

# DİJİTAL SANAT BAĞLAMINDA ANİMASYON FİLM KARAKTER TASARIMLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

Sinan ÇAKMAK<sup>1</sup> Alaybey KAROĞLU<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Dr. Öğr. Üyesi, Gümüşhane Üniversitesi, sinancak61(at)hotmail.com, ORCID: 0000-0002-6839-3248

<sup>2</sup> Prof. Dr., Hacı Bayram Veli Üniversitesi, alaybey.karoglu(at)hbv.edu.tr, ORCID:

Çakmak, Sinan ve Alaybey Karoğlu. "Dijital Sanat Bağlamında Animasyon Film Karakter Tasarımları Üzerine Bir İnceleme". idil, 67 (2020 Mart): s. 515-527. doi: 10.7816/idil-09-67-10

## Öz

Günümüz insanlığı, gelenekselden olabildiğince uzak olan sanal bir çağı yaşamaktadır. Bu çağ, 4. Sanayi Devriminin gerçekleşmesi ile her geçen gün farklı alanlarda çeşitli dijital ürünleri hayatımıza entegre etmektedir. Hemen her alanda dijital çözümlerinin ortaya atıldığı bu dönemde, insanların ihtiyaçları ve tüketim alışkanlıkları da farklılaşmaktadır. Bu alışkanlıklar, günümüzde çağdaş sanat dünyasında da kendisini göstermektedir. Canlandırma sanatı olarak temelleri atılmış olan animasyon, günümüz çağdaş sanatında sinemanın ayrı bir dalı haline gelmiştir. Geçmiş dönemlerde iki boyutlu ve siyah - beyaz örnekleri ile etki uyandıran animasyon, günümüz teknoloji çağında üç boyutlu bir kavram halini almıştır. Bu bağlamda kitleler üzerinde son derece etkin olan animasyonlardaki karakterlerin de rolleri büyük önem taşımaktadır. İster geleneksel kültürden esinlenilerek, isterse de çağın izlerini taşıyarak tasarlanmış olsun karakter tasarımları animasyonların temel yapı taşlarından biridir. Bu çalışmada dijital çağ ekseninde, animasyon sanatı araştırılmış ve animasyonların hayat damarı olan bazı karakter tasarımları üzerinde durulmuştur. Konu, ilgili literatür, kitap, tez ve internet kaynaklarının desteği ile yorumlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital sanat, animasyon, karakter tasarımı

Makale Bilgisi:

Geliş: 7 Eylül 2019

DOI: 10.7816/idil-09-67-10

Düzeltilme: 28 Aralık 2019

Kabul: 2 Ocak 2020

## Giriş

Tarihsel süreç içerisinde gerçekleşmiş olan tüm teknolojik gelişmeler, birbirinden farklı alanlar ile etkileşim içerisinde olmuştur. Bu teknolojik gelişmeler, etkili bir iletişim unsuru olan medyaya farklı bir boyut kazandırmak suretiyle yeni bir dönem ortaya çıkarmıştır. Yenilikçi bir yaklaşıma haiz olan bu dönem, toplumsal yaşamı ve dolayısıyla güncel sanatı da doğrudan etkilemektedir. Bilgi akışının biyolojik unsurlardan uzak olarak, yapay bellekler vasıtasıyla dijital dünyaya adapte olduğu bu dönemde, güncel sanat anlayışı da bu trendi takip etmektedir. Öyle ki geleneksel teknikler ile oluşturulan çizimler, dijital çağın sunduğu imkanlar ile sayısal medya ortamlarında canlandırılmaktadırlar.

Türk Dil Kurumuna göre canlandırma anlamına gelen animasyon terimi, tarihsel olarak insanoğlunun en ilkel olduğu dönemlere kadar uzanmaktadır. Yapılmış olan araştırmalarda, insanların mağaralara çizmiş oldukları ve içerisinde hareketli formlar barındıran çeşitli figürler canlandırmanın temeli olarak nitelendirilebilmektedir. İlkel çağların güncel yaşamına ışık tutan bu çizimler, sert yüzeyler üzerinde yaşama dair olaylara ve nesnelere hareket kazandırma çabası içerisinde olmaları bakımından ilk canlandırma örnekleri olarak kabul görmektedirler.

Canlandırma sanatı, sinema sektöründeki teknolojik gelişmelere paralel olarak kendi gelişim sürecine sahiptir. Bu gelişim sürecinde, dijital teknolojinin canlandırma alanına olan etkisi önemli bir düzeyde gerçekleşmiştir. Teknolojik olarak fotoğraf teknolojisinin ilk göz ağrısı sayılan "Camera Obscura" ( Karanlık Kutu ), sinema sektörüne ve dolayısıyla da canlandırma alanına büyük katkılar sağlamıştır. Süreç içerisinde dijital ortamların teknolojik olarak gelişimi daha da hız kazanmış ve bilgisayar destekli sayısal işleme programları ortaya çıkmıştır. Bu programlar, maliyet açısından yüksek bütçelerle gerçekleştirilmekte olan animasyonların altın çağına ilk adımlarını sağlamıştır.

Sanat dallarının dijital çağdan esinlenmesi sonucunda, güncel sanat anlayışında dijital sanat kavramı belirgin bir şekilde hissedilir hale gelmiştir. Bu bağlamda, sinemanın sanat olarak kabul gördüğü anlayışta animasyonun da dijital bir sanat olarak kabul görmesini düşünmek gerekir. Diğer sanat dallarının oluşumunda her ne kadar özgün fikir ve düşünceler profesyonel çizimler ile destekleniyorsa, aynı durum animasyonlar için de geçerlidir. Aksi durumda fikir ne kadar yaratıcı olursa olsun, karakter tasarımları ve çizimleri aynı derecede etkileyici olmaz ise sonuç hüsrana olabilmektedir. Bu noktada anlatılmak ve yansıtılmak istenen karakter tasarımları ile uyumlu olarak tasarlamak açısından canlandırma sanatçılarına büyük sorumluluklar düşmektedir.

Günümüz dünyasında olduğu gibi, ülkemizde de animasyon filmlere olan ilgi artmaktadır. Ülkemizde yapılmakta olan animasyonlar, kültürel birikimleri aktarmaları bakımından değerlidirler. Kültürel aktarım olarak gelenek ve göreneklerimizden esintilere yer verildiği gibi milletimize mal olmuş olan karakterlerin tasarımları da animasyonlarda yansıtılmaktadır. Bu karakter tasarımları şüphesiz ki görsel anlatı unsurunun yapı taşlarıdır.

## Yöntem

Bu çalışmanın temel amacı; dijital sanat anlayışı bağlamında animasyonları ve film karakter tasarımlarını irdelemek, animasyon film karakter tasarımlarının oluşturulma aşamalarında dijital sanatın izlerini ortaya koymak, literatür olarak eksik olan bu alanda çalışma yapmakta veya ilgilenmekte olanlara faydalı bir kaynak ortaya koymaktır.

Araştırmanın evreni; dijital sanat bağlamında animasyon film karakter tasarımlarından oluşmaktadır. Örneklem ise, pixar animasyon stüdyosunda çizilmiş olan inanılmaz aile, sevimli canavarlar ve oyuncak hikayesi animasyon filmlerindeki bazı karakter tasarımlarından oluşmaktadır. Çalışma üç boyutlu animasyon film karakter tasarımları ile sınırlandırılmış olup, iki boyutlu animasyon film karakter tasarımları kapsam dışı bırakılmıştır.

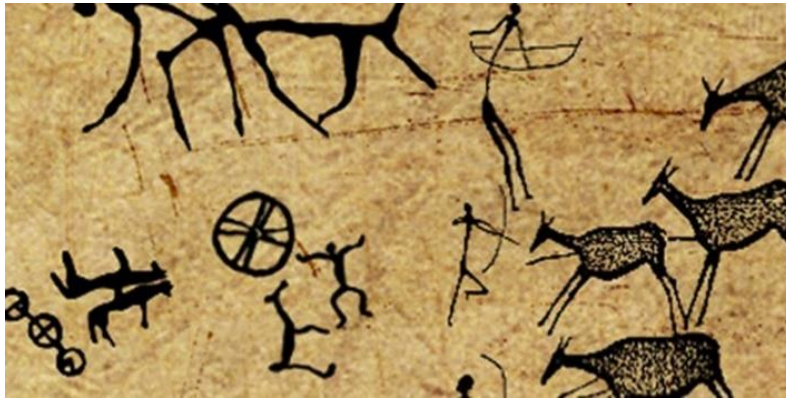
## Dijital Çağın Sanatı

Dijital ağlarla çevrilmiş olan yeni dünya düzeninde, dijital teknoloji desteği ve sanal materyallerin estetiksel formlara dönüştürülmesi ile ortaya çıkan sanat anlayışına dijital sanat denmektedir (Sağlamtimur, 2010: 217). Uygarlıklar var oldukları süreç boyunca her alanda bir evrim geçirme çabasında olmuştur. Bu evrim içerisinde bulunan çağın sanat anlayışına da dokunmuştur. Özellikle içerisinde bulunduğumuz 21. yüzyıl sanatında teknolojik evrimlerin izleri daha sık görülmeye başlanmıştır. Bu bağlamda bilgisayar destekli sayısal görüntü işleme programlarının ortaya çıkışından itibaren ve gelişimi ile birlikte, hayatın her alanına olduğu gibi sanat hayatına da etki etmiştir. Dijital çağın insanlara sunmuş olduğu olanaklar sanatçılar tarafından da büyük bir ilgi ile karşılanmıştır. Geleneksel tekniklerin yanında, kendisini dijital inovasyon noktasında geliştirmeye açık olan sanatçılar için yaratım sürecinin sınırları oldukça genişlemiştir. Bu gelişmeler sürecinde ortaya çıkan dijital sanat kavramı, kendi içerisinde birçok yeni görsel anlatı tekniğini ortaya

koymuştur. İllüstrasyon, animasyon, airbrush ve manipülasyon gibi teknikler bunlara örnek verilebilir. Ancak bütün bu teknikleri kullanabilmek için temel tasarım bilgisine sahip olmanın yanı sıra, bilgisayar teknolojisini iyi takip etmek ve dijital sanatın teknik açıdan üretim bandı olan programlara da hakim olmak gerekir. Bilgisayar destekli bir sanat formu olan dijital sanat yapıtları, hazır kalıplar ve formüller halinde olan fraktal sanatın özelliklerini taşıyabileceği gibi farklı görsel kaynaklardan alınmış ve işlenmiş formlarda da olabilmektedirler. Bu sayede sanatçılar, farklı nitelikte olan görselleri kendi yaratım süreçlerinden geçirerek yorumlayabilmektedirler (Keser, 2005: 101). Günümüz dijital çağında, yapay zekanın mükemmel bir sonucu olarak bizleri içerisine hapsetmiş olan internet olgusu da dijital sanatçılar için ayrı bir donanım kaynağı halini almıştır. Sanatçılar, bilgisayar ve internet sayesinde dijital sanatın global ölçekli uygulamalarını incelemekte ve çalışmalarında yeni tekniklere yer vermektedirler. Bu yaratım sürecinde bilgisayar, sanatçıların hayal dünyasına hiç olmadığı kadar etki etmekte ve inovatif eserler ortaya koymalarını sağlamaktadır (Wands, 2006: 8). Sanatçılar çağımızın sanal dünyası olan internet sayesinde, eserlerini sanal platformlarda rahatlıkla sergileyebilmekte ve dünya toplumlarının beğenisine sunabilmektedirler. Bu sayede mekan sınırlaması olmaksızın dünyanın her noktasına sanatsal aktarım yapabilmektedirler. Sanal bir platform olan internet teknolojisi ile sanal müzeler gezilebilmekte ve görsel sanat eserleri kolaylıkla incelenebilmektedir (Karaçeper, 2018: 75). İnsanlık tarihi boyunca, her uygarlık döneminde bilgi değerini korumuştur. Tarihsel süreç içerisinde geleneksel yöntemler kullanılarak depolanan bilgi, içerisinde bulunduğumuz çağda dijitalize olmuş ve bu şekilde saklanıp, ulaştırılabilir hale gelmiştir. Bilgi ve birikimin zirve yaptığı, kavramsal sanatın ve yeni medyanın farklı yorumlamalara eşlik ettiği dijital çağın sanatı da, kendi birikimini yaratarak ve bu tarihsel sürecin süzgecinden geçerek günümüzde varlığını korumaktadır. Sanatsal yönü her geçen gün sanat dünyası ve toplumlarca benimsenen dijital sanat, bilgisayar destekli sayısal işleme programları ve yazılımları ile görsel sanat eserleri ortaya koymasından önemli bir görsel anlatı biçimidir. Özellikle 19. Yüzyılın son çeyreğine doğru önemli gelişim süreçlerinden geçen dijital çağın sanatının, günümüz teknoloji çağının dijital eserler üretiminde etkili bir mecra olduğu söylenebilir.

## Animasyon

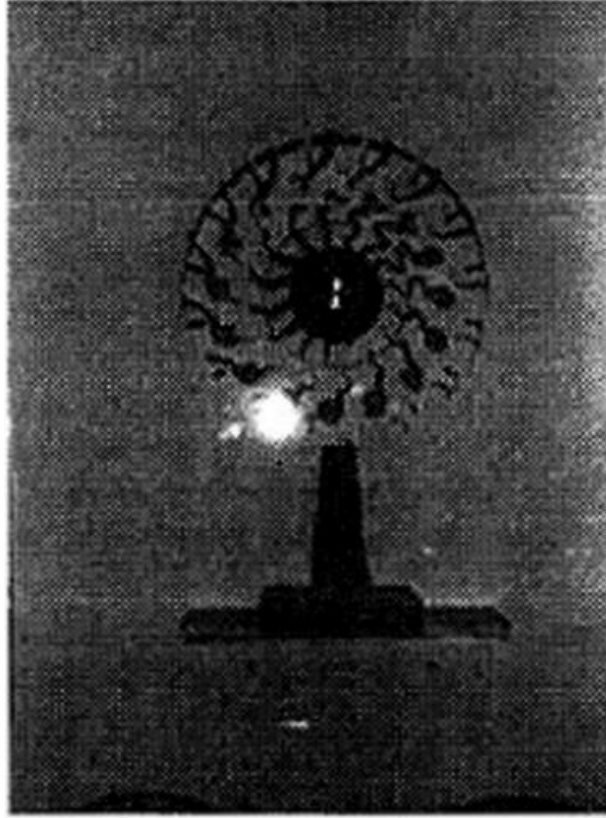
Türk Dil Kurumu sözlüğünde, "resimleri veya hareketsiz cisimleri birer birer gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek bir biçimde düzenleme ve filme aktarma işi" animasyonun tanımı olarak verilmektedir ( Türk Dil Kurumu, 2019). Fransızca kökenli olan ve Türkçe "canlandırma" anlamı taşıyan bir kelime olarak animasyon, Latince "animatus" ( ruh, nefes ) ve "animare" ( bir şeye hayat vermek, canlandırmak) sözcüklerinden türemiştir (Öztütüncü, 2018:3). Sinemanın anlatı yöntemlerinden olan ve genel itibarı ile "hareketli görüntü" olarak çerçevelendirilen animasyonun birçok tanımı yapılmaktadır. Animasyona dair araştırmaları bulunan Ilgaz ise, "durağan olanı yaşamla doldurma sanatı" olarak animasyonun tanımını yorumlamaktadır (Ilgaz, 1997:10).



Resim 1. Altxerri Mağarası, İspanya

Tarihsel olarak incelendiğinde, insanoğlunun yaşamına dair kesitleri kaydetme ve aktarma merakından yola çıkarak, İspanya'da bulunan Altxerri mağarasındaki çizimlerde de görüldüğü üzere çeşitli insan, hayvan ve nesne figürlerinde gözlemlenen hareketlilik durumu animasyonun tarihine ışık tutmaktadır.

19. yüzyılda, görüntülere hareket algısı katan bazı oyuncakların ortaya çıkışı animasyonun ilk örneklerinden sayılmaktadır. "Thaumatrope" bu oyuncaklara örnek verilebilecek basit bir yapıya sahipti. Yan kısımlarından iplere bağlı olarak tasarlanmış olan bu oyuncuğun, her iki yüzünde de bir resim bulunmaktaydı. Parmakların arasında çevrilen bu ipler vasıtasıyla her iki resimde süreklilik arz edecek bir biçimde art arda göz önüne geliyor ve bu sayede iki resim hareket eden tek bir resim gibi görünmekteydi (Şenler, 2005: 100).



**Resim 2. Thaumatrope**

Türkçe karşılığı "canlandırma" olan animasyon, temel olarak ayrı ayrı kağıt yüzeye çizilmiş, fotoğraflanmış veya bilgisayar ortamında tasarlanmış olan durağan görsellere hareketli formlar kazandırma durumudur. Bu hareketli görsellerde kullanılan kare miktarı, kullanılan ortama göre farklılıklar barındırmaktadır. Genellikle çizgi animasyon uygulamalarında kullanılan kare sayısı 12 veya 13 iken, hareketlerin daha ayrıntılı ve ayırt edilebilir olduğu sinemada ise kare sayısı 24 olarak uygulanmaktadır (Kaba, 1994 : 1-4).

Tarihsel olarak geçmiş 1800' lü yılların sonuna kadar uzanan animasyon, sinemanın var oluşundan itibaren sinema ile birlikte yürüyen bir olgu olmuştur. O tarihlerde duraklı çekim denilen, çekim esnasında kameranın durdurularak nesnelerin eklenmesi, çıkarılması ve çekimin sürdürülmesi yöntemi olan "stop / motion" tekniği kullanılmaktaydı. 1907 tarihinde bu teknikte oluşturulmuş birkaç filminden biri olan "Humorous Phases of Funny Faces" isimli animasyon filmi çekilmiştir. Ancak animasyon tarihi için adeta bir dönüm noktası olan 1914 yılında Earl Hurd tarafından farklı bir teknik uygulanmaya başlamıştır. Karelerin tek tek çizilmek suretiyle çizgi testine tabi tutulduğu ve sonrasında ara karelerin çizimi ile temize çekildiği bu teknik cell/selüloz animasyonudur (Şenler, 2005: 102).

İçerisinde bulunduğumuz teknoloji dünyasının en güncel tekniği ise, cell animasyon yönteminin uzantısı olan dijital animasyondur. Bilgisayar tabanlı sayısal veri işleme programları ile yapılmakta olan canlandırmalar, özünde canlandırma sineması ile aynı temel ilkelere sahiptir. Animasyon tasarımcısı olan animatör, ilk iş olarak model tasarımı yapar. Tasarlanan model, bilgisayar programında genel olarak telden yapılmış bir iskelet formunu anımsatan poligon ağlarından meydana gelmiş üç boyutlu bir yapıya sahip nesne biçimindedir (Aygenç, 1990: 14). Gelişim süreci göz önüne alındığında canlandırmanın dört aşamadan geçerek günümüze kadar ulaştığı söylenebilir. İlk evre olarak büyücülük ve gözbağcılık

dönemi, ikinci evre 1920 yıllarında sinema endüstrisinin ticari eğlence dalı haline gelen çizgi film, üçüncü evre 1930 ve 1940 yıllarında meydana gelen teknik gelişmeler ışığında, uzun gösterim özelliğine sahip eğlence filmi haline gelmesi ve dördüncü evre olarak ise yaşamakta olduğumuz dijital çağda, sinema sektöründen yeni medya ortamlarına kadar her alanda kullanılması olarak sayılabilir (Şenler, 2005: 102). Teknik açıdan animasyonlar, geleneksel, stop / motion ve bilgisayar tabanlı olarak 2 ve 3 boyutlu yöntemlerle oluşturulurlar. Günümüzde ise en sık kullanılmakta olan yöntem bilgisayar tabanlı dijital animasyonlardır. Dijital ortamlarda oluşturulan animasyonlar, animatör ve çizerlere geleneksel yöntemlere kıyasla önemli kolaylıklar sunmaktadır. Aynı zamanda animasyon endüstrisinin altın çağının dijital animasyonlar ile başladığını söylemek mümkündür. Dijital animasyonun ilk örnekleri olarak, Stephen Spielberg' e ait "Jurassic Park" ve "Deat Becomes Her" sayılabilir. Ancak özellikle dijital animasyon sektörünün devrim sayılabilecek yapıtlarına imza atmış olan Pixar 1980' li yılların ortasından sonra sektöre damgasını vurmuştur. "Toy Story ( 1995 ), Toy Story2 ( 1999 ), Monster Inc. ( 2001 ), Finding Nemo ( 2003 ), The Incredibles ( 2004 )" gibi yapımlar dönemin animasyon sektöründe iz bırakmış Pixar filmleridir ( Şenler, 2005: 108).



Resim 3. Toy Story, Monster Inc., The Incredibles Animasyon Film Karakterleri

Pixar aynı zamanda üretmiş olduğu, Ringmaster, Render - Man II ve Marionette gibi program yazılımları ile animasyonlar üzerinde canlandırma, ışıklandırma, modelleme ve fotoğrafları analizleme gibi spesifik teknikleri de kullanmıştır. Animasyonların temel alanlarına büyük kolaylıklar ve etkiler sağlayan bu yazılımlar, animatörlerin ve çizerlerin filmin her karesindeki karakter hareketlerini detaylı bir biçimde kontrol etmelerini sağlamıştır (Çelik, 2004: 80 ). Animasyon endüstrisinin önemli paydaşlarından birisi de DreamWorks olmuştur. DreamWorks' ün önemli yapıtlarından "Chicken Run ( 2000 ), Shrek (2001 ), Shrek 2 (2004 ) ve Madagascar ( 2005 )" animasyon sineması için önemli çalışmalarındandır. Özellikle detayların oldukça önemsenmiş olduğu Shrek' te, yüz mimikleri üzerinde deneyimli animatörler çalışmıştır (Çelik, 2004: 80).



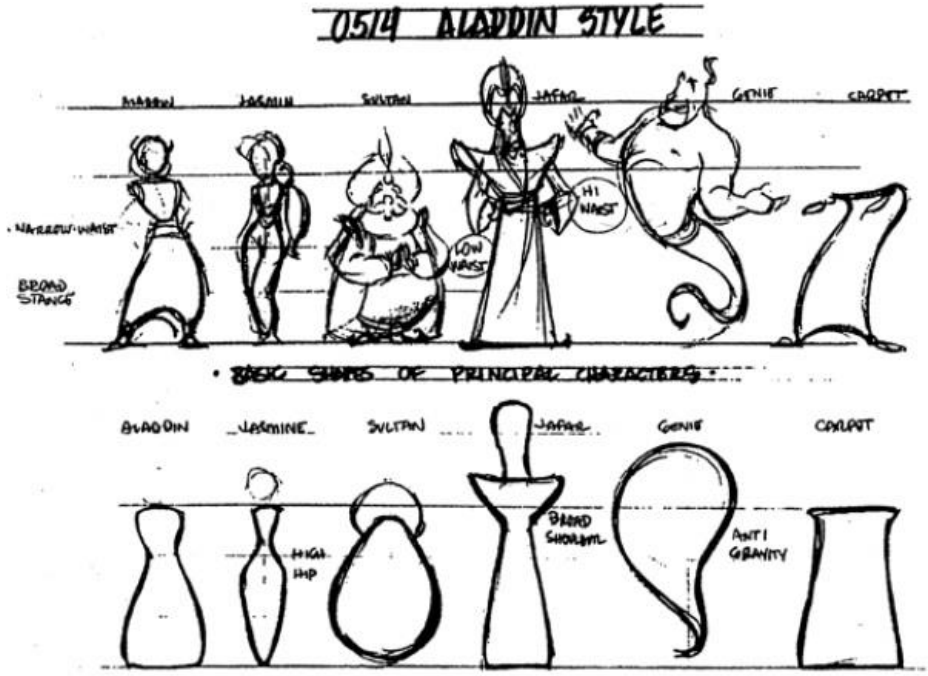


Resim 4. Chicken Run, Shrek, Madagascar Animasyon Film Karakterleri

## Üç Boyutlu Animasyon Filmlerde Karakter Tasarımı ve Dijital Sanat İlişkisi

Karakter tasarlama süreci, canlandırılacak olan bir kişiliğin veya bir nesnenin, yapısının, kostümünün ve kişiliğinin çevresel özellikler ile birlikte tasarlanmak koşuluyla izleyicide bıraktığı etki durumudur (Seegmiller, 2008: 6). Karakter tasarımı sürecini başlatmadan önce yapılması gereken, animasyon filmin türü ve tekniğine karar vermektir. Bunun nedeni olarak, seçilecek olan türün ve tekniğin, canlandırma uygulamalarının yanı sıra estetik tercihlerini de etkileyecek olması gösterilebilir. Üç boyutlu bir forma sahip olan filmin veya kukla canlandırma filminin karakter tasarımı ile elle çizimi yapılacak olan bir filmin karakter tasarımlarında teknik ve estetik bakımdan farklılıklar olacaktır. Bu bağlamda dijital ortamların sıklıkla kullanılması ile cut - out animasyonlar da tercih edilmektedir. Ancak çok az sayıda animatör cut – out canlandırmayı dijital araçlarla kullanmayı seçmiştir. Buna örnek olarak Amerika menşeli South Park isimli canlandırma filmi verilebilir (Özden ve Ülgen, 2015: 25). *Animasyonlarda kullanılacak olan karakterlere dair ana çözümlerinin yapılacağı aşama, karakter tasarımı aşamasıdır. Bu aşamada senaryo ve hikayedeki karakterler, belirli bir konseptte uygun olarak çizilirler. Çoğu zaman kağıt üzerindeki karakterleri tek seferde çizilebilir mümkün olmamaktadır. Bundan dolayı çizerler hikayenin genel konseptine uygun olarak birçok çizim yapmaktadırlar. Akabinde proje ekibince uygun bulunan çizimler üzerinde detay çalışmaları yapılmaktadır (Akkaya, 2011: 50).*

Animasyon filmlerin karakter tasarlama sürecindeki en önemli noktalardan birisi, tasarlanan karakterin ayırt edici özellikleridir. Bir karakter ilk gözlemlerde biçimsel olarak izleyicide farkındalık yaratmalıdır. Daha sonra karakter içerisine kurgulanmış olan kişilik özellikleri ile bu farkındalık pekiştirilebilir. Burada dikkat edilmesi gereken karakterin gerek biçimsel gerekse de içsel olarak filmin teması ile ahengidir. Buna örnek olarak Alaaddin filmi karakter tasarım aşamasında kullanılmış olan formlar verilebilir.



Resim 5. Alaaddin Film Karakter Tasarım Formları

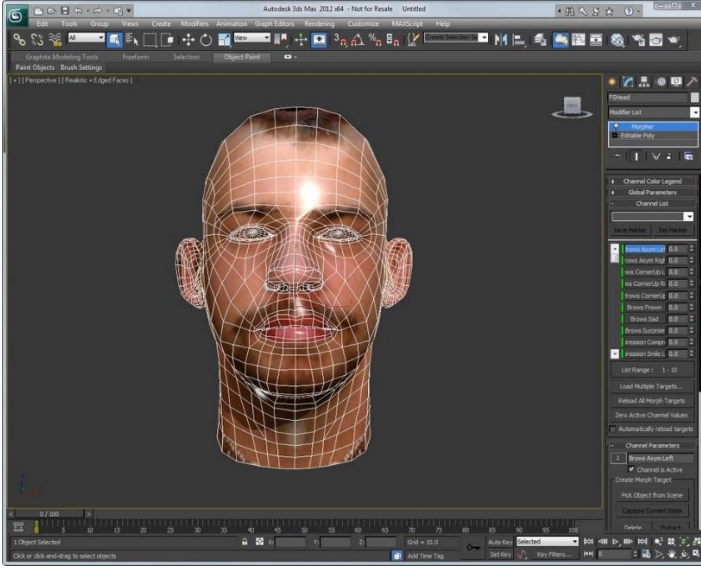
Tasarım sürecindeki karakterin, hikaye içerisindeki yolu, kişiliği ve yapısı göz önünde bulundurularak çizilmelidir. Hikayede bir imgenin tek başına vereceği mesajlar sınırlı olabilmektedir. Ancak Karakter tasarlanırken amaç, her şeyi anlatmak yerine gerekli ve yeterli olanı görselleştirmek olmalıdır. Tasarımlar bir hikayeyi tek başına anlatamazken, bir anlatının karakter üzerinde bırakmış olduğu iz, görsel bir anlatıya dönüştürülebilir. Kaliteli bir karakter veya nesne tasarımı, kendilerine ait özellikleri ilk gözlemede hedef kitleye aktarabilir (Süalp, 2019: 57).

Kültürel değerlerin aktarımı konusunda oldukça yararlı olan animasyonların ve karakterlerinin toplumsal hafızaya hizmet ettiğini belirtmek doğru olacaktır. Bu doğrultuda karakter tasarımcıları, karakterlere can verirken toplumun kültürel değerlerine de özen göstermelidirler. Örneğin tarihsel bir temaya sahip olan filmin karakterleri de büyük bir özen ve ciddiyetle tasarlanmalı ve içerik olarak tarihsel gerçekliğe bağlı bir şekilde doldurulmalıdır. Bununla birlikte toplumu eğitsel olarak yönlendirecek olan canlandırmalarda kullanılan karakterler, verilmek istenen mesaj ile paralel özgünlükte olmalıdır. Bu detaylı süreci yönetecek olan karakter tasarımcılarıdır. Yani sinema filmlerinde oyuncular arasında rol dağılımları nasıl yapılıyorsa, bu rol dağılımında karakter tasarımcılarına önemli sorumluluklar yüklenmektedir.

Animasyon filmlerin karakter tasarlama aşamalarında içerik kadar dış görsel tasarımı oluşturma süreci de zorlu ve önemli bir durumdur. Geçmişte tamamen geleneksel yöntemlerle çizilen ve tasarlanan karakterler, günümüzün teknolojik imkanları kullanılarak daha kısa zamanda ve kolay bir şekilde oluşturulabilmektedir. Öyle ki teknoloji ile geliştirilen yazılım ve programlar sayesinde karakterler tamamen dijital ortamlarda tasarlanıp, üç boyutlu olarak hareketlendirilmektedirler.

Üç boyutlu animasyonların ve karakter tasarımlarının yapım aşamalarında kullanılmakta olan araçlar yazılım, donanım ve yardımcı gereçler olmak üzere üç bölümde sıralanabilir. Yazılım programları olarak Art of Illusion, Ray Dream Studio, Blender, Lightwave 3D Studio Max, Body Paint, Amorphium, Poser, True Space, Alice, Real Flow, Zbrush, Cinema 4D gibi programlar sayılabilir. Bunlara ek olarak animasyon stüdyolarında üretilmiş ve kullanılmakta olan Renderman, Emo ve Marionetti gibi programlar da mevcuttur. Photoshop, CorelDraw ve Gimp gibi programlar, animasyon filmlerindeki kaplamaları oluşturmaya yardımcı olmaları bakımından yardımcı gereçlere örnek verilebilir (Doğan ve Ekim., 2012: 125).

Ülkemizde özellikle üç boyutlu animasyon karakterlerinin oluşturulmasında 3D Studio Max programı sıklıkla tercih edilmektedir. Bu programda karakterler modelleme yapılarak oluşturulmaktadır.



Resim 6. 3D Studio Max Programı Arayüzü



Resim 7. Pixar Studio Karakter Tasarımı Modelleme Örneği

Üç boyutlu animasyon film karakterlerinin oluşturulmasında, temel karakter çizimlerinin yapılabildiği Adobe Illustrator ve Adobe Photoshop programlarının, sektörde önemli bir yeri vardır. Özellikle grafik tablet kullanılarak dijital eskiz çizimleri yapma imkanı sunmaları bakımından bu programlar önemlidir. Her karakterin ilk tasarlanma aşaması eskizdir ve oluşturulacak olan karaktere dair eskiz çizimleri geleneksel yöntemlerle yapılabildiği gibi artık gelişen teknoloji ile birlikte dijital ortamlarda da yapılabilmektedir. Geleneksel yöntemlere kıyasla sayısal veri işleme programları tabanlı olarak dijital ortamlarda yapılan eskizler, diğer yazılım programlarına aktararak renklendirme ve hareket kazandırma seçenekleri sunması bakımından tercih edilmektedir. Aynı zamanda bu programlarda, dijital sanatın yaratıcı uygulamalarından dijital airbrush yöntemi kullanılarak oluşturulan karakter illüstrasyonları, dijital sanatın uygulama alanlarındandır denebilir.



Resim 8. Wacom Grafik Çizim Tableti

İllüstrasyonların özellikle karakter tasarımı örnekleri neredeyse animasyonların bir parçası durumundadır. Özünde animasyon canlandırma sanatı olarak bilinmektedir. Ancak aynı zamanda da hiç olmadığı kadar desen çalışmak ve kare

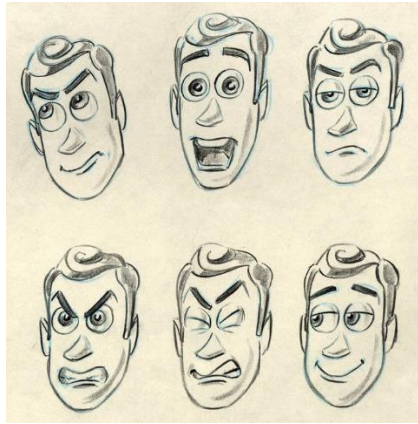


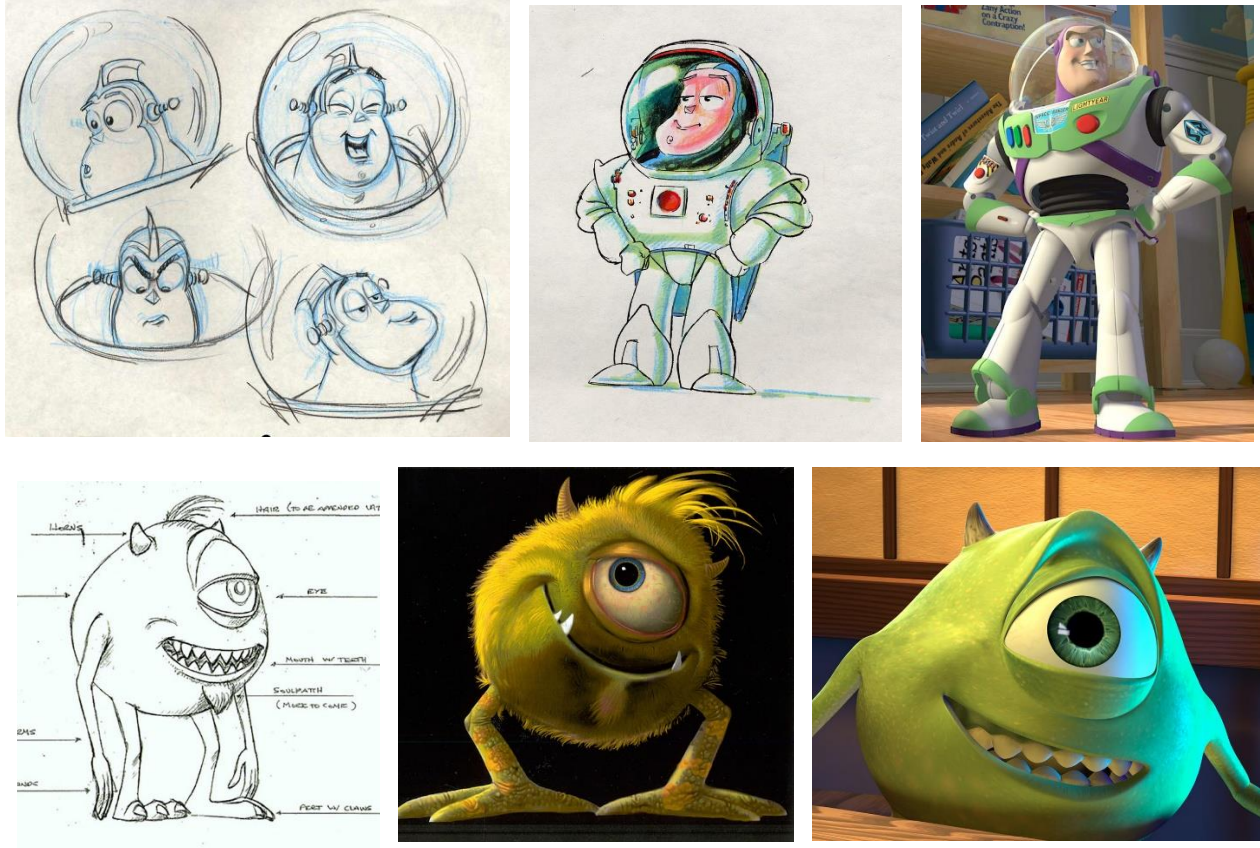
kare karakterleri tasarlamaktır. Bir illüstratör gibi düşünerek animasyon oluşturmak, ancak animasyon sektörü için geçerli bir durumdur. Animasyon filme dair bir sahnenin çekim planı yapılırken, karakterlerin ruh hallerini özümseyerek bunu doğru bir şekilde aktarabilmek ile bir illüstratörün tek kare üzerindeki hassas uygulamaları aynı şeydir. Bu doğrultuda Bruce Wands'ın isabetli tespitiyle, animasyon ve illüstrasyon arasındaki yaklaşmanın her zamankinden daha olağan sayılabileceğini söylemek doğru olacaktır (Dursun, 2013: 187).



Resim 9. İnanılmaz Aile Animasyon Film Karakter Tasarımları

Teknik olarak animasyon ve dijital sanat uygulamaları çeşitli farklılıklara sahip olsalar da her ikisi de anlatılmak istenen mesajı doğru bir şekilde aktarmayı hedeflemektedir. Bu doğrultuda günümüz animasyon film karakterlerinin, teknolojik altyapı kullanılarak tamamen dijital ortamlarda çizilmesi, dijital sanatın uygulama alanlarına örnek gösterilebilir.





Resim 10. Pixar Studio Animasyon Karakter Tasarımı Aşamaları

2005 yılında, The Digital Art Practices & Terminology Task Force ( DAPTTF ) tarafından hazırlanmış olan "Dijital Sanat ve Baskı Sözlüğü"nde, " bir veya daha fazla dijital işlem ya da teknoloji ile yaratılan sanat" dijital sanatın tanımı olarak verilmiştir (Sağlamtimur, 2010: 217).

Dijital sanat, farklı disiplinlerin gelişen teknoloji rehberliğinde zorunlu olarak bir araya geldiği ortak noktanın adıdır. Sosyal yaşamın ve teknolojinin yeni yorumlamalarının sunduğu imkanlar, sanatçıların farklı ve yeni üretim süreçlerini keşfetmelerine olanak sağlamaktadır (Dursun, 2013: 191).

Dijital sanat, genel olarak veri formundan (dijital depolama ortamındaki bilgisayar dosyası) oluşmaktadır. Bu verilerin daha sonra somutlaştırılarak sanatsal değere haiz bir yapıya dönüştürülmesi sanatçının tercihindedir. İki ve üç boyutlu animasyon yazılım programları ile bölümler halinde oluşturulmuş olan nesnelere, tek bir animasyon görüntüsüne dönüştürebilmektedir. Bununla birlikte heykel olarak da karşımıza çıkabilmektedir. Aynı zamanda bu verilerin çeşitliliği ile sayısal veri işleme programlarının gelişmesi aynı paralelliktedir (Wands, 2006: 14).

Bütün bu bilgilerden hareketle, animasyon karakter tasarımlarının yapım aşamaları göz önünde bulundurulduğunda, animasyon film karakter tasarımlarında dijital sanatın izlerine rastlamak mümkündür.

## Sonuç

Dijital sanat, günümüzde bir görsel anlatı unsuru olarak, grafik, heykel, fotoğraf, müzik, video uygulamaları ve animasyon gibi birçok sanat disiplini ile etkileşim halindedir. Gelişen teknolojinin hayatımızın her alanına olan etkisi, birbirinden farklı sanat disiplinleri arasındaki etkileşim ile dijital çağın sanat uygulamalarını bizlere sunmaktadır. Günümüzde tamamen dijital ortamlarda hayat bulmakta olan animasyonlar da bu etkileşim sürecinin en üst seviyesinde yer almaktadır. Öyle ki dijital sanatın uygulamalarından dijital airbrush veya illüstrasyon çalışmaları, üç boyutlu animasyonların temelinde var olarak animasyonların yapım aşamalarına destek vermektedir.

İçerisinde yaşadığımız teknoloji çağı, insanlara her alanda kolaylıklar sunsa da çoğu zaman gelenekselin rehberliğine de ihtiyaç duymaktadır. Bu animasyon film karakterlerinin yapım aşamalarında gözlemlenebilir. Karakter çizimleri her ne kadar dijital ortamlara aktarılırsa da kalem ve kâğıda dayanan özünden kopmamaktadırlar. Dijital ortamlarda karakter çizimi yapmakta olan illüstratörler, sanatçılar veya tasarımcılar, bu çizimleri oluştururken temel sanatın kılavuzluğundan yararlanmaktadır. Tabii bilgisayar tabanlı yazılım ve donanım unsurları ile kalem ve kâğıdın tamamen dijital hale geldiğini ve özellikle karakter çizimlerinin bu dijital materyallerle oluşturulduğunu belirtmekte fayda vardır. Bundan dolayı yeni yorumlamalarla karşımıza çıkan dijital sanatın uygulamaları, temel sanat bilgisine haiz güçlü çizerlere her zaman ihtiyaç duymaktadır. Bu bağlamda animasyon film karakterlerini betimleyen çizerlerin yapmış oldukları bu çizimleri, grafik çizim tabletleri ile oluşturmaları ve sayısal veri işleme programlarında canlandırmaları, dijital sanatın animasyon ile olan ilişkisini ortaya koymaktadır. Karakter çizimleri her ne kadar eskiz olarak doğmuş olsa da, birçok dijital işlemden geçmeleri bakımından dijital sanat uygulamalarına örnek gösterilebilir.

Dijital çağ ekseninde birçok alanda etkili bir biçimde kullanılmakta olan animasyonların, yurtdışına oranla Türkiye’de olması gereken seviyeye ulaşmadığı düşünülmektedir. İçerisinde bulunduğumuz dünyanın dijital çağı yaşadığı ve her anını değerlendirerek geliştirdiği düşünüldüğünde, Türkiye olarak bu gelişim çağına ayak uydurmamız, gelecek nesillerimizin dijital sanatın uygulama alanlarında söz sahibi olması bakımından önemlidir. Dijital sanat bağlamında değerlendirdiğimiz animasyon film karakter tasarımı süreçlerinin Türkiye’de desteklenmesi ve genç bireyler tarafından benimsenmesi adına, uygulama alanlarının zenginleştirilmesi, yükseköğretim kurumlarında animasyon bölümlerine daha çok yer verilmesi ve animasyonun ders olarak işletilmesi, literatür bakımından eksik olan akademik alanlar üzerinde çalışmaların yapılması gerekmektedir. Bütün bunların gelişme trendi içerisinde olan dijital sanata ve animasyon sektörünün gelişimine ciddi anlamda katkı yapacağı düşünülmektedir.

#### **Kaynaklar**

- Akkaya, Alp. Güncel Animasyon Teknolojilerinin Film Jeneriklerine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi, 2011.
- Aygenç, Filiz. Kukla Animasyon Üzerine Bir Deneme Çalışması. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, 1990.
- Çelik, Gürer. Sinemaya Gençlik Aşısı: Animasyon. *Hürriyet Gösteri Sanat Edebiyat Dergisi*, 258, (2004): 78- 80.
- Doğan, N., Ekim, T. Grafik Tasarım 12. Ankara: Meb Yayınları, 2012.
- Dursun, Nihat. Evrimleşen Grafik ile İllüstrasyon ve Animasyon İlişkisi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi, 2013.
- İlgaz, Sevil. Çizgi Film Temel İlkeleri Yapım Tekniği. İstanbul: Leyla Yayıncılık, 1997.
- Kaba, Fethi. Çizgi Film. *Eskişehir: Anadolu Sanat, Süreli Sanat ve Kültür Dergisi*, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, 1994.
- Karaçeper, S. Dijital Teknoloji ve Grafik Tasarımda Yenilikler. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 4 / 8, (2018): 75.
- Keser, Nimet. *Sanat Sözlüğü*. Ankara: Ütopya Yayınevi, 2005.
- Özden, Zafer., Ülgen, Çağdaş. Canlandırma Filmi Yapım Sürecinde Karakter Tasarım Aşamaları. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 14, (2015): 23-38.
- Öztütüncü, Burcu. İki Boyutlu ve Üç Boyutlu Animasyonların Grafik Tasarım Olarak İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi, 2018.
- Sağlamtimur, Ö.Zühal. *Dijital Sanat*. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 10 / 3, (2010): 217.
- Seegmiller, Don. *Digital Character Painting Using Photoshop CS3*. Boston: Charles River Media, 2008.
- Süalp, Ömer. Görsel Hikaye Anlatımında Karakter Tasarımının Anlatısal Boyutu. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, 2019.
- Şenler, Filiz. Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye’deki Yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 0 / 3, (2005): 100.
- Türk Dil Kurumu (2019). Erişim Tarihi: 11.10.2019.
- Wands, Bruce. *Dijital Çağın Sanatı*. Çev: Osman Akinhay, İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları, 2006.

## Görsel Kaynaklar

Resim 1. Altixerri Mağarası, İspanya

<https://t24.com.tr/haber/ispanyada-bir-magarada--bin-yillik-cizimler-bulundu,239782> , Erişim Tarihi: 10.12.2019

Resim 2. Thaumatrope

<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/328227> , Erişim Tarihi: 10.12.2019

Resim 3. Toy Story, Monster Inc., The Incredibles Animasyon Film Karakterleri

<https://www.pixar.com/feature-films-launch> , Erişim Tarihi: 14.12.2019

Resim 4. Chicken Run, Shrek, Madagascar Animasyon Film Karakterleri

<https://www.dreamworks.com/movies> , Erişim Tarihi: 14.12.2019

Resim 5. Alaaddin Film Karakter Tasarım Formları,

<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/203766> , Erişim Tarihi: 15.12.2019

Resim 6. 3D Studio Max Programı Arayüzü

<http://busmek.bursa.bel.tr/3-boyutlu-nesne-modelleme-3d-max.html> , 20.12.2019

Resim 7. Pixar Studio Karakter Tasarımı Modelleme Örneği

[https://vignette.wikia.nocookie.net/disneyinfinity/images/f/f2/Monsters\\_&\\_Incredibles\\_Concept.jpg/revision/latest?cb=20150304070146](https://vignette.wikia.nocookie.net/disneyinfinity/images/f/f2/Monsters_&_Incredibles_Concept.jpg/revision/latest?cb=20150304070146) , Erişim Tarihi: 21.12.2019

Resim 8. Wacom Grafik Çizim Tableti

<https://webdesigntanfolyam.com/mire-jo-egy-digitalis-rajztabla/> , Erişim Tarihi: 21.12.2019

Resim 9. İnanılmaz Aile Animasyon Film Karakter Tasarımları

<https://tr.pinterest.com/pin/324751823105911900/> , Erişim Tarihi: 25.12.2019

Resim 10. Pixar Studio Animasyon Karakter Tasarımı Aşamaları

<https://www.pixar.com/feature-films/> , Erişim Tarihi: 25.12.2019

# A STUDY ON ANIMATION FILM CHARACTER DESIGN IN DIGITAL ART

Sinan ÇAKMAK Alaybey KAROĞLU

## Abstract

Today's human being is living in a virtual age far beyond the traditions. This age integrates various digital products in different fields into our lives each passing day with the 4th industrial revolution. In this era where digital solutions were introduced in almost every field, needs and consumption habits of people have been differentiated. These habits are also seen in the world of contemporary art. The art of animation became a separate branch of cinema in today's modern art. Animation with its effective two-dimensional and black-and-white examples in the previous eras has become a three-dimensional concept in today's technology era. In this regard, the roles of characters in animations which are highly effective on masses of people, are very significant. Character designs are one of the fundamental building blocks of animations, whether they are inspired by traditional culture or designs with the traces of the age. In this study, the art of animation in the digital age was examined and some character designs acting as the lifeblood of animation were emphasized. The subject matter was interpreted with the support of the relevant literary, books, thesis and internet sources.

**Keywords:** Digital art, animation, character design