

ANİMASYON FİMLERDE KADIN KARAKTERLER: “KLAUS” FİLMİNDEKİ GÖRSEL VE HAREKET TASARIMLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

Çiğdem TAŞ ALİCENAP¹

Remzi SAN²

Yasin ARSLAN³

ÖZ

Farklı medyalarda kadının nasıl temsil edildiği üzerine çok farklı çalışmalara rastlamak mümkündür. Özellikle 1970’lerle birlikte toplumsal cinsiyet ayrımı ve feminist söylem üzerine gerçekleştirilen çalışmalarla bu sürecin hızlandığı görülmektedir. Animasyon medyumunda da kadın karakterlerin temsili üzerine çalışmalar dikkat çekmektedir. Yapılan çalışmaların ağırlıklı olarak içeriğe odaklandığı görülmektedir. Oysa özellikle animasyon filmlerde üretim süreçlerinde içerik kadar karakterlerin tasarım süreçleri de önemlidir. Karakterlerin fiziksel, sosyolojik ve psikolojik özelliklerinin aktarımında hareket ve görsel tasarım süreçleri ön plana çıkmaktadır. Bir karakterin yaratım sürecinde görsel tasarımı, o karakterin iç dünyasıyla doğrudan ilişkilidir. Tasarım sürecinde karakter, sosyolojik, psikolojik ve fizyolojik boyutlarıyla tasarlanır. Bu sayede karakter derinlik kazanır. Bu çalışmada animasyon filmlerde karakter tasarım süreçlerinde, temel tasarım ilkeleri ve animasyonda hareketlendirme ilkeleri temelinde kadın karakterlerin görsel olarak nasıl tasarlandığının araştırılması amaçlanmaktadır. Bu amaç çerçevesinde “Klaus” animasyon filmindeki Alva karakteri senaryo içerisindeki üç farklı kırılma noktası dikkate alınarak görsel tasarım süreçleri ve hareket desenlerindeki tercihler ve değişimler üzerinden tarama modeli temel alınarak ayrıntılı olarak incelenmiştir. Bu çalışmada ele alınan “Klaus” filminin kadın karakteri Alva üzerinden gerçekleştirilen incelemede karakter dönüşümlerinin kadın ve erkek karakterlerde farklılaştığı görülmektedir. Erkek karakter bağımlı ve pasifken bağımsız ve aktif bir role, kadın karakter bağımsız ve aktifken, bağımlı ve pasif bir role evrilmiştir. Bu değişim görsel tasarım ve hareket desenlerinde açıkça görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon Film, Tasarım Süreçleri, Görsel Tasarım, Hareket Tasarımı, Karakter Tasarımı.

Araştırma Makalesi

Research Article

¹ Doç.Dr.
Anadolu Üniversitesi Güzel
Sanatlar Fakültesi, Eskişehir,
Türkiye

E-Posta
ctas@anadolu.edu.tr
ORCID
0000-0001-9893-1070

² Doç.
Anadolu Üniversitesi Güzel
Sanatlar Fakültesi, Eskişehir,
Türkiye

E-Posta
remzisan@anadolu.edu.tr
ORCID
0000-0001-8406-8069

³ Arş.Gör.
Anadolu Üniversitesi Güzel
Sanatlar Fakültesi,
Eskişehir, Türkiye

E-Posta
yasin_arслан@anadolu.edu.tr
ORCID
0000-0003-1341-3608

Başvuru Tarihi / Received
23.12.2022

Kabul Tarihi / Accepted
15.02.2023

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

FEMALE CHARACTERS IN ANIMATION MOVIES: AN ANALYSIS OF VISUAL AND MOTION DESIGNS IN THE “KLAUS” MOVIE

ABSTRACT

It is possible to come across very different studies on how women are represented in different media. Especially with the 1970s, it is seen that this process has accelerated with the studies on gender discrimination and feminist discourse. Studies on the representation of female characters in the animation medium also draw attention. It is seen that the studies mainly focus on the content. However, especially in animation films, the design processes of the characters are as important as the content in the production processes. Movement and visual design processes come to the fore in the transfer of the physical, sociological and psychological characteristics of the characters. The visual design of a character in the creation process is directly related to that character's inner world. In the design process, the character is designed with its sociological, psychological and physiological dimensions. In this way, it gains depth. In this study, it is aimed to investigate how female characters are visually designed on the basis of basic design principles and animation principles in character design processes in animation movies. Within the framework of this purpose, the character of Alva in the animation movie "Klaus" was examined in detail on the basis of the survey model through the preferences and changes in the visual design processes and motion patterns considering the breaking points in the scenario. In the analysis carried out on the female character Alva of the movie "Klaus", which is discussed in this study, it is seen that the character transformations differ in male and female characters. The male character has evolved into an independent and active role when they are dependent and passive, and the female character has evolved into a dependent and passive role when they are independent and active. This change is clearly seen in the visual design and movement patterns.

Keywords: Animation Movie, Design Processes, Visual Design, Motion Design, Character Design.

GİRİŞ

Toplumsal cinsiyet (gender) terimi kadın ve erkek arasındaki biyolojik cinsiyet farklılığını temel almakla birlikte, Harriet Bradley'nin “Gender” (2007: 1) adlı kitabında bahsettiği gibi sosyal bir yapıdır. Bardley, cinsiyet kavramını “kadın ve erkek arasındaki üreme, cinsiyete dayalı iş bölümü, kadınlığın ve erkekliğin kültürel tanımları gibi çeşitli ve kompleks düzenlemeler” olarak tanımlamaktadır. Sosyal bir yapı olması kültürden kültüre ve zaman içinde değişiklik gösterebileceği anlamı da taşımaktadır. Nitekim kadın ve erkeğin sosyal yapı içerisindeki konumu ve statüsü tarihsel süreç içerisinde farklı tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Kadınların ezildiğini, erkeklerle eşit haklara sahip olmadıklarını fark eden ve örgütlü olarak buna karşı mücadeleye girişen feminist hareketin ortaya çıkışı 19.yüzyıla dayanmaktadır. 19.yüzyılın sonlarında sanayileşme ile kadının iş hayatında artan rolü ve istihdamı kadınların eşit hak taleplerini beraberinde getirmiştir. 1960'larda ikinci

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

dalga feminizmin ortaya çıkışı ile eşit haklar ve özgürlüklerin yanı sıra kadın-erkeğin iş bölümü ve cinsiyet rolleri üzerine yoğunlaşmıştır. Bu konuların sorgulanmaya başlaması geçmişten bugüne tartışmalı bir konu olan toplumsal cinsiyet eşitliğini akademik çalışmalara taşımıştır (Byerly ve Ross, 2006: 1-3). 1970’lerde toplumsal cinsiyet konusu sosyal ve beşerî bilimler alanında akademik çalışmaların önemli bir konusu haline gelmiştir. Pek çok üniversitede “Toplumsal Cinsiyet” ve “Kadın Çalışmaları”nın başlaması 70 ve 80’lerde feminizm hareketinin ikinci dalgasını daha da hızlandırmıştır (Bradley, 2007: 1-2). Postmodernizm ile birlikte 1990’larda feminist çalışmalarda, kadınlar arasındaki sosyal ve sınıfsal farklılıkları da dikkate alan çalışmalara yönelen farklı kuram ve yaklaşımlar ortaya çıkmıştır. Judith Butler, “Cinsiyet Belası- Feminizm ve Kimliğin Altüst Edilmesi” adlı kitabında “Toplumsal cinsiyet ifadelerinin ardında bir toplumsal cinsiyet kimliği yatmaz; o kimlik, tam da kendisinin birer sonucu olduğu söylenen "dışavurumlar", "ifadeler" tarafından performatif olarak kurulur (2008: 77)” diyerek toplumsal cinsiyetin eylemlerin ve göstergelerin tekrarıyla söylemsel olarak kurulduğu görüşünü vurgulamıştır.

Toplumsal cinsiyetin ve kadına yönelik dışavurumların ve söylemlerin en popüler kullanımı yaygın olarak kitle iletişim araçlarında olmuştur. Haberler, sinema, sosyal medya, televizyon ve internet kanalları ile toplumsal cinsiyet rolleri meşrulaştırılmıştır (Zor ve Bulut, 2020: 60). Genel olarak medya hem kadınlar hem de erkeklerle ilgili algılarımızı basmakalıp tekrarlarla sınırlar. Byerly ve Ross’a göre (2006) kadınların kitle iletişim araçlarında rutin olarak tasvir edilme biçimleri, son 30 yılda feminist medya araştırmalarının çoğunun odak noktası olmuştur. Gaye Tuchman ve arkadaşlarının (1978) “Hearth and Home” isimli akademik çalışmaları kadınların medya temsillerini sorunsallaştıran ilk çalışmalar arasındadır ve “Metin, yalnızca kadınların kitle iletişim araçlarından rutin olarak çıkarılmasını- veya sembolik imhasını- değil, aynı zamanda kadınların klişeleştirilme biçimlerini de aktarmaktadır (Byerly ve Ross, 2006: 18)”. Özetle bu konuda yapılan çalışmalar medyanın cinsiyet rolleri üzerinden sosyal roller sunduğu ve klişeler oluşturduğu yönünde ortak bulgulara ulaşmıştır.

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

1970’lerde bu alanda akademik çalışmaların artması feminist film kuram ve eleştirilerinin de ortaya çıkmasına ve gelişmesine yol açmıştır. Zafer Özden, feminist film eleştirisinin temel çıkış noktalarını şu şekilde belirlemektedir:

Feminist film eleştirmenleri öncelikle toplumdaki eşitsizliklerin ve kadına yönelik cinsiyetçi ayrımların ve bastırmaların kaynağı olarak gördükleri babaerkil yapıların ve bunların inşa edilme yollarının çözümlenmesini ve deşifre edilmesini sağlamaya çalışmaktadırlar. Filmlerin babaerkil düzenin devamını sağlayan anlamlandırma kalıplarını nasıl ürettiğini; bu anlamlandırma kalıpları içinde kadının filmsel sunumunun nasıl gerçekleştirildiğini ortaya koymayı ve feminist tavra uygun film üretim pratiklerinin üretilmesini ve teşvik edilmesini amaçlamaktadırlar (2004: 193-194).

Laura Mulvey’nin (1975) “Görsel Haz ve Anlatı Sineması” konulu yazısı bu alanda önemli bir çalışmadır. “Mulvey, bakışın sağladığı hazzı etkin/erkeksi ve edilgin/kadinsı olma koşullarında değerlendirmektedir (Özden, 2004: 204)”.

Kadın ve erkek karakterlerin mekânsal konumu, sorumlulukları, fiziksel özellikleri, psikolojik durumları birbirlerini tekrarlayan kalıplar içinde sunularak stereotipleştirilmektedir. Erkeklerin ve kadınların stereotipik imajları fiziksel, eylemsel ve davranışsal özellikleriyle ilgilidir. Medyada farklı medyumlarda kadının temsili üzerine yapılan araştırmalara animasyon medyumuna üzerine yapılan çalışmalar da eklenmektedir. Bu çalışmalarda özellikle çocuklara yönelik animasyon filmlerde kadınlık ve erkekliğe dair sunulan stereotiplerin çocukların algılarını nasıl yönlendirdiği üzerine odaklanıldığı görülmektedir.

1. Animasyon Filmlerde Kadın Karakter Araştırmaları

Meredith Li-Vollmer ve Mark E. LaPointe göre (2003) televizyon, çocukların toplumsal cinsiyetle ilgili tek mesaj kaynağı değildir ve animasyon filmler bu noktada daha çok araştırılmayı hak etmektedir. “Giroux (1997), çocukların animasyon filmlerinin kültürel bir kaynağı olduğunu ve pedagoji, eğitimci, ahlaki ve kültürel kodlayıcı olarak işlev gördüğünü savunur (Giroux 1997’den Akt., Li-Vollmer ve LaPointe 2003: 94)”. Böylece belli kalıplar ve imajları tekrarlayarak çocukların zihinlerinde ortak bir algı oluşturdukları söylenebilir.

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

Toplumsal cinsiyet ve kadın karakterlerin animasyon filmlerde temsili üzerine yapılan çalışmaların çoğu Disney filmleri üzerine yapılan araştırmaları kapsamaktadır. Wiersma (2001) Disney’in 16 uzun metraj animasyon filmi üzerine yaptığı çalışmada, Disney’in toplumsal cinsiyet rollerinde toplumdaki değişimlere ayak uyduramadığını ve 1937 yılındaki ilk filminden bu yana benzer stereotipleri koruduğunu ifade etmektedir. Çalışmasında, kadın ve erkek karakterlerin ev dışı istihdamlarını incelemiş ve erkek karakterlerin 16 filmde 24 farklı işte istihdam ederken (vali, madenci, denizci vb), kadın karakterlerin sadece 4 tanesinin ev dışında görüldüğünü, bunların da aktris, çiftçi, hırsız ve peri olduğunu saptamıştır (Wiersma 2001’den aktaran Towbinn vd., 2003: 24). Towbinn ve arkadaşlarının gerçekleştirdikleri “Images of Gender, Race, Age, and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films” isimli çalışmada Disney filmlerinin toplumsal cinsiyet konusunda karışık mesajlar içerdiğini ortaya koymuştur. Örneğin “Beauty and Beast” (1991, Güzel ve Çirkin) filminde Belle kitap okumak, maceraperestlik gibi geleneksel olmayan cinsiyet davranışları sergiler. Hatta beklenenin aksine yakışıklı ve güçlü Gaston’a ilgi duymaz. Ancak filmin sonunda o da birine ihtiyaç duyar ve kendisine zorbaca davranan Çirkin’e âşık olur ve evlenir. Benzer çelişki Pocahontas için de geçerlidir. Babasına karşı çıkan, doğayla ilgili güçlü mesajlar veren bir kadın karakterken filmin sonunda dilini bile bilmediği bir adama âşık olup bir günde evlenmiştir (Towbinn vd., 2003: 37-38). Fakat çalışma sonunda 26 uzun metrajlı Disney filminin analizinde cinsiyet, ırk/etnik köken, yaş ve cinsel yönelim ile ilgili temalar ortaya konmuş az da olsa yakın zamanlı filmlerde iyi yönde değişimler olduğunu bulgulamışlardır. Juliana Garabedian “Animating Gender Roles: How Disney is Redefining the Modern Princess” (2015: 22-24) isimli çalışmasında feminizmin üç dalgasıyla ilişkilendirerek Disney’in prenseslerini geçiş öncesi, geçiş ve ilerleme dönemleri üzerinde kategorileştirerek incelemiştir. Geleneksel stereotipler barındıran geçiş öncesini, “Snow White” (1937, Pamuk Prenses), “Cindirella” (1950, Sidirella) ve “Sleeping Beauty” (1959, Uyuyan Güzel) filmlerinin prensesleriyle açıklamıştır. Geçiş dönemini “The Little Mermaid” (1989), “Beauty and Beast” (1991), “Alaaddin” (1992), “Pocahontas (1995), “Mulan” (1998) ve “Tangled” (2010, Karmakarışık) filmlerindeki geleneksel olmayan cinsiyet

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

davranışları sergileyen karakterler üzerinden incelemiştir. Son olarak ilerleme dönemini “Brave” (2012, Cesur) ve “Frozen” (2013) filmlerinde Merida, Anna ve Elsa karakterleri ile incelemiştir. Merida karakteri, ayakları üzerinde duran kahraman ve cesur tek bir kadın karakter olmasıyla gerçek bir kahramandır. Anna ve Elsa ise gerçek sevgiyi aile bağlarında bulan ve her şeyin üstesinden birlikte geleceklerine inanan böylece stereotipleri yıkan gerçek prenseslerdir.

Zhamilia Karymbaeva “Canlandırma Filmlerinde Toplumsal Cinsiyet Açısından Kadın Temsillerine Yönelik Bir Çözümleme” (2021:1206) isimli çalışmasında seçtiği animasyon filmlerde kadın karakterlerin toplumsal cinsiyet açısından nasıl ele alındıklarını araştırmıştır. Araştırma sonunda olumlu ve olumsuz mitlere rastlandığını dile getirmiştir. “Olumlu mitlerin aktif, çalışkan, cesur, zeki kadın imajını oluşturmaya yönelik oldukları anlaşılmıştır. Olumsuz mitler kadınları oldukça saldırgan, egemen, otoriter şeklinde betimlemiştir”. Merve Kaşkaya ve Nur Hümeysra Özdemir Eren “Animasyon Filmlerinde Kadın Karakterler” isimli çalışmalarında,

Oscar almış animasyon filmlerde (Koko, Zootropolis, Ters Yüz, 6 Süper Kahraman, Karlar Ülkesi ve Cesur) kadın karakterlerin izleyiciye nasıl sunulduğunu araştırılmıştır... Araştırma sonucunda kadınların artık daha güçlü, baskın, sert, ev içi rollerin dışında ve maskülen olarak sunulduğunu tespit ettikleri çalışmada, maskülen sunum biçiminin kadınların aslında erkek değerleri altında ele alındığını ortaya koymuşlardır (2020: 1041).

“Toplumsal Cinsiyet Kavramına Animasyon Filmleriyle Bakmak: Buz Devri, Shrek ve Winx Club: Kayıp Krallığın Sırrı Örnekleri” isimli çalışmalarında İlker Zor ve Serkan Bulut, animasyon filmleri üzerinde gerçekleştirdikleri nitel çalışmada “...Shrek dışındaki animasyon filmlerin hâkim ve standart toplumsal cinsiyet rollerini yeniden ürettiği, erkeği egemen ve lider olarak gösterirken kadın ve çocukları daha geri planda ve pasif-edilgen şekillerde temsil ettiği sonucuna...(2020: 58)” ulaşmışlardır..

Disney dışında Pixar Stüdyosu’nun ürettiği filmlerde kadın karakterlerin sunumu ve kadın bakış açısına odaklanan çalışmalarda, 1995 yılında “Toy Story” (Oyuncak Hikâyesi) filmi ile çıkış yapan stüdyonun ağırlıklı olarak erkek karakterler

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

üzerinden idealleştirilmiş dünyaların kapılarını araladığı ortaya konmaktadır. Bu filmler içerisinde diğerlerinden ayrılan tek film “Brave”dir. Çünkü ana karakter cesur bir kadındır. Diğer filmlerde erkek karakterler üzerinden anlatılan ve kadın karakterlerin yardımcı rollerde (sevgili, anne vb.) yer aldığı hikâyeler anlatılır (Decker, 2010: 64-80). Animasyon alanında kadın karakterlerin alışılmışın dışında kendi ayakları üzerinde duran, güçlü, kararlı kişiliklerde ve eylemlerde sunan örneklere Doğu’da Japonya’da Stüdyo Ghibli’nin ve özelde de stüdyonun ather yönetmenlerinden Hayao Miyazaki’nin filmlerinde rastlanmaktadır. 11 uzun metraj filmin 9’unda başkarakterler cesur kadınlardır. Susan Napier’in belirttiği gibi “...Geleneksel yaklaşımları güncel bir ayrımla ters yüz ederek Miyazaki, sadece dişiliğe dair geleneksel imajı yıkmakla kalmayıp, aynı zamanda da izleyicinin dünyayı geleneksel bir biçimde algılayışını da sarsmaya çalışır...(2008: 180)”. Toplumsal cinsiyet konusunda geleneksel katı kurallar ve geleneklerle tanınan Japonya’da böyle cesur ve sıra dışı çalışmalarla kadın bakış açısını ve kadın olmanın gücünü izleyiciyle paylaşan Miyazaki, farklı düşünme biçimleri ve olasılıklar ile geleceğe dair olumlu mitler yaratmaktadır.

Sonuç olarak animasyon filmlerde kadın ve erkeğin içerikte sunumuna dair yapılan çalışmaların tümü göstermektedir ki son birkaç yılda kadın imajları ve kadın bakış açısına dair gelişmeler kat edilmekle birlikte bu sürecin tam anlamıyla değişmesi için biraz daha zamana ihtiyaç duyulmaktadır. Buna rağmen Miyazaki gibi yönetmenlerin çalışmaları Disney ve Pixar gibi stüdyolarda da geleneksel erkek bakış açısının değişmesine ön ayak olacaktır.

2. Animasyon Filmlerde Kadın Karakterlerin Tasarımında Biçim ve Renk

Gelişen teknolojiyle animasyon alanında her bir yapım, temel aldığı hedef kitle çerçevesinde tür, dönem, konsept, teknik ve uzamsal açıdan farklılıklar göstermektedir. Bu farklılıkların başarılı bir biçimde yansıtılması aşamasında, görüntünün sinematografik düzenlemelerinden o görüntüyü oluşturan biçimsel ve renkser yaklaşımlara kadar geniş bir yelpazenin dikkate alınması gerekmektedir. Animasyon filmlerde karakter tasarım süreçlerinde temel tasarım elemanları ve ilkeleri kullanılmaktadır. "Çizgi, renk, yön, biçim, boyut, doku ve değer" olarak

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

tanımlanan temel tasarım elemanları (Graves, 1951: 3) bir görüntünün amaçlanan nihai sonucuna ulaştırılması aşamasında etkin bir biçimde kullanılmaktadır. Her bir eleman, kendi içinde ve diğer elemanlar ile birleşerek birbirinden farklı sonsuz sayıda çeşitli formlar oluşturabilmektedir. Çizgilerin oluşturduğu biçim ve o biçimin farklı değer ve dokular aracılığı ile renklendirilmesi, o görüntüyü izleyen kişinin duygularını yönlendirmede öne çıkaran iki tasarım elamandır. Görüntünün etkili iletimi, işitsel içeriği de desteleyecek biçimde izleyicinin bilişsel ve duyuşsal zekâlarını etkileyerek onların konu içeriğine yönelik olan motivasyonlarını arttırabilmektedir. Arnheim, bir objenin şeklinin uzamsal özellikler çerçevesinde tasvir edilse de biçimin uzamsal anlamda bulunduğu mekân ile farklılaşabildiğini, o mekânda bulunan diğer görseller ile anlamının değişebildiğini ve yeni anlamlar edindiğini, bu nedenle; bir objenin biçimsel yapısının sadece onu çevreleyen bordürler ile sınırlı olamayacağını, o obje ile deneyimlenen anın etkisi ile anlamın çeşitlenebileceğini vurgulamaktadır (2004: 5). Görüntüyü oluşturan biçim ve renk gibi temel öğeler, o mekân içerisinde tanımlı olan figürleri ve nesnelere niteleyerek, onlara atfedilen oyunculuğu ve hareketlendirmeleri görünür hale getirmekte, içeriğin duyuşsal ve bilişsel olarak daha yüksek boyutlarda algılanabilmesine önemli katkılar sağlayabilmektedir. Birbirine zıt kavramların görselleştirilmesi aşamasında biçim ve rengin etkin bir biçimde işe koşulması oldukça önemlidir. Tasarlanan karaktere ait formların yumuşatılmış köşelerden oluşması, yuvarlak biçimlerin temel alınması, bebek yüz ve vücut oranlarının işe koşulması bu bağlamda küçük burunların, büyük gözlerin ve kısa çenelerin kullanılması, ekrana yansıtılan o karakter üzerinden olumlu duygular aktarılacağı, buna karşıt olarak sivri köşeli hatlar, daha katı ve köşeli formlar eşliğinde hazırlanan karakter üzerinden olumsuz duygu aktarımı gerçekleştirileceği belirtilmektedir (1981; Berry ve McArthur, 1985; Lorenz, 1950, Akt: Plass vd., 2014: 130). O karakterin rengi, rengin kromatik aralığı ve parlaklık düzeyi üzerinden bezenmesi duyuşsal uyarımı farklılaştırabilen bir diğer temel tasarım elemanı olarak tanımlanmaktadır. Doymuş ve sıcak renklerin insanda daha olumlu duygular oluşturduğu, soğuk renklere görece daha fazla uyarılma hissi yarattığı vurgulanmaktadır (Plass vd., 2014: 130). Sıcak ya da soğuk olduğu fark etmeksizin karaktere ya da mekâna tanımlanan rengin parlaklık düzeyi ise renk

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

bağlamında o duygunun uyarılma düzeyini önemli ölçüde etkilemektedir (Geslin, Jégou ve Beaudoin, 2016: 7). Görsel tasarımında renk kullanımı genellikle monokromatik ve polikromatik olmak üzere iki yaklaşım olduğu bilinmektedir. Monokromatik, tek renk içeren veya kullanan renk şemaları olarak tanımlanırken; polikromatik, iki veya daha fazla rengin kullanıldığı renk şemalarıdır (www.oxfordlanguages.com). Ekranı sunulan görüntülerin renk doygunluğu ne kadar fazla olursa bu duyguların değeri de o kadar yüksek boyutta gerçekleşmektedir. Olumlu duygu uyarımında etkin bir renk olan turuncu-sarı parlaklık ve doygunluk düzeyi fazla olduğu koşullarda uyarılma artmakta ve kişide heyecan ve sevinç gibi yüksek boyutlarda duygu durumu oluşmaktadır. Bu rengin monokromatik olarak daha az parlaklık seviyelerinde uygulanmasıyla huzur ve sakinlik gibi olumlu ancak daha alçak boyutta gerçekleşen duygu durumları yansıtılabilmektedir. Biçim ve form eşliğinde hazırlanan görüntüler arasında yer alan insan ve insan benzeri (antropomorfik) karakterler, biçim ve renk öğelerinin kullanımı ve karaktere atfedilen oyunculuk eşliğinde onu izleyen ya da deneyimleyen kişinin duygularını ve düşüncülerini uyarma aşmasında etkin bir biçimde kullanılan figürler olarak ön plana çıkmaktadır.

Animasyon film karakterleri, iki boyutlu çizimlerin ötesinde geçmiş, geleceği, amaçları kısa varlık nedenleriyle ele alınmış gerçek yaşamın birer yansıması olarak kabul edilmektedir (Yeşilot, 2000: 6). Bu sebeple, karakter tasarımı çok boyutlu olarak ele alınması gereken bir olgudur. Karakterin fiziksel tasarımı, senaryo bağlamında yansıtması gereken oyunculğu destekleyecek ve niteleyecek bir biçimde gerçekleştirilmesi gerekmektedir. İyi ve kötü, güzel ve çirkin, genç ve yaşlı ya da organik ve inorganik gibi karşıt anlamların betimlenmesi sürecinde karakterin fiziksel yapısı, aksesuarları ve oyunculğunu gerçekleştirdiği mekân içerisinde yer alan sahne tasarım elemanlarının biçim ve renk önermeleri konu içeriğine bağlı olarak işe koşulması gerekmektedir. Kadın ve erkek temsili de onlara atfedilen kişilik özellikleri çerçevesinde biçimsel ve renkser düzenlemeler aracılığıyla ayrıştırılması gerekmektedir. İzleyici, işe koşulan tasarım yaklaşımı aracılığıyla karakteri konu içeriğiyle bağdaştırarak o karakterin kadın ya da erkek olduğunu daha net algılayabilmektedir. Kadın ve erkek her ne kadar siyah ve beyaz gibi net bir zıtlık

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

çerçevesinde ayrışmasa da kalıtsal (biyolojik), içsel (fizyolojik) ve dışsal (psikolojik/duygusal) özellikler çerçevesinde birbirlerinden farklılaşmaktadır. Bu farklılıklar, kadın ya da erkek karakteri “o” yapan, “yaşantı deneyimleri, sosyal çevreleri, aile ve akrabalık yapıları, kişilik tipleri ve karakteristik özellikleri, geliştirmiş oldukları normlar” çerçevesinde onu biricik kılan farklılıklar (Güney ve Yalçın, 2020: 218) olarak nitelenmekte hem kadını hem de erkeği farklı duygusal, davranışsal, sosyal ve ekonomik özellikler çerçevesinde değerlendirilmesine katkı sağlamaktadır. Tasarım aşamasında kadın karakterler; yuvarlak köşeli hatlara, ince boyunlara ve burunlara, uzun kirpiklere, büyük gözlere, dolgun dudaklara, uzun saçlara, geniş kalçalara, küçük göğüs kafeslerine, uzun bacaklara ve küçük ayaklara sahip olma eğilimindedir (Cantor ve Valencia, 2004: 39). Biçim aracılığıyla olumlu duygu oluşturma sürecinde etkin bir biçimde kullanılan yöntemlerle paralellik gösteren kadın karakter tasarım yaklaşımı, erkeğe görece daha naif çizgiler eşliğinde betimlenmekte, animasyon filmlerde çok çeşitli roller üstlenebilmektedir.

Geleneksel cinsiyet rolü kalıp yargılarıyla uyum gösteren biçimsel yaklaşım, kadının; duygusal, sıcak, romantik, sevecen, hassas, kırılgan ve evcil olma durumunu nitelenmektedir. İyiliği, güzelliği ve hatta saflığı temsil eden kadın, biçimsel olarak sivri hatlar ve köşeli form tasarımları eşliğinde karşıt anlamları yansıtmada kullanılmış, Cruella De Vil (101 Dalmaçyalı, 1961), Ursula (Küçük Deniz Kızı, 1989) ve Madame Medusa (The Rescuers, 1977) karakter arketipleri gibi etkili kötü karakterler sunabilmiştir. Yaşamın olağan halinin birer yansıması olarak niteleyebileceğimiz filmler, konu, karakter, dönem ya da benzeri durumların süreç içerisindeki değişimlerini de yansıtabilmektedir. “Değişim süreci karakterin durağan, sıkıcı olmasını büyük ölçüde engeller ve seyircinin ilgisini daha fazla yoğunlaştırmak için etkili açılımlar yapma fırsatı verir” (Yeşilot, 2000: 11). Kadın temsilinin olumsuz duygu durumu oluşturma aşamasında kullanımı var olan temsilin karşıt anlamının kullanılması nedeniyle daha etkili olarak okunabilmektedir. Daha olumlu duygu durumlarını nitelenmede kullanılan kadın temsilinin film içerisinde konu alınan değişim sürecinde olumlu bir rolden olumsuz ya da tam tersi bir durumda rol alması ise erkeğe görece daha anlamlı olarak gerçekleşmekte ve aktarılan duygu daha yüksek boyutlarda hissedilebilmektedir.

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

3. Animasyon Filmlerde Kadın Karakterlerin Tasarımında Hareket Desenleri

Bir karakterin, yaratım sürecinde görsel tasarımının o karakterin iç dünyasıyla doğrudan ilişkili olduğu ifade edilmektedir. Tasarım sürecinde karakter, sosyolojik, psikolojik ve fizyolojik boyutlarıyla tasarlanır bu sayede karakterler derinlik kazanır. İçinde bulunduğu sosyolojik sınıfı, saplantı vb. psikolojik özellikleri ile boy, kilo, varsa bedensel engelleri gibi fizyolojik özelliklerin karakterin iç dünyası ve izleyici arasındaki iletişimde önemli olduğu kabul edilmektedir. Ayrıca karakterlerin görsel tasarımları ve temsil etikleri duygular arasında bir bağlantı olduğu, benzer bir ilişkinin karakterlerin iç dünyasıyla hareket desenleri arasında da olduğu vurgulanmaktadır. Diğer bir ifadeyle karakterin iç dünyasının izleyiciye aktarılması bir iletişim süreci olarak tanımlanmaktadır. Bu kapsamda oyunculuğu ele alan ve bu sürecin fiziksel bir süreç olduğunu vurgulayan oyuncu eğitmeni Nicola Potter’sa göre; karakter ve izleyici arasında ilk iletişim temasla başlar. Sonrasında *bağlantı (contact)* kurulur. “*Bağlantı*”nın temelinde ise oyuncunun hareket ve sesle kurguladığı tavır ve davranış vardır. Potter, iletişim sürecinin sonucunda seyirci ve karakter arasında *bağlantı (contact)*, *samimiyet (intimacy)* ve *empati (empathy)* olmak üzere üç farklı fiziksel zekâ (physical intelligence)¹ seviyesinde deneyim oluştuğunu ifade eder (Potter, 2002: 159-160). Tüm bu iletişim sürecinin merkezinde karakterin tavır ve davranışları vardır. Tavır ve davranışın, oyuncunun hareket ve ses kullanımında yaptığı tercihler sonucunda oluştuğu ve tavır/ davranışın temelini oluşturan hareketi ise duruş (posture), jest (gesture) ve mimiklerin oluşturduğu vurgulanmaktadır. Bu nedenle oyunculuğun temelinde hareket vardır. Hareketi oluşturan duruş ve jest ise şu şekilde tanımlanabilir;

Duruş: Bedenin yerçekimiyle ilişkisi şeklinde ifade edilmektedir. Bedenin, sahip olduğu kütle nedeniyle maruz kaldığı yerçekimine karşı genel yönelimi ve uzuvların kendisini çevreleyen uzayda konumlanması sonucunda ortaya çıkan biçim olarak tanımlanmaktadır. Malandro ve diğerleri, duruşların, jestlerin ve mimiklerin iletişimdeki önemini ilk fark edenlerin ve kullananların dansçılar ve mim-pantomim

¹ **Fiziksel Zekâ (Physical Intelligence):** Nicola Potter’ın fiziksel süreç sonrasında oyuncunun seyirci üzerindeki etkilerini sınıflandırmada kullandığı bir kavramdır.

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

(mime-pantomime) sanatçıları olduğunu ifade etmektedirler. Ayrıca iyi bir duruşun iletişim bağlamında karşıdaki kişinin ilgisini çeken bir duruştan fazlasını barındırdığını vurgulamışlardır (1988: 107). Buradan hareketle duruş, bir karakterin genel tavrı, tutumu ve içinde bulunduğu ruh haline bağlı olarak bilinçaltı tarafından kurgulanması sonucunda bedeninin aldığı biçim, form olarak tanımlanabilir.

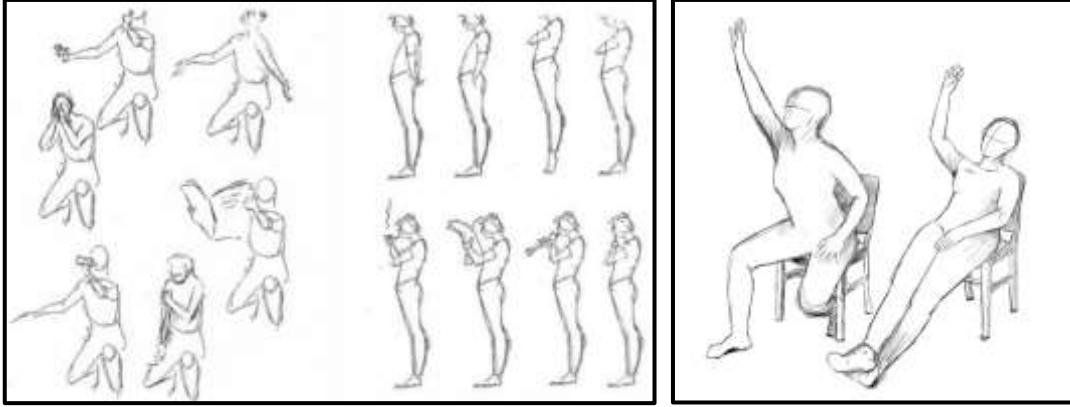
Jest: Bir düşüncenin ya da ifadenin bedeninin uzuvları aracılığıyla açıklanması ya da desteklenmesi şeklinde ifade edilir. Bu destekleme sürecinde göğüs, baş gibi vücudun çeşitli uzuvlarının kullanılmasına karşın genelde ellerin jestleri sergilemede öne çıktığı bilinmektedir. Diğer bir ifadeyle jestler, duygu ve düşüncenin somutlaştırılmasında bir araç olarak kabul edilmektedir. Jestlerin, duruşlar gibi evrensel özellikler taşımasının yanında sosyal/kültürel yapıya ve coğrafi konuma bağlı olarak yerel özellikler de taşıdığı söylenebilir. Ancak küreselleşen dünyada jestlerin evrensel özellikler gösterdiği genel kabul görmektedir.

Duruşların ve jestlerin kişinin iç dünyasını, duygu ve düşünceleriyle birlikte onun sahip olduğu karakter ve tavırla ilgili birçok bilgiyi de içinde barındırdığı ifade edilmektedir. Stanchfield’a göre “Belirli jestler çizildiğinde, duruşu çabucak “okuruz” çünkü biz bu jestlerin anlamlarına göre eğitildik. Bu, görsel bir şekilde iletişim kurmayı mümkün kılar (2013: 152)”. Stanchfield, iletişim sürecinde insanların geçmişteki tecrübe ve birikimlerinden yola çıkarak bilinçaltının da etkisiyle duruş ve jestlerin karşılıklı okunduğunu ve kavrandığını vurgulamaktadır. Buradan hareketle duruş ve jestlerinin birlikte kullanımıyla sergilenen hareket desenlerinin karşılıklı iletişimin önemli bir parçası olduğu ve görsel iletişimin temelini oluşturduğu söylenebilir. Yaşanılan coğrafya, kültür ve sosyal yapıya bağlı olarak birçok duruş ve jest olmasına karşın duruşların ve jestlerin belirli ortak özellikler gösterdiği kabul edilmektedir. Bununla birlikte duruş ve jestlerinin birbiriyle ilişkileri de vurgulanmaktadır. Maladro ve diğerleri jestler ve mekânsal davranışların duruşlar üzerine yerleştiğini ve duruşlarda yapılacak değişikliklerle kişi-nesne, kişi-kişi arasındaki mesafelerin kurgulanmasında bir araç olarak kullanıldığını vurgular. Bununla birlikte duruşlar üzerine yerleşen jestlerin karşılıklı olarak karakterin duygu, düşünce ve iç dünyasını farklı yansıttığı söylenebilir (1988).

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

Şekil 1’de farklı duruş ve jestlerin birlikte kullanımıyla birlikte el kaldırma jestinin iki farklı duruş içerisinde sergilendiğinde yaratmış olduğu etki görülmektedir.

Şekil 1. Solda: Farklı Duruşlarda Jestlerin Kullanımı ve Sağda: İki Farklı Duruş Üzerinde Sergilenen El Kaldırma Jesti

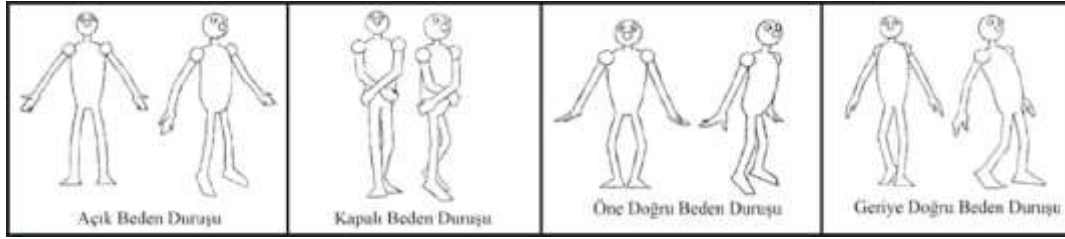


Kaynak: (Stanchfield, 2013: 153-154- Bishko, 2014: 188)

İki farklı duruş içerisinde sergilenen el kaldırma jestinin karakterin iç dünyasını, duygu ve düşüncesini yansıttığı görülmektedir. Öne doğru duruş üzerine yerleştirilen el kaldırma jestiyle bedenini biçimlendiren karakterin, iç dünyasındaki istek, çaba ve coşkuyu yansıttığı görülmektedir. Geriye doğru duruş üzerine yerleştirilen el kaldırma jestiyle bedenini biçimlendiren karakterin ise iç dünyasındaki rahatlığı, sakinliği ve umursamazlığı yansıttığı görülmektedir. Her iki hareket deseninde de aynı senaryo içerisinde farklı iki karakterin iç dünyası yansıtılmaktadır. Bu kapsamda duruş ve jesti ele alan Steve Roberts, duruşları değerlendirirken beden genel yönelimlerini dikkate alır. Roberts, bedenin açık beden duruşu, kapalı beden duruşu, ileri doğru beden duruşu, geriye doğru beden duruşu olmak üzere dört farklı duruş sergilediğini ifade eder (Roberts, 2007: 186-187). Roberts bu duruşları üst gövdenin yönelimleri ve uzuvların gövdeye olan mesafelerini dikkate alarak iki grupta sınıflandırmaktadır.

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

Şekil 2. Beden Yönelimlerinin Dört Farklı Sınıfa Ayrılması



Kaynak: (Roberts, 2007: 186-187)

Roberts; tüm hareket desenlerinde gözlemlenen bu dört duruşu, karakterin kişinin duygu, düşünce ve tavrıyla ilişkilendirir ve karakterin iç dünyasını yansıttığını ifade eder. Roberts'e göre bu duruşların birleşimden duyarlı (responsive), düşünceli (reflective), kaçak (fugitive) ve hırçın (combative) olmak üzere dört farklı duruş ortaya çıkar (Roberts, 2007: 186-187). Bu duruşlar bağlamında karakterin iç dünyası, duygu ve düşünce ilişkisi şu şekilde örneklenebilir.

Duyarlı Duruş Biçimi: Gövde yöneliminin öne doğru ve uzuvların açık şekilde konumlandığı duruş biçimidir. Karakterin mutlu, ilgili, sevgi dolu, hevesli olduğu durumlarda gözlemlenen hareket deseni şeklinde ifade edilmektedir.

Düşünceli Duruş Biçimi: Gövdenin geriye doğru yöneldiği ve uzuvların kapalı şekilde konumlandığı duruş biçimidir. Bir durumun değerlendirilmesinde, problemlerin çözümünde ve odaklanarak bir şeyi düşünme durumunda gözlemlenen hareket deseni olduğu ifade edilmektedir.

Kaçak Duruş Biçimi: Gövdenin geriye doğru yöneldiği ve uzuvların kapalı şekilde konumlandığı duruş biçimidir. Sıkılma, mutsuzluk, direnme, reddetme vb. durumlarda gözlemlenen hareket deseni olduğu ifade edilmektedir.

Hırçın Duruş Biçimi: Gövdenin ileri yöneldiği ve uzuvların kapalı şekilde konumlandığı duruş biçimidir. Mücadele, savaşıma, atılma, öfke vb. durumlarda gözlemlenen hareket deseni olduğu ifade edilmektedir.

Örneklere görüldüğü gibi duruş ve jestler yöresel, kültürel bağlamda farklılıklar göstermesine karşın evrensel boyutta ortak kullanımları vardır. Duruş ve jestlerin birlikte kullanımı sonrasında oluşan vücut biçimleri ve hareket desenleri

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

üzerinden karakterin iç dünyası, ruh hali, duygu ve düşüncesi hakkında bilgi sahibi olmanın mümkün olduğu görülmektedir. Tiyatro, sinema ve animasyon sinemasında oyunculuk süreçleri dikkate alındığında, sahneye konulan karakterlerin senarist, yönetmen ve oyuncu tarafından belirli bir senaryo bağlamında bilinçli şekilde kurgulandığı söylenebilir. Senarist, yönetmen ve oyuncunun ortak ürünü olan karakterin duruş ve jestlerinde yapılan bilinçli tercihlerle seyirciye karakter hakkında aktarılmak istenen alt metinlerin ya da mesajların okunabileceği görülmektedir. Benzer şekilde tiyatro, sinema ve animasyon sinemasında iç dünyası, duygusu ve düşünceleri kurgulanan karakterlerin hareket desenleri incelenerek, kadın ve erkek karakterlerin sunumundaki farklılıkların duruş ve jestler üzerinden analizinin yapılabileceği düşünülmektedir.

4. “Klaus: Sihirli Plan” Animasyon Filminde “Alva” Karakterinin Görsel ve Hareket Tasarım Özellikleri

Bu çalışmada temel tasarım ilkeleri ve animasyonda hareketlendirme ilkeleri temelinde kadın karakterlerin görsel olarak nasıl tasarlandığının araştırılması amaçlanmaktadır. Çalışmada yöntem olarak tarama modeli kullanılmıştır. “Tarama modeli geçmişte ya da halen varolan bir durumu varolduğu haliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarını içerir. Araştırmaya konu olan bu olay, birey ya da nesne kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır (Karasar, 1998: 80)”. Bu araştırma konusu da kendi koşulları içerisinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılmıştır. Veriler betimsel bir yaklaşımla yorumlanmıştır. Araştırmanın kuramsal çerçevesi geliştirilerek literatür çalışması tamamlandıktan sonra bulgular ve yorum aşamasında BAFTA ve Annie Film Ödülleri kapsamında birçok ödül alan, Oscar Akademi ödülleri de dâhil olmak üzere birçok festivalde en iyi animasyon film alanında aday gösterilen “Klaus” (2019) animasyon filminde Alva karakteri senaryo içerisindeki kırılma noktaları dikkate alınarak “renk ve biçime ilişkin temel tasarım ilkeleri” ve “Steve Roberts’in hareket desenlerinde ortaya koyduğu dört duruş” temel alınarak ayrıntılı olarak çözümlenmiştir.

“Kalus” filmi Sergio Pablos ve Carlos Martinez Lôpez yönetmenliğinde iki boyutlu animasyon tekniğiyle üretilmiş 98 dakikalık uzun metraj bir animasyon

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

filmidir “The SPA Studios” tarafından üretilen film, “Netflix” platformunda yayınlanmıştır. Reuters’da yayınlanan bir makalede, “Klaus” filminin vizyona girdiği Kasım 2019’dan sonra yaklaşık bir ay içerisinde dünya genelinde otuz milyon hanede izlendiğine yer verilmiştir (Lisa, 2022). Bu yönüyle başarılı bir animasyon filmi olduğu kabul edilmektedir. Noel Baba hikâyesinin modern bir versiyonu olan film, Noel Baba efsanesinin ortaya çıkışını farklı bir açıdan ele almaktadır. Film, zengin nüfuzlu bir ailenin çocuğu olan Jesper’ın postacı olarak atandığı kasabada görev yapan öğretmen Alva ile birlikte yaşadıkları kasabayı değiştirmelerini anlatır. Ülkenin en büyük posta işletmesinin sahibinin oğlu olan Jesper, şımarık ve etrafındakileri küçük gören genç bir delikanlıdır. Hikâye, babasının ona verdiği son şansı da daha önce yaptığı gibi bilinçli bir şekilde geri çeviren Jesper’ın, babası tarafından cezalandırılması ve posta işlerinin hiç yürümediği, birbiriyle sürekli çatışma halinde olan iki grubun yaşadığı, ülkenin en uzak, en ücra ve en soğuk adasında postacı olarak çalışmaya göndermesiyle başlar. Bunu istemeyerek kabul eden Jesper, gittiği köyde hayatta kalma mücadelesi veren Alva ile tanışır ve hiç beklemediği bir şekilde ona âşık olur. Aynı kasabaya beş yıl önce öğretmen olarak atanan Alva bu süre zarfında, içerisinde bulunduğu adanın şartlarına uyum sağlayarak hayatta kalma mücadelesi veren savaççı bir kadına dönüşmüştür. Hikâyede birbirlerini yakından tanımaya başlayan Jesper ve Alva birbirlerine âşık olurlar. Postacı Jesper, öğretmen Alva ve geçmişte bir aile dramı yaşayan, çocuk özlemi çeken oduncu Klaus, adanın çocuklarıyla birlikte adanın değişimini sağlayarak, adaya huzur ve mutluluk getirirler. Filmin sonunda, Alva ve Jesper buluştukları bu kasabada evlenirler ve bir aile kurarak huzur içerisinde yaşarlar.

4.1. “Alva” Karakterinin Görsel Tasarımı

“Klaus” animasyon filmin senaryosu bağlamında kaleme alınan ve görselleştirilen birbirinden farklı nitelikte karakter arketipleri oluşturulmuştur. Her bir karakter, olay kurgusu çerçevesinde filme katkı sunmaktadır. Temelde iyi ve kötü karakter arketipleri üzerine kurgulanan filmin senaryosu, karakterlerin, mekânların ve sahne tasarım elemanlarının biçimsel ve renkser açıdan doğru ve anlamlı bir biçimde tasarımıyla desteklenmiştir. Smeerensburg kasabasında yaşayan Ellingboe

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

ve Krum isimli ailelerinin zıtlıkları ve çatışmaları filmin genel tasarım dilini bozmayacak şekilde karakterlerin ve içinde buldukları mekânların biçimsel ve renkser tasarımlarında da işlenmiştir. Ellingboe ailesi daha kısa, kare ve dikdörtgen formlarla tasarlanırken, Krum ailesi daha uzun, ince ve sivri hatlarla tasarlanmıştır. Bu tasarımsal farklılık birbiriyle çatışma halinde olan iki ailenin farklılıklarını vurgulamak için etkili bir görsel dil yaratmıştır. Benzer bir durum renk tercihlerinde de vardır. Monokromatik renklerle tasvir edilen ailelerden birinde renkler kahve tonlarında diğesinde ise gri tonlarında tercih edilmiştir.

Şekil 3. Ellingboe ve Krum İsimli Ailelerin Tasarımları



Kaynak: (<https://torschrank.com/klaus-film/>)

Benzer bir tasarım yaklaşımının mekân için de kullanıldığı görülmektedir. Smeerensburg kasabasının tasarımında Şekil 4’te yer verildiği gibi ilk sahnelerde monokromatik renkler tercih edilirken, filmin sonunda ise kasabanın dönüşümünü de destekleyecek şekilde polikromatik renk çeşitliliği tercih edilmiştir.

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

Şekil 4. Smeerensburg Kasabasının Yukarıda Monokromatik Tasarımı ve Aşağıda Polikromatik Tasarımı



Kaynak: (<https://www.mjakubowski.art/>)

Filmin giriş sekansında polikromatik renk çeşitliliği dikkat çekerken Jesper'ın babası tarafından kasabaya postacı olarak gönderildiği sahnelerden itibaren monokromatik renk aralığı kullanılmaktadır. Şekil 5'te soldaki resimde ilk sahnelerdeki polikromatik renk çeşitliliği görülmektedir. Jesper karakterinin Smeerensburg'e gitmesiyle soğuk renkler eşliğinde monokromatik olarak tasarlanan kasaba ise Şekil 5'te sağdaki resimde görülmektedir. Benzer durum karakterlerde ve onların aksesuar tasarımlarında da görülmektedir.

Şekil 5. Filmin Giriş Sahnesinin Polikromatik Renklerle Tasarımı ve Jesper'ın Kasabaya Geliş Sahnesinin Monokromatik Renklerle Tasarımı



Her bir karakterin kendi hikâyesi ve dönüşümü izlenebilen filmde Alva kadın karakteri ana karakterle birlikte ön plana çıkmaktadır. Jesper ve Alva karakterlerinin her ikisi de Smeerensburg kasabasından kaçış planları yaparak eski yaşantılarına dönmek istemektedirler. Jesper'dan ayrı bir biçimde, Alva'nın dönüşümü senaryoyla ilintili olarak hem ona atfedilen karakter ve aksesuar tasarımlarında hem de mesleki

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

durumuyla tanımlı olan okulun ve sınıfın mekân tasarımında işe koşulmuştur. Alva karakterinin biçimsel tasarımında ne tamamen olumlu duygu durumu oluşturma amacıyla işe koşulan küçük burunlar, büyük gözler, kısa çeneler bebek yüz ve vücut oranları ne de olumsuz duygu yansıtma amacıyla kullanılan sivri köşeli hatlar, daha katı ve köşeli formlar baskın bir biçimde yer almıştır. Daha çok nötr bir aralık çerçevesinde tasarımı gerçekleştirilen Alva karakterinin fiziksel dönüşümü hareket tasarımı dışında, sahip olduğu saç ve giymiş olduğu kıyafet üzerinden gerçekleşmektedir.

Şekil 6. Alva Karakterinin Tasarımı



Kaynak: (<https://torschrank.com/klaus-film/>)

Saçları sivri köşeli olacak biçimde dağınık, parlaklık düzeyi düşük kirli-sarı tonlarından, toplu ve düzenli olarak tasvir edilmiştir. Saçların dönüşüm sonrası renk aralığı ise yine sarı tonlarında ancak parlaklık düzeyi yüksek ve daha açık renk aralıklarında yer almaktadır. Olumsuz duygu durumunun tasvir edildiği sahnelerde kıyafet tasarımının omuz hatları daha keskin ve sivri bir form çizerken, olumlu duygu durumu uyarımı aşamasında betimlenen kıyafetin omuz kısımları yumuşak köşeli ve kendi içerisinde bir oval form oluşturacak biçimde tasarlanmıştır.

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

Şekil 7. Alva Karakterinin Dönüşümünde Saç Rengi Parlaklık Düzeyindeki Değişim



Olumsuz duygudan olumlu duruma geçiş, karakter için işe koşulan biçimsel tasarımların kromatik renk aralıklarında da gerçekleşmiş; parlaklık düzeyi düşük, daha çok monokromatik olan renkser yaklaşım, olumlu sahne tasarımlarında tercih edilen renkleriyle polikromatik olarak gerçekleştirilmiştir.

Şekil 8. Jesper'a Aşık Olmadan Önce ve Aşık Olduktan Sonra Alva Karakteri



Alva'nın yaşamış olduğu dönüşüm karakterin tasarım aşamasında işe koşulan renkser ve biçimsel yaklaşımla birlikte o karakterin tanımlı olduğu mekân tasarımları üzerinden de gerçekleşmiştir. Her bir öge, biçim ve renk açısından film içerisinde o karaktere atfedilen oyunculuğu destekleyecek biçimde tasarlanmış, duygusal uyarım daha yüksek boyutlara taşınmıştır. Atandığı kasabaya öğretmenlik yapmaya gelmiş ancak kasabayı ikiye bölen bir husumet ve çatışmalar sebebiyle aileler çocuklarını okula göndermemiştir. Alva ise okulda balıkçılık yaparak para biriktirmek ve bir an önce oradan ayrılmak için mücadele vermektedir. Ancak Jesper'ın çocuklara mektup postalayarak Klaus'tan hediyeler alabileceklerini öğretmesiyle, çocukların okuma ve yazma öğrenmeye dönüşen merakıyla yeniden kasabaya geldiği zamanki duygularına geçiş yaşamıştır. Alva'nın içerisinde bulunduğu çıkmaz, onun mesleki durumuyla özdeşleşen okul mekânıyla birlikte kendisinin fiziksel ve kostüm tasarımında betimlenmiştir.

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

Şekil 9. Alva Karakteri ve Okul Mekânının Değişimi



Kaynak: (<https://www.imdb.com/title/tt4729430/>, <https://www.latinolife.co.uk/articles/klaus-2019-dir-sergio-pablos>)

Yaşamış olduğu buhranın yerini alan umut, kasabaya geliş aşamasında amaç edindiği öğretme arzusunu tetiklemiş ve bu duygu değişimi o karakterin ve içerisinde bulunduğu sahne tasarımının hem renkser hem de biçimsel değişimi üzerinden anlamlı bir biçimde daha okunur hale gelmiştir. Karakterin hikâye sürecindeki dönüşümü bağlamında tasarımsal gelişimi ele alındığında, başlangıçta kendi ayakları üzerinde duran ve birey olarak kimliğini ortaya koyan Alva'nın görsel tasarımında sivri ve keskin hatlar ve monokromatik renkleriyle desteklendiği görülmektedir. Filmin sonunda dönüşen Alva ise kendisine biçilen toplumsal göreve uygun bir bireye dönüştüğü ve buna bağlı olarak yumuşak hatlı biçimlerin, polikromatik ve parlak renk tonlarının kullanıldığı görülmektedir. Karakterin görsel tasarımında yapılan bu tercihlerle ona atfedilen ya da yönetmen, senarist, yapımcı tarafından kendisine biçilen rolü, oyunculuk temelinde hazırlanan hareket tasarımlarını da olumlu bir biçimde etkileyerek seyir deneyimi daha üst seviyelere çıkarmaktadır.

4.2. “Alva” Karakterinin Hareket Analizi

Film konusu bakımından Klaus karakteri üzerine kurgulanan bir hikâye olarak görülse de postacı Jesper'in merkezde olduğu bir hikâye kurgusuna sahiptir. Hikâyede, kendini gerçekleştirme serüveni yaşayan Jesper ana karakter olarak izleyiciye sunulurken ona macerasında yardımcı karakterler olarak Alva ve Klaus eşlik etmektedir. Bu karakterlerden Alva, filmin sonunda âşık olduğu ve birlikte bir hayat kurduğu kadın olmasının yanında Klaus'un bir efsaneye dönüşmesinde de önemli bir rol üstlenmektedir. Bu macera sürecinde Alva ve Jesper karakterlerinin hikâyeye de bağlı olarak sosyolojik, fizyolojik ve psikolojik bakımından kırılma

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

noktaları olduğu ve dönüşüm yaşadıkları görülmektedir. Jesper, ailesinin gölgesinde, onların nüfuzu ve servetini kullanarak hayatını idame ettiren bir karakterden halkın içerisine karışmış ve kendi ayakları üzerinde duran, diğer bir ifadeyle kişisel gelişimini tamamlayan ve kendini gerçekleştiren bir karaktere dönüşmektedir. Alva ise beş yıldır kavgalı iki ailenin arasında hayatta kalmayı başarmış savaştı kadın kimliğinden, çocuklarını, eşini ve öğrencilerini hayatının merkezine alan özverili, naif bir kadın karaktere dönüşmektedir. Alva, hikâye sonunda dönüştüğü karakterin ataerkil toplum yapısındaki kadın rolüyle örtüştüğü ve kendisine yüklenen toplumsal işlevi yerine getirdiği görülmektedir. Alva'nın film boyunca yaşamış olduğu karakter dönüşümü hareket tasarımlarında da gözlemlenmektedir. Bu çalışmada, Alva'nın hareket tasarımı film boyunca karakter dönüşümü bağlamında ele alınmış ve hareket analizi yapılmıştır. Bu bağlamda Alva'nın dönüşümü hikâye genelinde incelendiğinde dört farklı evre ve üç farklı kırılma anının olduğu görülmektedir. Bu kırılma anları ve evreler aşağıdaki gibidir;

Tablo 1. Hikâyenin Evreleri ve Kırılma Anları

1'inci evre	Alva'nın ekranda ilk görüldüğü Jesper ile tanışma sahnesinden (00:11:58) çocuklar için ilk defa kumbarasındaki paradan aldığı sahneye (00:43:45) kadar olan bölümdür. Kendi ayakları üzerinde durabilen, iki grup arasındaki çetin savaşta tek başına hayatta kalmış ve bulunduğu zor durumdan kurtulmak için kendisini ve yaşam alanını dönüştürmüş mücadeleci, savaştı kadın karakter olarak sunulmaktadır.
1'inci kırılma anı	Jesper'in, kendi çıkarları doğrultusunda bencil amacını yerine getirmek için çocukları okula bıraktığı sahnenin (00:42:57) Alva'nın dönüşümünün başladığı kırılma noktası olduğu görülmektedir.
2'nci evre	Jesper ile etkileşime giren Alva'nın duyduğu güven ve aşkla birlikte dönüşümü başlamaktadır. Çocukların okula ilk geldiği sahneden (00:42:57) Jesper'in gerçek niyetinin ortaya çıktığı sahneye (01:15:00) kadar olan bölümde Alva'nın, Jesper'in etkisine girdiği ve alışılmış kadın rolüne büründüğü görülmektedir. Alva'daki değişimin en belirgin örnekleri; Alva, Jesper ve Mârgu'nun masa başında oturdukları (01:01:45) ve Alva ile Jesper'in başbaşa şömine başında oturdukları (01:12:38) sahnelerde görülmektedir.
2'nci kırılma anı	Jesper'in babasının adaya gelmesiyle Jesper'in gerçek niyetinin ortaya çıktığı sahne (01:15:00) Alva için ikinci kırılma anıdır. Jesper'in gerçek niyetinin ortaya çıkmasıyla hayal kırıklığına uğrayan Alva, kısa süreli de olsa eski savaştı kimliğine bürünmektedir.
3'üncü evre	Alva, Jesper'in gerçek niyetinin anlaşılmasından (01:15:00) kasabandan gelen iki grupta hediyelerin alınması sırasında yaşanan bir dizi aksiyon sonrasında çocukların oyuncaklarının kurtarıldığı sahneye (01:24:32) kadar olan bölümde savaştı kimliğini yeniden sergilemektedir.
3'üncü kırılma anı	Jesper'in babasıyla lüks yaşantısına geri dönmeyi reddederek çocukların hediyeleri için köydeki iki guruba meydan okumasıyla birlikte (01:24:32) Alva son bir dönüşüm yaşamaktadır.
4'ncü evre	Alva, Jesper'in kendini ispatlaması sonrasında ev kadını ve öğretmen kimliğine bürünmektedir. Bu dönemde okulda öğretmenliğe devam eden Alva, Jesper ile evlenerek bir aile kurar ve çocuk sahibi olur. Bu aileyle birlikte huzura ve mutluluğa kavuşur.

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

Yukarıda özetle yer verilen her bir dönüşüm ve bu dönüşümler sonrası kırılmalarda Alva'nın hareket tasarımında belirgin değişimler olduğu duruş ve jest tasarım tercihlerinde farklılıklar olduğu görülmektedir. Bu bağlamda film boyunca üç kere dönüşüm yaşayan ve dört farklı evrede gözlemlenen Alva'nın hareket desenleri, kendi ayakları üzerinde durduğu ve Jesper'a âşık olduğu dönemler olmak üzere iki farklı başlık altında ele alınabilir. Birinci ve üçüncü evre Alva'nın kendi ayakları üzerinde durduğu, ikinci ve dördüncü evre ise Jesper'ın etkisi altında kaldığı dönemlerdir. Bu bağdamda Alva'nın film süresince sergilemiş olduğu dönüşümlere koşut kendisine yüklenen rol kapsamında farklılaşan hareket tasarımları analiz edilmiştir. Alva'nın duruş ve jetleri kapsamında yapılan değerlendirmeler şu şekildedir;

4.2.1. 1'inci ve 3'üncü Evredeki Savaşçı ve Kendi Ayakları Üzerinde Durabilen Alva'nın Duruş ve Jestler Kapsamında Hareket Tasarım Analizi

Alva, hikâyenin birinci ve üçüncü evrelerinde mücadelecî ve hayata tutunmaya çalışan bir karakter olarak tasvir edilmektedir. Özellikle birinci evrede Alva, öğretmen olarak gönderildiği ücra bir adada tek başına hayatta kalmayı başarmış bir kadın karakter olarak tanıtılmaktadır. Bulunduğu ortamı başarılı bir şekilde dönüştüren Alva, kendi yeteneklerini kullanarak yalnız ve mutsuz da olsa hayatta kalmayı başarmıştır. Dahası kendisine bir çıkış planı hazırlamış ve hedef koymuş güçlü bir karakterdir. Üçüncü evrede de Alva, Jesper'a karşı duyduğu aşk ve güven sonrasında pişmanlık yaşamaktadır. Bu dönemde de birinci evrede olduğu gibi etrafındaki sorunlarla mücadele eden bir kadın karakter olarak izleyiciye sunulmaktadır. Ancak bu sefer erkek egemen bir sistemin içerisinde olmasına karşın yine de savaşçı kimliğiyle kimseye muhtaç olmadan kendi ayakları üzerinde duran bir kadın olarak tasvir edilmektedir. Her iki bölümde de Alva'nın iç dünyasına bakıldığında güvenin, mücadelenin hâkim olduğu görülmektedir. Bununla birlikte etrafındaki tüm zorluklarla tek başına mücadele etme çabasında olduğu ve bu gücü kendinde bulduğu da söylenebilir. Buna koşut olarak hareket tasarımı incelendiğinde hareket desenlerinde öne doğru kapalı duruşun hâkim olduğu görülmektedir. Şekil 10'da birinci evrede ve üçüncü evrede, hareket desenlerinde yoğun olarak kullanılan

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

öne kapalı duruş hareket desen örneklerine yer almaktadır. Örneklerdeki hareket desenlerini daha ayrıntılı göstermek amacıyla duruşlar, jestler ve aks çizimleri karakter üzerinden eskiz çizimlerle desteklenmiştir.

Şekil 10. Alva'nın Birinci (Üstte) ve Üçüncü (Altta) Evredeki Hareket Desenlerinde Duruş ve Jest Örnekleri



Alva'nın, birinci ve ikinci evredeki hareket desenlerinde gövdenin ve başının öne doğru yönelimi gözlemlenmektedir. Bununla birlikte uzuvların vücuda yakın ve kapalı biçimde konumlandığı da görülmektedir. Steve Roberts, bu duruş ve jest kullanımının hırçın duruş biçimi olduğunu ve mücadele, savaşıma, atılma, öfke vb. durumlarda gözlemlenen hareket deseni olduğunu ifade etmektedir. Alva'nın bu evredeki iç dünyasıyla hırçın duruş biçimi'nin birbiriyle tutarlı olduğu ve karakterin iç dünyasını yansıttığı görülmektedir. Hikâyenin akışında Alva'nın dönüşümü ele alındığında ise bu duruş ve jet tasarımının bilinçli bir tercih olduğu söylenebilir. Diğer bir ifadeyle Alva'nın, senarist, yapımcı, yönetmen ve animasyon sanatçılarının bilinçli tercihleri doğrultusunda izleyiciye savaşçı, mücadelecı bir kadın karakter olarak aktarılmak istendiği ve bu doğrultuda tasarlanan hareket desenleriyle bunun pekiştirildiği söylenebilir.

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

4.2.2. 2’nci ve 4’ncü Evrede, Toplumsal Rolünü Kabullenen Alva’nın Duruş ve Jestler Kapsamında Hareket Tasarım Analizi

Alva’nın yaşamış olduğu dönüşümlerde Jesper’in etkisi belirgin şekilde görülmektedir. Alva, Jesper’in bencil hareketleri sonrasında kendine atfedilen toplumsal rolü hatırlar ve içsel dünyasındaki dönüşüm başlar. Filmin bu sahnesinden Jesper tarafından kandırıldığını öğrenene kadar olan bölümde Alva’nın hareket desenlerinde belirgin dönüşümler gözlenmektedir. Alva’nın bu dönüşüm sonrası hareket desenleri incelendiğinde öne doğru açık duruşun ve geriye doğru kapalı duruşun hâkim olduğu söylenebilir. Şekil 11’de Alva’nın hareket tasarımında ikinci ve dördüncü evredeki hareket desenlerinde yoğun şekilde kullanılan öne doğru açık duruş ve geri doğru kapalı duruş hareket desenleri görülmektedir. Örneklerdeki hareket desenlerini daha ayrıntılı göstermek amacıyla duruşlar, jestler ve aks çizgileri karakter üzerinden eskiz çizimlerle desteklenmiştir.

Şekil 11. Alva’nın İkinci (Üstte) ve Dördüncü (Alta) Evredeki Hareket Desenlerinde Duruş ve Jest Örnekleri



Alva’nın, ikinci ve dördüncü evredeki hâkim hareket desenlerinden ilkinde gövdenin öne doğru yöneldiği ve uzuvların gövdeden açık şekilde konumlandığı, ikincisinde ise vücudun geriye doğru yöneldiği ve uzuvların vücuda yakın konumlandığı duruş ve jestlerden oluşan hareket desenlerinin tercih edildiği

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

görülmektedir. Roberts, bu duruş ve jest kullanımlarının duyarlı duruş biçimi ve düşünceli duruş biçimi olduğunu ifade eder. Duyarlı duruş biçimi karakterin mutlu, ilgili, sevgi dolu, hevesli olduğu durumlarda gözlemlenen hareket deseni şeklinde tanımlanırken, düşünceli duruş biçiminin ise bir durumun, konunun değerlendirilmesinde, problemlerin çözümünde ve odaklanarak bir şeyi düşünme durumunda gözlemlenen hareket deseni olduğu ifade edilmektedir. Alva'nın bu dönemdeki iç dünyasıyla duyarlı ve düşünceli duruş biçimleri'nin birbiriyle tutarlı olduğu ve karakterin iç dünyasını yansıttığı görülmektedir. Alva bu iki dönemde Jesper'a âşık olan ve toplumsal görevlerini yerine getiren bir kadın öğretmen, anne olarak tanımlanmakta ve izleyiciye düşünceli, duyarlı, katılımcı, sevdikleri ve kendi yaşamı için vermiş olduğu önemli kararlardan vazgeçebilen özverili bir kadın karakter şeklinde aktarılmak istendiği ve bu doğrultuda tasarlanan hareket desenleriyle bunun pekiştirildiği söylenebilir. Bu dönemde Alva, Jesper'ın etkisiyle hayatı için verdiği önemli kararlardan (para biriktirip adadan ayrılmak vb.) vazgeçtiği, Jesper ve Klaus'un bilinçsiz olsa da toplumu dönüştürme çabasının bir parçası olduğu görülmektedir. Bu yönüyle Alva'nın ataerkil toplum yapısının kendisine yüklediği kadın rolünü üstlendiği söylenebilir. Bu durumun en belirgin örnekleri, Jesper'ın çocukların mektup yazabilmeleri için okuma-yazma öğretmesi amacıyla onları okula bıraktığı, bunun sonucunda Alva'nın öğretmen olduğunu hatırladığı sahnede ve Mârgu, Jesper ve Alva'nın ilk defa bir araya geldiği, aile tablosunun sergilendiği akşam yemeği masası sahnesinde görülmektedir.

Şekil 12. Alva'nın Kendisine Yüklenen Toplumsal Rol Olarak Öğretmenlik ve Anneliği Hatırlaması



TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

Alva'nın her iki başlık altında ele alınan evrede iç dünyasını oluşturan duygu, düşünce ve dürtüleriyle hareket desenlerinin tutarlı olduğu görülmektedir. Alva'nın iki uç nokta olarak adlandırılabilen hareket tasarımlarına ait hareket desenleri karşılaştırıldığında mutluluğun ancak kendisine biçilen toplumsal rolü yerine getirmesiyle elde edebileceği fikrinin vurgulandığı söylenebilir. Alva'nın hareket tasarımında yapılan tercihler, duruşları ve jestlerinde de bunu destekler türde olduğu görülmektedir. Alva'nın hareket desenleriyle desteklenen, onun mutlu ve huzurlu olduğu sahnelerin kendisinin toplumsal rolünü yerine getirdiği sahnelerde olması ise dikkatte alınması gereken bir noktadır.

Filmin başından sonuna Jesper karakterinin içe dönük, korkak, tembel, şımarık davranış biçimlerinin, dışa dönük, cesur, çalışkan, mücadeleci bir yapıya dönüştüğü görülmektedir. Buna karşılık filmin başındaki cesur, sert, sinirli, mücadeleci, kendi başının çaresine bakabilen Alva karakterinin ise kalıplaşmış kadın karakter rolüne büründüğü söylenebilir. Jesper'a âşık olan, onunla evlenen, anne olan ve öğretmenliğe dönen Alva, güzel, bakımlı, bağımlı, sakin, ev işlerinden sorumlu daha anaç bir karaktere bürünmüştür. Anaçlık duygusuyla en çok kadınla ilişkilendirilen bir meslek olan öğretmenliğe geri dönmesi de bunu desteklemektedir. Ancak tüm bu özelliklerine rağmen Alva kendi başına kaldığında neler yapabileceğini izleyiciye gösterir. Yine kendi yeterlilikleri ve tercihleriyle başkalarının hayatları üzerinde değişim yaratabileceğini, faydalı olabileceğini, hatta âşık olduğu adamı değiştirebileceğini de izleyiciye gösterir. Burada Alva pasif bir karakterden ziyade tercih şansına sahip olan ve istediği zaman eski mücadeleci tavrına dönebilecek bir kadın olarak ortaya konulmuştur. Filmin senaryo ve tasarım süreçlerinde de hem erkek karakter Jesper hem de kadın karakter Alva'nın eylemlerindeki bu değişimler etkili bir dille aktarılmıştır.

SONUÇ

Animasyon filmlerde kadın karakterlerin temsili erkek egemen ideolojiyi destekler biçimde kurgulanmaktadır. Bu konuda Hayao Miyazaki gibi istisna yönetmenler tarafından ortaya konan örnekler olsa da genel çerçevede durum bu görüşü desteklemektedir. Animasyon filmlerde karakter tasarım süreçleri de etkili bir

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

dil yaratacak şekilde devreye girmektedir. Özellikle karakter tasarımında temel tasarım ilkeleri ve animasyonda hareketlendirme ilkeleri temelinde kadın karakterlerin görsel olarak nasıl tasarlandığı senaryoyu da destekler nitelikte karakterin fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik özelliklerini ve dolayısıyla temsil biçimlerini etkilemektedir. Bu çalışmada ele alınan “Klaus” filminin kadın karakteri Alva üzerinden gerçekleştirilen incelemede karakter dönüşümlerinin kadın ve erkek karakterlerde farklılaştığı görülmektedir. Erkek karakter bağımlı ve pasifken bağımsız ve aktif bir role, kadın karakter bağımsız ve aktifken, bağımlı ve pasif bir role evrilmiştir. Buradan hareketle kadın karakterin aşka odaklı bir aile yapısına ihtiyaç duyduğu, huzuru ancak bu şekilde yakalayabileceği alt metnin izleyiciye verildiği söylenebilir. Ancak daha önce de belirtildiği gibi Alva karakteri için bu tercihtir ve istediği zaman kendi mücadelesini yürütebilecek güçlü bir kadın olabileceğini filmin ilk sahnelerinde izleyiciye kanıtlamıştır. Bu yönüyle literatür bölümünde yer verilen Juliana Garabedian’ın (2015) çalışmasında bahsettiği gibi feminizmin üç dalgasıyla ilişkilendirilecek olursa filmdeki Alva karakterinin geçiş dönemine denk geldiği söylenebilir.

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

KAYNAKÇA

ARNHEIM, Rudolf (2004). Art and Visual Perception: A Psychology Of The Creative Eye, Berkeley: Univ of California Press.

BISHKO, Leslie (2014). “Animation Principles and Laban Movement Movement Analysis: Movement Frameworks for creating Empathic Character Performance”, (Editors), Theresa Jean Tanenbaum, Magy Seif El-Nasr ve Michael Nixon, Nonverbal Communication in Virtual Worlds: Understanding and Designing Expressive Characters, Pittsburgh: ETC Press, s.177-203.

BUTLER, Judith (2008). Cinsiyet Belası, Feminizm ve Kimliğin Altüst Edilmesi, İstanbul: Metis Yayınları.

BRADLEY, Harriet (2007). Gender, 1. Basım, UK: Polity Press.

BYERLY, Carolyn M. ve Ross, Karen (2006). Women and Media A Critical Introduction, First published, UK: Blackwell Publishing Ltd.

CANTOR, Jeremy ve VALENCIA, Pepe (2004). Inspired 3D short film production (Inspired), Indianapolis Course Technology Press.

DECKER, Jonathan Tye (2010). The Portrayal of Gender in the Feature-Length Films of Pixar Animation Studios: A Content Analysis, Auburn University Master Thesis, Alabama.

GARABEDIAN, Juliana (2014). “Animating Gender Roles: How Disney is Redefining the Modern Princess”, James Madison Undergraduate Research Journal, 2 (1), s.22-25.

GESLİN, Eric, JÉGOU, Laurent ve BEAUDOIN, Danny. (2016). How Color Properties Can Be Used To Elicit Emotions İn Video Games. International Journal of Computer Games Technology,

GRAVES, Maitland E. (1951). The Art of Color and Design, New York, NY: McGraw-Hill.

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

GOMEZ, Gabriel (2021), Kalus Film Arka Planları, Klaus Film Arka Planları | Portekiz, <https://www.domestika.org/en/projects/1281660-klaus-movie-backgrounds>, Erişim Tarihi: 20.11.2022.

GÜNEY, Enes ve YALÇIN, Süleyman Barbaros (2020). “Ebeveynleri Boşanmış ve Boşanmamış Ergenlerin Yılmazlık Düzeyleri ile Algıladıkları Sosyal Destek Düzeyleri”, Necmettin Erbakan Üniversitesi Ereğli Eğitim Fakültesi Dergisi, 2 (2), s.217-229.

JAKUBOWSKI, Marcin, Klaus Üzerine Prodüksiyon Tasarımı, Marcin Jakubowski, <https://www.mjakubowski.art/>, Erişim Tarihi: 20.11.2022.

KARASAR, Niyazi (1998). Bilimsel Araştırma Yöntemleri, 8. Basım, Ankara: Nobel Yayınları.

KARYMBAEVA, Zhamilia (2021). “Canlandırma Filmlerinde Toplumsal Cinsiyet Açısından Kadın Temsillerine Yönelik Bir Çözümleme”, Journal of Social and Humanities Sciences Research, 8 (69), s.1206-1226.

KAŞKAYA, Merve ve ÖZDEMİR EREN, Nur Hümeysra (2020). “Animasyon Filmlerinde Kadın Karakterler”. Turkish Studies, 15 (2), s.1039-1053.

KLAUS: SİHİRLİ PLAN, <https://www.imdb.com/title/tt4729430>, Erişim Tarihi: 22.11.2022.

MALANDRO, Loretta A., BARKER, Lary L. ve BARKER, Deborah Ann. (1988). Nonverbal Communication, New York: McGraw-Hill Inc.

MATTESE, Michael D. (2012). Force: Character Design From Life Drawing, Oxford, United Kingdom: Taylor & Francis Ltd.

NAPIER, Susan (2008). Anime: from Akira to Princess Mononoke, (Çev: M. M. Başhekim), İstanbul: Es Yayınları.

PIXAR, Feature-Films: Inside-Out, <https://www.pixar.com/feature-films/inside-out>, Erişim Tarihi: 16 Mart 2022.

PLASS, Jan L., HEIDIG, Steffi, HAYWARD, Elizabeth O., HOMER, Bruce D.ve UM, Enjoo (2014). “Emotional Design in Multimedia Learning: Effects of

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

Shape And Color on Affect and Learning. Learning and Instruction”, 29, s.128-140.

POTTER, Nicole. (2002). Movement for Actors, New York: Allworth Press.

POORE, Corina, KLAUS (2019) Dir Sergio Pablos, <https://www.latinolife.co.uk/articles/klaus-2019-dir-sergio-pablos>, Erişim Tarihi: 22.11.2022.

REUTERS, Article, Netflix Says 'Klaus' is a Hit With Nearly 30 Million Views Worldwide, <https://www.reuters.com/article/uk-netflix-klaus-idINKBN1YN2FG>, Erişim Tarihi: 15 Nisan 2022.

ROBERTS, Steve (2007). Character Animation: 2D Skills for Better 3D, Burlington: Focal Press.

SIGGRAPH, ACM (2019). Netflix Kalus’unun Büyüsünün Ardında, Netflix 'Klaus'unun Büyüsünün Ardında- ACM SIGGRAPH Blogu, Erişim Tarihi:11.11.2022.

STANCHFIELD, Walt (2013). Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes, Burlington: Taylor&Francis.

THE SPA Studios, Kalus, <http://www.thespastudios.com>. Erişim Tarihi:16.10.2022

TOWBIN, Mia Adessa, HADDOCK, Shelley A., ZIMMERMAN, Toni Schindler, LUND, Lori K. ve TANNER, Litsa Renee (2004). “Images of Gender, Race, Age, and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films”, Journal of Feminist Family Therapy, 15 (4), s.19-44.

Oxford Dictionary, www.oxfordlanguages.com, Erişim Tarihi: 20.10.2022

VOLLMER, Meredith Li ve LaPointe, Mark E. (2003). “Gender Transgression and Villainy in Animated Film”, Popular Communication, Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 1 (2), s.89-109.

YEŞİLOT, Şenel (2000). Karakter Geliştirme ve Bu Süreçte Ortaya Çıkan Sorunlar, Anadolu Üniversitesi Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

TAŞ ALİCENAP, Çiğdem; SAN, Remzi ve ARSLAN, Yasin (2023). Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler: “Klaus” Filmindeki Görsel ve Hareket Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 11 (1), 530-561.

ZAFER, Özden (2004). Film Eleştirisi: Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi, 2. Baskı, İstanbul: İmge Kitabevi.

ZOR, İlker ve BULUT, Serkan (2020). “Toplumsal Cinsiyet Kavramına Animasyon Filmleriyle Bakmak: Buz Devri, Shrek ve Winx Club: Kayıp Krallığın Sırrı Örnekleri”. Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi 11 (1), s.58-69.

Yazarların çalışmaya katkı oranları eşittir.

Çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmamaktadır.