

TRT ÇOCUK KANALINDA YAYINLANAN ÇİZGİ DİZİLERDEKİ KÖTÜ KARAKTER ARKETİPLERİNİN DUYGUSAL VE FİZİKSEL BİÇİM İLİŞKİLERİNİN İNCELENMESİ VE ALTERNATİF TASARIM ÖNERİLERİ

Examination of Emotional and Physical Form Relationships between Bad Character Archetypes in Cartoon Series Broadcasted on TRT Çocuk's Channel and Alternative Design Suggestions

Remzi SAN¹

ÖZET

İzleyici ya da oyuncu ile önemli bir bağ kurabilen karakter arketipleri; senaryonun, tasarlanan içeriğin, aktarımı hedeflenen bilginin veya deneyimin iletimi sürecinde oldukça önemli bir rol üstlenmektedir. İçeriğin konusu, hedef kitlesi ve türü çerçevesinde farklılıkları olan karakter arketipleri; sosyal, kültürel, psikolojik ve davranışsal olarak da çeşitlilik gösterebilmektedir. Karakter için senaryo ya da içerikte tanımlanmış olan bu çeşitliliğin, o karakterin biçimsel tasarımında da işe koşulması, aktarımı amaçlanan yapının daha anlamlı ve olumlu gerçekleşmesine önemli katkılar sağlamaktadır. Temelde iyi ve kötü karakter arketip tasarımları çerçevesinde; biçimsel ve renkser farklılıklar eşliğinde çeşitli karakter tasarımları gerçekleştirilebilmektedir.

Bu çalışma, Anadolu Üniversitesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü'nde zorunlu ders olarak yürütülen Karakter Geliştirme dersi kapsamında üretilmiştir. Çalışma kapsamında karakter olgusu, iyi ve kötü karakter arketiplerinin tasarım süreçleri literatür temelinde incelenmiş, bu bağlamda TRT Çocuk Kanalında yayınlanan çizgi dizilerdeki kötü karakter arketiplerinin analizi gerçekleştirilmiştir. İlgili literatür ve gerçekleştirilen analiz dersi alan öğrencilere bir sunu eşliğinde aktarılmıştır. Çalışmanın uygulama aşamasında, TRT Çocuk yayın kuşağında yer alan çizgi dizilerdeki kötü karakter arketiplerinin ilgili literatür temel alınarak tekrar tasarlanması istenmiştir. Geliştirilen kötü karakter arketipleri edinilen bilgiler kapsamında tekrar analiz edilmiş ve karakter tasarım sürecinde o karakterin; psikolojik, sosyal ve davranışsal özelliklerinin görsel tasarım süreçlerinde biçimsel olarak karakterin tasarımına aktarılması gerektiği bilgisine ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Tasarım, karakter tasarımı, duygusal tasarım, biçimsel dil, çizgi film.

ABSTRACT

Character archetypes that can establish an important bond with the audience or actor; plays a very important role in the transmission of the scenario, the designed content, the information or experience that is aimed to be transferred. Character archetypes that differ in the context of the content, target audience and genre; It can also vary socially, culturally, psychologically and behaviorally. The fact that this diversity, which is defined in the scenario or content for the character, is also used in the formal design of that character, makes important contributions to the realization of the structure intended to be conveyed more meaningfully and positively. Basically, various character designs can be realized within the framework of good and bad character archetypal designs, accompanied by stylistic and coloristic differences.

This study was produced within the scope of the Character Development course, which is a compulsory course at Anadolu University, Department of Cartoon and Animation. Within the scope of the study, the character phenomenon, the design processes of the good and bad character archetypes were examined on the basis of the literature, and in this context, the analysis of the bad character archetypes in the cartoons broadcast on TRT Çocuk Channel. The relevant literature and the analysis carried out were conveyed to the students who took the course, accompanied by a presentation. In the implementation phase of the study, it was requested that the archetypes of the villains in the cartoons in the TRT Çocuk's broadcast generation be redesigned based on the relevant literature. The developed villain archetypes were reanalyzed within the scope of the acquired information and during the character design process, the character of that character; It has been learned that psychological, social and behavioral characteristics should be formally transferred to the design of the character in the visual design processes.

Keywords: Design, character design, emotional design, formal language, cartoon.

EXTENDED ABSTRACT

Every living thing in nature has characteristic features that it has developed for being born, grown, acquired or lived within the framework of its own conditions. Considering the various limbs, he uses in the processes of conveying his cognitive and affective states to another person, a human being can be described as a creature with a wide variety of characteristic features. Communication, which distinguishes man from other living things and can be defined as the most important skill he has developed, is more positive, meaningful and successful than other living things within the scope of the limbs that man has and the actions performed with those limbs. Human can be defined as an entity that is in an effort to communicate by nature through his physical, emotional and cognitive abilities. This process, which was previously carried out for daily needs such as eating, drinking and sheltering in parallel with other living things, corresponds to an important process in the production, development and dissemination of science, art and technology today. The most basic purpose of communication; It can be stated that it is to carry out the transmission of information, emotion, thought or a fact about life to another person and to enable that person to infer meaningful expressions from that information. This human-based process can be evaluated in a framework with infinite variations, considering the numerous variable situations that humans have. Each person has a past life, knowledge, emotional state, etc. It can be said that it has formed its own characteristic within the scope of its acquisitions. The phenomenon of character can be described as a basic concept that varies from the geography in which a person was born to the culture he is in, to another person with whom he interacts, shares and socially communicates from the knowledge he has acquired. Man, by nature, creates various feelings and thoughts for the moment he experiences, and develops different norms for these formations. With the rapid development and change experienced in information and communication technologies, these norms are presented to people's taste through various multimedia designs such as movies, cartoons and computer games. With the endless variation production potential of graphic elements, designers were able to both transfer existing character structures to digital media and create fantastic-utopian fictional character archetypes and present them to human viewing and experience. The person who performs the watching or game experience can adopt it by identifying with the character archetype presented to him on the screen for various reasons. Attachment, fascination, and identification within this scope are realized both through the way the emotional stimuli and psychological structures of the characters presented to the audience are reflected through acting, and through the physical designs of those characters. The characters, accompanied by various formal approaches; Physical designs that emphasize their psychological, social and cultural characteristics and characterize their behavior and acting can be realized. These design approaches support the intellectual and affective structures of those character archetypes, and the emotional state that is aimed to be conveyed is transferred to the audience or actor at an optimum level, allowing that person to experience identification in larger dimensions.

This study was developed in the content of the ANI223 coded Character Development course, which is included in the academic curriculum of Anadolu University Faculty of Fine Arts, Cartoon and Animation Department and is a compulsory course. This study was carried out with the descriptive survey model, which is among the scientific research models. *The survey model is a research approach that aims to describe a past or present situation as it is. The event, individual or object that is the subject of the research is tried to be defined as it is in its own conditions* (Karasar, 1995:77). Considering the development of existing designs in the light of the information obtained from the literature review on the subject, it can be said that this study consists of two parts. In the first part of the study, the basic concepts, character design stages, visual design processes of good and bad character archetypes were examined, and in this context, the analysis of the bad character archetypes in the cartoon series in TRT Çocuk's Channel broadcasting generation was carried out. In the second part of the study, on the basis of the information obtained as a result of the literature review in the first part, it was transferred to the students in the first week of the academic calendar. In the implementation phase of this study, the students were asked to redesign the archetypes of the villains in the cartoons in the TRT Çocuk broadcasting generation based on the relevant literature. The bad character archetypes developed by the students are the only one in the literature within the scope of the related literature which is based on this study.

GİRİŞ

“Yazı veya sözle verilen, gönderilen bilgi; mesaj” (URL 1) olarak tanımlanan ileti, çeşitli canlı türlerinin birbirinden farklı amaç, kapsam ve yöntem ile aralarında gerçekleştirdikleri, görsel, işitsel ya da her ikisini de kapsayan bir kavram olarak tanımlanabilir. Hayvanlar arasında genel olarak yeme, içme, barınma ya da üreme gibi temel hayatta kalma ya da çoğalma ihtiyaçları doğrultusunda gerçekleşen iletişim kavramı; insanın sahip olduğu “duygu, düşünce veya bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla başkalarına aktarılmasını” (URL 2) temel alan bir bildirişim yolu olarak tanımlanmaktadır. İnsanın; sosyal, fiziksel ve bilişsel olarak dil yapılarındaki gelişim ile sözel ve yazınsal iletişimde gerçekleştirdiği gelişim, coğrafi olarak farklı dil gruplarının oluşumuna ve bu bağlamda etnik-kültürel farklılıkların çoğalmasına ve gelişmesine katkı sağladığı söylenebilir. Eklemlili konuşmanın, insan evriminde önemli bir eşik olduğu, işbirlikçi davranışa ve insan yaşamının zenginleşmesine yeni bakış açıları kazandırdığı ve insanın dil yapılarındaki bu gelişimin insanlık tarihinin belki de alet yapımından dahi daha önemli bir gelişme olduğu vurgulanmaktadır (Hart-Davis, 2012: 20). İnsan, edindiği deneyimi ve sahip olduğu kültürel, sosyal, siyasal, bilimsel ya da ekonomik bilgiyi, sözel ve yazınsal yöntemler aracılığı ile iletebilmiş, bilgi ve deneyim aktarımı çağlar boyu çoğalarak günümüze değin bu yöntemler aracılığıyla aktarılabilmiştir. Günümüzde insan, artık sözel ve yazınsal iletişim araçları dışında çeşitli anlamsal çağrışımlar yaparak karşıya duygu ve düşüncelerini iletebilecek yöntem ve teknikler geliştirebilmiştir. Bu yöntemler, geleneksel teçhizatların dışında, teknolojinin gelişimi ile insanın farklı biyolojik ve psikolojik yapılarını uyarabilecek nitelikte görsel, işitsel ve dokunsal duylara yönelik olarak çeşitlilik gösterebilmektedir. Tomasello iletişimi biyolojik ve psikolojik olmak üzere iki başlık altında değerlendirmektedir. Biyolojik açıdan iletişim kavramı; ayırt edici renklerden davranışsal göstergelere kadar geniş bir yelpazede değerlendirilmekte, gönderinin kasıtlı olup olmadığına bakılmaksızın diğer kişilerin davranışlarını etkileyen tüm fiziksel ve davranışsal özellikleri kapsayan bir yapı olduğu vurgulanmaktadır (2010: 13). Psikolojik açıdan ise iletişim; iletişimsel göstergeler ve iletişimsel sinyaller olmak üzere iki alt başlık altında ele alınmaktadır. İletişimsel sinyallerin primatlarla, hatta büyük maymunlar ile sınırlı olduğunu vurgulayan, Tomasello, iletişimsel göstergeleri; rakipleri caydıran büyük boynuzlar veya eşleri çeken parlak renkler gibi diğer bir kişinin davranışlarını etkileyerek o kişinin duygu durumlarını uyaran ve bireyin üzerinde kendi kontrolü olmaksızın yansıma davranışları gösteren görüntülerden oluşan fiziksel özellikler olarak tanımlamaktadır (2010: 13). Bu bağlamda iletişimin, insanın bilişsel, duyuşsal ve davranışsal gelişimi ile çok yönlü bir boyut kazanarak insan yaşamının merkezinde yer aldığı ve onun düşünme becerileri temelinde gelişim evrelerini somutlaştıran bir kavram olduğu söylenebilir.

Günümüzde insan, diğer bir canlı ile iletişime geçebilecek birçok teknik ve yöntem geliştirerek kendini anlatma ve diğer canlıyı anlama becerilerini üst noktalara taşıyabilmiştir. Özellikle konuşma temelli bir iletişim sürecinde jest, mimik ve duruşlarını, bu bağlamda vücut yapısını aktif olarak kullanan insan, kurduğu cümlelerin farklı anlamlara gelebilecek nitelikte anlaşılmasına katkı sağlayabilmiş, ileti çabası içerisinde anlamı vurgulayabilmiş ve mecaz anlam aktarımını daha başarılı bir biçimde gerçekleştirebilmiştir. Beden dili olarak tanımlanan ve içeriğinde insanın; yüz ifadelerini, mimiklerini, duruşlarını, kafa hareketini ve göz temasını bütüncül olarak kullanımından oluşan bedensel iletişim, insanın duygu ve düşüncelerini iletme sürecinde bilinçli ya da bilinçsiz bir biçimde işe koşulan davranışlar olarak tanımlanmaktadır (Puskar, 2021). Bu davranışlar, o kişinin duyuşsal ve düşünsel boyutta sahip olduğu durumu ve niyeti, özellikle sözel iletişim sürecinde diğer kişiye iletmesinde önemli bir rol üstlenmektedir. Yüz ifadeleri, mimik ve duruş o kişinin sahip olduğu karakteristik yapıyı, başka bir deyişle karakter olgusunu yansıtmaya sürecinde önemli bir rol üstlenmektedir. Günümüzde, karakter olgusu ve o karakterin sözel ya da davranışsal iletişimi, gelişen teknoloji ile insanın deneyimlediği her türlü ortam içerisinde aktif bir biçimde işe koşulmaktadır.

Teknolojinin gelişimi ile kültürel, sosyal, bilimsel ve ekonomik hayatta gerçekleşen değişim, insanın eğlence deneyimlerini de etkilemiş, çok çeşitli ekipmanlar aracılığıyla farklı kapsamlarda görsel ve işitsel çoklu ortam tasarımları geliştirilmiştir. Sinema, çizgi film ve bilgisayar oyunları bu çoklu ortam tasarımları arasında en çok deneyimlenen yapılar olarak ön plana çıkmaktadır. Her bir ortam, insanın sahip olduğu soyut ve somut yapılar ile becerilerin simüle edildiği bir seyir deneyimi oluşturan tasarım ortamları olarak kabul edilebilir. Gerçek yaşamın olduğu gibi ya da çeşitli biçim ve yaklaşımlar ile dönüştürülerek aktarıldığı bu ortamlar genel itibari ile insan ve insan benzeri (antropomorfik) karakter tasarımları eşliğinde sunulmaktadır. Sinema, çizgi film ya da bilgisayar oyunu ortamı içerisinde yer alan bu karakter arketipleri izleyici ya da oyuncunun ona sunulan içeriği olumlu anlamda deneyimlemesi sürecinde önemli bir etkidir. Oluşturulan karakter arketipleri, izleyici

ya da oyuncu ile iletişime geçmeli, o kişiyi hazırlanan senaryo kapsamında etkileyebilmeli ve özdeşleşmeyi gerçekleştirebilmelidir.

Karakterin içsel ve dışsal durumunun izleyiciye ya da oyuncuya iletim süreci, onun biçimsel tasarımı ve bu tasarımın hareketlendirilmesi olmak üzere iki farklı süreç kapsamında gerçekleşmektedir. Özdeşleşmenin, aktarımı hedeflenen duygu durumu kapsamında yüksek boyutlarda gerçekleşebilmesi için bu yapıyı birbirini tamamlar nitelikte doğru ve anlamlı gerçekleşmesi gerekmektedir. Her iki yapı doğru bir biçimde eşleştiği an duygu aktarımından söz edilebilmekte ve bu bağlamda özdeşleşme gerçekleşebilmektedir. İyi, kötü, güzel ya da çirkin gibi kavramların karakteristik bir yapı oluşturma sürecinde görsel tasarım aşamasında farklı biçimsel yaklaşımlardan yararlanılabildiği gibi tasarlanan karakter olgularının hareket tasarımlarının gerçekleştirilmesi aşamasında da çeşitli ilke ve yöntemler kullanılmaktadır. Bu ilke ve yöntemler, o karakterin fiziksel olarak istenilen yapıyı canlandırma ve karakterin ona atfedilen oyunculuğu inandırıcı bir biçimde sergileme aşamasında işe koşulmaktadır. Tasarlanan karakter, onun için çizilen profil ve hikâye doğrultusunda duyuşsal, bilişsel ve davranışsal olarak oyunculuğunu sergilemekte, yer aldığı ortam ve o ortam gereçleri çerçevesinde fiziksel ve psikolojik olarak oyuncu ya da izleyici ile doğrudan ve dolaylı olarak iletişime geçebilmektedir. Bu çerçevede o karakter arketipinin karakteristik özellikleri sözel ve davranışsal olarak hareket tasarım sanatçısı ya da bir aktör eşliğinde sergilenmektedir. İzleyici ya da oyuncu o canlandırma sanatçısının hazırladığı karakter hareketlendirmesi ya da o aktörün sunmuş olduğu oyunculuk temelinde kişiye sunulan içerikten optimum seviyede haz alarak istenilen amacı karşılayabilmektedir. Bu sürecin anlamlı gerçekleşebilmesi sürecinde oluşturulan karakter olgusunun fiziksel ve aksesuar temelli tasarım süreci de büyük önem taşımaktadır. Karakter oyunculuğunun izleyiciye ya da oyuncuya aktarımı sürecinin olumlu ve anlamlı gerçekleşebilmesi için o karakterin ona atfedilen yapı çerçevesinde biçimsel olarak doğru tasarlanmış olması gerekmektedir.

1. Karakter Olgusu

İnsan; doğduğu coğrafya, içinde büyüdüğü aile, eğitimini aldığı okul, yaşadığı çevre ve etkileşimde bulunduğu arkadaş profili dâhilinde kişilik ve karakteristik özellikleri edinmekte, öz-karakter yapısının temellerini bu çevre koşulları dâhilinde oluşturmaktadır. İnsanın sahip olduğu karakter yapısı, büyük ölçüde yaşamının ilk altı yılında oluşmaktadır (Önder, 2011: 377). Sonraki süreçte kişinin yaşamış olduğu an içerisinde ona sunulan eğitim, o kişinin öz benlik yapısını oluşturmasında, duyuşsal ve davranışsal olarak karakteristik yapısını geliştirmesinde önemli bir sürece karşılık gelmektedir. Bu süreç, ergenlik dönemi ile zirve noktalarda keskin hatlarla birlikte daha belirgin hale gelebilmektedir. Biyolojik ve fizyolojik gelişim ile insan, kadın ve erkek olmak üzere iki farklı beden, bu bağlamda iki farklı bilinç, algı ve davranış biçimleri ile birbirinden farklılaşan yapı sahibi olmaktadır. Gottman ve Silver, erkek atalarımızın avcı ve koruyucu özelliklere sahip oldukları için fiziksel olarak kadınlara görece daha fazla tetikte olduklarını, bu durumun günümüz erkeklerine, tehlike anında kadınlara göre daha yoğun bir “kaç ya da savaş” tepkisi oluşturduklarını vurgulanmaktadır (2014: 43). Onlar ayrıca, bir çiftin öfke anında biyolojik tepkilerinden oluşan verilerini kıyasladıkları araştırmaları neticesinde; *“erkeklerin fiziksel gerginlik bakımından daha çarpıcı yükselişler sergileme eğiliminde olduklarını, bedeninin gelen tepkiyi tehdit türüne göre biçimlendirmediklerinden, erkeğin öfkeli bir partnerle değil de yırtıcı bir hayvanla karşı karşıyaymışçasına turmanışa geçebildiğini”* vurgulamaktadırlar (Gottman ve Silver, 2014:43).

Genel olarak insan, diğer kişiler ile benzer yapı ve çerçevede yaşamış ve yetişmiş olsa da onu diğerlerinden ayıran cinsel, kalıtsal, içsel (psikolojik) ve dışsal (fizyolojik ve biyolojik etkenler) olmak üzere çeşitli kıstaslar, onun karakteristik yapısını ve bu bağlamda duruşunu, konuşmasını, eylemlere ve olaylara yönelik tepkisini vb. duyuşsal ve davranışsal özelliklerini önemli ölçüde etkilemekte ve o kişinin diğerlerinden farklılaşmasına sebep olabilmektedir. Bu kapsamda her bir insanın biricik olduğu vurgulanmakta, *“yaşantı deneyimleri, sosyal çevreleri, aile ve akrabalık yapıları, kişilik tipleri ve karakteristik özellikleri, geliştirmiş oldukları normlar”* temel alındığında, bilişsel, duyuşsal ve davranışsal olarak birbirlerinden ayrıldıkları belirtilmektedir (Güney ve Yalçın, 2020: 218). Her ne kadar birey biricik olsa da kalıplaşmış duyuşsal ve davranışsal eylemlerden söz etmek mümkündür. Bu duyuşsal ve davranışsal eylemlerden stereotipler oluşturularak sinema, çizgi film ve oyun tasarımları içerisinde yer alan karakter arketiplerinin tasarım süreçlerinde kullanılabilirliği.

Sinema, çizgi film ve oyun tasarımları senaryoları içerisinde senaryonun işlendiği ortam, onun biçimsel özelliği, hedef kitlesi ve türü kapsamında işlenen iyi, kötü, sinirli, sakın, cesur, korkak, çekimsiz ya da atılgan gibi farklı karakteristik özellikleri olan arketipler yer alabilmektedir. Çoğunlukla gerçek hayattan simüle edilerek işlenen

karakter olgusu, belirli duyuşsal ve davranışsal kalıplar eşliğinde yansıtılmaktadır. Sinemada karakter oyunculuęu, çizgi film ve oyun tasarımlarında ise karakter animasyonu başlıkları altında detaylı olarak incelenen bu kavram, izleyicinin ya da oyuncunun ona sunulan içerięi deneyim sürecinde, aktarımı hedeflenen duygunun yüksek boyutlarda yaşanabilmesi ve özdeşleşmenin gerçekleşebilmesi açısından büyük önem taşımaktadır. Karakter temelinde kurgulanan çatışma, onu oynayan aktörün oyunculuęu ya da onu canlandıran animatörün hareket estetięi dâhilinde çeşitlilik gösterebilmekte, duygu aktarımı bu bağlamda birbirinden farklılaşabilmektedir.



Görsel 1. Joker, (URL 3).

Bayrak, sinema ve tiyatro sanatında karakter olgusunu ve tip kavramını etimolojik olarak incelemiş ve bu kavramları şu ifadeler ile açıklamıştır: “*Karakter kavramı sinema ve tiyatrodaki kişilikle eş anlamda kullanılmaktadır. Daha dar bir anlamda, ‘kişiliğin’ başkaları tarafından, sosyal, toplumsal, etik olarak değerlendirilen ‘görünüşleri’ anlamına gelmektedir. Sinemada bu görünüş oyuncuya bir biçim vererek onu dizayn edilen kurgu dünyası içinde anlamlı bir öge kılar. Tip kavramı sinema ve tiyatrodaki, özgün olmayan, günlük hayatta sıklıkla karşılaşılan, biriciklik özellięi taşımayan özelliklerin harmanlanmasıdır ve bir semboldür. Bu sembol sinemadaki oyuncuya bir kişilik kazandırmaktadır. Tipler bu sebepten ötürü sembolleşir ve yıllarca varlığını korur. Buna örnek olarak Charlie Chaplin’in hayat verdiği ‘Şarlo’ tiplmesi ve Sadri Alışık’ın hayat verdiği ‘Turist Ömer’ tiplmesi verilebilmektedir. Bu tiplmeler oyuncuların ellerindeki imkânlarla oluşturduęu, içinde buldukları toplumun birtakım özelliklerini bir araya toplayıp harmanlayarak yarattıkları sembollerdir” (2014:160). Çeşitli özellikleri olan karakter arketiplerinin ekrana yansıtılma sürecinde onların duyuşsal ve davranışsal özellikleri, o karakterlerin doğru ve anlamlı bir biçimde izleyici tarafından algılanması aşamasında ne kadar önemli ise, o karakterlerin fizyolojik özellikleri ve özelinde aksesuar tasarımlarının da o duygunun izleyici tarafından anlamlandırılması sürecinde o kadar önemli bir sürece karşılık gelmektedir. Biçim, renk, ışık ve leke gibi temel tasarım öğelerinin karakter ve sahne tasarımında, aktarımı hedeflenen duygu temelinde kullanımı, özdeşleşmenin de yüksek boyutlarda gerçekleşmesine önemli katkılar sağlamaktadır. Genel olarak iyi ve kötü gibi keskin sıfatları yansıtan karakterlerin tasarım sürecinde işe koşulan biçimsel yaklaşımlar, kendi içinde çeşitlenerek nötr ya da daha düşük boyutlarda oluşturulan duygulara karşılık gelebilecek karakter tasarımlarında da kullanılabilir. Duygu aktarımında önemli bir etkiye karşılık gelen biçimsel ve renkser düzenlemeler; sinema ve tiyatro da kostüm, makyaj ve dekor tasarımlarında, çizgi film ve bilgisayar oyunlarında ise hem karakterin fiziksel görünüşlerinde ve aksesuar tasarımlarında hem de o karakterin yer aldığı sahne tasarımlarında işe koşulabilmektedir.*

1.1. Karakter Tasarım Aşamaları

Bir karakterin sinema, çizgi film ya da bilgisayar oyun ortamı içerisinde yansıtılması, her ne kadar ayrı birer süreç dâhilinde gerçekleşse de temelinde var olan çıkış noktasının aynı olduęu söylenebilir. Oyun ya da film için hazırlanan karakterin senaryo temelinde oluşturulan fiziksel, psikolojik, sosyal ve kültürel özelliklerinin, karakterin kendi ve dięer karakterler ile olan çatışmasının ve o karakterin yolculuğunun senaryo bağlamında kaleme alınması, birbirine koşut süreçler dâhilinde hazırlanmaktadır. Karakterin fiziksel, psikolojik sosyal ve kültürel özelliklerinin belirlenmesinden sonra filmin ya da oyunun hedef kitle, tür, konsept ve konu bağlamında karakter tasarım aşamaları birbirinden farklılaşmaktadır. Sinema ve tiyatro için o karakterin senaryo ve ilgili hedef kitle, tür, konsept ve konu

bağlamında kostüm ve makyaj tasarımında, çizgi film ve bilgisayar oyunları için ise o karakterin biçimsel, çizgisel ve renkser tasarımında çeşitli yaklaşımlar işe koşulmaktadır.

Bir bilgisayar oyunu ya da çizgi filmin yapım sürecinde insan ve insan benzeri karakter tasarımları, senaryonun izleyiciye aktarımında ve izleyicinin hedeflenen duygu durumlarını yaşaması aşamalarında önemli öğeler olarak ön plana çıkmaktadır. O yapım içerisinde yer alan her bir karakterin filmin genel tasarım çerçevesi dâhilinde, ona atfedilen oyunculuk bağlamında ayrı biçimsel ve renkser tasarımları söz konusudur.

Görsel olarak bir karakterin ilk tasarım safhası, o karakter için belirlenen psikolojik, sosyal ve kültürel özelliklerin fiziksel anlamda yansıtılma aşaması olarak kabul edilebilir. Stephen Silver, etkili karakter tasarımı için ipuçları ve öğretici içerikler sunduğu kitabında (*The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design, 2017*) karakter geliştirme ve tasarım sürecini beş ana başlık altında detaylandırmaktadır. Bir karakterin tasarım süreci; öyküyü, o öykü temelinde karakterin davranışlarını vurgulayan hareket dizilimlerini, karakteri temsil eden ideal yapıyı, o karakterin biçimsel yapısını, o karakterin rengini, dokusunu ve arka plan öğelerini içeren aşamaları içermektedir.

Öykü, hedef kitle bağlamında hazırlanan filmin izleyiciye aktarımında temel yapı taşı olarak nitelendirilebilir. Silver, öykü bağlamında hazırlanan karakter için olabildiğince fazla bilgi toplamanın, bu bilgiler temelinde karakterin kişiliğini yansıtan ön eskiz tasarımlarının büyük bir öneme sahip olduğunu belirtmektedir (2017: 43). Karaktere ait ön taslakların, senaryo bağlamında hedeflenen karakter arketipine uygun olup olmadığı, tasarımcı tarafından hazırlanan sorular eşliğinde ölçülmesi gerekmektedir. Ön taslak aşaması sonrası, karaktere ait küçük şablon eskizleri (*thumbnails*), karaktere ait parçalardan ziyade o karakteri oluşturan yapıyı bütüncül olarak görülmesine önemli katkılar sağlamaktadır. Silver, bu yapının oluşturulabilmesi için o karaktere yönelik olabildiğince fazla çizimin yapılması gerektiğini, bunun karaktere ait farklı uzuvları ön plana çıkaracak, netliği ve çeşitliliği vurgulayacak biçimde esnek yapılarda blok parçalar eşliğinde gerçekleştirmek gerektiğini belirtmektedir (2017: 44). Hazırlanan blok parçalar temelinde elbise ve aksesuarları dâhil edilerek karaktere ait tüm detayların işlendiği tasarım eskizlerinin gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Senaryoda betimlenen karakterin psikolojik, sosyal ve kültürel özellikleri temelinde hazırlanan karakter eskizleri referans alınarak o karakterin hareket tasarımlarının hazırlanması gerekmektedir. Silver, bu aşamada karakterin dengesinin ve ritminin, pozitif ve negatif boşluklar ile biçimsel yapı kontrastının önemli olduğunu belirtmektedir (2017: 45). Karaktere ait daha belirgin imgeler için olabildiğince fazla eskiz çalışması, o karakterin kimlik özelliklerinin tasarımcı tarafından yansıtılma aşamasında önemli bir sürece karşılık gelmektedir. Silver, bu süreçte tasarlanan karakter ile benzer iş ve deneyime sahip olan gerçek kişilere ait fotoğrafların referans alınması gerektiğini vurgulamaktadır (2017: 46). Hazırlanan eskizler arasında senaryo temelinde oluşturulan karakter arketipine uygun olanlarının seçilerek sonraki tasarım aşamalarına geçilmektedir. Bir sonraki aşama için Silver, karaktere ait genel biçimin, farklı büyüklüklerde basit şekillere bölünerek çeşitliliğin artırılması ve daha anlaşılır bir orantı oluşturulması gerektiğini vurgulamaktadır (2017: 47). Bu şekiller, bir sonraki aşama olan karakterin hareket tasarımlarında önemli birer referans kaynağı oluşturmaktadır. Karaktere ait pozların oluşturulma aşaması o karakterin kimliğinin izleyici tarafından anlaşılması ve özümsemesi aşamasında önemli bir rol üstlenmektedir. Tasarlanan karakterin, üzgün mü ya da öfkeli mi olduğu, animatör tarafından hazırlanan poz tasarımları üzerinden anlaşılabilir. Silver, hazırlanan pozların senaryo temelinde sorgulanması gerektiğini belirtmektedir (2017: 48). Bu süreç, bir sonraki aşama olan karakter sayfasının hazırlık sürecinde animatöre kılavuz olacak pozların o sayfa içerisinde yer almasına önemli katkılar sağlamaktadır. Karakter sayfasında yer alan karaktere ait farklı açılardan hazırlanan pozlar, animatöre rehberlik etmektedir. Silver, karakter pozlarının önden $\frac{3}{4}$ oranındaki görünümünün animasyondaki en önemli poz olduğunu, bu görünümün diğer açılar için referans olacağını belirtmektedir (2017: 52). Karaktere ait ifade ve pozların o karakterin kimliğini yansıtacak biçimde kurgulanması, hareket tasarım sanatçısının senaryo bağlamında hazırladığı sahne için önemli detaylar sunması gerekmektedir. Silver, son aşama olan karakterin çizgilerinin tek bir çizgiye indirgenmesi ve iç hatlarının renklendirmesi aşamasında temkinli hareket edilmesinin gerektiğini vurgulamaktadır (2017: 58). Rengin ve dokunun, karakterin tasarım aşamasında işe koşulan çizgisel ve biçimsel tasarımında olduğu gibi karakterin kimliğini vurgulayan duygu aktarımında önemli bir rol üstlenen sürece karşılık gelmektedir. Karaktere ait olan her bir parçanın, senaryo temelinde istenilen duygu aktarımının gerçekleşmesine hizmet etmesi gerekmektedir. Çizgi film ya da bilgisayar oyunları için hazırlanan karakter arketiplerinin tasarım aşamasında işe koşulan her bir etap, izleyiciyi ya da oyuncuyu aktif bir biçimde hedeflenen duygu kapsamında uyarmak ve o kişiyi ekranda ona sunulan karakter ile özdeşleşmesini sağlamak açısından önemli süreçlere karşılık gelmektedir. Senaryo temelinde hazırlanan karakterin aktarımı hedeflenen duygu kapsamında hazırlanma aşamasında o karaktere ait biçimsel tasarım yaklaşımı ön plana

çıkılmaktadır. Çalışmanın bir sonraki bölümünde karakter tasarımında işe koşulan biçimsel yaklaşımların duygu aktarımındaki önemine vurgu yapmak için kontrast iki duygu temelinde bir karakterin nasıl tasarlanması gerektiğine yönelik anlatım gerçekleştirilmiştir.

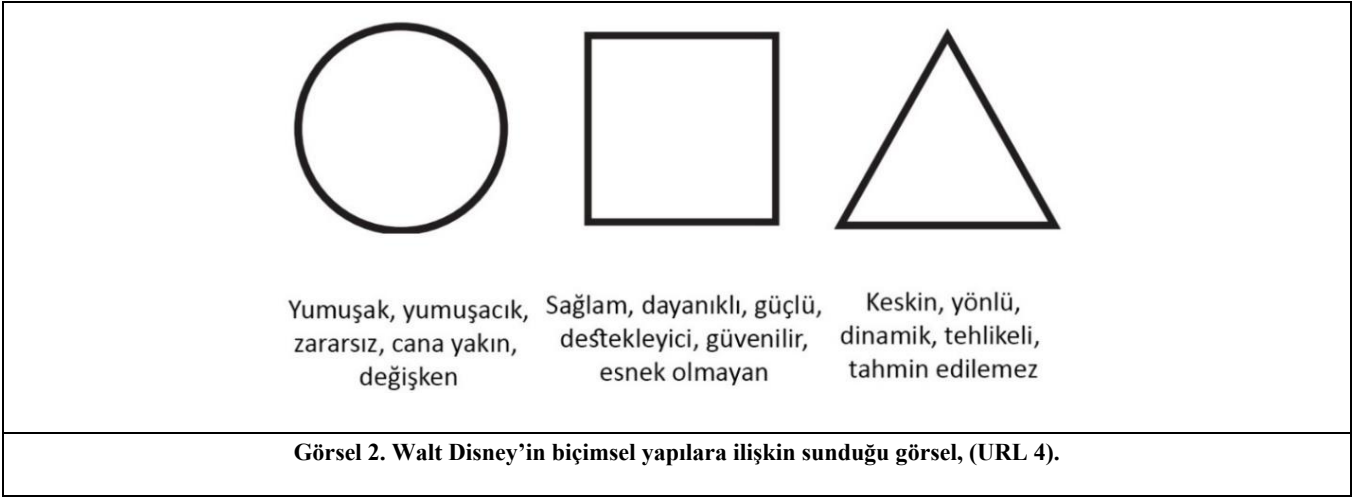
1.2. İyi ve Kötü Karakter Arketiplerinin Biçimsel Tasarım Süreçleri

Sinema, çizgi film ve bilgisayar oyunlarında işlenen karakter arketipleri büyük ölçüde çeşitlilik göstermektedir. Yapımın türü, hedef kitlesi ya da temel aldığı konu dâhilinde gerçekleşen çeşitlilik, o yapımın gerçek ya da sanal ortam dâhilinde hazırlanması ve karakterlerinin bu çerçevede tasarlanması ya da karakter arketiplerinin insan dışı olarak betimlenmesi üzerinden de gerçekleşmektedir. Bilgisayar teknolojileri temelinde yazılım ve donanımda gerçekleşen gelişim ile çizgi film ve bilgisayar oyunları için hazırlanan karakter arketipleri, kendi ortamı içerisinde de büyük oranda gelişim göstermiştir. Sanal gerçeklik ekipmanları gibi farklı amaç ve kapsamlarda geliştirilen bilgisayar girdileri ve çıktıları da bu karakter arketiplerinin gelişiminin önemli bir parçası olarak tanımlanabilir. Grafik görüntülerin olağan hali ile sayısal ortama yansıtılabilmesi ya da farklı yaklaşım biçimleri dâhilinde sayısal ortam içerisinde tasarımının mümkün hale gelmesi ile karakter arketipleri, istenilen ölçüde farklı duygu uyarımlarını gerçekleştirebilecek nitelikte tasarlanabilmektedir.

Dünya üzerinde konuşulan herhangi bir dil yapısının içerisinde yer alan her bir kelime farklı anlam ve amaçlar dâhilinde kullanılabilir. Farklı görüntülerin tek başına ya da birkaçının bir araya gelerek oluşturduğu görseller de birer kelime ya da cümle gibi belirli anlamlara karşılık gelebilecek biçimde kullanılabilir. Sinema, çizgi film ya da bilgisayar oyunları, çoklu ortam tasarımı olarak değerlendirildiğinde, doğası gereği görsel ve işitsel olarak karşıdaki bireye bilgi ya da duygu aktarımı gerçekleştirebilmektedir. Aktarımı hedeflenen iletinin diğer bir kişi tarafından anlaşılmasında dilin içerisinde anlamlı birer yapı olarak yer alan kelimeler, sinemada film şeridi içerisinde yer alan imgelere karşılık gelmektedir. Film şeridi içerisindeki görüntülerin anlamları, dil içerisinde yer alan sözcüklere oranla sınırsız olabilmektedir (Adanır, 2012: 53-54). Filmi oluşturan sahnelerin yeni bir anlam oluşturacak biçimde sıralı olarak konumlandırılması aşamasında da kurgu, daha büyük boyutlarda duygu uyarımları gerçekleştirebilmekte, izleyiciye çok daha fazla içerik aktarabilmekte ya da anlatabilmektedir. Bu süreçte, görüntünün biçimsel ve renkser farklılıkları da bir dil içerisinde yer alan kelimelerde olduğu gibi oluşturduğu görüntünün anlamını değiştirebilmektedir.

Arnheim, biçimin algılanan halinin, uzamsal anlamda içinde bulunduğu mekânın değişimi ile önemli ölçüde farklılaşabildiğini, o mekân içerisinde yer alan görsel şekiller ile yeni anlamlar kazandığını ve o şekillerin birbirini etkilediğini vurgulamakta; bir nesnenin şeklinin yalnızca sınırları tarafından belirlenemeyeceğini, şeklin aynı zamanda belirli bir nesneyle yaşadığımız anılara veya deneyimlere de bağlı olduğunu ve bir nesnenin şeklinin, temel kabul edilen uzamsal özelliklerle tasvir edildiğini vurgulamaktadır (2004: 5). Lakoff, Arnheim'in biçimin sadece biçim olmadığı söyleminden, metaforların anlamlandırılması aşamasında biçimlerin kullanıldığı, bu nedenle biçimin bir çıkarım aracı olduğu ve çıkarımın içeriğinin metaforlara bağlı olduğu düşüncesinin anlaşılması gerektiğini vurgulamaktadır (2006: 156). Somut bir nesneye ya da kavrama karşılık gelmeyen farklı biçimlerden oluşan görüntülerin dahi, tanımlı olduğu ortam, boyut, yüzey, konum, oran, renk, doygunluk ve leke değeri gibi biçim, kompozisyon ve uzam özellikleri dâhilinde anlamları değişebilmektedir. Bir karakter tasarım aşamasında o karakterin fiziksel görüntüsünü oluşturan biçimsel tasarımlar da o karakterin kimliğine yönelik farklı anlamların ortaya çıkmasına neden olabilmektedir.

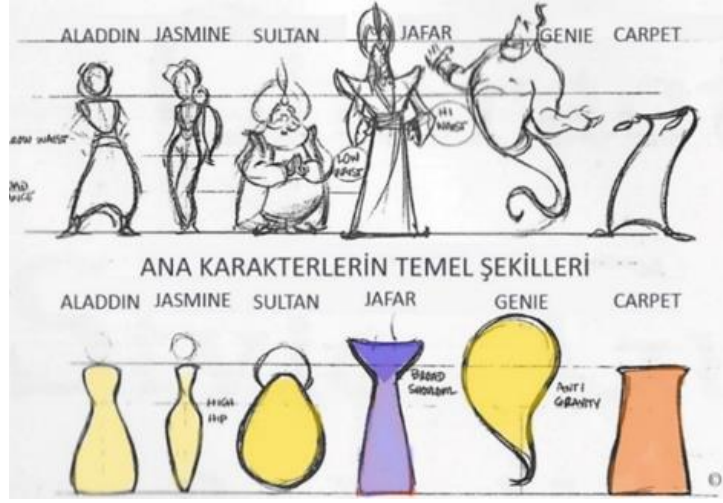
Bir karakter tasarım sanatçısının en önemli görevinin, tasarladığı karakterin amacını ona atfedilen oyunculuğunu ve bu kapsamda onun duygusal durumunu izleyiciye ya da oyuncuya iletmektir. Karakter tasarım aşamasında işe koşulan biçim, o karakterin hareket tasarımlarının animatör tarafından ardıl olarak kontrollü ve kolay bir şekilde desenlenmesi ve o karakter için belirlenen psikolojik, sosyal ve kültürel özelliklerin yansıtılması aşamalarında işe koşulmaktadır. Goldberg, çoğu "geleneksel" çizgi film karakter yapısının, döndürülmesi daha kolay ve canlandırması daha akıcı olduğundan, daireler ve armut şekillerine dayandırıldığını, "sevimli" karakterlerin vücut ve uzuvlarına göre daha büyük kafalara sahip olma eğiliminde olduğunu vurgulamaktadır (2008: 42). Herhangi bir iletişim biçiminde, dile aşinalık ve ustalık, kişinin amacını ne kadar iyi anlatabileceğini etkilemektedir. Kişinin iletişimi gerçekleştirdiği dile ne kadar hakimse o kadar iyi iletişim kurabileceğini vurgulayan Bishop, çizgi, doku, değer ve rengin de kendi dili olduğunu, farklı şekillerin insanın duyuşsal durumunda farklı tepkiler uyandırarak, görünen ve algılanan şeylerin belirli duygu veya anlamlarla ilişkilendirilmesine neden olduğunu belirtmektedir. Bishop ayrıca üç ana renk gibi kare, daire ve üçgenden oluşan üç temel şekil olduğunu ve bu şekillerin her birinin psikolojik olarak belirli anlamlarla güçlü ilişkileri olduğunu vurgulamaktadır (2019: 2).



Disney'in resmi internet sayfasında yer alan tanımlamaya göre şekil dili; aşına olunan biçimlere dayalı olarak anlam iletmek için sanatta ve animasyonda kullanılan bir kavram olduğu, karakter, nesne ve arka plan tasarımında kullanıldığında, şekillerin herhangi bir kelime kullanmadan bir hikâye anlatabileceğini, kişilik gösterebileceğini ve izleyicide duygusal bir tepki oluşturabileceğini vurgulamaktadır (URL 4).



Bishop, yuvarlatılmış köşeler ya da yuvarlak formlardan oluşan daire görünümüne dayalı biçimlerin barış, nezaket, yumuşaklık, güvenlik ve bütünlük gibi olumlu düşünceleri çağrıştırdığını vurgulamaktadır. O ayrıca, kare için istikrar, güvenilirlik, disiplin, dayanıklılık ve güç gibi kavramları temsil ettiğini; üçgen biçiminin ise oluşturulan köşe kenarlarının açıların büyüklük ya da genişlikleri ile anlamın değişebileceğini vurgulamaktadır. O, açının ne kadar geniş olursa oluşturulan etkinin o kadar büyük olacağını belirtmektedir. Örneğin, kötü adamlar genellikle şiddetli açılarla tasarlanmaktadır çünkü bu açılar ideal veya rahat bir kişilikten saparak karakterin eril, dişil veya kahramanca özelliklerden çok uzak olduğunu hissettirir. Bloklu veya dairesel şekillerin aksine, üçgen şekiller bir karakterin ciddi, dengesiz ve tehlikeli olduğunu yansıtabilmektedir (2019: 3-4).



Görsel 4. Aladdin filminde yer alan karakterler için oluşturulan biçimler, (URL 6).

Karakterler için oluşturulan her bir form, o karakterin duygusal ve psikolojik durumunu yansıtacak biçimde tasarlanmıştır, o karakterlerin hareket tasarımlarında işe koşulan poz tasarımları da bu biçimsel yapıyı destekler nitelikte hazırlanmıştır. Aladdin filmi için oluşturulan karakter arketiplerinin psikolojik, sosyal ve davranışsal durumlarında görülen en belirgin farklılıklar Sultan ve Jafar karakterleri üzerinden gerçekleşmektedir. Sultan karakteri tasarımında işe koşulan yumuşak köşeli kenarlarda ve yuvarlak formunda olduğu gibi film içerisinde çocuksu, son derece kibar, yumuşak huylu ve nazik bir karakter olarak rol almaktadır. Jafar karakteri film içerisinde ana antagonist karakter olarak tasarlanmıştır. Karakterin yüzünde, uzuvlarında ve aksesuarlarında gözlemlenebilen sert hatlar ve sivri köşeli formlar, izleyicide Disney'in ve Bishop'un vurguladığı olumsuz duygu durumları oluşturabilmektedir. Jafar, tasarladığı planlara karşı tehdit olarak gördüğü herkesi yok etmekten çekinmeyen bir psikopat olarak tasvir edilmektedir. Bu karakter, film boyunca metaforik bir normallik maskesi takmakta, ancak narsistik eğilimleri olan saplantılı güç arzusu ile bir sadist gibi davranan karakter izlenimini sahip olduğu biçimsel tasarım yaklaşımı ile vurgulayarak davranışları üzerinden izleyiciye aktarabilmektedir (URL 7). İyi ve kötü karakter arketiplerinin tasarım sürecinde tamamen ayrı biçimsel bir tasarım yaklaşımı gözetilmemektedir. Hazırlanan filmin genel tasarım yaklaşımı kötü karakter arketiplerinin uzuvlarında ya da aksesuar tasarımlarında gözlemlenebilmektedir.



Görsel 5. Aladdin film karakterleri, (URL 8, URL 9, URL 10, URL 11, URL 12, URL 13).

Filmin genel yapı çerçevesini bozmadan kötü karakter arketiplerinin biçimsel olarak iyi karakter arketiplerinden farklılaşmasına ve bu bağlamda o karakter tasarımlarını onlara atfedilen karakter tiplerine açısından vurgulanmasına örnek olarak verilebilecek bir başka çizgi film Herkül'dür. Sosyal, psikolojik ve davranışsal olarak birbirlerinden tamamen ayrılan karakter arketipleri, film içerisinde biçimsel ve renkser tasarım yaklaşımlarıyla birbirinden ayrılmakta, ancak bu karakterler genel yapı çerçevesi ve silüet tasarımları açısından birbirlerine yakın formlar dâhilinde hazırlanmışlardır.



Yunan mitolojisinde diğer tanrı karakterler de dâhil olmak üzere en korkulan tanrı olan Hades (HAY-dezz), zenginlikler tanrısı anlamına gelen diğer bir ismi ile Pluto (PLOO-toh), yeraltı dünyasını yöneten, ölümlerin ruhlarını krallığına getiren ve onları krallığından ayrılmasını engelleyen tanrı karakterdir (Richardson ve Bowman, 2003: 5). Karakterin kötü profili film içerisinde alanyazına koşut bir biçimde sivri köşeli hatlar, üçgen yapılar ve soğuk renk tasarımı dahilinde gerçekleştirilmiştir. Bu tasarım yaklaşımı onun sosyal, psikolojik ve davranışsal kötü karakter kimliği ile örtüşmekte ve karakter yapısını vurgulamaktadır. Hades karakterinin yer aldığı Görsel 6'da tanımlanan harf belirteçlerinden 'A-B, E1 ve E2' uzuvları ve o uzuvların biçimsel yaklaşımları; sivri köşeli hatlardan, sert kenarlardan ve üçgen yapılarından oluşmaktadır. Filmin genel tasarım yaklaşımını korumak için ise 'D1, D2 ve C' harf belirteçlerinde olduğu gibi büyük yumuşak yaylardan oluşan genel bir tasarım işe koşulmuştur.

Tasarlanan biçimlerin yuvarlak olması ya da yumuşatılmış köşelerden oluşması ve karakterlerin baş bölümlerinin vücuda oranla büyük olması gibi biçimsel özellikler, duygusal tasarım alanı dâhilinde gerçekleştirilen bilimsel çalışmalarının sonuç çıktıları ile koşut söylemler sunmaktadır. Duygusal tasarım, özellikle endüstriyel tasarım, eğitim ve eğlence gibi insan yaşamının sürekli edinim ve deneyim süreci içerisinde etkileşimde olduğu alanlara yönelik önemli deneysel çalışmaların gerçekleştirildiği bir alandır. Bu alan kapsamında gerçekleştirilen bilimsel çalışmalar, nesnenin ya da çoklu ortam içeriğinin insanın duyuşsal ve bilişsel zekâsına yönelik farklı uyarımlar gerçekleştirdiğini vurgulamaktadır. Moreno'nun medya ile öğrenmenin bilişsel-duyuşsal öğrenmesine (*cognitive-affective theory of learning with media-CATLM*, 2006) yönelik gerçekleştirdiği araştırma, çekici ve sıcak renkler, yuvarlak veya bebek yüzüne benzer şekiller, kişileştirilmiş veya antropomorfik şekiller gibi çekici ve dekoratif illüstrasyonların, öğrenmeyi, motivasyonu ve durumsal ilgiyi teşvik ettiğini bulgulamaktadır. Um ve arkadaşları (2012) ile Plass ve diğerlerinin (2014) gerçekleştirdiği çalışmalar, sıcak renklerin ve yuvarlak şekillerin öğrencilerde olumlu duygular uyandırabileceğini ve bunun da motivasyonu ve öğrenme çıktıları kolaylaştırabileceğini göstermiştir (Heidig, Muller, Reichelt, 2015: 81-82).

İnsan deneyimine ya da seyrine sunulmak üzere hazırlanan bir çizgi film ya da bilgisayar oyunu, hedef kitlesi, türü, temel aldığı dönemi, amacı ve kapsamı doğrultusunda birbirinden farklılaşmaktadır. Bu farklılaşmalar o yapımın karakter ve mekân tasarımlarına da yansıtılmakta, hedef kitlede uyarılmak istenilen duygu neticesinde çeşitlilik göstermektedir. Bu bağlamda o yapımın senaryosu içerisinde yer alan karakter ve mekânların özellikle biçimsel yaklaşımları hedef bağlamında istenilen duygunun izleyici ya da oyuncuda oluşturulması aşamasında büyük önem taşımaktadır.

2. TRT Çocuk Kanalında Yayınlanan Çizgi Dizilerdeki Kötü Karakter Arketiplerinin Analizi

Türkiye Radyo Televizyon Kurumu Çocuk kanalı yayın kuşağında seyre sunulan çizgi dizi ve programlar, 3 ile 14 yaş grubu arasında olan çocuklar için üretilmektedir (Bülbün, 2014: 30). TRT Çocuk Kanalı, yayına başladığı 2008 yılından bugüne kadar, “*çocuklarda analitik ve mantıksal düşünme becerilerinin gelişimini sağlamak ve onlara paylaşma, yardımlaşma, sevgi, saygı ya da dostluk gibi kavramların kazandırılması*” için birbirinden farklı amaç, kapsam ve tekniklerde hazırlanan çizgi dizi ve filmler yayınlamaktadır (San ve Taş Alicenap, 2021: 1286). Aktarımı hedeflenen bu kavramların başarılı bir biçimde izleyiciye iletilmesi ve o kişinin ona sunulan görüntüyü algılaması aşamasında farklı süreçler işe koşulmaktadır. Bu süreçlerden birisinin senaryo ve o senaryo bağlamında hazırlanan karakterlerin birbirleri ile oluşturdukları kontrast yapı olduğu söylenebilir. İzleyiciye iletimi hedeflenen sevgi, saygı, hoşgörü, paylaşma ya da yardımlaşma gibi kavramlar, senaryo bağlamında oluşturulan antagonist karakter arketipleri üzerinden vurgulanarak aktarılabilmektedir. İyi ve kötü karakterlerin sosyal, kültürel ve psikolojik bağlamdaki ayrımı, o karakter arketiplerinin tasarım aşamalarında da işe koşulması gerekmektedir. TRT Çocuk yayın kuşağında yer alan çizgi dizilerde kötü karakter arketipleri ile aktarımı hedeflenen içeriğin anlamlı ve olumlu bir çerçevede gerçekleşebilmesi amaçlanmaktadır. Kötü karakter arketiplerinin tasarım süreçlerinde işe koşulması gerektiği vurgulanan biçimsel yaklaşım, o karakter arketiplerinin hem davranışsal hem de sosyal ve psikolojik yapılarını önemli derecede ön plana çıkartmaktadır. Alanyazın temelinde önerilen tasarım yaklaşımının TRT Çocuk kanalında yayımlanan Rafadan Tayfa, İstanbul Muhafızları, Cille, Z Takımı ve İbi çizgi dizilerinde ve o çizgi dizilerin uzun metraj sinema filmlerinde tanımlı olan kötü karakter arketiplerinin biçimsel tasarım süreçlerinde verimli olarak işe koşulmadığı görülmektedir. Bu çizgi dizilerde yer alan kötü karakterlerin iyi karakter arketip tasarımları ile koşut bir biçimde geliştirilmesi o karakterlerin sosyal, psikolojik ve davranışsal yapılarının biçimsel tasarımları ile örtüşmesini engellemektedir. Bu durum seyirciye iletimi hedeflenen yapının bozulmasına neden olmaktadır.

Bu çalışmada, TRT çocuk kanalı yayın kuşağında yer almış yerli yapımların içerisinde var olan kötü karakter arketiplerinin görsel tasarım, çizgi film ve tasarım literatüründe tanımlı olan veriler çerçevesinde analizi gerçekleştirilmiş, karakterlerin biçimsel ve renkser tasarımlarında var olan sorunlar tespit edilmiş ve o karakterler tekrar tasarlanmıştır. Çalışma kapsamında dokuz farklı yapıma yönelik toplam 32 adet karakter tasarım önerisi geliştirilmiştir. Çalışmanın sonraki bölümlerinde ilgili çizgi dizi ya da filmlerde yer alan kötü karakter arketiplerinin analizi ve bu analize bağlı olarak alanyazın temelinde sunulan veriler dâhilinde geliştirilen karakter tasarımlardan bazılarının sunumu üzerinden gerçekleştirilmektedir.

Rafadan Tayfa, ISF Animasyon Stüdyosu tarafından hazırlanan ve 1 Aralık 2014'te TRT Çocuk kanalında yayınlanmaya başlayan animasyon serisidir. "Rafadan Tayfa", ismi ile aynı adı almış arkadaş grubunun yaşadığı maceralardan oluşan ve 90'lı yılların mahalle hayatını, samimi insan ilişkilerini yansıtan bir çizgi film serisidir (URL 16). TRT çocuğun misyonu (Yılmaz, 2017: 584) ile örtüşen içeriklerin yer aldığı Rafadan Tayfa serisi, çocuklara; bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve kültürel olarak önemli katkılar sağlamaktadır. Eğitsel aktarım görevi de üstlenen bu çizgi dizi, içeriğinde Ramazan Tayfa, Trafik Tayfa ve Dijital Tayfa gibi seriler ile çocuklara, günlük hayatta iç içe oldukları koşullara yönelik bilgilendirmeler ve öneriler sunulmaktadır. İlerleyen süreçlerde seri macera temelli olarak sinema perdesinde de yer almış ve Rafadan Tayfa: Dehliz Macerası (2017) ile Rafadan Tayfa 2: Göbekli Tepe (2019) olmak üzere iki adet uzun metraj yapım seyre sunulmuştur. Filmin temel aldığı yapı olan macera/aksiyon çerçevesinde dizi serisinde var olan karakterlerin yanında çeşitli amaçlar dâhilinde birbirinden farklı karakter arketipleri oluşturulmuş ve tasarlanmıştır. Bu arketipler arasında antagonist karakterler olarak ele alınabilecek karakter tasarımları da yer almaktadır.

Rafadan Tayfa: Dehliz Macerası (2017) ile Rafadan Tayfa 2: Göbekli Tepe (2019) sinema filmlerinin temel aldığı aksiyon ve macera yapı çerçevesinde oluşturulan kötü karakter arketipleri, filmin genel tasarım çerçevesi ile uyum göstermektedir. Bu durum biçimsel olarak kötü karakter arketip tasarımlarının iyi olan karakter arketipleri ile çatışmasına engel olmakta, senaryoda geliştirilen olay örgüsünün akışını bozabilmektedir. Literatürde yer alan bilgiler dâhilinde Kazım ve patron karakterinin biçimsel tasarım çözümlemesi aşağıdaki gibidir.



Görsel 7. Rafadan Tayfa, Kazım Amca (Patron) Karakteri, (URL 17).

Kazım Perukoğlu, diğer bir karakter ara yüzü ile patron karakteri, boy, kilo ve başın vücuda oranı temel alındığında yapı itibariyle bebek oranlarına sahip, yumuşak köşeli hatlardan oluşan ve yuvarlak bir biçimsel tasarım yaklaşımı ile film için kötü karakter arketipi olarak hazırlanan bir figürdür. Her iki sinema filminde de aktif bir rol alan Kazım Amca karakteri, çeşitli aksesuarlar aracılığıyla kılık değiştirmektedir. Bu figür, Kazım Amca karakter tiplemesini canlandırma aşamasında kaşlarının ve bıyığının uç kısımlarının sivri olarak tasarlanması dışında literatürde yer alan bilgileri form olarak yansıtmamaktadır. Benzer bir tasarım yaklaşımı iyi birer karakter arketipi olarak tasarlanırsa da Basri ve Kuşçu Amca karakterlerinin saç, bıyık ve kaş yapılarında da işe koşulmuştur. Dolayısıyla, Kazım Amca karakter arketipinin baskın bir kötü karakter arketipi olarak yansıtılması için biçimsel özelliklerinde ilgili literatür temelinde eklemeler yapılması gerekmektedir.



Görsel 8. İstanbul Muhafızları, Azmi ve Gürgen karakterleri, (URL 18).

İstanbul Büyükşehir Belediyesi Kültür A.Ş. tarafından hazırlanan İstanbul Muhafızları çizgi serisi, psikolojik, sosyal ve davranışsal olarak çocuklara olumlu bir aktarım gerçekleştirmektedir. Senaryosunda yer alan Gürgen ve Azmi isminde iki kötü karakterin tarihi yapılara ve kaynaklara zarar vermesi, Ali, Elif, Zeynep ve Mehmet isminde iyi karakterlerin de bu iki karaktere karşı koyma mücadelesini temel alan bir çizgi dizi serisidir. Çocuklara tarihi

kaynakları koruma bilincini aşıl原因an yapıım, “*Rumeli Hisarı, Topkapı Sarayı, Galata Kulesi, Yerebatan Sarnıcı, Ayasofya Müzesi ve Kapalı Çarşı*” gibi İstanbul'un tarihi” mekânlarını ele almaktadır. Rafadan Tayfa ile benzer bir biçimde sinema perdesine aktarılan bir uzun metraj film ile macera ve aksiyon temelli bir yapıım oluşturulmuştur.

Çizgi dizi serisinde ve sinema filminde aktif bir rol alan Azmi ve Gürgen tiplmeleri, bu yapıımlar içerisinde antagonist karakter arketipi olarak yer almaktadır. Gürgen karakteri tarihi kaynakları ve yapıları yok ederek hayallerine ulaşmaya engel olan tarih dersinden kurtulmayı amaçlayan baş kötü olarak yer almaktadır. Yapım içerisinde yer alan diğer karakterlere görece var olan yaş farkı oran olarak karakter tasarımına yansıtılmıştır. Özellikle yüzünün içerisinde yer alan uzuvların birbirlerine olan oranları yetişkin bir figürdeki gibi tasarlanmıştır. Karakterin biçimsel tasarımı ise yapıım içerisinde yer alan diğer karakterlere koşut bir biçimde yumuşak köşeli formlardan ya da yuvarlak biçimlerden oluşmaktadır. Olumsuz duygu aktarımında ya da o karakteri kötü karakter arketipi olarak nitelendirmede aktif olarak kullanılan üçgen form ya da sivri köşeli hatlar, karakterin sadece burun yapısında belirli bir noktaya kadar işe koşulmuştur. Göstergelerarası alışveriş yöntemleri arasında yer alan anıştırma, Gürgen karakterinin ve Şirinler çizgi dizisinde yer alan Gargamel tiplemesinin karakter tasarım yaklaşımı açısından gerçekleşmektedir. Azmi karakteri ise Gürgen karakterine yardımcı karakter olarak ekranda yer almaktadır. Gürgen karakterinin özellikle kas gücü gerektiren işlerini yapan Azmi, fiziksel olarak bu ayrımı vücut oranlarında yansıtamamaktadır.



Görsel 9. Cille, (URL 19).

Yapımcılığını Cordoba Animasyon şirketinin üstlendiği Cille, aksiyon-macera türünde içerisinde fantastik öge, karakter ve konuların olduğu bir TRT Çocuk çizgi dizisidir. Fedakâr, Cille'nin yapıım süreci ve senaryosuna ilişkin şu sözleri aktarmaktadır: “*Türk mitolojisi başta olmak üzere, mitolojik sembollerin kullanıldığı “Cille” adlı çizgi film, iki ırkın ezeli savaşını ve bu savaşı sona erdirmek için üç çocuğun yaptığı yolculuğu anlatır. Çizgi filmin esasında misket veya bilye oyununa benzeyen bir oyun da yer almaktadır*” (2011: 107). Ayrıca, Japon kültürünün önemli çizgi temsilleri arasında yer alan anime türünün animasyon üretim teknik ve yöntemlerine koşut bir anlatı tarzı da mevcuttur. Ele alınan konunun işlenmesi açısından Avatar çizgi dizisi ile koşut bir yaklaşım görülmekte, bu durum ise metinlerarası bağlamda bir alışverişin gerçekleştiğini ortaya koymaktadır.



Görsel 10. Cille, Rehzen karakteri, (URL 20).

Cille çizgi dizisinin forum sayfasında yer alan bilgiye göre “*Rehzen, Ezaki Kralı tarafından on iki efsanevi cilleyi bir araya getirerek boyut kapısını açması için görevlendirilmiş bir Ezakidir*” (URL 21). Dizinin baş kötü karakterleri arasında yer alan Rehzen karakterinin ismi Osmanlı Türkçesi’nde; “*reh – rāh “yol” ve zen “vuran” ile reh-zen – rāh-zen* Yol kesen, haydut, eşkıya” anlamlarına gelmektedir (URL 22). İsmi ile koşut sosyal, psikolojik ve davranışsal bir tutum sergileyen Rehzen karakter arketipinin biçimsel tasarımı, diğer iyi karakter arketipleri ile benzerlikler göstermektedir.



Görsel 11. Cille, Gabi karakteri, (URL 23).

Cille çizgi dizisindeki diğer bir kötü karakter arketipi Gabi, Rehzen karakterinin yardımcısı olarak dizide yer almaktadır. Çizgi dizinin bir başka hayran sayfasındaki bilgiye göre “*iri cüssesi ve hareketleriyle korku salan Gabi, baskı altında olmadığı zamanlar çok tehlikeli ve kurnaz bir rakip olduğu*” belirtilmektedir (URL 24). Gabi karakter arketipinin biçimsel yaklaşımı da Rehzen de olduğu gibi diğer iyi karakter arketipleri ile ayrılmamaktadır. Karakterin genel formunda ve uzuvlarında biçimsel olarak yumuşatılmış köşelerin kullanıldığı görülmekte, karakter tasarımının saç tasarımında sivri köşeli hatlar yer almaktadır.



Görsel 12. Cille, Ahendil Karakteri, (URL 25).

Alaycı, acımasız, asi bir mizacı olan, oldukça sert ve anlaşılması zor biri olan Ahendil, Cille çizgi dizisinin bir diğer kötü karakter arketipi olarak yer almaktadır. Çizgi dizinin forum sayfasında yer alan bilgiye göre “Ahendil zehirler konusunda oldukça uzman olmasının yanı sıra iyi bir nişancı ve sinsî bir cille ustasıdır. Kırmızı gözü sayesinde bir cillenin içindeki yarattığı görebilmektedir” (URL 26). Omuzlarında yer alan kıyafet aksesuarlarının köşe kısımlarına doğru yumuşak bir biçimde sivrilmesi ve saçlarının yüzüne doğru sivri bir biçimde dökülmesi dışında biçimsel olarak dizinin diğer iki kötü karakter arketipinde olduğu gibi iyi karakter tiplerinden ayrışmamaktadır. Aksesuarların yumuşatılmış sivri hatları, Lahik, Müdrük ve Solin gibi iyi karakter arketiplerinin tasarımlarında da kullanılmıştır. Diğer iki kötü karakter tiplerine görece daha kötü olarak tanımlanan Ahendil karakterinin biçimsel olarak bu farklılığı yansıtması, izleyicinin bu karakteri kötü olarak tanımlamasında önemli bir etkisinin olacağı alanyazında belirtilmektedir.

Arda, Ela ve Efe karakterlerinin, Z Şehri’ni yok ederek şehrin altındaki Z elementi yataklarını ele geçirmek isteyen Bay B ile mücadelelerini konu alan Z Takımı ise 23 Nisan 2021’de TRT Çocuk kanalı yayın kuşağında yerini alan bir çizgi dizidir (URL 27). Aksiyon, macera ve komedi türlerini içerisinde barındıran yapım, keskin protagonist (kahraman) ve antagonist (anti kahraman) karakter arketiplerinin yer aldığı ve bunları hem biçimsel ve renksel hem de konu olarak vurgulamaktadır.



Görsel 13. Z Takımı ve Bay B karakteri, (URL 28, URL 29, URL 30).

Z Takımı çizgi dizisinde yer alan Gorfi karakterinin tasarım yaklaşımları, o karakterin sosyal, psikolojik ve davranışsal tutumları gözetilerek tasarlanmıştır. Bununla birlikte, iyi karakterlerin hem yüz kanonlarında hem de vücudun baş bölümüne olan oranında bebek oranlarının kullanıldığı görülmektedir. Buna karşıt olarak, yumuşak köşeli hatların kullanımı sadece iyi karakterlerde değil kötü karakterlerin baş ya da vücut gibi genel yapılarında da

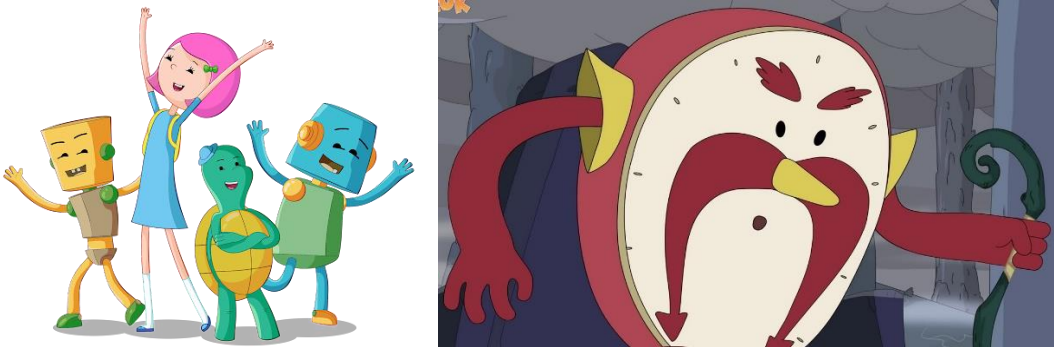
işe koşulduğu görülmektedir. Boy ve vücut oranlarını giymiş olduğu özel bir kıyafet ile bir yetişkinin vücut oranlarına dönüştüren Bay B, genel itibari ile iyi karakter arketipinde işe koşulan bir tasarıma sahip olduğu söylenebilir. Bu giymiş olduğu özel kıyafet dışında sahip olduğu vücut oranında bebek kanonları kullanılmıştır. Diğer karakterlere göre sivri köşeli hatlar sadece baş bölümünde yer alan saç tasarımında işe koşulmuştur.



Görsel 14. Z Takımı, Gorfi karakteri, (URL 31).

Gorfi karakteri çizgi dizide Z şehrini ele geçirip Z elementine sahip olmak isteyen Bay B karakterinin yardımcısı olarak yer almaktadır. Dizinin baş antagonist karakterleri arasında yer alan bu karakter arketipinin biçimsel tasarımında Bay B'nin karakter tasarımına görece daha sivri hatların ve üçgene yakın formların kullanıldığı görülmektedir. Yüz bölümünde yer alan burnun üçgen formu ve uç kısmına doğru sivri bir biçimde olması, kaşlarının ve saçlarının sivriltilerek yukarı doğru kıvrımlı halde yansıtılması ve dişlerinin de benzer biçimde sivri olarak tasarlanması bu karakteri kötü karakter arketipi olarak ön plana çıkartmaktadır.

Yönetmenliğini Sinan Ölmez'in yaptığı ve yapımcılığını Kelebek Animasyon Stüdyosu'nun üstlendiği İbi çizgi dizisi; aynı isimde olan ana karakterin değerli dostu Tosi ile yaşadıkları maceraları konu almaktadır. Bu maceralarda karşılaştıkları sorunları çözerken matematik ve fen bilimlerini kullanarak izleyiciye bilimin günlük yaşamdaki kullanımını aktarması açısından önemli bir yapıım olduğu görülmektedir. Macera ve komedi türlerini temel alan yapıım içerisinde iyi ve kötü karakter arketipleri yer almaktadır.



Görsel 15. İbi çizgi dizisi ve Hükümdar Borra karakteri, (URL 32).

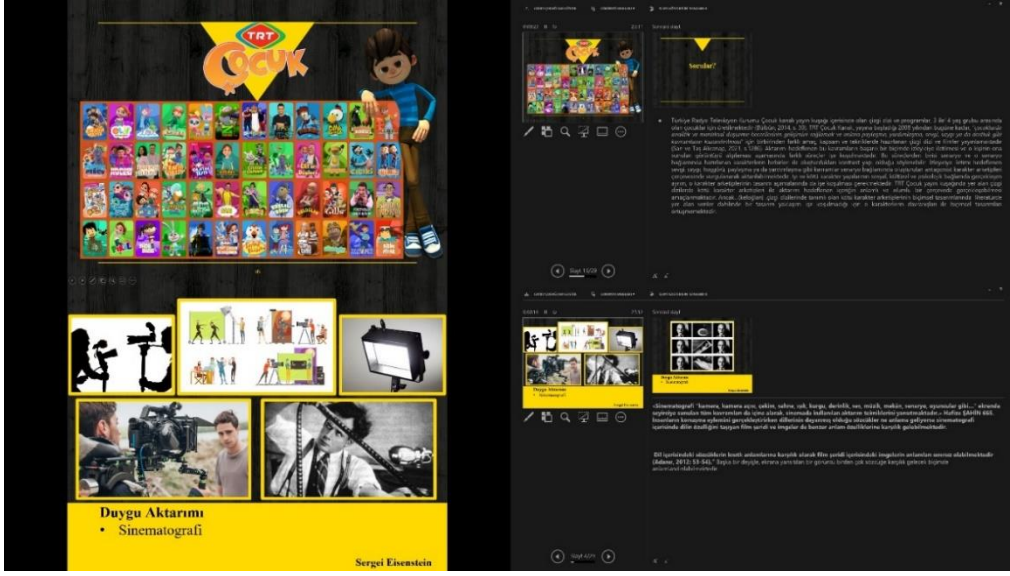
Kötü karakterler olarak ekrana yansıtılan Hükümdar Borra karakterinin biçimsel ve renkser tasarımı, kötü karakter arketip tasarımının üretim sürecinde temel alınan yapıların dışında geliştirildiği görülmektedir. Karakter tasarımının renkser düzenlemesi sıcak renk aralıklarında gerçekleştirilmiş ve bıyığı olarak tasvir edilen akrep ve yelkovan dışında yumuşak köşeli hatlar kullanılmıştır. Bu biçimsel tasarım yaklaşımının, o karakterin kendi türü olan saat tasarımlarının iyi ya da kötü ayırt etmeksizin hepsinde kullanıldığı görülmektedir.

TRT Çocuk yayın kuşağında yer alan çizgi dizilerdeki kötü karakter arketipleri, ilgili literatürde bulgularan veriler temelinde incelendiğinde; genel olarak karakterlerin tasarımlarında yumuşak köşeli hatların kullanıldığı, yuvarlak formların işe koşulduğu, vücudun genel tasarımı ile yüzün kendi içinde olan uzuvlarının birbirlerine oranında bebek kanonlarının kullanıldığı ve bu biçimsel tasarımların renk düzenlemelerinde yüksek parlaklık seviyelerinin yer aldığı görülmektedir. Bu karakter tasarım yaklaşım biçimi yine ilgili literatür temel alındığında, olumlu duygu durumu oluşturma süreçlerinde kullanılmakta olduğu belirtilmektedir. Yukarıda, Rafadan Tayfa: Dehliz Macerası (2017) ile Rafadan Tayfa 2: Göbekli Tepe (2019) sinema filmlerinde yer alan Kazım (Patron), İstanbul Muhafızları çizgi serisinde yer alan Azmi ve Gürgen, Cille çizgi dizinde yer alan Rehzen, Gabi ve Ahendil, Z Takımı çizgi dizisinden Bay B ve Gorfi ile İbi çizgi dizisinden Hükümdar Borra karakterlerinin; sosyal, psikolojik ve davranışsal tutumlarının görsel tasarım yaklaşımları ile ilişkilendirilerek analizleri gerçekleştirilmiştir. Gerçekleştirilen analiz sonucu kötü karakter arketip tasarımlarının ilgili literatür temelinde biçimsel tasarımları tekrar ele alınmıştır.

3. TRT Çocuk Yayın Kuşağında Yer Alan Çizgi Dizilerdeki Kötü Karakter Arketiplerinin İlgili Literatür Temel Alınarak Tekrar Tasarımı

Bir nesneye, bir karaktere ya da bir mekâna yönelik bir görselin tasarım süreci, o yapımın aktarımını hedeflediği içeriğin izleyiciye ulaştırılmasında önemli görevler üstlenmektedir. Yapımın genel tasarım yaklaşımının gözetilerek çeşitli karakter arketip tasarımlarının o karaktere atfedilen sosyal ve psikolojik özellikleri temelinde birbirlerinden ayrışması gerekmektedir. Karakterin sosyal ve psikolojik özellikleri temelinde gerçekleştirilen biçimsel tasarım, bir sonraki aşama olan karakterin hareket tasarımlarında da devam etmeli ve o karakterin davranışsal özelliklerinde de kullanılması gerekmektedir. Bir bütünün parçaları olarak nitelendirilebilecek bu süreç, yapımın bütünü etkileyen önemli detaylar olarak görülmeli ve doğru bir biçimde ele alınarak gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Her bir nesne, karakter ya da mekân, o yapımın hedeflediği içeriğin ve izleyicide oluşturulması hedeflenen duygu durumunun aktarılmasına hizmet etmesi gerekmektedir. Karakter arketipleri bu süreç içerisinde görsel ve işitsel kanalların her ikisini de işe koşan ve izleyicinin o karakterler ile özdeşleşebilmesine olanak sağlayan özellikler taşıması anlamında ön plana çıkmaktadır. TRT Çocuk kanalında yer alan yapımların genelinde doğru ve anlamlı bir tasarım yaklaşım sürecinin işe koşulmasına rağmen özellikle kötü karakter arketiplerinin biçimsel tasarımlarında verimli sonuçların alınmadığı görülmektedir.

TRT Çocuk yayın kuşağında yer alan yapımların aktarımını hedefledikleri içerikleri gözeterek geliştirdikleri senaryolar ve o senaryoları ekranda izleyiciye aktaracak olan karakterler çok çeşitlilik göstermektedir. İçerikte var olan çeşitliliğin karakter için tanımlı olan iyi ya da kötü davranışları gözetilerek fiziksel yapısında verimli bir biçimde yansıtılmadığı görülmektedir. Bir önceki bölümde sosyal, psikolojik ve davranışsal olarak analizi gerçekleştirilen karakterlerin biçimsel tasarımlarında ilgili literatür temelinde sunulan verilerin verimli bir biçimde kullanılmadığı görülmektedir.



Görsel 16. Ders sunumuna ait ekran görüntüsü, Remzi SAN, 2021

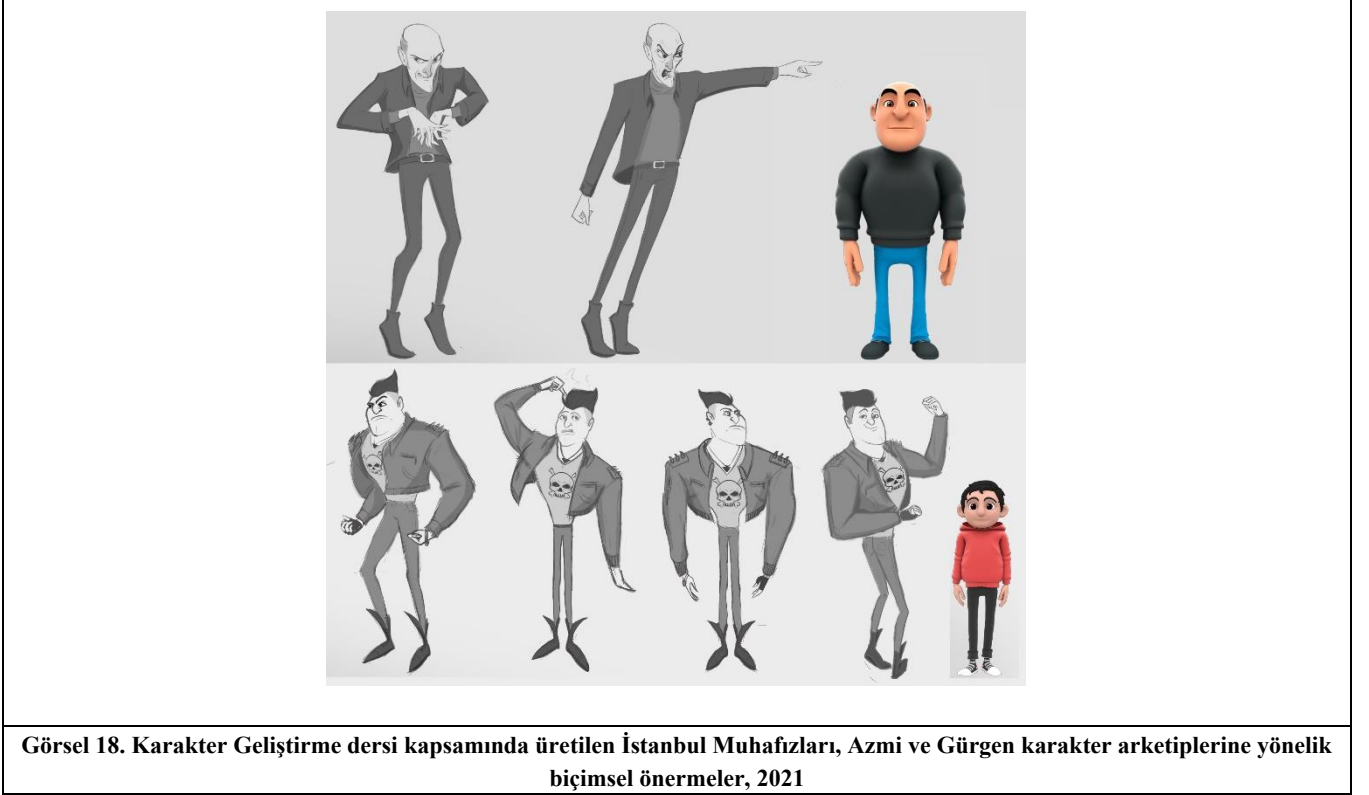
Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümünün 2020-2021 Güz dönemi akademik ders programı içerisinde zorunlu ders olarak yer alan ANİ223 Karakter Geliştirme dersinin 05.10.2021 tarihli ilk haftasında iyi ve kötü karakter arketip tasarımına ilişkin bir sunu gerçekleştirilmiştir. Sunu, iyi ve kötü karakter arketiplerinin sosyal, psikolojik ve davranışsal özellikleri ile koşut bir tasarım yaklaşımı gerçekleştirilmesine yönelik bilimsel ve sanatsal kaynaklardan oluşan bilgiler içermektedir. Teorik anlatımın uygulama çalışması olan ödev konusu: TRT çocuk kanalında yayınlanmış ya da sinema perdesine aktarılmış yerli yapımlarda yer alan ve literatür temelinde doğru olarak tasarlanmadığı tespit edilen kötü karakter arketiplerinin alanyazın temelinde yer alan veriler eşliğinde biçimsel tasarımlarının tekrar gerçekleştirilmesi olarak belirlenmiştir.

İyi ve kötü karakter arketip tasarımlarının hazırlanması sürecinde temel alınacak biçimsel yaklaşımın edinimi sonucu derse katılan öğrenciler dokuz farklı yapıma yönelik toplam 32 adet kötü karakter tasarım önerisi geliştirilmiştir. Bu çalışmanın niteliği göz önüne alınarak literatür temelinde güncellenen kötü karakter arketiplerinden dokuz adet görsel çalışma örneklendirilerek ikinci analiz bölümünde yer verilmiştir. Bir önceki bölümde olağan hali ile incelenen karakterlerin, ilgili literatür temelinde gerçekleştirilen analizler sonucu onların biçimsel tasarımlarında gerçekleştirilen değişimleri ile aşağıda yer almaktadır.



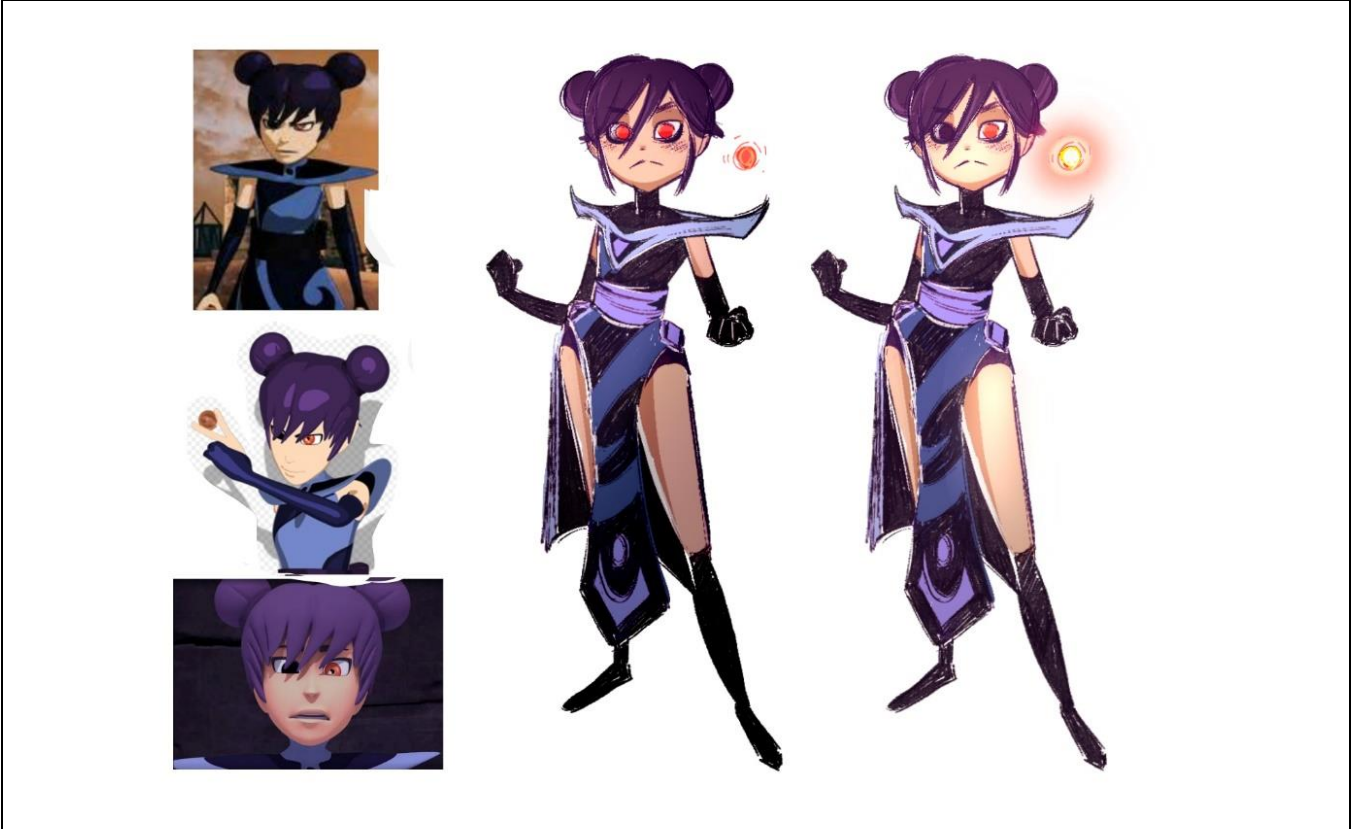
Görsel 17. Karakter Geliştirme dersi kapsamında üretilen Rafadan Tayfa, Kazım Amca karakter arketipine yönelik biçimsel önermeler, 2021

Rafadan Tayfa: Dehliz Macerası (2017) ile Rafadan Tayfa 2: Göbekli Tepe (2019) sinema filmlerinin baş antagonist karakterlerinden biri olan Kazım Amca (Patron) tiplemesi, temel alınan literatür kapsamında tekrar tasarlanmıştır. Karakterin sahip olduğu vücut oranları değiştirilmiş, biçimsel olarak daha keskin formlar ve üçgen yapılar işe koşulmuş, sivri köşeli hatlar kullanılmıştır. Özellikle insanı diğer insanlardan ayıran en önemli bölgelerden biri olan baş ve özelinde yüz bölgesi içerisinde bulunan uzuvların tasarımında üçgen formlar ve sivri köşeli hatlar kullanılmıştır. Tasarımcılar, var olan karakter arketipi üzerinde yer alan farklı uzuvlara odaklanarak karakterlerin kötücül profillerini güçlendirmeye çalışmışlardır.



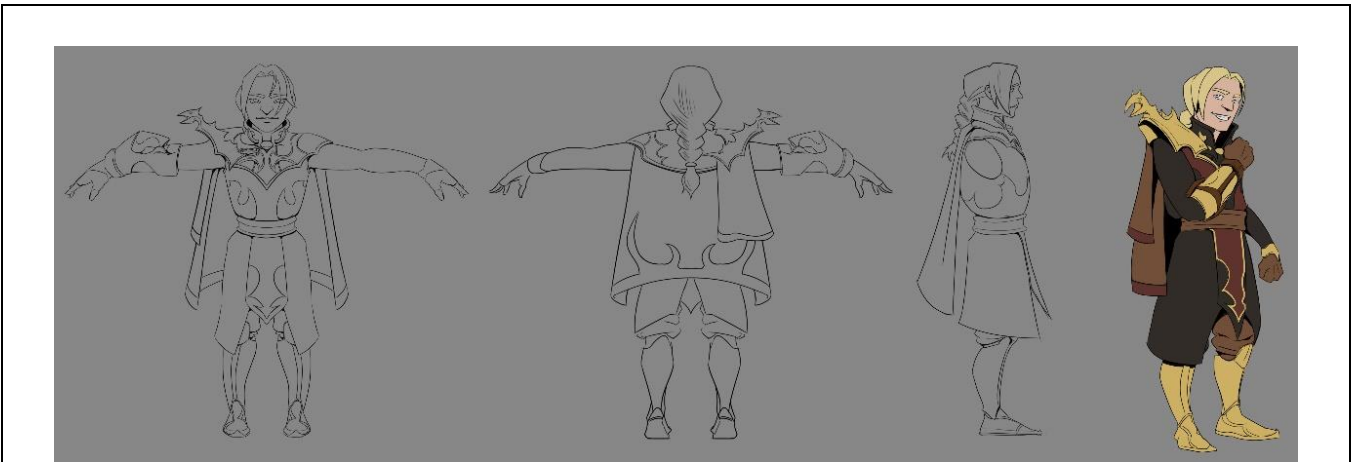
Görsel 18. Karakter Geliştirme dersi kapsamında üretilen İstanbul Muhafızları, Azmi ve Gürgen karakter arketiplerine yönelik biçimsel önermeler, 2021

İstanbul Muhafızları çizgi serisinde baş antogonist olarak yer alan Azmi ve Gürgen karakterlerinin biçimsel tasarımlarında işe koşululan yumuşak köşeli hatlar ve yuvarlak formlar, yerine sert ve sivri köşeli hatlar ve üçgen formlar almıştır. Karakter kimliklerinde yer alan sıfatlar, biçimsel olarak karakterlere uygulanmış, bu yaklaşım onların vücut oranlarında kullanılmaya çalışılmıştır. Azmi karakterinin fiziksel güç gerektiren işlerde kullanılıyor olması nedeniyle onun biçimsel tasarımında kahramansı bir tasarım yaklaşımı işe koşulmuştur. Şaşkın ve ne yapacağı konusunda karar veremeyen tavrı ise karakterin hem davranışsal olan poz tasarımlarında hem de mimiklerinde uygulanmaya çalışılmıştır.



Görsel 19. Karakter Geliştirme dersi kapsamında üretilen Cille, Ahendil karakter arketipine yönelik biçimsel önermeler, 2021

Cille çizgi dizisi, sahip olduğu macera ve aksiyon temelli yapısıyla çok çeşitli iyi ve kötü karakter arketiplerine sahip bir yapımlar olarak ön plana çıkmaktadır. Ahendil karakteri, bu karakter arketipleri arasında yer alan en kötü karakter olarak vurgulanmaktadır. Karakterin biçimsel tasarımında kullanılan formlar, dizinin iyi karakter arketipleri olarak var olan Solin, Talu ve Kayra gibi karakterlerin biçimsel tasarımları ile koşturarak tasarlanmıştır. Ahendil karakterini diğer iyi karakterlerden ayırmak ve ona atfedilen kötü karakter rolünü vurgulamak için sivriltilmiş sert köşeli hatlar işe koşulmuştur. Karaktere ait kol ve bacak gibi uzuvlar blok olarak betimlenmiş, bu sayede daha keskin yüzeyler elde edilmiştir. Karakterin önemli aksesuarlarından olan omuzlukları da olağan haline göre daha sivri, keskin ve üçgen formu vurgulayacak nitelikte görsel olarak ele alınmıştır. Gözler daha büyük ve uç kısımları sivri olarak betimlenmiştir.



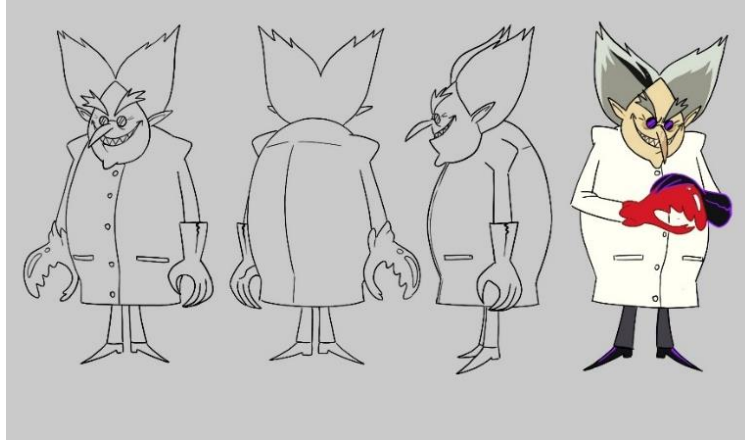
Görsel 20. Karakter Geliştirme dersi kapsamında üretilen Cille, Rehzen karakter arketipine yönelik biçimsel önermeler, 2021

Aynı yapımın bir başka baş kötü karakter arketipleri olan Rehzen karakterinde de benzer süreç işe koşulmuştur. Rehzen, yapım içerisinde var olan karakterin vücut kanonlarına görece daha yetişkin oranlarda ele alınmıştır. Literatürde yer alan bilgiler kapsamında bu karakter arketipinin sahip olduğu sosyal, psikolojik ve davranışsal özelliklerinin betimlenmesi ya da vurgulanması için sivri köşeli hatlar, üçgen ve sert formlar kullanılmış, bu yapılar diğer iyi karakter arketiplerine görece daha belirgin bir biçimde işe koşulmuştur.



Görsel 21. Karakter Geliştirme dersi kapsamında üretilen Cille, Gabi karakter arketipine yönelik biçimsel önermeler, 2021

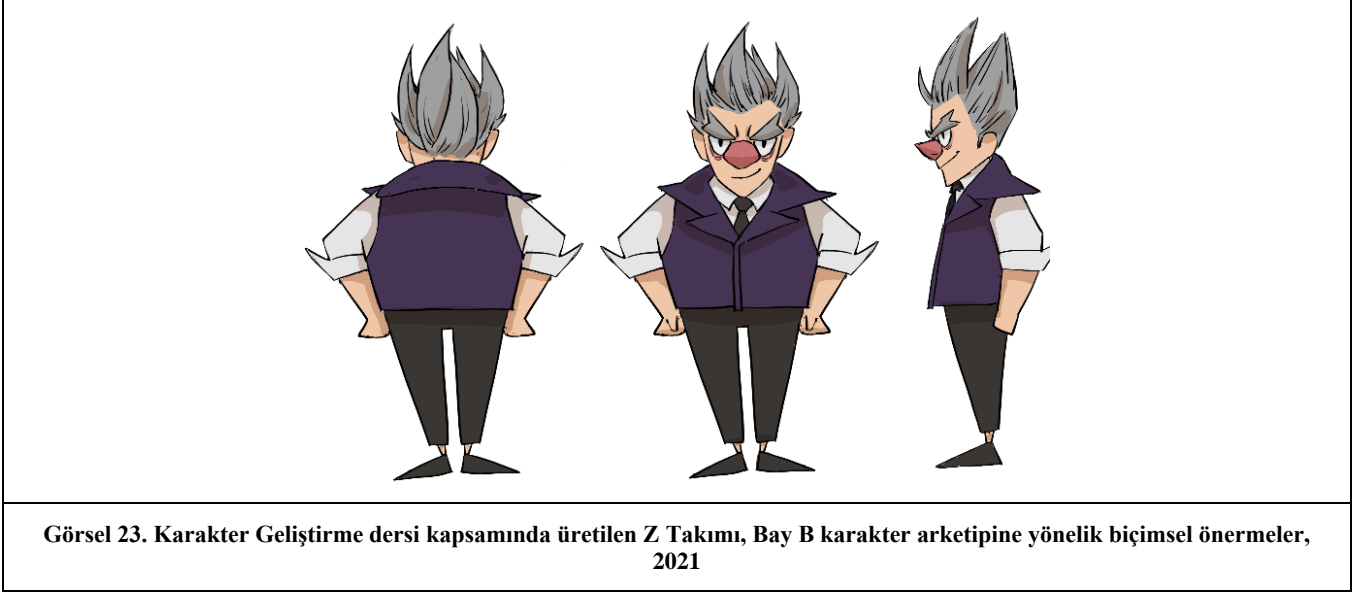
Cille çizgi dizisinde var olan Gabi karakteri, diğer iki kötü karakter arketiplerine göre daha iri ve hantal olarak ekranda yer almaktadır. Karakterin bu fiziksel yapısı daha keskin hatlar ile vurgulanmaya çalışılmıştır. Diğer iki karakterde olduğu gibi aksesuar tasarımlarında sivriltilmiş hatlar kullanılmış, biçim olarak bu formlar üçgen yapılardan elde edilmiştir. Karakterin kafasının vücuduna olan oranı ise diğer iki kötü karakter arketipine görece daha küçük olarak tasvir edilmiş ve karakterin iri olması sadece kol ya da bacak gibi uzuvların büyük olması ile değil aynı zamanda birbirlerine olan oranları üzerinden de vurgulanmıştır. Burun, göz ya da çene gibi uzuvların yer aldığı ve iletişimin daha fazla gerçekleştiği yüz bölgesi daha köşeli hatlar ve üçgen formlar aracılığı ile tasarlanmıştır.



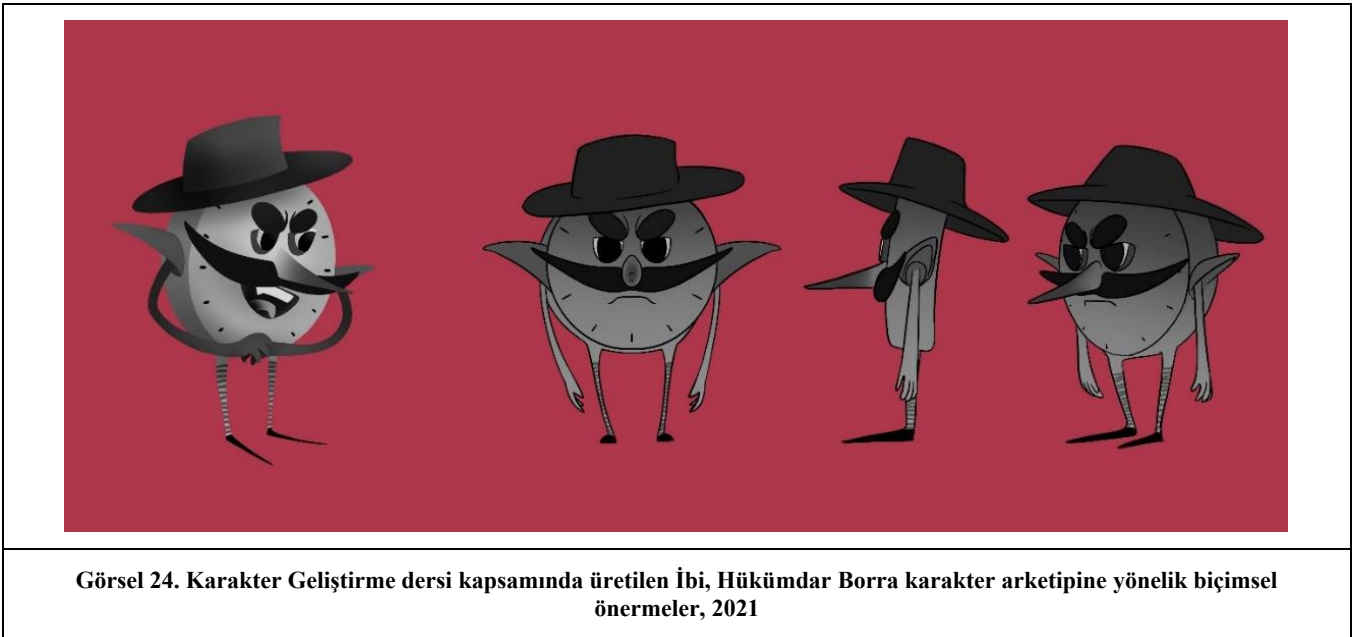
Görsel 22. Karakter Geliştirme dersi kapsamında üretilen Z Takımı, Gorfi karakter arketipine yönelik biçimsel önermeler, 2021

İyi ve kötü karakterlerin yer aldığı son dönem yapımlarından biri olan Z Takımında; Z şehrini ele geçirmeye çalışan ve ona yardım eden kötü karakter arketipleri ile onları durdurmaya çalışan iyi karakter arketiplerinin çatışması konu alınmaktadır. Genel olarak bakıldığında özellikle Gorfi karakterinin biçimsel ve renkser düzenlemelerinde literatür temelinde ifade edilen tasarım yaklaşımının işe koşulduğu görülmektedir. Buna rağmen, daha net görsel ifadeler ile

birlikte karakterin biçimsel tasarımı güncellenmiştir. Üçgen formlar, biçimsel olarak net görseller ile işe koşulmuştur. Saç, alın ve baş kısmının her bir bölümü, ayrı birer üçgen form eşliğinde ele alınarak, hem yüz içerisinde sivri ve üçgen hatlar vurgulanmış hem de yapı içerisinde yer alan diğer uzuvların hareket tasarımlarına odaklanılması sağlanmıştır. Karakterin ayakkabısı ve elinde var olan ekipman dışında; omuzlarında ve dirseklerinde sivri hatlar kullanılarak animatörler tarafından hazırlanacak poz tasarımlarında etkin biçimsel silüetler elde edilebilecek bir tasarım gerçekleştirilmiştir.



Aynı yapıyı içerisinde yer alan Bay B karakteri ise Gorfi ve Vıcık karakterinin yardımcılarıyla Z şehrini ele geçirmeye çalışan Baş antagonist karakter arketipi olarak tanımlanmaktadır. Bay B karakterinin tasarımında kullanılan yumuşak köşeli hatlar yerine sert köşeli ve blok formlar işe koşulmuştur. Bu formların köşe kenarları ise sivri hatlar ile desteklenmiştir.



Son olarak, TRT Çocuk yayın kuşağının hedef kitlesi olan çocuk karakterlerinin hem bilişsel hem de duyuşsal zekâlarını etkileyip onlara olumlu kazanımlar sunmayı amaçlayan İbi çizgi dizindeki kötü karakter arketipi olan Hükümdar Borra işlenmiştir. Baldiyar'ın zamanını yöneten Hükümdar Horat gibi çalar saat görünümlü

antropomorfik karakter olarak betimlenen Hükümdar Borra, olağan formu korunarak ekrana yansıtılmıştır. Karakterin bıyığı olarak temsil edilen yelkovan ve akrep, daha sivri ve keskin olacak biçimde yatay tanımlanmıştır. Saatin kadrınının merkez noktasında yer alan temsili burun ucu daha sivri ve kavisli olarak tasarlanmıştır. Zil bölümü olarak yer alan omuzluk kısımları da burun uzvunda olduğu gibi daha keskin ve sivriltilmiş formlar üzerinden betimlenmiştir. Gözler ve ağız ise daha net algılanacak biçimde vurgulanmıştır. Gözler keskin yarım dairelerden yararlanarak tasarlanmış ve daha keskin bakışlar elde edilmiştir. Olağan tasarımına ek olarak ağız içi bölümde yer alan dişler eklenmiş ve bunların birkaçı sivri olarak vurgulanmıştır.

Literatürde yer alan veriler kapsamında, TRT Çocuk kanalı içerisinde birbirinden farklı teknik, yöntem ve amaçlar dâhilinde yayımlanan Rafadan Tayfa, İstanbul Muhafızları, Cille, Z Takımı ve İbi çizgi dizilerindeki kötü karakter arketipleri analiz edilmiş ve bu tasarımlar tekrar gerçekleştirilmiştir. Kazım Amca, Azmi, Gürgen, Ahendil, Rehzen, Gabi, Gorfi, Bay B ve Hükümdar Borra, kötü karakterlerinin yoğunlukta olarak biçimsel tasarımları çerçevesinde gerçekleşen önermelerin yer aldığı görseller, o karakterlerin sahip olduğu sosyal, psikolojik ve davranışsal tutumlarını daha verimli bir biçimde yansıtmaktadır. Bu tasarım yaklaşımları çizgi dizi ya da filmin genel tasarım anlayışı gözetilerek gerçekleştirilmiş olup, başlıca amacı iyi ve kötünün sadece senaryo temelinde değil aynı zamanda çizgi dizinin ya da filmin kendi koşulları dâhilinde biçimsel ve renkser olarak da vurgulanmaktadır.

SONUÇ

Yazılım ve donanımda yaşanan gelişmeler, grafik öğelerin geleneksel ortama görece sayısal ortamda, daha gerçek bir biçimde ve nitelikte ya da daha sade, pürüzsüz ve minimal olarak tasarlanabilmesini olanaklı hale getirmiştir. Bu durum, görsel ve işitsel her türlü içeriğin sayısal ortama aktarımını mümkün hale getirmekle birlikte sözel ya da düşünsel her türlü yapının, tasarımcının hayal gücü ile koşut bir biçimde, sayısal ortam içerisinde oluşturmasına da imkân tanımıştır. Karakter olgusu da insan beğenisine sunulan görsel ve işitsel içeriklerin merkezinde yer alan ve seyircinin ona sunulan içerik ile özdeşleşmesini sağlayan bir yapıdır. Farklı hedef kitle, tür, konu, kavram, amaç vb. ölçütler çerçevesinde hazırlanan film ya da karakter temelli görüntülerin içerisinde yer alan karakterlerin, izleyici ile bir bağ kurmalarını ve bu bağlamda özdeşleşmenin gerçekleşmesini sağlamak, filmin en önemli yapım amaçlarından biri olarak görülmektedir. Bu durum için tasarlanan karakterlerin, psikolojik durumlarından fiziksel yapılarına, ses karakteristiklerinden aksesuarlarına kadar birçok noktada farklılaşması gerekmektedir.

İyi ya da kötü, izleyicinin seyrine sunulan yapım içerisinde yer alan bir karakter, ona atfedilen sıfatı her anlamda karşılama ve izleyiciye aktarması gerekmektedir. Tiyatro ve sinemada karakterin kostüm ve makyaj tasarımı üzerinden gerçekleşen bu süreç; çizgi film ve bilgisayar oyun tasarımlarında karakterlerin biçimsel ve renkser tasarımları üzerinden gerçekleşmektedir. Karakter arketiplerinin görsel tasarım süreçlerinde işe koşulan aşamalar, tasarımın temel aldığı hedef kitleden o yapımın sunulacağı ortama kadar uzun ve kapsamlı bir sürecin parçaları olarak nitelendirilebilir. Her biri farklı amaçlar dâhilinde gerçekleştirilen bu süreçlerin en önemlilerinden biri karakterlerin biçimsel tasarımlarının gerçekleştirilmesidir. Senaryo kapsamında hazırlanan karakterlerin fiziksel görünüşleri o karakterlerin psikolojik, sosyal ve kültürel özellikleri çerçevesinde değişkenlik göstermekte ve bu özellikler o karakterlerin çeşitli biçimsel özellikleri gözetilerek görsel tasarımlara yansıtılmaktadır.

Doğada her bir nesne ya da canlıya ait olan biçimsel yapı, o nesne ya da canlının kendi koşulları düşünüldüğünde onu anlamlı kılacak çizgiler taşıdığı bilinmektedir. Doğada var olan karakteristik nokta, çizgi, leke ve değer gibi elemanlar, o karakterin kimliğini niteleyecek hatlar ve biçimler sunmakta, o karakteri sevimli ya da tehlikeli olarak tanımlanmasına neden olabilmektedir. Sanatın ve bilimin gelişim sürecinde önemli bir etkisi olan doğayı taklit etme ya da onu uyarılama süreçleri, çizgi film alanında da gerçekleşmektedir. İnsan temelli karakter yapılarının sert, keskin ve sivri yapıları oluşumları o karakteri kötücül bir yapı kapsamında değerlendirilmesine neden olurken; yumuşak köşeli hatlar, yuvarlak formlar ve bebek oranları karakteri iyi bir karakter olarak tanımlamamıza katkı sağlamaktadır. Özellikle psikoloji, nöroloji ve nöropsikoloji alanlarında gerçekleştirilen bilimsel çalışmalar neticesinde elde edilen verilerin de desteklediği biçim dili (shape language), yurt dışı kaynaklı çizgi film ya da dizilerin yapım süreçlerinde aktif bir biçimde kullanılmaktadır.

Türkiye’de hazırlanan çizgi dizi ve filmlerin çeşitliliği, dünya pazarında var olan çalışmalara görece az olsa da son yıllarda önemli derecede yükselişe geçtiği söylenebilir. TRT Çocuk kanalının yayına girmesi ile gerçekleşen bu pozitif ivmelenme, şirketleri birbiriyle yarışır hale getirmiş ve önemli yapımların oluşumuna zemin hazırlanmıştır. Birbirinden farklı amaç, konu ve konseptlerde hazırlanan yapımlar, farklı hedef kitleleri temel alarak gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Yapımlar arasında var olan çeşitlilik, her bir yapımın kendi içinde var olan karakter arketipleri içerisinde de oluşturulmuştur. İyi, kötü, neşeli, kızgın, huysuz ya da iyi niyetli gibi sıfatlara karşılık

gelebilecek karakter arketipleri farklı amaçlar doğrultusunda yapımların senaryolarında tanımlanmıştır. Bu karakter arketiplerinin senaryo içerisinde tanımı sosyal, kültürel, psikolojik ya da davranışsal olarak çeşitli söylemler ile bezenmiş ve tasarıma sunulmuştur. Bu karakter arketipleri için senaryo temelinde gerçekleştirilen çeşitliliğin biçimsel olarak verimli bir biçimde ekranda oluşturulamadığı görülmektedir.

Bu çalışmada, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümünde zorunlu ders olarak yürütülen ANİ223 kodlu Karakter Geliştirme dersi kapsamında, TRT Çocuk yayım kuşağında yer alan çizgi dizilerdeki kötü karakter arketiplerinin biçimsel tasarımları, ilgili literatürde sunulan veriler kapsamında tekrar hazırlanmıştır. Çalışma neticesinde dokuz adet farklı yapıma yönelik toplam 32 tane karakter tasarım önerisi geliştirilmiş, bunlardan 9 tanesi bu çalışma içerisinde yer almıştır. Güncellenen tasarımlar, önceki varyasyonları ile karşılaştırıldığında, ilgili yapımlarda yer alan karakter tasarımlarının biçimsel yapılarında önemli farklılıklar görülmektedir. Kötü karakter olarak işlenen bu karakter arketiplerinin sosyal, psikolojik ve davranışsal tutumlarını niteleyen ve vurgulayan tasarım yaklaşımları işe koşulmuştur. Her bir tasarımın kendi koşulları gözetilerek hazırlanan karakter tasarımları, hem öğrenciye tasarım süreçlerine ilişkin bir deneyim kazandırmış hem de alanda gerçekleştirilen bir tasarımın önemli bir süreci olarak nitelendirilebilecek olan kavram-biçim-tasarım ilişkisinin sorgulanmasına katkı sağlamıştır.

KAYNAKÇA

- Adanır, O. (2012). Sinemada Anlam ve Anlatım. Ankara: Say Yayınları:.
- Arnheim, R. (2004). Art and visual perception: A psychology of the creative eye. Berkeley: Univ of California Press.
- Bayrak, T. (2014). Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık. Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 4 (2) , 105-122.
- Bishop, R. (2019). "Shape Language" The Character Designer, İsveç: 21D Sweden AB.
- Bülbün Aktı, B. (2014). TRT Çocuk Kanalında Yayınlanan Okulöncesi Yaş Grubu Çocuklarına Yönelik Çizgi Dizilerin Çocuk Hakları Açısından İncelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi/Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Fedakâr, P. (2011), "Çizgiyi Aşanlar: Cille Türk Mitolojisinin Çizgi Filmde Kullanılması ve Çizgi Filmle Aktarılması", Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi / Journal of Turkish World Studies, Y. 11, S. 1, s. 107-119.
- Güney, E. ve Yalçın, S. B. (2020). Ebeveynleri Boşanmış ve Boşanmamış Ergenlerin Yılmazlık Düzeyleri ile Algıladıkları Sosyal Destek Düzeyleri. Necmettin Erbakan Üniversitesi Ereğli Eğitim Fakültesi Dergisi, 2 (2) , 217-229.
- Goldberg, E. (2008). Character Animation Crash Course!. Los Angeles, CA: Silman-James Press.
- Gottman, J. ve Silver, N. (2014). Aşk nasıl sürdürülür. Aşk Laboratuvarından Sırlar. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Hart-Davis A. (Ed.), (2012). History: The Definitive Visual Guide. New York: DK Publishing.
- Heidig, S., Müller, J., & Reichelt, M. (2015). Emotional design in multimedia learning: Differentiation on relevant design features and their effects on emotions and learning. Computers in Human behavior, 44, 81-95.
- Karasar, N. (1995). "Araştırma'da Rapor Hazırlama," Ankara: Eğitim Danışmanlık Ltd. Şti.
- Lakoff, G. (2006). The neuroscience of form in art. The artful mind: cognitive science and the riddle of human creativity, 153-169.
- Önder, M. (2011). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Aile Eğitimi. Cumhuriyet Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, 15 (1), 377-386.
- Puskar, M. (2021). "The Role Of Body Language In Communication" <https://www.betterhelp.com/advice/body-language/the-role-of-body-language-in-communication/>
- Richardson, A., ve Bowman, L. (2003). Hades. Minnesota: Capstone.
- San ve TAŞ Alicenap, (2021). Türkiye Radyo Televizyon Kurumu (TRT) Çocuk Kanalı Yayın Kuşağında Yer Alan Çizgi Dizilerdeki Antropomorfik Karakter Tasarımların Eğitsel Ajan Olarak Duygusal Tasarım Alanı Kapsamında İncelenmesi, Uluslararası Anadolu Sanat Sempozyumu, s. 1279-1293.
- Silver, S. (2017). The Silver way: Techniques, tips, and tutorials for effective character design. China: Design Studio Press.
- Şimşek, E. (2017). Türk Masallarının Millî Tipi: Keloğlan. Akra Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi, 5 (11) , 41-57.
- Tomasello, M. (2010). Origins of human communication. Massachusetts: MIT press.
- Turner, M. (Ed.). (2006). The artful mind: Cognitive science and the riddle of human creativity. Oxford: Oxford University Press.
- URL1: <https://sozluk.gov.tr/>, Erişim Tarihi: 12.07.2021.
- URL2: <https://sozluk.gov.tr/>, Erişim Tarihi: 12.07.2021.
- URL3: <https://brokeassstuart.com/2019/10/18/the-way-the-media-handled-joker-was-irresponsible/>, Erişim Tarihi: 15.07.2021.
- URL4: https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf, Erişim Tarihi: 13.05.2021.
- URL5: <https://redridinghong.artstation.com/blog/category/5>, Erişim Tarihi: 11.05.2021
- URL6: <https://www.pinterest.de/pin/553450241694211089/>, Erişim Tarihi: 14.05.2021.
- URL7: <https://aladdin.fandom.com/wiki/Jafar>, Erişim Tarihi: 12.05.2021.
- URL8: [https://en.wikipedia.org/wiki/Aladdin_\(Disney_character\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Aladdin_(Disney_character)), Erişim Tarihi:12.05.2021.
- URL9: [https://en.wikipedia.org/wiki/Jasmine_\(Aladdin\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Jasmine_(Aladdin)), Erişim Tarihi: 12.05.2021.
- URL10: <https://tr.pinterest.com/pin/221169031680252153/>, Erişim Tarihi: 12.05.2021.
- URL11: [https://en.wikipedia.org/wiki/Jafar_\(Aladdin\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Jafar_(Aladdin)), Erişim Tarihi: 12.05.2021.
- URL12: <https://tr.pinterest.com/pin/226587424988847761/>, Erişim Tarihi: 12.05.2021.
- URL13: <https://tr.pinterest.com/pin/315674255100956585/>, Erişim Tarihi: 12.05.2021.
- URL14: <https://www.cbr.com/hercules-disney-quotes/>, Erişim Tarihi: 22.09.2021.

- URL15: <https://disney.fandom.com/wiki/Hades>, Erişim Tarihi: 22.09.2021.
- URL16: https://tr.wikipedia.org/wiki/Rafadan_Tayfa, Erişim Tarihi: 16.08.2021.
- URL17: <https://www.tumgir.com/tag/ziya%20baba>, Erişim Tarihi: 17.08.2021.
- URL18: <https://www.seslendirme.org/istanbul-muhafizlari/>, Erişim Tarihi: 24.08.2021.
- URL19: <https://www.dailymotion.com/video/x3juyko>, Erişim Tarihi: 29.08.2021.
- URL20: <https://tr.pinterest.com/pin/643874077969926277/>, Erişim Tarihi: 27. 08.2021.
- URL21: <https://cille.fandom.com/tr/wiki/Rehzen>, Erişim Tarihi: 27.08.2021.
- URL22: <http://www.lugatim.com/s/rehzen>, Erişim Tarihi: 27.08.2021.
- URL23: <https://www.youtube.com/watch?v=VxMpxmjnoII>, Erişim Tarihi: 27.08.2021.
- URL24: <https://m.facebook.com/108048902637732/photos/a.108051525970803/108052309304058/?type=3&source=54>, Erişim Tarihi: 28.08.2021.
- URL25: <https://tr.pinterest.com/pin/582371795561850690/>, Erişim Tarihi: 29.08.2021.
- URL26: <https://cille.fandom.com/tr/wiki/Ahendil>, Erişim Tarihi: 30.08.2021.
- URL27: https://tr.wikipedia.org/wiki/Z_Tak%C4%B1m%C4%B1, Erişim Tarihi: 05.09.2021.
- URL28: <https://www.cizgifilm.tv/z-takimi>, Erişim Tarihi: 06.09.2021.
- URL29: https://www.kuranderyasi.com/z-takimi-tirturun-muthis-horon-performansi-haydi-herkes-horona_13a00d7a3.html, Erişim Tarihi: 07.09.2021.
- URL30: <https://www.youtube.com/watch?v=8MZptXjknRY>, Erişim Tarihi: 09.09.2021.
- URL31: <https://www.cizgifilm.tv/z-takimi/1-bolum>, Erişim Tarihi: 10.09.2021.
- URL32: <https://i.ytimg.com/vi/RuvkhraGiTE/maxresdefault.jpg>, Erişim Tarihi: 15.09.2021.
- Yılmaz, İ. (2017). TRT Çocuk Çocukla Çocuklaşmak. TRT Akademi, 2(4), 584-597.