

Yıl/Year:2 Sempozyum Özel Sayısı/Special Issue of The Symposium,

Kasım/November, 2021, s. 139-161

Yayın Geliř Tarihi / Article Arrival Date

Yayın Geliř Tarihi:20-09-2021

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date

Yayınlanma Tarihi:30-11-2021

ISSN: 2757-6000

Arř. Gör. Remzi San

Anadolu Üniversitesi

remzisan@anadolu.edu.tr

ORCID: 0000- 0001-8406-8069

Dr. Öğr. Üyesi Sabahattin Çalışkan

Anadolu Üniversitesi

scaliska@anadolu.edu.tr

ORCID: 0000-0002-5591-3021

SİLUET TASARIMIN HAREKET VE DUYGU AKTARIM SÜRECİNDE GÖRSEL OKUMAYA KATKISI¹

Özet

Görsel ve işitsel tasarım ortamları ve tasarlanan verilerin aktarım yöntemleri, biliřim ve iletiřim teknolojilerinin geliřimi aracılığıyla hareketli ve senkron olarak tasarlanabilir ve sunulabilir hale gelmiřtir. Montaj gibi süreklilięi düzenleyip izleyiciye aktarma yöntemleri ile kiři, sözel veya yazınsal iletiřime kořut bir biçimde ona aktarılan görüntüyü çeřitli duyuřsal süreçler eřlięinde anlamlandırabilmiř ve o görüntülerden farklı çıkarımlar yapabilmiiřtir. İzleyici, sinematografik öğeler ile birlikte o sahne ięerisinde yer alan karakterin konu aldığı duyguyu sergileme biçimi ile hedeflenen duygusal aktarımı yařayabilmekte ve o karakter ile özdeřleřebilmektedir. Çizgi film üretim sürecinde aktarımı hedeflenen duygu durumuna göre karakterin hareket tasarımının doęru bir biçimde geręekleřtirilmesi, izleyicinin bu duruřu kolay algılaması ve doęru okuyabilmesinde önemli bir sürece karřılık gelmektedir. Bu doęrultuda, sahne tasarımı ięerisinde yer alan karakterin uzuvlarının hedeflenen duygu aktarımı kapsamında sahnelenmesi sürecinde karakterin siluet tasarımı önemi ön plana çıkmaktadır. Özellikle karakter temelli yapılarda siluet oluřturma

¹ Bu çalışma, 4-5 Eylül 2021 tarihleri arasında düzenlenen Uluslararası İletiřim ve Sanat Sempozyumu'nda (ILSANS) sunulan "Siluet Tasarımın Hareket ve Duygu Aktarım Sürecinde Görsel Okumaya Katkısı" bařlıklı sözlü bildirinin genişletilmiř halidir.

yöntemi bir çerçeve, hece ya da kelimeye karşılık gelen bir anlam oluşturma aşamasında etkin olarak kullanılan bir tasarım biçimidir.

Bu çalışmada, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü'nde zorunlu ders olarak yürütülen Karakter Geliştirme dersi kapsamında çeşitli çizgi film yapımlarından alınan karakterlere ait basit ve karmaşık olmak üzere iki farklı yaklaşımda silüetler oluşturulmuştur. Öğrencilerden, bu silüetlerden çıkarımlar yaparak tasarım gerçekleştirmeleri istenmiştir. Öğrenciler tarafından hazırlanan tasarımlar, betimsel yöntemle dayalı olarak gerçekleştirilen alanyazın taraması sonucu elde edilen veriler kapsamında karşılıklı olarak analiz edilmiş ve silüet tasarım yaklaşımlarının algısal ve bilişsel süreçlerdeki etkinliği tartışılmıştır. Bu çalışma neticesinde silüet tasarımın, karakterin hareketinin doğru bir biçimde algılanması ve okunması aşamasında önemli bir süreçte karşılık geldiği görülmüştür.

Anahtar kelimeler: Çizgi Film, Tasarım, Karakter Tasarımı, Algı, Silüet Tasarım.

CONTRIBUTION OF SILHOUETTE DESIGN TO VISUAL READING IN MOVEMENT AND EMOTION STIMULATION PROCESS

Abstract

Visual and audio design environments and the transfer methods of designed data have become mobile and synchronous design and presentation through the development of information and communication technologies. With the methods of arranging the continuity and transferring it to the audience, such as montage, the person was able to make sense of the image transferred to him in parallel with the verbal or literary communication, accompanied by various affective processes, and made different inferences from those images. The audience can experience the emotional transfer aimed with the way of displaying the emotion of the character in that scene together with the cinematographic elements and can identify with that character. The correct realization of the character's movement design according to the emotional state that is aimed to be conveyed in the cartoon production process corresponds to an important process for the audience to perceive this stance easily and read it correctly. In this direction, the importance of the silhouette design of the character comes to the fore in the process of staging the limbs of the character in the stage design within the scope of the targeted emotion transfer. Especially in character-based structures, the silhouette creation method is a design form that is used effectively in the process of creating a meaning corresponding to a frame, syllable or word.

In this study, silhouettes of the characters taken from various cartoon productions in two different approaches, simple and complex, were created within the scope of the Character Design course, which is a compulsory course at Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Department of Cartoon and Animation. Students were asked to design by making inferences from these silhouettes. The designs prepared by the students were analyzed mutually within the scope of the data obtained as a result of the literature review based on the descriptive method, and the effectiveness of silhouette design approaches in perceptual and cognitive processes was discussed. As a result of this study, it has been seen that silhouette design corresponds to an important process in the stage of correctly perceiving and reading the movement of the character.

Keywords: Animated Cartoon, Design, Character Design, Perception, Silhouette Design.

1. Giriş

İnsanlık tarihine genel bir çerçevede bakıldığında, var olduğu günden bugüne değin sürekli devinimsel bir gelişim süreci içerisinde bulunduğu, yaşadığı ana ve gelecek zamana ilişkin ihtiyaç duyduğu araç, gereç ve materyalleri üretirek onları geliştirebildiği görülmektedir. Her ne kadar üretilen araç, gereç ve materyaller var olan ihtiyaçlar dâhilinde geliştirilse de insan, sahip olduğu güzellik algısı ile o araç, gereç ya da materyale estetik bir bakış açısı kazandırabilmiştir. İnsanların doğası gereği sanatçı olduğunu, dahası sanat tarihinin insanlığın tarihiyle başladığını vurgulayan Lorblanchet, insanın sahip olduğu estetik algının ya da sanatsal yaklaşımın insan türünün en önemli seçim özelliklerinden biri olduğunu, sanatsal dürtüleri ve yetenekleri aracılığı ile insanın çevresiyle uyumlu ve olumlu ilişkiler kurabildiğini vurgulamaktadır (2007, s.109). Estetik kaygının da işe koşularak gündelik ihtiyaçlar doğrultusunda üretilen malzemeler, kullanım amaçlarının da ötesine geçerek sanatsal birer obje niteliğinde sanat tarihinde yer alabilmiştir. Dahası, iki ve üç boyutlu ortam gereçleri aracılığı ile hazırlanan nesneler, gündelik hayatta salt bir kullanım amacının dışında bir iletişim aracı olarak yer almaya başlamış, estetik ifade bir dil gibi ileti gönderme ya da görüş bildirme sürecinde aktif bir biçimde işe koşulmuştur. Dil ve konuşma becerilerinde gerçekleşen gelişime koşut bir biçimde insan, çeşitli araç ve gereçler eşliğinde görsel ve işitsel olarak kendini ifade edebilmiş, dil yapılarında var olan kısıtlı anlama ve anlatıma görece daha derin manalara karşılık gelebilecek sanatsal ürünler sergileyebilmiştir. İnsan, yaşamış olduğu dönemin kültürel, coğrafî, sosyal, siyasi, bilimsel, ekonomik vb. durumları ve alanları dâhilinde sanatını çeşitlendirerek topluma sunmayı başarabilmiş, aktarmayı hedeflediği anlatı yapısının da ötesinde izleyicileri ya da dinleyicileri etkileyebilmiştir. Sanat, gelişim ve değişim süreci içerisinde toplumun yaşamış olduğu o anki şartlardan etkilenebildiği gibi bir önceki dönem koşullarından ve sanatsal yaklaşımlarından da etkilenerek dönüşebilmiş ve çeşitli başkalaşımalar yaşayarak yeni anlatı biçimleri oluşturabilmiştir. Sanatı farklılaştıran, eviren ve başkalaştıran çeşitli neden ya da ortamlardan biri de teknolojidir. Sanatın gelişim ve değişim sürecinde teknolojinin önemli bir yere sahip olduğu söylenebilir.

Teknoloji temelli yaşanan gelişim, pozitif bilimler ve normatif bilimler gibi “*genel geçerlik ve kesinlik nitelikleri gösteren yöntemli ve dizgesel bilgi* (TDK, 2021)” sunan alanlar dahil olmak üzere eğlence, eğitim, sağlık gibi tüm alanlarda olduğu gibi sanatsal üretim süreçlerine de etki ederek sanatın sayısal ortama aktarımını mümkün hale getirmiş ve onu başkalaştıran çeşitlenmesine önemli katkılar sağlamıştır. Teknolojik gelişim öncesi üretilen eserlerin sayısal ortama aktarımının yanında çeşitli bilgisayar girdi ve çıktı araçları aracılığı ile sanat, doğrudan sayısal ortamda üretilebilir ve tüketilebilir hale gelmiştir. Bilişim ve iletişim teknolojilerinde gerçekleşen hızlı gelişim ile sanatsal ürünlerin icra edilebildiği, yansıtılabildiği ya da uygulanabildiği alan ve ortam gereçleri çeşitlenmiş, insanın bu ürünlere ulaşımı ve edinimi kolaylaşmıştır. Ancak bu yansımalar silsilesinin, özellikle günümüzde, üstü kapalı bir şekilde şunu ifade etmeyi amaçladığı

vurgulanmaktadır: "*Aslında hiçbir şey değişmedi. Teknoloji her dönem sanatı etkilemekte ve bu durum bugün de devam etmektedir*" (Ellul, 1981, s. 14). Sanat teknolojiyi, teknoloji de sanatı bilimsel ve sanatsal çerçevede etkilemekte; sanatsal bir yaklaşım ile icat edilen veya geliştirilen bir cihazın tasarımı ya da bir görüntü tasarımının teknolojik içeriği bağlamında iki ortam, geçirgen bir biçimde birbirine etki etmektedir.

Günümüzde grafik öğelerin sayısal ortam içerisinde kolay ve etkin bir biçimde tasarlanabilir hale gelmesiyle grafik görüntü, hemen hemen tüm alanlarda etkin bir biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Tasarlanan devimsel ya da duruk grafik öğeler; eğitim, eğlence, askeri, spor, turizm, sağlık gibi sosyal, siyasi ve ekonomik hayatta insanın edindiklediği ya da maruz kaldığı hayata ilişkin tüm alanlarda kullanılabilir hale gelmiştir. Her bir yapı ya da alan için gerçekleştirilen tasarım süreci, konunun; hedef kitlesi, türü, ortamı, ya da temel aldığı aktarım çerçevesi dahilinde farklılık gösterebilmektedir.

Bir ürünün tasarım süreci, sanatsal bir yaklaşımla birlikte kişiye iletimi hedeflenen içeriği doğru, net ve hızlı bir biçimde aktarmayı hedef aldığı söylenebilir. Kişinin görsel algı ve görüntü okuma süreçleri temel alınarak geliştirilen tasarımlar, çeşitli yöntemler dahilinde gerçekleştirilebilmektedir. Siluet tasarım yaklaşımı da bu yöntemler arasında öne çıkan, etki değeri yüksek bir tasarım yaklaşım biçimidir.

Siluet tasarımın görsel okuma süreçlerinde etkinliğinin araştırıldığı bu çalışma ile hareket tasarım sanatçılarına, karakter temelli görsel tasarım gerçekleştiren illüstratörlere ve ressamalara, duygu aktarım sürecinde siluet tasarımın önemi ve tasarım yaklaşımı aktarılmıştır. Üretilen içeriğe yönelik karakterin; jest, mimik, aksesuar ve yer aldığı mekân tasarımlarının yanında, karakterin izleyici tarafından algılanan siluet tasarımının algılama ve edinme süreçlerine değinilmiştir. Pozun oluşturulması sürecinde izleyicinin bilişsel süreçlerinde doğru ve hızlı bir biçimde algılanabilecek pozlar, iletimi hedeflenen duygunun daha etkili ve anlamlı hale gelmesinde önemli katkılar sağlamaktadır. Bu çalışma ile bu sorunlara değinilerek siluet tasarımın daha net okunmasına yönelik çözümlerin sunulması amaçlanmaktadır.

2. Tasarım Süreçleri

Türkçe’de “*bir şeyin nasıl gerçekleşebileceğini düşünmek, zihinde hazırlamak* (TDK, 2021)” anlamlarına karşılık gelen tasarım kelimesi, ‘design’ kavramının karşılığı olarak kullanılmaktadır. ‘Design’ kavramı Latince işaret etmek anlamına gelen ‘signare’ kökünden türetilmiş, bu kavram ise “*plan ya da taslak yapmak üzere zihinde canlandırmak, biçim vermek, çıkarım yaparak yansıtmak üzere bilinçte kurgulamak*” anlamlarına karşılık gelen ‘signam’ kelimesinden türetilmiştir (Atalayer, 2017). Tasarım, bilginin yeniden biçimlendirilme aşamasında etkin bir biçimde kullanılan maddileştirme sürecinin tümüne karşılık gelmektedir. Atalayer (2017) tasarım kavramını, edinilmiş bilgi ve verilerden zihindeki kurgulara, taslak geliştirmekten uygulamalara kadar, bilgi

biçimlendirme işlemlerinin sürecine karşılık geldiğini vurgulamaktadır. Bu süreç, insanın edindiği deneyimleri, duyuşsal ve bilişsel süreçlerden geçirerek zihninde kurgulaması ile elde ettiği soyut düşüncelerin, kavramların ya da hislerin çeşitli ortam gereçleri eşliğinde somutlaştırılma süreci olarak tanımlanabilir. Bu süreç; gerçekleştirilmesi amaçlanan tasarım alanına ilişkin sorunun belirlenmesi, o soruna ilişkin çözüm üretebilecek öğelerin ya da bilgilerin toplanması, o öğelerin ya da bilgilerin analiz edilmesi ve bir grup eşliğinde beyin fırtınası sürecinden geçirilmesi, bir tasarım modelinin oluşturulması ve o modelin geliştirilmesi, geliştirilen prototipin başka kişilere sunularak geri dönütlerin alınması, geri dönütler kapsamında modelin gözden geçirilip incelenmesi ve düzeltilerinin yapılarak nihai formuna ulaştırılması aşamaları üzerinden gerçekleşmektedir. Bu sürecin merkezinde yer alan modelin oluşturulma aşamasında sayısal ya da gerçek ortam gereçleri aracılığıyla “çizgi, renk, yön, biçim, boyut, doku ve değer” tasarım elemanları (Graves, 1941, s. 3) kati bir biçimde kullanılmaktadır.

Tasarım elemanları eşliğinde gerçekleştirilen model prototiplerinin ve önermelerinin ilk fazında yer alan ‘eskiz’ aşaması, önemli bir sürece karşılık gelmektedir. Bu süreç içerisinde çeşitli yaklaşımlar kullanılmakta ve bu yaklaşımlar arasında özellikle karakter temelli bir tasarım sürecinde ehemmiyeti büyük olan siluet tasarımı önemli bir yer tutmaktadır.

2.1.Siluet Tasarımı

Çizgi, renk, yön, biçim, boyut, doku ve değer gibi tasarım elemanları eşliğinde hazırlanan bir görüntünün hedef alınan izleyici kitle bağlamında doğru, net ve hızlı bir biçimde algılanması önemli bir husustur. Birey, izlediği görüntünün amacını, kapsamını ve içeriğini görsel ve işitsel olmak üzere iki kanal üzerinden edinmektedir. Çeşitli amaçlar doğrultusunda işe koşulan siluet tasarım yaklaşımı, bireyin bilişsel ve duyuşsal süreçlerine olumlu etkilerde bulunarak tasarlanan görüntünün net bir biçimde algılanması ve okunması sürecinde önemli bir potansiyele sahip olduğu söylenebilir.

Oxford Üniversitesi’nin çevrimiçi İngilizce sözlüğünde siluet (*silhouette*) kelimesi ‘açık renkli bir arka plana karşı gördüğünüz bir kişinin veya nesnenin koyu taslağı veya şekli’ olarak tanımlanmaktadır (Oxford Learner’s Dictionary, 2021). Bir tasarım ekibi tarafından hazırlanan görüntünün birey tarafından algılanması aşamasında o tasarımın çerçevesi olarak tanımlanabilecek dış hat çizgileri, biçimsel yaklaşımı, dolu ve boş alanları, o tasarım içerisinde yer alan karakter ya da nesnenin siluetinin doğru okunması aşamasında belirteç görevi üstlenmektedir. Hazırlanan siluet, sunulması hedeflenen kitleye yönelik o nesnenin ya da karakterin; iyi, kötü, hoş, nahoş, kusurlu ya da mükemmel gibi sıfatları karşılamaında önemli bir rol üstlenmektedir.



Resim 1: Farklı biçim yaklaşımları ile tasarlanmış karakter silüetleri

Karaktere ait silüetin tasarımı aşamasında seçimi yapılan biçimsel yaklaşım, karakterin fiziksel özelliklerinin yanında o karakterin psikolojik ve duygusal yanlarını da vurgulayabilmektedir. Resim 1’de yer alan dört ayrı karakter tiplmesi için çeşitli anatomik özellikler ve orantısal değişimlerle birlikte sivri, köşeli ya da yumuşak olmak üzere birbirinden farklı biçimsel yaklaşımlar kullanılmıştır. Tasarlanan karakterlere ilişkin izleyici yargıları hem karakterlerin tasarım aşamasında temel alınan biçimsel yaklaşımları üzerinden hem de onlara atfedilen duruşlar üzerinden gerçekleşmektedir. İzleyici, ona sunulan karakter ya da nesneye ilişkin görüşlerini o karakterin tasarımı aşamasında işe koşulan silüet tasarımından algılayabilmekte, görüntüye ilişkin ilk okumayı görsel olarak karakterin çerçevesi üzerinden gerçekleştirmektedir. Benzer durum, karakter ve nesnelerin yer aldığı çerçeve içerisinde izleyiciye sunulan mekânın ön-orta-arka ilişkilerinin çözümlenmesi, denge ve kompozisyon tanımlarının gerçekleştirilmesi aşamasında da kullanılmaktadır.



Resim 2: Andreas Rocha, Siluet mekân tasarımı eskizleri, 2017

Karakter ya da mekân tasarımı aşamasında kullanılan siluet tasarımının ortak amacı; izleyicinin aktarımı hedeflenen içeriği istenilen ölçütlerde algılaması ve okuması olarak tanımlanabilir. Bu çalışmada, karakter temelli tasarımların üretim süreçlerinde ve o karakterlerin çizgi film alanında işe koşulan hareket tasarım süreçlerinde kullanılan siluet tasarım yöntemine değinilmiş ve bu kapsamda bir uygulama çalışması gerçekleştirilmiştir.

2.2.Karakter Tasarım ve Tasarlanan Karakterin hareket dizgisinin oluşturulması aşamasında Siluet tasarım

Karakter; bir filmin, oyunun ya da karakter temelli geliştirilen herhangi bir içeriğin önemli bir parçasıdır. Tasarlanan karakter ona atfedilen oyunculuk eşliğinde izleyici ile iletişime geçmekte ve izleyici, o karakterin biçimsel, işitsel ve davranışsal özellikleri dâhilinde özdeşleşme yaşayabilmektedir. Bir karakter genellikle okuyucuya kendi kişiliği hakkında ipuçları veren eylemlerle ifade edilmektedir (Famela, 2011, s. 1). Senarist tarafından ele alınan karakterin sunumu, bir oyuncu eşliğinde sahnelenmesi ya da bir animatör tarafından canlandırılması sürecinde yöntem olarak önemli değişkenlere sahip olsa da oyunculuk aktarımı sürecinde benzerlikler göstermektedir (Yeşilot, 2000, s. 6).

Bir çizgi film sahnesinde ya da bir bilgisayar oyunu içerisinde yer alan karakterin oyuncululuğu, o filmin ya da oyunun; türü, dönemi, konsepti ve hedef kitlesi gibi özellikleriyle birlikte genel olarak nesnel bir gerçeklik yakalamak adına fiziki ortam gerekliliklerini taklit ederek hazırlanmaktadır. Karakterin; bedensel, kültürel, sosyal ve psikolojik özelliklerinin sahnelenmesi sürecinde de gerçek yaşam durumları simüle edilmekte ve özdeşleşme bu kapsamda daha büyük boyutlarda yaşanabilmektedir.



Resim 3: Süper Kahraman Siluet Tasarım Örnekleri

Karakter tasarım aşamasında işe koşulan siluet tasarımının başarılı bir şekilde gerçekleştirilmesi, karaktere ait soyut ve somut özelliklerin yansıtılmasının yanında karakterin tanınırlığını artırma aşamasında da önemli bir sürece karşılık gelmektedir (Tillman, 2019, s. 76). Karaktere ait fiziksel özelliklerin, doğüstü güçlerin ya da sahip

olduğu aksesuarların izleyici tarafından algılanması, okunması ve uzun süre hafızada kalması aşamasında siluet tasarım, izleyicide bir kelime ya da cümleye karşılık gelebilecek nitelikte bir yapı oluşturabilmektedir. Tasarlanan karaktere ait belirgin özelliklerin okunabilir silüetleri, o karakterin hareket tasarımı sürecinde ona ait psikolojik ve davranışsal özelliklerinin okunurluğuna da katkı sağlamaktadır.

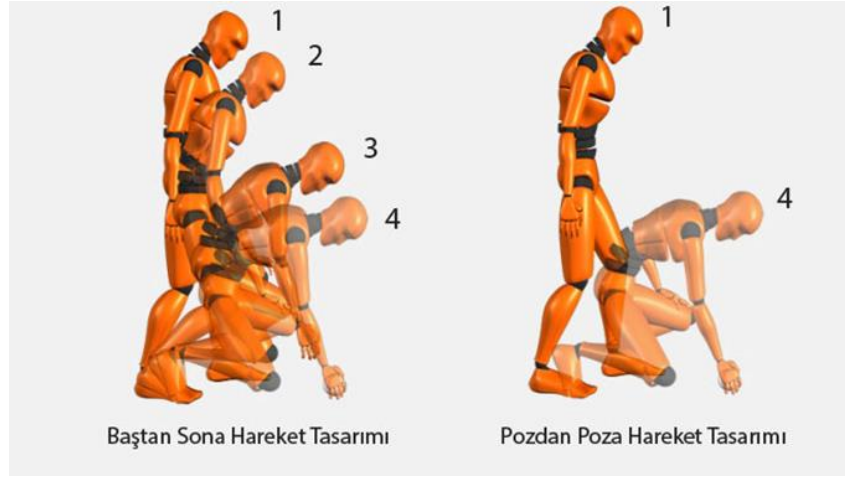


Resim 4: A Bug's Life (1998) Filminden Ekran Alıntısı, Pixar

Bir karakterin kendi şartlarına göre var olması için eylemlerinin düşünceleri neticesinde gerçekleşmesi ve bulunduğu alanda tutarlı bir ağırlığa ve hacme sahip olması gerektiği belirtilmekte ve bu durumun seyirciyi o karakterin fiziki ortamında var olduğuna ikna edecek ölçüde olması gerektiği vurgulanmaktadır (Goldberg, 2008, s. 23). Bu durum, Resim 4'te yer alan 'Bug's Life (1998)' filminde var olan karakterler üzerinden örneklendirilmektedir. *"Böceklerin yürüyüşü gerçekçi değil, ama inandırıcı!"* Bu durumun gerçekçiliğin taklit edilmesi ile ilgili olmadığı, bunun izleyiciyi karakterin varlığına ikna edecek şekilde kullanılan gözlem ve onu tasarlarken kullanılan komik öğeler ilgili olduğu vurgulanmaktadır (Goldberg, 2008, s. 23). Karakter her ne kadar insan benzeri (antropomorfik) bir çerçevede tasarlansa da ona tanımlanan fiziki ve davranışsal özellikleri de yansıtması gerekmektedir. Çizgi filmlerde inandırıcılığın artırılması ve bu bağlamda özdeşleşmenin gerçekleşebilmesi için tasarlanan antropomorfik karakterler, insan gibi konuşup, onun gibi davranması ve bu çerçevede eylemlerini gerçekleştirmesi ve tanımlı olduğu karaktere ait özellikleri yansıtması gerekmektedir. Karakterlerin bu süreci optimum düzeyde gerçekleştirebilmesi aşamasında siluet tasarım yöntemlerinin hareket dizgesi oluşturma sürecinde kullanımı, tasarım sürecine önemli katkılar sağlamaktadır.

Çizgi filmler, ardıl hareketlerin yer aldığı karelerin birbirine bağlandığı sahnelerden oluşan filmlerdir. Bu sahneler içerisinde yer alan karakterleri hareket ettirmek ile canlandırmak arasında büyük fark vardır. Bir karakteri canlandırmanın ona düşünme ve tepki yükleme anlamına geldiğini vurgulayan Don Bluth (2005), karakterin tavrının bir yüz ifadesinde olduğu kadar net bir biçimde okunamadığını, bu sorunun pozun iç çizgilerinin karartılarak bir siluet elde edilip tasarımın güçlü olup olmadığının test edilerek çözülebileceğini vurgulamaktadır. Bir karakterin tasarım süreci içerisinde yer

alan siluet tasarımı, o karakterin hareket tasarımlarının hazırlanması aşamasında da kullanılmaktadır. Hareket tasarım süreci içerisinde aktif olarak kullanılan ‘animasyonun 12 prensibi’ içerisinde eylemin oluş biçimine ve o karakterin sahnelenmesine yönelik ilkeler sunulmaktadır. Bu ilkeler arasında yer alan ‘baştan sona ve pozdan poza eylem aktarımı (straight ahead action and pose to pose)’ ilkesi, karaktere atfedilen oyunculuğun animatör tarafından hareketlendirme aşamasında kullanılan iki farklı yöntemi içermektedir.

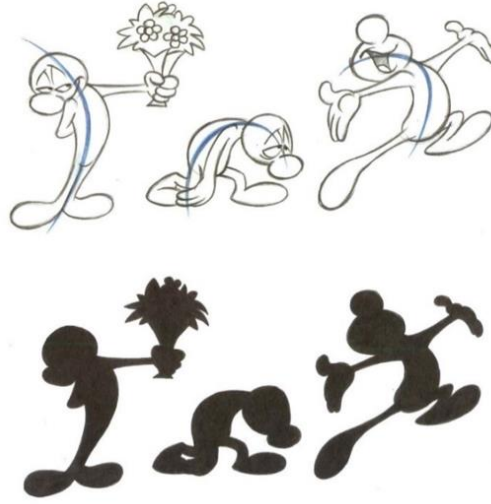


Resim 5: Baştan sona ve Pozdan Poza Hareket Tasarımı (Straight Ahead and Pose To Pose Animation)

Baştan sona doğru gerçekleştirilen hareket tasarım yöntemi, bir numaralı resimdeki hareketten başlayan ve doğrusal bir şekilde sürekli olarak sonraki kareye doğru ilerleyen durumda yapılan animasyonu ifade ederken, pozdan poza yöntemiyle gerçekleştirilen hareket tasarımında resim sıralaması içerisinde yer alan anahtar pozun önceden planlanması ve ardından animatörün aradaki kareyi doğrusal olmayan bir şekilde tamamlaması ile hazırlanan animasyonu ifade etmektedir (Amboro, 2020, s. 478). Karakter animasyonu sürecinde işe koşulan bu iki yöntem eylemin oluş biçimine ve hızına göre ayrı ayrı kullanıldığı gibi birlikte de kullanılabilir. ‘The Illusion of Life: Disney Animation (1981)’ kitabında Frank Thomas ve Ollie Johnston, duruştan bir sonraki duruşa gerçekleştirilen hareket tasarım ilkesi için şu sözleri kullanmıştır.

“Bu yöntem ile canlandırma sanatçıları aksiyona ve karakterin sergileyeceği harekete uygun duruşları önceden planlayabilmekte, sahne içerisinde kalan diğer resimleri tamamlaması için canlandırma asistanına iletilebilmektedir. Canlandırma asistanı, ana duruşların aralarında kalan boşlukları harekete uygun resimler ile doldurmaktadırlar. Bu çalışma planı animatörlere ana duruşlar üzerinde daha fazla çalışma olanağı sağlamıştır. Bu teknik sayesinde hareket üzerinde daha fazla kontrol elde etmek için daha fazla çalışma imkânı doğmuştur. Canlandırma sanatçıları hazırladıkları hareket tasarımını izlerken onu sundukları seyirciler kadar şaşırmış olmaları gerekmektedir. Doğrudan doğruya canlandırma yöntemi aksiyonun kalitesini ve ruhunu daha iyi yansıtmaktadır. Sahne içerisinde derin bir perspektif söz konusu olduğunda ise doğrudan doğruya canlandırma tekniğinden ziyade duruştan duruşa hareketlendirme yöntemi tercih edilmektedir (Thomas ve Johnston, 1995, s. 56-59).”

Canlandırma sanatçıları daha güçlü duruşlar çizmeyi öğrendikçe, zamanlama ve ikincil hareket gibi prensiplerin ve poz içerisinde durgun halde olan uzvun hafif hareketi gibi canlandırmayı canlı ve güçlü gösterecek yöntemler üzerinde hâkimiyetlerini artması ile duruştan duruşa canlandırma yöntemi daha etkin bir biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Duruştan duruşa ilkesi eşliğinde hazırlanan hareket tasarımlarının odak noktası, karakterin o poz içerisinde ona atfedilen oyuncululuğu gerçekleştirmek üzere pozunun nasıl tasarlandığıdır. Bu aşamada karakterin pozunun net, doğru ve hızlı okunabilir olması büyük önem arz etmektedir. Karakterin hareket pozlarının oluşturulması aşamasında bu süreçlerin olumlu ve anlamlı olmasına katkı sağlayan siluet tasarımı ön plana çıkmaktadır.



Resim 6: Çeşitli Hareket Tasarımlarına Yönelik Geliştirilen Karakter Siluetleri

Bir görüntünün ya da nesnenin ön tasarım aşamasında o yapıya ilişkin genel fikrin hızlı bir biçimde yansıtılması sürecinde kullanılan siluet tasarım, animasyon alanında; karakter tasarımı ve o karaktere ait hareketin net bir biçimde yansıtılması aşamasında da kullanılmaktadır. Eric Goldberg “*Character Animation in Crash Course* (2008)” isimli kitabının animasyon alanına ilişkin kullanılan terimleri açıkladığı bölümünde hareket tasarımı sürecinde kullanılan silueti: “*Bir pozun, dâhili ayrıntıları olmadan karartıldığında dâhi net bir şekilde okunması gereken ‘genel şekli’*” olarak tanımlamaktadır. Goldberg, tasarlanan pozların gücünün, silüette ne kadar iyi okunduklarıyla da test edilebileceğini vurgulamaktadır (2008, s. 4). Bir karaktere ait hareket dizgisinin tasarımı aşamasında kullanılan siluet tasarım, karakter tasarım aşamasındaki kullanımına benzer yapı ve çerçevede olanaklar sunmaktadır. İzleyici, ona sunulan sahne içerisinde yer alan karakterin hareket yönünü, eylem hızını ve şiddetini, o karakterin uzuvlarının konumlandırıldığı poz tasarımından anlamaktadır. Siluet tasarımında saf bir kütle dışında hiçbir şey görünmese de bir karakterin ne yaptığının anında anlaşılması, iyi bir animasyon oluşturma aşamasında oldukça önemlidir (http-1).

Hareketin doğru yansıtılması, dinamik olarak ele alınması ve güçlü bir biçimde bunların gerçekleştirilmesi aşamasında ‘line of action’ olarak tanımlanan karakterin hareket çizgisi ve o karakterin siluet tasarımı çok önemlidir. Gerçek şu ki, tasarlanan pozların iyi bir siluet olmadan da işe yarayabileceği, ancak karakterin oyunculuğunun çok zayıf olacağı ve duygu aktarımında belirsiz yapılar sergileyeceği vurgulanmaktadır (http-1). Beau Pratt ve Cameron Pratt, karakter temelli iyi bir hareket tasarımının silüetinin oluşturulması aşamasında işe koşulan dört ayrı aşama olduğunu belirtmektedir; okunaklı silüetler, örtüşen biçimler, örtüşen eklemler ve dolu-boş alan kavramları (http-1).

2.2.1. Okunaklı Siluet

Okunaklı bir siluet tasarımında, vücuttaki tüm uzuvların net bir şekilde görülmesi gerekmemektedir. Pratt ve Pratt, karaktere ait tüm uzuvların vücut dışına çıkartıldığında o karakterin pozunun son derece sınırlı olacağını ve her yerden dışarı çıkmış kollar ve bacaklar olacağını belirtmektedir. Ona göre net bir siluet tasarımı, pozun hareketinin ve anlamının kolayca okunduğu ve tüm pozun ekrandaki karakterin tam olarak ne yaptığını izleyiciye söylediği bir yapı içermektedir. Bu yöntem uygulanmadığı durumda, eylemin belirsiz hale geleceği ve görsel ilginin kaybedileceği vurgulanmaktadır (http -1).

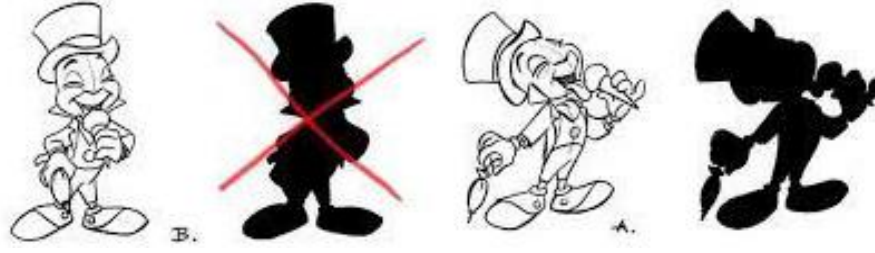


Resim 7: Daffy Duck Sherlock Holmes Karakter Tiplemesi Siluet Tasarımı

Resim 7’de yer alan, Daffy karakterinin sağ kolu, dirseği dışında tamamen silüette gizli olmasına rağmen yine de karakterin tam olarak ne yaptığı izleyici tarafından okunabilmektedir. Dirseğin bir çıkıntı olarak silüette konumlandırılması, o uzvun ne yaptığı bilgisini izleyiciye ulaştırmaktadır.

2.2.2. Örtüşen Biçimler

Pozun netliği kaybedilmediği sürece uzuvların ve vücut bölümlerinin üst üste binmesinin önemli bir sorun teşkil etmeyeceği vurgulanmaktadır. Ancak, bu durum gerçekleştirilirken hareket tasarım aşamasında birkaç noktaya dikkat edilmesi gerektiği belirtilmektedir. Pratt ve Pratt, kaçınılması gereken en büyük sorunlardan birinin karaktere ait uzuvların birbiri üstüne gelerek örtüşmesi olduğunu ve bu durumun uzuvların tamamen kaybedilmesi anlamına geldiğini vurgulamaktadır (http-1). Bu durum, karaktere ait uzuvların üst üste binmesi yerine o karakterin uzuvlarının eksik gibi görünmesine neden olabileceğini vurgulamaktadır.

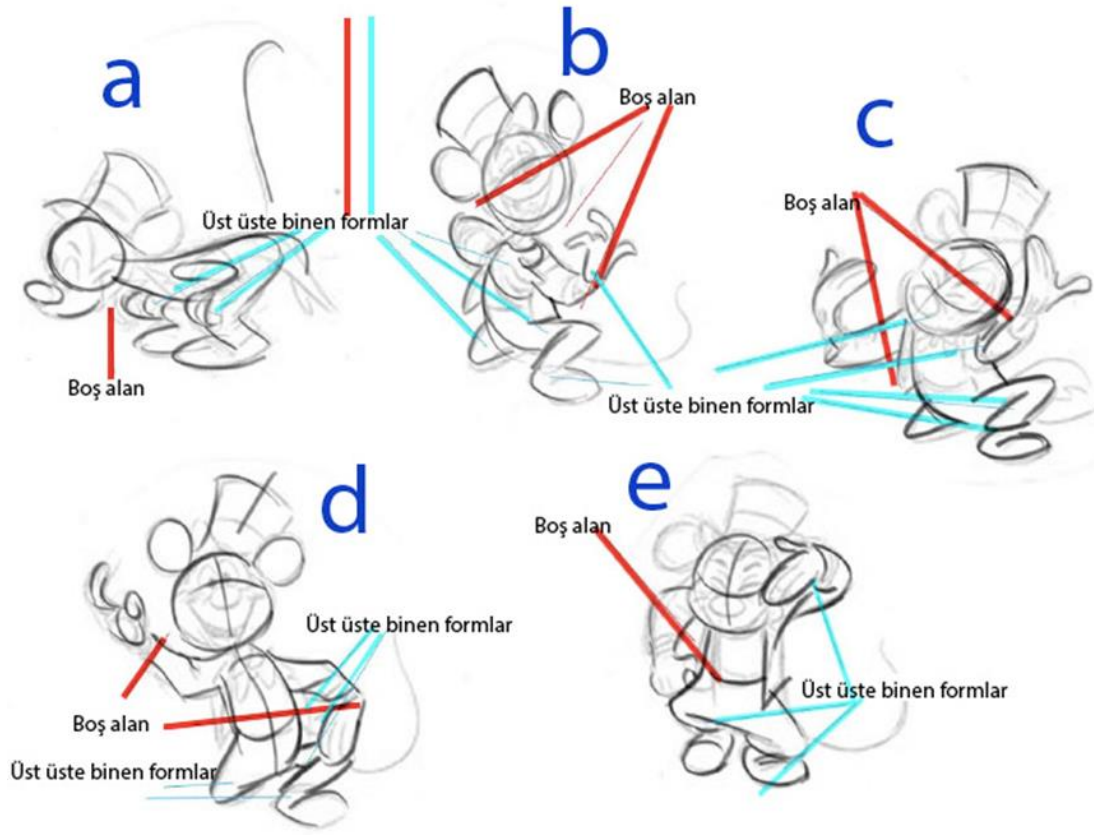


Resim 8: Aynı Karaktere Ait Doğru ve Yanlış Hareket Siluetleri

Karakterin hareket tasarımına bağlı olarak vücudunun bükülme şekli nedeniyle, kollar ve bacaklar kendilerini bloke edecek şekilde üst üste gelme eğilimindedir. İdeal olarak, kolların ve bacakların hem üst hem de alt kısımlarını, çok az olsa da görebilmek, karakterin bodur görünmesini önlemek için iyi bir yaklaşım olacağı belirtilmektedir (http-1). Genel hareketin anlaşılır düzeyde bir silüetin oluşturulması, ayrıntı olarak görülebilecek ya da ana harekete önemli bir katkısı olmayan uzuvların silüet içerisinde konumlandırılabilmesi belirtilmektedir (http-1).

2.2.3. Örtüşen Eklemler

Eklemlerin örtüşmesi, hareketlendirilmesi amaçlanan karakterin poz tasarımında önlenmesi gereken bir durumdur. Tasarlanan karaktere ait eklemlerin, örneğin dirseklerin, üst üste gelmesi, hangi elin hangi kola ait olduğunun anlaşılmasını engelleyecektir. Tamamen üst üste gelen uzuv eklemleri, hareketin izleyici tarafından anlamlandırılmasını engelleyerek doğru bir okumanın gerçekleşmemesine neden olmaktadır. Ancak, Pratt ve Pratt, silüet tasarımında eklemlerin çok hafif bir şekilde üst üste gelmesinin, hareketin izleyici tarafından algılanması ve doğru okunmasında sorun teşkil etmeyeceğini belirtmektedir.



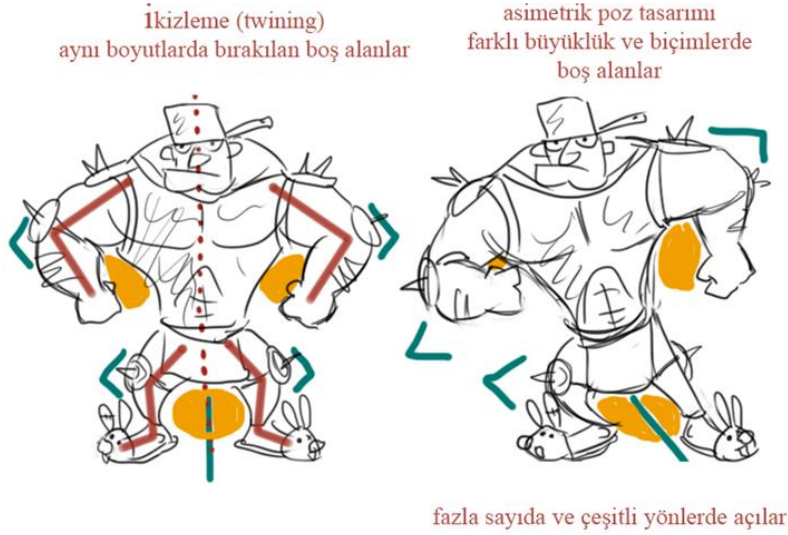
Resim 9: Üst Üste Binen Form biçimleri ve Dolu-Boş Alan Tasarımları

Resim 9’da yer alan karakter eskizleri doğru tasarlanmış üst üste binen uzuvlara örnek olarak verilmektedir. Pratt ve Pratt, Resim 9’da yer alan Mickey karakterinin uzuvlarının okunabilir bir biçimde tasarlandığını belirtmektedir (<http-1>). Örneğin, Resim 9’da bulunan ‘e’ belirtecindeki karakter hareketinde sağ tarafta yer alan el, alt kol ve üst kol perspektif açıdan kameraya dönük (rakursi) olmasına karşın, doğru bir biçimde tasarlandığı için okuma net ve doğru bir biçimde gerçekleşmektedir. Benzer durum farklı biçimlerde olsa da diğer harf belirteclerinde yer alan karakterler için de geçerlidir. Örneğin, ‘d’ belirtecinde yer alan karakterin sol dizini tutan kol uzvunda gerçekleşmektedir. Mavi çizginin geçtiği dirsek bağlantısı, alt kola doğru kıvrımlı tasarlanmış ve üst kol, alt kolun üstünde olacak biçimde görselleştirilmiştir. Bir kol uzvu, keskin bir şekilde büküldüğünde, üst kol alt kolu kolayca bloke edebilir veya tam tersi bir durum gerçekleşebilir. Seyircinin bunu doğru bir biçimde algılaması için animatör, karakterin hareket tasarım dizgisini Resim 9’ da ki gibi gerçekleştirmesi gerekmektedir.

2.2.4. Dolu ve Boş alan

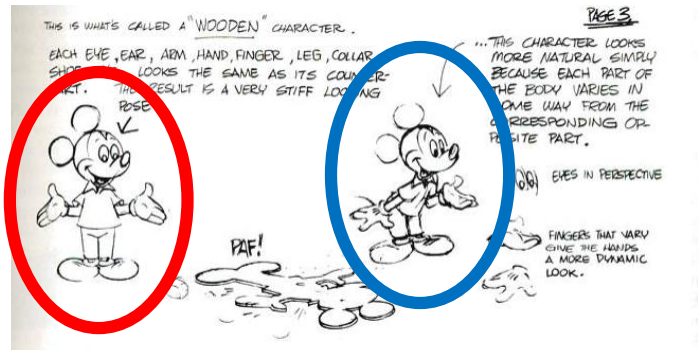
Negatif alanın ya da başka bir deyişle karakterin etrafındaki boş alanın, poz tasarımında optimum seviyede silueti güçlendirecek ve karakterin uzuvlarının birbirlerinden farklı şekilde tasarlanmasına katkı sağlayacak biçimde kullanılması gerekmektedir. Kollar ve bacaklar arasında geniş ve dar olmak üzere çeşitli boş alanların

aralarında iyi bir kontrast oluşturacak biçimde bırakılması, dinamik bir silüet oluşturmaya yardımcı olacağı ve pozu görsel olarak ilginç tutacağı belirtilmektedir (http-1).



Resim 10: Karakter Hareketlendirmelerinde İkizleme Sorunu ve Çözümü

Dolu ve boş alanların poz tasarımı sürecinde kullanımı, o hareketin doğru okunmasında önemli katkılar sağlamaktadır. Başka bir deyişle, görsel öğeler eşliğinde hazırlanan ve bir ifade içeren karakter temelli yapı, kelimelerden oluşan ve bir yargı sunan bir cümle gibi kullanımı sürecinde boş ve dolu alanlar, anlamı kuvvetlendiren önemli belirteçlerdir. Bu kullanım sürecinde karakterin pozu ve o pozun kameraya olan açısı çok önemlidir. Dolu ve boş alan düzenlemelerinde karakterin uzuvlarında gerçekleşebilecek ikizlemelerden (twinning) kaçınmak gerekmektedir.



Resim 11: Karakter Hareketlendirmelerinde İkizlemeler

Thomas ve Johnston (1995), hareket tasarım süreçlerinde karakterin uzuvlarında gerçekleşebilecek, her iki kolun ya da her iki bacağın sadece paralel değil tamamen aynı şeyi yaptığı, talihsiz bir durum olarak nitelendirdikleri ikizlemelerden kaçınılması gerektiği vurgulamaktadır (s.67). Onlar, karakter animasyonu üretim sürecinde karakterin uzuvlarında olabilecek ikizlemelerle bir duygu aktarımı gerçekleştirilemeyeceğini vurgulamaktadırlar (Thomas ve Johnston, 1995, s. 67-68). Hareket tasarımı sürecinde

karşılaşılabilecek olası ikizlemeler, karakterin ona atfedilen oyunculuğunu basitleştirmekte, onun oyunculuğunu bir anlamda mekanikleştirmektedir.

Siluet tasarım yaklaşımı, bir karakterin tasarımı, onun hareket tasarımı ve o hareketin sahneleneceği arka plan tasarımlarında farklı tür ve teknikler eşliğinde kullanılabilir. Bu çalışmada temel alınan kısım siluet tasarımının karakterin hareket tasarımı sürecinde uygulanması ve bu süreçte temel alınan teknik ve yöntemlerin bir uygulama çalışması eşliğinde analiz edilmesi üzerinden gerçekleşmiştir.

3. METODOLOJİ

Siluet tasarımın hareket tasarım sürecinde kullanımı, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü'nde zorunlu ders olarak yürütülen 'Karakter Geliştirme' dersinin ödev konularından biri olarak belirlenmiştir. Bu çalışmada, siluet tasarımının hareket tasarımı oluşturma sürecinde kullanımına yönelik öğrencinin dikkat ve algısını yüksek boyutlarda uyarmak ve ona tasarladığı karaktere yönelik hareket önermelerini çeşitlendirmek üzere farklı teknik ve yöntem becerileri kazandırmak amaçlanmıştır. Dersi seçen öğrenciler tarafından geliştirilen tasarımların siluet temelli gelişiminde var olan olumlu ve anlamlı ayrımın vurgulandığı bu çalışmada betimsel yöntem kullanılmıştır. "*Betimsel yöntemde araştırmacı, müdahaleci olmadan var olan olay/olguyu tanımlamaya çalışır*" (Karasar'dan akt. Kuyumcu, 2012, s. 82). Bu modele tarama modeli de denilmektedir. "*Tarama modelleri, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekli ile betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır*" (Karasar, 2007, s.77). Bu kapsamda, konuya ilişkin alanyazın taraması yapılarak konu çerçevesi belirlenmiştir. Çalışmanın niteliğini vurgulamak için dersi alan öğrencilere çeşitli biçimlerden oluşan silüetler iletilmiştir. Bu silüetler çeşitli çizgi film yapımlarından alınan karakterlere ait basit ve karmaşık olmak üzere iki farklı yaklaşımdan oluşmaktadır. Öğrencilerden, bu silüetlerden çıkarımlar yaparak tasarım gerçekleştirmeleri istenmiş, öğrenciler tarafından hazırlanan tasarımlar, betimsel yöntemle dayalı olarak gerçekleştirilen alanyazın taraması sonucu elde edilen veriler kapsamında karşılıklı olarak analiz edilmiş ve silüet tasarım yaklaşımlarının algısal ve bilişsel süreçlerdeki etkinliği tartışılmıştır.

4. BULGULAR ve YORUM

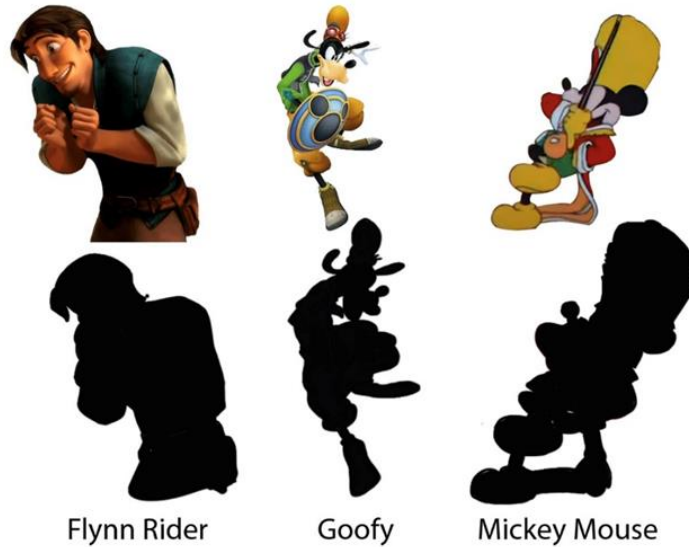
İnsan, görme becerisinin optimum seviyede çalıştığı durumlarda bakış açısında var olan görüntüyü bilişsel süreçlerden geçirerek algılamakta, anlık duyuşsal süreçlerinin etkisi ile o veriyi hafızasında tutabilmektedir. Görüntüyü işleme sürecinde insan, görüntü içerisinde yer alan nesneleri basit ve karmaşık olmak üzere farklı süreçlerde değerlendirmelerde bulunarak görsel okumayı hızlı ya da yavaş yapabilmektedir. Görüntü tasarımcılarının bu bilinçte yaklaşarak temel aldıkları içeriğe yönelik görsel tasarımı geliştirmeleri, hedefledikleri aktarımın daha doğru ve anlamlı gerçekleştirilmesine önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu çalışma ile bir kelime ya da bir cümleye karşılık gelebilecek karakter pozlarının net ve anlaşılır biçimde tasarlanması aşamasında siluet tasarımın yöntem olarak önemine vurgu yapılmıştır. Çalışma kapsamında oluşturulan basit ve karmaşık siluetlerin öğrenciler tarafından yorumlanarak tekrar tasarlanması aşamasında siluet tasarımın hareket oluşturma aşamasında önemli bir rol oynadığı bulgusuna ulaşılmıştır.

4.1.Karakter Tasarım Dersinde Gerçekleştirilen Örnek Uygulamalar

Çalışmanın bu bölümünde ‘Karakter Geliştirme’ dersi kapsamında çeşitli çizgi film yapımlarından alınan karakterlere ait basit ve karmaşık olmak üzere iki farklı yaklaşımda siluetler oluşturulmuş, bu siluetlerin dersi alan öğrenciler tarafından okunması ve biçim, form, renk ve ışık gibi tasarım elemanları eşliğinde betimlenmesi istenmiştir. Bu çalışmanın ana amacı, siluetlerin başarılı bir şekilde karakterize edilmesi değil o silüetlere ait hareketlerin doğru biçimde okunması ve benzer hareket mekaniklerinin kullanılarak yansıtılmasıdır. Çalışmanın sonraki bölümlerinde oluşturulan siluetler ve bu siluetler temelinde öğrenciler tarafından gerçekleştirilen hareket tasarımlarından örnekler incelenmiştir.

Çalışmanın niteliğini öne çıkarmak adına öncelikli olarak zor okunan siluet tasarımları incelenmiştir. Çalışma kapsamında oluşturulan karmaşık siluetler; 1932 yılı yapımı Parade of the Award Nominees filminden Mickey Mouse karakterinin yürüme animasyonundan, 2010 yapımı Tangled filminden Flynn Rider karakterinin utanma ile şaşırma arasında gerçekleştirdiği duygusal bir uyarımdan ve Kingdom Hearts dizisinden Goofy karakterinin kendini savunduğu bir hareketlendirmeden çeşitli kesitler dâhilinde oluşturulmuştur.



Resim 12: Flynn Rider, Goofy ve Mickey Karakterleri ve Onlara Ait Karakter Siluetleri

Siluetler, karakterlere ait uzuvların neredeyse hepsinin içeride olduğu ve birbirleriyle örtüştüğü yürüme, sevinme ve savunma animasyonlarından alınan kesitlerden oluşmaktadır. Goofy ve Mickey Mouse karakterinin üzerinde bulundurduğu aksesuarlar da karakterlere ait siluetlerin okunmasını zorlaştıracak biçimde pozlanmış, bu tasarım yaklaşımı hareketin algılanmasının gecikmesine ya da yanlış okunmasına neden olmuştur.



Resim 13: Flynn Rider, Goofy ve Mickey Karakterleri ve Onlara Ait Karakter Siluetleri Temelinde Öğrenciler tarafından geliştirilen hareket tasarımları, 2020

Bu örnek silüetlere ilişkin öğrenciler tarafından gerçekleştirilen çalışmalar, Resim 13'te yer aldığı gibidir. Hareket referanslı gerçekleştirilen karmaşık silüetlerde örtüşen eklemlerin okunması sonucunda olumsuz tasarımlar gerçekleştirildiği görülmektedir. Karakterin ana hareketinin ne olduğu, onu destekleyen ikincil hareketin nasıl gerçekleştiği gibi bilgiler zor okunmaktadır. Bu durum, silüetin algılanması ve yorumlanması aşamasında da öğrencilerin bilişsel süreçlerini zorlamış hareketlerin yanlış okunmasına neden olmuştur.

Silüet tasarımlarında yer alan Flynn Rider ve Goofy karakterlerine ait kol uzvunun hareketi neticesinde silüetlerin dışına çıkan dirsek kısımları görsel okumanın olumlu gerçekleşmesine katkı sağladığı görülmektedir. Öğrenciler, her ne kadar iç kısımlarda yer alan uzuvların konumlandırması aşamasında yanlışlığı yaşasa da kolun hareket yönünü dirsek biçimlerinden edindikleri yönlendirme ile doğru okuyabilmişlerdir.



Resim 14: Flynn Rider Karakteri ve Ona Ait Karakter Silueti

Çalışmanın doğru ve okunabilir siluet tasarımlarının iletiildiği görseller Tangled (2010) filminden Flynn Rider karakterinin zıplama, Mickey Mouse karakterinin topa vurma ve Goofy karakterinin düşme pozlarından edinilmiştir. Resim 14'te yer alan aksiyon pozu, Tangled filminin ana karakterlerinden Flynn Rider isimli karaktere aittir. Seçilen hareket, dolu ve boş alanları bakımından uyumlu, hareketin yönü ve karakterin eylemi açısından doğru bir biçimde pozlanmış, net bir çerçevesi olan bir pozdur. Karaktere ait uzuvların yönleri çok çeşitli ve bu yönlerle ait eğriler birbirlerinden farklı olacak biçimde tasarlanmıştır. Dolu ve boş alanların, uzuvların birbirlerinden ayırt edilecek biçimde konumlandırılması, karakterin çerçevesinin netliğini vurgulamakta, onun hareket eğrisinin doğru bir biçimde okunmasına katkı sağlamaktadır.



Resim 15: Flynn Rider Karakter Silueti Temelinde Öğrenciler tarafından geliştirilen hareket tasarımları

Bu örnek siluete ilişkin öğrenciler tarafından gerçekleştirilen çalışmalar ise Resim 15'te olduğu gibidir. Flynn Rider karakterine ait hareket referans alındığında, karaktere ait bacak uzuvlarının konumlandırılması temelinde, örtüşen eklemlerin öğrenciler tarafından okunmasında zorluklar ile karşılaşıldığı görülmüş ve referans resme göre yanlış tasarımların geliştirilmesine neden olmuştur. Karakterin ana hareketi düşünüldüğünde, kaynak alınan siluet tasarımının ekran alıntısına yakın bir hareket tasarımı gerçekleştirdiği görülmekte, alan yazın ile koşut bir biçimde önemli olan durumun ana hareketin algılanması olduğu düşünüldüğünde, çalışmanın başarılı olduğu söylenebilmektedir. Siluette yer alan dolu ve boş alanlar, karaktere ait hareket çizgisinin yönü ve bu hareketin dinamikliği siluetten okunabilmiş ve öğrenciler tarafından hazırlanan karakter hareketlendirmelerine aktarılabilmektedir. Ayrıca, aksesuarların doğru biçimde konumlandırılması ile referans alınan siluete çağrışım yapacak türde tasarımlar geliştirilmiştir.



Resim 16: Mickey Mouse'un Futbol Topuna Vurma ve Goof'nin Düşme hareketleri ve Onlara Ait Karakter Siluetleri

Resim 16'da yer alan örnekte ise Mickey Mouse karakterinin bir futbol topuna vurma ve Goofy karakterinin düşme anından kesitler yer almaktadır. Siluet tasarımın bu örneklerde olduğu gibi ikonik karakter tasarım oluşturma süreçlerinde de etkinliği net bir biçimde görülmektedir. Siluet tasarımın, karakterin tanınırlığının artırılması ve bilişsel süreçlerden geçirilip kolay bir biçimde bellekten ilgili bilginin çağırılarak işlenmesi süreçlerinde de etkinliği mevcuttur. Resim 17'de yer alan siluetlerde ise hareket, animatör tarafından net bir biçimde anlaşılır ve kolay algılanır bir biçimde oluşturulmuştur. Her bir siluet, eylemin; oluş yönünü, şiddetini ve hareket eğrisini doğru bir biçimde vurgulamakta, bu kapsamda izleyici silueti doğru bir şekilde okuyabilmektedir. Dolu ve boş alanlar, eylemin nasıl gerçekleştiğini ve yönünü izleyiciye net bir biçimde iletebilmektedir.



Resim 17: Mickey Mouse'un Futbol Topuna Vurma ve Goof'nin Düşme hareketleri ve Onlara Ait Karakter Siluetleri Temelinde Öğrenciler tarafından geliştirilen hareket tasarımları

Resim 17’de öğrenciler tarafından görselleştirilen örnek çalışma yer almaktadır. Bu resimde bir önceki görselde yer alan siluetlerin; renk, biçim, form ve benzeri temel tasarım öğeleri eşliğinde görselleştirildiğini görmekteyiz. Görselleştirilen anın doğru bir biçimde algılanıp resmedildiği bu görseller, siluet tasarımlarda bulunan hareket tasarımları ile birebir örtüşmektedir.

5. SONUÇ ve ÖNERİLER

İnsan, yaşadığı çevreyi, deneyimlediği anı ve ona sunulan içeriği sahip olduğu duyu organları aracılığıyla algılamakta, çeşitli bilişsel ve duyuşsal süreçler eşliğinde bulunduğu durumu ya da deneyimlediği içeriği edinebilmektedir. Bilişsel ve duyuşsal süreçler eşliğinde bilginin edinimi ve ilgili an ya da konu kapsamında hafızdan çağırılarak kullanılması, insanı diğer canlılardan ayıran ve onu sonsuz bir döngü içinde gelişimine imkân tanıyan bir özellik olduğu söylenebilir. İnsan, bilgiyi kullanma ve yorumlama becerisi ile sanat, teknoloji ve tasarım alanında önemli gelişmeler kaydetmiş, gündelik kullanımdan, bilimsel alana, gelecek dönem hazırlıklarından, geçmiş dönem araştırmalarına ve analizlerine kadar birçok alanda ve noktada işe koşabilmiştir. Görüntü kaydetme, işleme ve sunma yöntemlerinde yaşanan gelişim ile sanatta gerçekleşen atılımlar, sayısal ortamda da kendine yer bulmuştur. Çoklu ortam materyalleri ve gereçleri ile insan, eğitim ve eğlence gibi birçok alanda bu içerikler eşliğinde görüntüsel veri aktarımı ve edinimi gerçekleştirebilmiştir. Sayısal ortamda tasarlanan görüntü ve ses tasarımları, sanatın geleneksel ortamda gerçekleştirilirken işe koşulan tüm ilke ve yöntemleri benimseyerek onların, izleyici ya da dinleyicilere sunulmasına imkânlar tanımaktadır. Hazırlanan içeriğin insanın, bilişsel ve duyuşsal süreçlerini olumlu yönde etkileyecek biçimde tasarlanması ve organize edilmesi gerekmektedir. Çizgi filmlerde gerçekleştirilen karakter hareketlendirmeleri, onu izleyen bireyin bilişsel süreçlerini olumlu yönde etkileyecek, onu izlediği içeriğe yönelik ilgisini ve motivasyonunu artıracak ve doğru bir şekilde algılamasına katkı sağlayacak biçimde tasarlanması gerekmektedir. Siluet tasarım, karakter hareketlendirmelerinin doğru ve etkili bir biçimde tasarlanması ve sunulması açısından önemli detaylar sunmaktadır.

Sonuç olarak, bir hareketin tasarım sürecinde karakterin görsel tasarımı ile birlikte uzuvlarının doğru bir şekilde anlaşılır olması için siluetinin de okunur bir biçimde pozlanması gerekmektedir. Siluet tasarımın, içeriği izleyen ve edinen bireyin bilişsel süreçlerine olumlu etkiler sağlayacak biçimde tasarlanması gerekmektedir. Özellikle, okul öncesi dönem için hazırlanan çizgi dizi ve filmlerde yer alan karakter temelli canlandırmalarda bu durum büyük önem taşımaktadır. Bilişsel gelişimleri bir yetişkine göre daha düşük seviyede olan çocukların onlara sunulan görselleri görüp, işleyip ve algılama süreçlerinde pozların siluet tasarımlarının temiz ve anlaşılır olması, onlara sunulan eğitsel ve eğlence temelli içeriklerin başarılı bir biçimde iletilmesi sürecinde büyük önem arz etmektedir. Bu çalışma ile siluet tasarımın, karakterin hareketinin doğru bir biçimde algılanması ve okunması aşamasında önemli bir sürece karşılık geldiği görülmüştür.

Kaynakça

Amboro, Y. (2020). Characters Gesture Comparison on Timun Mas Animation Made By Drs Suyadi and Timun Mas Animation Made By Bening Studio. *International Review of Humanities Studies*, 5(1), 474-497.

Atalayer, F. (2017). Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, Çizgi Filmde Temel Tasarım dersi, Ders notları.

Bluth, D. (2005). Don Bluth's the Art of Animation Drawing. DH.

Ellul, J. (1981). Art and Technology. *The Structurist*, (21), 12.

Goldberg, E. (2008). Character Animation Crash Course!. Los Angeles, CA: Silman-James Press.

Graves, M. E. (1951). The art of color and design. New York, NY: McGraw-Hill. 1941.

Karasar, N. (2007). Bilimsel Araştırma Yöntemi. Ankara: Nobel Yayın.

Kuyumcu, B. (2012). Evli Çiftlerin Duygusal Farkındalıkları ve Gestalt Temas Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi . *Gaziosmanpaşa Bilimsel Araştırma Dergisi*, (1), 78-89 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/gbad/issue/29695/319519>

Lorblanchet, M. (2007). The Origin of Art. *Diogenes*, 54(2), 98–109. <https://doi.org/10.1177/0392192107077651>

Muhammad, F. (2011). An Analysis of the Main Character on the Movie Amazing Grace by Michael Apted. Jakarta: The State Islamic University.

Thomas, F., Johnston, O., & Thomas, F. (1995). The illusion of life: Disney animation (p. 28). New York: Hyperion.

Tillman, B. (2019). Creative character design. CRC Press.

Yeşilot, Ş. (2000). “Karakter Geliştirme ve Bu Süreçte Ortaya Çıkan Sorunları” Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı. (yayınlanmış)

İnternet Kaynakçası

http-1 <http://twinsandtangents.blogspot.com/2012/04/class-1-week-5-silhouettes.html>

Görsel listesi

Resim 1: Farklı biçim yaklaşımları ile tasarlanmış karakter silüetleri, <https://characterdesignreferences.com/visual-library-2/character-design-silhouette>, erişim tarihi: 06.07.2021

Resim 2: Andreas Rocha, Siluet mekân tasarımı eskizleri, 2017, <https://www.artstation.com/artwork/B0Drm>, erişim tarihi: 09.07.2021

Resim 3: Süper Kahraman Siluet Tasarım Örnekleri, <https://www.sporcle.com/games/Perspektive/silhouettes-superheroes>, erişim tarihi: 27.08.2021

Resim 4: A Bug's Life (1998) Filminden Ekran Alıntısı, Pixar, <https://www.usatoday.com/story/tech/reviewedcom/2019/11/12/how-to-watch-bugs-life-disney-plus/2561307001/>, erişim tarihi: 12.08.2021

Resim 5: Baştan sona ve Pozdan Poza Hareket Tasarımı (Straight Ahead and Pose To Pose Animation), <https://nutchelleblog.wordpress.com/2015/11/19/straight-ahead-action-and-pose-to-pose>, erişim tarihi: 17.08.2021

Resim 6: Çeşitli Hareket Tasarımlarına Yönelik Geliştirilen Karakter Silüetleri, Goldberg, E. (2008). Character Animation Crash Course! (s.4). Los Angeles, CA: Silman-James Press, erişim tarihi: 21.08.2021

Resim 7: Daffy Duck Sherlock Holmes Karakter Tiplemesi Siluet Tasarımı, <http://twinsandtangents.blogspot.com/2012/04/class-1-week-5-silhouettes.html>, erişim tarihi: 19.08.2021

Resim 8: Aynı Karaktere Ait Doğru ve Yanlış Hareket Silüetleri Doğru ve Yanlış Hareket Silüetleri, <https://www.87seconds.com/en/the-12-basic-principles-of-stunning-animation-video/>, erişim tarihi: 29.08.2021

Resim 9: Üst Üste Binen Form biçimleri ve Dolu-Boş Alan Tasarımları, <http://twinsandtangents.blogspot.com/2012/04/class-1-week-5-silhouettes.html>, erişim tarihi: 19.08.2021

Resim 10: Karakter Hareketlendirmelerinde İkizleme Sorunu ve Çözümü, <https://www.animatorisland.com/perfect-posing-2-appealing-and-readable/>, erişim tarihi: 20.08.2021

Resim 11: Karakter Hareketlendirmelerinde İkizlemeler, The Illusion of Life: Disney Animation, s. 67. Thomas, F., Johnston, O., & Thomas, F. (1995). The illusion of life: Disney animation. New York: Hyperion.

Resim 12: Flynn Rider, Goofy ve Mickey Karakterleri ve Onlara Ait Karakter Siluetleri, soldan sağa doğru: 1-<https://www.imdb.com/title/tt0398286/>, 2-<https://www.imdb.com/title/tt0322968/>, 3-<https://www.imdb.com/title/tt0356994/>, erişim tarihi: 17.10.2020

Resim 13: Flynn Rider, Goofy ve Mickey Karakterleri ve Onlara Ait Karakter Siluetleri Temelinde Öğrenciler tarafından geliştirilen hareket tasarımları, Karakter Geliştirme, 2020.

Resim 14: Flynn Rider Karakteri ve Ona Ait Karakter Silueti, Tangled, 2010, <https://www.imdb.com/title/tt0398286/>, erişim tarihi: 17.10.2020.

Resim 15: Flynn Rider Karakter Silueti Temelinde Öğrenciler tarafından geliştirilen hareket tasarımları, Karakter Geliştirme, 2020.

Resim 16: Mickey Mouse'un Futbol Topuna Vurma ve Goof'nin Düşme hareketleri ve Onlara Ait Karakter Siluetleri, erişim tarihi: 17.10.2020

Resim 17: Mickey Mouse'un Futbol Topuna Vurma ve Goof'nin Düşme hareketleri ve Onlara Ait Karakter Siluetleri Temelinde Öğrenciler tarafından geliştirilen hareket tasarımları, Karakter Geliştirme, 2020.