

**T.C.
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GRAFİK TASARIM ANASANAT DALI
GRAFİK TASARIM PROGRAMI**

**BELİRLİ YAŞ GRUPLARINA GÖRE ÇİZGİ
FİLMERDE KARAKTER SOYUTLAMA DÜZEYİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Hazırlayan
ÖZLEM MALATYALIOĞLU**

**Danışman
YRD. DOÇ. DEMET KARAPINAR**

İstanbul - 2014

T.C.
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Grafik Tasarım Anabilim/Anasanat Dalı Grafik Tasarım Programı Tezli Yüksek Lisans
öğrencisi ...*Demet*...*MALAT Y. ALI OĞLU*..... tarafından hazırlanan
“...*Belirli Yaş Gruplarına göre Göz Filmelerinde Karakter*.....
...*Sayıtları Düzeyi*.....”
adlı bu çalışma jürimizce Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Sınav Tarihi : *02.10.2014*

(Jüri Üyesinin Ünvanı, Adı, Soyadı ve Kurumu) :

İmzası :

Jüri Üyesi: *Yrd. Doç. Demet Karapınar*.....

Danışman: *Haliç*.....Üniv. *Grafik T.* ASD/ ~~ABD~~ Öğr. Üyesi

Jüri Üyesi: *Prof. Dr. Semih Oktay*.....

Haliç.....Üniv. *Grafik* ASD/ ABD Öğr. Üyesi

Jüri Üyesi: *Yrd. Doç. Dr. Nuri Serer*.....

Gelışim.....Üniv. *Grafik* ASD/ ABD Öğr. Üyesi

Jüri Üyesi:

.....Üniv. ASD/ ABD Öğr. Üyesi (Yedek)

Jüri Üyesi:

.....Üniv. ASD/ ABD Öğr. Üyesi (Yedek)

Demet.....

Semih Oktay.....

Nuri Serer.....

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
İÇİNDEKİLER	I
ŞEKİL LİSTESİ	III
ÖZET	VI
ABSTRACT	VII
1. ÇİZGİ FİLM	1
1.1. Çizgi Film	1
1.2. Çizgi Film ve Sinema Tarihi	2
1.3. Çizgi Film Yapımı	16
1.3.1. Senaryo ve Karakter Tasarımı	17
1.3.2. Storyboard.....	19
1.3.2. Diğer Aşamalar	20
1.4. Çizgi film teknikleri.....	21
1.4.1. 2 Boyutlu Çizgi Film	21
1.4.2. 3 Boyutlu Çizgi Film	22
1.4.3. Stop Motion Çizgi Film (Dur - Çek)	23
2. KARAKTER TASARIMI	25
2.1. Karakter Türleri	29
2.1.1. İnsan Karakterler	29
2.1.2. Hayvan Karakterler.....	31
2.1.3. Gerçeküstü Karakterler	33
2.1.4. Nesne Karakterler	35
2.2. Karakter Tasarımı Nasıl Yapılır?	35
2.3. Karakter Özellikleri	36
2.3.1. Fiziksel özellikler.....	37
2.3.2. Psikolojik özellikler.....	37
2.3.3. Sosyal ve Kültürel Özellikler.....	38
2.4. Karakter Tasarımında Belirleyici Etmenler	38
2.4.1. Temel Geometrik Formlar	38
2.4.2. Oranlama - Duruş Çizim Teknikleri	42
2.4.3. Siluet.....	44
2.4.4. Portre.....	46
2.4.5. Kostüm.....	48
2.4.6. Renk.....	51

3. GÖRSEL ALGI ve SOYUTLAMA.....	55
3.1. Görsel Algı Nedir?.....	55
3.2. Görsel Okuryazarlık Nedir?.....	60
3.3. Soyutlama Nedir?	62
3.4. Çocuk ve Görsel Algı	63
3.4.1. 0-2 Yaş Aralığı Görsel Algı.....	65
3.4.2. 2-7 Yaş Aralığı Görsel Algı.....	67
3.4.3. 7-11 Yaş Aralığı Görsel Algı	69
4. ÇOCUK ve ÇİZGİ FİLM.....	72
4.1. Sosyal Öğrenme Kuramı ve Çocuk	72
4.1. Çocuk ve Çizgi Film.....	74
5. ÖRNEKLERİN İNCELENMESİ.....	78
6. SONUÇ.....	95
7. KAYNAKLAR	98
ÖZGEÇMİŞ.....	104

ŞEKİL LİSTESİ

	Sayfa No
Şekil 1.1	Thaumatrope Çizim Örneği 4
Şekil 1.2	Muybridge'in Fotoğraflarından Örnek 5
Şekil 1.3	Flaş Skeçlerin Kullanımı Üzerine Örnek 6
Şekil 1.4	Out Of The Inkwell Serisi Görseli 7
Şekil 1.5	Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler Filminden Bir Kare 9
Şekil 1.6	Danimarka Yapımı Ronal Barbaren Film Afişi 11
Şekil 1.7	Japonya Yapımı Spirited Away Film Afişi 11
Şekil 1.8	Fransız Yapımı Le Tableau Film Afişi 12
Şekil 1.9	Erim Gözen tarafından İstanbul Reklamda Yapılan Pirelli Lastikleri Kedileri 13
Şekil 1.10	Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü Filminden Bir Kare 14
Şekil 1.11	Tangled Filmi için Glen Keane'nin Rapunzel Çizimleri 1 16
Şekil 1.12	Glen Keane'nin Rapunzel Çizimleri 2 18
Şekil 1.13	Gerçek çekim Storyboard Örneği 19
Şekil 1.14	Pixarın Up Filminin Bir sahnesinden Storyboard örneği 20
Şekil 1.15	Geleneksel 2 Boyutlu Animasyonda Uç Kareler Çizimi Örneği 21
Şekil 1.16	3 Boyutlu ilk çizgi film Toy Story'nin karakterleri 22
Şekil 1.17	Frankinwennnie Filminin Yapım Aşamasından Bir Kare 23
Şekil 2.1	Bilinen Çizgi Filmlerin Tanıman Karakterleri 25
Şekil 2.2	Ratatouille Filminin Karakteri Remy 26
Şekil 2.3	Lilo ve Stitch Filminin Karakterleri Stitch ve Lilo 26
Şekil 2.4	Farklı Köpek Karakterleri Çizim Eskizleri 27
Şekil 2.5	Wreck-It Ralph Filmi Karakteri Vanellope 30
Şekil 2.6	Kung Fu Panda Filmi Karakteri Po 31
Şekil 2.7	Hotel Transylvania Filmi Afişi Uyarlaması 33
Şekil 2.8	How To Train Your Dragon Filmi Karakteri Toothless 33
Şekil 2.9	Wall-E Filmi Karakteri Wall-E 35
Şekil 2.10	Karakter Tasarımındaki Temel Geometrik Formlar 38

Şekil 2.11	Geometrik Formların Karışık Kullanımı Örneği	40
Şekil 2.12	Geometrik Formların Karışık Kullanımı Örneği 2	40
Şekil 2.13	Line of Action Çizgisinin Kullanımı Üzerine Örnek.....	42
Şekil 2.14	Karakterler Arasında Boyutlandırma Örneği.....	43
Şekil 2.15	Çizgi Film Karakterlerin Siluet Örnekleri	44
Şekil 2.16	The Three Bears'ın Kaba Silüetleri Örneği	45
Şekil 2.17	Tangled Filmi karakteri Flynn'ın Yüz İfadeleri	46
Şekil 2.18	Despicable Me 2 Filmi Karakterleri Minionlar	46
Şekil 2.19	Frozen Filmi Karakterleri Hans'ın Kostüm Tasarımı.....	49
Şekil 2.20	Captain Cave Man Karakteri 1977	50
Şekil 2.21	Popoye Karakterinin Siluet Örneği.....	50
Şekil 2.22	Karakterlerden Yapılmış Renk Skalası Çalışması Örneği.....	51
Şekil 2.23	The Lion King filmi Karakterleri Mufasa ve Sarabi Renk Paletleri.....	52
Şekil 2.24	Frozen Filmi Karakteri Anna'nın Renk Paleti Örneği.....	53
Şekil 3.1	Görsel Algılama Görseli Örneği	55
Şekil 3.2	Figür Arkaplan İlkesi WWF Logo Görseli	57
Şekil 3.3	Simetrik ve Asimetrik Denge Görseli.....	58
Şekil 3.4	Eşbiçimli Uygunluk İlkesi Örneği	58
Şekil 3.5	Algısal Gruplama Örneği.....	59
Şekil 3.6	Benzeşme Ayrışma İlkesi Font Çalışması Örneği	59
Şekil 3.7	Bilgi İşleme Kuramı Örneği	64
Şekil 3.8	Tersine Dönüşüm ve Korunum İlkesi Deney Görseli.....	68
Şekil 4.1	Bobo Doll Deneyi Görseli	73
Şekil 4.2	Çocuk ve Tv Görseli	74
Şekil 5.1	Calliou Dizisi Karakteri ve Calliou Görseli.....	78
Şekil 5.2	Calliou Görseli 2	79
Şekil 5.3	Calliou Siluet Örneği	80
Şekil 5.4	Arthur Dizisi Karakterleri ve Arthur Görseli.....	80
Şekil 5.5	Arthur Model Sayfası Görseli.....	81
Şekil 5.6	Arthur Silüet Örneği	82
Şekil 5.7	Toy Story Filmi Karakteri Woody Görseli	82
Şekil 5.8	Woody Karakter Tasarımı Görseli.....	84
Şekil 5.9	Woody Karakter Tasarımı Renk Paleti Örneği.....	84
Şekil 5.10	Woody Silüet Görseli Örneği	85

Şekil 5.11	Dr Seuss: The Lorax Afiş Görseli.....	86
Şekil 5.12	Dr Seuss Karakter Tasarımı Görseli	87
Şekil 5.13	Dr Seuss Siluet Görseli Örneği.....	87
Şekil 5.14	Dr Seuss: The Lorax Sahne Görseli Örneği.....	87
Şekil 5.15	Squidward Tentacles Karakteri Örneği.....	88
Şekil 5.16	Squidward Tentacles Karakteri Skeç Örneği.....	90
Şekil 5.17	Squidward Tentacles Karakteri Çizim Örneği.....	90
Şekil 5.18	Squidward Tentacles Karakteri Siluet Örneği	91
Şekil 5.19	Azula Karakteri Görseli	92
Şekil 5.20	Azula Karakter Sayfası Görseli	93
Şekil 5.21	Azula Karakteri Renk Paleti Örneği	93
Şekil 5.22	Azula Karakteri Siluet Örneği	94
Şekil 5.23	Azula Karakteri Siluet Örneği 2	94

GENEL BİLGİLER

Adı ve Soyadı	: Özlem Malatyalıođlu
Anasanat Dalı	: Grafik Tasarım
Programı	: Grafik Tasarım
Tez Danışmanı	: Yrd. Doç. Demet Karapınar
Tez Türü ve Tarihi	: Yüksek Lisans – Eylül 2014

BELİRLİ YAŞ GRUPLARINA GÖRE ÇİZGİ FİMLERDE KARAKTER SOYUTLAMA DÜZEYİ

ÖZET

Bu çalışma “Belirli Yaş Gruplarına göre Çizgi Filmlerde Karakter Soyutlama Düzeyi ” kapsamında ele alınmıştır. Çizgi filmin başlangıcından bugüne incelendiğinde çizgi film karakterleri her zaman için anlatılan hikayelerde ön plandadır. Öyküyü taşıyan, insani davranışlarda bulunan ve izleyiciye duygu aktarımı yapan karakterlerdir. Her yaştan izleyicisi olan çizgi filmlerin eğlence ve eğitsel amaçla yapılan bir sürü versiyonu mevcuttur. Çocuklar kapsamında bakıldığında, çizgi filmler gelişim çağındaki çocukların en çok izlediği programlar arasında yer almaktadır. Kitle iletişim araçlarının yaygınlaşmasıyla beraber çocukların çizgi filmlere ulaşması daha kolay olmuştur. Çizgi filmlerin ve karakterlerinin çocuklar üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri üzerine pek çok araştırma yapılmaktadır. Geleceğin büyükleri olan çocukların, yetişkinlik çağlarında psikolojik açıdan sağlıklı bireyler olması için çocuğun algısal, bilişsel ve sosyal gelişiminde oldukça etkisi olan çizgi filmlerin ve karakterlerinin üretim sürecinin bilinçli yapılması gerekmektedir.

Çalışmada çizgi film tarihi üzerine genel bir bilgi verildikten sonra, yapım aşaması ve türleri anlatılmaktadır. İkinci bölümde çizgi filmlerin önemli parçası olan karakter tasarımı hakkında bilgi verilmektedir. Karakter tasarımı nasıl yapılır, karakter özellikleri genel olarak nelerdir, karakter türleri nelerdir ve son olarak karakter tasarımında belirliyi etmenler incelenmiştir. Bu bölümde karakter tasarımında kullanılan tasarım öğelerinin karakter ve alıcısı üzerindeki etkileri anlatılmıştır. Üçüncü bölümde görsel algı hakkında genel bilgi verilerek, resimde soyutlama ve çocuklardaki bilişsel gelişim ve görsel algı düzeyi yaş gruplarına göre incelenmiştir. Dördüncü bölümde çocuğun toplumdaki sosyal gelişimi incelenerek, çocuk ve çizgi film ilişkisi anlatılmıştır. Örnekler incelenerek, gelişim çağındaki çocuklar için yapılan çizgi film karakterlerinin çocuğun görsel ve bilişsel niteliklerine uygun yapılması üzerine öneriler getirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çizgi Film, Karakter Tasarımı, Görsel Algı, Soyutlama, Bilişsel Gelişim Kuramı, Sosyal Öğrenme Kuramı, Çocuk

GENERAL KNOWLEDGE

Name and Surname : Özlem Malatyalıoğlu
Field : Graphic Design
Program : Graphic Design
Supervisor : Assist Prof. Dr. Demet Karapınar
Degree Awarded and Date : Master – September 2014

THE LEVEL OF CHARACTER ABSTRACTION IN ANIMATED CARTOONS ACCORDING TO CERTAIN AGE GROUPS

ABSTRACT

This paper addresses the topic of “The Level of Character Abstraction in Animated Cartoons According to Certain Age Groups”. A look at animated cartoons from the beginning to the present reveals that the cartoon characters have always been in the forefront of the narrated stories. It is the characters that carry the story, act like humans, and convey feelings to the audience. Animated cartoons, which appeal to viewers of all ages, come in a great many varieties for both entertainment and educational purposes. As far as children are concerned, animated cartoons are among the programs most viewed by children in the growth stage. With the proliferation of the means of mass communication, it has become easier for children to gain access to animated cartoons. The positive and negative effects of animated cartoons and characters on children have been studied extensively. In order for children as future grown-ups to become psychologically healthy individuals in adulthood, the production process of animated cartoons and characters, having a considerable impact on a child’s perceptual, cognitive, and social development, needs to be done consciously.

In this paper, first a general overview of the history of animated cartoons is given, and subsequently the production stage and types are explained. The second chapter dwells on character design, an integral part of animated cartoons. It expounds how character design is done, what the general character features are, which types of character there are, and lastly, what the determining factors are in character design. The way that the design elements employed in character design affect the character and the recipient is also elaborated in this chapter. The third chapter gives an outline of visual perception while examining abstraction in drawing as well the level of children’s cognitive development and visual perception according to age groups. Finally, the fourth chapter analyzes the social development of a child in society, dwelling on the relationship between child and animated cartoon. By reference to examples, proposals are being made for matching the animated cartoon characters aiming at children in the growth stage with the children’s visual and cognitive abilities.

Keywords: Cartoon, Character Design, Visual Perception, Abstraction, Cognitive Development Theory, Social Learning Theory, Child

1. ÇİZGİ FİLM

1.1. Çizgi Film

Tarihi insanlık tarihiyle neredeyse aynı olan çizgi film belirli bir senaryo doğrultusunda, hareketlerin kare kare çeşitli çizim, fotoğraflama ya da dijital ortam teknikleriyle canlandırılmasıdır. TDK'ya göre animasyonun kelime karşılığı canlandırmadır.

Canlandırma (animasyon) kelime olarak Latince " animare " kökünden gelir, bu da " hayat vermek "anlamını taşımaktadır. Canlandırmanın genel anlamı, cansız nesneye can vermek, yani onun nefes alıp vermesini sağlamaktır. Sinemasal anlamda çizgiler ve şekiller aracılığıyla hareket yanılmasıyla yaratılması olarak da tanımlanır. (Wells, aktaran Çalışkan 2011:184) Animasyon hareket eden çizimler sanatı değil, çizilen hareket sanatıdır. (Wigan, 2012: 28) Yüzyıllar boyunca insanoğlu hareketi yakalamaya çalışmıştır. Görsel iletişim isteği insanın resim yapmaya başladığı andan itibaren ortaya çıkmış ve zamanla gelişmiştir.

Hareketin yakalanması ve görselleştirilmesi isteğiyle beraber bilim adamlarının yaptığı farklı araştırmalarla ortaya çıkan gelişmeler sinemanın olduğu kadar çizgi filmin de gelişimine katkı sağlamıştır. Görüntülerin çizimlerden oluşması ve hareketin canlandırılması çizgi filmin temeli olduğu için sinemanın ortaya çıkışıyla beraber gelişimi hızlanmış ve günümüzde canlandırma sineması olarak bir sektör haline gelmiştir.

Çizgi filmin kökenleri çok eskiye dayansa da somut olarak sinemanın başlangıcıyla beraber ortaya çıktığı ve gelişim gösterdiği için sinemanın bir dalıdır. Canlandırma sineması olan çizgi film sinemanın temel prensiplerini barındırsa da temel olarak teknik farklılıklar ve üretim şekliyle sinemadan farklıdır. Bir çizgi filmin yaratım sürecinde çizgi temeldir. Çizimlerin yapılabilmesi için yüzey ihtiyacı vardır. Çizgiler yüzeyle birleşip boyutlanarak görselleşir. Nesnelerin çizgi arayışıyla yeniden tanımlanması da soyutlamayı beraberinde getirir. Mekan, renk, perspektif algısı gerçek dünyaya göre değişiklikler gösterse de temelde yaratılmak istenen,

gerçekliđi farklı bir anlatım diliyle yakalamaktır. Bunun tam askine canlı aksiyon sinemasında gerçek görüntü kamera aracılığı ile direk olarak elde edilmektedir.

Sinemanın bir türü olan çizgi filmde teknolojik gelişmelerle zaman içinde farklı türler üretilmeye başlanmıştır. Çizgi film oluşumu teknik altyapısı gereksinimi nedeniyle bireysel ve geleneksel bir sanat formu değildir. Bütünüyle detaylandırılarak tasarlanan bir dünya yaratılması sürecinde plastik sanatlar, gösteri sanatları ve psikolojiden faydalanarak özgün, özgür ve farklı anlatım yapısına sahip çizgi filmler yapılmaktadır. Farklı sanat dallarından beslenmesinin yanı sıra üretim sürecinin zorluluđu ve dikkatle işlenmesi gerekliliđiyle yapım aşamasında farklı uzmanlık alanları olan kişilerle büyük bir ekip olarak çalışılmalıdır.

Animasyon, sadece hareketle birbirlerine bağlanmış olan bir dizi komik çizimden ibaret değildir. En yaratıcı haliyle, son derece güzel bir sanat türüdür. Fakat çizgi animasyon, diđer görsel sanatlarla karşılaştırıldığında nispeten daha kısa bir geçmişe sahiptir. Animasyonlu bir filmi değil, herhangi bir filmi üretmeye olanak veren teknoloji ancak bu yüzyılda (20. yy.da) var olmuştur. Gerçekten de, Leonardo da Vinci, Rembrandt ya da Hokusai olsun, eski resim üstatlarının zamanında ellerinde filmcilik bilgisi olsaydı, bunlardan birçoğunun animasyona yönelmiş olabileceđi sıkça düşündüğüm bir şeydir. (White, 1988:9)

Sanattan ve farklı dallardan yararlanması, hayal gücü sınırlaması olmaması, heyecan verici fikirlere açık olması, farklı tekniklerin kullanılabilmesi nedeniyle çizgi film dinamik bir yapıya sahiptir. Yaratım aşamasında yeni ve yaratıcı fikirlere açık olmasına rağmen çizgi filmin ortaya çıkması zorlu bir süreçtir. Bu nedenle üretim süreci bazı aşamalar barındırır. Aynı zamanda farklı uzmanlık alanlarında kendini geliştirmiş kişilere ve bir ekibe ihtiyaç duyulmaktadır. Bu duruma bir örnek olarak, canlandırma üzerine yeterli bilgiye ve deneyime sahip olmayan bir animatörün fikri ne kadar parlak olursa olsun ortaya çıkan animasyon yeterince etkili olmayacaktır.

1.2. Çizgi Film ve Sinema Tarihi

Görme konuşmadan önce gelmiştir. Çocuk konuşmaya başlamadan önce bakıp tanımayı öğrenir. (Berger,1986: 7) İnsanın önemli duyularından biri görmektir. İnsan çevresini, durumları, olayları, nesnelere önce görür sonra tanımlar. Görmek betimleme isteđine, betimleme isteđi ise resim sanatının varolmasına neden olmuştur. Resim sanatı yıllar içinde gelişim göstererek edebiyat, müzik ve tiyatro gibi sanat

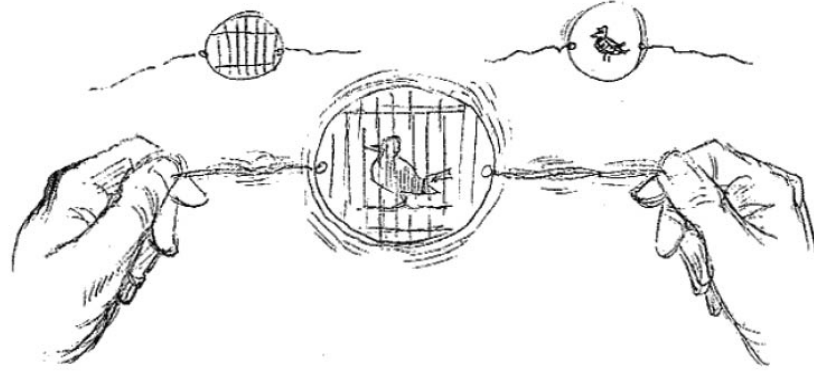
dallarının oluşmasına öncü olmuştur. Aydınlanma çağıyla bulunan yeni buluşlarla teknolojinin gelişimi hızlanarak sinema kavramının ortaya çıkışını sağlamıştır. Sinemanın bulunması ise çizgi filmin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Sanayileşmeye uygun yapısı, döneminin teknolojiysiyle verimli ilişkisi, gelişime açık olması ve toplumla iç içe olan yapısı nedeniyle sanat dallarından biri olarak kabul edilen sinema, dönemi için en güzel ve etkili buluşlarından biridir. Sinema var olduğu andan itibaren insanlar için her zaman ilgi çekici olmuştur. Aynı zamanda izlendiği zamanki anlaşılabilirliği, dilden ve kültürden bağımsız yapısı nedeniyle sinema evrensel bir dildir. Sinema üç evrensel dilden biridir, diğer ikisi matematik ve müziktir. (Rawle, Marland, 2012: 8)

Resim sanatının tarihsel sürecine bakıldığında 15. yüzyılda gerçek ve gerçek dışı anlatım arasında kararsız davrandığı görülür. Resmin içine psikolojik boyutun girmesi ve perspektifin bulunmasıyla 3. boyut yakalanır. Bu durum gözün gördüğü dünyanın resmedilmesi demektir. Fotoğraf ve sinemanın keşfiyle beraber hareketin yakalanması sağlamıştır.

Fotoğrafın ve sinemanın sosyolojik perspektifine baktığımızda bunun geçen yüzyılın ortalarından modern resim alanında meydana gelen ruhsal ve teknik krizin doğal bir sonucu olduğu görülmektedir. Andre Malruax sinemayı plastik gerçekliğin ileri evrimi olarak tanımlamıştır. Başlangıç noktası olarak da Barok resmini ve rönesans dönemini almıştır. (Bazin, 2011: 16)

Sinemada gerçekçi anlatımın yakalanmak istenmesinin sonucu olarak, sinema resim sanatından beslenerek ışık, renk, perspektif gibi sorunlara kendi içinde çözüm bulmayı başarmıştır. Müzik, tiyatro, edebiyat gibi sanat dalları resim sanatının temel prensiplerinden yararlanır. Bunun yanı sıra görsellik, yazın, oyunculuk ve ses kavramları da sinema ile harmanlanır. Bu sebeple sinema bütün sanat dalların birleşimidir.

Görüntüyü yakalamak, hareketi görebilme isteği ve resmin 2 boyutlu oluşu farklı icatların bulunmasına neden olmuştur. Bilimsel açıdan da bilinen görüntünün retina üzerinde geçici bir süre olarak kaldığının keşfedilmesi görüntüyü yakalamak, hareketi görebilme isteği bu duruma öncü olmuş ve çizgi filmle ilgili ilk gelişmeler ortaya çıkmıştır.



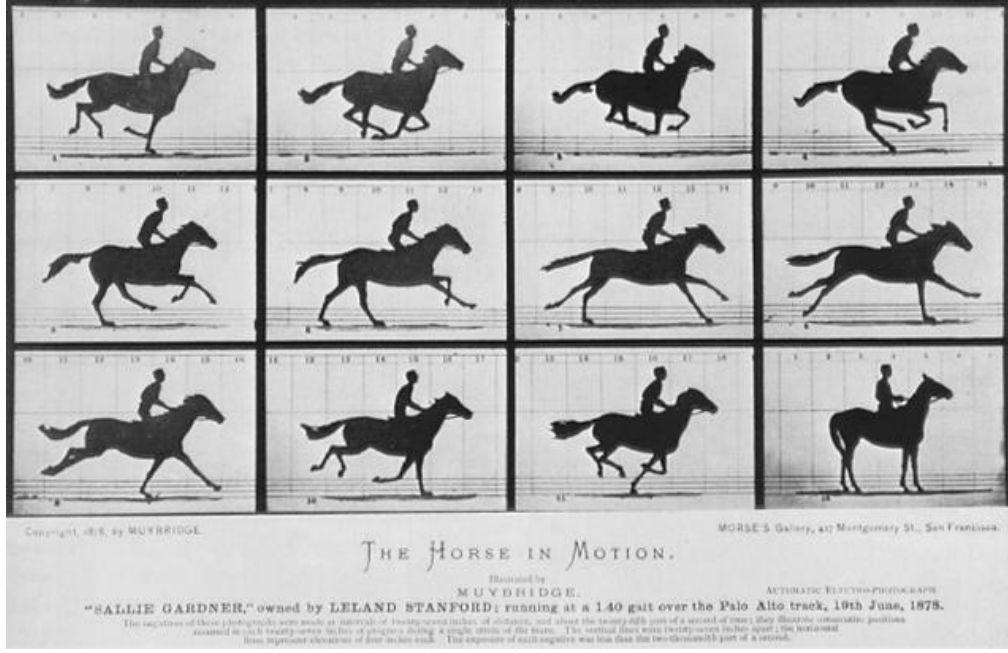
Şekil 1.1 Thaumatrope Çizim Örneği

(Kaynak: Williams, 2001:13)

1824 yılında Peter Mark Roget, ‘sürekli görüntü’ diye çok önemli bir prensibi keşfetti (daha doğrusu, bu prensip klasik zamanlarda zaten bilindiği için “yeniden keşfetti” demek gerekir). Bu prensip, gözlerimizin az önce gördüğü herhangi bir nesnenin görüntüsünü geçici bir süre için muhafaza etmesine dayanır. Böyle olmasaydı, asla sanki bir dizi görüntü arasında kesintisiz bir bağlantı var diye bir algı yanılmasına düşmezdik ve ne sinema ne de animasyon mümkün olmazdı (**Williams, 2001: 13**) Peter Roget’in bu incelemesi canlandırma için önemli olan Thaumatrope, Phenakistoscope, Praxinoscope, Zoetrope ve Flipper Book gibi icatların bulunmasında öncü olmuştur.

Niepce, Luminere kardeşler, Edison, Muybridge, Peter Mark Roget gibi bilimadamlarının yaptığı araştırmalar ise sinemanın ortaya çıkmasını sağlamıştır.

1877 ve 1880 yıllarında Muybridge, hemen hemen tek başına oluşturduğu büyük ve karmaşık bir aletle bir atın devingenliğini kaydederek ilk sinematografik çalışmayı gerçekleştirmiş oldu. (Bazin, 2011: 23) Bu keşiften sonra Muybridge hayvanları ve insanları görüntüleyerek bu çalışmalarına devam etmiştir. İnsanların ve hayvanların bu yöntemler fotoğraflanması insan ve hayvan anatomisinin anlaşılmasına da çok katkı sağlamıştır.

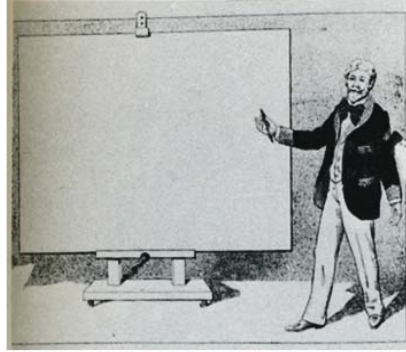


Şekil 1.2 Muybridge'in Fotoğraflarından Örnek

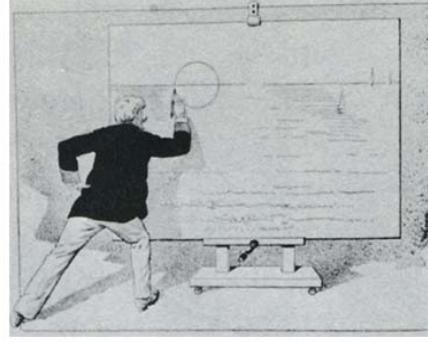
(Kaynak: http://www.masters-of-photography.com/M/muybridge/muybridge_galloping_horse_full.html)

Bu keşiften sonra Muybridge hayvanları ve insanları görüntüleyerek bu çalışmalarına devam etmiştir. İnsanların ve hayvanların bu yöntemler fotoğraflanması insan ve hayvan anatomisinin anlaşılmasına da çok katkı sağlamıştır.

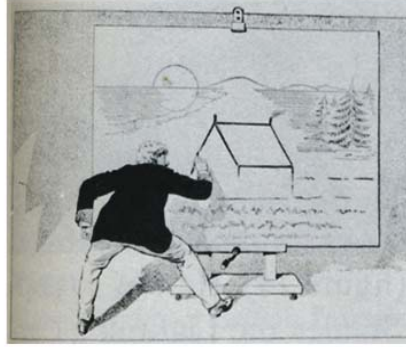
Çizgi filmin tarihsel sürecine bakıldığında, resim sanatıyla ortaya çıksada teknolojik gelişmelerle beraber izleyicisine ulaşması sürecinin yüz yılın biraz üzerinde bir tarihi olduğu görülmektedir. Kameranın bulunmasından sonra çizgi filmler gerçek zamanlı çekim filmleri gibi ortaya çıkmaya başlar. Sinemayla beraber çizgi filmin gelişimin hızlandığı düşünüldüğünde teknolojik gelişmeler ve dönemin olanaklarıyla farklı keşiflerin yapılması sürecinde ilk dönem animasyon filmleri belirsiz bir yapı sergiler.



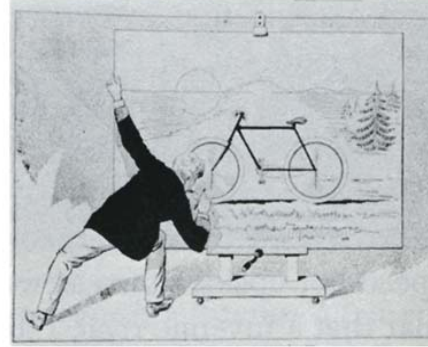
Here is the Lightning Sketcher. What is he going to sketch?



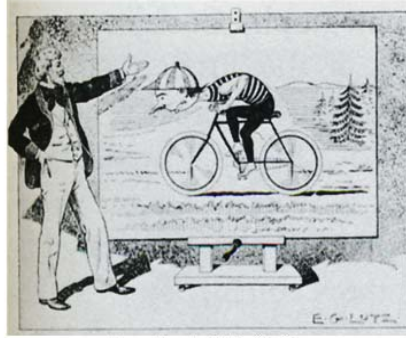
Oh! It's going to be a marine, with the rising sun.



Why, No! He is making a winter sunset, with a little hut in the foreground.



No! It's a bicycle at last! And ---



A scorcher, too! Wonderful

Şekil 1.3 Flaş Skeçlerin Kullanımı Üzerine Örnek

(Kaynak : <http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=2815>)

Animasyon sineması var olmadan önce, bir salon eğlencesi olarak kullanılan flaş skeçler (lightening sketch) çizgilerin hareket etmesi illuzyonu ile bir hikaye anlatılabileceği fikrini getirmişti. Temel kontur çizgileri ile hızlıca bir çizim yapılması sırasında, çizimler eklendikçe şekillerin anlamlarının değişmesi, imgelerin başka imgelere dönüşmesi ve böylece çizim tamamlandığında içinde dramatik bir yapı barındıran bir hikayeye ulaşılmıştır. (Samancı, 2004: 4-5)

Flaş Skeçlerin fotoğraflanarak sinemaya uyarlanması yani sıra çizgi film sineması yeni örneklerini vermeye başlamıştır. Winsor McCay, James Stuart Blackton, Emile Colh, Max Fleischier ve Disney Kardeşlerle beraber çizgi film

sineması alanında pek çok film yapılır. Farklı yaklaşımlar ve arayışlar çizgi film gelişmesine büyük katkı sağlamıştır.

Tek kare fotoğraf çekimi ile flaş skeç tekniği kullanılarak James Stuart Blackton tarafından 1906 yapılan " Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri " (Humorous Phases of Funny Faces) ilk animasyon filmi olarak bilinir. Blackton'un filminden sonra gelen ilk film Emile Cohl'un 1908'de yaptığı " Fantasmagorie " filmidir. Bu filmde çizimler mürekkeple kağıt üzerine çizilerek fotoğraflanmıştır. Çizgi tarzı çocuk çizimi gibi çöp adamlardan oluşmaktadır.

Little Nemo in Slumberland adlı sevilen çizgi romanının dâhiyane yaratıcısı Winsor McCay, animasyonu bir sanat türü haline getirmeye çalışan ilk kişi idi. Küçük oğlunun eve getirdiği birkaç çevirmeli defterden esinlenen McCay, Little Nemo karakterini hareketlendirmek için 4 bin resim çizdi. Bunlar 1911 yılında New York'taki Hammerstein Tiyatrosunda beyaz perdeye yansıtıldığında büyük sükse yaptı. (Williams, 2001: 16)

1914 yılında McCay " Dinazor Gertie " (Gertie the Dinasant) isimli 10000 kare resimlenmiş filmi yapar. Winsor McCay'in "live action" ve animasyonun beraber kullanıldığı filmleri arasında, en fazla kendinin farkında gözükken malzemeyi Dinazor Gertie (Gertie the Dinasant) filmi sunar. Bu filmin sorunlu yapım sürecine baktığımızda, hem McCay'in hem de dönemin diğer animasyon filmlerinin kendinin farkında olup olmadığı açıklığa kavuşur. (Samancı, 2004:13)

Aynı zamanda McCay'in 1918 yılında yaptığı " Lusitiana'nın Batışı " (The Shinking of Lusitiana) bir çizgi film anlatımından çok gerçekçi bir anlatımla yapılmıştır. Dramatik yapısı olan filmde gerçekçi çizim dili kullanılmıştır. Film için 25.000 kare çizim yapmıştır.



Şekil 1.4 Out Of The Inkwell Serisi Görseli

(Kaynak: <http://trueclassics.files.wordpress.com/2012/09/out-of-the-inkwell.jpg>)

Çizgi roman çizeri olan Max Fleischer 1915'te Rotoskopun patentini alır. Canlı aksiyon bir görüntünün her karesinin ışıklı bir yüzeye yansıtılmasıyla, çizer tarafından ışıklı masa yardımıyla kopyalanmasına yarayan bu aletle animasyon karakterlerinin daha gerçekçi hareketler yapması sağlanır. Max Fleischer'in ikinci buluşu olan rotograf (rotograph) ile animasyon ve canlı görüntünün bir arada kullanılmasını sağlar. Bu teknikle yapılan " Out of Inkwell " (Mürekkep Hokkasından Çıkma) serisinde baş karakter Koko'nun seri hareketleri dönemi için oldukça ilgi toplar.

Erken dönem çizgi film tarihine bakıldığında dönemin olanaklarıyla çizgi filmin gelişimi için farklı teknikler denendiği görülür. Emile Colh, Max Fleischer ve Winsor McCay'in aksine gerçekçiliğe bağlı kalmaz. Filmlerindeki çizgi anlatım dili daha çok stilize edilmiş sade çizgiler olduğu görülür. Max Fleischer ise rotoskopu bularak animasyon karakterlerinin gerçek aktörler gibi davranmasını sağlar. Aynı zamanda " Out of Inkwell " (Mürekkep Hokkasından Çıkma) serisiyle toplumsal sorunları vurgular. Winsor McCay çizimlerinin gerçekçi duruşu, filmlerinde kendinin oluşu, canlı aksiyon ve çizgi filmin bir arada kullanımıyla kendinin farkında olan çizgi film kavramının oluşmasını sağlar.

Daha sonraki dönemde çizgi filmler öykü, ses, hareket ve renk harmanlanılarak anlatım dilinde gelişmeye başlar.

Felix çizgi filmleri doğrudan Walt Disney'nin gelişine yol açtı ve 1928 yılında, senkronize sesi olan ilk çizgi film unvanına sahip Steamboat Willie'de yer almasıyla birlikte, Mickey Mouse karakterinin çıkışı başladı. (Williams, 2001: 17)

1932'de Disney ilk renkli çizgi film olan " Flowers and Trees " i yapmıştır. Hemen ardından 1933'te " Three Little Pig " filmi ile ikinci yayınlamıştır. Bu filmde karakterlerin sesleri ayrı olduğu için film büyük ilgi çekmiştir. Disney Stüdyolarından çıkan " Donald Duck ", " Mickey Mouse ", " Silly Symphonie ", "The Skelton dance " gibi dizi filmler sesli animasyon diziler olarak dönemi için oldukça ses getirmiştir.



Şekil 1.5 Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler Filminden Bir Kare

(Kaynak:http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20121226020117/disney/images/5/57/Snow-white-and-the-seven-dwarfs-1.jpg)

Disney'nin ilk uzun metrajlı filmi olan 1937 yapımı " Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler " (Snow White and the Seven Dwafts) dönemi için çok başarılı olmuştur. Bu filmin peşinden Disney ardı ardına "Dumbo ", " Pinoccchio", " Fantasia " gibi pek çok film yapmıştır.

1940'lı yıllarda bir animasyon fabrikası gibi işleyen Disney Studyosu'ndaki çok büyük bir kitle filmin yapımı için çalışır, ancak parasayı Walt Disney toplar. Filmi yapan esas gruba kendi içlerinde sevinmekten ötede bir şey kalmaz. Fantasia filminin kredilerinde sadece " Walt Disney " adının yazılması, bu durumun tepkiye dönüşmesinde etkili olur ve 1941 yılında Disney Stüdyosu'ndaki animatörler grev yaparlar. Kanfer, Laughing at the Enemy (Düşmana Gülmek, 1997) makalesinde grevdeki animatörlerin taşıdığı pankartlardan birinde " Pamuk Prenses ve 600 Cüce " yazdığını söyler. Bu grevle beraber pek çok animatör stüdyodan ayrılır ve Disney ' e rakip olacak diğer stüdyolara dağılırlar. (Samancı, 2004:64)

Disney'nin parlak döneminde başarılı olan çizgi filmlerde çalışan animatörlerin yeterince takdir edilmemesi ve beklentilerinin karşılanmaması neticesinde animatörler farklı iş arayışlarına girmiştir. Bu durum da farklı bakış açılarının görselleştirilmesi süreci için gerekli ortamı sağlamıştır. Çeşitli çizgi film firmalarının oluşmasıyla çizgi film piyasası hareketlenmeye başlamıştır. Dönemin teknolojilerinden olan televizyonun da etkisiyle, UPA Stüdyosunun da o dönemki katkısıyla geleneksel ve gerçekçi anlatıma sahip çizgi filmlerin yerine, grafik anlatım çeşitliliği olan farklı stillerde animasyonlar yapılmaya başlanmıştır. Çeşitli türlerde çizgi film ve çizgi dizilerin üretilmesi ise yetişkinlere yönelik animasyonların yapılmasını sağlamıştır.

Çizgi filmin gelişmesinde katkıda bulunan ve dikkate değer tarihsel dönemlerden biride 2. dünya savaşıdır. Şavaş psikolojisinin insanlar üzerindeki etkisi düşünüldüğünde, fantastik, eğlenceli ve rahatlatıcı hikayelere sahip çizgi filmler, insanların savaş ortamınının oluşturduğu olumsuz şartlarından uzaklaşma dürtüsü talebini karşılamıştır. Senaryo anlamında belirli anlatım dilini benimsemiş eğlenceli konuları olan çizgi filmlerin yerini eğlenceli, gerçekçi, şiddet ve erotizm konuları olan çizgi filmler almıştır.

Genel kanı olarak çizgi filmlerin çocuklar için yapıldığı düşünülse de tarihi gelişim sürecinde durum farklıdır. 2. dünya savaşı sırasında askerlerin eğlenceli vakit geçirmeleri için askeriye yapılan filmler, yetişkinlere yönelik yapılan içinde erotizm barındıran çizgi filmler, genel olarak insanlar için yapılan televizyon dizileri ve reklamları vardır. Dönemi için oldukça sevilen ve izlenen çizgi film ve dizi örnekleri tarihsel süreçte teknolojiyle gelişerek günümüze ulaşmıştır. Bugün farklı ülkelerde üretilen, farklı türleri olan, bu nedenle kültür çeşitliliği barındıran, izlendiği zaman anlaşılabilirliği nedeniyle ortak dil olan çizgifilmler dünyada büyük bir sektör haline gelmiştir.

Özellikle 1970’li yıllarda başlayan “Anime” tarzı olarak adlandırılan Japon canlandırma filmlerindeki “manga” tarzındaki karakterler günümüzde tüm dünyada popüler olmuş durumdadır. Batı ve Avrupa kültürünün yarattığı öyküleri (Heidi, Şeker Kız gibi) manga tarzında çizerek tekrar Batıya satmış hem ticari hem de kültürel anlamda bir sızma yaptıktan ve manga tarzını benimsettikten sonra, son yıllarda büyük oranda kendi kültürünün geleneksel ve mitolojik ürünlerini pazarlamada oldukça başarılı olmuşlardır. (Türker, 2011: 232)



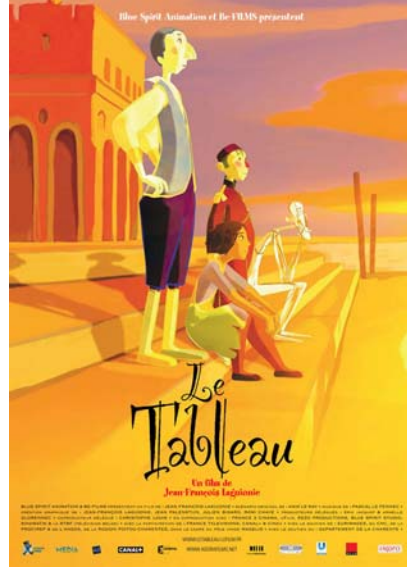
Şekil 1.6 Danimarka Yapımı Ronald Barbaren Film Afışı

(Kaynak: <http://yousee.tv/film/ronal-barbaren>)



Şekil 1.7 Japonya Yapımı Spirited Away Film Afışı

(Kaynak: http://cdnvideo.dolimg.com/cdn_assets/0dcfe3c2c4aac937273d5563ca9a029_753f1acb6.jpg)



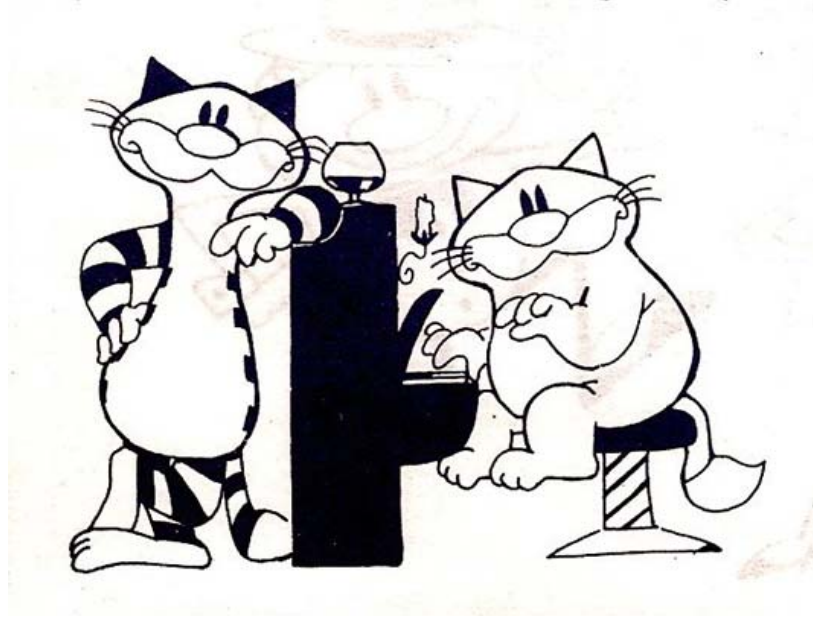
Şekil 1.8 Fransız Yapımı Le Tableau Film Afışı

(Kaynak: http://www.impawards.com/intl/france/2011/le_tableau_ver3.html)

Türkiye’de canlandırma sinemasının tarihsel gelişimine bakıldığında çizgi filmin Türkiye’ye gelişi 1930’lu yıllardadır. Çizgi filmlerin Türkiye’de gösterilmesiyle beraber çoğunlu karikatür sanatçısı olan bir kitle bu alanda çalışmalar yapmaya başlamıştır. Türkiye’de 1932’de Walt Disney’in çizgi filmlerinden esinlenen Cemal Nadir’in, "Amcabey Plajda" adlı bir çizgi film denemesinde bulunduğu söylenir.(Radikal. 2013)

Türk çizgi filminin gelişimene önemli katkılarda bulunan kişilerden biride Vedat Ar’dır. Seramik eğitimi sırasında bulunduğu Paris’te ilgi duyduğu canlandırma sineması konusunda eğitim alan Vedat Ar, Devlet Güzel Sanatlar Akademisi’nde öğrencilerine bir canlandırma sineması kursu vermiş ve 15 öğrencisiyle 1947 yılında Zeybek Oyunu adlı 3 dakikalık filmi çekmişlerdir. Bu film Türkiye’nin ilk canlandırma filmidir. (Hünerli 2005: 58) Bu çalışma aynı zamanda çizgi film yapımıyla ilgili yapılmış ders olarak yapılan ilk eğitimlerden biridir ve ders belirli bir süre boyunca bugünkü adı Mimar Sinan Güzel Sanatlar Fakültesinde Vedat Ar tarafından verilmeye devam etmiştir.

Dönemin teknik yetersizlikleri ve animasyon eğitimini birebir almamış olmalarına rağmen Orhan Büyükdoğan, Erim Gözen, Tonguç Yaşar, Tan Oral, Derviş Pasin, Ateş Benice, Ali Murat Erkorkmaz, Cemal Erez, Meral Erez, Emre Senan, Derviş Pasin, Vedat Ar, Oğuz Aral, Tekin Aral, Yalçın Çetin, Nihat Bali, Ali Murat Erkorkmaz vs. Türk çizgi filmlerinin gelişimine önemli katkılarda bulunmuşlardır.

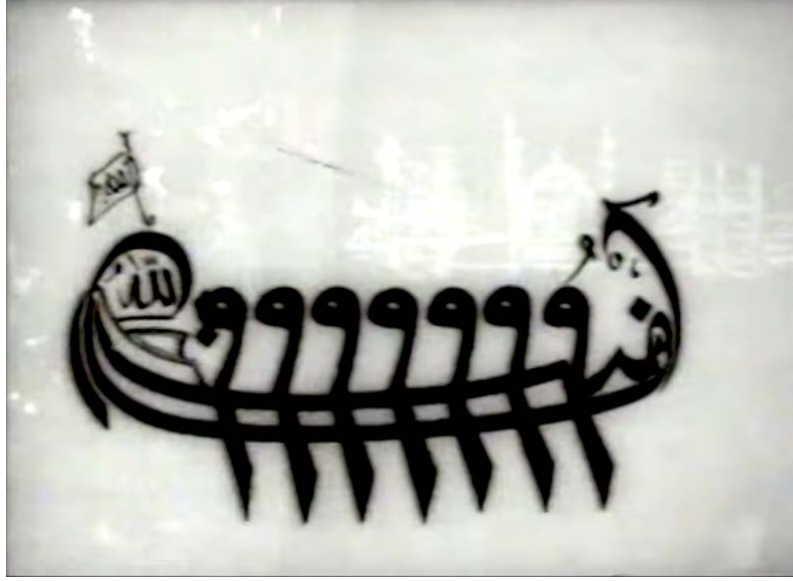


**Şekil 1.9 Erim Gözen tarafından İstanbul Reklamda Yapılan
Pirelli Lastikleri Kedileri**

(Kaynak: http://reklamaemekverenler.blogspot.com.tr/2009_01_01_archive.html)

1960'lı yıllarda canlandırma sineması reklam piyasasıyla çalışmaya başlamış ve bu dönemde pek çok ajans kurmuştur. Bu dönemde kurulan İstanbul Reklam sinema reklamlarının yapılması ve yaygınlaşmasına öncü olmuştur. Türkiye'nin önemli kurum ve kuruluşları için 1-3 dakikalık reklam filmleri gerçekleştiren İstanbul Reklam'ın Pirelli Lastikleri için yaptığı filmleri çok dikkat çekicidir. 1972 yılında Erim Gözen'in Pe-Re-Ja Kolonyaları için çektiği film Cannes Film Festivali'nde gösterime kabul edilmiştir. 1964 yılında Nihat Bali yönetiminde renkli filmler yapılmaya başlanmıştır. (Hünerli, 2005:60)

Bu dönemde eğitim amaçlı yurtdışına giden animatörler, döndükleri zaman öğrendikleri farklı çizgi film teknikleri kullanarak anlatım ve içerik olarak daha özgün ve başarılı işlerin ortaya çıkmasına katkıda bulunmuşlardır. Aynı zamanda canlandırma sanatçıları pek çok yarışmaya katılmışlar ve ödüller almışlardır. Bu yarışmalarda alınan sonuçlar Türk çizgi film tarihine önemli katkılarda bulunmuştur.



Şekil 1.10 Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü Filminden Bir Kare

(Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=pX3KXXZA6gI&hd=1>)

1965'li yıllarda reklam filmleriyle canlandırma yapmaya başlayan Tonguç Yaşar'ın ilk kişisel filmi "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü" filmi ile 1970 yılında II. Altın Koza film şenliğinde büyük ödülü almıştır. Bu film Fransa'nın Annecy kentinde düzenlenen 9. Uluslararası Kısa Film şenliğinde katılmıştır (karikaturculerderneği.org). Tonguç Yaşar bu eserinde, Osmanlı kaligrafisi sanatı ile oluşturulan simgelere adeta can vererek bilindik çizgi film anlayışının dışında deneysel bir çalışma ortaya çıkarmıştır. (Türker, 2011:235)

Tan Oral'ın kolaj yöntemiyle yaptığı deneysel filmi Sansür filmi ise TRT Kültür ve Sanat Bilim Ödülleri Kısa Film Yarışmasında ve Nasreddin Hoca Canlandırma Film Yarışmasında birinci olmuştur. Bunun yanı sıra canlandırma sanatçıları yarışmalar dışında kendilerine ait filmler üretmişlerdir.

70'li ve 80'li yıllarda TRT'nin jenerik ve program aralarında canlandırma çalışmalarını yayınlanmasıyla televizyon için çizgi filmlerin üretilmesinin yolu açılmıştır. Bu dönemde Pasin ve Benice stüdyolarının yaptığı Ece ile Yüce, Evliya Çelebi, Karınca Ailesi, Süper Cıvıvı, Tek Bıyık gibi filmler üretilmiştir. Bunun dışında pek çok filmde üretilmiştir.

1990 yılında TRT 'de gerçekleşen bir yolsuzluk iddiasıyla çizgi filmlere verilen destek ortadan kalkmıştır. Bu durum Türk çizgi filminin gelişimini de yavaşlatmıştır. 90'lı yıllar Türkiye'de kalan, yurtdışına gidemeyen pek çok animator için sıkıntılı bir süreçtir. Piyasanın zorluklarına rağmen reklam filmleri ve

canlandırma filmleri yaparak işlerine devam etmişlerdir. Bunun yanı sıra bazıları canlandırma üzerine dersler vermişlerdir. Türkiye’de çizgi film sektörüne yeterince yatırım yapılmaması, çizgi film yapmak isteyen bu istekli ve yetenekli gruptan bazılarının yurtdışına giderek orada çalışmalarına neden olmuştur. Birkaç örnek verilecek olursa; Spiderman, Xman, Disney Micky MouseTwice gibi birçok filmde karakter modelleme, doku kaplama ve canlandırma çalışmaları yapan Cemre Özkurt, Define Gezegeni’nin senaristlerinden Kaan KALYON, Tarzan filminin önemli bazı sahnelerini gerçekleştiren Tahsin ÖZGÜR, Dream Works şirketinin ortaklarından biri olan Şahin ERSÖZ, Kayıp Balık Nemo, Karınca-Z gibi filmlerin arka sahnelerinin (background) çoğunu yapan Taylan ERDEM, örnek olarak gösterilebilir. (Türker, 2001: 238) Yeterli yatırımın yapılmaması nedeniyle Türkiye’ye dönüş yapmayan pek çok canlandırma sanatçısı olmuştur.1990’li yıllarda da Türkiye’de 3 boyutlu televizyon programı işleri, ve reklamlar yapılmaya başlanmıştır. Bugün bu alanda farklı tekniklerle yapılmış olan deneysel kısa film, tanıtım filmleri, çizgi filmler ve oyunlar için animasyon işleri yapılmaktadır. Aynı zamanda çizgi film işleri yapan pek çok firma vardır.

Türkiye’de ise canlandırma sanatının tarihine bakıldığında çizgi filmlerin yapılması ve çizgi film projelerinde çalışabilecek farklı uzmanlık alanlarında eğitim almış, yeterli kişilerin yetiştirilmesi arasında tarihi farklılıklar bulunmaktadır. 1990 yılında Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde açılan ve Türkiye’nin ilk Çizgi Film (Animasyon) Bölümüyle nitelikli çizgi film sanatçıları yetiştirilmesi yönünde önemli bir adım atılmıştır. İleriki yıllarda diğer üniversiteler de bu konudaki eksikliği farkederek Sinema Tv bölümlerinde animasyon derslerini ders programlarına koymuştur. Ayrıca bazı üniversiteler Çizgi film (Animasyon) bölümü açmıştır. Son yıllarda İletişim tasarımı, Görsel İletişim Tasarımı gibi bölümlerde de çizgi film dersleri verilmektedir. Aynı zamanda çizgi film le ilgili uzmanlık alanlarına göre eğitim veren pek çok kursta bulunmaktadır.

Son yıllarda TRT Çocuk Kanalının açılması, yerli çizgi film yapımlara daha fazla yer verilmesiyle ilgili bölümlerden mezun olan ya da eğitimi alan kişiler bu sektörde çalışma imkanı bulmaktadır. Reklam filmlerinde animasyonlara ağırlık verilmesi, oyunlarda animasyon kullanımı, çizgi film bölümlerinin açılması ya da derslerinin olması, dijital teknolojilerin yoğun kullanımı bu alanda sektörün oluşmasına öncü olmuştur. Dolayısıyla kısa film işler yapan bireysel kişilerin sayısı artmıştır. Buna rağmen Türkiye’de çizgi film sektörüyle ilgili eksiklikler

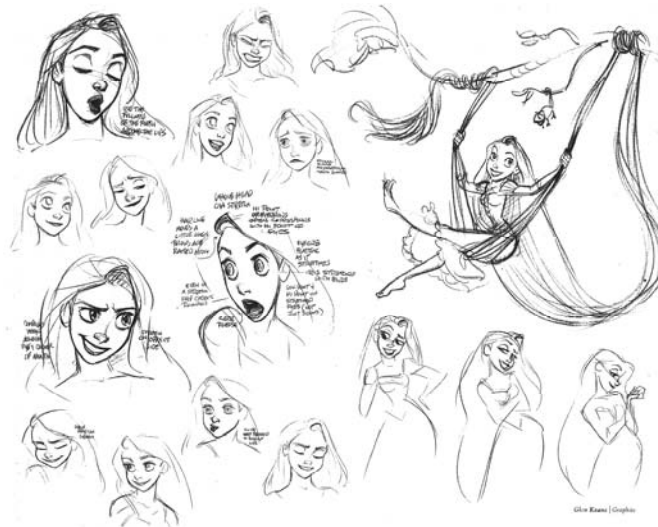
bulunmaktadır. Teknik donanım ihtiyacı, ekip çalışması gerekliliği nedeniyle yatırım olarak pahalı olduğu düşünülen çizgi film sektörü bu nedenlerle yavaş gelişmektedir.

Aynı zamanda uzun çalışma saatleri gerektiren, tasarım ve hayal gücü isteyen, insana insanı anlatan ve çalışma karşılığında alınan ekonomik karşığın yetersizliği bu işe gönül vermiş, yetenekli ve istekli pek çok kişinin manevi motivasyonunu düşürmektedir.

Gelecek için, bu konuda eğitimli, yetenekli kendini geliştirmiş ve geliştirmek isteyen, her yıl sayısı daha fazla artan kişilerin olduğu düşünüldüğünde yatırımcıların bu konuda yatırımlar yapması, çalışan kişilerin şartlarının iyi olması haliyle Türkiye’de çizgi film sektörün önü gelişime ve büyümeye açıktır. Yatırımlar yapıldığı takdirde özgün, kendine has anlatım dili olan, özgür fikirli çizgi filmlerin üretilmesinin de yolu açılacaktır.

Son yıllarda gelişen senaryo yazım teknikleri, teknoloji ve bilgisayar destekli ortam imkanlarıyla üretilen çizgi film türleri oldukça çeşitlilik kazanmış ve yeni karakterlerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Karakterlerin daha fazla tanınması ve kabul edilmesiyle karakterlerin oyuncakları, çizgi film ya da dizilerin karakterle bağlantılı akıllı telefonlar ya da tabletler için eğitici, eğlence amaçlı oyunları, web siteleri, figürler, oyuncaklar, kostümler, baskılı tekstil materyalleri gibi ürünler üretilmektedir. Gelecek teknolojileri düşünüldüğünde bu sektörün uzun yıllar boyunca devam edeceği ön görülmelidir.

1.3. Çizgi Film Yapımı



Şekil 1.11 Tangled Filmi için Glen Keane'nin Rapunzel Çizimleri 1
(Kaynak: Kurtti, 2010: 61)

1.3.1. Senaryo ve Karakter Tasarımı

Sinemanın da aynı süreçte gelişimiyle beraber sinema ve çizgi film kendi içinde üretim süreçleri için çözüm bulmuştur. Çizgi film ve live action sinema temelde anlatım şekliyle birbirine benzesede üretim sürecindeki çözümler farklıdır. Sinema filmi ve çizgi film senaryoya ihtiyaç duyar. Her iki türde de karakterler, hikaye ve konu örgüsü belirlenerek senaryo ortaya çıkar. Fakat animasyon senaryosu ve canlı çekim film senaryosu arasında farklar vardır.

Sonuçta çizgi film yazarı, prodüksiyon zincirindeki ilk halkadır ve senaryonuzu yazdıktan sonra ona ne olacağını ne kadar iyi anlarsanız, o kadar çok en iyi çizgi filmi yapmaya katkıda bulunabilirsiniz. Animasyon prodüksiyonun temellerini ve çeşitli animasyon türlerini anlamazsanız, kendinize bir muammanın içinde bulursunuz. Çünkü etrafınızda olup bitenleri bilemez ve yapımcılarla iletişim kuramazsınız.(Scott, 2003: 21)

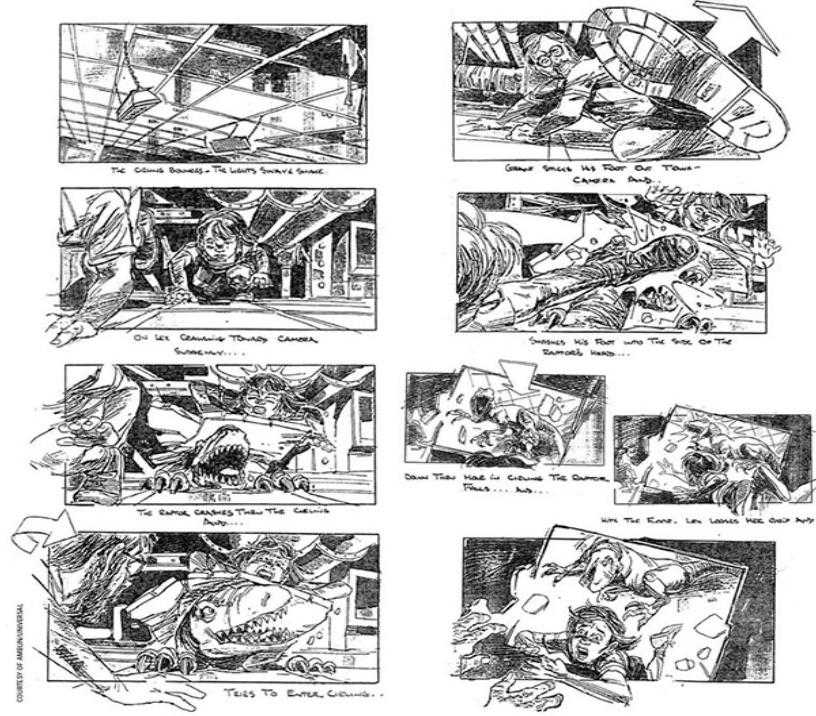
Her iki türde de senaryonun konusu belirlendikten sonra; belirli yazım kuralları doğrultusunda çekim senaryosu yazılarak sahneler belirlenir. Sahneler de planlara bölünür. Planlardaki diyaloglar yazılır ve çekim planları belirlenir. Canlı aksiyon filmlerinde sahnelerde kullanılmak üzere efektler ve müzik senaryoda olması gereken yere yazılır. Çizgi filmde ise senaryo aşamasında senaryodaki karakterler, karakter tasarımcıları tarafından görselleştirilerek model sayfaları (model sheet) oluşturulur. Karakter tasarımı aşaması denilen bu aşamada karakterin senaryodaki karakter olarak çizilerek çözümlenmesi gerekir. İyi çözümlenmiş karakter tasarımı için karakter tasarımcıları skeç çalışmaları yapar. Çizgi film karakterinin pozları ve mimikleri detaylandırılarak gerçekçi ve senaryodaki karakter gibi olması sağlanır.



Şekil 1.12 Glen Keane'nin Rapunzel Çizimleri 2

(Kaynak: <http://idrawgirls.com/tutorials/2012/02/08/tangle-concept-art-book-review/>)

1.3.2. Storyboard

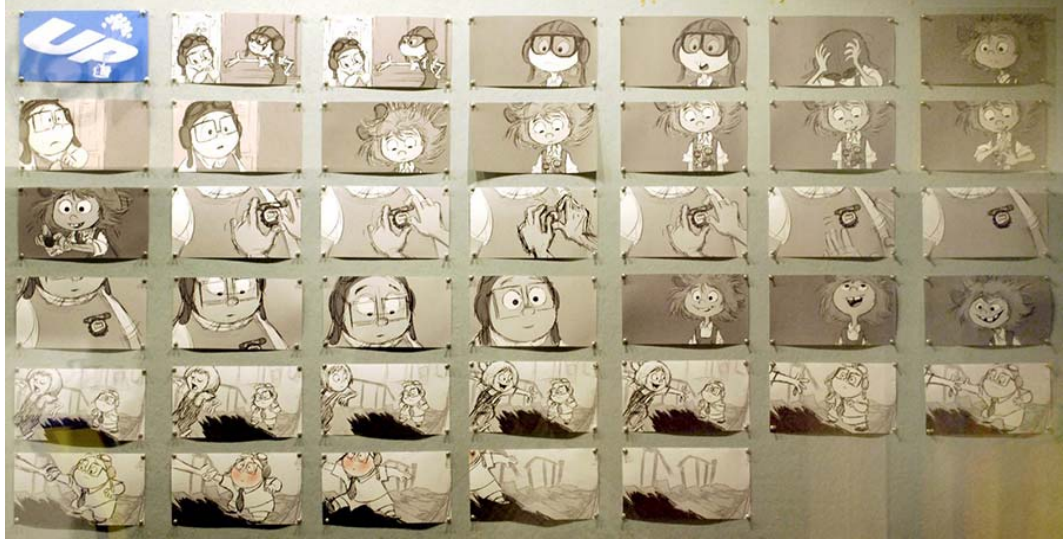


Şekil 1.13 Gerçek çekim Storyboard Örneği

(Kaynak: <http://screencrush.com/movie-storyboards/>)

İki türde de senaryo aşamasından sonra storyboard çizimleri yapılır. Storyboard (Hikaye Tahtası) senaryo halinde olan bir filmin çekim planlarına göre resimlenmesi sürecidir. Storyboard çalışmasının film çekiminden önce yapılması, bütçe ve zamanlama için önemlidir. Canlı aksiyon sinema ve çizgi filmlerde storyboardlar kullanılmasına rağmen bu iki türde storyboardun kullanımı birbirinden farklılıklar gösterir.

Live action (canlı aksiyon) türünde storyboardda çizilen karakterler filmdeki gerçek oyuncular değildir. Filmin devamlılığını görmek adına çizilmiş figürlerdir. Sahneler temsili olarak genel çizim halindedir. Kamera açıları belirlidir. Sahnelerdeki diyaloglar yazılır ve kamera açıları belirlenir.



Şekil 1.14 Pixarın Up Filminin Bir sahnesinden Storyboard örneği

(Kaynak: http://2.bp.blogspot.com/_IVz6eiQYukI/SgWYrChSbki/AAAAAAAAAEIw/1_4knO1WBWs/s1600-h/1.jpg)

Animasyon filmi için hazırlanan storyboardlar yapım aşamasının en önemli süreçlerinden biridir. Storyboard aşamasında çizgi filmin gerçek aktörleri olan, daha öncede tasarlanmış karakterler kullanılır. Aktörler, oyunculuk, kamera, hikaye, çekim planlarındaki sahneler, diyaloglar, sahnelerin süreleri, kullanılacak efektler en ince detayına kadar storyboard da belirlenir.

Kısa animasyonlu konuları yönetirken çok geçmeden şunu keşfettim: Bir filmi esas iyi yapan, proje üzerindeki kontrolün tam olarak yönetmenin elinde bulunduğu, komple filmin asıl planlama aşamasıdır... filmi okeyleyip onu senaryo bölümünden teslim aldıktan sonra... nihai sonuç sağlanmış oldu.”

David Hand, Snow White and the Seven Dwarfs (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) filminin yönetmeni.

1.3.2. Diğer Aşamalar

Storyboard aşamasından sonra sinema filmlerinde senaryoya bağlı kalınarak belirtilen mekanlar bulunur, setler kurulur, seçilen oyuncularla beraber çekim yapılarak çekim aşaması tamamlanır. Elde edilen görüntüler kurgulanır, seslendirme (dublaj) ve efektler eklenerek film tamamlanır.

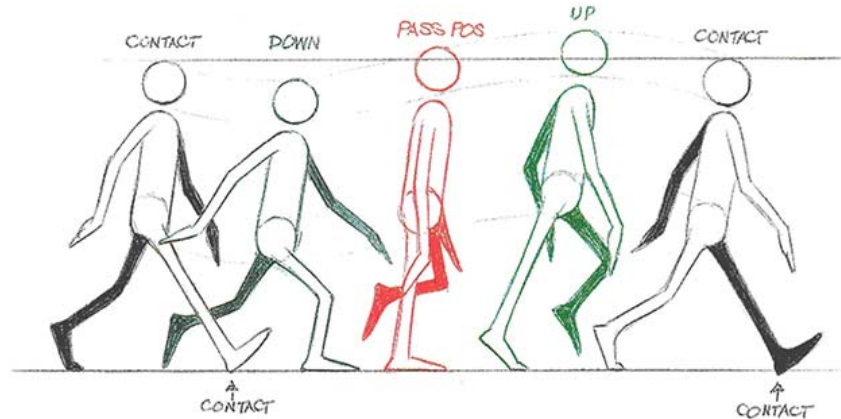
Çizgi filmde ise, senaryoda yazılan mekanlar, karakterlerin sahne içinde görüleceği yerler, mekanlardaki nesnelere belirlenerek, planlar kamera açılarına ve ölçülerine göre düzenlenir. Bu süreçte mekan çizimleri denilen arka planlar (background) tamamlanır. Canlandırmaya geçmeden önce animatik yapılarak hangi

sahnenin ne kadar süreceği, kurgunun nasıl olacağını gösteren animatik çalışması yapılır. Animatik çalışmasından sonra animasyon türlerine göre sıralama değişkenlik gösterebilir genel olarak animatörler sahneleri canlandırır. Ortaya çıkan animasyon düzenlenerek renklendirilir. Bu aşama bittikten sonra dijital ortamda grafik veriler toplanılarak kurgu tamamlanır. Kurgu aşamasından sonra efektler, seslendirme ve müzik eklenerek film tamamlanır.

1.4. Çizgi film teknikleri

Çizgi film yapım teknikleri genel olarak 2 boyutlu (2d), 3 boyutlu (3d) ve Stop Motion (dur - çek) isimleriyle üç gruba ayrılmaktadır. Bu üç türde de yapım sırasına göre senaryo yazımı, karakter tasarımı ve storyboard çizimi aşamaları ortaktır.

1.4.1. 2 Boyutlu Çizgi Film



Şekil 1.15 Geleneksel 2 Boyutlu Animasyonda Uç Kareler Çizimi Örneği
(Kaynak: Williams, 2001:108)

Geleneksel animasyon tekniği olarak bilinen 2 boyutlu çizgi film tekniğinde karakterler, mekan ve nesnelere 2 boyutludur. Bu türün temeli el çizimine dayanır. Flipbookların geliştirilmiş versiyonu olan 2 boyutlu ilk çizgi film örneklerini bu teknikte yapılmıştır. Teknolojik gelişmelerle Flipbook, Cell animasyon, Rotoskop, Draw on Film, bilgisayar destekli iki boyutlu animasyonlar gibi kendi içinde farklı türleri gelişmiştir. Günümüzde 2 boyutlu çizgi filmlerde bu teknikler, ihtiyaç duyulan yerlerde karışık olarak kullanılmaktadır.

Geleneksel animasyon tekniğiyle yapılan çizgi filmlerde yapılmak istenilen animasyondaki her kare ışıklı masalarda kağıtlara çizilerek istenilen canlandırma

yapılır. Çizimler bilgisayara ortamına aktarılarak çizgilerin yeniden düzenlenmesi, çizimlerin renklendirilmesi aşamasından sonra kurgu programı yardımıyla çizgi filmin sahneleri düzenlenir. Seslendirilmenin eklenmesiyle filmin çıkışı alınır.

Genel olarak Cut- out animasyon, Flash animasyon olarak bilinen bilgisayar destekli animasyonlarda ise çeşitli programlarda hazırlanan 2 boyutlu grafikler, animatörler tarafından uç ve ara kareler verilerek programın diğer kareleri hesaplaması yöntemiyle animasyonun tamamlaması sağlanır. Bu yöntemle animasyon ve diğer aşamalarda zaman kazanılarak çizgi filmler üretilmektedir. Bilgisayar destekli ortamda yapılan 2 boyutlu animasyonlarda çizgifilmlerin yanı sıra reklam fimleri, bilgisayar oyunları da üretilmektedir.

1.4.2. 3 Boyutlu Çizgi Film



Şekil 1.16 3 Boyutlu ilk çizgi film Toy Story'nin karakterleri

(Kaynak: <http://schmoesknow.com/wp-content/uploads/2014/05/toy-story-3-508098b122af2.jpg>)

İngilizce ismi 3D (3 Dimensional) olan en, boy ve derinlik bilgisi anlamına 3D' nin türkçeleşmiş hali 3 boyuttur. Günümüzde 3 Boyutlu işler çizgi filmlerin dışında, mimari görselleştirmede, bilgisayar oyunlarında, sinema filmlerinde, endüstriyel ürünlerde 3d kullanılmaktadır. 2 boyutlu çizgifilmlerle 3 boyutlu çizgi filmlerin arasında en büyük fark mekanların, nesnelerin ya da karakterlerin tıpkı gerçek dünyadaki yerlerindeki derinlik bilgilerinin olmasıdır. 3 boyutlu çizgi filmler bilgisayar teknolojisi kullanılarak, geliştirilmiş programlarla 3 boyutlu görsellerin

hazırlanmasıyla yapılmaktadır. Karakter tasarımları, konsept mekan çizimleri ve nesnelere 3 boyutlu programlarda modellenir. Sonrasında modellere doku atama ya da renk bilgisi, ışık bilgisi verilir. Karakterlere canlandırma yapılabilmesi için rigleme denilen kemik döşeme işlemi gerçekleştirir. Sahnelerdeki kamera hareketleri ve açıları belirlenir. Animatörler sahnelerdeki animasyonları yapar. Bilgisayarla render denilen işlemle görsel çıktılar alınır. Kurgu işlemi sırasında ihtiyaç duyulan efektler eklenerek, seslendirme konular ve çıkış alınır. Çizgi film tarihine bakıldığında Pixar tarafından 1995 yılında yapılan ve tamamı 3 boyutlu olan ilk çizgi film Toy Story dir.

1.4.3. Stop Motion Çizgi Film (Dur - Çek)



Şekil 1.17 Frankenweenie Filminin Yapım Aşamasından Bir Kare

(Kaynak: <http://bongafinds.blogspot.com.tr/2012/09/frankenweenie-electrifying-book-for-ipad.html>)

Stop Motion (Dur - Çek) tekniği sabit duran objelerin fotoğraflanılarak hareket edermiş gibi gösterilmesini sağlayan bir tekniktir. Bu teknikte fotoğraf makinası çekilecek plana göre sabitlenerek objelerin her karede hareket ettirilerek kare kare pozlanmasıyla yapılmaktadır. Elde edilen fotoğraflara; bilgisayar ortamında gerekli düzenlemeler yapıldıktan sonra, fotoğraflar sahnelere göre peş peşe dizilerek ve kurgulanarak film haline getirilmektedir.

Bu nedenle Stop Motion çizgi filmlerde yapım aşamasında diğer türlere göre farklı bir teknik kullanılsa da, bu tür klasik çizgi film yapım mantığıyla aynıdır. Özellikle uzun metrajlı Stop Motion çizgi filmlerde, hazırlanan sahneler için stüdyo,

kullanılan malzemelere göre objelerin farklı türevleri ve çekim aşamasının uzunluğu için sabır gerekmektedir.

Genel olarak Stop Motion filmler Clay Motion (Hamur_Kil animasyon), Paper Motion (Kağıt Animasyon) ve Puppet Motion (Kukla animasyon) olarak üçe ayrılmaktadır. Fakat buna karşılık günümüzde bu teknikler ihtiyaca göre karışık olarak kullanılmaktadır. Bu türde bilinen uzun metrajlı filmlere örnek olarak 2012 yılı yapımı Frankenweenie, 2005 yılı yapımı Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit, 1993 yılı yapımı The Nightmare Before Christmas verilebilir.

2. KARAKTER TASARIMI



Şekil 2.1 Bilinen Çizgi Filmlerin Tanınan Karakterleri

(Kaynak: http://wpuploads.appadvice.com/wp-content/uploads/2014/04/Disney-Infinity_Fall_Holiday_Character-Lineup-X2_0.png)

Karakter geliştirme bir hikayede ki karakterlerin görselleştirilmesidir. Filmin senaryosunu yazan senarist karakterin temel olan ilk halini yazı diliyle ortaya çıkarır. Senarist senaryodaki karakterin yaşı, boyu, kilosu ya da doğum yeri gibi genel fiziksel geçmişini, aynı zamanda karakteri tanımlayan kişilik özelliklerini ve sosyolojik durumunu belirten bir metin yazarak karakteri belirler. İyi işlenmiş, her yönüyle doğru çözümlenmiş bir karakter etkileyici ve orijinal ve inandırıcılığı yüksek olur. Bu nedenle senaristin bu konuda titiz çalışması ve dikkatli olması gerekir.

Bir çizgi filmde tıpkı bir sinema filminde olduğu gibi karakterler dışında mekanlar, nesnelere vardır. Sinemada sanat yönetmeni, kostüm tasarımcısı, sahne dekorunu yapan kişilerin belirlediği görselliği zengin ve etkileyici sahneler, izleyiciyi etkileyen başarılı karakterler olmadan unutulması çok kolay ve başarısız bir film olacaktır. Aynı durum animasyon filmleri için de geçerlidir. Konsept tasarımları, dijital boyamaları, 3 boyutlu modellemeleri ve efektleri çok iyi hazırlanmış bir animasyon da iyi bir senaryo ve doğru işlenmiş karakterler olmadan başarılı olmayacaktır. Karakter izleyiciyi etkilemeli ve öyküdeki görevini yerine getirmelidir.



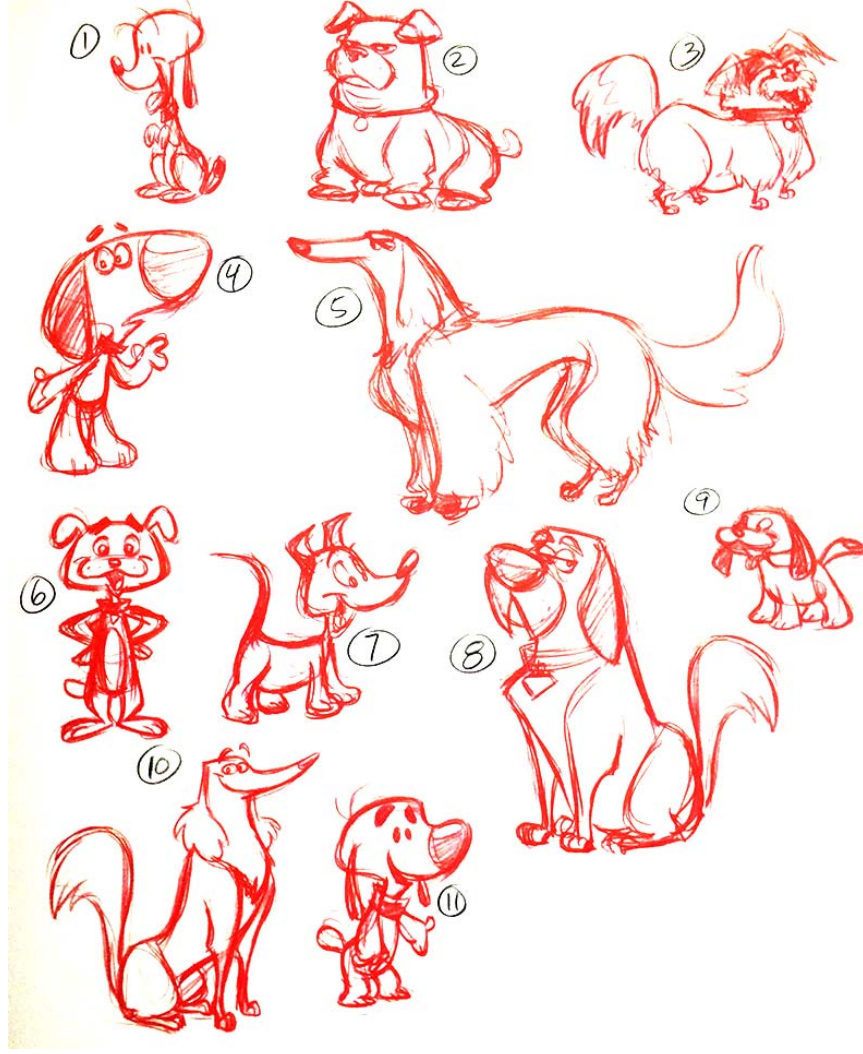
Şekil 2.2 Ratatouille Filminin Karakteri Remy

(Kaynak:http://everythingstemporary.com/wpcontent/uploads/2013/06/Ratatouille_Movie_Remy.jpg)



Şekil 2.3 Lilo ve Stitch Filminin Karakterleri Stitch ve Lilo

(Kaynak: <http://www.filimadami.com/film/4095/lilo--stitch/>)



Şekil 2.4 Farklı Köpek Karakterleri Çizim Eskizleri

(Kaynak: Bancroft, 2006: 45)

Elime mümkün olduğu kadar çok çeşitlilik arz eden bir sürü tasarım geçtikten sonra, her birinden işe yarayabileceği düşündüğüm öğeler alır ve bunları birleştirmeye başlarım. Böylece belki ilk başta tuhaf görünümlü bir tasarım elde ederim, fakat biraz üzerinde çalışınca en sonunda güçlü bir tasarıma varmam muhtemeldir. Elimdeki köpek tasarımlarından acaba hangisi en iyisidir? Ben bunun cevabını bilmiyorum. Her şey, ne tür bir köpek yaratmak istediğinize bağlıdır. Şirin mi olacak, yoksa ürkütücü veya acayip mi?(Bancroft, 2006: 45)

Günümüzde popüler olan dizilere karşın belirli bir zamana sahip olan çizgi filmlerdeki karakterler, bu kısa sürede izleyici tarafından doğru anlaşılmalıdır. Bu nedenle bir karakterin üretim sürecinde işlevselliğinin doğru olarak ortaya konulması önemlidir.

Filmin üretim süreci başlangıcı olan senaryoda, günlük yaşam gibi sürekli bir değişim halindedir. Bir karakterinse film boyunca izlediği yol ve davranışları senaryoyla paralel ilerler. Günlük yaşama bakıldığı zaman tıpkı yaşam gibi insan kişiliği de zaman içerisinde edinilen deneyimlere göre verilen tepkilerle değişiklikler gösterir. Bu durum çizgi film karakteri içinde geçerlidir. Karakter yaşadığı farklı olaylara, farklı karakterlerle etkileşimine, başarılar ya da zorluklara verdiği tepkilere göre değişime uğrayabilir. En başta inandığı ve davranışsal olarak gösterdiği kişiliğini bir kenara bırakarak, karşılaştığı olayın gerektirdiği şekilde davranmak durumunda kalabilir. Bu durum filmde şaşırtıcı anların olmasına sebep olacaktır. Aynı zamanda karakterin seyirci tarafından özümlemesine neden olacaktır. Burada dikkat edilmesi gereken nokta ise karşılaşılan olay sonucu karakterin öz kişiliğinden tamamen vazgeçmesi ve yeni bir kimliğe bürünmesinin izleyici tarafından mantık dışı ve inandırıcılıktan uzak olarak algılanması durumunun ortaya çıkmasıdır.

Filmin senaryosundan çok uzak bir karakter analizi, filmin öyküsünün doğru anlatılmasına engel olur. Karakterin kişiliğinin ve kişilik özelliklerinin öykü akışını ve filmin yapısını bozmaması gerekir. Bunun dışında dikkat edilmesi gereken bir diğer noktada bir karaktere fazla ve belirgin olarak verilmiş özelliklerin filmin senaryosunun önüne geçmesidir.

Karakterlerin filmde karşılaştığı olaylara verdiği tepkilerle seyirci onları tanır.

Bazen karakterlerden bazılarının etkileyiciliği ve inandırıcılığı o kadar yüksektirki karakter kendi seyirci grubunu yaratır.

Bir diğer konuda senaryodaki farklı ve etkin karakterlerin, birbirleriyle karşılıklı etkileşimidir. Farklı karakter özelliklerine sahip olmaları; karşılaşılan durum karşısında farklı tepkiler vermelerine sebep olacak bu durumda ortaya çıkacak olan çatışmalarla film içinde ilginç küçük öykülerin oluşmasına neden olacaktır. Filme zengilik katan bu olaylar, filmin tek düzelikten çıkmasına, seyircinin filmi daha istekli izlemesine, karakterin inandırıcılığının artmasına yol açacaktır. Çizgi filmlerindeki devinimi ortaya çıkaran ve onları heyecanlı yapan orjinal, doğru çözümlenmiş ve iyi tasarlanmış karakterlerdir.

2.1. Karakter Türleri

İnsani özellikleri gösteren karakterler, izleyenle ortak duyguları paylaşarak, izleyenin kendisiyle özdeşleşmesini sağlar. İzleyicinin karakterle özdeşleşmesiyle karakterler çizgi film karakterleri olmaktan çıkarak oyuncakları, pek çok eşyanın üzerine dijital baskılı çeşitleri, oyunları ve koleksiyoncular için figürleri üretilmektedir. Çizgi filmlerde karakterler genel olarak, insan, gerçekdışı karakterler, hayvanlar ve cansız nesnelere olarak 4 gruba ayrılır.

2.1.1. İnsan Karakterler

Günlük yaşam içinde, yaşadığımız çevrede edindiğimiz deneyimlerle tanıdığımız insanlar gibi insan karakterler de çizgi filmin senaryosuna göre tıpkı gerçek bir insan gibi psikolojik, fizyolojik ve sosyolojik olarak sahip oldukları karakter yapısına göre hareket ederler. Bu sebeple karakter analizi yapılırken insan karakterlere kendilerine özgü, etkileyici, gizemli ve tanıdık olan davranış biçimleri yüklenmelidir. Film boyunca karakterin karşılaştığı durumlarda vereceği bazı tepkiler sürpriz ya da alışlagelmiş davranış şekilleri, onların gerçekmiş gibi algılanmalarını sağlayarak, izleyecinin kendilerinden bir parça bulmasını neden olacaktır.

Diğer yandan çocuklarda bazı yaş gruplarına yönelik yapılan eğitici öğretici çizgi film örneklerinde anne, baba, kardeş, dede, öğretmen ya da arkadaş gibi çocuğun yakın çevresindeki karakterler örnek insan tipleri gibi davranırlar. Buradaki amaç: Çocuk karakterin karşılaştığı sorunlar karşısında, yakın çevresindeki karakterlerin tavsiyelerine uyararak sorunu nasıl çözümlenebileceğinin gösterilmesidir. Bunun nedeni gerçek yaşamda da çocuğun yakın çevresindeki insanları rol model olarak almasıdır. Buna karşılık bazı çizgi filmlerde insan karakterler tam aksi bir karakter yapısına sahip olabilir.

Örneğin: Roald Dahl'ın yazdığı 1996 yılında Walt Disney Stüdyolarının yaptığı James ve Dev Şeftali filminde ana karakter James, anne ve babasını kaybettiği için halalarıyla yaşamaktadır. Halaları kötü, acımasız ve bencil karakterli insanlardır. Ev işlerini James'e yaptırırlar, ona sürekli kötü davranırlar ve döverler. Yalnız, savunmasız ve iyi kalpli bir çocuk olan James hikayenin ilerleyen bölümlerinde dev bir şeftalinin içinde hayvan karakter dostlarıyla halalarından kaçarak serüvene atılır. Bu hayvanlar gerçek yaşamda günlük hayatta pek sevilmeyen örümcek, çekirge, kırkayak, gelinböceği, solucan, ateşböceği ve uyuyan

bir ipekböceğidir. James bütün film boyunca hayvan dostlarıyla karşılaştığı problemlerde, sorunların üstesinden gelebilmeyi ve böylece kendine güvenmeyi, dostluğu, sevgiyi ve aile olmayı öğrenir.

Diğer yandan erkek karakterler genelde gerçek yaşamdaki gibi davranırlar. Kahramanlık, güç, lider olmak vs. Kadın karakterler de aynı şekilde kadınsı davranışlar sergilerler. Kadının iş hayatında daha fazla yer almasıyla beraber bazı çizgi filmlerde kadın karakterlere güç, liderlik özellikleri eklenmiştir. Bu konuyla ilgili farklı görüşler bulunmaktadır.



Şekil 2.5 Wreck-It Ralph Filmi Karakteri Vanellope

(Kaynak: <http://blogs.disney.com/oh-my-disney/2013/06/12/things-vanellope-von-schweetz-might-say-to-a-disney-villain/>)

Senaryo ekibinde yer alan tüm kadınlar – Lissa (Treiman), Josie (Trinidad), Nancy (Kruse) ve Lauren (MacMullan) – haklı olarak Vanellope karakteri konusunda son derece korumacı davrandılar. Çünkü gerçekten güçlü dişi karakterleri barındırmayan birçok animasyon filmi var, ki Vanellope çok güçlü bir dişi karakterdir.” Jim Reardon, başsenarist (Malone, 2012: 118)

Bu durumla ilgili yapılan araştırmalarda medya okuryazarlığı açısından bakıldığında günümüzde her alanda olduğu gibi çizgi filmlerdeki kadın imajında da değişiklik olmuştur. Kadınlar artık süper kahraman olarak tanımlanmakta ve seksi kıyafetlerle resmedilmektedir. Bu kahramanların yaratıcıları olan erkek karikatüristler, çocuklara yönelik çizgi roman hazırlamaktan uzaklaşarak, kendi cinsel fantezilerini yansıtmaktadırlar. (Sabuncuoğlu, aktaran Gökaliiler ve Yalım 2008: 185) Günümüzde kadınların iş yaşamında etkin rol oynamasına karşın çizgi

filmlerde ve çizgi romanlarda kadın ögesi bu özelliğiyle yer almamaktadır. Robbins'e göre bu durum, ataerkil bir toplumda yer alan kadının erkeklerin zihinlerinde iş dünyasında bir yeri oldukları imajının oluşturamamalarından kaynaklanmaktadır. (Robbins, aktaran Gökaliiler ve Yalım 2008: 185)

2.1.2. Hayvan Karakterler



Şekil 2.6 Kung Fu Panda Filmi Karakteri Po

(Kaynak: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/8/89/Po_Kung_Fu_Panda.jpg)

Bir filmin adı olarak Kung Fu Panda, akla şaşırtıcı ve mantığa aykırı bir şeyler getirerek epey çarpıcıdır. Daha çok bütün gün yatmak ve bambu yemekle bilinen iri ve hantal panda... birden atletik, zarif kung fu hareketleri mi sergileyecek? (Miller-Zarneke, 2008: 28)

İnsanlar tarafından sempatik bulunması ve insana yakın olması nedeniyle hayvan karakterler çizgi filmler de oldukça sık kullanılmaktadır. Hayvanlar insan zaaflarını sembolize etmek amacıyla da eski dönemlerden günümüze kadar resimlerde, hikayelerde ve tiyatro oyunlarında kullanılmıştır. Sempatik bulunması nedeniyle izleyici kazanmak amaçlı kullanılan hayvan karakterler çizgi filmlerin dışında sinema filmlerinde de sıkça rol almaktadır.

Genel olarak bilinen ve filmlerde kullanılan hayvan karakterlerinin bazılarının sembolize ettiği insan karakteri özellikleri şöyle belirtilmiştir.

Aslan	: Cesur , şerefli, hayvanların kralı
Kuzu	: Yumuşak başlı , nazik , masum
Fare	: Çekingen, Korumasız
Tavşan	: Zeki ve becerikli , veya utangaç ve savunmasız
Ayı	: brute strenght ,brawn without brain
İnek ve Kuzu	: zeki olmayan , uysal, takipçi
Kedi	: kurnaz, acımasız ve ben merkezci
Köpek	: sadık, cesur veya or hizmetkar

(Beinman, 2007: 33)

Yaşamda çocuğun hayvanlarla olan sağlıklı ilişkisi; çocuğun psikolojik, fizyolojik, bilişsel gelişime oldukça katkı sağladığı bilinmektedir. Çocuk hayvanlarla iletişim halindeyken hayvanları taklit ettiği için sürekli hareket halindedir. Bu hareketler çocuğun kas gelişime yardımcı olur. Aynı zamanda çocuk hayvanlarla ilişkisinde hayvanları incelerken sorumluluk almayı, analiz etmeyi, araştırmayı, iletişim kurmayı, problemler karşısında çözümler üretmeyi vs. öğrenir. Bunların yanı sıra sevgiyi, empati kurabilmeyi, kendi yaşlıları ve çevresiyle duygusal ilişki kurabilmeyi ve böylece arkadaşlıklar edinerek sosyalleşmeyi öğrenir. Çocukların hayvanlarla olan sağlıklı iletişimi; yetişkinlik döneminde toplumla uyumlu bireyler olmasında önemli bir rol üstlenir. Bu nedenle özellikle çocuklara yönelik yapılan çizgi filmler ve çizgi dizilerde hayvan karakterlerin kullanılması bir tesadüf değildir. Çocuğun hayvanlara olan ilgisi, hayvanlarla iletişim yoluyla kendinlerini geliştirebilmeleri nedeniyle sevimli ve ilgi çekici olan hayvan karakterlerle çocuğa çizgi filmler yoluyla eğitim verilebilmektedir.

2.1.3. Gerçeküstü Karakterler



Şekil 2.7 Hotel Transylvania Filmi Afışı Uyarlaması

(Kaynak: <http://uk.westfield.com/london/kids/kids-events/hotel-transylvania>)

İnsanlar için, ilgi çekiciliğini hiçbir zaman kaybetmeden hikayelerin, efsanelerin, dizilerin, filmlerin vazgeçilmez öğelerinden olan gerçeküstü karakterler çizgi filmlerin de vazgeçilmezleridir. Çizgi filmlerde kullanılan canavar ya da yaratık olarak tanımlanabilecek gerçeküstü karakterlerde özellikle karakter tasarımı aşaması dikkat gerektirir. Hikayelerde ve efsanelerde oldukça kullanılan bu karakterler, tasarım aşamasında sınırsız hayalgücü alanı imkanı sunsada aynı zamanda bu sınırsız alan hataların olmasına da yol açabilir. Karakter tasarımcılarına oldukça iş düşen bu aşamada, insani ve gerçeküstü özelliklerin kombinasyonu incelikle işlenmelidir. Aksi takdirde karakter tasarımı iyi olmayan yaratık karakterler izleyici tarafından oldukça mantıksız bulunacak ve kabul görmeyecektir.



Şekil 2.8 How To Train Your Dragon Filmi Karakteri Toothless

(Kaynak: <http://images2.fanpop.com/image/photos/11000000/Toothless-Pickie-night-fury-11062330-1920-816.jpg>)

Seyircilerin Toothless'i bir ana karakter olarak kabul etmeleri için, algılamada muazzam bir deęişim gerekir: Senaryonun başarılı olabilmesi için bu karakterin, bilinmeyen, tehlikeli bir tehdit yerine sihirli, büyüleyici bir yaratık olarak görülmesi gerekiyor. Filmin başyapımcısı Kristine Belson'a göre, "Karakteri insana benzetmeden, zekâsının ve duygusal kişiliğinin belli olmasından emin olmak istedik". Seyircinin bu karakterle bağ kurmasını kolaylaştırmak amacıyla, Toothless karakteri, bir köpeğin, bir kedinin veya bir atın insanlarla olan iletişimde kullanabileceği davranışlar sergiliyor. Böylece, karakter animasyonundan sorumlu Simon Otto'nun sözleriyle, seyircilerin "bu bağın farkına vararak uygulanacaklarını" ümit ediliyor. (Miller-Zarneke, 2010: 28)

Çizgi filmlerde gerçeküstü karakterlerle insani özelliklere atıf yapılmaktadır. Bunun en iyi örneklerinden biri Hotel Transylvania filmidir.

Gerçekten de Dracula'nın kişiliği, kızına karşı yumuşak başlı ve uysal, otelinin personeline karşı ise otoriter olmaktan, bir şeylerin kontrolü dışına çıktığı zaman barut gibi kızgın olmaya veya öfkesinden deli gibi titremeye kadar varan sürekli deęişen ruh halleri kapsamakta, ve hem Sandler'in sesindeki hem de Dracula'nın yüz mimiklerindeki esnekliği, geniş bir yelpazede animasyonlu ifadelerle olanak sağlamaktadır. (Miller-Zarneke, 2012: 29)

Filmde farklılıklara rağmen arkadaşlık kurabilmek, iletişim, sevgi, günlük endişelerin dışında insanların aslında insanların ne kadar çok ortak noktaları olduğu anlatılmaktadır. Canavarların yaşamları gösterilerek dolaylı yoldan insanlara ayna tutularak insanların hayatı anlatılmaktadır.

2.1.4. Nesne Karakterler



Şekil 2.9 Wall·E Filmi Karakteri Wall·E

(Kaynak: http://84d1f3.medialib.glogster.com/media/9e/9ef9817943c53c80ba5b4dfc4252_b9af6df1ab633_dd40cbfcaa753566b681199/puzzle-wall-e-i-eva-496-jpg.jpg)

Animasyonun tanımlarından biri, “hayat vermek, canlandırmak”tır. Gerçek dünyada cansız olan nesnelere, hayal dünyanızda canlanarak sembolik ya da gerçek kişilikler haline gelebilir. (Beinman, 2007:35)

Çizgi filmlerde cansız karakterler de kullanılmaktadır. Cansız nesne karakterler de hayvan karakterler gibi insani özellikler verilecek canlandırılmaktadır. Bu karakterlere insani özellikler eklenirken günlük hayattaki işlevleri mutlaka göz önünde bulundurulmalıdır. "Cars", "Toy Story", "Wall·E" filmleri bu kategoride gösterilebilecek örneklerdir. Wall·E filminin ana karakterleri olan Wall·E dünyayı temizlemek amacıyla üretilmiş bir robottur. Bir gün insanların dünyayı terk etmesiyle dünyada yapayalnız kalan Wall·E, dünyaya gönderilen arama robotu Eve'le karşılaşır ve ona aşık olur. Günlük hayatta bir robotun mekanik bir nesne olarak algılanmasının aksine filmde robotlar oldukça insan gibi davranmaktadır. Wall·E ve Eve'in bu romantik macerası, çizgi filmin oldukça duygusal bir teması olmasına sebep olmaktadır. Bunun yanı sıra film boyunca robotlar nesne olarak işlevlerini yerine getirmektedir.

2.2. Karakter Tasarımı Nasıl Yapılır?

Oluşturulan etkin karakterler, gerçek kişilermiş gibi bir duygu yaratırlar. Bu karakterler sadece öykünün gerçeklerini karşılamak için yaratılmış olmaktan çok, üzerimize geçmişin yoğunlaştığı birer kişiliğe ve öyküye sahip oldukları izlenimi yaratırlar. Bunlar tek boyutlu karton figürler olmak yerine, kendi hayatlarını yaşamak

ve kaderlerini çizmek çabası içindedirler. Onları filmin dünyası içerisinde içindeki insanlar olarak görürüz. Karaktere bu kişilik duygusunu verebilmek için yazar, kendisine gerçek kişileri model alır. Bildiği bir kişinin tavır ve davranışlarını karaktere verebileceği gibi, değişik kişilerin niteliklerini tek bir karakterde birleştirebilir. (Miller, 1993:110)

Karakter tasarımı sürecinde hem senaristin hem de karakter tasarımcısının dikkatle çalışması gerekir. Karakterin gerçek yaşamla bağlantısı olması, fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik çözümlerinin iyi yapılmış olması gereklidir. Özenle ve dikkatle detaylandırılmamış kişilik özellikleriyle ortaya çıkacak karakterler bilindik olacaktır. Aynı zamanda karakter tasarımcısının iyi bir karakter tasarımı yapabilmesi için farklı çizim stilleri ve farklı karakterler çizebilmesi gerekir. Çizim çeşitliliği ve farklı versiyon denemeleriyle özgün karakterler yaratılabilir. Farklı ve izleyici tarafından kabul edilmesi istenen karakter yaratmak adına yapılacak karışık tasarımlarda izleyicinin karakteri anlayamamasına neden olacaktır.

Albenili bir karakter, ilgi çekici ama senaryonun gerektirdiği aksiyonları yerine getiremeyecek kadar karmaşık olmayan bir tasarıma sahip olacaktır. Karakterin ve prodüksiyonun tasarımı, asla karakterin aksiyonlarının seyirci tarafından net olarak algılanmasının önüne geçmemesi gerekir. (Beinman, 2007:59)

Diğer yandan karakter animasyonu yapan animasyon sanatçısı, karakteri bir kukla sanatçısı gibi hareketlendiren, ona yaşam veren kişidir. Çizgi filmlerde oyunculuğu karakter animatörleri yapar. Deneyimli bir karakter animatörü elindeki karakterine, teknik olarak en iyi animasyonu yapsa bile doğru çözümlenmemiş, orijinal özellikleri olmayan bir karakterle yapabileceği iş durağan bir anlatımı olan iyi bir animasyondan ileriye gitmez. Fiziksel, psikolojik ve sosyal ve kültürel özellikler karakter animatörünün canlandırma aşamasında beslendiği alandır. Bu özellikler karakter animatörü tarafından sahne yapımlarında doğru miktarlarda kullanılarak karakterin kişiliği ortaya çıkarılır. Belirgin davranış özellikleri hem animasyonun daha etkili olmasını hem de izleyicinin filmi takip etmesini sağlar.

2.3. Karakter Özellikleri

Karakter özellikleri fiziksel, psikolojik, sosyal ve kültürel özellikler olarak sınıflandırılır. Bir karakterin karakter olabilmesi için bu üç başlığı sahip olması gerekir. Tipleme ise bu başlıklardan herhangi ikisini barındırır. Karakter

özelliklerini belirlemek karakterin hem görsel hem de düşünsel olarak ortaya çıkmasında kolaylık sağlar.

2.3.1. Fiziksel özellikler

Fiziksel özellikler görselleştirme aşamasında karakter tasarımcısına kolaylık sağlar. Bu bölümde karakterin yaşı, cinsiyeti, boyu, saç ve ten rengi gibi özellikler, genel görünüşünde belirleyici olan unsurlar olarak giyim tarzı belirlenir. Vücut duruş şekli ve tavrını belirleyecek olan vücut ifadelerine ve yüz mimiklerine karar verilir.

Bunun yanı sıra vücut yapısı olarak şişman, hantal, iri, minyon gibi özelliklerle vücut orantısı kesinleştirilir.

2.3.2. Psikolojik özellikler

Genel tanımıyla psikoloji insan ya da hayvanların davranışlarını ve bilişsel süreçlerini inceleyen bilim dalıdır. Karakter tasarımı; senaryodaki karakter tasarlanırken genel olarak algılanan davranış şekillerinin arkasındaki nedenler belirlenerek, karakter psikolojik boyutta detaylandırılır. Karakter tasarımı yaratımı sürecinde psikolojik özellikler dikkatle incelenmesi gereken bölümdür.

Her birey psikolojik özellikler bağlamında bir diğerinden farklı kişilik özellikleri göstermektedir. Öğrenme biçimleri, uyaranları algılama şekilleri, motive olmalarına neden olan faktörler, tutumlarının şekillenmesinde süreci etkileyen özellikler ve kişilikleri farklıdır. (Elden, 2009:375)

Karakterin psikolojik özelliklerinin çıkarıldığı bu sınıflandırma aşamasında bazı sorular sorulması gerekir. Karakterin kendisi ve başkaları hakkındaki düşünceleri belirlenir. Bunun yanı sıra geçmişinde yaşadığı karakterde iz bırakan olaylar var ise, bu olayların şimdiki zamandaki davranışlarına etkisi belirlenir. Geçmişine yönelik yaşadığı olaylara bakılarak bir olaya bakış açısındaki yaklaşımı ortaya çıkarılır. Sakin mi? kötümser mi? takıntılı mı? vs. Bu gibi özelliklerden biri varsa neden? niçin? gibi sorular sorulmalıdır. Psikolojik özellikler karaktere derinlik katar. Örneğin: Takıntılı ve kötümser yapısı olan bir karakter bu özellikleri ile karakter tasarımcısına fikirler verir. Aynı zamanda bu bilgiler canlandırma aşamasında animatöre destek verecek hem de karakterin senaryodaki duruşunu güçlendirecektir.

2.3.3. Sosyal ve Kültürel Özellikler

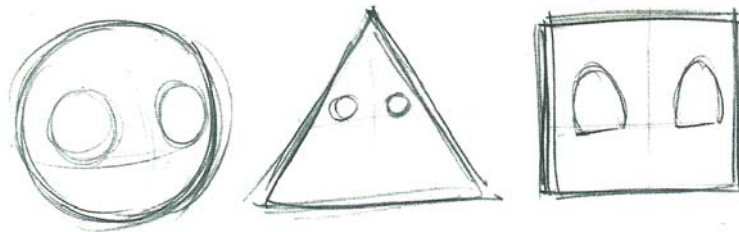
Kültür; öğrenilen davranışlardan oluşan, belli bir toplumun üyeleri tarafından paylaşılan ve ve iletilen davranışların sonuçlarıdır. (Runyon ve Stewart, aktaran Elden, 2009: 424) Canlılar bir topluluk içinde yaşamaya ihtiyaç duyan varlıklardır. Bir topluluk içinde doğar, büyür ve gelişirler. Bu durumun kaçınılmaz sonucu olarak yaşadıkları topluluğun sosyal ve kültürel yapısından etkilenirler.

İnsan ya da hayvan yaşadığı coğrafyanın koşullarından, içinde bulunduğu toplumun kültüründen etkilenirken olumlu veya olumsuz kişilik özellikleri geliştirirler. Sosyal ve Kültürel özellikleri doğru belirlenmiş bir karakter hikaye içinde çevresiyle olan etkileşiminde daha iyi anlaşılır. Senaryo içinde karakterin çevresi, arkadaşlık ilişkileri, toplum içindeki konumu, bulunduğu coğrafyanın özelliklerinin toplum üzerindeki etkisi vs.

Sosyal ve kültürel özellikler belirlenirken doğum yeri, ırkı, ismi, mesleği gibi sorular sorulmalıdır. Ayrıca karakterin ailesi, aile yapısı, arkadaş çevresi, çevresi ve insan ilişkileri incelenir. Kültürel olarak dinsel inancı, değer yargıları, yaşam tarzı ve ekonomik durumu da belirlenir. Canlandırma filmlerinde ve sinemada sosyal ve kültürel özellikler anlatım dili olarak kullanılır. Dolayısıyla karakter tasarımı sürecinde üçüncü ana başlık olan sosyal ve kültürel özellikler kullanılır.

2.4. Karakter Tasarımında Belirliyci Etmenler

2.4.1. Temel Geometrik Formlar



Şekil 2.10 Karakter Tasarımındaki Temel Geometrik Formlar

(Kaynak: Bancroft, 2006: 28)

Dar anlamı ile form, bir yüzeyin sınırlanarak, ötekisinden ayrılmasıdır. Diğer bir tanımı ise bir bütünün karakteristik tüm özelliklerini taşıyan genel görünüş

formdur.' (T.C Milli Eğitim Bakanlığı(MEGEP), 2014: 4) Çok eski dönemlerden beri genel olarak kabul edilen üç temel form vardır. Daire, kare, üçgen gibi temel formlar, her ne kadar soyut özellikler taşılarsa da, binlerce yıldır sembolik anlatımlar için en çok başvurulan yollar olmuştur. Bu formlar farklı şekil ve ilişkilerde düzenlenerek çok karmaşık anlayış ve kavramlar sembolize edilmeye çalışılmıştır. (Uçar T.Fikret, 2004: 35)

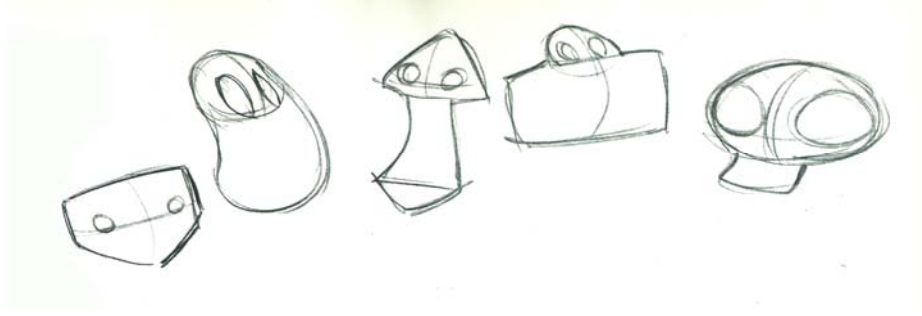
Ayrıca üç form tasarım öğeleri olarak kullanılmaktadır. Kare, daire ve üçgen formları karakter tasarımında da kullanılan temel formlardır. Karakter tasarımının çizim aşamasında bu üç form ve oval form karakterin görsel olarak kişilik özellikleri ve genel görünüşünün ortaya çıkarılmasında temellerdir.

Yuvarlak şekiller ve armut biçimindeki şekiller göze hoş gelir. Köşeli şekiller ise göze daha ağır gelmekle birlikte bunlar daha sofistike olarak algılanır. (Goldberg, 2008:51) Çoğu “geleneksel” çizgi film karakterlerin yapısı, daha kolay döndürülebilen ve daha akıcı bir şekilde anime edilebilen şekiller olduğundan, daireler ve armut biçimindeki şekiller üzerine kurulmuştur. Bu da tüm şekillerin, alt yapısında herhangi bir anatomisi olmadan dökülüp saçıldığı anlamına gelmek zorunda değildir. Ancak, 1930’lu yıllarda Fleischer Stüdyoları için çalışmadığımız sürece, “şirin” karakterlerin genellikle vücutların geri kalanına göre daha büyük kafaları vardır.(Goldberg, 2008:42)

Daire formları kullanılarak çizilen karakterler genellikle sevimli, arkadaş canlısı tiplerini görselleştirmek için kullanılır. Dairelerin kullanımıyla yumuşak hatlar ve kıvrımlar ortaya çıktığı için çekici kadın karakterlerde de bu form tercih edilmektedir. Bunun yanı sıra bebek karakterler içinde bebeğin ağırlığını ve sevimliliğini anlattığı için daire formu kullanılır.

Kare formu ise güçlü bir karakteri anlatmak için kullanılır. Bu karakterler genellikle sağlam bir duruşu olan, sert bir görünüşe sahip karakterlerdir. Bu özellikleri nedeniyle genel olarak kahraman özelliği olan karakterlerde kare formu tercih edilir.

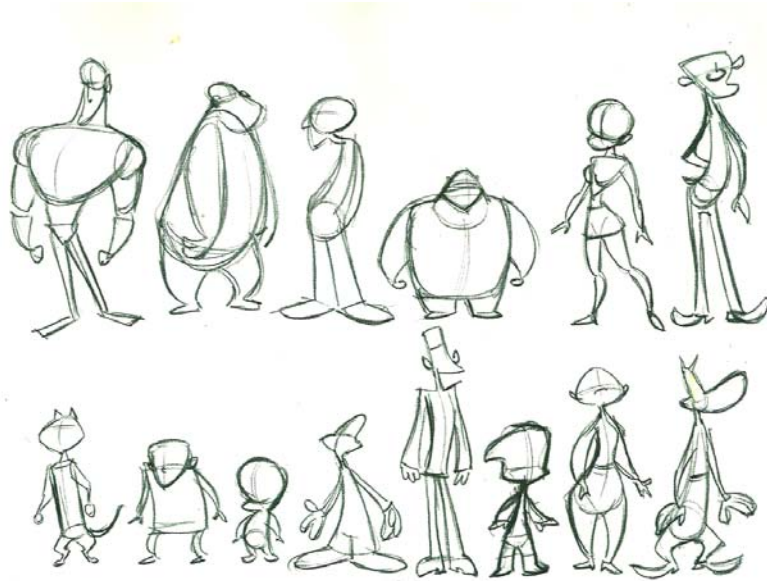
Kötü karakter özellikleri olan karakterlerde ise üçgen formlar tercih edilir. Bu karakterler, kötü anlamda takıntılı, psikolojik olarak kötülük için yaşayan karakterlerdir.



Şekil 2.11 Geometrik Formların Karışık Kullanımı Örneği

(Kaynak: Bancroft, 2006: 29)

Temel olarak bu üç formun ve diğer formların birleşimiyle daha farklı karakter tasarımları yapılır. Çeşitli şekilleri birleştirmekle daha karmaşık karakterler oluşturulabilirken, biraz daha karmaşık olan karakterlerin bazıları değiştirilmiş şekillerden, yani birden fazla şeklin birleştirilmesinden elde edilen şekillerden oluşacaktır. Bir şeklin nereden kaynaklandığını anlayabilmek, karakteri yeniden yaratabilmenize yardımcı olacaktır.(Bancroft, 2006: 29)



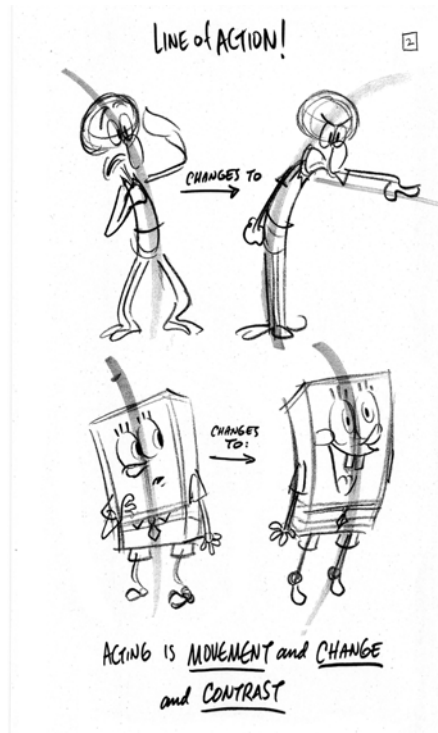
Şekil 2.12 Geometrik Formların Karışık Kullanımı Örneği 2

(Kaynak: Bancroft, 2006: 30)

Üç temel formun ve versiyonlarının bir araya gelmesiyle farklı karakterler elde edilir. Karakter tasarımında form üzerinden çalışılırken yüz, el, mimik gibi detaylandırılmamış, sadece formlardan oluşan bir karakter tasarımı çizimi karakterin temel özellikleri hakkında fikir verir. Bunun yanında formlarla çalışmak animasyon

aşamasında özellikle 2 boyutlu animasyon için oldukça faydalıdır. Aynı karakterin kare kare tekrar çizildiği düşünülduğünde, formlarla oluşturulmuş karakter tasarımı animatöre hayal etmesi gereken durumlar için vücudun duruş yapısı, perspektif, formların ortaya çıkardığı yüzey hakkında bilgi vererek yol gösterir. Bunun yanında animatör karmaşık bir görünümü olan karakteri formlara bölerek daha hızlı ve kolay çizecektir. Formlarla çalışılan animasyon test aşamasından geçtikten sonra iyi görünüyorsa karakterin diğer detayları eklenir.

2.4.2. Oranlama - Duruş Çizim Teknikleri



Şekil 2.13 Line of Action Çizgisinin Kullanımı Üzerine Örnek

(Kaynak: http://cartoonsnap.com/blogspot/images/HowtoDrawLivelyPosesSpongeBob_TipSheets_13EF3/sherm_tips_02_LineofAction.jpg)

Duruş karakter tasarımı aşamasındaki ilk basamaklardan biridir. Karakterin duruşu, iyi aktörlük ve pozlar elde etmek için iyi bir başlangıç noktası teşkil eder. Duruşu belirleyen, üzerinde karakteri inşa edebileceğiniz (çamurdan bir heykel için kullanılan bir tel kafese benzer bir şekilde) basit bir aksiyon çizgisinden yola çıkmakta fayda vardır. (Goldberg, 2008:43)

Figürün ana aksiyonu içinden geçen sanal çizgiye “aksiyon çizgisi” denir. Figürünüzü ve onun detaylarını, bu çizgiyi vurgulayacak şekilde planlayın. Böylece dramatik etkiyi güçlendirmiş olursunuz. Bir figürü yapılandırırken çizeceğiniz ilk şey, aksiyon çizgisidir. Sonra figürü bunun temelinde kurabilirsiniz. (Blair, 1994: 5)

Bu çizgi geleneksel animasyon yapımı sırasında uç kare pozlarının daha kolay çözümlenmesine ve etkili pozun bulunmasına, animasyonun dinamik olmasına yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda storyboard çizerleri içinde storyboard aşamasında karakterlerin dinamik bir şekilde çizilmesine yardımcı olmaktadır.

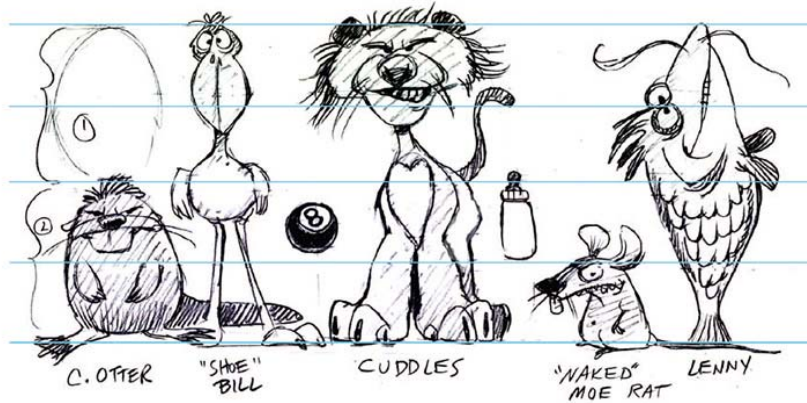
Karakter tasarımcılarının iyi derecede bilgiye sahip olmaları gereken bir diğer konuda anatomi bilgisidir. İnsan ve hayvan bedenindeki kemikler gibi çözümlenmiş ve karaktere uyarlanmış iskelet yapısı karakteri daha gerçekçi göstermektedir.

Bu işlem animatörler içinde animasyon sırasında yapılacak olan hareketin verimli bir şekilde çözülmesi için oldukça faydalıdır. Özellikle 3d çizgi film yapımında modelleme aşamasından sonra karakterlere rigleme denilen kemik döşeme işlemi uygulanmaktadır. Bu yöntemle karakterin gerçek gibi olan bir kemik yapısına sahip olması ve animasyon yapılması sağlanmaktadır.

Dünya üzerinde farklı ırkların yaşadığı düşünüldüğünde ve ırklara göre vücut yapıları incelendiğinde farklı vücut yapıları olduğu görülmektedir. Canlı ve cansız varlıklar gibi karakterlerinde farklı farklı vücut proporsiyonları vardır. Karakter tasarımı sırasında da farklı vücut proporsiyonlarıyla yapılan çeşitli eskizler ortaya çıkarılmak istenen karakter tasarımı içinde oldukça faydalıdır.

Örneğin: Yaşlı insanların elleri ve ayakları genç insanlara göre genel proporsiyonda daha küçüktür ya da bebeklerin kafaları vücutlarına göre daha büyüktür. Elleri ve ayakları ise vücudun geneline göre daha küçük çizilmektedir. Çocuklarda ise gövde bacaklara göre daha kısa, kafa ise vücut geneline göre ortalama çizilmektedir. Bu yöntemle yapılan kontrastlıklar karakterin görsel farklılık kazanmasını sağlamaktadır. Aynı zamanda oval, yuvarlak, kare yüzler, küçük ya da büyük dudaklar, iri, çekik ya da küçük gözler ve göz bebekleri, farklı kulak boyları gibi özellikler karma olarak kullanılarak farklı tasarımlar ortaya çıkarılmaktadır.

Çizgi filmlerde karakterlerle ilgili karakter tasarımı sırasında dikkat edilen bir başka konu ise karakterin ölçeğidir. Film içinde karakterler diğer karakterlerle iletişim içindedirler. Farklı boyutlardaki karakter çeşitliliği karakterlerin daha belirgin olmasını sağlamakta, espirili anlatım dilininin oluşmasına sebep olmakta ve görselliğin tek düzelikten kurtulmasına yardımcı olmaktadır.

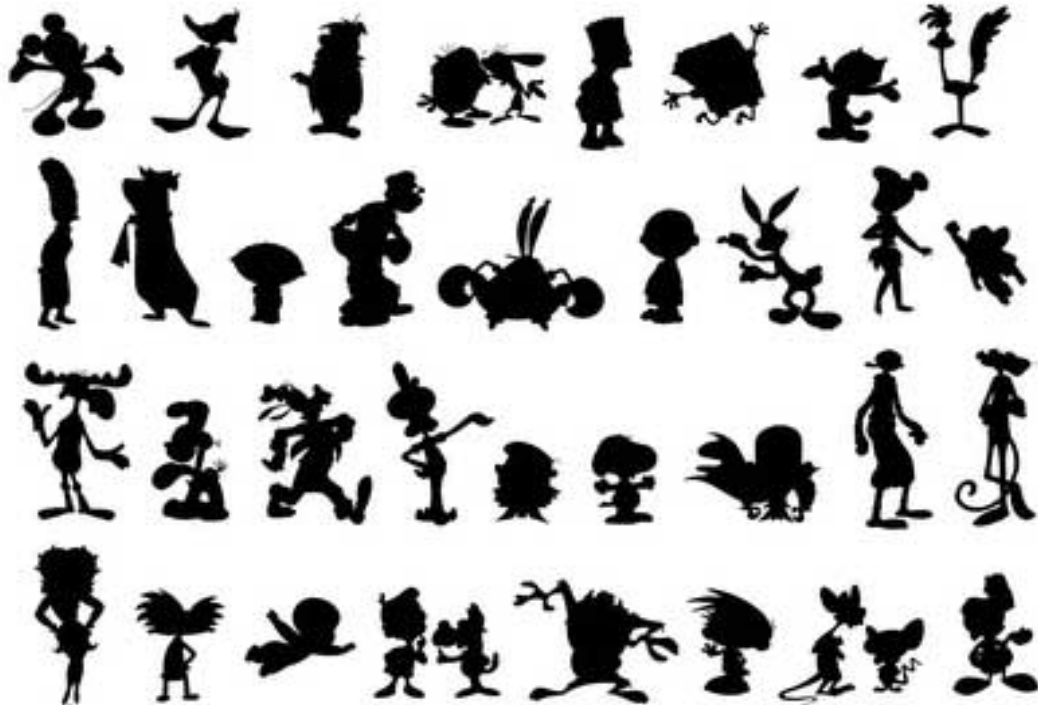


Şekil 2.14 Karakterler Arasında Boyutlandırma Örneği
(Kaynak: Beinman, 2007:81)

Prodüksiyonun başında tasarımcılar ve senaryo sanatçıları, karakterlerin boyu ve ölçeğindeki varyasyonları göstermek için karakterleri benzer bir şekilde ‘sıraya dizerler’. Hangisinin en uygun olduğunu görebilmek için, bu aşamada çok sayıda farklı ölçek kombinasyonu denenir. Yaklaşık boy farkları kararlaştırıldıktan sonra, görsel senaryo taslağını yaratan sanatçılar, genel görsel senaryo taslaklarında “yer tutucu” karakterleri olarak kaba karakter taslaklarından yararlanırlar. Nihai karakter tasarımları yaratıldığında bu taslakların yeniden çizilmesi gerekebilir.(Beinman, 2007:81)

Bunun yanı sıra karakterler film boyunca kendileriyle ve filmin konusuyla ilişkili olan mekanlarda bulunurlar. Mekanlar sahnelerin gerekliliğine göre değişiklikler gösterir. Arka planlara yerleştirilen karakterler, karakterin perspektif içinde görülmesini sağlamaktadır. Karakterdeki ölçeklendirme izleyiciye mekan hakkında da bilgi vermektedir. Aynı zamanda iyi bir ölçeklendirme karakterin silüetinin iyi olmasına ve karakterin mekanlar içinde okunabilirliğinin kolay olmasını sağlamaktadır.

2.4.3. Siluet

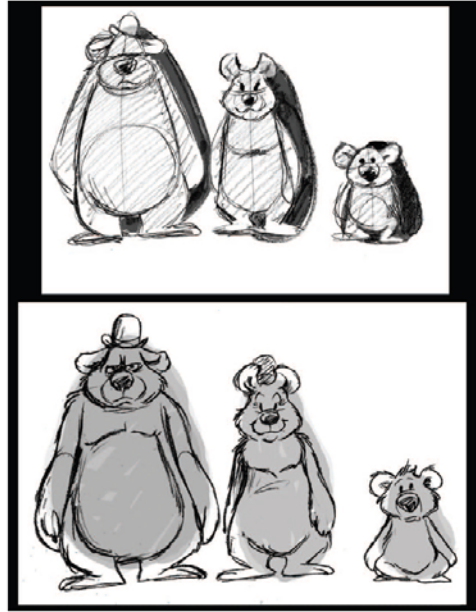


Şekil 2.15 Çizgi Film Karakterlerin Siluet Örnekleri

(Kaynak:<http://rant.computator.ca/wp-content/post-uploads/2008/11/popular-silhouettes.jpg>)

İyi bir animasyon karakterinin hatırlanabilir bir genel şekli olmalıdır. Karakter silüet halindeyken tanınabiliyorsa bu karakter görsel olarak algılanan, başka bir deyişle okunan bir karakter demektir. Genellikle yapılan tasarım hatalarından biri karakterin formlarla yeterince çizilmesinden önce karaktere detaylar eklemektir. Sonuç olarak bu yolla yapılan karakter tasarımları ikna ediciliği olmayan tasarımlar olurlar. Silüetle çalışmak karakter tasarımının başında oldukça faydalıdır. Silüet çalışmalarında negatif alanlarda görülebilmektedir.

Negatif açıklık, yani yarattığımız şekiller arasındaki mesafe ya da boşluklar, karakterinizi görsel anlamda tanımlamanıza yardımcı olacaktır. Ayrıca, negatif şekillerin çeşitliliği ve onların karşılıklı etkileşimi sayesinde, aynen pozitif şekillerde olduğu gibi, daha güçlü ve daha ilgi çekici silüetler yaratılabilir. (Bancroft, 2006: 41)



Şekil 2.16 The Three Bears'ın Kaba Silüetleri Örneği

(Kaynak: Beinman, 2007:62)

Three Bears (Üç Ayı) karakterlerine ait silüetlerin ana hatları, farklı büyüklükte ve şekilleri birbirlerinden farklı olan ovalerden oluşur. Bu da karakterler tasarlanmadan önce ölçek açısından bir kontrast yaratır.(Beinman, 2007:62)

2.4.4. Portre



Şekil 2.17 Tangled Filmi karakteri Flynn'ın Yüz İfadeleri

(Kaynak: <http://characterdesignnotes.blogspot.com.tr/2010/11/disneys-tangled-character-design.html>)



Şekil 2.18 Despicable Me 2 Filmi Karakterleri Minionlar

(Kaynak: <http://grudoaaameriques.blogspot.com.tr/>)

Oyunculuk sanatı, eski Yunanca da bir şey yapma, ya da yapılan bir şey anlamında kullanılmıştır. Bunun bir başka anlamıda oynama olarak tanımlanmıştır.

Tiyatronun gelişi ile bu sözcük herhangi bir şey yapması değil, belli bir kimsenin, katılanlarla anlamı olan birşey yapmasıdır. Nutku, oyunculuk sanatını yaşamın kendisi değil, yaşamdaki gerçekliğin yansması ve yansma işlemini sahne üzerinde canlandırılması olarak tanımlar. Bunun temel noktasının insan ve insan odaklı olması gerektiğini vurgular. (Nutku, aktaran Çalışkan, 2011: 188)

Mimik yüz, el, kol hareketleriyle düşünceyi anlatma sanatıdır. (TDK)

Beden dili jest ve mimiklerle gerçekleştirilir. Yüz kaslarının bir anlam belirten kullanımı sonucu oluşan yüz ifadelerine mimik; baş, el-kol, ayak-bacak hareketlerine ya da bedenin tüm kullanımına jest denir. (Altıntaş ve Çamur, aktaran Habacı ve diğ. 2013: 1648) İletişimde oldukça önemli yeri olan ve günlük hayatta kullanılan jest ve mimikler, tiyatro ve sinemada da oyunun ya da filmin seyirciyi üzerinde etkili olabilmesi amacıyla oyuncular tarafından sıkça kullanılmaktadır.

Sinemada oyuncular izleyiciyle tiyatrodaki gibi bire bir etkileşim halinde değildir. Oyuncular setlerde izleyici olmadan performanslarını sergilerler. Film tamamlandıktan sonra izleyicisiyle buluşur. Bu nedenle oyuncuların performansı ve etkileyciliği gösterim sırasında ve sonrasında anlaşılabilir. Aynı durum biraz farklı olmakla beraber çizgi film içinde geçerlidir. Çizgi filmler de karakterler tasarlanan oyunculardır. Animatörler ise karakterler üzerinden hikayeyi, duyguları izleyiciye veren kişilerdir. Bundan dolayı karakterin jest-mimik tasarımları ve animasyonları duygu aktarımı için oldukça önemlidir. Aynı zamanda karakterlerin jest ve mimik animasyonları; karakter animasyonlarını güçlendirir, animasyonun etkili olmasını sağlar.

Belirli bir aksiyonu veya reaksiyonu vurgulamak için, animasyoncu hareketi tek çekim (“take”), göz atma (“sneak”) veya sendeleme (“stagger”) teknikleriyle abartabilir. (White, 1988: 106) Animasyonda “take”, bir karakterdeki şaşkınlığı göstermenin en etkili yollardan biridir. En basit tanımıyla “take”, herhangi bir olaya abartılı bir tepkidir. Örneğin bir karakter öylesine koşarken birden bire başdüşmanı önüne çıktığında, ilk tepkisi şok geçirip şaşırmak olacaktır. Bu da en etkili şekilde “take” yaparak vurgulanabilir. (White, 1988: 106)

Dünyadaki yaşayan canlı nüfusu düşünüldüğünde, her bir canlılığın yüzü diğerine göre farklılık göstermektedir. Canlılar farklı ağız, burun, kafa şekli gibi yüz özelliklerine sahiptir. Karakter tasarımcıları özgün karakterler yapabilmek için ortalama bilinen yüz çizimleri yerine karakteri anlatan, karaktere uygun yüz çizimleri yapmaktadır. Karakterin yüzüne bakan izleyicinin karakterin kişiliği hakkında bilgi

sahibi olabilmesi için bu çalışma gereklidir. Klişeleşmiş yüzlerin aksine tanıdık, farklı ve belirgin yüzlere sahip karakterler seyirci tarafından daha kolay kabul edilmektedir.

İnsan ve hayvan yüzü gibi karakterlerin yüzleri de mimikleri anlamında değişiklikler göstermektedir. Fakat animasyon sanatında anlatım tekniği olarak kullanılan, Squash and Stretch gibi tekniklerle abartılı mimikler yapılmaktadır. Bu nedenle karakter tasarımcısının karakterin yüz ifadelerini karakter tasarımı aşamasından çalışması, o karakter için doğru yüz olup olmadığının anlaşılması açısından gereklidir.

2.4.5. Kostüm

Karakterin kostümü ve kullandığı aksesuarlar, karakterin kimliği hakkında bilgi vermektedir. Özellikle karakteri sosyolojik ve psikolojik boyutta kıyafetleri tanımlamaktadır. Yaşadığı bölgenin kültür yapısını, yaşadığı dönemi, mesleğini, psikolojik halini vs. karakterin kıyafeti tanımlamaktadır. Kostüm çizilirken, karakterin anatomik yapısına da dikkat edilmelidir. Kostümün karakterle tam olarak bağdaşması için karakterin vücut yapısıyla uyum içinde olması gerekir. Karakter tasarımcıları karakteri oluşturan formları, vücut hatlarını dikkate alarak kostüm çalışması yapmaktadırlar. Bir kostüm farklı karakterler üzerine giydirildiği zaman karakterlerin fiziksel yapısı değişiklikleri nedeniyle farklı görünecektir. Bu nedenle karakterden karaktere kostümler değişiklik göstermektedir.

Bir kişiliği yaratırken kostümün önemini asla küçümsememek gerekir. Rengin ve tasarımın açık bir şekilde göze hitap etmesine ek olarak, karakterin giydiği veya taktığı belirli aksesuarlar onu kendine has bir birey haline getirir. (Thomas , Johnston, 1981: 415)



Şekil 2.19 Frozen Filmi Karakterleri Hans'ın Kostüm Tasarımı

(Kaynak: <http://billschwabdesign.blogspot.com.tr/>)

Han'ın kostümü, omuz ve bel arası kısa olan, “bunad” adlı geleneksel kıyafetten esinlenerek tasarlandı. Giysinin siyah klapaları ve yakası, tasarıma epik bir güç kazandırmaktadır. Karaktere prenlere yakışır bir hava katmak için ayrıca apoletler ve süslü bir kordon da eklenmiştir.(Solomon, 2013: 68)

Kostüm tasarımında dikkat edilmesi gereken bir noktada karakterin hareket ediş tarzının, fiziksel duruşunun ve beden dilinin nasıl olduğudur. Kostümler karakterin kendine has hareketlerini vurgulamalıdır. Çizgi filmlerde karakterlerin kostüm tasarımları kendi aralarında hiyerarşiye sahiptir. Genellikle ana karakterler yan karakterlere göre kostüm tasarımında daha fazla detay ihtiyacı duymaktadır. Bunun nedeni kostümlerin karakterler hakkında bilgi verdiği düşünüldüğünde, ana karakterin film sırasında seyirciye daha sık görünmesidir. Karakter hakkında daha fazla bilgiye ulaşan seyirci için ise karakterin inandırıcılığı artacaktır.



Şekil 2.20 Captain Cave Man Karakteri 1977

(Kaynak: <https://lucyinnovation.files.wordpress.com/2010/12/captain-caveman-color-3.jpg>)

Kostümler dışında karakterlerin kullandığı eşyalarda karakter hakkında bilgi vermektedir. Bazen bu eşyalar karakterin fiziksel bir parçası gibi görülebilecek derecede karakterle özdeşleşebilir. Bunun yanı sıra aynı kıyafet farklı karakterlere giydirildiği zaman farklı duracaktır. Kostümler karakterin kişiliği hakkında daha fazla bilgi verirken, kullandığı eşyalarda kişiliğinin seyirciye anlatılması açısından yardımcı olmaktadır.

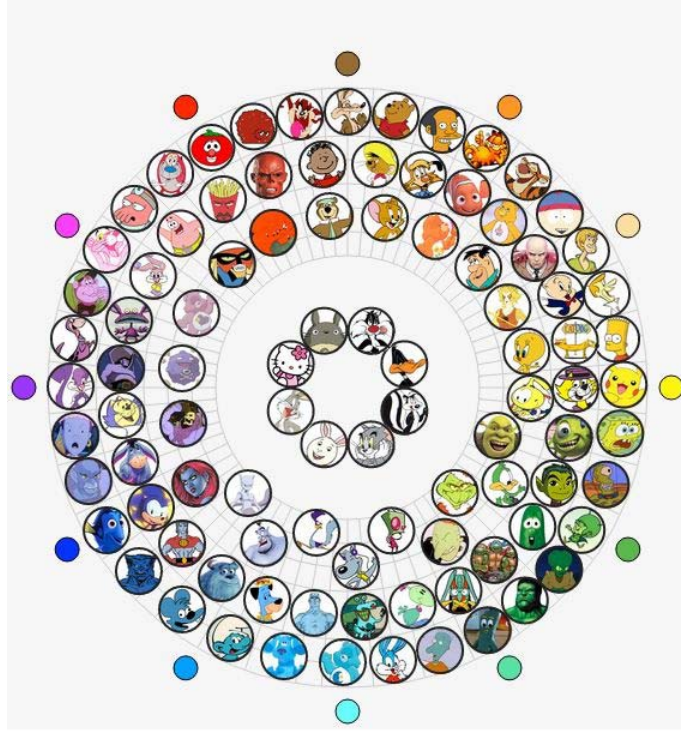


Şekil 2.21 Popoye Karakterinin Siluet Örneği

(Kaynak: http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20140625193324/mugen/images/7/7a/817-Popeye.jpg)

Son olarak kostüm tasarımı veya karakterin kullandığı eşyalar karaktere siluet olarak bakıldığında bile, karakterin kolay okunabilir ve tanınabilir olmasını sağlamaktadır.

2.4.6. Renk



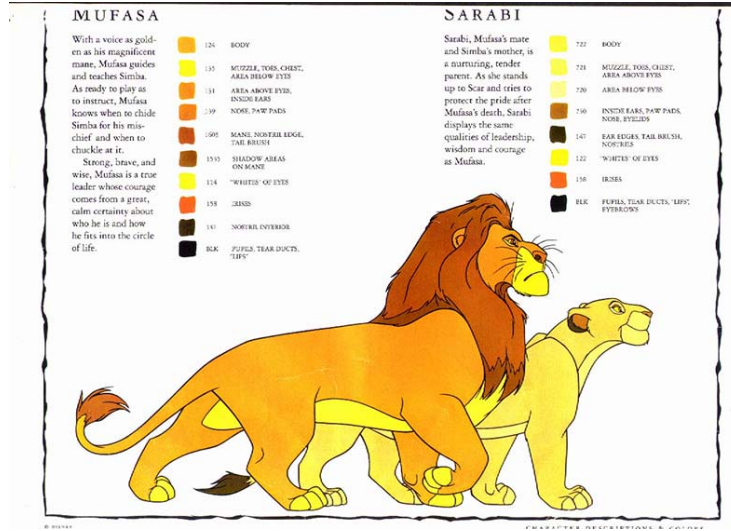
Şekil 2.22 Karakterlerden Yapılmış Renk Skalası Çalışması Örneği

(Kaynak: http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2011/07/red_skull_is_red_smurfette_is_blue.html)

Nesneler ışığı nasıl soğurduklarına ya da yansıttıklarına bağlı olarak gözde farklı duyular yaratır. Renk kullanımı, renge bakan kişinin vereceği psikolojik ve duygusal tepkileri yoğunlaştırır, algılarını açar, kültürel ve sembolik çağrışımlar yapar. (Wigan, 2012: 205) Başka bir söylemle " Renk fiziksel bir oluşumdur ve ışık ile birlikte var olur. Önemli bir tasarım öğesi olduğu gibi, aynı zamanda sembolik bir değeri de vardır. Tek başına renk mesaj verebilir, davranışları yönlendirebilir, insan fizyolojisi üzerinde etkiye sahiptir. (Uçar T.Fikret, 2004: 45)

Renk, çizgi filmlerde filmin konusuna göre, konseptler dikkate alınarak duygu aktarımı için dikkatle ve yaratıcı bir biçimde kullanılmaktadır. Karakter tasarımında, karakter son haliyle görselleştirildikten karakterin renkleri, kıyafetlerinin dokusu ya da desenlerinin belirlenebilmesi için color models denilen renk kartelaları oluşturulmaktadır. 3 boyutlu karakter tasarımında bu çok daha açık

bir şekilde ortadadır, fakat 2 boyutlu animasyonda da renk modelleri sadece söz konusu karakteri oluşturan somut renkleri değil, taslak çizme tekniklerini, çizgilerin niteliğini (kalın veya ince olması bakımından), düz fon üzerine konulan elle hazırlanmış dokuları ya da tasarım ve renklendirme açısından karakteri belirleyen başka herhangi bir hususu da belirleyebilir. (White, 2013: 39)



Şekil 2.23 The Lion King filmi Karakterleri Mufasa ve Sarabi Renk Paletleri
(Kaynak: http://www.lionking.org/imgarchive/Miscellaneous_Images/MufasaSarabiColor Model.jpg)

Genellikle sanat yönetmenleriyle beraber çalışan bu tasarımcılar (color modelistler) tek bir karakterin kendi içindeki renk uyumu dışında, farklı karakterlerin birbirleriyle renk uyumu ve karakterlerin arka planlarla uyumlu olmasına da dikkat ederler. Karakter renklendirmesi yapılırken, seçilen renklerin karakterin kişiliğiyle alakalı olmasına da dikkat edilmelidir. Çizgi filmlerde renk sınırlamasının olmaması ve Renklerin insanlar üzerindeki psikolojik etkisi düşünüldüğünde karakterin renkleri; karakteri izleyince renk- duygu aktarımı yoluyla anlatması açısından önemlidir. Eski dönem çizgi filmlerde renkler gerçekçi bir yaklaşımla kullanılmaktaydı. Renk ve grafik tarzı konularında daha ince değişimler, deneysel animasyoncular ve UPA gibi öncü stüdyolar tarafından 1950'li yıllarda geliştirilmiştir (Beinman, 2007:265) UPA filmleri, karakterlere ait renklerin duygusal açıdan etkili olabilmesi için yalın, 'gerçekçi' veya tutarlı olmaları gerektiğini gösterdi. Yıllar içinde birçok çizgi film animatörü bu stüdyonun tekniğinden etkilenmiştir. (Beinman, 2007:266)



Şekil 2.24 Frozen Filmi Karakteri Anna'nın Renk Paleti Örneği

(Kaynak: http://4.bp.blogspot.com/-MW-m9pkkmJc/Uw2GmC2h2qI/AAAAAAAAABKU_/2PeimvJKpmk/s1600/Costume_11_test5.jpg)

Anna adlı karakterin neşeli yaradılışını yansıtmak için, onun büyüdüğü yıllar boyunca kullanılan renk paleti sıcak tonlarda tutulmuştur. Grileştirilmiş sarı, yeşil, aşı boyası ve zeytin renkleri hâkimdir. (Solomon, 2013:60)

Karakterinin kişiliğinin doğru aktarılması için, farklı color modeller hazırlanarak karakterin fiziksel görüntüsüyle en uyumlu renkler seçilmektedir. Renk seçimlerimde belirli bir kural olmamakla beraber genellikle inandırıcılık, karakterin organik davranışları ve genel duygu aktarımı için doğal renk tonları tercih edilmektedir. Bunun yanı sıra senaryodaki değişiklikler, kostüm değişiklikleri ya da karakterin ruh halinin değişimi göz önünde bulundurularak farklı color modeller hazırlanmaktadır. Bazen sahnelerdeki duygu aktarımı için gerekliliğe göre arka plan renkleri tamamıyla değişebilmektedir. Bu gibi durumlarda karakterde de tamamen farklı renk değişikliği olmaktadır. Bu yöntem uzun zamandır kullanılmakla birlikte bazen bilindik olması nedeniyle çok standart olabilmektedir. Bir diğer yöntem ise karakterlerin ruh halini anlatmak için karakterin belirli bölgelerinin renklerinde değişiklik yapmaktır.

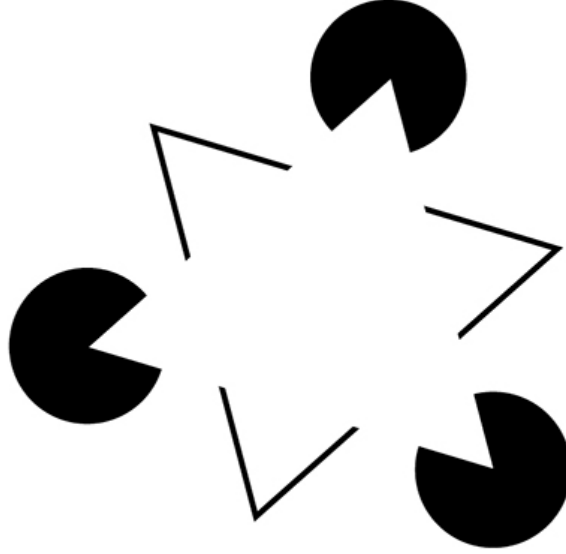
Günümüzde bilgisayar ortamı olanaklarıyla hazırlanan karakter ve arka plan renk paletleri aynı zamanda üretilerek birbirleriyle uyumu test edilebilmektedir.

Prodüksiyonun başlayacağı zamana kadar, başkarakterle ilgili renk seçimlerinin tamamlanmış olması gerekir. Ancak, ortamla uyumlu olacak şekilde ana renk paletinin uygun tonlarını seçebilmek için her bir sahne ayrı ayrı analiz edilmelidir.(Winder, Dowlatabadi, 2001: 235)

Animasyon öncesi karakter ya da karakterler sahnelere yerleştirilerek bilgisayar ortamında orjinal renk, grayscale modu ve saturated modunda versiyonlanarak karakter - arka plan uyumu ve okunurluğu test edilmektedir.

3. GÖRSEL ALGI ve SOYUTLAMA

3.1. Görsel Algı Nedir?



Şekil 3.1 Görsel Algılama Görseli Örneği

(Kaynak: <http://www.doctordisruption.com/wp-content/uploads/2014/02/gestalt-continuity2.png>)

Hatıralarımız ve dünya hakkındaki izlenimlerimizin çoğu görüntüye dayanır. Görmenin altında yatan mekanizmaları henüz bilmemekteyiz.

Nasıl görüntü oluştururuz? Hareketi nasıl algılarız? Renkleri nasıl ayırt ederiz? Bilgisayarlardaki patern tanıma ve yapay zeka çalışmaları göstermiştir ki beyin, hiçbir bilgisayarın başaramadığı stratejileri kullanarak şekilleri, hareketi, derinliği ve renkleri tanır.

Basitçe dünyaya bakmak, yüzleri tanımak, bir manzaradan hoşlanmak, satranç oynamak ya da problem çözmekten çok daha güç olan hesaplama başarısı gerektirir.

Richard L. Greygoy, Eye and Brain.1966 (Perkmen, ve Öztürk, 2009:17)

İnsan doğduğu andan itibaren çevresini görmeye ve izlemeye başlar. Dış dünyayı anlayabilmek için duyu organlarını kullanır. Böylece dış dünyayı algılayarak öğrenmeye başlar. Öğrenme,“ insanların çok çeşitli yetenekler, beceriler ve tutumlar

kazanmasına yol açan bir süreçtir. (Perkmen, ve Öztürk, 2009:9) Öğrenme deneyimler sonucunda ya da eğitim-öğretim yoluyla kazanılmaktadır. Bu nedenle belli bir süreç sonunda kazanılan deneyimlerle, bireyin davranışında değişiklikler olmaktadır. Birey içinde bulunduğu çevreyle etkileşim halindeyken ihtiyaçlarına, deneyimlerine ve tepkilerine göre yeni davranışlar geliştirebilir ya da öğrendiği davranışlarını değiştirebilmektedir. Bu nedenle öğrenme insanın yaşamı boyunca devam etmektedir. Öğrenmede elde edilen bilgi ve deneyimler bir sonraki öğrenme için yol göstericidir.

Duyu organlarının öğrenmedeki etkisiyle ilgili yapılan araştırmalara göre öğrenilen bilgi ve deneyimlerin %83 görme, % 11 işitme, % 5 dokunma , % 3.5 koklama ve %1 tatmadır. Bu sonuçlardan da anlaşıldığı gibi görmenin öğrenme üzerindeki etkisi büyüktür.

Algı çevreden gelen uyarıların duyu organları yoluyla beyne alınması, beyinde yorumlanarak ve düzenlenerek anlamlı hale getirilmesi sürecidir. Sanat kavramı açısından bakıldığında görme ve algının eğitime önemli bir katkısı olan kavram görsel algıdır.

Görme ile, görsel algı arasında önemli farklar bulunur. Bakmak, nasıl görmenin başlangıcı ise ve görmek değilse, görmekte algılamanın alt basamağı olmakla birlikte görsel algıyla aynı şey değildir. Bunun nedeni duyum ve algının farklı şeyler olmasından kaynaklanır. Görme fizyolojik algı bilişsel niteliktedir.(Karayağmurlar, 2000: 12)

İnsanın çevresi görsellerle çevrilidir ve insan bu görselleri algılayıp adlandırarak yaşamına devam eder. Görsel öğeler iletişimde de kullanılmaktadır. Bir düşünce, duygu, yeni bir nesne, üretilen yeni bir ürün görsel öğelerle karşıya aktarılmaktadır. *Çevrenin görsel olarak algılanmasında önemli ölçüde etkili olan faktörleri şöyle sıralayabiliriz: Dış dünyayı oluşturan nesnelerin gerçek öz nitelikleri, geçmiş deneyimlerimiz, gereksinmeler, davranışlar ve önyargılar.* (Genç ve Sipahioğlu, 1990: 13)

1900'lerde Alman ve Avustralyalı psikologların ortaya attıkları "Gestalt" kavramı, temelde insanın gözünün görsel deneyimleri nasıl organize edip algıladığını araştırır. (Uçar T.Fikret, 2004: 65)

Gestalt teorisinin temel prensipleri:

1_ Görsel bir imajın parçaları, farklı bileşkenler şeklinde çözümlenebilir ve değerlendirilebilir.

2_ Görsel bir imajın tamamı onun parçalarının toplamından farklı ve daha kapsamlıdır. (Uçar T.Fikret, 2004: 65)

Gestalt teorisine göre insan ve maymunlar üzerinde yapılan araştırmalar sonucunda ulaşılan bazı bilgilerle algılamayla ilgili somut başlıklar elde edilmiştir. Tarihsel sürece bakıldığında , - algının birliği üzerinde odaklanma - Alman filozof İmmanuel Kant(1724_1804) 'ın çalışmalarına rastlanmaktadır. Kant'a göre algı, duyumsal elementlerin pasif bir izlenimi ve birleşimi değil, bu elementlerin birimsel ve tutarlı bir deneyimini oluşturan aktif bir organizasyondur.(Perkmen, ve Öztürk, 2009:46-47)

Bu duruma göre görsel algı ilkeleri genel olarak şu başlıklar altında verilmektedir.

Figür - Arkaplan İlişkisi İlkesi



Şekil 3.2 Figür Arkaplan İlkesi WWF Logo Görseli

(Kaynak: <https://journalism273.files.wordpress.com/2013/03/gesalt-principle.jpg>)

Gestalt ilkelerinden biri olan figür – zemin ilişkisi ilkesi figür ve zemin birliktelikten kaynaklanan zıtlıktır. Göz figürü algılamaya çalışırken figürü çevreleyen arka plandan faydalanır. Arka planı algıladığında figür ortaya çıkar. Figür ve zemin arasındaki zıtlık derecesi arttıkça figür belirginleşir ve algı kolaylaşır.

Denge İlkesi



Simetrik Denge



Asimetrik Denge

Şekil 3.3 Simetrik ve Asimetrik Denge Görseli

(Kaynak: <https://obscuresurrealism.files.wordpress.com/2009/11/picture-3.png0>)

Denge bir tasarımdaki görsel öğelerin eşit biçimde dağıtılmasıdır. Tasarım yapılırken dikkat edilmesi gereken noktalardan biri dengedir. Tasarımın içindeki görsellerin dengeli bir biçimde yerleştirilmesi pek çok tasarımcının kaygısıdır. Simetrik ve Asimetrik olarak iki çeşit denge yöntemi vardır. Bunun dışında... doku, küçük-büyük ilişkisi, renk ilişkisi gibi farklı durumlar oluşturularak da denge yaratılabilir. (Uçar T.Fikret, 2004: 67) Görsel hayali bir çizgiyle ortadan ikiye ayrıldığında her iki tarafta eşit miktarda görsel öğe varsa o görsel simetrik dengeye sahiptir. Asimetrik dengede görsel eşitlik aynıdır fakat öğelerin ağırlıkları birbirinden farklıdır. Genel olarak bakıldığında ağırlık eşittir. Asimetrik tasarıma daha dinamik bir yapı katar. Simetrik yapıların bilinirliği ve tek düzeliği nedeniyle tasarımcılar genellikle denge konusunda dikkatle çalışırlar.

Eşbiçimli Uygunluk İlkesi

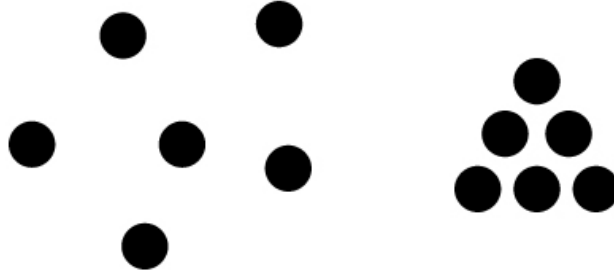


Şekil 3.4 Eşbiçimli Uygunluk İlkesi Örneği

(Kaynak: Uçar T.Fikret, 2004: 67)

Eşbiçimlik Uygunluk ilkesinde kullanılan görsellerin yapısal özelliklerinden yararlanılarak ve benzetme yapılarak bir kavram ya da konu anlatılabilmektedir. Bu tür görsellerde, bireyin daha önceki bilgilerini kullanarak görseli yorumlaması ve bu yolla kavram ya da konunun algılanması sağlanmaktadır.

Algısal Gruplama



Şekil 3.5 Algısal Gruplama Örneği

(Kaynak: [http://3.bp.blogspot.com/-F-2J1j2n1eU/UV0JfaWwCUI/AAAAAAAAADk/SB7SSZaoXSM/s1600/1+\(2\).jpg](http://3.bp.blogspot.com/-F-2J1j2n1eU/UV0JfaWwCUI/AAAAAAAAADk/SB7SSZaoXSM/s1600/1+(2).jpg))

Organizma bir alandaki öğeleri, nesnelere birbirine olan yakınlıklarına göre gruplandırarak algılama eğilimindedir.(Perkmen, ve Öztürk, 2009: 48) Algısal gruplama ilkesinde birbirine yakın olan gruplar, uzak olanlara göre daha kolay algılanmaktadır. Bu nedenle birbiriyle alakalı görsel öğelerin yakın olarak kullanılması, bilgi aktarımının daha etkin olmasına böylelikle kişinin mesajı rahatlıkla algılamasına yardımcı olmaktadır.

Benzeşme - Ayrışma İlkesi

Benzeşme Ayrışma İlkesi

Şekil 3.6 Benzeşme Ayrışma İlkesi Font Çalışması Örneği

(Kaynak: Malatyahoğlu, 2014)

Bir grup içinde belirli bir yönden birbirine benzer öğelerin bütün olarak algılanmasına karşılık diğerlerinden biraz farklı olanın algılanması durumudur.

Farklı yaşam türlerinin yaşadığı dünyada, canlıların dışındaki çevreyi algılaması yaşadığı çevre dolayısıyla farklılıklar göstermektedir. Herhangi bir hayvanın görsel algısıyla bir bebeğin görsel algısında değişiklikler olduğu gibi, yetişkinler ve çocuklar arasında da görsel algı farklılıkları bulunmaktadır. Bu maddeler üzerinden değerlendirildiğinde bu teorinin sadece insanlar için olduğu söylenebilir. Fakat görsel algılama için yapılan araştırmada görsel algı 3 farklı başlık olarak incelenmektedir.

Bitki ve hayvanlar için algılama (Phylogenesis)

Çocuklarda algılama (Ontogenesis)

Yetişkinlerde algılama (Microgenesis) (*Genç ve Sipahioğlu, 1990: 13*)

Hayvanların ve bitkilerin fizyolojik yapılarındaki değişiklikler nedeniyle görsel algı kavramı insanların görsel algılarına göre farklıdır. Bunun yanı sıra insanların görsel algıları görme farklılıkları nedeniyle ve doğumdan itibaren kazanılan deneyimlerle değişiklikler göstermektedir. Daha öncede bahsedildiği gibi algı bilişsel bir süreçtir. Fizyolojik sebepler, deneyimler ve bilgi birikimiyle beraber bir çocuğun yetişkin bir birey düzeyinde görsel algılama seviyesine yaklaşabilmesi için 12 yaş ve üstünde olması gerekmektedir.

3.2. Görsel Okuryazarlık Nedir?

Tarihsel süreçte görsel öğeler yazıdan önce kullanılmıştır. Herhangi bir düşünceyi, duyguyu, uyarıyı, yaşanan olayları anlatmak amacıyla çizimler yapılmıştır. Ancak yazının fonolojik alfabelere dönüşmeye başlaması ile birlikte söz ve yazı bir süre boyunca anlam üretmenin tek yolu ve görseller de bu anlamı destekleyen ikincil araçlar olarak görülmüşlerdir. (Yıldız Öncü, 2012: 66)

Yirminci yüzyılda teknolojik gelişmelerin bir sonucu olarak görselleştirme, basılı görseller, görüntü yaratma, çoğaltma, hareketli görseller gibi işlerin üretimi oldukça kolaylaşmış ve hızlanmıştır. Bu durumun sonucu olarak günümüzde hayatımızın büyük bölümünü kapsayan akıllı telefonlar, pedler, bilgisayar, tv, sinema, dergi, afiş gibi görsel öğe aktarımın yoğun olduğu teknolojilerle yaşamaktayız. Hızla üretilen ve genellikle geçici olan görsel öğelerin insanlar tarafından doğru olarak algılanıp algılanmadığı ise sorgulanmaya başlanmış, yapılan araştırmalarla görsel okuryazarlık kavramı ortaya çıkmıştır.

Görsel okuryazarlık (Visual Literacy) kavramı ve içeriği uluslararası bir mesleki örgüt olan - Uluslararası Görsel Okuryazarlık Derneği – (International Visual Literacy Association - IVLA) tarafından tanımlanmıştır. Bu tanıma göre

Görsel Okuryazarlık (GO) , " Bireyin görme esnasında sahip olduğu ve diğer duyuşsal deneyimleri ile geliştirilen görme yeteneklerinin bir grubudur." (Perkmen, ve Öztürk, 2009:25)

Görsel okuryazarlık görsel öğeleri doğru bir şekilde anlama aynı zamanda görsel öğeler üretebilme kapasitesine sahip olmak olarak tanımlanabilir. Görsel öğeler sinema, sanat, eğitim alanları, reklam, çizgi film, eğitici videolar, afişler, toplu kullanım alanlardaki işaretler gibi farklı alanlar da çok yoğun kullanıldığı için evrensel olan görsel dil haline gelmiştir. Öğrenmenin devamlılığı için insanların görsel okuryazarlık konusunda kendilerini yetiştirmeleri ve eğitim almaları gerekmektedir. Görsel okuryazarlığı gelişmiş bireyler çevresinde olan hareketli veya hareketsiz görselleri, sembolleri, görünen durumları yorumlayabilmekte ve görsel öğelerin yapay mı yoksa doğal mı olduklarını ayırabilmektedir.

IVLA'nin uzun tartışmalar sonucunda uzlaştıkları görsel okuryazarlık betimlemeleri şöyledir:

- Bir insanın görme yeteneğini, görme ve diğer duyu organları ile bütünleştirerek geliştirmesi,
- Görsel imgelerle iletişimi yorumlama yeteneğinin öğrenilmesi ve görsel imgeler kullanarak mesaj oluşturulması,
- Sözlü dili görsel imgeye dönüştürme ve tam tersini yapabilme yeteneği,
- Görsel ortamda görsel bilgiyi değerlendirmek için araştırma yapabilme yeteneği (Pettersson, aktaran Alpan. 2008: 81).

Sanat alanında, Arnheim'in (1969) görsel düşünme kuramı, görsel okuryazarlık kuramının gelişimine önemli katkılar sağlamıştır. Arnheim'a göre görsel düşünme, "zihinlerin, bedenlerin, makinelerin ve toplumların yapısı ya da düşüncelerin işlevleri olan görsel biçimleri, varlığımızın altında yatan güç örüntülerinin imgeleri olarak görebilme yeteneğidir". (Alpan. 2008: 78)

Görsel öğelerin hazırlanması açısından bakıldığı zaman, aktarılmak istenilen mesajı barındıran görseli hazırlayan tasarımcının belirli bir düzeyin üzerinde sanat eğitimi, temel uygulama disiplinleri, semboller, renk, tipografi, kültürel donanım gibi bilgi birikimlerine ve uygulama deneyimlerine sahip olması gerekmektedir. Görsel okuryazarlıkta dışa aktarımın olduğu bu kısımda tasarlanan görselin, hareketli grafiğin vs. en verimli şekilde ortaya çıkarılması için uygulayan kişinin de yeterlilik düzeyinin yüksek olması şarttır. Aksi takdirde ortaya çıkacak olan görsel ortalama ya

da kötü düzeyde olacak, görsel yolla aktarılmak istenen bilgide aynı derecede olacaktır. Bu açıdan bakıldığında görsel işlerle ilgilenen kişilere alıcıya doğru bilgi aktarımı için oldukça sorumluluk düşmektedir.

Görsel okuyucunun görselleri yorumlama düzeyi, onun bilişsel gelişimi, görsel algı düzeyi, tercihleri ya da bulunduğu kültürel ortam gibi etkenler nedeniyle farklılıklar göstermektedir.

12 yaş öncesi çocuklar, görselleri bütünsel olarak değil de parça parça yorumlama eğilimindedir. Onlara gösterilen bir resimde ne gördükleri sorulduğunda, muhtemelen görüntünün belirli bir bölümünü seçip ayırırlar. 12 yaş üstü öğrenciler ise gözün seçtiklerinin yanında, görüntünün tamamını özetleme ve resmin anlamını hakkında yargı bildirme eğilimindedirler. (Perkmen, ve Öztürk, 2009:28)

3.3. Soyutlama Nedir?

Sözcük anlamıyla soyutlama (abstraction) olumsuzdur. Abstract fiili, bir şeyi bir yerden etkin bir biçimde çekip çıkarmak ve edilgin olarak bir şeyden çekip çıkarılmak anlamlarına geldiği için soyutlama uzaklaştırmaya işaret eder. (Arnheim, 2007: 177)

Resim sanatında soyutlama desen, renk, perspektif ve hareket kavramlarıyla yapılan resimlerle soyutlamayla yapılan resimler arasında farklılıklar vardır. Soyut resim bu kavramlara farklı bir açıdan bakılmasını sağlamış ve yenilikler getirmiştir. Desen bilgisinin bire bir ve gerçekçi olması soyutlama resimlerde gerekli değildir. Resimde kullanılan nesne düzenlemeleri, yerleşim planı kaygısı ve perspektif yaratma ihtiyacı soyut resimlerde kullanılmamaktadır. Perspektif kaygısının ortadan kalkmasıyla yeni bir yüzey ve derinlik bilgisine ulaşılmıştır. Bazı resimlerde soyutlama resimdeki anlatılan kavramların algılanmasıyla resmin görsel öğelerinin önüne geçebilmektedir.

Renklerin sembolik anlamda kullanıldığı düşünüldüğünde hatırlanabilirlik anlamında bir markanın logosu ya da genel şeklinin önüne renginin geçebildiği bilinmektedir. Rengin düşünsel boyutta psikolojik açıdan etkisi soyutlamada tekrar tanımlanmıştır. Kandinsky, dünyanın, saf "ruhsallığı" temsil eden yeni bir sanat tarafından yenilenmesini özleyen bir gizemciydi. Tutkulu, ama biraz da karışık olan, Sanatta Ruhsal Üzerine (1912) adlı kitabında saf renklerin psikolojik etkilerini vurgulamış, canlı bir kırmızının, bir boru sesi gibi bizi nasıl etkileyebileceğini

belirtmiştir. Bu yolla, insanlar arasında ruhsal bir bütünleşme yaratmanın mümkün ve gerekli olduğuna inanıyordu. Bu inançtan aldığı cesaretle, rengin müziği üstündeki ilk denemelerini sergiledi Böylece "Soyut Sanat" olarak adlandırılan akımı da başlatmış oldu. (Gombrich, 2007: 570)

Susan Langer “Bilimde soyutlama, sanatta soyutlama” adlı yazısında bilimde kullanıldığı anlamda soyutlamayı, sanatsal soyutlamadan ayırır ve sanatçının biçim oluşturma sürecinden bahseder. Langer’a göre sanatsal biçim, görülen, duyulan ya da düşlenen bir şeyin anlaksal birliğidir, bir başka deyişle, deneyimin figürleştirilmesi, yani gestalttır. (Yılmaz, 2009: 230) Bu bakış açısından bakıldığında görsel algının gerçekleşmesi için nesnelere hakkında edinilen bilgiler, düşünceler ve deneyimlerin bir arada olması gerekmektedir. Görsel algı deneyimleri ve bilgileri ile soyutlamalar anlaşılabilir. Bütün bu bilişsel sürecin temel özelliği, her düzeyinde soyutlama içermesidir. (Arnheim 2007: 176)

Sonuç olarak sanatta soyutlama diğer alanlardaki soyutlamalardan ve bilimsel soyutlamadan farklı bir yerde bulunmaktadır. Görsel algı ve soyutlamaların birbirleriyle ilişkisi bütünlük oluşturmaktadır. Soyutlama bir sanat eseri ya da görsel bir öğe üretiminde temel unsurlardan biridir. Soyutlama üretilen işe farklı bir düşüncel gerçeklik katmaktadır ve görselliğin önüne geçebilmektedir.

3.4. Çocuk ve Görsel Algı

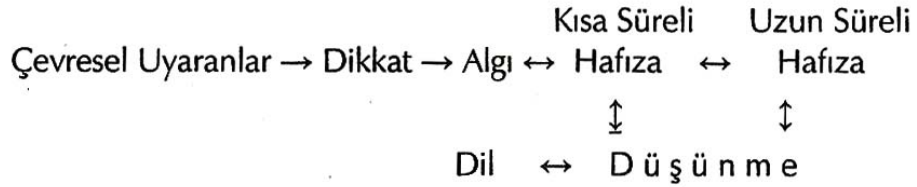
Çocuklar doğumdan sonra çevresine karşı oldukça ilgilidir ve yeni karşılaştığı ve onlara ilginç gelen dünyayı tanımaya çalışırlar. Çocuk fiziksel ve bilişsel büyümesinin hızlı olduğu bu dönemden okul öncesi dönemine geçtiğinde merak duygusu, araştırma ve inceleme davranışlarındaki yoğunluk en üst düzeye çıkmaktadır. Doğumdan itibaren çocuklar duyu organlarını kullanarak bu araştırmayı yaparlar ve bu algılama süreci ömür boyu devam eder. Örneğin: Yeni doğan bebekler doğumdan 10 dakika sonra sesin geldiği yöne doğru bakarlar. Herhangi bir nesneyi gördükleri zaman, nesneye dokunarak, tatmaya çalışarak nesne hakkında bilgi sahibi olurlar.

Görsel algı yeteneği çocukta okul öncesi ve okul döneminde belirgin olarak gelişmektedir. Çocuklar bu dönemde nesnelere, nesnelere anlamlarını, kendi algı düzeylerindeki yerlerini ve sembolik düşünmeyi kendi deneyimleriyle anlamlandırır. Bu nedenle bu dönemde çocukların görsel ve işitsel özellikleri olan

iletişim araçlarını kullanmaları önemlidir. Bu araçlarında çocuğun bilişsel ve sosyal gelişimine doğru katkısı olabilmesi için bilinçli üretilmeleri gerekir.

İnsan yaşına, deneyimlerine, içinde bulunduğu sosyal ve kültürel değerlere, fiziksel durumlara göre farklı dönemlerde farklı gelişim süreçleri geçirir. Bu nedenle gelişim devamlıdır ve yeni gelişim süreçlerinde önceki deneyim ve bilgi birikiminden yararlanılmaktadır. Gelişim, organizmada iç ve dış etkenler sonucu, birbirine bağlı ve düzenli biçimde ortaya çıkan, ilerleyici bir dizi değişiklikler olarak tanımlanır. Büyümeden ayrı olarak gelişme, yeni beliren yetenekler ve davranış örüntüleriyle gerçekleşir. Bu tanımdan anlaşılacağı gibi, gelişimin göstergesi davranıştır ve bilişim bir bütündür. (Yörükoğlu, aktaran Ertürk 2001: 51)

İnsan gelişimini ve psikolojisini açıklayan pek çok kuram vardır. Çocuklar üzerinde araştırmalar yapan psikolog Jean Piaget çocuğun bilişsel gelişimi hakkında bugün hala kullanılmakta olan bir kuram geliştirmiştir. Piaget'in Bilişsel Gelişim Kuramına göre gelişim sürecinde olan çocuklar büyümeye beraber düşünce ve algılama yapılarında belirgin ve önemli özellikler kazanarak gelişime devam ederler. Bilişsel Gelişim Kuramını açıklayan kuram Bilgi İşleme Kuramıdır.



Şekil 3.7 Bilgi İşleme Kuramı Örneği

(Kaynak: Aydın, 2005: 16)

Bilgi işleme kuramı bireyin yaşantısında çevreden bilgiyi nasıl kazandığı ve zihnin bilgiyi nasıl algılayıp biriktirdiği ve bilgiyi kullanarak ve de hafızadan geri getirerek problem çözme, muhakeme yapma noktasında açıklamalar getirmektedir. (Aydın, 2005: 16) Bilgi işleme modeline göre birey uyararı algılayarak daha önce kazandığı deneyimlerine dayanarak sebep sonuç ilişkisi içinde değerlendirir, yapılandırır ve kullanır. Bu kurama göre öğrenme zihinsel süreçler sonunda gerçekleşmektedir.

Piaget, çocuğun dünya hakkındaki bilgisi şekillendikçe birbirine bağlı zihinsel gelişim evrelerinden geçtiğini savunur. Bilişsel gelişim, büyüme ve

gelişmeyi sağlayan biyolojik etkenlerden çocuğun yaşantılarıyla etkileşmesiyle ortaya çıkar.(Yavuzer, aktaran Ertürk 2001: 58)

Algılama ve öğrenmeyle beraber kazanılan deneyimlerle çocuk içinde bulunduğu yaş dönemine göre düşüncede kişiliğine özellikler katmaktadır. Piaget'e göre çocuklar çocukluk döneminden yetişkinlik dönemine ulaşıncaya kadar yaş gruplarına göre ayrılmış dört aşamalı bir süreçten geçer. Bu süreçler Duyusal Motor(0-2 yaş), İşlem Öncesi (2-6 yaş), Somut İşlemsel(7-11 yaş) ve Soyut İşlemsel(11 yaş ve üstü) dönemlerdir.

3.4.1. 0-2 Yaş Aralığı Görsel Algı

Refleksler çevredeki uyarılara göre çalışmaktadır. Davranışın temeli olan refleksler deneyimlerle şekillenerek davranışları oluşturur. Işığa karşı refleks tepkiden biraz daha ileri bir aşama olan ilk görsel algılama tek hücreli saydam organizmalarda görülmektedir... Her ne kadar algılamanın ilk aşamasını belirliyorsa da, bu canlı yaratıklar insan ölçütlerine göre kördür... Algılamanın bu düzeydeki sürecinde ışıkla ilk karşılaşan insanın irislerin de refleks bir tepki olarak daraldığı düşünülürse, yeni doğmuş bir çocuk ile amip arasında çok az bir duyarlılık farklılığı olduğu ortaya çıkar. (Genç ve Sipahioğlu, 1990: 15)

Piaget'e göre duyusal motor döneminde bebek refleks davranışlar göstermektedir.

Bebeklerde uyarıcılara bağlı olarak gelişen refleks davranışlar birer şema olarak değerlendirilir. Bebeğin düşünceleri fiziksel hareketlerine göre şekillenir. Şemalar çocuğun zihninde çoğalır. Bebek şemaları belirli bir döneme kadar ayrı ayrı, belirli bir dönemden sonra ilişkilendirerek ve seçerek kullanmaya başlar.

Özümlene ve uyum bilişsel gelişim kuramının kavramlarıdır. Özümlene bebeğin edindiği şemaları yeni durumlarda kullanmasıdır. Bebeğin yalancı emzik ile karşılaştığında emmesi; portakal görünce top olarak algılayıp oynaması, daha önce şemalar sayesinde ürettiği davranışlardır... Portakalı top gibi algılayarak itmesi, atması (özümlene) durumunda rengi, ağırlığı, zıplamayışı gibi özellikleri gözlemlemesi, çocuğun mevcut şemasını değiştirip, yeni bir uyarılama yapmasına sebep olur. Böylece bir başka nesne (portakal) ile ilgili bir şema veya kavram geliştirmiş olur. (Aydın, 2005: 56) Bu durumda uyumdur.

Bu yaş grubundaki çocukların şekil- zemin ilişkisindeki görsel algılama düzeyi oldukça azdır. Frantz'ın 1961 yılında yaptığı deneylerde bu durumla ilgili

bazı sonuçlar alınmıştır. Frantz, çocuğun bakışlarını en iyi biçimde yönlendiren uyaranların ne olduğunu belirlemiştir. Bu deneylerin sonuçlarına göre bebek, şekillerden başka, yüzey üzerinde bir şeye bakma konusunda, özellikle düz bir fon üzerinde nesnelere ilgi duyar. Yine bu deneylerde, bebeğin daire düzlem biçimindeki nesnelere çok, aynı yarıçaptaki kürelere ilgi gösterdiği anlaşılmıştır. (Genç ve Sipahioğlu, 1990: 16) Bu nedenle zemin renklerinin çok veya karmaşık olduğu görüntüler bu yaş grubu çocuklarındaki algılama düzeyi için uygun değildir. Bu yaş grubunun son dönemlerine doğru çocuk nesnelere basit bir düzeyde sınıflandırabilmektedir. Aynı zamanda nesnelere sembolik olarak görmeye başlar. Örneğin: Bir kibrit kutusu çocuk için bir süre karakteristik hareketleri ve sesleriyle birlikte bir otomobil oluvermiştir. Aynı kibrit kutusu on beş saniye sonra uçak olur. Bu şekilde nesnelere temsili olarak başka nesnelere yerini tutması çok önemli bir zihinsel gelişim aşamasıdır. (Aydın, 2005: 60)

Bebeklerin ses çıkaran, parlak ve kontrast renklere sahip nesnelere ilgi gösterdiği bilinmektedir. Bazı araştırmalara göre bebeklerin doğumdan itibaren belirli renkleri farketmediği saptanmıştır. Çocuğun farklı iki renge sahip aynı tip nesneyi birbirinden ayırabildiği bilinse de renkleri sarı, kırmızı, mavi ve yeşil olarak bilinçli bir şekilde ayırabilmesi doğumdan itibaren 1 yılı bulmaktadır. Bu nedenle ara tonlardan olan renklerin görsellerde kullanılması çocuğun görüntüyü algılayamamasına sebep olacaktır.

Bu dönemin ilk evrelerinde bebeğin harekete karşı tepkileri dönemin sonuna göre farklıdır. Bebeğin bir nesneyi görmesi ve takip edebilmesi için nesnenin bebeğin görüş alanı içinde olması gerekir. Bebek televizyona bakarken izlediği hızlı ve hareketli görüntüleri takip edememektedir. Bunun nedeni görüntüleri zihninde kalıcı şemalar olarak oluşturamamasıdır. Hızlı ve hareketli görüntüler şema oluşumunu güçleştirdiği için görüntülerin daha sakin, yavaş ve durağan olması gerekir.

Bu yaş grubu çocuklarının üç boyutlu olan gerçek dünyadaki algılamalarındaki derinlik algısı henüz tam olarak gelişmemiştir. Yapılan deneyler sonucunda bir bebeğin derinlik bilgisini algılama başlangıcının çocuğun kendi kendine hareket etmeye başladığı dönem (6-10 ay) olduğu ve yavaş yavaş geliştiği sonucu elde edilmiştir. Algılamasını zorlayacak, sürekli değişen ve karmaşık olan görüntüler dikkat dağınıklığına neden olmaktadır. Bu nedenle bu gruba yönelik yapılan görüntülerin 2 boyutlu olması gerekmektedir. Baby Tv gibi bu yaş grubu

çocuklarına yönelik yayın yapan yavaş hareketli ve daha çok tekrara dayanan görüntülerin olduğu kanallar bu nedenler yüzünden vardır. Bunun yanı sıra bazı araştırmalara göre bebeklik dönemindeki çocukların televizyon veya internet gibi kanallar yoluyla izleme yapmaması gerektiği özellikle önerilmektedir.

Çocukların zihinsel gelişimine yönelik yapılan programların oldukça yararlı olduğu kanıtlanmıştır. Bu noktada dikkat edilmesi gereken bu yaş grubuna uygun, gereksiz görsel ve işitsel bilgi içermeyen daha çok çocuğun dikkatini çekebilecek ve eğitimine katkıda bulunabilecek programların yapılmasıdır.

3.4.2. 2-7 Yaş Aralığı Görsel Algı

Okul öncesi dönem olarak bilinen bu yaş aralığında çocuğun zihinsel gelişiminin önemli olduğu bir dönemdir. Kişilik ve sosyal gelişimin kritik olduğu bu dönem çocuğunun Benmerkezcilik, Merak ve Öğrenme isteği, Animizm ve Antropomorfizm, Karşılıklık ve Sosyalleşme, Model alma gibi sahip olduğu temel özellikleri vardır.

Bilişsel gelişim kuramına göre işlem öncesi dönem denilen bu yaş grubu kavramsal dönem(2-4 yaş) ve sezgisel dönem (4-7 yaş) olarak ikiye ayrılmaktadır. Kavramsal dönemin en belirgin özelliklerinden biri çocuğun sembolik düşüncesindeki gelişimdir. Çocuğun dil kullanım becerilerinin artması sembolik düşünce gelişimine oldukça katkıda bulunmaktadır. Kavramsal dönemde çocuğun deneyimlerinin artmasının sonucu olarak çocuk kendine has bir düşünce sistemi geliştirdiği için benmerkezci davranış şeklide ortaya çıkar. Benmerkezci davranışın olumsuz sonucu olarak çocuk genelde oyun ortamında problemler yaşamaktadır.

Bu yaş grubundaki çocuklarda: Tek boyutlu düşünce hakim olduğu için başkalarının düşüncelerini algılayamazlar. Dolayısıyla konularında dostluk, yardımlaşma, hataları kabul etme, affetme gibi soyut konuları işleyen ve rol model alınacak örnek karakterleri olan çizgi filmler bu yaş grubu için oldukça yararlıdır.

Bu dönem çocuklarında görsel algı düzeyi önceki döneme göre belirgin gelişim gösterir. Görsel algı düzeyinin bu dönemde gelişmesi ileriki yaşlar için önemlidir. Görsel algılamamanın duyuşsal gelişime etkisi büyüktür. Okulöncesi dönemde ince motor becerileri yeterince gelişmeyen (resim yapamayan, kâğıt kesemeyen), okulun ilk yıllarında okumayı öğrenemeyen, istediğini yazılı olarak anlatamayan bir çocuk, durumunu arkadaşlarının durumu ile karşılaştırdığında;

kendine güven duygusu azalmaktadır (Soğol, aktaran Demirci, A., Tepecik, A., 2012: 275)

Duyular aracılığıyla alınan izlenimlerle düşünme eyleminin gerçekleştiği, görselyetiye sahip olmadan üretken düşünmenin mümkün olmayacağı kanıtlanmıştır. (Ünver, aktaran Demirci, A., Tepecik, A., 2012: 275)

Çocuktaki şekil zemin algısı 3-5 yaşları arasında belirgin ve hızlı bir gelişim gösterir. Çocuğun zemin algısı gelişmeye ve nesnelere zemin bilgisiyle algılamaya başlamıştır. Objeleri tek bir açıdan sınıflandırılır. Örneğin: Dil gelişiminde yardımıyla objeleri renklere ya da formlara göre ayırırlar. Mekansal algı gelişim göstermeye başlamıştır. Örneğin: Çocuk merdivenden inerken boşluğa basmaması gerektiğini öğrenmiştir. Dolayısıyla derinlik algısı gelişmiştir.

Bu yaş grubundaki çocuklarda Tersine Dönüşüm ve Korunum İlkesi henüz oturmamıştır. Dönüşümsel düşünce olarakta söylenen Tersine Dönüşüm genel anlamıyla geçmişte kazanılan deneyimlerin muhakeme edilebilmesi, bugüne bağlantı kurularak tersine dönüştürülmesidir. Korunum ilkesi ise bir nesneyle ilgili, nesnenin mekandaki konumu, fiziksel biçimi değiştiğinde o nesnenin hacim, ağırlık, sayı gibi özelliklerinin değişmeyeceğidir. Bu yaş grubunun çocukları işlemleri tersine çeviremezler. Bunun nedeni çocuğun tek boyutlu düşünmesi ve nesnenin dikkatini çeken kısmına odaklanmasıdır.



- a) Araştırmacı iki benzer hamur sunar. Çocuk her ikisinin eşit miktarda olduğunu kabul eder.
- b) Toplardan biri çubuk şekline dönüştürülüp, miktarlarının aynı olup olmadığı sorulur.

Şekil 3.8 Tersine Dönüşüm ve Korunum İlkesi Deney Görseli

(Kaynak: Aydın, 2005: 63)

Tersine Dönüşüm ve Korunum İlkesini geliştirmek için çocuklar üzerinde testler yapılmıştır. Çocuklarda korunum fikrini geliştirmek ve anlamak için yapılan bir başka işlem ise çocuğun gözü önünde eşit iki miktarda iki hamur parçasını tartarak aynı kelimesinin öğretilmesi ile başlar. Araştırmacı, çocuğun görüş alanı içerisinde hamur parçalarından birini yuvarlayarak uzun bir şekil verir ve hamurun bir rokete dönüştüğünü bildirir. İşlem öncesi dönemindeki çocuk uzun ve roket

haline dönüşmüş hamurun artık daha ağır olduğunu çünkü roketlerin ağır çektiğini söyler. Araştırmacı bu işlemi gerçekleştirirken uzun şekil almış hamur için hiçbir vasıflandırmada bulunmadığı zamanda çocuğun değerlendirmesi gene uzun hamurun daha büyük olduğu şeklindedir. (Aydın, 2005: 63)

Çocuklarda cansız varlıklara canlılık özelliği atfetmelerine animizm denir. İşlem öncesi çocuğun sorularının temelinde bu özelliği görmek mümkündür. " Karlar nereden gelmektedir?", " Bulutlar nasıl yaşarlar? " gibi sorular bu dönem çocukların atfettikleri canlılık özelliğine örnektir.(Aydın, 2005: 64) Antropomorfizm

Allah, melek gibi soyut varlıkları somut, insani özelliklere göre düşünme olarak tanımlanır (Vianello, Tamminen ve Ratcliff, 1992: 60-70). Hem animizm hem de antropomorfizm çocuğun somut düşünceden soyut düşünme aşamasına geçişinde bir aracı rolü üstlenir.(Oruç ve diğ., 2011:286) Özellikle 4-6 yaş aralığındaki çocuklar çevresindeki herşeyin canlı olduğunu düşünmektedir. 6-7 yaş aralığındaki çocuklarsa hareket eden herşeyin canlı olduğunu düşünür.Bu nedenle bu yaş grubuna yönelik yapılan çizgi film karakterlerinde çocuğu korkutabilecek, gerçek üstü karakterlerin üretilmemesine dikkat edilmelidir.

Çocuklarının sezgisel dönemi olan 4-7 yaş aralığında çocuk karışık durumları deneyimlere algılamaya ve düşünmeye başlar. Bu dönem somut işlemler dönemine geçiş dönemidir. Çocuk bu dönemin sonuna doğru yine ben merkezci düşünceye sahiptir ve somut olarak belirli bir seviyede düşünme kapasitesine sahiptir.

Hayal gücünün yüksek olduğu bu dönemde çocuklar gerçek durumlarla hayali durumları ayıramamaktadır. Çevresinde gördüklerinden oldukça etkilendiği bu dönemde çocuğun kişiliğinin oluşumunda hem de bireysel gelişiminde çizgi filmler önemli bir yerdedir. Çizgi filmlerdeki karakterlerin davranış şekillerini model olarak benimsemektedirler dolayısıyla karakterlerin gerçek olduklarını düşünmektedirler. Bu nedenle karakterlerin kişilikleri, davranışları çocuğun gelişiminde modelleme süreci açısından önemlidir.

3.4.3. 7-11 Yaş Aralığı Görsel Algı

Bilişsel Gelişiminde Somut İşlemsel Dönem olarak geçen bu dönem çocuğun okula başladığı zamandır. Bu dönemde çocuklar bilişsel yönden çok hızlı gelişirler. 2-7 yaş grubuna göre düşünme yöntemleri oldukça farklılık kazanır. İçinde bulunduğu yeni sosyal çevreninde etkisiyle benmerkezci düşünce yapısından

uzaklaşmaya olayları başkalarının bakış açısıyla anlayabilmeye başlarlar. Bu dönemde çocuk mantıksal ve esnek düşünmeye başlar.

7 yaş ve sonrasını izleyen dönemde çocuk Tersine Dönüşüm ve Korunum İlkesini anlamaya başlar. Nesnelerin hacmi, ağırlığı, kütesini algılar .Tek boyutlu düşüncenin yerini çok boyutlu düşünme alır. Nesnelere farklı konumlarda düşünüp algılayabilir.

Bu dönemin en önemli özelliklerinden biri çocuğun çoklu gruplandırma yapmaya başlamasıdır. Bir grup nesnenin, başka bir grup nesnenin bir parçası olduğunu, alt veya üst sınıfı olabileceğini algırlar. Nesnelere renk, şekil ya da büyüklüklerinden herhangi bir özelliğini belirleyerek sınıflandırabilirler. Örneğin çocuğa 3 temel form olan daire, kare ve üçgen olan nesnelere farklı büyüklüklerde ve renklerde verildiğinde çocuk çok boyutlu düşünerek tüm büyük mavi nesnelere, tüm küçük sarı nesnelere gibi sınıflandırmaları zorlanmadan yapabilir. Yine bu dönemde çocuk rahatlıkla nesnelere büyükten küçüğe ya da küçükten büyüğe sıralayabilir.

Çocuklarda şekil-zemin algısı üç-beş yaşları arasında hızlı bir gelişim gösterir, sekiz ile on yaşları arasında sabitlenir, mekânda konum algısı yedi ile dokuz yaşları arasında gelişimini tamamlar, şekil sabitliği yeteneği altı ile yedi yaşları arasında hızlı bir gelişim gösterir, sekiz ile dokuz yaşlarında sabitlenir, çocuklarda daha karmaşık mekânsal ilişkileri algılamak çocukluk boyunca gelişmeye devam eder ve on yaşında yetişkinlik düzeyine gelir. (Tsai, Wilson ve Wu, aktaran Akaroğlu, G.E., Dereli, E. 2012: 203)

Cansız nesnelere canlılık atfetme (Animizm) düşüncesi 8-10 yaşlarında kendi başına hareket eden şeylerin canlı olduğu düşüncesine geçer. Çocuk 11 yaşına geldiği zaman sadece insanların ve hayvanların canlı olduğunu kavramış olur.

Dolayısıyla çocuk çizgi filmlerdeki cansız nesne karakterleri, gerçeküstü karakterleri kolaylıkla anlayabilecek düzeye gelmiş olur.

Bu dönemde çocuk çevresini bir yetişkinin gözüyle değerlendirmeye başlar. Soyut düşünmeye yeni başladığı için izlediği görüntüleri bir yetişkine yakın algılama düzeyiyle anlamaya başlar. Sembolik düşünmeye başlamasıyla izlediği görüntülerin bütününden çıkarımlar yapabilir. Dili etkin olarak kullanması nedeniyle okuduğu metinlerden ana fikirler çıkarabilir. Soyut düşüncenin başlaması fakat tam olarak gelişmemiş olması nedeniyle özgürlük, adalet, ülke gibi bazı soyut kavramları

algılayamaz. Soyut kavramlar somut kavramlar yoluyla açıklandığı zaman anlayabilir.

Özellikle okul dönemi çocuklarının, televizyonu sevilen bir eğlence aracı olarak da gördüğünü belirten Kapferer(1985), televizyon izlemenin dil gelişimi arttırdığı, kelime haznesini geliştirdiği belli bilgileri kazandırdığı, küreselleşmeyi oluşturduğu gibi, çocuk gelişimindeki olumlu etkileri öne çıkarmaktadır.(Ertürk, 2011: 63) Bunun yanı sıra çizgi filmlerle yabancı dil öğrenimi bu yaş grubu için kullanılan ve tercih edilen etkili yöntemlerdendir.

4. ÇOCUK ve ÇİZGİ FİLM

4.1. Sosyal Öğrenme Kuramı ve Çocuk

Çocukluk dönemi bir insanın öğrenme sürecinin en hızlı olduğu dönemlerden biridir. Bu dönemde çocuğun karakteri belirginleşir, yaşadığı toplumun sosyal ve kültürel yapısından etkilenir. Yakın çevresinden aldığı veya algıladığı bilgilerle öğrenerek yeni davranışlar geliştirir. Öğrenme, deneyimlere dayalı olarak, davranışta gözlenen değişiklikler olarak tanımlanmaktadır. Sosyal öğrenme ise, bireysel ve sosyal adaptasyon sürecinde, sosyal ortamda gerçekleştirilen öğrenme olarak tanımlanabilir. İnsan davranışı, bilişsel, çevresel ve davranışsal faktörler arasındakiler etkileşim sonucu ortaya çıkmaktadır. (Bandura, aktaran Ertürk. 2011: 66)

Sosyal öğrenme kuramının öncüleri A Bandura ve W. Mischeldir. Bu kurama göre davranışların belirlenmesi sırasında en önemli aşama gözlemlemektir. Çocuk yakın çevresi olan aile bireylerinde gözlemlediği davranışları kazanarak, çevresindeki diğer kişilere bu davranışlarla yaklaşabilir. Bu nedenle olumlu veya olumsuz, kabul edilebilecek davranışların çocuk tarafından kazanılması ve uygulanması kaçınılmazdır. Bu yaklaşımın öncüsü olan kuramcılar, öğrenmenin önemli ölçüde gözlem neticesi gerçekleştiğini kabul ederler. Kişi dikkate değer bulunduğu, dikkatini yoğunlaştırdığı durumlarda “ model olarak ” öğrenir. Davranışları neticesinde olumlu kazanımlar elde eden bireylerin davranışları taklit edilir ve model alınır. Öğrenme sosyal ortamda gözlemi taklit, model alma gibi sosyal etkileşim neticesinde gerçekleşir. (Aydın, 2005: 13)

Sosyal öğrenme kuramına göre yeni davranışların öğrenilmesi sürecinde sadece çevre etken değildir. Bilişsel ve davranışsal faktörlerinde etkisi bulunmaktadır. Sosyal çevre denildiğinde ilk akla gelen aile, okul, arkadaşlar gibi çocuğun yakın çevresi düşünülmektedir. Fakat günümüzde sosyal medya kavramının olduğu düşünüldüğünde televizyon, internet gibi iletişim amaçlı kullanılan teknolojileri çocuklarda kullanılmaktadır. Bu teknolojik sosyalleşme araçları çocukların davranışları üzerinde etkili olmaktadır.



Şekil 4.1 Bobo Doll Deneyi Görseli

(Kaynak: <http://www.personal.psu.edu/bfr3/blogs/asp/Experiment-Observational-Learning-dengan-Bobo-Doll-oleh-Albert-Bandura.jpg>)

Albert Bandura 1961’de yaptığı Bobo Doll isimli deneyiyle çocukların televizyonda izlediği şiddet içerikli görüntüleri gözlemleyerek öğrenebileceklerini kanıtlamıştır.

Bobo Doll deneyi: Bandura, deneyinde bazı çocuklara bir film izlettiriyor. İzlettirdiği filmde, “ Bobo doll ” adı verilen bir oyuncuğa bağırıp söven, onu tekmeleyen bir ergin görülmekte. Bunu izleyen çocuklar, daha sonra teker teker oyuncakla dolu bir odaya alınıyorlar. Tam oyunlarının ortasından, biri gelerek bu oyuncaklarla artık başka bir çocuğun oynayacağını söylüyor. İlgi çekici bu odadan çıkarılan ve hayal kırıklığına uğratılan çocuk, içinde az oyuncuğun bulunduğu bir başka odaya alınıyor. Bu odadaki oyuncakların arasında “ Bobo doll ” da bulunuyor. Fizmi izleyen gruptaki çocukların, “ Bobo doll ”a daha saldırgan davrandıkları gözlemleniyor.

Bandura, bir sonraki deneyinde, bir manipülasyon daha yapıyor. Şiddeti uygulayan kişi bir grup çocuğa izletilen filmde ödüllendiriliyorken, diğer çocuklara izletilen filmde cezalandırılıyor. Sonunda ödül olan filmi izleyen çocuklarda, şiddet davranışı daha fazla gözlemleniyor. Anca sonunda ceza gören birini izleyen çocuklar, davranışı yapmaktan kaçınıyor. (Tübitak dergisi)

Bu deneyin sonucundan da anlaşılacağı gibi çocukların sadece yakın çevresinden değil, televizyon, internet gibi iletişim araçları yoluyla da olumlu veya olumsuz etkilenebilecekleri kanıtlanmıştır. Bu duruma çizgi film açısından

bakıldığında çizgi filmlerin oldukça yoğun izlendiği çocukluk döneminde; çizgi film karakterlerinin davranışlarının çocuğun sosyal gelişimi anlamında oldukça etkisi olduğu söylenebilir. Bu nedenle çizgi film ve dizilerde senaryo ve karakterlerinin kişilik çözümlenmeleri, kişiliği ve davranışları yapım aşamasında titizlikle irdelenmelidir.

4.1. Çocuk ve Çizgi Film



Şekil 4.2 Çocuk ve Tv Görseli

(Kaynak: <http://resources3.news.com.au/images/2012/09/04/1226463/979471-child-watching-tv.jpg>)

Kitle iletişim araçları günümüzde her yaş grubundan insanın kolaylıkla erişebildiği ve kullandığı iletişim araçları haline gelmiştir. Televizyon veya internet yoluyla yayımlanan görsel ve işitsel bilgilere, televizyon dışında akıllı telefonlar ve padlerle kolay ve hızlı bir şekilde erişilmektedir. Özellikle çocuklar erken yaşlarda televizyona ilgi duymaktadır.

6_18 yaş arası öğrenciler arasında RTÜK Kamuoyu Araştırmaları ve Ölçme Dairesinde görevli Üst Kurul uzmanları tarafından planlanan ve uygulanan araştırma sonuçlarına göre :

“İletişim araçlarından hangilerinin evde bulunduğu” konusunda yapılan sorgulamada, öğrencilerin % 97.9’unun “televizyon”, % 73.7’sinin “bilgisayar/tablet”, % 63’ünün “İnternet”, % 44.6’sının “sabit telefon” ve % 38.3’ünün “radyo” sahibi olduğu tespit edilmiştir (RTÜK)

Bu araştırmanın sonuçlardan da anlaşıldığı gibi çocuklar vakitlerinin büyük bir kısmını halen televizyon izleyerek geçirmektedir. Televizyon karşısında pasif ve savunmasız olan çocuklar izledikleri görüntülerden etkilenerek televizyonun olumlu ya da olumsuz etkilerine maruz kalmaktadırlar. Televizyon izleme alışkanlıkları ve

televizyonun etkileri üzerine pek çok araştırma yapılmıştır. Çocuk ve televizyonla ilişkisiyle ilgili yapılan araştırmalarda genellikle okul öncesi ve okul çağıyla ilgilidir.

Çocukların televizyonla etkileşime en açık ve en hassas grubu oluşturmaktadır. Çocukların televizyon mesajlarına açıklığının bir tehlikeside çocukların, gördüklerini “ gerçeklik ”olarak algılamaları, televizyonda gördükleri her şeyin “ olabilirliğine ”inanmalarıdır. Çocuklar düzenli bir alışkanlık olarak TV seyretmeye 2-2,5 yaşlarında başlamaktadır. (Treske, 2011: 29) Bu görüşün tam aksi yönünde de araştırmalar yapılmıştır. Çocukların küçük yaşlarda çizgi filmleri izlediği, yaşı büyüdükçe yetişkinlere yönelik programları izlediği bilinmektedir. Schramm, televizyonun çocukları pasif bir konuma soktuğunu savunan teorisyenlerin aksini iddia etmektedir. Schramm düşüncelerini şu şekilde aktarmıştır: “Etki kavramı, bizi yanlış yönlendirmektedir; çünkü bu kavram televizyonun çocuğa bir şeyler yaptığını çağrıştırmaktadır. Buna göre televizyon bir aktördür; çocuklar da üzerinde oynananlardır.”(Tekinalp, 2003: 302) Onun görüşüne göre seyirciler (çocuklar) bir aktör olan televizyonu diledikleri şekilde yönlendirebilmektedir.

Çizgi filmlerse çocuklar için bu izleme sürecinin oldukça büyük bir kısmında yer tutmaktadır. Çocukların izlemeyi tercih ettikleri çizgi filmlerdeki karakterle kendileri arasında bağ kurmaları ve karakterleri rol model olarak almaları kişilik gelişimlerinde ve sosyalleşme süreçlerinde etkili olmaktadır. Gelişme dönemi içinde olan çocuklara yönelik yapılan ve yayınlanan çizgi filmlerin ya da yayınların belirli bir bilgi birikimi ve bilinçle üretilmesi gerekmektedir. Yayınların içerik ve sunum şekli hassasiyetle işlenmelidir. Bunun yanı sıra çocuk psikoloji hakkında bilgi sahibi olunması veya bu konuda uzman psikologlardan projeler için destek alınmalıdır. Sadece çocuklara yönelik yayın yapan Baby Tv, Trt Çocuk, Disney Channel, Cartoon Network gibi pek çok televizyon bulunmaktadır. Çizgi filmler ya da diziler eğitim ve eğlence amaçlı olanlar olarak ayrılmaktadır. Çizgi Filmlerin üretimiyle ilgili yararları açısından bakıldığında:

- Sinir sistemi, kulağın iç yapısı gibi insan vücudunun içsel işlevlerini tanıtmada kullanılabilir.
- Anlaşılması güç, karışık bilgilerin aydınlatılmasında yardımcı olur.
- Bir atomun icindeki nükleer eylemin gösterilmesi gibi, gözle görülemeyen, küçük devinimleri büyülterek görülebilir duruma getirir.
- Hoşgörü, özgürlük gibi acıklanması zor, soyut kavramları iyilik- kötülük düşüncesinin uygulanmasını gösterir.(Güler,2013:208-209)

Aynı zamanda belirli yaş gruplarına hitap eden çizgi filmler veya diziler üretilmektedir. 2-12 yaş aralığındaki çocuklar da televizyonda izledikleri çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkileriyle ilgili pek çok araştırma yapılmıştır. Okul öncesi dönem dediğimiz yaklaşık 2-6 yaş aralığı çocuklarının büyük oranda çizgi filmlerle büyüdüğü bir gerçektir. Türkiye’de yapılan bir araştırma ise (Cesur & Paker, 2007: 108) yaklaşık on yaşlarına kadar çocuklarda çizgi filmlere yönelik büyük bir ilginin olduğunu, bu yaştan sonra ise bu ilgide düşüşün yaşandığını tespit etmiştir. (Oruç ve diğ., 2011: 283)

Okul öncesi dönem çocuğunda öğrenme isteği fazladır ve çevresiyle ilgili büyük bir merak içindedir. Bu dönemde çocuk çevresinde gördüklerini taklit etme eğilimindedir. Bilindiği üzere yine bu dönem çocuklarında çevresindeki her şeye canlılık atfetme (animizm) eğilimi vardır. Çizgi filmler ve karakterleri ise bu dönem çocukları için sosyal ve bilişel gelişiminde etkin rol oynar. Bazı görüşlere göre çizgi filmler ve karakterleri şiddet içeren davranışlarda bulunmaktadır. Çocuklar karakterin diğerini dövmesinden, vurmasından, karakterin bıçaklanması, kanaması, patlaması gibi durumları izlemekten hoşlanmaktadır. Özellikle çizgi film karakterinin şiddet eylemi sonrası ödüllendirilen bir konumda olması, çocuğun karakteri daha fazla örnek almasına, şiddet eylemine uğrayan karakterde acı, ağrı gibi ifadelerin olmaması çocukların şiddeti daha kolay kabul edilebilir olarak görmesine yol açmaktadır. (Peters ve Blumberg, aktaran Temel ve Diğ. 2014:200)

Çizgi filmlerin üretim teknikleri açısından bakıldığında, canlandırma sanatında karakter davranışları ya da sahneler abartı barındırmaktadır. Sahnenin ihtiyacına göre duygunun güçlendirilmesi için abartı derecesini arttıracak olan overlap (takip eden hareket), squash (ezilme) , stretch (esnetme) gibi teknikler kullanılmaktadır. Bu yöntemlerle etkili animasyonlar yapılmaktadır. Görsel görüntü olarak şiddet barındırıyormuş gibi algılanılmasını sağlayacak bu yöntemler canlandırma sanatının üretim tekniklerinden bazılarıdır. Bu durumla ilgili çizgi filmlerde kullanılan teknikler ve çocuklar için çizgi filmlerdeki şiddet konusu güncel olarak araştırılmaktadır. Bunun yanı senaryonun içeriği ve karaktere yüklenen sinirli, saldırgan, şiddet içerikli olan davranış biçimleri okul öncesi dönem çocukları taklit ve rol model alma açısından sakıncalı olabilmektedir.

Türkiyede çocukların görsel şiddet öğelerinden uzak durması, zararlarından korunması adına çalışmalar yapılmaktadır. Ülkemizde 1994 yılında getirilen Radyo Televizyon Üst Kurulu (RTÜK) kanunu ile çocukları görsel ve işitsel medyanın

zararlı içeriklerinden korunmaya yönelik yasal düzenlemeler ve cezai yaptırımlar getirilmiştir. Ancak çoğu kanalın reyting uğruna uygun olmayan görüntüler içeren programları yayınladığı görülmektedir. RTÜK ve Milli Eğitim

Bakanlığı işbirliğinde 2007 yılında başlatılan “Medya Okuryazarlığı” dersleri ile de bilinçli medya kullanımını sağlanması amaçlanmıştır. Yayın içeriğini gösteren ve olumsuz programlardan sakınmayı sağlayan simge sistemide etkili bir yöntem gibi görülmekle birlikte uygulanmasında anne babaların eğitim düzeyleri ile ilişkilidir (RTÜK, aktaran Temel ve diğ. 2014: 200).

Bu konu çizgi filmlerin eğitici yönü açısından incelendiğinde bazı çizgi filmler bir konu hakkında ders vermek, bilgilendirmek amaçlarını içermektedir. Sevgi, yardımlaşma, arkadaşlık, çevreyi koruma bilinci, adalet gibi soyut kavramlar çizgi filmler yoluyla hem görsel olarak hem de karakterle somutlaştırılarak aktarılmaktadır. Çizgi film karakterlerinin karşılaştıkları olaylar karşısındaki davranışları, tepkileri, çözüm arayış yöntemleri, çevresiyle iletişimi çocuğa sunularak, çocuğun sosyal ve bilişsel gelişimine katkıda bulunmaktadır.

Okul öncesi dönem çocukları bazen izledikleri çizgi film karakterlerini kendi kendilerine oynadıkları oyunlara katmaktadırlar. Oyun, sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketleridir. (Yavuzer, 2000: 176) Çocuklar kendi kendilerine oynadıkları hayali oyunlar yoluyla endişe ve korkularından kurtulabilirler.

Televizyon programlarında yer alan karakterler sosyal değerleri yansıtıyorsa bu çocuk üzerinde olumlu bir sonuç doğururken, olumsuz dürtülerin harekete geçmesi ise çocuğu saldırgan yapmakta ve kendi kendine zarar verir duruma getirmektedir. Çünkü çocukların dürtülerini kontrol etme yetenekleri henüz gelişmemiştir. (Can, 1996: 1) Bu nedenle olumlu bir karakter çocuğun kendi hayal dünyasında yarattığı oyunlarda çocuğa arkadaşlık yapmakta ve oyun yoluyla çocuğa sorunlarıyla ilgili olumlular yapabilir. (Kırık, 2012: 194)

Bilinçli bir şekilde yaratılmış, çocuklar üzerinde olumlu yönde etkiler bırakacak çizgi filmler ve karakterleri çocuğun bilişsel ve sosyal gelişine katkı sağlamaktadır. Çizgi filmleri üreten ve yayınlayan firmaların bu bilgileri değerlendirmesi ve doğru olarak uygulaması geleceğin büyükleri olacak çocukların sağlıklı bireyler olarak yetişmesi açısından önemlidir.

5. ÖRNEKLERİN İNCELENMESİ

Örneklerdeki yaş grupları çocuklara yönelik güvenli yayın içeriklerini inceleyen kuruluşların yayımlarından ya da örnekleri yayımlayan şirketlerin açıklamaları baz alınarak belirlenmiştir.

Calliou



Şekil 5.1 Calliou Dizisi Karakteri ve Calliou Görseli

(Kaynak: <http://www.fullhdfilmseyret.org/wp-content/uploads/Caillou.jpg>)

Yapım Yılı : 1997-2006

Ülke : Kanada

Türü : 2 Boyutlu Animasyon

Yaş Aralığı : 2-6 yaş arası

Okul öncesi çocuklarının çok sevdiği dizilerden biri olan Calliou: Yazar Christine L'Heureux ve çizer Hélène Desputaux'un kitaplarından televizyona uyarlanan dizisidir. Çizgi dizide 4 yaşında lösemi hastası olan Calliou'nun çevresiyle ilişkisi, karşılaştığı olaylar ve olaylara verdiği tepkiler anlatılmaktadır. Calliou

sevimli ve çevresine karşı meraklı bir çocuktur. Calliou zaman zaman mızızlanma, korku, yalnızlık, öfkeli davranışlar sergiler. 4 yaşındaki bir çocuğun tipik davranışlarını sergiler. Çizgi dizide çocukta çatışma yaratan bu duygularla nasıl başa çıkılacağıyla ilgili olumlu yollar gösterilmektedir.

Dizideki diğer karakterler de sürekli olumlu davranışlar sergiler. Calliou'nun annesi ve babası Calliou bir sorunla karşılaştığında sorunu çözmesi için onu tek başına bırakmak yerine ona yardım ederler. Karakter her seferinde sorunu çözmek için çabalar ve olumlu davranır. Bu karakterin çocuklar tarafından bu kadar sevilmesinin nedeni karakterin gerçek hayattaki çocuklar gibi kaygılar yaşaması, meraklı olması ve onlar gibi tepkiler vermesidir. Bu yönden karakterin olumsuz rol model olabileceğiyle ilgili de tartışmalar vardır. Fakat Calliou bu yaş grubu çocukları için genel olarak iyi bir rol modelidir.



Şekil 5.2 Calliou Görseli 2

(Kaynak: <http://www.giraffefreegames.com/pict/288.jpg>)

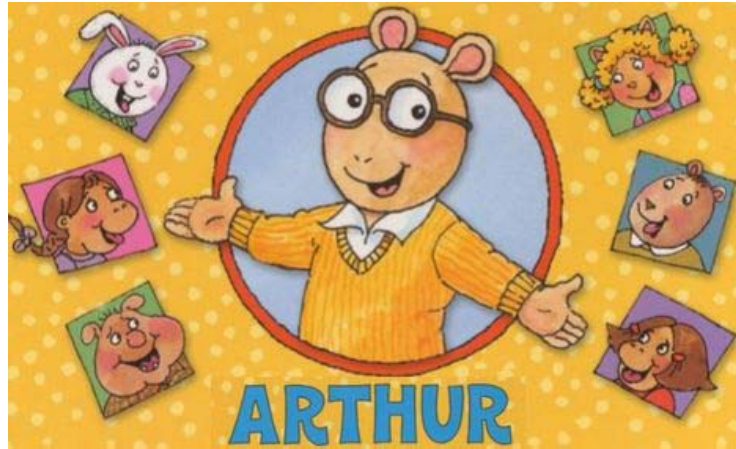


Şekil 5.3 Calliou Siluet Örneği

(Kaynak: Malatyaloğlu, 2014)

Calliou karakteri genellikle karakter tasarımında çocuklar ve sevimli karakterler için kullanılan daire formları ağırlıklı olarak tasarlanmıştır. Karakter herhangi bir ırka ait karakteristik özellikleri fiziksel olarak barındırmaz. Yüzü, gözleri, burnu, ağızı detaylı değildir. Yüzündeki en belirgin yer gözleridir. Kafası vücuduna göre çocuklarda olduğu gibi biraz daha büyüktür. Bu fiziksel özellikler Calliou'yu herkesin bildiği çocuk yapar. Kabul edilmesini kolaylaştırır. Kıyafetleri her çocuğun giyebileceği klasik kıyafetlerdir. Kıyafetlerinin rengi bu yaş grubunun kolaylıkla algılayabileceği parlak, belirgin ve temel renklerdir. Çizgi filmin genelinde de bu renkler hakimdir.

Arthur



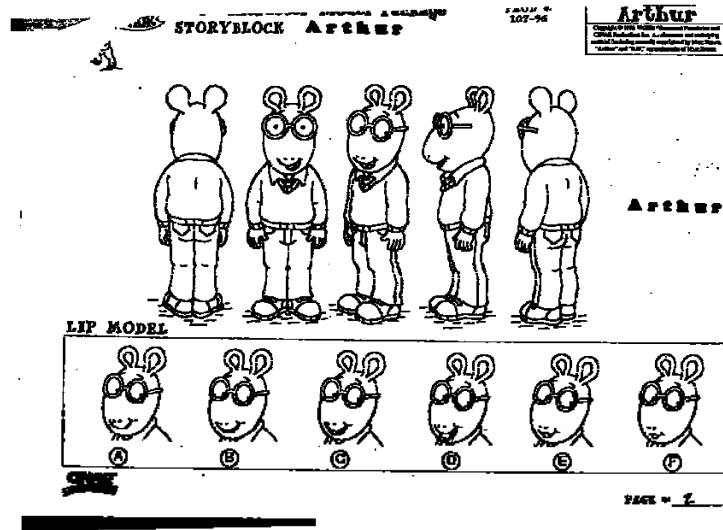
Şekil 5.4 Arthur Dizisi Karakterleri ve Arthur Görseli

(Kaynak: <http://www.best-childrens-books.com/images/arthur-and-pals.jpg>)

Yapım Yılı : 1996
Ülke : Amerika – Kanada
Türü : 2 Boyutlu Animasyon
Yaş Aralığı : 4_9 yaş

Amerika Kanada ortak yapımı olan Arthur: Çocuklar için eğitsel amaçlı yazılmış Arthur kitabının televizyona uyarlanmış çizgi dizi serisidir. Dizide Amerika'da hayali şehir Elwood'da yaşayan insan görünümlü yer domuzudu olan 8 yaşındaki Arthur Read'in ailesi ve arkadaşlarıyla olan günlük iletişimi anlatılmaktadır. Çocuklar tarafından sevilerek izlenen dizi pek çok ülkede yayınlanmıştır ve yayınlanmaya devam etmektedir.

Dizide kitaplara ve kütüphaneye karşı özel bir vurgu vardır. Dolayısıyla çocuk tarafından rol model olarak alınan Arthur yoluyla çocuklar okumaya yönlendirilmektedir. Ayrıca Arthur'un ailesi ve arkadaşlarıyla olan ilişkileri vurgularak çocuğun sosyal çevresiyle uyumu anlatılmaktadır. Örneğin: Arthur'un karşılaştığı problemler ve çevresiyle beraber bu problemleri çözmesiyle ilgili konular işlenmektedir. Arthur'un hayvan karakter olması ise bu yaş grubu çocukları için Arthur'u sevimli göstererek çocuk - hayvan ilişkisinin çocuğun gelişimindeki olumlu yönlerinden yararlanılmaktadır. Dizi, çocukları sosyal ve sağlık yönünden etkileyen evcil hayvan ölümleri, disleksia, alzheimer, kanser gibi hastalıklar hakkında bilgilendirmek ve başetmek amacıyla da yapılmıştır.



Şekil 5.5 Arthur Model Sayfası Görseli

(Kaynak: http://img4.wikia.nocookie.net/__cb20140212064417/arthur/images/8/88/Arthur_Modelsheet_1.png)



Şekil 5.6 Arthur Silüet Örneği

(Kaynak: Malatyaloğlu, 2014)

Arthur'un fiziksel özellikleri incelendiğinde: Yuvarlak formlarla çözümlenmiş bir karakter olduğu için sevimli görünmektedir. Yüz hatları sade ve anlaşılabilir. Küçük gözleri ve kulakları yüzünü tamamlayan ve belirginleştiren öğelerdir. Silüet olarak bakıldığında Arthur'un kolaylıkla hatırlanabilir bir silüeti vardır. Kıyafetleri kişiliğiyle uyumludur. Gözlükleri ise hem hikayede ki kitap vurgusuna hem de kendisiyle uyumaktadır. Çizgi filmde ve Arthur'de kullanılan renkler doğal, sıcak tonlardır. Hedef kitlesi olan yaş grubunun algısına uygundur.

Toy Story - Woody



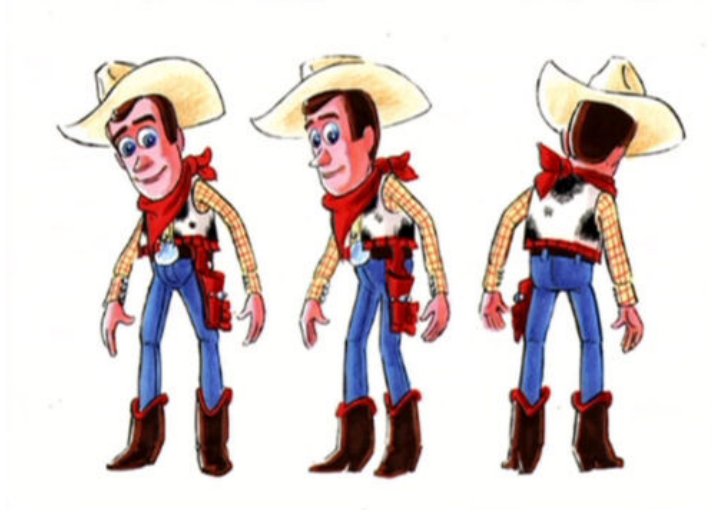
Şekil 5.7 Toy Story Filmi Karakteri Woody Görseli

(Kaynak: <http://advancedgraphics.com/wp-content/uploads/2013/08/976-Woody.jpg>)

Yapım Yılı : 1995
Ülke : Amerika
Türü : 3 Boyutlu Animasyon
Yaş Aralığı : 4 yaş üstü

Türünün ilk örneği olan Toy Story (Oyuncak Hikayesi) filmi yapıldığı zaman oldukça ünlenmiştir. Filmde Andy adındaki bir çocuk ve onun oyuncaklarının maceraları anlatılmaktadır. Bir gün Andy'e Buzz Lightyear adlı yeni üretilmiş bir oyuncak hediye edilir. Andy'e Buzz Lightyear'ı çok severek, anaokulundan beri oynadığı ve sevdiği Şerif Woody isimli oyuncaklarını önemsemeye başlar. Bir gün Buzz Woody'le olan bir durumdan dolayı pencereden aşağı düşer. Diğer oyuncaklar Woody'nin Buzz'ı aşağı ittiğini düşünür. Woody bunu yapmadığını diğer oyuncaklara kanıtlamak için Buzz'ın peşinden gider ve macera başlar.

Woody karakteri tasarlanırken ilk aşamada lider özelliği olan alaycı, kıskanç ve kavgacı bir karakter tasarlanmıştır. Sonrasında bu özelliklerin iyi olmadığına karar verilerek karakterin kişilik yapısı değiştirilmiştir. Woody karakter olarak sadık, tutkulu, sırdaş ve arkadaşlarının iyiliği için herşeyi yapabilecek, arkadaşlığa çok önem veren bir karakterdir. Aynı zamanda bütün oyuncaklar arasında saygı duyulan ve lider olan kişidir. Buzz'ın gelmesiyle liderliği ve arkadaşlarını kaybeder. Böylece karakterin bir insan gibi kusurlu yönleri de görülür. Bir durum karşısında şüphe duyar, öfkelenir veya hayal kırıklığı yaşar. Dolayısıyla bu özellikler Woody'i insanlaştırarak daha inanılır yapmaktadır. Filmdeki en önemli mesajlardan biri de hatalardan ders alınmasıdır. Arkadaşlık ilişkilerinde olumlu ve yardımsever olmak, cesaretli davranabilmek, endişlere rağmen özgüvenli olmak, hatalardan ders alma gibi davranışlar bu yaştaki çocuklar için iyi bir rol modeldir. Filmde bazen kapa çeneni, aptal gibi kelimeler kullanılmaktadır. Bunun yanı sıra filmde bir çocuk karakter, oyuncaklardan birini ateşleyerek patlatmaktadır. İçerik anlamında bu sahneler çocuklar için negatif model olarak alınabilir.



Şekil 5.8 Woody Karakter Tasarımı Görseli

(Kaynak: <http://thepixargeek.tumblr.com/post/11548770065/toy-story-1995-woody-character-design>)



Şekil 5.9 Woody Karakter Tasarımı Renk Paleti Örneği

(Kaynak: <http://www.acmearchivesdirect.com/assets/Image/Product/detailsbig/WDTSC01.jpg>)



Şekil 5.10 Woody Silüet Görseli Örneği

(Kaynak: Malatyalıođlu, 2014)

Karakter kare, oval, daire ve üçgen formlarla karışık olarak tasarlanmıştır. Yüzü uzundur. Genel ten yapısı bir oyuncakinki gibi plastiktir. Yüz hatları belirgin ve anlaşılabilir. Silüeti hatırlanabilir. Karakterin renkleri ve kostümü bir kovboyun yaşadığı bölgenin kültürel ve fiziksel yapısına uygundur. Film yaş grubuna uygundur. Daha alt yaş grubunda 3 boyutlu düşünce sistemi başlamadığı için izletilmemelidir.

Dr Seuss: The Lorax



Şekil 5.11 Dr Seuss: The Lorax Afiş Görseli

(Kaynak: http://www.ticketstlk.com/movie_items/0001/0558/wallpaper_4.jpg)

Yapım Yılı	: 2012
Ülke	: Amerika
Türü	: 3 Boyutlu Animasyon
Yaş Aralığı	: 6 yaş üstü

Çocuk kitaplarıyla tanınan Amerikalı yazar Theodor Seuss Geisel'in kitaplarından esinlenerek 1970 yılında animasyonu yapılmış Dr. Seuss'dan uyarlanan Dr Seuss: The Lorax filminin ana konusu çevre bilincine sahip olarak doğayı korumaktır. Filmde eğlenceli bir anlatımla macera ruhu, doğayı koruma ve sevme bilinci, farklılıklara rağmen karşılıklı anlayışla kurulabilecek dostlukluklar anlatılmaktadır. Truffula ormanında yaşayan ve orayı koruyan Dr. Lorax bazen mesafeli olan tavırlarına rağmen bilgece davranarak ağaçlarla ve hayvanlarla konuşur. Rol model olan Dr. Lorax vasıtasıyla ve yan rol karakterleriyle çocuklara doğal kaynakların (su, hava, ağaç, toprak gibi.) bilinçli kullanılması, doğanın korunması gerekliliği mesajları verilmektedir.



Şekil 5.12 Dr Seuss Karakter Tasarımı Görseli



Şekil 5.13 Dr Seuss Siluet Görseli Örneği



Şekil 5.14 Dr Seuss: The Lorax Sahne Görseli Örneği

Dr. Lorax filmdeki ağaçlardan fırlayıp çıkmış bir hayvan karakter aynı zamanda bir yaratık gibidir. Bu açıdan düşünüldüğünde Dr. Lorax'ın genel kürk yapısı filmdeki ağaçların kürkümsü yapısıyla uyum sağlamaktadır. Bu durum onu fiziksel olarak doğanın bir parçası yapmaktadır. Karakteri oluşturan formlar ağırlıklı olarak daire ve oval formlardan oluşmaktadır. Karakterin kürk yapısı, uzun bıyıkları, tombul gövdesi ve onu taşıyabilen, gövdesine göre büyük ayakları vardır. Böylece doğal tavırları olan, bilgece düşünen, yaşadığı çevreyle uyum içinde olan bir karakter tasarlanmıştır. Karakterin yüzünde ve kaşında bulunan kürk yapısı karakteristik özelliklerdendir. Dr. Seuss silüet olarak tanınabilir karakterdir. Filmde ve karakterde kullanılan renkler birbirine yakın ve belirli tonlamalardan oluşmuştur. Karakter hedef kitlesi olan yaş grubunun algısıyla uyumludur.

SpongeBob SquarePants: Squidward Tentacles



Şekil 5.15 Squidward Tentacles Karakteri Örneği

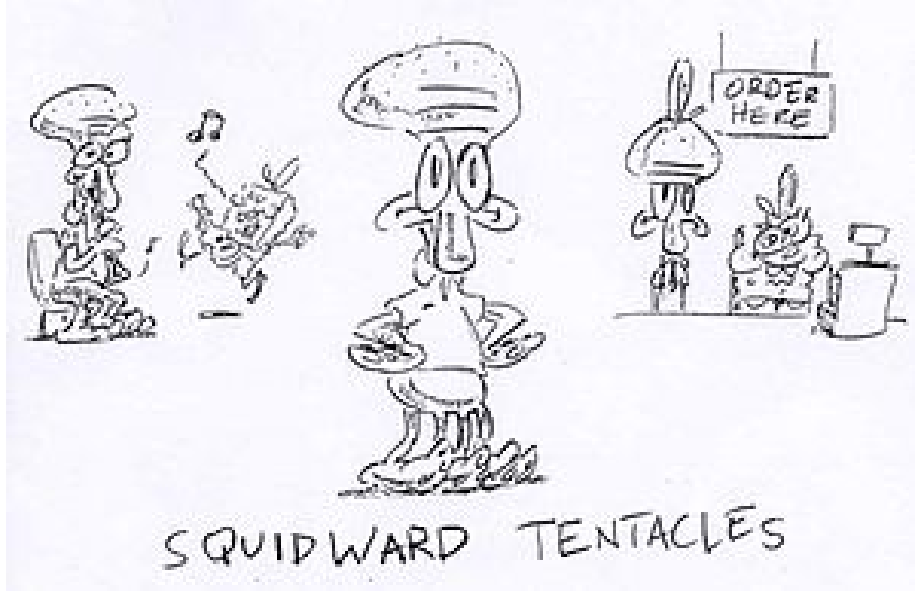
(Kaynak:http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20120724222037/spongebob/images/8/88/Future!.jpg)

Yapım Yılı : 1999 - devam ediyor
Ülke : Amerika
Türü : 2 Boyutlu Animasyon
Yaş Aralığı : 6 – 11 yaş ve üstü

Sponge Bob SquarePants çizgi filmi Nickelodeon Tv için Stephen Hillenburg tarafından tasarlanmıştır. Çizgi film denizde yaşayan Sponge Bob ve arkadaşlarının maceralarını anlatmaktadır. Filmde zaman zaman kara mizah anlatımı ve şiddet

içeren sahneler bulunmaktadır. Bu nedenle gerçekte fanteziyi ayıramayacak seviyede olan çocukların bu çizgi filmi izlemesi sakıncalı olabilmektedir. Ayrıca karakterlerin karşılaştıkları durumlarda zaman zaman gösterdikleri öfke veya hayal kırıklığı davranışları belirli bir süreçte devam etmemekte aksine aniden karakterler ruh değişikliği yaşayabilmektedir. Bu açıdan bakıldığında çizgi film daha çok büyük yaş gruplarının kolaylıkla algılayabileceği bir yapıdır. Çizgi filmde olumlu mesajlar anlamında genel olarak arkadaşlık, azimli olma ve öz saygılı olma ve toplumsal sorumluluk konuları işlenmektedir.

Çizgi filmde ana karakter Sponge Bob dışında ön planda olan pek çok karakter vardır. Bu karakterlerden biri Squidward Tentacles'dır. Squidward kafadan bacaklı kategorisinde bir athapot türü olarak: Genellikle herkese karşı mesafesi olan, bencil davranışlarda bulunan bir karakterdir. Sanatla ilgilenir ve kendini herkesten üstün görür. Genellikle mutsuz görünür ve diğerleriyle aşağılayıcı bir tutumla dalga geçer. Huysuz ve alaycı bir kişiliği olmasına rağmen karakterler arasında en zeki olanlardandır. Diğer kişileri cahil bireyler olarak görür. Zaman zaman kendi eksikleri ortaya çıktığında, cahil olarak değerlendirdiği bireylere suçu atarak kendi eksiklerini örtbas etmeye çalışır. Squidward yüksek egosu nedeniyle genellikle övülmeyi ve özel davranılmayı bekler, bu durum gerçekleşmediğindeyse huysuzlaşır. Olaylar karşısında kendi açısından sabırsız davranır hem de durumu sıradan bularak tepki vermez. Dolayısıyla Squidward'ın bu davranışları çocuklar tarafından yanlış algılanarak doğal bir tutummuş gibi uygulanmaya başlanabilir. Zaten bu davranış psikolojisi çocuklarda da görülebilen bir durumdur. Bu nedenle olumlu rol model olarak algılanarak, kötü tutumların yerleşik davranış şekline geçmemesi amacıyla çocuk ailesi tarafından bilinçlendirilmedi. Bütün bunların dışında Squidward bazen Sponge Bob'ın davranışları karşısında anlayış göstererek olaylara daha olumlu ve katılımcı olarak yaklaşır. Bu durumsa, olaya çözümleyici yaklaşım olarak, olumlu algılanabilir.



Şekil 5.16 Squidward Tentacles Karakteri Skeç Örneği

(Kaynak:<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/d/d3/Squidward.jpg/300px-Squidward.jpg>)



Şekil 5.17 Squidward Tentacles Karakteri Çizim Örneği

(Kaynak:<http://www.yoand.biz/wp-content/uploads/2014/03/anyone-need-to-the-coloring-sheets-spongebob-valentine-religious-valentine-color-sheets.jpg>)



Şekil 5.18 Squidward Tentacles Karakteri Siluet Örneği

(Kaynak:http://en.wikipedia.org/wiki/Squidward_Tentacles#mediaviewer/File:Squidward.png)

Squidward karakteri oval, daire, üçgen ve kare formların kombinasyonu olarak tasarlanmıştır. Fiziksel görünümüne bakıldığında ahtapot olduğu anlaşılmaktadır. Gözlerinin hizasından yukarıya doğru büyüyen kafası hem ahtapot görünümüne uygun hem de zekasını anlatmaktadır. Göz yapısı: Karakterin mutsuz, bencil ve egoist ifadesiyle örtüşmektedir. Burnu ve ağzının belirgin olması ise karaktere insansı bir yapı vermektedir. Proporsiyon olarak kafasının büyüklüğü, uzun bacakları, genel gövde yapısı, onun yaşı olan bir ahtapot olduğunu anlatmaktadır. Squidward'ın silueti kolaylıkla tanınabilmektedir. Kostüm olarak bakıldığında yakalı tişörtü, karakterist özellikleriyle zıt bir şekilde uyuşmakta ve kendi kendine gönderme yapmaktadır. Karakter hedef kitlesi olan yaş grubu açısından algılanabilmektedir.

Avatar: The Last Airbender / Azula Karakteri



Şekil 5.19 Azula Karakteri Görseli

(Kaynak: http://4.bp.blogspot.com/tSuGP29vwPc/Ux4rLYSDxfI/AAAAAAAAABFc/_O4gbduDOEw/s1600/Princess+Azula.png)

Yapım Yılı	: 2005-2008
Ülke	: California: Amerika
Türü	: 2 Boyutlu Animasyon
Yaş Aralığı	: 8-14 yaş arası (Yetişkinlere de yöneliktir.)

Avatar: The Last Airbender çizgi dizi serisi Micheal Dante DiMartino ve Bryan Konietzko'nun yapımcılığı ve yönetmenliğinde Nickelodeon Tv için yapılmıştır. Avatar dizisinin konusu: Dünyayı, acımasız Ateş Kral'ından kurtarmak amacıyla yola çıkan Avatar Aang ve arkadaşlarının maceralarını anlatmaktadır. Çizgi dizide Asya dövüş sanatından esinlenilmiş pek çok sahne ve görsel öğe bulunmaktadır. Dizideki ön planda olan kötü karakterlerden biri olan Azuladır. Azula karakter tasarımında, yazılı dil anlatımında detaylı çözümlenmiş bir karakterdir. Ateş ulusunun prensesi olan Azula, Ateş Lordu Ozai ve Prenses Ursa'nın kızıdır. Azula'nın Zuko ve Kiyi adında iki kardeşi vardır. Ateş lordu Ozai, Azula ve kardeşleri küçükken, Zuka'yı iyi kalpli bir çocuk olduğu ve dünyayı yönetemeyeceğini düşündüğü için kendi oğlunu öldürmek istemiştir. Zuko'nun annesi Prenses Ursa bu duruma karşı çıkınca kocası Ozai tarafından sürgün edilmiştir. Azula ise bu olayları farklı algılamış ve annesi tarafından sevilmediğini düşünmeye başlamıştır. Yıllar içinde babasından takdir kazanmak isteyen Azula acımasız, bencil, istediğini elde etmek için her şeyi yapabilecek olan, kimseyi sevmeyen bir karaktere dönüşmüştür. Genellikle kendi kardeşlerine de kötü

davranmaktadır. Bu açıdan bakıldığında suistimale büyütülen çocukların, büyüdüklerinde olayları kullanarak acımasızca davranabileceğini anlamak güç değildir. Dolayısıyla Azula karakterinin negatif özelliklerinin izleyicisi olan yaş grubu üzerinde olumsuz olarak bencil, uzlaşmacı olmayan, sinirli davranışlarla bulunmaları için kötü rol model olma durumu vardır. Farklı bir açıdan düşünüldüğünde Azula karakter olarak çok güçlüdür. Lider olma özelliği, izleyen çocuklara cesaret vererek olumlu yönden örnek olmaktadır. Bu durum tartışmaya açıktır.



Şekil 5.20 Azula Karakter Sayfası Görself

(Kaynak:http://fc02.deviantart.net/fs21/f/2007/241/9/a/Azula_in_Earthkingdom_clothes_by_Azula_fans.jpg)



Şekil 5.21 Azula Karakteri Renk Paleti Örneđi

(Kaynak:http://fc07.deviantart.net/fs12/i/2006/304/a/e/Azula_Process_4_color_by_Kaimingdabimuyu.jpg)



Şekil 5.22 Azula Karakteri Siluet Örneği

(Kaynak:<http://azula-fans.deviantart.com/art/Azula-in-Earthkingdom-clothes-63609066>)



Şekil 5.23 Azula Karakteri Siluet Örneği 2

(Kaynak:<http://azula-fans.deviantart.com/art/Azula-in-Earthkingdom-clothes-63609066>)

Azula karakter tasarımı olarak karışık formlarla tasarlanmıştır. Genel olarak bakıldığında üçgen formların belirli bölgelerdeki baskınlığı görülmektedir. Yüzü keskin hatlarla detaylı olarak tasarlanmıştır. Proporsiyon olarak bir yetişkin gibi görünmektedir ve bu durum karakteristik öğeleriyle uyuşmaktadır. Azulanın silueti tam olarak belirgin değildir. Kostüm tasarımı olarak incelendiğinde karakterin kostümü yaşadığı dönemi ve kültür yapısını yansıtmaktadır. Hedef kitlesi olan yaş gurubuna uygundur.

6. SONUÇ

Ortaya çıkış tarihi olarak incelendiğinde çok eski geçmişi olmayan çizgi filmler, bu süreç içinde oldukça gelişim göstererek günümüze ulaşmıştır. Farklı üretim teknikleri olan, teknolojik gelişmeleri kendi alanında kullanabilen ve kullanırken kendini geliştiren bir yapısı vardır. Sahip olduğu izleyici kitlesi nedeniyle endüstriyel anlamda da gelişerek, filmlerin oyunları, uygulamaları, karakterlerin oyuncakları, figürleri vs. üretilerek kendi kendine yetebilen bir sektör haline gelmiştir. Bunun yanı sıra farklı sanat dallarından, psikolojiden, kültürden, tarihten, yaşamdan vs. pek çok alandan faydalanmaktadır. Bu nedenle dünyanın her yerinde geçerliliği vardır. Pek çok türü olan çizgi filmler, türlerine ve konularına göre her yaştan insanın keyifle izlediği filmlerdir.

Özellikle çocuklar için yapılan çizgi filmler, çocukların hayal güçlerini tetikleyen ya da destekleyen, estetik beğenilerini ve görsel algılarını geliştiren, psikolojik dünyalarına hitap eden, bilişsel gelişimlerine katkıda bulunan bir türdür. Çocuklar çizgi filmler ve karakterleri yoluyla dünyayı ve kendilerini tanırlar. Algıları ve görsel okuryazarlıkları gelişir.

Kişiliğin tam anlamıyla oturmadığı okul öncesi ve okul dönemi çocukları çizgi filmler yoluyla eğitilebilir. Sosyal ve bilişsel gelişim açısından da çizgi filmlerin çocuklara katkısı vardır. Örneğin: İçinde bulunduğu yaş grubu nedeniyle bencil davranışlarda bulunan ve arkadaş çevresiyle sorun yaşayan bir çocuk, izlediği çizgi film ve o çizgi filmdeki olumlu yönde rol model olabilecek karakterler sayesinde bu problemini çözebilir. Bu durumun tersine olumsuz rol modelleri olan, sadece eğlence amaçlı hazırlanmış çizgi filmler çocuğu bilişsel ve sosyal olarak olumsuz yönde etkileyerek, ileride çocuğun yetişkinlik dönemlerinde bile davranış problemleri yaşayabileceği kalıcı etkiler bırakabilir. Bu nedenle çizgi filmlerin, içerikleri ve karakterlerinin üretim aşamasında hedef kitlesi çocuklar ise, hitap ettiği yaş grubuna göre doğru içerikle hazırlanmalıdır. Ayrıca karakterlerin, mekanların ve animasyonların hitap ettiği yaş grubunun algısına uygun hazırlanması gerekmektedir. Örneğin: Okul öncesi döneminin ilk evresi için hazırlanmış, kötü animasyonları olan,

karmaşık mekanlara, karmaşık renklere ve algılanması bu yaş grubu olan çocuklar için zor olan karakterler, çocuğun eğitimine katkı sağlamak yerine görsel algı ve görsel okuryazarlık gelişimini olumsuz etkilemektedir.

Bu araştırmada karakter tasarımının ve tasarım yöntemlerinin okul öncesi ve okul dönemi çocukları üzerindeki bilişsel, görsel algı ve sosyal gelişimi üzerindeki etkileri karşılaştırmalı olarak incelenerek soyutlama düzeyine bakılmıştır. Karakter tasarımında kullanılan tasarım elemanlarının ve yöntemlerinin yaş gruplarına göre seçilmiş karakter tasarımlarıyla uyumu karşılaştırılmıştır. Ayrıca genel olarak çizgi filmin konusunun ve özellikle seçilmiş karakterin rol model olarak olumlu ve olumsuz yönleri incelenmiştir. Çocuğun 0-11 yaş arası gelişiminde karakter tasarımında kullanılan tasarım yöntemlerinin hitap ettiği yaş grubuna göre bilinçli kullanılarak üretim yapılmasının çocuğa görsel algı yönünde olumlu katkıları olduğu ortaya çıkarılmıştır. Bunun yanı sıra çocuğun psikolojik gelişimi açısından karakter davranışlarının hitap ettiği yaş grubu üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri olduğu belirlenmiştir.

İncelenen örneklerde karakterlerde tasarım aşamasında karışık olarak kullanılan formların, hitap ettikleri yaş grubunun görsel algısına uygun olduğu saptanmıştır.

Çizgi film yapımı tekniklerine göre karakterlerin silüetlerikarakterlerin karakteristik özelliklerini ortaya çıkaran belirgin silüetleri olmaları gerektiği belirtilmiştir. Örnekler incelendiğinde genel olarak karakterlerin silüetleri hatırlanabilir ve belirgindir. Fakat Calliou'nun silüeti sıradan bir çocuk görüntüsünde olmasına rağmen bir bakışta Calliou olduğu anlaşılmaktadır. Azula örneğinde ise karakterin silüeti karakteri yansıtmamakta tam aksine, kültürel kıyafetleri olan herhangi bir insanı anlatmaktadır.

Karakterlerde tercih edilen kostümler karakterin kişilik yapısını, sosyal ve kültürel yönlerini yansıtmaktadır. Hedef kitlesi olan yaş grubunun görsel algısına uygundur. Bunun yanı sıra kostümler, çocuklara yaşadıkları bölgenin kültürel yapısı hakkında bilgi aktarmaktadır.

Karakterlerde kullanılan renkler hitap ettikleri yaş grubunun görsel algısına uygun, çocuklar tarafından kolaylıkla algılanacak renklerdir. Renk tercihlerinde küçük çocuklarda ana ve parlak renkler tercih edilirken, çocuğun yaşı ilerledikçe renklere tonlar tercih edilmektedir. Örneğin Calliou veya The Lorax'ta parlak, canlı

renkler kullanılırken, Squidward veya Azula karakterinde ara renkler tercih edilmiştir.

Çocukların bilişsel ve sosyal gelişimi anlamında örneklere bakıldığında, seçilen karakterlerin belirlenen yaş gruplarına göre genel olarak olumlu rol modeller olduğu ve sosyal gelişime katkısı olduğu belirlenmiştir. Bazı karakterlerin olumsuz davranışları olmasına rağmen çocuklar tarafından sevildiği belirlenmiştir. Çizgi filmlerde ki bazı karakterlerin olumsuz davranışlarının aile tarafından çocuklara açıklanması çocuk açısından olumlu yönde algılanacaktır.

Yeni çıkan ve geliştirilen teknolojiler düşünüldüğünde çizgi film karakterlerinin gelecekte birer robot - karakter olarak evlerde çocuğun en yakın arkadaşı gibi olması, gerçek bireylermiş gibi çocuklarla iletişime geçmesi ve çocuklarla vakit geçirerek onlara eğitsel anlamda yol gösterici olmaları ihtimali pek uzak değildir. Bilgi akışının hızlı olduğu, görsel algılamının sürekli geliştiği, teknoloji ve insanın her geçen gün biraz daha iç içe olduğu bir ortamda, gelişen nesiller için kaybedilen değerlerin engellemesi adına, bilgi kirliliğinin olmamasına özellikle dikkat edilmedilir.

Dolayısıyla çizgi filmlerin hitap ettiği yaş grubuna göre bilinçli olarak üretilmesi, çocukların gelişimi için oldukça önemlidir. Karakterler hem tasarım aşamasında hem de kişilik özellikleri yönüyle çocuğu olumlu veya olumsuz yönde etkilemektedir. Geleceğin yetişkinleri olacak çocukların gelişimi için: Tasarım aşamasında kullanılan tasarım öğelerinin hitap ettiği yaş grubuna göre titizlikle seçilmesi, karakter kişiliğinin ise bilinçli bir şekilde hazırlanması sonucunu ortaya çıkılmaktadır.

7.KAYNAKLAR

- Arnheim, R.(2007).*Görsel Düşünme*. (1.Baskı) Rahmi Ögdül (Çev). İstanbul: Metis Yayınları
- Aydın, B. (2005). *Çocuk ve Ergen Psikolojisi* . (2.Baskı) Ankara: Nobel Basımevi
- Bancroft, T. (2006). *Creating Characters With Personality*. (1.Baskı) B. Neidlien (Çev). New York: Watson – Guptill Publications
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. NJ: Prentice-Nall
- Bazin, A. (2011). *Sinema Nedir*. Ş. İbrahim (Çev). (1.Baskı) İstanbul: Doruk Yayınları
- Beinman, N. (2007). *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*. (1.Baskı) B. Neidlien (Çev). Oxford: Focal Press Publications
- Berger, J. (1999). *Görme Biçimleri*. S.Yurdanur (Çev). İstanbul: Metis Yayınları
- Blair, P. (1994). *Cartoon Animation*. (1.baskı) B. Neidlien (Çev). California: Walter Foster Publishing Inc.
- Condry, J. (1989). *The Psychology of Television*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Ass
- Elden M. (2009). *Reklam ve Reklamcılık*. (1.Baskı) İstanbul: Say Yayınları
- Genç, A. ve Sipahioğlu, A. (2009). *Görsel Algılama “ Sanatta Yaratıcı Süreç ”*. (1.Baskı) İzmir: Sergi Yayınevi
- Golberg, E. (2008). *Character Animation Crash Course*. (1.baskı) B. Neidlien (Çev). California: Silman-James Press
- Gombrich, E.H. (2007). *Sanatın Öyküsü* E. Erduran, Ö Erduran (Çev). İstanbul: Remzi Kitabevi
- Gökaliler, E ve Yalım, E. (2008). *Medya Analizleri* (1.Baskı) içinde (177-199). Ankara: Nobel Yayın
- Hünerli S. (2005).*Canlandırma Sineması Üstüne*.(1.Baskı) İstanbul: Es Yayınları

Malone, M. (2012). *The Art of Wreck-It Ralph*. (1.Baskı) B. Neidlien (Çev). California: Chronicle Books LLC (2 yazarlı)

Miller,W (1993).*Senaryo Yazımı*. (1.Baskı) Eskişehir: Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Yayını

Miller-Zarneke, T. (2008). *The Art of Kung Fu Panda*. (1.Baskı) B. Neidlien (Çev). California: Insight Editions LLC

Miller-Zarneke, T. (2010). *The Art of How to Train Your Dragon*. (1.baskı) B. Neidlien (Çev). London: Titan Books

Miller-Zarneke, T. (2012). *The Art and Making of Hotel Transylvania*. (1.baskı) B. Neidlien (Çev). London: Titan Books

Perkmen, S. ve Öztürk, A. (2009). *Multimedya ve Görsel Tasarım*. (1.Baskı) İstanbul: Profil Yayıncılık

Rawle, S Marland, J. (2012). *Film Dili*. İstanbul: Literatür Yayınları

Robbins, T. (2002 September). *Gender Differences In Comics*. Image Narrative : Issue4, Gender Issue s.35.

Runyon, K.E. ve Stewart, D. (1987). *Consumer Behavior. Third Edition USA*: Merrill Publishing Company s.152.

Sabuncuoğlu, A (2006) *Televizyon Reklamlarında Toplumsal Cinsiyet*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi,Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Estitüsü: İzmir s.111.

Samancı Ö. (2004). *Animasyonun Önlenemez Yükselişi*. (1.Baskı) İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi

Scott, J. (2003). *How to Write For Animation*. (1.Baskı) B. Neidlien (Çev). Woodstock & New York: The Overlook Press, Peter Mayer Publishers, Inc.

Solomon, C. (2013). *The Art of Frozen*. (1.Baskı) B. Neidlien (Çev). California: Chronicle Books LLC

Şirin, M.R., (Ed). (2011). *Çocuk hakları ve medya el kitabı*.İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.

Şirin, R.M. ve Ertürk, Y.D. (2011). *Çocuk Hakları ve Medya El Kitabı Anne Baba,Öğretmen ve Medya Çalışanları için. 1. Türkiye Çocuk Hakları Kongresi*. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları

Thomas, F Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*. (1.Baskı) B. Neidlien (Çev). New York: Walt Disney Productions

Treske, G. (2011). *Medya Okuryazarlığı*. (1.Baskı) İstanbul: Parşömen Yayıncılık (Condry, 1989: 37)

Uçar, T.Fikret. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım* (3.Baskı) İstanbul: İnkılap Yayınevi

White, T. (1988). *The Animator's Book*. (1.Baskı) B. Neidlien (Çev). New York : Watson –Guptill Publications

White, T. (2013). *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator*. (2.Baskı) B. Neidlien (Çev). Burlington: Focal Press

Wigan, M. (2012). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü*. U. Mehmet Emir (Çev). İstanbul: Literatür Yayınları

Williams, R. (2001). *The Animator Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*. (1.Baskı) B. Neidlien (Çev.) New York: Faber & Faber Inc.

Winder, C. ve Dowlatabadi, Z. (2001). *Producing Animation Crash Course*. (1.baskı) B. Neidlien (Çev). Oxford: Focal Press Publications

Yavuzer, H. (2000). *Resimleriyle Çocuk*. (1.Baskı) İstanbul: Remzi Kitabevi

Yılmaz Mehmet, (2009). *Sanatın Felsefesi Felsefenin Sanatı*, Ankara: Ütopya Yayınevi

Yörükoğlu, A. (1996). *Çocuk Ruh Sağlığı*. (20.Baskı) Ankara: Özgür Yayınları

Elektronik Makale ve Yayınlar

Akaroğlu, G.E., Dereli, E. (2012) Okul Öncesi Çocukların Görsel Algı Eğitimlerine Yönelik Geliştirilmiş Eğitici Oyuncuların Çocukların Görsel Algılarına Etkisi *Zeitschrift für die Welt der Türken Sayı: 4 No: 1* Erişim Tarihi: 19 Ağustos 2014, <http://www.dieweltdertuerken.org/index.php/ZfWT/article/viewArticle/265>

Alpan, G. (2008). Görsel Okuryazarlık ve Öğretim Teknolojisi *Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi. Sayı: II, Cilt: V* Erişim Tarihi:19 Ağustos 2014, http://efdergi.yyu.edu.tr/makaleler/cilt_v/aralik/g_alpan.pdf?origin=publication_detail

Altıntaş, E. ve Çamur, D. (2005). *Beden Dili, Sözsüz İletişim*. 1.Baskı) İstanbul: Aktuel Yayınları s.79.

Cesur, S. ve Paker, O. (2007). Televizyon ve Çocuk: Çocukların Tv Programlarına İlişkin Tercihleri . *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, Vol. 6/No.19/ s.107–108*.

Çalışkan, S. (2011). Canlandırma Sanatında Oyunculuk. *Türk Sanatları Araştırmaları Dergisi Sayı: 2, Cilt: 1* Erişim Tarihi: 5 Ağustos 2014, <http://edergi.sdu.edu.tr/index.php/tsad/article/viewFile/2900/2560> ve

Demirci, A., Tepecik, A., (2012) Beery Vmı Görsel Algı Eğitiminin Beş – Altı Yaş Çocuklarının Görsel Algı Gelişimlerine Etkisi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi Sayı: 28, s.1-11* Erişim Tarihi: 12 Eylül 2014, <http://esefergi.gazi.edu.tr/makaleler/275.pdf>

Epstein, W. (). Experimental Investigation of the Genesis of Visual Space Perception. *Psych. Bull 61, s.115-128, Brain M.Foss*

Erişim Tarihi:18 Ağustos 2014, http://scholar.google.com.tr/scholar?q=related:ladjSMBSIIJ:scholar.google.com/&hl=tr&as_sdt=0,5

Güler, D.A. (2012). **Bildiriler Kitabı 1 1. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi Çocuk Vakfı Yayınları: 104** Erişim Tarihi: 18 Ağustos 2014, http://www.byegm.gov.tr/uploads/docs/Bildiriler_Kitabi_1cilt.pdf

Habacı, İ., Ürker, A., Bulut, S., Atıcı, R., Habacı, Z.(2013).Beden Dilinin Eğitim ve Öğretim Üzerine Etkileri. *Electronic Turkish Studies : International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Sayı: 8/9* Erişim Tarihi: 18 Ağustos 2014, http://www.turkishstudies.net/Makaleler/1727202131_096Habac%C4%B1%C4%B0brahim-vd-2-1639-1655.pdf

Karaman, K. (2010). Çizgi/Dizi Film Karakterlerinin Çocukların Tüketim Alışkanlıkları Üzerine Etkisi . Karadeniz Blacksea Chornoye More. *Sayı: 07* Erişim Tarihi:18 Ağustos 2014, <http://www.ceeol.com/>

Karayağmurlar, B., Özen, D., Şahin, N. (2000). Okul Öncesi Resim Öğretimi. *T.C Anadolu Üniversitesi Yayını No:1419* Erişim Tarihi:15 Ağustos 2014, <http://books.google.com.tr/books?id=CYjnG9CPM74C&printsec=frontcover&hl=tr#v=onepage&q&f=false>

Kırık, M.A. (2012). **Televizyonun Gelişim Çağı Çocukları Üzerindeki Olumsuz Etkileri ve Ebeveynlerin Kontrol Sorunu. 21. Yüzyılda Eğitim Ve Toplum Eğitim Bilimleri Ve Sosyal Araştırmalar Dergisi** Erişim Tarihi: 4 Nisan 2014, http://egitimvetoplum.org/lib_dergi/04.pdf#page=188

Nutku, Ö. (2001). *Dram Sanatı: Tiyatroya Giriş*. (1.Baskı) İstanbul: Kabalcı Yayınevi s.27.

Oruç, K., Tecim, E., Özyürek, H. (2011). Okul Öncesi Çocuğun Kişilik Gelişiminde Rol Modellik ve Çizgi Filmler. *Ekev Akademi Dergisi Sayı: 48 Yıl:15*

Pettersson, R. (1993). *Visual Information*, New Jersey: Educational Technology Publications s.135.

Sayar, K., Dinç, M. (2009). Televizyon ve Çizgi Filmlerin Çocukların Değer Oluşuman Etkileri. Karadeniz Blacksea Chornoye More. *Sayı: 07* Erişim Tarihi:18 Ağustos 2014, <http://www.ceeol.com/>

Soğol, U. (1998). Down sendromlu çocukların görsel algı gelişimine Frostig görsel algı programının etkisi, *Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü, İstanbul.*

Temel, M., Kostak, M.A., Çelikkalp,Ü. (2014). **Çocuk Kanallarında Yayınlanan Çizgi Filmlerdeki Şiddetin Belirlenmesi.** *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu E Dergisi Sayı:3 Cilt:7* Erişim Tarihi:18 Ağustos 2014, <http://www.deuhyoedergi.org/index.php/DEUHYOED/article/view/99/83>

Tsai, C. L., Wilson, P. H. and Wu, S. K. (2008). Role of visual- perceptual skills (non-motor) in children with developmental coordination disorder. *Human Movement Science*, 27, p. 649-664.

Türker, H.İ. (2011). “Canlandırma ” nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi Sayı: 2, Cilt: 1* Erişim Tarihi: 18 Ağustos 2014, <http://iys.inonu.edu.tr/webpanel/dosyalar/988/file/sayi02/227-241.pdf>

Ünver, E. (2002). *Sanat eğitimi*. Ankara: Nobel Yayınları. sipah

Wells, P. (1998). *Understanding Animation*, By.London & New York: Routledge s.10.

Yıldız Öncü, M. (2012). Görsel Okuryazarlık üzerine. *Marmara İletişim Dergisi. Sayı:19* Erişim Tarihi: 19Ağustos 2014, http://dosya.marmara.edu.tr/ilt/2013/yay%C4%B1nlar/ileti%C5%9Fim%20dergisi/marmara_iletisim_sayi_19.pdf

Yazarsız Alıntılar

T.C Milli Eğitim Bakanlığı(MEGEP). (2007). *Tasarı İlkeleri*. Erişim Tarihi: 7 Mayıs 2014, http://ismek.ibb.gov.tr/ismek-el-sanatlari-kurslari/webedition/file/2013_hbo_program_modulleri/tasari_ilkeleri.pdf

İnternet:

<http://www.tdk.gov.tr/>

<http://www.biltek.tubitak.gov.tr/gelisim/psikoloji/basliklar.htm>

http://www.radikal.com.tr/kultur/ayas_ilk_cizgi_film_degil-1165291

ÖZGEÇMİŞ

1981 yılında Ankara'da doğdu. Lise eğitimini Samsun Tülay Başaran Anadolu Lisesinde tamamladıktan sonra Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film (Animasyon) Bölümünden 2006 yılında mezun oldu. 2012 yılında Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarım Ana Bilim Dalında yüksek lisans eğitimine başladı. 2006 yılından beri farklı firmalar ve sektörlerde serbest ve tam zamanlı olarak tasarımcı, animatör ve illüstratör olarak çalışmaktadır. 2012 yılından beri İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İletişim Tasarımı bölümünde Multimedya dersleri vermektedir.