

# KARAKTER TASARIMINDA BİÇİMSEL YAKLAŞIMLAR

## Formal Approaches in Character Design

Şadi KARAŞAHİNOĞLU<sup>1</sup>

### ÖZET

Sinemanın doğuşu, ardından da canlandırma film sektörünün oluşması beraberinde pek çok karakter tasarımının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Miki Fare, Ördek Donald, Kedi Felix, Betty Boop, Palyaço Koko ve Bugs Bunny gibi birçok karakter tasarımı canlandırma sinemasının ilk dönemlerinde üretilmiştir. Daha önceleri sadece çizgi roman ve maskot tasarımı olarak reklamlarda görülen kurgusal karakterler, yeni hareketli halleri ile büyük ilgi uyandırmış özellikle çocuk izleyicileri fazlasıyla etkilemiştir. Bu ilgi yalnızca üretildikleri Amerika Birleşik Devletleri ile sınırlı kalmamış, Miki Fare gibi figürler tüm dünyada oldukça popüler ve en bilindik karakterlere dönüşmüştür.

Diğer yandan seksenli yıllarda kişisel bilgisayar ve oyun konsollarının yaygınlaşması, video oyun sektörünün gelişmesini sağlayarak karakter tasarımına duyulan ihtiyacın başka alanlarda da artmasına neden olmuştur. İlk dönemlerinde basit ve yalın grafiklere sahip video oyunları, son yıllarda gerçekçilik ve özel efektler konusunda önemli mesafeler kaydetmiştir. Bununla birlikte yeni bin yıl sonrasında güçlü işlem becerilerine sahip taşınabilir cihazların yaygınlaşması, oynanabilirlik anlamında dokunmatik ekranların da devreye girmesi mobil video oyun pazarının oluşmasına olanak sağlamıştır. Görüldüğü üzere günümüzde karakter tasarımı, sadece çizgi film ve sinema benzeri sınırlı alanları değil birçok sektörü ilgilendiren önemli bir konu haline gelmiştir.

Bu nedenle çalışma kapsamında, karakter tasarımı konusunda dikkat edilmesi gereken hususlar kuramsal çerçevede ele alınmaya çalışılmış, literatür taraması yapılarak betimsel analiz yöntemi vasıtasıyla uzman görüşlerinin aktarılması amaçlanmıştır. Böylelikle konuyla ilgili akademisyen ve paydaşlara Türkçe bir kaynak oluşturulması hedeflenmiştir.

### ABSTRACT

The birth of cinema and the subsequent formation of the animation film industry led to the emergence of many character designs. Many character designs, such as Mickey Mouse, Donald the Duck, Felix the Cat, Betty Boop, Koko the Clown, and Bugs Bunny, were produced in the early stages of animation. Fictional characters, which were previously seen only in advertisements as comic books and mascot designs, aroused great interest with their new animated forms, especially the child viewers. This interest was not limited to the United States of America, where they were produced, figures such as Mickey Mouse have turned into very popular and familiar characters all over the world.

On the other hand, the widespread use of personal computers and game consoles in the eighties led to the development of the video game industry, causing the need for character design to increase in other areas. Video games with simple and plain graphics in their early periods have made significant progress in realism and special effects in recent years. However, after the new millennium, the widespread use of portable devices with powerful processing skills and the introduction of touch screens in terms of playability have enabled the mobile video game market to form. As can be seen, character design has become an important issue that concerns not only limited areas such as cartoons and movies, but also many sectors.

For this reason, within the scope of the study, the issues that need to be considered in character design were tried to be dealt with in a theoretical framework, and it was aimed to convey expert opinions through the descriptive analysis method through literature review. Thus, it was aimed to create a Turkish resource for academicians and stakeholders on the subject.

**Anahtar Kelimeler:** Karakter tasarımı, canlandırma, video oyun.

**Keywords:** Character design, animation, video game.

**EXTENDED ABSTRACT**

Character design has become a very important issue in recent years and has turned into a phenomenon that concerns many industries. The subject that concerned especially the animation field in the early periods covers many sectors today. Video-mobile games, movies, TV series and advertising can be cited as examples to these areas. In addition, it is seen that these sectors are constantly developing and regularly receiving investments all over the world. For this reason, there is a great need for qualified personnel to work in the mentioned business lines today.

On the other hand, character and concept design courses have been introduced into the curriculum of schools recently; young people graduated from the design and animation departments can start working in the aforementioned fields. Also in recent times thanks to the original content and character designs produced in Turkey made significant progress in mobile gaming and video-animation sector is also observed that at the moment. It is observed that a period has begun, in particular, where foreign investors have bought Turkish gaming companies, established partnerships or provided investment support. Similarly, after the establishment of TRT Çocuk and other thematic children's channels, the Turkish animation industry has gained momentum, and many successful character designs such as Pepee, Keloğlan, Rafadan Tayfa, Niloya and Kral Şakir have been produced. In this sense, in such an environment where global competition and market shares are increasing, character designs with original and successful forms are a necessity. For all these reasons listed, the research subject emerges as a very important phenomenon and constitutes the general framework of the study.

During the research, it was observed that the historical background on character design was transferred to visual and written sources and it was observed that the basic principles were established. As cited from these sources, it can be said that successful character designs actually have some formulas. Traces of these formulas can be seen in many character designs that have already been popular. First of all, a good story structure with a background and distinctive personality traits help the character to develop during the design phase and afterwards. Then, it is also important to choose a primary shape (square, circle or triangle) suitable for the character's structure within the frame of shape language. Because these primary shapes play an important role in conveying connotations such as stubbornness, wisdom, softness, sweetness, swiftness and malice that the character wants to reflect. Subsequently, the shadows of the prepared designs should be controlled and made clear with striking features. After that, a simple color palette should be created with auxiliary colors by choosing a dominant color. At the last stage, an attractive pose of the character with a certain effect line and a little extravagant element should be prepared and presented with costumes and accessories that will strengthen the difference. When all these propositions are applied, more successful character designs can be expected.

To sum up, it can be said that character design increases its importance day by day, and the need for it is expanding thanks to the developing different sectors. Depending on the progress in recent years and it recorded a sectoral basis in Turkey thanks to the investments made in recent years increased the demand for qualified personnel is also observed. For this reason, it is thought that both the private sector and the academic community should give importance to the subject, which has such a wide framework. Adding the relevant courses to the curriculum, especially in fine arts and design faculties, may contribute positively to meeting the sectoral needs in the future. As a result, character design constitutes an important issue with many stakeholders, and it is thought that similar studies on this subject in the future can help to create original and successful productions.

## GİRİŞ

Karakter tasarımı, son yıllarda çok önemli bir konu haline gelmiş, birçok sektörü ilgilendiren bir olguya dönüşmüştür. 20. yüzyılın başlarında özellikle çizgi-film animasyon (canlandırma) alanını ilgilendiren konu, günümüzde pek çok sektörü kapsamaktadır. Video-mobil oyun, sinema, dizi film ve reklamcılık bu alanlara örnek olarak gösterilebilir. Ayrıca bu sektörlerin tüm dünyada sürekli olarak geliştiği ve düzenli olarak yatırım aldığı görülmektedir. Bu sebeple günümüzde bahsi geçen iş kollarında çalışacak kalifiye personellere büyük ihtiyaç duyulmaktadır.

Diğer yandan son zamanlarda okulların müfredatlarına karakter ve konsept tasarımı dersleri girmekte; tasarım ve canlandırma bölümlerinden mezun gençler, bahsi geçen alanlarda çalışmaya başlayabilmektedir. Ayrıca son dönemlerde Türkiye’de üretilen özgün içerikler ve karakter tasarımları sayesinde video-mobil oyun ve canlandırma sektörlerinde önemli ilerlemeler kaydedildiği de gözlemlenmektedir. Özellikle yabancı yatırımcıların Türk oyun şirketlerini satın aldığı, ortaklıklar kurduğu veya yatırım desteği sağladığı bir döneme girildiği görülmektedir. Aynı şekilde TRT Çocuk ve diğer tematik çocuk kanallarının kurulmasından sonra Türk canlandırma sektörü de ivme kazanmış Pepee, Keloğlan, Rafadan Tayfa, Niloya ve Kral Şakir gibi beğeni toplamış pek çok karakter tasarımı üretilmiştir. Bu manada küresel rekabet ve pazar paylarının arttığı böylesi bir ortamda, özgün ve başarılı biçimlere sahip karakter tasarımları bir gereklilik arz etmektedir. Sıralanan tüm bu nedenlerden dolayı araştırma konusu oldukça önemli bir olgu olarak karşımıza çıkmakta ve çalışmanın genel çerçevesini oluşturmaktadır.

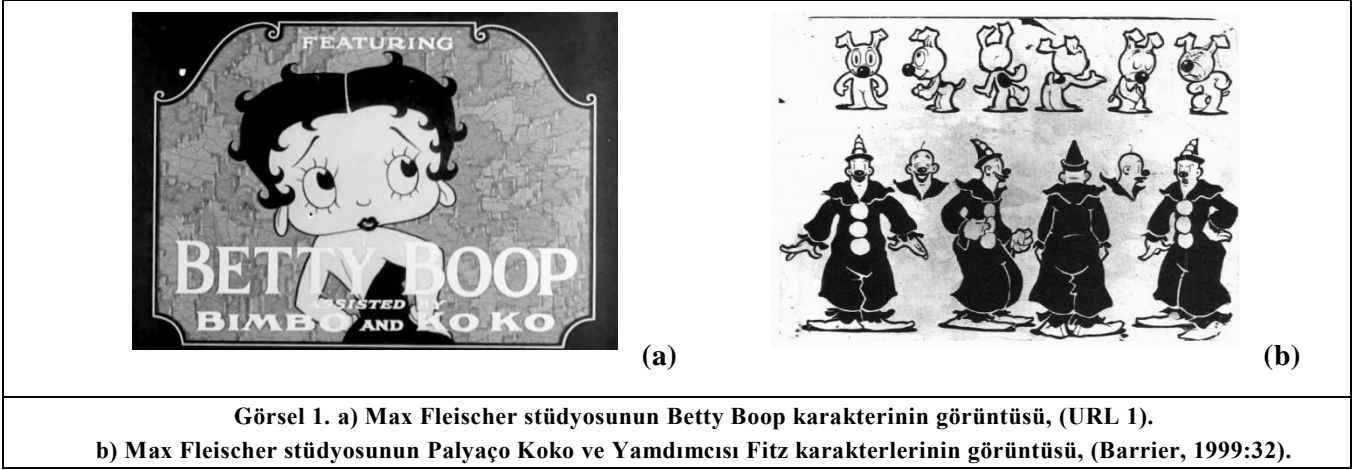
Çalışmada karakter tasarımının kısaca tarihsel sürecine değinilmiş, öne çıkan karakterlerden bahsedilmiş, tasarım sürecinde dikkat edilmesi gereken hususların kuramsal çerçevede aktarılması ve konunun muhataplarına Türkçe bir kaynak oluşturulması amaçlanmıştır. Bununla birlikte araştırma kapsamında literatür taraması yapılarak betimsel analiz yöntemi vasıtasıyla uzmanların ortaya koyduğu tasarım yaklaşımlarının sıralanması ve analiz edilmesi hedeflenmiştir.

### 1. Karakter Tasarımının Kısa Tarihi

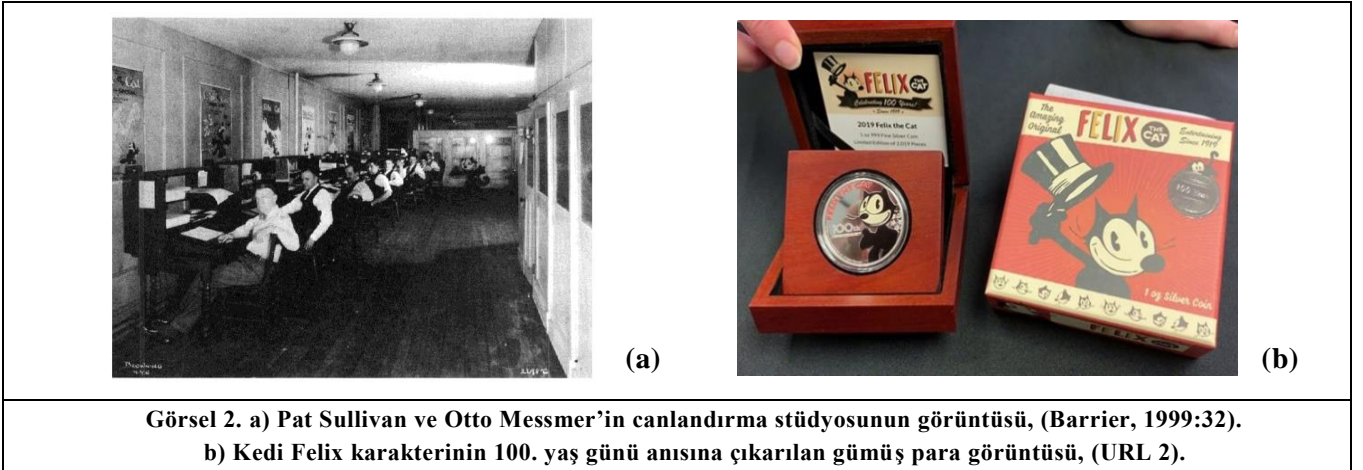
“Karakter tasarımı” terimi esas olarak canlandırma filmler, çizgi romanlar ve izleyicilerin tanımlaması gereken bir veya daha fazla kurgulanmış karakterin bulunduğu oyunlar bağlamında kullanılmaktadır. Süreç, karakterin fiziksel görünümünü belirlemeye ek olarak onun konuşma kalıplarını, vücut dilini, eylemlerini vb. biçimlendirmeyi de içerebilmektedir. Sıfırdan üretilen karakter tasarımları, bu bağlamda üretim sürecinin önemli bir parçasını oluşturmakta ve nihayetinde ürünün piyasada başarılı olup olmayacağını belirleyebilmektedir.

Karakter tasarımcıları, çoğu figüratif gösterime adanmış çeşitli teknikler kullanmakta, üç boyutlu canlandırma mada karakterler maketler, duruş modelleri ve hareket izleme gibi üç boyutlu yöntemler kullanılarak tasarlanmaktadır. Son yıllarda internetin yükselişiyle bu alana olan ilginin artması karakter tasarımının tanımını, film, çizgi roman ve oyun dışında karakter odaklı tasarımları da içerecek şekilde genişletmiştir. Önceleri çizgi roman ve basılı reklam benzeri ürünlerde kullanılan karakter tasarımları, sinemanın keşfi ardından canlandırma filmlerin ortaya çıkışından sonra ayrı bir konuma oturmuştur. Dönemin ilk canlandırma şirketleri arasında özgün karakterler yaratma ve çeşitli teknikler geliştirme konusunda büyük bir yarış ortamı oluşmuştur.

İlk canlandırma sanatçıları, gazete çizgi romanları ve karikatür dergilerinde çalışan kişilerden oluşmaktadır. Bu nedenle çizilen ve canlandırılan karakterler oldukça sert formlara sahipti (Barrier, 1999:19). Winsor McCay, Frank Moser, Emile Cohl, Earl Hurd gibi çizerler bu kategori içerisinde değerlendirilebilir. Diğer yandan, öncü canlandırma sanatçıları çok genç değillerdi. Emile Cohl, Yeni Evliler (The Newlyweds) çizgi filmlerini yaptığında ellili yaşlarında, Winsor McCay, ilk canlandırmasını yaptığında ise kırklı yaşlarının başındaydı (Barrier, 1999:16). Fakat bu ustalar, ardıl genç kuşaklara yeni bir sektörün kapılarını açarak hem canlandırma hem de karakter tasarımı konusunda ilham kaynağı olmuşlardır. Bu dönemde özellikle New York’da pek çok canlandırma stüdyosu kurulmuş, büyük film şirketlerine yönelik çalışmalar yürütülmüştür. Max Fleischer stüdyosunun Betty Boop, Palyaço Koko ve Yardımcısı Fitz gibi karakterleri de bu dönemlerde üretilmiştir (Bkz. Görsel 1a-b).



Canlandırma sinemasının ilk yıllarında hızlı üretimi sağlayabilmek için çeşitli sadeleştirme yöntemleri denenmiş, insan biçiminde (Antromorfik) pek çok hayvan karakteri bu dönemde üretilmiştir. Bu karakterlerden birisi olan Kedi Felix, 1919 yılında canlandırma sinemasının sessiz film olarak adlandırılan dönemlerinde Pat Sullivan ve Otto Messmer tarafından yaratılmıştır (Bkz. Görsel 2a). Beyaz gözleri, siyah vücudu ve dev bir sırtışıyla insansı bir kara kedi, sinema tarihinin en tanınmış çizgi film karakterlerinden birine dönüşmüştür. Ünlü kedi karakteri zaman içerisinde birçok değişim göstererek günümüzdeki halini almıştır. Karakter 2019 senesinde 100. yaş gününü kutlamış ve bunun anısına pek çok hatıra ürün piyasaya sürülmüştür (Bkz. Görsel 2b).

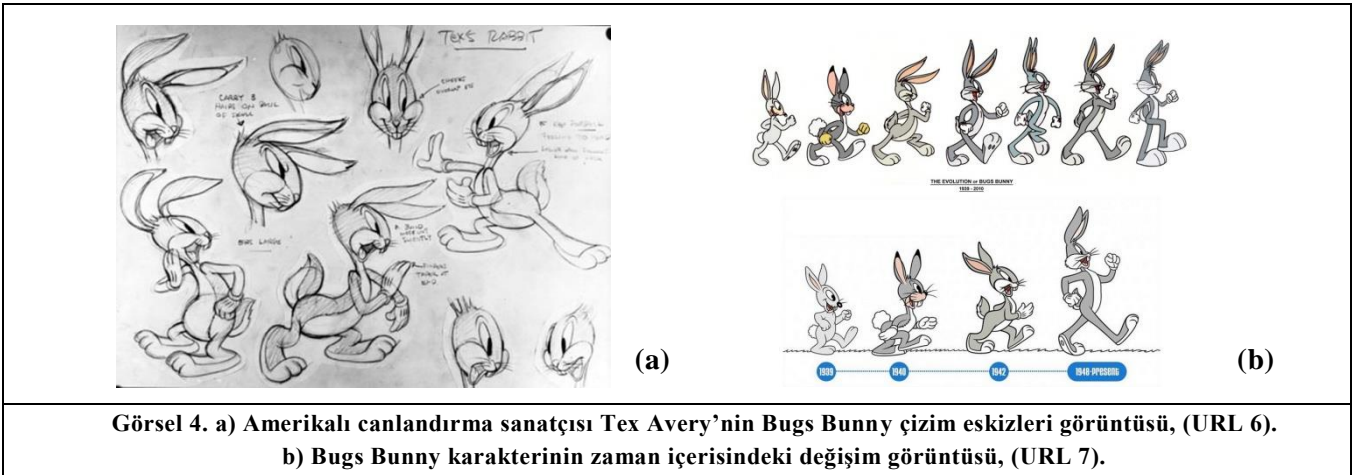


Canlandırma tarihinin belki de en önemli simgelerinden birisi olan Miki Fare karakteri 1928'de yaratıldıktan sonra inanılmaz bir beğeni ve popülerlik kazanmış, o tarihlerde Disney canlandırma stüdyosuna, çocuklar tarafından tebrik ve beğeni ifadeleri içeren binlerce mektup gönderilmiştir. Böylesi bir popülerliğe sahip figür, zaman içerisinde pek çok firma tarafından reklam kampanyalarında kullanılmıştır. Walt Disney'in Steamboat Willie yapımında ses ve görüntüyü eş zamanlı bir şekilde birleştirme ısrarı, film müziği eklenmiş sessiz bir çizgi film yerine gerçek bir sesli çizgi film olarak anında fark edilmiş ve sonrasında da başarılı bir şekilde karşılığını almıştır (Barrier, 1999:55). Dönemine göre ses ve müziğin eş zamanlılığı açısından devrimsel bir özelliğe sahip olan filmin, Miki ve Mini Fare karakterlerinin başarısının önünü açtığı da söylenebilir.

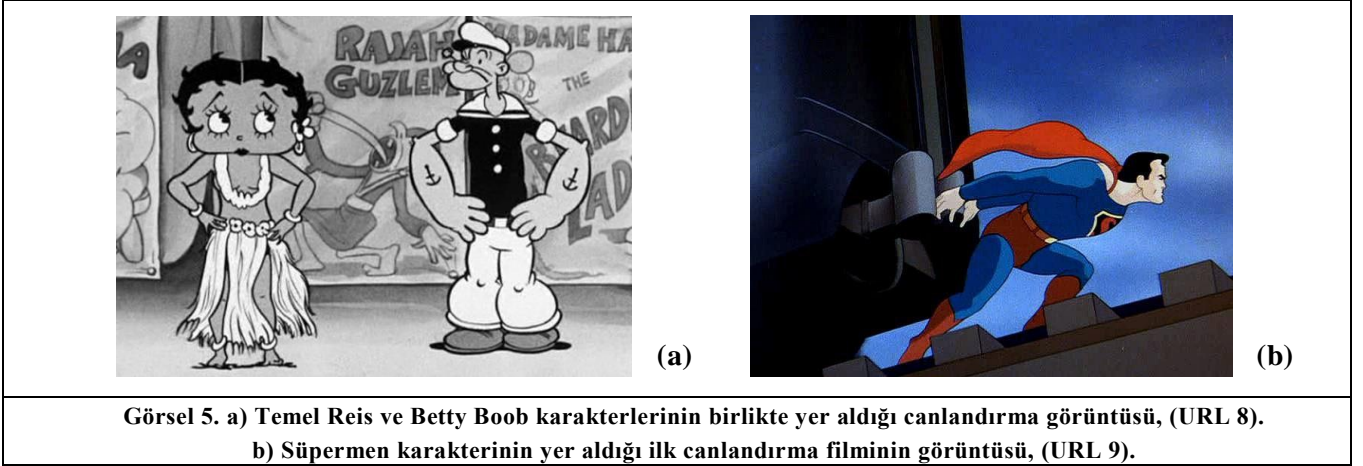
Walt Disney belki canlandırmayı bir ortam olarak icat etmemiştir, ancak onu tanımladığı ifade edilebilir. Disney, çizgi film üretiminin gidişatını önemli ölçüde değiştiren fikir ve teknikleri ile mükemmelleştirmiştir (Maltin, 1980:29). Miki ve Mini Fare karakterleri günümüze kadar olan süreçte çeşitli değişimlere uğramış ancak asıl yuvarlak formları, belirgin gölge hatları ve temel renk paletleri korunmuştur (Bkz. Görsel 3a). Disney karakter tasarımlarının başarısında akılda kalıcı formların ve belirgin gölgelerin etkisi açıkça görülmektedir. Örneğin, Ördek Donald, Ördek Daisy, Goofy ve Pluto benzeri karakterler gölgelerinden bile kolaylıkla anlaşılabilir (Bkz. Görsel 3b).



Diğer yandan Disney'in bir süre sonra rakiplerinin ortaya çıkması canlandırma sinema tarihinin gelişimi açısından önemli bir dönüm noktası olarak değerlendirilebilir. Terrytoons, Walter Lantz, Warner Bros, UPA gibi yapım şirketleri ürettikleri farklı anlayıştaki canlandırmalar ile Disney'in canlandırma sinemasının tek hâkimi olmasını engellemeye çalışmışlardır (Gökçearslan, 2008:111). Amerikan canlandırma sinemasının altın çağı olarak adlandırılan 1928-1960 yılları arasındaki bu dönemde, efsanevi sayılabilecek birçok karakter tasarımı üretilmiştir. Bu süreçte ortaya çıkan bir diğer önemli karakter ise 1930'ların sonlarında Leon Schlesinger Prodüksiyon (daha sonra Warner Bros) tarafından yaratılan ve ilk olarak Mel Blanc tarafından seslendirilen canlandırma karakteri olan Bugs Bunny'dir. Karakterin günümüzdeki hatlarının oluşturulmasında Tex Avery gibi birçok çizerin katkısı bulunmaktadır (Bkz. Görsel 4a). Ünlü tavşan karakterinin zaman içerisinde bazı değişikliklere uğradığı görülmektedir (Bkz. Görsel 4b). Merry Melodies ve sonrasında Looney Tunes kısa canlandırma serilerinin içerisinde sıklıkla yer alan tavşan karakterine; Domuz Porky, Elmer Fudd, Yosemite Sam, Ördek Daffy ve Tazmanya Canavarı gibi Warner Bros canlandırma stüdyolarına ait pek çok ünlü karakter eşlik etmiştir. Warner Bros canlandırma stüdyoları yarattığı karakterler ile halkın istediği bir mizah anlayışını bularak, Disney'i geride bırakmış, Disney'in Fare Evi'nden (House of Mouse) daha popüler hale gelmiştir. Bugün bile, Bugs Bunny ve arkadaşları, Miki Fare ile karşı karşıya geldikleri neredeyse her anketi kazanmaktadır (URL 5).



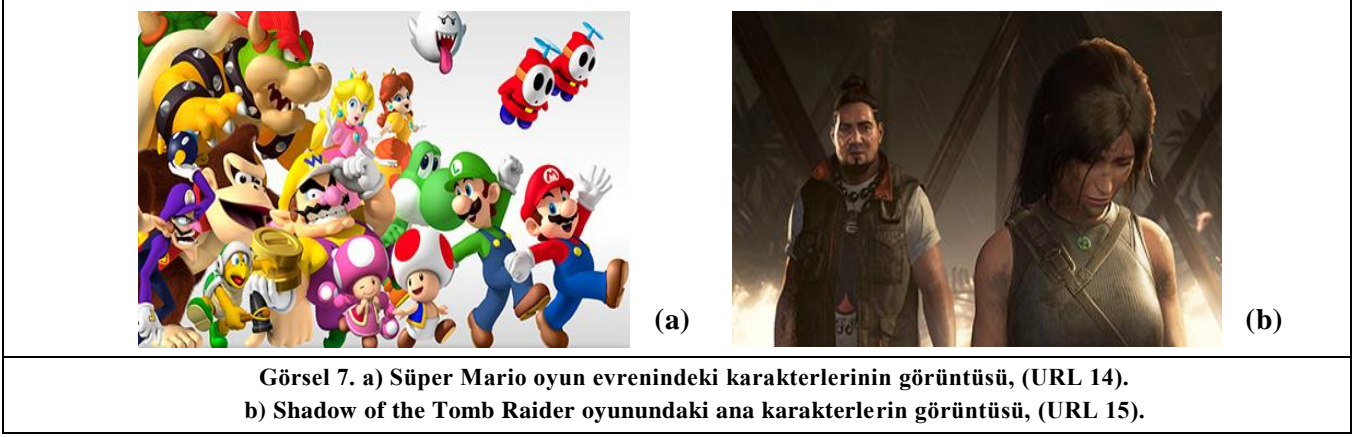
Bahsi geçen dönemdeki canlandırma stüdyoları arasındaki rekabet ortamı bir makale çalışmasına sığdırılmayacak kadar çok karakter tasarımı üretilmesine neden olmuştur. Ancak bu karakterlerin en önemlileri arasında Walter Lantz'in Ağaçkakan Woody'si, Terrytoons'un Heckle & Jeckle ve Güçlü Fare'si, Ub Iwerks'in Kurbağa Flip'i ve UPA'nın Bay Mağoo'su sayılabilir. Ayrıca bu dönemde çizgi roman ya da bant karikatürlerdeki ünlü karakterlerin de canlandırma filmleri hazırlanarak izleyicilere sunulmuştur. Örneğin, Elzie Crisler Segar tarafından yaratılan Temel Reis, Jerry Siegel ve Joe Shuster ile birlikte çizilen Süpermen karakterlerinin ilk kısa çizgi filmleri de altın çağ olarak adlandırılan bu dönemde gerçekleştirilmiştir (Bkz. Görsel 5 a-b).



Bununla birlikte, karakter tasarımlarının çizgi gibi büyüdüğü bu dönem ve sonrasında çizgi roman yayıncılığında da önemli gelişmeler yaşanmış hem Amerika kıtası hem de Avrupa kıtasında efsanevi mertebeye erişmiş çizgi roman karakterleri yaratılmıştır. Avrupa kıtasından Hergé'nin Tenten'i, René Goscinny tarafından yazılan Albert Uderzo tarafından çizilen Asteriks, Amerika kıtasından Stan Lee, Steve Ditko tarafından yaratılan Örümcek Adam, Bob Kane ve Billy Finger'in ortak üretimi olan Batman karakterleri bunlara örnek gösterilebilir (Bkz. Görsel 6a-b). Bu karakterler daha sonrasında sinema sektörünün de önemli parçası haline gelmiş pek çok çizgi roman uyarlaması film yapılmıştır. Ayrıca Freddy Krueger, Maske, Roger Rabbit, Makas Eller (Edward Scissorhands), Kaptan Jack Sparrow benzeri kurgusal figürler de karakter yaratım süreçlerinden sonra sinema yapıtlarında yerlerini almışlardır.



Diğer yandan, karakter tasarımına ihtiyaç duyulan önemli alanlardan bir tanesini de oyun sektörü oluşturmaktadır. Oyun salonlarında deneyimlenen ilk oyunlar, seksenli yılların sonuna doğru kişisel bilgisayarlar ve oyun konsollarının yaygınlaşması ile insanların evlerinde oynayabileceği zengin bir içeriğe dönüşmüştür. Basit grafiklere sahip Pong, Tetris, Süper Mario ve benzeri oyunlarla başlayan süreç, son yıllarda gerçekçiliğin en üst seviyeye çıktığı Tomb Raider, Red Dead Redemption 2 ve Grand Theft Auto V gibi oyunlara evrilmiştir. Bu oyunların içerisinde oldukça popüler hale gelmiş Mario, Sonic ve Lara Croft benzeri karakterler yaratılmış ve ilerleyen yıllarda eklenen yeni elemanlarla adeta bir oyun evreni oluşturulmuştur (Bkz. Görsel 7a-b). Ayrıca 2010 sonrasında dokunmatik özellikli taşınabilir cihazların yaygınlaşması ile birlikte mobil oyun pazarı gelişmeye başlamış, karakter tasarımına ihtiyaç duyulan yeni bir sektörün oluşmasına neden olmuştur. Angry Birds, Cut the Rope: Om Nom, Subway Surfers ve Clash of Clans benzeri mobil oyunlarda önemli ve oldukça başarılı oyun karakterleri yaratılmıştır. Hatta Angry Birds, Warcraft ve Konuşan Tom gibi bazı oyunlar o kadar popüler hale gelmiştir ki uzun metrajlı sinema filmleri ve çizgi film serileri üretilmiştir. 2020 senesine bakıldığında oyun pazarının yaşanan salgının da etkisiyle %9,3 büyüyerek 159 milyar dolar seviyelerine geldiği belirtilmektedir (URL 12). Bununla birlikte Türk oyun sektörü son yıllarda adını küresel pazarda duyurmaya ve hatta rekor denebilecek başarılarla imza atmaya başlamıştır. Peak Games ve Rollic Games ABD'li oyun şirketi Zynga tarafından 1,8 milyar dolar ve 168 milyon dolar ile satın alınmış, 2020 yılında oyun sektöründe gerçekleşen hisse satışı işlemleri de yaklaşık 2 milyar dolarlık hacim yaratmıştır. Tüm bu gelişmeler, oyun sektörünü en fazla yatırım alan sektör konumuna taşımıştır (URL 13).



## 2. Karakter Tasarımında Biçimsel Yaklaşımlar

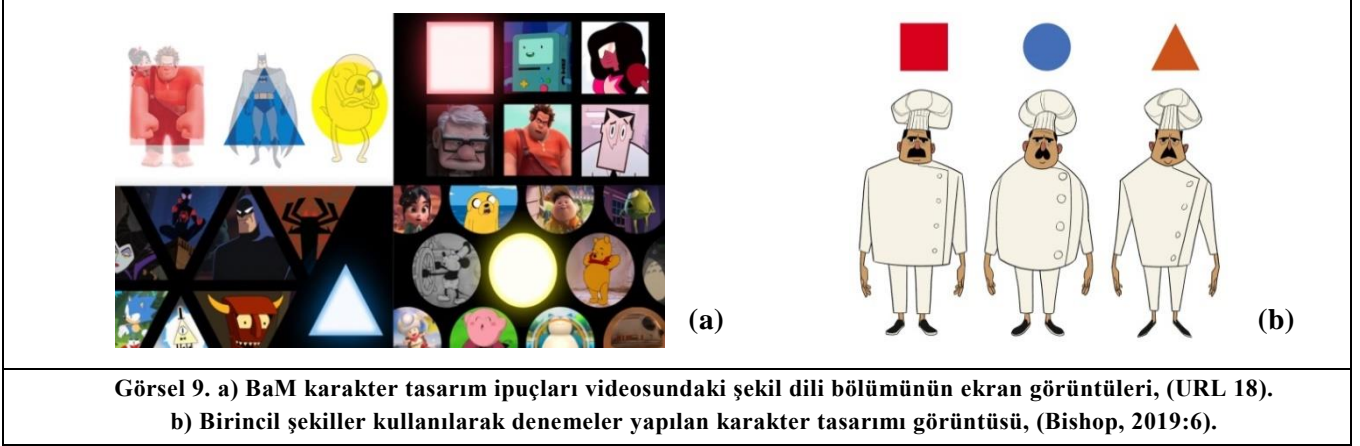
Yukarıda tarihsel gelişimine kısaca değinilmeye çalışılan karakter tasarımında belirli kuramsal yaklaşımlar ortaya çıkmış; ilk başlarda deneme yanılma yöntemi ile yapılan işler, ilerleyen yıllarda tamamen profesyonel bir altyapıya dönüşmüştür. Bu süreçlerin sonunda pek çok kitap ve benzeri yayın çalışmasının yanında son yıllarda da eğitici video içerikleri üretilmeye başlanmıştır. Bu yayınlardaki temel noktalar araştırmanın bu bölümünde sıralanarak aktarılmaya çalışılmıştır.

Birçok çizer ve tasarımcı, karakter tasarımına geçmeden önce tasarlanacak karakterin güçlü bir hikâyeye sahip olması gerektiğini belirtmektedir. Ünlü çizer ve karakter tasarımcısı Ross Tran da paylaştığı YouTube eğitim videolarında bu konuya değinmekte ve başarılı karakter tasarımı ipuçlarında öykü ögesini birinci sıraya yerleştirmektedir (Bkz. Görsel 8a). Hikâye, iyi bir karakter tasarımının önemli bir parçasıdır. Çizime başlamadan önce her bir karakterin arka hikâyesini ve kişilik özelliklerini geliştirmek için zaman ve çaba harcamak, daha güçlü ve daha kapsamlı bir karakter tasarımına sahip olunmasını sağlamaktadır. Karakter tasarımcısı olarak akılda tutulması gereken şey, karakterlerin her zaman hikâyeye hizmet ettikleridir (Tillman, 2011:5). Örnek verilecek olursa Japon Capcom firmasının piyasaya sürmüş olduğu Sokak Dövüşçüsü (Street Fighter) video oyun serisindeki tüm karakterlerin kendine has öyküleri bulunmakta, kişilik özellikleri ile karakterler daha güçlü hale getirilmektedir. Şöyle ki hikâyeye göre Blanka karakteri, Jimmy adında bir çocukken Amazon yağmur ormanlarında meydana gelen bir uçak kazasında kaybolmuş, kazadan sonra elektrikli yılan balıklarına maruz kalarak elektrik gücüne sahip olmuştur. Bunun sonucunda mutasyona uğrayarak görünüşü değişmiştir (Bkz. Görsel 8b).

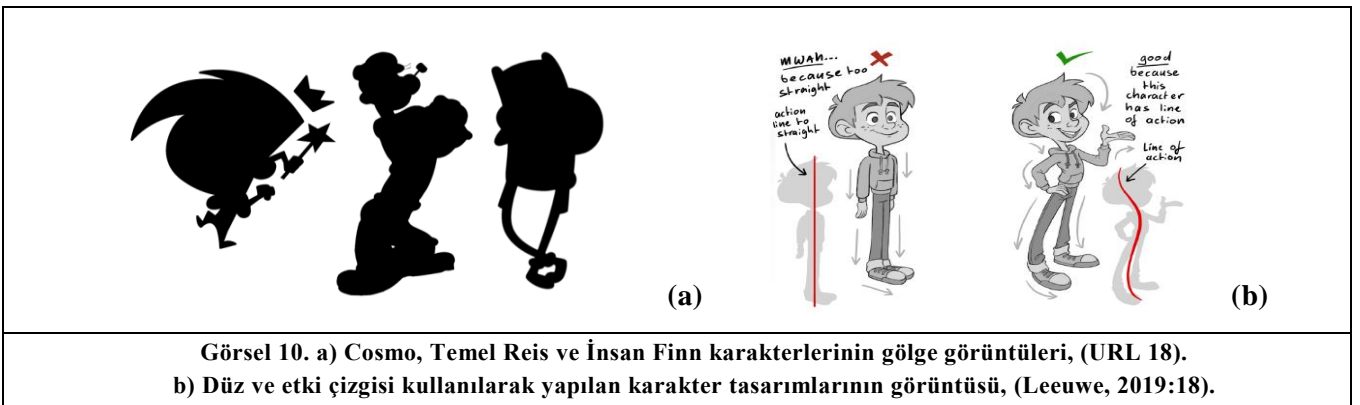


Hikâye yapısı oturtulduktan sonraki çizim aşamasında kare, daire ve üçgen gibi şekillerin kullanılması karakter tasarımında yaygın olarak kullanılan yöntemlerden birini oluşturmaktadır. Şekil dili (shape language) olarak adlandırılan bu yöntemde kare formlar: istikrar, güven ve inat; daire formlar: arkadaş canlısı, yumuşak, sıcak ve mutlu; üçgen formlar: keskinlik, tehlike ve hız gibi çağrışımlarda bulunabilmektedir (Bkz. Görsel 9a). Basitçe söylemek gerekirse, şekil dili anlamı iletmek için şekilleri kullanmaktadır. Farklı şekiller içimizde farklı tepkiler yaratarak bazı duygu veya anlamlarla gördüğümüz şeyleri ilişkilendirmemize neden olmaktadır (Bishop, 2019:2). Birincil şekilleri kullanmak, gerçekten güçlü karakterler oluşturulmasına yardımcı olabilmekte, karakterinize ekstra anlamlar katabilmektedir. Bir kare gerçekten güçlü ve sabit, bir çember arkadaşça olma

eğiliminde ve bir üçgen kararlı olabilmektedir. Üçgen formlar aynı zamanda dengesiz, tehlikeli ve dinamik de görünebilmektedir. Bu nedenle hem kahramanlar hem de kötüler için genellikle üçgen şekiller kullanılmaktadır (Leeuwe, 2019:38). Görsel 9a'daki örnekte görüldüğü üzere kare formlar, Bimo, Carl Fredricksen, Oyunbozan Ralph ve Profesör Utonium benzeri sert, bilge karakterlerde; daire formları, Miki Fare, Winnie the Pooh, Curby ve Köpek Jake gibi sevimli yumuşak karakterlerde kullanılmaktadır. Üçgen şekiller ise Batman ve Sonic gibi iyi karakterlerin yanı sıra Bill Cipher ve Maleficent gibi kötü karakterlerde de tercih edilebilmektedir. Görsel 9b'deki örnek çalışmada ise, birincil şekillerden her biri kullanılarak bir tasarım yapılmış, oran-orantı ve pozlar aynı olmasına rağmen ortaya çıkan karakter hissinin nasıl değiştiği açıkça görülmektedir.



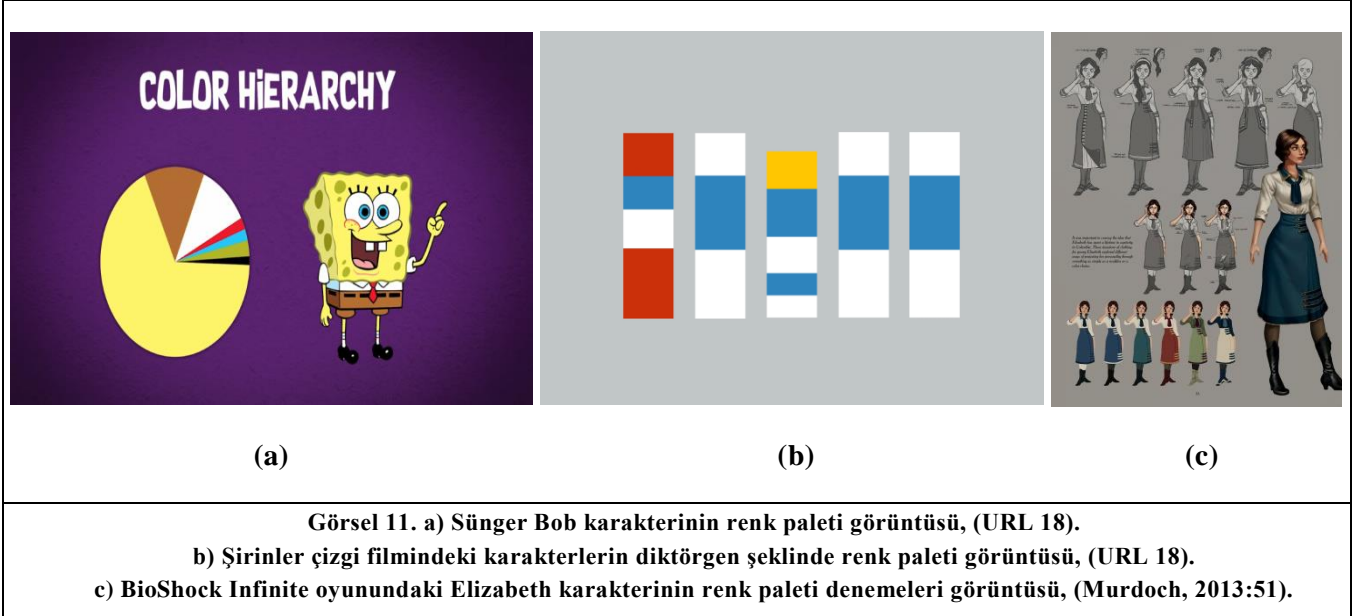
Bir diğer önemli konuyu ise karakter tasarımlarında özgün gölgelerin oluşturulmasıdır. Ünü çok yaygın olarak kabul edilen karakter tasarımlarının sadece gölgelerine bakıldığında bile anlaşılabilirlikleri görülmektedir (Bkz. Görsel 10a). Bu nedenle karakter tasarımı yapılırken çizimlerin tamamen siyaha çevrilerek etkilerinin kontrol edilmesi, çizer ve canlandırma sanatçıların birçoğu tarafından tavsiye edilmektedir. Amerikalı ünlü canlandırma sanatçısı Preston Blair de öyküyü iki boyutta tanımlamak ve anlatmak için gölgelerin çok değerli olduğunu belirtmektedir (1994:178). Karakterleri gölge yoluyla incelemek hem çizginin hem de şeklin analizini geliştirebilmektedir. Bu nedenle, kurgusal bir karakterin üretiminde hayati bir tasarım aracı olmasının yanı sıra, görsel yapı çözümüne yardımcı olmak için de kullanılabilir (Sloan, 2015:30). Bununla birlikte karakter tasarımları yapılırken oluşturulan pozlar ilgi çekici olmalı ve robot ya da cansız mankenleri çağrıştıracak duruşlardan uzak durulması gerekmektedir (Bkz. Görsel 10b). Önden bir görünüm çizerken bile simetriden kaçınılmalı, simetri kullanımı karakter tasarımlarını oyuncak bebekler gibi çok sert gösterebilmektedir. O yüzden basit bir etki çizgisi kullanmak karakter tasarımında büyük bir fark yaratabilmektedir (Leeuwe, 2019:18).



Karakter tasarımının genel hatları oturtulduktan sonra dikkat edilmesi gereken bir diğer hususu ise renk paleti oluşturmaktadır. Başarılı karakter tasarımlarının oldukça sade ve akılda kalıcı renk paletlerinin olduğu bilinmektedir. Bu nedenle palet yaratılırken bir renk hiyerarşisi belirlenmeli baskın bir renk seçilerek diğer renkleri onu destekleyecek şekilde kullanılmalıdır. Örneğin Sünger Bob karakteri başarılı bir renk paletinin en özgün yaratımlarından birini temsil etmektedir (Görsel 11a). İyi tasarlanmış bir renk paleti sadece dikdörtgen şekillerde bile karakterlerin anlaşılmasına olanak sağlayabilmektedir. Görsel 11b'deki örnekte görüldüğü üzere Şirinler çizgi filminin başarılı bir renk paleti bulunmakta ve her bir karakter kolaylıkla tahmin edilebilmektedir.



Diğer yandan renklerin de bir dili var olmakta, karakter tasarımında tam bir kesinlik içermese de sarı: neşe ve mutluluk, kırmızı: tehlike ve seksilik, yeşil ise güvenlik gibi kavramları çağrıştırabilmektedir. Ayrıca karakter tasarımları yapılırken, çalışmanın konsepti, kapsadığı zaman ve mekânın ruhuna uygun renk kombinasyonları denenerek içlerinden en uygun olanı seçilmeye çalışılmalıdır (Bkz. Görsel 11c). Karakterlerin renk şeması, izleyicilere bağdaştırma konusunda yardımcı olabilmektedir. Geleneksel olarak siyah ve koyu renkler, kötülerle veya kötü karakterlerle ilişkilendirilirken açık renkler, iyi karakterlerle ilişkilendirilmektedir. Kırmızı, sarı ve mavi gibi güçlü renkler geleneksel olarak çizgi romanlardaki kahraman karakterleri için kullanılmaktadır. O nedenle karakter tasarımına uygun renk paletinin kullanıldığından emin olunmalıdır (URL 19).

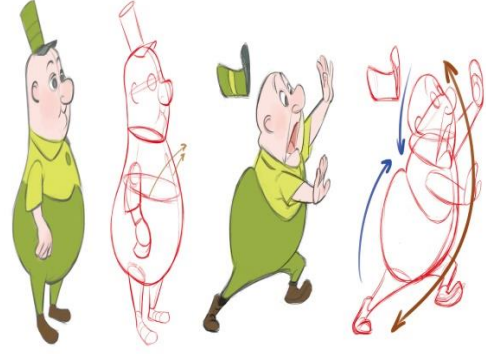


Karakter tasarımında bir başka konuyu ise abartı (exaggeration), büzülme ve esneme (squash and stretch) etkeninin kullanılması oluşturmaktadır. Abartı ögesinin gerekli görülen yerlerde kullanılması, karakterlerin başarısını ve akılda kalıcılığını arttırabilmektedir. Frank Thomas ve Ollie Johnston 'Hayat yanılsaması Disney canlandırması' (The illusion of life Disney animation) kitabında aktardığı üzere, Walt Disney abartı etkeninin inandırıcılığı pekiştirdiğini düşünmekte, canlandırma sanatçılarına çizimlere abartı ekleme konusunda büyük bir baskı yapabilmektedir (1995:67). Belki de bu baskı Disney karakterlerinin başarısındaki etmenlerden birini oluşturmaktadır.

Abartı ögesinin en güzel kullanım örneklerinden birisini Simpson Ailesi'nin oluşturduğu söylenebilir. Kocaman göbeği, iki tel saçı bulunan kel kafası ile baba karakteri Homer Simpson; aşırı kabarık saçı, ince vücut yapısı ile anne karakteri Marge Simpson ve yuvarlak gözleri, keskin saç hatları ile diğer çocuk karakterlerinde abartı ögesinin oldukça başarılı şekilde kullanıldığı ifade edilebilir (Bkz. Görsel 12a). Büzülme ve esneme ise gözlem temelli, bazı nesnelerin hareket halinde olduğunda şekillerini diğerlerinden daha fazla değiştirmesine dayanan bir tasarım ilkesidir. Hareket halindeyken sert bir nesnenin formu tutarlı kalırken, elastik bir nesnenin formu hareket veya basınca anında reaksiyon gösterebilmektedir. Aslında oldukça faydalı olan bu canlandırma tekniği, iki boyutlu karakterlere daha akıcı bir görünüm vermek için tasarım anlamında etkili olabilmektedir (Tulp, 2019:84). Görsel 12b'deki örnek karakter tasarımında görüldüğü üzere farklı pozlar esnasında vücudun bir kısmı esneyerek diğer kısmın büzülmesini sağlayabilmektedir.



(a)



(b)

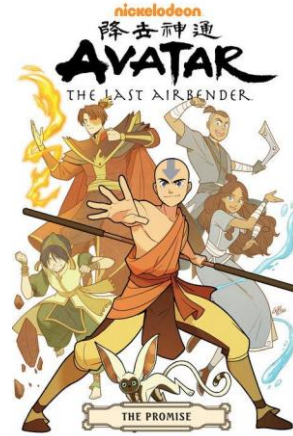
Görsel 12. a) Simpson Ailesi'nin karakter tasarım görüntüsü, (URL 20).

b) Büzülme ve esneme ilkesi kullanılan karakter tasarım görüntüsü, (Tulp, 2019:90).

Son olarak dikkat edilmesi gereken öğelerden biri olarak kostüm tasarımlarından bahsedilebilir. İlgi çekici kostümler karakterlerin daha belirgin olmalarına olanak sağlayarak onlara güç, bilgelik, çocuksuluk, kadınsılık, erkeksilik ve benzeri etkiler katabilmektedir. Örneğin Sailor Moon ve Avatar çizgi filmlerindeki karakterlerin hepsinin kendine özgü kostümleri ve pozları bulunmakta, asıl çizim ve gölge hallerinde bile karakterler arasında ayırım kolaylıkla yapılabilmektedir (Bkz. Görsel 13a-b). Kusano'ya göre kostüm, tasarımına bağlı olarak bir yenilik haline gelebilmekte ve karakteri çok çekici bir hale getirebilmektedir. Bu nedenle çok önemli bir teknik olarak görülebilmektedir (2003:56). Mattesi de kostümlerin, çizilen karakteri başka bir seviyeye taşıyabildiğini; şekiller, renkler, dokular ve desenler ile tasarımcılar için yeni fikirler, seçimler ve deneyimler dünyasına yol açabildiğini ifade etmektedir (2008:95).



(a)



(b)

Görsel 13. a) Sailor Moon karakterlerin kostüm ve poz görüntüsü, (URL 21).

b) Avatar the Last Airbender karakterlerin kostüm ve poz görüntüsü, (URL 22).

## SONUÇ

Araştırma sırasında, karakter tasarımı konusunda oluşan tarihsel birikimin görsel ve yazılı kaynaklara aktarıldığı görülmüş ve temel ilkelerin oluşturulduğu gözlemlenmiştir. Bu kaynaklardan aktarıldığı üzere başarılı karakter tasarımlarının aslında bazı formüllerinin olduğu söylenebilir. Zaten popüler olmuş pek çok karakter tasarımında bu formüllerden izler görülebilmektedir. Öncelikle alt yapısı olan iyi bir öykü yapısı ve belirgin kişilik özellikleri, karakterin tasarım aşaması ve sonrasında karakterin geliştirilmesine yardımcı olmaktadır. Ardından şekil dili çerçevesinde karakterin yapısına uygun bir birincil şeklin (kare, daire veya üçgen) seçilmesi de önem arz etmektedir. Çünkü bu birincil şekiller karakterin yansıtmak istediği inatçılık, bilgelik, yumuşaklık, sevimlilik, hızlılık ve kötücüllük benzeri çağrışımları aktarmada önemli bir rol oynamaktadır. Akabinde hazırlanan tasarımların gölgeleri kontrol edilerek çarpıcı özellikler ile belirgin hale getirilmelidir. Bunun sonrasında ise hâkim bir renk seçilerek yardımcı renkler ile birlikte yalın bir renk paleti oluşturulmalıdır. En son aşamada karakterin belirli bir etki çizgisine sahip biraz da abartı ögesi eklenmiş çekici bir pozu hazırlanarak, farklılığı güçlendirecek kostüm ve aksesuarlar ile sunulmalıdır. Tüm bu önermeler uygulandığında daha başarılı karakter tasarımlarının ortaya çıkması beklenebilir.

Özetlenecek olursa karakter tasarımının her geçen gün önemini arttırdığı, gelişen farklı sektörler sayesinde kendisine duyulan ihtiyacın genişlediği söylenebilir. Son yıllarda Türkiye’de sektörel bazda ilerleme kaydedildiği ve buna bağlı olarak kalifiye eleman talebinin son dönemlerde yapılan yatırımlar sayesinde arttığı da gözlemlenmektedir. Bu nedenle böylesi geniş bir çerçeveye sahip konuya hem özel sektör hem de akademik çevrenin önem vermesi gerektiği düşünülmektedir. Özellikle güzel sanatlar ve tasarım fakültelerinde konuyla ilgili derslerin müfredatlara eklenmesi gelecek dönemlerde sektörel ihtiyaçların karşılanmasında olumlu yönde katkı da sağlayabilecektir. Sonuç olarak karakter tasarımı birçok paydaşı olan önemli bir konuyu oluşturmakta ve bu konu üzerine gelecek dönemde yapılacak benzer çalışmaların, özgün ve başarılı üretimlerin ortaya çıkmasına yardımcı olabileceği düşünülmektedir.

**KAYNAKÇA**

- Barrier, M. (1999). *Hollywood Cartoons American Animation in Its Golden Age*, New York: Oxford University Press.
- Bishop, R. (2019). "Shape Language" *The Character Designer*, İsveç: 21D Sweden AB.
- Gökçearsan, A. (2008). Canlandırma Sinemasında Mizahın Kullanımı, *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2: 103-132.
- Kusano, Y. (2003). *Super Character Design & Poses Vol.2 Heroine*, Tokyo: MPC Publishing Co. Ltd.
- Leeuwe, M. (2019). *How to Draw Characters*, Hollanda: E-book.
- Maltin, L. (1980). *Of Mice and Magic: History of American Animated Cartoons*, New York: McGraw-Hill.
- Matessi, D. M. (2008). *Force Character Design from Life Drawing*, Oxford: Focal Press.
- Murdoch, J. (2013). *The Art of BioShock Infinite*, Milwaukee: Dark Horse Books.
- Sloan, J.S. R. (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*, Florida: CRC Press.
- Thomas, F. ve Johnston, O. (1995). *The Illusion of Life Disney Animation*, New York: Disney Editions.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*, Oxford: Focal Press.
- Tulp, W. (2019). "Squash and Stretch" *The Character Designer*, İsveç: 21D Sweden AB.
- URL 1: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2f/Betty-boop-opening-title.jpg>, Erişim Tarihi: 23.03.2021.
- URL 2: <https://i.ytimg.com/vi/jVtxtFzQKE4/maxresdefault.jpg>, Erişim Tarihi: 26.03.2021.
- URL 3: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/71aOviokgCL.AC.SL1500.jpg>, Erişim Tarihi: 05.03.2021.
- URL 4: <https://i.pinimg.com/736x/8d/d1/9a/8dd19aab820aa2ce94ab0c8e163e8e72.jpg>, Erişim Tarihi: 05.03.2021.
- URL 5: <https://www.cineline.com/movie-news/movie-stuff/the-history-of-the-disney-vs-warner-bros-feud/>, Erişim Tarihi: 25.04.2021.
- URL 6: <https://s3.amazonaws.com/s3.timetoast.com/public/uploads/photos/6437359/texsrabbit.jpg>, Erişim Tarihi: 06.03.2021.
- URL 7: <https://www.deviantart.com/polskienagrania1990/art/Bugs-Bunny-s-Evolution-through-the-years-829616394>, Erişim Tarihi: 13.04.2021.
- URL 8: <https://freemasonry.bcy.ca/fiction/images/popeye.jpg>, Erişim Tarihi: 13.04.2021.
- URL 9: <https://i.pinimg.com/736x/85/de/31/85de31528a8c71cfec14b6a769f3e3c.jpg>, Erişim Tarihi: 15.04.2021.
- URL 10: [https://miro.medium.com/max/564/1\\*i4gJHXoAajkpQf1mWiKUuw.jpeg](https://miro.medium.com/max/564/1*i4gJHXoAajkpQf1mWiKUuw.jpeg), Erişim Tarihi: 15.04.2021.
- URL 11: [https://townsquare.media/site/622/files/2016/06/CA\\_AmazingFantasy15.jpg?w=980&q=75](https://townsquare.media/site/622/files/2016/06/CA_AmazingFantasy15.jpg?w=980&q=75), Erişim Tarihi: 15.04.2021.
- URL 12: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/>, Erişim Tarihi: 17.04.2021.
- URL 13: <https://www.bloomberght.com/en-fazla-yatirim-alan-sektor-oyun-sektoru-2277211>, Erişim Tarihi: 17.04.2021.
- URL 14: <https://i.pinimg.com/originals/5b/75/a3/5b75a30574491f6e1b14f7cdaae40e2e.png>, Erişim Tarihi: 18.04.2021.
- URL 15: <https://tombrainer.square-enix-games.com/en-us/media/all/2vhbcb>, Erişim Tarihi: 18.04.2021.
- URL 16: <https://www.youtube.com/watch?v=v6IPsEPOIkM>, Erişim Tarihi: 19.04.2021.
- URL 17: <https://wp-media.patheos.com/blogs/sites/501/2013/07/sfii.jpg?w=614>, Erişim Tarihi: 19.04.2021.
- URL 18: <https://www.youtube.com/watch?v=8wm9ti-gzLM>, Erişim Tarihi: 20.04.2021.
- URL 19: <https://pixel77.com/10-tips-design-characters-pro/>, Erişim Tarihi: 25.04.2021.
- URL 20: <https://idsb.tmgrup.com.tr/ly/uploads/images/2020/06/29/43538.jpg>, Erişim Tarihi: 21.04.2021.
- URL 21: <https://qph.fs.quoracdn.net/main-qimg-c1b455946ccf878f640ed9342b69019a>, Erişim Tarihi: 23.04.2021.
- URL 22: <https://image.ebooks.com/previews/210/210051/210051445/210051445.jpg>, Erişim Tarihi: 28.04.2021.