



**TÜRK ÇİZGİ FİLM TARİHİNDE ‘PEPEE’ ADLI KARAKTERİN
YERİ VE GÖRSELLİK AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ**

Saniye KERMAN

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
UYGULAMALI SANATLAR ANABİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

HAZİRAN, 2014

TELİF HAKKI ve TEZ FOTOKOBİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakkı saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren(...) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı: Saniye

Soyadı: KERMAN

Bölümü: Grafik Eğitimi Bilim Dalı

İmza:

Teslim tarihi:

TEZİN

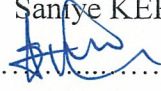
Türkçe Adı: Türk Çizgi Film Tarihinde ‘Pepee’ Adlı Karakterin Yeri ve Görsellik Açısından Değerlendirilmesi

İngilizce Adı: Place Of The Character Named “Pepee” In Turkish Cartoon History and Evaluation Of It In Terms Of Visuality

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışında tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazar adı soyadı : Sanıye KERMAN

İmza : 

Jüri onay sayfası

Saniye KERMAN tarafından hazırlanan “Türk Çizgi Film Tarihinde ‘Pepee’ Adlı Karakterin Yeri ve Görsellik Açısından Değerlendirilmesi” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği/oy çokluğu ile Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Grafik Eğitimi Anabilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Can ŞAHİN

Görsel Sanatlar ve Tasarım Bölümü, Gazi Üniversitesi



Başkan: Yrd. Doç. Gülgün ALPAN

Eğitim Programları ve Öğretim Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi



Üye: Doç. Armağan GÖKÇEARSLAN

Grafik Tasarım Bölümü, Gazi Üniversitesi



Tez Savunma Tarih: 12/06/2014

Bu tezin Gazi Üniversitesi Grafik Eğitimi Anabilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Servet KARABAĞ

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü



TEŞEKKÜR

Çizgi filmlerin yapım ve yayın süreçleri uzun yıllardır pek çok araştırmaya konu olmuştur. Bu alanda pek çok araştırma yapılmış ve çizgi film sürecinin gelişimi için katkılar sağlanmıştır. “Türk Çizgi Film Tarihinde Pepee Adlı Karakterin Yeri ve Görsellik Açısından İncelenmesi” başlıklı bu çalışmada farklı bir yaklaşımla; bir çizgi film karakterinin görsel olarak değerlendirilmesi yapılmış ve duruma başka bir açıdan bakılmaya çalışılmıştır.

Dünya’daki örneklerinden yola çıkılarak Türkiye’de yapılmış olan çizgi filmler incelenmiştir. Türkiye’nin son dönem çizgi filmlerinden olan ve markalaşan ilk Türk çizgi film karakteri olan Pepee; hazırlanan görsel değerlendirme formu sayesinde, karakter özellikleri de dikkate alınarak; görsel unsurları bakımından değerlendirilmiştir. Karakterin görsel özellikleri bir grafik tasarımcı ve aynı zamanda bir eğitimci gözüyle değerlendirilip sonuçlar ortaya konmuştur.

Bu çalışmanın oluşmasında, danışmanlığımı üstlenen, emek ve sabrını benden esirgemeyen, saygıdeğer hocam; Yrd. Doç. Dr. Can ŞAHİN’ e, çalışmam ile ilgili olan birikimlerini benimle paylaşan, Doç. Armağan GÖKÇEARSLAN’ a her türlü yardım ve çözüm süreçlerinde yanımda olan çok değerli eğitimci arkadaşlarım, Uzman Bahar SOĞUKKUYU’ ya, Öğr. Gör. Yasin YILMAZ’ a, Öğrt. Efdal İNKAYA, Öğrt. Aslı SAMUK, Öğrt. Yasemin AKSU’ ya, teknik anlamdaki tüm sorunlarımı gidermemde yardımcı olan Fikr-i Ala Görsel İletişim Hizmetleri Ekibi’ ne ve Kelebek Animasyon Stüdyosu yönetmeni Sinan ÖLMEZ’ e bu süreçte beni hiç yalnız bırakmayan eşim İsa Çağlar KERMAN’ a ve canım kızım Ayben KERMAN’ a, eğitimim konusunda tüm imkanlarını ve emeklerini benden esirgemeyen sevgili annem Fatma KAYMAK’ a, babam Alaattin KAYMAK’ a, tüm Ailem’ e ve arkadaşım Pınar SEYFELİYE’ ye teşekkürü bir borç bilirim.

Saniye KERMAN

Ankara, 2014

**TÜRK ÇİZGİ FİLM TARİHİNDE ‘PEPEE’ ADLI KARAKTERİN YERİ VE
GÖRSELLİK AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ
(Yüksek Lisans Tezi)**

Saniye KERMAN

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

Haziran 2014

ÖZ

Nitel araştırma tekniği kullanılarak yapılan bu çalışmada, ‘Pepee’ çizgi film karakterinin 12 farklı karakter görüntüsü seçilmiştir. Karakter özellikleri dikkate alınarak tüm bölümler incelenmiştir. Bu bölümler içinde kullanılan 2. Dönem Pepee karakterleri, araştırmada incelenmek üzere belirlenmiştir. Belirlenen çizgi film karakterleri görsel özellikleri dikkate alınarak incelenmiştir. Aynı zamanda Türk çizgi film tarihi değerlendirilip, Pepee karakterinin bu tarih içerisinde nerede yer aldığı ve hangi nitelikleri üzerinde barındırdığı yapılan literatür taraması ile belirlenmiştir. İnceleme için yapılmış olan görsel değerlendirme formu alanında uzman ve farklı üniversitelerden 8 grafik tasarım bölümü öğretim üyesine ve 1 animasyon bölümü öğretim üyesine, 1 animasyon şirketi yönetmeni, 1 animatör, 5 farklı grafik tasarımcıya ve 4 farklı çocuk gelişimi eğitim uzmanına danışılarak hazırlanmıştır. Hazırlanan değerlendirme ölçeğindeki yorumlamalar; 1 öğretim görevlisi, 1 animasyon şirket yönetmeni 1 grafik tasarım sektör temsilcisi, 1 grafik ve fotoğraf alan öğretmeni ve 2 çocuk gelişimi eğitim uzmanında görüşleri dikkate alınıp, araştırmacı tarafından yapılmıştır. Hazırlanan değerlendirme ölçeğinde yer alan; karakterde biçim, karakterde ışık ve gölge, karakterde renk (parlaklık – matlık) bütünlüğü, karakterin oran - orantısı, karakterin kompozisyon ile olan görsel bütünlüğü, karakterde özgünlük, karakterde estetik, karakterin zemin - mekan ilişkisi, karakterin mimik ve jestleri, karakterde biçimsel anlamda ayırt edici özellikler ve karakterin hedef kitlesi, karakterin psikolojik mesajları, karakterin sosyal – kültürel mesajları konuları ele alınarak Pepee karakteri incelenmiş ve yorumlamaları yapılarak literatüre eklenmiştir. Çizgi filmler; iletişim, tasarım ve karakter tasarımında aranan nitelikler, çizgi filmlerin Dünya ve Türkiye tarihleri, yapım süreçleri ve yapım özellikleri dikkate alınarak incelenmiştir. Sonuç olarak Pepee karakterinin Türk çizgi film tarihinde markalaşan ilk Türk çizgi filmi olduğu ve 2008 yılından beri yayınlanmaya devam ettiği görülmüştür. Görsellik anlamında; biçim olarak en belirgin unsurun kafa da olduğu görülmüştür. Kafa, karakterin vücuduna göre daha büyük resmedilerek, karakterin biçimsel anlamdaki en önemli ayırt edici unsuru olmuştur. Karakterin başka bir karakterle benzerliklerinin olduğu tespitine varılmıştır. Ancak karakterin farklı anlatımlarının da olduğu görülmüştür. Oluşturulan mekan görüntülerinin hedef kitleye uygun olarak oluşturulmaya çalışıldığı görülmüştür. Karakterin, psikolojik ve sosya-kültürel anlamda Türk toplum yapısı ile ilgili mesajları hedef kitleye ilettiği görülmüştür.

Bilim Kodu :
Anahtar Kelimeler : Çizgi Film, Tasarım, Karakter Tasarımı, Pepee, Pepee Karakteri
Sayfa Adedi : 124
Danışman : Yrd. Doç. Dr. Can ŞAHİN

PLACE OF THE CHARACTER NAMED “PEPEE” IN TURKISH
CARTOON HISTORY AND EVALUATION OF IT IN TERMS OF
VISUALITY
(M. Sc. Thesis)

Saniye KERMAN

GAZI UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES
June 2014

ABSTRACT

12 different character images of the cartoon character “Pepee” have been used in this study performed using qualitative techniques. All episodes have been examined by taking into account of character traits. 2nd term Pepee characters used in these episodes have been determined to be examined in the research. Determined cartoon characters have been examined by considering their visual features. Also Turkish cartoon history was evaluated and where this Pepee character has taken place and which attributes it hosted were determined by a literature survey. Graphical evaluation form that is made for the research is prepared by consulting 8 graphic design department academic member and 1 animation department academic member, 1 animation company director, 1 animator, 5 different graphic designer and 4 different child development specialist who are leading experts in different universities. Manner of the character, light and the shade of the character, integrity of the color (brightness - dulness) of the character, ratio analysis of the character, visual integrity of the character with the composition, distinctness of the character, aesthetics of the character, ground - space relationships of the character, mimic and gestures of the character, distinctive features of the character in the meaning of figures and the target mass of the character that take place in the rating scale study is added to the literature by taking into consideration the psychological messages of the character and the character of Pepee is examined by addressing the cultural messages and making comments of them. Cartoon films are examined with care by considering communication, design and graphic design, elements of the graphic design, the qualities searched for the character design, the world and Turkey history of cartoon films, production periods and production properties. As a result, it has been seen that this Pepee character is the first branding Turkish cartoon in Turkish cartoon history and it has been continued to be shown since 2008. In visual sense, it was seen that the most significant factor was on the head stylistically. The head has been the most important distinguishing factor of the character in the formal sense by portraying it bigger than the character’s body. It has been concluded that the character has similarities with another character. However it was seen that there was different expressions of the character. Generated space images has been tried to be created in conformity with the target audience. It has been seen that the character conveys the messages associated with the structure of the Turkish society to the target audience in psychological and socio-cultural meaning.

Science Code :
Key Words : Cartoon, Design, Character Design, Pepee, Pepee Character
Page Number : 124
Supervisor : Asst. Prof. Dr. Can ŞAHİN

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZ.....	vi
ABSTRACT.....	vii
İÇİNDEKİLER	viii
ŞEKİLLER LİSTESİ	xii
BÖLÜM I. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem	1
1.2. Amaç	2
1.3. Önem.....	3
1.4. Varsayımlar	3
1.5. Sınırlılıklar	3
1.6. Tanımlar	3
BÖLÜM II. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	5
BÖLÜM III. KAVRAMSAL ÇERÇEVE	7
3.1. İletişim	7
3.1.1. İletişimin Tanımı	8
3.1.1.1. Kaynak.....	8
3.1.1.2. Mesaj (İleti).....	9
3.1.1.3. Kodlama	10
3.1.1.4. Kanal.....	10
3.1.1.5. Hedef (Alıcı).....	11
3.1.2. İletişimin Etkileri.....	11
3.1.3. Çocuk ve İletişim	12
3.1.4. Çizgi Film ve İletişim.....	12
3.2. Tasarım.....	13
3.2.1. Karakter Tasarımı.....	14
3.3. Canlandırma Sinemasında Görsel Öğeler	14

3.3.1. Kompozisyon	14
3.3.2. Çizgi	15
3.3.3. Oran-Orantı	16
3.3.4. Işık-Gölge.....	17
3.3.5. Karakterde Biçim	18
3.3.6. Karakterde Zemin-Mekan İlişkisi	18
3.3.7. Karakterlerde Biçimsel Anlamda Ayırt Edicilik	20
3.3.8. Karakterde Hareket	22
3.3.9. Karakterde Renk.....	23
3.3.10. Obje Tasarımı.....	24
3.4. Canlandırma Sinemasında Mesaj Aktarımını Belirleyen Etmenler	25
3.4.1. Psikolojik Etmenler	25
3.4.2. Sosyal-Kültürel Etmenler	26
3.4.3. Ticari Etmenler.....	27
3.4.4. İdeolojik Etmenler.....	28
3.5. Canlandırma Sinemasında Aranılan Özellikler.....	29
3.5.1. Özgünlük	29
3.5.2. Sadelik.....	30
3.5.3. Estetik.....	31
3.6. Çizgi Film	32
3.6.1. Çizgi Filmin Tanımı	32
3.6.2. Çizgi Filmin Özellikleri	33
3.6.2.1. Eğitim Özellikleri	34
3.6.2.2. Çizgi Filmlerin Evrensel Özellikleri	35
3.6.3. Çizgi Filmin Yapım Süreci	35
3.6.3.1. Planlama	36
3.6.3.2. Senaryo	37
3.6.3.3. Storyboard (Resimli Taslak).....	37
3.6.4. Bilgisayar Destekli Canlandırma	38
3.6.4.1. 3 Boyutlu Canlandırma.....	38
3.7. Çizgi Filmin Tarihsel Gelişimi.....	40
3.7.1. Çizgi Filmin Dünya Tarihindeki Gelişimi	42

3.7.2. Çizgi Filmin Türkiye Tarihindeki Gelişimi	46
3.8. Pepee Karakter Tasarımı	52
3.8.1. Pepee'nin Tanımı	52
3.8.2. Pepee'nin Tarihi	53
3.8.3. Pepee’de Kullanılan Diğer Karakterler	55
BÖLÜM IV. YÖNTEM	59
4.1. Araştırmanın Modeli	59
4.2. Evren ve Örneklem	59
4.3. Verilerin Toplanması	60
4.4. Verilerin Çözümlemesi	60
BÖLÜM V. BULGULAR VE YORUM	63
5.1. Pepee Karakterinin Görsel Tasarım Unsurları Dikkate Alınarak İncelenmesi	63
5.1.1. Pepee’nin Kendisi ve Ailesi ile Birlikte Olan Karakter Görüntüsünün Görsel Açından Değerlendirilmesi	64
5.1.2. Pepee Yemek Yiyiyor Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açından Değerlendirilmesi	69
5.1.3. Pepee Hoptek, Kolbastı Oynuyor Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açından Değerlendirilmesi	72
5.1.4. Pepee’nin Benim Annem Güzel Annem Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açından Değerlendirilmesi	76
5.1.5. Pepee’nin Bebee Artık Emzik Emmeyecek Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açından Değerlendirilmesi	79
5.1.6. Pepee’nin Şekilleri Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açından Değerlendirilmesi	82
5.1.7. Pepee’nin Geceleri Herkes Uyur Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açından Değerlendirilmesi	85
5.1.8. Pepee’nin Bugün Bayram Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açından Değerlendirilmesi	88
5.1.9. Pepee’nin Biz Meyve Yemeyi Seviyoruz, Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açından Değerlendirilmesi	91
5.1.10. Pepee’ nin Yaz Geldi, Hava Çok Sıcak, Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açından Değerlendirilmesi	94

5.1.11. Pepee Ağlıyor, Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açıdan Değerlendirilmesi	97
5.1.12. Pepee Şılayla Ne Oynayacağını Bilmiyor, Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açıdan Değerlendirilmesi	100
BÖLÜM VI. SONUÇ ve ÖNERİLER.....	105
6.1. Sonuç.....	105
6.2. Öneriler	108
KAYNAKÇA	111
EKLER.....	118
EK-1. Görsel Değerlendirme Form Örneği.....	119
EK-2. Kelebek Koza Animasyon Şirketi Yönetmeni Sinan Ölmez'in Derlediği Animasyon Şirketi Ünvan Listesi	120
EK-3. Animasyon İş Akış Şeması.....	122
EK-4. Animation Workflow.....	123
ÖZGEÇMİŞ.....	124

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil	Sayfa
Şekil 1. Nane ve Limon çizgi filmi için oluşturulmuş bir kompozisyon	15
Şekil 2. Sünger Bob (Sponge Bob)	17
Şekil 3. Arı Maya Çizgi Filminde Işık-Gölge.....	18
Şekil 4. Bay Peabody ve Meraklı Sherman: Zamanda Yolculuk Canlandırma Filmi	19
Şekil 5. Disney’in “Aladdin” Filminde Kullandığı Saray ve “Taç Mahal”	20
Şekil 6. Piksar’ın “Yukarı Bak” Filminde Kullandığı Şelale ve “Angel Şelalesi”	20
Şekil 7. Winne The Pooh, Ayı Winny ve Bal Kavanozu.....	21
Şekil 8. Temel Reis’in Ispanak ile Güçlendiğini Gösteren Bir Görüntü	22
Şekil 9. Winx Club karakterleri ve Kullanılan Objeler.....	25
Şekil 10. Peepee ve Türk Bayrağı.....	27
Şekil 11. Peepee Karakterinin Ürünleri	28
Şekil 12. “The Smurf” (Şirinler)	30
Şekil 13. “The Flintstones”(Taş Devri)	30
Şekil 14. Aslan Kral / The Lion King	32
Şekil 15. Thaumatrope	41
Şekil 16. Zoetrope	41
Şekil 17. Praxinascope	41
Şekil 18. Gertie The Dinosaur	42
Şekil 19. Dinky Doodle Maceraları adlı seri filminden alınan kareler	43
Şekil 20. Kedi Felix (The Cat Felix).....	43
Şekil 21. Mickey ve Minnie Mouse Piknikte 1930.....	44
Şekil 22. 22 Mickey Mouse’un arkadaşları	44
Şekil 23. Anime Karakter Örneği	45
Şekil 24. Spirited Away, 2003 (Kayıp Ruhlar).....	45
Şekil 25. Şeker Kız Candy	46
Şekil 26. Heidi	46

Şekil	Sayfa
Şekil 27. Cemal Nadir Güler'in Amca Bey Tiplemesi	47
Şekil 28. Evvel Zaman Adlı Çizgi Filmden alınan kareler	48
Şekil 29. Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü	48
Şekil 30. İzocam Reklam Filmi	49
Şekil 31. Sincap 1995	50
Şekil 32. Keloğlan, Animax.....	51
Şekil 33. Pepe Le Pew	52
Şekil 34. Pepee'nin Yapılan İlk Dönem Karakter Tasarımı	54
Şekil 35. Pepee'nin Yapılan İkinci Dönem Karakter Tasarımı	54
Şekil 36. Pepee'nin Yapılan Üçüncü Dönem Karakter Tasarımı	55
Şekil 37. Pepee'nin Kuzeni Şila.....	55
Şekil 38. Zulu.....	56
Şekil 39. Köpüş.....	56
Şekil 40. Pepee'nin Anne ve Babası	57
Şekil 41. Pepee'nin Dede ve Nene'si.....	57
Şekil 42. Pepee'nin Kız Kardeşi Bebee	58
Şekil 43. Maymuş	58
Şekil 44. Kalış.....	58
Şekil 45. Pepee.....	64
Şekil 46. Pepee ve Ailesi	64
Şekil 47. Pocoyo ve Pepee	67
Şekil 48. Pepee.....	69
Şekil 49. Pepee ve Şila.....	69
Şekil 50. Pepee.....	72
Şekil 51. Pepee, Şila ve Dedesi.....	72
Şekil 52. Siyah-Beyaz Pepee Görüntüsü	73
Şekil 53. Pepee.....	76
Şekil 54. Pepee, Anne ve Bebee.....	76
Şekil 55. Pepee.....	79
Şekil 56. Pepee ve Bebee	79
Şekil 57. Pepee.....	82
Şekil 58. Pepee ve Bebee	82

Şekil	Sayfa
Şekil 59. Pepee.....	85
Şekil 60. Pepee, Dedee, Bebee ve Maymuş.....	85
Şekil 61. Pepee.....	88
Şekil 62. Pepee ve Ailesi	88
Şekil 63. Pepee.....	91
Şekil 64. Pepee, Bebee ve Şıla.....	91
Şekil 65. Pepee.....	94
Şekil 66. Pepee ve Bebee	94
Şekil 67. Pepee.....	97
Şekil 68. Pepee ve Şıla.....	97
Şekil 69. Pepee.....	100
Şekil 70. Pepee ve Şıla.....	100

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde problem durumu, problem cümlesi, araştırmanın amacı, önemi, sayıtlar, kapsam ve sınırlılıkları yer almaktadır.

1.1. Problem

Bilimsel ve teknolojik gelişmeler yaşamımızı büyük ölçüde etkilemiştir. Gelişen ve değişen teknoloji günümüzde çizgi filmleri ve oluşturulan karakterleri de etkilemiştir. Televizyon kanallarında pek çok çizgi film yayınlanmaktadır. Bu yayınlanan çizgi filmlerin çok azı Türk yapımıdır. Türk yapımı çizgi filmlerin az olmasının nedenlerinden biri olarak bu sektörün devlet desteği almaması düşünülebilir. Pek çok çizgi filmin denenmiş olduğu ve sonucun başarısız olduğu görülmüştür. Basın ve medya tarafından Türk çizgi film tarihinin ilk Türk yapımı çizgi filmi olarak nitelendirilen Pepee'nin bu noktada, karakter özellikleri görsel olarak incelenmiş ve değerlendirilmiştir.

Tasarım bir mesaj iletme, iletişim kurma, tanıtmaya, bilgilendirme bununla birlikte ürünü satırma veya hizmeti tanıtmadır. Bu bağlamda bakıldığında bir çizgi film karakterinin pek çok niteliği üzerinde barındırması, işlevsel olması ve anlatılan konuya uygun olarak resimlenmesi, hedef kitleye doğru mesajı vermesi gibi unsurları üzerinde barındırması gerekmektedir. Tüm bu unsurların temelinde oluşturulan karakterin toplumun sosyo-kültürel yapısına, onun düşünce sistemine, yaratıcılığına yön vermekte olup aynı zamanda da toplumun sosyo-kültürel yapısından ve kültüründen etkilenmekte ve beslenmektedir. Dolayısıyla toplumun düşünce yapısını, görsel algı unsurlarını geliştiren ve bu yapıya yön veren bir sistem olduğu düşüncesine ulaşılmaktadır. Tüm bu özelliklerin içinde hedef kitesinin 3-6 yaş çocuk grubu olduğu düşünülürse oluşturulan karakterin; biçim, renk, ışık-gölge, parlaklık vb. gibi unsurlarının doğru olarak planlanması gerekmektedir.

Çocuk ve yetişkin programları içinde yer alan çizgi filmlerin, uygulamanın gerektirdiği niteliklere göre aksayan ve eksik yönlerinin giderilmesine ve Türk çizgi film tarihinde var olan Türk yapımı çizgi filmlerin azlığının nedenlerine değinilerek; üretilen Türk yapımı bir çizgi filmin görsel tasarım özelliklerinin doğruluğu konusunda bir sonuca varılmak hedeflenmiştir.

Bu nedenle bu araştırma, ilgili araştırma ve kaynaklardan yararlanılarak konuya yeni yaklaşımlar getirmesi ve konu ile ilgili yapılmış daha önceki araştırmaların devamı niteliği taşıması amacıyla hazırlanmıştır.

Bu araştırmanın problem cümlesini, “Türk Çizgi Film Tarihinde ‘Pepee’ Adlı Karakterin Yeri ve Görsellik Açısından Değerlendirilmesi” oluşturmaktadır.

1.2. Amaç

Bu araştırmanın amacı, Türk çizgi film tarihini araştırarak; Pepee adlı çizgi filmin bu tarihte aldığı noktayı belirleyip; oluşturulan Pepee karakterinin görsel tasarım ilkeleri dikkate alınarak incelenmesidir.

Bu amacı gerçekleştirmek üzere aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

1. Pepee Karakter Tasarımı

1.1. Karakterde biçim

1.2. Karakterde ışık ve gölge

1.3. Karakterde renk (parlaklık – matlık) bütünlüğü

1.4. Karakterin oran - orantısı

1.5. Karakterin kompozisyon ile olan görsel bütünlüğü

1.6. Karakterde özgünlük

1.7. Karakterde estetik

1.8. Karakterin zemin - mekan ilişkisi

1.9. Karakterin mimik ve jestleri

1.10. Karakterde biçimsel anlamda ayırt edici özellikler nasıldır?

2. Pepee Karakter Tasarımı

2.1. Karakterin hedef kitlesi

2.2. Karakterin psikolojik mesajı

2.3. Karakterin sosyal – kültürel mesajı nedir?

1.3. Önem

Çizgi filmler, toplumsal yapıya bağlı olarak hazırlanır ve topluma sunulur. Bu yönüyle çizgi filmler ve karakterleri, toplumu yönlendirici ve bilinç düzeyini geliştirici bir rol de üstlenirler. Bu nedenlerle çizgi filmler ve karakterlerinde kullanılan öğeler büyük önem taşımaktadır. Bu araştırma ile doğru ölçütler dikkate alınarak hazırlanan, doğru özellikler taşıyan çizgi film karakterleri ile toplumun ve Türk çizgi film tarihinin gelişimine katkıda bulunulacağı düşünülmektedir.

Bu araştırmanın, benzer konularda yapılacak olan araştırmalara kaynaklık etmesi beklenmektedir.

Ayrıca, bir çizgi film karakterinin görsel tasarım unsurları içerisinde değerlendirilmesi açısından önem arz etmektedir.

1.4. Varsayımlar

1. Görüşünden yararlanılan uzmanların konu ile ilgili yeterli bilgi ve deneyime sahip oldukları varsayılmaktadır.
2. Görsel değerlendirme formunun, kapsam geçerliliği için alınan uzman görüşleri gerçeği yansıtmaktadır.

1.5. Sınırlılıklar

1. Araştırma Türk çizgi film tarihi içinde yapılacak olan değerlendirmeler ile sınırlıdır.
2. Oluşturulan görsel değerlendirme formu, görüşü alınan uzmanların görüşleri ile sınırlıdır.
3. Yapılan araştırma internette bulunan, 2. Döneme ait Pepee karakter görüntüleri ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Çizgi Film (Canlandırma): Cansız nesnelerin ya da hareketsiz çizimlerin, tek kare kayıt yapabilen alıcılarla fotoğraflanması sonucu, hareket ediyorlarmış yanılsamasını yaratacak şekilde filme alınmasıdır. (Özkan, 2001: 102).

Tasarım: Zihinde canlandırılan bir olayın, projesi veya üç boyutlu görüntüsü olarak uygulanan ve ortaya konulan eserlerin tümüne verilen isimdir (Tepecik, 2002: 27).

Karakter Tasarımı: Sadece insan ya da sadece hayvanın doğada sahip olduğu biçiminin azıcık deformasyona uğratarak karikatürleştirilmesi ile canlandırma ortamındaki yeri (Gökçearslan, 2007: 198).

Pepee: Pepe, Anadolu’da konuşma zorluğu çeken çocuklara verilen sıfattır. Pepee isminin sonunda bulunan fazladan ‘e’ harfi teknik olarak marka ayrıştırması yapabilmek için konulmuş bir ektir. (http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/diger/275986/_Turkiye_de_cizgi_film_yapabilme_ih_timalini_sevdim_.html).

Pepee Karakteri: Pepee 2008 yılında okul öncesi çocukları için tasarlanmış, 3 boyutlu sayısal görselleştirme tekniği ile hazırlanan bir çizgi film projesidir. Türkiye’nin markalaşan ilk çizgi film projesidir. (<http://tr.wikipedia.org/wiki/Pepee>).

BÖLÜM II

İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Gökçearsan, A. (2007); Mizah İçerikli Canlandırmada Biçim ve Hareket konulu sanatta yeterlilik tezinde; insanlığın var oluşunun ilk yıllarından günümüze kadar gülme ve mizah önemli bir insani etkinlik olarak varlığını sürdürmüştür. İnsanların bazı durumlar karşısında değişik sesler çıkarması bu insana özgü etkinliğin daima sorgulanması ve anlamlandırılması çabasını da beraberinde getirmiştir. İlkel insanlardan günümüz modern insanına ulaşana değin insanın güldüğü gerçeği değişmemiş, ancak tarihsel süreç içinde mizaha bakış açısı ve mizahın uygulanışında bazı farklılıklar oluşmuştur.

“Mizah İçerikli Canlandırmada Biçim ve Hareket” başlıklı bu çalışmada mizahın canlandırmada kullanımı, biçim ve hareketin mizahın oluşmasına etkisi incelenmiştir. Tarihsel süreç içerisinde canlandırma ortamında gerçekleşen gelişmeler incelendiğinde üslup ve teknolojiye yaşanan yenilikler mizahın kullanım biçimini etkilemiştir.

Türker, İ. H. (2011); Canlandırma’ nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı konulu makalesinde; Walt Disney’den bu yana canlandırma filmler hem sanat hem içerik hem de teknik boyutta büyük gelişmeler göstermişlerdir. Bilişim teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla birlikte; sinemalarda, televizyonlarda, etkileşimli CD’lerde ve internette canlandırmalar değişik amaçlar doğrultusunda kullanılmaktadır.

Canlandırmanın tarihçesi üzerine genel bir bilgi verildikten sonra, Canlandırma Sanatı’ nın Türkiye’deki durumu hakkında doğru bir tespitte bulunabilmek için, Türkiye’de canlandırma dersleri veren üniversitelerin ilgili bölümleri hakkında bilgi verilmiştir. Türkiye dışında başarılı çalışmalar yapan canlandırma sanatçılarından örnekler sunulmuş, Canlandırma Ana sanat Dalı’nın daha da yaygınlaştırılması gerektiği konusunda öneriler getirilmiştir.

İnce, M. (1991); Çizgi Filmlerin 6-18 Yaş Grubu Bireylerin Yaşantılarında Yeri ve Önemi konulu yüksek lisans tezinde; Bu araştırma, 6-18 yaşlar arasındaki bireylerin, çizgi

filmlerle ilgili bilgileri, eğitimleri, görüşleri ve eğilimlerini belirlemektedir. Araştırmanın kapsamına giren denekler okul öncesi (anaokulu), ilkokul, ortaokul ve lise dönemi olarak yaş gruplarına ayrıldığında; deneklerin bulundukları yaş grupları ile çizgi filmlere ilişkin bilgi, görüş ve eğilimleri arasında bir ilişki olup olmadığı, bilgi düzeylerinin derecesi ve okul dışı etkinliği açısından kendilerine sağladığı katkıları incelemektedir.

Tüzel, S. (2009); Animasyon Film ve Türk Masal Kahramanlarının Özelliklerinin Çocuk Eğitimi Açısından Karşılaştırılması konulu yüksek lisans tezinde; animasyon filmler ile Türk halk masalları karşılaştırılmıştır. Karşılaştırma yapılırken bu iki tür; “temalar”, “kahramanlar”, “çevre”, “yaşayış, gelenek ve inançlar” ve “formeller / şekiller” açısından ele alınmıştır. İki türün karşılaştırılması sonucu elde edilen veriler çocuk eğitimi açısından değerlendirilmiştir.

Çalışmanın ana amacı, görselliğin kuşattığı XXI. Yüzyıl’da çocuklar tarafından en çok tercih edilen sinema ürünlerinden biri olan Animasyon Filmlerin, kültürel temelini ortaya koymak ve bu türün iletilerinin çocuklar üzerindeki etkilerini saptayabilmektir.

Çizgi filmler ile ilgili yapılan araştırmalar incelenmiş, Pepee adlı çizgi film karakterinin Türk çizgi film tarihindeki yeri ve görsel özellikleri değerlendirilip daha sonra bu konu ile yapılacak olan çalışmalara ve araştırmalara kaynaklık etmek hedeflenmiştir.

BÖLÜM III

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Araştırmanın bu bölümünde; iletişim, tasarım, karakter tasarımı, canlandırma sinemasında görsel öğeler, canlandırma sinemasında mesaj aktarımını belirleyen etmenler, canlandırma sinemasında aranılan özellikler, çizgi film, çizgi filmlerin tarihsel gelişimleri ve Pepee karakteri üzerinde durulmuştur.

3.1. İletişim

Her türlü bilginin insanlar arasındaki alışverişi sağlayan iletişim, görüntülerden oluşan bilgilerin değiş-tokuşundaki tasarım gücü ile grafik iletişime dönüşmektedir.

Milletlerin devamlılığında iletişimin doğru kullanılması, kalıcı ve sürekli etkili olması, önemli rol oynar. Kullanılan motiflerdeki iletişimin kalıcı olabilmesi, estetik unsurların sanat içerikli sunulabilmesine bağlıdır (Şahin, 2013: 214).

İletişim insanın kendini ifade edebilmesi ve sosyalleşebilmesi için olması gereken bir zorunluluktur. İnsan ister sadece birey olarak isterse bir grup ya da toplulukta yaşasın istek ve arzularına ancak iletişim kurarak ulaşabilir.

İletişim, insan ilişkileri bakımından da çok önemli bir unsurdur. İnsanlar sözel olarak birbirleri ile daha fazla iletişimde bulunurlar. Üzüntülerini, sevinçlerini, sorunlarını ve çözümlerini iletişim sayesinde birbirleri ile paylaşırlar (Can, 1997: 57).

İletişim gönderici ve alıcı olarak adlandırılan, iki insan ya da insan grubu arasında gerçekleşen bir duygu, düşünce, davranış ve bilgi alışverişidir (Teker, 2002: 34).

Animasyon alanında ise iletişim teknolojisindeki hızlı gelişim ve iletişim, büyük yoğunlukta görsel iletişim araçlarında (televizyon yayınlarında) gerçekleşmekte olup bilgisayar teknolojisinden, uydu teknolojisine bir çok gelişim bu teknolojiye hizmet amacı taşımaktadır (Ketizmen, 1997: 14).

3.1.1. İletişimin Tanımı

Batı dillerinde “ communication” olarak kullanılan iletişim sözcüğünün kökeni ise, latince “ comminis” ve “communica” sözcüklerinden türetilmiş olup, “ortak olma”, “bir şeye ortak etme”, “haberdar etme” anlamında kullanılmaktadır (Teker, 2002: 34)

İletişim, insanın sosyal bir varlık olarak kendini ifade etmesi için bir zorunluluktur. İnsan çevresi ile iletişim kurarak yaşar. İletişim, insan yaşamının ve toplumsal yapının olmazsa olmaz koşuludur. İletişim, bilgi üretme, iletme ve algılama sürecidir. İnsanın yaşamını sürdürebilmesi için fizyolojik ihtiyaçları kadar gereklidir (Bingöl, 2010: 64) Yani, iletişim kelimesinin, sade bir ileti alışverişinden çok, etkileşimi, değişimi ve paylaşımı içerdiğini söyleyebiliriz.

İletişimi; bilgi üretme, aktarma ve anlamlandırma süreci olarak da tanımlayabiliriz. İletişim bir sürecin sonunda gerçekleşir. Süreç terimi, insan iletişiminin var olan, devam eden ve sürekli değişen yapısını dile getirir. İnsanların hayatlarında büyük öneme sahip olan iletişim sürecinde, kaynağın alıcıya gönderdiği iletinin aslında mümkün olduğu kadar doğru olarak alıcıya ulaşması gerekir. Bu noktada da iletişim sürecinde yer alan öğeler ve yapıları önem kazanmaktadır (Dökmen, 1994: 19).

İletişim sürecinde yer alan, iletişimin temel öğeleri şunlardır: Kaynak, mesaj (ileti), kodlama, kanal, hedef (alıcı) (Can, 1997: 60-64).

İletişim aracı olarak yazı, resim, fotoğraf, çizgi, hareket ve renk kullanılır. Bunların yardımıyla verilmek istenen mesaj kitlelere iletilir (Şahin, 1996: 197-199).

3.1.1.1. Kaynak

Karşısındaki kişiye mesaj gönderen kişidir. Basit anlamıyla kaynak, iletişim sürecini başlatan, iletiyi gönderen nesnedir. Kaynak iletiyi hedefe gönderen kişi, grup, kurum ya da toplum olabilir. Bu bağlamda hangi iletişim süreci ele alınırsa alınsın mutlaka bir kaynak söz konusudur. İletişim sürecinin, önce kişi ya da kişilerin duygu, düşünce, bilgi ve ihtiyaçlarını iletme isteyen bir kaynağı olması gerekir ve bu kaynakla başlar (Teker, 2002: 35).

Kişilerarası iletişim, başka deyişle yüz yüze gerçekleşen iletişim en sık ve önemli biçimde dil ile olmaktadır. Kitle iletişiminde ise, kitle iletişim araçları kullanılarak iletişim gerçekleştirilir. Her iki durumda da kaynak kendi özgün iletisinin kodlayıcı olmaktadır. Başka deyişle, kaynak iletişimde paylaşım konusu etmek istediği bilgiyi, duyguyu, kanıyı alıp iletebilecek bir biçimde dile getirmektedir (Can, 1997: 61).

Hem gönderici olan "kaynağın", hem de hedef durumundaki "alıcının" kazanmış olduğu yaşam deneyimi, sosyo-kültürel birikimi, eğitimleri vardır. Kaynak ve alıcının sahip olduğu anlamlandırma çerçevesi birbiriyle ortak alanı buluyorsa, kodlamalar bu ortak alanda yer alıyorsa, ortak alan büyükse, mesajın, alıcı tarafından, yüklü bulunduğu anlamlandırmaların doğru algılanması da o kadar kolay olacaktır (Düz, 2001:17).

Çizgi film kaynaklarına değinmek gerekirse; ilk kaynak olarak doğada var olan tüm nesne ve varlıklar gösterebilir. Bunun yanı sıra tasarımcının hayal gücünden çıkan doğa üstü nesne ve olaylarında çizgi filme kaynaklık ettiği söylenebilir.

3.1.1.2. Mesaj (İleti)

Kaynak, kişinin karşısındaki kişiye bir şeyi iletebilmek için söyledikleri ve yaptıklarıdır. İleti kaynaktan alıcıya gönderilen bir uyarı, düşünce, duygu, kanı ya da bilginin kaynak tarafından kodlanmış halidir. İleti, bir bilginin düşüncenin veya duygunun ilettime uygun biçimidir. İleti işaretlerden oluşur. Sözel, görsel ya da diğer şekillerde olabilir. İletide sunulanların sırası, araştırmacıların önemle üzerinde durduğu noktadır. Her ileti hazırlanışında göz önünde olması gereken nokta, önemli bölümlerin iletinin başında mı, yoksa sonunda mı verilmesi gerektiğidir. Bu konu üzerinde halen net bir sonuca ulaşamamıştır (Teker, 2002: 35).

İleti hedef kitlenin dikkatini çekecek şekilde hazırlanmalı ve sunulmalıdır. İletinin dikkati çekecek şekilde hazırlanması, zamanlama, yer seçimi ve konu ile ilgili durumlar arasındadır (Can, 1997: 61).

Mesaj hedef kitlenin dikkatini çekebilecek nitelikte olmalıdır. Hem alıcının hem de kaynağın ortak oldukları anlamlandırma içinde olmalıdır. Alıcı da gereksinim uyandırıp, onu almaya itmelidir. Mesaj bireyi harekete geçirirken, ait olunan toplumsal yapının kurallarına ve grup içindeki konumuna uygun olarak düzenlenmelidir (Kocabaş, 1997: 99).

Çizgi filmlerde verilmek istenen iletilerde unutulmaması gereken başlıca unsur hedef kitle olmalıdır. Verilmek istenen ileti konusunda, hedef kitleyi yanlışla düşürmemelidir. Çizgi filmlerin hedef kitlesinin çocuklar olduğu düşünülürse, doğru ileti ile doğru yönlendirmeler gerçekleştirilecektir. Çizgi filmlerde verilecek olan iletinin nesnel ve çocukların gelişim düzeylerine uygun olmasına dikkat etmek gerekmektedir.

3.1.1.3. Kodlama

Kodlama bir bilginin, düşüncenin, duygunun ve tanının iletişime uygun, hazır bir ileti biçimine getirilmesidir. Kaynağın aklında olan ve diğer kişilere aktarılmayan fikirler, doğal olarak iletişimin bir parçası olamazlar. Bu nedenle kaynağın düşüncesi başkalarının da anlayabileceği bir biçimde oluşturulmalıdır. Dil kodlama için bir basamaktır (Can, 1997: 62).

Bu bağlamda, çizgi filmlerde kullanılacak olan karakterlerin jestleri, mimikleri, hareketleri gibi önemli kodlama yolları da dile dayanmakta ve dilden yola çıkarak geliştirilmektedir. Çizgi filmlerdeki nesnelerin, olguların ve olayların nasıl adlandırılacağı bilinmezse, onların hakkında iletişimde bulunmak da güç olacaktır. Çünkü her tür kavram dil ile anlatılmaktadır. Çizgi filmlerin senaryo sürecinde hazırlanacak olan kodların çocukların algılama süreçlerini bozmayacak niteliklere sahip olması gerekmektedir.

3.1.1.4. Kanal

İletiler, alıcılara ses, görüntü, koku, lezzet, dokunma ya da bunların birleşiminden meydana gelen kanallar yoluyla aktarılır. Seçilen kanalın özelliği, işleme giren iletinin veriliş biçimini belirler. İnsanlar arasındaki iletişim kanallarının sayısı gün geçtikçe artmaktadır. Kanal, iletişim sürecinin içinde yer aldığı ortamdır. Bu ortam iletişim sürecine genel bir çerçeve sağlayarak, mesajların anlamının bu çerçeve içinde anlaşılmasını sağlar (Teker, 2002: 35)

Simgeler biçimine dönüşmüş iletilerin, kaynak ile hedef arasında bağ kurma ve iletiyi aktarma olanağı sağlayan, iletişim ortamıdır (Kocabaş, 1997: 9-15).

Kanal, iletiyi kaynaktan alıcıya götüren ortamdır. İletişim sürecindeki kanal, ya bir kitle iletişim aracı ya da bir kişilerarası iletişim aracı olarak görülebilmektedir. Kişilerarası iletişim kanalları, kaynak tarafından kodlanan bir iletinin; televizyon, gazete, radyo, film,

gazete, video vb. gibi kitle iletişim araçlarıyla iletimi durumunda söz konusudur. Kitle iletişiminde kullanılan kanallar, birey ya da küme olarak kaynağın çok sayıda alıcıya iletilerin ulaşmasını sağlayan durumdur (Becer, 1999: 14).

3.1.1.5. Hedef (Alıcı)

Alıcı, kaynak kişinin gönderdiği mesaja hedef olan kişidir. (Teker, 2002: 35) Bir iletişim sürecinden söz edebilmek için kaynak karşısında hedefi oluşturan kişi ya da gruplar olması gerekir. İletişim sürecinde mesajın etkinliğine göre, hedefin istenilen yönde bir turum ve davranış değişikliğine yönelmesini ve bu yönde harekete geçebilmesini amaçlar (Düz, 2001: 15).

İletişim sürecinde hedef, kaynağın yolladığı iletiye maruz kalan kesimdir. Yüz yüze iletişimde; karşılıklı konuşma, konferans, seminer, kapalı salon toplantıları gibi iletişim ortamlarında alıcının iletişime katılma olanağı ve oranı yüksektir. Oysa kitle iletişim araçlarıyla gerçekleştirilen iletişimde bu etkin katılma olanağı çok düşüktür. Aslında bu nedene bağlı olarak kitle iletişim araçları, tek yönlü iletişim aracı olarak da tanımlanabilir. Çünkü, kitle iletişim araçlarında elde edilen yansımalar gecikmelidir. Bu gecikmeli yansıma yapısı tek yönlülüğü ortaya çıkarmaktadır (Can, 1997: 65).

3.1.2. İletişimin Etkileri

“Milletlerin devamlılığında iletişimin doğru kullanılması, kalıcı ve sürekli etkili olması önemli rol oynar. İletişimin kalıcı olabilmesi estetik bir yolla iletilmesine bağlıdır.” (Şahin, 2014: 141).

İletişimin sonucu ve amacı olarak nitelendirilebilecek olan iletişimin etkileri: iletinin kaynak tarafından gönderilmesi olarak ortaya çıkan değişme ve gelişmelerdir. İletişimin temel amacının, etkin iletişimin ölçüsü, kaynak tarafından amaçlanan davranışın ve davranış değişikliğinin alıcıya götürülmesidir. İletişimde alıcıların mesaja ilişkin beklentileri, kaynağa duydukları güven ve kendi kişisel ihtiyaçları da önem taşır (Teker, 2002: 39).

Alıcı davranışlardaki değişmeler aslında iletişime bir süreç olarak bakma açısında önem kazanır. Eğer, iletişim en basit biçimde kaynaktan alıcıya tek yönlü bir akış olarak ele alınırsa; iletişimin etkinliği, yalnızca iletiyi kusursuzlaştırma ve ustalıkla düzenlemek

olarak düşünülebilir. Aslında bu durum bir ölçüde kitle iletişimi için gereklidir. Çünkü, kaynak iletişimin gerçekleşip gerçekleşmediği ve ne tür etkilerin oluştuğunu bilemez ya da bu konudaki verilere geç ulaşır. Oysa, yüz yüze iletişimde anında alınan tepkiler iletişimin etkileri konusunda kaynağa ipuçları verici nitelik taşır (Can, 1997: 65).

3.1.3. Çocuk ve İletişim

İletişim hayatın bir parçasıdır. Bir çocuk doğduğu andan itibaren çevresindeki insanlarla iletişim kurmaya başlar. Çocuklar ilk baştan itibaren, çift yönlü iletişim kurar. Gerek sözlü gerekse de sözsüz mesajları verip-alır böylelikle iletişimi gerçekleştirir. Atılan bir çığlık acil bir ihtiyaç anlamına gelmektedir. Ellerin sallanması hoşça kal ya da başını sallamak selam vermek anlamına gelerek ihtiyaca cevap verir. Çocuklar sözcükler olmadan iletişim kurabilmeyi oldukça iyi gerçekleştirirler, dil yetenekleri geliştikçe, istek ve arzularını daha iyi anlatmayı öğrenirler. Bir çocuk için, “daha fazla süt” istemenin en açık yolu elindeki biberonu sallamak veya ağlamaktır (Can, 1997: 67).

İletişim araçları içinde çocukların en çok etkilendiği araç (olumlu ya da olumsuz) televizyondur. Başka bir ifadeyle televizyon hem görsel hem de işitsel özelliklere sahip olması nedeniyle iletişim araçları içerisinde, özellikle çocuklar açısından, en etkili araç olarak bilinmektedir. Televizyonun olumlu ve olumsuz yönlerinin olduğu bilinmektedir. Bu açıdan bakıldığında televizyonun doğru kullanımı ile yapılan programlar sayesinde çocuklara pek çok olumlu davranışın kazandırılabilceği gibi, yanlış kullanılması ve yapılan programların yanlış hazırlanması ile çocukların gelişimlerinde istenmeyen etkilere yol açılabilceği düşünülmektedir (Kırlar, 2011: 161).

Kitle iletişiminde önemli bir konuma sahip olan Grafik Sanatı, televizyon başta olmak üzere, basın-yayın, şehir içinde ve dışında kullanılan görüntülü iletişim araçları sayesinde bir haber ve mesaj ile birlikte kültür aktarımında önemli rol oynar (Şahin, 1999: 29).

3.1.4. Çizgi Film ve İletişim

Sinema filmlerinde olduğu gibi, çizgi filmlerde de filme başlamadan önce yapılması gereken bir ön hazırlık çalışması söz konusudur. Bu ön çalışmada, verilmek istenen mesajın alıcıya iletilmesi ve filmin amacına ulaşabilmesi için animasyon sanatçısının iletişim ilkelerini bilmesi gerektiği bilinmektedir. İletilmek istenen mesaj, iletilmesindeki amaç, konu, temel bilgilerin sonunda uygulanacak yöntem, süre, iletilen mesaj ile

seyircinin nasıl bulaşacağı, anlatım özellikleri, konuyla ilgili bilgi toplama, toplanan bilgilerin mantık sınırları içinde sıralanması ile ana hatlarının saptanması göz önüne alınması gereken unsurlardır (Can, 1997: 65-71).

Filmlerin insanlığa yeni bir dil kazandırdığı düşünülmektedir. Sanatçı vereceği mesajı sözcükler yoluyla değil, hareketli resimlerin kullanılmasıyla aktarmaktadır. Seyircinin algıladığı içeriği çözmesi gerekmektedir. Alıcı canlandırma filmleri kendi birikimleri ve deneyimleri ile çözmekle yükümlüdür. İletişimin sağlanabilmesi için göndericinin (animatör), alıcının (izleyici) özelliklerini biliyor olması gerekmektedir (İlgaz, 1997: 65).

3.2. Tasarım

Tasarım bir eylem sonucunda beliren ve asıl yapının oluşturulması esnasında, belirleyici olan proje, çizim, maket vb. ürünlerin tümüne denir (Sözen ve Tanyeli, 2001: 231).

Tasarım kavramı, “zihinde canlandırılan biçim, duyuların ya da belleğin anlığa sunduğu görüntü” olarak tanımlanmaktadır. Tasarım sözcüğünün İngilizce karşılığı olan design, Latince designare, dissignare köklerinden gelmekte olup, ‘göstermek, işaret etmek, tanımlamak, tayin etmek’ anlamlarını taşır ” (Eczacıbaşı S. A. 1997:1746).

Tasarım tanım olarak; akılda canlandırılan bir olayın, projesi çizimi veya üç boyutlu görüntüsü olarak uygulanan ve ortaya konulan eserlerin tümüne verilen isimdir. Hayali olarak hazırlanan bir eylemi bir olguyu oluşturmaktır. Tasarım, hayali olarak tasarlanan bir düşüncenin, bir eserin, bir ürünün ilk şekli olarak kabul edilebilir. Tasarı, çizilen ilk şekil anlamına taşımaktadır. Tasarımının tam olarak anlatılabilmesi için, akılda tasarı halindeyken olgunlaşıp geliştirilmesi ve yeni bir ürün ortaya konulması gerekmektedir. Tasarım, sadece grafik sanatlar için düşünülmesi gereken bir kavram değil, hayatın tüm alanında olması gereken bir unsurdur (Tepecik, 2002: 27-30).

Tasarlamak, planlamak ve tasarım sürecince karışıklığa, ayrılığa düzen getirmek olarak nitelendirilmektedir. Düzen, verilen mesajın daha kolay anlaşılmasını sağlamaktadır (İstek, 2004: 56).

Tasarım insanoğlu var olduğundan beri gündemdedir ve yaşamının bir parçası haline gelmiştir. İnsan ihtiyaç duyduğu her şeyi aklında geliştirerek tasarıma dönüştürüp bazen bilimsel yollarla meydana getirmiştir. Tasarım belirli aşamalardan geçtikten sonra

insanların ihtiyaçlarını karşılayan ve insanlara doyum sağlayan değişmez unsurlardan olmuştur (Becer, 1999: 32).

3.2.1. Karakter Tasarımı

Sadece insan ya da sadece hayvanın doğada sahip olduğu biçiminin azıcık deformasyona uğratarak karikatürleştirilmesi ile canlandırma ortamındaki yerini almasıdır (Gökçearslan, 2007: 198).

Herhangi bir hayali yöntemle oluşturulan kahramanlara karakter denir. Kitap, çizgi film, oyuncak, festival, spor takımı için oluşturulabilecek olan kahramanlar, konu ile ilgili özellikleri anlatırlar. Dünyada genellikle çizgi film sektöründe karakterler ön plandadır. Yazarların hayal gücü ile illüstratörlerin çizim yetenekleri birleşince ortaya hedef kitlenin beğenisine sunulan karakterler ve onların hikayeleri ortaya çıkar (Arslan, 2013: 26-30).

3.3. Canlandırma Sinemasında Görsel Öğeler

Canlandırma sinemasında görsel öğeleri belirleyen etmenler; kompozisyon, oran-orantı, ışık gölge, karakterde biçim, karakterde zemin-mekan ilişkisi, karakterlerde biçimsel anlamda ayırt edici özellikler, karakterde hareket, karakterde renk ve obje tasarımları olmak ele alınabilir.

3.3.1. Kompozisyon

Kompozisyon, sanatsal dizgenin yapıtta var edilmesi işlemi olarak tanımlanabilir. Eseri oluşturan unsurların belirli düzen ilişkileri içinde bir araya getirilmesi ve bu unsurlar içerisinde ortaya çıkan eserin kendisidir (Sözen ve Tanyeli, 2001: 135).

“Sanatçı ya da tasarımcı tasarım elemanlarını, tasarım ilkelerinin kurallarına göre kullanarak grafik yüzeyde düzenlemesini başka bir ifadeyle kompozisyonunu kurgular” (Arıkan, 2008: 10). Parçaların amacına uygun olarak, çevresi ve kendisi ile uyumlu, dengeli, göze hitap eden, estetik bir biçimde planlanması ve uygulanmasıdır.

Kompozisyon, çerçeve içinde göze hoş gelen bir düzen oluşturma sanatıdır. Kompozisyon hazırlanırken; temel kuralları, hakim çizgi ve renklerin psikolojik etkileri, tonun (açıklık-koyuluk) psikolojik etkileri, denge, birlik, oran, çerçeveleme, ölçü, ön plan ile geri planın

ayarlanması, konunun öneminin belirtilmesi, açıklık ve duruluk gibi konuları ele alınarak tasarımlar oluşturulmalıdır (İlgaz, 1997: 21).

Hazırlanan her kompozisyonda ilgi merkezi olmasına dikkat edilmelidir. Canlandırma filmlerde, başlıca amaçlardan biri hazırlanan kompozisyonda seyircinin dikkatini ilgi merkezine çekebilmek olmalıdır. Ana ve yardımcı konuların seyircinin duygularını ve dikkatini ilgi merkezine çekebilmesine dikkat edilmelidir. Bu duruma örnek vermek gerekirse, TRT Çocuk kanalı için hazırlanmış bir çizgi film olan ‘Nane ve Limon’un (Şekil: 1) kompozisyonu incelenecek olursa; kompozisyonun oldukça kalabalık, birbirine yakın renk, tonlar ve dokulardan oluştuğu görülmektedir. Bu yakınlığın ana unsur olan karakterleri geri planda bıraktığı görülmekte ve anlatılmak istenenin ne olduğunun anlaşılmasını zorlaştırmaktadır.



Şekil 1. Nane ve Limon çizgi filmi için oluşturulmuş bir kompozisyon

3.3.2. Çizgi

Bir yüzey sanatı özelliği olarak çizgi, uzunluğuna oranla kalınlığı çok az olan bir şerit anlamı taşır (Sözen ve Tanyeli, 2001: 61). Çizgi, tüm tasarım çalışmaları için vazgeçilmez bir unsurdur. Noktalar bir araya gelerek çizgileri oluşturur, birbirleriyle bağıntıları ve ilişkilerinin, kendi içlerinde birleşmesinden çizgi doğar. Bu anlamda çizgi, maddenin en küçük yapısı olarak değerlendirilebilir. Çizgi noktalara bağlı bir elemandır. Buna dayalı olarak çizgi; yüzeylerin birleşmesi veya noktanın hareketi olarak nitelendirilebilir (Tepecik, 2002: 32).

Çizgilerin kağıt üzerindeki anlatımları insan psikolojisi üzerinde nesnelerin çağrışımını yapmaktadır. Doğada var olan nesnelerin dış hatları çizgisel bir anlatım ile gerçekleşmektedir. Nesnelerin büyüklük ve küçüklüklerine göre kullanılan çizgilerin etkileri farklılıklar içermektedir. Animasyonun çizgi ile olan ilişkisi de bu nokta da varlık

göstermektedir. Tüm mesajların başlangıç noktasına çizgi konulabilir. Çizgiler karakterlerine ve konumlarına bağlı olarak bazı mesajlar iletirler (Becer, 1999: 57-59). Bu mesajları doğru olarak iletme işini üstlenen tasarımcılar kullandıkları çizgilerin anlamlarını da doğru olarak aktarmakla yükümlüdürler.

İki ayrı yüzey ya da arasındaki sınır bir çizgi oluşturur. Tüm sanat dallarında çizgi; bir ritmi, bir geçişi simgeler. Her tasarımda tasarımı oluşturan yatay-dikey, eğri ya da serbest çizgilerin, tasarımı belirleyen unsurlar olduğunu görebiliriz. Bu çizgiler her zaman tasarımcı tarafından belirlenmiş değildir. Bu çizgileri çoğu zaman göz kendiliğinden arayıp bulur ya da tamamlar. Bunun sayesinde tasarımlarda bulunması gereken denge de çizgiler yardımıyla oluşturulabilir (Gençaydın, 1993: 76-77).

3.3.3. Oran-Orantı

Görseli algılamada insan gözü biçimlerin birbirleri ile olması gereken orantısal ilişkilerini arar. Bu arayış insanın kendinden ve doğadan gelen orantısal ilişki ile açıklanabilir. Bütünün parçaları ve parçalar arasındaki ilişki boyutları ve konumları bakımından birbirleri ile kıyaslanmaları orantı olarak adlandırılabilir (Uçar, 2004: 150).

Karakterin tüm detayları arasındaki uyum sağlanmalıdır. Oran parçaların bütüne göre uyumluluğu demektir. Beden yapısı, karakter ve yan karakter resimleri, mekân ve karakter arası oran dikkatle ele alınmalıdır. Dikkat çekilmek istenen konu ya da şeklin oranı bozulacaksa bilinçli olarak yapılmalıdır (Arslan, 2013: 31). Canlandırma karakterlerin oran ve orantı kavramları belirlenirken karakterin, görsel bütünlüğü göz önüne alınmalı ve bu görsel bütünlüğün bozulmamasına dikkat edilmelidir. Oluşturulan karakterin kendi içindeki oran ve orantıları sağlandıktan sonra karakterin diğer karakterlerle ve mekan içindeki oran-orantıları gerçekleştirilmelidir.

Karakter tasarımcıları oluşturdukları karakterlerin oran ve orantılarını oluştururken gerçeğe bağlı kalmak zorunda değildirler. “Sünger Bob (Sponge Bob)” (Şekil: 2) karakterinin kocaman bir gövdesi, küçücük el ve ayakları ile gerçeği yansıtmaması buna güzel bir örnek olarak gösterilebilir. Bu durum karakter tasarımcısının yaratıcılığı ve tercihleri ile açıklanabilmektedir.



Şekil 2. Sünger Bob (Sponge Bob)

3.3.4. Işık-Gölge

Işığın, nesneler üzerinde yayılırken, açık-orta-koyu ton değerlerini ışık gölge olarak nitelendirilebilir.

Işıklandırma, yani amaçlı ve hesaplanarak yapılmış bir ışık-gölge dağılımı, özellikle siyah beyaz filmler olmak üzere filmlere önemli bir anlatım gücü kazandırmaktadır. Her hangi bir sahnenin yumuşak ve dağınık bir ışıkla aydınlanması, hedef kitle üzerinde farklı etkiler yaratmaktadır. Karakterlerin oluşturulmasında en önemli unsurlardan birisi aydınlatmadır. Örneğin; yandan aydınlatma alan bir yüz, plastik etki yaratır. Yumuşak verilen bir ışık karakteri daha genç gösterir. Çok parlak bir ışıkla aydınlanan karakterler, canlılar, bitkiler, aşırı sığağa maruz kalmış gibi görünmektedirler. Özel oluşturulmuş gri tonlar, resimsel bir etki bırakırlar. Ayrıntıların olmadığı, karşı aydınlatmada ise genellikle masalsı ve doğal anlatımlar için uygundur. Işık ve gölge ister tek planda, isterse çeşitli sahnelerde ya da filmin tamamında uyumu sağlayan unsurlardandır (İlgaz, 1997: 23-25).

Siyah-beyazla yaratılan ışık-gölge konturları kuşkusuz sinemanın sanat olarak algılandığı dönemde sinematografik estetiğin doruk noktasını oluşturuyordu. Işığın mekan ile olan ilişkisi; ulaşılamayacak anlam yaratma olanakları sunar (Karakaya, 2005: 138). Maya The Bee (Arı Maya), (Şekil: 3) çizgi filminde de ışığın masalsı bir anlatım içinde filmin tamamın da uygulandığı görülmekte ve ışığın mekan ile birleşiminin kusursuz olduğu izlenmektedir.



Şekil 3. Arı Maya Çizgi Filminde Işık-Gölge

3.3.5. Karakterde Biçim

Karakter tasarımlarında, biçimler oluşturulurken organik ya da geometrik şekillerden yola çıkılabilir. Organik biçimler genelde doğada bulunurlar, kıvrılabilirler, yumuşak ve düzensizdirler. Rahatlatıcı bir his uyandırırılar. Geometrik biçimler ise matematiksel şekillerle ilişkilendirilen biçimlerdir: üçgen, kare, daire vb. Bu biçimler daha düzenlidir. Yapı ve güç duygusunun oluşmasını sağlarlar. (Furniss'den akt. Çelenk ve Cihanşümül 2013: 21).

Canlandırmalarda karakterler; gerçekçi özelliklerden yola çıkarak, biçimler bozulup abartılarak, karikatür özelliklerine büründürülerek, zıtlıklar kullanılarak, biçimin bir başka biçime dönüştürülmesi sağlanarak, objelerin yer değiştirmesi ile işlevinin dışında başka bir yapıya sokularak, aykırı malzemelerin kullanılması ile, biçimlerin esnetilmesi sağlanarak, karakterler farklı biçimlere dönüştürülebilirler (Gökçearsan, 2007: 216-221).

3.3.6. Karakterde Zemin-Mekan İlişkisi

Canlandırmada zemin, bir durum ya da eylemin hedef kitleye anlatılmasında karakterin üzerinde hareket ettiği ortam olarak düşünülebilir.

Canlandırma filmlerde oluşturulan mekanlar; anlatılan konu, zaman, çevre ve karakterlerin birbirleri ile ilişkileri göz önüne alınarak oluşturulmalıdır. Oluşturulan canlandırma filmde

bütünlüğün sağlanabilmesi için bu önemli bir unsurdur. Zemin, öykü ve karakterle bütünlüğü sağlamalı, akıcılığı bozmamalıdır.

Tasarlanacak olan mekan çizimi, boyama ve hareket hızları açısından içinde, üzerinde ya da çevresinde kullanılan nesnelerin teknik olarak farklılık göstermemesi gerekir (Dedeal, 1999: 15).

Hazırlanacak olan karakterin diğer karakterlerle de uyumlu olması oluşturulacak olan zemin-mekan ilişkilerinin bütünlüğü açısından da önemlidir. Karakterin yanında yer alacak diğer karakterler uyumu bozarsa, buna bağlı olarak zemin- mekan ilişkisi de bozulacaktır.

Zemin ve mekan her biçimiyle konuyu ve karakterleri destekleyici nitelikte olmalıdır. Zemin-mekan ve karakterler tek bir bütün olan kompozisyonu doğru oluşturmak için tasarlanmalıdır. Zeminde karmaşık yapılar yerine kolay ve net anlaşılır, kavramlar tercih edilmeli bütünlük korunmalıdır (Demir, 2013: 96-99).

Hazırlanan mekan karakter ile uyumlu olmalı, daha sonraki aşamalarda uygulanacak olan efektler karakter ve mekan arasındaki görsel bütünlüğü bozmamalıdır. Mekan tasarımcısı çalışmanın her alanında karakter tasarımcısı ile eş güdümlü olarak çalışmalı oluşabilecek farklılıklar birlikte çözümlenmelidir. Mekan ve zeminin birbirinden ayrışmasına ve uyumuna; 2014 yılında vizyona giren “Bay Pea Body ve Meraklı Sherman: Zamanda yolculuk” (Şekil: 4) filminin görüntüleri gösterilebilir.



Şekil 4. Bay Peabody ve Meraklı Sherman: Zamanda Yolculuk Canlandırma Filmi
Canlandırma sinemasında

Canlandırma sinemasında farklı alanlar için oluşturulmuş pek çok mekan kullanılmaktadır. Bunlar; şehir, doğa, fantastik, tarihi, bilim kurgu vb. olabilmektedir. Canlandırma sinemasında oluşturulan pek çok mekan gerçek hayattan esinlenerek

oluşturulduğu görülmektedir. Disney’in, “Aladdin” filmi için kullandığı sarayın, Hindistan’daki “Taç Mahal” ile benzerliği tarihi mekanların kullanımına örnek olarak gösterilebilir (Şekil: 5). (<http://godandus.blogcu.com/cizgi-filmlere-ilham-veren-gercek-mekanlar/16287644>)



Şekil 5. Disney’in “Aladdin” Filminde Kullandığı Saray ve “Taç Mahal”

2009 yılı Piksar yapımı “Yukarı Bak” filmindeki, Paradise Şelalesi’nin ise Venezuela’da bulunan Angel Şelalesi ile benzerliği kullanılan mekanın doğa’nın görkeminden yararlanılarak oluşturulduğunun bir göstergesidir (Şekil: 6). (<http://godandus.blogcu.com/cizgi-filmlere-ilham-veren-gercek-mekanlar/16287644>)



Şekil 6. Piksar’ın “Yukarı Bak” Filminde Kullandığı Şelale ve “Angel Şelalesi”

3.3.7. Karakterlerde Biçimsel Anlamda Ayırt Edicilik

Karakter tasarımı özgün karakterler yaratabilmek için ayırt edici özellikler belirlemek gerekmektedir. Karakterlerin diğer karakterlerden ayrılabilmesi için belirli yönlerinin ön plana çıkarılması gerekmektedir. Bu yönler; hareket yönünden, tepki yönünden, diğer karakterlerin tepkisi yönünden, diyalog yönünden, görünüş, giyim tarzı, davranışlarının karakteristik nitelikleri yönünden, kullandığı nesne ve eşyalar yönünden, adı yönünden, başkalarının davranışları yönünden oluşturulabilir (Gökçearslan, 2010: 5).

Bu karakterlere örnek verilecek olursa;

Taş Devri (1960-1966) adlı canlandırma filminin baş karakteri Fred Çakmaktaş'ın olaylar karşısında sıklıkla verdiği “Yaba-daba-du!...” ifadesi onu tepki yönünden diğer karakterlerden ayırmaktadır (Gökçearslan, 2010 : 5).

Winni the pooh (1926) (Şekil: 7) adlı canlandırma filminde Ayı Winny sürekli bal kavanozu ile dolaşması onu kullandığı eşyalar bakımından diğer karakterlerden ayırt etmektedir.



Şekil 7. Winne The Pooh, Ayı Winny ve Bal Kavanozu

Bir Türk masal kahramanı olan Keloğlan beklenmeyen olaylar ve durumlar karşısında hiç zorluk çekmeden baş edebilmesi onun “aklı ve şansı” sayesinde gerçekleşmektedir. Bu da Keloğlan'ı olaylar karşısında verdiği tepkiler ile tepki yönünden diğer karakterlerden ayırt etmektedir. Keloğlan karşılaştığı durumlar karşısında pratik ve çözümü kolay tepkiler verebilen, sakarlığı ve saflığı ile ön plana çıkmasına karşın yeri geldiğinde akılcı ve hazır cevap olabilen yönleri ile anlatılan bir karakterdir.

Temel Reis (1929) karakteri ise ıspanak yiyerek güçlenen bir karakter imajı oluşturmuştur. Onun diğer karakterlerden daha güçlü oluşu ayırt edici özelliklerinden biridir. Bu ayırt edici özellik karakterin görseline de yansımaktadır. Fiziksel gücü karakterin pazılarının abartılı çizimi ile verilmiştir. (Şekil: 8)



Şekil 8. Temel Reis'in Ispanak ile Güçlendiğini Gösteren Bir Görüntü

3.3.8. Karakterde Hareket

Canlandırma karakterlerde en önemli konulardan biri de harekettir. Canlandırma sanatçısı hareket ettirmeye başlamadan önce hareket kanunlarını yaratan esas kuvvetleri göz önünde bulundurmalıdır. Kesin olan yer çekimi ve sürtünme kanunlarını göz önünde bulundurmalıdır, onlar değiştirilemezler, açıklanmalıdırlar. Bununla birlikte canlandırma sanatçısı kendi dünyasını yaratır ve doğadaki davranışları yöneten tüm güçleri onun hayal gücünü de kullanarak oluşturur. Bir karakter oluştururken ve onun potansiyel bir hareketini düşünürken, hedef kitle tarafından bu hareketin tahmin edileceğini ve karakterin gerçek hayattaki tepkileri vermesinin beklendiğini bilmelidir (Buğdaylı, 2007:12).

Canlandırma ortamı, canlandırma sanatçılarına en büyük olanağı hareket konusunda sağlamıştır. Olmazsa olmazı oldurtan, yoktan var eden, yer çekimi ve fizik kurallarını yok sayabilen bir yapıya sahiptir. (Gökçearslan, 2007:192).

Animasyon sanatçıları, hareketlendirdiği karakterin, özelliklerini ve yapısını göz önünde bulundururken, belli bir ritim ve denge sağlamalıdır. Hareket ettirilen karakterin ne tür bir hareket yapacağı göz önüne alınmalı bir düzen ve ritim içinde hareketi gerçekleştirmelidir.

Canlandırma da hareketin önemini Disney film stüdyoları 1930'lu yıllardan beri anlamış olacaktır ki; birlikte çalışacağı animasyon sanatçılarına, canlı modellerle yapılan çalışmalar ve kaydedilmiş görüntülerden yola çıkarak doğalcı yaklaşımın benimsenmeye başlandığı dönemde sanat kursları vererek uzun metrajlı filmlerin yapımını hızlandırmıştır. Bu kurslarda sanatçılar filmlerdeki görüntüleri analiz etmiş, gözlemlemiş, insan ve hayvan

modelleri çizmiş ve yürümek gibi vücut hareketlerinden hangilerinin karakterin hislerini yansıtaçağı konusu üzerine tartışmışlardır. (Furniss'den akt. Çelenk ve Cihanşümül 2013: 50-53).

3.3.9. Karakterde Renk

Renk, insan hayatının bir parçasıdır. Güneşin var olmadığı yerde ışıktan, ışığın olmadığı yerde renkten bahsedilemez. Genel anlamda rengi anlatanlar, eşyaların alışılmış renkli biçimlerinden yola çıkar ve ışığı renk olarak değerlendirirlerdi. Ancak renk konusunun fizik ve kimya bilimi açısından araştırılmasıyla, böyle bir özelliğinin olmadığı anlaşılmıştır. Bilimsel verilerde, ışığın eşyalar üzerine düşmesiyle birlikte, nesnenin molekül yapısı hangi rengi daha fazla içeriyorsa, bu renk yansıtılmakta ve içerisinde bulunan diğer renkler, eşya tarafından yutulmaktadır. Böylece fizik bakımından renk, ışık demeti içinde enerjinin yayılımı ve dağılımı, çeşitli ışık dalgaların frekansı ile belirlidir (Tepecik, 2002: 33).

Tasarımcı, kompozisyon, çizgi, nokta, biçim, denge, bütünlük vb. gibi pek çok konuyla ilgilenirken aynı zamanda renk konusuyla da ilgilenmek zorundadır. Çünkü renk tasarımın önemli bir ögesidir.

Renk ve tonlar sayesinde tasarımcı önemli unsurları ön plana alabilir. Renk görsel hiyerarşiyi uygulamak konusunda önemli bir unsurdur. Tasarımcı, rengi kullanırken kültürel ve toplumsal anlamlarını bilmek zorundadır. Çünkü bazı renkler bazı toplumlarda hiçbir anlam ifade etmezken, bazı toplumlarda farklı anlamlara gelebilir (Uçar, 2004: 45). Renklerin anlamlarına bakılacak olursa;

Kırmızı renk; dikkat çekici, enerji, tutku, dinamizm, sıcaklık, hareket, tamamlayıcılık gibi unsurları,

Sarı renk; saflık, enerji, hafiflik, merak, olumluluk, hastalık, besleyicilik keşif gibi unsurları,

Mavi renk; huzurlu, yatıştırıcı, özgürlük, eğitim, barışseverlik, temizlik, sakinlik, koruyuculuk gibi unsurları

Yeşil renk; doğa, macera, huzur, dinlendirici hisler, sağlık, atletizm, güvenlik gibi unsurları,

Turuncu renk; sıcaklık, doğallık, samimiyet, bereket, yardım, uyarı, lezzet, heyecan, ilham verici unsurları,

Mor renk; artistik, kibirlilik, depresyon, bunalım, hoşluk, güzel koku, ciddiyet verici unsurları içermektedir. Animasyon sanatçısı, renkleri kullanırken anlamlarını bilmek zorundadır. Çünkü kullanacağı renkleri bilmek oluşturacağı karakterin, üzerinde bulunan renklerin hangi mesajları ilettiği anlamlar ile yükümlüdür (Demir, 2013: 60).

Siyah; Soğuk, prestij, sofistike (çoğu kültürde ölüm ve yası temsil eder) gibi unsurları,

Beyaz; Mükemmelliği, temizlik, saflık (bazı Uzak Doğu kültürlerinde ölümü temsil eder) unsurları içermektedir (Arıkan, 2008: 13-14).

Canlandırma sanatçısı, rengi kullanırken renklerin tamamlayıcı (kontrast) etkilerine de hakim olmalıdır. Tasarımcı tamamlayıcı renkleri kullanırken tasarımın çarpıcılığına, etkili görünümüne bazen de vurgulamak istediği mesajların etkisine dikkat çekmek için kullanır.

Canlandırma sanatçısı, karakter tasarımlarını oluştururken, rengin kültürel çağrışımlarına, hedef kitlenin renk seçimlerine, hazırlanacak olan karakterin kişiliğine ve tasarımdaki yaklaşım biçimlerine dikkat etmelidir.

Canlandırma sanatçısı bir karakteri hazırlarken, basım tekniklerine uygunluğuna, internet ortamına uygunluğuna ve yapım-yayın süreçlerine uygunluğuna dikkat etmelidir. Çünkü karakterin hangi ortamda kullanılacağı onun renk ayarlarını da belirleyecektir. Oluşturulan karakter basılı ortam için hazırlanıyorsa renk değerlerinin Cyan (saf mavi), Magenta (kırmızı), Yellow (Sarı), Key (siyah) olarak hazırlanması gerekir. Ancak çalışma internet ortamında ya da yapım-yayın süreçlerinde kullanılacaksa, renkler Red (kırmızı), Green (yeşil), Blue (Mavi) olarak çalışılmalıdır.

3.3.10. Obje Tasarımı

Canlandırma senaryoyu anlaşılabilir duruma getirecek olan karakterler ve kullanılan objelerdir. Kullanılan objelerin nasıl anlaşılacağı izleyicinin algısı ile ilgili bir durumdur. Tasarlanan objeler sade ve kolayca fark edilebilecek özelliklere sahip olmalıdır. İzleyicinin kafasını karıştırabilecek türden objeler olmamalıdır. Tasarlanan objeler gerçeği yansıtmak zorunda değildir, ancak bu objelerin kafa karıştırmasına da izin verilmemelidir.

Çizgi filmlerde kullanılacak olan her objenin sosyal açıdan etkileri bulunmaktadır. Objeler film için özel tasarlanmış ya da edebi eserlerdeki öze sadık kalınarak kullanılmış olabilir.

Bu amaçlar dahilinde bile kız çocuklarının sevdiği karakterlerin, çizgi filmlerinde kullanılan objeler ile erkek çocuklarının sevdiği karakterlerin çizgi filmlerinde kullanılan objeler arasında farklılıklar olmak zorundadır. Kız çocukları daha sevgi, aşk, nezaket, mizah gibi kavramlardan oluşan çizgi filmleri izlemekte iken, erkek çocukları daha çok macera, fantastik, risk, mücadele ve savaş içerikli çizgi filmlerden hoşlanmaktadır (Demir, Ö. 2013: 87). Winx Club (Şekil: 9) çizgi filminde kullanılan objelerin, gerek yapılarından, gerek renk ve dokularından dolayı erkek çocuklarının beklentisini karşılamamaktadır.



Şekil 9. Winx Club karakterleri ve Kullanılan Objeler

3.4. Canlandırma Sinemasında Mesaj Aktarımını Belirleyen Etmenler

Canlandırma sinemasında mesaj aktarımını belirleyen etmenler; psikolojik, sosyo-kültürel, ticari etmenler ve ideolojik etmenler olarak ele alınabilir.

3.4.1. Psikolojik Etmenler

Canlandırma filmlerin insanların duygularına ve davranışlarına yakın olması, canlandırma karakterler ile insanların kendilerini özdeşleştirilmesi, canlandırma filmlerin izlenme nedenlerindendir. İnsanların gerçek hayatta ulaşamayacakları pek çok duygu, canlandırma filmler yoluyla izleyiciye sunulmaktadır.

Canlandırma filmlerdeki görsellik, efektler, maceralar, hayali kahramanlar, çeşitli yaratıklar, çocukları günlük yaşantılarından uzaklaştırarak onlara farklı boyutlarda heyecanlar yaşatmaktadır (Yağlı, 2013: 710). Çocukların çizgi film karakterleri ile kendilerini özdeşleştirmeleri, karakterler gibi davranıp, onlar gibi giyinip, ölümsüz

olduklarını düşünmelerinin şüphesiz ki nedenleri bunlardır. Bu özdeşleştirmeler, canlandırma filmlerin, çocukların psikolojik dünyasında büyük bir yere sahip olduğunun göstergesidir.

Çocuklar tarafından bilinen ve takip edilen çizgi film karakterlerinin çoğunda çocukların kendileri ile özdeşleştirmeleri bulunmaktadır. Çocukların psikolojik anlamda kendinden bir şeyler bulmadığı çizgi filmleri takip etmeleri kolay değildir. Caillou çizgi filminden yola çıkılacak olursa, bu çizgi filmde fantastik ya da bilim kurgu unsurları yoktur. Zaten 0-3 yaş grubu bir çizgi filmi takip eden bir çocuğun bu unsurları anlaması ve tanımlaması beklenmemektedir. Bu çizgi film 0-3 yaş çocuğunun yaşadığı basit duygular anlatılmakta ve onunla özdeşim kurmaları beklenmektedir. Çocukların, Caillou ile yaşam becerilerini kazanmaları ve aile ilişkilerini oluşturmaları sağlanmaya çalışılmaktadır. Bu çizgi filmin kabul görmesinde ki büyük etkenlerden birinin, psikolojik anlamda çocukların kendilerinden bir takım duyguları bu çizgi filmde buluyor olmalarıdır.

3.4.2. Sosyal-Kültürel Etmenler

Satışını planladığınız ya da tanıtımını amaçladığınız ürün toplumda kimlere yönelik olarak üretilmiştir? Nasıl bir nüfus yapısı vardır? Nüfusun çoğunluğu gençlerden mi, çocuklardan mı, yaşlılardan mı oluşmaktadır? Örneğin Avrupa’da nüfusun çoğunluğu yaşlı ve orta yaşlılardan, Türkiye’de ise nüfusun çoğunluğu gençlerden ve çocuklardan oluşmaktadır (Odabaşı, 2006:192).

Tasarımcının topluma karşı yerine getirmek zorunda olduğu görev ve sorumlulukları vardır. Çünkü sanatçı insanlığın yeni bir ihtiyacını cevaplayacak türden duygu ve düşünceleri önceden fark edip bunları topluma fayda sağlayacak biçimde tasarım haline getirebilmelidir. ‘Sanat eseri tasarımcının elinden çıktıktan sonra, kendi malı olmaktan çıkar ve toplumun malı olur’ (Bektaş, 1992: 25).

Bu anlamda bakılacak olursa, toplumun sosyal ve kültürel yapısı sanatçının tasarım etkinliklerine doğrudan etki etmektedir. Tasarımcı yaptığı çalışmalarda özgür olmasına rağmen, yaşadığı toplumun sosyal ve kültürel değerlerine ilgisiz kalamaz. Tarihte bunların örneklerini görmek mümkündür, örneğin Ninja kaplumbağalar adlı çizgi film örnek olarak incelenebilir. Çizgi filmin ismi ve içeriği Japon kültüründen izler taşımaktadır. Japon kültürünün yanı sıra Batı’ya ait izler de çizgi filmde bulunmaktadır. Karakterlerin isimleri için, Donatello, Raphael, Michelangelo, Leonardo gibi Rönesans Dönemi’nin önemli

ressamlarının/aydınlarının seçilmesi, kahramanların en sevdiği yiyeceğin pizza olması Batı kültürüne ait mesajları içermektedir.

Pepee çizgi filminin içerisinde de pek çok sosyal ve kültürel özellik bulunmaktadır. Çizgi filmin ilk bölümünde Pepee karakterinin elinde Türk bayrağı (Şekil: 10) ile ekranlarda görünmesi milli değerlerin kullanıldığını göstermektedir. Bunun yanı sıra pek çok kültürel mesaj çizgi filmde verilmektedir. Türk toplum yapısının ana unsuru olan aile kavramı önemli bir değer olarak işlenmekte ve inançlar, halk oyunları, müzikler, milli duygular çizgi filmde sıklıkla vurgulanmaktadır.



Şekil 10. Pepee ve Türk Bayrağı

3.4.3. Ticari Etmenler

Özellikle 19. Yüzyıl sonuna doğru Avrupa’da başlayan sanayi devrimi endüstriyel açıdan batıya büyük bir getiri sağlamış ve endüstriyel ürünlerin eritilmesinde hedef kitle olarak tüketicinin seçilmesi ekonominin bilimiyle örtüşmesini sağlamıştır. Üretimin ana kaynağı imalat olduğuna göre, mamul malın da çeşitli özelliklere sahip olması gerekmektedir, bunun başında ürünün tasarım olgusu gelmektedir. Tasarımın tek başına üretimde söz sahibi olması da mümkün değildir. Tasarım endüstriyel üretimle uyumlu olmalı ve çoğaltımda sorun çıkarmamalıdır. (Tepecik, 2002: 30).

Canlandırma filmler tasarlanırken elbette ki ticari kaygılarda göz önüne alınmaktadır. Canlandırma filmleri tasarlanırken hedef kitlenin bu filmi öncelikle sinemada izlemesi öngörülmektedir. Canlandırma filmleri genelinde bakıldığında hedef kitlenin çocuklar olduğu ve çocuklarını sinemaya götüren yetişkinlerin içerikten dolayı sıkıntı çekeceği düşünülebilir. Ancak, canlandırma filmleri yapımcıları artık çocuğuyla ya da torunuyla sinemaya gelen yetişkinin de filminden zevk almasını sağlayacak türden içerik ve görüntü geliştirmeye başlamışlardır. Canlandırma filmlerinde içerik geliştirmede inovasyon

diyebileceğimiz bu durum, filmlerin izleyicisini çocuğuyla beraber gelen yetişkinle birlikte ikiye katlama amacını taşımaktadır (<http://www.trdocs.org/docs/index-83848.html>).

Canlandırma filmin izlenmesinden sonra başlayan süreçte ise; fast food firmalarının hazırlamış olduğu menülerin yanındaki oyuncaklar, daha sonrasında filmin lisanslı ürünleri (oyuncaklar, giysiler, ayakkabılar, kırtasiye gereçleri vb.) ile hedef kitle karşı karşıya getirilmektedir. Bunların satışından film gelirleri kadar gelir sağlandığı düşünülürse, filmlerin öncesinde bu sürecin iyi hesaplanmış olması gerekmektedir.

Çocuklara yönelik ürünler üreten şirketler, reklam filmlerinin çizgi ya da animasyon karakterler içermesini tercih etmektedir. Bu tercihten yola çıkarak hazırlanan bir karakterin; bilgisayar teknolojisine, matbaa teknolojisine, tekstil teknolojisine, gıda teknolojisine uygunluğunu bilmek yapılacak olan karakterin tescilli ürünlerinin etkisine katkı sağlayacaktır. Pepee karakterinin de çizgi filminin dışında, pek çok ürünü üretilmiş ve pazarda yerini almıştır. (Şekil: 11) Bunlar arasında; dergi, tekstil ürünleri, oyuncak, plastik ürünler, seramik ürünler, gıda ürünleri vb. pek çok ürünün satışı hem internet ortamında hem de mağazalarda yapılmaktadır.



Şekil 11. Pepee Karakterinin Ürünleri

3.4.4. İdeolojik Etmenler

Amerika'da 1930-1950'li yıllarda eğlence amaçlı yapılan filmler, bütün dünyaya yayılmıştır ” (Can, 1997: 76). “1950'li yıllardan önce yapılan çizgi filmlerde Amerikan milliyetçiliği ve ırkçı mesajlar direkt olarak verilirken, 1980'lerden sonra bu durum değişmiştir. Yani artık Bugs Bunny gibi Amerikan askerî üniforması giyen ya da Donald Duck gibi Nazileştirilen çizgi kahramanlar yoktur. Fakat bu sefer de izleyiciler sevdikleri

çizgi kahramanların gizli mesajlarına maruz kalırlar. Disney ise bu konuda en çok eleştirilen yapım şirketidir. Amerikan yerlisi prensesi Pocahontas dev firmanın tartışılan karakterleri arasındadır (<http://arastirmanotlari.wordpress.com/2012/12/12-disneyin-penceresinden>).

“Avrupa’da gerekli teknolojik yapı olmadığından, sanatçılar deneysel türde, farklı teknik ve stilde filmler yapmıştır. Çizgi filmin ulusal bir sanat olarak kabul edildiği Rusya’da devlet stüdyolarında çoğunluğu ideolojik propaganda yüklü filmler yapılmıştır ” (Can, 1997: 76). Teknolojinin gelişmesi ve bilgisayarın çizgi film hayatına girmesi ile yaratılan düşsel kahramanlar çizgi filmlerde çokça kullanılır olmuştur.

Disney’in çizgi filmlerinde belli düşünce, yaşam ve ideoloji mesajlarının olduğu görülür. Varyemez Amca’da sık sık seyredilen serüven şudur : zengin olmak için çok çalışmak, aklını kullanmak, bireyci olmak, kimseye güvenmemek, mülkiyeti hırsızlara eş deyişle mülkü olmayanlara karşı korumak, sebat etmek. Tabii ki yeğen-ere sahip olmak, eş deyişle aileye gereksinim vardır. Özeti Varyemez Amca Walt Disney’in kendisi, yeğenleri de çalışanlarını göstermektedir. Başka deyişle kapitalizmin değerlerini öven söylemler ön plandadır (<http://www.iletisimvediplomasi.com/prof-dr-deniz-a-guler-ile-cizgi-filmlerin-kulturel-islevleri-uzerine-mulakat/>).

3.5. Canlandırma Sinemasında Aranılan Özellikler

Canlandırma sinemasının önemli unsurlarından olan karakter tasarımları düşünüldüğünde özgünlük, sadelik ve estetik kavramlarının ele alınması gerekmektedir.

3.5.1. Özgünlük

İçinde bulunduğu toplumun özellikleri ile üretilen, gerçek olanakların bir sonucu olarak beliren ve öykünmenin ürünü olmayan tüm kültürel ve sanatsal özellikleri ve tutumları özgün kavramı açıklamaktadır. Gerçek bir sanat yapıtının her şeyden önce özgün olması gerekmektedir. Özgünlük kavramını ise bir kültürel ve sanatsal davranış, tutum ya da olgunun özgün olası durumu ise özgünlük kavramı ile açıklanabilir (Sözen ve Tanyeli, 2001: 181).

“Tasarımcı eserini yaratırken doğadan yola çıkar. Önce doğanın özüne iner. Bunun için bir ayıklamaya gider ve eksikliklerini kendisi tamamlar” (Odabaşı, 2006: 18). Karakter

tasarımında özgünlük, ana hatlarıyla; başka karaktere benzemeyen veya kendine ait olma şeklinde tanımlanabilir. Özellikle yeni oluşturulan karakterler hedef kitle ile karşılaştıklarında, karakterin tamamen yeni bir oluş olarak hedef kitleye benimsetilmesi ön planda tutulmak zorundadır.

Karakter tasarımı yaratıcılığı sağlamak, animasyon sanatçısının oluşturacağı karakteri iyi tanınması ve en çarpıcı özelliklerini ön plana çıkarması ile söz konusu olabilmektedir.

Oluşturulan karakterin özgün olabilmesi, daha önce tekrarlanmamış, benzer karakterlerden ayrılmış, başka bir karakteri anımsatmayacak biçimde oluşturulduğu takdirde özgünlük niteliğini gerçekleştirmiş olacaktır.

Özgünlükte bir diğer konuda oluşturulan karakterin, akılda kalıcılığı ne kadar yüksek olursa, çizgi filmin takip edilmesi de buna bağlı olarak artacak ve hedef kitlenin beğenisini artıracaktır.

1958 yılında hazırlanan “The Smurf” (Şirinler) (Şekil: 12) ve 1960 yılında hazırlanan, “The Flintstones”(Taş Devri) (Şekil: 13) çizgi filmlerinin karakterleri; benzerlerinden ayrılmış, tekrarı olmayan, akılda kalıcılığı fazla ve takip edilme oranı yüksek çizgi film karakterleridir.



Şekil 12. “The Smurf” (Şirinler)



Şekil 13. “The Flintstones”(Taş Devri)

3.5.2. Sadelik

Canlandırma sinemasında teknik ve estetik bilgilerin birleştirilmesiyle meydana gelen sadelik unsuru, karakterin bir çok gereksiz ayrıntıdan ayrıştırılarak, temizlenmesi olarak tanımlanabilir. Çizgi filmlerin genellikle izleyicisinin çocuklar olduğu düşünülürse, hazırlanacak olan karakterin onların algısına inebilecek nitelikte olması ve herkes tarafından kolayca anlaşılabilmesi gerekmektedir. Karmaşık bir karakter hedef kitlenin algısında problem yaratabilir. İstenilen mesajların hedef kitleye doğru iletilmesini

engelleyebilir. Örneğin; 0-3 yaş çocuğu için oluşturulan bir çizgi film karakterinin üzerinde taşıyacağı her çizgi, renk, biçim ya da ışık unsurları gereğinden fazla verildiğinde çocuğun algısında karmaşalara yol açabileceği düşünülmektedir.

Karakterlerde sadeleştirilme yapılırken, ana tema iyi belirlenmeli, vurgulayıcı unsurlar seçilerek hedef kitleye ulaştırılmalıdır. Tüm işlemler yapılırken canlandırma sanatçılarının yanı sıra pedagoğ ya da çocuk gelişimi uzmanlarının görüşlerine başvurulmalıdır (Arslan, 2013: 36-39).

3.5.3. Estetik

Estetik, güzelin ne olduğu sorusunu cevaplamakla ilgilenen felsefe dalı olarak tanımlanabilir. Bu anlamıyla estetik, güzel ile sanatın özdeş olduğunu düşünen anlayışın bir yansımasıdır (Sözen ve Tanyeli, 2001: 79).

Estetik, Yunanca “Aisthisis” kelimesinden kaynaklanmaktadır. Sanat ile güzelliğin bilimi olarak tanımlanabilir. Güzel, düşüncesini ayrıştırmak, güzeli oluşturan gizli sırları açığa çıkarmak, insana zevk veren estetik formların yaratılmasında temel teşkili oluşturacak yöntem ve formülleri belirlemek estetik biliminin içinde ele alınmaktadır (Gökaydın, 2002: 9-13).

Felsefe biliminin bir kolu olan estetiği bazı bilim adamlarının tanımlamaları şöyledir.

Platinos; güzel, birliğin akılda, aklın-ruhta, ruhun-bedende yansımasıdır.

Immanuel Kant; beğeni farklarını nitelik ve nicelik ilişkisine bağlamaktadır.

Charles Lalo; estetik, değer, ün ve hayranlıktır.

Schiller; güzellik ve ahlak arasındaki ilişki olarak tanımlar.

Hegel; estetik hem doğada hem de sanatta vardır (Gökaydın, 2002: 9-13).

Canlandırma filmlerde bir gerçeklikten bahsedilemeyeceği için görsel estetiğin oluşumu, teknik olarak yaratılan görsel efektler sayesinde oluşturur. Disney’in Aslan Kral/ The Lion King (Şekil: 14)’de olduğu gibi yaratılan hayvanların kameraya doğru koşma izlenimi, yaratılan hayvanların görsel estetiği, teknik olarak olanağını kullanılan telefoto lensten alır (Samancı, 2004: 51).



Şekil 14. Aslan Kral / The Lion King

3.6. Çizgi Film

Çizgi film, bir senaryodan yola çıkarak oluşturulan, içinde ses efekti, müzik, ve hareketli görüntülerden oluşan filmler olarak tanımlanabilir. Çizgi filmlerin pek çok alanda kullanımı söz konusudur. Reklam, propaganda, eğlence, endüstri, politika, eğitim vb. pek çok alanda kullanımı söz konusudur. Çizgi filmler pek çok alanda kullanılarak bireylerin gelişmesine katkı sağlamışlardır. Buna en güzel örneğin ise "Eğitim bağlamında konu kullanılan, çizgi filmlerin görsel algılama kolaylığı nedeniyle, özellikle okuma yazma oranı düşük ülkelerin ivedilikle yararlanması gereken bir iletişim aracı olduğu görülür" (İlgaz, 1997: 9).

3.6.1. Çizgi Filmin Tanımı

Çizgi film, Türkçede "hayat vermek" anlamına gelen Latince "animera" sözcüğünden gelmekte, Fransızca ve İngilizcede "animation" olan kelime Türkçe de animasyon olarak kullanılmaktadır. Çizgi filmin tanımı Türk Dil Kurumu'na göre, "tek tek resimleri ya da devinimsiz nesneleri gösterim sırasında devinim duygusu verebilecek biçimde düzenlemek ve filme aktarma işi" biçiminde tanımlanmaktadır (Özen, 1981: 230). Çizgi filmi cansız varlıkları canlıymış gibi hissettirme işi olarak tanımlamakta mümkündür.

Çizgi filmler, sinemanın sağlamış olduğu olanakları geliştirerek, yeni bir anlatım ortaya çıkarma işini üstlenmişlerdir. Sinemadan farklı olarak kameranın beyaz perdeye direk olarak aktardıklarını, belirli bir devinimle art arda gelen resimlemeleri aktarırlar. Gözün tamamlama süresini dikkate alarak; 24 karelik resimlemeler halinde art arda dizilen resimlemeler beyaz perdeye aktarılırlarsa canlıymış izlenimi verirler ve "Canlandırma Film" dediğimiz sinema filmlerini meydana getirirler (Can, 1997: 3).

“Tip, karakter, sahne tasarımlarının her karede çizilerek oluşturulması ile meydana gelen filmlere ise ‘Çizgi Film’ denir.” Çizgi filmler durağan nesneleri hareketliymiş gibi gösteren sinema filmleridir. Çizgi filmlerin temelinde durağan nesneleri hareketliymiş gibi göstermek vardır. Bu açıdan düşünüldüğünde resimlenerek oluşturulmuş tüm filmlere çizgi film denilebilir (Can, 1997: 3).

3.6.2. Çizgi Filmin Özellikleri

Çizgi filmler eğlendirici ve eğitsel olarak nitelendirilebilirler. Çizgi filmler hangi özelliğe sahip olurlarsa olsunlar, çoğunluk anlatım dili olarak gerçek olgulardan uzak düşsel ve canlandırıcı özellikleri yansıtır. Çizgi filmlerin çoğunda var oluş çabası vardır. Güzel-çirkin, doğru-yanlış, güçlü-zayıf gibi ilişkiler anlatılmaya çalışılır. Ancak eğitim açısından yapılan çizgi filmlerde daha çok gerçek olgulara ve çocukların gelişimsel özellikleri dikkate alınarak, çocukların hayatlarında kullanacakları bazı davranışları kazanmalarına yardımcı konular ele alınır. Bir çizgi filmde en fazla öne çıkan öge, o filmin karakteridir. Karakter bir filmin izlenmesinde en fazla etkili olan unsurdur. Zaten pek çok çizgi filmde karakterleri ile bilinmektedir. Çizgi filmlerin izlenmesi ve tanınmaları karakterleri sayesinde olmaktadır. Çizgi filmlerin belli bir zamandan sonra karakterleri ön plana çıkmaktadır. Bu karakterler sayesinde; Tom ve Jerry, Mickey Mouse, Betty Boop; Pepee, Keloğlan, Nane ve Limon gibi karakterler ile anılır hale gelmişlerdir (Can, 1997: 87).

Çocukların, izledikleri çizgi film karakterlerinin davranışlarından etkilenebilecekleri göz önünde bulundurularak, özelliklerinin nitelikli ve olumlu yönde olmasına dikkat edilmelidir. (Köşker, 2005: 52)

Günümüzde teknik anlamda çok büyük bir ilerleme göstermiş olan canlandırma, gelişim süreci içinde kendi temel ilkelerini, sinema, karikatür, çizgi roman, plastik sanatlar ile grafik mizah bağlamında ele alınan mim sanatından kaynaklanarak oluşturmuştur (İlgaz, 1997: 19). Çizgi film tüm bu alanlarla ilişkili olmasına rağmen farklı bir disiplindir. “Onun da kendine özgü yaratma teknikleri, anlatım dili yayınlanma ortamı vardır” (Alsaç, 1994: 20). En önemli özelliği harekettir. Çizgi filmlerin farklılığı fizik kurallarına aykırı yapısında ve dönüşüme izin vermesinden kaynaklanmaktadır.

3.6.2.1. Eğitim Özellikleri

Çizgi filmlerin özelliklerinden biri de bilgi vermektir. Çizgi filmler, soyut olan konulara somutlaştırarak anlatım işini de gerçekleştirirler. “La Fontaine’in öykülerini temel alan Walt Disney’in çizgi filmlerinde ve bu tür benzeri yapıtlarda, bilgilendirmek ve bir sonuç çıkarmak amacı güdüldüğünden, kullanılan tipler eğitim işlevini üstlenirler. Tarihsel gelişimi içinde de çizgi filmlerin gelişimine bakıldığında, ortaya çıkış sebeplerinde birinin de öğreticilik olduğu görülür ” (Can, 1997: 90).

“Çizgi filmlerin reklam filmlerinin paralelinde en yoğun üretim alanı olan çocuk filmlerinin, okul öncesi ve ilköğretimdeki çocukların eğitilmesinde ve onların fantezi ve yaratıcı zekalarının geliştirilmesinde çok büyük katkısı vardır” (İlgaz, 1997: 9). Çizgi filmler yoluyla çocukların öğrenmelerini istediğimiz olumlu davranışların yanı sıra pek çok olumsuz davranışta aktarılmaktadır. Bunun yanı sıra pek çok sübliminal mesajda ebeveynlerinin kontrolleri dışında çocuklara verilmektedir.

Çizgi filmleri hedef kitleye ulaştırmanın en yaygın yolunun, televizyon olduğu düşünüldüğünde, çocuklarla iletişim kolaylıkla kurulabilmektedir. Çocuklar eğlenmekte ve bir amaç doğrultusunda hazırlanan çizgi filmlerle öğrenmektedir.

Çizgi filmler, süreci görüntüsel basitleştirme, öykülerini büyük bir hızla anlatma, doğayı stilize etme ve olayları anlaşılır zaman birimlerine ayırıp yalınlaştırma gibi karakteristik özelliği nedeniyle çağımızın gereksinimi olan hızlı eğitim araçlarından biri durumuna gelmiştir. Çizgi filmlerin az gelişmiş ülkelerde okuma yazma bilmeyen bireylerin eğitiminde eğitim materyali olarak kullanıldığı bilinmektedir (İlgaz, 1997: 9).

Çizgi filmlerin, reklam filmlerinden farklı olarak özellikle, okul öncesi ve okul çağındaki çocukların eğitilmesinde, çocukların düşsel zekasının geliştirilmesinde ve toplumun kültürel değerlerinin aktarılmasında büyük öneme sahip olduğu görülmektedir (Alan, 2009: 97).

Çizgi filmler; rengin ve sesin devreye girmesiyle, akılda kalıcılığı artırmakta aynı zamanda görerek ve işiterek etkin bir öğrenme sağlayabilmektedir. Çizgi filmlerin, bu özellikleri, eğitim ve öğretim filmlerinin yapısına ve amacına uymaktadır (Köşker, 2005:100).

Çağımızda çizgi filmler gelişim, dağıtım, üretim, sosyal yapı, kültürel değerler gibi unsurların oluşturulmasında ve yayılmasında büyük öneme sahiptir. Çizgi filmler uygulama aşamasında büyük gelişmeler kaydetmiştir. Daha önceden uzun süreli çizgi

filmlerin yapımında çok fazla gelişme kaydedilmemiş olmasına rağmen, bugüne gelindiğinde gerek teknik, gerek uygulama, gerekse de yapılan çizgi filmlerin süresi aşamasında büyük gelişmeler sağlanmıştır. Bu gelişmeler çocukların eğitimlerini de etkilemiş gerek olumlu gerek olumsuz olarak pek çok değer Türk çizgi filmleri (Keloğlan, Pepee, Nane ve Limon, Leliko, Leylek Kardeş vb.) sayesinde çocukların eğitiminde kullanılır düzeye ulaşmıştır.

3.6.2.2. Çizgi Filmlerin Evrensel Özellikleri

Çizgi filmler sadece yayınlandıkları ülkelerde gösterilmezler. Pek çok ülke farklı zamanlarda ya da eş zamanlı olarak gösterime girerler. Bu sebepten dolayı tasarlanan karakterlerin evrensel bir dili, bir anlatımı vardır (Can, 1997: 93). Bir çizgi film karakteri sadece yapılan coğrafyanın değil tüm dünya ülkelerinin kültürleri tarafından kabul görecektir nitelikte olmalıdır. Bu yüzden dolayı; Bety Boop, Winx, Barbie, Mulan gibi karakterlerin, farklı coğrafyalarda kabul gördüğü görülmektedir.

Çizgi filmler resmedilirken belirli kategoriler dikkate alınır. Bilim-kurgu, fantastik, büyüsel içerikli, duygusallık içeren, toplumsal uyumu sağlayan, spor içerikli, eğitim amaçlı çizgi filmler olarak sınıflandırılabilir. Tüm konu başlıklarının evrensel bir anlatım içinde olması çizgi filmlerin dünyaca kabulünü sağlar. Evrensel bir anlatıma ulaşamayan çizgi filmlerin ise kendi kültürlerinde kaldığı görülür. *“Karakterleri Batılı standartlara uydurmak ve evrenselleştirmek, köklü bir kültür birikimi gerektirir”* Pek çok karakterin batı edebiyatından ortaya çıktığı bilinmektedir (Can, 1997: 93).

Çizgi filmlerin sadece çizgi film olarak kalmadığı karakterlerinin pek çok alanda kullanıldığı görülmüştür. *“Evrensel alanda düşünüldüğünde canlandırma sineması; ticari getirisi, kitleleri etkileme özelliği, sanat ve tasarıma olan katkısı ile her geçen gün büyüyen ve üzerine yatırım yapılan alanlardan biridir”* (Gökçearslan, 2010: 2). Beğenilen ve kabul gören pek çok karakterin; kırtasiyeden, tekstile, müzikten, oyuncağa pek çok farklı üründe kullanıldığı görülmektedir. Bu yüzden resmedilen karakterlerin tüm dünya çocukları üzerinde aynı heyecan, aynı mutluluk ve aynı düşünceyi yansıtması gerekmektedir.

3.6.3. Çizgi Filmin Yapım Süreci

“Çizgi filmler, yapımcı, yönetmen, çizimci, taslak ressamı, arka plan ressamı, baş animatör, yardımcı animatör, ara çizimci, mürekkeplendirici, renklendirici, kontrolör,

kameraman, editör ve stüdyo yönetmeni gibi elemanlarla gerçekleştirilen 17 aşamalı bir kollektif çalışma ürünüdür“ (İlgaz, 1997: 76). Bu kadro; stüdyoların yaptığı çalışmalara göre azalıp, çoğalabilmektedir. Tek kişi tarafından bir çizgi film yapılacaksa bile aynı aşamalar gerçekleştirilmektedir.

Film yapımı, bir filmin yapım aşaması ilk olarak hikâyenin fikrini bulmakla ya da fikri satın almakla başlar. Daha sonra bu fikir senaryoya dökülür. Film çekilir, kurgulanır ve son halini aldıktan sonra seyirciye sunulur. Bu genellikle bir ekip çalışmasını gerektirmektedir ve bunun tamamlanması birkaç aydan birkaç yıla kadar geçen bir süre alabilir (http://tr.wikiedia.org/wiki/Film_yapımı).

Çizgi filmlerin yapımına başlanmadan önce çok iyi araştırılıp, planlanması gerekmektedir. Yapılacak hiçbir işlem tesadüflere bırakılmaz.

3.6.3.1. Planlama

Çizgi filmlerde, animasyon şirket yöneticileri, müşteriler ve diğer kişiler; fikir, öykü ve çalışmanın içeriği ile ilgilenirken bir taraftan da temelde yatan şeyle de ilgilenirler; yapımın tamamlanabilmesi için gereken zaman ve bütçe bu temeli oluşturmaktadır. Sonuç olarak yapım öncesi, sürecin planlanmasın da bütçe önemli bir unsurdur.

Planlama, “yapım aşaması”nın dikkatli bir şekilde yapılandırılması ve çeşitli adımları tamamlamak için gerekli zamanın tahmin edilmesidir. Bir iş yapım aşamasına geldiğinde süreci takip etmek için “yönetim dosyası” kullanılmalıdır. Bu dosyada filmdeki tüm sahneler ve bunları tamamlayabilmek için projenin türüne ve kullanılacak olan araçlara göre yapılması gereken durumlar planlanmalıdır (Furnıss’dan akt. Çelenk ve Cihanşümül 2013: 77).

İletilmek istenen bildiri, bildirinin iletilemesin deki amaç, konu, temel bilgilerin sonunda uygulanacak yöntem, süre, iletilen bildiri ile seyircinin nasıl özdeşleşeceği, anlatım özellikleri, konu ile ilgili bilgi toplama, toplanan bildirinin mantıksal bir tutarlılıkla sıralanması ve filmin ana hatları belirlenmesi gibi kavramlar dikkate alınarak yapılacak olan çizgi filmin planlama aşaması gerçekleşmiş olur (İlgaz, 1997: 76).

3.6.3.2. Senaryo

“Senaryo, bir dosya kağıdının üzerinde solda görüntü, sağda müzik, söz ve efekti veren konunun yazılı olarak sunumudur” (Ilgaz, 1997: 76). Senaryo çizgi filmlerde tüm planları oluşturan ana elemanların başında gelmektedir. Bir canlandırma film senaryosunda en önemli unsuru yaratıcı ve özgün bir konudur Bunun yanı sıra bütçe de önemlidir. İyi hazırlanmış bir konu ve yüksek bir bütçe ile animasyoncuların canlandıramayacakları bir şey yoktur. Canlandırma filmlerde göreceğiniz her şey senaryo yazarının ve tasarımcının hayal gücü ile oluşturulmaktadır (Noake'den akt. Özkan, 2001: 79-80)

3.6.3.3. Storyboard (Resimli Taslak)

Storyboard, canlandırmacının önemsiz çizimler ya da çekimler yapmasına engel olan, film senaryosunun tamamının çizimler yardımıyla görüntülendiği bir aşamadır. Canlandırma filmleri için bu aşama en önemli aşamadır. Canlandırma filmde ne yapılacağı bu aşamada özetlenir. Canlandırma filmin görsel ve anlatsal olarak dili bu aşamada hazırlanır (Özkan, 2001: 79).

Filmin, konusunun animasyon stilini, akıcılığını ve görüntülerini belirleyen bir aşamadır (Ilgaz, 1997: 76).

“Storyboard, hazırlarken en önemli unsur; çizim kalitesinden öte, talep edilen öğeleri açık bir şekilde karelere çizebilmektir. Storyboard çizeri, taslağını yaptığı konu hakkında; yönetmen tarafından belirlenmiş kimi teknik bilgilere sahip olmalıdır. Ürünün senaryosu, süresi, akış planı, ışığı ve kamera açıları gibi temel konuların dışında "storyboard", oyuncuların kostümlerinden mekan tasvirlerine kadar birçok ayrıntıyı da içerebilir. İlk aşama resimli taslak çalışmasında, her plan; kamera açısını, obje ve figürlerin yerini metindeki şekilde tarif edecek biçimde, 5-10 santimetrekarelik kutulara çizilir. Her kareyle ilgili; plan, kamera hareketi, ışık ve sahnenin süresine dair bir bilgi notu da "storyboard" da tanımlanır. “(<http://www.gnoxix.com/storyboard-nedir-nasıl-hazırlanır-26202.html>).

Storyboard, genellikle senaryodan alınan metin öğeleri ve onlara eşlik eden görsellerden oluşur. Storyboard, yazarın hayal gücünü ya da hareketleri görselleştirmesine yardımcı olmak için senaryodan önce oluşturulabilir.

Kullanılan görseller, karakterin hareketi, diyalog, kamera hareketleri, ses efektleri ve müzik çalışmanın son durumunda yer alacak unsurları içerir. İlk başta sahnelerin

oluşturulduğu bölüm burasıdır, bu yüzden yaratıcı düşünülmelidir (Furniss, akt. Çelenk ve Cihanşümül 2013: 73).

3.6.4. Bilgisayar Destekli Canlandırma

Bilgisayarın yardımıyla uzun süren ve emek isteyen birçok aşamanın ortadan kalkması ile canlandırma sektöründe pek çok yeni gelişme meydana gelmiştir.

Bilgisayar da yapılan canlandırmalar, kendi başına yeni bir canlandırma tekniği olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bilgisayarların kullanımı ile zaman ve emek isteyen çalışmaların süresi kısaldığı için hem sinemacılar tarafından hem de amatör olarak canlandırma filmler ile ilgilenen kişiler tarafından bilgisayarda canlandırma yöntemleri kullanımı oldukça yaygınlaşmıştır. Tek tek karelerin resimlenmesi, boyanması ve canlandırma aşamasını süre olarak en aza indirdiği için bilgisayarlar canlandırma sanatçılarının işini oldukça kolaylaştırmıştır. Kolaylıkla elde edilebilen ve uygulanabilen yazılımlar sayesinde pek çok çizgi film karakteri oluşturulmuştur. Bilgisayarda yapılan canlandırma karakterler; televizyon, video, internet gibi kolay ulaşılabilen alanlarda sıklıkla kullanılmaya başlamıştır. Tüm kolaylıklar tasarımcıların hayal gücünü ve sanatsal anlamda yaratıcılıklarını etkilemiş, pek çok karakter kendine yer bulmuştur (Özkan, 2001: 72-76).

Bilgisayarlar üzerinde hareketli medya öğeleri ile oluşturulan “video editing” uygulamaları sayesinde, yüksek bütçeli film ve tv projeleri, daha az bütçe ile daha kısa bir zamanda başarılı bir biçimde hareketli medya örnekleri olarak sunulmuştur. Ayrıca güncelleşen ve gelişen uygulama programları ile özel efektler, kompozitler, renk düzenlemeleri ve 3D bileşenlerinin kullanımı kolay hale gelmiştir (Karatay, 2013: 96-105).

3.6.4.1. 3 Boyutlu Canlandırma

3D; genişlik, yükseklik ve derinlik açısından üç boyuta sahip araçlara denir. Bazı bilgisayar temelli görüntüler, boyutsuz bilgisayar monitörünün iki boyutlu alanında yaratılmasına rağmen görüntüleri açısından 3D olarak adlandırılırlar. (Furniss, akt. Çelenk ve Cihanşümül 2013: 326).

Bilgisayar programlarının yardımıyla hazırlanan, modelleme yapılarak oluşturulan, derinlik duygusu hissi veren çizgi film türüdür. Gelişen ve değişen teknoloji ile oluşturulan

yazılımlar sayesinde basite indirgenmiştir ve pek çok kişi tarafından kolayca ulaşılabilen bir hale gelmiştir. Ancak programın kullanımı ise ulaşılabilirliği kadar kolay değildir. Belli tecrübe ve donanım gerektirmektedir. Programların tam anlamıyla kullanımı uzmanlık gerektirmektedir.

Uzun ve zaman alan çizim işi bilgisayarlar sayesinde kolaymış, aynı zamanda pek çok ekip ile oluşturulan çizimler alanlarında uzmanlaşmış kişiler tarafından kolayca çözülür hale gelmiştir. Daha kaliteli görüntüler elde etmek için kaplama uzmanı, daha etkili ses efektleri için ses uzmanı, programda oluşturulan animasyonların son hallerini oluşturmak için render uzmanı ile çalışmak işin kalitesini daha da artırır hale gelmiştir (Arslan, 2013: 21).

3D bilgisayar grafikleri, tarihi gelişimlerinin çok eski yıllara dayanmamasına rağmen, yaşanan son 20 yılda son derece büyük bir gelişme kaydetmiştir. Bunun en büyük sebebi olarak gelişen bilgisayar teknolojileri gösterilebilir. Bilgisayar teknolojilerinin kullanımı 1950'li yıllarda oluşmaya başlamıştır. O yıllar vektörel ilkel grafik çizimlerinden oluşmaktaydı. Kullanım alanları ise radar gibi cihazlardan oluşmaktaydı. 1960'lı yıllarda oluşturulan vektörel çizim bazlı ilk yazılımlar bugün kullanılan yazılımların temelini oluşturmuştur. 1970'li yıllarda ise bugün kullanılan 3D görüntüleme, gölgelendirme metodları bugün kullanılan yapıların temelini atmıştır. O gün kullanılan metodlar ile bugün ki metodları kıyaslamak elbette mümkün değildir. 1980'li yıllarda Raytrace (ışın izleme) metodları ortaya atıldı ve bu 3D yazılımları için çok büyük bir gelişme olarak kaydedildi. Bu teknik ile; görüş açısının düzleminden yola çıkarak, sahnedeki her bir piksel takip edilir ve bunların sonuç çalışmasına uygulanması olarak tanımlanabilir. 1990'lı yıllarda pek çok firma yazılımlar üretmeye başladı. Bu yazılımlar 3d Max, Lightwave gibi bugünde kullanılan animasyon yazılımları idi. 90'lı yılların sonlarına doğru Maya vb. pek çok yazılımın piyasaya sürüldüğü görülmüştür (Yıkaroğlu, 2009: 4-6).

3 boyutlu canlandırmanın aşamaları ise; modelleme, kaplama, ışık (aydınlatma), hareket (animasyon) ve render olarak ele alınabilir.

Modelleme; programların kullanımı ile gerçeğe benzer görüntüler oluşturmaktır (<http://tr.wikipedia.org/wiki/Modelleme>). Modellemeler yapılırken modelin genel yapısına dikkat edilmelidir. Genel yapının doğru olarak oluşturulması, modelin silüetinin doğru olarak analizi ile gerçekleştirilebilir.

Kaplama; bir nesnenin yüzey özelliklerini ve görünümünü ifade eder. Bir kaplama genellikle düz veya pürüzlü, ince veya kaba, mat veya parlak, vb. olarak gözlemlenir. Kaplamaların diğer bir adı doku olarak bilinir. Daha basit ifadeyle herhangi bir cismin boyanması olarak düşünülebilir. Dokular genellikle dijital görüntülerden oluşmaktadır

(<http://e-3dsmax.blogspot.com.tr/2012/10/kaplama-nedirwhat-is-textures.html>).

Işık (Aydınlatma); 3d bir programda sahne aydınlatmak, gerçek hayatta odanın ışık düğmesine basmaya benzememektedir. Neredeyse bir sinema sahnesinde ışıkçılık yapabilecek kadar bilgiye sahip olmayı gerektirmektedir. Aydınlatmalar yapılırken, 3d ışıkları ve bunların gerçek dünyadaki karşılıkları bilinmelidir. Gerçekçi ve daha inandırıcı bir görüntü oluşturabilmek için gölgelendirme, renkleri, parlaklığı ve gölgeleri dikkatli kullanmak gerekmektedir (Lee, 2002; 645).

Hareket (Animasyon); bir karakter modelini animasyona hazırlamak ya da donatmak için yaygın olarak üç temel unsur vardır. Birincisi karakter için uygun bir iskelet sistemi oluşturmak için kullanılan kemik (bone) sistemi, ikincisi animasyon sanatçısının kemiklerin hareketini belirlemek için etkileşimi sağlayacağı sistem ve son olarak ta, oluşturulan kemik sisteminin nasıl hareket ettirileceğini oluşturan bir sistem gerekmektedir (Lee, 2002; 56).

Efekt; Fırtına, su, sis, patlama, ışık parlaması gibi teknik açıdan farklılık gösteren unsurların dijital ortamda oluşturulmasıdır (<http://www.bilisimdergisi.org/s147/>

Render; Üzerinde çalışılan sahnenin üç boyutlu bir ortamdan piksellerden oluşan iki boyutlu bir tuvale geçtiği noktadır (Lee, 2002; 694).

Görseli (image veya video) oluşturma işlemidir. Özellikle 3D tasarım aşamasında ve video düzenleme işlemlerinde cisimleri istenilen şekilde görülememektedir. Çünkü bu durum bilgisayar için zor bir süreçtir. Tasarımımızı bitirdikten sonra gerekli görüntüyü elde etmek için rendering işlemini uygularız. (<http://serdara.com/en-iyi-3d-animasyon-tasarim-programlari/>)

3.7. Çizgi Filmin Tarihsel Gelişimi

Canlandırma filminin doğuşundan itibaren, günümüze kadar yaklaşık yüz yılı aşan bir süre geçmiştir. İlk yıllarda kullanılan aletlerden, bugün kullanılan bilgisayarlara gelene kadar pek çok farklı alet ve aygıt denenmiştir. Canlandırma adına bilinen ilk veriler ise 17. yüzyıla aittir. 17. yüzyılda Papaz Athanasius Kircher yaptığı basit projeksiyona, “magic lantern” (sihirli fener) adını vermiştir. Bu alet, herhangi bir (güneş ya da mum) ışık kaynağından yansıtılarak mercek ve ayna ile oluşturulmuş bir kutudur (Sezgin, 1990: 193). Animasyonun ilk örnekleri resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren bazı oyuncaklar

şeklinde 19. Yüzyılın başlarında görülür. Bunlardan en eskisi “Thaumatrope” (Şekil: 15) adı verilen oldukça basit bir oyuncaktı. Bu oyuncak, iki yüzünde birer resim olan, yanlarından iplere bağlı bir diskte ve ipler parmakların arasında çevrildiği zaman bu iki resim birbirinin ardı sıra gözün önünden geçerek hareket eden tek bir resimmiş gibi görünmekteydi (Şenler, 2005: 100).

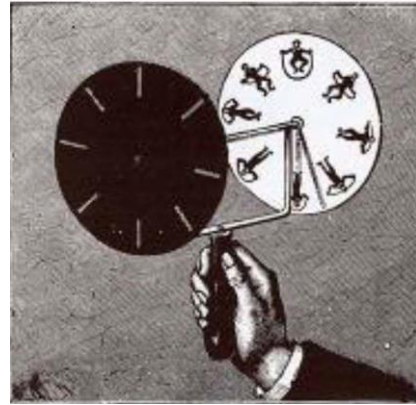


Şekil 15. Thaumatrope

“Zoetrope”, “Praxinoscope” (1862) adı verilen oyuncaklar ise en dikkate değer olanlarıydı. Hayat tekerleği anlamına gelen “Zoetrope”ün (Şekil: 16) yaratıcısı Pierre Devignes’dir.



Şekil 16. Zoetrope



Şekil 17. Praxinoscope

Bu oyuncak bir kaide üzerine dönen ve çevresinde eşit aralıklarla açılmış göz delikleri bulunan silindirdir. Seyirci bu deliklerden bir bant üzerine çizilmiş ve silindirin içine yerleştirilmiş olan resmi izlemektedir. Diğer yandan Emile Reynaud’un yarattığı “Praxinoscope” (Şekil: 17) ise “Zoetrope”ün daha gelişmişiydi ve göz delikleri yerine, silindirin ortasına bir sıra ayna konulmuştu. Araç döndüğünde aynalara bakan seyirci, hareket eden resimleri görüyordu. Reynaud bu buluşunu bir çeşit projektör ile birleştirerek

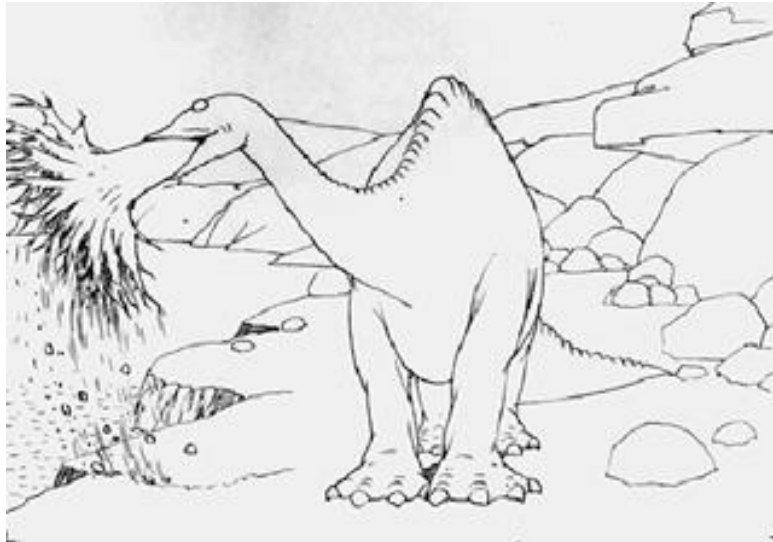
1982’de Paris’te dünyanın ilk sinema salonunu kurmuş ve 1900 yılına kadar gösterilerini sürdürmüştür (Şenler, 2005: 101).

3.7.1. Çizgi Filmin Dünya Tarihindeki Gelişimi

Canlandırma sinemasının dört evre geçirmiş olduğu söylenebilir.

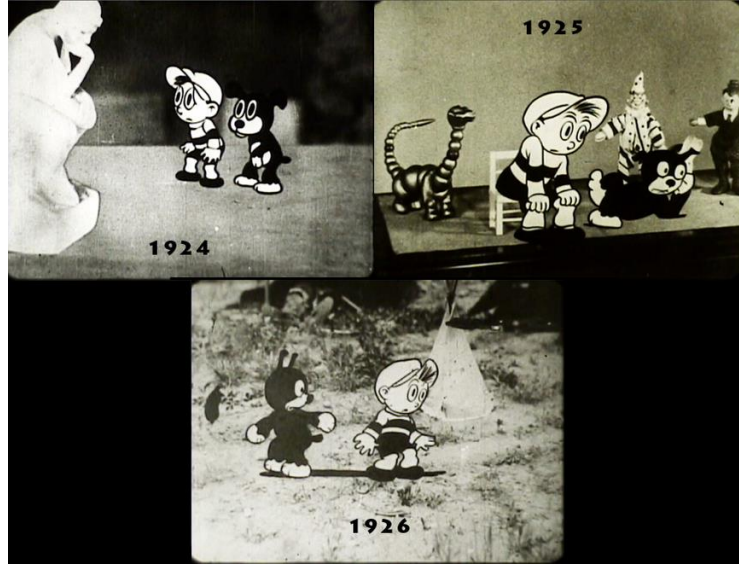
1. Başlangıçtaki büyücülük ve göz bağıcılık dönemi
2. 1920’lerde, çizgi filmin sinema endüstrisinin ticari eğlence araçlarından biri haline gelmesi.
3. 1930 ve 1940’larda, canlandırma filminin uzun gösterimli eğlence filmleri biçimine dönüşmesine yol açan ‘teknik gelişim dönemi’.
4. İçinde bulunduğumuz ve canlandırma filminin, sinema endüstrisinden televizyon reklamlarına, hatta özel deneme ve eğitim filmlerine kadar, hemen her alanda büyük ölçüde yaygınlaşması dönemi olarak ayrılabilir (Şenler, 2005: 102).

Winsor McCay’ın 1914’te yapmış olduğu “Gertie The Dinosaur” filmi 5000 çizimden oluşmaktadır. Zamanın meşhur karakteri olan “Gertie The Dinosaur”, (Şekil: 18) canlandırmanın bilinen örneklerinden birisi olarak kabul edilir.



Şekil 18. Gertie The Dinosaur

Amerika’da 1900’lü yılların başlarında pek çok yapım şirketi kurulmuştur. Dinky Doodle’in Maceraları (Şekil: 19) gibi pek çok seri filmler yapılmıştır.



Şekil 19. Dinky Doodle Maceraları adlı seri filminden alınan kareler

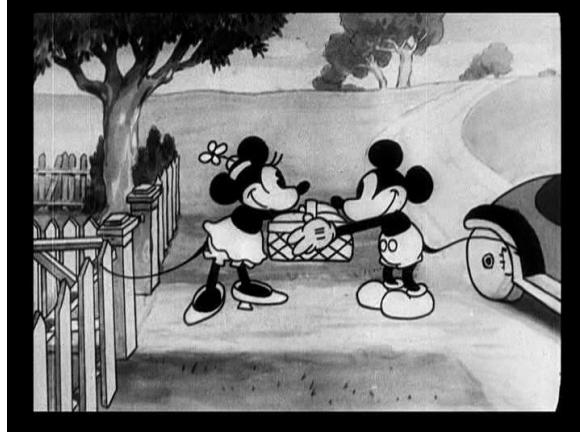
1920’de Otto Messer tarafından “Kedi Felix” (Şekil: 20) adlı çizgi film karakteri yaratılmıştır ve canlandırması yapılmıştır. O yıllarda Kedi Felix karakteri çok popüler olmuştur.



Şekil 20. Kedi Felix (The Cat Felix)

1930’lu yılların çizgi film kahramanı ise Amerika’da Walt Disney stüdyolarında doğan ve gelişen Mickey Mouse’dır. (Şekil: 21) Walt Disney tüm dünyada tanınan ve en ünlü çizgi kahramanlarından biri olan Mickey Mouse karakterini 1928’de yaratmıştır. Mickey Mouse karakterini yarattığı arkadaşları ile destekleyerek; Minnie Mouse, Daisy Duck, Donald

Duck, Goofy, Pluto, Varyemez Amca (Scrooge Mcduck)., Figaro, Şanslı Tavşan Oswald (Şekil: 22) karakterleri ile birlikte günümüzde de halen popülerliğini korumaktadır.



Şekil 21. Mickey ve Minnie Mouse Piknikte 1930



Şekil 22. 1 Mickey Mouse'un arkadaşları

Warner Bros (Warner Brothers) şirketi canlandırma filmlerine artan ilgiyi görerek 1930'lu yıllarda bu sektöre el atmıştır. Yine aynı yıllarda Hanna-Barbara canlandırma stüdyoları canlandırma dünyasına bir çok yeni karakterler kazandırmıştır. Bu türden stüdyolar; canlandırma alanında yarattıkları karakterlerle, geliştirdikleri teknikler ve yöntemlerle, canlandırma film sektörünün bugün varmış olduğu bilgi birikimine, estetik anlayışına, eğlence, eğitim, ve kültürel yaşamına büyük katkılar sağlamışlardır (Türker, 2011: 228-233).

1950'li yıllara kadar özellikle Disney animasyon sanatçılarının benimsediği doğa ve tabiat anlayışı değişmeye başlamıştır. Yerini ise daha hayali ve masalsı kahramanlara bırakmıştır. Özellikle Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler bu anlayışa örnek olarak gösterilebilir (Türker, 2011: 228-233).

Özellikle 1970’li yıllar da başlayan “Anime” (Şekil: 23) tarzı olarak adlandırılan Japon canlandırma filmlerindeki “manga” tarzındaki karakterler günümüzde tüm dünyada popüler olmuş durumdadır. Özellikle Osamu Tezuka “Akire” filmiyle, Hayao Miyazaki de “Spirited Away” (Kayıp Ruhlar) (Şekil: 24) filmiyle dönemin en önemli animasyon sanatçısı olarak anılmaktadır. Miyazaki, Spirited Away filmiyle 2003 yılında, en iyi canlandırma film ödülünü kazanmıştır (Hünerli, 2005: 56).



Şekil 23. Anime Karakter Örneği



Şekil 24. Spirited Away, 2003 (Kayıp Ruhlar)

Özellikle 1970’li yıllarda başlayan ‘anime’ tarzı olarak adlandırılan Japon canlandırma filmlerindeki ‘manga’ tarzındaki karakterler günümüzde tüm dünyada popüler olmuş durumdadır. Batı ve Avrupa kültürünün yarattığı öyküleri (Heidi, Şeker Kız vs.) (Şekil: 25, 26)manga tarzında çizerek tekrar Batıya satmış hem ticari hem de kültürel anlamda bir sızma yaptıktan ve manga tarzını benimsettikten sonra, son yıllarda büyük oranda kendi kültürünün geleneksel ve mitolojik ürünlerini pazarlamada oldukça başarılı olmuşlardır. Böylelikle çizgi film tarihi Amerika yapımı çizgi filmlerin tek elinden çıkmış dünyada farklı örnekler sektör içinde kendilerine yer bulmuş ve pek çok ülke de başarı sağlamışlardır (Türker, 2011: 233).



Şekil 25. Şeker Kız Candy



Şekil 26. Heidi

1980'li yıllarda çizgi filmlerin televizyon ve reklamlarla olan ilişkisi artmıştır. Bu dönemde, çizgi film karakterlerinin oyuncak ve çeşitli ürünleri satılmaya başlamıştır. Şirinler, He Man gibi ticari amaçlı üretilen çizgi film karakterleri var olmaya başlamıştır (Demir, 2013: 14).

“Euro Disney” 1992 yılında Fransa’da açılmış ve Amerikan kültürünün Avrupa’yı etkisi altına aldığı düşünen Fransızların büyük bir bölümü bu gelişme üzerine protestolar düzenlemişlerdir. 1992 yılında 100 milyon dolara çekilen “Alaaddin” filmi 495 milyon hasılat yapmış ve tüm zamanların en başarılı filmi seçilmiştir. Filmlerle birlikte; oyuncaklar, anı eşyaları, kitaplar, dergiler, ve buna benzer birçok ürün ile büyük bir pazara dönüşmüştür (Hünerli, 2005: 26).

1998 yılında konusunu bir Çin destanından alan “Mulan” filmi gösterime girmiştir. Disney bu çizgi filmde bir Çin efsanesini kullanarak, Doğu-Batı kültürlerini bir araya getirmiştir. (Hünerli, 2005: 27).

3.7.2. Çizgi Filmin Türkiye Tarihindeki Gelişimi

Türkiye’de çizgi filmin ilk olarak başlaması, karikatür sanatçılarının bu alana yönelmesiyle olmuştur. Çizgi film ve karikatürün yakın ilişkisi gözlenmektedir. Türkiye’de çizerler 1930’lardan itibaren yabancı örneklerini gördükleri canlandırma sinemasına ilgi duymuşlardır. Çizdikleri karikatürlerin beyaz perdeye yansımalarını görmek için çok çaba harcamışlardır. Bu alanda ilk denemeyi karikatür sanatçısı olan Cemal Nadir Güler tarafından resimlenen “ Amca Bey” (Şekil: 27) karakterinin çizgi film denemeleri “Amca Bey Plajda” olmuştur. Ancak teknik yetersizlikler karakterin doğuşuna ve çizgi filmin doğuşuna engel olmuş ve yapılan çalışmalar yarıda kalmıştır (Alsaç, 1994: 47).

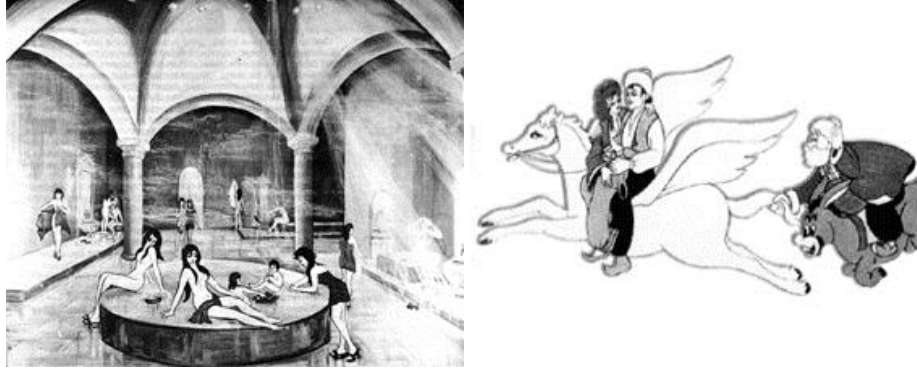


Şekil 27. Cemal Nadir Güler'in Amca Bey Tiplemesi

II. Dünya Savaşı'ndan sonra dünya da pek çok çizgi film gösterime girmiştir. Bundan etkilenen Türk sanatçılarda bu alanda çalışmalar yapmaya başlamışlardır. 1948-1949 yılları arasında İstanbul Devlet Güzel Sanatlar akademisinde öğretim üyesi olarak görev yapan sanatçı Vedat Ar tarafından bir çizgi film kursu açılmıştır. İlk çizgi film denemeleri yapılmıştır. Öğrencileriyle birlikte “ Zeybek Oyunu” isimli bir canlandırma filmi hazırlamışlardır (Hünerli, 2005: 58).

Türkiye’de çizgi filmin tarihsel süreci hakkında günümüze gelen kaynaklar ve o dönemi yaşamış sanatçılar ile gerçekleştirilen söyleşiler gösteriyor ki, Türk canlandırması ya da çizgi filmi 1950’li yıllara kadar çeşitli denemelerin ötesine geçememiştir (Kaba, 2002: 136).

1950’li yıllarda gerçekleştirilen ilk uzun metrajlı çalışma olan “Evvel Zaman” nın (Şekil: 28) yapımcısı Turgut Demirdağ tarafından desteklenen çalışma banyo için gönderildiği ABD’de kaybolmuştur. Çalışma 1951 ‘de Yüksel Ünsal yönetimindeki 20 kişilik bir ekiple gerçekleştirilmiştir. Bu çizgi filmde Nasrettin Hoca, Keloğlan gibi Türk masal kahramanları konu alınmıştır. Çalışmanın bazı denemeleri gösterime girme şansı bulmuştur (Alsaç, 1994: 47-48).



Şekil 28. Evvel Zaman Adlı Çizgi Filminden alınan kareler

1965'li yıllarda reklam filmleriyle canlandırma yapmaya başlayan Tonguç Yaşar'ın ilk kişisel filmi "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü" filmi (Şekil: 29) ile 1970 yılında II. Altın Koza film şenliğinde büyük ödülü almıştır (Türker, 2011: 234-239). Tonguç Yaşar bu eserinde, Osmanlı kaligrafî sanatı ile oluşturulan simgelere yer vererek deneysel anlamda bir çalışma yapmıştır.



Şekil 29. Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü

İkinci önemli deneysel film ise Tan Oral'ın 1969 yapımı "Sansür" isimli çalışmasıdır. Bu canlandırma, adı üstünde sansür olgusunu eleştiren bir içeriğe sahiptir. Sansür, 1970'de, TRT Kurumu'nun açtığı Kültür ve Sanat Bilim Ödülleri Yarışması'nda, kısa film büyük ödülünü kazanmıştır. Fakat bu canlandırma filmi hiç yayınlanmamıştır.

İtalya'da canlandırma sineması eğitimi alan Meral Erez, "IlGatto" (kedi) animasyonu ile 1978 yılında düzenlenen Balkan Film Şenliği'nin Ulusal Kısa Film Yarışması'nda birincilik ödülü almıştır. Meral ve Cemal Erez, 1981 ve 83 yıllarında yaptıkları "Les Cordes" (ipler) çalışmasıyla 1985 yılında Marly-le Roi kısa Film Şenliği'nde ödül almışlardır. (<http://www.animasyongastesi.com/turkiyede-animasyonun-dunu-ve-bugunu/>)

1960'lı yıllarda Orhan Büyükdoğan' ın yaptığı "İzocam" (Şekil: 30) reklam filmi 2000'li yıllarda da televizyonların reklam kuşağında yer almıştır. Reklam amaçlı çizgi filmlerin arasında bir baş yapıt olarak değerlendirilebilir. Büyükdoğan, Kültür Bakanlığına "Dede Korkut, Bamsi Beyrek, Hızır" gibi filmlerin yanı sıra TRT'ye 13 bölümlük dizi olarak yapılması düşünülen, çocukların çevre bilincini geliştirmeyi hedefleyen "UGY" (Uzaydan Gelen Yaratık) adlı çizgi filmi ise 1991'deki Körfez krizine kurban gitmiş, 7. bölümden sonra TRT tarafından ekonomik tedbirler doğrultusunda iptal edilmiştir (<http://serdara.com/turkiye-animasyon-tarihi/>).



Şekil 30. İzocam Reklam Film

Çizgi film yapan sanatçıların sadece devlet televizyonları için çizgi film yapma anlayışı olumsuz sonuç vermiştir. Özel sektörün iyice azalan reklam amaçlı çizgi film talepleri, Kültür Bakanlığı ve TRT'nin bu konuda istikrarlı desteklerinin olmaması gibi sebepler, Türkiye'de çizgi film alanında çalışmak isteyen sanatçıları yurt dışı gibi yeni arayışlara itmiştir (Türker, 2011: 234-239). Pek çok canlandırma sanatçısı kariyerine yurt dışında devam etmek zorunda kalmıştır. Bu sanatçılar halen pek çok canlandırma film projesinde görev almaktadır.

1980'li yıllarda canlandırma çalışmalarına devam edilmiştir. Çizgi Reklam, Tele Çizgi ve Ajans Bulu gibi şirketler devlet kurumlarına eğitici kamu spotları hazırlamışlardır. 1980'li yıllarda, Haşim Vatandaş ve Şafak Tavkul' un 85 dakikalık Hay, Fatih Sultan Mehmet ve İstanbul'un Fethi isimli yapımlar dönemin önemli eserleri arasındadır (Demir, 2013: 30).

Türk canlandırmasının en önemli isimlerinden biri olan Ateş Benice'nin 1980 yılında Zagreb'teki film festivaline göndermiş olduğu çalışması 'çizgi film geleneği olmayan ülkelerin filmlerini yarışmaya almıyoruz' gerekçesiyle geri gönderilmesi Türk canlandırmasının yaşadığı talihsiz olaylardan biridir (Hünerli, 2005: 68).

1990'lı yıllarda Türkiye'de kalmayı tercih eden canlandırma sanatçıları canlandırma

yapmaya devam etmiştir. Özel televizyon yayınları döneminde ise canlandırma tekniğinin kullanıldığı çeşitli yapımlar gerçekleştirilmiştir. Bu dönemde, bilgisayar destekli canlandırma tekniklerinin kullanıldığı yapımlar da hazırlanmıştır.

Piyananın zorluklarına karşın ayakta durmaya çalışan, yarattıkları veya katkıda bulundukları eserlerinin yanı sıra üniversitelerde canlandırma üzerine dersler veren yaptığı canlandırmaların yanı sıra, "Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma" adlı kitabı bize kazandıran ve yaptığı canlandırmalara bir örnek olan "Sincap" (Şekil: 31) eseriyle Mehmet Naci Dedeal, Türkiye'de canlandırma alanında çalışan sanatçıları bir araya toplayacak olan Canlandırmacılar Meslek Birliği'nin kurulması için öncülük yaparak, birliğin kurulması için büyük gayret gösteren Levent Elpen gibi Türk canlandırmasına emek veren sanatçılar ve canlandırmaya gönül vermiş daha bir çok sanatçı vardır (Türker, 2011: 234-239).



Şekil 31. Sincap 1995

1992 yılında canlandırma sanatçılarının örgütlenebilmesi ve birlikteliği sağlayabilmek adına 'Çizgi Filmciler Derneği' kurulmuş ancak bu dernek aktif olarak faaliyetlerini sürdürememiştir (Alsaç, 1994: 105).

Türkiye'de ilk animasyon bölümü 1990 yılında Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde açılmış, böylece animasyon eğitimi adına önemli bir adım gerçekleştirilmiştir. 2000' li yıllara gelindiğinde ise 2005 yılında Maltepe Üniversitesi'nde ve 2006 yılında Kütahya Dumlupınar Üniversitesi'nde animasyon bölümü açılmıştır. Böylelikle bu alanla ilgilenenlerin erken yaşlarda bu işe başlamaları ve deneyim kazanmaları sağlanmıştır.

2008 yılında yayınlanmaya başlayan Pepee, yapımcısı Ayşe Şule Bilgiç'in "Türkiye'nin 'markalaşan' ilk çocuk filmi. İlerde Türk çizgi film tarihi yazıldığında Pepee Türkiye'nin markalaşan ilk çizgi film kahramanı olarak yerini alacak. Bizden sonra bu işi yapmak isteyenlere de Pepee başarılı bir örnek ve umut olacak ” (<http://adamolacakminik.com/blog/3781/pepeenin-yapimcisi-ayse-sule-bilgic-ile-pepee-hakkinda-konustuk#sthash.lRwz4mvE.dpuf>). diye nitelendirdiği 3 boyutlu animasyon film teknikleri kullanılarak oluşturulan bir çizgi film yapılmıştır. Halen çizgi filmin yayın ve yapımı devam etmektedir.

Türkiye'nin üç boyutlu çizgi filmlerinden olan "Keloğlan" (Şekil: 32) serisi, 2009 yılından itibaren Ankara'da bulunan Animax Animasyon stüdyoları tarafından TRT çocuk kanalında yayınlanmak üzere yapılmıştır. Keloğlan çizgi filminin de yayın ve yapımı sürmektedir.



Şekil 32. Keloğlan, Animax

2011 yılında Türkiye'nin uzun metrajlı ilk filmi olan, Said Nursi'nin hayatını anlatan "Allah'ın Sadık Kulu" adlı animasyon filmi Esin Orhan yönetmenliğinde gösterime girmiştir (<http://ani.ipek.edu.tr/doc/animasyonun-dunu-bugunu.pdf>).

2013 yılında Ankara'da İpek Koza Üniversitesi animasyon bölümü açılmıştır. Bünyesinde animasyon stüdyosu barındıran üniversite, akademik ve sektörel anlamda önemli projeler yapmayı planlamaktadır.

3.8. Pepee Karakter Tasarımı

Pepee karakterinin yaratıcısı olan Ayşe Şule Bilgiç, Pepee karakterini “bizden bir (Türk) çizgi film karakteri görme arzusu ve dileğiyle yarattıklarını belirtmiştir.” Yine Ayşe Şule Bilgiç karakteri, 3-6 yaş çocuk grupları için tasarladıklarını belirtmiştir.

3.8.1. Pepee'nin Tanımı

Pepe, Anadolu’da konuşma zorluğu çeken çocuklara verilen sıfattır. Pepee isminin sonunda bulunan fazladan ‘e’ harfi teknik olarak marka ayrıştırması yapabilmek için konulmuş bir ektir

(http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/diger/275986/_Turkiye_de_cizgi_film_yapabilme_ih_timalini_sevdim_.html). Olarak tanımlanmasa bile Pepe ile ilgili farklı karakterlerin varlığı, firmayı sıkıntı düşürebileceği için Pepe karakterinin sonuna fazladan bir ‘e’ harfinin konulduğu düşünülmektedir. 1945 yılında Odor –able Kitty filminde oynayan Pepe Le Pew (Şekil: 33) ismi ile bilinen kokarca buna örnek olarak gösterilebilir.



Şekil 33. Pepe Le Pew

Pepee’nin süreçteki tanımını ise; Türk toplum yapısını Türk çocuklarına anlatmayı üstlenmiş, milliyetçi bir çizgi film kahramanı olarak yapmak mümkündür. Pepee’nin yapımcısı olan Ayşe Şule Bilgiç’in vermiş olduğu bir röportajdaki yorumu ise şöyledir. *“Pepee’nin Türklüğüne yaptığımız vurgu, jenerikteki Türk bayrağı aşırı milliyetçilik olarak eleştiriliyor. Elin Amerikalı’sı her filminde Amerikan bayrağını heybetle gösterince aşırı milliyetçi olmuyor. Biz işimizi dünya standartlarında yaptığımız için kimse Türk yapımı olduğuna inanmıyor diye gururla jeneriğe bayrağımızı koyunca eleştiriyoruz. Türkiye’de ilk kez yapılan bir işte bayrağımın dalgalanmasından çok mutluyum. Kim ne derse desin, dozunda milliyetçilik bu*

topraklarda yaşayan herkesin kanında var. Biz Pepee'yle ilk kez özüümüze sahip çıktık “ (<http://www.hthayat.com/kadinca-hayat/roportajlar/haber/1006411-pepee-bu-vatanin-evladidir>).

3.8.2. Pepee'nin Tarihi

Pepee 2008 yılında okul öncesi çocukları için tasarlanmış, 3 boyutlu sayısal görselleştirme tekniği ile hazırlanan bir çizgi film projesidir. Türkiye'nin markalaşan ilk çizgi film projesidir. Pepee'nin ilk bölümleri Trt çocuk kanalında yayınlanmaya başlamış 2013 yılına kadar burada devam etmiştir. 2014 yılından itibaren çizgi filmin diğer bölümleri Show Tv kanalında yayınlanmaya devam etmektedir. Pepee'nin müzikleri Anadolu Rock Grubu üyesi olan sanatçı Kıracı'a aittir. Çizgi filmin yazarlığını Ayşe Şule Bilgiç, yönetmenliğini ise Özhan Oda yapmaktadır (<http://tr.wikipedia.org/wiki/Pepee>).

Pepee çizgi filmi Eskişehir ve İstanbul illerinde bulunan Düşyeri film stüdyosu tarafından hazırlanmaktadır. Düşyeri film stüdyosunun yapmış olduğu projelerden birisi olan ve yine okul öncesi çocukları (3-5) için hazırlanan ve çizgi dizi halinde Planet Çocuk kanalında yayınlanan “Leliko” dur. Diğer bir proje ise ilkökul dönemi (6-12) çocukları için hazırlanan, 2 boyutlu sayısal görselleştirme yöntemi ile yapılmış, çizgi sinema filmi olarak yayınlandıktan sonra yine Planet Çocuk kanalında çizgi dizi olarak devam eden “Ayas”tır (<http://www.dusyeri.com.tr>).

Pepee çizgi filminin diğer ülkelerde yayınlamaya başladığı yıllar ise şöyledir; Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyetinde 2008 yılından beri yayınlanmaktadır. Almanya, Birleşik Arap Emirlikleri, Azerbaycan ve Kazakistan'da 2014 yılından itibaren yayınlanmaya başlamıştır (http://tr.wikipedia.org/wiki/Pepee#cite_note-cumhuriyet-2).

Pepee karakterinin görsel anlamdaki değişimi ise aşağıdaki gibidir.

Pepee karakteri zaman içinde bazı değişimlerden geçmiştir. Bu değişimleri 1. dönem, 2. dönem ve 3. dönem olarak sıralamak mümkündür. 1. dönem Pepee karakteri (Şekil: 34) bedenine göre daha büyük olan kafası, kırmızı şapkası ve tulumuyla izleyici karşısına çıkmıştır.



Şekil 34. Peepee'nin Yapılan İlk Dönem Karakter Tasarımı

Peepee'nin 2. dönem karakter görüntüleri (Şekil: 35) 2010 yılında geliştirilmiştir, 2014 yılına kadar bu haliyle izleyici karşısına çıkmıştır. Karakter incelendiğinde anatomik olarak çok büyük bir değişimin olmadığı ancak şapkasının ve tulumunun renginin ve biçiminin değiştiği, tulumunun içine giydiği tişörtünün de renginin değiştiği görülmektedir.



Şekil 35. Peepee'nin Yapılan İkinci Dönem Karakter Tasarımı

Peepee'nin tasarımı yapılan 3. Dönem karakter görüntüsü (Şekil: 36); karakterin 2014 yılından itibaren yayınlanacak olan bölümlerinde kullanılan görüntüsüdür. Karakterin gerek anatomisinde, gerekse de kıyafetinde renk ve biçim bakımından büyük değişiklikler yapıldığı görülmektedir. Ayrıca karakterin 3. dönemde büyüdüğü görülmektedir.



Şekil 36. Pepe'nin Yapılan Üçüncü Dönem Karakter Tasarımı

3.8.3. Pepe'de Kullanılan Diğer Karakterler

Pepee karakteri başlangıçta dört temel karakterle birlikte yayınlanmıştır. Bu karakterler; Pepee'nin dışında, Şila, Zulu, Köpüş ve dış ses Şuşu karakterleri ile birlikte izleyiciye sunulmuştur. Daha sonra; Annee, Babaa, Bebee, Dede, Nine, Teyze, Enişte, Eke, Maymuş, Kalış karakterleri çizgi filme eklenmiştir. İnek, kurbağa, tay, kuş, uğur böceği gibi hayvanlar Pepee'nin bazı bölümlerinde görülmektedir (Türkmen, 2013: 139-158).

Şila Karakteri (Şekil: 37) Pepee'nin en yakın arkadaşı aynı zamanda da teyzesinin kızı yani kuzenidir. Şila, renkli kişiliği ve hanım hanımcık tavırları ile olumlu bir kız çocuğunu yansıtmaktadır. Şila bedenine göre daha büyük bir kafa ve pembe çiçekli saç bantı, pembe jile elbisesi ile seyirci karşısına çıkarılmaktadır.



Şekil 37. Pepee'nin Kuzeni Şila

Zulu karakteri (Şekil: 38); bir zürafadır. Pepee ve Şila'nın en yakın arkadaşıdır. Ondan pek çok şeyi öğrenirler, halk danslarını öğrettiği sıradaki görüntülerine sıklıkla rastlanmaktadır. Zulu pembe renkli bir zürafadır. Zulu'nun kardeşleri de çizgi filmin pek çok bölümünde Zulu ile birlikte görülmektedir. Kardeşleri ise farklı renklerde çizgi filmde yer almaktadır.



Şekil 38. Zulu

Köpüş karakteri (Şekil: 39); bir köpektir. Pepee'nin köpeğidir. Yüzünde ve kulağında kahverengi lekeleri olan, küçük zeytin gözleri ile minik ve sevimli bir köpek olarak çizgi filmde yer almaktadır.



Şekil 39. Köpüş

Şuşu karakteri; dış ses olarak çizgi filmde yer alır. Pepee'nin yeni karşılaştığı olay, olgu ve durumları açıklayan, bir takım tavsiyelerde bulunarak ona yol göstermeye çalışan bir karakterdir.

Annee karakteri (Şekil: 40); Pepee'nin annesidir. Oldukça mantıklı ve yol gösterici bir özelliği vardır. Sorunlar karşısında Pepee'nin nasıl davranması gerektiği konusunda mantık çerçevesinde ona tavsiyede bulunan karakterdir. Pepee'nin annesi küt saçları ve saç bantı olan, genellikle birbiri ile uyumlu renklerde kıyafetler giyen, çalışan bir anne olarak çizgi filmde görüntüsü ile çizgi filmde yer almaktadır.

Babaa karakteri (Şekil: 40); Pepee'nin babasıdır. Sevecen, samimi ve sıcakkanlı bir özelliği vardır. Çoğunlukla süveter giyip, kravat takan babasının devlet memurunu andıran bir görüntüsü vardır.



Şekil 40. Pepee'nin Anne ve Babası

Dede karakteri (Şekil: 41); yaşlı, tonton, torunları ile vakit geçirmekten hoşlanan, onlara yeni şeyler öğretmekten keyif alan ve onların sorunlarını çözmesinde yardımcı olan özelliklere sahiptir. Türk toplum yapısı içinde bakıldığında klasik dede görüntüsü olarak tasarlanmıştır. Beyaz saçları ve bıyığı olan, tıpkı oğlu gibi genellikle süveter giyen bir dede olarak çizgi filmde görülmektedir. Torunlarıyla birlikte kimi zaman horon tepen, kimi zaman izci olan kimi zaman da zeplin (uçan balon) ile uçan çılgın tarafları olan bir karakterdir.

Nene karakteri (Şekil: 41); Gözlüklü, baş örtülü, klasik nene görüntüsü içinde çizgi filmde yerini alan nene tıpkı dede gibi tonton, sevecen, Pepee'nin çalışan annesinin yokluğunu torunlarına belli etmemeye çalışan özelliklerde bir karakterdir. Yine dede gibi torunları ile vakit geçirmekten keyif alan onlara yeni şeyler öğreten özellikleri de üzerinde taşımaktadır.



Şekil 41. Pepee'nin Dede ve Nene'si

Bebec karakteri (Şekil: 42); Bebec Pepee'nin kız kardeşidir. Bebec, sevimli, şirin, minik; iri siyah gözlü, kel kafalı ve kocaman fiyonklu tokası olan üzerine giydiği minik tulumlar sayesinde bebek görüntüsünü tamamlayan küçük bir kız çocuğudur. Abisi ve diğer aile bireylerinden yeni şeyler öğrenen ve bunları uygulamaya çalışan, söz dinleyen ve akıllılığı ile hedef kitleye uyum mesajları veren özelliklere sahiptir.



Şekil 42. Pepee'nin Kız Kardeşi Bebec

Maymuş karakteri (Şekil: 43); Pepee'nin maymunudur. Oldukça hareketli ve yaramaz özelliklere sahip bir karakterdir.



Şekil 43. Maymuş

Kalış karakteri (Şekil: 44); Pepee'nin yeni karşılaştığı kavramları ve nesneleri çizen karakterdir.



Şekil 44. Kalış

BÖLÜM IV

YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmada izlenen yöntem, araştırma modeli, evren ve örneklem, verilerin toplanması, verilerin çözümlenmesi ve yorumlanması alt başlıkları bulunmaktadır.

4.1. Araştırmanın Modeli

- Bu araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırma için literatür taraması yapılmıştır.
- Bu araştırmada, iletişim, görsel tasarım ve animasyon ile ilgili literatür taraması yolu ile bu alanda yazılmış; kitap ve makaleler, elektronik ortamdaki veriler incelenmiştir. Elde edilen bilgiler doğrultusunda görsel değerlendirme formu geliştirilmiştir. Bu doğrultuda bir çizgi film karakterinin değerlendirilmesi yapılmıştır.

4.2. Evren ve Örneklem

- Bu araştırmanın evrenini Pepee çizgi filminin TRT Çocuk için hazırlanan 10x52" Pepee İlk Dönem, 10x52" Pepee İkinci Dönem bölümlerinde kullanılan karakter görüntüleri ve Show Tv kanalı için hazırlanan Üçüncü dönem bölümlerinde kullanılan karakter görüntüleri oluşturmaktadır.
- Bu araştırmanın örneklemini İkinci dönem bölümleri içinde yer alan 12 adet farklı Pepee görüntüsü oluşturmaktadır. Pepee'nin Kendisi ve Ailesi, Benim Annem Güzel Annem, Pepee Yemek Yiyiyor, Bebee Artık Emzik Emmeyecek, Pepee'nin Şekilleri, Pepee Hoptek Yapıyor, Geceleri Herkes Uyur, Bugün Bayram, Biz Meyve Yemeyi Seviyoruz, Yaz Geldi, Hava Çok Sıcak, Pepee Ağlıyor, Pepee Şilayla Ne Oynayacağını Bilmiyor, bölümlerinde kullanılan farklı Pepee karakter görüntülerinden oluşmaktadır.

4.3. Verilerin Toplanması

Araştırmada seçilen konu ile ilgili kütüphanelerden yazılı kaynaklar elde edilmiştir. İnternet aracılığı ile de görsel ve yazılı dokümanlar sağlanmıştır. Pepee karakterinin görsellerine ulaşmak için Düşyeri Çizgi Film ve Canlandırma Stüdyosu'nun referansı ile web adreslerine başvurulmuştur.

Araştırma da kullanılmak üzere oluşturulan görsel değerlendirme formu; 8 grafik tasarım bölümü öğretim üyesine ve 1 animasyon bölümü öğretim üyesine, 1 animasyon şirketi yönetmeni, 1 animatör, 5 farklı grafik tasarımcıya ve 4 farklı çocuk gelişimi eğitim uzmanına danışılarak oluşturulmuştur.

Oluşturulan görsel değerlendirme formu ile Pepee Karakterinin 2. Dönem görüntüleri görsellik açısından incelenip, değerlendirilmiştir. İncelemeler ve değerlendirmeler yapılırken; 1 öğretim görevlisi, 1 animasyon şirket yönetmeni, 1 grafik tasarım sektör temsilcisi, 1 grafik ve fotoğraf alan öğretmeni ve 2 çocuk gelişimi eğitim uzmanında görüşleri dikkate alınmıştır.

4.4. Verilerin Çözümlemesi

Karakteri değerlendirmek için hazırlanmış olan görsel değerlendirme formu uzmanların yardımıyla oluşturulmuştur. Uzmanların form içerisinde yer alan başlıkları eksik ya da fazla yönlerini belirtmiş ve formun oluşmasına katkıda bulunmuşlardır. Uzmanların %65'nin oluşturulan görsel değerlendirme formunun uygun olduğunu, %25'nin bazı bölümlerinin değiştirilmesi gerektiğini, %10'nun ise bazı bölümlerin tamamen çıkarılması gerektiği ile ilgili önerilerde bulunmuşlardır. Uzmanların önerileri dikkate alınarak değerlendirme formu düzeltilmiş ve tekrar uzmanların önerileri alındıktan sonra araştırmada kullanılmıştır.

Karakter yorumlamalarında ise uzmanlar görsel değerlendirme formunda yer alan konu başlıklarını dikkate alarak karakter hakkındaki görüşlerini bildirmişlerdir. Uzmanların görüşleri içerik analizi yapılmıştır. Uzmanların görüşlerinde ortak olan kelimelerden yola çıkılıp asıl değerlendirme araştırmacı tarafından yapılmıştır.

Çalışma örneğinde yer alan, Pepee karakterinin İkinci dönem bölümleri içinden 12 farklı karakter görüntüsü hazırlanmıştır. Seçilen karakterlerin, görsel değerlendirmeleri yapılarak, karakter görsel anlamda yorumlanmıştır.

Bu arařtırmada ařağıdaki; deęerlendirme ölçeęi kullanılmıřtır. İkinci dönem bölümleri iinden seilen karakterlerin hangi bölümlere ait oldukları gösterilmiřtir.

‘PEPEE’ KARAKTERİNİN GÖRSEL AIDAN DEęERLENDİRİLMESİ

Tasarımcı/ Reklam Ajansı:

Senaryo:

Yönetmen:

Proje Sorumlusu:

Konsept Tasarımı:

Hikaye Resimleme:

Gösterim Süresi:

Karakterin Tasarım Tarihi:

Karakter Tasarımında Hakim Olan Renkler:

Karakter Tasarımında Verilmek İstenen Mesaj:

Karakterde görsel tasarım unsurlarının deęerlendirilmesi:

- a. Karakterde biçim
- b. Karakterde ıřık ve gölge
- c. Karakterde renk (parlaklık – matlık) bütünlüęü
- d. Karakterin oran - orantısı
- e. Karakterin kompozisyon ile olan görsel bütünlüęü
- f. Karakterde özgünlük
- g. Karakterde estetik
- h. Karakterin zemin - mekan iliřkisi
- i. Karakterin mimik ve jestleri
- j. Karakterde biçimsel anlamda ayırt edici özellikler

Karakterde verilmek istenen mesajın deęerlendirilmesi:

- a. Karakterin hedef kitlesi
- b. Karakterin psikolojik mesajı
- c. Karakterin sosyal – kültürel mesajı

İncelenen Pepee Karakterlerinin Bölüm İsimleri

- Pepee’nin Kendisi ve Ailesi ile Birlikte Görüntüsü
- Benim Annem Güzel Annem,

- Pepee Yemek Yiyiyor,
- Bebee Artık Emzik Emmeyecek,
- Pepee'nin Şekilleri,
- Pepee Hoptek Yapıyor
- Geceleri Herkes Uyur,
- Bugün Bayram,
- Biz Meyveyi Yemeyi Seviyoruz,
- Yaz Geldi, Hava Çok Sıcak,
- Pepee Ağlıyor,
- Pepee Şilayla Ne Oynayacağını Bilmiyor,

BÖLÜM V

BULGULAR VE YORUM

5.1. Pepee Karakterinin Görsel Tasarım Unsurları Dikkate Alınarak İncelenmesi

Bu bölümde, araştırmanın örneklemine giren Pepee çizgi filminin ikinci dönemine ait, farklı 12 adet Pepee karakteri, hazırlanan görsel değerlendirme formunda yer alan maddeler doğrultusunda değerlendirilip, görsel değerlendirmeleri yapılarak elde edilen veriler yorumlanmıştır.

- Pepee'nin Kendisi ve Ailesi ile Birlikte Görüntüsü
- Benim Annem Güzel Annem,
- Pepee Yemek Yiyiyor,
- Bebee Artık Emzik Emmeyecek,
- Pepee'nin Şekilleri,
- Pepee Hoptek Yapıyor
- Geceleri Herkes Uyur,
- Bugün Bayram,
- Biz Meyveyi Yemeyi Seviyoruz,
- Yaz Geldi, Hava Çok Sıcak,
- Pepee Ağlıyor,
- Pepee Şilayla Ne Oynayacağını Bilmiyor,

5.1.1. Pepee'nin Kendisi ve Ailesi ile Birlikte Olan Karakter Görüntüsünün Görsel Açıdan Değerlendirilmesi



Şekil 45. Pepee



Şekil 46. Pepee ve Ailesi

Tasarımcı/ Reklam Ajansı: Düşyeri Çizgi Film ve Canlandırma Stüdyosu

Senaryo: Ayşe Şule Bilgiç

Yönetmen: Özhan Oda

Proje Sorumlusu: Mustafa N. Bilgiç

Konsept Tasarımı: Düşyeri Yaratım Ekibi

Hikaye Resimleme: Önder Menken

Gösterim Süresi: 10-20 dakika

Karakterin Tasarım Tarihi: 2008-2013

Karakter Tasarımında Hakim Olan Renkler: Mavi, Ten rengi, Siyah, Kırmızı, Yeşil,

Karakterde görsel tasarım unsurlarının değerlendirilmesi:

a. Karakterde biçim: Yuvarlak büyük bir kafa karakterin biçiminde ön plana çıkan önemli bir unsurdur. Kafanın gövdeye göre daha büyük resmedilmesinin sebebi olarak, çocuk olmasından dolayı kafasının büyük olması durumunun işlendiği düşünülmektedir. İri yuvarlak siyah gözler kafanın en önemli ayrıntısıdır. Karakterin kafasının biçim olarak sıkıntıları yoktur. 3-6 yaş çocuklarının ağılayabileceği sadeliğe sahiptir. Karakterde burun kullanılmamıştır. Burun kullanılmamasının amacı, olarak ta karakterin kafa görüntüsündeki sadeliği sağlamak olduğu düşünülmektedir.

Karakterin vücut yapısı yuvarlak hatlardan oluşmaktadır. Karakterin vücut biçimine bakıldığında, bazı özelliklerin gözü rahatsız ettiği düşünülmektedir. Şekil: 45’de görüldüğü gibi karakter sağa ya da sola doğru yattığında biçimde katlanmalar görülmektedir. Bu katlanmalar karakterde boğumlaşmalara neden olmaktadır. Bu boğumlarda, karakter bütünlüğünü bozmakta olup gözün algılamasında yanılgılara sebep olmaktadır. Karakterin ayakları doğru olarak algılansa da, bazı durumlarda mekan da kaybolma durumlarına karşı daha ayırt edilebilir duruma getirilebilir.

Biçimde son olarak ele alınacak konu karakterde kullanılan şapkadır. Bazı bölümlerde şapka kullanılmasa bile genelde karakterde şapka kullanılmıştır. Şapkanın kullanımı, gerçekliği bozmayacak nitelikte olmalı ve gerekli durumlarda kullanılmalıdır.

b. Karakterde ışık ve gölge: Karakterde doğal ışık görüntüsünü yakalamak adına ton geçişlerin sağlandığı düşünülmektedir. Karakterin, ışık ve gölgesi en belirgin olarak karakterin yüzünde ön plana çıkmaktadır. Yanaklardaki tonlamaların yüz içerisinde geçişlere göre oldukça koyu olduğu düşünülmektedir. Bununda karakterin yüzünde istenmeyen bir koyuluğa sebep olduğu görülmektedir. Karakterin vücudunda ve diğer planlarda ışık ve gölge dengesinin doğru ve uyumlu olduğu düşünülmektedir.

c. Karakterde renk (parlaklık – matlık) bütünlüğü: Karakterde hakim renk mavidir. Mavi rengin kullanımı ile huzurlu, yatıştırıcı, özgürlük, eğitim, barış severlik, temizlik, sakinlik, koruyuculuk gibi duyguların mesajının hedef kitleye verilmeye çalışılmıştır. Diğer kullanılan renklerin ise karakterin yapısına uygun olarak tasarlanmaya çalışıldığı düşünülmektedir.

d. Karakterin oran - orantısı: Oran, olarak bakıldığında karakterin vücudunun küçük, başın büyük olması ilk bakıldığında sanki vücudun o başa ait olmadığını

düşündürmektedir. Ancak karakteri tasarlayanın tercihleri dikkate alındığı zaman, bunun bir hata değil tasarımcının tercihi olarak nitelendirilebileceği düşünülmektedir. Karakterde, ayaklar ve kollar vücuda orantılanmıştır. Bunun vücutta orantısal bütünlüğü oluşturduğu düşünülmektedir.

e. Karakterin kompozisyon ile olan görsel bütünlüğü: Karakter Şekil: 46’da ön plana alınarak, diğer karakterlere oranla daha büyük olarak ifade edilmiştir. Diğer karakterler Pepee karakterinin gerisine itilerek kompozisyon oluşturulmaya çalışılmıştır. Amacın, Pepee karakterini ön plana çıkarıp, diğer karakterlerden ayrılmasını ve tanınmasını sağlamak olduğu düşünülmektedir.

f. Karakterde özgünlük: Karakterin, özgünlüğün de bazı problemler vardır. Karakterin, İspanyol yapımı olan “Pocoyo” adlı karakter ile benzer yönlerinin olduğu düşünülmektedir. Bu benzerliklerden dolayı karakterin özgünlüğünün kısıtladığı düşünülmektedir. Kullanılan renkler ve biçim olarak karakterin benzer özellikleri bulunmaktadır. Bu benzerliklerin karakter özelliklerinin yanı sıra karakterin isminde de olduğu düşünülmektedir. “Pepee”, “Pocoyo” harf dizilişlerinde ki benzerlik gibi. Bu konuyla ilgili radikal gazetesi yazarı Alpuğra Bahadır Gültekin’in 2011 yılında yapmış olduğu yorumu şöyledir.

Ancak Türkiye’de popüler olmuş her yapıt gibi şu sıralar Pepee hakkında da bazı tartışmalar ayyuka çıkmış durumda. Bunlar arasında en dikkat çeken Pepee’nin izleyenleri ‘örnek vatandaş’ yapma gayreti, bir diğeri de İspanyol çizgi film karakteri Pocoyo’dan bir hayli esinlenmiş olması. Son günlerde ortaya atılan ‘Pepee İspanyollardan arak’ temalı haberlerden yola çıkacak olursak, Pepee’nin de tıpkı akranı Pocoyo gibi düğme gözlü, ufak tefek bir çocuk olduğu ve yine onun gibi oyun çağındaki çocuklara eğitici mesajlar verdiği dikkat çekiyor. Ancak Pocoyo davranışlarıyla genel bir kitleye hitap ederken, kahramanımız Pepee folklorik temayla yoğrulmuş olmasından ötürü biraz daha yerele sesleniyor. Örnek vermek gerekirse, Pocoyo daha çok pop şarkılarını dinlerken, Pepee ‘Hanım ey’ türküsünü çok seviyor. Pocoyo gizli gizli sağlıksız besinleri mideye indirirken, Pepee tahin-pekmez ve süt ikilisinden kesinlikle vazgeçmiyor. Her yaştan insanın garip bir bağlılıkla izlediği Pepee, milli bir fenomen olma yolunda hızla ilerlerken, “Madem Türk bir çizgi film kahramanımız var, adı neden Türkçe değil” sorusuna da karakterin yaratıcısı Bilgiç cevap veriyor. Pepee’nin Anadolu’da konuşma güçlüğü çeken, kekeme çocuklar için kullanılan bir kelime olduğunu belirten Bilgiç, ismin sonundaki ekstra e harfinin de marka değeri yaratmak açısından konulduğunu söylemiş. Tabii, Pepee ve kekeme benzerliği her ne kadar altı doldurulmaya çalışılmış zoraki bir ifade gibi gözükse de, diğer karakterlerden Zulu ve Şıla’nın isminin kökenine dair şimdiye kadar yapılmış herhangi bir açıklama yok. Tabii biz de tam olarak isimlerin etimolojisine hâkim değiliz. Belki Şıla özünde yiğit, mert, güçlü anlamına gelebilir. Hatta biraz daha zorlarsak eğer, Kafkasya’da açan bir çiçek ismi bile olabilir (http://www.radikal.com.tr/eglence/pepee_neden_uzuluyor-1070335).

Pepee'nin, Pocoyo karakterine olan benzerliğinin gerek biçimsel anlamda, gerekse de isimlerindeki harflerin sesleri açısından oldukça benzerlik gösterdiği gerçeği doğrudur. Ancak daha sonra bazı farklılıklar yaratılarak; gerek karakterin biçimsel özellikleri, gerekse de içeriği açısından birbirlerinden ayrıştırılmaya çalışıldığı düşünülmektedir.



Şekil 47. Pocoyo ve Pepee

g. Karakterde estetik: Karakter görsel olarak düşünüldüğünde, kafasının büyüklüğünün dışında çok fazla hatalar içermediği düşünülmektedir. Kafanın büyük olması karakteri tasarlayan kişinin tercihi olarak değerlendirilmektedir. Bu durum dışında, karakterin estetik anlamda hatalar içermediği düşünülmektedir.

h. Karakterin zemin - mekan ilişkisi: Zemin ve mekan ilişkisi düşünüldüğünde, karakterin yeşil zemin üzerine yerleştirilmiş olması yeşil rengin; doğa, huzur, dinlendirici duygular ve güvenlik unsurları dikkate alınarak kullanıldığını düşündürmektedir. Pepee'nin ailesi mekan da Pepee karakterinin arkasına yerleştirilerek aile kavramının, onların arkasında yer alan ev görüntüsü ile de güven duygularının hedef kitleye iletilmeye çalışıldığı düşünülmektedir.

i. Karakterin mimik ve jestleri: Karakterin jest ve mimikleri hissettiği duygulara uygun olarak düzenlenmiştir. Şekil: 35'de olduğu gibi karakterin mutluluğunu anlatmak için iri siyah gözleri, ince iki şerit halinde verilmiş ve karaktere mutluluk ifadesi kazandırılmıştır.

j. Karakterde biçimsel anlamda ayırt edici özellikler Karakterin biçimsel anlamda ayırt ediciliğini, büyük yuvarlak kafasının oluşturduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra şapkası, büyük siyah gözleri ve ince dudak yapısı olarak nitelendirilebilir.

Karakterde verilmek istenen mesajın deęerlendirilmesi:

- a. Karakterin hedef kitlesi:** Karakterin hedef kitlesi 3-6 yaşı okul öncesi çocuklarıdır.
- b. Karakterin psikolojik mesajı:** Pepee'nin Şekil: 45'deki karakter görüntüsünde renkleri seven, haylaz ve mutlu bir çocuk olduğu mesajını içerdığı görülmektedir.
- c. Karakterin sosyal – kültürel mesajı:** Şekil: 46'da Pepee karakterinin arkasında aile kavramının işlendiği görülmektedir. Türk toplum yapısının önemli bir unsuru olduğu düşünüldüğünde Pepee'nin arkasında, “ailesi var” mesajı verildiği düşünülmektedir.

5.1.2. Pepee Yemek Yiyiyor Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açıdan Değerlendirilmesi



Şekil 48. Pepee



Şekil 49. Pepee ve Şıla

Tasarımcı/ Reklam Ajansı: Düşyeri Çizgi Film ve Canlandırma Stüdyosu

Senaryo: Ayşe Şule Bilgiç

Yönetmen: Özhan Oda

Proje Sorumlusu: Mustafa N. Bilgiç

Konsept Tasarımı: Düşyeri Yaratım Ekibi

Hikaye Resimleme: Önder Menken

Gösterim Süresi: 10-20 dakika

Karakterin Tasarım Tarihi: 2008-2013

Karakter Tasarımında Hakim Olan Renkler: Mor, Beyaz, Ten rengi, Kırmızı, Siyah, Turuncu.

Karakterde görsel tasarım unsurlarının değerlendirilmesi:

a. Karakterde biçim: Karakterin biçimi ana karakter görüntüsü olan, Şekil: 45'deki biçimi ile aynıdır. Tıpkı önceki görüntüde olduğu gibi karakterde yuvarlak hatlar gözlemlenmektedir. Farklılık karaktere giydirilen kıyafettedir. Ana biçimden farklı olarak Şekil: 48'de şapka formu kullanılmamıştır. Şapka formunun olmaması ile karakterin kafasının yuvarlak bir biçimden daha kare bir forma benzediği görülmektedir.

b. Karakterde ışık ve gölge: Şekil: 48'de karakterde ışık ve gölgelerin, belirgin olarak kafa formunda, yani karakterin yüzünde ön plana çıktığı düşünülmektedir. Yanaklardaki koyuluk, belirgin olarak hissedilmektedir. Ayaklar da ve vücutta kullanılan beyaz renk ile karakterin gövdesindeki aydınlığın oluşturulduğu görülmektedir.

c. Karakterde renk (parlaklık – matlık) bütünlüğü: Karakterde mor rengin hakimiyeti görülmektedir. Mor renginin; artistik, kibirlilik, depresyon, bunalım, ciddiye verici duyguları çağrıştırdığı düşünüldüğünde 3-6 yaş çocuğu için hazırlanan bir karakterde bu kadar hakim olarak kullanılmasının doğru olmadığı düşünülmektedir. Ancak mor renk ile kullanılan beyaz biraz daha morun etkisini azaltması açısından doğru tercih olarak görülmektedir. Karakterin belinde kullanılan kırmızı rengin, kuşak izlenimi vermesi amacıyla kullanıldığı düşünülmektedir.

d. Karakterin oran - orantısı: Karakterin oran ve orantısı Şekil: 45'deki özellikler ile aynı nitelikleri taşımaktadır. Farklı olarak karakterin, kolları arkada resmedilmiştir. Bu durumun karakterin oran ve orantısı ile ayarlanarak yapıldığı düşünülmektedir.

e. Karakterin kompozisyon ile olan görsel bütünlüğü: Karakterin görsel bütünlüğü ve kompozisyon içinde kullanımı Şekil: 49'a göre yapılacaktır. Pepee karakteri kuzeni olan Şila ile yan yana görülmektedir. Kompozisyon da ön bölümde, karakterler arka bölümde, renkli müzik kutusu ve turuncu bir paravan bulunmaktadır. En arka bölümde ise dağlar ve ağaçlar görülmektedir. Görsel bütünlüğü bozacak unsurların olmadığı düşünülmektedir. Tek sıkıntının kompozisyonun ön bölümünde bulunan karakterlerin gölgelerinin anlamsız bir siyahlığa sebep olmasıdır. Bu siyah lekenin biraz daha yumuşatılması, hem karakterlerin ayaklarının yokmuş gibi görünmesini önleyecek, hem de kompozisyonun görsel bütünlüğünün sağlanmasına sağlayacaktır.

f. Karakterde özgünlük: Karakterin Şekil: 48'deki resimlemesinin Şekil: 45'teki resimlemesine göre daha özgün olduğu düşünülmektedir. Folklorik öğelerin kullanımının, karakterin farklı bir görünüm kazanmasına katkılar sağladığı düşünülmektedir.

g. Karakterde estetik: Karakterin kafa yapısındaki büyüklük bu görüntüde de ön plana çıkmaktadır. Karakterde kullanılan küçük cepken ve şalvar görüntüsünün oldukça ayrıntısız ve yalın resimlenmesi karakteri sade bir görüntüye sokmuştur.

h. Karakterin zemin - mekan ilişkisi: Zemin-mekan ilişkisi olarak ele alındığında gözü rahatsız edici ayrıntıların olmadığı görülmektedir. Verilmek istenen mesaj için gerekli olan tüm objelerin mekanda olduğu görülmektedir. Sadece müzik kutusu olarak kullanılan objenin biraz daha ayırt edici unsurlar kullanılarak resimlenmesi gerektiği düşünülmektedir.

i. Karakterin mimik ve jestleri: Karakterin jest ve mimiklerinde duyguyu ifade edecek değişiklikler görülmemektedir.

j. Karakterde biçimsel anlamda ayırt edici özellikler: Karakterin bu görüntüsünde biçimsel anlamda ayırt edici en büyük unsur yine büyük kafasıdır. Bunun yanı sıra sağdan ayrılmış saçları ve mor kıyafeti biçimsel anlamda ayırt edici unsuru olarak gösterilebilir.

Karakterde verilmek istenen mesajın değerlendirilmesi:

a. Karakterin hedef kitlesi: Karakterin hedef kitlesi 3-6 yaş okul öncesi çocuklarıdır.

b. Karakterin psikolojik mesajı: Karakterin psikolojik anlamda mesajı, çocuklara halk danslarını öğretmeye çalışan ve bu danslardan örnekler sergileyen bir karakter olduğu izlenimidir.

c. Karakterin sosyal – kültürel mesajı: Karakter, Türklerin halk oyunlarını oynayan ve dans etmeyi çok seven, aynı zamanda kuzeni ile birlikte olmaktan zevk alan hareketli bir çocuk mesajını hedef kitleye iletmektedir.

5.1.3. Pepee Hoptek, Kolbastı Oynuyor Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açıdan Değerlendirilmesi



Şekil 50. Pepee



Şekil 51. Pepee, Şıla ve Dedesi

Tasarımcı/ Reklam Ajansı: Düşyeri Çizgi Film ve Canlandırma Stüdyosu

Senaryo: Ayşe Şule Bilgiç

Yönetmen: Özhan Oda

Proje Sorumlusu: Mustafa N. Bilgiç

Konsept Tasarımı: Düşyeri Yaratım Ekibi

Hikaye Resimleme: Önder Menken

Gösterim Süresi: 10-20 dakika

Karakterin Tasarım Tarihi: 2008-2013

Karakter Tasarımında Hakim Olan Renkler: Siyah, Beyaz, Sarı, Ten rengi.

Karakterde görsel tasarım unsurlarının değerlendirilmesi:

a. Karakterde biçim: Bu karakter görüntüsünde diğer karakter görüntülerinden ayrı olarak kollar açık bir biçimde resmedilmiştir. Animasyon sanatçısı Sinan Ölmez'in tanımlamasıyla "bir karakterin biçiminin doğru olabilmesi için, karakterin siyah-beyaz olarak planlanması gerekir. Verilen duygu hissediliyorsa ve hareketi doğru olarak algılanabiliyorsa o biçim doğrudur" Bu tanımdan yola çıkarsak ve karakterin siyah-beyaz halini değerlendirirsek, karakterin hem biçiminde hem de hareketinde her hangi bir sıkıntı olmadığını söyleyebiliriz. Çünkü karakterin biçiminin değişmediği görülmektedir. Daha önceki görüntülerde olduğu gibi karakterin kafa ve vücut yapısında yuvarlak hatların hakimiyetinin söz konusu olduğu görülmektedir.



Şekil 52. Siyah-Beyaz Pepe Görüntüsü

b. Karakterde ışık ve gölge: Önceki karakter görüntülerinden farklı olarak karakterin yüzünde ve gövdesinde belirgin olarak ışık ve gölge farklılıklarının oluşturulmaya çalışıldığı görülmektedir. Bu karakter görüntüsünün ışık ve gölge dağılımının doğru olarak verildiği düşünülmektedir.

c. Karakterde renk (parlaklık – matlık) bütünlüğü: Karakterin bu görüntüsünün hakim rengi siyahtır. Karakter Karadeniz yöresinin oyunlarını canlandıran bir bölüm sergileyecektir. Bu görüntüde kullanılan motiflerin bu amaca hizmet ettiği düşünülmektedir. Karakterin cepkeninde ve kuşağında motiflerin soyutlanarak kullanıldığı görülmektedir. Karakterin kullanım amacı düşünüldüğünde, kullanılan renklerin ve motiflerin bütünlüğü sağladığı düşünülmektedir.

d. Karakterin oran - orantısı: Önceki karakter görüntülerinde de ele alındığı gibi karakterin kafasının vücuduna göre büyük olduğu görülmektedir. Karakterin çocuk olmasından dolayı bu oranlamanın tasarımcı tarafından abartılarak resmedildiği düşünülmektedir.

e. Karakterin kompozisyon ile olan görsel bütünlüğü: Karakterin Şekil: 51'deki kompozisyonu incelendiğinde ilk olarak göz arka fonda yer alan eve gitmektedir. Ön planda karakterlerin olması gerektiği düşünülürse, burada gözün yanılgıya düştüğü düşünülmektedir. Ev görüntüsünün karakterlerden daha ayrıntılı işlenmesi ile, verilmek istenen asıl yapının geri plana atılmasına neden olduğunu düşünülmektedir. Kompozisyonun, ön bölümünde yer alan karakterlerin biraz daha ayrıntılı işlenmesi ve ön plana alınması ile daha doğru bir kompozisyonun oluşacağı düşünülmektedir.

f. Karakterde özgünlük: Şekil: 50'da resimlenen karakter görüntüsünün özgün bir yapıya sahip olduğu düşünülmektedir. Bu özgünlüğe yardımcı olan en önemli unsurunda kullanılan folklorik ayrıntılar olduğu düşünülmektedir.

g. Karakterde estetik: Karakterin folklorik ayrıntıları için kullanılan detayların estetik unsurlar taşıdığı düşünülmektedir.

h. Karakterin zemin - mekan ilişkisi: Karakterin Şekil: 51'deki kompozisyonu incelendiğinde, mekanda kullanılan renklerin karakterin geri plana itilmesine sebep olduğu görülmektedir. Mekan biraz daha geri plana itilip, karakterlerin ön plana alınması, karakterin mekanda kaybolmasını engelleyecektir. Daha önce de bahsedildiği gibi bu görüntüde de karakterlerin ayaklarının yeşil çimenlerden oluşan zemin içinde kaybolduğu düşünülmektedir. Mavi ağacın altında resimlenen görüntünün ne olduğu algılanamamaktadır. Bu durumdan dolayı da, mekanda bir belirsizlik yaşandığı düşünülmektedir.

i. Karakterin mimik ve jestleri: Karakterin, ana görüntüsünde ağız, sağ tarafa doğru kaydırılarak karaktere tebessüm ifadesi verilmeye çalışılmıştır.

j. Karakterde biçimsel anlamda ayırt edici özellikler: Karakterin biçimsel anlamda en belirgin özelliği yine büyük kafasıdır. Bunun yanı sıra kullanılan folklorik kıyafetin, biçimsel anlamda ayırt ediciliği sağlayan bir başka unsur olduğu düşünülmektedir.

Karakterde verilmek istenen mesajın değerlendirilmesi:

a. Karakterin hedef kitlesi: Karakterin hedef kitlesi 3-6 yaş okul öncesi çocuklarıdır.

b. Karakterin psikolojik mesajı: Karakterin psikolojik anlamdaki mesajının çocuklara halk danslarını öğretmeye çalışan ve bu danslardan örnekler sergileyen bir karakter olduğu izlenimidir.

c. Karakterin sosyal – kültürel mesajı: Karakter, Karadeniz yöresine ait halk oyunlarını oynayan ve dans etmeyi çok seven, aynı zamanda kuzeni ve dedesi ile birlikte olmaktan zevk alan hareketli bir çocuk mesajını hedef kitleye iletmektedir.

5.1.4. Pepee'nin Benim Annem Güzel Annem Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açıdan Değerlendirilmesi



Şekil 53. Pepee



Şekil 54. Pepee, Anne ve Bebe

Tasarımcı/ Reklam Ajansı: Düşyeri Çizgi Film ve Canlandırma Stüdyosu

Senaryo: Ayşe Şule Bilgiç

Yönetmen: Özhan Oda

Proje Sorumlusu: Mustafa N. Bilgiç

Konsept Tasarımı: Düşyeri Yaratım Ekibi

Hikaye Resimleme: Önder Menken

Gösterim Süresi: 10-20 dakika

Karakterin Tasarım Tarihi: 2008-2013

Karakter Tasarımında Hakim Olan Renkler: Siyah, Beyaz, Ten rengi, Turuncu.

Karakterde görsel tasarım unsurlarının değerlendirilmesi:

a. Karakterde biçim: Karakterin biçiminde gözlemlenen en belirgin unsur, kolların açık ve kafanın geriye doğru resmedilmiş olmasıdır. Karakterin canlandırdığı hareketin şarkı söylemek olduğu düşünülünce biçim olarak kollar ve vücut yapısı doğru olarak algılanmaktadır. Ancak karakterin boynundaki papyonundan ve gömleğinin yakasından dolayı, karakterin kafa ve gövdesinin birbirinden ayrı gibi durduğu düşünülmektedir. Karakterin elindeki mikrofona doğru yatay olarak kırıldığı ve daha dert çizgilerin kullanıldığı gözlenmektedir. Karakterin sol tarafında gözlemlenen bel ve bacağın birleşimde biçimsel anlamda gereksiz bir kırılma görülmekte olup, bu kırılmadan dolayı karakterin yapısında hatalar olduğu düşünülmektedir.

b. Karakterde ışık ve gölge: Karakterde, belirgin olarak ışığın ve gölgelendirmelerin yüzde kullanıldığı görülmektedir. Çene kısmında kullanılan siyaha yakın ton geçişinin, karakterin yüzünde keskin bir ton geçişine sebep olduğu görülmektedir.

c. Karakterde renk (parlaklık – matlık) bütünlüğü: Karakterin hakim rengi siyahtır. Siyah renk saçlar ve karakterin simoksinde kullanılmıştır. Siyah rengin karaktere, resmiyet ve ciddiyet ifadesi kazandırmak için kullanıldığı düşünülmektedir. Çizgi filmin içeriğinde de Pepee karakterinin annesine sevgisini anlatmak için bir gösteri hazırladığı gözlemlenmiştir. Bunu ciddi bir gösteri haline getirebilmek içinde siyah rengin kullanıldığı düşünülmektedir.

d. Karakterin oran - orantısı: Şekil: 53'te ki karakterin mikrofona tutan kolundaki orantısında sıkıntı olduğu görülmektedir. Kolun geriye gidiş hareketinin doğru olarak resimlenmediği düşünülmektedir. Çünkü kolun sanki karaktere sonradan eklenmiş olduğu izlenimi oluşturduğu düşünülmektedir.

e. Karakterin kompozisyon ile olan görsel bütünlüğü: Şekil: 54'ün kompozisyon özellikleri olarak, sol tarafta yer alan sahne ve Pepee karakteri, sağ tarafında ise Anne ve Bebee görüntüleri görülmektedir. Kompozisyonun en sağında ise ağaç görüntüsü görülmektedir. Pepee'nin annesi için hazırlamış olduğu sunumu gerçekleştirmek için sahneye çıktığı görülmektedir. İlk bakıldığında çok fazla unsuru içerisinde barındırdığı düşünülse de, bir gösteri için hazırlanmış olan sahne için, bulunması gereken nesnelerin varlığı görülmektedir.

f. Karakterde özgünlük: Karakterin resimlenen smokin görüntüsü ile benzerlerinden ayrıldığı düşünülmektedir.

g. Karakterde estetik: Karakterin biçimsel anlamda yapılan bazı hatalardan dolayı estetik açıdan etkilendiği düşünülmektedir. Özellikle karakterin sol ayağındaki kırılmanın, orantısal hatası karakterin estetik anlamda da sıkıntıya düştüğünü göstermektedir.

h. Karakterin zemin - mekan ilişkisi: Mekan görüntüsü olarak Pepee'nin annesine hazırladığı şarkıyı söylemek üzere bir sahne oluşturulmuştur. Bu sahne kırmızı balonlar ve kalplerle süslenmiştir. Zemin olarak bahçe görüntüsünü oluşturmak için yeşil çimenler ve renkli çitler kullanılmıştır. Karakterin ve ailesinin mekana yerleşiminde problem olduğu düşünülmemektedir. Çocuk Gelişim Alanı Uzmanı, Gülşen Altun'un görüşüne göre çocukların görsel algılarını geliştirebilmek adına etkili bir mekan oluşturulmaya çalışılmıştır.

i. Karakterin mimik ve jestleri: Karakterin, mimik ve jestlerinin şarkı söyleme hareketini gerçekleştirebilmek adına, doğru olarak resimlendiği düşünülmektedir.

j. Karakterde biçimsel anlamda ayırt edici özellikler: Karakterin biçimsel anlamda ayırt edici unsurları olarak, karakterin kafası ve kullanılan simokin kıyafeti gösterilebilir.

Karakterde verilmek istenen mesajın değerlendirilmesi:

a. Karakterin hedef kitlesi: Karakterin hedef kitlesi 3-6 yaş okul öncesi çocuklarıdır.

b. Karakterin psikolojik mesajı: Karakterde, verilmek istenen görsel anlamdaki psikolojik mesajın görsel unsurlar dikkate alınıp incelendiğinde, ciddiyet ve resmiyet içeren duyguların yanı sıra anneye olan sevginin, masum bir biçimde anlatımı olduğu düşünülmektedir.

c. Karakterin sosyal – kültürel mesajı: Karakterin görsel anlamdaki sosyal-kültürel mesajının anne sevgisini içerdiği düşünülmektedir.

5.1.5. Pepee'nin Bebee Artık Emzik Emmeyecek Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açıdan Değerlendirilmesi



Şekil 55. Pepee



Şekil 56. Pepee ve Bebee

Tasarımcı/ Reklam Ajansı: Düşyeri Çizgi Film ve Canlandırma Stüdyosu

Senaryo: Ayşe Şule Bilgiç

Yönetmen: Özhan Oda

Proje Sorumlusu: Mustafa N. Bilgiç

Konsept Tasarımı: Düşyeri Yaratım Ekibi

Hikaye Resimleme: Önder Menken

Gösterim Süresi: 10-20 dakika

Karakterin Tasarım Tarihi: 2008-2013

Karakter Tasarımında Hakim Olan Renkler: Kırmızı, Mavi, Mor, Sarı, Siyah, Beyaz, Ten rengi.

Karakterde görsel tasarım unsurlarının değerlendirilmesi:

a. Karakterde biçim: Şekil: 55'te ki karakter görüntüsünde biçimsel olarak en belirgin özelliğin, kask olduğu görülmektedir. Karakterde resimlenen kask görüntüsünün biçim olarak etkili tasarlandığı ve biçimsel anlamda hatalar içermediği düşünülmektedir. Diğer karakter görüntülerinden farklı olarak kafada ve vücutta daha sert ve keskin çizgilerin kullanıldığı gözlemlenmektedir.

b. Karakterde ışık ve gölge: Karakterde ışık ve gölgenin belirgin olarak kafasında ve yüzünde kullanıldığı görülmektedir. Karakterin, yüzündeki kaskın koruma camının, etkili bir biçimde gölgelendirme oluşturduğu ve karakterin yüz ifadesini bozmadığı düşünülmektedir.

c. Karakterde renk (parlaklık – matlık) bütünlüğü: Karakterde, çok fazla rengin bir arada kullanıldığı görülmektedir. İlk bakışta kullanılan renklerin çok fazla ve karışık olduğu görülse de, karakterin çocuklar için hazırlandığı düşünüldüğünde bu karmaşıklığın ortadan kalktığı düşünülmektedir.

d. Karakterin oran - orantısı: Karakterin oran-orantısında bir problem olmadığı görülmektedir. Karakterin kendinden emin duruşunun çok iyi resmedildiği düşünülmektedir.

e. Karakterin kompozisyon ile olan görsel bütünlüğü: Kompozisyonun solunda, bisikletiyle birlikte Pepee karakteri, sağında kardeşi Bebee karakteri ve arka bölümünde engebeli bir yer olduğu izlenimini veren yeşil çimler görülmektedir. Kompozisyonun görsel bütünlüğünün, kullanılan canlı renkler ile daha da güçlendirilmeye çalışıldığı düşünülmektedir.

f. Karakterde özgünlük: Bu karakter görüntüsünün, ana karakterden oldukça farklı bir görüntü izlenimi verdiği düşünülmektedir. Bunun da karakterin özgünlüğünü artırdığı ve benzer diğer karakterlerden ayrılmasına sebep olduğu düşünülmektedir. Karaktere yeni bir görünüm kazandırılmaya çalışılmıştır, bu görünümünde 'motosikletli Pepee' imajı olduğu düşünülmektedir.

g. Karakterde estetik: Karakterde kullanılan kıyafetin, motosiklet kullanıcılarının giysisi olduğu görülmektedir. Bu görüntüden yola çıkarak, estetik değerlerinden önce sağlamlığı ve güvenliği ön plana çıkarması gerektiği düşünülmektedir. Hazırlanan bu karakter görüntüsünde, bu duygunun doğru olarak resmedildiği düşünülmektedir. Kullanılan kaskın ve camın, eldivenlerin, tulumun bu duyguyu verebilmek adına kullanıldığı düşünülmektedir. Estetik unsurları içeren bir karakter görüntüsü olması

gerektiği düşünülmemektedir. Ancak tasarımcısının, bu durumda bile tasarımında kullandığı renkleri ve biçimleri çocukların algılayabileceği bir duruma getirmeyi başardığı düşünülmektedir. Bu da tasarımcısının estetik değer kaygısı taşıdığına bir gösterge olarak algılanabilir.

h. Karakterin zemin - mekan ilişkisi: Şekil: 56'da zemin ve mekan olarak yeşil çimenler ve mavi gökyüzü kullanılmıştır. Pepee'nin bisikleti ile olan görüntüsü mekana yerleştirilmiştir. Doğal bir görüntü içinde karakterlerin mekana yerleştirildiği düşünülmektedir.

i. Karakterin mimik ve jestleri: Karakterin yüzünün kaskın camının arkasında kaldığı görülmektedir. Karaktere tebessüm ifadesinin verilmeye çalışıldığı görülmektedir. Verilen ifade sayesinde karakterin mutlu olduğu hissedilmektedir.

j. Karakterde biçimsel anlamda ayırt edici özellikler: Karakterin kafasının büyüklüğü bu görüntüde de görülmektedir. Karakterin biçimsel anlamdaki ayırt edici bir diğer özelliğinin kaskının ve motosiklet kıyafetinin olduğu düşünülmektedir. Ayrıca renklerinde biçimsel anlamda ayırt edici unsurlar olduğu görülmektedir.

Karakterde verilmek istenen mesajın değerlendirilmesi:

a. Karakterin hedef kitlesi: Karakterin hedef kitlesi 3-6 yaş okul öncesi çocuklarıdır.

b. Karakterin psikolojik mesajı: Pepee'nin bisiklete binmeyi ve doğayı seven, ileride motosiklet kullanabileceğini gösteren, kardeşi Bebee ile vakit geçirmekten hoşlanan bir karakter olduğunun mesajı hedef kitleye verilmektedir.

c. Karakterin sosyal – kültürel mesajı: Karakterin kaskında kullanılan nazar boncuğunun kültürel anlamda mesaj verilmek adına kullanıldığı düşünülmektedir. *“Tarihteki Türk topluluklarında Nazar boncuğuna munçuk, moncuk, monşak, monçak, monçok, muyınçak gibi isimler verilmiştir ve bu tabirlerin bazıları günümüzde de bazı ulusların dillerinde yer almaktadır. Sözcük olarak "Boncuk" denmektedir. Bunlar kişinin veya atın boynuna takılan değerli taş; arslan turnağı, muska gibi şeylerdir”* (İnan, 1971: 132). Karakterin, nazardan ve kötü gözlerden korunması için kullanıldığı mesajını hedef kitleye iletmektedir.

5.1.6. Pepee'nin Şekilleri Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açıdan Değerlendirilmesi



Şekil 57. Pepee



Şekil 58. Pepee ve Bebee

Tasarımcı/ Reklam Ajansı: Düşyeri Çizgi Film ve Canlandırma Stüdyosu

Senaryo: Ayşe Şule Bilgiç

Yönetmen: Özhan Oda

Proje Sorumlusu: Mustafa N. Bilgiç

Konsept Tasarımı: Düşyeri Yaratım Ekibi

Hikaye Resimleme: Önder Menken

Gösterim Süresi: 10-20 dakika

Karakterin Tasarım Tarihi: 2008-2013

Karakter Tasarımında Hakim Olan Renkler: Ten rengi, Kırmızı, Siyah, Yeşil.

Karakterde görsel tasarım unsurlarının değerlendirilmesi:

a. Karakterde biçim: Karakterin gövdesinin dairesel bir görüntü içinde resmedildiği görülmektedir. Bu da karakteri oldukça yuvarlak hatlara sokmuştur. Biçim olarak bu yuvarlak görüntü ile karakterin, sevimli, biraz şişman hatlara sahip bir erkek çocuğu olması sağlanmıştır. Karakterin omuzlarının düşük olmasının da, bu amaca hizmet ettiği düşünülmektedir. Biçimsel anlamda bir diğer durum ise, göğsün oldukça boyna yakın olmasıdır. Bunu bir hata olarak algılamak doğru değildir. Tasarımcısının tercihi olarak kabul etmek gerekmektedir.

b. Karakterde ışık ve gölge: Karakterin ışık ve gölgesini oluştururken doğal ışık sağlanmaya çalışılmıştır. Karakterin plajda geçen görüntüsünün gerçekliğini sağlamak adına açık tonların kullanıldığı görülmektedir. Karakterin, önceki görüntülerinde de olduğu gibi, yüzündeki koyu tonlamaların gözü rahatsız ettiği düşünülmektedir. Karakterin vücudunda da bazı ton geçişlerinin olduğu görülmektedir.

c. Karakterde renk (parlaklık – matlık)bütünlüğü: Kullanılan renklerin plaj ve deniz kavramlarına hizmet ettikleri düşünülmektedir. Denizin mavi, kumsalın açık kahverengi, Pepee' nin kırmızı mayosu ve Bebee' nin pembe mayosunda olduğu gibi pek çok renk bir arada kullanılarak hedef kitleye renklerinde yardımı ile tatil duygusu anlatılmaya çalışılmıştır. Kullanılan karakterin hedef kitlesi için uygun renkler olduğu çocuk gelişimi uzmanları tarafından da belirtilmiştir.

d. Karakterin oran - orantısı: Karakterin çıplak görüntüsü sebebiyle kafasının oranlar içindeki dengeyi bozduğu düşünülmektedir. Önceki görüntülerde de ön planda olan kafa formunun bazen kıyafetlerin ya da kullanılan aksesuarların yardımı ile gizlendiği görülmekteydi, ancak bu görüntüde kafanın büyüklüğünün oldukça ön plana çıktığı düşünülmektedir.

e. Karakterin kompozisyon ile olan görsel bütünlüğü: Kompozisyonun sağ tarafına Bebee karakteri, sol tarafında ise Pepee karakteri yerleştirilmiştir. İkisinin de ortasında bir beyaz sehpa görülmektedir. Sehpanın üzerinde farklı şekillerden oluşan deniz gözlükleri bulunmaktadır. Kompozisyonun arka bölümünde ise deniz görüntüsü işlenmiştir. Kompozisyonun üst açı ile resimlendiği görülmektedir. Farklı bir bakış açısı kullanılmasına rağmen kompozisyonun görsel bütünlüğünün doğru olduğu düşünülmektedir.

f. Karakterde özgünlük: Karakterin, özgünlüğünü artıracak çok fazla yeniliğin olduğu düşünülmemektedir. Standart karakter görüntüsünün dışına çıkılmadığı sadece karakterin kıyafetsiz olarak resmedildiği görülmektedir.

g. Karakterde estetik: Karakterin, çıplak olarak resmedilmesinin estetik anlamdaki değerlere katkı sağladığı düşünülmemektedir.

h. Karakterin zemin - mekan ilişkisi: Karakterin dış mekanda olduğu görülmektedir. Kumsal ve deniz kavramlarını anlatan renkler ve dokuların zeminde kullanıldığı görülmektedir. Karakterlerin zemine yerleştirilmeleri ve mekan ile olan ilişkilerinde sıkıntılar görülmemektedir. Anlatılmak istenen mesajı destekler nitelikte zemin ve mekan görüntüleri resimlenmiştir.

i. Karakterin mimik ve jestleri: Karaktere, Şekil: 57’de mutluluk ifadesi mimikleri sayesinde verilmiştir. Şekil: 58’de karakterin şaşkınlığını simgeleyen dudak ifadeleri görülmektedir. Duyguları hedef kitleye iletmesi açısından her iki karenin de doğru resimlendiği düşünülmektedir.

j. Karakterde biçimsel anlamda ayırt edici özellikler: Karakterin biçimsel anlamda ayırt edici en büyük unsurun kafasının olduğu bu görüntüde daha belirgin olarak görülmektedir.

Karakterde verilmek istenen mesajın değerlendirilmesi:

a. Karakterin hedef kitlesi: Karakterin hedef kitlesi 3-6 yaş okul öncesi çocuklarıdır.

b. Karakterin psikolojik mesajı: Psikolojik olarak hedef kitleye deniz, kumsal ve güneş kavramlarının mutluluk getireceği ve böyle bir ortamda çocuklara kavramların nasıl öğretilbileceği ile ilgili anlatımların olduğu düşünülmektedir.

c. Karakterin sosyal – kültürel mesajı: Karakterin bu görüntüsünde Türk kültürüne ait bir mesaj verdiği düşünülmemektedir. Tatil kavramını, sosyal hayatın bir parçası olarak anlatımda kullanıldığı düşünülmektedir.

5.1.7. Pepee'nin Geceleri Herkes Uyur Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açıdan Değerlendirilmesi



Şekil 59. Pepee



Şekil 60. Pepee, Dedee, Bebee ve Maymuş

Tasarımcı/ Reklam Ajansı: Düşyeri Çizgi Film ve Canlandırma Stüdyosu

Senaryo: Ayşe Şule Bilgiç

Yönetmen: Özhan Oda

Proje Sorumlusu: Mustafa N. Bilgiç

Konsept Tasarımı: Düşyeri Yaratım Ekibi

Hikaye Resimleme: Dorukhan Özcan

Gösterim Süresi: 10-20 dakika

Karakterin Tasarım Tarihi: 2008-2013

Karakter Tasarımında Hakim Olan Renkler: Kahverengi, Ten rengi, Siyah

Karakterde görsel tasarım unsurlarının değerlendirilmesi:

a. Karakterde biçim: Karakterin kafasının ve vücudunun diğer görüntülerinde olduğu gibi yine dairesel formların yardımıyla oluşturulmaya çalışıldığı görülmektedir. Karakterin yürüme hareketini gerçekleştirdiği görülmektedir. Kollarının öne doğru resmedilmesinden ve ayakların yapısından bu hareket anlaşılmaktadır. Karakterin kafasındaki şapkada dairesel çizgilerin kullanıldığı görülmektedir. Bu çizgilerin karaktere boyut kazandırdığı düşünülmektedir.

b. Karakterde ışık ve gölge: Önceki görüntülerden farklı olarak karakter gece görüntüsü içinde resmedilmiştir. Kompozisyonda arka planda ağacın dalında asılı olan fenerin ve yakılan ateşin ışığı sağladığı görülmektedir. Bu görüntünün yapay ışık kaynakları kullanılarak aydınlatılmaya çalışıldığı görülmektedir. Karakterlerin yüzlerine yansıyan ışık sayesinde, karakterin aydınlatıldığı görülmektedir.

c. Karakterde renk (parlaklık – matlık) bütünlüğü: Karakterde hakim olarak kahverengi ve tonlarının kullanıldığı görülmektedir. Kahve renginin 3-6 yaş çocukları için dikkat çekici bir renk olduğu düşünülmemektedir. Ancak karakterin bir izci olduğu düşünüldüğünde bu rengin kullanılmasının problem yaratacağı düşünülmemektedir.

d. Karakterin oran - orantısı: Karakterin kafası yine vücuda göre büyük resimlenmiştir. Karakterin, karakteristik özelliğinin bu görüntüde de bozulmadığı görülmektedir. Karakter yürüme hareketini gerçekleştirmektedir. Bu hareket için ayakların aldığı form içinde vücudun oranlarına göre küçük kaldığı düşünülmektedir.

e. Karakterin kompozisyon ile olan görsel bütünlüğü: Karakterde kompozisyonun ön planında; solda Bebee karakteri, yanında Pepee karakteri, onun yanında da Maymuş karakteri, sağ başta ise Dedee karakterinin resmedildiği görülmektedir. Arka planda ise orman görüntüsünü oluşturmak için ağaçlar resmedilmiştir. Karakterlerde kullanılan renklerde kahve rengi tonların ağırlıklı olması nedeniyle karakterlerin kompozisyondan ayrılmadığı düşünülmektedir. Bu ayrışmamadan dolayı kompozisyonun, çözümlenmesinin çocuklar için zor olacağı düşünülmektedir.

f. Karakterde özgünlük: Karakterde oluşturulan izci görüntüsü, daha önce yapılmış olan çizgi filmlerde de kullanılmıştır. Pepee karakterinin izci görüntüsünde farklı bir anlatım olduğu düşünülmektedir. Karakterin genel yapısı içinde düşünüldüğünde bir farklılık sağladığı düşünülmektedir.

g. Karakterde estetik: Karakterin, farklı bir hareketle resmedildiği görülmektedir. Karakter yürüme hareketini gerçekleştirmektedir. Karakterin oran ve orantısında anlatılan ayak formunun yanlışlığı dışında, karakterin hareketi oldukça estetik ve doğru olarak gerçekleştirdiği düşünülmektedir. Kullanılan renklerin ve formların birbiri ile bir uyum oluşturduğu düşünülmektedir. Kahverengi tonların kullanımı ile karaktere farklı bir görüntü sağlandığı görülmektedir.

h. Karakterin zemin - mekan ilişkisi: Karakter yine dış mekanda resmedilmiştir. Diğer görüntülerden farklı olarak gece görüntüsünün mekanda kullanılan ateş ve fenerin sayesinde dengeli bir yapı içerisinde sağlanmaya çalışıldığı düşünülmektedir. Karakterlerin çimenler üzerinde, oturarak resmedildiği görülmektedir. Amacın bir kamp görüntüsü olduğu görülmektedir. Zemin ve mekanda kullanılan eşyalar sayesinde bu kamp görüntüsünün sağlandığı görülmektedir.

i. Karakterin mimik ve jestleri: Karaktere, jest ve mimikler sayesinde mutlu ve şaşırılmış bir ifade sağlanmaya çalışıldığı düşünülmektedir. Karakterin karşıya bakış ifadesinin gözlerin formu ile doğru olarak resimlendiği düşünülmektedir.

j. Karakterde biçimsel anlamda ayırt edici özellikler: Karakterin, bu görüntüsün de biçimsel anlamda ayırt edici özelliğinin kafasının büyük olması, şapkasının ters olması ve kullanılan kahverengi tonlardaki kıyafetinin oluşturduğu düşünülmektedir.

Karakterde verilmek istenen mesajın değerlendirilmesi:

a. Karakterin hedef kitlesi: Karakterin hedef kitlesi 3-6 yaş okul öncesi çocuklarıdır.

b. Karakterin psikolojik mesajı: Karakterin bu görüntülerdeki psikolojik mesajlarının; birliktelik, paylaşım ve doğaya uyum sağlamak olduğu düşünülmektedir.

c. Karakterin sosyal – kültürel mesajı: Karakterin bu görüntüsünde aile kavramını içeren unsurları taşıdığı görülmektedir. Dedee' si ve kardeşi Şila bu kavramı anlatan unsurlardır.

5.1.8. Pepee'nin Bugün Bayram Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açıdan Değerlendirilmesi



Şekil 61. Pepee



Şekil 62. Pepee ve Ailesi

Tasarımcı/ Reklam Ajansı: Düşyeri Çizgi Film ve Canlandırma Stüdyosu

Senaryo: Ayşe Şule Bilgiç

Yönetmen: Özhan Oda

Proje Sorumlusu: Mustafa N. Bilgiç

Konsept Tasarımı: Düşyeri Yaratım Ekibi

Hikaye Resimleme: Önder Menken

Gösterim Süresi: 10-20 dakika

Karakterin Tasarım Tarihi: 2008-2013

Karakter Tasarımında Hakim Olan Renkler: Kahve rengi, Ten rengi, Kırmızı, Beyaz

Karakterde görsel tasarım unsurlarının değerlendirilmesi:

a. Karakterde biçim: Karakterin biçim olarak kafasının vücuduna göre büyük olarak resmedildiği görülmektedir. Kollarını arkasına bağlamış görüntüsü sayesinde vücut kafesinin ön plana doğru geldiği görülmektedir. Karakterde biçimsel anlamda yine dairesel hatların kullanıldığı görülmektedir. Karakterin, biçimsel olarak kullanılan çizgilerin yardımıyla rahat bir forma sokulduğu düşünülmektedir.

b. Karakterde ışık ve gölge: Karakterin iç mekan da resmedildiği Şekil: 62’de görülmektedir. Karakterin kompozisyonun iç mekan da oluşturulmasından dolayı kullanılacak olan tonların yapay ışık kaynağı ile elde edilmiş tonlamalar olduğu düşüncesine dikkat edildiği düşünülmektedir. Işığın Pepee karakterinin üzerinde dağılmasının sebebi olarak karakteri ön plana taşıma amacıyla yapıldığı düşünülmektedir.

c. Karakterde renk (parlaklık – matlık) bütünlüğü: Karakterde kullanılan renklerde kahve renginin hakimiyeti görülmektedir. Kahve renginin tonları gereği karakterin mat durduğu düşünülmektedir. Bu matlığın kompozisyonda ışıklandırma sayesinde çözüldüğü düşünülmektedir.

d. Karakterin oran - orantısı: Karakterde kollar arkada resmedilmiştir. Bu durumun karakterin oran ve orantısı ile ayarlanarak yapıldığı düşünülmektedir. Kafanın geriye doğru hareketinin oranlarla uyumlu bir biçimde resmedildiği görülmektedir.

e. Karakterin kompozisyon ile olan görsel bütünlüğü: Kompozisyonun iç mekanda oluşturulduğu görülmektedir. Kompozisyonun; en solunda Pepee karakteri, onun yanında Babaa Karakteri, onun yanında Annee karakteri ve sağında Bebee karakteri görülmektedir. Kompozisyonun üçgen bir yapı içinde oluşturulduğu düşünülmektedir. Aile’nin şaşkın yüz ifadeleri ve Pepee karakterinin sinirli yüz ifadesinin kullanılan çizgilerin yardımıyla doğru olarak çözümlendiği düşünülmektedir. Kompozisyonda yakın plan kullanıldığı görülmektedir. Karakterlerin yüz ifadeleri ve hareketleri sayesinde verilmek istenen mesajın kompozisyonla olan görsel bütünlüğünün doğru olarak oluşturulduğu düşünülmektedir.

f. Karakterde özgünlük: Karakterin, önceki görüntüleri ile ilişkisi düşünüldüğünde benzerlerinden ayrıldığı ve farklı bir yapıyla resmedildiği düşünülmektedir.

g. Karakterde estetik: Karakterin geriye doğru giden formunun, oldukça rahat resmedildiği görülmektedir. Karakterin yüz ifadesi ve vücudunun uyumunun etkili olduğu düşünülmektedir.

h. Karakterin zemin - mekan ilişkisi: Karakterin iç mekan da geçen bir görüntü de resmedildiği görülmektedir. Annee ve Babaa karakterlerinin oturdukları, Pepee ve Bebee karakterinin ayakta durduğu görülmektedir. Ancak Annee ve Babaa karakterleri sanki ayakta duruyor izlenimi oluşturmaktadırlar. Karakterlerin oturduğu zeminin ne olduğu konusunda anlaşılabilir bir resimleme yapılmadığı düşünülmektedir. Aynı şekilde arkada, resmedilmiş olan turuncu görüntünün ne olduğunun algılanmadığı düşünülmektedir. Bunların sebebi olarak ta karakterlerin yakın plan çizimlerinin yapılmış olması gösterilebilir.

i. Karakterin mimik ve jestleri: Pepee karakterinin iki görüntüde de farklı jest ve mimiklerde resmedildiği görülmektedir. Şekil: 61’de karakterin mutlu ifadesi göz ve dudak hareketleriyle, Şekil: 62’de karakterin sinirli ifadesi göz ve dudak hareketlerinin yanı sıra karakterin vücut hareketlerinin yardımıyla oluşturulmaya çalışıldığı düşünülmektedir.

k. Karakterde biçimsel anlamda ayırt edici özellikler: Karakterin, biçimsel anlamda ayırt edici unsurunun vücuduna göre büyük olan kafası olduğu bu görüntüde de görülmektedir.

Karakterde verilmek istenen mesajın değerlendirilmesi:

d. Karakterin hedef kitlesi: Karakterin hedef kitlesi 3-6 yaş okul öncesi çocuklarıdır.

e. Karakterin psikolojik mesajı: Karakterin bu görüntüsünde aile kavramını içeren unsurlarının hedef kitleye psikolojik mesaj olarak verilmeye çalışıldığı düşünülmektedir.

f. Karakterin sosyal – kültürel mesajı: Karakterin bu görüntüsünde aile kavramını içeren unsurları taşıdığı görülmektedir. Annee, Babaa ve kardeşi ile olan görüntüsünde; ailesi ile olan birlikteliği resmedilmiş ve bir durumun çözümü için ailesinin yardımını aldığı düşünülmektedir.

5.1.9. Pepee'nin Biz Meyve Yemeyi Seviyoruz, Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açıdan Değerlendirilmesi



Şekil 63. Pepee



Şekil 64. Pepee, Bebee ve Şila

Tasarımcı/ Reklam Ajansı: Düşyeri Çizgi Film ve Canlandırma Stüdyosu

Senaryo: Ayşe Şule Bilgiç

Yönetmen: Özhan Oda

Proje Sorumlusu: Mustafa N. Bilgiç

Konsept Tasarımı: Düşyeri Yaratım Ekibi

Hikaye Resimleme: Önder Menken

Gösterim Süresi: 10-20 dakika

Karakterin Tasarım Tarihi: 2008-2013

Karakter Tasarımında Hakim Olan Renkler: Kırmızı, Mavi, Beyaz, Siyah, Ten rengi

Karakterde görsel tasarım unsurlarının değerlendirilmesi:

a. Karakterde biçim: Karakterde kış mevsimi tanımlayan unsurların olduğu görülmektedir. Kullanılan bere ve mont unsurlarının biçimsel olarak bu yapıya hizmet ettikleri düşünülmektedir. Karakterde kullanılan bu unsurların incelenecek olursa; montun karakterin bileğinde ve göbek hizasında bitmesi, pantolonunda bileklerde son bulması sanki karaktere küçük gelmiş giysiler giydirildiği görüntüsü oluşturmaktadır. Kış mevsiminin giysilerinin çocuklarda çok katlı olduğu düşünülürse, geniş ve kabarık olan biçimlerinin göz ardı edildiği düşünülmektedir. Karakterin resmedildiği konu düşünülmeli ve kullanılacak olan formların ve çizgilerin bu yönde ayarlanması gerektiği düşünülmektedir.

b. Karakterde ışık ve gölge: Karakterin dış mekanda resmedildiği görülmektedir. Kullanılan ışığın doğal ışık kaynağını ifade edecek biçimde oluşturmaya çalışıldığı görülmektedir. Karaktere ışığın sol taraftan geldiği yüzündeki ve beresindeki aydınlıktan anlaşılmaktadır.

c. Karakterde renk (parlaklık – matlık) bütünlüğü: Karakterde renk tonlarının canlılığı dikkat çekmektedir. Mevsimin kış olduğu düşünüldüğünde ve kış mevsiminin çocuklara anlatıldığı bu görüntüde, renkleri bu kadar canlı ve parlak göstermenin hedef kitlede ‘kışın canlı ve parlak renkler giyilir’ düşüncesi oluşturacağı düşünülmektedir.

d. Karakterin oran - orantısı: Karakterin üzerine giydirilen giysiler sayesinde göbek ve bileklerde bazı orantısızlıklar olduğu düşünülmektedir. Montun bilek ve kol ayırımına bakılacak olursa; bileğin koldan ayrıymış gibi görüldüğü düşünülmektedir. Aynı şekilde göbeğinde anlamsız bir şişkinliğe sebep olduğu düşünülmektedir.

e. Karakterin kompozisyon ile olan görsel bütünlüğü: Oluşturulan kompozisyonda, ön planda Pepee ve Şila karakterleri görülmektedir. Karakterlerin arkasında yerde Bebee karakteri görülmektedir. Bebee’ nin arkasında ve Pepee’ nin yanında meyve görüntüleri görülmektedir. Arka planda çimenler ve sarı bir köprü görülmektedir. Kompozisyonda çok fazla renk, karakter ve nesne kullanılmasından dolayı bir karışıklık söz konusu olduğu düşünülmektedir. Bu karışıklığın daha az nesne kullanımı ya da renklerin geriye doğru tonlamalarının düşürülerek çözülebileceği düşünülmektedir.

f. Karakterde özgünlük: Karakterin kendi içinde oluşturulan diğer karakterle değerlendirildiğinde farklılıklar taşıdığı düşünülmektedir. Ana karakter görüntüsünde

kullanılan Pepee yazılı şapkanın dışına çıkılıp, yeni bir görüntü oluşturmak adına bere kullanıldığı görülmektedir.

g. Karakterde estetik: Karakterin giysilerinin doğru olarak resmedilmediği düşünülmektedir. Oran ve orantı bölümde bahsedilen aksaklıklardan dolayı karakterin estetik anlamda da sıkıntılı olduğu düşünülmektedir.

h. Karakterin zemin - mekan ilişkisi: Karakter görüntüsünün dış mekanda geçtiği görülmektedir. Bir çok görüntüde kullanıldığı gibi zemin olarak yine yeşil çimenlerin kullanıldığı görülmektedir. Mekanda ve karakterlerde kullanılan renklerin canlılığı karakterlerin mekandan ayrılamamasına sebep olmaktadır. Mekan renklerinde biraz daha açık tonların kullanılması gerektiği düşünülmektedir. Tonların açık kullanımının karakterlerin zeminden ayrılmasına yardımcı olacağı düşünülmektedir.

i. Karakterin mimik ve jestleri: Karakterde jest ve mimik anlamında duygu ifade edecek resimlemelerin olduğu düşünülmemektedir. Karakterin iri siyah gözleri ve sol tarafa doğru resimlenen kafası ile ne hissettiği anlaşılmayan bir ifadenin söz konusu olduğu düşünülmektedir.

j. Karakterde biçimsel anlamda ayırt edici özellikler: Karakterin biçimsel anlamda ayırt edici özelliğini kafasının vücuduna göre büyük resmedilmiş olması ve kıyafetlerinde kullanılan renklerin çokluğu olduğu düşünülmektedir.

Karakterde verilmek istenen mesajın değerlendirilmesi:

a. Karakterin hedef kitlesi: Karakterin hedef kitlesi 3-6 yaş okul öncesi çocuklarıdır.

b. Karakterin psikolojik mesajı: Kış mevsiminde nasıl giyinilmesi ve neler yenilmesi gerektiği ile ilgili mesajı hedef kitleye ilettiği düşünülmektedir.

c. Karakterin sosyal – kültürel mesajı: Karakterin bu görüntülerinde sosyal-kültürel anlamda anlaşılır bir mesaj verdiği düşünülmemektedir. Ancak kardeşi Bebee ve Kuzeni Şıla'nın kullanımını aile bağları olarak düşünebiliriz.

5.1.10. Pepee' nin Yaz Geldi, Hava Çok Sıcak, Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açıdan Değerlendirilmesi



Şekil 65. Pepee



Şekil 66. Pepee ve Bebee

Tasarımcı/ Reklam Ajansı: Düşyeri Çizgi Film ve Canlandırma Stüdyosu

Senaryo: Ayşe Şule Bilgiç

Yönetmen: Özhan Oda

Proje Sorumlusu: Mustafa N. Bilgiç

Konsept Tasarımı: Düşyeri Yaratım Ekibi

Hikaye Resimleme: Önder Menken

Gösterim Süresi: 10-20 dakika

Karakterin Tasarım Tarihi: 2008-2013

Karakter Tasarımında Hakim Olan Renkler: Sarı, Mavi, Siyah, Ten rengi, Beyaz

Karakterde görsel tasarım unsurlarının değerlendirilmesi:

a. Karakterde biçim: Karakterde kafanın öne doğru gelen bir yapı içinde resmedildiği görülmektedir. Karakterin kollarının serbest bir hareketle iki yana doğru bırakıldığı görülmektedir. Sağ omuz geriye doğru resmedilmiştir. Sol omuz ise öne doğru resmedilmiştir. Böylece karakter bitkin, üzgün bir vücut hareketiyle resmedilerek, anlatılmak istenen ifadenin yapısı karaktere kazandırılmaya çalışılmıştır. Karakterin bacak ve ayakları arasında oluşan boğumlaşmanın gözü rahatsız ettiği düşünülmektedir.

b. Karakterde ışık ve gölge: Kompozisyonun iç mekan olarak hazırlandığı görülmektedir. Buna bağlı olarak yapay ışık kullanılarak ışık ve gölgenin sağlanmaya çalışıldığı düşünülmektedir. Karakterin yüzünde ışığın yoğun olarak kullanıldığı görülmektedir. Karakterin çenesine doğru gölgesinin verilmeye çalışıldığı düşünülmektedir. Ancak karakterin alından, çeneye doğru ton geçişinin oldukça sert olduğu düşünülmektedir. Karakterin yüzüne soldan, vücuduna ise sağdan gelen bir ışık olduğu görülmektedir. Doğada nesnelerin ışığı aynı yönden aldığı düşünülürse bu durumun bir yanılgıya sebep olacağı düşünülmektedir.

c. Karakterde renk (parlaklık – matlık) bütünlüğü: Karakterde sarı ve mavi renklerinin kıyafette kullanıldığı görülmektedir. Karakterde hakim olan rengin ten rengi olduğu görülmektedir. Karakterde seçilen renklerin bütünlüğünde problem yaratabilecek unsurların olduğu düşünülmemektedir.

d. Karakterin oran - orantısı: Karakterin, genel yapısı itibariyle kafanın büyük olarak resmedilmeye devam edildiği görülmektedir. Bu görüntüde karakterin omuzlarının düşük olarak resmedildiği görülmektedir. Bu düşüştən dolayı karakterin ellerinin neredeyse ayaklarına değdiği görülmektedir. Kolların yere yakın olarak resmedilmesinin algılama da hatalar yaratacağı düşünülmektedir. Karakterin bacaklarının dairesel biçiminin biraz daha gerçeğe uygun olarak resimlenmesinin doğru olacağı düşünülmektedir.

e. Karakterin kompozisyon ile olan görsel bütünlüğü: Kompozisyonda iç mekanda çocuk odası görüntüsü canlandırılmıştır. Kullanılan renklerin çocuk odası için uygun olduğu düşünülmektedir. Kompozisyonun ön planında Pepe ve Bebee karakteri bulunmaktadır. Arka planda ise yatak, dolaplar, duvar ve yer canlandırmaları bulunmaktadır. Karakterin kompozisyona yerleşiminin doğru olduğu düşünülmektedir. Bebee karakteri ile aralarında sağlanan boşluğun karakterlerin anlaşılabilmesi adına yeterli olduğu görülmektedir.

f. Karakterde özgünlük: Oluşturulan karakter çiziminin önceki görüntüler içinde bir farklılığa sahip olduğu görülmektedir. Yaz aklarını anlatan bir karakter olduğu düşünüldüğünde uygulamanın doğru olduğu düşünülmektedir.

g. Karakterde estetik: Karakterin oran ve orantısında var olan hataların estetik anlamda da karakteri etkilediği düşünülmektedir.

h. Karakterin zemin - mekan ilişkisi: Kompozisyonda iç mekan kullanıldığı görülmektedir. Mekan tasarımı için kullanılan renklerin doğru olduğu düşünülmektedir. Ancak mekanda kullanılan eşyaların biçim ve formları anlaşılmadığı düşünülmektedir. Arka planda kullanılan yatağın ve dolapların anlaşılmadıkları görülmekte olup daha anlaşılır görüntülerin resimlenmesi gerektiği düşünülmektedir. Zeminde kullanılan halı ve parke görüntüsünün renklerinin karakterlere yakın olmasından dolayı bir karışıklık yaşandığı görülmektedir. Bu karışıklığın karakterlerin gölgeleri ile çözülmeye çalışıldığı düşünülmektedir.

i. Karakterin mimik ve jestleri: Karakterin bu görüntü de hangi duyguyu canlandırdığının anlaşılmadığı düşünülmektedir. Bunun sebebi olarak ta göz ve dudağın yapısı gösterilebilir. Dudak ve göz hareketleriyle karaktere pek çok duygunun aynı anda verilmeye çalışıldığı düşünülmektedir.

j. Karakterde biçimsel anlamda ayırt edici özellikler: Karakterin biçimsel anlamda ayırt edici özelliğinin büyük kafasının yanı sıra jest ve mimiklerinin de olduğu düşünülmektedir.

Karakterde verilmek istenen mesajın değerlendirilmesi:

a. Karakterin hedef kitlesi: Karakterin hedef kitlesi 3-6 yaş okul öncesi çocuklarıdır.

b. Karakterin psikolojik mesajı: Karakterin psikolojik olarak yaz aklarında nasıl kıyafetler giyileceğine dair mesajlar içerdiği düşünülmektedir. Uygun kıyafetlerin karakterin farklı görüntüsü ile canlandırılmaya çalışıldığı düşünülmektedir.

c. Karakterin sosyal – kültürel mesajı: Karakterin sosyal-kültürel anlamda ön plana çıkacak bir mesaj verdiği düşünülmemekle beraber kardeşi ile olan iletişimi düşünüldüğünde, kardeş sevgisi olarak nitelendirilebilir.

5.1.11. Pepee Ağlıyor, Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açıdan Değerlendirilmesi



Şekil 67. Pepee



Şekil 68. Pepee ve Şıla

Tasarımcı/ Reklam Ajansı: Düşyeri Çizgi Film ve Canlandırma Stüdyosu

Senaryo: Ayşe Şule Bilgiç

Yönetmen: Özhan Oda

Proje Sorumlusu: Mustafa N. Bilgiç

Konsept Tasarımı: Düşyeri Yaratım Ekibi

Hikaye Resimleme: Önder Menken

Gösterim Süresi: 10-20 dakika

Karakterin Tasarım Tarihi: 2008-2013

Karakter Tasarımında Hakim Olan Renkler: Beyaz, Siyah, Ten rengi

Karakterde görsel tasarım unsurlarının değerlendirilmesi:

a. Karakterde biçim: Karakterin biçim olarak kafası vücuduna göre büyük olarak resmedildiği görülmektedir. Karakterde biçimsel anlamda dairesel hatların kullanıldığı görülmektedir. Karakterin, biçimsel olarak kullanılan çizgilerinde yardımıyla rahat bir harekete sokulduğu düşünülmektedir. Karakterin oluşturulan kompozisyonda farklı bir hareketi görülmektedir. Tekme atma hareketinin biçim ve form olarak, hareketin anatomik yapısına uygun olarak resmedildiği düşünülmektedir.

b. Karakterde ışık ve gölge: Karakter dış mekan görüntüsü içinde resmedilmiştir. Doğal ışık kaynağından faydalanıldığı görülmektedir. Önceki görüntülerden farklı olarak ışık ve gölgenin karakterin vücudunda belirginleştiği görülmektedir. Karakterin ayak ve bacaklarındaki ton geçişlerinin kafa ve vücutta kullanılan ışığa göre daha koyu ve karanlık olduğu düşünülmektedir.

c. Karakterde renk (parlaklık – matlık) bütünlüğü: Karakterde siyah ve beyaz renklerinin kullanıldığı görülmektedir. Renklerin karete sporunda kullanılan giysinin renkleri olduğu bilinmektedir. Karete sporunu temsil eden bir karakter canlandırıldığı için kullanılan renklerin doğru olduğu düşünülmektedir. Karakterin bacaklarında, beyaz renk kullanılmış olmasına rağmen yapılan tonlamalardan dolayı renk kayıplarının olduğu görülmektedir.

d. Karakterin oran - orantısı: Şekil: 65'te olduğu gibi karakterin omuzları düşük olarak resmedilmiştir. Tıpkı o görüntüde olduğu gibi bu düşüşten dolayı kolların aşağıya doğru çok fazla geldiği görülmektedir. Karakterin önceki görüntülerde olduğu gibi kafası yine büyük resmedilmiştir. Bu bir orantısızlık olarak değil karakterin tasarımcısının tercihi olarak değerlendirilmiştir.

e. Karakterin kompozisyon ile olan görsel bütünlüğü: Karakterin kompozisyonda, tekme atma hareketini gerçekleştirildiği görülmektedir. Karakterin kafasının kompozisyondan dışarı çıktığı görülmektedir. Kompozisyon kurallarını dikkate aldığımızda bunun istenilmeyen bir durum olduğu düşünülmektedir. Ancak bunun çizgi filmin akışı sırasında problem yaratmayacağı, animasyon şirket yönetmeni Sinan Ölmez tarafından belirtilmiştir. Kompozisyonun diğer unsurları ise arka plandaki yeşil çimenler, küçük renkli ağaçlar ve Pepe'e' yi izleyen Şila karakterinden meydana gelmiştir.

f. Karakterde özgünlük: Karete yapan çocuk karakteri mesajının pek çok Japon çizgi filminde görülebileceği düşünülmektedir. Uygulama olarak farklılıklar içerebilir, ancak

mesajı da dikkate almamız gerektiği gerçeği, karakterin özgün bir mesaj vermediği gerçeği ile örtüşmektedir.

g. Karakterde estetik: Yapılan spor dalının kıyafetleri incelendiğinde daha bol kıyafetlerin kullanıldığı görülmüştür. Pepee karakterinde ise kıyafetin karakterin üstüne göre olması 3-6 yaş çocuğunun görsel algısına uygun olarak resmedildiğinin göstergesi olarak kabul edilebilir. Kullanılan çizgilerinde sayesinde, karakter görüntüsünün estetik bir hal aldığı düşünülmektedir.

h. Karakterin zemin - mekan ilişkisi: Karakterin kompozisyonu dış mekanda oluşturulmuştur. Çimen zeminin üzerinde Pepee ve Şila karakterinin oyun oynadığı görülmektedir. Doğa görüntüsünün, mekanda kullanılan nesnelerle desteklenmesinin gerekli olduğu düşünülmektedir. Ayrıca çocukların oyun oynadığını gösteren farklı objelerinde kullanılması gerektiği çocuk gelişimi uzmanları tarafından belirtilmiştir.

i. Karakterin mimik ve jestleri: Karakterin Şekil: 57’ de jest ve mimiklerin katkısı olduğu düşünülmemektedir. Ancak kompozisyon içinde yapılmak istenen canlandırmada hareket ve yüz ifadesinin uyumlu olduğu görülmektedir. Hareketin heyecanının karakterin jest ve mimikleri ile doğru olarak ifade edildiği düşünülmektedir.

j. Karakterde biçimsel anlamda ayırt edici özellikler: Karakterde biçimsel anlamda ayırt edici özelliğin kafası ve oluşturulan kareteci çocuk imajı olduğu düşünülmektedir.

Karakterde verilmek istenen mesajın değerlendirilmesi:

g. Karakterin hedef kitlesi: Karakterin hedef kitlesi 3-6 yaş okul öncesi çocuklarıdır.

h. Karakterin psikolojik mesajı: Çocukları spor yapmaya yönlendiren mesajların kullanıldığı düşünülmektedir. Bir diğer yaklaşım olarak ta çocukların karete sporunun kullanımıyla kavga etmeyi öğretildiği çocuk gelişimi uzmanı Fatma Özçelik’in yorumları arasındadır.

i. Karakterin sosyal – kültürel mesajı: Sosyal anlamda spor yapma mesajı verdiği görülmektedir. Ancak kültürel anlamda bir mesaj verdiği düşünülmemektedir. Grafik tasarımcı İsa Çağlar Kerman’ın yorumuna göre sporun anlatımının, bir “Uzak Doğu sporu yerine Türk kültürünü anlatan bir spor dalı ile yapılması gerektiğidir. Böylelikle hem spor kavramı verilmiş olup, hem de kültürel anlamda bir değer çocuklara aktarılmış olacaktır” olması gerektiği yönündedir.

5.1.12. Pepee Şilayla Ne Oynayacağını Bilmiyor, Bölümündeki Karakter Görüntüsünün Görsel Açıdan Değerlendirilmesi



Şekil 69. Pepee



Şekil 70. Pepee ve Şila

Tasarımcı/ Reklam Ajansı: Düşyeri Çizgi Film ve Canlandırma Stüdyosu

Senaryo: Ayşe Şule Bilgiç

Yönetmen: Özhan Oda

Proje Sorumlusu: Mustafa N. Bilgiç

Konsept Tasarımı: Düşyeri Yaratım Ekibi

Hikaye Resimleme: Önder Menken

Gösterim Süresi: 10-20 dakika

Karakterin Tasarım Tarihi: 2008-2013

Karakter Tasarımında Hakim Olan Renkler: Mor, Mavi, Siyah, Beyaz, Ten rengi

Karakterde görsel tasarım unsurlarının değerlendirilmesi:

a. Karakterde biçim: Karakterin kafasının ve gövdesinin biçimsel olarak dairesel hatlar içerdiği görülmektedir. Kafa yapısının dikdörtgeni andıran bir anlatımının olduğu düşünülmektedir. Karakterin ayakları içe baktırılarak, futbolcuların yaptıkları spordan kaynaklanan bacaklarında biçimsel değişikliklerin anlatılmaya çalışıldığı düşünülmektedir. Karakterin omuzlarının yine düşük olarak resmedildiği görülmektedir. Karakterin spor yaptığı düşünülürse, karakterin duruşu ile verdiği mesajın birbiri ile uyumlu olmadığı düşünülmektedir.

b. Karakterde ışık ve gölge: Karakterin gerçek ve hayal arası bir durum içinde resmedildiği görülmektedir. Karaktere uygulanan ışığın tamamen tasarımcının tercihi olarak nitelendirmek bu kompozisyon için uygun olacaktır. Karakterin saçında bir ışık patlaması olduğu görülmektedir. Yüzündeki ton geçişlerinde de yanaklardaki koyuluğun yine dikkat çektiği görülmektedir.

c. Karakterde renk (parlaklık – matlık) bütünlüğü: Karakterde mavi ve mor rengin bir arada kullanımı görülmektedir. Bu iki rengin verdiği mesajların birbirleri ile ters oldukları düşünülmektedir. Mavi renginin huzurlu, yatıştırıcı, özgürlük, eğitim, barışseverlik duyguları ile anlatıma katkı sağladığı mor renginin ise artistik, kibirlilik, depresyon, bunalım, ciddiye verici duygularıyla anlatıma katkı getirdiği düşünülmemektedir. Bu iki rengin bir biri ile ters olan duygularından yola çıkılarak bir tasarım oluşturulduğu düşünülmemektedir. Tasarımcının genellikle kullanılan takım formlarından yola çıkarak bu renkleri tercih ettiği düşünülmektedir. Karakterin erkek çocuklarının dikkatini daha fazla çekmeye çalışan bir görüntüsü olduğu düşünülmektedir.

d. Karakterin oran - orantısı: Karakterin, kafanın büyük olarak resmedilmeye devam edildiği görülmektedir. Bu görüntüde de karakterin omuzlarının düşük olarak resmedildiği görülmektedir. Bu düşüşten dolayı karakterin ellerinin neredeyse ayaklarına değdiği görülmektedir. Kolların yere yakın olarak resmedilmesinin algılama da hatalar yaratacağı düşünülmektedir. Karakterin kollarının vücudun geri planına alınmasından dolayı oranlarda bir karışıklık olduğu düşünülmektedir. Oran ve orantı olarak vücuttaki tüm yapıların doğru algılanması gerektiği bilinmektedir.

e. Karakterin kompozisyon ile olan görsel bütünlüğü: Karakterin kompozisyonunda; ön planında Şila karakteri ve geri planında futbol oynayan Pepe karakteri görülmektedir. Kompozisyonda geri planda kullanılan kırmızı fon ve üzerinde bulunan kabarcıklardan

dolayı özellikle Pepee karakterinin zor algılandığı düşünülmektedir. Bu durumun çözümü için, fonda kullanılan kırmızının tonu açılabilir ya da renk kontrastlarından yararlanılarak bir fon oluşturulabilir. Böylelikle karakterlerin daha ön plana taşınması sağlanmış olacaktır.

f. Karakterde özgünlük: Karakterin daha önce oluşturulmuş olan görüntülerinden farklı olduğu görülmektedir. Futbol oynayan pek çok çizgi film karakterine de rastlamak mümkündür. Bu anlamda karakterin görüntüsü için özgünlük özelliği taşıyacak unsurların bulunmadığı düşünülmektedir.

g. Karakterde estetik: Karakterde kullanılan forma görüntüsünün daha bol olarak resmedilmesi gerektiği düşünülmektedir. Karakterin bacadan bileğe kadar olan görüntüsünde, çok fazla çizginin kullanılması karakterin bacağının neresi olduğunun anlaşılmasına sebep olmaktadır. Ana yapısının gözden kaybolmasına sebep olan bu çizgilerin çok fazla olduğu düşünülmektedir. Görüntüsel bir karmaşaya yol açtığı düşünülen bu çizgilerin azaltılmasının gerektiği düşünülmektedir.

h. Karakterin zemin - mekan ilişkisi: Karakterde zemin olarak kırmızı bir zemin kullanılmıştır. Mekan oluşturmak adına herhangi bir görselin olmadığı görülmektedir. Karakterin, hayali olan bir ortamda top oynadığı düşünülürse, karakterin uçan görüntüsünün normal olduğu düşünülmektedir.

i. Karakterin mimik ve jestleri: Karakterde yaptığı sporun duygularını ifade edecek jest ve mimiklerin kullanılmadığı düşünülmektedir. Karakterin pek çok durumunda kullanılan mutsuz, umutsuz duyguları veren yüz ifadelerinin bu tasarımda da kullanıldığı görülmektedir. Oysaki bulunduğu durumun jest ve mimiklerinin kullanılmasının karakterin inandırıcılığını artıracığı düşünülmektedir.

j. Karakterde biçimsel anlamda ayırt edici özellikler: Karakterin biçimsel anlamda ayırt edici özelliğinin kafası ve takım forması olduğu düşünülmektedir.

Karakterde verilmek istenen mesajın değerlendirilmesi:

a. Karakterin hedef kitlesi: Karakterin hedef kitlesi 3-6 yaş okul öncesi çocuklarıdır.

b. Karakterin psikolojik mesajı: Karakterin, hedef kitleye psikolojik anlamda verdiği mesajın spor yapmak olduğu düşünülmektedir.

c. Karakterin sosyal – kültürel mesajı: Karakterin sosyal anlamda birliktelik içeren mesajlar verdiği kuzeni Şila karakterinden anlaşılmaktadır. Onunla birlikte oyun oynuyor olması buna örnek olarak gösterilebilir. Karakterin, formasına taktığı nazar boncuğu ise önceki karakterlerde olduğu gibi kültürel anlamdaki mesajı olarak kabul edilebilir.

BÖLÜM VI

SONUÇ ve ÖNERİLER

6.1. Sonuç

İncelenen 12 adet farklı Pepee karakter görüntüleri üzerinde yapılan görsel değerlendirmeler ile aşağıdaki sonuçlar elde edilmiştir.

Karakterin biçim bakımından değerlendirmeleri sonucunda, tüm karakter görüntülerinde; kafanın ve vücudun yuvarlak hatlar içinde resmedildiği görülmüştür. Kafa yapısının, tüm karakter görüntülerinde vücuda göre daha büyük olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bunun sebebinin ise çocukların kafalarının vücutlarına göre büyük olması durumunun, karakterin tasarımcısı tarafından abartılarak kullanılma yoluna gidildiği olmuştur. Karakterin biçimsel olarak bazı görüntülerde sağa ve sola yatış hareketlerinde boğumlaşmaların ve katlanmaların olduğu görülmüştür. Bu durumundan dolayı da karakterin biçimsel anlamda gözü rahatsız eden görüntülerinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bakınız, Şekil: 45, 53, 65

Karakterin, iç mekan da geçen ve gece görüntüleri dışındaki, tüm resimlemelerinde doğal ışık kaynaklarının dikkate alınarak resmedildiği görülmüştür. Karakterin yüzünde kullanılan tonlamalarda ışığın ve gölgelendirmelerin doğru olarak kullanılmadığı, yanaklarda kullanılan ton geçişinin yüzün diğer bölümlerine göre çok daha sert olduğu sonucuna varılmıştır. Şekil: 50 ‘da kullanılan ışık ve gölgelendirmenin diğer görüntülere göre daha doğru olduğu tespit edilmiştir.

Karakterin renk (parlaklık – matlık) bütünlüğünün, görüntülerde doğru olarak kullanıldığı görülmüştür. Çocukların dikkatini çekecek renklere karakter görüntülerinde sıklıkla yer verilmiş olduğu tespit edilmiştir.

Karakterin oran ve orantıları arasında görülen en büyük farkın kafada olduğu tespit edilmiştir. Bu durum tasarımcının tercihi olarak kabul edilmiştir. Oran ve orantı da görülen bir diğer durum, karakterin bazı vücut hareketleri oluşturulurken doğru oranlamaların yapılmadığıdır.

Karakterin kompozisyon ile olan görsel bütünlüğünün genellikle sağlanmaya çalışıldığı görülmüştür. Karakterlerin kompozisyon içindeki yerleşimlerine dikkat edilmiştir. Ancak bazı kompozisyonlarda kullanılan renklerin, karakterde kullanılan renklerle aynı olmasından dolayı algılamayı zorlaştırdığı tespit edilmiştir. Bakınız Şekil: 54, 64, 66, 69.

Karakterde özgünlük konusunda ise Pepee karakterinin Pocoyo karakterine benzerliği ile ilgili basında pek çok yorum ve habere ulaşılmıştır. Değerlendirme yapan uzmanların ortak görüşleri de bu benzerliği destekler niteliktedir. Yapılan görsel değerlendirmeler sonucunda da ise Şekil: 45 'te kullanılan Pepee karakterinin başka bir karakterle benzerlikler taşıdığı yönündedir. Ancak çizgi filmin diğer karakter görüntülerinin bu yönde herhangi bir benzerliğin bulunmadığı, karakterin farklı yaklaşımlarının da olduğu yönündedir.

Karakterin oran ve orantılarından kaynaklanan bazı problemlerden dolayı estetik anlamda da sıkıntılara düştüğü görülmüştür. Ancak Şekil: 55'te oluşturulan karakter canlandırmasının karakterler içerisinde, estetik anlamda; oran-orantı, biçim, renk vb. diğer unsurlarda göz önüne alındığında başarılı olduğu görülmüştür.

Karakterin zemin - mekan ilişkisinin genel anlamda doğru olarak resmedildiği görülmüştür. Kullanılan mekan görüntülerinin karakterin görüntüsünü destekleyici unsurlar taşıdığı belirlenmiştir. Ancak Şekil: 51, 64 ile ilgili bazı sonuçlara ulaşılmıştır. Bu görüntülerde, resimlemesi yapılan bazı objelerin anlaşılmadığı görülmüştür. Aynı zamanda bu görüntülerde, karakterlerin zemin ve mekanla aynı renklerde ve tonlarda resimlenmesinden dolayı karakterlerin geri plana itildiği ve görüntü içerisinde mekânsal anlamda karışıklıkların olduğu belirlenmiştir.

Karakterin mimik ve jestlerin çoğu görüntüde anlatılmak istenen duyguya hizmet ettiği görülmüştür. Bunun yanı sıra verilmek istenen duygunun karakterlerin hareketleri ile de desteklendiği tespit edilmiştir. Bazı görüntülerde ise mimik ve jestlerin karakterin duygularını anlatmadığı görülmüştür.

Karakterin biçimsel anlamda ayırt edici özelliğinin tüm görüntülerde ortak olarak kafasının büyüklüğü olduğu tespitine varılmıştır. Bazı görüntülerde ise kafanın yanı sıra kullanılan renklerin ve giysilerin sayesinde biçimsel anlamda farklılıklar oluşturulmaya çalışıldığı görülmüştür.

Karakterin hedef kitlesi ile ilgili yapılan literatür taramasında elde edilen bilgilerin 3-6 yaş çocukları için yapılmış bir çizgi film karakteri olduğu sonucu elde edilmiştir.

Karakterde pek çok psikolojik mesajın, farklı karakter görüntüleri oluşturularak verildiği görülmüştür. Yapılan görsel değerlendirme sonucunda Pepee karakter görüntülerinin; mutluluk, paylaşım, birliktelik, aile, renkler, halk dansları, spor gibi kavramların mesajlarını taşıdığı görülmüştür.

Karakterin psikolojik anlamda olduğu gibi pek çok sosyal– kültürel mesajı hedef kitleye iletmede olduğu tespit edilmiştir. Yapılan görsel değerlendirmelerin sonucunda ise; Türk toplum yapısının önemli unsurlarından olan aile kavramı ve ailenin birlikteliği sıklıkla vurgulanmıştır. Türk toplumunun farklı yörelerine ait halk danslarına ve Türk toplumunda kullanılan bazı kavramlara (nazar boncuğu) yer verildiği görülmüştür. Bunun yanı sıra sosyal anlamda da bazı kavramların kullanıldığı görülmüştür. Spor dallarının, oluşturulan karakter görüntüleri ile çocuklara anlatılmaya çalışıldığı görülmüştür. Spor alanında Şekil: 67’de Türk kültürüne ait bir spor dalının kullanılmasının daha doğru olacağı yorumu kullanılmıştır. Pepee, 3. dönem çizgi filmleri içerisinde; Türk kültürüne ait olan güreş sporunun 2014 yılı Nisan ayında yayınlanmak üzere kullanıldığı tespitine varılmıştır.

3 boyutlu çizgi filmler, içerisinde ve 3-6 yaş grubu için hazırlanan Türk yapımı çizgi filmler bakımından düşünüldüğünde ve uzmanların görüşlerinden de yola çıkarak; başlanan nokta, bütçe, sahip olunan iş gücü ve birikimler düşünüldüğünde elbette ki elde edilen sonucun istikrarının takdir edilmesi gerekmektedir. Ancak karakter tasarımı, özgünlük konusu projenin başında düşünülmüş ve geliştirilmiş olsa idi. Oluşturulan karakterin dünya da yapılmış karakter örnekleri ile yarışabilecek güçte olabileceği tespitine varılmıştır.

Yeni yapılacak olan canlandırma film karakterleri hazırlanırken, animasyon uygulamaları için gerekli olan teknik yapının yanı sıra görsel anlamda doğruluğunu sağlayacağı gibi çizgi film sonrası oluşturulacak olan sektörel ürünlerine de katkılar getireceği düşünülmüştür.

Çizgi filmlerin birer kültür aktarım aracı olduğu düşünüldüğünde, yabancı ülkelerin çizgi filmler yoluyla kendi kültürlerini diğer dünya çocuklarına iletmediği ve bunun pek çok örneği televizyon kanallarında yayınlandığı görülmektedir. Türk toplum yapısını, gelenek ve göreneklerini, folklorik unsurlarını; kullanılan sesler, görüntüler ve çeşitli mesajlarla Türk çocuklarına iletmediği ve öğrettiği çocuk gelişimi uzmanlarının da görüşleri alınarak, tespit edilmiştir. Bu folklorik unsurlar ve kavramlar bazen yanlışlara sebep olsa da genellikle kullanılan kavram ve unsurların çocukların öğrenmelerine büyük katkılar sağladığı görüşleri alınmıştır.

Türk kültüründe var olan, hikaye ve öyküler gerekli araştırmalar yapıldıktan sonra ve doğru kullanılarak ortaya çıkacak yeni karakterlerin ve çizgi filmlerin Batı'yı taklit etmekten çıkıp Türk kültür yapısını ve kimliğini temsil eden özgün eserler olacağı tespitine varılmıştır. Bu özgün eserler oluşturulurken, tasarımcılara da büyük görevlerin düştüğü görülmektedir. Kültürünü iyi bilen, coğrafyasını iyi tanıyan, en ufak ayrıntıları bile atlamadan tasarlanan karakterlerin Japonya'nın Anime tarzında da olduğu gibi tüm dünyada kabul gördüğü görülmüştür.

Pepee Çizgi filmi için oluşturulan Türkiye'nin ilk Türk yapımı çizgi film projesi misyonunun doğru olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Kavramsal çerçevede Türkiye tarihinde yapılmış ancak çeşitli sıkıntılardan dolayı devamlılığı sağlanamamış Türk yapımı çizgi filmler anlatılmıştır. Ancak Pepee için Türkiye'nin markalaşan ilk Türk yapımı çizgi filmi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Türkiye tarihi incelendiğinde marka özelliği taşıyan çizgi film karakterlerinin Pepee karakterinden sonra oluşturulmaya başlandığı görülmüştür.

Çizgi filmlerin, maliyet ve zaman açısından yaşadığı sıkıntılar kavramsal çerçeve de ele alınmıştır. Yeterli kaynakların son döneme kadar sağlanamadığı görülmüştür. Bu kaynak yetersizlikleri tasarımcıların umutlarını kırmadığı ve bu yolda pek çok denemenin yapılmaya çalışıldığı görülmüştür. Son dönemde yaşanan yeni kıpırdanmaların olması Pepee gibi çizgi filmlerin artmasına ve devamının oluşmaya başlayacağını göstergesi olduğu tespitine varılmıştır.

6.2. Öneriler

1. Çizgi filmler için hazırlanan karakterlerin, birer animasyon olduğu göz ardı edilmemekle beraber, hazırlanacak karakterlerin görsel anlamda da başarılı olarak hazırlanmaları uzmanlar tarafından sağlanmalıdır.
2. Grafik tasarım eğitimi ve animasyon eğitiminin birlikte ele alınmasına dikkat edilmelidir. Grafik tasarım ve animasyon eğitimi içerisinde karakter tasarlama unsurlarının önemi artırılmalıdır.
3. Hazırlanacak olan karakterlerde bilir kişi ekipleri oluşturulmalı ve bu ekibin onayı olmadan piyasaya rastgele oluşturulmuş bir karakter ile yapılmış olan bir çizgi filmin yayınlanmasına izin verilmemesi sağlanmalıdır.

4. Animasyon film karakter tasarımlarının zemin-figür ilişkileri oluşturulurken, görsel tasarım unsurları ile birlikte daha yaratıcı sonuçlar oluşturulabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Buna bağlı olarak çizgi filmlerin tasarım süreçlerinde görsel tasarım unsurlarına daha fazla önem verilmelidir.
5. Devlet tarafından animasyon film çekimleri için teşvik oranları artırılabilir. Yüksek bütçe gerektiren çalışmalarda projenin yayınlanmasından sonra ödenmek üzere krediler sağlanabilir.
6. TRT ÇOCUK kanalı gibi yapılacak olan yeni çizgi film projelerini destekleyici ve ekipman konusunda yardımcı olabilecek kurumların sayısı artırılabilir.
7. Pepee çizgi filminde olduğu gibi Türk toplum yapısının renklerini, dokularını, motiflerini, ezgilerini kullanılarak hazırlanacak yeni karakterlerin kabul göreceği düşünülmektedir. Kültürel ve folklorik unsurlarımızı içeren yeni projelerin, desteklenmesi sağlanmalıdır.
8. Gerekli kurumlar tarafından karakter düzenleme yarışmaları yapılarak, öğrencilerin bu alanda yaratıcılıkları geliştirilebilir ve oluşturulan karakterlerin çizgi film tarihine katkısı sağlanabilir.
9. Canlandırma karakterlerin kabulünün ardında çıkan markalaşma sürecinden sonra meydana gelen endüstriyel ve ekonomik ürünlerin, (oyuncak, dergi, tekstil ürünleri vb.) çocukların gelişim düzeylerine, algılarına ve ihtiyaçlarına uygun olarak hazırlanmalarına dikkat edilmedi.
10. Yeni nesil karakter tasarımcıları yetiştirilirken coğrafyamızı, öz benliğimizi, gelenek ve göreneklerimizi ihmal etmeden, Dünya’da kabul görmüş karakterler ile yarışabilecek karakter oluşturmaları konusunda nitelikli eğitimler verilip, uzman kişiler tarafından tasarımcıların bilinçlendirilmesine önem verilebilir.
11. Animasyon şirketlerinde grafik tasarım uzmanlarının ve karakter (konsept) tasarımcılarının birlikte çalışarak, oluşturacakları karakterlerin; animasyon ve görsel tasarım kuralları adına daha doğru karakterler olacakları düşünülmektedir. Animasyon şirketlerinde bu yönde düzenlemeler yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Alan, İ. (2009). *Sevgi İçerikli Çizgi Filmlerin İlköğretim 5. Sınıftaki Çocukların Görsel Sanatlar Dersinde Yaptıkları Resimler Üzerindeki Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi. Ankara.
- Alpan, B. G. (2005). *Görsel İletişim*. Ankara: Ya-Pa Yayınları.
- Alsaç, Ü. (1994). *Türkiye'de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Arıkan, A. (2008). *Grafik Tasarımda Görsel Algı*. Konya: Eğitim Akademi Yayınları.
- Arslan, H. (2013). *Çocuklar İçin Medya Dünyasında Yayınlanabilecek Bir Karakter Oluştururken Dikkat Edilmesi Gereken Biçim ve İçerik Özellikleri ve Bir Uygulama Örneği*. Yüksek Lisans Tezi. Arel Üniversitesi. Ankara.
- Aşçı, E. (2006). *Televizyondaki Çizgi ve Animasyon Karakterlerin Yerleşim Yerlerinde Yaşayan Çocukların Tüketici Davranışlarına Etkisinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Balcı, A. (2005). *Sosyal Bilimlerde Araştırma*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Barnard, M. (2002). *Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür*. (Çev. G. Korkmaz) İstanbul: Ütopya Yayınevi.
- Batı, A. (2006). *Grafik Tasarımda Mesaj Analizi ve Görsel Öğelerin Düzenlenişi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.
- Becer, E. (1999). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*. İstanbul: YKY.
- Berger, J. (2008). *Görme Biçimleri*. (Çev. Y. Salman), İstanbul: Metis Yayınları.
- Bingöl, C. (2010). *Kültürler Arası İletişim Sürecinde Kültür, Kültürel Kimlikler ve Çeviri İlişkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Muğla Üniversitesi. Muğla.
- Bıçakçı, İ. (1998). *İletişim ve Halkla İlişkiler*. Ankara: MediaCat Yayınları.
- Buğdaylı, H. (2007). *Hollywood'un Canlandırma Sinemasını Yeniden Keşfi: 2000 Yılı ve Sonrası*. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi. Konya.
- Can, A. (1995). *Okul Öncesi Çocuklara Yönelik Televizyon Programları İçerinde Çizgi Filmlerin Çocukların Gelişimine ve İletişimine Etkileri*. Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi. İstanbul.
- Can, A. (1997). *Çocuk ve Çizgi Film*. Konya: Öz Eğitim Yayınları.
- Çağlarca, S. (1993). *Renk ve Armoni Kuralları*. İstanbul: İnkilap Kitabevi.

- Dağtaş, B. (2003). *Reklamı Okumak*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Dedeal, M. N. (1999). *Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma*. İstanbul: Pusula Yayıncılık ve İletişim.
- Demir, Ö. (2013). *Türk Televizyonlarında Yayınlanan Çizgi Filmlerin İlköğretim Çağı Çocuklarının Toplumsallaşma Sürecine Etkilerinin Değerlendirilmesi*. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi. Ankara.
- Demirel, Ö. (2003). *Planlamadan Değerlendirmeyi Öğretme Sanatı*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Denkel, A. (2003). *Nesne ve Doğası*. Ankara: Doruk Yayıncılık.
- Demiriz, G. (2008). *Televizyon Reklamlarında Canlandırma Uygulamalarının Reklam Anlatısına Etkileri "Vadaa" Kampanyası Örneği*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Kültür Üniversitesi. İstanbul.
- Dökmen, Ü. (1994). *İletişim Çatışmaları ve Empati*, İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Düz, N. (2001). *Kitap Kapağında Grafik Tasarım Öğelerine ve İlkelerine Kuramsal Bir Yaklaşım*. Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Isparta.
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, (1997). Cilt:2, Yapı-Endüstri Merkezi (YEM) Yayınları, Hürriyet Ofset, İstanbul.
- Ertürk, S. (1972). *Eğitimde Program Değerlendirme*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Fedakar, P. (2011). Çizgiyi Aşanlar: Cille Mitolojisinin Çizgi Filmde Kullanılması ve Çizgi Filmle Aktarılması. *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, XI/1, s. 107-109.
- Fiske, J. (1996). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. (Çev. S. İrvan) Ankara: Bilim Sanat Yayınları.
- Furniss M. (2008). *Animasyo'nun Kutsal Kitabı*. (Çev. S. Çelenk ve N. Cihanşümül Maral) İzmir: Lamineks Matbaacılık.
- Gençaydın, Z. (1993). *Sanat eğitimi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Aöf Yayını.
- Gökaydın, N. (2002). *Temel Sanat Eğitimi*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Gökçearslan, A. (2010). Canlandırma Sinemasında Karakter Tasarımı ve Amerika Kökenli Önemli Canlandırma Karakterlerin Analizi. *E-Journal of New World Sciences Academy*. Yıl:2010, Sayı:4.
- Gökçearslan, A. (2007). *Mizah İçerikli Canlandırmada Biçim ve Hareket*. Sanatta Yeterlilik Tezi. Hacettepe Üniversitesi. Ankara.
- Gülsoy, T. (1999). *Reklam Terimleri ve Kavramları Sözlüğü -an english-Turkish dictionary of advertising with Turkish-English index*. İstanbul: Adam Yayıncılık.

- Gümüřlü, A. (2011). Bilgisayarın Grafik Tasarımda Yanlıř Kullanılmasının Yol Açtıđı Görsel ve Estetik Sorunlar. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi Dergisi*, (18).
- Hasan, T. ve Yılmaz, M. K. (2003). *Genel İletişim Kavramları ve Modeller*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Hünerli, S. (2000). *Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları*. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi. İstanbul.
- Hünerli, S. (2005). *Canlandırma Sineması Üzerine*. İstanbul: Es Yayınları.
- Hünerli, S. (2012). İnternette Canlandırma Kullanımı. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakóltesi Hakemli Dergisi*, Sayı: 13, Sayfa:675-688.
- Hünerli, S. (2012). Canlandırma Kullanım Alanları ve Türkiye’deki Durum. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakóltesi Hakemli Dergisi*, Sayı: 10, Sayfa:545-555.
- Hünerli, S. (2012). Görüntünün Devinim Süreci. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakóltesi Hakemli Dergisi*, Sayı: 14, Sayfa: 629-637.
- İşingör, M., Eti, E., ve Ashier, M. (1986). *Resim I: Temel Sanat Eğitimi Resim Teknikleri Grafik Resim*. Türk Tarih Kurumu.
- İlgaz, S. (1997). Çizgi Film Temel İlkeleri,Yapım Tekniđi. İstanbul: Tayf Basım Yayın. Leya Yayıncılık.
- İnan, A. (1971). Divanü Lûgat-İt-Türk'te Şamanizme Ait Kelimeler. *Çukurova Üniversitesi Türkoloji Arařtırmaları Merkezi. Türk Kültürü, Şubat Ayı Sayı: 100*.
- İnce, M. (1991). *Çizgi Filmlerin 6-18 Yaş Grubu Bireylerin Yařantılarında Yeri ve Önemi*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- İstek, R. (2004). *Görsel İletişimde Sayfa Düzeni ve Tipografi*. Ankara: Pusula Yayıncılık.
- Kaba, F. (2002). Türkiye’de Çizgi Film: Geliřimi ve Eğitimi. *Anadolu Sanat Dergisi*, Sayı: 13, S. 135-140.
- Karakaya, S. (2005). Sinema-Resim İliřkisi ve Sanat Olarak Sinemanın Resimsel Estetiđi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, C.3, S. 12 (134-141).
- Karatay, A. (2013). Hareketli Medya Grafik Tasarımı, Toplumsal Beğeni Düzeyi ile Eğitimdeki Rolü ve Önemi. *Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (11-1), 96-105.
- Ketizmen, A. (1997). *Grafik Teknolojisinde Bilgisayar Destekli Tasarım ve Grafik Eğitiminde Verimliliđe Etkileri*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Kılıcı, Ş. (2009). *Tüketim Toplumunun Bir Formu Olarak Çizgi Filmlerde Çocukluk ve Toplumsal Cinsiyet Temsilleri: Barbie, Bratz ve Winx Club*. Yüksek Lisans Tezi. Kocaeli Üniversitesi. Kocaeli.

- Kırlar Barokas, S. (2011). *Büyümüş de Küçülmüşler/Bir Reklam Çözümlemesi "Pınar Sosis"*. İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Çalışmaları Dergisi Yıl: 1, Sayı: 5.
- Kocabaş, E. F. (1997). *Reklam ve Yaratıcı Strateji*. İstanbul: Yayınevi Yayıncılık Reklam ve Organizasyon.
- Köşker, C. N. (2005). *Televizyondaki Çizgi Filmlerin (Animasyon), İlköğretim Çağı Çocuklarının Eğitimi Üzerine Etkileri*. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi. Ankara.
- Lee K. (2002). *3ds max 4*. (Çev. Ortakmaç, A.). Alfa yayınları. İstanbul.
- MediaCat Dergisi. (1997). *Reklamın Toplumsal Sorumluluğu*. Yıl: 5, Sayı: 34.
- Mete, M. M. (1999). *Televizyon Yayınlarının Türk Toplumunu Üzerindeki Etkisi*. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları.
- Mutlu, E. (1994). *İletişim Sözlüğü*. İstanbul: Ark Yayınevi.
- Odabaşı, H. A. (2006). *Grafikte Temel Tasarım*. İstanbul: Yorum Sanat ve Yayıncılık.
- Okay, A. (2000). *Kurum Kimliği. Her Yönüyle Pazarlama İletişimi*. Mediat Kitapları. Ankara: Pelin Ofset.
- Oskay, Ü. (1992). *İletişimin ABC'si*. Ankara: Simavi Yayınları.
- Özen, N. (1981). *Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Özdem, E. (2006). *Açık hava Reklam Ortamlarında Görsel Tasarım*. Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi. İzmir.
- Özkan, E. (2001). *Canlandırma Sinemasının Biçimsel ve Anlatısal Özellikleri*. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi. Ankara.
- Read, H. (1981). *Sanat ve Toplum*. Ankara: Umran Yayınları.
- Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun Önlenemez Yükselişi*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Sezgin, K. (1990). *Canlandırma Kurgu*. Açıköğretim Fakültesi İletişim Bilimleri Dergisi, Sayı:7, Eskişehir: 1990, s.193.
- Sözen, M. ve Tanyeli, U. (2001). *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Şahin, Can (1996). *Grafik Sanatlar ve Çevre Estetiğindeki Önemi*" Selçuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (Sosyal Bilimler), Sayı: 7, Konya 1996.
- Şahin, Can (1999). *Sanat Eğitiminin Kültür İletişimi ve Çevre Estetiğindeki Rolü*. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Fakültesi "Sanat Eğitimi ve Sorunları" Sempozyumu 28/29/30 Nisan 1999. Bildiriler Kitabı. Çanakkale

- Şahin, Can (2013). *Türk Sanatında ve Anadolu Kervansaraylarında Ejder Motifi, Kayseri Sultanhan Örneği*. Akra Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi, Sayı: 1, Ağustos-Kasım İstanbul: 2013.
- Şahin, Can (2014). *Kültigin Anıtında Kullanılan Runik Yazı ve Dağ Keçisi/Oğlak/Teke Damgası*, Akra Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi, Sayı: 2, Ocak-Nisan İstanbul: 2014.
- Şenler, F. (2005). *Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye’deki Yansımaları*. Türkiyat Araştırmaları Dergisi, Sayı: 3 Ankara: Güz
- Şentay, B. (2009). “Vedat Ar”, Türkiye’de Reklama Emek Verenler
<http://reklamaemekverenler.blogspot.com/2009/01/vedat-ar.html>.
- Tepecik, A. (1994). *Grafik Tasarlama İlkelerine Dayalı Tasarım Yöntem ve Teknikleri*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tepecik, A. (2002). *Grafik Sanatlar*. Ankara: Detay & Sistem Ofset.
- Teker U. (2002). *Grafik Tasarım ve Reklam*. İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.
- Tuğlacı, P.(1971). *Okyanus Türkçe Sözlük*, Pars Yayınları.
- Turani, A. (2003). *Sanat Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Remzi Kitabevi.
- Türker, İ. H. (2011). Canlandırma’ nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(2).
- Türkmen, N. (2013). Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü ve Pepee. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 36(2), 139-158.
- Tüzel, S. (2009). *Animasyon Film ve Türk Masal Kahramanlarının Özelliklerinin Çocuk Eğitimi Açısından Karşılaştırılması*. Yüksek Lisans Tezi, On sekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale.
- Uçar, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Whitehead M. (2004). *Animasyon Filmler*. (Çev. A. Turuskan). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Yaylacı, Ö. G. (1999). *Reklamda Stratejilerle Yönetim*. İstanbul: Alfa Basım Dağıtım.
- Yağlı, A. (2013). Çocuğun Eğitiminde Ve Sosyal Gelişiminde Çizgi Filmlerin Rolü: Caillou Ve Pepee Örneği. *Electronic Turkish Studies*, 8(10). Ankara.
- Zıllıoğlu, M. (1996) *İletişim Nedir?* İstanbul.
- Yıkaroğlu, N. (2009). *Maya Unlimited*. İstanbul: Kodlab Yayınları.

İnternet Kaynakları

- Çizgi Filmlere İlham Veren Gerçek Mekanlar. (2013). 12 Haziran 2014 tarihinde <http://godandus.blogcu.com/cizgi-filmlere-ilham-veren-gercek-mekanlar/16287644> sayfasından erişilmiştir.
- Çizgi Filmlerdeki Kusursuz Anne Babalar Çocukta Beklentiyi Yükseltiyor. (2013). 03 Ocak 2014 tarihinde <http://beyruha.wordpress.com/2013/03/> sayfasından erişilmiştir.
- Çocukluğumuzun Çizgi Filmleri. 25 Aralık 2013 tarihinde <http://eskicizgifilmlerim.blogspot.com.tr/search/label/70%20LER> sayfasından erişilmiştir.
- En İyi 3d Animasyon ve Karakter Tasarım Programları. (2014). 18 Mayıs 2014 tarihinde <http://serdara.com/en-iyi-3d-animasyon-tasarim-programlari/sayfasından> erişilmiştir.
- Fethi Kaba Çizgi Film. (2012). 20 Ocak 2014 tarihinde <http://www.animasyongastesi.com/tag/haber/page/4/> sayfasından erişilmiştir.
- Modelleme. 16 Ocak 2014 tarihinde <http://tr.wikipedia.org/wiki/Modelleme> sayfasından erişilmiştir.
- Pepee. 20 Ocak 2014 tarihinde http://tr.wikipedia.org/wiki/Pepee#cite_note-cumhuriyet-2 sayfasından erişilmiştir.
- Pepee Bu Vatanın Evladıdır. 09 Ekim 2013 tarihinde <http://www.hthayat.com/kadinca-hayat/roportajlar/haber/1006411-pepee-bu-vatanin-evladidir> sayfasından erişilmiştir.
- Pepee Neden Üzülüyor?. (2011). 20 Kasım 2013 tarihinde http://www.radikal.com.tr/eglence/pepee_neden_uzuluyor-1070335 sayfasından erişilmiştir.
- Pepee'nin Yapımcısı Ayşe Şule Bilgiç ile Pepee hakkında konuştuk. (2011). 01 Ocak 2014 tarihinde <http://adamolacakminik.com/blog/3781/pepeenin-yapimcisi-ayse-sule-bilgic-ile-pepee-hakkinda-konustuk#sthash.1Rwz4mvE.dpuf> sayfasından erişilmiştir.
- Pepee'nin Yeni Bölümleri Süprizlerle Geliyor. (2012). 25 Aralık 2013 tarihinde <http://www.haberler.com/pepee-nin-yeni-bolumleri-suprizlerle-geliyor-3946263-haberi/> sayfasından erişilmiştir.
- Pocoyo Pepee'ye Dava Açtı. (2013). 20 Mart 2014 tarihinde <http://gundem.milliyet.com.tr/pocoyo-pepee-ye-dava-acti/gundem/detay/1704446/default.htm> sayfasından erişilmiştir.
- Prof. Dr. Deniz A. Güler ile Çizgi Filmlerin Kültürel İşlevleri Üzerine Mülakat. (2014). 20 Mart 2014 tarihinde <http://www.iletisimvediplomasi.com/prof-dr-deniz-a-guler-ile-cizgi-filmlerin-kulturel-islevleri-uzerine-mulakat/> sayfasından erişilmiştir.
- Storyboard Sanatçısı Arif Şen. (2012). 18 Ocak 2014 tarihinde <http://www.bilisimdergisi.org/s147/> sayfasından erişilmiştir.
- Türkiye'de Animasyonun Dünü ve Bugünü. (2012). 10 Aralık 2013 tarihinde <http://ani.ipek.edu.tr/doc/animasyonun-dunu-bugunu.pdf> sayfasından erişilmiştir.

Türkiye Animasyon Tarihinden Kısa Kısa Notlar. (2014). 18 Mayıs 2014 tarihinde <http://serdara.com/turkiye-animasyon-tarihi/> sayfasından erişilmiştir.

Türkiye’de Canlandırma Tarihi. (2008). 05 Şubat 2014 tarihinde <http://www.gorselsanatlar.org/archive.php?topic=11443.0> sayfasından erişilmiştir.

Türkiye’de Çizgi Film Yapabilme İhtimalini Sevdim. (2011). 10 Ocak 2014 tarihinde http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/diger/275986/_Turkiye_de_cizgi_film_yapabilme_ihtimalini_sevdim_.html sayfasından erişilmiştir.

Üç Boyutlu Bilgisayar Animasyonunun Yapım Aşamaları. (2012). 10 Aralık 2013 tarihinde <http://ani.ipek.edu.tr/doc/3danimasyon.pdf> sayfasından erişilmiştir.

What’s New in Toon Boom Studio. 15 Ocak 2014 tarihinde <https://www.toonboom.com/products/toon-boom-studio/features> sayfasından erişilmiştir.

3d Nedir? 3d Max Dersleri. (2012). 16 Mart 2014 tarihinde <http://e-3dsmax.blogspot.com.tr/2012/10/kaplama-nedirwhat-is-textures.html> sayfasından erişilmiştir.

EKLER

EK-1. Görsel Değerlendirme Form Örneği

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
UYGULAMALI SANATLAR ANABİLİM DALI
GRAFİK EĞİTİMİ BİLİM DALI

TÜRK ÇİZGİ FİLM TARİHİNDE ‘PEPEE’ ADLI KARAKTERİN YERİ VE GRAFİKSEL AÇIDAN DEĞERLENDİRİLMESİ Konulu Yüksek lisans

tezinde kullanılmak üzere hazırlanmış olan görsel değerlendirme formudur.

‘PEPEE’ KARAKTERİNİN GRAFİKSEL DEĞERLENDİRİLMESİ

Tasarımcı/ Reklam Ajansı:

Senaryo:

Yönetmen:

Proje Sorumlusu:

Konsept Tasarımı:

Hikaye Resimleme:

Gösterim Süresi:

Karakterin Tasarım Tarihi:

Karakter Tasarımında Hakim Olan Renkler:

Karakter Tasarımında Verilmek İstenen Mesaj:

Karakterde görsel tasarım unsurlarının değerlendirilmesi:

- a. Karakterde biçim
- b. Karakterde ışık ve gölge
- c. Karakterde renk (parlaklık – matlık) bütünlüğü
- d. Karakterin oran - orantısı
- e. Karakterin kompozisyon ile olan görsel bütünlüğü
- f. Karakterde özgünlük
- g. Karakterde estetik
- h. Karakterin zemin - mekan ilişkisi
- i. Karakterin mimik ve jestleri
- j. Karakterde biçimsel anlamda ayırt edici özellikler

Karakterde verilmek istenen mesajın değerlendirilmesi:

- a. Karakterin hedef kitlesi
- b. Karakterin psikolojik mesajı
- c. Karakterin sosyal – kültürel mesajı

EK-2. Kelebek Koza Animasyon Şirketi Yönetmeni Sinan Ölmez'in Derlediği Animasyon Şirketi Ünvan Listesi

Producer: Yapımcı

Genel yaratıcı vizyona sahip ve her şeyden sorumlu olan kişiler.

Executive Producer: Yapım Yönetmeni

Projeyi tasarlayan, veya projeyi finanse eden bir stüdyo için proje oluşturan kişiler.

Production Manager: Üretim Sorumlusu

Üretim sürecini idare eden, üretim sistemlerini kuran ve kimin ne üzerinde ve ne zaman çalışıyor ve çalışacak olduğuna bakan kişiler.

Creative Director: Yaratıcı Yönetmen

Senaryo, tasarım, oyunculuk gibi yaratıcılıkla ilgili tüm alanlardan, kısaca yaratıcı ekipten sorumlu olan kişilerdir. Yönetmen ile birlikte çalışır ve yaratım sürecini denetler.

Production Coordinator: Üretim Koordinatörü

Üretim sorumlusu için bütün ayrıntıları tutan ve bütün bireyleri programlayan kişiler.

Production Assistant: Yapım Asistanı

Üretim esnasında ihtiyaç duyulan her alanda yardımcı olan kişiler.

Director: Yönetmen

Yapımın sanatsal ve teknik yönlerine odaklanmış kişiler.

Scriptwriter: Senarist

Yapım fikrini sinematoğrafik anlatımla birleştirip senaryoya dönüştüren yazar.

Story Editor: Hikâye editörü

Senaryonun tutarlılığını ve serbest senaristlerin yazdıkları senaryoların tutarlılığını denetleyen kişiler.

Storyboard Artist: Storyboard Çizeri

Senaryonun görselleştirilmesini yapan, sinematiografi bilgisine sahip kişiler.

Storyboard Supervisor: Storyboard Denetçisi

Farklı sanatçıların storyboard çizimlerini denetleyen ve üretime uygunluğuna onay veren kişiler.

Sheet Timer: Animasyon Zamanlayıcısı

Zaman panolarını oluşturan, hareket ve diyalogların zamanlarını belirleyen kişiler.

Art Director: Sanat Yönetmeni

Karakterler, arka planlar, renk paletleri kısaca yapımın görünüşünü tasarlayan kişi.

Layout Artist: Layout Sanatçısı

Kamera hareketleri, karakterlerin çerçevedeki yerleri ve arkaplan düzenlemelerini yapan kişiler.

Background Artist: Arka Plan Sanatçısı

Layout sanatçısının oluşturduğu sahne ve plan şemalarını çizime dönüştüren ve boyayan kişiler.

Animation Supervisor: Animasyon Denetçisi

Animatörlerin canlandırdığı sahnelerin uygunluğunu denetleyen ve planların paylaşımını yapan kişiler.

Animator: Animatör

Karakterleri ve sahne elementlerini canlandıran kişilerdir.

Breakdown Artist: Ayrıştırma Sanatçısı

Cut-out animasyonda final tasarımları tamamlayan karakterlerin canlandırılması için uygun animasyon düzenekleri oluşturan kişilerdir.

Effect Animator: Efekt Animatörü

Karakterlerin dışındaki sahne elementlerini(örn su, dekor, kar, yağmur).canlandıran kişiler.

Compositor: Kompozit Sanatçısı

Arka plan, karakter animasyonu, dekor animasyonu, efekt gibi elementleri birleştiren kişiler.

Composer: Kompozitör/Besteci

Openning, Ending Title ve tüm yapım için özgün müzik besteleyen kişiler.

Sound Designer: Ses Tasarımcısı

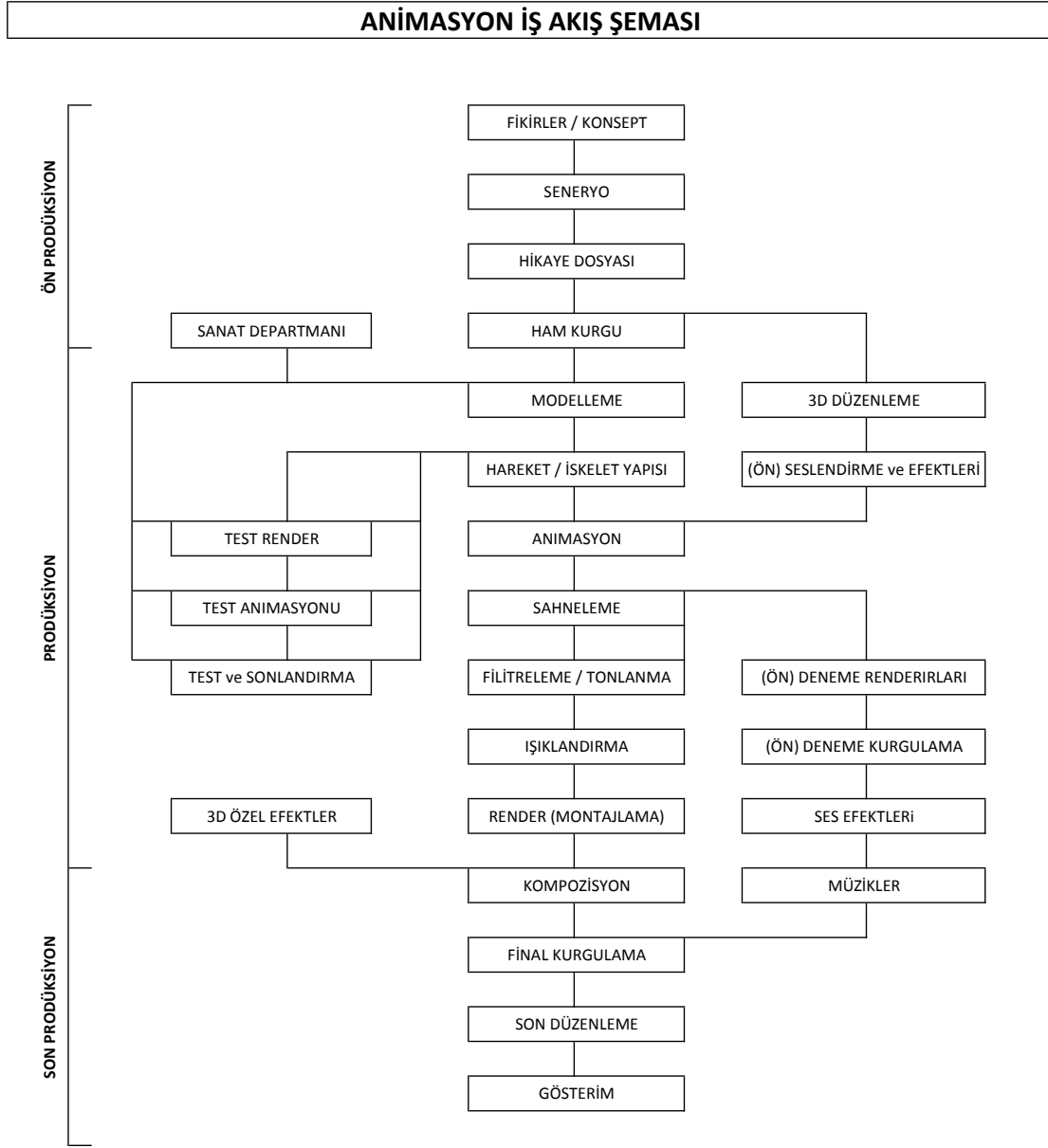
Ses arşivi kullanarak veya kendi seslerini üreterek bir kompozisyon oluşturan, efektler üreten, yapımın ses gereksinimlerini karşılayan kişilerdir.

KOZA YAYIN DAĞITIM AŞ / KELEBEK ANİMASYON STÜDYOSU

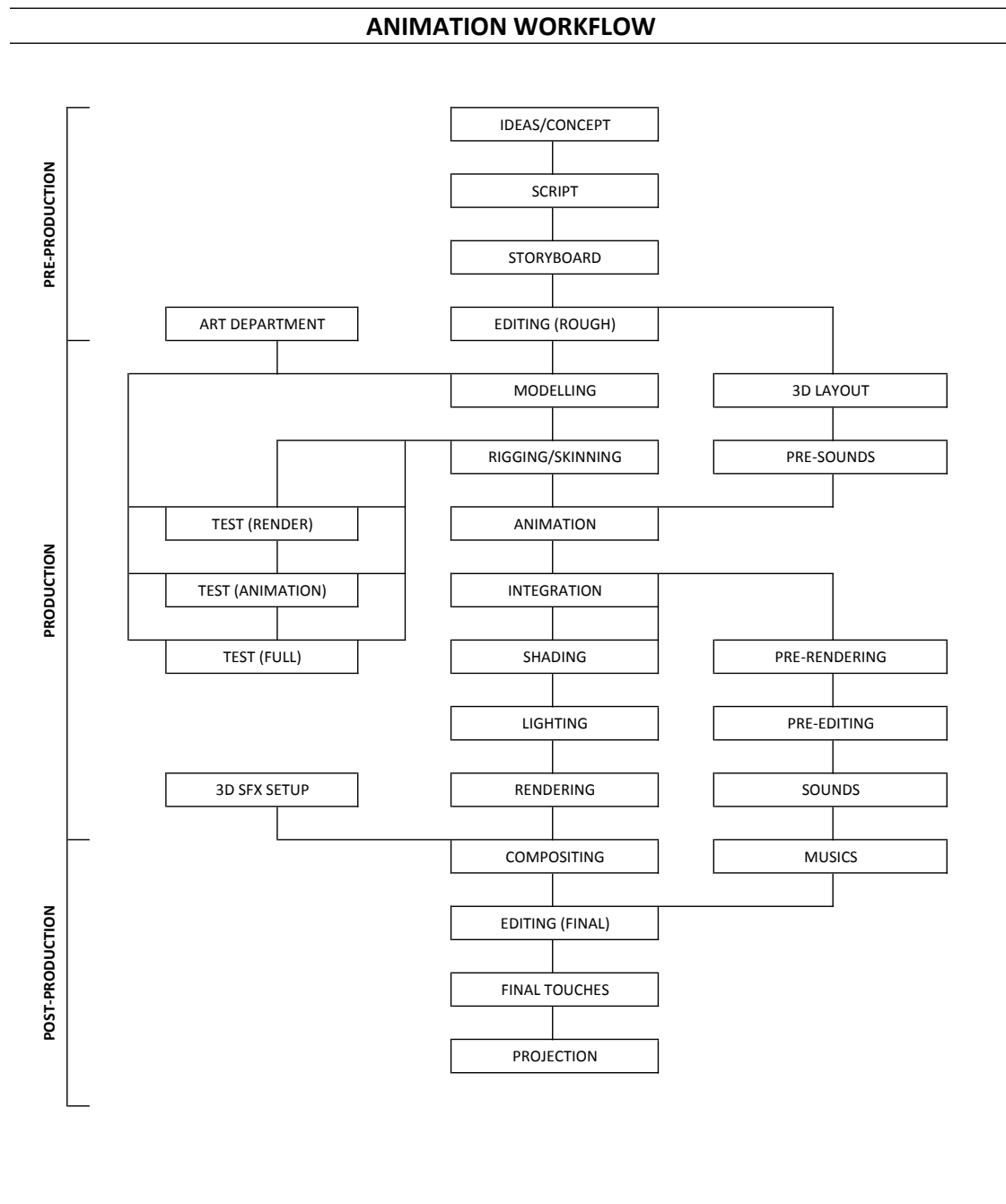
Sinan ÖLMEZ

Yönetmen / Ekip Lideri

EK-3. Animasyon İş Akış Şeması



EK-4. Animation Workflow



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : KERMAN Saniye
Uyruğu : T.C.
Doğum tarihi ve yeri : 23/09/1985
Medeni hali : Evli
Telefon :
Faks :
e-mail : saniyekaymak@hotmail.com



Eğitim Derecesi

Okul/Program

Mezuniyet yılı

Lisans Gazi Üniversitesi/Uygulamalı Sanatlar 2007
Grafik ve Fotoğraf Öğretmenliği

İş Deneyimi, Yıl

Çalıştığı Yer

Görev

2008	Cenin Ajans	Grafiker
2009	Çetin Ofset	Grafiker
2010	Tuzla/ IMKB K.M.L.	Grafik/Fotoğraf Öğretmeni
2012	Törekent K.M.L.	Grafik/Fotoğraf Öğretmeni

Yabancı Dil

İngilizce

Hobiler

Fotoğraf çekmek, grafik tasarım ve seyahat etmek.



GAZİ GELECEKTİR..