

# Canlandırma Filmi Yapım Sürecinde Karakter Tasarım Aşaması

Zafer ÖZDEN \*, Çağdaş ÜLGEN \*\*

## Özet

Canlandırma filmi yapımı çağdaş sinema, televizyon, reklamcılık ve sayısal oyun endüstrilerinde büyük bir yer kaplamaktadır. Bu bakımdan film yapımında canlandırma önemli bir inceleme alanı olarak ortaya çıkmaktadır. Canlandırma filmi yapımcılığı yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası olmak üzere üç farklı aşamayı içermektedir. Bu aşamaların içerisinde de farklı süreçler bulunmaktadır. Canlandırmanın ilk yıllarından bu yana, karakter tasarımı bütün diğer yapım süreçlerini etkileyen belirleyici bir role sahip olduğu için önemli bir süreç olmuştur. Bu çalışmanın amacı canlandırma filmi yapımının yapım aşamalarını tanıtmak, teknik ve estetik yönlerini göz önüne alarak karakter tasarımı sürecini kuramsal açıdan ele almaktır. Ayrıca görsel öğelerin -biçim, şekil, silüet, renk, kostüm, aksesuar, vb.- yaratıcı bir şekilde kullanılarak karaktere kişilik özelliklerini nasıl kazandırdığı incelenmiş, karakter tasarımındaki temel stiller sınıflandırılmış ve ardından model ve poz sayfalarının işlevi tartışılmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Canlandırma, Karakter Tasarımı, Model Sayfası, Yüz İfadesi, Animasyon Yapımı.

## Character Design in Animated Film Production

### Abstract

Animation filmmaking covers a large part in contemporary film, television, advertising and digital game industries. In this regard, animation appears as an important field of study in film production. Animation film production involves different stages as pre-production, production and post-production. There are also different phases in these stages. Since the early days of animation, character design has been an important phase because it has a decisive role which affects all the other processes in production. In this context, the aim of this study is to introduce the production stages of animation filmmaking, and carry out a theoretical investigation on character design process considering its technical and aesthetical aspects. Besides, how visual elements -form, shape, silhouette, color, costumes, props, etc.- can be used creatively to give the personality traits of a character is investigated; main styles in character design are classified; and, the function of model and pose sheets are discussed.

**Keywords:** Animation, Character Design, Model Sheet, Facial Expression, Animation Production.

\* Prof. Dr., Ege Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, İzmir.  
E-posta: zafer.ozden@ege.edu.tr

\*\* Arş. Gör., Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Film Tasarımı Bölümü, İzmir.  
E-posta: cagdas.ulgen@deu.edu.tr

## Giriş

Günümüz sinema endüstrisi içinde, canlandırma sanatı kendine özgü bir yapım alanıdır. Canlandırma film sanatı aynı zamanda sinema filmlerinin, reklam filmlerinin ve bilgisayar oyunlarının anlatısı içinde kapladığı yer nedeniyle, bu alanlardaki yapımcılık açısından yapım da dikkate değer bir yere sahiptir. Bu geniş kapsamı içinde, canlandırma filmi yapımcılığı kendine özgü endüstriyel, teknik ve estetik konular barındırmaktadır. Canlandırma filmi yapımcılığı bu niteliklerinden ötürü özel olarak incelenmesi gereken bir yapım sistemi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Canlandırma filmi yapım sürecini canlı (live action) film yapım sürecinden ayıran en önemli yan, yapım öncesindeki (pre-production) uygulamaların, yaratıcılık açısından yapım (production) ve yapım sonrası (post-production) süreçlerdeki diğer uygulamalar kadar önemli olmasıdır. Canlı filmlerin yapım aşamasında, yaratıcı personelin her birinden filme yaratıcı katkı sağlanabilmektedir. Ama canlandırma üretiminde, projenin büyük bir kısmının yapım öncesinde yüksek bir kesinlik derecesinde tamamlanması zorunluluğu bulunmaktadır. Çünkü bu aşamada canlandırma filminin görsel ve işitsel malzemesi -anlatı malzemesi olarak doğayı ve gerçek nesnelere kullanan canlı filmin aksine- büyük ölçüde canlandırma sanatçıları tarafından yaratılmaktadır. Bu aşamada karakter tasarımlarının yapılmış olması, kostüm ve aksesuarların çizilmiş olması, karakterlerin seslerinin dudak senkronu sağlayacak şekilde kaydedilmiş olması, vb. işlemlerin tamamlanmış olması gereklidir. Yapım öncesinde yapılan tüm yaratıcı çabalar, ilerleyen sayfalarda ele alınacağı gibi, canlandırma filminde yer alacak görsel işitsel malzemenin ortaya konulmasını sağladığı için, filmin bütçesinden görsel üslubuna ve anlatım tarzına kadar uzanan konularda belirleyici bir etkiye sahip olmaktadır.

Yapım öncesi aşamanın dikkate değer süreçlerinden birisi ise, karakter tasarımı sürecidir. Canlandırma filminin görsel tasarımı aşamasında karakter tasarımı ve karakterin modellenmesi, riglenmesi, canlandırılması gibi

iş akış sürecinin (workflow) diğer adımlarını doğrudan belirleyen ve etkileyen yaratıcı ve teknik uygulamalar bu sürecin önemini arttırmaktadır.

## Canlandırma Filmlerinin Yapım Aşamaları

Canlandırma filmlerinin yapım süreci genel olarak canlı film yapım süreci ile benzeşmektedir. Canlandırma filmlerinin üretim süreci de yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası olmak üzere üç aşamada ele alınmaktadır. Her aşamanın kendine özgü üretim ve çalışma yöntemleri ve yaratıcı/teknik personelden oluşan çalışanları bulunmaktadır.

Canlandırma filmlerinin yapım sürecindeki iş akışının geniş bir çerçeve içinde açıklanması, karakter tasarımı sürecinin daha iyi anlaşılmasına katkı sağlayacaktır. Öncelikle yapım öncesi süreci değerlendirecek olursak, bu süreç sahnelerin üretilmesine kadar geçen planlama, ön hazırlık ve tasarım süreçlerini içeren aşamalardan oluşmaktadır. Yapım öncesi süreç, yapımda kılavuzluk edecek metinsel ve görsel çalışmaların oluşturduğu iki ana çalışma alanından oluşmaktadır. Metinsel sürecin ilk ögesini sinopsis oluşturmaktadır. Sinopsis daha sonra sırasıyla tretmana, senaryoya ve son olarak çekim senaryosuna dönüştürülmektedir. Çekim senaryosunun oluşturulması sayesinde sahne ve planların sayısı saptanmaktadır. Bu şekilde saptanan sahne ve planlar içindeki karakter, dekor ve arka plan gibi öğelerin nasıl tasarlanacağına ilişkin ihtiyaçlar ve görüşler ortaya çıkmaktadır. Ardından sahnelerin yapımı için gerekli olan bu tasarımların üretim takvimi oluşturulmakta ve bu aşamada yer alan çalışanların görev dağılımı belirlenmektedir. Tasarımlar gerçekleştirildikten sonra, öyküyü resimlerle gösteren bir storyboard hazırlanmaktadır. Son olarak da bu resimli öyküye dayalı biçimde bunların kabaca canlandırıldığı animatik çalışması yapılmaktadır.

Yapım aşaması süreci, tasarımların profesyonel biçimde çizilmeleriyle storyboard ve animatik çalışmasına uygun bir şekilde canlandırılmasından oluşmaktadır. Üretim tekniğine bağlı olarak çizilen tasarımlar ya elle ya da bilgisayar aracılığıyla profesyonel bir tarzda ve yeterlilikte

çizilmekte ya da sayısal olarak oluşturulmaktadır. Daha sonra bu tasarımların analog ya da sayısal olarak canlandırılması gerçekleştirilmektedir.

Yapım sonrası aşama ise, canlandırma filminin kurgusu, seslendirilmesi, müziklendirilmesi, renk düzeltme gibi görsel düzeltmelerinin yapılması, özel efektlerinin eklenmesi gibi süreçlerin sonucunda filmin tamamlanması ile ilgili aşamaları içermektedir. Canlandırma filminin pazarlanması ve tanıtımı gibi süreçler de bu aşamada yer almaktadır.

### Yapım Öncesi Aşama İçinde Karakter Tasarımı Süreci

Canlandırma filmi yapımının kendine özgü doğasından ötürü, proje tasarımının ve senaryonun gerekliliklerini göz önünde tutarak “animasyon için karakterler tasarlarken, animasyon sürecini aklınızda en üst yerde tutmalısınız. Doğal olarak, tasarımlar konsept, anlatıya ve karakterlere uygun olmalıdır ama tasarımlarınızın sonuçlarını da dikkate almalısınız.” (Hayes, 2013: 16). Tasarımın sağlayacağı olanaklar ya da neden olabileceği sorunlar, yapım sürecini kolaylaştıracağı ya da daha yaratıcı seçenekleri ortaya çıkarabileceği gibi, yapımı zorlaştıran bir etkide de bulunabilir.

Bu konudaki en çarpıcı örneklerden birisi, gerçekçi üslupta karakterler ile üretilmiş ilk uzun metraj sayısal canlandırma filmi olarak kabul edilen Final Fantasy: The Spirits Within (2001) filmidir. Bu filmde foto gerçekçi karakter tasarımının tercih edilmesi filmin yapım maliyetlerini arttırmıştır. Karakterlerin gerçekçi ciltleri ve saçları güçlü ve gerçekçi ışıklar ile aydınlatılmış ve bu sayede daha önce elde edilememiş düzeyde gerçekçiliğe ulaşılmıştır. Filmde özellikle foto gerçekçi saç tasarımı ciddi bir iş yükü ve maliyet ortaya çıkarmıştır. Filmin ana karakteri Aki dışında uzun saçlı bir karakter bulunmamasına rağmen, Aki'nin saçını kontrol etmek için projede 40 kişi tam zamanlı olarak çalışmıştır. Ayrıca filmdeki saç canlandırmalarını yapabilmek için, yazılımcıların programa yüzden fazla eklenti yazması gerekmiştir. Aki karakterinin 60.000 saç teli aynı zamanda render sürecinde de büyük bilgisayar hesaplamaları gerektirmiştir (John, 2001). Dolayısıyla gerçekçi bir karakter tasarımı kaygısı yapım maliyetinin,

süresinin ve harcanan emeğin artmasına neden olmuştur. Sonuçta filmin gişe geliri filmin yapım maliyetlerini karşılamakta yetersiz kalmış ve projenin zarar etmesine neden olmuştur. Bu nedenle çoğu projede bütçeyi arttırmamak, işgücünü bütçeye uygun kullanmak ve yapım maliyetlerini azaltmak amacıyla karakter tasarımlarının çoğunlukla canlandırma personeli tarafından kolay üretilebilecek şekilde ve nispeten daha basit tarzda hazırlanması yoluna gidilmektedir. Özellikle düşük bütçeli canlandırma filmlerinde sınırlı canlandırma tekniklerine uygun karakter tasarımları yapılarak projelerin maliyetleri düşürülmekte ve yapım sürecinin kısaltılması tercih edilmektedir.

Karakter tasarımı, canlandırma yapım sürecinin birçok aşamasında alınacak estetik ve teknik kararlar konusunda rehberlik etmektedir. Karakter tasarımı ile ilgili olarak öncelikle alınması gereken karar, filmin hangi türde ve hangi canlandırma tekniği ile yapılacağıdır. Çünkü seçilen tür ve teknik, estetik tercihleri olduğu kadar canlandırma uygulamalarını da etkileyecektir. El çizimi ile üretilen bir canlandırma filminin karakter tasarımı üç boyutlu bir canlandırma filminin ya da kukla canlandırma filminin karakter tasarımından farklı estetik ve uygulama tercihlerinin kullanılmasını gerektirecektir. Günümüzde dijital teknolojinin yaygınlaşması, cut-out animasyonda da tercih edilmesine neden olmaktadır. Ancak, “geçmişte az sayıda canlandırmacı geleneksel cut-out canlandırmanın görünümünü ve duygusunu taklit etmek için dijital araçlar kullanmıştır. Bu örneklerden birisi, Amerika'da South Park adlı bir canlandırma dizisinde geleneksel cut-out görünümünü simüle etmek için bilgisayarla üretilmiş imgeler (cgi) kullanan bir yapım şirketi idi. Bununla birlikte geleneksel cut-out animasyonun bilgisayarla yaratılmış tekniklerle üretilmesi ile ilgili konular üzerine çok az sayıda araştırma yapılmıştır.” (Yuan, 2010: 5). Bu tür araştırmalar, geleneksel cut-out karakter tasarımlarıyla dijital cut-out karakter tasarımları arasındaki farkın ortaya konulmasına katkıda bulunacaktır.

Bu nedenle dijital teknolojinin teknik sınırlamaları da, karakter tasarımcısının yaratıcı çabalarını belirlemektedir:

“Tasarım yaparken, teknik noktaları akılda tutmalısınız. Örnek verecek olursak, bir oyun için tasarım yapan birisi, tasarımlarını oyun motorunun boğulmaması için belirli sayıda poligonla sınırlandırma ihtiyacı duyacaktır. Bu teknik sınırlama özünde tasarımı etkileyecek ve tasarımı basit kalmaya zorlayacaktır. Gerçekçi saç ve giysi gibi ayrıntıların eklenmesi ek iş yaratacak, yapım bütçesini arttıracak ve iş takvimini uzatacaktır.” (Maestri, 2006: 7).

Her iki örnekte de görüldüğü gibi, kullanılan teknik karakter tasarımcısının yaratıcılık alanını sınırlayabilmekte ve yaratılan karakterin daha kısıtlı ifade ve anlatım olanaklarına sahip olması sonucuna yol açabilmektedir.

Canlandırılmak üzere hazırlanan karakter tasarımları gerçekleştirilirken filmin öyküsü içinde karakterin yapacağı pozlar, mimikler ve hareketler de tasarım sürecinin en başında ortaya konulmaktadır. Karakter tasarımcısı oluşturduğu karakterin yalnızca formunu değil, yapım sürecinin devamlılığı içinde kullanılacak ipuçlarını da tasarlamaktadır.

Bu bağlamda, canlandırma filmlerinde karakter tasarımı süreci, bir anlamda canlı anlatı filmlerinde oyunculara rol dağıtımını (casting) sürecinin, karakter tasarımcısı çizerlerin yarattığı figürler aracılığıyla gerçekleştirilmesidir. “Basit sözcükler kullanacak olursak, karakter tasarımı, kendilerinin ayırt edilmelerini sağlayan bir benzersizliğe ve zengin niteliklere sahip insan ya da insan benzeri karakterleri her tür görsel iletişim aracı için tasarlamaktır. Eğer bu tanım biraz genel gözüküyorsa, karakter tasarımı terimini parçalarına ayırıp şu şekilde yorumlayabiliriz: karakter tasarımı karakterler için saç stilleri, kostümleri ve aksesuarları ile birlikte bakışlar ve bedenler tasarlamaktır.” (Su ve Zhao, 2011: 12). Bir başka deyişle, karakter tasarımı bir kişiliğe tüm dış öğeleri ile birlikte seyircinin teşhis edebileceği ve tanıyabileceği bir görsel kimlik kazandırmaktır.

Bu süreç içinde yerine getirdiği işlev ve sahip olduğu rol açısından karakter tasarımcısının görevini tanımlayacak olursak, karakter tasarımcısının rolü “hem sanatsal hem teknik seçimler yapmaktır. Bu, karakterinizin kişi-

liğini zaman içinde tanımak ve bu kişiliği görsel olarak iletmek üzere seçimler yapmak anlamına gelmektedir... Karakter tasarımının teknik bir yönü de vardır: iyi tasarlanmış karakterlerin canlandırılması kolaydır ve canlandırmanın işini daha kolay ve daha yaratıcı bir biçimde yapmasını sağlamaktadır.” (Maestri, 2006: 4). Bu görev tanımına uygun biçimde bir karakter tasarımcısı, senaryonun anlatısına ve gereklerine uygun bir karakter üzerine yaptığı gözlem, araştırma ve çizim uygulamaları ile karakter tasarımı sürecine başlamaktadır.

Bu başlangıç aşamasında, “gözleme dayalı çizimler, film projesinin son halinde görünmese bile, canlandırma için çok önemlidir. Bu çizimler yalnızca görülen şeyin tam olarak temsili ile ilgili değildir ama bir tanıma ve kaydetme sürecidir. Gözlem, özünde görmeyi öğrenmektir.” (Wells, 2009: 16). Karakter tasarımcısının kendine özgü görme biçimini yansıtan bu süreç, aynı zamanda karakter tasarımcısının bireysel yaratıcılığının ve deneyimlerinin dışavurumunu da gerçekleştirmektedir. Karakter tasarımcısının görsel bir kimlik kazandırdığı karakter üzerindeki bireysel yaratıcılığı, büyük ölçüde sahip olduğu çizgi ve tasarım ustalığıyla aktarmayı başardığı gözlemlene dayalı çizimlerden kaynaklanmaktadır.

Temel işlevi içinde, karakter tasarımcısı öncelikle senaryoda yer alan karaktere, uygun bir görünüm kazandırmaktadır. Canlandırma filmlerinde karakterler, özellikle de ana karakter, öykünün ilerlemesini sağlayan ve öyküye çekicilik katan en önemli öğedir. Seyirci öyküyü karakter aracılığıyla takip etmektedir. Bu nedenle canlandırma karakter tasarımı, karakterin temel özelliklerini dışsal özellikleriyle iletebilecek görsel nitelikleri kullanma amacına sahip olmalıdır.

Anlatı ile yakın ilişkisi nedeniyle, canlandırma filmlerinde karakter tasarımı süreci temel olarak yapımcı, yönetmen, senaryo yazarı ve karakter tasarımcısı arasında oluşan bir fikir birliği içinde, canlandırma filminin anlatısında yer alacak karakterlerin fiziki görünümünün karakter tasarımcısı tarafından somut hale getirilmesi ile başlamaktadır. Canlandırma filmi yapımcılığında karakter

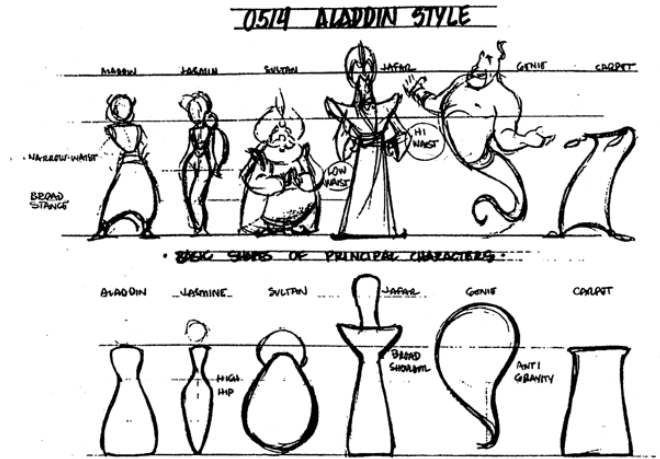
tasarımı sürecini bazı yönleriyle merkezi bir yere konulabilir. Canlandırma filminin yönetmeninin ilk aşamada karakter tasarımına özel bir önem vermesinin önemli bir işlevsel yanı vardır: Öykünün görselleştirilebilmesi için öncelikle senaryolaştırılan öykünün temel taşıyıcısı olan karakterlerin tasarlanmış olması gereklidir. Karakter tasarımını gerçekleştirmeden canlandırma filminin storyboardunun ve animatiğinin hazırlanması söz konusu olmayacaktır. Ayrıca karakterlerin içinde yer alacağı mekânların, kullanacağı aksesuarların ya da kullanılacak diğer görsel öğelerin karakter tasarımlarına uygun şekilde tasarlanmasının yapılması gereklidir. Paranorman'ın, filminin storyboard aşamasında yapılan işi anlatırken belirtilmiş olduğu gibi, storyboard sanatçısı şu şekilde çalışmaktadır: "Senaryoyu düşünürüz. Sonra çizmeye başlarız. İlerleme kaydettikçe, çizimlerimiz daha ayrıntılı hale gelir. Karakter tasarımını ve set tasarımını birbiriyle birleştiririz." (Alger, 2012: 11). Dolayısıyla karakter tasarımı öykünün bütün diğer öğelerini birbirine bağlayan kilit aşamalardan birisidir. Ancak karakter tasarımlarının yapımcı ve yönetmen tarafından onaylanmasından sonra yapım sürecinin diğer aşamalarına geçilebilmektedir.

Karakter tasarımı süreci karakter ile ilgili temel konuların çözümlenmesiyle başlamaktadır. Karakter tasarımında en temel konu, karakterin hemen tanınabilen ve ayırt edilebilen bir form ve renk ile yaratılmasıdır. Bunun sağlanması ise; karakterlerin filmin türüne ve tekniğine uygunluk sağlayacak görünümde, tasarım kurallarına uygun bir anatomik oran içinde, kişiliğini yansıtan form ve renklerle, kolaylıkla teşhis edilebilecek bir silüete sahip olacak şekilde, karaktere uyum gösteren kostüm ve aksesuarlar ile çizilmesi sayesinde mümkün olabilecektir.

### Karakter Tasarımında Form ve Silüet

Karakter tasarımında öncelikle çizgilerin formlar aracılığıyla bir karakteri ortaya koyması için çaba gösterilmektedir. Bu aşamada karakter tasarlanırken kullanılan geometrik formlar bilinçaltımızda yarattıkları çağrışımlar nedeniyle karakterler hakkında belirli düşünceler ve duygular çağrıştırmaktadır. Kare formlar insanların zi-

hinlerinde dayanıklılık, güvenilirlik, dürüstlük, düzenlilik ve erillik gibi çağrışımlar yaratmaktadır. Üçgen formlar insanda daha çok hareket, saldırganlık, sinsilik, çatışma, gerilim duygularını tetiklemektedir. Yuvarlak formlar ise tamamlanma, incelik, neşe, rahatlık, bütünlük, koruyuculuk, çocuksuluk ifade etmektedir (Tillman, 2012: 67). Bu tarz formlara dayalı çizimler karakter tasarımında stereotipleşmiş tasarımlar oluşturmaktadır.



Resim 1. Alaaddin Filmine ait Karakter Formları.

Alaaddin filminin karakterlerinin tasarım aşamasında bu karakterlerin formlarına yönelik araştırmalar bu konuda iyi bir örnek olarak verilebilir. Resim 1'de görüldüğü gibi, her karakter geometrik bir forma sahiptir. Burada sinsilik, çatışma ve gerilim duygusu uyandıran kötü karakter Cafer'in üçgen formlarla karakter tasarımının yapılması, Sultan'ın ise güven, düzenlik ve koruma duygularını uyandıran yuvarlak formlarla verilmesi formların psikolojik etkisiyle uyumluluk göstermektedir.

Belirtmiş olduğumuz gibi, karakterin formu onun temel niteliklerinin verilmesi açısından en belirgin görsel öğedir. Çünkü form, karakterin tanınabilmesini sağlayan en önemli ipucunu sunmaktadır. Formun yanı sıra, karakterin kolaylıkla teşhis edilebilmesinde seyirciye en fazla yardımcı olan diğer görsel tasarım öğesi de silüettir.

Tasarıma silüet boyayarak başlanabileceği gibi çizgisel olarak karakteri oluşturarak da başlanabilir. Ancak çizgisel olarak karakter oluşturulmaya başlandığında bile,



silüet olarak nasıl durduğunun akılda canlandırılması ve karakterin kendi içindeki parçalar ile okunurluğunun gözetilmesinde yarar vardır.

İyi tasarlanmış bir silüet, seyirciye yalnızca karakterin temel poz duruşlarını göstermekle kalmayıp aynı zamanda karakter tasarımının temel görsel öğelerini de başarıyla kullanmaktadır. Karakter tasarımcısı silüeti göstererek seyircinin karakterin saçının şekli, kendine özgü beden parçaları, üzerindeki kostüm ve aksesuarları, vb. görsel unsurları algılamasını sağlamaktadır. Ama bütün bunları yalnızca silüet içine yedirerek tek bir güçlü birleşik imge içinde göstermektedir. Özellikle karakterin tasarımındaki büyüklü küçüklü görsel parçaların birbiri ile olan uyumundan ya da zıtlığından yararlanarak karakterin görsel okunurluğunu arttırmaktadır. Karakter tasarımı aşamasında yaratılan bu türden silüetler, aynı zamanda canlandırma filmi içinde dramatik amaçlar doğrultusunda kullanılacak yaratıcı görsel anlatımlar için de fikir verebilmektedirler.

Karakter tasarımında en büyük görsel ipucunu karakterin silüeti vermektedir. “Canlandırma karakterinin pozları ‘silüet içinde’ çizilmektedir. Bir karaktere dair bütün gördüğünüz bir silüet bile olsa, yine de aksiyonu ayırt edersiniz. Silüetleştirme aksiyonu daha açık ve kolay tanımlanabilir bir hale getirmektedir” (Wright, 2013: 70). Silüet seyirciye dış çizgiler ile görsel okuma imkânı sağlamaktadır. Silüetler sade, tonlamasız, düz ve derinliksiz olmakla birlikte, seyirciye görsel olarak hemen tanıyabilecekleri imgeler sunmakta ve karakterlerin temel özelliklerini bir bakışta iletebilmektedir. En ufak hali ile gördüğümüzde bile karakteri ayırt etmemizi sağlar. “Silüetler fazla bilgi taşımayan düz şekiller olmalarına rağmen, doğru yerleştirildikleri zaman yine de daha karmaşık yapıları akla getirmektedirler. Beynimiz gerçekte neyin olup bittiğini anlamak için çok fazla bilgiye ihtiyaç duymaz. Enerjimizi çarpıcı bir desen yaratmak üzerine yoğunlaştırabilmemiz amacıyla, silüet bütün detayları silmektedir. Pratik bir kural olarak, eğer bir desen ilginç bir silüete sahipse, bu desen nihai çizimde de iyi iş çıkaracaktır.” (Leong, 2013: 52). Bu açıdan iyi çizilmiş bir silüet, iyi bir karakter için görsel kimliğinin damgası haline gelmektedir.



Resim 2. İnanılmaz Aile (2004).

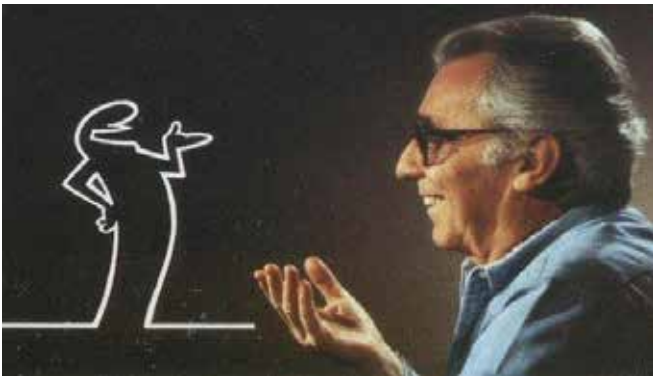
Resim 2'nin sol tarafında İnanılmaz Aile (2004) filminin ana karakterlerinin görsel tasarımı, sağ tarafında ise bu karakterlerin silüetleri görülmektedir. Belirtmiş olduğumuz gibi, karakterlerin silüetleri içinde incelik kazanılan ve birbirine göre uzayıp kısalan vücut parçalarını oluşturan farklı geometrik yapıların, her biri için tek bir birleşik imaj yaratmak üzere nasıl başarıyla bir araya getirildiğini görebilmek mümkündür. Dolayısıyla görsel ayrıntılar bulunmamasına rağmen çok rahat bir şekilde okunabilen silüetler oluşturulmuştur. Ayrıca filmdeki tüm ana ve yardımcı karakterler birbirinden son derece rahat ayırt edilmelerini sağlayan silüetlere sahiptirler.

Karakter tasarımında silüet kullanımı söz konusu olduğunda, silüet canlandırma filmlerinin kendi başına bir kategori oluşturduğuna da değinmemizde yarar vardır. Sinema tarihinin ilk yıllarında, silüetin anlatım gücünden yararlanarak, gölge oyunlarından esinlenen silüet canlandırma filmleri üretilmiştir. Silüet canlandırma filmi konusunda öncü isimlerden birisi, Alman animasyon sanatçısı Lotte Reiniger'dir. Reiniger silüet canlandırma filmleriyle farklı ülkelerdeki canlandırma sanatçılarına ulaşan bir etki yaratmıştır. Reiniger'in en ünlü yapıtı, 1001 gece masallarından esinlenerek 1923-26 yılları arasında üç yılda yaptığı The Adventures of Prince Achmed (Prens Ahmed'in Maceraları) filmidir. Reiniger'in filmlerindeki “hareket eden silüet, sanat ürünü ile yaşam arasındaki doğru dengeyi büyüleyici bir biçimde sağlamaktadır.” (Arnheim, 1997: 141). Kuşkusuz bu sanat etkisi, Reiniger'in silüet karakter tasarımlarındaki yaratıcı gücünden gelmektedir. Daha sonra bu yaratıcı gücü kullanarak silüet canlandırma filmi kategorisinde dikkate değer örnekler üreten canlandırma sanatçıları da olmuştur.



Resim 3. The Adventures of Prince Achmed (1926).

Siluet canlandırma konusunda popüler bir örnek, Osvaldo Cavandoli tarafından tasarlanan ve Türkiye dahil dünyanın birçok ülkesinde seyirciye ulaşan *La Linea* karakteridir. Ülkemizde *Bay Meraklı* adı ile bilinen bu karakter tasarımı, siyah zemin üzerine çizilmiş beyaz bir silueti göstermektedir. 1971 yılından başlayarak doksanlı yılların başlangıcına kadar televizyonda gösterime giren *La Linea* canlandırma filminde, son derece ekonomik tasarlanmış siluet karakterler, kostümler, aksesuarlar ve nesnelere aracılığıyla ince mizah barındıran öyküler anlatılmıştır. Bu canlandırma filminin uzun gösterim süresi, aynı zamanda başarıyla tasarlanmış siluet karakterlerin nasıl etkili olabileceğinin bir göstergesi olmuştur.



Resim 4. *La Linea* (Bay Meraklı) ve Osvaldo Cavandoli.

Daha yakın dönem başarılı silüet canlandırma projelerinden birisi, karakter tasarımları Jose Malis tarafından gerçekleştirilen *Benditto Machine* (2006) adlı kısa can-

landırmadır. Film tamamen siluet karakter tasarımlarından ve siluet mekânlardan oluşmaktadır. Filmlerinde genellikle insanın tanrı ile ilişkisi üzerine yorumlar getiren, makineleşme ve uzay gibi temaları ele alan canlandırmacı Jose Malis, siluet canlandırma filmleriyle uluslararası festivallerde kırkın üzerinde uluslararası ödül kazanmıştır.



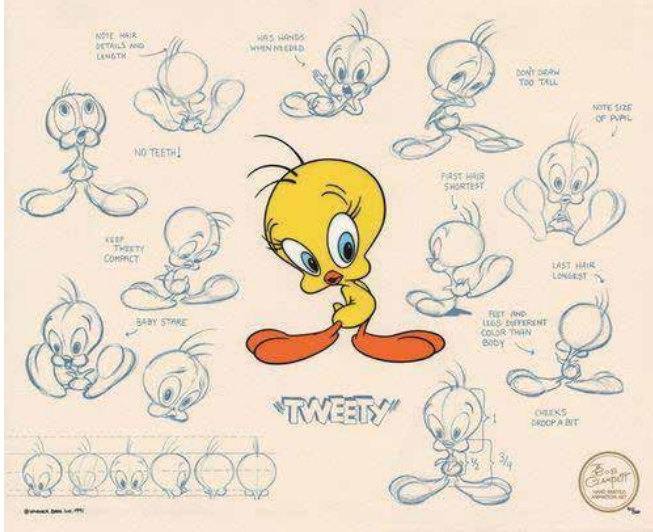
Resim 5. Benditto Machine (2006).

### Karakter Tasarımında Anatomik Oran

Canlandırma filmi için yaratılan karakterin psikolojik niteliklerinin, fiziksel özelliklerinin ve formlarla ifade edilebilecek üslubunun zihinde netleşmesiyle birlikte, karakterin dış özelliklerine dayalı olarak eskizlerinin çizimine başlanmaktadır. Bu aşamada karakter tasarımını etkileyen en önemli etken, karakterin anatomisidir. Bir karakter tasarımcısı karakteri tasarlarken bütünün nasıl olacağını aklında bulundurmakta ve çizim süreci sonunda bu bütüne ulaşmaya çalışmaktadır.

Bu çizim çalışmalarında “karakterin yaşı, boyutu ve ağırlığı bir karakterin neyi üstlenebileceğini belirleyebilecek bir fiziksel olanaklar ve sınırlamalar dizisi yaratmaktadır.” (Hayes, 2013: 76). Bu nedenle bu aşamada karakterin beden parçalarının kendi içindeki oranları saptanmaktadır. Beden oranları saptanırken, ölçüt olarak baş kullanılmaktadır. Beden tasarlanırken beden başa oranla oluşturulmaktadır. Canlandırma filmlerinde karakter tasarımları, genellikle karakterlerin özelliklerine bağlı olarak iki baş ile dokuz baş arasında bir ölçü değeri içinde yapılmaktadır.

Gerçek hayatta ideal bir insanın başının vücuduna oranı yedi buçuk ile sekiz baş uzunluğundadır. Ama canlandırma filmlerinde, beden ve baş arasındaki oran, karakterin psikolojik yapısını aktaracak ve görsel çekiciliğini verecek şekilde farklı orantılar içinde tasarlanmaktadır. “Genel kural şudur: Karakter ne kadar sevimliyse, başı bedeni ile kıyaslandığında daha büyük olacaktır. Kuşkusuz her zaman için istisnalar bulabilirsiniz; ama genellikle bu kural tutarlı bir şekilde işe yaramaktadır. Bazen sevimli bir baş bedenin geri kalanından çok daha büyük çizilir.” (Hart, 2012: 30). Bu türden karakter tasarımlarının en tanınan ve sevilen örneklerinden birisi Bob Clampett’in tasarladığı Tweety karakteridir. Tweety’nin karakter tasarımında baş bedenin neredeyse üç katı hacimde çizilmiştir. Aynı şekilde gözlerinin ve ayaklarının da bedenine oranla büyük çizilmesi karakterin sevimliliğini arttırmaktadır.



Resim 6. Tweety.

Diğer yandan, karakter tasarımında baş beden oranı arttıkça, karakter daha güçlü bir kahraman görüntüsü kazanmaktadır. Canlı ve canlandırma filmleri çekilen Hulk karakteri bu türden bir kahraman için iyi bir örnektir. Hulk'un olağanüstü gücünü göstermek üzere baş oranı küçültülürken, bedenin el, ayak ve göğüs gibi belirli bölgeleri daha büyük oranlarda çizilmiştir. Bu karakter tasarımı Hulk'a anıtsal bir görünüm kazandırmıştır.

Kuşkusuz görsel sanatlarda kurallar yol göstericidir ama aynı zamanda kurallar yıkılmak içindir; beden baş



Resim 7. Hulk.

oranı bire bir olan kötü bir karakter tasarlanabileceği gibi, çizimlerin yaratıcı bir biçimde kullanılmasıyla bedeni büyük, başı küçük ama daha zayıf bir karakter de yaratılmak mümkündür.

### Karakter Tasarımında Kostüm ve Aksesuarlar

Karakter tasarımcısı, karakter ile ilgili her bir öğeyi dikkate alarak tasarımını gerçekleştirmektedir. Bu nedenle karakterin saçından kostümüne, kostüm parçalarına ve üzerine eklenen aksesuarlara (pelerin, kravat, baston, silah, şapka, vb.) kadar bütün tasarım öğeleri karakterin formunu ve silüetini etkilemektedir. Kostüm tasarımı aynı zamanda canlandırmanın yaratıcılığını ve kalitesini üzerinde de etkiye sahiptir. Karakterin hareketlerine eşlik eden kumaş kıvrımları, karakterin pozunun ifadesini arttıran kumaş kırışıkları, kolun hareketinin yönünü vurgulayan silah ya da kılıç benzeri aksesuarlar, dalgalanan pelerinin hareketi gibi kostüm ve aksesuarlar aracılığıyla yapılan canlandırmalar, karakterin ifadesini ve filmin görsel etkisini arttırmaktadır.

Bu nedenle karakterlerin kostüm tasarımları, bedensel görünümüne ve kişiliklerine uygunluk gösterecek ve karakterin kişiliğine katkıda bulunacak şekilde gerçekleştirilmelidir. Hareketli bir kişiliğe ve davranışlara sahip olan bir karakterin giysileri de bu niteliklerini destekleyecek şekilde tasarlanmakta ve kostüm tasarımı ve tasarımın çizgileri karakterin görünümünde hareket hissi uyandırmaktadır. Tam aksine, durağan bir kişiliğe sahip bir karakterin tasarımında ise onun formuna uygun kostüm ve



aksesuar tarzları ve çizgileri tercih edilmekte; karakterin bu şekilde yorumlanmasına katkıda bulunacak sade, düz ve kavisleri bulunmayan çizgiler tercih edilmektedir. Resim 8'de görülen Vampire Hunter D karakter tasarımı, yarı vampir yarı insan olan ve Dracula'nın oğlu olarak kabul edilen karakterin temel özelliklerini başarıyla yansıtan bir kostüm tasarımına sahiptir. Vampire Hunter D'nin tasarımında, kostüm tasarımı neredeyse beden ile eşit derecede karakterin kişiliğini vermektedir: Dracula'nın pelerini ni anımsatan siyah pelerin, vampirlerin uzayan dişlerini çağrıştıran ince uzun kılıç, karakterin yüzünü saklayarak karakterin gizemine işaret eden geniş şapka, karakterin kişiliğinin ifade edilmesinde önemli bir görsel rol oynamaktadır. Bu türden kostümler karakterin kişiliğini, bedensel ifade biçimlerini ve tavırlarını ortaya koymakta yardımcı olduğu için, karakterin pozları kostümlü beden ile verilmekte ve kostümün beden algısına etkisi muhakkak göz önüne alınmaktadır.



Resim 8. Vampire Hunter D.

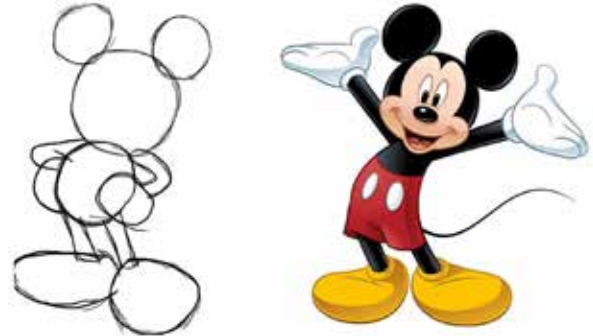
Kostümün görsel ve simgesel değerinden ötürü, canlandırma filminin öyküsündeki karakterlerin kostüm tasarımları birbirleri ile uyumlu ya da kontrast renklere, dokulara, şekillere ve stillere sahip biçimde tasarlanmaktadır. Karakterlerin kostüm tasarımları arasındaki bu ilişkiyi sağlayabilmek için, karakterlerin tasarımları sırasında çizimlerin birbirleri ile ilişkileri üzerine düşünülmemekte ve karakterlerin yan yana durduklarında nasıl bir görsel tutarlılık içinde bulunacakları gözetilmektedir.

Karakterlerin kostümleri tasarlanırken genellikle ön

3/4 ve arka 3/4 dereceden çizimleri gerçekleştirilmektedir. Bu sayede karakterlerin kostümlerinin mümkün olduğunca vurgulu çizgilerle, formlarla ve renklerle gösterilmesi hedeflenmektedir. Ayrıca karakterlerin kostümlerinde gereksiz etkiler yaratacak çizgilerin olabildiğince az kullanılmasıyla yapılan çizimler ile daha kolay bir görsel algı sağlanmaktadır.

### Karakter Tasarımında Renk

Karakterlere verilen renkler onların kişilikleri hakkında izleyiciye fikir vermektedir. Mavi ve gri gibi daha rahatlatıcı renklerin kullanıldığı karakterler dinginlik ve güven hissi yaratmaktadır. Karakterlerin kendi içindeki renk dağılımında ise dikkat edilmesi gereken, karakterlerin hareketlerinde okunması istenen göz, el gibi yerlerde renklerin karakterin geri kalanından ayrılacak şekilde seçilmesidir. Bu konudaki en belirgin örneklerden birisi, Disney'in klasik karakter tasarımlarından birisi olan Mickey Mouse'tur. Canlandırma karakter tasarımlarının en kolay tanınabilen örneklerinden birisi olan bu figürün tanınırlığının sağlanmasında, yuvarlak formlardan oluşan görüntüsünün yanı sıra kullanılan renklerin etkisi büyüktür. İlk tasarımı siyah beyaz olan ve bir pandomim sanatçısı gibi siyah renkte bir bedene sahip olan Mickey Mouse karakterinin tasarımında renklerin kullanılması, beyaz eldivenleri, kırmızı pantolonu ve sarı ayakkabıları ile beden dilinin ustalıkla canlandırılmasına olanak tanımaktadır. Bu nedenle Mickey Mouse karakter tasarımı, formlarla renklerin daha fazla ifade sağlamak üzere başarılı bir şekilde bir araya getirilmesi konusunda iyi bir örnektir.



Resim 9. Mickey Mouse Karakterinin Renk Tasarımı

Renkler belirlenirken karakterlerin arkaplan ile olan ilişkisi de dikkate alınmaktadır. Arka planda kullanılan renkler ile karakterde kullanılan renklerin birbirine yakın olması karakteri sahnenin içinde daha az görünür kılmaktadır. Arka planda kullanılan renklerin zıt renkleri kullanıldığında ise karakter sahnede daha belirgin hale gelmektedir. Bu konuda iki başarılı karakter tasarımı örneği Road Runner canlandırma filminden verilebilir: Bu filmdeki “iki karakter de kendi başlarına güzel görünmek üzere tasarlanmıştır ama aslında renk tasarımı birbirleri ile olan ilişkileri düşünülerek yapılmıştır. Road Runner karakterinin renkleri özünde spor bir arabayı anımsatmaktadır. Karakterin soğuk mavi ve gri renkleri, tamamlayıcı ve sıcak çöl zemini karşısında ‘patlamaktadır’. Coyote daha koyu olmakla birlikte hemen hemen arka planın renklerini almıştır, karakterinin rengi ‘geri planda kalmaktadır’. Renk değerinin yardımı ile denge sağlanmasına rağmen, renkleri nedeniyle kimin baskın karakter olduğu açıktır. Bu bir tesadüf değildir; bu bir tasarımdır.” (Polson, 2013: 118). Bu örnekten de anlaşılacağı üzere, karakter tasarımcısı karakterlerin renk tasarımlarını gerçekleştirirken hem kişiliklerini hem buldukları ortamı hem de birbirleri ile olan ilişkilerini göz önüne almaktadır.



Resim 10. Road Runner ve Coyote.

### Karakter Tasarımında Üsluplar

Karakter tasarımı sürecinde belirli üsluplar bulunmaktadır. Karakter tasarımı üslubun; projenin temasından

yapım bütçesine, estetik amaçlara ve gerçekçilik kaygısına uzanan şekilde yapım tasarımı ile doğrudan ilişkisi vardır. Bu nedenle bir canlandırma filminin karakter tasarımının üslubunu oluştururken “temaya ek olarak, hangi seviyede bir gerçeklik düzeyini temsil edeceğinize karar vermelisiniz. Karakter tasarımı uç noktada soyutlama ve stilizasyondan fotogerçekçi sayısal oyunculara kadar herhangi bir şeyi üretebilmektedir. Bu süreklilik içinde karakterlerinizi nasıl konumlandırmayı seçtiğiniz; öykünüzde ihtiyaç duyulan eyleme, elinizdeki mevcut kaynaklarınıza ve bir kez daha temaya bağlıdır.” (Hess, 2012: 60). Elinizdeki mevcut teknik olanaklar fotogerçekçi bir tarzda tasarlanmış bir karakteri aynı ölçüde gerçekçi bir şekilde sayısal canlandırmayla üretmeye müsait olmadığı zaman, karakter tasarımı üslubu ile canlandırma filminin gerçekçiliği temsil etme düzeyinin tatmin edici olmaktan uzak kalması sonucunu ortaya çıkaracaktır. Ayrıca bu tür bir tasarım, yapım bütçesinin büyük kısmının fotogerçekçi karakter tasarımlarının canlandırılmasına ayrılmasına neden olarak yapım tasarımının başka yönlerden zayıf kalmasına yol açabilecektir.

Bu yüzden düşük bütçeli yapımlarda saç ayrıntısı, giysi tasarımları ve kıvrımları, yüz ve beden hareketleri gibi alanlarda daha kısıtlı seçeneklerle çalışma zorunluluğu ortaya çıkmaktadır. Bu zorunluluk nedeniyle karakter tasarımcısı daha basit tasarımlara yönelmek zorunda kalmaktadır. Aksi yöndeki uygulamalarda bu alanlardaki daha ayrıntılı çalışmalar, karakter tasarımcısının olduğu kadar yapımın diğer aşamalarında yer alan yaratıcı personelin uygulamalarının da zorluğunu arttırmakta ya da yapım çalışanlarının sayısının çoğaltılması gibi ihtiyaçları ortaya çıkarmaktadır.

Yapım tasarımı açısından bakıldığında, her bir karakter tasarımının kendine özgü nitelikleri bulunmakla birlikte, belirli ortak yapısal özelliklere göre üslup kategorileri oluşturmak mümkündür. Gruplama, karakterlerin öykü içindeki rollerine yönelik olarak yapılabileceği gibi tasarım üsluplarına göre de yapılabilir. Yapısal özellikleri itibari ile sevimli karakterler korkutucu görünen karakterlerin tam tersi özellikler taşımaktadır. Böyle bir gruplamada birden çok gruba girebilen karakterler ortaya çıkabilmektedir.

Ancak buradaki amaç, genel anlamda kullanılan üslupları ve stereotipleri gruplandırabilmektir.

Yapılarını temel alarak incelediğimizde karakterler; dişi karakterler (female characters), erkek karakterler (male characters), sevimli karakterler (cute characters), canavarlar (monsters), hayvanlar (animals), yardımcı roldeki karakterler (supporting roles), cansız karakterler (inanimate characters) ve mekanik karakterler (mechanical characters) olarak gruplandırılabilir. Çizimleri ölçüt aldığımızda ise üsluplar; genel olarak logo üslubu (logo-style), basit üslup (simple-style), yaygın üslup (ordinary-style), karmaşık üslup (complicated-style), gerçekçi üslup (realistic-style) şeklinde adlandırılarak gruplandırılmaktadır (Su ve Zhao, 2011: 18). Bu üsluplar karakter tasarımcısına, yapım konseptine, senaryo gereklerine, vb. etmenlere bağlı olarak tercih edilmektedir. Aşağıda karakter tasarımı üslupları örneklerle verilmektedir.

### Logo Üslup

Logo üslubu (logo-style) karakterler genellikle son derece basit tasarlanmış karakterlerdir. Çoğunlukla sevimli yapıda tasarlanmaktadır. Sevimli yapıdaki karakterler bebek kanonlarına uygun olarak tasarlanan karakterlerdir. Geniş alınları, iri gözleri, minik burunları ve vücutlarına oranla iri başları vardır. Daha çok reklam logolarında hacimsiz, iki boyutlu, vektörel karakterler olarak görünmektedirler. Ayrıca logo üslubundaki karakterlerin özellikle çocuklara yönelik canlandırma filmlerinin karakter tasarımlarında tercih edilen bir üslup olduğu söylenebilir. Fosters Imaginary Friends adlı televizyon çizgi dizisinde logo üslupta tasarlanmış 'Bloo' karakteri tek bir renkten oluşan yekpare bedeni ve iri gözleri ile bu konuda iyi bir örnektir.



Resim 11. Bloo.

### Basit Üslup

Basit Üslup (simple-style), logo üslubundan daha karmaşıktır. Ancak bu üslupta da yine mümkün olduğunca basit bir karakter yaklaşımı kullanılmaktadır. Özellikle küçük yaş gruplarındaki çocuklara yönelik karakter tasarımlarında basit üslup tercih edilmektedir. Bu tarz karakter tasarımı için başarılı bir örnek, İspanyol canlandırma firması Zinkia tarafından yaratılan ve okul öncesi çocuklara hitap eden Pocoyo karakteridir. Son derece basit bir tasarıma sahip olduğu için küçük çocukların beğenisini kazanan bu karakter, teknik açıdan da rigleme kolaylığına sahip olduğu ve yapım aşamasında hızlı üretime olanak tanıdığı için işlevsel bir niteliğe sahiptir.

### Alışılmış Üslup



Resim 12. Pocoyo.

Alışılmış üslup (ordinary-style) en yaygın kullanılan canlandırma üslubudur. Canlandırma sanatının çizgi film üslubu olarak da tanımlanabilir. Bu üslup ile tasarlanan karakterler daha zengin mimik ve ifadeye olanak tanımaktadır.



Resim 13. The Adventures of Jimmy Neutron: Boy Genius

Çocuk dahi Jimmy Neutron'un maceralarını anlatan üç boyutlu bilgisayar canlandırması "The Adventures of Jimmy Neutron: Boy Genius", yaygın üslupta tasarlanmış canlandırmalara güzel bir örnektir. Basit üslupta tasarlanan Pocoyo ile karşılaştırıldığında, daha çok yüz ifadesine ve bedensel poz tasarlamaya uygun olduğu görülmektedir.

### Karmaşık Üslup

Karmaşık Üslup (complicated-style) ise, çizgi filmin yaygın üslubundaki karikatüristik abartmaların olmasına karşın daha gerçekçi formlara yaklaşan canlandırma karakterler tasarımlarında kullanılmaktadır. Daha çok canlandırma piyasasının başını çeken Pixar ve Dreamworks gibi büyük şirketler tarafından kullanılmaktadır.



Resim 14. Ratatouille.

Pixar Canlandırma Film Stüdyosu'nun "Ratatouille" canlandırma filminden alınan görselde görülebileceği gibi, karakter tasarımlarının karikatür tarzına yakınlığına

rağmen saç, kumaş, ten gibi çeşitli yerlerindeki detay seviyesinin fazlalığı dikkat çekmektedir.

### Gerçekçi Üslup

Gerçekçi üslup (realistic-Style), foto gerçekçi düzeyde karakter tasarımı yapılan dijital canlandırma filmlerinde görülmektedir. Ticari anaakım canlandırma filmlerinde ve gerçeğe yakın bilgisayar oyunlarında bu üslupta canlandırmalar kullanılmaktadır. Bu üslubun tercih edilmesindeki amaç, yapılan karakter tasarımlarının mümkün olabildiğince gerçeğe yakın olduğu konusunda seyirciyi görsel olarak ikna etmek ve filmin öyküsünü daha inandırıcı kılabilmektir.



Resim 15. Final Fantasy, The Spirits Within.

### Karakter, İfade ve Model Sayfalarının Tasarlanması

Yapım tasarımına karar verilmesinin sonrasında, karakter tasarımcısı öncelikle karakteri çeşitli duruş ve pozisyonlarda gösteren karakter sayfalarını hazırlayarak işe başlanmaktadır. Bu karakter sayfalarının hazırlanmasının proje içindeki uygulamalar açısından kolaylık sağlayıcı bir işlevi bulunmaktadır. "Model sayfaları geleneksel olarak karakteri veya figürü birçok poz ve pozisyonda göstermekte ya da yüz ifadelerindeki detaylara odaklanmaktadır. Bu durum çok sayıda sanatçının çizecekleri ve canlandıracakları karakterin algısını 'sabitlemektedir.'" (Wells, 2009: 22). Böylece karakterin seyirciye iletilmek istenen temel nite-



liklerini aktaran bedensel duruşunun ve bedeninin çeşitli açılardan görünümü ortaya konulmakta ve gösterilmektedir. Karakterlerin farklı açılardan algılanma şekilleri sabit bir biçimde gösterilmekte ve canlandırma süreci içinde yer alan diğer sanatçıların bir karakteri sanki tek kişi çizmiş gibi aynı şekilde çizebilmeleri mümkün olmaktadır.

Karakter sayfaları aynı zamanda karakterin görünümünün ve beden dilinin senaryodaki karaktere uygun olup olmadığını göstermektedir. Karakterin ifade sayfaları da aynı işleve sahiptir ve karakterin yüz ifadeleriyle senaryonun anlatım gereklerini yerine getirip getirmeyeceği konusunda fikir vermektedir. Karakter sayfalarında önden, yandan ve 45 dereceden olmak üzere temel çizimler yapılmakta, ayrıca karakterin arka, alt ve üst açılar olmak üzere gerekli tüm açılardan (turn-around) çizilmiş resimlerden oluşan tasarımları üretilmektedir. Bu çizimler sayfa içinde yan yana ve eşit boyutlarda yerleştirilmektedir. Gerekli takdirde kılavuz oran çizgileriyle işaretli olarak boy ve yüz çizimleri uygulanmaktadır (Kennedy, 2013: 72). Kılavuz oran çizgileri karakterin her zaman aynı orantılar içinde değişmeksizin çizilmesine olanak tanımaktadır.

#### TURN-AROUND



Resim 16. Dönüslü Poz (Turn-around) Sayfası.

Karakter sayfasının hazırlanmasının sonrasında, canlandırma sanatçılarına yol göstermesi için karakterlerin temel pozlarını gösteren eskizler çizilmektedir. Karakterin tasarımının en işlevsel yanlarından birisi de karakterin pozlarının belirlenmesidir. Karakter, beden duruşu ile kişiliğini izleyiciye hissettirmektedir. Bu nedenle karakterin ilk eskizleri oluşturulurken kişiliği göz önünde tutulmalı

ve erken tasarım aşamasında vücudun duruşu da karakterin bir parçası olarak tasarlanmalıdır. “Karakter geliştirmenin büyük bir kısmını karakterlerin ne tarz bir beden dili kullandıklarını bilmek oluşturmaktadır. Karakterlerinin duvara asacakları pozlarını çizerken işe yeni başlayanların yaptıkları büyük bir hata, çiziktirdikleri karakterlerinin kişiliklerini göz ardı etmeleridir. Çoğu zaman sanatçıların postaladıkları illüstrasyonlarda bir karakteri sanki fotoğraf stüdyosuna aile fotoğrafı çektiriyormuş gibi silahla ayakta dururken görüyorum... HAYIR! Normal duruşu kullanmaktan kaçınmaya çalışın. Karakterinizi düşünün... Karakterinizin ne yaptığını ve bunun davranış tarzları üzerinde nasıl bir etkiye sahip olduğunu düşünün.” (Krefta, 2007: 130). Bu tür düşüncelerin temel alınmasıyla, filmdeki sahnelere göre karakterlerin bedensel hareketleri açısından yol gösterici tasarımlar ortaya konulmaktadır.



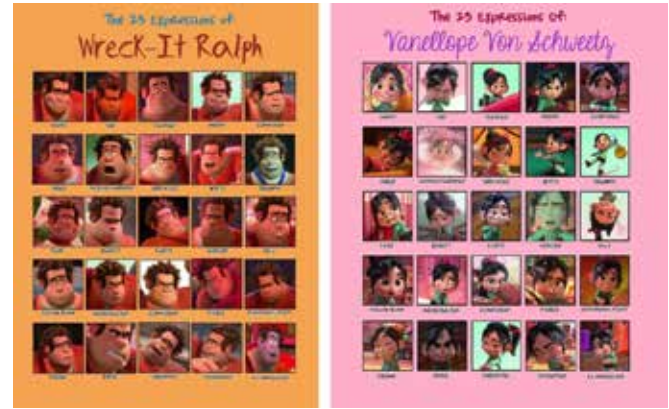
Resim 17. The Incredibles (2004)

Karakter tasarımında form konusunu ele alırken değindiğimiz üzere, karakter pozları, kişiliklerin dışavurumunu sağlayacak şekilde formların ifade yüklü bir biçimde tasarlanmalarını gerektirmektedir. Bu tasarımların ifade değeri özellikle ana karakterlerin bir arada gösterildiği sayfalarda daha belirgin hale gelmektedir. Resim 17’de yer alan The Incredibles (2004) filminin ana karakterlerini gösteren sayfa, bu durumu en iyi açıklayan örneklerden birisidir. Bu canlandırma filminde ailenin babası, emekli olduktan sonra bile macera yaşamaktan hiç çekinmeyen cesur yapıda bir karakterdir. Bu karakterin süper kahraman kostümü içindeki tasarımı kişiliğinin bu yönünü göstermektedir: Kare form ve abartılmış beden bölümleri ile

verilen bedeni –belindeki yağ simidine rağmen- güçlü ve kendine güveni yerinde bir erkek imajı yaratılmasına hizmet etmektedir. Anne karakteri de yana açık bacakları ve beline koyduğu elleri ile özgüven, hakimiyet ve cinsel çekicilik sahibi bir kişilikte ifade edilmektedir. Daha ince bir figür olarak verilen evin yeni yetme kızının ise özgüven sorunları ve bedensel kaygıları, filmin sonunda özgüvenini kazanıncaya kadar yüzünün yarısını örten saçlarından ve kollarıyla bedenini örterek öne doğru bükülmüş durmasından belli olmaktadır. Daha küçük kardeşlerin sevimlilikleri ise, baş ve beden arasındaki azalan oran ile verilmektedir.

Bu aşamada karakterlerin yüz ifadeleri için de ayrıca yüz ifadesi sayfaları hazırlanmaktadır. Beden anatomisinin karakter hakkında ipuçları taşıması gibi, yüz ifadeleri de karakter ve onun psikolojisi hakkında tamamlayıcı bilgiler vermektedir. Karakter tasarımında beden karakter hakkında genel bir ifade oluştururken, yüz daha samimi ve derin duygular veren ifadelerin iletilmesine olanak sağlamaktadır. Özellikle gözler ve ağız nüanslara dayalı ifadelerin ortaya çıkarılmasında karakter tasarımı sürecindeki en etkili öğeler olarak kullanılmaktadır. Bu nedenle “Bir karakterin yüzü tasarım için son derece önemlidir. Diyaloğa ek olarak, bir yüzün duyguyu gösteriş şekli çok şey anlatabilir... Her ifade karakterin tanımlanmasında yardımcı olur. Karakterlerinizi tasarlarken, bir dizi duygu ifadesini ayrı bir kağıda çizin. Bu yöntem bir duygunun diğerini nasıl canlandıracağını görmeye yardımcı olacaktır. Temel duygular nedir? Temel duygular neşe, kızgınlık, üzüntü, kıskançlık, korku, şaşırma, ve tiksindir.” (Jackson, 2012: 235–236). Karakter tasarımında yüz ifadeleri de ağırlıklı olarak bu temel ifadelerin karakterin kişiliğini verecek şekilde araştırılmasının sonuçlarını göstermektedir. Resim 19 ve 20’de, *Wreck it Ralph* (2014) canlandırma filminin iki ana karakterinin yüz ifadeleri görülmektedir. İki sayfa içindeki yüz ifadeleri incelendiğinde, temel duyguları ileten aynı yüz ifadelerinin karakterlerin kişiliklerini verecek şekilde nasıl farklı tarzlarda tasarlandıkları dikkat çekmektedir. Ralph karakterinin yüz ifadelerinde güçlü ve yıkıcı bir anlatım bulunurken, Vanellope’nin yüz ifadele-

rinde sevimli ve kafasına koyduğunu yapmayı amaçlayan işbilir bir karakterin ipuçları görülmektedir. Bu açıdan bakıldığında, canlandırma filminin karakterlerinin kişiliklerinin araştırılmasında ve canlandırılmasında yüz ifadeleri sayfalarının model sayfalarına ciddi bir katkı sağladığı görülmektedir. Model sayfaları karakterin ağırlıklı olarak dış görünüşüne ilişkin görsel bilgi sağlarken, yüz ifade sayfaları da karakterin iç dünyasına yönelik duygu ve düşüncelerin gösterilmesine yardımcı olmaktadır.



Resim 18. Wreck it Ralph (2012).

## Sonuç

Canlandırma filmi yapım süreci gerek yaratıcılık gerek yapımcılık açısından canlı film yapım süreciyle yarışacak bir düzeye ulaşmıştır. Özellikle son dönem ana akım Hollywood filmlerinde –özellikle bilim kurgu ya da aksiyon gibi türlerde- canlandırmanın kullanılmadığı filmlere rastlamak pek mümkün değildir. Günümüz canlandırma filmi yapım sürecinde son derece uzmanlaşmış bir şekilde çalışılmaktadır. Bu duruma paralel olarak sektörün finansal hacmi de büyümüştür. Sinema sektöründe canlandırma filmi yapım sürecinin son derece hızlı ilerleyen bir endüstriyel gelişme içinde olduğu görülmektedir. Bu nedenle sinema filmciliği alanındaki kuramsal çalışmaların canlandırma filmlerine –özellikle canlandırma filmi yapım sürecine- yönelik olarak da geliştirilmesi ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Canlandırma filmi yapım sürecinin özgül bir alan olarak incelenmesi, bu sektörün gelişmesine kuramsal bir katkı sağlayacaktır. Ayrıca sosyal bilimlerde, geli-

şen sayısal teknolojiyi kullanan tekno-kültür ürünlerine yönelik akademik çalışmaların artması, bilgisayar teknolojisine dayalı canlandırma filmciliğine yönelik kuramsal bir ilgi canlanması yaratmıştır. Bu bakımdan canlandırma sinemasının yapımcılık alanı ile ilişkili bir biçimde farklı cephelerinin tarihsel, sosyolojik, estetik, ideolojik, kültürel, psikanalitik, toplumsal cinsiyet boyutlarının incelenmesi, bu sektörü daha derinlikli bir biçimde kavramamızı sağlayacaktır. Canlandırma filmi yapımcılığında karakter tasarımı süreci de, yukarıda değinmiş olduğumuz eleştirel boyutların yanı sıra, canlandırma filmlerinin teknik ve estetik boyutlarına yönelik zengin bir inceleme alanı sunmaktadır. Yabancı diller içindeki literatürde bu konulardaki çalışmaların zenginleşmesine rağmen, ülkemizde bu konudaki araştırmaların yeterli düzeyde olduğu söylenemez. Bu nedenle yapılacak akademik çalışmaların ülkemizde gelişme trendi içinde olan canlandırma filmi yapımcılığına ciddi düzeyde bir katkısı olacaktır.

#### Kaynakça

- Alger, Jed (2012). *The Art and Making of ParaNorman*, San Francisco: Chronicle Books.
- Arnheim, Rudolf (1997). *Film Essays and Criticism*, Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Hart, Christopher (2012). *Cartoon Cute Animals: How to Draw the Most Irresistible Creatures on the Planet*. Potter/TenSpeed/Harmony
- Hayes, Derek (2013). *Acting and Performance for Animation*, Burlington: Focal Press.
- Hess, Roland (2012). *Blender Production: Creating Short Animations from Start to Finish*, Oxford: CRC Press.
- Jackson, Chris (2012). *Flash Cinematic Techniques: Enhancing Animated Shorts and Interactive Storytelling*, Burlington: CRC Press.
- Kennedy, Sam (2013). *How to Become a Video Game Artist: The Insider's Guide to Landing a Job in the Gaming World*. New York: Random House LLC.
- Krefta, Ben (2007). *The Art of Drawing Manga*, London: Arcturus Publishing.

- Leong, Sonia (2013). *101 Top Tips From Professional Manga Artists*, London: The Ilex Press Limited.
- Maestri, George (2006). *Digital Character Animation 3*, Berkeley: New Riders.
- Polson, Tod (2013). *The Noble Approach: Maurice Noble and the Zen of Animation Design*, California: Chronicle Books.
- Su, H., Zhao, V. (2011). *Alive Character Design: For Games, Animation and Film*, Beijing: CYPI Press.
- Tillman, Bryan (2012). *Creative Character Design*, Waltham: Taylor & Francis.
- Wells, P., Quinn, J., Mills, L., (2009). *Drawing for Animation*, Lausanne: AVA Publishing SA.
- Wright, A., Jean (2013). *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*, Burlington: Francis and Taylor.
- Yuan, Ning, (2006). *Production Design for Traditional Cut-Out Animation: Digital Remediation of Genre-Specific Aesthetics*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, New Zealand: School of Communication Studies, Auckland University of Technology.

#### İnternet Kaynakları

- Park, E., John (10 Eylül 2001)
- "Behind the Scenes on 'Final Fantasy: The Spirits Within ...'" <http://www.awn.com/animationworld/behind-scenes-final-fantasy-spirits-within>, (15.05.2015).

#### Görsel Kaynaklar

- Resim 1. Alaaddin Filmine ait Karakter Eskizleri
- <http://livilily.blogspot.com.tr/2010/11/aladdin-1992.html> (12.05.2015).
- Resim 2. İnanılmaz Aile (2004)
- [http://4.bp.blogspot.com/-zx33an0BjNk/Uzm8YeeU2bl/AAAAAAAAAEj0/NyKbxN\\_X1xQ/s1600/The+Incredibles.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-zx33an0BjNk/Uzm8YeeU2bl/AAAAAAAAAEj0/NyKbxN_X1xQ/s1600/The+Incredibles.jpg) (12.05.2015).
- Resim 3. The Adventures of Prince Achmed (1926)
- <http://media.timeout.com/images/101507127/image.jpg> (13.05.2015).
- Resim 4. La Linea (Bay Meraklı) ve Osvaldo Cavandoli
- <http://whoseeksfinds.com/wp-content/uploads/2014/12/Osvaldo-Cavandoli-640x420.png> (14.05.2015).

## Resim 5. Bendito Machine (2006)

<http://www.ufunk.net/wp-content/uploads/2012/07/bendito-machine-1.jpg> (14.05.2015).

## Resim 6. Tweety

[http://img2.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20140425152606/looneytunes/images/thumb/5/5f/TweetyModelSheet-Clampett-LtdEd-WB1144.jpg/500px-TweetyModelSheet-Clampett-LtdEd-WB1144.jpg](http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20140425152606/looneytunes/images/thumb/5/5f/TweetyModelSheet-Clampett-LtdEd-WB1144.jpg/500px-TweetyModelSheet-Clampett-LtdEd-WB1144.jpg) (12.05.2015).

## Resim 7. Hulk

<http://thecomicscode.weebly.com/what-if-the-hulk-was-different.html> (16.05.2015).

## Resim 8. Vampire Hunter D

<http://k31.kn3.net/5EBF8E3E4.jpg> (16.05.2015).

## Resim 9. Mickey Mouse

<http://genius.com/1695695> (16.05.2015).

## Resim 10. Road Runner ve Coyote

[http://1.bp.blogspot.com/\\_xboZ4sZ80iw/T00Dvpr1PAI/AAAAAAAAANqU/5d6uI0lFlhc/s1600/Coyote-and-Road-Runner.jpg](http://1.bp.blogspot.com/_xboZ4sZ80iw/T00Dvpr1PAI/AAAAAAAAANqU/5d6uI0lFlhc/s1600/Coyote-and-Road-Runner.jpg) (17.05.2015).

## Resim 11. Bloo

<http://petattack.com/wp-content/uploads/2014/08/6a01348026fa6b970c013485963ce6970c.png> (17.05.2015).

## Resim 12. Pocoyo

<http://ecx.images-amazon.com/images/I/41FrhKNdlL.jpg> (18.05.2015).

## Resim 13. The Adventures of Jimmy Neutron: Boy Genius

<http://vignette2.wikia.nocookie.net/jimmyneutron/images/f/f/Cast-of-the-adventures-of-jimmy-neutron-boy-genius-5.jpg/revision/latest?cb=20130503184703> (18.05.2015).

## Resim 14. Ratatouille (2007)

[http://ell.akamai.coub.com/get/bucket:22.31/p/raw\\_video/cw\\_image/04c2f6e5f08/3d0897e58a50b183aab7f/1408542750\\_1398074526\\_qbafla\\_att-url-download.jpg](http://ell.akamai.coub.com/get/bucket:22.31/p/raw_video/cw_image/04c2f6e5f08/3d0897e58a50b183aab7f/1408542750_1398074526_qbafla_att-url-download.jpg) (18.05.2015).

## Resim 15. Final Fantasy, The Spirits Within(2001)

[http://wallpaperweb.org/wallpaper/movies/final-fantasy-the-spirits-within\\_29559.htm](http://wallpaperweb.org/wallpaper/movies/final-fantasy-the-spirits-within_29559.htm) (19.05.2015).

## Resim 16. Tara Mueller "Jay Rios"

[http://fc05.deviantart.net/fs71/i/2010/044/a/6/Character\\_Design\\_\\_\\_Jay\\_Rios\\_2\\_by\\_vashs\\_angel.jpg](http://fc05.deviantart.net/fs71/i/2010/044/a/6/Character_Design___Jay_Rios_2_by_vashs_angel.jpg) (20.05.2015).

## Resim 17. The Incredibles (2004)

[http://www.thestar.com.my/~media/Images/TSOL/Photos-Gallery/ForOnline/2014/03/20/str2\\_ga\\_2003\\_incredibles%202.ashx/](http://www.thestar.com.my/~media/Images/TSOL/Photos-Gallery/ForOnline/2014/03/20/str2_ga_2003_incredibles%202.ashx/) (20.05.2015).

## Resim 18. Wreck it Ralph (2012)

<http://hannahpewee.deviantart.com/art/25-Expressions-Challenge-Vanellope-Von-Schweetz-363665704> (20.05.2015).