



Kral Şakir Çizgi Film Karakterlerinin Grafik Tasarım İlkeleri Açısından Yorumlanması

Engin Uğur 
Bolu İzzet Baysal Üniversitesi

Bu makaleye atıf için (To cite this article):

Uğur, E. (2025). Kral Şakir çizgi film karakterlerinin grafik tasarım ilkeleri açısından yorumlanması [Interpretation of King shakir cartoon character designs in terms of graphic design principles]. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi) [Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal)]*, 9(1), 52-65.

Makale Türü (Paper Type):

Araştırma (Research)

Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi):

Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi); bilimsel ve hakemli bir dergi olarak yılda iki kez yayınlanmaktadır. Bu dergide; bilim, eğitim, sanat veya teknoloji ile ilgili özgün kuramsal çalışmalar, literatür incelemeleri, araştırma raporları, sosyal konular, kitap incelemeleri ve araştırma makaleleri yayınlanmaktadır. Dergiye yayınlanmak üzere gönderilen makalelerin daha önce yayınlanmamış veya yayınlanmak üzere herhangi bir yere gönderilmemiş olması gerekmektedir. Bu makale araştırma, öğretim ve özel çalışma amaçları için kullanılabilir. Makalelerinin içeriğinden sadece yazarlar sorumludur. Dergi, makalelerin telif hakkına sahiptir. Yayıncı, araştırma materyalinin kullanımı ile ilgili olarak doğrudan veya dolaylı olarak ortaya çıkan herhangi bir kayıp, eylem, talep, işlem, maliyet veya zarardan sorumlu değildir.

Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal):

Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal) is published twice a year as a scientific and refereed and journal. In this journal, original theoretical works, literature reviews, research reports, social issues, psychological issues, curricula, learning environments, book reviews, and research articles related to science, education, art or technology are published. The articles submitted for publication must have not been published before or sent to be published anywhere. This article may be used for research, teaching, and private study purposes. Authors alone are responsible for the contents of their articles. The journal owns the copyright of the articles. The publisher shall not be liable for any loss, actions, claims, proceedings, demand, or costs or damages whatsoever or howsoever caused arising directly or indirectly in connection with or arising out of the use of the research material.

Kral Şakir Çizgi Film Karakterlerinin Grafik Tasarım İlkeleri Açısından Yorumlanması

Engin Uğur

Makale Bilgisi

Makale Tarihi

Gönderim Tarihi:
30 Eylül 2024

Kabul Tarihi:
29 Aralık 2024

Anahtar Kelimeler

Çizgi film
Kral Şakir
Karakter tasarımı
Grafik tasarım

Öz

Sinema, televizyon filmleri gibi çizgi filmler de bir kitle iletişim ürünüdür. Çizgi filmler, Ülkemizde ve Dünya’da çocuklardan yetişkinlere kadar her yaşta geniş izleyici kitlesine sahiptir. Sinemanın doğuşundan belirli bir zaman sonra çocuk izleyiciler için geliştirilen çizgi film üretimi günümüzde 7’den 70’e her yaşa hitap eden çok büyük bir sektörel yapının adıdır. İki boyutlu çizgi filmler günümüzde gerçek mekânların kullanıldığı üç boyutlu karakterlerle hazırlanmış animasyon filmlere dönüşmüştür. Ülkemiz çizgi film üretimini epey geriden takip etmektedir. Uzun yıllar Japon ve Amerikan menşeli çizgi filmlerin ithal edilmesi ve sadece Devlet televizyonu için sınırlı sayıda ve ticari beklenti taşımayan çizgi filmlerin hazırlanması çizgi film endüstrimizin oluşmasını engellemiştir. Büyük çizgi film üreticileriyle, rekabet edecek ciddi kurumsal yapılara hala sahip değiliz. İnsan kaynakları ve teknolojik imkânlar göz önüne alındığında yerli yapım çizgi filmler beklentilerin altında kalmaktadır. Daha kat edilecek uzun bir yolumuz vardır. Aslında yıllık 500 milyar dolarlık animasyon pastasından 85 milyon nüfuslu ve eğitilmiş genç nüfusumuzla ciddi paylar almamız gerekmektedir. Hızlı bir şekilde çizgi filmlerimizin dünyayla rekabet edecek kaliteye ulaşması gerekmektedir. Makalede, Kral Şakir karakter tasarımları, grafik tasarım ilkeleri çerçevesinde değerlendirilmeye çalışılmıştır. Yapılan kişisel değerlendirmeler her türlü eleştiriye açıktır.

Interpretation of King Shakir Cartoon Character Designs in terms of Graphic Design Principles

Article Info

Article History

Received:
30 September 2024

Accepted:
29 December 2024

Key Words

Cartoon
King Shakir
Character design
Graphic design

Abstract

Cartoons, like cinema and television movies, are also a mass media product. Cartoons have a wide audience of all ages in our country and around the world, from children to adults. Cartoon production, which was developed for children's audiences a certain time after the birth of cinema, is the name of a very large sectoral structure that appeals to all ages from 7 to 70 today. Two-dimensional cartoons have turned into animated films prepared with three-dimensional characters using real spaces today. Our country is following the cartoon production quite far behind. For many years, the import of Japanese and American origin cartoons and the preparation of limited-edition and non-commercial cartoons only for State television have prevented the formation of our cartoon industry, We still do not have serious corporate structures to compete with major cartoon manufacturers. Considering the human resources and technological possibilities, domestic cartoons remain far below expectations. We still have a long way to go. In fact, we need to take serious shares with our educated young population of 85 million people from the \$ 500 billion annual animation pie. Our cartoons need to reach the quality to compete with the world quickly. In the article, King Shakir character designs have been tried to be evaluated within the framework of graphic design principles. Personal evaluations are open to all kinds of criticism.

Giriş

Çizgi film; arka arkaya birbirini takip eden çizimlerin hareketli optik teknolojiler kullanılarak çok hızlı bir şekilde, kaydırılması ile hareketli (canlandırma) görüntüleri dönüşmesinden meydana gelir. Genel olarak bir iletisi olan ve bu iletisi simgesel bir anlatımla veren çizgi filmler, bu özellikleri sebebiyle bir iletişim aracıdır ve dolayısıyla toplumsal bir işleve sahiptir (Akengin, Canatan, 2019: 1072). Türkmen (2012) araştırmasında; çizgi filmlerin, görsel yapısı içinde çok fazla gösterge türü bulunan simgesel bir anlatım aracı olmakla beraber grafik kökenli yapılanmasının mesaj iletmesi açısından etkili olduğunu belirtir. Teknolojik olarak sabit durumdaki görüntülerin, hareket izlenimi yaratacak şekilde film üzerine aktarılmasıyla oluşan sinemanın, sanatçılar ve bilim insanları için çekiciliği, onun gelişmesini sağlamıştır. Özellikle resim ile arasındaki yakın bağlantı, çizgi filmin endüstriyel ve deneysel varoluşuna olanak tanımıştır (Kaba, 2014: 180). Çizgi film, sinema öncesi sanatçıların çizgileri hareketlendirme denemeleri ile başladığı var olma sürecinde hem sanatsal hem de endüstriyel bir alan olarak gelişmiştir.

Çizgi filmin başarısında konusu kadar çizim kalitesi de büyük öneme sahiptir. Başlangıçta geleneksel çizim yöntemleri ile hazırlanan çizgi filmler günümüzde ileri dijital teknolojiler yardımı ile hazırlanan animasyon filmlere evrilerek büyük aşamalar kat etmiş ve sinema sektöründe büyük paya sahip olmuştur.

Çizgi Film

Sinemanın doğuşunu takip eden süreçte çocuk izleyiciler için geliştirilen çizgi filmler günümüzde 7'den 70'e her yaşa hitap eden çok büyük bir sektörel yapıya dönüşmüştür. Amerikan menşeli Miki Fare, Ördek Donald, Kedi Felix, Betty Boop, Palyaço Koko ve Bugs Bunny tüm dünyanın bildiği çizgi film karakterlerine dönüşmüştür. Ardından Japonya menşeli çizgi filmlerin devreye girmesi ile çok canlı sektörel bir yapıya dönüşmüştür. Çizgi film yapımı önceleri çok emek isteyen ve zahmetliyen dijital teknolojilerin devreye girmesi ile daha yaygın bir yapıya dönüşmüştür. 2000'lerden itibaren Türk çizgi film sektörü de ivme kazanmış Pepee, Keloğlan, Rafadan Tayfa, Niloya ve Kral Şakir gibi çizgi filmler üretilmiştir.

Çizgi film hareketli grafik tasarım ürünüdür. Çizgi film illüstrasyonları, montaj programları yardımıyla birbiriyle birleştirilerek hareketli grafiklere dönüştürülür. Çizgi film yapımı karmaşık ve uzun bir süreçtir ve birçok kişinin katılımını gerektirebilir. Profesyonel ekipman ve yazılımların yanı sıra sanatsal yetenekler ve yaratıcı düşünme de bu süreçte önemlidir. Bir çizgi film yapımı, fikir boyutundan başlayarak aşama aşama somuta doğru ilerler. Bu süreçlerin en önemlileri

1. Fikir Geliştirme: İlk adım, hikâye fikri geliştirmektir. Fikir geliştirme aşamasında karakterler ve hikâye oluşturulur.
2. Senaryo Yazma: Senaryo yazım aşamasında hikâyeyi detaylandırma sağlanır. Diyaloglar, sahneler ve karakterlerin gelişimi bu aşamada belirlenir.
3. Tasarım: Karakter tasarımı, mekân tasarımı ve diğer görsel unsurların oluşturulması bu aşamada gerçekleşir.

Günümüzde bilgisayar teknolojisinin gelişimi ile birlikte çizgi film üretim biçimi değişse de, üretilen yeni filmlerin konu ve grafiksel ifade açısından ilk dönem çizgi filmlerde olduğu gibi değişen, gelişen kültürel ve sanatsal yaklaşımlardan etkilendiğini söyleyebiliriz (Kaba, 2014: 180)

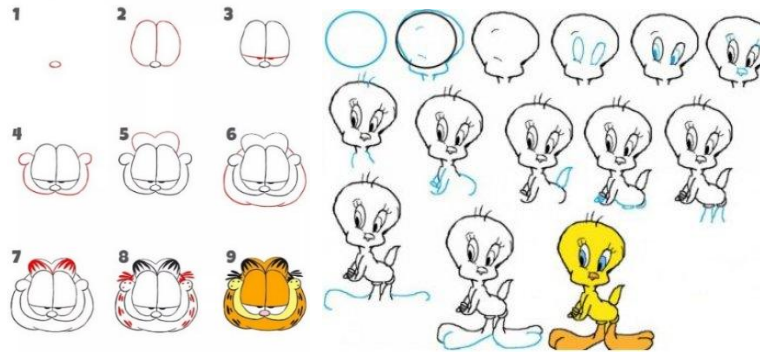


<https://tr.pinterest.com/semrazer/ta%C5%9F-devri/> <https://124.im/vlBFr>

Görsel 1. Taş Devri ve Ayı Yogi Çizgi Film Karakterleri

Çizgi Film Karakter Tasarımı

'Karakter tasarımı' terimi esas olarak canlandırma filmler, çizgi romanlar ve izleyicilerin tanımlaması gereken bir veya daha fazla kurgulanmış karakterin bulunduğu oyunlar bağlamında kullanılmaktadır. Süreç, karakterin fiziksel görünümünü belirlemeye ek olarak onun konuşma kalıplarını, vücut dilini, eylemlerini vb. biçimlendirmeyi de içerebilmektedir (Karaşahinoğlu, 2021: 26). İki boyutlu çizgi film karakter tasarımı, illüstrasyon çalışmasının bir alt türüdür. Dergi, kitap, afiş ve ambalajlarda kullanılmak için tasarlanan illüstrasyon çalışmalarından herhangi bir farkı yoktur. Bu nedenle karakter tasarımında ressamlardan çok illüstrasyon çalışması yapan grafik tasarımcılara gereksinim duyulmaktadır. Fakat çizgi film karakter tasarımı sadece dijital alt yapının yeterli olmayacağı bir çalışma alanıdır. Mutlaka sanatsal ve kültürel birikimin de olması gerekmektedir. Çizgi filmdeki her bir karakterin normal sinema filmindeki karakterden daha abartılı bir ifadeye sahip olarak tasarlanması büyük önem taşımaktadır. Karakterlerin ifade gücünü en üst düzeye çıkarmak için karakterin çizgi hatlarından başlayarak kostümüne ve seçilen renk paletine kadar doğru seçimler yapılması gerekmektedir.



<https://124.im/zYa21h>

<https://ar.lifeisgoodontbesad.xyz/>

Görsel 2. Garfield ve Tweety Karakter Çizim Aşamaları

Grafik Tasarım

Grafik tasarım; fikirlerin veya bilgilerin grafikler, yazılar, renkler ve görseller aracılığıyla ifade edildiği çalışmaların adıdır. Görsel sanatlar ve tasarım bilgisinin harmanlandığı bir uzmanlıktır. Tasarım ihtiyaçları, tasarım tercihleri ile birlikte grafik tasarımın kendine has özellikleri ve tarzı vardır. Tüm tasarım ve ürün geliştirme çalışmalarında olduğu gibi grafik tasarım çalışmalarında da bilgi ve birikimden (tecrübe) ortaya çıkan fikirler ile uygulama arasında kurulan yaratıcı bağlantı süreçlerinin işletilmesiyle en iyi sonuca ulaşılmaya çalışılır. Tasarım süreci, değişkenler ve kısıtların tekrarlanabildiği, yeni kapıların aralandığı, çözüme ilişkin geliştirilen stratejilerin aynı zamanda deneyselliği barındırdığı bir doğaya sahiptir (Yazar & İnanlı, 2021: 3337).

Dijital teknolojiler geleneksel grafik tasarıma yeni bir boyut kazandırmıştır. Birçok grafik tasarımcı tasarım ve yaratıcılık yeteneklerini geliştirmeyi ihmal ederek, sadece bilgisayar grafik yazılımlarıyla verimli olunacağı hatasına kapılmaktadır.

Çizgi canlandırmanın (çizgi film) temelini plastik sanatların oluşturması nedeniyle sanat adına yapılan çalışmalar, ifade gücünün plastik sanatların düşünme ve sunuş mantığı ile şekillenip yoğunlaştırılmasıyla sunulduğu eserlerdir (Dedeal, 1999: 26).



<https://listelist.com/kapak-tasarimlari/> <https://124.im/BoT5> <https://124.im/uKR4oD>

Görsel 3. Farklı Grafik Tasarım Çalışması Örnekleri

Çizgi Film Karakter Tasarım İlkeleri

Çizgi film karakterleri, canlı-cansız ya da hayali nesnelere meydana gelir. İster somut olsun isterse soyut bir varlığın başarılı çizgi film karakterine dönüşmesinde sanatsal beceri kadar grafik tasarım tekniklerine göre hareket edilmesinin de önemi vardır. Çizgi film karakter çizimleri, birer grafik tasarım bileşeni olan illüstrasyon çizimleridir. Günümüzde basit çizgi filmlerde dahi dijital teknolojinin sağladığı imkânlarla mekân olarak hazır veya gerçek fonlar kullanılmasına karşın karakterler, elle veya bilgisayar yardımı ile çizilen illüstrasyonlardan

meydana gelmektedir. Çizgi film sürecinin ilk ve en zor aşaması karakterlerin tasarım aşamasıdır. Çizgi filmin başarısında hikâyesi kadar karakterlerin görsel başarısı da çok önemlidir. Çizgi film serüveninin ilk aşamasında çok sayıda karakter eskizleri çizilerek içinden en iyi olanın seçimi yapılır. Gerçek aktörlerin nasıl çekici yanları varsa, çizgi film karakterlerin de cazibesi olması gerekir. Bu özellikle sevimli bir görüntüye sahip olması anlamında değildir. Karakterin seyretmesi ilginç gelen fiziksel yapısı, kolay anlaşılır ifadeleri, izleyene adeta daha fazla kendini seyrettirmek isteyecek özellikleri olmalıdır (Akören, 2018: 129). Çizgi film karakter tasarımında, günümüzün modern bilim ve tasarım yaklaşımlarının ortaya koyduğu optik ve görsel algıyla ilgili kavramların dikkate alınması, sürprizlerle karşılaşmamak ve başarılı sonuçlar elde etmek için gerekli ön koşuldur. Kalıplaşmış (stereotip) olanın dışına çıkmak, yeniliklere açık olmak bilim, endüstri ve sanatta ne kadar önemli bir değer ise grafik tasarım için de çok gerekli bir olgudur. Fakat kültürel farklara göre oluşan yaklaşımlar dışında grafik tasarımın bugüne kadar oluşan evrensel algı ve kavramlarını yok sayarak hareket etmek ciddi riskleri beraberinde getirecektir. Çizgi film karakter tasarımında grafik tasarım açısından dikkate alınması gereken dört temel ilke vardır. Bunlar;

Özgünlük: Özgün, doğrudan doğruya kaynağından gelen ya da yaratıcısının elinden çıkan bir parça, bir yapıt, bir metin vb. kopyaya, reproduksiyona, çeviriye, yeni bir düzenlemeye karşıt olarak kullanılmakta ve orijinal olanla eşanlı değerlendirilmektedir. Ayrıca alışlagelenden ayrılan, sıradan olmayan, sık rastlanmayan bir şey için de kullanılmaktadır (Uğur & Özsoy, 2018: 603). Kalabalığın arasından sıyrılmak için büyük miktarda özgünlük gerekir. Hemen hemen birçok sektör ve alanın doygunluğa ulaştığı bir yapıda orijinale ulaşmak çok kolay değildir. Günümüzde bir adım dahi olsa öne çıkabilmek önem kazanmıştır. İllüstrasyonlar incelendiğinde, çalışmaların benzersizliği ve özgünlüğü ile daha fazla öne çıkması sağlanmaktadır (Güngör, 2022: 454). Özgün tasarımlar ortaya koyabilmek için sanatsal ve teknik altyapıya (donanım) sahip olmanın yanı sıra bugüne kadar var olanları çok iyi takip etmek ve içselleştirmek gerekmektedir. Günümüzün rekabetçi yapısında tek başına hareket etmek Donkişot'un yel değirmeni ile savaşması kadar boş bir hülyadan öteye gidemez. Bu nedenle iyi bir ekiple çalışmak lüks değil bir zorunluluktur. Özgün tasarımlar ortaya koyabilmek için ekip lideri veya yöneticisi farklı yetenek ve uzmanlıklara sahip ekibini her zaman desteklemek ve ekipten gelen her yeni öneri ve fikri ciddiye almak zorundadır. Günümüzün rekabetçi yapısında varlığını sürdürmek için yarıştan kopmamak gerekmektedir. Beğenilerin çok hızlı değişim gösterdiği bir dünyada çok dinamik olmak ve değişen yapıyı çok iyi tahlil ve takip etmek gerekmektedir. Her dönemin kendine özgü özellikleri vardır. Kişisel veya kurumsal olarak sürekli değişime ve gelişmelere cevap vermenin ön koşulu yenilikçi ve özgün çalışmalar ortaya koyabilmektir.



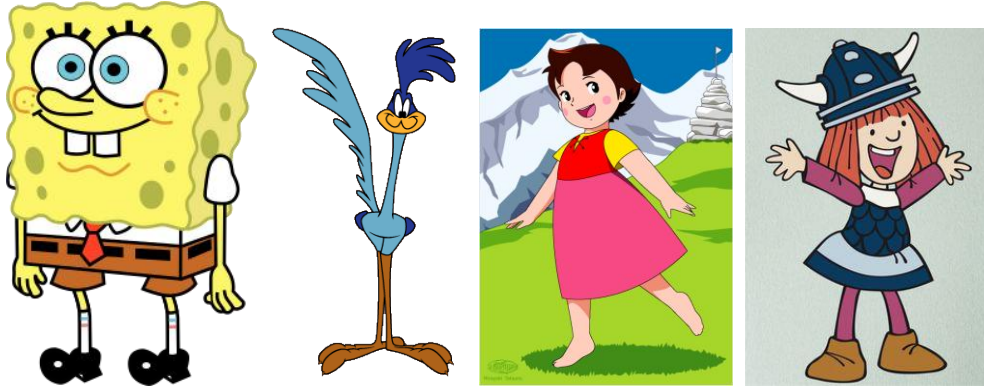
<https://124.im/NX0Vozw>

Görsel 4. Özgün Çizgi Film Karakter Örnekleri

Biçim uyumu: Biçim uyumu, grafik tasarım açısından önemli bir kavramdır ve canlı-cansız nesnelerin anatomik biçimleri ile tasarım yapma sürecini ifade eder. Anatomik formların doğru bir şekilde algılanması ve bu formların izleyici tarafından hedeflenen şekilde yorumlanması başarılı bir grafik tasarımın temelini oluşturur. Tasarımda yer alan bileşenlerin biçimi, izleyicinin algısını etkiler. Bu nedenle, tasarımcılar tasarımda yer alan her bir bileşeni dikkatlice seçmeli ve biçimini düzenlemelidir.

İki boyutlu çizgi film karakter tasarımında çizimlerin izleyiciler tarafından doğru bir şekilde algılanabilmesi için, tasarımcıların canlı-cansız nesnelerin anatomik biçimlerine bağlı kalması veya bilinçli bir şekilde değiştirmesi gerekir. Benzerlik veya farklılık düzeylerine göre hazırlanan tasarımların uygunluğu beklentilerle karşılaştırılmalı olarak yapılır. Tasarım sürecinde hedeflenen biçime ulaşmak, izleyicinin beklentilerini karşılamak ve tasarımın amacına uygun bir şekilde iletişim kurmak önemlidir.

Biçimin görsel algı performansını etkileyen ‘boyutu’ ve ‘rengidir’. Biçimin keskin (agresif) veya yumuşak hatlardan meydana gelmesi biçim algısını etkileyen bir diğer tasarım kriteridir. Tasarımda kullanılan hatların niteliği, izleyicilerde tasarımın duygusal etkisini etkiler. Bu nedenle izleyiciye istedikleri duygusal ve görsel etkiyi başarılı bir şekilde iletebilmek için bilinçli bir şekilde kullanılmalıdır.



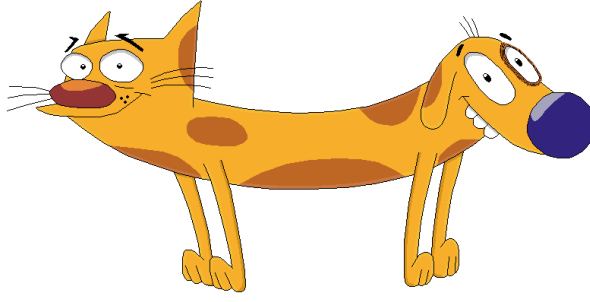
<https://124.im/uJefMG>

https://warnerbros.fandom.com/wiki/Road_Runner

<https://www.uludagsozluk.com/k/heidi/> <https://tr.pinterest.com/miraculous2021/vikingler/>

Görsel 5. Anatomik Yapıları ile Uyumlu Çizgi Film Karakterlerinden Örnekler

Sadelik: Grafik tasarımda sadelik, gereksiz unsurları ve karmaşıklıkları ortadan kaldırmaktır. Tasarımı abartmamak ve sadece gerekli olduğu yerlerde kullanmak önemlidir. Günümüzün yoğun görsel karmaşasında izleyicinin çok kısa olan ilgi zamanını en verimli şekilde değerlendirmek, tasarımın birinci önceliği haline gelmiştir. Tasarım sade yapısı ile hızlı ve kolay algılanır olmalıdır. Sade tasarımlar izleyiciye hızlı ve etkili bir iletişim sunar. Abartılı ve karmaşık olmayan, sade ve net tasarımlar ifadeyi güçlendirir, ön plana çıkarır ve daha uzun zaman hafızada kalıcı olur. Sade tasarımın temel prensibi gereksiz detay ve renklere kaçınmaktır.



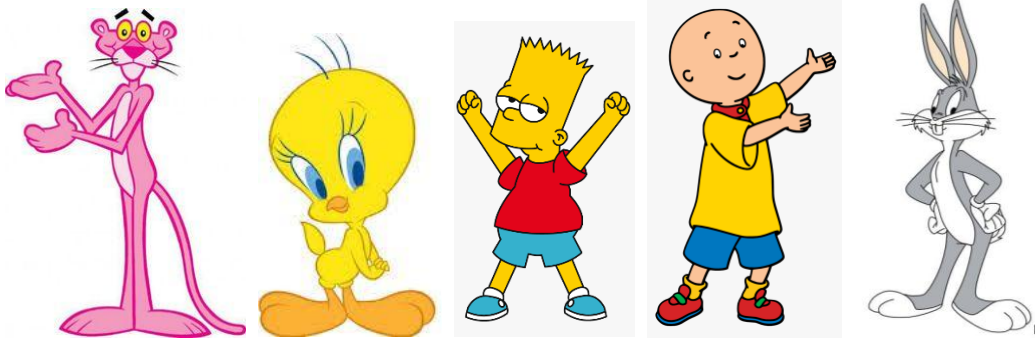
<https://124.im/TLkZ0>



<https://124.im/XtZ>

Görsel 6. Sade Tasarım Yapısına Sahip Çizgi Film Karakterlerinden Örnekler

Renk uyumu: Tepecik (2002: 36); grafik tasarımda renk kullanımının amaçlarını 'renkli bölgeye bir özellik kazandırmak, düşünceleri renkle sembolize etmek, tasarımlarda dikkat çekmek istenen anlatıma yoğunluk kazandırmak ve nesnelerin karakter kazanmasını sağlamak' olarak ifade etmektedir. Tasarımcı için bir ifade aracı olduğu gibi tasarımdaki dengeyi, vurguyu, hiyerarşiyi ve bütünlüğü oluşturmada en önemli enstrümandır (Uğur, 2021: 220). Grafik tasarımda renk kontrastları, tonlama, doygunluk, aydınlık, parlaklık ve renk sıcaklıkları gibi renkle ilgili kavramları çok iyi bilmek gerekmektedir. Rengin bilinçli kullanılması, tasarımda algılanan formun derinliğini değiştirebildiği gibi farklı düzlemsel konumlarda yerleşimi ile birlikte görsel hiyerarşi oluşturarak her bir formun önem sıralaması üzerinde büyük bir etkiye sahip olabilir (Eken, 2021: 250). Renk, biçime can veren çok önemli bir öğedir... ayrıca birbirlerine saygılıdır lar da; biçim öne çıkarsa renk geride durur, renk öne çıkarsa biçim arkada kalabilir. İsterlerse ikisi de etkin bir şekilde sanatçıya yardımcı olurlar (Özol, 2012:187). Aktaran (Gümüştekin, 2013: 38) Renk uyumu, tasarım sürecinde deneme yanılma yöntemleriyle geliştirilebilen bir yetenektir. Çizgi film karakterlerinin biçimiyle bütünleşerek özgün bir yapı kazanacağı için renk uyumunda çok hassas olunması gerekmektedir. Çoğu çizgi film karakteri bazen biçiminden önce renkiyle çağrışım yaparak hatırlanır. Örneğin ülkemizde severek izlenen ilk çizgi filmlerden olan 'Pembe Panter' çizgi film karakterinin ismini veren pembe renkli görselleri uzun yıllar hayatın her alanında karşımıza çıkmış ve pembe renkiyle özgün bir yapı oluşturmuştur. Çizgi film karakteri olmasa da Milka'nın mor renkli ineği tüm dünyada renkiyle özgün bir yer edinmiştir. Çizgi film karakter tasarımlarında biçimsel özgünlük renk tercihleri ile desteklendiğinde daha etkin sonuçlar elde edilebilmektedir.



<https://124.im/6k2> /<https://124.im/2nXRJ> <https://124.im/pjAFw> <https://www.drawing123.com/tr/bugs-bunny/>

Görsel 7. Renk Uyumu İlkesine Örnek Çizgi Film Karakterleri

Kral Şakir Çizgi Film Karakterlerinin Grafik Tasarım İlkeleri Açısından Yorumlanması

Kral Şakir çizgi filmde yer alan yaklaşık 20 karakter arasından seçilen 8 karakterin grafik tasarım ilkelerine göre değerlendirmesi yapılmaya çalışıldı. Yapılan bu yorumlar grafik tasarımın geçmişten günümüze kadar oluşmuş evrensel ilkeleri çerçevesinde kişisel bakış açısı ile yapılmıştır. Bu nedenle her türlü eleştiri ve farklı yorumlara açıktır.

Kral Şakir karakteri: Tüm Kral Şakir karakterlerinde olduğu gibi kafası hariç insan formuna sahip metaforik tasarım tercih edilmiştir. Kafasını tamamen örten kepli şapka yer alıyor. Elleri ve ayakları basit çizimlerden meydana geliyor. Kafası şapkayla kapalı olduğu için yeleli devre dışı bırakılmış bir erkek aslan çizimi. Gözleri büyük daire biçiminde göz bebekleri siyah noktalardan oluşturulmuş. Gözünün üstünde kısa siyah kaşları yer almakta. Hemen hemen tüm Kral Şakir karakterlerinde olduğu gibi ağızda iki tane diş yer alıyor. Şapkasının kumaş kısmı ve tişörtü açık mavi, kep kısmı kırmızı ve pantolonunda siyah renkler tercih edilmiş. Sıcak soğuk renkler dengeli bir şekilde kontrast olacak şekilde kullanılmış. Mavi, sarı, kırmızı ve siyah olmak üzere 4 renkle sınırlı tutulması ve az sayıda çizgilerden meydana gelmesi sade bir yapı oluşturmuş. Metaforik olarak ve karikatür formuyla özgün bir tasarıma sahip.



<https://124.im/fzvx2>

Görsel 8. Kral Şakir karakteri

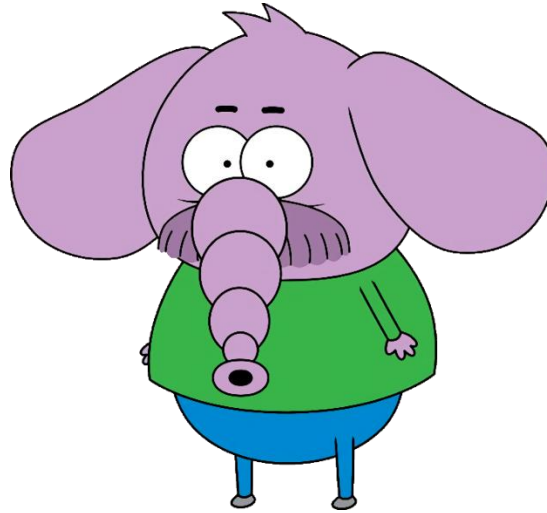
Remzi karakteri (Kral Şakir'in babası): Remzi, Kral Şakir'in babası olarak yeleli erkek aslan karakteri. Kral Şakir'den ayrılan temel farkı kuyruğunun olması. Remzinin yüz hatları Kral Şakir'le aynı. Gözleri büyük daire biçiminde göz bebekleri siyah noktalardan oluşturulmuş. Gözünün üstünde kısa siyah kaşları yer almakta. Ağızda iki tane diş yer alıyor. Elleri ve ayakları yine aynı üslupla basit çizimlerden meydana geliyor. Kıyafetleri, kırmızı uzun kollu tişört ve kahverengi pantolon. Sarı aslan renginin üzerine kırmızı ve kahverengi kıyafet renkleri ile sıcak renk armonisi tercih edilmiş. Baba oğul benzerliği dikkate alınarak tasarlanan Remzi karakteri de sade bir tasarıma sahip.



<https://king-shakir.fandom.com/wiki/Remzi/Gallery>

Görsel 9. Remzi Karakteri (Kral Şakir'in babası)

Necati karakteri (Aile dostu): Necati karakteri, Kral Şakir çizgi filminin başkarakterlerinden birisidir. Ailenin yakın dostu olarak hemen hemen çizgi filmin tamamına yakın kısmında ön planda yer alan geveze ve sevimli fil karakteridir. Necati karakter tasarımında, anatomik yapısından farklı olarak lila renk tercih edilmiş. Ayrıca erkeksi bir hava vermek için hortumunun altına da gür bıyıklara yer verilmiş. Gözleri, kaş, elleri ve ayakları ile diğer Kral Şakir tasarımları ile aynı özelliklere sahip. Yeşil uzun kollu tişört ve mavi pantolonu ile renk çemberinde komşu renk armonisi tercih edilmiş. Metaforik olarak bıyıklı insana benzetilmiş. Karikatür formunda özgün bir tasarıma sahip.



<https://king-shakir.fandom.com/wiki/Necati>

Görsel 10. Necati Karakteri (Aile dostu)

Akbaba Kürşat karakteri: Kral Şakir çizgi filminin kötü adam karakteridir. Karanlık işler çeviren yapısına uygun olarak sinema filmlerinden esinlenerek beyaz gömleği ve siyah takım elbisesi ile mafya patronu görüntüsü verilmiştir. Sert görüntü oluşturmak için diğer karakterlerden farklı olarak siyah kalın kaşlar tercih edilmiş.

Akbaba gagasındaki sarı ve kırmızı renkler ile sıcak soğuk renk kontrastı oluşturulmuştur. Sıcak renkli gagası görsel algı olarak daha ön plana çıkmıştır. Biçim olarak, anatomik yapısıyla uyumlu ve sade bir tasarıma sahiptir.



<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=JG930uAGK7Q>

Görsel 11. Akbaba Kürşat Karakteri

Kadriye karakteri (Kral Şakir'in annesi): Kral Şakir'in babası ve kendisi aslan olmasına karşın annesi ve kız kardeşi beyaz renkli kedi olarak tasarlanmıştır. Yüz yapısının en belirgin kısmı diğer karakterlerde olduğu gibi iri yuvarlak gözler ve kısa kaşlar. Klasik anne görüntüsü oluşturmak için gür sarı renkli saçlar tercih edilmiş. Lila elbisesi, siyah pantolonu ve inci kolyeleriyle sade bir tasarıma sahip. Saçlarının sahip olduğu büyük alan tasarımda baskın bir yapı oluşturmaktadır. Sarı saç rengi ile yüzü ve elbiselerinde yer alan soğuk renklerle (beyaz-lila-siyah) sıcak-soğuk renk kontrastı oluşturmuştur.



<https://king-shakir.fandom.com/wiki/Kadriye?mobile-app=true&theme=false>

Görsel 12. Kadriye Karakteri (Kral Şakir'in annesi)

Canan karakteri (Kral Şakir'in kız kardeşi): Kral Şakir babasına benzer tasarlanırken kız kardeşi de annesine benzer tasarlanmıştır. Metaforik olarak sevimli kız çocuğu görüntüsü oluşturmak için saçları kukuleta yapılarak

pembe kurdele ile bağlanmıştır. Ayrıca kız çocuğu görüntüsü için yüzünün kenarlarında saç biçimleri oluşturulmuş. Kurdelası, elbisesi Beyaz-pembe ağırlıklı renk tercihi ile soft bir görsel algı oluşturulmuştur.



<https://king-shakir.fandom.com/wiki/Canan>

Görsel 13. Canan Karakteri (Kral Şakir'in kız kardeşi)

Uyuz Tanju karakteri: Yaşlı köpek karakteri olarak tasarlanmış. Şapkası ve elbisesiyle sevimli bir karakter ortaya çıkarılmış. Detayları en fazla olan karakter. Yüzünde yuvarlak hatlarla birlikte keskin çizgiler tercih edilmiş. Renk tercihinde, renk çemberinde komplementer renkler olarak adlandırılan renkler (yeşil-kahverengi, mor-sarı) tercih edilmiş. Komplementer renkler, renk teorisi kapsamında birbirini tamamlayan renklerdir. Renk teorisine göre, bir renk çemberi üzerinde her rengin tam karşısındaki renk, onun komplementeridir. Bu renkler bir araya geldiğinde, birbirini güçlendirir veya nötr hale getirirler. Tanju karakterinde, şapkası ve elbisesinde yeşilin güzel bir tonu tercih edilerek kıyafet kombinasyonu oluşturulmuş. Tanju karakteri biçim ve renk tercihi ile özgün ve dikkat çekici bir tasarıma sahip.



<https://www.haberturk.com/bizden-biri-ama-evrensel-oldu-2526929>

Görsel 14. Uyuz Tanju Karakteri

Mirket karakteri: Mirket; Kral Şakir çizgi filminin mucidi ve akıl hocası karakteridir. Mirket familyası ülkemizde de yaşayan yaban hayvanlarından olmasına rağmen göz aşinalığı az olan bir canlıdır. Bu nedenle çizgi filmde hangi canlı olduğunun algılanması daha çok ismiyle olmaktadır. Karakter tasarımında metaforik olarak insana benzerlik düzeyi en fazla olan karakter olmuştur. Yüz yapısı mirketten çok esmer tenli yaşlı araştırmacıya benzerlik göstermektedir. Özellikle ten rengi sarı ve kahverengi tonlarında olması anatomik benzerlik açısından daha uygun bir seçim olurdu. Mirketlerin anatomik olarak gözlerini çevreleyen kahverengi koyuluğu karakter tasarımında yuvarlak göz çizimlerinden dolayı büyük oranda alan yetersiz kalmış. Mirketin beyaz önlüğünün içinde mavi tişörtü ve kahverengi pantolonu ağır (ciddi) bir kimlik kazandırmıştır.



<https://www.youtube.com/watch?v=xr9fF1Fx1VE>

Görsel 14. Mirket Karakteri

Sonuç

Dijital çağın gelişmesine en fazla katkı sağladığı alanlardan birisi çizgi film ve animasyon sektörü olmuştur. Çizgi film yapımının zahmetli süreçleri dijital teknolojiler sayesinde daha kolay ve standart hale gelmiştir. Ortaya çıkan ürünler de bu yönde çok yüksek düzeylere çıkmıştır. Ülkemizde çizgi film yapımı devlet televizyonu TRT yayıncılığı içinde filizlenerek bugünlere gelmiştir. Bu alanda kurumsal yapıların ortaya çıkması epey sonra olmuştur. Bu gecikme yoğun rekabetçi yapıya sahip çizgi film ve animasyon endüstrisinde epey gerilerde kalmamıza neden olmuştur. Pepe, Keloğlan, Niloya Rafadan Tayfa ve Kral Şakir çizgi filmleri ile ülkemiz de çizgi film alanında varlığını göstermeye başlamıştır.

Uzun soluklu çizgi filmler ciddi ekip ve kurumsal çalışmaları gerektirmektedir. Basit çizgi film karakterleri ile başlayan Kral Şakir çizgi film serüveni toplumun her yaş düzeyinden gördüğü büyük teveccühle büyük başarılarla imza atmıştır. Az sayıda kurumsallaşmış yapılarımızın önümüzdeki süreçte artarak ve daha fazla uluslararası yapımlarla hak ettiğimiz yere doğru emin adımlarla ulaşmamız gerekmektedir.

Günümüzün birbiriyle örüntülü dünyasında sürekli değişen ve yenilenen görsel veya görsel olmayan değerler, bir öncekini eskitmektedir. Bugün popüler olan yarın hızlı bir şekilde geri plana düşebilmekte veya tamamen değerini kaybedebilmektedir. Bu nedenle uzun soluklu çizgi film yapımında hedef kitlenin değişen beklentileri çok iyi takip edilmeli ve ayak uydurulmalıdır. Daha iyiye olan yolculukta her türlü değişime ve dönüşüme açık olma zorunluluğu vardır.

Ülkemizde 1970'lerden sonra hızlı gelişen ve büyüyen grafik tasarım sektörü ve eğitimi bugün dünyayla rekabet edecek düzeylere sahiptir. Özellikle son yıllarda çizgi film ve animasyon bölümlerinin ardı ardına açılması da bunun en somut gösteresidir. Fakat bu kadar tecrübe ve altyapıya rağmen çizgi film ve animasyon yapımlar açısından beklentilerin epey gerisinde olduğumuz bir gerçek olarak karşımızda durmaktadır. Yapılan çalışmalar da büyük oranda evrensel değerlere hitap etmekten uzak sadece kendi kültürümüze hitap eden yapımlar düzeyini geçememektedir. Dünya çizgi film ve animasyon sektöründeki etkinliğimizi ve payımızı arttırdığımız oranda yetmişmiş insan kaynaklarımıza iş imkanı ve yadsınamaz kazançlar sağlayacağımız bir gerçek olarak karşımızda durmaktadır.


Kaynakça

- Akengin, Ç., & Canatan, H. (2019). Çizgi filmlerin, görsel sanatlar dersi alan öğrenci çalışmalarına etkileri. *idil*, 60 (2019 Ağustos): s. 1071–1083. doi: 10.7816/idil-08-60-12
- Akören A. N., (2018) , Çizgi film ve animasyon eğitiminde son eğilimler. *Etkileşim Dergisi*, 2, pp. 124–140, Oct. 2018.
- Dedeal, M. N. (1994). *Temel özellikleriyle çizgi canlandırma*. Pusula Yayıncılık ve Ltd. s 126
- Eken, B. Temel grafik eğitiminde tasarım elemanları ile görsel algı oluşturma 2 Sınıf Temel Grafik Eğitimi Dersi Proje Örneği,. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 24(241), pp. 241–261, Dec. 2021.
- Güngör, A.(2022). Oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlarda illüstrasyonun etkisi The effect of illustration in gamification and advergames,” *Art-e Sanat Dergisi*, 15(29) pp. 437–467, Jun. 2022.
- Gümüştekin, N.,(2013). Rengin bir grafik tasarım ürünü olarak afişe katkısı tarihsel bir inceleme, *Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi “Yedi” Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 9, pp. 35–50.
- Kaba F., (2014). Çizgi filmlerde grafik ifade ve konu açısından kültürel etkiler Türk çizgi film örnekleri,” *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 8(3). pp. 163–181, Jul. 2014.
- Karashinoğlu Ş., “Karakter tasarimında biçimsel yaklaşımlar,” *Hacı Bayram Veli Üniversitesi Akademik Sanat Dergisi*, vol. 5, no. 13, pp. 24–35, Sep. 2021.
- Özol, A. (2012). *Sanat eğitimi ve tasarımda temel değerler*, İstanbul: Pastel Yayıncılık.
- Tepecik, A., (2002). *Grafik sanatlar tarih-tasarım-teknoloji*. Ankara: Detay Yayıncılık,
- Türkmen, N. (2012). Çizgi filmlerin kültür aktarımındaki rolü ve Pepee,” *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 36(2), pp. 139–158, Dec. 2012.
- Uğur, E. and Özsoy, S. A. (2018) Grafik tasarım eğitimi alan öğrenci ve kursiyerlerin yasal ve etik açıdan öğrenmeleri gereken bilgilerin yapılandırılması. *Atlas International Referred Journal on Social Sciences*, 4(10), pp. 599–612

- Uğur, E. (2021). Mehmet Akif Ersoy konulu afiş tasarımlarının grafik tasarım tekniği açısından yorumlanması, *New Era International Journal Of Interdisciplinary Social Researches*,
<http://dx.doi.org/10.51296/newera.41>
- Yazar, T. & İnanlı, A. (2021). Grafik tasarımda kavramsal entegrasyon ve anlamsal derinlik oluşturma. *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, (Issn:2630-631X) 7(53): 3336-3342.

Yazar Bilgileri

Engin Uğur

 <https://orcid.org/0000-0001-7831-5449>

Bolu İzzet Baysal Üniversitesi

Bolu, Türkiye

İrtibat yazar e-posta (Contact e-mail):

engin.ugur@ibu.edu.tr
