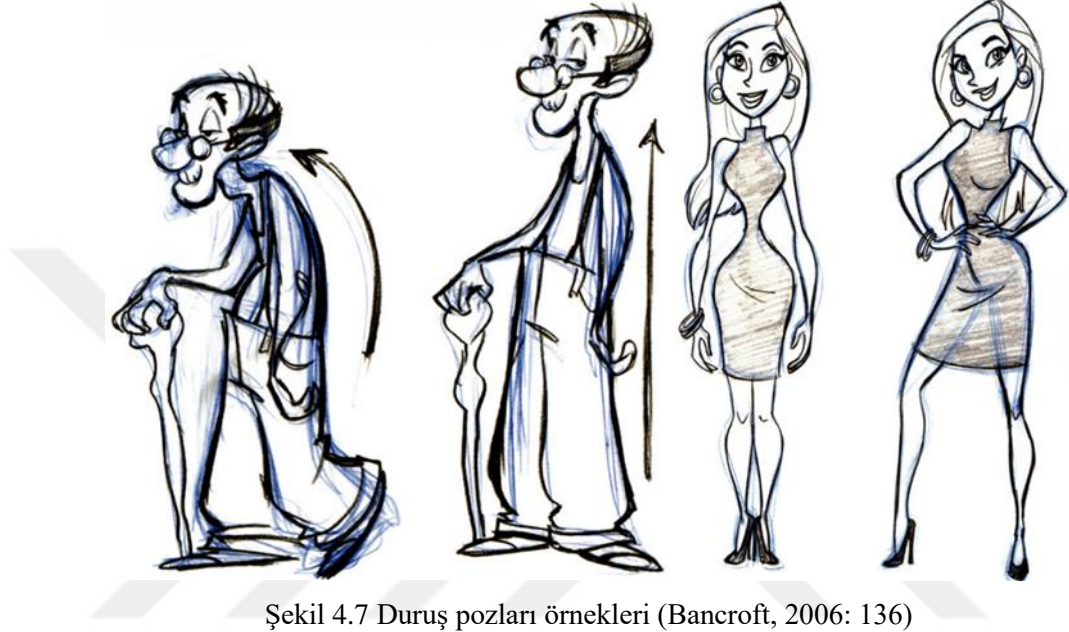
Şekil 4.4 ve 4.5'te farklı açılardan oluşturulmuş karakter tasarımları yer almaktadır. Burada karakterin herhangi bir bölümünde eğimler yoktur. Karakterin kol, bacak ve gövde yapısı sabit tutulmuştur.



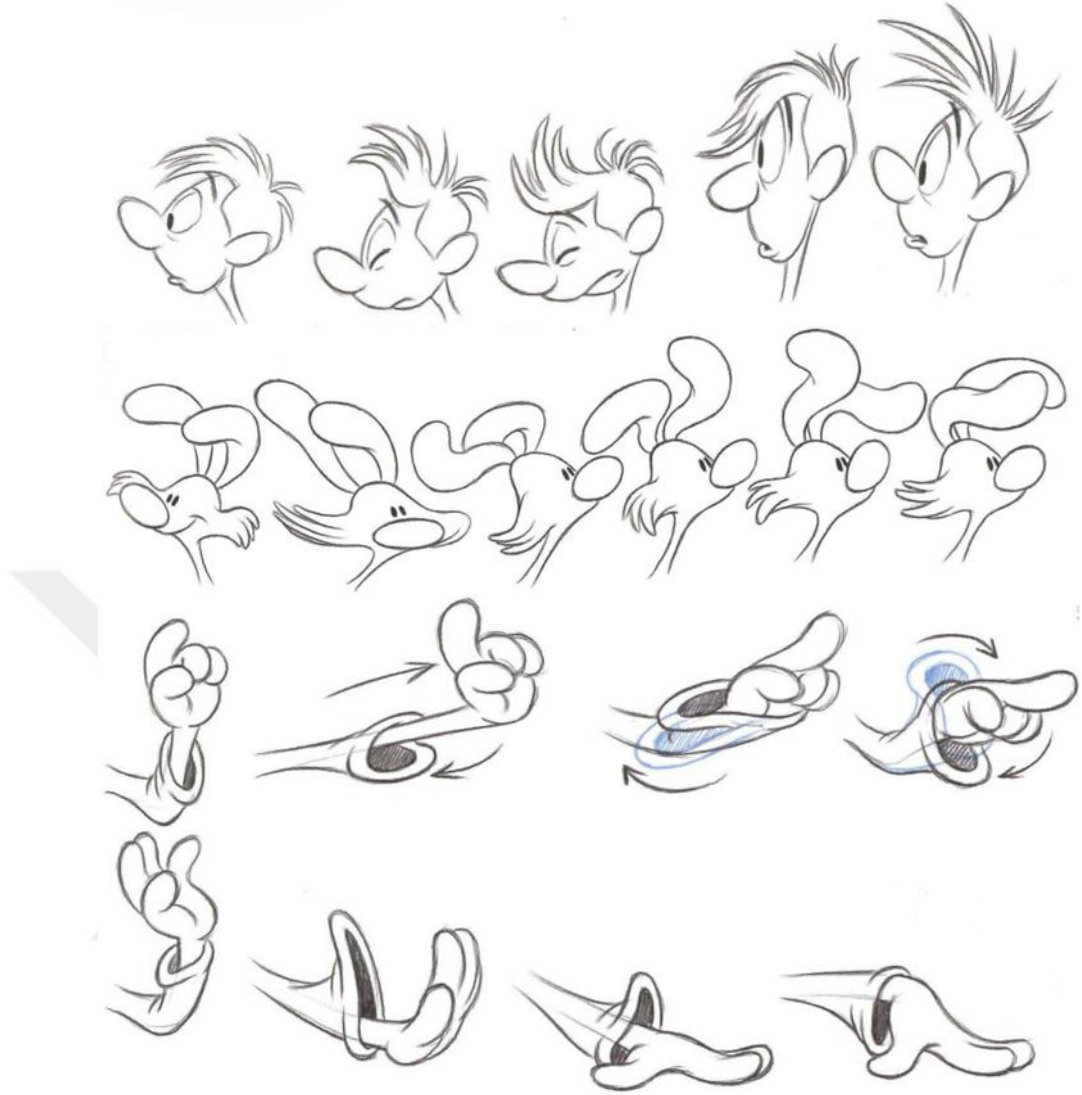
Şekil 4.6 Eğim ve pozların gösterildiği karakter tasarım eskizleri (Bishop, 2019: 16)

Bir karakterin başarılı ve güçlü bir görsel yapıda olması için ona farklı duruş biçimleri verilebilir. Bu duruş biçimleri eğimlerle sağlanarak çeşitli pozlar oluşmayı sağlayabilmektedir. Şekil 4.6'da ilk görselde sol ayak ağırlığı daha çok almakta ve

dolayısıyla sol kalça daha yükseğe itilmektedir. Bununla birlikte omuzların eğimi de sağ omzun daha yukarıda olmasıyla dengeli bir eğim oluşturulmaktadır. Tüm bu eğimler baştan sona zıt eğriler oluşturduğunda ve oranlar doğru bir şekilde verildiğinde omuzlar kalçalara ters açıda olmaktadır. Oluşturulan bu poz karaktere daha dinamik bir görünüm sağlamaktadır (Bishop, 2019: 16).



Şekil 4.7’de karakterin duruş biçimleri yer almaktadır. Pozlar, karakterin duygu durumlarını, kişilik özelliklerini, yaşını ve diğer özelliklerini görsel olarak yansıtmaktadır. Örneğin ihtiyar bir adam tasarlanacak ise karakterin daha kambur bir vaziyette olacak şekilde gerekenden daha eğimli durması karakterin yaşlı olduğunu doğru bir şekilde yansıtabilir. Karakterin bu şekil bir pozisyonda oluşturulması ilk olarak ileri bir yaşta olduğunu akla getirmektedir. Poz aynı zamanda karakterin çekiciliğini de ortaya çıkarabilmektedir (Bancroft, 2006: 136).



Şekil 4.8 Harekete bağlı olarak karakterlerin biçimlenmesi (Goldberg, 2008: 59)

Karakterin hareketi sırasında gövde yapısı belirli aralıklarla hareketini sürdürmeli ve tüm parçalar bir zıtlık oluşturarak ters hareketler yapmalıdır. Vücut parçaları aynı anda bitiş pozuna gelmemektedir. Birbirlerinden bağımsız olarak bitiş pozlarını almaktadırlar. Parçalardan biri hareketini kestiğinde, bir diğeri hızla hareket halinde olabilmektedir. Gövde tamamıyla hareketini tamamlasa da kolların ya da ellerin hareketi sürdürülmektedir. Karakterin yanakları, göğsü, göbeği gibi gevşek etli kısımları iskeletten daha yavaş hareket etmektedir. Karaktere eklenen bu ayrıntılar onun daha etkili ve canlı olmasını sağlamaktadır. Karakter hareketlendirilirken durma sırasında kıyafeti ya da uzun kulağı var ise bunlar karakter durduktan sonra hareketini kısa bir süre devam ettirmektedir. Bu hareketlerin ağırlık etkisi doğru şekilde verilmeli

ve doğru bir zamanlamayla oluşturulmalıdır. Sonrasında hareket düzeni, tıpkı gerçek insan hareketinde olduğu gibi sıralı olarak devam etmelidir (Dayıoğlu, 2004: 22).



Şekil 4.9 Goofy karakteri (URL-12, 2024)



Şekil 4.10 Scooby Doo karakteri (URL-13, 2024)

Şekil 4.9’da bulunan Goofy karakterinin hareket anı gösterilmiştir. Karakterin yürüme esnasında kulakları ve kıyafeti geriye doğru gitmektedir. Şekil 4.10’daki Scooby Doo karakterinde de aynı şekilde tasma, kulakları ve dili harekete bağlı olarak geri planda karakteri takip etmektedir. Karakterlerin durma sırasında belirlenen alanları hareketini kısa bir süre daha devam ettirebilir.

## 4.2 Karakter Tasarımının Planlanma Aşamaları

Bir karakter tasarlanırken öncelikle arketipler adı altında nitelendirilen temel ilkeleri belirlemek gerekmektedir. Arketipler kişinin bütünleştiği kişilik ve karakteristik özelliklerini temsil etmektedir. Arketiplerin birçok çeşidi bulunmaktadır, fakat bütün hikâye türlerinde sürekli olarak karşılaşılan belirli sayıda bulunan ortak örnekler mevcuttur. Bunlar hikâyenin devam etmesi için gereklidir. Karakterin güzel ve etkili bir şekilde ilerleme kaydetmesinde etkili olan en önemli özellik karakterlerin şahsi öyküsüdür (Tillman, 2012: 4).

Oluşturulan karakterler kişiye ve topluma ait izler taşımaları kişi de kendinden veya bulunduğu toplumdan parçalar görebilmelidir. Tasarlanan karakterler toplumla var

olmaktadır. Aynı şekilde toplum da karakterle bağ kurarak onları yaşatmaktadır. Karakter tasarımı izleyiciden fiziksel, sosyolojik ve psikolojik özellikler alırken, izleyici de karakterin topluma ulaştırmayı amaçladığı iletiyi alarak, kendisini güldüren ve eğlendiren bir hissin içinde bulup, bu hissin verdiği sevinçle beslenmektedir. Kısacası tasarlanan karakterler toplumun bir parçası haline gelmeli, izleyicinin kendisine ya da yaşadığı topluma duygusal olarak dokunabilmelidir (Erdoğan, 2020: 58). Karakter tasarımının doğru uygulanması ve bunun toplum tarafından kabul görmesinin nedeni bireyin kendinden bir şeyler bulabilmesi sebebiyledir. Bu yüzden karakter tasarımları birçok anlamda her bir aşamasının dikkatlice gözlemlenmesi gereken bir konudur (Erdoğan, 2020: 58). Karakter tasarlanırken ilk olarak karakter hakkında bilgi sahibi olunmalıdır. Hangi yaş aralığında tasarlanacağı, nasıl bir boyda olacağı, iyi ya da kötü biri olduğu, sakin ya da hareketli bir yapıda olduğu ve hedeflenen alan üzerinde başrolde olup olmadığı belirlenmelidir. Bu belirlemeler karakter tasarımını tamamıyla değişime uğratmaktadır (Mattessi, 2008: 4).

Karakter tasarımında öncelikle çocuklar, gençler ve yetişkinler olmak üzere bir yaş grubu belirlemek ve o yaş grubuna uygun tasarım yapmak önemli bir etkidir. Örneğin çocuklara yönelik bir karakter tasarlanırken ürkütücü, fazla koyu ve soluk tonlar kullanılmaya özen gösterilmelidir aksi takdirde çocukların ilgisinin azalmasına ve tasarımın başarısızlıkla sonuçlanmasına neden olabilir. Bunun için daha canlı ve sıcak tonlar, sevimli, eğlenceli karakterler tasarlamak daha uygun olabilir. Gençlere ve yetişkinlere doğru devam ettikçe fazla koyu, korkutucu ve daha karmaşık bir görüntü eklenebilir. Aynı şekilde abartma, sadeleştirme, aksesuarlar, giyim kuşam ve anatomik duruş karakterin benliğini, öyküsünü ve durumunu ifade edebilir. Çocuklar için karakter tasarlanırken daha çok eğlenceli, samimi ve basit tasarımlar tercih edilmelidir (Bishop, vd., 2020: 24). Çocuk izleyicilerin dikkatleri yetişkinlere göre daha hızlı dağılır. Bunun için ilgi çekici, basit tasarımlar yapmak daha faydalı olacaktır. Resimli kitapların okunurluk düzeyi konusunda da bu durum aynı olabilir.

“Çocukların eğlenme ve keşfetme gerçekliği ile uzlaşan, bu gerçeğe uygun karakterlerle çocuğun karşısına çıkan yapıtlar çocuklar üzerinde kalıcı izler bırakarak yeni okuma eylemlerine kaynaklık eder. İyi geliştirilmiş karakterler, çocuğu yapıta çeker ve onda okuma isteği uyandırır. Baş kişinin, merak ögesiyle desteklenmiş kurgularla özdeşim kurmaya değer özellikleri çocuk yapıt ilişkisini kalıcı kılmaya yönelik belirleyici bir etkidir” (Sever, 2003: 63).

Bu bilgiden de hareketle karakter tasarımları hangi alanda kullanılıyor olursa olsun hedef kitleye uygun nitelikte tasarımlar oluşturmak önemlidir.

Karakter tasarımı sürecinde hem senarist hem de karakter tasarımcısı dikkatle çalışmalıdır. Karakter her ne kadar hayal ürünü olsa da gerçek yaşamla bir bağ kurmalıdır. Karakterin her bir parçası dikkatli bir şekilde oluşturulmalıdır. Aksi takdirde sıradan karakterler ortaya çıkabilmektedir. Aynı zamanda karakter tasarımcısının iyi bir karakter tasarımı yapabilmesi için farklı çizim stilleri ve farklı karakterler çizebilmesi gerekmektedir. Karakterin çizim çeşitliliği ve farklı versiyon denemeleriyle çizim sınırları genişletildiği takdirde özgün karakterler tasarlanabilir. Buna karşın karmaşık yapıda oluşturulan karakterler seyirci üzerinde anlam karmaşasına neden olabilmektedir (Malatyalıoğlu, 2014: 36).

Bir karakter tasarımında onu diğerlerinden ayıran en belirgin özellikler ön planda tutulmalıdır. Benzer örneklerden ayrılarak tasarım gerçekleştirilmelidir. Aynı kategori arasından incelenen birçok karakter arasında onu diğerlerinden ayıran belirgin özelliklerinin farklılığıyla ilgi uyandırması tasarımda özellikle üzerinde durulması gereken bir konudur. Bu karakterler tasarımcı tarafından benzerlerinden ayrılarak tasarlandığı takdirde ortaya özgün ve anlaşılabilir bir karakter çıkacaktır (Topbasan, 2013: 81).

Başarılı, özgün ve dikkat çekici karakterler tasarlanmanın en önemli yolu uzun bir tasarım aşamasından geçmesidir. Karakterin diğer karakterlerden ayrılması, onun benzerinin bulunmaması karakterler arasında eğlenceli bir görünüm kurmasını sağlamaktadır (Wright, 2013: 59). Orijinal karakterler yaratmak planlama gerektirir. Ancak tamamen hayali bir karakter yaratmak daha da fazla çalışma ve hayal gücü gerektirir. Bunun için de birçok farklı karakter tasarım çalışması yapılmalıdır (Patmore, 2005: 46). Karakter tasarımı sürecinde öncelikle karakter belirli bir görünüme ulaşana kadar birçok eskiz çalışması oluşturulur. Bu çalışma nitelikli bir karakter oluşturulana kadar devam etmektedir. Karakterin oluşum aşamalarının tüm ayrıntılarını ortaya çıkarmak onlarca hatta yüzlerce çizim yapmayı gerektirebilir. İyi bir sonuca ulaşmak için devamlı olarak silüetler üzerine çalışmak gerekmektedir (Simon, 2003: 53-54).

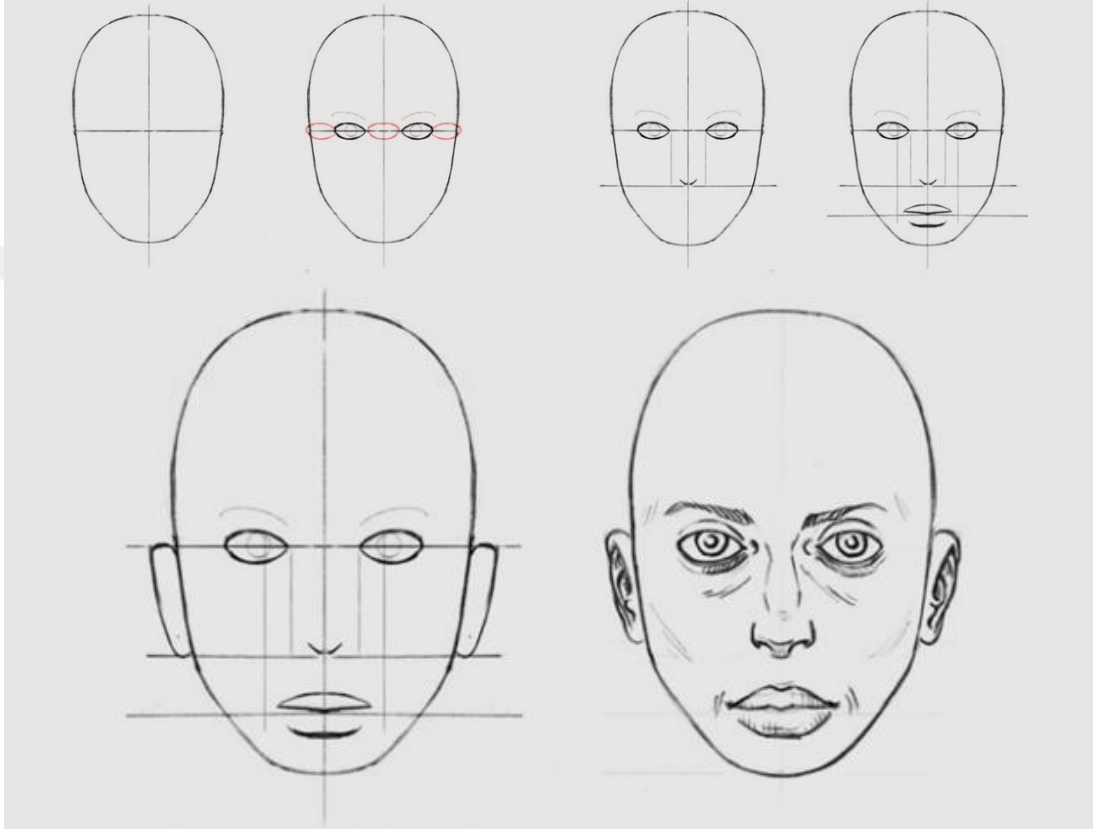


Şekil 4.11 Şekiller kullanılarak denemeler yapılan karakter tasarımları (Bishop, 2019:3)

Karakterin oluşum aşamasında en başta karakterin dış çizgileri daire, kare, üçgen vb. biçimlerle basitçe oluşturulabilir, ardından karakterin yapısına uygun olacak şekilde çokgenler yerleştirilerek biçimlendirilir. Çokgenler ile karakterin geometrisi meydana gelebilir, bu çokgenler parçalanabilir ya da karakterin geometrik şeklini daha iyi duruma getirmek amacıyla karakteri oluşturan çokgen, köşeler veya kenar döngülerine yumuşatmalar ve düzeltmeler yapılabilir. Bu oluşum süreci, karakter tasarımının bütün kısımları tamamlanana dek sürdürülür ve bütün kısımlar, tasarımda gösterilen oranlara uygun olarak biçimlendirilir (Kennedy, 2013: 75).

Vücudun en büyük kütlesi göğüs kafesidir. Dolayısıyla vücudun en temel bölümünü oluşturur. Karakter tasarlarken de göğüs kafesine bağlı olarak diğer vücut oranları oluşturulur. Göğüs kafesi çizilirken ağırlığına bağlı olarak kafanın boyutuyla orantılı olarak şekillenir (Solarski, 2012: 160). İnsanın anatomisinde bulunan kemik yapısı bükülmeyen sert bir yapıya sahiptir. Kas yapısı esneyip şişebilme eğilimindedir. Dirsekler, dizler, kafes ve omurga gibi önemli anatomik bölgelerin tümü, ana kas gruplarının yanı sıra bir karakterin genel şeklini tanımlamaya yardımcı olabilir (Bishop, vd., 2020:87). Göğüs kafesinden sonra leğen kemiği ve baş, vücudun büyük kütlelerinden biridir. Oluşturulacak karakterlerde öncelikle genel şekli belirlenmeli sonrasında yüz formu oluşturulmalıdır. Yüz oluştururken eğri bir çizgi çekerek çene hizasına gelecek şekilde bir çizgi çekilir. Aynı şekilde eğri bir çizgi ile ön düzlemin her iki tarafındaki şakakları birbirine bağlayarak alınla birleştirilir. Bu hacim, kafayı çizerken ilk olarak göz önünde bulundurulmalıdır çünkü tüm yüz hatları bu baskın kütleyle kaplanmaktadır. Alın ve kaş arasındaki mesafeden kaş ve burun ucuna kadar, burun ucundan çene ucuna kadar yüz üç bölüme ayrılmaktadır. Saç ile beraber yaklaşık olarak 3.5 oranında bölümlenebilir. Son aşamada ise kulaklar eklenerek kafa formu tamamlanabilir (Solarski, 2012: 210-213).

Kafa yapısı çizmek için en başta yüzün temelini oluşturan kafatası ile işe başlanmaktadır. Bu kafa yapısı temel şekiller olan daire ile oluşturulmaktadır. Daha sonra detaylara inilerek oluşturulan daire şekline oval bir görünüm verilmektedir. Buna bağlı olarak her iki yandan çeneye doğru sivrilerek çene yapısının oluşumu gerçekleşmektedir (Bishop, vd., 2020:154).

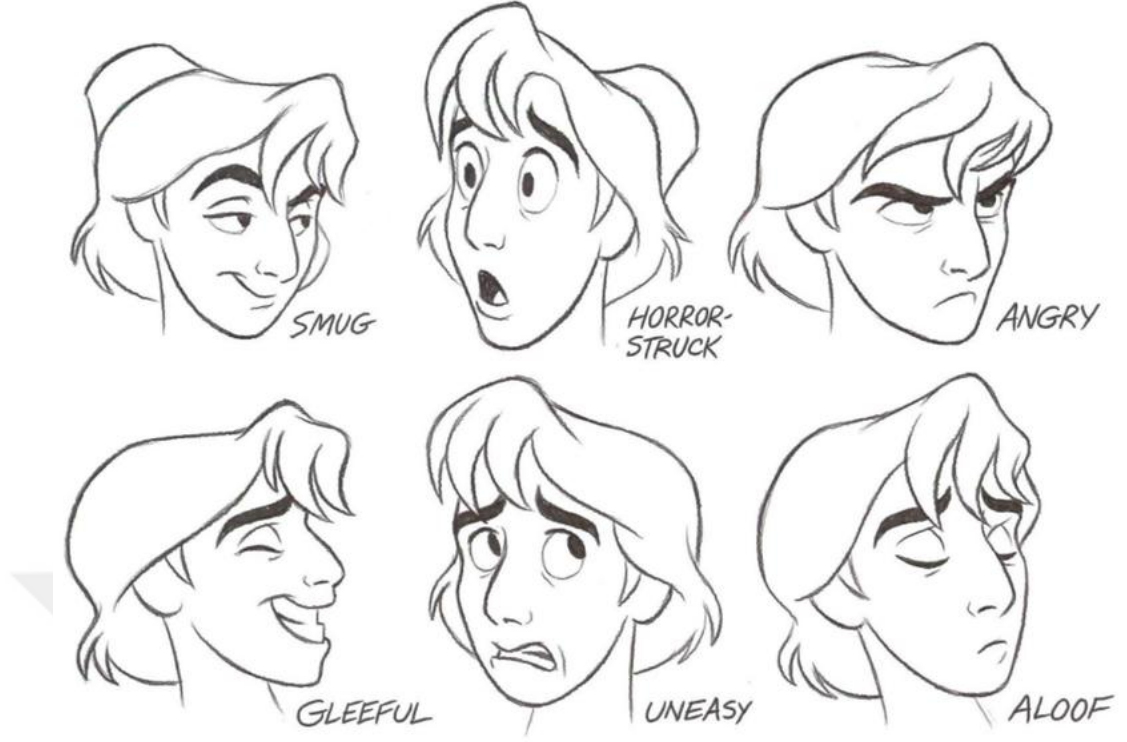


Şekil 4.12 Kafa yapısı oluşum aşamaları (Crossley, 2014: 50)

Karakterin yapısında bulunan en birincil alan olan baş ve yüz bölgesi karmaşık bir anatomik yapıya sahiptir. Bu alan karakterin sahip olduğu kişilik yapısını görsel olarak en belirgin şekilde yansıtmaktadır. Bu sebeple karakterin yüz bölgesi üzerinde durmak gerekmektedir. Yüz oluşturmaya ilk önce oval bir geometrik şekil ile başlanmalıdır. Bu aşamada ovalin üst kısmının alttan daha geniş olup olmadığına dikkat edilerek ilerlemek gerekmektedir. Daha sonra ovalin tam ortasına dikey bir çizgi ve merkezden yatay olarak başka bir çizgi çekilmelidir. Yatay olarak oluşturulan bu bölgeye gözler eklenmelidir. Gözlerin orta noktasında bulunan boş alana aynı ölçülerde oluşturulmuş bir göz genişliği kadar alan bırakılmalıdır. Gözlerin tam orta noktasından birer dikey çizgi daha çekilmelidir. Gözlerin ortasından çizilen bu iki çizgi çenenin genişliğini ve

oval olan bölgeyi oluşturmaktadır. Göz bebeklerinin başlangıç yerlerinden tekrar iki çizgi çekilerek burun oluşturulur. Bu genişlik gözler arasındaki boşlukla aynı ölçüdedir. Daha sonra burunun bitişinden çene ucuna kadar kalan kısmın orta noktasına yatay bir çizgi daha çekilerek ağzın bulunduğu yer belirlenmektedir. Son olarak göz ve burun ucu arası hizasında kulaklar yerleştirilmektedir (Crossley, 2014: 50). Kafa yapısı çizmek için kafanın formunu iyi bilmek gerekmektedir. Bu sayede daha doğru bir oran sağlanabilir ve gerçeğe yakın karakterler tasarlanabilir. Kafanın sahip olduğu 1/3 oran çeneyle beraber eklenerek kalan kısmını ifade etmektedir. Ancak hayvan, yaratık ya da abartılmış karakter yüzlerinde bu oran değişme gösterir. Karakter perspektifle oluşturulduğunda hata oranı en aza düşebilmektedir. Karakterin tüm parçaları eklendikten sonra detaylandırma işlemi gerçekleştirilir. Kafanın oluşturulmasının ardından bir eğim verilir. Kafanın tam merkez noktasından başlayarak düz bir çizgi ile bir yönelim verilmektedir (Hampton, 2010: 57-59). Denge unsurunun sağlanabilmesi için vücut yapısının hem arkaya hem de öne olacak şekilde eşit miktarda dağıtılması gerekmektedir. Vücudun dengeyi sağladığı orta nokta karakterin boğaz çukuru ya da burun ucudur (Hart, 2008: 48).

Karakterin genel hatları oluşturulduktan sonra yüz ifadeleri eklenmektedir. Bunlar ağlamak, gülmek, bağırarak, korkmak vb. birçok temel ifadeleri kapsamaktadır. Tasarlanan karaktere uygun ifade seçmek önemlidir. Karakterin anlık duygu durumuna bağlı olarak uygun ifadeyi yerleştirmek gerekmektedir. Bunun yanında farklı ağız yapıları oluşturularak sesin oluşturulması da sağlanabilmektedir (Simon, 2003: 53-54).



Şekil 4.13 Karakter tasarımı yüz ifadeleri örneği (Goldberg, 2008: 148)



Şekil 4.14 Tangled filminde bulunan Flynn Rider karakterinin yüz ifadeleri (URL-14, 2024)

Karakter tasarlanırken genel olarak mizahi unsur ön plana çıkmaktadır. Bu unsur en çok da yüz ifadelerinde uygulanmaktadır. Bunu yüzün ana bölümünü oluşturan kafatasına bağlantılı olan çene kemiği ile gerçekleştirmek mümkündür. Ancak çeneyi

abartılı bir şekilde oluştururken ağzın hareket haline dikkat edilmelidir. Çeneyle ağız hareketleri birlikte uygulandığında abartı daha belirgin bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Yalnızca çenenin abartılması bu noktada yeterli olmayabilir. Yüzde uygulanan abartı burun bölgesinde pek fazla etki etmemektedir. Yalnızca ağız bölgesi yanlara doğru açıldığında burun kenarlarında genişleme görülebilir onun haricinde burunda bir değişme görülmemektedir (Dedeal, 1999:152). Karaktere uygulanan deformasyon, abartı, biçimin dönüşüme uğratılması gibi yaklaşımlar mizahın en temel özellikleridir. Bunlar karakter tasarımlarında sıkça yer almaktadır. İstenilen ifadenin yansıtılmasını sağlayan en belirgin unsurlar olan gözler ve dudaklar da karakterde yoğun olarak kullanılmaktadır (Özcan, 2014: 62-63).



Şekil 4.15 Duygu durumlarına göre karakterin şekillenmesi (Goldberg, 2008: 4)



Şekil 4.16 Duygu durumlarına göre karakterin şekillenmesi 2 (Goldberg, 2008: 44)

Karakterlerin duyguları ifade edilirken bunu fiziksel görünüşleriyle vermek gerekmektedir. Örneğin yorgun bir karakteri ifade etmek için enerjisi kalmamış, bitkin

bir görünüm elde edilmelidir. Bunun için de karakterin baş kısmı öne doğru eğilmelidir. Bununla birlikte omuzlar ve bel kısmı da öne eğilir. Dizler bükülür ve el kol, ayak hareketleri yavaşlamaktadır. Yüzde yorgun bir ifade oluşturulur (Whitaker, 1981: 125). Duygu durumlarına göre şekillenen neşeli bir karakterin göğüs yapısı şişkindir. Üzgün bir karakterin ise göğüsleri çökmektedir (Hart, 2008: 54).

Karakter hareketlendirilirken hikâyenin akışına bağlı olarak oluşturulan duruş biçimleri, jest ve mimikleri tasarım sürecinin en başında ortaya konulmaktadır. Sanatçı tasarladığı karakterin formuyla beraber oluşum süresi kapsamında yararlanılacak olan ipuçlarını da sunmaktadır (Özden ve Ülgen, 2015: 26).

Kalça vücudun ağırlık merkezini oluşturmaktadır. Bununla birlikte vücudun dengesi de kalça ile sağlanmaktadır. Yürüyüş esnasında kalçaların hareketi iki ayrı, üst üste binen birer dönüş olarak düşünülebilir. Bu aşamada öncelikle kalçalar omurganın eksenini boyunca bacaklarla birlikte ileri ve geri dönmektedir. Sağ bacak öne doğru ilerliyor ise sağ kalça öne doğru döndürülür. Daha sonra serbest bacak kalçayı merkezden dışarı çekerek kalçaları bir yandan diğer yana sallanmaya zorlamaktadır. Bu iki hareket daha sonra omurga yoluyla, dengeyi korumak için kalçaları yansıtan omuzlara iletilmektedir (Maestri, 1999: 207).

Karakter tasarımının hareketlendirilme aşamasında oluşan hareket süresi karakterin hızına bağlı olarak değişebilir. Koşan, kilolu bir insanın durma süresi yaklaşık olarak birkaç saniye alabilir. Birini dinlemek için hareketlenen kişi öne doğru eğilip yavaşlayarak durmaktadır. Buna bağlı olarak bir karakteri hareketlendirirken tüm vücut hareketlerinin aynı anda durması doğru değildir. Karakter aniden bir şaşkınlık yaşarsa ya da bir anda irkilirse, ani hareketlere karşı gelişen vücudun istem dışı tepki göstermesine bağlı olarak hareket kasları bir anda gerilir. Şaşkınlık hali istem dışı olmazsa hareket yavaşlayarak kaybolur. Bu hızla beraber karakterin kollarının ve saçlarının hareketi de değişmelidir. Karakter hareketini hızlandırır ya da yürümeye başlarsa öncelikle hafifçe geriye doğru çekilir, ayak öne doğru atıldığında vücut öne doğru düşmeye başlamaktadır. Eğer koşuyorsa hareket daha da hızlanmaya başlar, ön ayak ileri doğru iterken arka ayak da buna bağlı olarak vücudu ileri doğru itmektedir (Whitaker, 1981: 51).

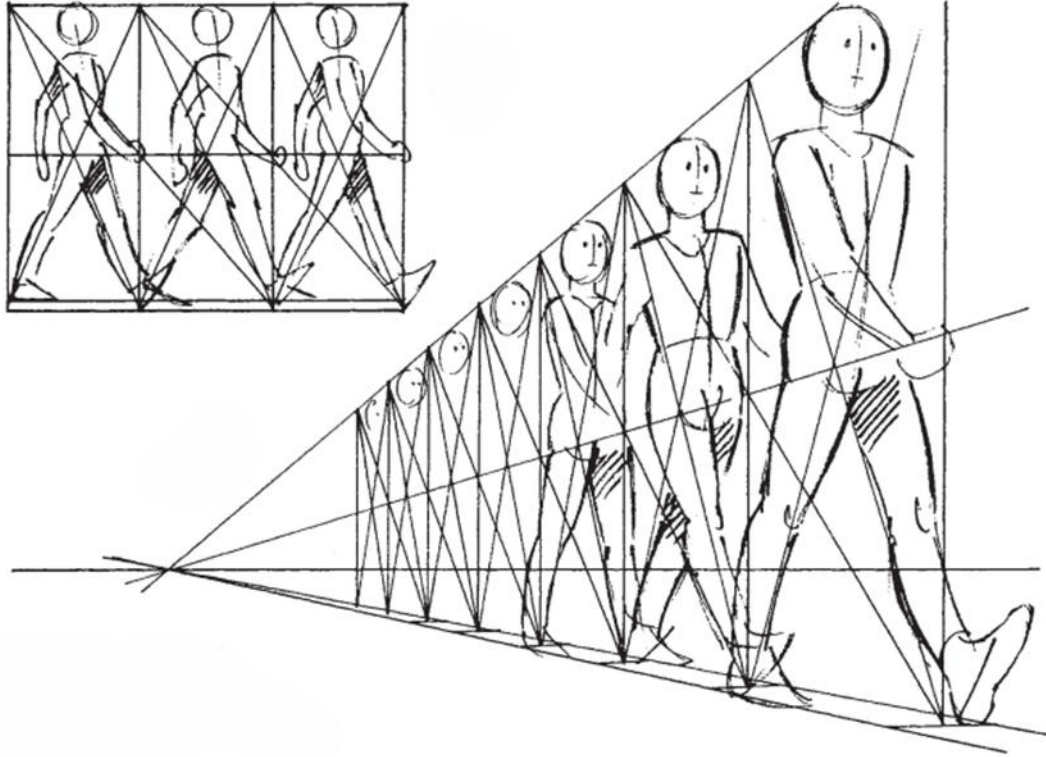
Yürüyen bir karakter genel olarak ayakları en uzağa doğru hareket etmekte ve bununla birlikte ağırlığını ön ayağa vererek ilerlemektedir. Bu ağırlığa bağlı olarak öndeki diz bükülmektedir. Bu bükülme pozisyonuna geri tepme pozisyonu denir ve yürüyüşteki en alçak noktadır. Ayağın öne doğru hareket etmesiyle birlikte ağırlığın olduğu ayak topuğu zeminden kalkarak ağırlık kuvveti ayak parmak ucuna geçmektedir. Bu ağırlıkla birlikte vücut öne doğru düşmeye başlamaktadır. Ağırlığın uygulanmadığı diğer ayak da vücut ağırlığını dengelemek amacıyla ileri doğru sallanmaktadır. Bu serbest ayak en son yere temas etmesiyle birlikte adımın yarısını tamamlamaktadır. İkinci yarıda da aynı şekilde ayaklar hareket etmektedir. Eğer bundan zıt bir hareketle ilerlenirse karakter topallıyor gibi görünebilir (Maestri, 1999: 207).

Birden fazla karakter tasarlandığında ve bunlar birlikte hareket ettirildiğinde hepsi aynı yöntemle ilerlemelidir. Bu aşamada tasarlanan alan üzerinde konumlandırılan karakterler rastgele yerleştirilerek konumlandırılır. Bu, izleyicinin dikkatini her bir alana bölmesini sağlayabilir. Dolayısıyla izleyicinin dikkatini çekmesini sağlamaktadır. Örneğin sahnenin ön tarafında bulunan bir dansçının gösterisi, izleyiciyi yoğunluklu olarak o noktaya yönlendirir. Bu aşamada tasarımcının da bunun bilincinde olarak baş karakteri diğer karakterlere karşı renkleri ve boyutu itibarıyla daha ön planda olmasını sağlamalıdır. Ayrıca hareket hızı da artmalıdır. Arka planda bulunan karakterler de buna bağlı olarak daha az hareket edebilir (Whitaker, 1981: 82).

Birden fazla karakter yürütülürken hepsinin aynı hızda yürümesini sağlamak animasyon sürecini kolaylaştıran bir tasarım yöntemidir. Bu doğru bir yöntem değildir. Karakterlerin aynı şekilde ve hızda yürümesi uyumlu bir yürüme gerçekleştirir. Bu uyum çekimin kalitesini düşürebilir. Adımları aşamalı bir şekilde ayarlayarak ilerlemesini sağlamak ve farklı yürüyüş tarzları oluşturmak daha doğru bir yöntemdir. Bununla birlikte yürüyüş hız süreleri de birbiriyle aynı olmamalıdır. Örneğin bir karakter adım başına 10 kare yürüyorsa, diğer karaktere biraz daha fazla hız vererek 13 karelik bir yürüyüş sağlanabilir. Bu sayede animasyon akışı daha etkili ve çeşitli hale gelebilir (Maestri, 1999: 210).

Tasarımda perspektif kullanmak karmaşık bir yapıdır. Bu noktada perspektifi doğru bir şekilde oluşturmak için teknik ressamlık gerekmektedir. En çok da karakter

yürüdüğünde boyu ve adımların uzunluğu dikkate alınarak bir perspektif ızgarası içerisinde ilerlemek gerekmektedir. Bu sayede sanatçı adım aralıklarının artacağını ya da azalacağını net bir şekilde belirleyebilmekte ve aşamalı bir biçimde ilerleyebilmektedir. Her şekil büyüyüp küçülerek farklı boyutlar oluşturabilir. Ancak bunu doğru orantılarla sağlamak gerekmektedir. Karakter kameraya doğru yaklaştığında ve daha uzağa gittiğinde dramatik bir etki oluşturmak amacıyla alçak bir ufuk bakış açısı kullanılmaktadır. Yüksek ufuklar daha rahat bir etki sağlamaktadır. Her iki durumda da, ufuk noktası kamerayı veya izleyicinin göz seviyesini temsil eden ufuğa göre belirlenmelidir. Bu ufuk noktaları dikkatli bir şekilde belirlenmelidir (Whitaker, 1981: 102).



Şekil 4.17 Perspektif açısı ile karakter tasarımının hareketlendirilmesi (Whitaker, 1981: 102)

Perspektif uygulanması karakterin doğru ilerlemesini sağlamaktadır. Karakter belirlenen perspektif noktasına doğru yürüdükçe doğru bir perspektif ızgarası ortaya çıkmaktadır. Bu noktada karakterin boyuna ve attığı adımın uzunluğuna bağlı olarak bir tasarım gerçekleşmelidir. Böylece tasarımcı da oluşan adımların aralıklarının aşama halinde ne kadar artıp azalacağı hakkında bilgi sahibi olabilir. Böylelikle

karakterin boyutu büyüyüp küçüldüğünde doğru oranlarda kalmaktadır (Whitaker, 1981: 102).

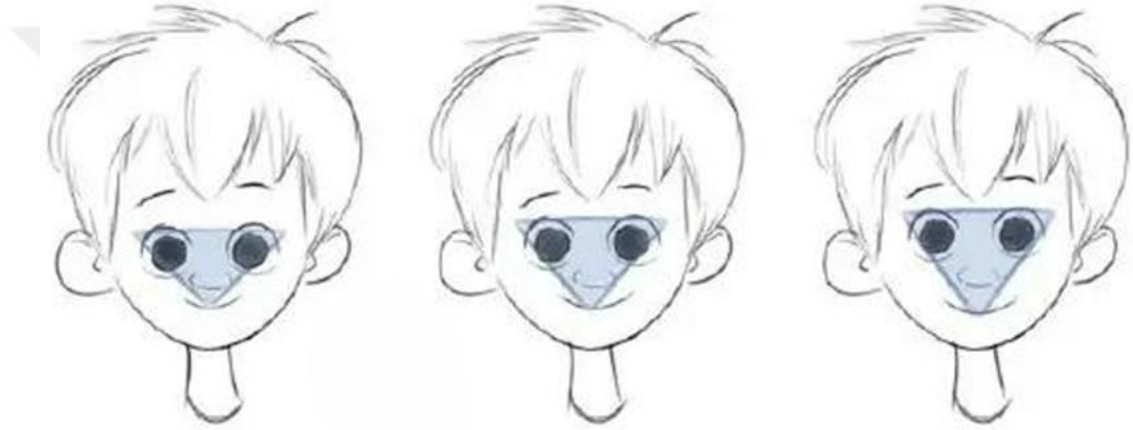
Karakter tasarımında tek bir karakter üzerinde değişimler yaparak birçok farklı karakter oluşturulabilir. Kostüm tasarımı da karakterin değişmesine yardımcı olabilmektedir (Hart, 2008: 42)

### **4.3 Karakterlerin Özgün Kişilik Özellikleri**

Bir insanın genel yapısını ölçmek için kafa yapısının ölçüsü kullanılmaktadır. Sanatçıların bir kısmı 8 kafa ölçüsü kullanmayı tercih edebilmektedir. Ancak asıl ölçü ortalama olarak yetişkin bir insanın 7.5 baş oranındadır (Solarski, 2012: 111).

Karakter tasarımında kadın karakterler genel olarak daha oval bir şekilde tasarlanabilmektedir. Aynı zamanda daha yumuşak kıvrımlı köşe hatlarına sahiptirler. Ancak her kadın karakterin bu formlarda tasarlanması gerektiği de düşünülmemelidir. Şekillerin kadın ya da erkek karakterlere bağlı olarak oluşturulması gerekmemektedir. Kadın karakterin güçlü olduğunu belirtmek için vücuda kare şekiller ile sivri ve sert köşeler verilebilir. Erkek karakterler, kadın karaktere göre daha sivri köşe hatlarına sahiptirler. Yüz hatları kadınlara göre daha köşelidir ve boyun yapıları daha kalındır. Kadın karakterlerin kalçaları erkek karakterlere göre daha geniştir. Her iki cinsiyetin de kafatası benzerdir fakat erkekte daha geniş ve köşeli bir çene yapısı gibi farklı özellikleri bulunmaktadır. Aynı şekilde burun yapıları da birbirinden farklı büyüklükte ve farklı formlarda olabilmektedir. Bunun dışında oluşturulan alanlar hemen hemen aynıdır (Bishop, vd., 2020: 154-155). Karakter tasarımları için oluşturulan burun yapıları şekli ve boyutu itibarıyla çok farklı yapılarda olabilir. Bunlar kadın ve erkek olarak iki kategoriye ayrılabilir. Erkek burunları genellikle kadınlara göre daha büyük bir yapıdadır. Ancak her iki cinsiyetin genç karakterlerinde burunlar çok benzerdir (Hart, 2008: 26). İnsanın yaşı ilerledikçe burun yapıları büyümeye devam etmektedir. Bu özellik çizgi filmlerde de geçerlilik göstermektedir. Bir erkek burnu çizmek için burun çevresinde genellikle 45°ye yakın bir açıyı takip etmek gerekebilir. Bu açı burnun büyüklüğüne bağlı olarak değişebilmektedir. Karakter yaşlılığa doğru ilerledikçe çizim aşaması da zorlaşabilmektedir. Burnu profilden keskinleşir ve daha

yuvarlak hale gelmektedir. Yaşlılık lekeleri ve büyük burun deliklerinden çıkan kıllar oluşabilir. Kadınların burun yapıları ve burun delikleri genel olarak erkeğe göre daha küçüktür. Erkeğin burnu daha düz ve içe doğru kavisli olabilirken kadınlarıki hafifçe yukarı kalkabilmektedir. Erkek burunlarının kapladığı alan kadın burnuna göre daha fazladır. Kadın burnunda 45 dereceden daha az bir açıyla çizimi gerçekleşmektedir. Çocukların burnu yeteri kadar gelişmediği için yetişkinlere göre çok daha küçüktür. Bir bebeğin burnu da çocuk ve yetişkinlere kıyasla çok daha küçük bir yapıdadır. Buna bağlı olarak izleyici de burnun büyüklüğü ve küçüklüğüyle karakterin yaş ortalamasını tahmin edebilmektedir (Fairrington, 2009: 96).



Şekil 4.18 Karakterin yaş aralığının belirlenmesi (Bishop, vd., 2020: 198)

Karakterin yaşını kontrol edebilmenin bir diğer yolu ise yüzün bölümlerinin hangi aralıkta yerleştirileceğidir. Bu da şekil 4.18'deki gibi gözlerin, burnun ve ağzın üçgen bir alan içerisinde ölçümleyerek belirlenebilir. Yaşlandıkça, bu üçgen uzama eğilimi gösterir ve yüz hatları daha aralıklı görünmektedir. Aynı zamanda üçgenin üst bölgesi kısaldıkça bu durum karakterin daha da yaşlandığını göstermektedir (Bishop, vd., 2020: 198). Aynı zamanda kulaklarının şekli ve boyutu da karakterin yaşını belirlemeye yardımcı olabilmektedir. Kulaklar karakter hakkında birçok şey söyleyebilir. Büyük kulaklar karakterin aptal görünmesine neden olurken, sivri kulaklar kötü bir karakteri ifade edebilir hatta bir vampir gibi görünmesine neden olabilir. Ayrıca burunlar gibi kulaklar da yaşla birlikte şekil değiştirebilmekte ve büyüyebilmektedir. Örneğin, küçük bir çocuğun burnu yaşlı bir karakterin burnu ile karşılaştırıldığında genellikle çok daha küçük, yuvarlak bir yapıda oluşturulmuştur (Fairrington, 2009: 98-99).



Şekil 4.19 Dora karakteri  
(URL-15, 2024)

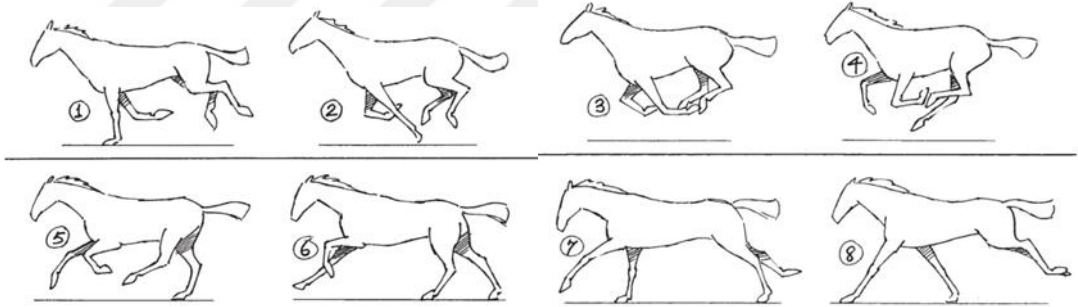


Şekil 4.20 Niloya karakteri  
(URL-16, 2024)



Şekil 4.21 Maşa karakteri  
(URL-17, 2024)

Çocuk karakterlerin tasarımı yetişkinlere göre çok daha basittir ve genellikle büyük bir kafaya ve kocaman gözlere sahiptirler. Diğer yüz özellikleri olan burun ve ağız minimumda tutulmuştur. Karakterde küçük çocuklara benzer oranlar kullanılarak yaklaşık dört kafa yüksekliğinde çizilmektedir (Patmore, 2005: 54).



Şekil 4.22 At figürünün hareketlendirilme aşamalarının görseli (Whitaker, 1981: 108-109)

Koşan bir at karakteri en başta yavaş adımlarla ilerleyerek hareket etmektedir. Sonrasında ani bir şekilde hızla koşmaya başlamaktadır. Çok büyük bir hızla koşmayı sürdürmektedir. Koşma sırasında bir adım atma süresi yaklaşık yarım saniyedir. Ayaklar sol arka, sağ arka, sol ön, sağ ön - duraklama - arka sol, arka sağ, ön sol, ön sağ vb. olacak şekilde hareket etmektedir. Atın uyguladığı en büyük itme kuvveti ön ayaklar tarafından yapılır ve bu itmeden sonra at bir anlığına havaya yükselmektedir. Bu her hayvan için geçerli değildir. Örneğin kedide, arka ayaklardan daha fazla itme kuvveti uygulanmaktadır. Bu kuvvetle birlikte kedinin bacakları açılır ve tıpkı atın hareketinde olduğu gibi hızlı bir şekilde havaya yükselmektedir (Whitaker, 1981: 108-109).

## 5. TARİHTEKİ İLK KARAKTER TASARIMLARI

İlk karakterler karmaşıklıktan uzak sade çizgiler üzerinden ve genellikle daire, kare, üçgen vb. şekiller kullanılarak çöp adam stilinde oluşturulmuştur. Canlandırma sanatının ortaya çıktığı ilk yıllarda bir illüzyon olarak kabul edilmekte, bu illüzyon gösterimi içerisinde bulunan karakterlerin ise palyaço biçiminde oluşturulduğu görülmektedir. Emile Cohl'un 1908 tarihinde Fantasmagorie adlı animasyon filmi bu bakımdan önemli bir örnektir. Cohl'un hazırladığı palyaço karakteri üçgen, kare ve dairesel formlar ile tasarlanmıştır (Gökçearsan, 2009: 80).

### 5.1 Animasyon Tarihinin İlk Öncü Sanatçılarının Oluşturduğu Karakterlerin Tasarım Unsur ve İlkeleri Açısından İncelenmesi

Grafik karakterler olarak da isimlendirilebilecek karakter tasarımlarının geliştirme aşamasında hazırlanan karakterin herhangi bir özelliğinin ayırt edici ve akılda kalıcı olması, kendine özgü nitelikler barındırması, kurgulanan içerikle uyumlu bir görsel düzen sağlaması amacıyla tasarım ilkeleri ve öğelerinden faydalanmak gerekmektedir. Tasarım öğeleri genel olarak çizgi, ton/değer, renk, doku, biçim (form) - şekil, ölçü, yön şeklinde gruplandırılmıştır. Tasarım öğeleri tüm görsel sanatlar alanı için geçerlidir (Arıkan, 2011: 11). Karakter tasarlarken uygulanan renk, biçim, doku, hareket, ışık, mekân, başkalaşım, boyut, abartı vb. ilkeler, etkin karakter tasarımları oluşturabilmek için faydalanabilecek temel tasarım elemanlarıdır. Bu sebeple tasarım yaparken ilke ve öğelerden biri ya da birkaçından yararlanmak, çok daha iyi sonuçlar çıkarmayı sağlayabilmektedir (Karaaliolu ve Sayın, 2022: 857).

Buna bağlı olarak tez içeriğinde yorumlanan karakter tasarımları da form ve silüet, anatomik yapı ve denge, kostüm tasarımı, renk ve üslup özelinde ele alınmıştır.

Araştırmada incelenen sanatçılar alan yazında tarihin ilk karakter tasarımcıları olarak kabul gören; Max Fleischer, Winsor McCay, Pat Sullivan ve Türk karikatür sanatçıları olan Oğuz Aral, Cemal Nâdir Güler ve Sururi Gümen'dir.

### 5.1.1 Max Fleischer

Max Fleischer Yahudi bir ailenin ikinci oğludur. 1887'de New York'a taşınmıştır. Dört kardeştir, kardeşlerin hepsi de canlandırma sineması ile ilgili çalışmalar gerçekleştirmişlerdir. Bu yüzden “Fleischer Kardeşler” olarak tanınmaktadırlar. 1883-1972 yılları arasında çizimle ve küçük mekanik icatlarla ilgilenmiştir. Bu ilgisi 1915’lerde bir Rotoskop’u icat etmesini sağlamıştır (Bayrak, 2022: 129-130). Rotoskop, canlı aksiyon sahnelerini kare kare çizimlere dönüştürmeye yarayan bir yöntemdir. 1915’te icat edilen bu yöntemle bir animatörün canlı aksiyon filmi kare kare, animasyon kâğıdı üzerine kopyalamak üzere bir çizim tahtasına yerleştirilmiş yarı saydam bir cam parçasına kopyalanması sağlanmıştır (Leslie, 2004: 13). Bu sayede çizimler titreme olmadan çok daha kolay ve pratik bir şekilde yapılır hale gelmiştir. Max daha sonra kardeşi ile birlikte Rotograph makinesini icat etmiştir (Bayrak, 2022: 129-130).

Fleischer’in, 1915'te icat ettiği Rotoskop ile Out of the Inkwell serisi başlamıştır. Fleischer figürlerinden biri, gösteriyi her zaman mürekkep hokkasından çıkararak açan Ko-Ko adında bir palyaço olmuştur. Gösteri, sanatçının birkaç mürekkep lekesinden Ko-Ko'yu elle çizmesiyle başlamıştır (Leslie, 2004: 13). Max Fleischer ve kardeşi Dave Fleischer 1919'da New York City'de Inkwell Stüdyolarını açarak seri üretime geçmişlerdir. Palyaço Ko-Ko'nun başrolde olduğu Out of the Inkwell isimli çizgi film’in gerçekleşmesi büyük bir ilgiyle izlenmiştir (Dietz, 1999: 1). Film içeriği Max ve Ko-Ko’nun birlikte yer aldığı kısa bir animasyondan oluşmaktadır. Ko-Ko, filmde çizilen alan üzerinde oynamaktadır. Sonrasında bir devden kaçmaya çalışmaktadır. Bu film süresi içeriğinde Max da filme dâhil edilerek oluşturduğu karakter ile birlikte görüntülenmiştir (Dobson, 2009: 76).

1921’de Fleischer kardeşler kendi stüdyolarını kurmuşlardır. Bu stüdyo dünya çapında 1942’ye kadarki Amerika Birleşik Devletleri’nde bulunan Disney Studio’dan sonra ikinci stüdyo olmuştur. 1928’de stüdyo Fleischer Studios adını almıştır. Fleischerlar Betty Boop filmleriyle, özellikle 1932 tarihinde gerçekleşen Minnie the Moocher ve 1933’de yeni Temel Reis serileriyle büyük başarı kazanmıştır. Oluşturulan animasyon filmlerinin her birinin tarzı animatörlere ve stüdyo hiyerarşisine göre farklı bir görsel

oluşturmuştur. Max Fleischer, çekimlerinde büyük alan derinliği kullanarak teknikler oluşturmaktadır. Bu tekniği Walt Disney'in çok düzlemli kamerasının iki yıl kadar ilerisinde kalmaktadır (Dobson, 2009: 76).

Fleischer Studios'ta ilk olarak 1926'da My Old Kentucky Home isimli konuşan bir köpeğin yer aldığı kısa bir animasyon filmi yayınlanmıştır. Filmin sonuna doğru çıkan şarkı sözleri zıplayan bir top aracılığıyla ilerleyerek izleyicilerin sesi takip etmesi sağlanmıştır. 1930'larda Inkwell serisi ve zıplayan topun eşlik ettiği Song Car-Tunes serisi, animasyonla tamamen eşzamanlı olmaya başlayınca caz efsaneleri caz şarkıcısı olan Cab Calloway'i işe almışlardır. Böylelikle çizgi filmlere yeni karakterler kazandırılmıştır. Bu karakterlerden biri 1930 yılında oluşturulan Dizzy Dishes adlı filmde bulunan Betty Boop karakteridir. Yirmili yaşlarında olan Betty Boop, çizgi filmlerindeki görünüş ve kişilik açısından mizahi ve güçlü bir fiziksel görünüme sahiptir. Karakterin görsel resimleri sık sık soyunma içerikli kıyafetlerin yırtılması veya düşmesi gibi durumlarla ve yırtıcı karakterler tarafından rutin olarak kovalanma şeklinde gösterilmektedir (Dietz, 1999: 2-5). Betty, kadın karakterler konusunda ve anatomi konusunda uzman olan Grim Natwick tarafından gerçekçilik duygusuyla canlandırılmıştır. Tasarımı, 1920'lerin caz döneminin modaya uygun sineklik kızını esas almıştır. Surat asması, iri gözleri, kısa sineklik kız saç modeli ve jartiyerini ortaya çıkaran kısa askısız elbisesiyle seksi bir çekiciliği vardır (Dobson, 2009: 26). Vücuduna kıyasla çok daha büyük bir kafaya sahiptir. Bununla birlikte gözlerinin boyutu da yüzünün neredeyse yarısı kadar olan büyük bir bölümü kaplamaktadır. Kirpikleri olabildiğince uzun bir yapıdadır. Ağız ise tam tersi çok küçük olarak tasarlanmıştır. Bu karakteri ayırt edici yapan "boop-boop-a-doop" diye haykırışı olmuştur (Gökçearslan, 2010: 360). Bacak yapısı ince ve uzundur. Kıyafetinin kısa olması ve jartiyer detayının bulunmasıyla erkekleri cezbeden bir görünüme sahip olmuştur. Karakterin müzikle beraber oynayışı fiziksel yapısı itibariyle ritim tutturması konusunda son derece iyi bir tasarım kalitesine sahiptir. Ancak bu son derece kusursuz, esnek bir yapıya sahip olması anlamına gelmemektedir. Narin vücut yapısına karşı büyük bir kafası vardır ve kafa ile bedeni birbirine bağlayan bir boynu yoktur. Vücut hareketi tamamıyla Mickey Mouse karakterinde olduğu gibi lastik hortuma benzer bir şekilde hareket etmemektedir. Esnekliği ancak sezinlenebilecek bir orandadır (Klein, 1993:81).

Betty kişilik yapısı itibariyle bir Hollywood yıldızı gibi büyük bir ilgiyle karşılanmaktadır. Bu karakter özellikle 1930'ların başında popüler olan, ancak filmin yapımı durdurulduktan sonra da tanınan ve hatırlanan kalıcı bir karakter olarak varlığını sürdürmüştür. Stüdyoda sürekli olarak devam eden bir hikâye kurgusu olmadığı için 1930 ile 1932 yılları arasında tasarımı birkaç kez değiştirilmesine rağmen oldukça başarılı olmuştur (Dobson, 2009: 26).

Orijinal çizimlerde Betty, stil olarak diğer sessiz dönem yıldızlarının çoğuna benzer bir yarı insan yarı köpek biçimindedir (Dobson, 2009: 26). Yarı köpek, yarı kadın olarak tasarlanan Betty Boop karakteriyle hayvanlar ve insanlar arasındaki sınırı aşmak amaçlanmıştır (Dietz, 1999: 5). Kısa bir süre sonra karakterin büründüğü yarı köpek yarı insan özellikleri değişerek tamamıyla dikkat çeken bir kadın karaktere dönüştürülmüştür (Fleischer, 2005: 50). 1930'larda Betty Boop'un köpeği olan Bimbo'nun yüz hatlarına benzer şekilde oluşturulan karakter değişime uğrayarak yarı insan yarı köpek görünümünden ayrılmıştır (Leslie, 2004: 174). Daha insansı bir görüntü kazanmıştır. Masum bir görünüme ve çekiciliğe sahip olmuş, dansları da etkileyici bir şekilde gerçekleştirilmiştir (Dobson, 2009: 26). Karakterin burnu küçülerek daha insansı bir burun halini almıştır. Göğsü daha büyük bir şekilde tasarlanırken beli çok daha ince bir biçime bürünmüştür. Karakter bu haliyle çok daha seksi bir görünüme ulaşmıştır. Köpek kulağına benzeyen uzun sarkan kulakların yerine daha insana benzer bir kulak oluşturularak halka küpeler takılmıştır. Karakterin bu hali tamamıyla insan halini alarak tüm dünyanın hayran kaldığı bir görünüme bürünmüştür (Fleischer, 2005: 51).

1935 yılında karakterin büründüğü bu hali izleyicilerin şikâyetine neden olmuştur (Leslie, 2004: 174). Hollywood, Sinema Filmi Prodüksiyon kurallarını uygulamaya başlamıştır. Canlı aksiyon ve çizgi filmlerde kadın tasvirleri değişmiştir (Dietz, 1999: 5). 1935 ve 1939 yılları arası geçen sürede Betty'nin seksi görünümü son bulmuştur (Klein, 1993:84). Karaktere daha kapalı kıyafetler giydirilerek sade bir makyaj yapılmıştır. Sonrasında karakter hayvanları sevmeye yönlendirilmiştir (Leslie, 2004: 174). Ev işleri veya çocuk bakımı gibi işlerle meşgul olmuştur. Saç bukleleri çoğunlukla azalmıştır (Dietz, 1999: 5). Çok daha sade kıyafetlerle bürünen karakter bir yandan da kilo vermeye başlamıştır. Ayrıca Betty çok çekingen bir yapıya sahiptir.

Betty karakterinin yanına bir de erkek kardeşler tasarlanmıştır. Bunun yanına büyükbaba da eklenmiştir. Karakterin mütevazı bir yaşam sürmesi için müstakil bir ev verilmiştir (Klein, 1993:84). 1935 yılında küçük kasabadaki izleyicilerin şikâyetleri üzerine sansürlen kiyafetleri daha uzun bir etekle yeni görünümünü almıştır. Film serisi 1939'da sona ermiştir. (Dobson, 2009: 26).

Fleischer'lar 1934 yılında E.C. Segar'ın çizgi romanındaki Denizci Temel Reis karakterinin lisansını almışlardır. Bu karaktere Olive Oyl adında sadık bir kız arkadaş oluşturmuşlardır. Temel Reis stüdyonun en popüler dizisi olmuştur. Şimdiye kadar üretilmiş ve Amerika'nın en sevilen çizgi filmi olarak bilinen Disney'in Mickey Mouse'unu bile geride bırakmıştır (Dietz, 1999: 2).

#### 5.1.1.1 Max fleischer'in “betty boop” karakteri



Şekil 5.1 Betty Boop karakteri (URL-18, 2024)

Betty Boop karakterinde bulunan keskin formlar dikkat çekmektedir. Karakter aynı kalınlıkta birbirini takip eden ince bir kontür çizgisiyle oluşturulmuştur. Karakterin ana hatları form yapısına göre yumuşatmalar ve hareketlendirmeler sağlanarak gerçekleştirilmiştir ve oldukça belirgin tutulan bir forma sahiptir.



Şekil 5.2 Betty Boop karakteri'nin silüeti (URL-19, 2024)

Silüeti belirginleştiren kafa yapısının büyüklüğü ve kıvrımlı saç stili karakterin tanınmasını kolaylaştırmıştır. Ayrıca karakter üzerinde kalıplaşmış olan pozu ile Betty Boop karakteri olduğunu anlamak mümkündür. Bu poz karakterin silüetinde belirgin bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Karakterin herhangi bir görsel özelliğinin ayırt edici olması tanınmasını kolaylaştırabilir. Buna bağlı olarak karakterin silüeti oluşturulduğunda tanınması mümkün olabileceği söylenilebilir. Karakterin gözleri yuvarlak formdadır. Buna karşın kafa yapısı da oval bir görünüm kazanmıştır. Kaşlar karakterin form çizgisinden daha kalın bir çizgiyle belirginleştirilmiştir. Çizgi şeklinde oluşturulan bu kaş yapısı aynı zamanda Hollywood dönemi kadınlarının kaşlarını ince bir çizgi ile oluşturdukları, dönemin modası haline gelen bir kaş stilini çağrıştırmaktadır. Aynı şekilde 1920'lerde Jazz sanatçısı olan Ester Jones'in kaş yapısından saç stiline kadar sanatçının görünüşünden büyük ölçüde ilham aldığı söylenilebilir. Karakterin saçları kıvrımlı ve sert formlarla dalgalı bir şekilde oluşturulmuştur. Karakterin anatomik yapısına bakıldığında öncelikle vücuda kıyasla çok daha büyük bir kafa göze çarpmaktadır. Buna bağlı olarak gözler de kafa ve vücut oranına göre daha büyük tasarlanmıştır. Gözler neredeyse kafanın üçte birini kaplayacak büyüklüktedir. Buna karşın ağız, burun ve ayaklar çok daha küçüktür. Ellerin büyüklüğü vücut oranıyla eşit tutulmuştur. Bacaklar ince ve uzun bir şekilde oluşturularak karaktere çekici bir görünüm kazandırmıştır. Karakterin kafasıyla

vücutu arasında bir geçiş sağlanmamıştır. Boyun kısmı büyük oranda yok edilerek kafatası omuzlarla birleştirilmiştir. Karakterin bu biçimi insan anatomisinden uzaklaştırılarak karakteristik bir görünüm katmıştır. Gözler karşılıklı olarak birbirine ölçülü olarak tasarlanmıştır. Bununla birlikte kafa yapısının oluşturulduğu oval görünüm de karşılıklı olarak eşit bir şekilde dengede tutulmuştur. Tüm bu anatomik yapıya karşın vücut oranları dengede tutulmuştur. Keskin feminen hatlar ile belirginleşen vücutu karakterin çekici ve cazibeli bir görünüm kazanmasını sağlamıştır. Karakterin kıyafeti tıpkı saçlarda olduğu gibi sert kıvrımlı formlarla şekillendirilmiştir. Göğüs bölgesindeki kıvrımlı yapı ve kıyafetteki mini görüntü karakteri çekici hale getirmiştir. Karakter siyah ve beyaz renkten oluşmaktadır. Karakterin siyah saçı, dudağı, kıyafeti ve ayakkabısına karşı oluşturulan beyaz teni, beyaz takıları ve jartiyeriyi siyah-beyaz bir denge sağlamıştır.

İlk renklendirilmesi 1934 yılında oluşturulan Fleischer Studio'nun ilk renkli filmi olan Poor Cinderella isimli animasyonda gerçekleşmiştir (URL-28, 2024)



Şekil 5.3 Betty Boop karakteri'nin renkli film sahnesinin ekran görüntüleri (URL-20, 2024)

Karakterde yoğun olarak kırmızı ve kahve tonlardan oluşan sıcak renklerin kullanıldığı görülmektedir. Kullanılan renkler aynı zamanda 1930'lu dönemlerde yoğun olarak kullanılan renklerden oluşmaktadır. Karakterde genel itibariyle daha soluk ve cansız renk tonları kullanılmıştır. Kullanılan kırmızı ve yeşil olan iki zıt renklerin ise dengeli bir görsel bütünlük sağladığı söylenilebilir.

Karakterde “alışılmış üslup” kullanılmıştır. İlk görünüşte karakterin alnı, kafası ve gözleri normalinden daha büyük, burnu ve ağzının küçük görünümde olması “basit üsluba” benzetilse de en nihayetinde karakterin vücut yapısı ve duruşuyla “alışılmış üslup” olduğu söylenilebilir. Ayrıca basit üslupta tasarlanan Pocoyo karakteri ile karşılaştırıldığında, daha çok yüz detayına ve bedensel poz tasarlama uygun olduğu görülmektedir (Özden ve Ülgen, 2015: 34). Karakterin tam anlamıyla yüz mimiği, göz kırpması ya da korku ifadesi yoktur. Mimiklerinin oluştuğu göz kırpması ve korku gibi ifadeler karakterde gösterilmemiştir (Gökçearsan, 2010: 360). Ancak karakterin kaşlarının hafif aşağı doğru inmesiyle karaktere masum bir görünüm kazandırdığı söylenilebilir.

### **5.1.2 Winsor McCay**

Sanatçının kariyer hayatı gazete karikatüristi adı altında gerçekleşmiştir. 1904-1911 yılları arasında New York Herald'da en uzun görevini tamamlamıştır (Dobson, 2009: 129). Billboard ve poster tasarımcısı olarak da çalışan sanatçı gazetede karikatürlerini yayınlama olanağı da bulmuştur (Savaş, 2018: 10).

Karikatür terimi artık hemen her yerde kullanılan bir isim olarak yerini almıştır. Karikatürün yer aldığı gazete çizgi romanları daha çok mizahi yönü ağır basarak kısa espriler şeklinde kullanılmaktadır. İlk sessiz animasyonların temeli olarak çoğu gazete karikatürünün kullanımı John Randolph Bray ve Winsor McCay gibi sanatçılar ile gerçekleşmiştir. Bu sanatçılar animasyonun öncüleri arasında yer almaktadır. McCay'in “Little Nemo in Slumberland” adlı eseri bir gazete seri karikatürü olarak başlamıştır ve bu nedenle sanatçılar karikatürist olarak bilinmektedir (Dobson, 2009: 35).

Endüstrinin ilk dönemlerindeki animatörler üretim sürecini hızlandırmak amacıyla çalışmalar yürütmüşler ve bunu yaparken de yeni teknikler geliştirmişlerdir. Bu sayede cel animasyon tekniği oluşturulmuştur. Bu teknik ile karakter ve karakterin önünde bulunan nesnelere hareket etmesi sağlandığı gibi arka planda bulunan nesnelere de hareketi gerçekleştirilmiştir. Bu yöntem diğer animasyon sanatçıları tarafından geliştirilmeye çalışılmıştır. Ancak 1916'dan bu yana cel'in kendisinde bir değişiklik

olmamıştır. Tek değişen kayıt sürecindeki gelişmeler olmuştur (Dobson, 2009: 37). Cel'i üreten sanatçılar Bray ve Hurd olmuştur. 1914'te John Randolph Bray, basılı arka plan sahnelerinin ve gri gölgelerin uygulanmasının patentini almıştır. 1915 yılında hareketli figürleri statik arka plandan ayırmak için şeffaf kâğıt kullanımının patentini almış ve bu tarihte Earl Hurd selüoit plakaları tanıtmıştır. Bu icat 1920 yılı ortalarında çizgi film üretiminin baskın tarzı haline gelmiştir. Bu cihazlar Taylorlaştırılmış montaj hattı yöntemlerini çağrıştırmaktadır ve asıl amacı emekten tasarruf etmesini sağlamaktır. Ancak bu tasarruf yöntemi her sanatçının gerçekleştirmek istediği bir yöntem değildir. Bu yöntemi kullanmayan bir sanatçı da Winsor McCay olmuştur. Emek tasarrufu sağlayan hiçbir yöntem kullanmamıştır. Ayrıntılı, dikkat çeken çalışmaları olmuştur. Bu çalışmaların yapımı aylar sürmüştür. Bunlardan biri de dinazor olan Gertie karakterinin hikâyesidir (Leslie, 2004: 12). Bununla birlikte Stop Motion animasyonunun kullanımı cel veya selüoit olarak adlandırılan bir teknikle gerçekleştirilmiştir. Bu teknik hareket yaratmak ve filme almak için şeffaf bir alt tabakanın kullanılmasıyla gerçekleştirilmiştir. Bu terim şimdilerde iki boyutlu (2D) çizilmiş animasyonun kısaltması olarak ifade edilmektedir. Animasyonda kullanılan Stop Motion tekniğinin ilk formlarını hareketli canlandırmalar şeklinde gerçekleştiren genellikle eski çizgi roman sanatçıları olmuştur. Bu tekniğin gerçekleşmesi daha fazla animasyon sanatçılarının doğmasını sağlamıştır. Bunlardan biri de ilk dönem sanatçılarından en ünlü animatörlerinden olan animasyonlarını oluşturduğu çok ince pirinç kâğıdı üzerine binlerce çizim yapan Winsor McCay'dir. Sayfaların her biri, filme alındığında hareketli bir görüntü oluşturacak biçimde, bulunduğu yerde küçük farklılıklar olarak yansıtılan karaktere yer vermiştir. Bunun iyi bir örneği McCay'in çizim animasyonunu Stop Motion teknikleriyle birleştirdiği Dinazor Gertie'de görülebilir (Dobson, 2009: 37).

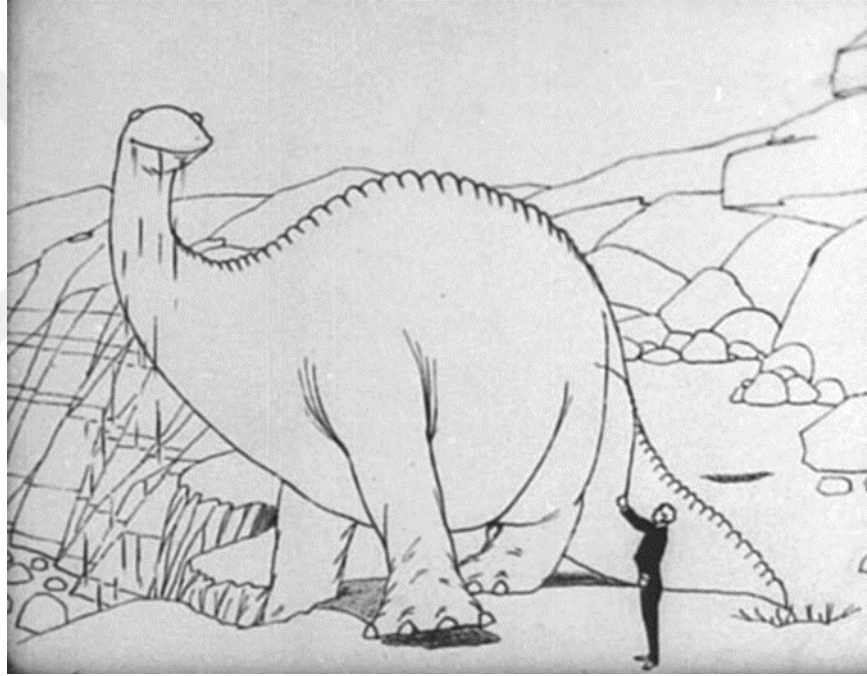
McCay, illüstrasyon tarzında ayrıntılı çizimler yapan usta bir sanatçıdır (Barrier, 1999:33). McCay'in yapıtları, özellikleri açısından içinde olduğu dönemin etkilerini yansıtmaktadır. Çalışmaları canlı aksiyon içinde canlandırmanın bulunduğu bir görselliğe sahiptir. Bu çalışmalar ilk olarak McCay'in 1911 yılında gerçekleştirdiği ilk animasyon filmi olan "Little Nemo İn Slumberland" olmuştur. Sanatçının bu ilk animasyonda gösterdiği başarısı Disney'in de başarı kazanmasının önünü açmıştır (McKenna, 2013: 1). Bu film izleyici tarafından tanınan, en önemli çalışma haline

gelmiştir. Filmin bütünü McCay'in elle renklendirdiği 4.000 çizimin bir araya gelmesiyle gerçekleştirilmiştir (Dobson, 2009: 129). McCay bu karakteri oluşturduğunda kırk altı yaşındadır. Sanatçı, şöhretinin ve yaratıcı gücünün zirvesinde çalışmalarını sürdürmüştür (Canemaker, 2018: 21). Daha sonra ise 1914 yılında "Gertie the Dinosaur" filmi gerçekleşmiştir. Özellikle bu film canlandırma sineması için şahsi özellikleri barındıran ilk film olma niteliği taşımaktadır (Savaş, 2018: 10). Film, ilk dönem çizgi filmi olarak kayıtlara geçmiştir. Bu film seyircinin önemli bir ölçüde etkilenmelerini sağlamıştır. Film McCay'in dinazor karakterine kendi halinde hayat yaşadığı bir gösteri olarak tanıtılmıştır. Karakteri bir vodvil gösterisinde eğitmenlik yaptığı sırada izleyicilere tanıtılmıştır. Filmin oluşumu pirinç kâğıdı üzerine karta monte edilmiş ve daha sonra tek bir makarada filme alınmış 10.000 çizim olarak gerçekleştirilmiştir. Film görünüş itibariyle oldukça kaba bir animasyon gösterimine rağmen karakterin farklı bir kişilik kazandırılmasıyla seyirci üzerinde büyük bir ilgi uyandırmıştır (Dobson, 2009: 87). Winsor McCay'nin bu filmi sinema salonu gösterisi kapsamında seyircilerle buluşan ilk kısa çizgi filmidir (Kaba, 1994: 83-84).

Dinazor Gertie, mutlu, üzgün, eğlenen, oynayan, yiyip içen, uzanan, yorulan, soluklanan genel olarak etrafa neşe saçan bir karakterdir. Bunun sebebi izleyicisiyle arasında bulunan ilişkinin güçlenmesini sağlamak ve bundan sonraki nesiller için aralarında duygusal bir bağ oluşturmasını hedef almaktadır. Bu karakter küçük mamut karakteriyle oyunlar oynayıp eğlenmektedir. Karakterin fiziksel yapısı uzun ve elastik bir boyuna ve kuyruğa sahip bir yapıdadır. Hareketinin sağlanması, elastik vücut hareketlerinin sağladığı uzun boynu ve kuyruğu sayesinde olmaktadır. Bu sayede esprili ve mizahi bir davranış sergilemektedir (Wells, 2000: 130). McCay, dinazor Gertie karakterini büyük bir boyutta aynı zamanda şaşırtıcı bir şekilde ince bir kombinasyonla tasarlamıştır. Bu karakter yaramaz tavırlarıyla her an her şeyi yapabilecek sevimli ve eğitilmiş bir hayvan gibi görünmektedir. Çeşitli hareketleriyle dönüşen vücut yapısı bir fil, at ya da büyük bir kediyi akla getirebilmektedir (Barrier, 1999: 17). Filmlerin tasarımsal oluşumu McCay, Blackton ve Emile Cohl tarafından kullanılan tebeşir etkisine benzer bir tarzda izleyicilerle buluşmuştur. Bu filmin gerçekleştirilme nedeni sanatçının Gertie karakterini, seyircilere bir dinazoru canlandırabileceğine dair kanıt olarak sunulmuştur (Dobson, 2009: 129).

Daha sonraki çalışma 1918’de yapılan “The Sinking of the Lusitania” haber filmlerinin ritmini taklit eden bir karikatür olmuştur. Bu karikatür Alman denizaltısı tarafından batırılan okyanus vapurunun son saatlerini gösteren 25.000 çizimden oluşmaktadır. Animasyonun uzunluğu yirmi beş dakika sürmüştür. Bu zaman dilimi şu ana kadarki en uzun animasyon olmuştur. Buna karşın karikatür sanatının büyük bir kısmı, stüdyolardan çıkan, karakter temelli kısa eskizler olarak biçimini bulmuştur (Leslie, 2004: 13). Bununla birlikte sanatçı “How a Mosquito Operates (1912) ve The Bug Vaudville (1921) ” isimli çalışmalar da gerçekleştirmiştir (Savaş, 2018: 11).

#### 5.1.2.1 Winsor mccay’in “dinozor gertie” karakteri



Şekil 5.4 Dinozor Gertie karakteri (URL-21, 2024)

Dinozor Gertie karakterinin bir insana kıyasla çok daha büyük bir boyutta tasarlandığı görülmektedir. Buna karşın kafa yapısı vücuda kıyasla daha küçük bir yapıda oluşturulmuştur. Kuyruğu, boğazı ve ayakları da ince, uzun bir formda tasarlanmıştır. Karakterin, çizgi kalınlıkları aynı ölçüde ince ve hareketli olacak şekilde ilerleyerek oluşturulmuştur. Karakterin gövdesi ve baş kısmı olmak üzere birçok bölümünde yuvarlak formlar kullanılmıştır. Anatomik yapısı yumuşak formlarla oluşturularak büyük bir vücut yapısına karşın küçük bir kafayla bütünleşmiştir. Ayak yapısının oranına bakıldığında eşit ölçülerle oluşturulduğu söylenilebilir. Karakterin ayaklarının

boyutu ve uzunluğunun eşit ölçülerde ve kalınlıkta olması vücutla dengeli bir görünüm içinde olmasını sağlamıştır. Karakterde ayrıntıya çok fazla yer verilmemiştir. Vücutundaki kıvrımlı çizgiler olabildiğince azaltılmıştır. İç kısımlar çok daha düz ve sade bir şekilde tasarlanmıştır. Karakteri detaylandıran bir kıyafeti yoktur. Karakterin alışılmış üsluba daha yakın bir tasarım anlayışı olduğu söylenilebilir.



Şekil 5.5 Dinozor Gertie karakteri'nin silüeti (Örnek çizim-1)

Vücut yapısı genel itibariyle bir dinazor anatomisine yakın bir formda tasarlanmıştır. Karakterin silüeti oluşturulduğunda bir dinazor olduğunu anlamak mümkündür. Ancak gerçeğe yakın formlarla oluşturulması ve onu ayırt edici yapan karakteristik özelliğinin çok fazla bulunmaması Dinozor Gerite'i tanımayı zorlaştırabilmektedir. Ancak her halükarda Dinozor Gerite'nin tanınmasını sağlayan bir duruş biçiminin ve yuvarlak gövde yapısının olması karakterin bilinmesinde yardımcı olmaktadır. Karakter tamamen renksiz bir biçimde ince kontür şeklinde tasarlanmıştır. Sonraki dönemlerde de karakter üzerinde renklendirmeye gidilmemiştir.

### 5.1.3 Pat Sullivan

Pat Sullivan, İrlandalı bir ailenin çocuğu olarak 1887 yılında Avustralya'da doğmuştur. İlk çalışma deneyiminde boksör ve sanatçı olarak dünya turuna çıkmış ve sonunda Amerika Birleşik Devletleri'nde bir gazetede karikatürist olarak çalışarak William F. Marriner'ın asistanlığını yapmıştır. Marriner 1914'te vefat ettikten sonra onun şeritlerini devralmıştır ve bunları bir animasyon haline getirerek çizgi film

oluřturma kararına varmıřtır. Sullivan'a animasyon tekniklerini öğreten ve stüdyosundan faydalanmasını saęlayan Raoul Barré ile çalıřmıřtır (Dobson, 2009: 185). Sullivan 1915'te kendi stüdyosu olan Universal'in New Jersey'i kurmuřtur. Daha sonra Otto Messmer ile tanışarak kendi stüdyosunda iře almıřtır. Sullivan'ın 1933'teki ölümüne kadar birlikte yakın, samimi bir çalıřma sürdürmüřlerdir (Dobson, 2009: 186).

Sessiz dönemin en popüler karakterlerinden biri olan Felix the Cat, Pat Sullivan ve Otto Messmer tarafından oluřturulmuřtur. Karakterin gerçekteşmesinde büyük etkisi olan Pat Sullivan Otto Messmer'ı iře almıř ve dięer animatörler çok meřgulken onu stüdyo için bir řeyler yaratmaya teřvik etmiřtir. Sullivan aynı zamanda filmlerin yapımcısıdır. Sanatçının adı ise Felix'in yaratıcısı olarak anılmıřtır (Dobson, 2009: 70).

Karakter ilk olarak Feline Follies adlı kısa filmde tanıtılmıřtır. Film, yaklaşık olarak dört dakika on saniye uzunluęunda olmuřtur. Filmde Kedi Felix, uzakta bir diři kedinin miyavladığını duymuř ve bu ses Felix'in ilgisini çekmektedir. Uzun siyah dik kuyruęunu bir soru iřaretine dönüřtürmektedir. Ardından hemen sese doęru kořmakta ve kendini diři kedinin yanında bulmaktadır. Hemen yanında bulunan çiçeęi kopararak diři kediye vermekte ve ona kur yapmaktadır (Leslie, 2004: 14). Karakterin 1919 yılında yer aldığı ilk kısa film bölümü olan Feline Follies, Musical Mews'deki ikinci görünümüyle resmi olarak Felix the Cat adını almıřtır (Dobson, 2009: 70).

Felix karakteri kendine özgü bir kiřilięe sahiptir. Bařı ařaęı bir pozisyondadır. Elleri ise arkasına dayanmıř bir řekilde oluřturulmuřtur. Karakter yapısı itibariyle hafif düşünceli bir görünümle yürüyüřünü gerçekteřtirmektedir. Kuyruęu, dięer karakterlere göre birçok nesneye bürünebilen bir yapıdadır. Bu özellięi sayesinde kuyruęu beyzbol sopası, teleskop veya olta kancası gibi çeřitli aletlere çevrilebilmektedir. Felix "Çizgi film karakterlerinin Charlie Chaplin'i" olarak tanımlanmıřtır (Dobson, 2009: 71).

Raymond Durnat'ın Felix ile ilgili yorumunda "Felix'in kafası, bütün küstah noktaları, zirveleri, kıvrıcık kolları, sırtmaları ve bütün cıvıdamıř özgürlüęüyle,

rastgele ve öylesine çizilmiş çizgilere, Disney'in gelişmiş pürüzsüzlüğünün yansımaları olan çizgi filmlerdeki oval ve dolambaçlı formlardan daha fazla mizaha yakındır.” ifadesi yer almaktadır (Durgnat, 1969: 99). Bu mizahi vücut yapısını kıvrıp bir el çantasına çevirerek, kuyruğunu da bir baston gibi kullanarak ve farklı nesnelere dönüştürerek gerçekleştirmektedir (Maltin, 1987: 24).

Felix karakteri Mickey karakteri gibi diğer çizgi filmlerde yer alan fare karakterlerinden çok daha büyük bir görüntüye sahiptir. Yaklaşık olarak iki üç metre boylarındadır (Barrier, 1999: 50). Karakter ilk görünüşünde kare ve köşeli bir yapıya sahiptir. Daha önceki çizgi film karakterlerine göre daha farklı bir yapıda olmuştur. Bu farklılığı en çok da vücudunun siyah ve sade olmasıyla sağlamaktadır (Barrier, 1999: 31). Karakterin fiziksel yapısının geneline bakıldığında siyah vücuduna karşı beyaz gözleri ve gülen geniş ağız yapısıyla canlandırma tarihinin en bilinen çizgi film karakterlerinden biri haline gelmiştir (Karaşahinoğlu, 2021: 27). Karakterde düz çizgiler yerine eğri çizgiler üzerinde durulmuştur. Sade yapısının yanında dairesel yapısıyla da dikkat çeken Felix aynı zamanda bu yönüyle de diğer karakterlerden ayrılmaktadır. Ayrıca bu yapısıyla animasyon oluşumunu çok daha kolay bir hale getirmektedir. Film içerisinde kâğıt animasyonunun bir başka yan ürünü olan grilerin olmaması sebebiyle de oldukça sade görünmektedir. Gri alanlı selüloit kaplamalar dışında neredeyse her şey saf siyah veya beyazdır. Bu da aynı şekilde animasyonun tasarım aşamasını kolaylaştırmaktadır (Barrier, 1999: 32).

Kedi Felix, başarılı bir oyuncak haline gelen ilk animasyon karakteri olmuştur (Leslie, 2004: 31). Zamanla karakterin bu hali yeni bir forma dönüşmüştür (Karaşahinoğlu, 2021: 27). Karakter 1929'da değişime uğrayarak beyaz eldiven kullanmaya başlamıştır. Daha sonra Küçük Nemo, Krazy Kat, Mutt ve Jeff, Katzenjammer Kids gibi karakterler oluşturulmuştur (Leslie, 2004: 31).

### 5.1.3.1 Pat sullivan'ın “felix the cat” karakteri



Şekil 5.6 Felix the Cat karakteri (URL-22, 2024)

Felix karakteri genel yapısı itibariyle basit ve yuvarlak formlarla tasarlanmıştır. Tüm yuvarlak formuna karşın kulaklar daha sivri bir yapıdadır. Anatomik yapısı incelendiğinde vücuda kıyasla büyük bir kafa yapısı bulunmaktadır. Gözlerin büyüklüğü de kafanın yarısı kadardır. Karakterde basit üslup kullanılmıştır. Kol ve bacaklar birbirine yakın kalınlıklarda tasarlanmıştır. Kuyruğu da aynı kalınlıkta birbirini takip etmektedir. Karakter daha çok eğimli ve kavisli çizgilerle oluşturulmuştur. Kafasını gövdeye bağlayan boyun kısmı oluşturulmamış, direk geçiş sağlanmıştır. Bu görünüşü Betty Boop karakterinde olduğu gibi karakteristik bir görünüm kazanmış ve anatomik oranlardan uzak bir yapıyla gerçekleşmiştir. Karakterin hareketi ve duruş biçimi bir insanın fiziksel özelliklerine benzetilmiştir. Ellerin biçimi de aynı zamanda insana benzer bir şekilde kavislendirilmiştir. Olabildiğince basit bir şekilde tasarlanan bu karakterde detaylandırmaya neredeyse hiç yer verilmemiştir. Karakterde kontür çizgileri yoktur. Siyah beyaz renklerle oluşturulan karakterde siyah alanları ayırabilmek amacıyla beyaz ince çizgiler kullanılmıştır. Karakterin siyah vücutuna ve siyah burnuna karşın beyaz gözleri ve beyaz ağız bölgesi olarak iki zıt renk kullanılmıştır. Renkler dengeli bir şekilde oluşturulmuştur.

Karakter, özellikle kulaklarının sivri bir formda olmasıyla diğer karakter tasarımlarından ayırt edilebilmektedir. Bu nedenle belirgin bir form yapısına sahip olan karakterin silüeti de ayırt edilebilir niteliktedir



Şekil 5.7 Felix the Cat karakteri'nin silüeti (Örnek çizim-2)

Karakterin silüeti oluşturulduğunda sivri kulaklar belirgin bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Karakterin formu kavisli geçişleriyle belirginleştirilmiştir. Bu özellikleri karakterin silüetinin tanınabilirliğini kolaylaştırmıştır. Genel itibariyle tanınabilmesini sağlayan bir diğer neden de karakterdeki siyah rengin yoğun bir şekilde kullanılmasıdır. Ayrıca karakter orijinal haliyle dahi bir silüet görünümüne benzer şekilde düz, sade ve ayrıntısız olmasıyla Felix karakterini büyük ölçüde çağrıştırmaktadır. Aynı zamanda sade tasarımına karşın popüler bir karakter olmayı başarmıştır.

## **5.2 İlk Türk Karakter Sanatçılarının Oluşturduğu Karakterlerin Tasarım Unsur ve İlkeleri Açısından İncelenmesi**

Karakter tasarımlarının ilk örneklerini çizgi roman ve karikatür dergileri için çalışmalar yapan sanatçılar vermiştir (Sağlam, 2023: 53). Bunlardan bazıları şunlardır;

### 5.2.1 Sururi Gümen

Sururi Gümen ilk ve ortaöğrenimini Bursa'da yapmıştır. Ancak liseyi onuncu sınıfa kadar devam edebilmiştir. Ardından İstanbul'a yerleşmiştir. Bir süre Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'ne devam etmiştir. 1933'te Karikatür dergisinde ilk karikatürü yayınlanmıştır. Uzun süre gazete ve dergi ressamlığı yapmıştır. Kırmızı-Beyaz, Çocuk Sesi, Afacan, Tasvir-i Efkâr, Cumhuriyet, Çocuk Haftası, Yıldız, 1001 Roman, Ev-İş dergi ve gazetelerinde çalışmıştır. 1949'da Sedat Simavi'nin özendirmesiyle Hürriyet gazetesinde günlük karikatürler çizmeye başlamıştır (Balcıoğlu, 1998: 70). Sururi Gümen'in karikatür çalışmaları bant karikatür olarak yayınlanmıştır. 1952 yılında Hürriyet gazetesinde Can Baba isimli bant karikatürü yayınlamıştır. Türkiye'de ilk olarak bant karikatür örneği veren sanatçı ise Cemal Nâdir Güler olmuştur. Amcabey, Ak'la Kara, Dalkavuk, İyimserle Kötümser, Yeni zengin Türk okuyucular tarafından hemen benimsenmiştir. Bunların bir kısmı yazılı bir kısmı yazısız örneklerdir (Özen, 2003: 65).

Dönemin en başarılı illüstratörlerinden biri olan Sururi Gümen'in eserleri birçok dergi, kitap, gazete ve reklamlarda yer almıştır. Sanatçının en büyük çıkışı 1970'lerin başında Cracked Magazine dergisi ile olmuştur. Sanatçı bu dergide film ve TV hicivlerini resimlemiştir. Kariyerinin sonuna doğru reklam storyboard'ları ve animasyon alanına girmiştir (URL-29, 2024).

### 5.2.1.1 Sururi gmen'in "can baba" karakteri



Őekil 5.8 Can Baba karakteri (URL-23, 2024)

Can Baba karakteri izgisel ve lekesel olarak iki farklı biimde oluŐturulmuŐtur. Kalın ve ince izgiler birbirini takip etmekte, ince izgilerin kullanımı detaylandırma kısımlarında yer almaktadır. izgiler sert geiŐlerle ilerleyerek yumuŐatılmalara gidilmeden bir kontr biiminde izgisel olarak bırakılmıŐtır. Karakterin saları ve bıyıkları da aynı Őekilde izgisel olarak tasarlanmıŐtır. Buna karŐın kaŐlar daha kalın lekesel bir Őekilde kavislenerek oluŐturulmuŐtur. Kafa yapısı yuvarlak bir formda tutulmuŐtur.



Őekil 5.9 Can Baba karakteri'nin sileti (rnek izim-3)

Karakterin silüetine bakıldığında lekesel alan büyük ölçüde gövde kısmında bulunmaktadır. Karakterin genel hatları itibariyle geniş ve hacimli bir anatomik yapıya sahip olduğu görülmektedir. Bu yapısı silüet oluşumunda lekesel alanın daha fazla görünmesine neden olmaktadır. Bu yüzden karakterin silüeti tam anlamıyla belirgin olmamıştır. Bunun diğer bir sebebi ise herhangi bir bölümünün çok fazla abartıya kaçılmaması olabilir. Tabii bu durum bir karakter tasarımında kesinlikle abartılı bir üslup kullanılması gerektiği anlamına gelmemektedir. Ancak karakterde tanınabilirlik kavramını etkili bir şekilde kullanabilmek amacıyla karakterin formunu daha belirgin hatlarla oluşturmak önemlidir. Böylelikle karakterin silüeti oluşturulduğunda dahi en basit bir biçimde tanınması ve akılda kalması sağlanabilir. Karakterde bulunan ayrıntılar saçların tel tel detaylandırılarak üç çizgi biçiminde gösterilmesiyle ve pantolon kısmının oluşturduğu kıvrımlı detaylarla verilmiştir. Karakter birbirine orantılı olan tasarım ilkelerine uygun bir biçimde oluşturulmuştur. Kafanın anatomisi de aynı şekilde vücut kısmıyla orantılı olacak şekilde tasarlanmıştır. Ancak ayakların boyutu biraz daha küçük kalmıştır. Karakterin kıyafetinde bulunan kıvrımlar karaktere daha hareketli ve doğal bir görünüm kazandırmıştır. Karakter siyah ve beyaz renklerle oluşturularak dengede tutulmuştur. Karakter daha çok yüz ifadesine ve bedensel poz tasarlamaya uygun bir görünümde olduğundan, alışılmış üslup kullanılmıştır denilebilir.

### **5.2.2 Cemal Nâdir Güler**

Cemal Nâdir Güler, 1902 yılında Bursa'da dünyaya gelmiştir. Küçük yaşlardan itibaren resme olan merakı ve yeteneği yakınları tarafından bilinmiş ve takdir edilmiştir. Fakat babası, oğlunun sanatla ilgilenmesinden yana olmamıştır. Babası küçük mülkiye ve adli memurluklarda çalışmıştır (Sipahioğlu, 2007: 66-67).

Cemal Nâdir Güler ilk ve ortaöğrenimini Bursa ve Bilecik olmak üzere iki farklı şehirde tamamlamıştır (Balcıoğlu, 1998: 44). Daha sonra İstanbul Güzel Sanatlar Akademisi'ni kazanmıştır fakat devam edememiştir. Bu, onun yaşadığı ilk hayal kırıklığı olmuştur (Sipahioğlu, 2007: 66). Yaşadığı birtakım ekonomik sebeplerin de etkisiyle eğitim hayatını yarıda bırakmak zorunda kalmıştır. Ardından kasnak işleme çiraklığı ve tabelacılık işleri ile ilgilenmiştir (Balcıoğlu, 1998: 44). Babasına makine

çıraklığı konusunda yardımcı olma kararı alan Güler, yaşadığı verem hastalığı ve onun verdiği güçsüzlükten dolayı tabelacılık işini yapmaya karar vermiştir. Son derece güçlü desen yeteneği sayesinde tabelalarında yazıdan çok resim bulunmaktadır. Bursa'nın düşman işgalinden kurtulmasından sonraki süreçte, Yöre İlkokullarında bir süre resim öğretmenliği yapmıştır. Yapmış olduğu çizimleri daha çok karikatür tarzına benzetmektedir. Onun karikatüre olan yeteneği yakın çevresi tarafından büyük bir beğeniyle karşılanmıştır (Sipahioğlu, 2007: 66).

Karikatürün gazetede gösterildiği ilk zamanlarda Güler, Cumhuriyet gazetesinde günlük karikatürler ve haftalık yayınlanmak üzere olan renkli panorama karikatürleri resimlemiştir. Ayrıca Burhan Felek'in her pazar yayınlanan mizah öykülerini de karikatür çizgileriyle gerçekleştirerek çizimler yapmıştır. Bunlar, yazının içeriğine ve uzunluğuna uyacak şekilde sahneyi anlatmak için bir ya da daha fazla bir şekilde oluşturulabilmektedir (Özen, 2003: 64). Cemal Nâdir Güler haftalık ve aylık dergi; Yedigün, Akbaba, Arkadaş, Köroğlu, Doğan Kardeş, Karikatür, Aydabir ve Yücel gibi dergilerde fazlasıyla karikatür çalışmaları gerçekleştirmiştir. Karikatürlerini düzenli olarak albümler halinde bastırması, karikatür sergileri açmıştır (Sipahioğlu, 2007: 67).

Güler'in ilk karikatürleri Sedat Simavi'nin Diken (1920) isimli dergisinde yayınlanmıştır (Sipahioğlu, 2007: 66, Balcıoğlu, 1998: 44). 1922-1923 yıllarında Akbaba dergisinde de çizimleri yayınlanmıştır (Sipahioğlu, 2007: 66).

Güler'in karikatürleri 1930-1940'lı yılların İstanbul yaşamının belgesel bir filmini andırmaktadır. Sanat hayatı boyunca bir eskiz defterini yanında taşıyarak şehir hatları gemilerinde, tramvayda, sokakta, bürosunda ve evinde çizimler yapmıştır. Bu yıllarda İstanbul'un çok kültürlü, çok dinli yapısı içinde, çok kısa ve çok uzun boylu, çok şişman ve çok zayıf halleriyle, birbirlerinden çok farklı fiziksel özellikler taşıyan insanları bir arada görmek mümkündür. Bu sebeple, Cemal Nâdir'in insan tiplerini, fotoğraflık kökenli olmayan, fakat naif gerçekçi çizim tarzının kendisinden ortaya çıkan bir yalınlığa sahiptir (Sipahioğlu, 2007: 70).

Amcabey karakterini 30'lu yıllarda tasarlayan Güler, ülkemizde karikatürün sevilmesinde ve geniş kitlelere yayılmasında öncü bir davranış göstermiştir. Günlük

olarak çizmiş olduğu Amcabey karakterinden başka Dalkavuk, Ak'la Kara, Dede ve Torun, Yeni Zengin ve Salamon karakterlerini de tasarlamıştır (Balcıoğlu, 1998: 44). 1942 tarihinde Amcabey isimli bir dergi çıkarmıştır. Bununla birlikte bir süre Vedat Günyol ile birlikte ülkenin ilk çocuk dergilerinden biri olan Arkadaş isimli dergiyi de yayınlamıştır. Güler, karikatürün yanında çizgi filmle de ilgilenmiştir (Sipahioğlu, 2007: 67).

Türkiye’de 1930-1940’lı yıllarda çizgi filme olan ilgi artmış ve bunun üzerine çalışmalara başlanmıştır. Aynı yıllar arasında Batı’dan gelerek gösterime giren filmlerin etkisiyle çizgi filme olan ilgi yoğunlaşmış, çizgi film çalışmaları gerçekleşmiştir. Karikatür sanatçılarının göstermiş oldukları ilgi ve yetenekleri sayesinde Çizgi film alanındaki ilk çalışmaların gerçekleşmesi sağlanmıştır. Güler’in gerçekleştirmiş olduğu karakterlerden olan “Amca Bey” tiplemesi ise bu denemelerin başında gelmektedir (Alicenap, 2015: 12).

Güler’in 1930’lu yıllarda tasarladığı Amcabey karakteri sanat yaşamı boyunca kendisiyle özdeşim kurduğu bir karakter olmuştur. Karakter oldukça kilolu görünümünün yanında sevimli bir ifadeye sahiptir. İzleyiciler gördüğü bu karakter tipini yaratıcısı olduğu sanatçı ile aynı şekilde olduğu iri yarı bir görünümde düşünmektedirler. Ancak Güler’in büyük ölçüde üne kavuşmasıyla gazetelerde yayınlanan fotoğraflarını gören izleyiciler yarattığı karakterin aksine son derece zayıf ve ufak tefek görünüme sahip bir adamla karşılaşmışlardır. Sanatçı, özel hayatında oldukça içine kapanık, çekingen ve kötümser bir psikolojiye sahip bir kişi olarak bilinmektedir. Ancak bu karamsarlığını karikatürlerinde göstermemiştir (Sipahioğlu, 2007: 67-70). Karikatür çalışmalarında daha çok komedi unsurlarına yer verdiği görülmektedir.

Güler, karikatürlerinde ilginç ve o zaman için yeni sayılabilecek bir biçimleme tekniği kullanmıştır. Bu teknikte, karikatürün ön planında yer alan insan figürü oldukça büyük çizilmekte arka planda yer alan ve genellikle yüzü izleyiciye dönük durumda bulunan figür ise ötekine oranla çok daha küçük, neredeyse “cüce” olarak ele alınmaktadır. Sanatçı bu tekniğe daha çok ast-üst, yöneten-yönetilen ve bürokrat-halk karşıtlığını

karikatürlerinde ifade etmektedir. Bu teknik sayesinde eşit olmayan toplumsal konumların yarattığı görsel ironi açığa çıkmaktadır (Sipahioğlu, 2007: 70).

Tasarladığı Amcabey karakterini 17 Eylül 1931 tarihli Artist dergisinde, “Amcabey Plajda” isimli bir çizgi filme dönüştürmeye başladığı bilgisi bulunmaktadır. Ancak bu filmin devamlılığı sağlanamamıştır ve çalışma yarıda kalmıştır (Kaba, 2014: 176). 1930-1931 yıllarında yurtdışında sanat eğitimi alan kimi sanatçılar da çizgi filme ilgi duymuşlardır. Ancak 1950 yıllarına kadar Cemal Nâdir Güler gibi çizgi filme ilgi duyan pek çok sanatçı da çeşitli denemelerin ötesine geçememiştir (Kaba, 2014: 176).

Güler, 1943 yılında Cumhuriyet gazetesine geçmiştir. 27 Şubat 1947’den ölümüne kadarki geçen kırk günlük süreçte sayısız karikatür oluşturmuştur ve kırk dokuz yaşında vefat etmiştir (Sipahioğlu, 2007: 67). Toplamda on adet karikatür albümü yayınlayan Güler, beş de sergi açmış, karikatür üzerine çok sayıda konferans vermiştir. İstanbul Şehir Tiyatrosu için bir piyes yazmış ve çok kısa bir süre oynanmıştır. Ayrıca Ankara Radyosu'na da skeçler yazmıştır.

Güler’in karikatürlerine konu ve görsel tasarım unsurları açısından bakıldığında, tipler ve mekânlar kalın ve hareketli çizgilerle, siyah ve beyaz zıt renkler dolgulu hacimlerle vurgu yapılarak oluşturulmuştur. Güler, mekânın gerçekleştiği ortama yukarıdan bakan bir bakış açısıyla ele almakta ve diyagonal bir perspektif kullanmaktadır. Bu perspektif anlayışı çizime belirli bir açıdan başlayarak kıvrımlı, hareketli bir şekilde gerçekleşen bir açı ile oluşturmayı sağlamaktadır. Bu tarzda oluşturulan karikatürlerde siyasi karakterin yerine yardımcı karakterler ön plana çıkmaktadır. Çünkü bu tür karikatür çizimleri siyasetten çok sıradan insanlar ve onların gündelik yaşamı ile ilgili bir konu oluşturmaktadır. Güler, bu açıdan bakıldığında Türkiye’de “gündelik yaşamın karikatürü” tarzını başlatan ilk sanatçı olarak bilinmektedir. Bu tarzın sağlanması estetik kaygıdan ziyade 1930’lu ve 40’lı yılların kendine özgü siyasi baskı ortamının etkisi ile gerçekleşmiştir denilebilir (Sipahioğlu, 2007: 68).

Sanatçı gündelik yaşamın trajikomedisinin birbirlerinden ayrılması olanaksız bir insan-mekân ilişkisi şeklinde ele almaktadır. Karakterler içinde yaşadıkları mekâna gömülmüşçesine bir görüntü oluşturmaktadır. Hareket yapıları minimuma

indirilmiştir. Jest ve mimiklerde ise yapay bir görünüm ve bir ezilmişlik duygusu oluşmaktadır. Karakterlerde baş edemedikleri bir sorun karşısında ezilme duygusu oluşmuş gibi bir hava vardır. Konu içerisindeki mekân, eşyalar, insan ve hayvanlar tuhaf bir biçimde yer almakta ve ortamın tenhâlığında bir boşluk içinde bulunmaktadır. Evler küçük ve kasvetli bir şekilde oluşturulmasına karşın insan tipleri, iç mekâna oranla oldukça iri, eve sığamayacakmış gibi çizilmiştir. Genellikle kilolu olarak çizilen bu karakterler hep oturur bir vaziyettedir. Ellerindeki sigaranın dumanı bile sanki havada asılı kalmış ve sonsuza kadar donmuşçasına bir izlenim uyandırmaktadır. Evler genellikle yamuk bir biçimdedir ve her yer eskimiş kırık döküktür (Sipahioğlu, 2007: 69).

### 5.2.2.1 Cemal nâdir güler'in “amcabey” karakteri



Şekil 5.10 Amcabey karakteri (URL-24, 2024)

Amcabey karakteri devasa göbeğiyle dikkat çekmektedir. Melon şapkası, kısa şemsiyesi, ceket atayı, İskoç pantolonu ve büyük göbeğiyle daha çok Churchill'i ya da Oliver Hardy'i çağrıştırmaktadır (Sipahioğlu, 2007: 71). Karakter kalın ve dairesel çizgilerle tasarlanmıştır. Özellikle göbek kısmı tam bir daire biçimini almıştır. Dairesel formunun yanında sivri köşelerin de olduğu ceket ve şemsiyesiyle farklı bir biçimsel görünüm kazanmıştır. Karakterde kıvrımlı yapılar kullanılmamıştır. Olabildiğince

sade bir şekilde çizilmiştir. En fazla detay pantolon kısmında verilmiştir. Karakterin anatomik yapısında, baş kısmı vücutla dengeli tutulmuştur. Karakterin kilolu olduğunu ifade etmek amacıyla boyun kısmı gösterilmemiştir. Ayrıca çene bölgesinde bulunan kavisli çizgi de karakterin kilosunu belirtmek amacıyla yüze uygun bir biçimde yerleştirilmiştir. Karakterin bacakları vücuda oranla daha kısa, genişliği ise birbirine yakın oranlarda tutulmuştur. Bu da karakteri daha özgün hale getirmiştir. Gözler ve kıyafetin düğmeleri siyah nokta biçiminde oluşturulmuştur. Karakter bu haliyle karakteristik bir görünüm kazanmıştır.



Şekil 5.11 Amcabey karakteri'nin silüeti (Örnek çizim-4)

Karakterin silüetine bakıldığında büyük oranda lekesele gibi görünse de karakter üzerinde kalıplaşmış olan kocaman göbeği ve şapkasıyla Amcabey olduğunu anlamak mümkündür. Ayrıca karakterin şemsiyesinin silüeti de onun Amcabey karakteri olduğunu göstermektedir. Tüm bu aksesuarlar karakterle bütünleşmiş ve onu tanımayı kolay hale getirmiştir. Bunun yanında ceketinin oluşturduğu kıvrımlı, dikdörtgen biçimini alan sivri yapılar da karakteri önemli ölçüde tanıtmaktadır.

Karakterde “alışılmış üslup” kullanılmıştır. Karakter daha çok yüz ifadesine ve bedensel poz tasarlamaya daha uygun bir görünümde olduğundan, “alışılmış üslup” kullanılmıştır denilebilir.

Amcabey'in yer aldığı kartpostallarda karakter daha renkli bir şekilde gösterilmektedir.



Şekil 5.12 Amcabey karakteri'nin yer aldığı kartpostal serisi (URL-25, 2024)

Burada kullanılan renkler sarı ve turuncunun kullanıldığı sıcak renklerden oluşmaktadır. Karakterin tasarlandığı 1930'lu yılları takip eden bu renkler aynı zamanda renk tonu açısından da o dönemde genel olarak kullanılan renk değerleridir. Karakterin ceket, ayakkabı ve şemsiyesindeki siyah renklerde bir değişim olmamıştır. Pantolon kısmında siyah çizgilerle dokular oluşturulmuş ve sıcak renk tonları kullanılmıştır. Pantolon yapısı itibariyle İskoç pantolon biçimini almıştır.

### 5.2.3 Oğuz Aral

Oğuz Aral 1936 yılında doğmuştur. Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nde üç yılı bitirdikten sonra okulu bırakma kararı almıştır. 1950 yılında İstanbul'da çıkan Hafta dergisinde karikatür çizmeye başlamıştır (Balcıoğlu, 1998: 156). Daha sonra yazı işleri müdürü Yusuf Ziya Ortaç ile tanışmış ve onun sahibi olduğu Akbaba Dergisi'nde çalışmıştır. Aral, zamanla profesyonel anlamda karikatür üzerine çalışmalarını sürdürmüştür (Sipahioğlu, 1999: 218). Ayrıca Milliyet, Gece Postası, Vatan, Spor, Son Telgraf, Yeni Sabah, Akşam, Cumhuriyet, Her gün, Günaydın, Son ve Gün gazeteleriyle 1950'den sonra yayınlanan mizah dergilerinde çalışmıştır. "Hayk Hammer", "Köstebek Hüsnü", "Utanmaz Adam", "Vites Mahmut" ve "Digil" gibi tiplerin yaratıcısı olmuştur (Balcıoğlu, 1998: 156). Oğuz Aral, Türkiye'deki mizah dergisi yayıncılığı içerisinde, "Gırgır Dergisi"ni kurmuş böylelikle bir ekol yaratmayı

başarmış, bu dergide pek çok çizer yetiştirmiş ve karikatürlerini geniş kitlelere ulaştırmayı başarmıştır (Çevikayak, 2022: 112). 1970 dönemlerinde bu dergide yayınlanmak üzere olan Avanak Avni karakterini tasarlamıştır. Bu karakter aynı zamanda Aral'ın en sevilen çalışması olmuştur (Alsaç, 1989: 70).

Oğuz Aral, karikatür çalışmalarının yanı sıra birçok canlandırma filmi de yapmıştır. Çizgi film çalışmalarına 1960'lı yılların başında başlamıştır (Sipahioğlu 1999: 208). Son gazetesine Öfkeli Ömer takma adıyla fıkralar yazmıştır. Aral'ın yaptığı Koca Yusuf, Direkler Arası, Ağustos Böceği ile Karınca, Bu Şehr-i İstanbul isimli canlandırma filmleri Türkiye'de canlandırma üzerine yapılan önemli filmler olmuştur (Türker, 2011: 235).

Oğuz Aral, aynı zamanda tiyatro oyunları da kaleme almıştır. Kendi yetiştirdiği oyuncu arkadaşları ile 1960 ve 1964 yılları arasında İstanbul ve Anadolu'da ücretsiz gösteriler yaparak, pandomimi tanıtmaya ve sevdirmeye çalışmıştır. Uzun yıllar konservatuarda pandomim hocalığı yapmıştır. "Hababam Sınıfı Sınıfta Kaldı" başta olmak üzere pek çok tiyatro oyununu sahneye koymuş ve yönetmiştir (Atay ve Akşit, 2008: 22). Oğuz Aral 2001 yılında Kent Oyuncuları tarafından sahneye konulan "Huysuz İhtiyar" oyununu yazmış ve yönetmiştir. Oyun, iki perdelik komedi olarak hazırlanmıştır. Oyun içindeki hikâyelerdeki köpekler, Silivri'deki tesisatçı Erol Usta'nın minik ve haylaz oğlu Mustafa, eve giren hırsız gibi tüm karakterler Oğuz Aral'ın çizgi dekorları ve Müşfik Kenter'in sesiyle hayat bulmuştur (Çevikayak, 2022: 114). Sanatçı, Sözsüz Oyun Tiyatrosu'nu kurmuştur (Balcıoğlu, 1998: 156).

Çok yönlü bir tiyatro sanatçısı olarak nitelendirilebilecek Oğuz Aral, karikatür alanındaki yeteneğini dekor tasarımında da kullanmış ve böylece karakteristik çizgisini sahneye taşımıştır. Yönetmen, oyuncu ve yazar kimliğiyle tiyatrodaki var olmuş olan usta çizer, sahne görselliği ile karikatürün başarıyla harmanlandığı örnekler sunmuştur (Çevikayak, 2022:115). Aral, ölümüne kadar birçok karikatürcü yetiştirmiştir (Balcıoğlu, 1998: 156).

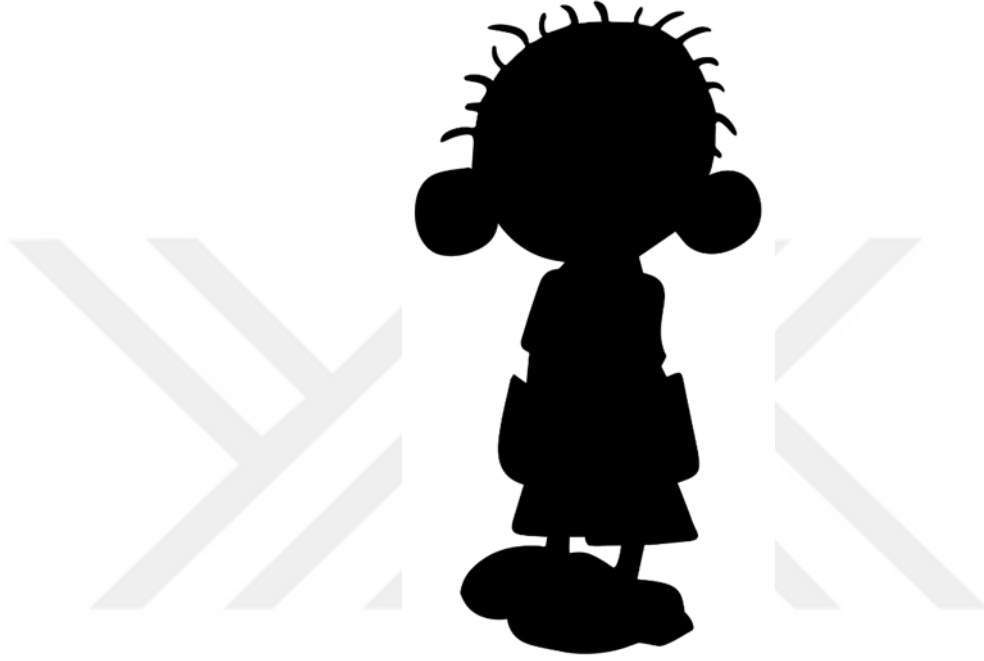
### 5.2.3.1 Oğuz aral'ın “avanak avni” karakteri



Şekil 5.13 Avnak Avni karakteri (URL-26, 2024)

Avnak Avni bir karikatür olarak tasarlanmış ve genel olarak karikatürde kullanılan kalın kontür çizgileriyle oluşturulmuştur. Karakterde ilk olarak baş bölgesi dikkat çekmektedir. Kulaklar ve kafa yapısı tam bir daire biçimini almıştır. Burun ve gözler de dairesel bir biçimde tasarlanmıştır. Yine daire biçiminde kullanılan burun da baş kısmının neredeyse yarısını kaplayacak büyüklükte tasarlanmıştır. Karakterde daha çok dairesel formlar tercih edilmiştir. Genel itibariyle kalın çizgiler ve lekesel olarak gerçekleştirilen karakterde belirginlik ön plana çıkmıştır. Sade gri tonların yanında kullanılan sarı rengin daha canlı ve dikkat çekici bir tonun da kullanılmasıyla karakter farklı bir hareketlilik kazanmıştır. Gri renklerin ön plana çıkmasını kontür çizgileri sağlamıştır. Saçlar daha kalın bir çizgiyle dalgalı bir şekilde oluşturulmuştur. Kıyafetinde bulunan kıvrımlar karaktere hareket kazandırmıştır. Karakterin anatomik yapısına bakıldığında baş kısmı vücuda kıyasla daha büyüktür. Kollar, bacaklar ve boyun kısmı çok daha ince bir şekilde tasarlanmıştır. Kıyafette yuvarlak formlara karşı sert formlar kullanılarak tasarım üzerinde bir denge sağlanmıştır. Kıyafetinde bulunan düğme detayı da daire şeklinde oluşturulmuştur. Ayakkabıların form yapısı ve şekli

itibariyle karakter üzerinde farklı bir görünüm kazandırmıştır. Kulakların bulunduğu alan bir insan anatomisine kıyasla daha aşağıda konumlandırılmıştır. Kulakların şekli ve konumu itibariyle karakter özgün bir görünüme ulaşmıştır. Karakterin bu görsel özellikleri silüeti oluşturulduğunda tanınmasını da sağlayabilmektedir. Karakter bu görünüşüyle tam bir karikatür halini almıştır. Karakterde alışılmış üslup kullanılmıştır.



Şekil 5.14 Avnak Avni karakteri'nin silüeti (Örnek çizim-5)

Karakterin silüetinde ilk olarak baş kısmının yer aldığı kulaklar ve saçların dikkat çektiği söylenilebilir. Bununla birlikte ayaklar da karakterin görsel formunu ortaya çıkararak tanınabilirliğini sağlamıştır. Genel olarak bakıldığında vücut hatları belirgin bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Sadece silüete bakıldığında dahi karakterde yuvarlak formların daha fazla kullanıldığı açık bir şekilde görülmektedir.

## 6. UYGULAMA ÇALIŞMASI VE ANALİZİ

### 6.1 Karakter Tasarımının Oluşum Aşamaları

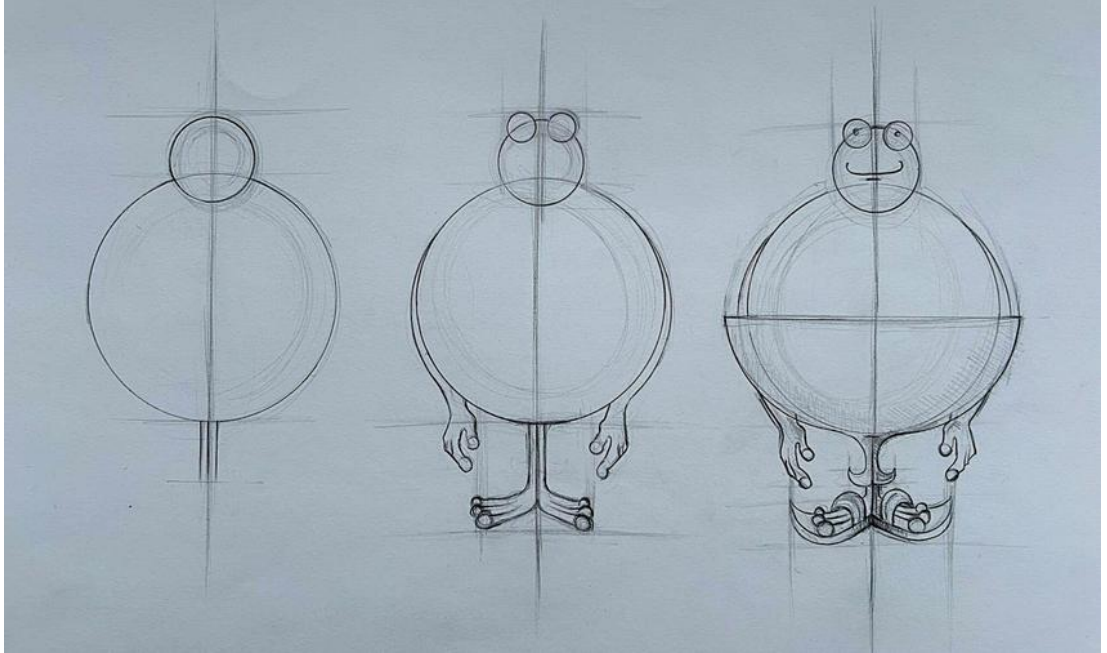
Uygulama bölümünde araştırmacı tarafından görsel tasarım unsur ve ilkelerine uygun olarak karakter tasarımları oluşturulmuştur. Karakterler tasarlanırken, karakterin yer aldığı dünya ve karakterin rolünü tanımlamak, farklı vücut tipleri, kostümler ve ifadelerle karakterin ilk eskizlerini oluşturmak, karakterin rengini, ışıklandırmasını ve görsel uyumunu test etmek ve son haline getirilen karakterin profesyonel çizimi üzerinde çalışmak başlıkları takip edilmiştir.

Karakter tasarımında özellikle insanlaştırılmış hayvan karakterleri ilgi odağı olarak görülmektedir. Karakter tasarımlarının izleyici kitlesi genel olarak çocuklardan oluşmaktadır ve bu karakterlerin hayvan karakteri olması çocuklar üzerinde olumlu etkiler bırakarak o karakter üzerinde sevimli bir görünüm sağlayabilmektedir. Bu bilgilerden de hareketle karakterler; kurbağa, balık ve sincap olarak 3 farklı biçimde gerçekleştirilmiş ve bu aşamada bir karakterin oluşum aşamaları gösterilmiştir. İlk karakter olan kurbağa karakteri daha büyük bir gövde kısmına karşın daha küçük bir baş kısmıyla oluşturulmuştur. Kollar ve bacaklar olabildiğince ince bir şekilde tasarlanmıştır. Karakter dairesel bir formda oluşturulmuştur. Balık karakterinde kurbağadaki düşüncenin aksine büyük bir baş kısmına karşın çok daha küçük bir gövdeyle tasarım gerçekleşmiştir. Yine aynı şekilde dairesel formlar kullanılarak vücut oranının büyük bir kısmı oluşturulmuştur. Karaktere eklenen diğer ayrıntılar daire şeklinde oluşturulmuş ve tasarımın görsel bütünlüğü sağlanmıştır. Son karakter olan sincap karakterinde baş ve gövde kısmı aynı oranlarda tutulmuştur. Karakterlerin genel tasarımında dairesel formlar kullanılmıştır. Karakterlerin giyim ve aksesuarlarında karakterlerin yuvarlak hatlarına zıtlık oluşturacak şekilde tam tersi formlar olan sivrilikler kullanılmıştır. Karakterler üzerinde giyim ve aksesuarlarla ya da farklı renklerin bir arada kullanılmasıyla bir zıtlık yaratmak karakterin daha dikkat çekici olmasını sağlama amacı taşımaktadır. Bir karakter üzerinde ilk dikkat çeken görsel özellik karakterin formu ve kullanılan renktir denilebilir. Buna bağlı olarak bu tür özelliklerin tasarım aşamasında önemle üzerinde durulması gerekmektedir. Görsel

özelliklere ve tasarım ilkelerine dikkat edildiği sürece başarılı bir karakter tasarımı gerçekleştirilebilir. Uygulama çalışmasında oluşturulan karakterlerde bu özelliklere dikkat edilerek tasarım gerçekleştirilmiştir.

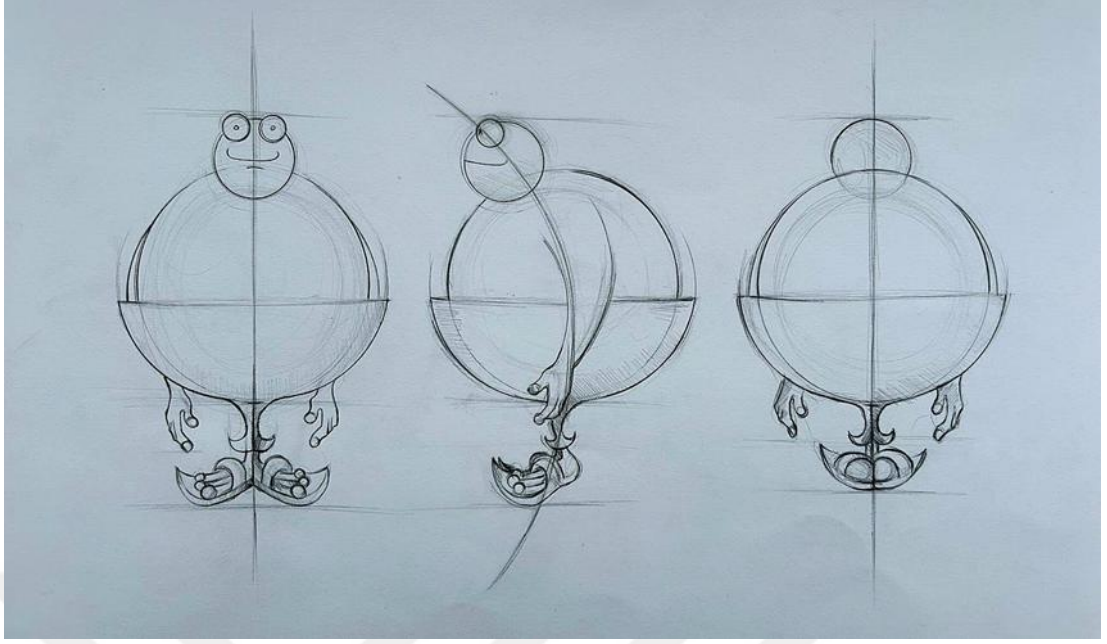
Karakterde aynı zamanda anatomik oranlara dikkat edilmiştir. Karakterler çok büyük baş kısmına karşın çok daha küçük bir gövdede ya da tam tersi bir yapıda oluşturularak olduğundan çok daha zıt oranlarda tasarlanırsa dahi grafik tasarım ilkelerine uygun olacak şekilde tasarlanmıştır. Tasarım üzerinde aynı zamanda karakterlerin kendine özgü bir formda olmasını sağlayacak olan abartılara yer verilmiştir.

### 6.1.1 Kurbağa Karakterinin Tasarım Aşamaları



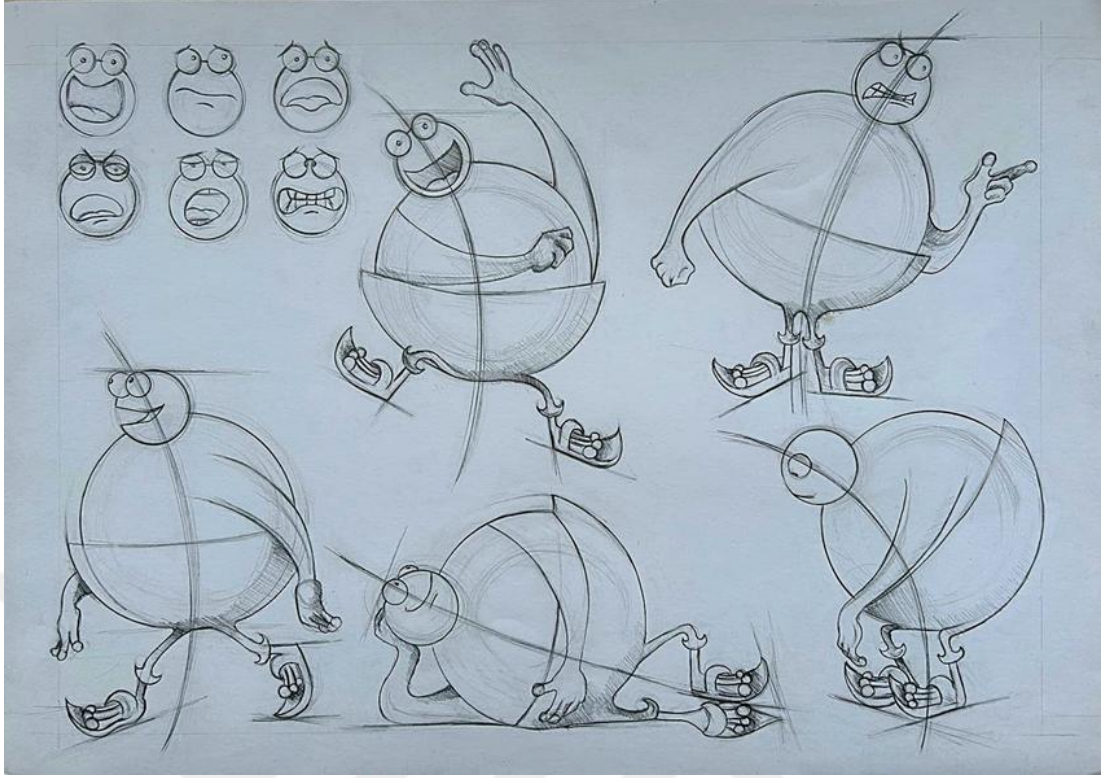
Şekil 6.1 Kurbağa karakterinin oluşum aşamaları

Karakterin oluşum aşamalarına bakıldığında sadece daire kullanarak kolay bir şekilde oluşturulabileceği sıralı olarak gösterilmiştir. Karakterin gövde kısmında büyük bir daire kullanılmıştır. Baş kısmı çok daha küçük bir daireyle boyun kısmı eklenmeden gövdenin üst kısmına yerleştirilmiştir. Daha sonra gözler dairesel biçimde yerleştirilmiştir. Kollar gövdeyi takip ederek oval bir şekilde yerleştirilmiştir. Bacaklar ise uzun ince dikdörtgen biçiminde oluşturularak ayak kısmıyla bütünleşmiştir. Karakterin pantolonunun üst kısmı yarım daire biçimini almıştır. Buna uygun olarak diğer detaylar yine aynı şekilde dairesel formlarla tamamlanmıştır.



Şekil 6.2 Kurbağa karakterinin farklı açılardan görünümü

Kurbağa karakteri olabildiğince büyük bir gövdeye sahiptir. Karakterin gövde yapısı ve baş bölgesi daire biçimini almıştır. Bu iki daire arasında boyutsal olarak büyük bir fark bulunmaktadır. Karakterin gözlerinden el ve ayak parmaklarına kadar birçok bölümü dairesel ve üçgene benzer şekilde oluşturulan geometrik formlarla tasarlanmıştır. Ancak genel yapısına bakıldığında en fazla dairesel formların kullanıldığı görülmektedir. Karakter insan görünümüne yakın bir formda tasarlanmıştır. İnsana benzer şekilde tasarlanırken de sahip olduğu kurbağa görünümünden ayrılmamıştır. Bunu geniş bir ağız yapısıyla, ellerin ve ayak parmakların bir kurbağaya benzer şekilde oluşturulmasıyla anlamak mümkündür. Bu parçalar abartılı bir üslup kullanılarak karaktere uygun olacak şekilde biçimlenmiştir. Karakterin anatomik yapısı çok büyük bir gövdeye karşı küçük bir baş kısmıyla farklı bir görünüm kazanmıştır. Oldukça büyük bir gövdeye karşı onun taşıyamayacağı çok ince bir şekilde oluşturulan bacakları karakterin gerçek dışı olmasını sağlamış ve karakteristik bir görünüm katmıştır.



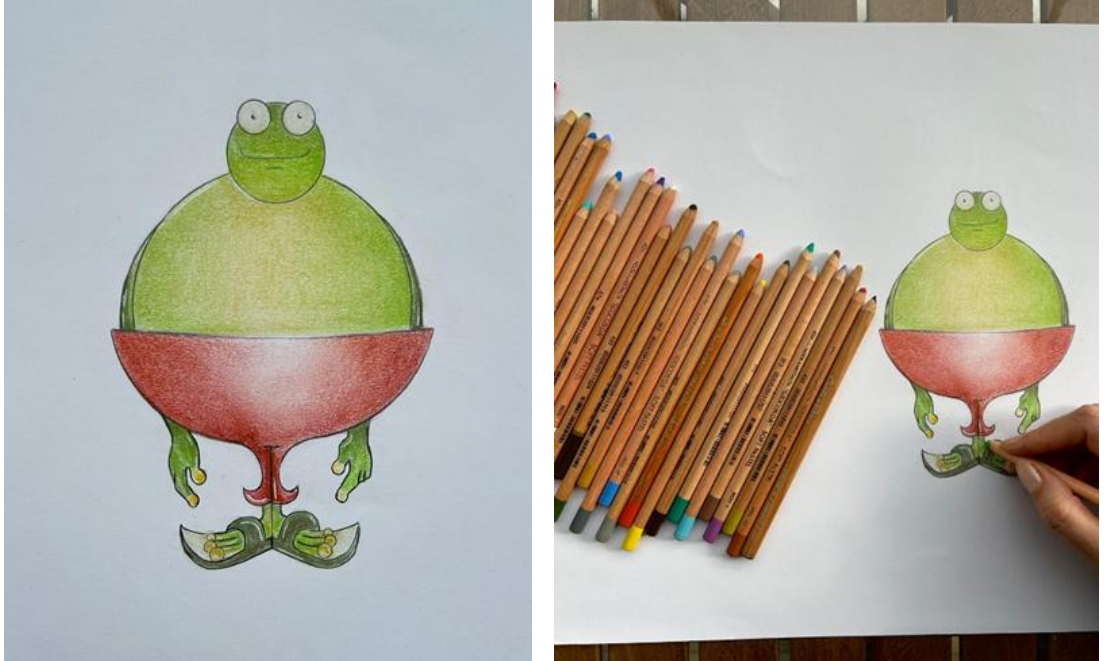
Şekil 6.3 Kurbağa karakterinin hareketlendirilmesi ve yüz ifadeleri

Hareketlendirme aşamasında karakterin anatomik yapısı farklı biçimsel görünüm kazanmaktadır. Karakter hareket haline göre farklı formlara bürünmektedir. Şekil 6.3'te karakterin hareketli biçimleri gösterilmiştir. İlk üste bulunan hareketlendirmede karakter zıplamaktadır. Bu hareket esnasında bir ayak yukarı doğru çıkarken diğeri aşağı doğru uzanmaktadır. Ayakların bu biçimi onu havaya uyguladığı kaldırma kuvvetini görsel olarak yansıtmaktadır. Sağ kolun da havaya kalkmasıyla karakter tam bir zıplama pozunu almıştır. Ayrıca vücut parçalarının büyük ölçüde sola doğru yönelmesiyle karakter hareketini daha net bir şekilde ortaya koymuştur. Hemen yanında bulunan hareketlendirmede karakterin kızdığını duruş biçiminden anlamak mümkündür. Sol elini sabit bir şekilde aşağı yönde tutarak yumruk yapması ve parmağını kızdığı yöne doğru uzatması karakterin kızgınlık ifadesinin olduğu bedensel hareketleridir. Ayrıca bacaklarının bir bükülme olmadan karşı yönlere bakması karakterin daha sinirli görünmesini sağlamıştır. Alt kısımda karakter yürür bir vaziyettedir. Yürüme esnasında kollar ve bacaklar öne ve arkaya olacak şekilde zıt yönlerde hareket etmektedir. Bir kol öne doğru giderken bir diğeri arkaya doğru gitmektedir. Aynı şekilde ayaklar da öne ve arkaya doğru zıt bir şekilde ilerlemektedir. Karakter hangi yöne yürüyor ise gövde ve baş kısmının ağırlığını o yöne vermektedir.

Bir diğesinde karakter uzanmaktadır. Karakterin formu uzandıđı zemin üzerinde bütünleşerek düz bir biçim halini almıştır. Sol kolu bu hareketi destekler nitelikte baş kısmına konumlandırılmıştır. Karakterin yüz ifadeleri de hareketine ve duygu durumuna bađlı olarak biçimlenmiştir. En sonda bulunan hareketlendirmede ise karakter eğilmektedir. Eğilme esnasında baş ve gövde aşağı inmiştir. Bacaklar olabildiğince bükülmüş bir pozisyondadır. Vücut genel itibariyle ağırlığını öne doğru itmektedir.

Yüz ifadeleri karakterin anlık ruh haline bađlı olarak deđişmektedir. 6.3'te bulunan yüz ifadelerinde karakterin mutluluđunu ifade etmek için ağız yapısı büyük bir şekilde açılmış ve gülümseme pozuna getirilmiştir. Kaşlar ise yukarı kaldırılmıştır. Üzüldeğünde ise ağız ve kaşlar aşağı doğru düşmektedir.

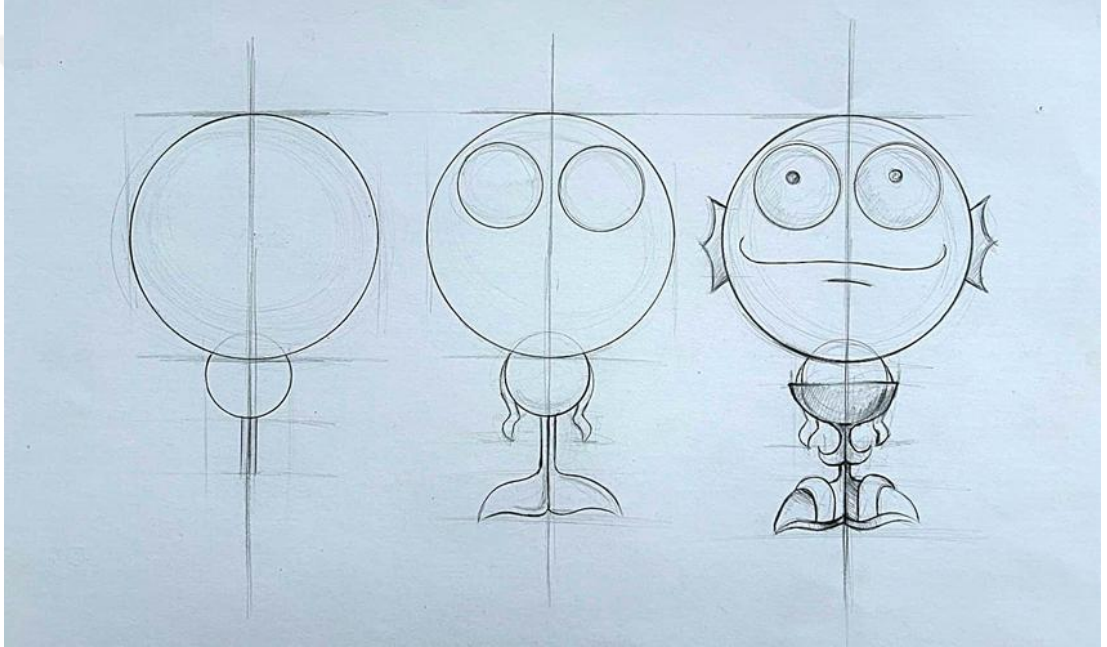
Karakterin giyim ve aksesuarlarında pantolon kısmı yarım daire biçimini alarak gövde kısmına oranla daha geniş bir şekilde yerleştirilmiş ve gövdeyle bütünleşmiştir. Buna karşın pantolonun paçaları ve ayakkabının ön kısımları daha sivri bir biçimde oluşturulmuştur. Bu karşıt oran karakterin diğerkarakterlerden ayrılmasında etkili olmaktadır.



Şekil 6.4 Kurbađa karakterinin renklendirilmesi

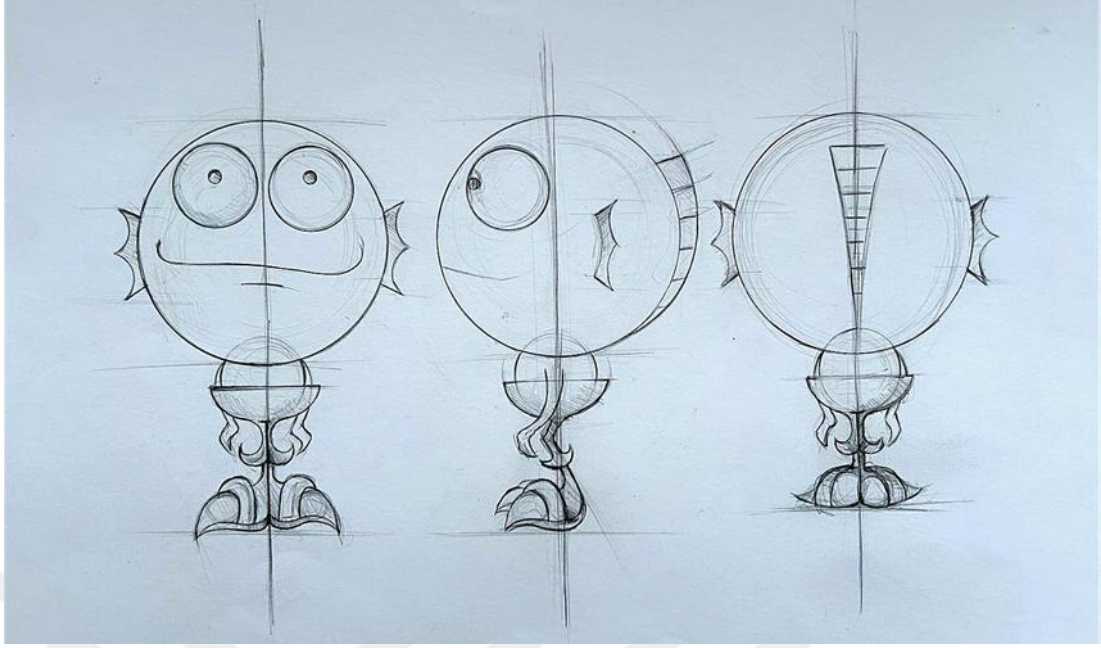
Şekil 6.4'te karakterde zıt renkler kullanılmıştır. Karakterin pantolonunda kırmızı renk tercih edilmiştir. Bu renk değerinin çok daha canlı ve baskın bir tonu kullanılmıştır. Bunun sebebi özgün olarak tasarlanan pantolon yapısının ön plana çıkmasıdır. Vücutunda ise karakterin bir kurbağa olduğunu belirlemek amacıyla yeşil tonları kullanılmıştır. Kırmızı ve yeşilin birlikte kullanılması bir zıtlık oluşturarak dengeli bir görünüm sağladığı söylenilebilir. Karakterlerin renklendirilmesinde kuru pastel kalem tercih edilmiştir.

### 6.1.2 Balık Karakterinin Tasarım Aşaması



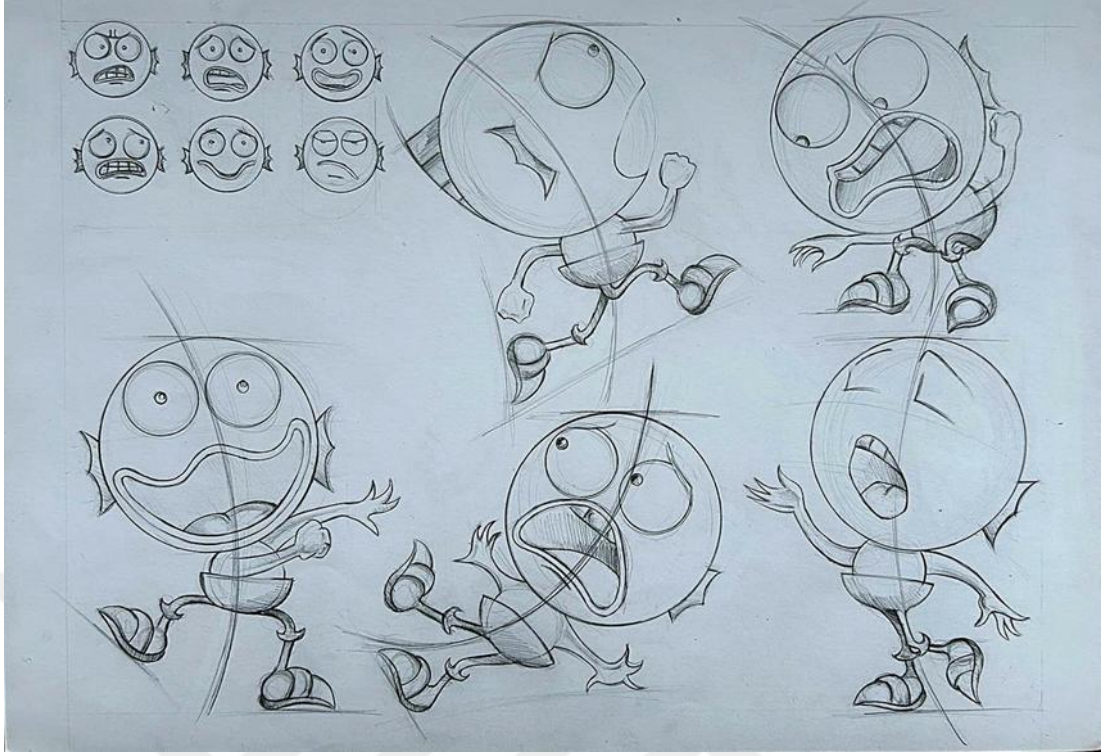
Şekil 6.5 Balık karakterinin oluşum aşamaları

Şekil 6.5'te karakterin tasarım aşaması gösterilmektedir. İlk olarak büyük bir baş kısmı oluşturulmuş ardından çok daha küçük bir gövde kafayla bütünleşmiştir. Kafanın tam ortasından düz bir çizgi çekilerek eşit oranlarda tasarlanması sağlanmıştır. Daha sonra gözler dairesel olarak yerleştirilmiştir. Bacaklar ince uzun bir şekilde çizilerek ayaklarla birleştirilmiştir. Pantolon kısmı yarım daire biçimini almış paça kısmı daha sivri bir biçimde oluşturularak görsel tasarımı tamamlanmıştır. Diğer alanların tasarımı da eşit oranlarda gerçekleşerek yarı insan yarı balık görünümüne ulaşmıştır.



Şekil 6.6 Balık karakterinin farklı açılardan görünümü

Balık karakterinde kurbağa karakterinin tam tersi oranlar kullanılmıştır. Çok daha büyük bir baş kısmına karşı küçük bir gövdeyle tasarım gerçekleşmiştir. Karakter aynı şekilde yoğun olarak dairesel formlardan oluşmaktadır (Şekil 6.6). Solungaçları ise sivri formlarla tasarlanmıştır. Genel olarak karakter üzerinde geometrik formlar tercih edilmiştir. Karakter insana benzer nitelikler kullanılarak oluşturulmuştur. Karakterin kuyruğu ayak biçimine dönüştürülmüştür. Bu dönüşüm gerçekleşirken kuyruk kısmının yapısının olabildiğince az bozulmasına dikkat edilmiştir. Bu sayede karakterin insan-balık görünümünden uzaklaşmaması sağlanmıştır. Kollar ve bacaklar olabildiğince ince bir görünümde. Karakterin bir balık olduğunu solungaçlarından ve kuyruğa benzer ayak görünümünden anlamak mümkündür. Ayrıca ellerin ve ağız yapısının bir balığa benzer şekilde oluşturulması karakterin bir balık karakteri olduğunu ifade etmektedir. Karakterin anatomik yapısında çok büyük bir kafanın ön plana çıkması ve onu takip eden diğer vücut parçalarının daha küçük oranlarda oluşmasıyla, gerçeğe aykırı bir anatomi gerçekleşmiş ve karakteristik bir görünüm kazanmıştır. Karakterde sert ve yumuşak formların kullanılması dengeli bir anatomik yapı sağlanarak tamamlanmıştır. Gözler vücuda oranla daha büyüktür. Bununla birlikte ağızın boyutu da büyük olarak tasarlanmıştır.



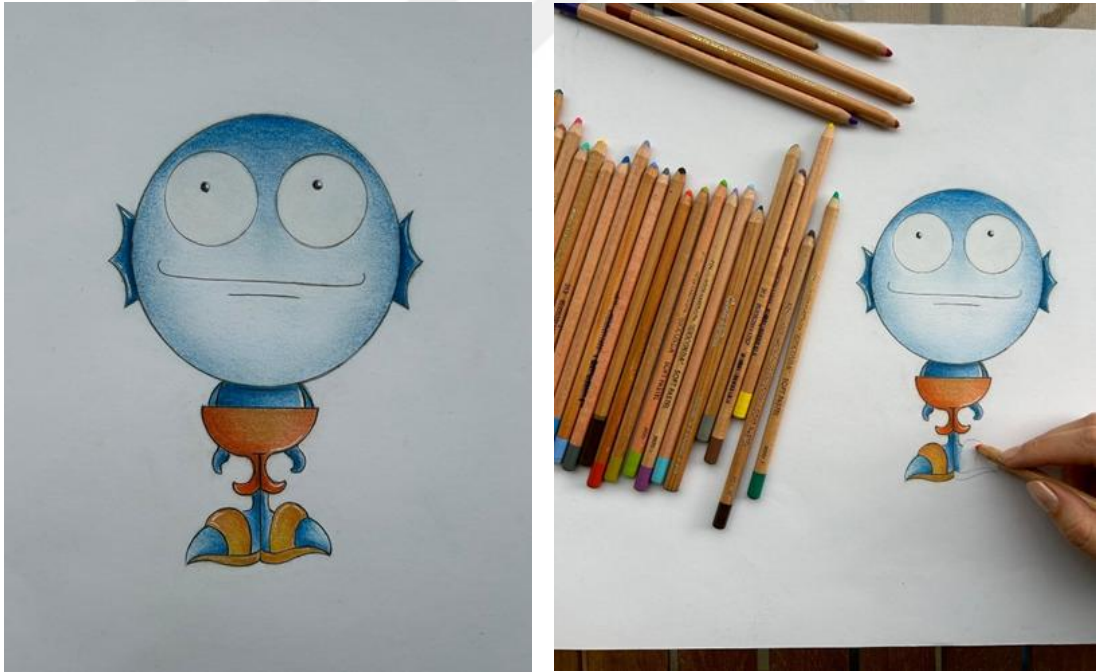
Şekil 6.7 Balık karakterinin hareketlendirilmesi ve yüz ifadeleri

Karakter hareketlendirildiğinde anatomik yapı ve yüz ifadeleri harekete bağlı olarak değişmektedir. İlk üste bulunan çizimde karakterin bir durumdan kaçtığına bedensel yapısına ve yüz ifadesine yansıtılmaktadır. Karakterin ayakları öne ve arkaya doğru uzanarak koşma pozisyonunu almıştır. Arka bacağına olabildiğince geriye doğru uzanması karakterin koşma hızını arttırdığını göstermektedir. Her iki elinin de yumruk şeklinde olması da hızlı koştuğunu ifade edebilecek bir hareket halini almıştır. Korktuğunu anlatan en önemli detay yüz ifadesinde bulunan ağız yapısı ve kaşlardır. Karakterin koşarken baş kısmının arkaya doğru gitmesi de hızlı koştuğunu göstermektedir. Hemen yanında karakterin gördüğü bir duruma kızdığı görülmektedir. Bunu yüz ifadesiyle anlamak mümkündür. Karakterin eğilme pozunu alarak kızması ve aşağı yöne doğru bakması kızdığı nesnenin ya da varlığın çok daha küçük bir görünümde olduğunu göstermektedir. Bu eğilme esnasında dizler bükülmektedir. Sol altta ise karakter dans etmektedir. Kollarını ve bacaklarını şarkının ritmine göre hareket ettirmektedir. Mutluluğunu ifade etmek amacıyla ağız bölgesi olabildiğince açılarak gülme pozisyonuna getirilmiştir. Bir diğerinde ise karakterin düşme anı gösterilmektedir. Düşme anının verdiği korku ve panikle kollar iki yana açılmaktadır. Bir bacağı yukarı doğru çıkarken bir diğeri dengede kalmaya çalışmaktadır. Bununla birlikte yüzde de korku ifadesi oluşmaktadır. Kaşlar ve ağız yapısı aşağı doğru

çökmektedir. En sonda karakterin şarkı söylediğini duruş biçiminden ve gözlerini kapatışından anlamak mümkündür. Bir kolunu yukarı kaldırarak duruş pozuna getirmesi şarkıyı seslendirdiğini göstermektedir. Sağ kolunun ise aşağı doğru hareketlendirilmesi ve sağ ayağını havaya kaldırmasıyla aynı zamanda da karakterin dans ettiği söylenilebilir.

Şekil 6.7’de karakterin herhangi bir duruma bağlı olarak gerçekleştirdiği örnek yüz ifadeleri oluşturulmuştur. Bunlar kızan, korkan, şaşırın ve memnuniyetsiz yüz ifadeleriyle çalışma üzerinde gösterilmektedir.

Giyim ve aksesuarlara bakıldığında diğer karakterde olduğu gibi pantolon kısmı yarım daire şeklini almıştır ve paçalara indikçe daralan ve sivri bir tasarım görülmektedir. Solungaçlarında bulunan sivri detay karakterin parmaklarına benzer şekilde oluşturulmuştur. Bu tasarım karakterde dairesel ve sivri çizgilerin bir görsel bütünlük oluşturmasını sağlamaktadır.

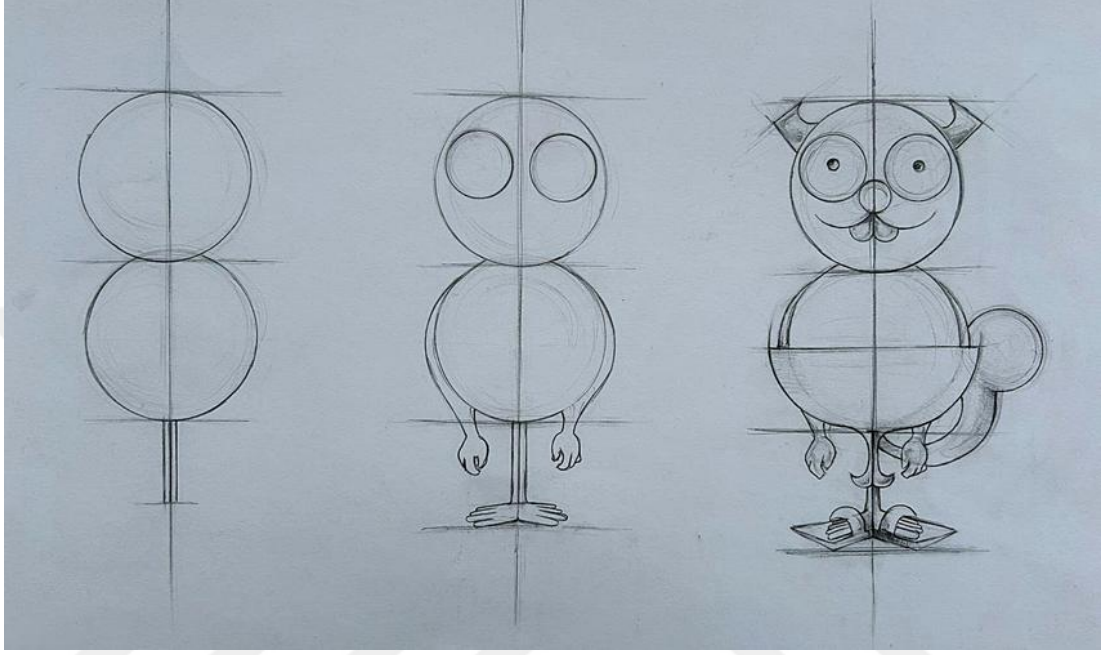


Şekil 6.8 Balık karakterinin renklendirilmesi

Şekil 6.8’de karakter mavi tonlarla renklendirilmiştir. Pantolonda ise mavinin zıttı olan turuncu kullanılmıştır. Her iki rengin de daha canlı tonları tercih edilmiştir.

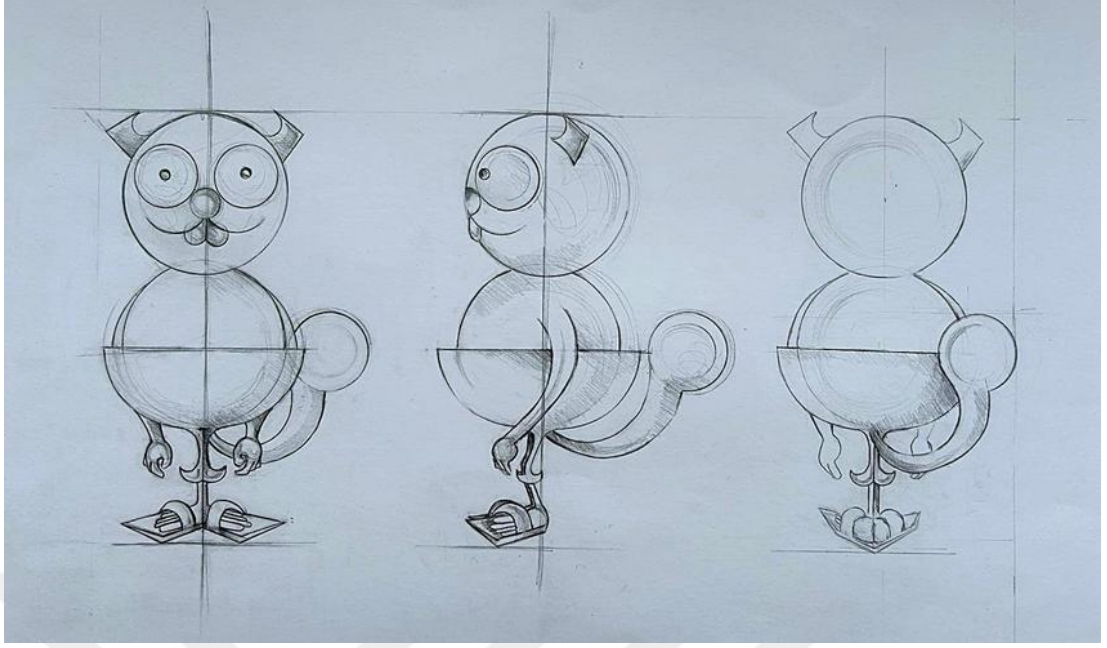
Ayakkabı turuncunun daha açık bir tonuyla renklendirilerek koyu açık dengeyi mavi ve turuncu olan zıt renk tonlarıyla dengelemiştir.

### 6.1.3 Sincap Karakterinin Tasarım Aşamaları



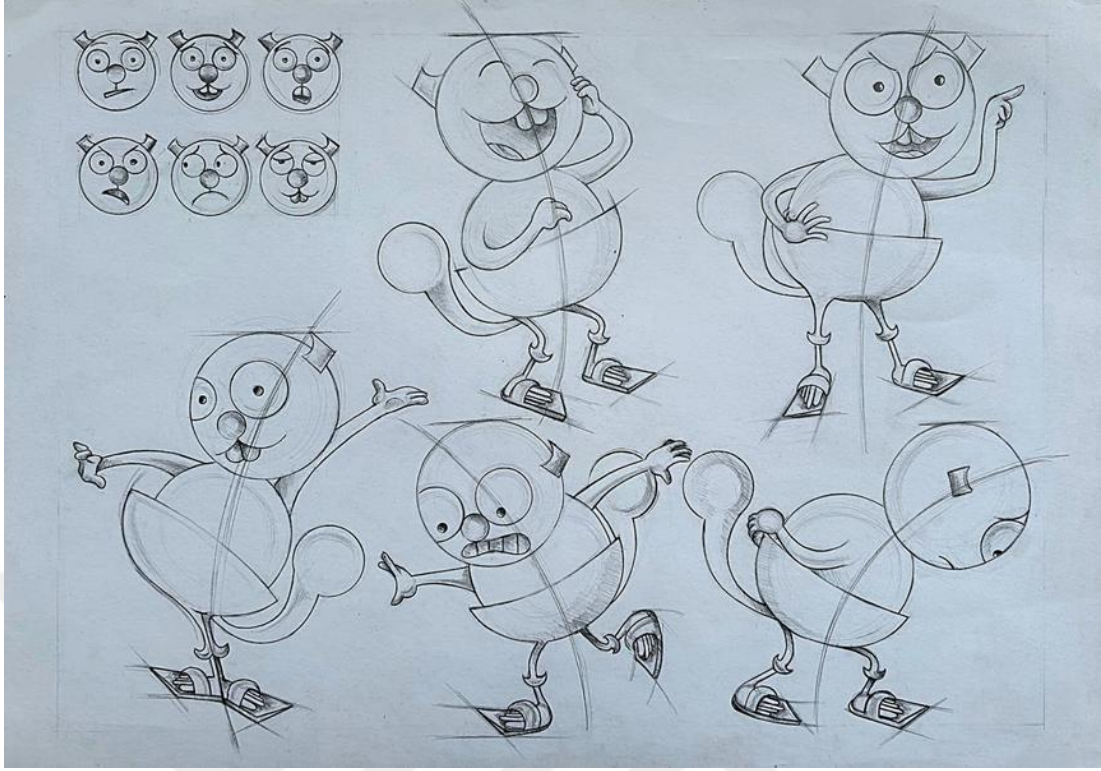
Şekil 6.9 Sincap karakterinin oluşum aşamaları

Karakterin oluşumu eşit oranlar kullanılarak bir araya getirilen iki daireyle başlamıştır. Bu parçalar boyun kısmı eklenmeden birleştirilmiştir. Ardından dik bir çizgiyle uzun ince bacaklar eşit oranlarla tasarlanmıştır. Sonraki aşamada karakter tam daire biçimini almakta ve gözler de dairesel olarak tasarlanmaktadır. Bununla birlikte el ve ayakların çizimi de gerçekleşmiştir. Son aşamada kulak, burun, ağız, dişler, kuyruk, pantolon ve ayakkabıyla karakterin diğer ayrıntıları eklenip tasarım tamamlanmıştır.



Şekil 6.10 Sincap karakterinin farklı açılardan görünümü

Karakterin gövde ve baş kısmında aynı oranlar kullanılmıştır. Bu oranlar tam daire biçimini almış ve boyun kısmı yok edilerek bir bütün haline getirilmiştir. Karakterin aynı zamanda gözleri, burnu dişleri ve kuyruğu da dairesel olarak tasarlanmıştır. Geometrik şekillerin yer aldığı daire şeklinin yanında kullanılan üçgen yapılar da ayakkabı ve pantolonun paçalarında kullanılmıştır. Ayrıca yarım daire biçimini alan pantolon da dairenin bitiş kısmında sivri ve sert formlarla tamamlanmıştır. Bu iki geometrik şeklin, karakter üzerinde görsel bir bütünlük içerisinde yerleştirilerek birbiri ile dengeli bir uyum sağladığı söylenilebilir. Bacaklar vücut yapısına kıyasla çok incedir. Eller de çok daha küçük bir şekilde tasarlanmıştır. Karakterin genel yapısı insan özelliklerine benzetilmiştir. Karakterin dişleri, kulakları ve kuyruğu onun bir sincap olduğunu göstermektedir. Bu alanlar abartılı bir üslup kullanılarak yeni bir görünüme ulaşmıştır.



Şekil 6.11 Balık karakterinin hareketlendirilmesi ve yüz ifadeleri

Karakterin hareketlendirilmesi incelendiğinde hareket haline göre tüm vücut kısımları yeniden şekillenmiştir. İlk üst kısımda bulunan karakterin güldüğü görülmektedir. Gülme esnasında ağız yapısı büyük bir şekilde açılmakta gözler ise kısılmaktadır. Gövde ve baş kısmı geriye doğru hareket etmektedir. Bacakların bükülmesi de karakterin güldüğünü ifade etmektedir. Kollar da bu harekete bağlı olarak karakterin güldüğünü göstermektedir. Bu fiziksel hareketler bir araya getirildiğinde karakterin güldüğü tam anlamıyla yansıtılmıştır. Hemen yanında bulunan bir sonraki harekette karakter kızgın bir tavır sergilemektedir. Ayaklar zıt yönlere doğru açılmakta, kollar ise kızdığı yönü işaret ederek sinirli bir tavır sergilemektedir. Altta bulunan bir sonraki karakter neşeli bir duruş halindedir. Karakterin formu geriye doğru uzanmaktadır. Kollar olabildiğince açılmaktadır. Bir diğerinde karakterin düşme anı görülmektedir. Karakterin bu halini bedensel hareketinin yanında yüz ifadesiyle de anlamak mümkündür. Son karakter ise üzgün bir ifade göstermekte gövde ve baş kısmı öne doğru eğilmektedir. Sol üstte yüz ifadeleri yer almaktadır. Mutlu, üzgün ve sinirli ifadeler sırasıyla gösterilmektedir. Bu ifadeler karakterin anlık ruh halini net bir şekilde verebilmektedir.

Giyim ve aksesuarlara bakıldığında uygulama aşamasında tasarlanmış olan diğer karakterlerde olduğu gibi yarım daire şeklinde bir pantolon ve paça kısmında sivrilerek genişleyen bir tasarım görülmektedir. Kurbağa ve balık karakterlerin ayakkabı kısımlarında uygulanan kavisli yapılar sincap karakterinde uygulanmamış, tasarım düz bir geçişle sağlanmıştır.



Şekil 6.12 Sincap karakterinin renklendirilmesi

Şekil 6.12’de karakter turuncu tonlarla renklendirilmiştir. Pantolon kısmında daha koyu bir renk kullanılmıştır. Karakterin pantolon kısmında daha koyu olan kahverenginin kullanılmasıyla pantolonun ön plana çıkması sağlanmıştır. Ayakkabıda sarı renk tercih edilmiştir. Bu rengin kullanılması karakter üzerinde koyu ve açık bir denge sağladığı söylenilebilir.

## 7. YÖNTEM

Bu çalışmada öncelikle karakter tasarımı konusunda ele alınan kaynaklar taranmış ve karakter tasarımına faydalı olabilecek veriler sunulmuştur. Çalışmada tarihin ilk karakter tasarımlarının literatür tarama yöntemi ile incelenmesi yapılarak bu karakterlerin tanınmasında ve o karakteri benzersiz kılmasında etkili olan fiziksel özellikleri üzerinde durulmuştur. Belirlenen karakterlerin tarihteki oluşum ve değişimleri ele alınmış ve tasarım ilkelerine uygun olacak şekilde incelenmesi yapılmıştır. Uygulama aşamasında 3 farklı karakter tasarımı belirlenerek çizimleri gerçekleştirilmiştir. Çizim aşamasında karakterler farklı duruş biçimleriyle ve oluşum aşamalarıyla gerçekleştirilip modellenmesi yapılmıştır. Modelleme sürecinden sonra kuru pastel kalem ile renklendirilmesi yapılmıştır. Bulgular bölümünde, analizleri yapılan karakterlerin genel özellikleri ve karakterlerin tanınmasını sağlayan en belirgin özellikleri sırasıyla tablo halinde verilmiştir. Bu doğrultuda oluşturulan karakterlerde de aynı yöntemler üzerinden ilerleyerek belirgin tutulan özellikleri tablo halinde verilmiştir. Bu belirgin özellikler sonucunda daha sonraki çalışmalarda tasarlanacak olan karakterlerin tanınmasının ve kalıcılığının sağlanması konusunda karşılaşılabilecek sorunlara fayda sağlamak üzere izlenmesi önerilen yollar belirtilmiş ve bu konunun önemini belirtecek olan bir öneri getirilerek bazı çözümler sunulmuştur. Bu özellikler sonuç ve öneriler kısmında açık bir şekilde belirtilmiştir.

## 8. BULGULAR

Tez kapsamında ele alınan karakter tasarımlarının genel ve en belirgin özellikleri tablo halinde verilmiştir. Bu belirgin özellikler karakterlerin bir simgesi haline gelmekte ve günümüze kadar gelen tanınır bir karakter olarak varlığını sürdürmektedir.

Tablo 8.1 İncelenen karakter tasarımlarının genel özellikleri

Karakter Adı	Tasarlayan	Tasarlandığı Yıl	Teknik	En belirgin Özelliği
Betty Boop	Max Fleischer	1930	Rotoskop tekniği	Çekici fiziksel görünümü
Dinozor Gertie	Winsor McCay	1914	Pirinç kâğıdı üzeri çizgisel tasarım	Elastik gerçekçi vücudu
Felix the Cat	Pat Sullivan	1919	Lekesel el çizimi	Siyah-beyaz görünümü
Canbaba	Sururi Gümen	1952	Çizgi-lekesel mürekkep çizimi	Duruş biçimi
Amcabey	Cemal Nâdir Güler	1930	Çizgi-lekesel mürekkep çizimi	Devasa göbeği
Avanak Avni	Oğuz Aral	1970	Çizgisel dijital boyama	Sarı renk kullanımı

Tablo 8.2 Uygulama bölümünde tasarlanan karakterlerin genel özellikleri

<b>Karakter Adı</b>	<b>Tasarlayan</b>	<b>Tasarlandığı Yıl</b>	<b>Teknik</b>	<b>En belirgin Özelliği</b>
Kurbağa	Gizem Reyhan Demirtaş	2024	Karakalem, kuru pastel boyama	Büyük gövde yapısı
Balık	Gizem Reyhan Demirtaş	2024	Karakalem, kuru pastel boyama	Büyük baş bölgesi
Sincap	Gizem Reyhan Demirtaş	2024	Karakalem, kuru pastel boyama	Eşit baş ve gövde oranları

Uygulama çalışmasında tasarlanmış olan karakterlerin genel özellikleri tablo halinde verilmiştir. Karakterlerde zıt ve eşit oranlar dengeli bir şekilde kullanılmıştır. Kurbağa karakterinde küçük baş bölgesine karşı çok daha büyük bir gövde kullanımı karakteri en belirgin kılan özellik olarak ele alınmaktadır. Karakterin çizim kâğıdı üzerine karalama tekniği ile oluşumu gerçekleşmiştir. Karakterde yeşil ve kırmızının olduğu zıt renkler kullanılmış, renklendirme aşamasında kuru pastel kalem kullanılarak boyama işlemi tamamlanmıştır. Balık karakterinde ise tam tersi oranların olduğu büyük baş bölgesine karşı çok daha küçük bir gövde kullanımı sağlanmış, karakterin en belirgin özelliği olarak ele alınmıştır. Renklerde ise yine zıt renklerden oluşan mavi ve turuncu tercih edilmiştir. Sincap karakterinde oranlar eşit tutulmuş, birbirine yakın tonların bulunduğu turuncu renk tercih edilmiştir. Renklendirilme aşamasında kullanılan kuru pastel kalem ile karakterler ön plana çıkmaktadır.

## 9. SONUÇ VE ÖNERİLER

Karakter tasarımlarına hayatımızın hemen her alanında özellikle de çizgi filmlerde rastlamak mümkündür. Tasarlanan karakterler yalnızca eğlence amaçlı değil eğitim anlamında da izleyicilere birçok fayda sunabilmektedir. Üstelik öğretilen bilgiyi eğlenceli bir hale de getirebilmektedir. Buna bağlı olarak karakter tasarımının başlangıcını öğrenerek ilk yıllardan bugüne geçirdiği değişim ve gelişimini incelemek ve karakterin görsel tasarım unsurları doğrultusunda nasıl oluşturulması gerektiği hakkında bilgi edinmek tezin içeriğini oluşturmuştur. Tarihin ilk karakter tasarımlarını inceleyerek günümüze kadar ki süreci gözlemek doğru bir karakter tasarımı oluşturmada büyük fayda sağlayabilmektedir. Karakter tasarımlarının oluşturulduğu ilk yıllarda karakterler üzerinde abartılı üslup kullanılmış ve bu üslup günümüze kadar devam etmiştir. Birçok karakter üzerinde abartılara yer verilmiştir. Bu da karakteri insan ve hayvan anatomisinden uzaklaştırmıştır. Karakter hangi üslupta oluşturulursa oluşturulsun belirli kurallar ve yöntemler üzerinden ilerlemektedir. Bir karakterin nasıl oluşturulduğunu öğrenmeden önce var olan karakter tasarımları üzerinde incelemeler yapmak daha iyi sonuçlar almayı sağlayabilir. Bunun için de karakter tasarım başlangıcını sağlayan karakterler üzerinde görsel tasarım unsurları açısından incelemeler yapmanın faydalı olabileceği düşünülmektedir.

Karakter tasarımında karakterin özgün biçimde oluşturulması onun kalıcılığının sağlanması için önemlidir. Karakter duruş biçimi ve fiziksel detaylarıyla kendine özgü bir içerikte hazırlanmalıdır. Geçmiş dönem karakteri incelendiğinde karakterin bu günlere gelerek sevilen ve tanınan bir karakter olmasını sağlayan en önemli etken diğer karakterlerden ayrılan bir özelliğe sahip olması olduğu görülmüştür. Bu incelemeden çıkarılacak sonuçlardan en önemlisi karakteri oluştururken onun daha kalıcı ve ilgi çekici bir karakter haline gelmesini sağlayan en önemli etken fiziksel özelliğinin belirli bir bölümünde abartı kullanarak özgünlüğü yakalamak ya da karakterde çizgisel ve lekesel anlamda farklı bir yöntem kullanmaktır denilebilir. Uygulama çalışmasında tasarlanan iki karakter, daha büyük baş ve gövde ile abartılı üslupla gerçekleştirilmiştir. Birbirine yakın formlarda tutulan karakter ise diğer vücut parçalarının abartılması ve farklı giyim ve aksesuarıyla dikkat çekmektedir. Bu uygulama doğrultusunda sonraki

süreçte ilerleyecek olan birçok karakter tasarımına fayda sağlar nitelikte olması hedef alınmıştır. Karakterleri tasarlariken abartılı oranlar kullanmak, onları görsel olarak çarpıcı kılacaktır. Ancak bu abartıları kullanırken, vücut yapısının geri kalan kısmıyla dengeyi kurmak önemlidir.

Karakterde kullanılan üçgen, kare, daire gibi temel geometrik formlar onun kişiliği hakkında bilgi sahibi yapabilmektedir. Örneğin üçgenin oluşturulduğu sert, sivri formlar karakteri daha kötü bir karakter haline getirirken yuvarlak formlar çok daha sevimli bir hale getirebilmektedir (Bishop vd., 2020: 98). Uygulama aşamasında tasarlanan karakterlerde yuvarlak formlar tercih edilmiştir. Bunun sebebi karakterin oluşum aşamalarını daha kolay bir şekilde gösterebilmektir. Buna karşın karakterlerin giyim ve aksesuarları da daha sivri formlarla tasarlanmıştır. Bu geometrik şekillerin bir arada kullanılması karakterin farklı bir görünüm kazanmasını sağlamayı hedef almıştır. Bu doğrultuda bir karakter tasarlanırken sadece bir daire ya da bir kare üzerinden de ilerleyerek karakter tasarlanabileceği sonucuna varılmış ve uygulama çalışmasıyla desteklenmiştir. Ayrıca geometrik şekillerle oluşturulan karakterlerde yaş aralığına bağlı olarak şekil boyutlarının belirlenmesi gerektiği ve bu sayede karakterin yaş aralığının tahmin edilebilmesinin mümkün olduğu da açık bir şekilde ortaya koyulmuştur.

Tasarlanan karakterler kurbağa, balık ve sincaptır. Karakterlerin kendine özgü bir formda olmasını sağlayacak olan abartılara yer verilmiştir. Karakterler üzerinde çok daha büyük bir orana karşın daha küçük oranların dengeli bir biçimde kullanılmasıyla ve oldukça farklı bir giyim ve aksesuara sahip olmalarıyla diğer karakterlerden ayrılmaktadır.

Karakter tasarımı, görsel dilin anlatım gücünü kullanarak hikâyenin bir parçası olmayı hedefler. İyi bir karakter tasarımı, yalnızca görsel açıdan etkileyici olmakla kalmaz, aynı zamanda karakterin içsel dünyasını ve rolünü anlamlı bir şekilde izleyiciye iletir. Bu süreç, sanatçının yaratıcı yeteneklerinin ve teknik bilgisinin birleştiği bir alandır ve her bir detay, karakterin kişiliğini yansıtacak şekilde özenle tasarlanmalıdır. Karakter tasarımı, sadece bir görsel yaratma süreci değil, aynı zamanda karakterin duygusal, zihinsel ve hikâye içindeki yerini anlamaya dayalı derin bir süreçtir. Hem çizerler hem

de okuyucular, karakterlerin tasarımlarını incelerken bu derinlikleri keşfederek tasarımın gücünden faydalanabilirler.



## KAYNAKLAR

- Abuku, M. & Odi, C. (2010). Costume and make up in cultural development. *Creative Artist: A Journal of Theatre and Media Studies*, 5(1).
- Akbudak, S. (2020). *Üç boyutlu marka karakteri tasarımında kişilik arketiplerinin incelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi]. Işık Üniversitesi.
- Alicenap, Ç. T. (2015). Kültürel mirasın çizgi film senaryolarında kullanılması. *Türklük Bilimi Araştırmaları Dergisi*, (37), 11-26.
- Alsaç, Ü. (1989). Bir karikatür ustası: Oğuz Aral. *Adam Sanat*, (39), 56-73.
- Arıkan, A. (2008). *Grafik tasarımda görsel algı*. Eğitim Akademi Yayınları.
- Arslan, H. (2013). *Çocuklar için medya dünyasında yayınlanabilecek bir karakter oluştururken dikkat edilmesi gereken biçim ve içerik özellikleri ve bir uygulama örneği*. [Yüksek Lisans Tezi]. Arel Üniversitesi
- Atay, K. ve Akşit, K. (2008). *Mizahın abisi Oğuz Aral*. Doğan Kitap.
- Balcıoğlu, S. (1998). *Cumhuriyet'in 75. yılında Türk karikatürü*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality*. Watson-Guption.
- Barrier, M. (1999). *Hollywood cartoons American animation in its golden age*. Oxford University Press.
- Battistich, V. (2005). *Character education, prevention, and positive youth development*. DC: Character Education Partnership.
- Bayrak, U. (2022). Çizgi romandan canlandırma sinemasına geçiş, kötü kedi şerafettin örneği. *Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 8(15), 123-135.
- Bishop, R., Boo, S., Cruz, M. R., & Gadea, L. (2020). *Fundamentals of character design: How to create engaging characters for illustration, animation & visual development*. 3DTotal Publishing.
- Bishop, R. (2019). *"Shape language" the character designer*. 21D Sweden AB.
- Canemaker, J. (1987). *Winsor McCay: His life and art*. Abbeville.

- Cerit, E. ve Gökçearslan, A. (2016). Türkiye’de yayınlanan türk masal kitaplarının grafik tasarım öğeleri açısından incelenmesi: Keloğlan masalları örneği. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (17), 49-73.
- Crossley, K. (2014). *Character design from the ground up*. Ilex Press.
- Çat, K. A. (2018). Reklamlardaki çizgi film karakterlerinin çocuk tüketicilerin satın alma davranışına etkisi. *International Journal Of Eurasian Education and Culture*, 3(5), 155-171.
- Çevikayak, C. (2022). Karikatüristlerin çizgileriyle şekillenen tiyatro sahneleri. *Akdeniz Sanat*, 16(29), 103-126.
- Çöloğlu, Ö. D. (2006). Sinemada bir anlam yaratma süreci olarak renk ve krzystof kieslowski’nin “üç renk: Mavi, beyaz, kırmızı” üçlemesi. *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*, (9), 156-171.
- Dayıoğlu, C. (2004). *Karakter animasyonda doğru hareket ve doğru anlam*. [Yüksek Lisans Tezi]. Anadolu Üniversitesi.
- Dedeal, M. N. (1999). *Temel özellikleriyle çizgi canlandırma*. Pusula Yayıncılık.
- Demir, E. (2019). *Çizgi film karakter reklamlarının çocuk tüketiciler üzerindeki etkileri*. [Yüksek Lisans Tezi]. Sakarya Üniversitesi.
- Dietz, K. P. (1999). Cartooning America: The fleischer brothers story. *National Endowment for the Humanities*.
- Dobson, N. (2009). *Historical dictionary of animation and cartoons*. The Rowman & Littlefield Publishing Group.
- Durgnat, R. (1969). *The crazy mirror: hollywood comedy and the American image*. Faber&Faber.
- Erdem, A. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bakış açısıyla çocuk kitaplarındaki kahramanlar. Sever, S (Ed.). *III. Ulusal çocuk ve gençlik edebiyatı sempozyumu* (s. 613-620). Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Erdoğan, G. (2020). *Karakter tasarımında umulmadık bir ilham kaynağı: Diyatomeler*. [Yüksek Lisans Tezi]. Dumlupınar Üniversitesi.
- Fairrington, B. (2009), *Drawing cartoons & comics for dummies*. Wiley Publishing, Inc.

- Fang, Z. (1996). Illustrations, text, and the child reader: What are pictures in children's storybooks for? *Reading Horizons: A Journal of Literacy and Language Arts*, 37(2), 130-142.
- Fleischer, R. (2005). *Out of the inkwell: Max Fleischer and the animation revolution*. University Press of Kentucky.
- Goldberg, E. (2008). *Character animation crash course!*. Los Angeles: Silman-James Press.
- Gökçearslan, A. (2009). Canlandırmalarda: mizah, anatomik yapı ve karakter tasarımı. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, (23), 79-91.
- Gökçearslan, A. (2010). Canlandırma sinemasında karakter tasarımı ve amerika kökenli önemli canlandırma karakterlerinin analizi. *E-Journal Of New World Sciences Academy Fine Arts*, 5(4), 347-364.
- Güler, D. (1989). Çocuk, televizyon ve çizgi film. *Kurgu*, 5(1), 144-158.
- Güneş, V. (2010). *Çizgi film karakterlerine çocukların satın alma davranışlarına etkileri*. [Yüksek Lisans Tezi]. Sakarya Üniversitesi.
- Halas, J. (1979). Canlandırma sineması. (Çev. A. Sipahioğlu). *Kurgu*, 2(1), 256-271.
- Hampton, M. (2010). *Figure drawing: Design and invention*. United States: M. Hampton.
- Hart, C. (2012). *Cartoon cute animals: How to draw the most irresistible creatures on the planet*. Watson Guptill Publications.
- Hart, C. (2008). *Cartooning: The ultimate character design book*. Chris Hart Books.
- İlisulu, T. İ. (2011). Reklamlarda yükselen değer: Marka maskotları. *Sanat Dergisi*, (20), 155-169.
- Kaba, F. (2014). Çizgi filmlerde grafik ifade ve konu açısından kültürel etkiler: Türk çizgi film örnekleri. *Selçuk İletişim*, 8(3), 163-181.
- Kaba, F. (1994). Çizgi film üzerine. *Anadolu Sanat*, (2), 81-87.
- Karaalioğlu, S. ve Sayın, Z. (2022). Karakter tasarımlarının görsel etki ögesi bağlamında incelenmesi. *Journal Of Design, Art & Communication*, 12(3).

- Kara, C. (2019). Çocuk kitapları illüstrasyonunda karakter tasarım yöntemlerinin sınıflandırılması. *International Social Sciences Studies Journal*, 5(30), 686-691.
- Karagül, S. ve İnce Samur, A. Ö. (2017). Ortaokul türkçe ders kitaplarında yer alan öykülerdeki kişilerin karakter özelliklerinin incelenmesi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 5(2), 336-352.
- Karavaşinoğlu, Ş. (2021). Karakter tasarım yaklaşımları. *Akademik Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi*, (13), 24-35.
- Karataş, E. (2014). Çocuk edebiyatında “Karakter” kavramı. *Sıtkı Koçman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (33), 60-79.
- Kennedy, S. R. (2013). *How to become a video game artist: The insider's guide to landing a job in the gaming world*. Watson-Guption Publications.
- Klein, N. M. (1993). *Seven minutes: The life and death of the american animated cartoon*. Verso.
- Leong, S. (2016). *Illustration studio: Beginning manga: An interactive guide to learning the art of manga illustration*. Walter Foster Publishing.
- Leslie, E. (2004). *Hollywood flatlands: Animation, critical theory and the avant-garde*. Verso.
- Maestri, G. (2006). *Digital character animation 3*. New Riders Pub.
- Maestri, G. (1999). *Digital character animation 2: Volume 1. Essential techniques*. New Riders Pub.
- Malatyaloğlu, Ö. (2014). *Belirli yaş gruplarına göre çizgi filmlerde karakter soyutlama düzeyi*. [Yüksek Lisans Tezi]. Haliç Üniversitesi.
- Maltin, L. (1987). *Of mice and magic: A history of american animated cartoons*. Plume.
- Mattesi, D. M. (2008). *Force character design from life drawing*. Focal Press.
- Mckenna, D. (2013). Impression and expression: Rethinking the animated image through winsor mccay. *Synoptique-An Online Journal of Film and Moving Image Studies*, 2(2), 1.
- Muratoğlu, B. (2009). *Sosyal sapkınlığın medyadaki temsilinin çizgi filmler üzerinden incelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Üniversitesi.

- Nutku, Ö. (1989). *Sahne bilgisi*. Kabalcı Yayınevi.
- Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O., Cayton, D. L. (1968). *Art and fundamentals: Theory and practice*. McGraw-Hill.
- Özcan, B. (2014). Hayvan semboller ve marka maskotlarda kullanımı. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(27), 53-68.
- Özden, H. (2017). *Mobil oyun yapım sürecinde karakter tasarımları*. [Yüksek Lisans Tezi]. Yaşar Üniversitesi.
- Özden, Z. ve Ülgen, Ç. (2015). Canlandırma filmi yapım sürecinde karakter tasarım aşaması. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, (14), 23-38.
- Özen, B. (2003). *Karikatürün tarihi ve karikatürün grafik sanatlarla ilişkisi*. [Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Özer, D. (2012). Toplumsal düzenin oluşmasında renk ve iletişim. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 3(6), 265-281.
- Patmore, C. (2005). *Character design: Create cutting-edge cartoon figures for comic books, computer games and graphic novels*. A&C Black Publishers.
- Pekmezci, S. C. (2010). *Hayvan hakları konulu toplumu bilinçlendirmeye yönelik canlandırma çalışmaları; karakter tasarımı temelinde live action uygulamalar*. [Sanatta Yeterlik Tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- San, R. (2021). Trt çocuk kanalında yayınlanan çizgi dizilerdeki kötü karakter arketiplerinin duygusal ve fiziksel biçim ilişkilerinin incelenmesi ve alternatif tasarım önerileri. *Akademik Sanat*, (14), 198-223.
- Savaş, C. (2018). *Türkiye’de canlandırma sineması: “Kötü Kedi Şerafettin” örneği*. [Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Sağlam, S. (2023). *Çocuk sessiz kitaplarında karakter tasarımlarının tasarım ilkelerine göre incelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi]. Necmettin Erbakan Üniversitesi.
- Sever, S. (2003). *Çocuk ve edebiyat*. Kök Yayıncılık.
- Seyhan, E. C. (2015). *Superman çizgi romanlarındaki tasarım unsurlarının 1938-2014 yıllarındaki değişimleri*. [Yüksek Lisans Tezi]. Başkent Üniversitesi.
- Simon, M. (2003). *Producing independent 2d character animation: Making & selling a short film*. Focal Press.

- Sipahiođlu, A. (2007). Bir kimlik: Cemal Nâdir. *Yedi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, (1), 66-71.
- Sipahiođlu, A. (1999). *Türk grafik mizahı, 1923-1980*. Dokuz Eylül Yayınları.
- Sloan, J.S. R. (2015). *Virtual character design for games and interactive media*. CRC Press.
- Solarski, C. (2012). *Drawing basics and video game art: Classic to cutting-edge art techniques for winning video game design*. Watson-Guption.
- Şirin, M. R. (1994). *99 Soruda çocuk edebiyatı*. Çocuk Vakfı Yayınları.
- Topbasan, V. (2013). *Dijital illüstrasyon ve bilgisayar oyunlarında karakter tasarım*. [Yüksek Lisans Tezi]. Mustafa Kemal Üniversitesi.
- Topçu, S. (2002). *İllüstrasyon ve çocuk kitapları*. [Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Turquin, E., Cani, M. P. & Hughes, J. F. (2007). Sketching garments for virtual characters. *Workshop On Sketch-Based Interfaces And Modeling, Grenoble*, pp.175–182.
- Türk Dil Kurumu (2011). *Türkçe sözlük*. Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Türker, İ. H. (2011). Canlandırma'nın tarihçesi ve türk canlandırma sanatı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(2), 227-241.
- Tillman, B. (2012). *Creative character design*. Crc Press.
- Uçar, T. F. (2004). *Görsel iletişim ve grafik tasarımı*. İnkılap Kitabevi.
- Ural, S. (2013). Çocuk edebiyatı. Gönen, M. (Ed.) *Ankara: Eğiten Kitap*.
- URL-1: <https://www.altiustusinema.com/ilk-animasyon-fantasmagorie/> (Erişim Tarihi: 12.01.2025).
- URL-2: <https://www.pngwing.com/tr/free-png-avkwz> (Erişim Tarihi: 15.01.2024).
- URL-3: <https://www.pngwing.com/tr/free-png-mayfr/download> (Erişim Tarihi: 22.07.2024).
- URL-4: <https://www.pngwing.com/tr/free-png-xqzsf> (Erişim Tarihi: 15.01.2024).

URL-5: <https://i.pinimg.com/564x/b6/9b/1c/b69b1cf9fa16ce65c8c5f8b8cae484d4.jp>  
(Eriřim Tarihi: 22.07.2024).

URL-6: <https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fpreview.redd.it%2Fm2zznlfp4p281.jpg%3Fwidth%3D640%26crop%3Dsmart%26auto%3Dwebp%26s%3Daf375d2088d6084e129b5e98454fd4227831b9ee> (Eriřim Tarihi: 22.07.2024).

URL-7: <https://yeltendersmateryal.weebly.com/uploads/5/8/4/8/58481765/957529851.png> (Eriřim Tarihi: 13.01.2024).

URL-8: <https://www.youtube.com/watch?v=4VEMLN3ICo> (Eriřim Tarihi: 22.07.2024).

URL-9: <https://www.deviantart.com/joneoyvilde03/art/Bloo-912626818> (Eriřim Tarihi: 22.07.2024).

URL-10: [https://johnnybravo.fandom.com/wiki/Johnny\\_Bravo\\_\(character\)](https://johnnybravo.fandom.com/wiki/Johnny_Bravo_(character)) (Eriřim Tarihi: 22.07.2024).

URL-11: <https://rafadan-tayfa.fandom.com/tr/wiki/Kamil> (Eriřim Tarihi: 22.07.2024).

URL-12: <https://i.pinimg.com/564x/50/91/6d/50916d5933903b9b995bbdf8b79f840c.jpg> (Eriřim Tarihi: 22.07.2024).

URL-13: <https://i.pinimg.com/564x/3d/35/1e/3d351e91838ed1e2eb7852fb21625f07.jpg> (Eriřim Tarihi: 22.07.2024).

URL-14: <https://characterdesignnotes.blogspot.com/2010/11/disneys-tangled-character-design.html> (Eriřim Tarihi: 22.07.2024).

URL-15: <https://static.wikia.nocookie.net/doratheexplorer/images/1/17/Dorainseries.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20240203175127> (Eriřim Tarihi: 22.07.2024).

URL-16: [https://www.niloya.com/Clients/images/karakterler/nil\\_b.png](https://www.niloya.com/Clients/images/karakterler/nil_b.png) (Eriřim Tarihi: 13.01.2024).

URL-17: <https://www.pngwing.com/tr/free-png-igmoe/download> (Eriřim Tarihi: 22.07.2024).

URL-18: <https://www.deviantart.com/fortnermations/art/Betty-Boop-Black-and-White-756390165> (Eriřim Tarihi: 21.07.2024).

URL-19: [https://decalshouse.co.uk/6802-large\\_default/betty-boop-1174-sticker.jpg](https://decalshouse.co.uk/6802-large_default/betty-boop-1174-sticker.jpg) (Eriřim Tarihi: 30.12.2024).

URL-20: <https://www.youtube.com/watch?v=7M2FA2rjYg4> (Eriřim Tarihi: 30.12.2024).

URL-21: <https://allears.net/2013/09/09/jims-attic-gertie-the-dinosaur/> (Eriřim Tarihi: 21.07.2024).

URL-22: [https://characters.fandom.com/wiki/Felix\\_the\\_Cat?file=Felix-2-ink1.jpg](https://characters.fandom.com/wiki/Felix_the_Cat?file=Felix-2-ink1.jpg) (Eriřim Tarihi: 28.07.2024).

URL-23: <http://photos1.blogger.com/blogger/5803/2019/1600/canbaba.jpg> (Eriřim Tarihi: 21.07.2024).

URL-24: <https://birgunbiryerde.blogspot.com/2014/02/modern-karikaturun-kurucusu-cemal-nadir.html> (Eriřim Tarihi: 21.07.2024).

URL-25: <https://www.karikaturculerdernegi.com/onculerimiz/cemal-nadir-guler/> (Eriřim Tarihi: 21.07.2024).

URL-26: [https://scontent.fs2f-2.fna.fbcdn.net/v/t39.30808-6/307112432\\_157220773621382\\_9149343579559247134\\_n.jpg?\\_nc\\_cat=110&ccb=1-7&\\_nc\\_sid=6ee11a&\\_nc\\_ohc=dRUB1nDY5eYQ7kNvgFRVNVx&\\_nc\\_zt=23&\\_nc\\_ht=scontent.fs2f-2.fna&\\_nc\\_gid=ACxc6AF1cu5Ln2UX4kAL56Y&oh=00\\_AYAOJP1\\_SfnBIggtL0TeWZXBbBja9tSB4ampOqA1JcNx7g&oe=6789C0AD](https://scontent.fs2f-2.fna.fbcdn.net/v/t39.30808-6/307112432_157220773621382_9149343579559247134_n.jpg?_nc_cat=110&ccb=1-7&_nc_sid=6ee11a&_nc_ohc=dRUB1nDY5eYQ7kNvgFRVNVx&_nc_zt=23&_nc_ht=scontent.fs2f-2.fna&_nc_gid=ACxc6AF1cu5Ln2UX4kAL56Y&oh=00_AYAOJP1_SfnBIggtL0TeWZXBbBja9tSB4ampOqA1JcNx7g&oe=6789C0AD) (Eriřim Tarihi: 21.07.2024).

URL-27: <https://www.designyourway.net/blog/character-design/> (Eriřim Tarihi: 28.07.2024).

URL-28: <https://www.parkcircus.com/film/109907-Betty-Boop%3A-Poor-Cinderella> (Eriřim Tarihi: 30.12.2024).

URL-29: [https://www.lambiek.net/artists/g/gumen\\_sururi.htm](https://www.lambiek.net/artists/g/gumen_sururi.htm) (Eriřim Tarihi: 09.10.2024).

Uysal, A. (2005). *Üç boyutlu bilgisayar oyunları görsel tasarımı*. [Yüksek Lisans Tezi]. Anadolu Üniversitesi.

Ülgen, Çağdaş (2019). *Canlandırma filmciliğinde kültür ve karakter tasarımı etkileşimi: Anadolu giyim ve aksesuar tasarımları çerçevesinde ışık adası projesi*. [Sanatta Yeterlilik Tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.

- Ürtekin, Ö. (2018). *Geçmişten günümüze animasyon filmlerinde mekan kullanım analizi*. [Yüksek Lisans Tezi]. Işık Üniversitesi.
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge.
- Whitaker, H. & Halas, J. (1981). *Timing for animation*. Routledge.
- Whitehead, M. (2012). *Animasyon filmler*. (Çev: A. Turuskan). Kalkedon Yayınları.
- Wright, J. (2013). *Animation writing and development: From script development to pitch*. Routledge.
- Yağlı, A (2013). “Çocuğun eğitiminde ve sosyal gelişiminde çizgi filmlerin rolü: Caillou ve Pepee örneği”. *Turkish Studies-International Periodical For the Languages, Literature And History Of Turkish Or Turkic*, 8 (10), 707-719.
- Yavuzer, H. (2001). *Doğum öncesinden ergenlik sonuna çocuk psikolojisi*. (20. Baskı). Remzi Kitabevi, 176-185.
- Yerdelen, S. K. (2010). Kostüm tasarımcısının dramaturgik çalışmasından sonra karakter eskizlerinin oluşumu. *Sanat Dergisi*, (9), 133-141.
- Yeşilot, Ş. (2000). *Karakter geliştirme ve bu süreçte ortaya çıkan sorunlar*. [Yüksek Lisans Tezi]. Anadolu Üniversitesi.
- Yeşilot, Ş. (2013). *Karakter olgusu ve türk çizgi karakterlerin evrenselleşme sorunu*. [Sanatta Yeterlik Tezi]. Anadolu Üniversitesi.
- Yılmaz, E. (2012). Türk çocuk yazınında ana karakter konumundaki çocukların dil kullanımları üzerine karşılaştırmalı bir inceleme. Sever, S. (Ed.). *III. Ulusal çocuk ve gençlik edebiyatı sempozyumu* (s. 491- 496). Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Yılmaz, O. (2016). Kurgusal nitelikli çocuk kitapları ve karakter eğitimi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 4(3), 311-325.
- Zivtci, F. (2007). Çocuk kitaplarında kahramanın yeri ve önemi. Sever, S. (Ed.). *II. Ulusal çocuk ve gençlik edebiyatı sempozyumu: Gelişmeler, sorunlar ve çözüm önerileri* (s. 245- 247). Ankara Üniversitesi Basımevi.