



**KARAKTER GELİŞTİRME VE BU SÜREÇTE  
ORTAYA ÇIKAN SORUNLAR**

Yüksek Lisans Tezi

**ŞENEL YEŞİLOT**

**ESKİŞEHİR**

2000

**KARAKTER GELİŐTİRME VE BU SÜREÇTE  
ORTAYA ÇIKAN SORUNLAR**

**ŐENEL YEŐİLOT**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**  
**Animasyon Anasanat Dalı**  
**Danışman: Doç. Hikmet SOFUOĐLU**

**ESKİŐEHİR**  
**Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü**  
**Haziran 2000**

# YÜKSEK LİSANS TEZ ÖZÜ

## KARAKTER GELİŞTİRME VE BU SÜREÇTE ORTAYA ÇIKAN SORUNLAR

Şenel YEŞİLOT

Animasyon Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Ocak 2000

Danışman: Doç. Hikmet SOFUOĞLU

19. yüzyılda hızlanan teknolojik gelişmeler, bir çok yönden sanatı etkilemiştir. Bu dönemlerde resim sanatı nesnel gerçekliği ve dördüncü boyut yani hareket sorununu aşamamış, bu nedenle fotoğrafik teknolojiler daha baskın hale gelmiştir. Fotoğrafın ve sinemanın ilk teknik alt yapı çalışmaları bu dönemde hız kazanmıştır. İlerleyen süreçte belli başlı sinema kuramcısı ve yönetmenlerinin çalışmaları sonucunda özgün dili, teknik oluşum süreci ve temel öğeleriyle beraber sinema sanatı ortaya çıkmıştır.

Animasyon filmin ortaya çıkması da bu dönemlere rastlar. Sinema dilini kullanan bu yeni sanat dalı kısa zamanda ürünlerini vermeye başlamıştır. Sinemanın dolayısıyla animasyon filmlerinin günümüze kadar olan gelişim süreçlerinde, kuşkusuz bir takım sorunlar ortaya çıkmıştır. Bu sorunlar, orijinal karakter geliştirilmesinin çoğu zaman göz ardı edilmesi, animasyon filmleri için geliştirilen karakterlerin derinlikli yazınsal ön çalışmalarının yapılmaması ve bu sebeple karakterin uygun görselleşmesinde ortaya çıkan sorunlar olarak özetlenebilir.

Bu çalışma, özellikle animasyon filmleri için gerekli olan yazınsal ön çalışmanın önemini vurgular. Çalışma sırasında ortaya çıkan sorunları irdeleyerek, karakter üretim sürecinin en son aşmasında yazınsal ön çalışmaları model sayfasına dönüştürmeyi amaçlar.

## ABSTRACT

The technological developments that accelerate in the nineteenth century had many influences on arts. In this period the art of painting could not overcome the problems posed by the objective reality and the fourth dimension or movement, so the photographic technologies became predominant. The first studies on the infrastructure of photography and filmmaking began to speed up in this period. Throughout the process the art of cinema was born with this unique language, technical evolution process and basic components, thanks to the studies of distinguished cinema theorists and directors.

Animation come on to the stage in the same period. Utilizing the language of cinema, this new branch of art nourished in a short time. Obviously, there has been certain problems in the development process of cinema and consequentially animated films. These problems may be summarized as the ignorance on the original character development, the absence of depth of literary pre-studies for the characters developed for animation films and the resulting problems of relevant visualization of characters.

The study emphasizes the importance of literary pre-studies specially required for animation films. Through an analysis of the problems faced when working, it is aimed to transform the literary pre-studies to the model sheet at the final stage of the character development process.

## JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Şenel YEŞİLOT'un Karakter Geliştirme ve Bu Süreçte Ortaya Çıkan Sorunlar başlıklı tezi .....16 KASIM.....2000 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca, Animasyon Anasanat Dalında Yüksek Lisans tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

imza

Üye(Tez Danışmanı)

: Doç. Hikmet SOFUOĞLU

Üye

: Yrd. Doç. Fethi KABA

Üye

: Yrd. Doç. Sabahattin  
Çalışkan

Prof. Dr. Enver ÖZKALP

Enstitü Müdürü

## İÇİNDEKİLER

ÖZ .....	III
ABSTRACT .....	IV
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI .....	V
ÖZGEÇMİŞ .....	VI
ŞEKİLLER LİSTESİ .....	IX
1. GİRİŞ .....	1
1.1. Karakter Geliştirme Nedir? .....	5
1.2. Karakter Üretim Süreci .....	6
1.2.1. Karakter Öğeleri .....	7
1.2.1.1. Kişilik .....	7
1.2.1.2. Kişilik Ögesi Olarak Davranış .....	8
1.2.1.3. Motivasyon .....	9
1.2.1.4. Çelişki .....	9
1.2.1.5. Özgünlük .....	10
1.2.1.6. Değişim .....	11
1.2.1.7. Karakterin Tanınması .....	12
1.2.1.8. Yan Karakterler .....	12
1.2.1.9. Kadın Karakterler .....	13
1.2.1.10. Kişiliğin Bölüştürülmesi .....	14
1.2.1.11. Diyalog .....	15
1.2.1.12. Komikler .....	16
1.2.1.13. Kötü Karakterler .....	16
1.2.1.14. Hayvan ve Diğer Karakterler .....	18
1.2.1.15. İsim Seçimi .....	19
1.2.1.16. Karakterin Kullandığı Eşyalar ve Araçlar .....	19
1.2.1.17. Karakterin Zayıflığı .....	20
1.2.2. Karakter Özellikleri Listesi .....	21
1.2.2.1. Görsel Özellikler .....	21
1.2.2.2. Psikolojik Özellikler .....	22
1.2.2.3. Sosyal ve Kültürel Özellikler .....	23
1.2.2.4. Karakterin Ayırt Edici Özellikleri .....	24
1.2.2.5. Karakterin Geçmişi .....	25
1.2.3. Karakterin Yaratma Gücü .....	26
1.2.4. Karakter Davranışlarının Çözümlemesi .....	28
1.2.4.1. Karakter Tavır, Davranış Tanımları .....	31
1.2.5. Karakter Sayfasının Hazırlanması .....	33
1.3. Amaç .....	42
1.4. Önem .....	42
1.5. Sınırlılıklar .....	42
2. YÖNTEM .....	43
3. BULGULAR VE YORUM .....	43

3.1. Synopsis ( Öykü Özeti ) .....	44
3.2. Senaryo ( Ağır İşçi ) .....	44
3.3. Karakter Özellikleri Listesi .....	45
3.3.1. Görsel Özellikler .....	45
3.3.2. Psikolojik Özellikler .....	45
3.3.3. Sosyal ve Kültürel Özellikler .....	46
3.4. Karakter Sayfası .....	48
3.5. Storyboard .....	48
4. SONUÇ VE ÖNERİLER .....	64
KAYNAKÇA .....	65

## ŞEKİLLER LİSTESİ

- Şekil 1- Gövde Çözümlemesi  
Şekil 2- Kafa Çözümlemesi  
Şekil 3- Bugs Bunny, Model Sayfası  
Şekil 4- Marvin, Model Sayfası  
Şekil 5- Pepe Le Pew, Model Sayfası  
Şekil 6- Tweety, Model Sayfası



## 1. GİRİŞ

Sinemanın tarihi aynı zamanda, çizgi filmin tarihi olarak düşünülebilir. Sinemanın ortaya çıkış süreci şu şekilde gelişmiştir. Aydınlanma çağı ile ivme kazanan teknolojik gelişmeler her alanda etkin olduğu gibi, çok geçmeden sanatı da etkilemeye başlamıştır. Bu dönemde belli konularda sorunlar yaşayan resim sanatı, gelişmelerden kaçınılmaz olarak ilk etkilenen sanat dalı olarak karşımıza çıkar. Bu noktada, o dönemde resim sanatının yaşadığı soruna baktığımızda, nesnel gerçeklikle, gerçek dışı arasında sıkışıp kaldığı gözlenir.

Ressam ne kadar yetenekli olursa olsun, insan elinin değdiği her şey belli oranda nesnel gerçeklikten uzaklaştığından dolayı, bu gerçekliği yakalamak için bir takım çalışmaların başlatılması gereksinimi doğmuştur. Andre Bazin, bu konudaki görüşlerini şu şekilde açıklar;

“Fotoğraf ve sinemanın sosyolojik perspektifine baktığımızda, bunun geçen yüzyılın ortalarında modern resim alanında meydana gelen ruhsal ve teknik krizin, doğal bir sonucu olduğu görülmektedir. Andre Malraux, sinemayı plastik gerçekliğin ileri evrimi olarak tanımlamıştır.”<sup>1</sup>

15. yüzyılda başlayan teknik gelişmeler sonucunda, resme perspektif yani üçüncü boyutun girmesine karşın dördüncü boyut, diğer bir deyişle hareket sorunu aşılammıştır. İlerleyen süreçte, bu sorunu çözmek için teknolojik gelişmelerden faydalanılmıştır. Başta Edison, Niepce, Muybridge, Leroy, Joly, Demeny, Lumiere kardeşler olmak üzere, çağın önde gelen bilim adamlarının ortak ya da bireysel çalışmaları sayesinde, fotoğraf ve sinemanın teknik alt yapısı oluşturulmuştur.

Sinemanın teknik oluşum sürecini 1880 yıllarında Muybridge, yalnız başına oluşturduğu bir düzenek yardımıyla, atın devingen hareketlerini fotoğraflayarak başlatmıştır. Bu görüntüleri elde edebilmek için, cam tabakanın üzerine ıslak kolodyum maddesi, kuru emülsiyon ve sabit bir taban kullanmıştır. Daha sonra Lumiere kardeşlerin ilk kağıt filmi bulmasıyla birlikte bu çalışmalar hızlanmıştır. Muybridge’in

<sup>1</sup> Andre Bazin, *Sinema Nedir?* Çeviren: İbrahim Şener (İkinci baskı. İstanbul: Sistem Yayıncılık, 1995).s.18.

o yıllarda çekmeyi başardığı insan ve hayvan hareketlerini gösteren fotoğraflar, günümüzde animasyoncuların kullandığı en önemli kaynak kitaplarından birisi haline dönüşmüştür. 19. yüzyılın sonlarında, sinemanın teknik alt yapısının elverdiği ölçüde filimler çekilmeye başlanmıştır. İlerleyen süreçte Griffith, Malraux, Abel Gance, S.M.Eisenstein, H.G.Clouzot, Kuleşov, Erich Von Stroheim, F.W.Murnau, Robert Flaherty gibi film yönetmeni ve kuramcılarının çalışmalarıyla, evrensel film dilinin oluşturulması büyük ölçüde başarılmıştır. Bütün bu çalışmalardan sonra, nesnel gerçekliği yakalayan fotoğraf ve sinema, resim sanatından farklı bir dil ve sanat olarak ortaya çıkmıştır. Diğer yandan bu teknolojik gelişmeler, resim sanatının kendini sorgulamasına ve yeni akımların çıkmasına neden olmuştur. Bazin'e göre;

“ İnsanoğlunun hiçbir rol oynamadığı mekanik yeniden üretim, bizim iştahımızı bambaşka bir şekilde doyuracak niteliğe sahip olacaktır. Çözüm başarı sonucunda değil, başarmanın yolunda bulunur. Modern fenomen ile stil ve benzerliğin çatışmasının kaynağı da budur. 19. Yüzyıl bu krizin gerçek başlangıcını görebilmiştir. Bunun mitsel kaynağı da Picasso olmuştur. Plastik sanatların varlığı ve onun sosyolojik kökleri daha ayrıntılı bir şekilde irdelenmeye başlanmıştır. “Temsili kompleksten” kurtulan modern ressam, fotoğrafın vermeyeceği kavramları resmetmeye başlamıştır.”<sup>2</sup>

Kameranın bulunmasından sonra, çizgi film çalışmaları hızlanmıştır. Giorgio Vincenti çizgi film oluşumunu şu şekilde açıklar...“Peş peşe gelen iki görüntünün, göz tarafından algılanması, bir çeşit kurgu içinde bu tek tek ve durağan görüntüleri bir eyleme, bir harekete dönüştürmektedir. Kurgu bu şekilde bir hareket izlenimi yaratabilmektedir.”<sup>3</sup>

Kamera ve film şeridinin bulunmasından sonra, gerçek çekim filmlere paralel olarak animasyon filmleri de ortaya çıkmaya başlamıştır. Sinema filmleri ile çizgi filmler arasındaki farklılık, görüntülerin elle çizilerek oluşturulmasıdır. Sinemanın içinden çıkan yeni film yapım tekniği, kısa zaman sonra ürünlerini vermeye başlamıştır. Bu alanda ilk çalışmalar, Winsor McCay, Emile Cohl, Disney kardeşler, Avrupa da Vladislav Starevitch'le başlamıştır. 1930 yılında, Warner ilk sesli çizgi filmi yapmıştır...“Ancak çizgi filmin babası ünvanı bu alanda ki üstün çalışmalarından dolayı

<sup>2</sup> Aynı, s.20.

<sup>3</sup> Giorgio Vincenti, **Sinemanın Yüzyılı**. Çeviren: Engin Ayça (İstanbul: Evrensel Kültür Kitaplığı, 1993).s.16.

Walt Disney'e tanınmıştır. Gerçekten hareketli resme hakiki değerini veren, hareketli resimlerle homojen ve tutarlı bir seri yakalamayı başaran Walt Disney olmuştur."<sup>4</sup>

Bütün bu gelişmeler sonucunda, sinema kendi üretim sürecini zaman içinde belirlemiştir. Bu süreç şu şekilde özetlenebilir. Öncelikle bir film çekmek için öykü en önemli gereksinim olarak karşımıza çıkar, bu aşamada tüm olay örgüsü ve karakterler oluşturularak senaryo aşamasına geçilir. Bu aşamada öykü belli yazım kurallarına göre, sahnelere daha sonrada planlara bölünür. Her sahnedeki diyaloglar yazılır ve çekim planları belirlenir. Sahnelerdeki müzik ve efektlerin yerleri senaryoya not edilir, sahnelerin uzunluğu ve birbirine bağlanması, genel olarak bu aşamada belirlenir. Bütün bu yazınsal kısım bir sonraki aşamada storyboard (senaryoya göre resmedilmesi) haline dönüştürülür. Senaryoda belirlenen mekanlar bulunur ve oyuncuların rollerini canlandırmasıyla çekim aşaması tamamlanır. Kaydedilen görüntüler montajlanır (kurgu) eğer film sesli çekim değilse, dublajı (seslendirme) yapılır. En son aşamada müzik, efekler ve jeneriğin eklenmesiyle süreç tamamlanır.

Animasyon filmlerde ise, durum görüntülerin elle oluşturulması (çizilerek ya da maketlerin hareketlendirilmesi) dışında pek farklı değildir. Öncelikle senaryoda tarif edilen karakterler görselleştirilerek, model sayfası (model sheet) haline dönüştürülür. Bu sayfada, her bir karakterin animatik olarak önden, yandan, arkadan görüntüleri ve oranlamalar bulunur. Storyboard aşamasından sonra senaryoda belirtilen sahneler belli ekran ölçülerinde planlanır (layout), bu çalışma sırasında sahne tasarımı yani mekan ve karakterin hareket alanı net olarak belirlenir. Bir yandan da mekan çizimleri (background) tamamlanır. Layout'ların daha sonra çekim planları çıkartılır. Bu çalışmada hareketlerin genel karakteristiği, zamanlaması, diyaloglar, müzik ve efektlerin yerleri kare kare belirlenir. Daha sonra bu çekim cetvellerine göre, animatörler sahneleri canlandırır. Boyama aşamasından sonra, istenilen formatta (35 mm, video, bilgisayar ortamı gibi) çekimler yapılır. Kurgu yapıldıktan sonra dublaj, müzik ve jenerik eklenerek film tamamlanır.

<sup>4</sup> Prof. Dr. Jur. Alim Şerif Onaran, **Sinemaya Giriş** (İkinci baskı. İstanbul: Maltepe Üniversitesi, İletişim Fakültesi Yayınları, 1999).s.119.

Animasyon filmleri, zaman içinde teknik üretim yöntemleri olarak farklılaşmış ve çeşitlenmiştir. Teknik altyapısını oluştururken, plastik sanatlardan yoğun olarak faydalanmıştır. Bütünüyle yeniden tasarımılanan bir dünya üzerine oluşturulan filmler, resim, heykel, mimarlık, grafik gibi plastik sanatları ve tiyatro, bale, pandomin başta olmak üzere, gösteri sanatlarını da kapsayarak bir mozaik, hatta sanatın günümüzde aldığı son şekil olarak karşımıza çıkmıştır. Bu teknik farklılıklara karşın animasyon filmler, seyircisiyle beyaz perdede buluşur ve bunu yaparken de sinema öğelerini ve dilini eksiksiz kullanır.

Animasyon filmlerinin plastik sanatlarla kurduğu vazgeçilmez organik bağ, beraberinde bir takım sorunları da ortaya çıkarmıştır. Vazgeçilmez sinema öğelerinden birisi olan karakterler, animasyon filmlerinde genelde kağıt üzerine çizilmiş iki boyutlu bir figür olarak algılanmıştır. Bu sorunun kaynağına inildiğinde, animasyon filmlerin daha çok plastik sanatlara yakın bulunması ve sinema öğeleriyle olan ortaklığının göz ardı edilmesinden dolayı, sorunların oluştuğu söylenebilir. Oysa sinemayla aynı dili kullanan animasyon filmlerdeki karakterler, sadece kağıt üzerinde hareketlendirilen çizgiler olmamalıdır.

Öncelikle metin halinde ön çalışmasının yapılması ve daha sonrada görsel olarak üretilmesi gereklidir. Bu ön çalışmaların yapılmayışı, ya da yetirince önem verilmemesinden kaynaklanan sorunlar, Türk animasyon filmlerinde net olarak görülür. Genel olarak bu filmlerde üretilen karakterler derinliksiz ve iki boyutludur. Büyük çoğunlukla karikatür, çizgi roman, resim kültüründen gelen çizgi film sanatçıları, bu sanat dalının sinemaya ve sinema diline olan yakınlığını gözden kaçırmışlardır. Yazınsal ön çalışmaların, çoğunlukla göz ardı edilmesinden dolayı üretilen çizgi filmler, hareketli çizgi roman ya da bant karikatürleri olmaktan öte geçememiştir. Bu gibi filmlerde oluşturulan karakterlerin büyük çoğunluğunun, amaçları ve işlevleri net bir şekilde belirlenmemiştir. Sorunun nedeni ise, evrensel karakterler üretmek için vazgeçilmez bir gereksinim olan karakter öğelerinin, ayrıca bir yazınsal çalışmayla oluşturulmaması ve anlık çözümler üretme yolunun benimsenmesidir. Yazınsal ön çalışmalar, üretilen karakterlerin başarısının rastlantılara bırakılmaması için, doğru ve

vazgeçilmez bir yöntem olarak karşımıza çıkar. Yazınsal ön çalışmaların yeterince önemsenmemesi, günümüz Türk animasyon filmlerinin evrensel olabilmelerini engellemiştir. Bu noktada, karakter geliştirme sürecinde yazınsal ön çalışmaların önemi vurgulanmalıdır. Ayrıca özellikle animasyon filmleri için, karakter geliştirme sürecinin belirgin hale getirilmesi ve bu süreçte, yazınsal ön çalışmaların olumlu katkılarının ortaya çıkartılması gerekmektedir. Bu şekilde, animasyon eğitimi alan öğrencilerin ve bu konuyla ilgili kişilerin işlevsel karakter üretmeleri için, gerekli yöntemleri kavramaları sağlanabilir. Sinema ve animasyon filmlerinde ortaya çıkan karakter sorunundan hareketle, bu çalışma **karakter geliştirme ve bu süreçte ortaya çıkan sorunları irdelemeyi amaçlamaktadır.**

Animasyon filmleri sinemayla ortak kullandığı karakter ögesini ve karakter geliştirme sürecini, sinema yöntemlerini kullanarak tamamlaması doğal ve doğru bir yöntem olarak benimsemelidir. Bu nedenle bu çalışma süresince animasyon filmleri için karakter geliştirme aşamaları, sinema karakter geliştirme yöntemleriyle büyük ölçüde paralellik gösterecektir.

### **1.1. Karakter Geliştirme Nedir?**

Karakter geliştirme kısaca senaryoda belirtilen karakterin görselleştirilme sürecidir. Karakterin ortaya çıkmasında ilk temel çalışmayı, filmin öyküsünü ya da senaryosunu yazan senarist yapar. Oluşturulan karakterin amaçları, kişiliği geçmişi, kısaca kişilik öğeleri bu aşamada ayrıntılı olarak metin haline getirilir. Bu öğeler, çalışma boyunca detaylı olarak incelenecektir. Kuşkusuz işlevsel ve etkileyici karakterler geliştirmek, senaryo yazarı için aşılması gereken en önemli sorundur. Diğer bir önemli sorunda üretilen bu karakterlerin izleyicisi tarafından etkileyici ve orijinal bulunmasını sağlamaktır. Çünkü filmde anlatılan öykü, karakterler arasında yaşanan çatışmaların bir bütünüdür, karakterler ne kadar güçlü ve alt yapıları sağlam üretilirse, aralarında oluşacak çatışmalarda o kadar ilginç ve etkileyici olacaktır. Bu yönleri güçlü karakterler, bir süre sonra öykülerini ve çatışkılarını kendiliğinden ortaya koymaya başlar. Animasyon karakterleri oluşturulma süreçleri ve işlevsellikleri (teknik olarak görselleşmesi dışında) sinema karakterlerinden farklı değildir. Karakter öğeleri aynı

derecede önemlidir. Karakterlerin başarıları ya da başarısızlıkları, üzerlerine yüklenen karakter öğeleri ile ilişkilidir. Bunun dışında, animasyon filmlerin en önemli farklılığı karakterlerin çizilerek görselleşmesidir, çizilen karakterler film hangi teknikle yapılıyorsa o tekniğe adapte edilir. Örneğin; çamur animasyonu tekniği ile film yapılıyorsa, çizilen karakterin özel animasyon çamurundan üç boyutlu modeli yapılır. Senaryoya göre yapılan bu tipler filmde başarısı için son derece önemlidir. Çizgi film sanatçısı Erim Gözen bu konudaki görüşlerini şu şekilde ifade eder;

“Bu canlı çekim filmlerdeki rol dağıtımı (casting) gibidir. Çizilecek tip filmdeki karakteri yansıtmalı ve rolüne oturmalı hem de canlandırmaya uygun olmalıdır. Bu iş genellikle stüdyoların bu işle görevli (character designer) ressamı ya da o tipi canlandıracak olan baş animatörleri yapar. İyi bir tip yaratıcısının çeşitli çizim stilleri olması ve birbirinden değişik karakterler yapabilmesi önemlidir. Böyle tip yaratılacağı zaman, bütün detayları ile bir baş çizip sonradan altına vücut oturtacak yerde, önce vücudun ve bir arada genel havasını ve hareketini belirleyen bir taslak karalayıp sonradan bunu temizleyerek açmak ve yerleştirmek için ışıklı masada üzerine başka bir kağıt koyarak kopya almak daima daha iyi sonuç verir. Böyle bir hareket çizgisi, (line-of-action) tipin bir bütün olarak algılanmasını kafanın ayrı vücudun ayrı parçalanmış gibi gözükmemesini sağlar.”<sup>5</sup>

Bütün bu bilgilerin ışığında karakter geliştirme; senarist tarafından çatışmaları, geçmişi geleceği, sorunları ve amaçlarıyla orijinal bir kişilik yaratılması ve animasyon filmleri içinse metin halinde yaratılan bu karakterin bir animasyon sanatçısı tarafından resmedilerek görselleşmesi sürecine **Karakter Geliştirme** denilebilir.

## 1.2. Karakter Üretim Süreci

Yukarıda da bahsedildiği gibi, animasyon karakterleri kağıt üzerine çizilmiş iki boyutlu figürler değildir. Gerçek yaşamın içindeki herhangi bir insanda olduğu gibi geçmişi, geleceği, amaçları, sorumlulukları kısaca varlık nedenleriyle örgülenmiş bir yapıda olmalıdır. Diğer önemli bir nokta ise, oluşturulan karakterlerin basma kalıp klişe kişilik öğeleriyle oluşturulmasından kaynaklanan sorunlardır. Geçmişten bu güne kadar üretilmiş birçok basma kalıp karakterler vardır. Yeni ve orijinal bir karakter oluşturulmaya karar verildiğinde bu noktayı göz önünde bulundurmak faydalı olacaktır.

<sup>5</sup> Erim Gözen, **Canlandırma Tekniği Ders Notları (1)**. (Birinci baskı. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Yayını, 1992).s.3.

Karakter oluřturma s¼reci ierisinde yaratılan karakterin kiřilik ¼gelerini, řu řekilde inceleyebiliriz.

## 1.2.1. Karakter ¼geleri

### 1.2.1.1. Kiřilik

Genel olarak yaratılan hayvan ya da insan animasyon karakterler, b¼y¼k ađırlıkla gerek insan kiřilik ve davranıřlarını ¼rnek alır. Onları izlerken konuřma biimleri, ¼zmeye alıřtıkları sorunları tamamıyla insan davranıř ¼zellikleri g¼sterir. William Miller'e g¼re;

“Olulřturulan etkin karakterler, gerek kiřilermiř gibi bir duygu yaratırlar. Bu karakterler sadece ¼yk¼n¼n gereklerini karřılamak iin yaratılmıř olmaktan ok, ¼zerimizde gemiřin yođurduđu birer kiřiliđe ve ¼yk¼ye sahip oldukları izlenimi yaratırlar. Bunlar tek boyutlu karton fig¼rler olmak yerine, kendi hayatlarını yařamak ve kaderlerini izmek abası iindedirler. Onları filmin d¼nyası ierisinde iindeki insanlar olarak g¼r¼r¼z. Karaktere bu kiřilik duygusunu verebilmek iin yazar, kendisine gerek kiřileri model alır. Bildiđi bir kiřinin tavır ve davranıřlarını karaktere verebileceđi gibi, deđiřik kiřilerin niteliklerini tek bir karakterde birleřtirebilir.”<sup>6</sup>

Film ne kadar ¼nemliyse kiřiliklerde o denli ¼nemlidir. Sınırlı bir zaman s¼reci ierisinde bařlayarak biten filmlerdeki kiřilikler, bu s¼re boyunca hızlı bir biimde algılanmak ve iřlevlerini yerine getirmek durumundadırlar. Karakterin seyirciye bařarılı bir řekilde aktarılması ve anlařılmasını sađlamak ¼nemli bir sorundur. Bu sorun genellikle, filmin genel yapısı ve ¼yk¼ akıřını bozmadan ...”s¼z konusu kiřinin bazı ¼zelliklerini ele verecek k¼¼k olaylar yaratılarak ¼z¼mlenir. Bu aıdan sinemanın davranıřı bir sanat olduđu s¼ylenebilir. Karakterlerin kiřilikleri genellikle filmin bařında, k¼¼k olaylar aracılıđıyla g¼sterilir. Bazen de bir kiřinin portresi zıt, hatta birbiriyle eliřen davranıřlarla, seyirciye bir bilmece gibi sunulur.”<sup>7</sup> ¼te yandan karakterlere seyircinin inandırılması gerekir. ¼yk¼ ierisinde inanırılıđı olmayan

<sup>6</sup> William Miller, **Senaryo Yazımı**. eviren:Prof. Dr. Yılmaz B¼y¼kerřen, Do. Yalın Demir, Nesrin Esen (Eskiřehir: Anadolu ¼niversitesi, İletiřim Bilimleri Yayını, 1993).s.110.

<sup>7</sup> Micheal Chion, **Bir Senaryo Yazmak**. eviren:Necdet Tanyola ( İkinici basım. İstanbul: Afa Yayınevi, 1987).s.212-213.

karakterler, seyircinin filminden kopmasında önemli bir etkidir. İşlevselliği olan karakterlerin hepsinin bu yönleri çok güçlüdür. Örneğin; bazı karakterler etkileyici ve güçlü kişilik özellikleriyle kendi seyircilerini yaratırlar, böyle durumlarda seyirci filmi ya da televizyon dizilerini sadece onları görmek için izlemeye başlar. Kuşkusuz bu durum filmin bütünü için olumlu olmamakla birlikte, etkin karakterlerin gücünü göstermek için iyi bir örnek oluşturur.

Bu konuya iyi bir örnek, “James and The Giant Peach” animasyon filmindeki ana karakter James verilebilir. Çocuk karakter olmasına karşın güçlü ve tutarlı kişilik özellikleriyle diğer karakterleri dolayısıyla seyircileri de kolaylıkla etkiler. Sorunlara zekice çözümler üretir, karşısına çıkan engellerle cesurca mücadele eder. Bu şekilde diğer karakterlerin güvenini ve saygısını kolaylıkla kazanır.

#### 1.2.1.2. Kişilik Ögesi Olarak Davranış

Günlük hayatta tanıdığımız insanları, çeşitli olaylara karşı gösterdikleri tepkiler ve davranış tarzlarıyla tanımlar belleğimize yerleştiririz. Giyim tarzı, konuşma biçimi, yürüyüş tarzı vs.. gibi özellikleri karakterin tanınmasında önemli rol oynar. Bu durum film karakterleri içinde farklı değildir, seyirci onları bu ayırıcı özellikleriyle tanımlar ve kabul eder ya da etmez. Bu nedenden dolayı karaktere etkileyici davranış şekilleri yüklenmelidir. Film boyunca karakterler, birbirleriyle kendilerine özgü davranış şekilleriyle iletişime geçerler, bu davranışlar ne kadar orijinal olursa, ortaya çıkacak öykü ve çatışmalar o kadar ilginç olacaktır. Kuşkusuz bu durum da seyircinin filme karşı olan ilgisinin çoğalmasını sağlar.

Diğer yandan etkin karakterlerin belirsiz, gizemli davranışları olmalıdır. Bu şekilde seyircinin karakter üzerindeki merak duygusu canlı tutulur, filmin ilerleyen dönemlerinde gizler şok olaylarla açığa çıkartılır ya da hiçbir zaman açıklanmaz. Orson Welles’in, “Citizen Kane” filminde bu duruma uygun birçok örnek bulmak mümkündür. Kane’in ölmek üzereyken söylediği Rosebud’ın ne olduğu diğer karakterler tarafından hiçbir zaman anlaşılamaz. Filmin sonunda aslında bu kelimenin, onun çocukluğunda sahip olduğu kızağının ismi olduğu anlaşılır. Bu durum seyirciye



etkileyici bir sahneyle gösterilir. Kızak onun görkemli yaşamına karşın, dingin çocukluğuna ve ailesine olan özleminin bir göstergesi haline dönüşür. Bu şekilde filmin ana temasını belirlenmiş olur.

### 1.2.1.3. Motivasyon

Karakterin film süresince yaptığı hareketler, davranış şekilleri uygun bir nedene ve motivasyona dayanır, bu davranışların altında mantıklı nedenler yatar. Miller'in bu konudaki görüşleri şu şekildedir;

“İstek ve niyetleri, kim olduğuna ve öykü içinde bulunduğu koşullara bağlıdır. Motivasyonlar dinamiktir, karakterin hareketlerinin temelini oluşturur ve yönlendirir. Bu motivasyonlar köklüdür ve yaşamın tüm akışını etkiler. Bunlar psikanaliz yoluyla ortaya çıkarlar, diğerleri duruma bağlıdır. Öykünün gelişimine bağlı olarak değişirler. Motivasyonların yapısı tutarlılık gösterir, bu nedenle karakterlerin hareketlerini doğrular”<sup>8</sup>

Öyleyse oluşturulan karakterlerin, motivasyonu ve davranışları doğru orantılı olmalıdır, yani çözmeye çalıştığı sorunlarıyla, amaçları anlaşılır kılan bir anlayışla hareket etmelidir. Böylelikle karakter, özden uzaklaşmadan amaca hizmet eden davranışlarla, doğru sonuçlara ulaşmaya çalışacaktır. “The Lion King” filmindeki, Scar bu yönüyle ön plana çıkar. Amacı kral olmaktır ve bu amacına ulaşabilmek için elinden geleni yapar. Zaman zaman amacından uzaklaşmış gibi görünse de, bu sadece taktik gereği yapılmış manevralardan başka bir şey değildir.

### 1.2.1.4. Çelişki

Bütün filmler temel olarak bir sorunu çözmeye çalışırlar, bu sorunun merkezinde ise doğal olarak karakterler bulunur. Onların kendileriyle ve diğer karakterlerle yaşadığı çelişkiler sonucunda, ortaya filmin öyküsü ve sorunu çıkar. Bu tartışmasız bütün filmlerde olması gereken temel kuraldır. Sorunsuz, çatışkısız bir film düşünülemez, filmin yapılış nedeni de seyirciyi bu sorunlardan haberdar etmektir. Çatışkılarını yeterince ön planda olmayan karakterler, silik fark edilmeyen, ilginç olmaktan uzak bir yapıdadır.

<sup>8</sup> Miller, *Ön.ver.*, s.112.

Böyle karakterlerin seyirci tarafından fark edilmesi ve tanınması son derece zorlaşır, bu durumu engellemek için üretilen karaktere özgün, ilginç çelişkiler yüklenmelidir. Etkileyici çelişkiler filmin geneline de pozitif devinimler katacaktır. filmin karakterlerinin çelişkileri ne kadar orijinal olursa, kendi aralarında ortaya çıkacak ilişkiler yumağı o denli sürükleyici olur...”böylece yeni kişilikler, birbirine koşut ya da birbirini tamamlayan durumlar yaratabilir. Bu karşıtlıkların temel işlevi, bir özelliği belirginleştirmektir.”<sup>9</sup>

Ama sadece karşıtlıklardan ibaret bir film düşünülemez, örneğin; iki karakter arasında karşıtlıklar bulunurken diğer yandan, birliktelikte söz konusu olmalıdır. Böylece ortak bir amaçta birleşen karakterler, süreç içerisinde karşıtlıkları daha iyi vurgulama şansını yakalamış olurlar. “Beauty and The Beast” filminde bu tür zıtlık oldukça ön plana çıkartılmıştır. Çirkin prens güzel Belle’e aşık olur. Görüntüsü yüzünden onu hak etmediğini düşünür. Bu çelişkiler yumağı filmin genelinde sürükleyici aksiyonların oluşmasını sağlar.

#### 1.2.1.5. Özgünlük

Özgün karakterler yaratmak son derece önemlidir, oldukça zor ve detaylı incelemeler gerektirir. Günümüze kadar üretilmiş sinema ve animasyon filmler baktığımızda, temel olarak birbirlerine çok benzeyen birçok karakter görürüz. Çılgın profesör, salaş dedektif, hızlı kovboy, zeki dedektif, kedi ile fare gibi.

Bu gibi karakterler abartılıdır ve gerçekle pek bağdaşmaz. Bu durum onları yaşamdan kopuk olmaya itmiştir, diğer yandan klişe olmayan tiplerde vardır. Bunları klişelerden kolaylıkla ayırabiliriz, aslında bu karakterlerinde çok bilinen abartılı özellikleri bulunmakla birlikte kişilik yapılanmaları gerçek ve inandırıcıdır. Kahraman bir asker yeri geldiğinde korkar, hatta savaş alanından kaçabilir, bu gibi özelliklerin karaktere yüklenmesi iki boyutlu ve inandırıcılığı olmayan klişeler yaratmayı engeller. Ayrıca bu karakterleri daha iyi tanıdıkça kişilik özelliklerinin çeşitlenip zenginleştiğini görürüz.

---

<sup>9</sup> Chion, *Ön.ver.*, s.215.

Özgün karakterler üretmek için, klişelerden uzaklaşarak yeni kişilik özellikleri aranmalıdır. “Cow and Chicken” bu yanlarıyla oldukça başarılı olmuş animasyon karakterlerine örnek gösterilebilir. Bilinen klişeler aksine çok sevimli çizilmemişlerdir. Ayrıca, popüler animasyon filmlerde pek rastlanmayan, cinsellik içeren espriler yaparlar. Bu durum inandırıcılıklarına olumlu katkı sağlar. Çünkü bu tür espriler günlük hayatta sıklıkla yapılır. Diğer yandan korkak olmaları ve bunu her fırsatta göstermeleri film içerisindeki temel sorunları oluşturur. Günlük hayatta herkesin yaşadığı sorunları abartılı bir şekilde yaşarlar. Bu da onları doğal, zorlamadan uzak, inandırıcı ve özgün karakterler olarak karşımıza çıkartır.

#### 1.2.1.6. Değişim

Günlük yaşam içerisinde, insan kişiliği durağan değildir. Az ya da çok, zaman içerisinde yaşanan olaylar ve diğer kişilerle girilen etkileşimler nedeniyle değişimler oluşur. Bu durum film karakterlerinde de farklı değildir, başlangıçta belli prensip ve kriterlere bağlı olan karakter, film boyunca yaşanan süreçte karşılaştığı olaylar ve kişilerle girdiği etkileşim sonucunda kalıplaşmış değer yargılarını bir kenara bırakarak başka kişilik özelliklerini kabul edebilir. Bu değişim olumlu ya da olumsuz yönde olabilir, kuşkusuz eski kişilik özelliklerinin tamamını terk etmesi abartılı olacaktır. Böyle bir durum seyirciye inandırıcı gelmez.

Değişim süreci karakterin durağan, sıkıcı olmasını büyük ölçüde engeller ve seyircinin ilgisini filme daha fazla yoğunlaştırmak için etkili açılımlar yapma fırsatı verir. Değişime rağmen yinede karakterin geçmişiyle çok fazla çelişmemesi için dikkatli olmak bu noktada oldukça önemlidir. Kısaca hiçbir zaman bir patronu alıp, filmin sonunda işçilerine o güne dek yaptıklarından dolayı özür dileyen ve fabrikasının gelirini onlara dağıtan bir insan haline getirmemek gerekir.

Eğer patronun davranışları değişecekse, öykünün sonunda bu değişim ancak şöyle olmalıdır. İşçilerine toplu sözleşme hakkı, daha iyi çalışma şartları ve daha dolgun bir maaş vermeye yanaşır. Filmin başında bütün bunlara karşı çıkarken, film süresince gelişen olaylar sonucunda, bütün bu tavizlere karşın, fabrikasını yine de elinde

tutabileceğini öğrenmiştir. Bu deęişimlere rağmen patron işçilerini seviyor ve onların bütün isteklerini yerine getirmek için varını yoęunu harcıyor deęildir, sadece durumdan en az zararla kurtulmak için bunu yapmıştır. Sonuçta o bir patrondur ve kendi çıkarları her şeyin üzerindedir.

#### **1.2.1.7. Karakterin Tanınması**

Seyircinin karakteri tanınması, karakterlerin karşılaştıkları olaylara gösterdikleri tepkiler yoluyla olur. Herhangi bir haksızlığa uğrayan karakter bu olaylara göstereceği tepki onun kişiliğinin tanınmasında önemli ip uçları verecektir. Eğer baskı ve yıldırımlara tepki olarak, mücadele ve haklarını savunmayı deniyorsa, bu karakterin kişilik yapısının inatçı, dirayetli ve mücadelecisi olduğu anlaşılır. Tam tersi bir durumda, baskı karşısında geri çekilip yenilgiyi kabul etmesi de, onun yalın, dirayetsiz kişilik özelliklerine sahip bir karakter olduğu sonucunu ortaya çıkartır.

“The Lion King” filmindeki, Simba kendi güvenli yaşam alanını terk edip tehlikelerle dolu yasak bölgeye gitmek ister ve bunu gerçekleştirir. Orada karşılaştığı tehlikelerle mücadele edebilme cesaretini göstermesi, onun mücadelecisi, meraklı ve cesur kişiliği hakkında açık ip uçları verir.

Başka bir örnekte ise, Tarzan ormanı terk etmeye karar verir. Gemiye binmek üzereyken goril ailesine insanların saldırması, onu bu fikrinden caydırır ve onları savunmak için geri döner. Tarzan’ın bu davranışı, geçmişine ve onu bakıp büyüten goril ailesine bağlılığının kanıtıdır. Karaktere yaşatılacak olaylar ve bu olaylara göstereceği tepkiler, seyircinin onları tanınmasında temel etkenlerdir. Öte yandan karakterlerin kendine has davranışlarıyla diğer karakterlerden ayrılmalıdır. Tarzan’ın kendine özgü bağırması onun tanınmasında kolaylık sağlar.

#### **1.2.1.8. Yan Karakterler**

Yan karakterlerin görevleri ana karakterleri tamamlamaktır. Film süresince ana karakterlerin çözmeye çalıştığı sorunların oluşturulmasında ya da, çözümlenmesinde

önemli katkıları vardır. Genel olarak ana karakterlerin, kişilik özelliklerinin açığa çıkartılması ve vurgulanması için araç olarak kullanılırlar.

Kuşkusuz filmin akışında önemli görevleri bulunmakla birlikte ana karakterler gibi ön planda olmaları sakıncalı sonuçlar ortaya çıkartır. Böyle bir durumda ana karakter silikleşip etkisini yitirir, ama bu durum yazar tarafından onlara yeterli özen ve önem verilmez anlamına gelmemelidir. Bu karakterlere ana karakterin önüne geçmeyecek kadar etkileyici özellikler yüklenebilir. Bu karakterler arasında mümkün olduğunca zıtlıklar oluşturulmalı, böylelikle seyirciye ilginç gelecek olaylar ve serüvenler oluşması sağlanmalıdır. Yan karakterler az göründüklerinden onlar hakkında bilgi sahibi olmak güçleşir, bu sorunu aşmak için kendilerine ayrılan sınırlı zaman içerisinde tanınmasını sağlayacak en önemli özelliklerinin ön plana çıkartılması gerekir. “Masum Sanık Roger Rabbit” filmindeki kirli işler çeviren sansarlar, kendi sahnelerinde en önemli özellikleri olan sakarlıklarını her fırsatta ortaya çıkartırlar.

#### **1.2.1.9. Kadın Karakterler**

Güncel yaşam içerisinde kadının yeri neyse, filmlerdeki kadın karakterlerde aynı paralellikte oluşturulur. Senaryo yazarları büyük çoğunlukla, kadını ana erkek karakterin ödülü ya da bir aksesuar olarak kullanmışlardır. Belki de başka şansları bulunmadığından böyle davranmak durumunda kalmış olabilirler. Bu sorunu daha iyi anlayabilmek için, kadının sosyolojik yerinin ne olduğuna bakmak gerekir. Genel olarak kadın, güncel yaşam içerisinde yaşamsal konularda söz sahibi ve olaylara yön veren bir konumda bulunmadığı için, film karakteri olarak etkin bir yere sahip olamamışlardır.

Doğal olarak istisnalar vardır, ama bu kadın karakterlerde erkeksi rolleri oynamak zorunda kalmışlardır. Ana karakterlerin başlıca özelliklerinden olan kahramanlık, toplum tarafından, erkeklere mal olmuş bir özellik olarak benimsenmiştir. Bu durumda kadınların önemli karakterler olması beklenemez. “Tarzan” filmindeki Jane, önemli bir rol üstlenmesine karşın, film boyunca Tarzan’ın uğruna mücadele verdiği bir ödül olmaktan öteye gidemez.

Sdney Pollak'a göre;

”Senaryo yazarları kadınları sorunların kaynağı olarak görmeye alışmışlardır, çoğunluklarda bunda haklıdırlar. Çünkü, kadınlar senaryoda cinsellik ve geçici aşklar için vardır ve filmin omurgasında önemli yer tutmazlar.”<sup>10</sup>

Bütün bunlara karşın, kadın karakterlerin olabildiğince etkin hale getirilmesi ve filme katkılarının artırılması kazanç olacaktır. Çizgi filmlerde, kadın karakterlerin ayrıcalıklı bir yeri vardır ve daha fazla ana karakter olabilmişlerdir. Çünkü, çizgi filmler ağırlıklı olarak çocuklara hitap eder ve çocuklarda kadın, erkek olgusu yani cinsiyet farkı daha gelişmediğinden kadın kahramanlar kolaylıkla kabul edilir.

#### 1.2.1.10. Kişiliğin Bölüştürülmesi

Film boyunca kişilerin tanıtımı belli aralıklarla ve sürprizlerle yapılması, filme ayrı bir çekicilik katacaktır. Karakter özelliklerinin bütününün seyirciye çabucak göstermek, filmin devamı için ilgi ve merakın dağılması tehlikesini yaratır. Örneğin; karakterin özel yaşamıyla ilgili çeşitli sürprizler oluşturularak, seyircinin onu daha fazla merak etmesi ve dikkat yoğunluğunun artırılması sağlanabilir. Diğer taraftan, karakter özelliklerinin gösterilmesi geciktirilmemelidir. Böyle bir durumda seyirci bu belirsiz kişi hakkında belli bir fikre ya da, belirgin bir fikre sahip olamaz ve ondan uzaklaşır. Bu duruma iyi bir örnek olarak, “Ağaç Diken Adam “ filmindeki yalnız çoban karakteri gösterilebilir. Bu karakter yok edilen ormanları tekrar canlandırmak için, meşe palamutlarını toprağa ekmeye başlar.

Doğayı tekrar eski haline getirmek için övgüye değer bir mücadeleye girmesi, onun sadece basit bir çoban olmadığını tam tersine, doğa ve insan arasındaki dengeyi kavramış bilge bir kişilik olduğu gerçeğini açığa çıkartır. Kuşkusuz filmin başında ondan böyle bir davranış beklemek için herhangi bir ip ucu olmamasına rağmen, hoş bir sürprizle kişiliği seyirciye tanıtılır.

<sup>10</sup> Aynı, s.121.

Böylelikle onun yalnız başına verdiği onurlu mücadeleye ister istemez seyircide katılmış olur. Tam tersi bir örnek, çok bilinen bir klişe olan Herkül'ün animasyon filminde görülür. Bu mitolojik kahramanın kim olduğu geçmişi ve geleceği hakkında seyircinin belli fikirleri her zaman vardır. Bu bakımdan Herkül'ün kişiliği seyirciye yeni ve sürükleyici sürprizler hazırlama imkanı yaratmaz. Bu gibi klişelerin etkileyici hale getirilmesi, teknik becerinin gösteriye dönüştürülmesiyle sağlanır.

#### 1.2.1.11. Diyalog

Bir karakter oluştururken, yukarıda anlatılan bütün öğelerin yanı sıra nasıl konuşturulacağı da önemli bir sorundur. Karakterler rollerini oynarlarken görselliği olduğu kadar, diyalogları da kullanırlar. Bu noktada kimin nasıl konuşturulacağı önemlidir...”gençler genç gibi, yaşlılar yaşlı gibi konuşmalıdırlar.”<sup>11</sup> Sadece genç karakteri genç, yaşlıyı yaşlı konuşturmak sorunu halletmez. Bu iki sınıflandırmada kuşkusuz kendi içerisinde çeşitlenecektir.

Örneğin; genelde tembellik yapan, aktif yaşamdan uzak bir karakter için seçilecek diyaloglar, konuşma tarzı ve vurgular da ona göre belirlenmelidir. Böyle bir karakter için yayvan, kelimeleri yutan bir konuşma tarzı ve tembel üşengeç kişiliğine uygun kısa diyaloglar oluşturulması isabetli olacaktır. Tam tersi bir karakterde canlı, atak bir konuşma tarzı ve uzun diyaloglar gerekecektir. “The Rescuers” filmindeki ana kadın karakter Bianca'nın konuşma tarzı, narin görünüşüne uygun bir şekilde yumuşak, baştan çıkarıcıdır. “The Lion King” filmindeki kötü karakter Scar'ın konuşmaları, kişiliğine uygun sinsî, yavaş ve kısık bir tarzda oluşturulmuştur.

Diğer yandan diyaloglar gereğinden fazla abartılmamalıdır, bu gibi durumlarda karakterin ana özellikleri ikinci plana düşecektir. Bu da amaçlanandan başka bir karakterin ortaya çıkmasına neden olur. Animasyon filmlerinde abartılar biraz daha ön plandadır, çünkü kendi gerçekliği içinde abartıların her türüsünü bir anlatım yöntemi olarak benimser. Bunu yaparken de karakterin önemli özelliklerini daha fazla abartır ve ortaya çıkartır. Bu durum iyi bir örnek olarak, Aladdin filmindeki cin karakteri

<sup>11</sup> Aynı, s.105.

verilebilir. Günlük yaşamda kullandığımız diyaloglar, genelde yerinde sayan konudan konuya atlayan sözlerden oluşur. Sinemada kısıtlı bir zaman diliminde bir öykünün anlatılma zorunluluğu olduğundan diyaloglar kısa ve özlü olmalıdır. Bu durum animasyon filmleri için daha ciddi bir hal alır. Çünkü, bu tür filmler çok emek ve özen gerektirir, gereksiz her diyalog için ayrıca animasyonlar yapılacağını düşünürsek, diyalog yazarken ölçülü ve özlü cümleleri yazmak kaçınılmaz bir ihtiyaç haline gelir.

#### **1.2.1.12. Komikler**

Komedi sinemanın vazgeçilmez öğelerinden biridir. Dolayısıyla komik karakterlerde sinema içinde önemli yer tutar, genel olarak abartılı olmak durumundadırlar. Ciddi öyküler içerisinde, seyirciye rahatlama ve denge sağlamaları için yer verilir, animasyon filmlerinde ise durum çok daha ön planda olmalarını gerektir, mizah ve animasyon filmleri vazgeçilmez bir birliktelik kurmuşlardır. Ayrıca çizgi ile mizah yapabilmek gerçek çekim filmlere göre birçok olanaklar yaratır, komik sözlerin etkisi çizgilerin sonsuz esnekliğiyle perçinlenir. Kuşkusuz bu durum animasyon karakterlerinin genel olarak komik olması gibi yanlış bir yargı oluşmasına neden olur. Oysa komik unsurlar yoğun olarak kullanılmasına karşın, film içerisinde komik olma görevi, bir ya da iki karaktere verilmiştir.

“The Rescuers” filmindeki, Wilbur ve Joanna, “The Lion King” filminde Pumbaa, Shenzi, Banzai ve Ed komiklikleriyle ön plana çıkarlar. Seyirciyi güldürebilmek oldukça zor olduğu için, kullanılacak komik sahnelerin ön çalışması dikkatle yapılmalıdır. Komik olmayan komik karakterler ve durumlar, seyircinin ilgisinin dağılmasına ve filmden uzaklaşmasına neden olur.

#### **1.2.1.13. Kötü Karakterler**

Türk animasyon filmlerinde, genel olarak kötü karakterler yeterince işlenmemiştir, hatta akılda kalabilecek bir kötü karakter bulmak bile oldukça zordur. Oysa bu karakterler öykü içerisinde önemli yer tutarlar, iyi oluşturulmuş bir kötü karakter, seyircinin



nefretini kazandığı kadar saygısını da kazanır. Eric Von Stroheim, "nefret etmekten hoşlanacağınız bir adam,"<sup>12</sup> sözüyle kötü karakterlerin önemini vurgular.

Kötü karakter doğal olarak filmdeki ana sorunları yaratır. Sorun üretmekte oldukça başarılıdır, bu yanları sayesinde sinema tarihinde en akılda kalan karakterler içinde ön plana çıkabilmişlerdir. Zaman içerisinde filmlerin unutulmasına karşın kötü karakterler hafızalardan silinmez. Çünkü, seyircinin hiçte onaylamayacağı kişilik özelliklerine sahip olmalarından dolayı, ister istemez onlara yönelik nefret ve antipati duygusu oluşur. Bu duygu şekilleri de oldukça güçlü ve çoğu zaman kalıcıdır.

Diğer yandan çoğu zaman bu karakterler kötülük yapmaktan başka özellikleri olmayan canavarlar olarak gösterilmiştir, ama insanlar tamamıyla ne iyi, nede kötüdür. Bu noktadan hareketle oluşturulan kötü karakterleri, bütün zamanını entrikalara ve kötülük yapmaya harcayan kişiler olarak göstermek yerine neden, sonuç ilişkisi içerisinde psikolojisinin derinine inerek daha sağlıklı tanıtmak gerekir. Bir Warner Bros karakteri olan Sylvester, doğal beslenme güdüsüyle hareket eder ve Tweety'i yemek için uğraş verir. Bu davranış şekli, seyirci tarafından kötülük olarak algılanmasına karşın çoğu zaman sevimli bulunur. Sonuçta bir kedi olan Sylvester'in, kuş karakter Tweety'i yemeye çalışması seyirci tarafından normal bir durum olarak kabul edilir. Başka bir örnekte ise, "Notre Dame'ın Kamburu" filmindeki Judge Claude Frollo'nun yaptığı kötülüklerin sebebi, Esmeralda'ya olan gizli aşkı ve ona sahip olma isteğinden kaynaklanır, bundan dolayı onu haklı bulmak bile mümkün olabilir.

"The Lion King" filmindeki Scar, kötü karakter olma misyonunu bütünüyle yerine getiren, örnek bir karakter olarak karşımıza çıkar. Kral Mufasa'nın kardeşidir ve onun gölgesinde kalmıştır. Bu durumdan kurtulmak ve kral olabilmek için, zekice düşünülmüş entrikalar çevirir. Seyirci tarafından kötü olarak algılanan bu davranışlar, aslında mantıklı nedenlere dayanır. Çünkü o da kral olmak istemektedir. Bu nedenle onun davranışlarını anlamak mümkün hale gelir.

<sup>12</sup> Miller, **Ön.ver.**, s.126.

#### 1.2.1.14. Hayvan ve Diğer Karakterler

Özellikle animasyon filmleri için, vazgeçilmez karakterler haline gelmişlerdir. Ama normal hayvan profilleri büyük oranda insanlaştırılmıştır, bu nedenle yukarıda yazılan öğelerin hepsi bu karakterleri de ilgilendirir. Hayvanlar gerçek yaşam içerisinde, çoğunlukla sempatik ve sevimli bulunurlar. Bu yanları sinema ve özellikle animasyon filmleri tarafından, seyircilerin ilgi ve sempatisini kazanmak için yoğun olarak kullanılır. Dolayısıyla animasyon film karakterlerinin önemli bir kısmını, insanlaştırılmış hayvan karakterler oluşturur. Bu sempatik animasyon karakterlerin seyirciden gördükleri büyük ilgi, onları yalnızca bir animasyon karakteri olmaktan öteye taşımıştır. Beğeni kazanan karakterlerin oyuncak modelleri, çıkartmaları, t-short'leri ve daha bir çok eşyaları piyasaya çıkartılır. Böylelikle bu karakterler, animasyon filmleri dışında yeni sektörlerin itici gücü haline gelmişlerdir. Donald Duck, Mickey Mouse, Goofy, Bugs Bunny, Tweety gibi karakterler bu konuda başarıya ulaşmış karakterlere örnek gösterilebilir.

Hayvan karakterlerin diğer bir özelliği ise, çocukların ilgisini çabucak çekebilmeleridir. İyi oluşturulmuş hayvan karakterler çocukların hafızasına adeta kazınır, bu nedenle genel olarak hayvan ve insan karakterlere şiddet içeren davranış kalıpları yüklemek, sakıncalı durumlar yaratmış ve günümüzde hala güncelliğini koruyan tartışmaların doğmasına neden olmuştur.

Animasyon filmlerinde, insan ve hayvan karakterlerin dışında cansız eşyalarda karakter olarak sıklıkla kullanılırlar. Bu karakterlerde doğal olarak insanlaştırılır, bu nedenle yukarıda anlatılan bütün özellikler onları da ilgilendirir. Bu karakterlere “ Güzel ve Çirkin” filminden, Mrs. Potts (çaydanlık), Chip (fincan), Cogsworth (duvar saati), Lumiere (şamdan) örnek olarak verilebilir. Bu karakterler insanlaştırılırken günlük hayattaki işlevsellikleri olabildiğince korunur. Örneğin; duvar saati olan Cogsworth, film süresince zamanla ilgili her türlü sorunu çözerek bu konudaki yeteneklerini gösterir. Şamdan Lumiere ise mumlarını bir silah gibi kullanır.

### 1..2.1.15. İsim Seçimi

Karakterlerin isimleri gelişi güzel seçilmemelidir. Seyirciler filmi izlemeden önce çeşitli yollarla karakterlerin isimlerini öğrenirler, karakter hakkında ilk izlenim edinmelerinde isimlerin büyük önemi vardır. İsimler karakterin, sosyal ve kültürel sınıfı hakkında önemli ipuçları verir. Örneğin; modern bir kentli aile ile köylü ailenin çocuklarına vereceği isimler aynı olmayacaktır.

Böylelikle seyirci daha filmi izlemeden karakter ve dolayısıyla film hakkında kabaca da olsa bir fikir sahibi olur. Karakterlere isim seçerken, etnik ve çok bilinen isimlerden uzak durmakta fayda vardır. Daha çok orijinal, kısa ve vurgulu isimler akılda kalıcıdır. Goofy , Pluto, Tweety, Daffy Duck, Cow and Chicken gibi başarı kazanmış animasyon karakterlerin isimleri kısa ve akılda kalıcı olmalarından dolayı, bu konuya güzel örnek oluştururlar.

### 1.2.1.16. Karakterin Kullandığı Eşyalar ve Araçlar

Karakterlerin kullandığı eşyalar ayrıca önemlidir. Bir çok karakter bazı eşya ya da araçla öylesine özdeşleşmiştir ki, adeta karakterin fiziksel yapısının bir parçası haline gelmiştir. Örneğin; Charlie Chaplin'in giydiği daracık elbisesi, şapkası ve bastonu seyircide, Chaplin imajının yerleşmesinde önemli etken olmuştur. Karakterin kullandığı eşyalar sosyolojik bilginin taşınmasına yardımcı olur. Başka bir örnekte ise, "The Lion King" filmindeki şaman babun Rafiki, asasıyla adeta bütünleşmiştir. Asa onun toplumsal statüsünü perçinleyen bir aksesuar haline dönüşür. Boggs, bu konudaki düşüncelerini şu şekilde açıklar;

"Silahlarda beli amaçlar için kullanılır. Wyatt Earp'in Buntline Spezial'i, Davy Crockett'in Old Betsy'si, James Bond ve onun Walther PPK'sı, Yalnız Kovboyun gümüş mermileri, İndiana Jones'in kamçısı onların kimlik kartları haline gelmiştir. Oz Büyücüsündeki Dorothy'nin lastik ayakkabıları Oz'a olan yolculuğunu ve evine özlemlerle dönme isteğini bize hatırlatmaktadır."<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Joseph M. Boggs, *The Art of Watching Films* (California: Benjamin / Cummings Pub. Co. 1987).s.111.

Yeni karakterler oluştururken onlara çeşitli objeler kullandırmak, hiç kuşkusuz karakterin kişiliğini seyirciye anlatmakta önemli kolaylıklar getirecektir. Bunun yanı sıra karaktere yakışmayan araç ve eşyalardan uzak durulması gerekir. Diğer yandan seçilecek bu aksesuarların belli modalar yarattığını da düşünmek gerekir, animasyon filmleri de yapılan çizgi roman kahramanı Red Kitt, aldığı yoğun eleştiriler sonucunda sigarayı bırakmak zorunda kalmıştır.

### 1.2.1.17. Karakterin Zayıflığı

İnsan medeniyeti binlerce yıllık evrimi süresince, belli kural ve dogmalar oluşturmuştur, bu yasalar sistemi karşımıza din ve ahlak, töre, gelenekler bazen de resmi yasalar olarak çıkar. Her birey bu sistemin içerisinde doğar ve ondan etkilenir, özgürlüklerin belirleyicisi olan bu yasaklar zinciri, toplum ve insan kişiliğinin şekillenmesinde en önemli etkidir. Bu yasaklara uyum sağlamak için eğitim aile de başlar ve zaman içerisinde toplumun diğer katmanlarında devam eder. Kaçınılmaz olan bu eğitim süreci, bazı toplum kesimlerinde çok daha ağır bir hale gelir ve bireysel istekleri, davranış özgürlüğünü büyük ölçüde bastırır. Bu kültür içerisinde yetişen kişi, toplum içerisinde kendi istek ve arzularıyla orijinal bir birey olarak yaşaması oldukça güçleşir. Bu durum sinema karakterlerinde de ortaya çıkar. Boggs'a göre;

“Kişinin kaderi, kendisi dışındaki güçler tarafından belirlenmektedir. Yani onun sevecenliği ve secim özgürlüğü ise yalnızca o kişinin bir aldanmasıdır. Çevreyi önemli bir düzenleyici güç, veya baskın kontrolör kabul edersek, bu yorumlayıcı güçlerin kişinin karakterini nasıl etkilediği, bizi dikkatli bir şekilde düşünmeye sevk eder. Bir başka deyişle, toplam çevre faktörünün etkileri kişiliğin oluşmasında son derece önemlidir. Sosyal yaşamın ona uyguladığı davranış kodları öylesine yaygındır ki, filmde geçen olayların anlatılmasında birçok sahneden daha etkili olur.”<sup>14</sup>

Bu bilgiler ışığında karakterin zayıflığı oluşturulurken, içinde yaşadığı çevresel faktörler ve karakterin kişiliğinin oluşmasına etkileri, ayrıntılı bir şekilde filme yansıtılmalıdır. Bu duruma iyi bir örnek olarak, “Notre Dame’ın Kamburu” filmindeki Quasimodo verilebilir. Görünüşü nedeniyle toplumdaki dışlanarak kilisede yaşamaya mahkum edilir, ama o bütün yıldırımlara ve horlanmalara güçlü kişiliği sayesinde karşı

<sup>14</sup> Aynı, s.57.

koyar. Sürekli aşağılamalara ve şiddete maruz kalmasına rağmen, mücadelesi süresince güçlü kişiliğini ve sağlam iradesini her fırsatta ortaya koyar. Diğer yandan bütün karakterlerin aynı dayanıklılığı göstermesi mümkün olmaz, karşılaştığı en küçük zor durumda bile geri adım atan karakterlerde filmde doğal olarak yer alacaktır. Bu durum film içerisinde olumlu devinimler yaratmak için kullanılır, “Cow and Chicken” animasyon dizisindeki, Cow’un zayıf kişiliği çoğu zaman komik sahnelerin doğmasına neden olur.

## 1.2.2. Karakter Özellikleri Listesi

Bu özellikleri görsel, psikolojik, ayırt edici, sosyal ve kültürel özellikler olarak sınıflandırabiliriz, çoğu yazar böyle listeler oluşturma gereği duymaz, ama yine de karakterin bütününe algılamada faydalı bir çalışma olarak kabul edilebilir. Bu listelerde karakterin tüm özellikleri net bir biçimde ortaya çıkartılır. Diğer yandan bir karakteri belli kalıplar içerisinde tanımlamak, ileride meydana gelebilecek değişimlerin, karakterin önceki tanımından uzaklaşmasına neden olur, bu gibi listeler oluşturulurken yeni oluşumlarında hesaba katılmasında fayda vardır.

### 1.2.2.1. Görsel Özellikler

**Yaşı:** Karakterin yaşı nedir? Yaşını gösteriyor mu? Yaşıyla ilgili ne tür problemler yaşıyor? Olgun bir yaşta olmaya mı özeniyor, yoksa yaşını inkar mı ediyor? Yaşıyla ilgili bu tür sorular çoğaltılabilir.

**Cinsiyeti:** Karakterin cinsiyeti nedir? Bu konuda yaşadığı problemler var mı? Varsa nelerdir? Cinsiyetini nasıl dışa vuruyor? Cinsiyeti hakkında neler düşünüyor?

**Anatomik bozuklukları:** Fiziksel engeller, hastalıklar herhangi bir nedenden dolayı sonradan oluşmuş anormallikleri var mı? Varsa bu durum hayatını nasıl etkiliyor?

**Boy:** Boyu nedir? Boyu ile ilgili neler düşünüyor? Bu konu da kompleksleri var mı ?

**Kilosu:** Kilo ve ölçüleri nelerdir? Boy ve kilo oranları nasıl ? Şişman ya da zayıfsa bu durumdan nasıl etkileniyor?

**Saç ve deri rengi:** Saç ve deri rengi nedir? Saçları doğal renginde mi veya dökülmüş mü?

**Vücut yapısı:** Atletik, hantal, normal, iri ya da küçük bir vücuda mı sahip? Bu konuda ki düşünceleri nelerdir? Halinden memnun mu yoksa şikayetçi mi?

**Tavır ve duruşu:** Doğal, rahat, gergin, katı, hareketli ya da pasif mi? Yüz mimik ve jestleri nelerdir? Özel olarak kullandığı yüz ve vücut ifadeleri var mı?

**Konuşma tarzı:** Ses tonu nasıl? Kalın, ince, gür ya da etkileyicimi, bu yanıyla yaşadığı olumlu, olumsuz şeyler nelerdir? Konuştuğu dili iyi mi, kötü mü konuşuyor?

**Görünüşü:** Görünüşüne dikkat ediyor mu? Özel bir giyim tarzı var mı? Modern, şık, pahalı, salaş, temiz, sade ya da süslü giyinmeyi mi tercih ediyor?

### 1.2.2.2. Psikolojik Özellikler

**Zeka düzeyi:** Zeka düzeyi nasıl? Zeki, normal ya da aptal mı? Zeka düzeyi yaşamını nasıl etkiliyor? Bu yönüyle kazançları ya da kayıpları nelerdir? Yaşamı boyunca zekasını mı kullanmış, mantıklı olmayı benimsemiş? Karşılaştığı problemlere zekice çözümler üretebiliyor mu ?

**Özel yetenekleri:** Sahip olduğu meziyetler var mı? Resim yapmak, müzik aleti çalmak, yemek yapmak ya da spor gibi.

**Olaylara bakışı:** İyimser, kötümser, rahat, sakin, heyecanlı, saldırgan veya çekimser mi?

**Yaratıcılığı:** Karşılaştığı engelleri aşmak için orijinal çözümler üretebiliyor mu?

**Entelektüel alt yapısı:** Bilgi seviyesi nedir? Bu konuda eksikleri var mı? İlgi duyduğu alanlarda bilgilenmek için çaba harcıyor mu? Ya da cahilse, bu yanı hakkında ne düşünüyor?

**Takıntıları:** Takıntıları var mı? Varsa nelerdir? Köşeleri saymak, merdiven altından geçmemek, sürekli ellerini yıkaması gibi. Bu gibi takıntıları hayatını nasıl etkiliyor? Bunlardan kurtulmak için özel bir çabası var mı?

**Geçmişte yaşadığı önemli olaylar:** Onda derin izler bırakan üzüntüler, sevinçler, hayal kırıklıkları neler? Bu olaylar hayatını nasıl etkilemiş ya da etkilemeye devam ediyor?

**Fobileri:** Rahatsız olduğu duygu, düşünce, obje ya da durumlar var mı? Varsa bunlar hayatını nasıl etkiliyor? Fobilerinden kurtulmak için herhangi bir çabası var mı?

**Diğer karakterler hakkındaki düşünceleri:** Diğer karakterler hakkında neler düşünüyor? Onlarla uyumlu mu, uyumsuz mu? Kaybeden tarafta mı, yoksa kazanan tarafta mı?

**Kendisi hakkında düşünceleri:** Kendisiyle barışık mı? Beğendiği, beğenmediği, kurtulmaya çalıştığı özellikleri var mı?

**Gizlediği yanları:** Gizlediği yanları var mı? Varsa hangi yanları ve neden gizleme ihtiyacı duyuyor? Başkalarının bildiği, fakat kendisinin fark etmediği yanları var mı?

### 1.2.2.3. Sosyal ve Kültürel Özellikler

**İsmi:** İsmi nedir? Geleneksel ya da modern bir ismi mi var?

**Doğum yeri:** Nerede ne zaman doğdu? Büyüdüğü yer ve anavatanı neresi?

**Irkı:** Hangi ırka dahil? Irkından dolayı yaşadığı avantajlar veya dezavantajlar var mı? Varsa bunlar hayatını nasıl etkiliyor? Kendi ırkıyla barışık mı? Yoksa başka bir ırktan olmayı tercih ederdi?

**Ailesi:** Ailesi ve onlarla ilişkileri nasıl? Kişiliğinin ve hayatının şekillenmesinde, ailesinin etkisi var mı? Ailesinin geçmişi nedir?

**Mesleği:** Mesleği nedir? İşini sevdiği için yoksa, zorunlu olduğu için mi yapıyor? Eğer mesleğini sevmiyorsa, hangi mesleği yapmak isterdi? Mesleğinin hoşlandığı ya da hoşlanmadığı yanları neler?

**Medeni durumu:** Evliyse eşiyle ilişkileri nasıl? Onu seviyor mu? Evlilik hakkında neler düşünüyor? Evli değil ya da boşanmışsa, bu duruma yol açan nedenler neler?

**Yaşadığı yer ve çevresi:** Nerede yaşıyor? Köy, kasaba ya da büyük şehirde mi? Yaşadığı çevreyle ilişkilerinden memnun veya çevresinden kurtulmaya mı çalışıyor? Çevresi onu nasıl etkilemiş veya etkiliyor?

**Zaman:** Öykü hangi zamanda geçiyor? Geçmiş, şimdi ve gelecek. Bu dönemlerin en belirgin özelliği nedir? Açlık, doğal afetler, savaş gibi toplumsal kaosların yaşandığı bir zaman dilimi olabilir.

**Takma ismi:** Takma ismi var mı? Varsa neden böyle bir isim kullanıyor?

**Arkadaşları:** Arkadaşları kimler? Onlarla ilişkileri nasıl? Sevgilisi ya da sevgilileri var mı? Eğer işverense, yanında çalışan insanlara davranışları nasıl? Sosyal yaşantısında onun için önemli olan kişiler kimler ve neden onlara önem veriyor?

**Ekonomik durumu:** Zengin, yoksul ya da orta halli mi? Ekonomik durumunun yaşantısına olumlu veya olumsuz etkileri neler? Para onun için ne kadar önemli? Eğer parasal gücü yoksa, bu güce ulaşmak için özel bir çaba harcıyor mu? Diğer karakterlerle ilişkilerini kurarken para ne kadar önemli?

**Özel ilgi duyduğu alanlar:** Astronomi, avcılık, spor ya da sanat gibi.

**Dinsel inançları:** Hangi dinden? Dinsel inançları var mı? Varsa hayatını nasıl etkiliyor?

**Yaşam tarzı:** Sosyetik, sıradan ya da bohem gibi.

**Değer yarguları:** Ahlakçı mı? Gelenekleri ve töreleri ne kadar ciddiye alıyor? Yaşamını bu gibi kurallara göre mi düzenliyor, öyleyse bunun nedeni nedir?

**İdealleri:** Hayatı boyunca en çok istediği şey nedir? Kısa ve uzun vadede gerçekleştirdiği ya da gerçekleştiremediği idealleri neler?

#### 1.2.2.4. Karakterin Ayırt Edici Özellikleri

Karakterin diğer karakterlerden ayırt edilmesi, belli yönlerden farklılaştırılmasıyla sağlanır. Bu yönler;

- Hareket yönünden. (Karakter ne yapmaya çalışıyor ve bunu nasıl gerçekleştiriyor?)
- Tepki yönünden. (Karakter yeni durumlara nasıl bir tepki veriyor ve diğer karakterler bu durumda ne yapıyorlar?)
- Diğer karakterlerin tepkisi yönünden. (Diğer karakterlerin ona tepkileri nasıl?)
- Dialog yönünden. (Karakter belli konularda neleri söylüyor, neyi saklıyor ve konuşmaları sırasında onun için önemli olanlar neler?)
- Görünüş, giyim ve davranışlarının karakteristik şekilleri yönüyle.
- Kullandığı objeler ve eşyalar yönüyle.
- Bulunduğu konuma uygunluğu yönüyle.
- Başkalarının davranışlarına zıtlığı yönüyle.
- Adı yönünden.<sup>15</sup>

<sup>15</sup> Bob Foss, *Film Making* (Los Angeles: Silman – James Press co. 1992).s.136.



Karakter bu farklılaşmalarla kendi ana davranış çizgisini oluşturur. Film boyunca çizgiden ayrılmaz, kişiliğiyle zıt davranışlar göstermesi, (eğer bu durum özellikle yapılmıyorsa) film için tehlikeli sorunlar yaratabilir.

#### 1.2.2.5. Karakterin Geçmişi

Böyle bir çalışmanın, karakterin daha iyi tanıtılması ve anlaşılması için yapılmasında fayda vardır. Ama çok detaylı olması, karakterin gerçek motivasyonunun ayrıntılar arasında boğulmasına yol açabilir. Bu çalışma sırasında karakterin çocukluğu, ailesinin geçmişi ortaya çıkartılır ve öykünün geçtiği zamana kadar karakterin hayatında etkili olmuş olaylar, kişiler sırasıyla yazılır. Arkadaşları, sevgilileri, anne ve babasıyla olan ilişkileri, karakterin hayatında derin izler bırakan sosyal ve kültürel olaylar aktarılır. Bu yöntemin en belirgin özelliği, karakterle ilgili bilgiler aktarılırken sırayla ve tarih belirterek yazılmasıdır, yazım şekli öykü ya da monolog biçimindedir. Diğer bir özgeçmiş hazırlama yönteminde ise, kısa ve özlü olarak karakterin geçmişiyle ilgili en önemli bilgiler aktarılır. Bu yapılırken kısa olmasına dikkat edilir.

Başka bir yaklaşımda, yazar yarattığı karakter hakkındaki görüş ve düşüncelerini aktarır, karakterde oluşturduğu ve geliştirmek istediği yönleri vurgular. Başka bir yöntemde, karakterin geçmişiyle ilgili ana bilgiler geleceğine kadar uzanır, gelecekte yapmak istedikleri, yaşayacağı ya da yaşayabileceği sorunlar ana hatlarıyla belirtilir...”karakter öykü bittikten sonra ne yapacak? Nasıl ölecek? Karakter için ne tür övücü sözler söylenecek? Mezar taşında neler yazacak? Gelecekle ilgili bu tür bilgiler, doğrudan öyküye yansımamakla birlikte, karakterin daha iyi kavranmasında yazara yardımcı olabilir.”<sup>16</sup>

Karakterin özgeçmişi veya yaşam öyküsü yazılırken, onun hayatıyla ilgili sorular sormak ve bu sorulara cevaplar bulmak yazarın işini oldukça kolaylaştıracaktır. Örneğin; karakter kendindeki yanlışların farkında mı? Öyle ise bular nelerdir? Sihirli bir değişim olsaydı, karakter hangi yönlerini değiştirmek isterdi? Karakterin en büyük sorunu nedir? En büyük düşü nedir? Yaşamdan ne bekliyor? En çok sevdiği yönü nedir?

<sup>16</sup> Miller, *Ön.ver.*, s.135.

Kendini kısaca nasıl tanımlıyor? Toplum karşısında görünümü nasıl? Yakın ilişki içerisinde olduğu diğer insanlara karşı nasıl? Birisi size karakterinizin nasıl biri olduğunu sorsaydı, nasıl cevaplandırırdınız? Karakter zamanını nasıl geçiriyor? Neler hakkında konuşmasını seviyor? Ne tür yiyeceklerden hoşlanıyor? Kendisi için yapmadığı fakat başkalarına sıkça yaptığı şeyler nelerdir? (Sürekli başkalarını eleştirmek gibi ) Karakterin başkalarından sakladığı yönleri neler? Karakteri bir şeye benzetmek gerekirse neye benzetirdiniz? Ana karakterler birbirlerinden neler istiyorlar? Bu soruların çeşitlendirilerek çoğaltılması, karakterin film içerisinde yaşayacağı olayların ve serüvenlerin zenginleşmesine önemli katkı sağlayacaktır.

### 1.2.3. Karakterin Yaratma Gücü

İyi işlenmiş bir karakter yaratıcılık yönüyle de ön plana çıkmalıdır. Kuşkusuz karakterler kendi başlarına yaratıcı olamazlar, bu durumda yazarın becerisi belirleyici olacaktır. Dar kalıplar içerisinde oluşturulmuş bir karakter, doğal olarak film boyunca karşılaşılabilecek sorunlara zekice düşünülmüş çözümler üretemeyecektir. Bu gibi karakterler genel olarak, tek hat üzerinden hareket etmek zorunda kalır. Böyle karakterlerden oluşan filmlerde, bilinen klişe öyküler anlatmaktan öte gidemezler. Bu duruma iyi bir örnek, Asterix'in sinema filmi gösterilebilir. Aslında bir çizgi roman kahramanı olan Asterix, film içerisinde yaratıcı sayılabilecek herhangi bir çözümden uzakta, başı sıkışınca sihirli iksirde çare arayan yalancı kahraman durumundadır. Tamamıyla çizgi roman mantığı içerisinde üretilen bu gibi karakterlerde, beyaz perdeye taşındığında eski meziyetleri yanı sıra yeni yaratıcı özellikler oluşturmak gerekir. Diğer taraftan yaratıcılık yönü güçlü karakterler, bu yönlerinin zenginliğinden dolayı film içerisinde seyirciyi şok edebilecek olaylar ve çözümler üretebilirler. Miller'e göre;

“ Karakterler büyük ölçüde yaratıcı bilinç altının ürünü olduklarından, bazen çok garip ancak çok heyecan verici bir şey olur. Karakterler bilinç altında öylesine biçimlenir ki, artık bir noktadan sonra hareketlerini kendilerini belirlerler. Sanki yazma görevini kendileri üstlenir ve öyküyü yazarın hiç düşünmediği bir yöne doğru sürüklerler. Bu olursa ki (olabilir), karakterler kendi öykülerini yazarken, yazar sadece onlara kulak vermelidir. Yazar bu durumda onların söylediklerini kaydeden bir gözlemci olur”<sup>17</sup>

<sup>17</sup> Aynı, s.136.

Bu yönüyle başarılı olmuş karakterlere, bir televizyon dizisi olan McGayver'daki aynı isimli karakter örnek verilir. Dizinin genel çizgisi yaratıcı çözümler üzerine oluşturulmuştur, karakter film içerisinde karşılaştığı sorunlara son derece zekice düşünülmüş çözümler üretir. Bu başarıda senaryo yazarının titiz araştırma ve çalışmalarının büyük payı vardır. Başka bir örnekte ise..."Charles Dickens, romanlarını dizi halinde gazetelerde yayınladığında, "The Old Curiosity Shop" adlı romanındaki küçük Nell'in ölümünü protesto eden sayısız mektup alır. Cevap olarak kendisinin yapacak bir şeyi olmadığını Nell'in amansız bir hastalığa yakalandığını söyler."<sup>18</sup> Bu örnekte de görüldüğü gibi, iyi oluşturulmuş karakterler kendi geleceğini ve sonunu hazırlar, böyle durumlarda yazar sadece onlara kulak verir.

Ses getirecek karakterler üretebilmek, animasyon filmleri içinde oldukça zor ama bir o kadar da parlak bir başarıdır. Bir çok yazar hayatları boyunca bu başarının peşinden koşmalarına karşın, sinema tarihinde başarıya ulaşabilmiş karakter sayısı oldukça azdır. Sinema dolayısıyla animasyon film üreticilerinin, genellikle basma kalıp klişeleri çoğaltıp, seyirciyi teknik başarılarıyla tatmin etme çabaları, günümüz sinemasında parlak, yaratıcı, izleyicisine yeni duygular yaşatacak karakterlerin azalmasına, hatta ortadan yok olmasına neden olmuştur. Bu durumu daha iyi kavrayabilmek için, günümüzde özellikle animasyon filmlerinde bir ekol olan, Disney stüdyolarında üretilmiş son dönem filmlere bakmak yetecektir. "Aladdin," "The Little Mermaid" (Küçük Deniz Kızı), "Herkül," "Tarzan" gibi çok bilinen klişe öykülerden ve karakterlerden oluşmuş filmler üretilmiştir.

Amacını mümkün olduğunca çok para kazanmak olarak belirleyen popüler sinema sektörü, izleyicinin bildiği tanıdığı ve daha çabuk benimsediği klişeleri beyaz perdeye taşımayı kolay yol olarak benimsemesi, sinemada orijinal ve yaratıcı karakter sorununu ortaya çıkartmıştır. Bu durumu düzeltmek için öncelikle klişelerden uzaklaşıp, yazarın kendi özgün hayal gücüne dayanan zekice düşünülmüş yaratıcı ve üretken karakterler yaratmak, karşımıza bir gereklilik olarak çıkar.

<sup>18</sup> Aynı, s.136.

#### 1.2.4. Karakter Davranışlarının Çözülmesi

Bütün sinema filmlerinin işlevi, seyircisine ilginç gelebilecek öyküler anlatmaktır. Bu yapılırken, öncelikle senaryoda tarif edilen dünya görselleştirilir, bu dünyanın içinde oluşan, gelişen ve biten öykünün doğal olarak en önemli temel taşları karakterlerdir. Öykü onların karakteristik davranış tarzlarıyla, birbirleri ile girdikleri etkileşim sürecinde seyirciye anlatılır. Karakterler oluşturulurken karakterin davranışları ve bu davranışlar sonucunda yaşayacağı çatışkı ve çelişkiler, net olarak tahlil edilerek mantıklı bir çerçeve içerisinde seyirciye aktarılmalıdır.

Bu yapılırken şu soruyu sormak, başlangıç olarak bir çıkış noktası verir. **Davranışlarının nedeni nedir?** Bu soruyu cevaplamak için karakterin geçmişine gitmek ve nedenleri orada aramak gerekir, bir örnek durumu daha net açıklayabilir. Bir çocuk karakter düşünelim, okulda arkadaşlarına karşı şiddet içeren davranışlarda bulunuyor, doğal olarak bu durum bir süre sonra sorun yaratmaya başlar. Bu görünüme göre seyirci karakterin şiddete yatkın, afacan hatta kötü ruhlu bir çocuk olduğunu düşünecektir. Çünkü, çocuk seyirciye sadece bu yönüyle yani arkadaşlarını kötülükler yaptığı sahnelerle tanıtılmıştır. Bu durumda seyircinin yargısı son derece normaldir.

Böyle bir anlatım, çocuk hakkında eksik ve yanlış bir yargı oluşmasına neden olacaktır, sadece kötülüklerin gösterilmesi, karakterin anlaşılmasına ve davranışlarının nedenini açıklamaya yetmez. Bu durumda yapılması gereken, çocuğun özel yaşantısından bazı kesitleri filmin belli yerlerine eklemektir, böylelikle çocuğun özel yaşamında neler olup bittiği seyirciye açıkça gösterilir ve çocuğun psikolojisinin daha iyi anlaşılması sağlanmış olur. Bu sahnelerde çocuk evde annesi tarafından dövülmektedir, annesinin davranışları onun şiddeti tanımaya, şiddetin nasıl kullanılacağını ve etkilerini öğrenmesine neden olduğu açıkça görülmektedir, bu durumda seyirci çocuğun davranışlarının nedenini, psikolojisini daha net ve sağlıklı tanıyıp, buna göre bir yargı geliştirecektir.

Başka bir örnekte ise, şımarık, kendini beğenmiş bir genç kız düşünürsek, neden böyle davrandığını yaşamından kısa kesitler gösterip, anlaşılır hale getirebiliriz. Öncelikle

zengin bir ailenin kızıdır, ailesinin parasal gücü onun isteklerinin yerine getirilmesini oldukça, hatta bütünüyle kolaylaştırmıştır. Kaliteli giyinir, son model arabalar kullanır ve lüks mekanlarda bulunur. Böyle bir yaşama sahip olan karakter, kendisiyle aynı yaşam tarzını paylaşmayan insanlara karşı kibirli, kendini beğenmiş davranışlar geliştirir. Bu şekilde karakterin davranışlarının nedeni neden, sonuç ilişkisi içerisinde seyirciye aktarılmış olur...” bir insanın geçmişindeki bir tek olay bile, kimi zaman onun filmde, niçin şu ya da bu şekilde davrandığını ortaya koyar”<sup>19</sup>

Fakat yukarıda anlatıldığı gibi, karakteri etkileyen olaylar ve yetiştirilme tarzı bazen onun davranışlarını açıklamaya yetmez. Örneğin; bir kadın sert koşullar altında yetişmiştir, ama yetiştiriliş tarzının aksine sert karakterli bir kişiliğe sahip değildir. Bu şekilde oluşan kişilik yapılanmasıyla diğerlerinden ayrılır. Böyle bir durum çok fazla oluşmasa da, film içerisinde zıtlıklar oluşturulmasında kullanılabilecek bir açılım yaratır.

Bu karakter yetiştiği sert koşullara bir tepki olarak, yumuşak bir mizaç geliştirmiş olabilir. Ama bu durum yazar tarafından karaktere yaşatacağı olaylarla, net bir biçimde seyirciye aktarılmalıdır.

Bu yapılmadığı zaman karakterin inandırıcılığının kaybolma tehlikesi vardır. Hırsızların içerisinde büyümüş bir çocuk, hırsızlık yapmanın ne kadar kötü bir davranış olduğunu çevresine anlatmaya çalışıyorsa, onun neden böyle düşündüğü çeşitli olaylarla seyirciye gösterilmelidir. Aksi halde içinde de bulunduğu koşullarla ters düşerek inandırıcılığını yitirecektir.

Bazı durumlarda karakterin davranışlarından onlarla ilgili özellikleri anlamak mümkün olmaz, bu çoğu zaman yazar tarafından bilinçli olarak yapılır. Film süresince karakter seyirciye tanıtılmaz ve en sonunda, sok bir olayla karakterle ilgili her şey ortaya çıkartılır. Diyelim ki film de bir adamı görüyoruz, sıradan bir işi ve normal ilişkileri var, bu yanlarıyla onun hakkında net bir yargı oluşmuyor ya da film içerisinde sıradan bir

<sup>19</sup> Mahmut Tali Öngören, *Senaryo ve Yapım* (Ankara: İktisadi ve Ticari İlimler Akademisi Yayını, 1992).s.477.

kişilik olarak görünüyor, ama daha sonra şok bir olayla aslında onun filmin ana problemi olan cinayetleri işleyen katil olduğu ortaya çıkar.

Burada yapılan, adamın davranışlarının maskelenerek gerçek kişiliğinin gizlenmesidir. Bu durumda şok olay anına kadar olan davranışlar yanıltıcı, bir anlamda hedef saptırıcıdır. Bu gibi beklenmeyen olaylarla seyircide büyük bir heyecan ve ilgi uyandırılır.

Karakter davranışlarını çözümlerken, bir başka önemli noktayı dikkate almak gerekir. Birçok filmde karakterler, belli davranış kalıplarını benimser ve seyirci o karakteri sadece bu yönüyle tanır. Oysa gerçek yaşam içinde insanlar zaman zaman kendi prensiplerine ters düşebilir, bu durum onun bütünüyle değiştiği yepyeni bir insan olduğu anlamına gelmeyecektir. M. Tali Öngören'in bu konudaki görüşleri şöyledir;

“Filmdeki insanlardan biri kötü adam, onun bu özelliğini başarılı bir yöntemle seyirciye ilettik. Fakat bu adam kötü diye onun her sahnede kötü davranışlarda bulunması gerekmiyor. Unutmayalım ki, bu kişiler birer kukla değil insandır. Kötü sayılabilecek bir insanda iyi sayılabilecek ya da iyi görünüşe sahip davranışlarda bulunabilir. Fakat eğer bu adam temelde kötü ise, arada sırada göreceğimiz iyi davranışları onu seyirciye yanlış tanıtmamalıdır.<sup>20</sup>

Diğer yandan karakterin normal davranış kalıplarının dışına çıkması, genel amacına ulaşabilmek için bir yöntem olabilir. Örneğin; hiçbir zaman yalan söylemeyen biri, çok sevdiği birisinin hayatını kurtarmak için yalan söyleyebilir. Onun bu davranışı, hayatının bundan sorasın da yalan söylemeye devam edeceği anlamına gelmez. Bu gibi zaman zaman sergilenen davranışlar, karakterin kişiliğinin bir parçası olarak görülmemelidir. Önemli olan bu davranışları ne kadar sıklıkla kullandığıdır, karakter film boyunca çeşitli inişli çıkışlı dönemler yaşar, ama yinede belirli bir kişiliğe ve ana davranış kalıplarına sahiptir.

Karakterin davranışları, çevresindeki diğer karakterlerin ona karşı davranışlarıyla da açıklanabilir. Örneğin; güzel bir kadına erkeklerin gösterdiği ilgiden dolayı şımarması ve bu yüzden diğer kadınların onu kıskanması veya herkes tarafında saygı duyulan,

<sup>20</sup> Aynı, s.478.

sözleri ciddiye alınan birinin, bilge bir insan olduğu sonucu çıkartılabilir. Bazı durumlarda daha karakter perdede görünmeden, diğer karakterlerin onun hakkındaki konuşmaları sayesinde, kişiliği ile ilgili bilgiler seyirciye iletilir. Bir mahkum düşünelim, onu perdede daha görmedik ama gardiyandan sık sık kitap istiyor. Bu davranışından onun entelektüel alt yapısı olan veya en azından bu yönünü geliştirmeye çalışan birisi olduğu sonucunu çıkarabiliriz. İnsanlar çoğu zaman, bir şeye ihtiyaçları olduğunda ya da istekleri, rahatsızlıkları varsa harekete geçerler. Bu durum sinema karakterlerinde de aynıdır. Karakterlerin bu istek ve rahatsızlıkları ortaya çıkartılmalı buna göre çözümler üretilmelidir. M.Tali Öngören'e göre;

“Eğer bir insan açsa, yemek istiyordur. Yiyecek bir şey bulamıyorsa harekette geçecektir ve bunu kişiliğine uygun bir şekilde yapacaktır. Eğer onu rahatsız eden bir dış etken varsa, örneğin; özgürlüğünü kısıtlayan biri gibi, yine kişiliğine uygun bir çizgiden giderek bir şeyler yapacaktır. Her iki durumda da haklı birer neden vardır.”<sup>21</sup>

Karakterlerin davranışları belli nedenlere dayandırılmalıdır. Nedensiz davranışlar, karakterlerin iki boyutlu, monoton bir hale gelmesine neden olur, buda film için olumsuz bir durum yaratır.

#### 1.2.4.1. Karakter Tavır, Davranış Tanımları

Genel olarak karakter tavır, davranış tanımlarını şu şekilde toparlamak mümkündür.

Dalgın, ilgisiz	Kendin emin
Küfürbaz, ağzı bozuk	Kendi halinde
Dayanaksız	Hilekar, yalancı
Soğuk, ilgisiz	Kötü ruhlu
Hırslı, tutkulu	İletişimsiz, kopuk
Kaba, yabani	Vefasız
Duygusuz, taş kalpli	Dinamik
Atletik	Gayretli, arzulu
Çekingen, utangaç	Sinirli

<sup>21</sup> Aynı, s.481.

Dar kafalı, fanatik	Bencil
Kitap kurdu	Savurgan, müsrif
Neşeli, şen şakrak	Zor beğenen
Kaygısız, tasasız	Akılsız
Dikkatsiz	Dönek
Yıpratıcı, sinir bozucu	Gösterişli, havalı
Sade, basit	Uçarı
Cimri, eli sıkı	Budala
Kararlı, azimli	Resmi
Cesur, gözü pek	Kurnaz
Çocuksu	Toy, körpe
Yiğit, kahraman	Tutumlu
Aksi, ters	Kibar, nazik
Soytarı, maskara	Açgözlü
Ukala, kendini beğenmiş	Dırdırcı
Mızıkçı	Yardıma muhtaç, çaresiz
İki yüzlü	Tiksindirici, iğrenç
İdealist	Moda düşkünü
Mantıksız	Yetenekli
İtici	Lider
Tembel, uyuşuk	İnatçı
Yanılmaz, şaşmaz	İnsan sever, candan
Yağcı	İltifatçı
Meraklı	Hayvan sever
Sorumsuz	Kaytarmayı seven
Kıskanç	Onurlu, şerefli
Gergin, telaşlı	Aşırı bilgelik taslayan
Ağır, uyuşuk	Çok titiz
Şehvet düşkünü	İlginç, değişik
Mantıklı, uslu, gerçekçi	Krallara layık
Geveze, çenesi düşük	Gürültülü



Abartılı	Yıkıcı
Güçlü, sağlıklı, canlı	Duyarlı, hassas, narin
Merhametli, bağışlayıcı	Kulluk eden
Kindar	Utanmaz, yüzsüz
Anneye düşkün	Zeki
Pinti	Sinsi
Sesiz, çekingen	Züppe
Saf, bön	Karmaşık
Yobaz, gerici, ırkçı	Katı, sert
Pis, kirli	Ahmak, salak
Olumsuz, karamsar	Sabırsız
Kadınsı	Yüreksiz, korkak
Nevrozlu	Güvenilir
Geleneklere ve dine bağlı	Kuşkucu
Sakar	Unutulmaz
Hantal	Alçak gönüllü

### 1.2.5. Karakter Sayfasının Hazırlanması

Metin olarak tanımlanan (yukarıda ifade edilen aşamaların ışığında) karakter, bir sonraki aşamada görsel olarak tanımlanır ve model sayfasında son şekliyle netleştirilir. Bu çalışma genel olarak bu işle görevli animasyon sanatçısı tarafından yapılır. Sanatçı senaryodaki tarife uygun olarak ön araştırmalarına başlar. Bu araştırmalar sırasında ressam çeşitli materyallerden faydalanabilir. Örneğin; karakterin tarifine uygun modellerden esinlenerek çizimleri oluşturur, ya da birçok modelin sentezinden yeni bir karakter tasarlar. Aladdin'deki, Jasmine'i görselleştiren Mark Henn, bu çizimleri yaparken kız kardeşinin yüzünü model olarak kullanmıştır.

Ya da ressam, karakterin tarifine uygun olarak, sadece kendi yaratıcılığına göre karakteri şekillendirebilir. Bunu yapabilmesi için gerekli deneyim ve yeteneğe sahip olması gerekir. Diğer taraftan ressam karakterin son halini oluşturana kadar bir çok

arařtırma izimleri yapacaktır, bu izimler yapılırken karakterin bir animasyon filmi iin tasarlandığı ve binlerce defa izileceğı (filmin uzunluęuna gre deęişir) unutulmamalıdır. Bu bakımdan olabildiğince sade, genel alt yapısı basit ve kolay izilebilecek şekilde özmlenmelidir. Oranlar, form olarak genel gvde, eller, ayaklar ve kafanın en basit nasıl izileceğini gsteren taslaklar, net bir şekilde gsterilmelidir.(Şekil 1)

Aynı alıřma kafa iin zel olarak yapılmalıdır. nk yz jest ve mimikleri animasyon filmleri iin ayrıca nemlidir. Kafa aksları doęru bir şekilde belirlenmeli ve karakterin btn yz ifadelerini gsteren izimler yapılmalıdır.(Şekil 2)



Şekil 1. Gövde Çözümlemesi

Blair, 1990.



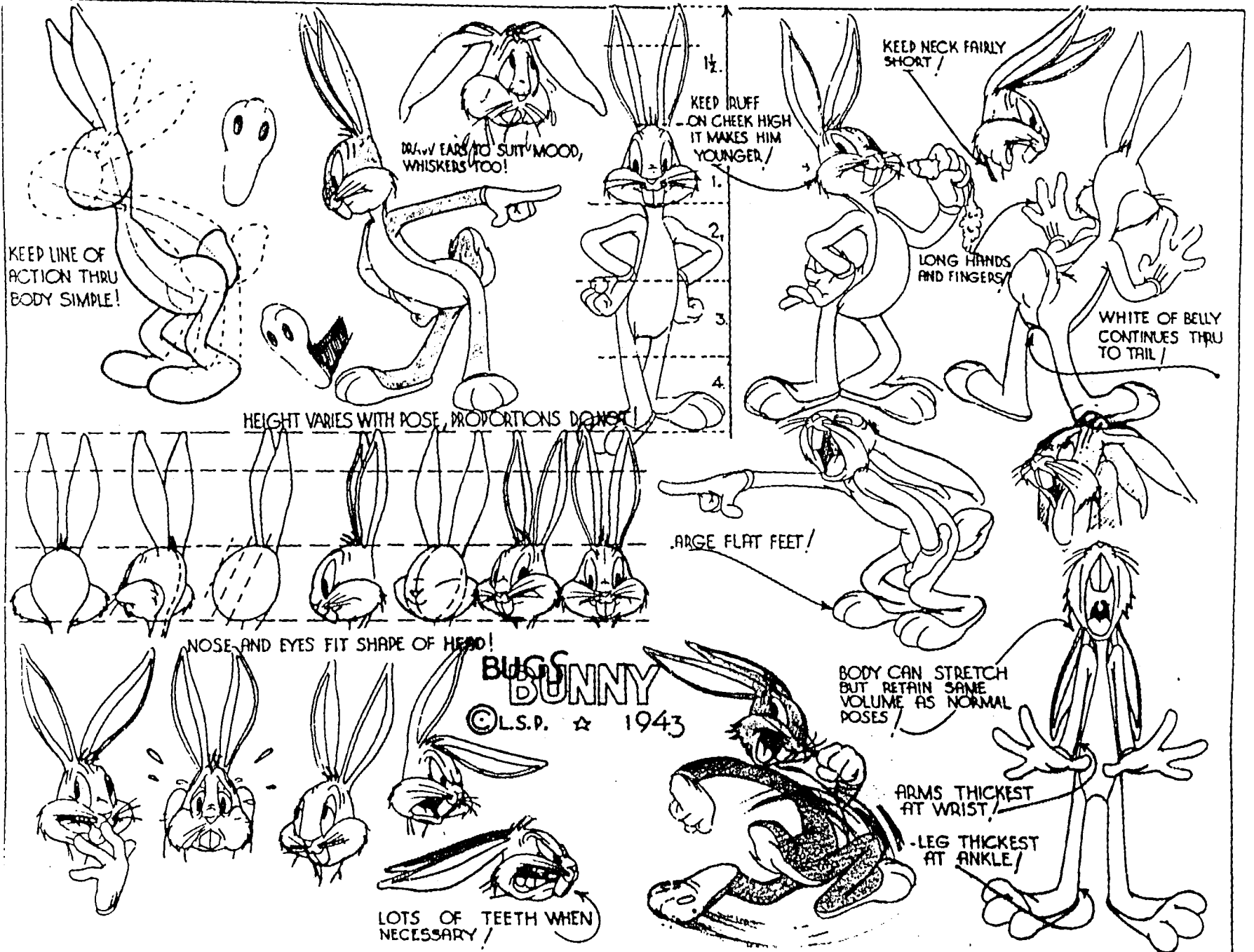
Şekil 2. Kafa Çözümlemesi

Bütün bu çalışmalar bitirildikten sonra, karakterin model sayfası yapılır. Bu aşama son derece önemlidir. Bu çalışmada son şeklini almış karakter, önden, yandan, arkadan ve en basit forma indirgenmiş şekliyle bire bir çizilir, bu sırada kafa bir birim kabul edilir ve vücudun boyunun kaç kafaya eşit olduğu saptanır. Kağıdın uygun yerlerine ellerin, kafanın ve vücudun belli başlı pozları çizilir. Bazı karakter sayfalarında karakterin renk ayrımı da yapılabilir, fakat renklendirme başka birimlerin görevi olduğu için bu şart değildir. Bugs Bunny (Şekil 3), Marvin (Şekil 4), Pepe Le Pew (Şekil 5) ve Tweety'nin karakter sayfaları (Şekil 6), bu çalışmaya güzel örnek oluştururlar.

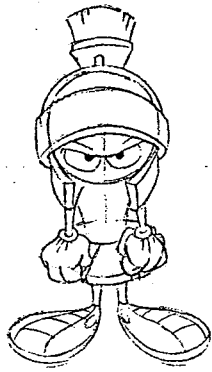
Model sayfası eksiksiz oluşturulduğunda., animatörlerin işleri oldukça kolaylaşır. Tamamen çözümlenmiş karakterler, animasyon sırasında teknik sorunları ortadan kaldırır ve karakterin yanlış çizilmesini engeller. Tersine bir durum, her sahnede farklı karakterler çizilmesine yol açar ve filmin genel olarak başarısız olmasına neden olur.

Bu çalışmanın eksikliği, özellikle Türk çizgi filmlerinde açıkça görülür. Aynı karakter farklı sahnelerde başka anatomik özellikler gösterir ve filmim sonunda, bütünüyle değişen karakterler ortaya çıkar.

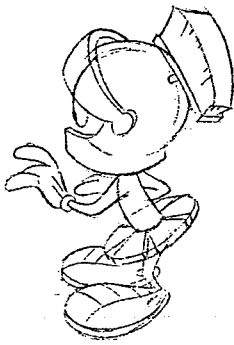
Sekel 3. Bugs Bunny, Model Sayfasi



Sekil 4. Marvin Model sayfasi

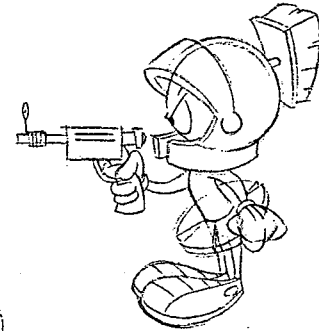


SKIRT REMAINS PERPENDICULAR TO LOWER TORSO

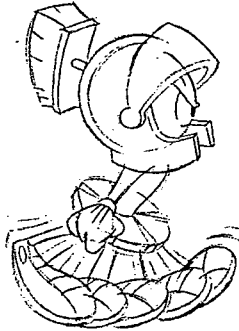


VARY LINES ON BRUSH

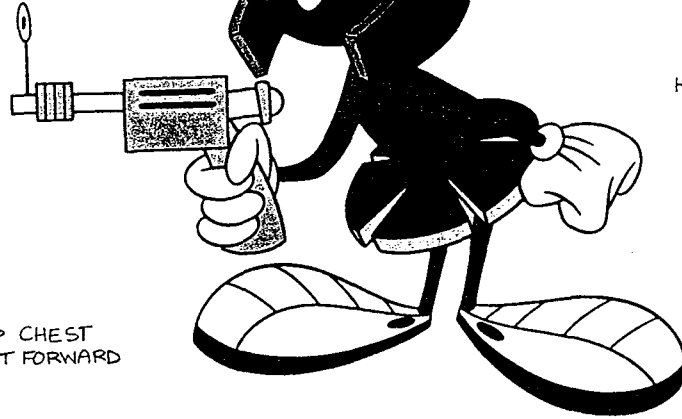
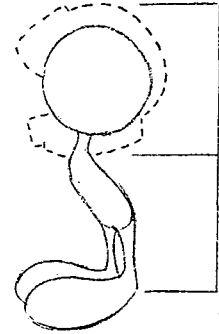
FOUR LACE LINES ON OVERSIZED SHOES



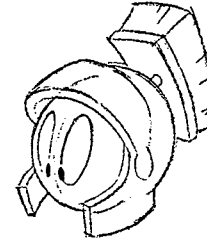
KEEP EYES SEPARATE



HEAD CIRCLE FITS INSIDE HELMET CIRCLE

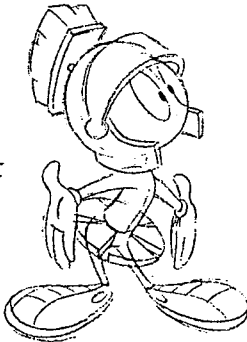


KEEP CHEST THRUST FORWARD



PLACE BRUSH ON CENTER LINE OF HELMET

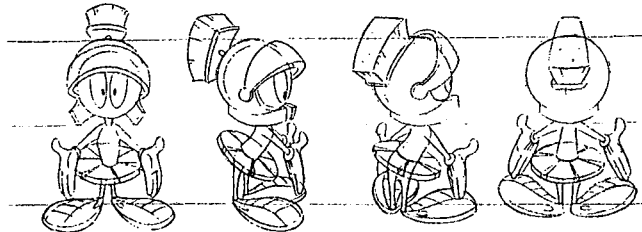
SKIRT IS A DISK SHAPE



AP 2/75

# MARVIN *The* MARTIAN

WATCH ELIPSES ON SKIRT





NOSE IS SLIGHTLY TRIANGULAR



KEEP CHEST OUT SHOULDERS BACK

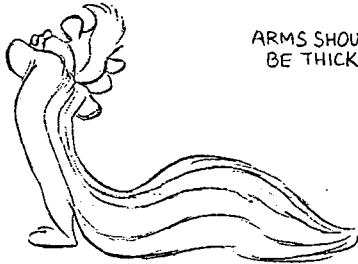
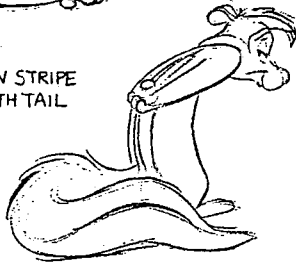


HIPS ARE LOW AND LEGS ARE SHORT



FINGERS SHOULD BE SHORT AND SASSY

NOTE HOW STRIPE WORKS WITH TAIL



ARMS SHOULD BE THICK



KEEP LIDDED EXPRESSION SEDUCTIVE



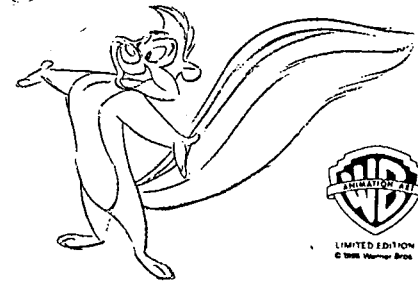
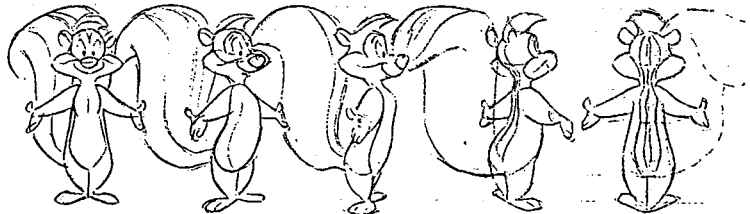
KEEP HAIR SHAGGY ON TOP



ARMS TAPER TO WRIST



Pepe Le Pew



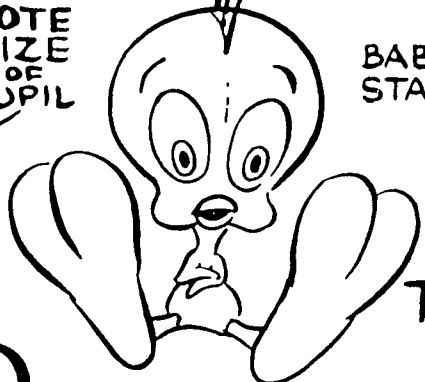
LIMITED EDITION © 1988 Warner Bros.



# TWEETY



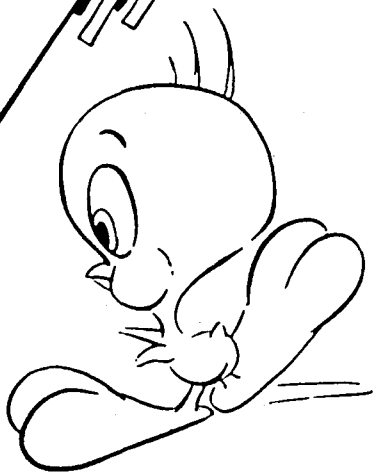
NOTE SIZE OF PUPIL



BABY STARE

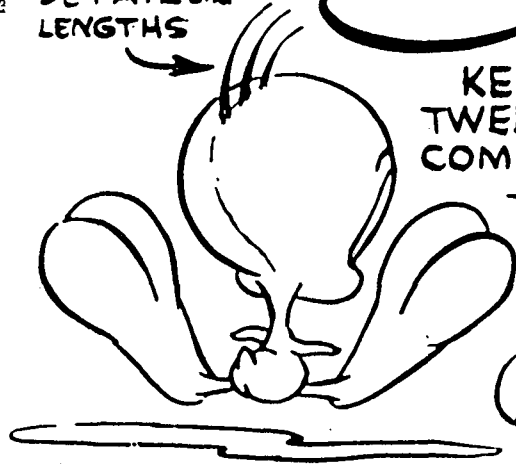


NO TEETH!



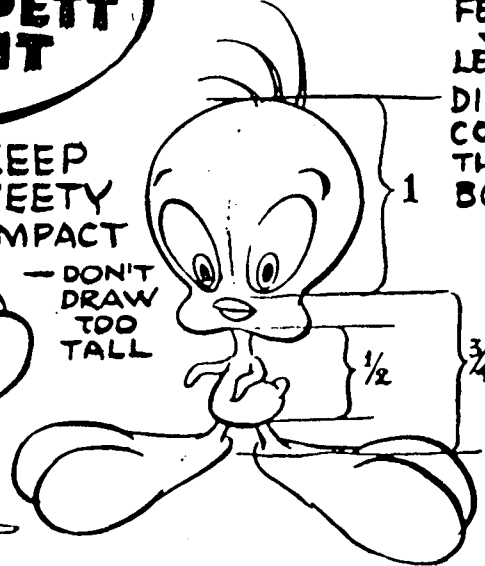
**CLAMPETT UNIT**

NOTE HAIR DETAIL and LENGTHS

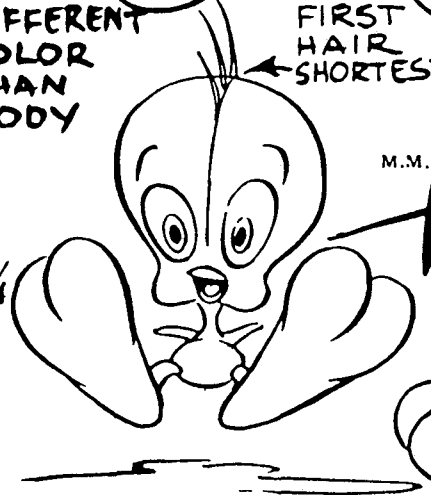


KEEP TWEETY COMPACT

- DON'T DRAW TOO TALL



FEET & LEGS DIFFERENT COLOR THAN BODY



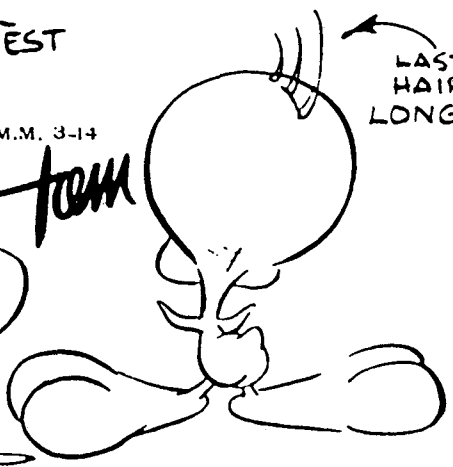
FIRST HAIR SHORTEST

M.M. 3-14

*Tom*

COPYRIGHT: LEON SCHLESINGER PROD. 1944

LAST HAIR LONGEST



### 1.3. Amaç

Bu çalışmada özgün ve işlevsel karakter geliştirmek için, karakter geliştirme sürecinde yazınsal çalışmaların önemine dikkat çekmek ve bu sürecin aşamalarında ortaya çıkan sorunları irdeleyerek çözümler önermek amaçlanmıştır. Animasyon filmleri için, bütün bu yazınsal ön çalışmaların ışığında oluşturulan karakterin, uygun bir şekilde görselleştirilip model sayfası haline dönüştürülmesi, amaç olarak belirlenmiştir.

### 1.4. Önem

Herhangi bir proje için karakter üretimi gereksinimi ortaya çıktığında, bu görevi üstlenen tasarımcılar (özellikle daha önce bu işle ilgili herhangi bir deneyim yaşamayan tasarımcılar), genel olarak bu çalışmada anlatılan süreçlerden habersiz, kendi kısıtlı bilgi ve deneyimleriyle karakter oluşturma çabası içerisine girmektedirler. Bu çalışma daha sağlıklı karakter üretmek için başvurulacak bir kaynak olabilir.

- Sinema filmleri ve özellikle animasyon filmleri için karakter oluşturmada örnek bir yol olabilir.
- Sinema ve animasyon öğrencileri için, eğitici bir kaynak olarak kullanılabilir.
- Reklam filmleri için karakter oluşturulurken, başvurulacak bir kaynak olabilir.
- Öykü, roman gibi edebi çalışmalar için, karakter oluşturulmasına yardımcı olabilir.
- Bu çalışmanın her bir bölümü, başka akademik çalışmalarla genişletilebilir.
- Bu konuda araştırma yapmak isteyen kişilere yol gösterici bir kaynak olabilir.

### 1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışma, hedef kitle olarak seçilen sinema, animasyon, reklam sektöründe karakter geliştirmeye ilgili kişiler, bu alanlarda eğitimlerine devam eden öğrenciler ve konuyla özel ilgilenen kişilerle sınırlandırılmıştır. Aynı zamanda çalışma, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Animasyon Bölümü klasik animasyon birimleri ve kendi imkanlarımla sınırlandırılmıştır.

## 2. YÖNTEM

Bu çalışmada ilk olarak konuyla ilgili bilgi, düşünce ve tanımların yer aldığı kaynakların taranması yoluna gidilmiştir. Sınırlandırılmış araştırma alanı dahilinde, bu konuda daha önce yapılmış çalışmalar irdelenmiş ve bu çalışmalardan yararlanılmıştır.

Karakter geliştirme ve bu süreçte ortaya çıkan sorunlarla ilgili bilgilerin derlenmesinden sonra, ulaşılan bilgilerin ışığında model sayfası uygulaması yapılmıştır. Bu süreç şu şekilde özetlenebilir.

Yazınsal karakter geliştirme sürecindeki aşamalar ve bu aşamalarda ortaya çıkan sorunlar belirtilerek, çözümler önerilmiştir. Ardından bu esaslara uygun örnekler gösterilmiş ve karakter geliştirme uygulaması yapılmıştır. Bu süreç içerisinde, karakter özellikleri listesi oluşturularak, listeye göre model sayfası çizilmiştir. Daha sonra senaryo ve storyboard tamamlandıktan sonra, son aşamada bu karakterin kısa bir animasyon filmi yapılmıştır.

## 3. BULGULAR VE YORUM

Bu çalışmada, karakter geliştirme süreçleri eksiksiz kullanılarak işlevsel bir animasyon karakter yaratılmıştır. Karakterin izleyicisi tarafından net bir şekilde anlaşılmasına ve çözümlenmesine özellikle önem verilmiştir.

Uygulama gerçekleştirilirken, JVC kamera, Amiga 500 bilgisayar, Take 2 program, Vidi-Amiga digitizer(pal) teknik donanımlarından oluşan animasyon test sistemi, U Matic kayıt cihazı, bilgisayar(286 model), JVC video kamera, JVC monitör, Dos kayıt programından oluşan çekim sistemi, U matic kurgu cihazı, seslendirme cihazları, efekt CD ve kasetlerinden oluşan seslendirme sistemi kullanılmıştır.

### 3.1. Synopsis (Öykü Özeti)

#### Ağır İşçi

Golf sopası hızla topa vurur. Top bir süre havada kalır ve yere düşer, yuvarlandıktan sonra hareketsiz kalır. Bir süre sonra top hareketlenir ve böceğe dönüşür. Daha sonra bir taşa yaslanarak sigarasını yakar, ardından içkisini çıkartır içmeye başlar. Yorgun olduğu için sızıp kalır. Uzaklardan bir ıslık sesi gelir ve uyanır, hızla ıslığın geldiği yöne doğru zıplayarak ilerler. Sopanın olduğu yere geldiğinde tekrar golf topuna dönüşür ve vuruş pozisyonuna geçer. Sopa hızla topa vurur.

### 3.2. Senaryo (Ağır İşçi)

1. **Plan:**(Dış mekan, golf sahası, genel plan). Ekranı golf topu girer ve hızla golf sopası topa vurur. Top hızla havalanarak ekrandan uzaklaşır.
2. **Plan:**(Dış mekan, havada, yakın plan). Top havada süzülürken görülür. Kamera topu takip eder.
3. **Plan:**(Dış mekan, golf sahası, genel plan). Top yere düşer ve durur. Bir süre sonra top kendi keline hareketlenir. Zıplar, titrer ve sağa sola gidip gelir.
4. **Plan:** (Dış mekan, golf sahası, yakın plan). Top bir süre hareketsiz kalır ve hızla yukarıya fırlar. Havada birdenbire açılarak, böceğe dönüşür. Yere düşer ve doğrulur.
5. **Plan:** (Dış mekan, golf sahası, yakın plan). Sarsılıp, titreyerek kafasını sağa sola sallamaya başlar. Bu hareketlerin sonucunda gözleri ve ağzı ortaya çıkar. Böcek bütün olanlardan sonra yorgun düşmüştür. Derin nefes alarak kendine gelir.
6. **Plan:** (Dış mekan, golf sahası, bel plan). Böcek bitkin bir halde taşa yaslanır ve bir süre dinlenir. Cebinden içki şişesini çıkartır, birkaç yum aldıktan sonra ardından bir sigara yakar.
7. **Plan:** (Dış mekan, golf sahası, genel plan). Böcek sızıp kalır. Çok geçmeden uzaklardan gelen bir ıslık sesi duyulur.
8. **Plan:** (Dış mekan, golf sahası, baş plan). Böcek irkilerek uyanır.
9. **Plan:** (Dış mekan, golf sahası, genel plan). Yerinden fırlar ve ıslığın geldiği yöne doğru hızla uzaklaşır.

**10. Plan:** (Dış mekan, golf sahası, genel plan). Zıplayarak başlangıç noktasına doğru yol alır.

**11. Plan:** (Dış mekan, golf sahası, genel plan). Golf oynayan adamın yanına gelir ve tekrar golf topuna dönüşür. Vuruş pozisyonuna geçer.(Bu plan 1. Plana bağlanır bu şekilde döngü devam eder.)

### **3.3. Karakter Özellikleri Listesi**

Bu liste üç başlık altında toplanır.

#### **3.3.1 Görsel Özellikler**

**Yaşı:** 28

**Cinsiyeti:** Erkek.

**Anatomik bozuklukları:** Yok.

**Boy:** Yaklaşık 5 cm.

**Kilosu:** 20gr.

**Saçı:** Saç yok.

**Deri rengi:** Beyaz, bacaklar yer yer siyah, vücut sert kabukla kaplı.

**Vücut yapısı:** Atletik.

**Tavır, duruşu:** Gergin.

**Görünüşü:** Yorgun, bezgin.

#### **3.3.2. Psikolojik Özellikler**

**Zeka düzeyi:** Normalin altı.

**Özel yetenekleri:** Yön bulmak.

**Olaylara bakışı:** Karamsar.

**Yaratıcılık:** Yaratıcı değil.

**Entelektüel alt yapısı:** Sınırlı.

**Takıntıları:** Yok.

**Geçmişte yaşadığı önemli olaylar:** Ülkesinde kabile çatışmaları sırasında esir düştü ve bu sırada işkence gördü.

**Fobileri:** Yükseklik korkusu var.

**Kendisi hakkında ki düşünceleri:** Kendisini şansız buluyor.

**Gizlediği yanları:** Yükseklik korkusunu gizliyor.

### 3.3.3. Sosyal ve Kültürel Özellikleri

**İsim:** Cörk.

**Doğum yeri:** Afrika da bir yer.

**İrki:** Böcek

**Ailesi:** Ailesi Afrika da, ormanda meyve toplayıcılığı yapıyor. Anne ve babası yaşıyor, iki erkek kardeşi var.

**Medeni durumu:** Bekar.

**Mesleği:** Amerika da mülteci, golf topu olarak çalışıyor.

**Yaşadığı yer:** Golf sahasında ki malzeme odasında, diğer golf toplarıyla beraber yaşıyor.

**Arkadaşları:** İngilizce'yi iyi konuşamadığı için fazla arkadaşı yok, genelde yalnız.

**Özel ilgi duyduğu alanlar:** Yok.

**Dinsel inancı:** Tanrıya inanıyor ama bu konuda fanatik değil.

**Ekonomik durumu:** Kötü, kazancının çoğunu Afrika'daki ailesine gönderiyor. Geri kalanını içki ve sigaraya harcıyor.

**Yaşam tarzı:** Sıradan.

**Zaman:** Günümüz.

**Takma ismi:** Yok.

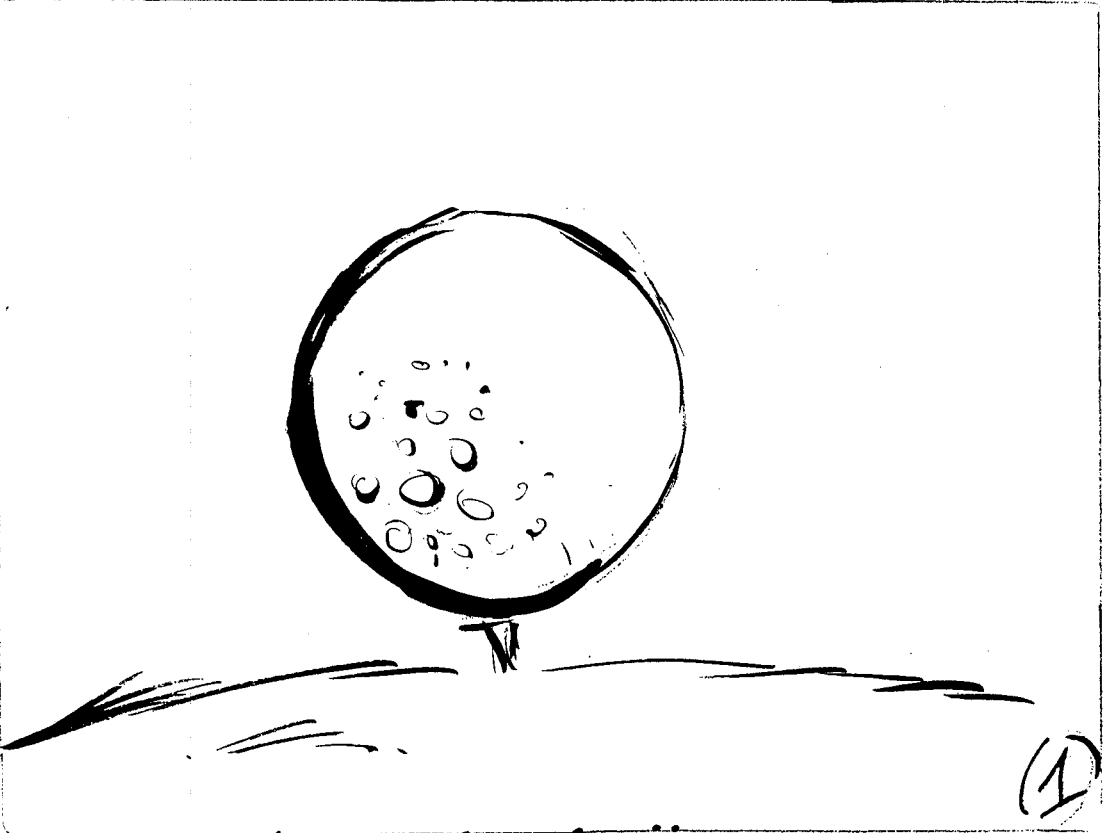
**Değer yargıları:** Ahlakçı.

**İdealleri:** Golf malzemeleri satan bir dükkan açıp zengin olmak.

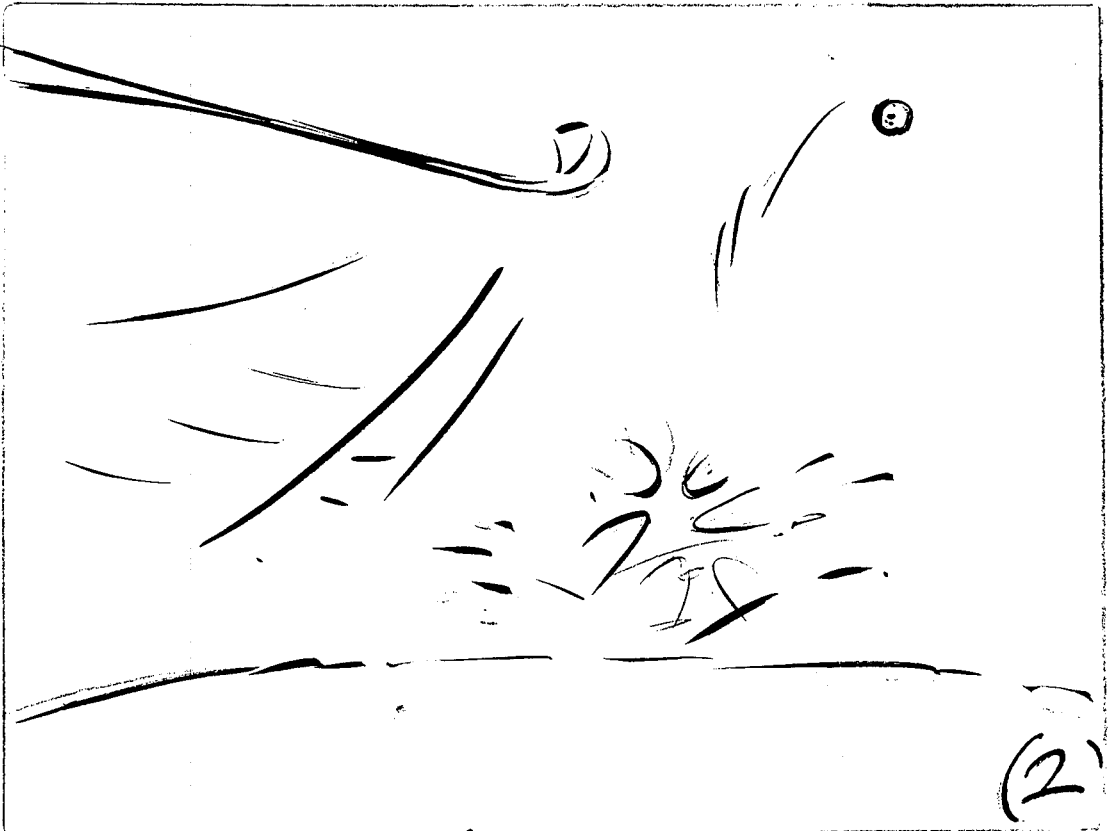
## 3.4. Karakter Sayfası



## 3.5. Storyboard

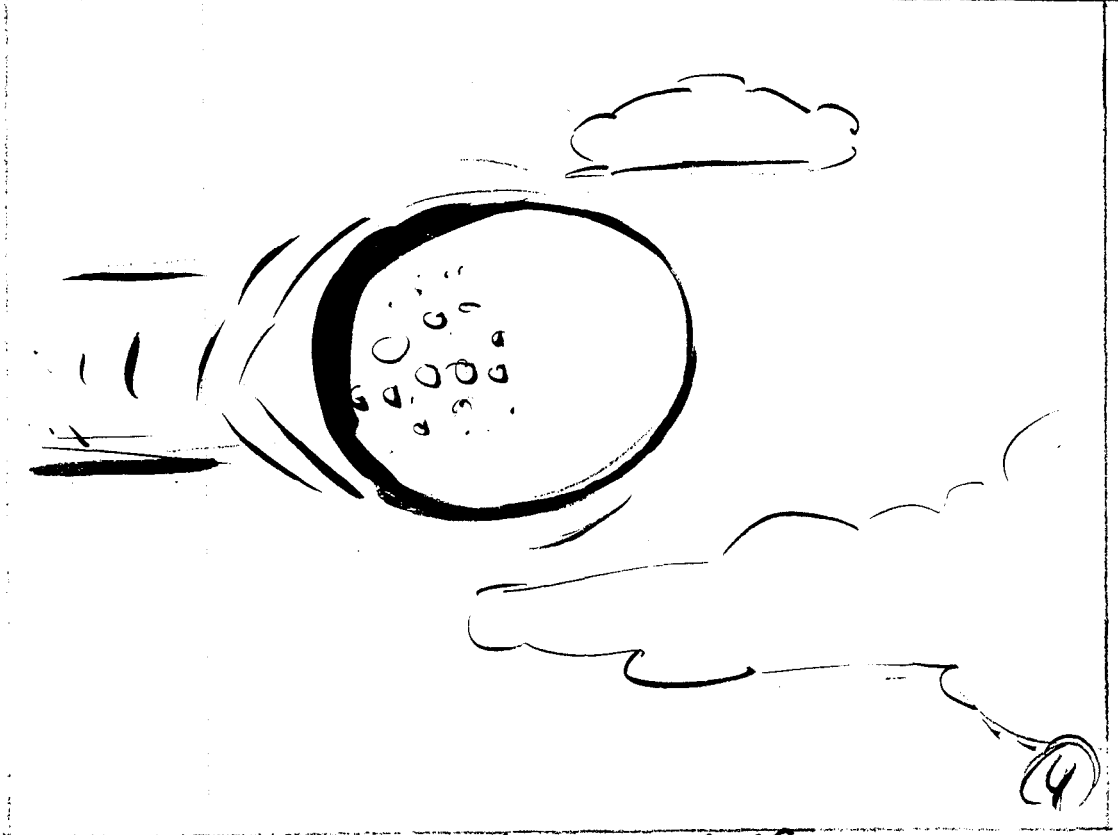


- Golf topu görünür.

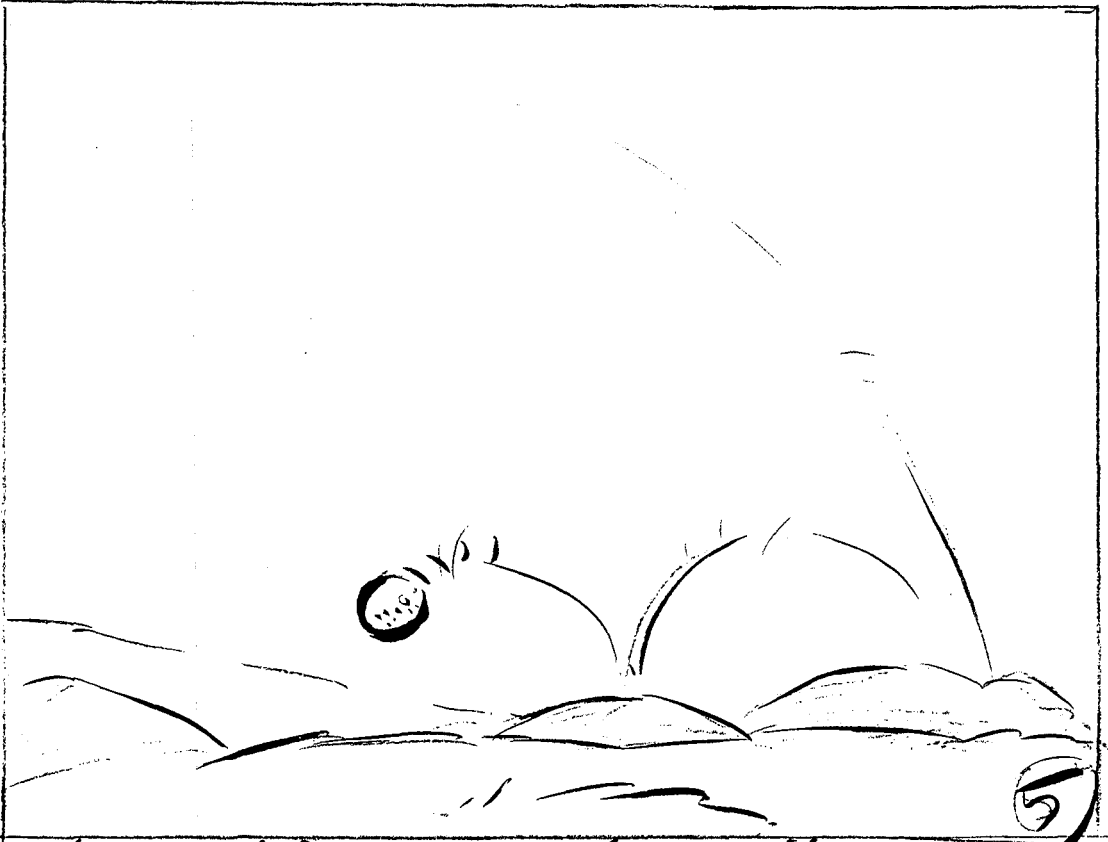


- Golf sopası hızla topa vurur.  
- Top gördüğü an kaybolur.

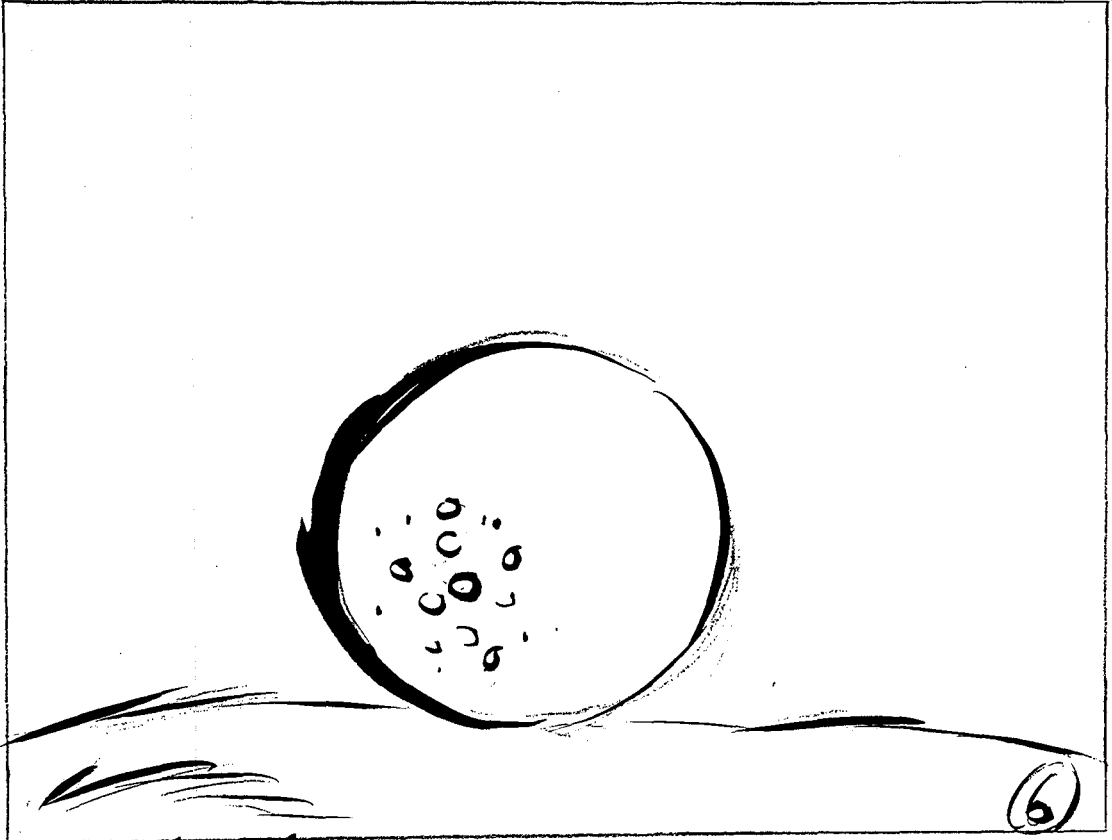




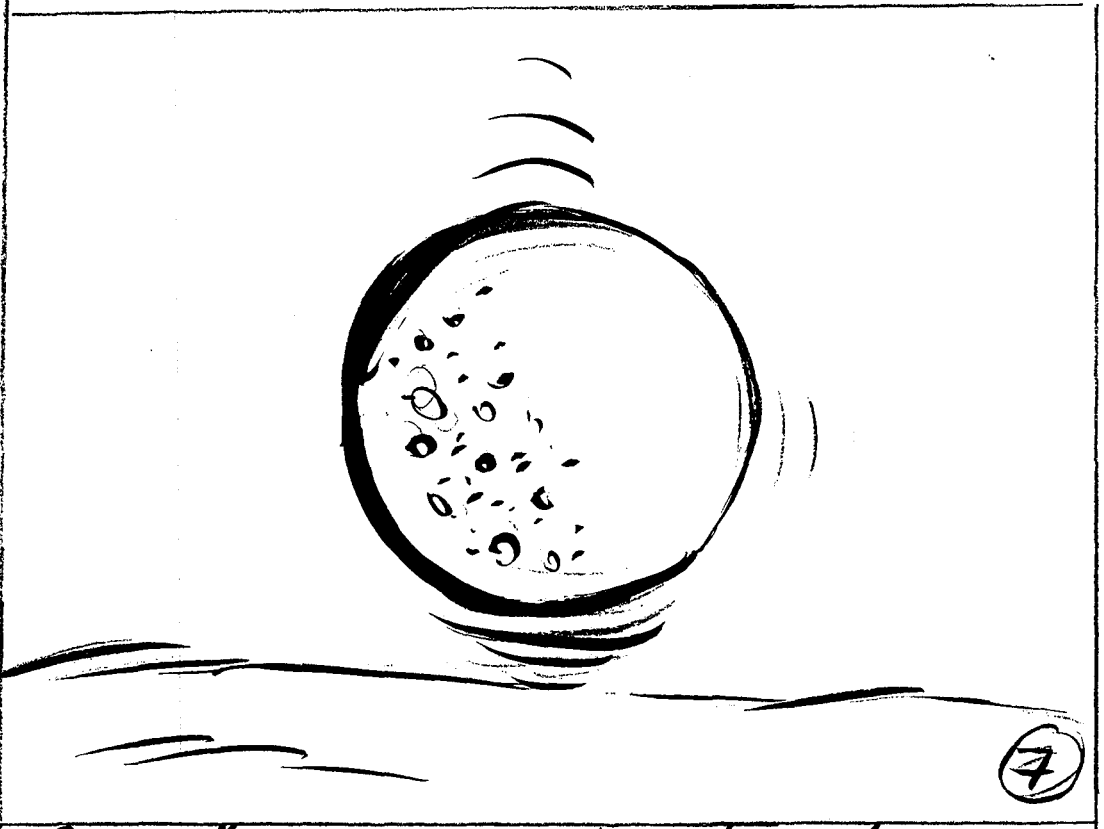
- Bir süre havada süzülür!



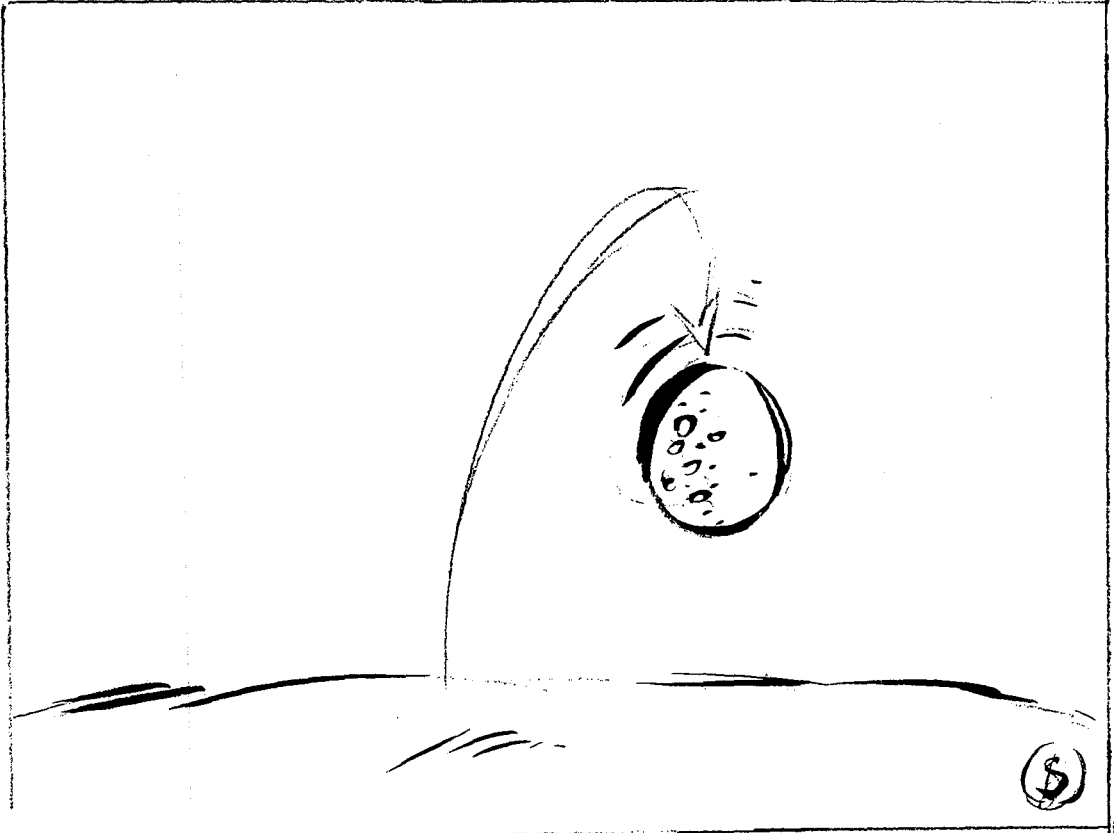
- Yere düşer, taslamın üzerinden  
Seher



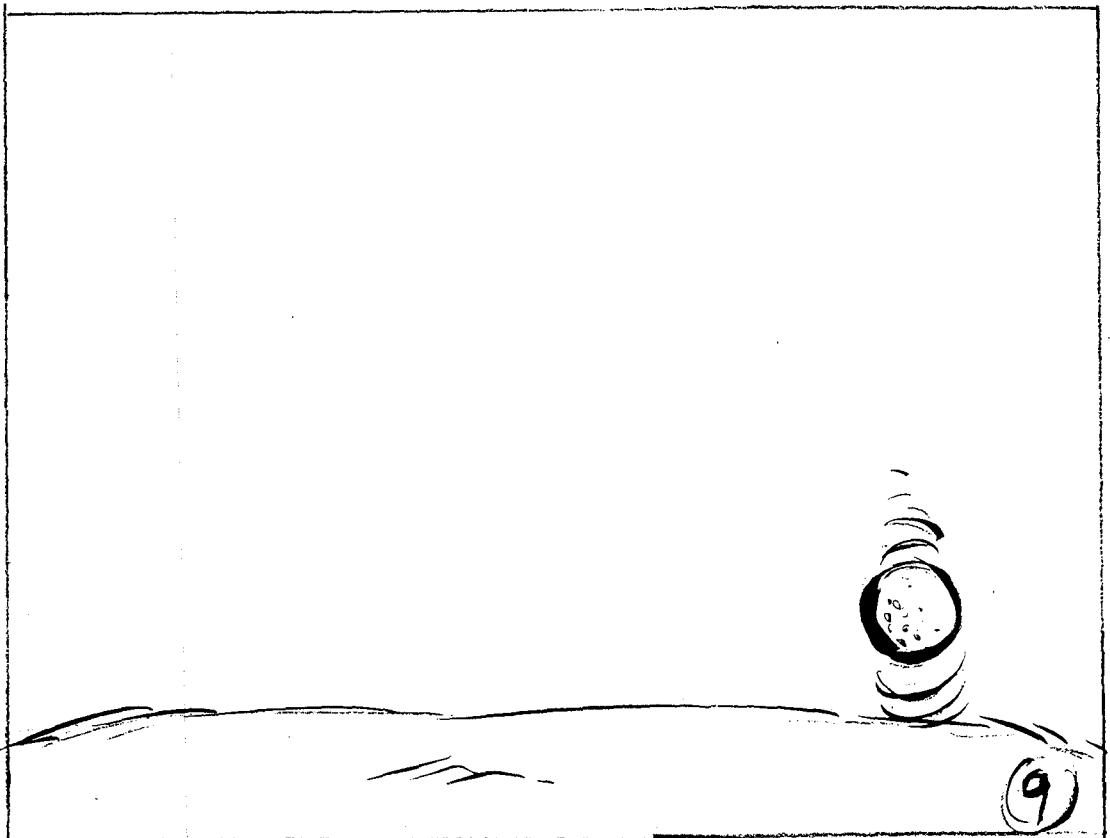
-.. Me durur.



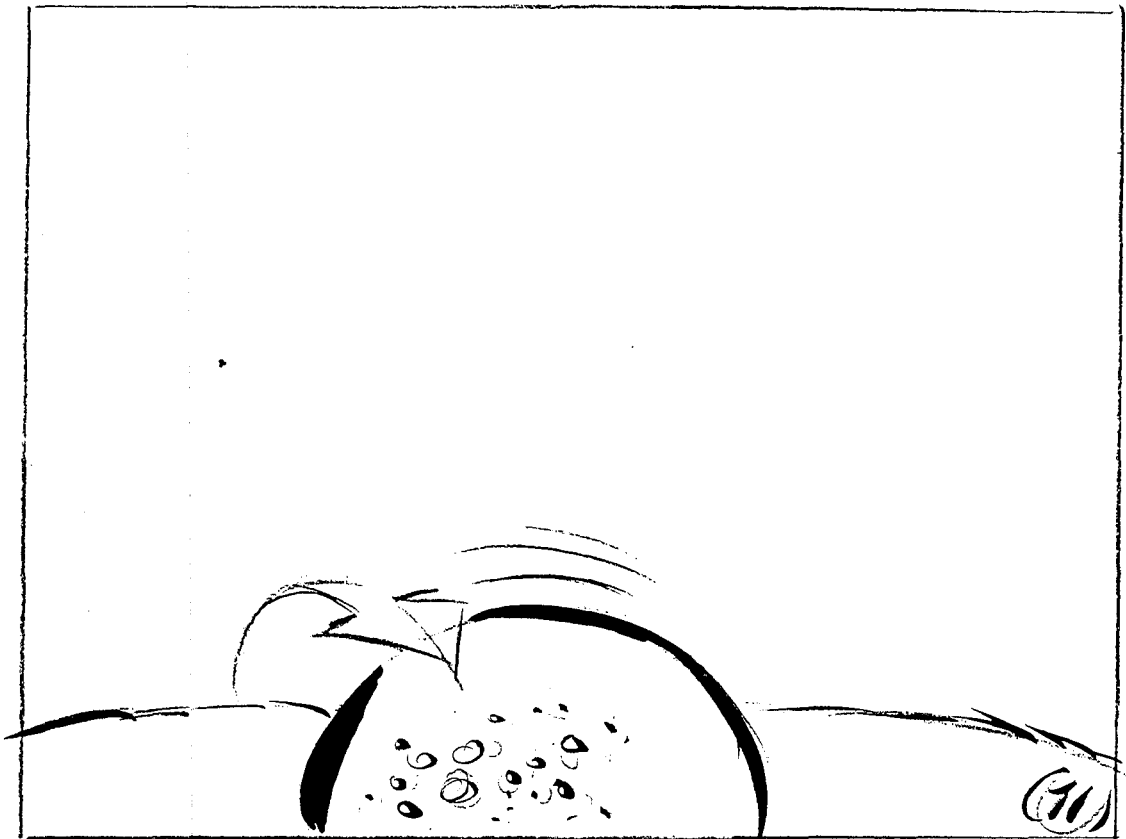
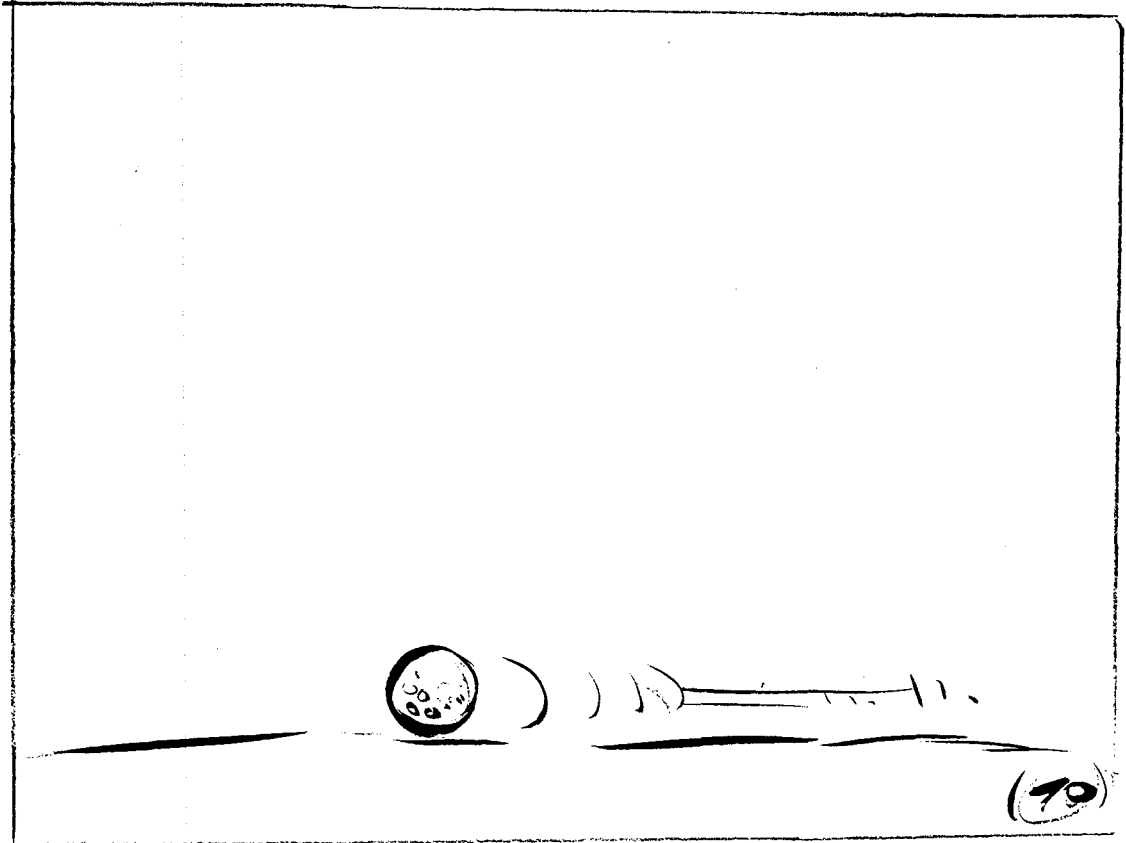
- Bir süre sonra top hareketler  
meye başlar.

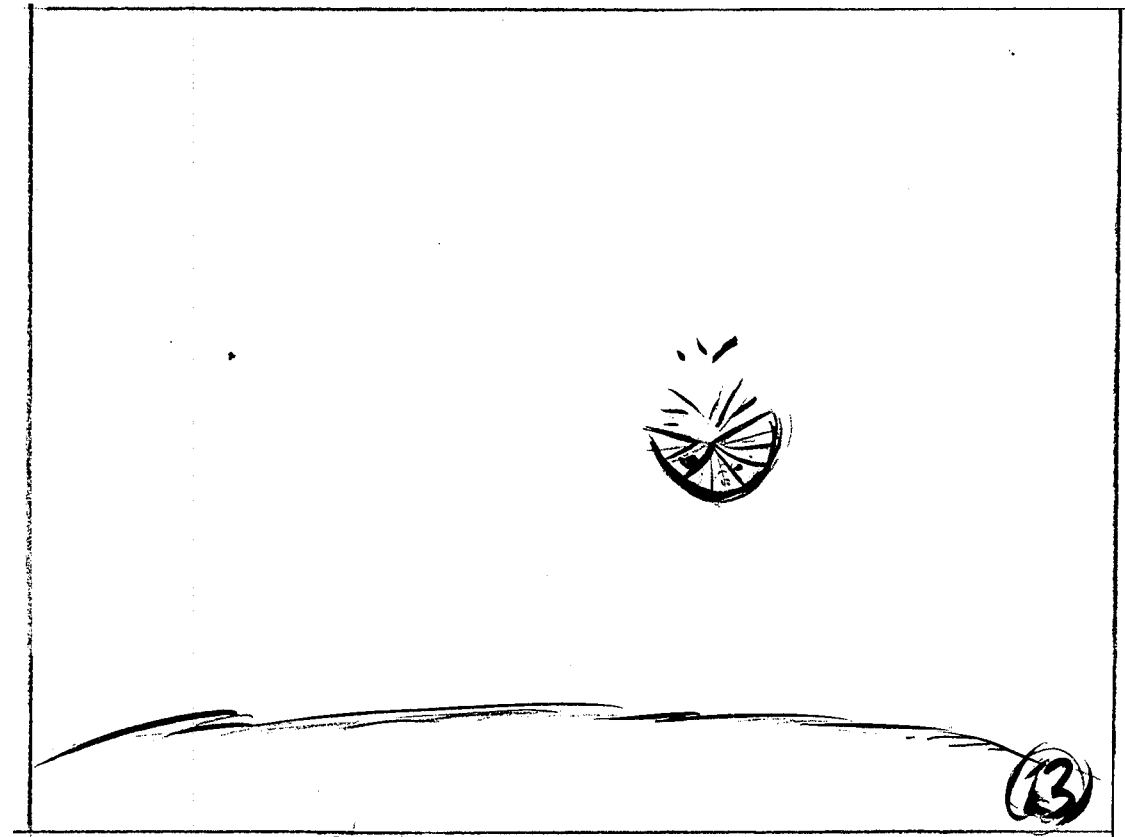
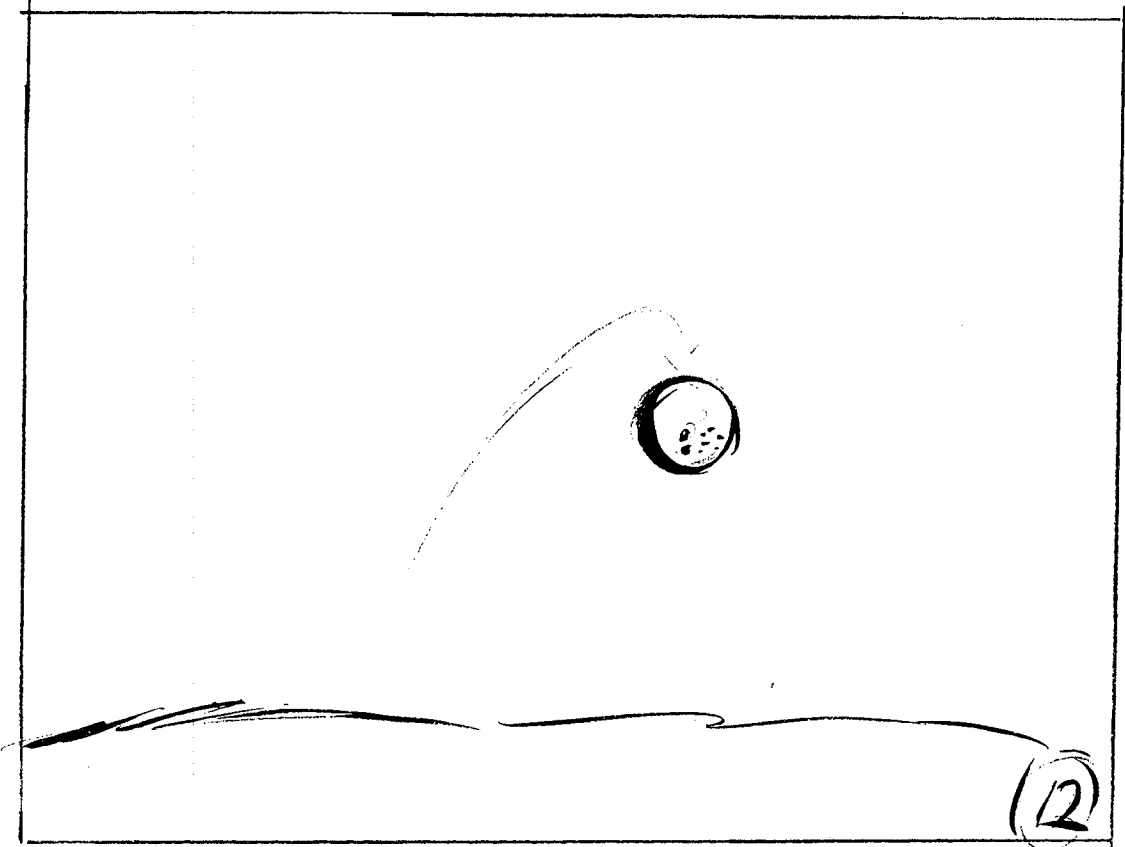


Saya Sela etlor..

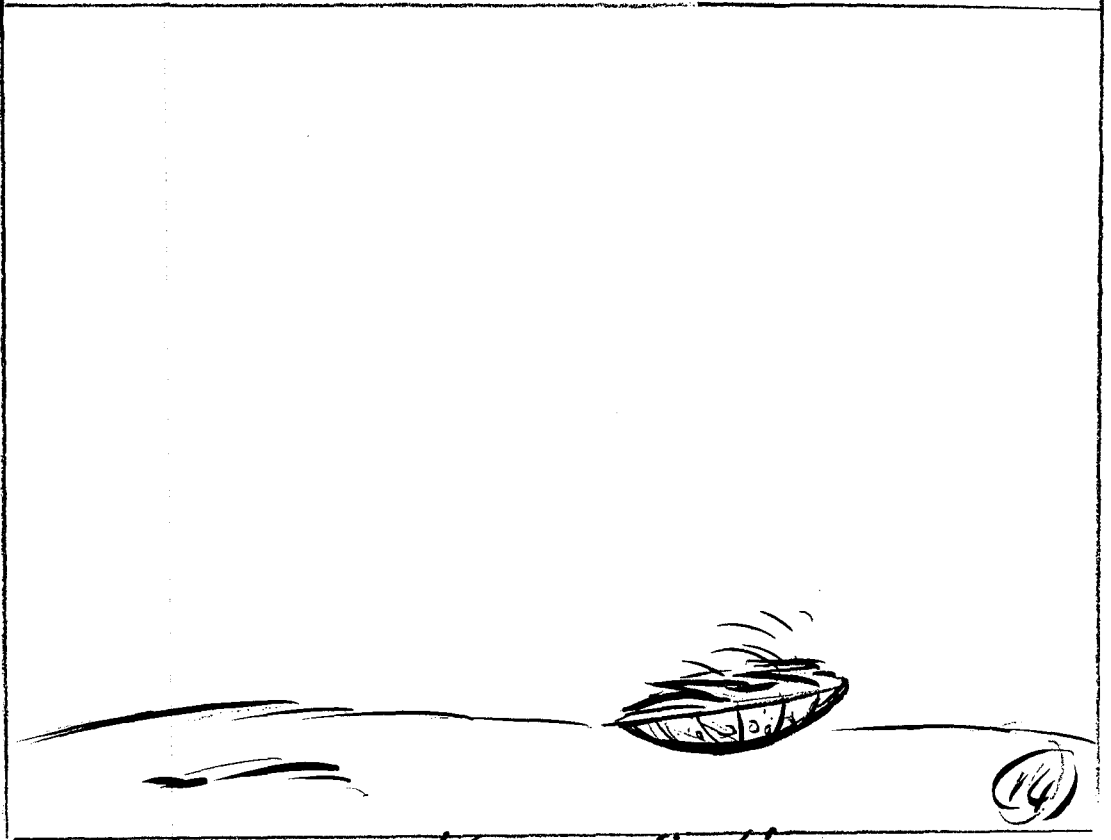


Titer. -





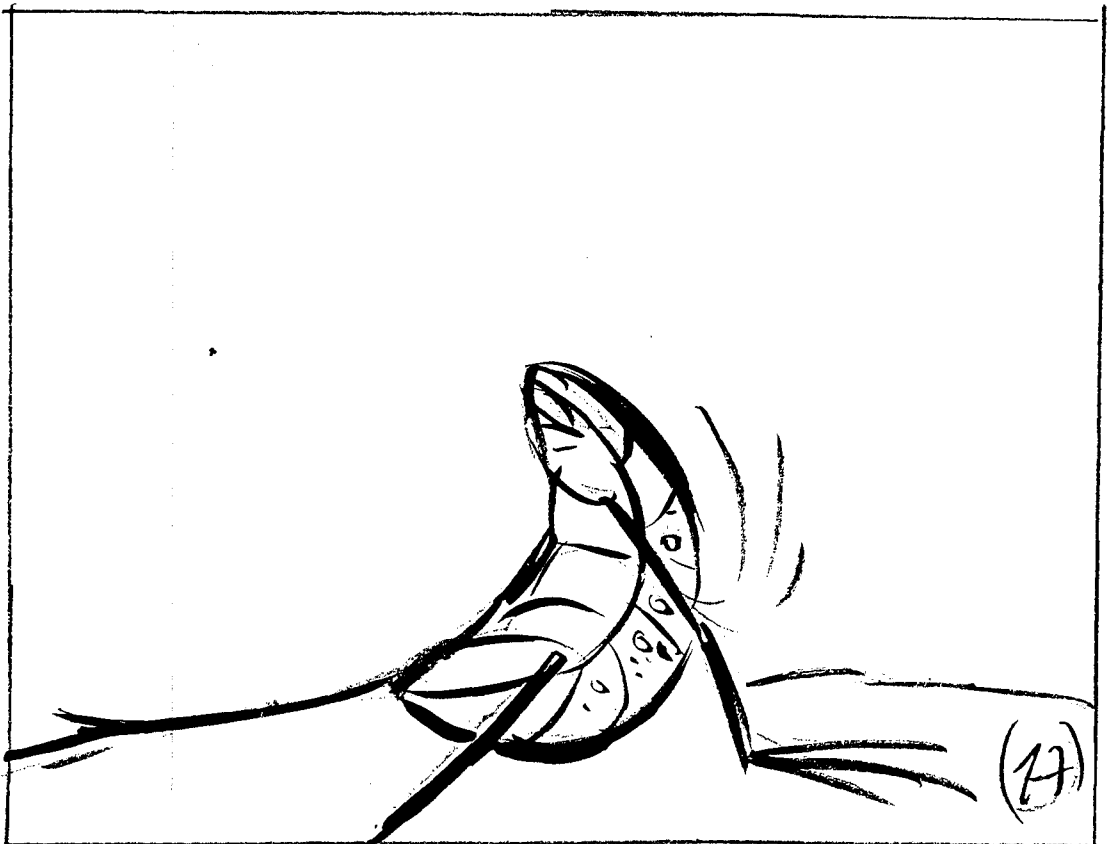
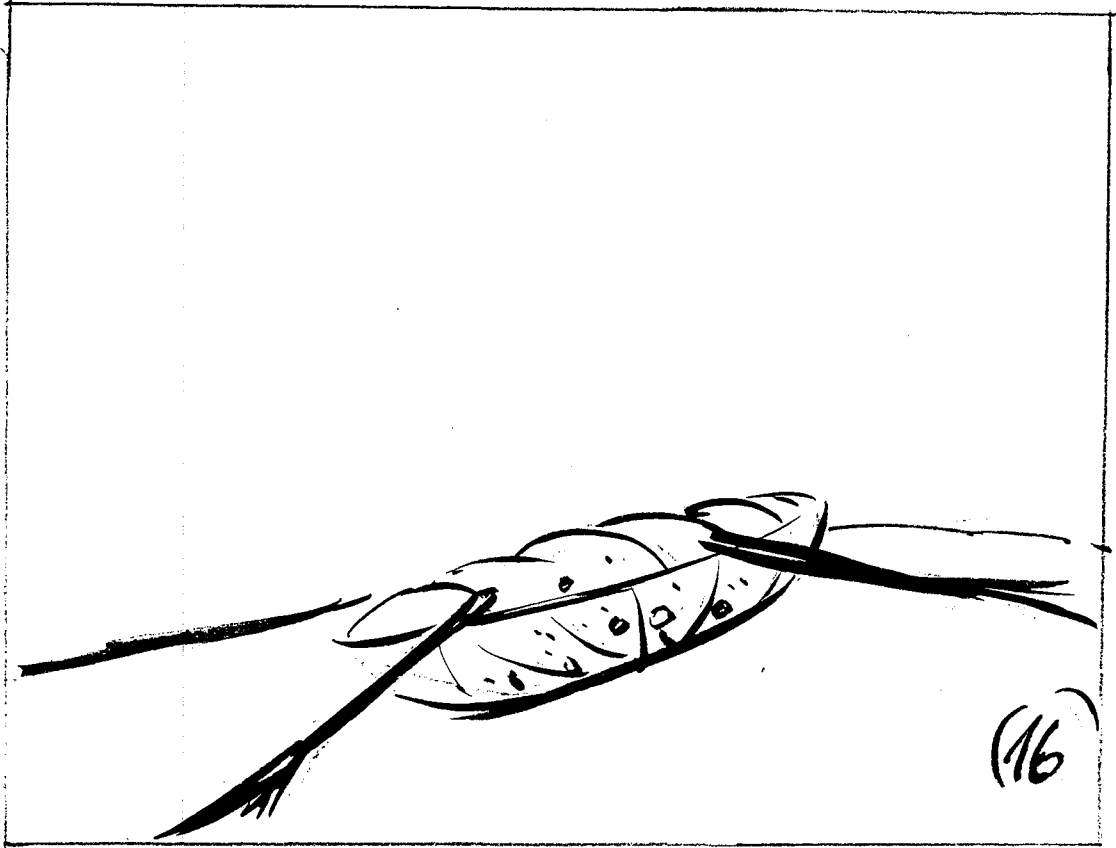
-Ve aukur.



- Bir köçpe dömişmiştir.



- Bir köçpe dömişesini hızla  
gerçekleştiril. Bacakları auler.



-Düğün

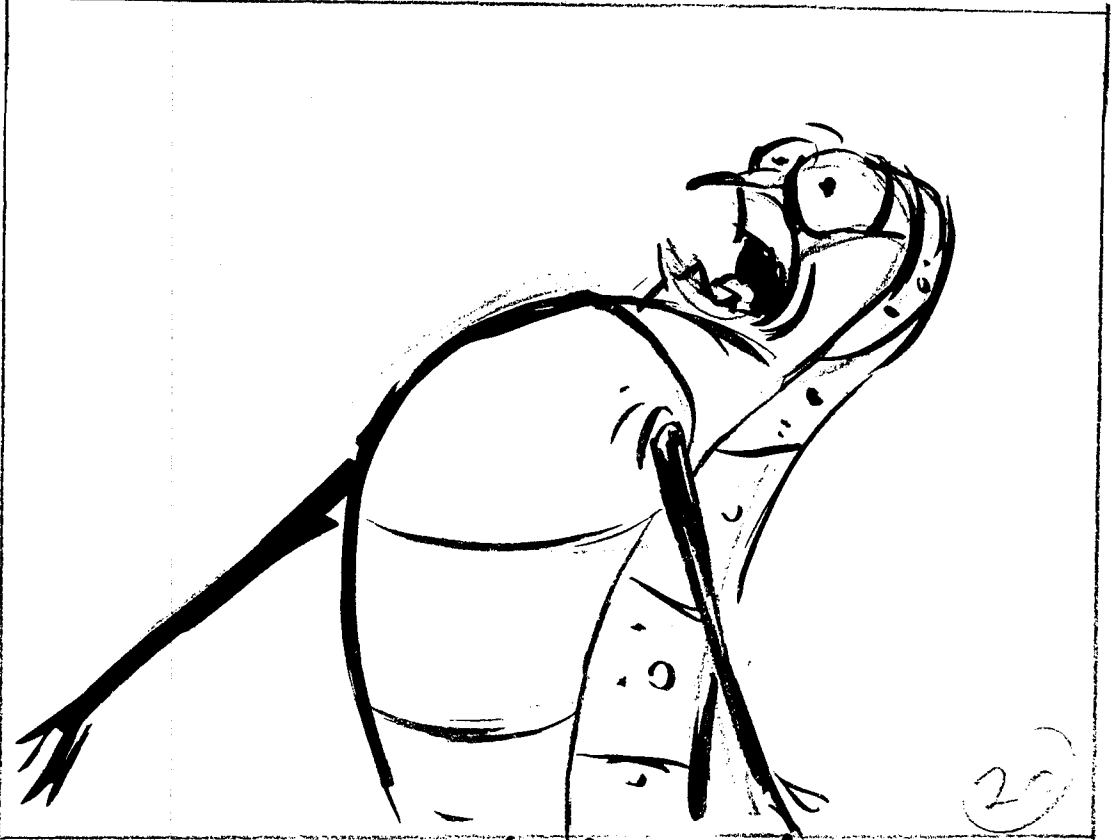


Titremeye başlar.

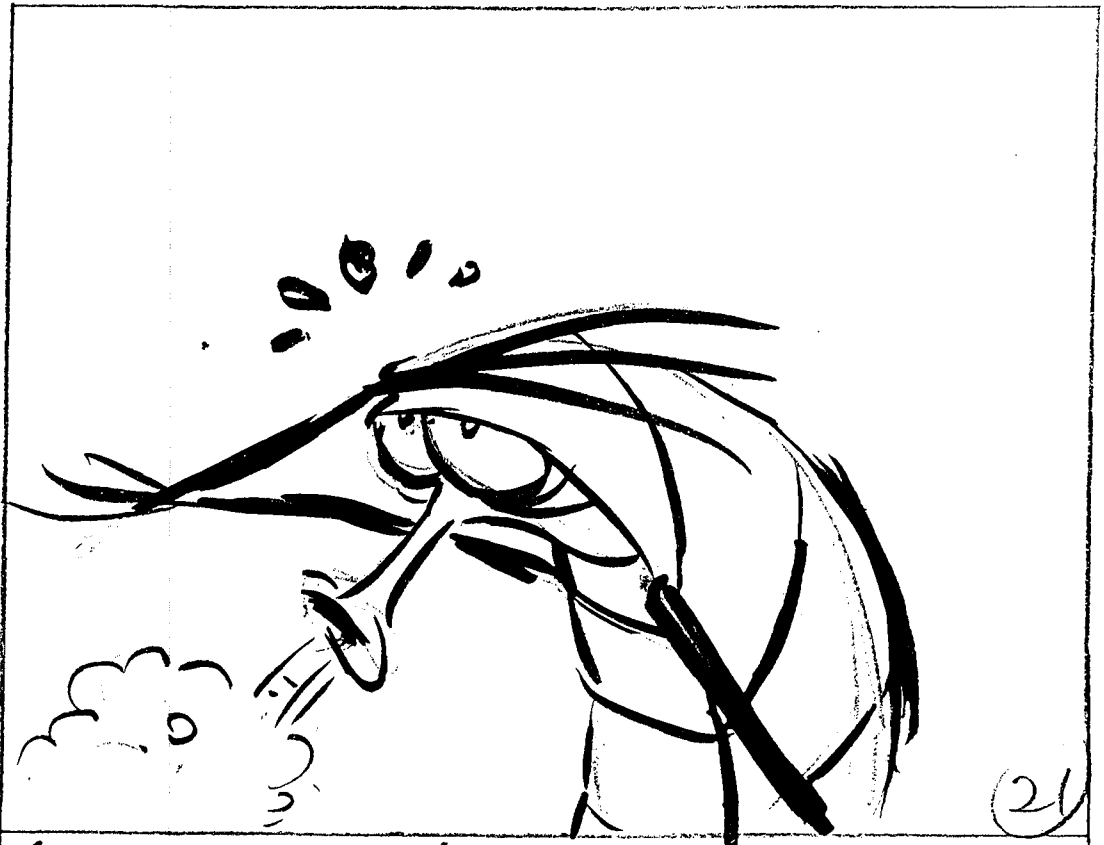


Gözleri belirir.

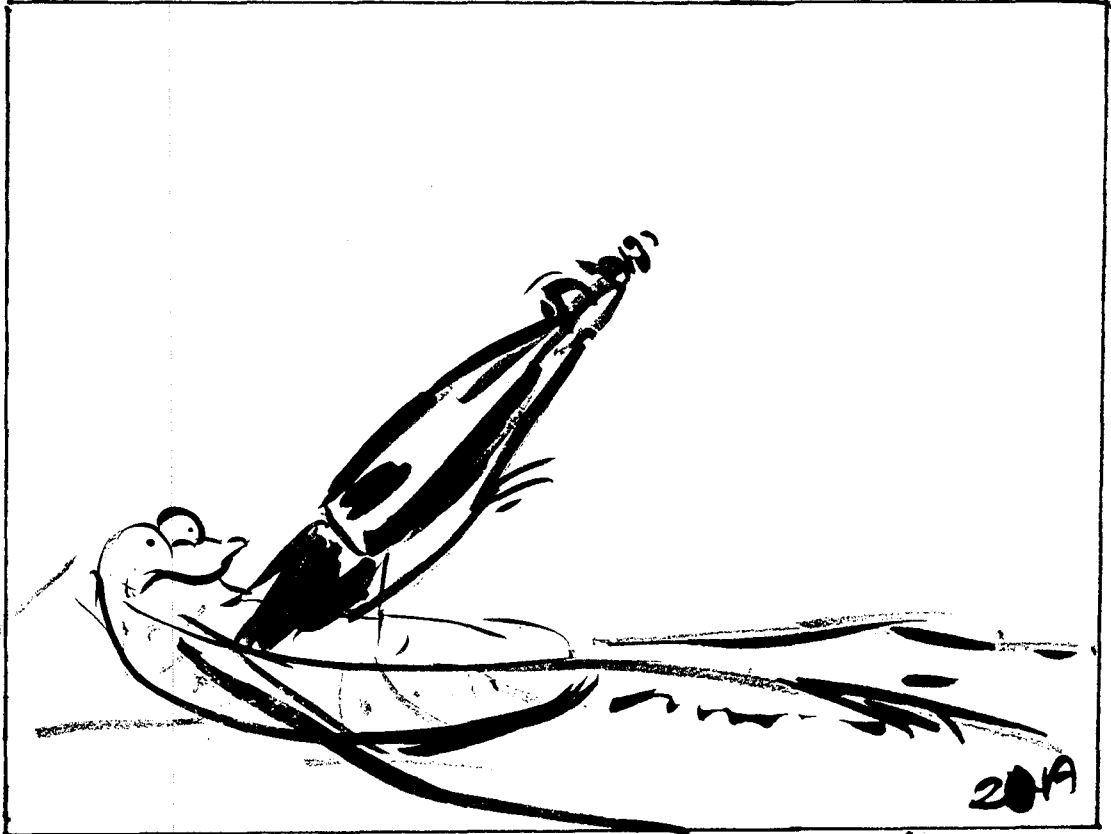




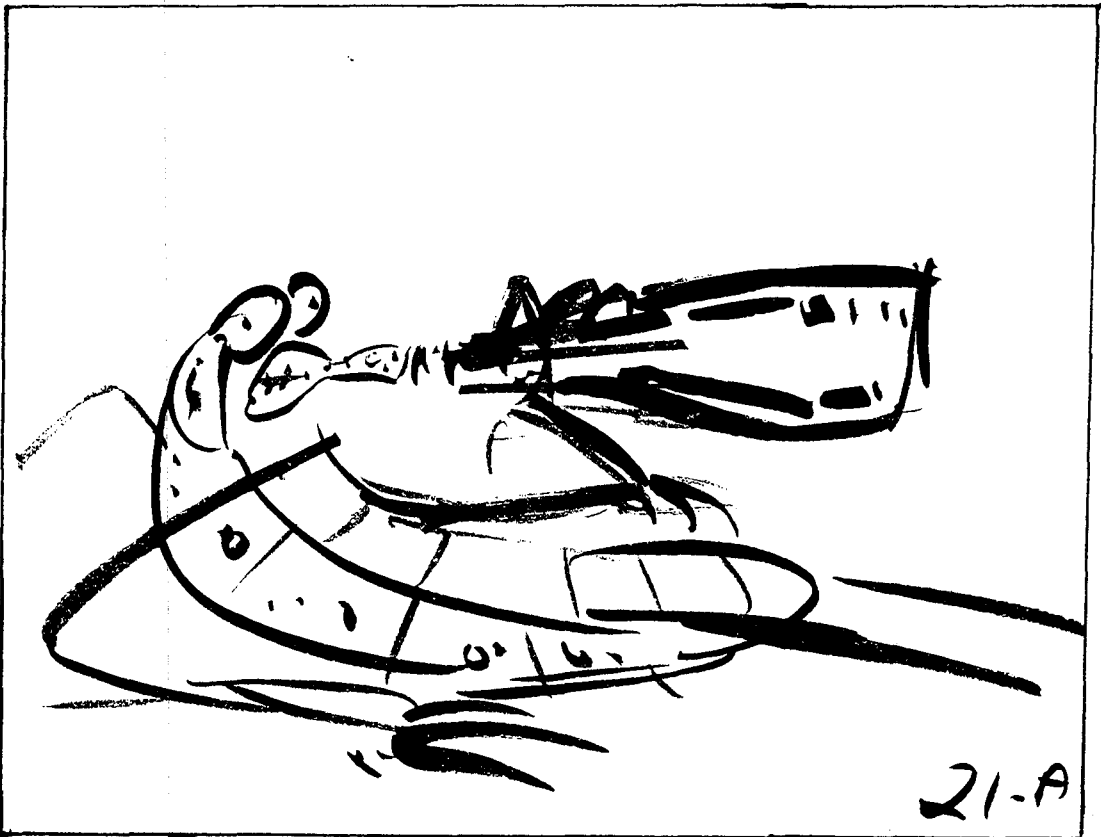
Nefes nefese kelmiştir.



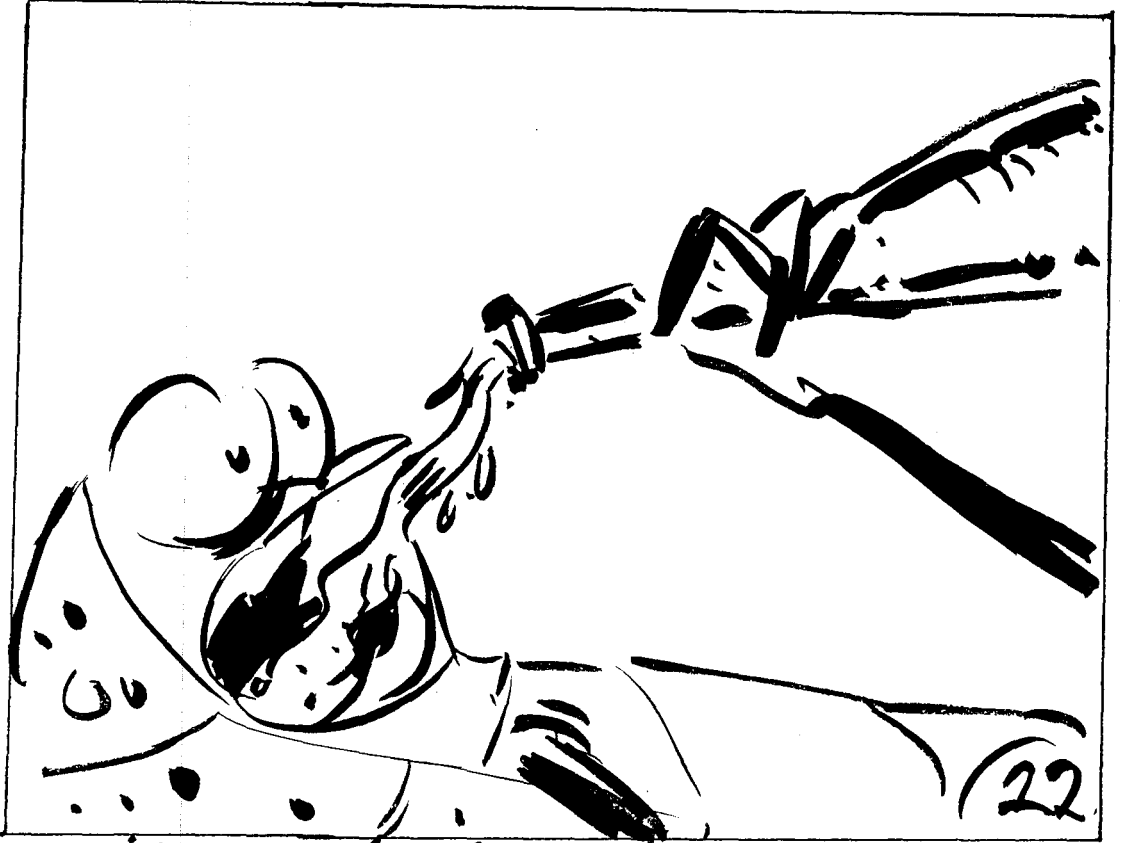
Derin bir oh çeker.



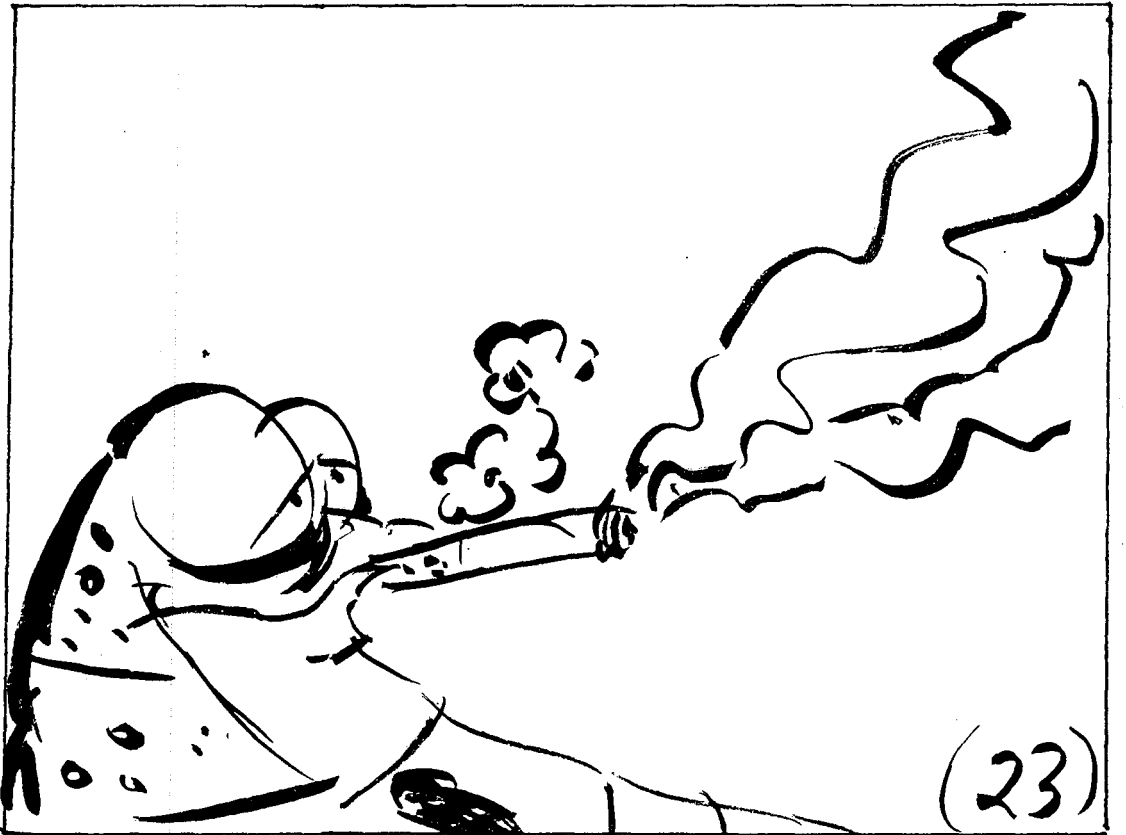
- MERE UZAMIR VE CUMHURİYETİN SARAP SİSİNİ  
CUMHURİYETİ.



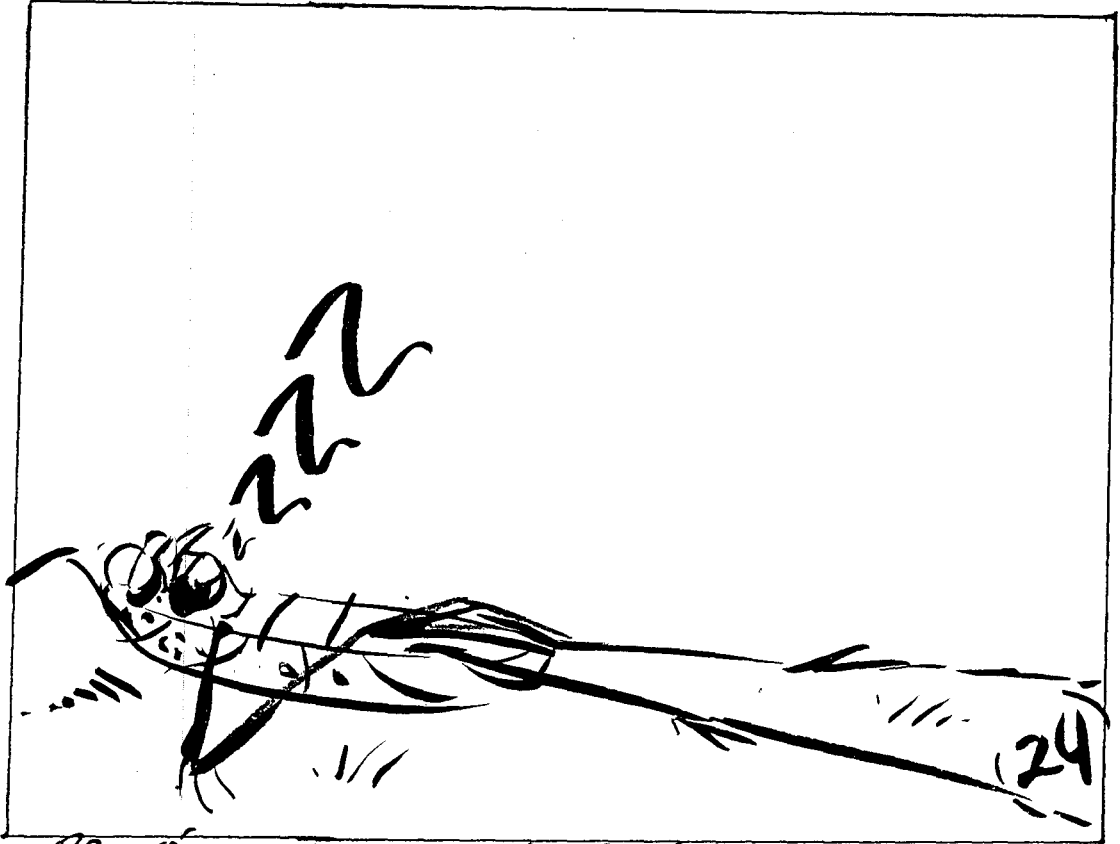
- Kapanımı alır.....



ve ıgıneye baslar.



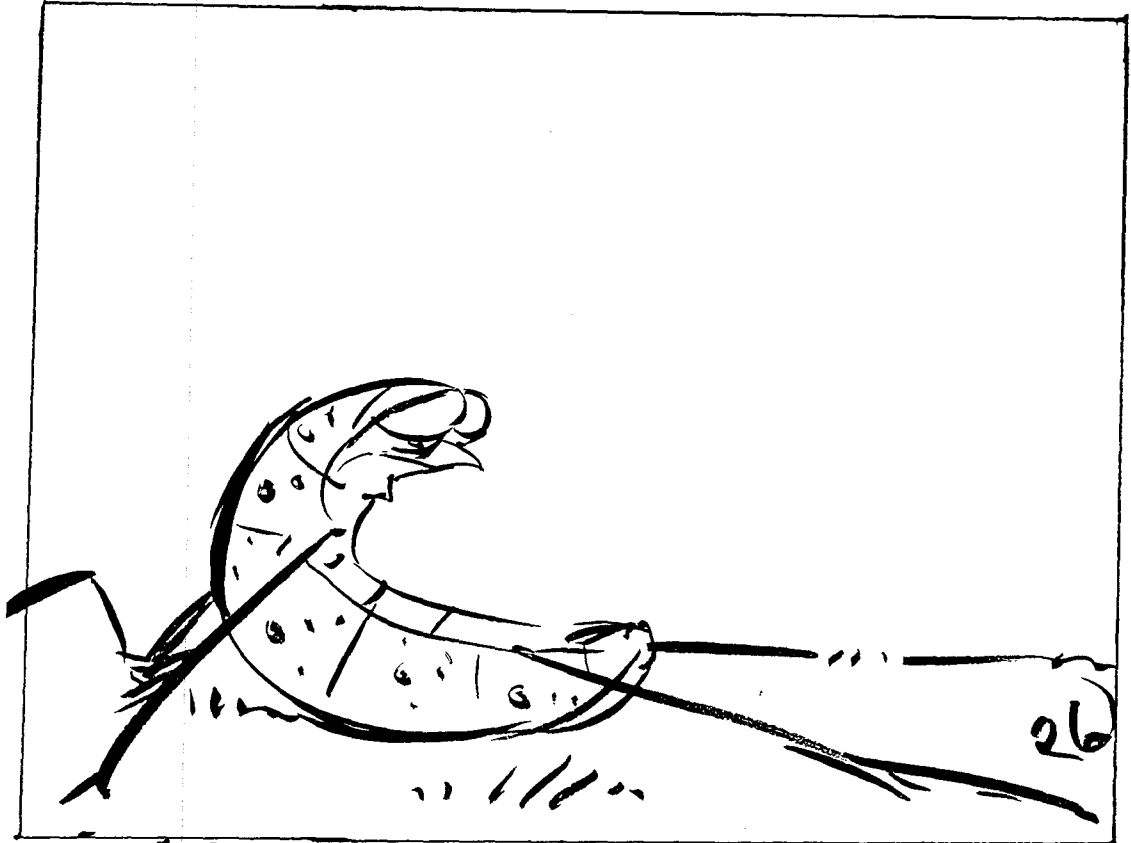
Ardından sigarasını ıyer.



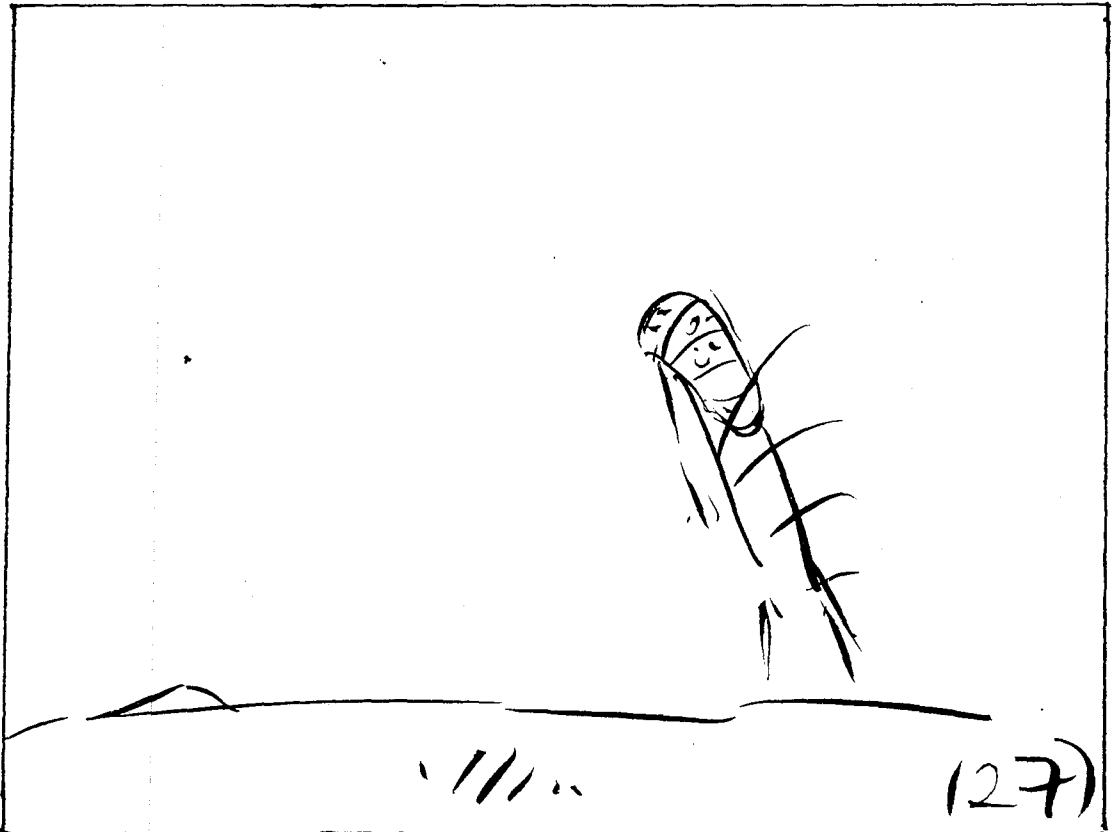
- Bir süre sonra derin bir uykuya dalar.



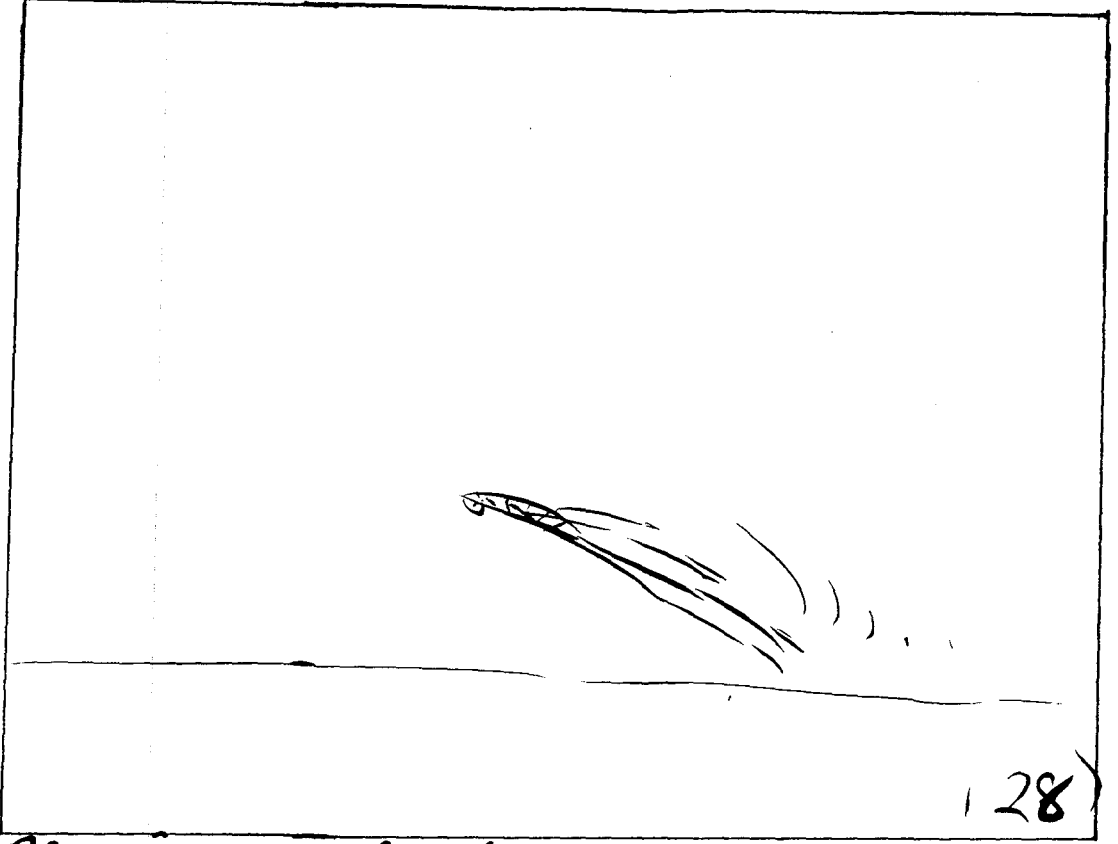
Uzaklardan bir istik sesi gelir ve korkuyla uyanır.



- İziyle geri dönməsi gerektiğini noturlar.



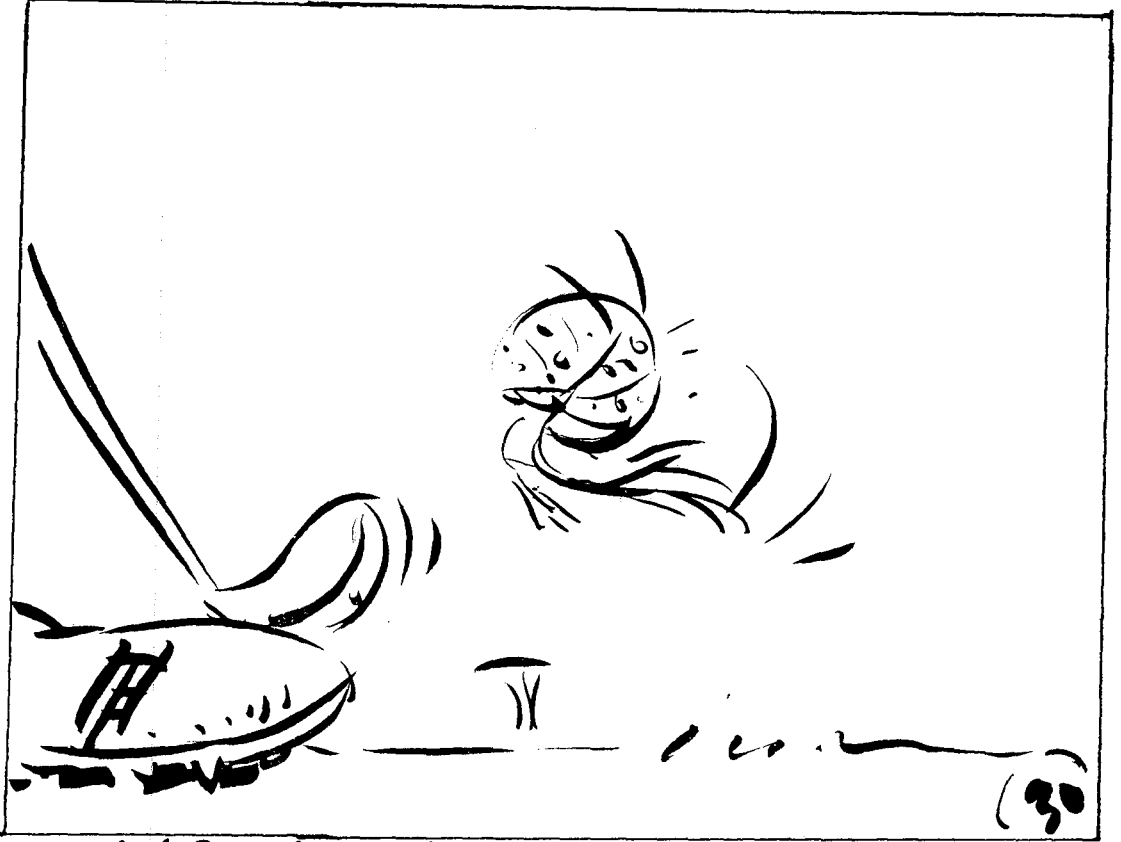
- Hızla zıplayarak uzaklaşır.



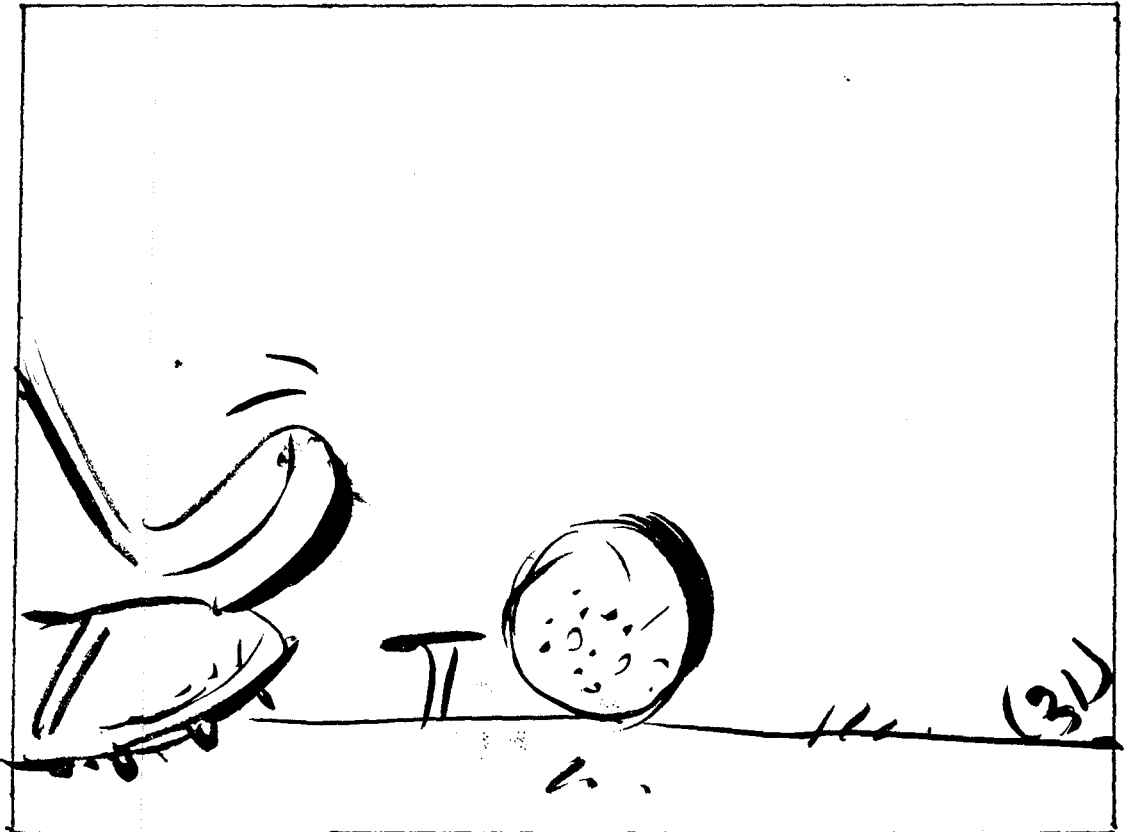
Bir süre yer alır.



Ve Gelf oynayan adamın yanına gelir.



Ami bir hareketle tenisar topu sine döndürülür.



31. Sahneden 1. sahneye döndürülür.

#### 4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma sırasında karakter üretim aşamaları, birbirini desteklemiş ve en sonunda karakter sayfası haline dönüşmüştür. Özellikle karakter geliştirme ihtiyacı bulunan her türlü alanların bu çalışmadan faydalanması ve bir yöntem olarak benimsenmesi, karakter geliştirme çalışmalarına olumlu katkı sağlayabilir.

Diğer yandan özellikle animasyon eğitimi alan öğrencilere, karakter geliştirmenin sadece kağıt üzerinde çizilmiş figürlerden ibaret bir çaba olmadığı, bu çalışma sayesinde anlatılabilecektir. Öncelikle yazınsal olarak karakter üretiminin gerekliliği ve faydaları çalışma süresince vurgulanmaya çalışılmıştır. Bu şekilde bir filme başlamadan önce net olarak tahlil edilen karakterler, film çatısı içerisinde görevlerini daha işlevsel yerine getirecektir, orijinal karakterlerin sahip olması gereken özellikler ortaya koyularak, karakter geliştirme çalışmaları sırasında klişe karakter sorunu ve bu sorunu aşmak için gerekli yöntemler belirgin hale getirilmiştir.

Bütün özellikleriyle ortaya konan karakterlerin, son aşamada model sayfası haline getirilmesi için çizim yöntemleri vurgulanmış ve model sayfası formatı belirlenmiştir.

Sonuç olarak bu çalışma, karakter geliştirme ve bu süreçte ortaya çıkan sorunları belirlemeye çalışmış ve bunun yaparken, kaynaklardan elde edilen bilgileri yeni baştan ele alıp tahlil ettikten sonra bütün haline getirmiştir. Ayrıca bu çalışmada, özellikle animasyon filmleri için karakter geliştirme çalışmalarında ortaya çıkan sorunlara dikkat çekilmiş ve çözüm üretilmeye çalışılmıştır.



**KAYNAKÇA**

Bazin, Andre. **Sinema Nedir?** Çeviren: İbrahim Şener, İkinci baskı. İstanbul: Sistem Yayıncılık, 1995.

Beck, Jerry & Friedwald, Will. **Animation Art**. London: Virgin Publishing Ltd. 1997.

Blair, Preston. **Film Cartoons**. Tustin: Walter Foster Publishing Inc. 1990.

Chion, Micheal. **Bir Senaryo Yazmak**. Çeviren: Necdet Tanyolaç, İkinci baskı. İstanbul: Afa Yayınevi, 1987.

Foss, Bob. **Film Making**. Los Angeles: Silman-James Press. Co. 1992.

Gözen, Erim. **Canlandırma Tekniği Ders Notları (1)**. Birinci baskı. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Yayını, 1992.

Onaran, A.Şerif. **Sinemaya Giriş**. İkinci baskı. İstanbul: Maltepe üniversitesi, İletişim Fakültesi Yayınları, 1999.

Öngören, M. Tali. **Senaryo ve Yapım**. Ankara: İktisadi ve Ticari İlimler Akademisi Yayını, 1992.

M. Boggs, Joseph. **The Art of Watching**. Clifornia: Benjamin / Cummings Pub. Co. 1987.

Miller, William. **Senaryo yazımı**. Çeviren: Prof. Dr. Yılmaz Büyükerşen, Doç. Yalçın Demir, Nesrin Esen, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Yayını, 1993.

Schneider, Steve & Bradbury, Ray. **The Art of Warner Bros. Animation**. New York: Henry Holt and Company Inc. 1988.

Vincenti, Giorgio. **Sinemannın Yüzyılı**. Çeviren: Engin Ayça, İstanbul: Evrensel Kültür Kitaplığı, 1993.