



e-ISSN: 2630-631X

Article type

Research Article

Subject Area

Fine Arts, Picture

Vol: 8

Issue: 55

Year: 2022

Pp: 231-245

Arrival

08 December 2021

Published

27 January 2022

Article ID 1313

Doi Number

<http://dx.doi.org/10.31576/smryj.1313>How to Cite This Article

Aydın, B. & Ulutaş, M. (2022). "Antropomorfik Bir Karakter Üzerinden Antropomorfizm Ve Karakter Tasarım Eğitimi", International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal, (Issn:2630-631X) 8(55): 231-245.



Social Mentality And Researcher Thinkers is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Antropomorfik Bir Karakter Üzerinden Antropomorfizm Ve Karakter Tasarım Eğitimi ¹

Anthroporphism And Character Design Education Through An Anthropomorphic Character

Dr. Öğr. Üyesi Barış AYDIN ¹ Merve ULUTAŞ ² ¹ Dicle Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Görsel Sanatlar Bölümü, Diyarbakır, Türkiye² Dicle Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Resim-İş Eğitimi, Yüksek Lisans Öğrencisi, Adıyaman/Türkiye

ÖZET

Hayvanlara, nesnelere, doğa olaylarına, insan olmayan canlı ya da cansız varlıklara insani niteliklerin atfedilmesi anlamını karşılayan Antropomorfizm, çeşitli alanlar tarafından sıklıkla konu edinilen bir kavram olmuştur. Özellikle bu alanlar içerisinde yer alan günümüz televizyon dünyasına ait karakter evreninin büyük çoğunluğunu antropomorfik karakterler oluşturmaktadır. Bu karakter tasarımlarının antropomorfizm bağlamında açıklanması çalışmanın temel amacını ortaya koymaktadır. Karakter tasarımları, çeşitli mesajlar ve derin anlamların yansıtılması bağlamında çok boyutlu bir yapıya sahiptir. Karakterlerin ulaştığı izleyici kitlesi, özellikle çocuklar, özdeşim kurmuş olduğu bu tasarımları kimlik sahibi bireyler olarak görebilmektedir. Korkunç, sevimli ya da komik mizaca sahip insan dışındaki bu karakterlerin, insani özelliklere sahip olmasıyla verilmek istenilen mesajın alıcıya ulaşması da kolaylaşmaktadır. Bu bağlamda antropomorfik özelliklere sahip karakterlerin sık tercih edilmesindeki neden de anlaşılabilir. Antropomorfizm, farklı alanlar ve görüşler içerisinde konu edinilen bir kavram olsa da bu çalışmada sınırlılık, karakter tasarım eğitimi evreninde çizilmiştir. Araştırmaya dair kuramsal çerçevenin oluşturulmasında kaynak tarama modeli kullanılmış olup amaca yönelik çizgi karakter tasarımı uygulaması ile antropomorfizm ve karakter tasarımları arasındaki ilişki açıklanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Antropomorfizm, Karakter Tasarımı, Tasarım Eğitimi

ABSTRACT

Anthropomorphism, which means attributing human qualities to animals, objects, natural events, non-human living or non-living beings, has been a concept that is frequently discussed by various fields. In particular, the majority of the character universe of today's television world, which is located in these areas, consists of anthropomorphic characters. The explanation of these character designs in the context of anthropomorphism reveals the main purpose of the study. Character designs have a multidimensional structure in the context of reflecting various messages and deep meanings. The audience reached by the characters, especially children, can see these designs with which they identify as individuals with an identity. The fact that these non-human characters, who have a scary, cute or funny temperament, have human characteristics, make it easier for the message to be delivered to the recipient. In this context, the reason why characters with anthropomorphic features are frequently preferred can be understood. Although anthropomorphism is a concept that is discussed in different fields and views, the limitation of this research is drawn in the universe of character design education. In the creation of the theoretical framework for the research, the literature review model was used, and the relationship between the purposeful cartoon character design application and anthropomorphism and character designs was tried to be explained.

Keywords: Anthropomorphism, Character Design, Design Education

1. GİRİŞ

Karakter tasarımlarına ait türlerin anlamlı bir şekilde irdelenebilmesinde etkin rol oynayan düşünce yapıları bulunmaktadır. Araştırmanın amacı doğrultusunda karakter tasarımları üzerinden incelenecek antropomorfizm olgusu, aynı zamanda kuramsal çerçevenin içeriğini ve çalışmanın sınırlılığını da oluşturmaktadır. Kelime kökeni Yunanca insan anlamına gelen "antropos" sözcüğü, şekil, biçim anlamını taşıyan "morphe" den türemiş bir olgudur. İnsan dışındaki varlıklara, insana ait niteliklerin atfedilmesi anlamını taşımaktadır (Cevizci, 1999). Kurnaz tilki, akıllı telefon, nankör kedi vb. aktarımlar ile insan dışındaki varlıklara verilen beşerî özellikler ve etraftaki nesnelere insan yüzü aramak gibi davranışlar antropomorfizmin günlük hayat içerisindeki varlığını kanıtlayan örneklerdendir. Bu örnekler çerçevesinde antropomorfizmin, insanlara ait eylemlerin insan dışındaki varlıklar üzerinden açıklanmasında kullanılmakta olduğu görülmektedir.

Cevabını aradığı sorulara yanıt bulamayan, inanmaya eğilimli insanlar için antropomorfizm, akla uygun cevapların ortaya konulmasında yardımcı olmuştur. Antropomorfizm olgusunu, insanlık tarihi kadar eskilere dayandırmak mümkündür. Özellikle dini inanışlar bu anlamda verilebilecek çok fazla örneğe sahiptir. Tanrının

¹ Bu çalışma, 2021 yılında Dicle Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Eğitimi Programı'na sunulan, Dr. Öğretim Üyesi Barış AYDIN danışmanlığında Merve ULUTAŞ tarafından yapılan ve kabul edilen "ÇİZGİ KARAKTER TASARIMI EĞİTİMİ BAĞLAMINDA "ANTROPOMORFİZM" adlı Yüksek Lisans tezinden üretilmiştir.



evreni yaratışı ve gerçekleşen birtakım olaylar, insanbiçimci bir yaklaşımla açıklanmaya çalışılmıştır. Bundan hareketle tanrı olgusu ve kozmoloji hakkında çeşitli fikir ve görüşler ortaya atılmıştır. Bu görüşler bazı kesimler tarafından reddedilmiş, bazılarınca kabul görmüştür. Tanrı, görünüşü ve sahip olduğu özellikleri bağlamında insanların zihinlerinde farklı betimlemelere sahip olmuştur. Yeşilot (2013), bu anlamda insanların yaşamış oldukları doğal afetleri ve çeşitli sorunları tanımlamak amacıyla Tanrı fikrine yönelik betimlemeler ortaya koyulduğunu savunmaktadır. Bu doğrultuda oluşturulan ilk karakterin Tanrı olduğunu belirtmektedir. İnanışların toplumdan topluma farklılık göstermesinden dolayı Tanrı hakkında oluşturulan fikir ve betimlemelerin de bu paralellikte değişiklik yaşadığını görmek mümkündür. Yunan ve Mısır inanışları arasındaki farklar, bu konuda açıklayıcı niteliktedir. Antropomorfizmin karakter tasarım anlamında ortaya koymuş olduğu ilk örnekler toplumlardan oluşturulan Tanrı düşünceleri sayesinde ulaşılabilmektedir. Zaman içerisinde dini inanışların yanı sıra Edebiyat, Psikoloji, Sanat, Mitoloji, Pazarlama ve Karakter Tasarım alanlarında antropomorfizm olgusuna yönelik yeni örnekler yer verilmiştir.

İlk zamanlar sözlü anlatımın düşsel karakteri olan insanbiçimci karakterler, zamanla görselleşerek, bazen sanat ürünü bazen ise kimlik ve kişilik sahibi bireyler olarak sunulmuştur. Özellikle görsel iletişim aracı olarak kullanılan karakter tasarımları izleyiciye sunulmadan önce belirli tasarım süreçlerinden geçmektedir. Bu süreçler Karakter tasarım eğitimine bağlı alt unsurları oluşturmaktadır. Tasarım sürecinde izlenecek yol, kullanılacak yöntem ve teknikler karakter tasarım eğitimi başlığı altında belirli kurallar bütününe göre organize edilmektedir. Karakterin dış görünüşünü etkileyen ve izleyicilere sunulmasında kullanılan farklı teknik ve yöntemler de bulunmaktadır.

Kendine has bir kişilik ve anatomiyile benzersiz bir yapı sunması gereken karakterler, tasarımcılarına bağlı kişiliklerdir. Karakter tasarımlarını, gerçek karakterlerden ayıran temel nokta, abartılı mecaz anlatımlardan yararlanılmasıdır. Karakterlere ait çevre, sevdiği şeyler, hayaller ve amaçlar onun kişilik kazanmasında ve tanınabilir bir kimlik edinmesinde rol oynayan unsurlardandır. Bu anlamda karakterin gerçeklik algısı uyandırmasında dış görünüş ile birlikte onun kişiliği hakkında bilgi sağlayan bir diğer nokta, davranışlarıdır. Konuşan bir kedinin gerçeklik olgusundan uzak olduğunu söylemek sadece dış görünüme yönelik yapılan bir yorumdur. Karakter tasarımlarında gerçeklik çoğunlukla, karakterlerin davranış ve duygularıyla gerçeğe yakın hareket etmesi şeklinde yansıtılmaktadır.

Karakter tasarım eğitiminde, tür ve basamaklara ait unsurlar ile birlikte çeşitli düşünce yapıları da bulunmaktadır. Karakter tasarım eğitimine bağlı düşünce yapılarından birisi olan ve araştırmanın sınırlılığını oluşturan antropomorfizm kavramı, karakter tasarım sürecine ait bir unsur olduğu varsayımına dayanmaktadır. Problemi ele alınan konu ile alakalı toplanan verilerin önemini tartışılmasında kaynak tarama modeli kullanılarak bu araştırmada, kuramsal bölümün oluşturulmasında konuya ve konu alt başlıklarına ilişkin kitaplar, yabancı kaynaklar, dergiler, tezler ve internet tabanlı kaynaklardan faydalanılmıştır. Kaynaklardan hareketle verilerin analizinde, DiSalvo, Gemperle ve Forlizzi (2005), Medin (2017) ve Delikan ve Şener (2020) gibi araştırmacıların Antropomorfizm hakkında yapmış oldukları çalışmalar ve antropomorfik düşünce yapısının karakter tasarımlarında kullanımı ölçüt olarak kabul edilmiş, karakter tasarımlarının belirtilen bu ölçüte uyup uymadığı, çalışma ile betimsel analiz yöntemine uygun olarak incelenmektedir.

2. KARAKTER TASARIMI

“Karakter”, bazen ilahi bir varlık olarak dini inanışlarda bazen ise edebiyatta, sanatta, felsefede ve daha çoğaltabilmenin mümkün olduğu birçok alanda varlık bulmuş bir olgudur. Özellikle dini ve mitolojik anlatılar, karakter evreni anlamında çeşitliliğin fazla olduğu mecralar olarak karşılaşılmaktadır. Yaratılışı gereği inanmaya meyilli olan insanların oluşturmuş olduğu ilk karakterin Tanrı bağlamında ortaya konulduğu savunulmaktadır. Kozmolojik konularda bilgi yetersizliğine sahip insanların düşüncelerinde yer edinen Tanrı fikri, aynı zamanda ilk karakter tasarımı olma özelliği taşımaktadır (Yeşilot, 2013). Karakter kavramı, kişilerin kendine özgü yapısı ve davranış biçimlerini belirleyerek onların başkalarından ayrılan nitelikleridir. Kişilerin belirgin niteliklerinin abartılması durumu karakter kavramını tanımlamaktadır (TDK, 2020).

“Tasarım”, “tasar” kökünden türetilmiş olan “tasarı” kavramına dayanmaktadır. Ortaya konulması ya da görselleştirilmesi istenilen şeyin zihinsel tasarlama sürecinde almış olduğu son hal, şekil ya da biçimdir. Günlük hayatın parçası olan nesne veya eşyalar tasarımın ortaya koymuş olduğu ürünlerdir. Araştırmanın temel sınırlılığını oluşturan karakterler de tasarımın kişilik kazandırılmış son halidir. Karakter tasarımları, televizyon, resimli öyküler, kitaplar, reklamlar gibi birçok ortamda yer almaktadır. Özellikle yaşanan teknolojik gelişmeler karakter tasarım evrenine çeşitlilik katmakla birlikte evrenin hızlı bir şekilde genişlemesinde de önemli rol oynamaktadır (Dökeroğlu, 2014). İnanç silsilesinin bir sonucu olarak ortaya çıkan karakter kavramı, tasarım süreç ve basamakları yardımıyla görselleştirilmektedir. Tasarım süreci, hedef kitlenin belirlenmesi ile başlayarak ortaya yeni ve özgün bir karakterin çıkması için tasarım basamaklarından

faaydalanarak gerekleŒen eylemler bütününe kapsamaktadır. Karaktere ait dıŒ görünüŒünün oluŒturulabilmesinde form, siluet, anatomik yapı, giyim, aksesuar ve renk gibi tasarım basamakları, tasarım süreci esasına göre organize edilmektedir.

Hedef kitlenin belirlenmesi, birçok tasarımcı tarafından ilk aŒama olarak tercih edilebilmektedir. Bunun sebebi, hitap edilecek kitlenin yaŒ özelliklerinin bilinmesi sayesinde karakterin nasıl tasarlanabileceđi hakkında ilk adımın atılmasını kolaylaŒtırmasıdır. Tasarımcının hedef kitleyi belirledikten sonra izleyeceđi aŒama, yapılmıŒ olan karakter tasarımlarını incelemektir. Bu aŒama yapılacak karakterin benzersiz olabilmesi aısından tasarımcılara yol gösterici niteliktedir. BaŒarılı ya da baŒarısız sayılan karakterlerin incelenmesi tasarımcıya yardımcı olmaktadır.



Œekil 1. Walt Disney, Mickey Mouse, 1928.

Karakter tasarım süreci içerisinde önemli sayılabilecek diđer aŒama, karakterin basit tutulmasıdır. Bu konuda özellikle Disney'in Mickey Faresi anlaşılır ve popüler bir örnektir. Mickey Mouse'un dört parmaklı elleri, genel form yapısı ve renklendirilmesinde basitlik ve netlik, kolay çođaltılabilme aısından avantaj sağlamaktadır. Aynı zamanda izleyici kitlesi tarafından kolay tanınabilir bir renk uyumu da barındırmaktadır. Karakter tasarımında basit bir görünümün sađlayacađı bir diđer kolaylık ise, karakterin farklı aılardan görselleŒtirilebilmesi gerektiğinde zorluk yaŒanmamasıdır. Karakterler kazanmıŒ oldukları kiŒilik dahilinde belirli bir hareketliliğe sahip olacađından her aıdan görselleŒtirilebilmesi önemlidir. Bu nedenle karakterlere katılan anlamsız ayrıntılar, süreci uzatabilmektedir.

Tasarım sürecinde karaktere hedefler ve düşler vermek onun kiŒiliđini güçlendirmektedir. İzleyicinin karakter ile empati kurabilmesi aısından, hayalleri olan ve bunu gerekleŒtirmek için abalayan karakterler rol model olma özelliđi de taŒımaktadır. İnsanları kurtarabilmek adına kötülerle savaŒmayı amaç edinen süper kahramanların çocuklar tarafından model alındıđı sık karŒılaŒılan bir durumdur. Bunun sebebi, karakterin baŒarılı bir tasarım olmakla birlikte baŒarılı bir kiŒiliđe de sahip olması gösterilmektedir.

Tasarımı tamamlanan karakterlere eşlik eden evre ve mekân yani arka plan izleyici tarafından ilgi ekici bulunan ve karakter hakkında bilgi sunan baŒka bir unsurdur. Arka planın oluŒturulmasında form ve renk basamaklarının karakter-arka plan uyumunu sađlaması gerekmektedir. Ünlü izgi karakter Sünger Bob'un (Œekil 2) yaŒam alanı yine ait olduđu yer olan su altında gemektedir (Character Design, 2020). Bu izgi dizi, karaktere ait yaŒam evresinin baŒarılı bir Œekilde arka planda verildiđi örneklerden birini oluŒurmaktadır.

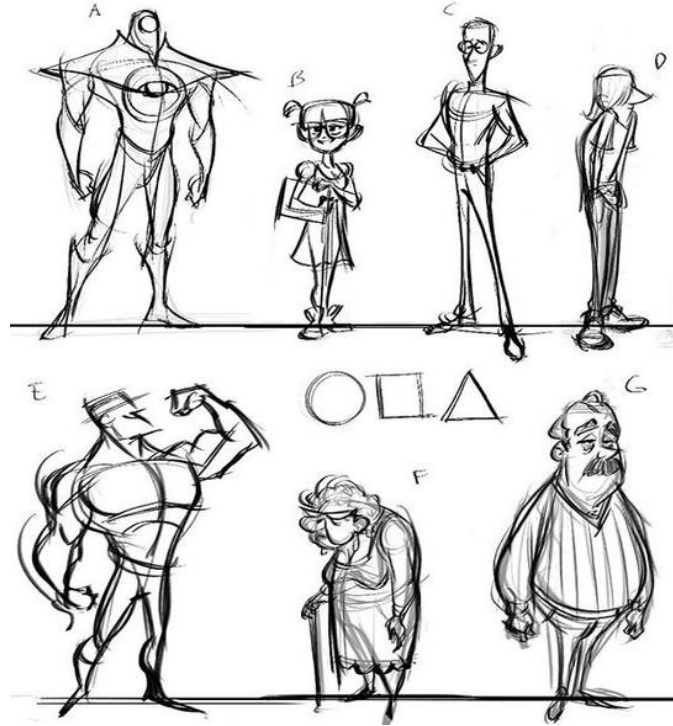


Œekil 2. Stephen Hillenburg, Sünger Bob, 1999.

2.1. Karakter Tasarım Basamakları

2.1.1. Form ve Siluet

“Form” bir nesneye ait algılanabilen maddi unsurların kendine has bir düzen oluşturan bütünü ifade etmektedir (Eczacıbaşı, 2008). İki boyutlu bir yüzey üzerinde üçüncü boyutun yansıtılabilmesini sağlayan form, üç boyutlu bir nesnenin varlığını tanımlamaktadır. Yani sanat yapıtının çizgi, renk, biçim, doku ve lekeden oluşan son halidir (Artut, 2013). Geometrik formlar, özellikle karakter tasarımlarında kullanımı sık rastlanan form türleridir. Geometrik formlar sayesinde karakterin, temel özellikleri hakkında bilgi sahibi olmak mümkündür. Bu temel özellikler; sinsilik, saflık, sevimlilik, gerginlik vb. geometrik formlar yardımı ile karakter üzerinden hissedilebilir kılınmaktadır. Bu anlamda Özden ve Ülgen (2015), geometrik formlardan kare formun, dayanıklılık, güvenilirlik ve dürüstlük, üçgen form yapısının ise saldırganlık sinsilik ve çatışma çağrışımları yansıttığını savunmaktadır.



Şekil 3. Joshua Black, Geometrik formlara ait karakterler, 2019.

Kenar çizgileriyle tek renk olarak verilen, gölge ya da karartılar “Siluet” basamağını tanımlamaktadır. Dış çizgileri ile izleyicilere görsel okuma sağlayan silüetler, karakterin anatomik yapısı, giyimi ve aksesuarları hakkında bilgi sunmaktadır. Siluet, karakterin kendi parçaları içerisindeki uyumu hakkında da bilgi sağlamak konusunda yardımcı bir basamaktır (Özden & Ülgen, 2015). Bu sebeple birçok tasarımcının, ilk olarak tasarım sürecine siluet tasarlamakla başladığını görmek mümkündür.



Şekil 4. Alexandre Desplat, Tale of the Three Brothers, 2010.

tuttuğu sopa, onunla bütünleşerek izleyici tarafından aksesuarı ya da tüylü bedeniyle anılan bir karakter haline gelmesini sağlamaktadır.

Giyim ve aksesuar konusunda karakterler ile bütünleşmiş, onlarla anılan bir diğer popüler çizgi dizi ise Taş Devridir. Fred Çakmaktaş, Barni Moloztaş yaşamış oldukları dönemi yansıtan giysileri ile dikkat çekmektedirler.



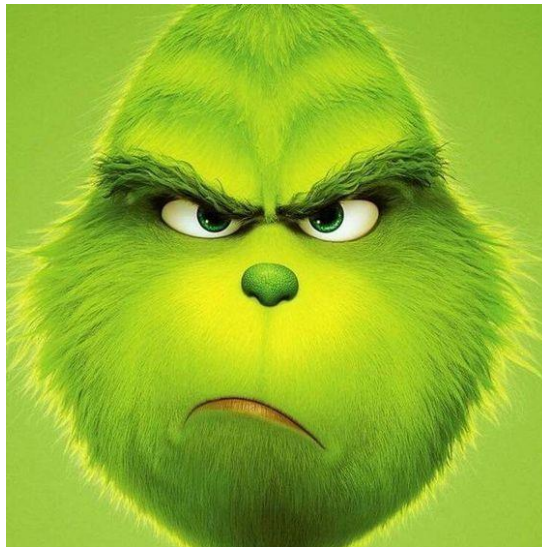
Şekil 7. Hanna-Barbera Productions, Taş Devri, 1950.

2.1.4. Karakterin Rengi

Farklı birkaç niteliğe sahip olarak rengi betimleyen Artut (2015), sanatçı için rengin özel bir dil olduğunu savunmakla birlikte bazen gölge bazen ise bir form elemanı olarak ifade gücünü yükselten, salt anlatım unsuru olarak eserlerde rol aldığına değinmektedir.

Renk; resim sanatının süsleyici, sevdirci ve hoşya giden, ikinci temel elemanıdır – birinci valör- Renk, ışık tarafından meydana getirildiğine göre; ışıksız renk olmadığı gibi, ışığın olmadığı yerde renk de yoktur. Tabiatla ne tam siyah nede tam beyaz vardır. Üç temel rengin kendi aralarında karışmalarından; sayısız ton ve nüans fark ve basamakları meydana gelir. Bu sınırsız nüansları ayırt etmek ve tanımak, sayısını kestirmek, gözlerimiz için imkansızdır (Bigali, 1984, s.259).

Bir sanat eseri için renk ne ise karakter tasarımı içinde durum farklı değildir. Özellikle karakterin arka plan ve yardımcı karakterler ile uyumu ve ayırt ediciliğinin ortaya konmasında renk önemli bir basamaktır. Figür arka plan unsuru dahilinde renk kullanımında zıt renklere yer verilmesi daha etkili bir sonuç sağlayabilmektedir.



Şekil 8. Illumination Entertainment, Grinch, 2018.

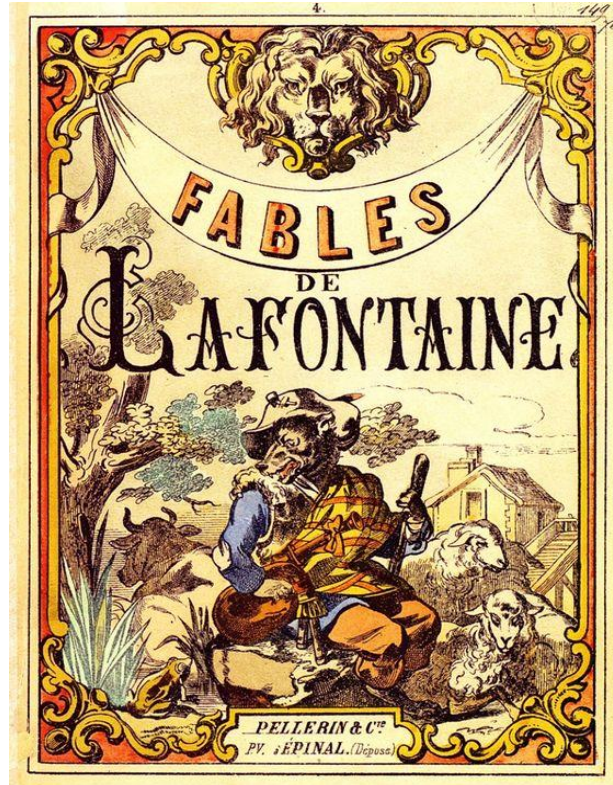
3. ANTROPOMORFİZM

Antropomorfizm (İnsanbiçimcilik), kelime kökeni olarak Yunanca'dan gelen “ánthrōpo” yani ‘insan’ ve ‘form’ anlamına gelmekte olan “morphē” kelimelerinin birleşmesi ile ortaya çıkmış bir olgudur. İnsan dışındaki varlıklara insana özgü niteliklerin aktarılması şeklinde ortaya çıkan antropomorfizmin, Homeros ve Hesiodos'un insanbiçimci tanrı anlatıları ile var olduğu savunulmaktadır (Cevizci, 1999). Daha sonra ise bu durumun cin, şeytan ve melek gibi doğa üstü birçok varlığa yönelik kullanıldığı görülmüştür (Dakak, 2020).

İnsanlar varoluşlarıyla birlikte yaşadıkları çevre içerisinde her zaman bir nedensellik aramıştır. Gestalt kuramı, bu nedenselliğin sebebinin anlaşılır kılmak konusunda yardımcı savlar ortaya koymuştur. Bu anlamda zihin, varoluş ile ilgili sonuç alamadığı durumlar için oluşan boşluğu kendi şeması yardımı ile doldurmaya çalışmaktadır. Antropomorfizm de bu noktada ortaya çıkmış bir olgu durumundadır.

Antropomorfize etmek insanın doğasında olan bir durumdur ve gündelik hayat içerisinde sık kullanılan bir yönelimdir. Eşyalarla, bitkilerle, evcil hayvanlarla konuşmak, onlara isimler vermek gündelik hayatta sık karşılaşılan antropomorfik örnekler olarak ifade edilebilmektedir. Tam olmayı amaçlayan insan zihni için özdeşim kurmak, bilinenin yakınlığı konusunda en iyi bildiği şey olarak kişinin kendisinden hareketle aktarım yapmasını kolaylaştırmaktadır. Günlük hayat içerisinde antropomorfizmin ortaya çıkış süreci bu şekilde gerçekleşmektedir. Antropomorfizmin ortaya çıkışını DiSalvo, Gemperle ve Forlizzi (2005); yapısal temelli, karakter temelli, jest temelli ve farkındalık temelli olmak üzere dört farklı başlıkta ele almaktadırlar. Yapısal ‘Structural’ Antropomorfik Biçim, insan anatomisi bilgisinden yararlanarak insan vücudunun maddesel olarak şekil, hacim ve sisteminin taklidiyle ortaya çıkmaktadır. İnsan vücudunun şeklini işleyiş mekanizmasını taklit etmektedir. Bu noktada, insan vücudundan hareketle yapılan robotlar örnek oluşturmaktadır. Karakter Temelli Antropomorfik Biçim ise, konuşan robot süpürgeler ve özellikle çizgi film karakterini tanımlamak için kullanılabilir. İnsana ait kişilik özelliklerinin insan dışındaki nesnelere yoluyla dışarıya aktarılmasını ifade etmektedir. Bir diğer başlık olan Jest Temelli Antropomorfik Biçim ise insan vücudunun sözsüz iletişim yollarının bir taklit olarak ortaya çıkmasıdır. Duruş, niyet, talimat ve hareket gibi insan davranışlarının hissettirilmesini ifade etmektedir. Yüz yüze iletişimin varlığını aratmayan emojiler bu biçim içerisinde verilebilecek en bilindik örneklerdendir. Son başlık olan Farkındalık Temelli Antropomorfik Biçim, robotik ve yapay zekâ uygulamaları gibi çalışmaları bünyesinde barındırmaktadır. İnsana ait düşünme, sorgulama yeterliliklerinin taklidi şeklinde ortaya çıktığı görülmektedir.

Antropomorfizm ilk oluşumlarını mitoloji ve din anlamında göstermiş olsa da farklı alanlar içerisinde de yer almıştır. Bu anlamda edebiyat, çizgi film ve animasyon, pazarlama, sanat ve psikoloji alanları antropomorfizmin var olduğu alanlardan bazıları olarak söylenebilir.



Şekil 9. La Fontaine, Fabllar.

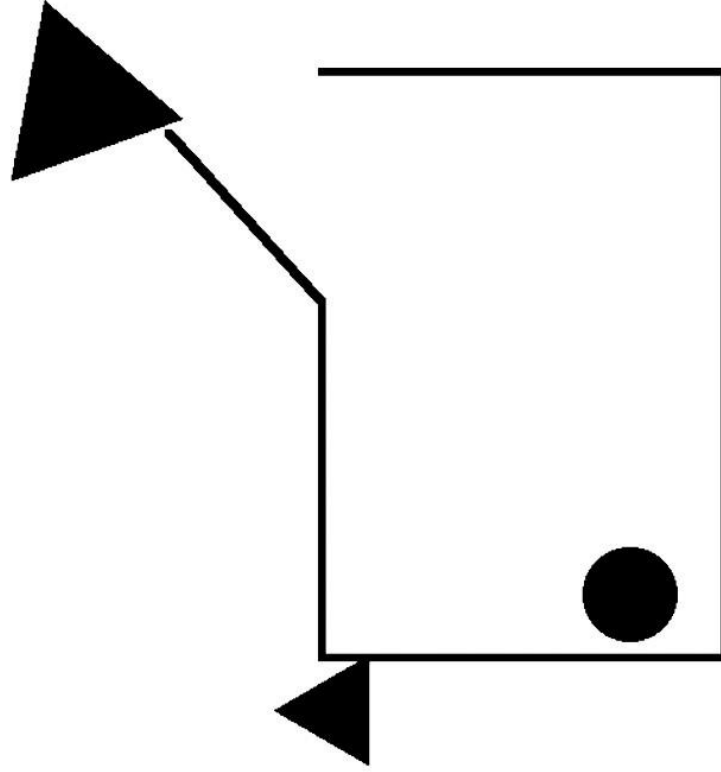
Edebiyat türleri içerisinde M.Ö. 6. yy' da yazılmış Ezop masalları Fabl'ın ilk örneklerini ortaya koymaktadır. Aynı zamanda Ezop, bu masalsı anlatılarında edebiyat alanı içerisinde antropomorfizmin de ilk örneklerini vermektedir. Ezop'un edebiyat anlamında okuyucuya sunmuş olduğu antropomorfik özellikteki karakterlere, çizgi film ve animasyon evreni içerisinde de sık rastlanmaktadır. Karakterlere ait kahramanlıklar, olağanüstü güçler, sevimli, ihtişamlı ve duygusal yönler bir araç olarak kullanılıp çocukların zihinsel dünyasına çeşitli mesajların empoze edilmesinde kullanılmaktadır (Medin, 2017). Daffy Duck, Pink Panther, Karınca Z ve Ferdinand gibi çizgi film karakterleri popüler antropomorfik karakterlerden bazılarıdır. Pazarlama sektörü için markaların daha fazla talep oluşturabilmesi anlamında kullanmış oldukları kişileştirme stratejisine bağlı olarak ortaya koymuş oldukları maskotlar, antropomorfizm olgusunun sık kullanıldığı alanlardan bir diğerini oluşturmaktadır. Bu bağlamda Antropomorfizm yüz ya da yüzler edinmeye çalışan markalar için kişileştirme stratejisinin başarıya ulaşmasında etkin rol oynamaktadır. Tüketiciler tarafından belirli kişilik özellikleri yüklenen maskotlar, markanın bakış açısını kendisininmiş gibi aktarmaktadır. Bu durum, tüketicilerin maskotla empati kurmaya yönelme çabası için gerçekleştirilmektedir (Barış, 2017). Empati yeteneğini geliştiren, duygu durumlarını aktifleştirme konusunda bir araç olarak kullanılan antropomorfizm olgusu, sanat alanı içerisinde de sık kullanılmaktadır. Antropomorfizmin, sanatçıların dini inançları vasıtasıyla oluşumunu sağlamış dini betimlemelerde kendine geniş bir evren oluşturduğu söylenebilmektedir.



Şekil 10. Claes Oldenburg, Floor Burger, 1962. Dış cephe kumaş üzerine lateks kaplama, içi karton ve sünger dolgu, 1.48 x 2.90 x 1.48 m.

Süreç içerisinde din ve mitolojiden ayrılan antropomorfizm sanatçı için anlatmak istediği birçok düşünce ve fikrin özgür bir şekilde eserlerinde kullanılabilmesine fırsatı sunmaktadır. İnsan-nesne biçiminde ele almış olduğu sanat eserleriyle Claes Oldenburg, antropomorfizmin sanat anlamında farklı sayılabilecek örneklerini ortaya koymaktadır. Amerikan toplumunda benimsenmiş tüketim nesnelere devasa heykellerini yapan Oldenburg, “Yumuşak Heykel” yapısını ortaya koyarak heykelin kalıcı ve sert yapısına yeni bir boyut getirmiştir. “Yumuşak Heykel” yapısı antropomorfik olma özelliğini, insan vücudunun sarkık, esnek ve deforme olma niteliklerinin benzerliği ile yansıtmaktadır. “Floor Burger” (Şekil 10) bunun bir örneği olarak fastfood tüketiminin büyüklüğünü gözler önüne sermekle birlikte deforme olmuş bir insan ağızını andırmaktadır (Hiçyılmaz & Uz, 2020).

Psikoloji alanında antropomorfizme yönelik yapılan ilk çalışma 1944 yılında Marianne Simmel ve Fritz Heider tarafından ortaya konulmuştur. Bir grup denek toplanarak yapılan bu çalışmada büyük bir üçgen, küçük bir üçgen ve daireden oluşan animasyon, denek grubuna izletilmiştir. Animasyon bittiğinde deneklere sorulan soruların cevapları olarak büyük üçgenin zorba olduğu söyleminin yanı sıra dairenin ise zorbalığa uğrayan küçük üçgeni kurtarmaya çalıştığı yönünde ifadeler yer almıştır. Hareket halindeki geometrik şekillerle insanlara ait edimlerin atfedildiği bu çalışma, insanların yaşadıkları bu evren içerisinde, kendisine benzer şekilde düşünmeye ve inşa etmeye yönelik ihtiyacını yansıtmaktadır (Delikan & Şener, 2020).



Şekil 11. Fritz Heider, Marianne Simmel, Heider ve Simmel'in Animasyonundan Bir Kesit, 1944.

4. “GECE” İSİMLİ ANTROPOMORFİK KARAKTER TASARIMI

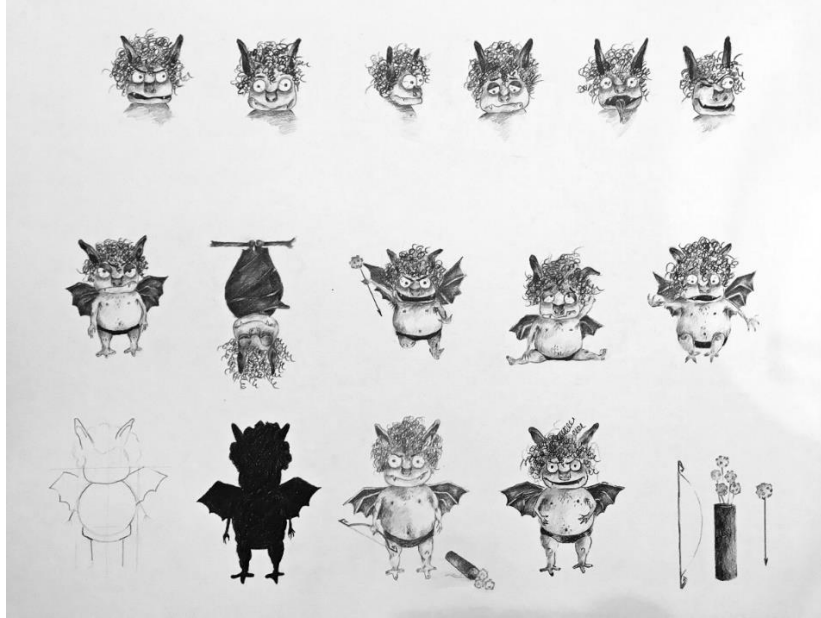
Araştırmanın bu kısmında çalışmanın amacı ve kuramsal çerçevesi ele alınarak oluşturulan “gece” isimli karakter tasarımı, yansıtılmış olduğu tür, düşünce yapısı, karakter tasarım süreci ve tasarım basamakları ile ortaya konularak araştırmanın sonucunu destekleyen bulgular aktarılmaktadır.

4.1. Karakterin Türü ve Düşünce Yapısı

Karakter tasarımları sahip oldukları türler bakımından insan, hayvan, nesne ve gerçeküstü şeklinde gruplara ayrılmaktadır. Karakter evreninde daha çok gerçeküstü karakter tasarımlarının kullanıldığına rastlamak mümkündür. Binlerce çeşitliliğe sahip bu evrenin sunmuş olduğu zengin karakter çeşitliliğini tanımlamak, kalıplaşmış olan tür gruplarıyla kısıtlı sonuçlar sağlamaktadır. İnsan ya da insan benzeri, hayvan ya da yarı hayvan- insan formlarına sahip karakterler bu kısıtlama içerisinde değerlendirilebilmektedir. Bu noktada işin içine düşünce yapıları dahil olmaktadır. Karakter tasarımlarında sık başvurulan düşünce yapıları; Antropomorfizm, Metamorfizm, Zoomorfizm ve Animizm olguları ile ortaya konulmaktadır. Yansıtılmış olduğu dış görünüş özellikleri sebebiyle, yarı insan yarı yarası formuna sahip gerçeküstü bir karakter olan “Gece”, form yapısı ile gerçeküstü bir antropomorfik karakter tasarımıdır. Onu gerçeküstü yapan anatomi ve form yapısı sahip olduğu giyim ve aksesuarı ile birlikte insanbiçimci özelliklerini de ortaya koymaktadır.

4.2. “Gece” Karakterine Ait Tasarım Süreci ve Basamakları

“Gece”, tasarım sürecinin ilk aşaması olan hedef kitlenin belirlenmesinde sınır çizmeyip her türlü yaş grubuna hitap edebilecek nitelikte bir karakter tasarımıdır. Aynı zamanda herhangi bir metne bağlı olmayan özgür bir tasarım karakterdir. Karakter evreni içerisinde, kendine özgü bir yapıya sahip, Yunan mitolojisinin Erosu ile güncel Covid- 19 vakasının birleşimi olan gerçeküstü, antropomorfik bir karakterdir. Bu özellikler onun benzersiz olmasında ve kimliği hakkında bilgi veren belirleyici unsurlardır. Karakterin tasarım süreci içerisinde var olmasını, dış görünüş üzerinden kişiliğinin ve temel düşünce yapısının yansıtılmasında izlenen tasarım basamaklarını form, silüet, anatomik yapı, giyim, aksesuar ve renk oluşturmaktadır.



Şekil 12. Merve Ulutaş, Gece, 2020.

4.2.1. “Gece” Karakterine Ait Form ve Siluet

Sanat yapıtının biçim, çizgi, renk, leke ve dokudan oluşan son hali olan form, üç boyutlu bir nesnenin doğal yapısını ve varlığını tanımlamaktadır (Artut, 2013). Bu bağlamda üç boyutluluğu içinde barındıran karakter tasarımlarında, çeşitli geometrik form yapılarından faydalanılmaktadır. Kullanılan bu geometrik form biçimleri, karakterlerin kişilik yapıları hakkında da bilgi sağlamaktadır. “Gece” karakteri form yapısı bakımından incelendiğinde, yarasa kanatlarına sahip, tüfil, abartılarla süslenmiş, dairesel form yapısının hâkim olduğu bir görünüm biçiminde betimlenebilir. İnsan vücudunun yarasa ile harmanlandığı bu form yapısı aynı zamanda antropomorfik düşünce yapısını da yansıtmaktadır.



Şekil 13. “Gece” karakterine ait form ve siluet.

“Gece” isimli karakterin anlaşılabilir kılınması ve dış görünüşünün değerlendirilebilmesinde kolaylık sağlayan silüet basamağı, karakterin tanınabilir bir özellikte olduğunu gözler önüne sermektedir. Karakterin silüet olarak tanınmasında sahip olduğu yarası kanatları, kıvrıkcık saçları arasından uzayan kulakları, ok ve yaylar belirleyici unsurlar olarak ön plana çıkmaktadır.

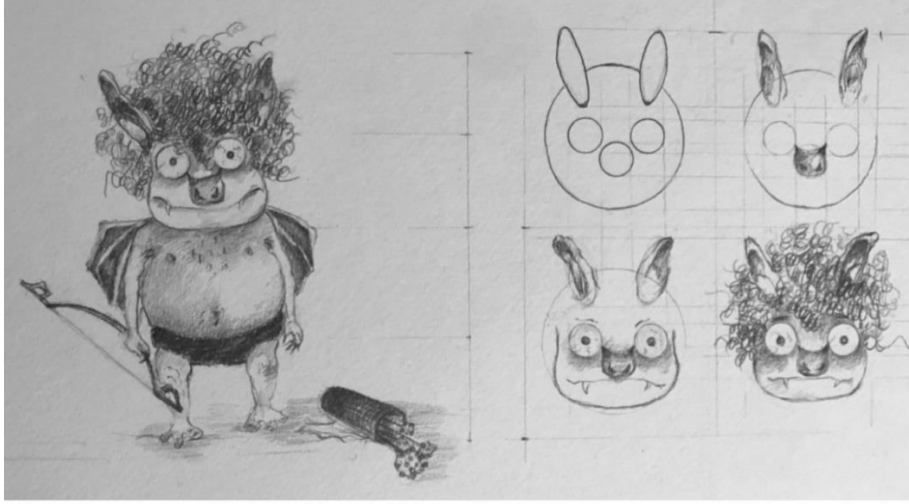
Karakter hakkında bilgi veren bir diğer nokta ise jest ve mimiklerin yansıtıldığı yüz ifadeleridir. “Gece” karakterine ait yüz ifadelerinin çoğunda sinsi ve kötü bakışların hissedildiğini savunmak mümkündür. İnsanlara ait bu ifadelerin gerçeküstü bir karakter üzerinde verilmesi yine antropomorfik yapı ile sağlanan form özelliğidir.



Şekil 14. Gece karakterine ait yüz ifadelerinin yer aldığı portreler.

4.2.2. Karaktere Ait Anatomik Yapı

Anatomik yapı karakter tasarımlarına sınır çizen, karakterin kişilik özelliklerinin yansıtıldığı bir basamaktır. “Gece” isimli karakterin, normal bir insana ait olamayacak orandaki vücut ölçüsü, abartılı anlatımın dış görünüşe yansıtılmasından kaynaklanmaktadır. Gövdesinin tamamı ile aynı oranda olan kocaman kafası, tıfıl vücudu ve tüm bu vücut oranlarına göre çok daha küçük kalan ayakları onun karikatüristik özelliğini de yansıtmaktadır. Anatomik yapıdaki bu gerçeküstü özgürlük alanı karaktere benzersiz özellikler katılmasını kolaylaştırmaktadır. “Gece” karakteri, sahip olduğu anatomik yapısına bağlı olarak bedensel hareketliliği hakkında bilgi sağlayabilmektedir.



Şekil 15. Gece karakterine ait genel görünüm.

4.2.3. Karakterin Giydirilmesi ve Aksesuar

Aksesuarlar karakterlere benzersiz olabilmeye özelliği katmakla birlikte ona ait meslek, ilgi, kültürel yapı, dönem ve yaşam çevresi hakkında da bilgi sağlamaktadır. “Gece” isimli karakter giyim ve aksesuar basamağına yönelik incelendiğinde, anatomik yapısını ön plana çıkartmak amaçlı sadece siyah bir şort

giydiğini, elinde yayı ve sırtında virüs toplarından oluşan okları dikkat çekmektedir. Yay ve oklar, karakterin amacı hakkında bilgi sunarken, yarı yarası yarı insan bedeninde betimlenerek aşk Tanrısı Erosun yeni bir tiplmesini oluşturmaktadır. Aksesuarlar karakterle bütünlük içerisinde olup güncel olayların karakter tasarımı üzerindeki bir yansımaları desteklemektedir.



Şekil 16. Gece karakteri, aksesuar ve giyim.

4.2.4. “Gece” Karakterinin Renklendirilmesi

“Gece” karakterine ait formun tamamlanmasında bir diğer basamak renktir. Karakterin renklendirilmesinde mor, mavi, gri ve turuncu değerlerinden yararlanıldığı görülmektedir. Karakterin mor, gri ve mavi tonlardaki bedenini tamamlayan turuncu ve kahverengi değerler kanatlarında kullanılarak özgün bir görünüm amaçlanmaktadır. Hâkim olan mor ve turuncu değerler izleyicinin dikkatini çekmekle birlikte tamamlayıcı değerleri oluşturmaktadır. Karakterin siyah saçları, vücudunda dağılan grilikler ile siyah şortuna bir geçiş sağlamaktadır. Renklerin doygunluğundaki artış ve azalmalar karaktere iki boyutlu bir yüzey üzerinde üç boyutlu bir görünüm kazandırmayı sağlamaktadır.



Şekil 17. “Gece” Karakterinin Renklendirilmesi.

5. SONUÇ

Antropomorfizm ya da dilimizdeki anlamı ile insanbiçimcilik, insana ait niteliklerin insan dışındaki varlıklara aktarılmasını karşılayan bir olgudur (Cevizci, 1999). Antropomorfizm, Hesiodos ve Homeros' un insanbiçimci tanrıları ile varlık bulmuş, daha sonra sözlü edebiyattan yazılıya, reklam, pazarlama, sanat, psikoloji ve çalışmanın da sınırlılığını oluşturan karakter tasarımlarında kendine geniş bir evren edinmiştir. Aynı zamanda antropomorfizm insan zihninin karşılaştığı karmaşalara yönelik oluşturduğu şemalar bütünü olarak ifade edilmektedir.

Karakter tasarımı, herhangi bir şeye yönelik onun hakkında bilgi sahibi olmamızı sağlayan ve öne çıkan özelliklerinin tasarım haline dönüşmesidir. Karakterler günümüzde farklı alanlarda ortaya konulan sanatsal yapılarıdır. Karakter tasarımı, karakterin tasarıma dönüşmüş, karakter tasarım eğitiminin süreç ve basamaklarından geçmiş son hali olarak açıklanmaktadır. Karakter tasarım eğitimi; tasarım basamakları, tasarım süreci, karakter türleri ve düşünce yapıları gibi unsurların organize edilmesini barındıran bir tasarım eğitimi eylemini ifade etmektedir. Karakter tasarımları, empoze etmek ve pazarlama amaçları doğrultusunda insanlara kolayca ulaşmak için sık kullanılmaktadır. Düşünceler, subliminal mesaj ve kültürel değerlerin aktarılmasında karakterler bir araç görevindedir (Medin, 2017). Etiket ya da ambalajlarında antropomorfik karakterlere yer veren bazı markaların bu tercihi, tüketicinin karakter ile empati kurmasını kolaylaştırmaktır (Delikan & Şener, 2020). Araştırmada temel sınırlılık, antropomorfik karakterlerin ve araştırmaya konu edinilen "Gece" isimli karakter tasarımının, tasarım süreç ve basamaklarınca irdelenmesi olarak belirlenmiştir. Bu doğrultuda kuramsal çerçeve ışığında, karakter tasarım eğitimine ait unsurlardan tasarım süreç, basamak ve düşünce yapıları birlikte ele alınarak araştırmanın sonuca bağlanması amaçlanmıştır. Sonuç olarak temel düşünce yapılarından birisi olan antropomorfizmin karakter tasarımlarında yer edinmesi, insanbiçimci form, anatomik yapı, giyim, aksesuar duygu ve düşünceler üzerinden sağlanmış olduğu ortaya konulmuştur. Karakter tasarım basamaklarından özellikle form, anatomik yapı, giyim ve aksesuar basamakları karakterin sahip olduğu düşünce yapısının dış görünüş üzerinden yansıtılmasında direkt olarak rol oynamaktadır. Düşünce yapıları, tasarım basamaklarının ne şekilde ortaya konulacağı ve tasarım süreçlerinin devamlılığında izlenecek yol haritasının çizilmesini sağlamaktadır.

Netice itibariyle, gelişen ve değişen karakterlerin dış görünüşüne bağlı olarak yapılan hayvan, nesne, gerçeküstü ve insan gibi sınırlı karakter türü tanımlamalarına derinlik kazandırılmasında antropomorfik düşünce yapısının etkin olduğundan söz edilebilmektedir. Bu sebeple karaktere ait çözümler için, karakterin kişilik ve dış görünüşüne ait özellikler bir bütün olarak değerlendirilmelidir. Karakter tasarımlarının var oluşunda, tasarım basamak ve süreçleri, karakter türleri ile düşünce yapıları birleşerek karakter tasarımlarını oluşturmaktadır.

KAYNAKÇA

Artut, K. (2013). Sanat Eğitimi. Ankara: Anı Yayıncılık.

Barış, G. (2020 Aralık 1). Antropomorfizm: Kişileştirme Eğilimi. Medium. <https://medium.com/@GulfidanBaris/https-medium-com-gulfidanbaris,antropomorfizm-kisilestirme-egilimi-c1af1732678>

Bigalı, Ş. (1984). Resim Sanatı. Ankara: Şafak Matbaası.

Cevizci, A. (1999). Paradigma Felsefe Sözlüğü. İstanbul: Engin Yayıncılık.

Dakak, S. (2020, 11 08). Psikoloji ve Toplum. Psikoloji ve Toplum Web Sitesi: <http://psikolojivetoplum.todap.org/2019/03/derkenar2-kelime-kitap-kisi.html> adresinden alındı.

Delikan, B., & Şener, G. (2020). Marka Maskotlarında Antropomorfizm Kullanımına Yönelik Göstergebilimsel Bir Analiz: Arçelik Markası Robot Çelik Vakası. MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi, 1839.

DiSalvo, C., Gemperle, F. ve Forlizzi, J. (2005). Imitatingthehuman form: Fourkinds of anthropomorphic form. Erişim: <http://www.cs.cmu.edu/~kiesler/anthropomorphism.org/pdf/Imitating.pdf>.

Eczacıbaşı. (2008). Sanat Ansiklopedisi. İstanbul: Yem Yayını.

Hiçyılmaz, G., & Uz, N. (2020). Claes Oldenbur'un Heykelleri ve Yumuşaklık Kavramı Bağlamında İzleyici ile İlişkisi. 2017 (s. 368-371). Eskişehir: Bilimsel ve Mesleki Çalışmalar Sempozyumu Tam Metin Bildiri Kitabı. İnternet: Character Design: Tips On How To Design Characters. Web: <https://www.designyourway.net/blog/graphic-design/character-design/> adresinden 30 Aralık 2020 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Türk Dil Kurumu. Web: <https://sozluk.gov.tr/>

Kara C. (2019). Çocuk Kitapları İllüstrasyonlarında Karakter Tasarım Yöntemlerinin Sınıflandırılması. *International Social Sciences Studies Journal*. 5 (30), 10.26449.

Medin, B. (2017). İnsanbiçimci Kahramanların Dünyasında Sinema Okuryazarı Olmak, TRT Akademi, 2(4), 466-485. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/trta/issue/45884/579142>.

Özden, Z, & Ülgen, Ç. (2015). Canlandırma Filmi Yapım Sürecinde Karakter Tasarım Aşaması 7 (14), 23-38. DOI: 10.17484/yedi.27611

Yeşilot, Ş. (2013). Karakter Olgusu ve Türk Çizgi Karakterlerin Evrenselleşme Sorunu (Doktora Tezi). Eskişehir.

Yıldırım Artaç, B. & Ağaç, S. (2016). Yapısal Çözümleme Yöntemiyle Animasyon Karakter Analizi ve Kostüm Tasarımı . *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)* , 2 (2) , 295-310 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/intjcss/issue/30959/336539>