

KARAKTER TASARIMLARININ GÖRSEL ETKİ ÖGESİ BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

Sevim KARAALIOĞLU
İstanbul Kültür Üniversitesi, Türkiye
svmkaali@gmail.com
https://orcid.org/0000-0003-1678-9168

Zülfükar SAYIN
Hacettepe Üniversitesi, Türkiye
zulfikar.sayin@gmail.com
https://orcid.org/0000-0001-7123-6713

<i>Atf</i>	Karaalioglu, S. & Sayin, Z. (2022). Karakter Tasarımlarının Görsel Etki Ögesi Bağlamında İncelenmesi. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 12 (3), 856-869.
------------	--

ÖZ

Karakter tasarımları; canlandırma sineması, çizgi roman, grafik roman, animasyon, reklam, kitap resimleme, maskot, oyun grafikleri, oyuncak vb. birçok görsel alanda karşılaşılan önemli grafik tasarım uygulamalarındandır. Dolayısıyla, tasarlanan karakterlerin nitelikli, özgün, akılda kalıcı, hedef kitleyi etkileyici ve yansıttığı içerikle uyumlu görsel göstergeler olması çokça önemlidir. Karakter geliştirme çalışmalarında; tasarlanan karakterin renkleri, anatomik özellikleri, jestleri, mimikleri, giysileri, onu etrafındakilerden ayıran karakteristik nitelikleri vb. özellikler tasarımın ayırt edici olması için dikkate alınması gereken etki sağlayıcı öğeler ve ilkelerdir. Görsel iletişim tasarımının önemli ilkelerinden ve öğelerinden biri olan “etki”, özellikle karakter tasarımlarında ifadeyi güçlendirmek ve ayırt edici kılmak amacıyla başvurulan temel yönlendiricilerden biridir. İzleyici ve/veya alımlayıcı kitleler üzerinde akılda kalıcı etkiler (impact) uyandırmak için karakterlerin öne çıkan özelliklerinden hareketle dikkat çekecek görsel etkiler “efekt”ler uygulamak çokça önemlidir. Nitel araştırma yöntemleri ile hazırlanan bu çalışmada; görsel karakter uygulamalarının grafik tasarım ilke ve öğelerinden “etki” bağlamında irdelenmesi, sorunların belirlenmesi ve söz konusu sorunların çözümü için öneriler geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Dolayısıyla, grafik karakter geliştirme sürecinde önemli bir yeri olan görsel etki *ilkesi* ve *ögesinin* kullanımı izleğinde; konu tanımlanarak önemi ortaya konmakta, uygulanmış karakterlerden hareketle tasarım ve uygulamada karşılaşılan biçim-içerik ilişkisine dayalı betimsel sorunlar belirlenmekte, belirlenen sorunların nedenleri irdelenerek çözümü için önerilerde bulunmaktadır. İrdelenen karakterler çeşitli canlandırma sineması betimgeleri (figürleri) ve kavram tasarımlarından oluşmaktadır. Yapılan irdemeler; “semantik”, “sentaktik” ve “pragmatik” gibi *göstergebilimsel* yaklaşımlardan hareketle, uygulanmış karakter betimgelerindeki görsel etki uygulamalarına yönelik olarak gerçekleştirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Karakter Tasarımı, Etki, Görsel Etki, Görsel Gösterge, Görsel İletişim, Grafik Tasarım

INVESTIGATION OF CHARACTER DESIGNS IN CONTEXT OF VISUAL IMPACT ITEM

ABSTRACT

Character designs can be used in animated cinema, comics, graphic novels, animation, advertisements, book illustrations, mascots, game graphics, toys, etc. It is one of the important graphic design applications encountered in many visual fields. Therefore, the designed characters must be visual indicators that are qualified, original, memorable, impressive and compatible with the content they reflect. In character development studies, the designed character's colors, anatomical features, gestures, facial expressions, clothes, characteristic qualities that distinguish him from those around him, etc. features are the influencing elements and principles that must be taken into account for the design to be distinctive. One of the important principles and elements of visual communication design, "impact" is one of the main guides used to strengthen the expression and make it distinctive, especially in character designs. It is very important to apply visual effects "effects" that will attract attention based on the prominent features of the characters, to create impacts on the audience and / or receptive masses. In this study, which was prepared with qualitative research methods, it is aimed to examine the visual character applications in the context of "effect", one of the graphic design principles and elements, to identify the problems and to develop suggestions for the solution of these problems. Therefore, following the use of the visual effect principle and element, which has an important place in the graphical character development process; The subject is defined and its importance is revealed, descriptive problems based on the form-content relationship encountered in design and practice are determined based on the applied characters, the causes of the identified problems are examined and suggestions are made for their solution. The analyzed characters consist of various animated movie images (figures) and concept designs. The investigations made, based on semiotic approaches such as "semantic", "syntactic" and "pragmatic" is carried out for visual effect applications in applied character descriptions.

Keywords: *Character Design, Impact, Visual Impact, Visual Indicator, Visual Communication, Graphic Design*

GİRİŞ

Karakter tasarımları; canlandırmalar, çizgi romanlar, grafik romanlar, elektronik oyunlar, oyuncaklar, maskotlar gibi birçok görsel uygulama alanında karşılaşılan önemli görsel iletişim tasarımı uygulamalarındandır.

Grafik karakterler olarak da nitelendirilebilecek bu betimgeleri (figürleri) geliştirme sürecinde, tasarlanan karakterin; nitelikli, özgün, akılda kalıcı, hedef kitleyi etkileyici ve yansıttığı içerikle uyumlu bir görsel gösterge olması için grafik tasarım ilkeleri ve öğelerinden yararlanmak çokça önemlidir. Bu bağlamda, izleyicide amaçlanan etkiyi bırakmak ereğiyle görsel göstergelerden ve ilgili kuramlardan sıklıkla yararlanır. Karakter tasarımlarında kullanılan renk, biçim, doku, hareket, ışık, mekan, başkalaşım, boyut, abartı vb. *etki* öğeleri güçlü bir tasarım için yararlanılabilecek temel tasarım uygulamalarındandır. Dolayısıyla, karakter tasarlarken, söz konusu ilke ve öğelerden biri ya da birkaçının öne çıkarılmasıyla amaçlanan etkiler yaratılabilmektedir.

Sözkonusu betimgelerin geliştirilmesi sürecinde karakteristik özellikleri, ekinsel (kültürel) değerleri, gereksinimleri, güdülenmeleri, amaçları, öne çıkan beceri ve yetenekleri, fizyolojik, ruhsal, toplumsal vb. özelliklerinin dikkate alınması hedeflenen tipin ortaya konması için çokça önemlidir. Bu süreçte izleyici ile karakter arasındaki olası bağın güçlü tutulması da göz önünde bulundurulması gereken önemli aşamalardan biridir. Grafik tasarım ve resimleme (illüstrasyon) alanındaki araştırmaları ile yaptığı karakter tasarımlarıyla bilinen Doç. Dr. Elif Songür Dağ, karakter tasarımıyla ilgili olarak "Bir karakteri tasarlamak, onun hakkında etraflıca düşünmeyi gerektirir. Fiziksel olarak nasıl biçimleneceğinden tutun da karakterin içsel özelliklerinin nasıl yansıtacağına kadar pek çok detay

üzerine düşünülmalıdır” (Songür Dağ, 2015: 66) demektir. Dolayısıyla karakterin jest ve mimikleri, kostüm ve aksesuarları, mekan içindeki konumu, biçim ve içerik yönünden uygunluğu vb. öge ve nitelikler tasarım sürecinde öne çıkan temel özellikler arasında olmaktadır.

Günümüz sayısal (dijital) dünyasında, değişen ve gelişen teknolojiye koşut olarak, tasarım alanında da yeni medya teknolojilerinin sınırsız olanaklarından yararlanılmaktadır. Grafik tasarım alanında önemli araştırmaları ve çalışmaları olan Prof. Dr. Özden Pektaş Turgut söz konusu alanla ilgili olarak şu ifadelerle yer vermektedir: “Sayısal teknolojinin gelişimi ve kullandığımız mecralardaki hareketli görüntülerin artışı, izleyicinin farklı, özgün ve ilgi çekici ifade tarzlarına olan isteğini de olumlu anlamda tetiklemektedir. Bu bağlamda yeni iletişim ortamlarının sahip olduğu yüksek görsellik, ses, hareket, çoklu ortam, etkileşim gibi özellikler bu alana özgü tasarımların da önemini artırmaktadır” (Pektaş Turgut, 2019: 133). Diğer tasarım alanlarında olduğu gibi, karakter tasarımı alanında da yaratıcı çalışmaların ortaya çıkmasında sayısal teknolojiler kolaylaştırıcı olmaktadır. Özellikle elektronik çizgi ve grafik romanlar, hareketli grafikler, sayısal resimlemeler (dijital illüstrasyon), üç boyutlu karakter canlandırmaları (animasyonları), canlandırma sinemaları, üç boyutlu yazılımlar ve yazıcılar aracılığı ile geliştirilen çeşitli modeller vb. grafik tasarım uygulamaları; teknolojilerin bu alanda sunduğu olanaklar sayesinde hızla gelişen alanlar arasında gösterilebilir.

Her geçen gün, karakter tasarımı ve uygulamalarında kullanılan teknolojilerin artmasıyla birlikte elde edilen olanaklar beceri alanına önemli katkılar sağlamaktadır. Bu teknolojiler; biçimlendirme, renklendirme, hareketlendirme, seslendirme vb. alanlarda tasarımcıların işini kolaylaştırır da etkili tasarımlar gerçekleştirmek tasarımcıların yaratıcılıklarıyla doğru orantılıdır. Dolayısıyla, bu araştırmada irdelenen karakter tasarımları hem beceri hem de dikkat çekiciliği ve akılda kalıcılığı sağlayan etki öğeleri yönünden ele alınmaktadır.

Grafik tasarımın temel ilkelerinden ve öğelerinden biri olan “etki” açısından nitelikli karakterlerin gerçekleştirilmesi için görsel iletişim tasarımcısının bilgisi, becerisi ve sanatçı niteliği çokça önemlidir. Polonya’da Maria Helena Brzozowska konuyla ilgili olarak; “İletişim çağı olarak tanımlanabilecek bu zamanda, görsel iletişimcinin görevi, bilgileri biraraya getirmek, onlardan anlaşılır, çarpıcı ve bilgilendirici mesajlar oluşturmaktır” (Brzozowska, 2019: 163) derken söz konusu görsel göstergeleri tasarlayan yaratıcıların önemine dikkat çekmektedir. Bu izlekte bakıldığında; karakter tasarımcısının bilgisi, becerisi, özgünlüğü, çalıştığı konuda duygudaşlık (empati) kurabilme nitelikleri vb. özelliklerinin hem biçim hem de biçem (tarz) yönünden güçlü tasarımlar ortaya koymasında çokça önemli belirleyiciler olduğu söylenebilir.

Gün geçtikçe insan hayatına daha çok ve kaçınılmaz olarak giren karakter tasarımlarında ve uygulamalarında karşılaşılan çeşitli sorunlar söz konusudur. Biçimlendirme ve renklendirme niteliği, giysi uygunluğu, içeriğin/duyguların jest ve mimikler aracılığıyla yansıtılması, özgünlük, özgünlük vb. alanlarda gözlenen sorunlar bunların başlıcalarıdır. Alan uzmanlarıyla yapılan görüşmeler ve gerçekleştirilen irdemeler sürecinde; söz konusu sorunların nedenlerinden birinin karakter tasarımı alanında yetkin tasarımcılarla çalışılmamasından bir diğerinin ise işverenlerin tutumundan kaynaklandığı görülmüştür.

Grafik ve çizgi romanlar, karikatürler, resimli çocuk kitapları, bilgisayar oyunları, canlandırmalar; tiyatro, sinema ve oyunlar için tasarlanan kavram (konsept) çalışmaları gibi görsel niteliğin başat rol oynadığı alanlarda hedef kitle ya da bireyin doğrudan karşılaştığı ve/veya muhattap olduğu temel göstergeler karakterlerdir.

Evlerdeki biblolar; tanıtma/reklam, spor, eğlence gibi geniş toplumsal kitleleri ilgilendiren sosyal etkinlik düzenlemelerinde/orgazisyonlarında kullanılan maskotlar; müzelerde satılan hediye eşyalar vb. de birer karakter tasarımı ürünü olarak değerlendirildiğinde; hemen hemen her an ve her yerde karşılaşılan karakter tasarımlarının ve uygulamalarının niteliği çokça önem kazanmaktadır.

Çünkü karakter tasarımları; izlerken, eğlenirken, öğrenirken yaşanan zevkin niteliğini belirlemede ve sıklıkla karşılaşıldıklarından, estetik beğeni düzeyinin gelişiminde etkin roller oynamaktadır. Açıklanan bu önemli nedenlerden dolayı; görsel karakter uygulamalarının grafik tasarım ilke ve öğelerinden özellikle “etki” kavramı bağlamında irdelenmesi, sorunların belirlenmesi ve söz konusu sorunların çözümü için öneriler geliştirilmesi çokça önemli, dolayısıyla da gerekli olmaktadır.

KARAKTER TASARIMI VE GÖRSEL ETKİ KAVRAMLARI

Mark Wigan, karakteri; “Grafik romanlar, çocuk kitapları, bilgisayar oyunları ve animasyon filmleri gibi anlatılarda inandırıcı roller oynaması için kendisine belli nitelikler ve insani özellikler verilmiş bir illüstrasyon” olarak tanımlamaktadır (Wigan, 2012: 136). Karakter tasarımı alanında çalışmalar yapan Mehmet Naci Dedeal, karakter ve tasarım kavramlarını “İki büyük alanın isimlerini yan yana getirmek yazarken kolaydır. Biri karakter; toplumsal yapının insanı tanımlarken kullandığı çerçeve. Diğeri tasarım; birçok alanda uzmanlık düzeyinde deneyim ve birikim isteyen alanın bilinmezlerini bilinir hale getirip bir arada toplamının biçimlenmiş şekli” (Dedeal, 2018: 7) olarak değerlendirmektedir. Hem var olan görsel ve içeriksel verilerin düzenlenişi hem de yeni içerikler ile görüntüsel veriler yaratılarak hedef kitle üzerinde amaçlanan etkiler yaratmak için oluşturulan grafik düzenleri kapsayan “tasarım” kavramı Emre Becer tarafından, “Tasarılma eylemi, oluşturulacak yapının organizasyonu ile ilgili her türlü faaliyeti içine almaktadır” (Becer, 2015: 32) şeklinde tanımlanmaktadır. Bu da göstermektedir ki, sadece biçim ve biçem (tarz) yönünden değil, aynı zamanda içerik yaratma yönünden de donanımlı grafik tasarımcılarla çalışmak *etkili* karakter tasarımları gerçekleştirmek için çokça büyük önem taşımaktadır. Özellikle hayvan karakterleri alanında araştırmalar ve tasarımlar yapan Sevgi Can Pekmezci Sargın karakter tasarımı şu şekilde ifade etmektedir:

Resimli hikâyelerde, çizgi romanlarda, grafik tasarım ürünlerinde ve canlandırmalarda düşsel kahramanlar, karakterler yaratıcılarının hayal güçleri ve içine doğduğu dönemin özellikleri doğrultusunda yaratılırlar. Karakterler, farklı bakış açılarıyla doğada var olan formların yeniden yorumlanmalarıyla, insanın duygusal ya da kültürel alt yapısı ne olursa olsun etkili uyaranlar olarak duylara ve bilince dikkat çekmektedirler (Pekmezci Sargın, 2010: 93).

Karakter çalışmalarında gülmece (mizah) alanında araştırmalar ve uygulamalar yapan Armağan Gökçearslan’ın karakter tasarımlarıyla ilgili yorumu şöyledir:

Karakter tasarımında uygulanması gereken bazı püf noktalar mizahi bir yapı oluşturabilmek adına oldukça önemlidir. Özgün karakterler tasarlayabilmek için doğada var olan canlıların derinlemesine incelenmesi ve bu canlıların bedenlerindeki bazı noktaların aykırılık yaratabilecek bir biçimde vurgulanması gereklidir. Mizaha ulaşmanın en temel kuralı abartı ve deformasyondur. Karakter tasarımı yapılırken doğada var olan canlılar incelenir ve bu canlıların bedenlerinin abartı ve deformasyona uygun kısımları vurgulanırsa mizaha ulaşmak mümkün olabilir. Abartı ve deformasyon izleyici için komiktir çünkü insanlar görmeye alıştığı bir formun biçim değiştirdiğini gördüğü zaman gülme hissine kapılırlar (Gökçearslan, 2010: 88).

Karakter tasarımı ve uygulamalarında öne çıkan, niteliği artırıcı ve ilgi toplayıcı önemli özelliklerden biri de senaryodur. Canlandırma sineması, reklam, animasyon filmleri gibi tasarımlarda (projelerde) senaryo ve hikâyenin karakterlerle olan ilişkisi oldukça önemlidir. Tony White karakter tasarımlarında senaryonun önemini “Hiç şüphesiz senaryo, herhangi bir filmin en önemli bileşeniye, karakter tasarımları da o senaryonun canlandırılmasında büyük rol oynar. Karakterler canlı bir aksiyon filmindeki oyuncu kadrosuna eşdeğerdir” (White, 2006: 30) cümleleriyle vurgulamaktadır.

Grafik tasarım ilkeleri karşıtlık, tartım (ritm), benzerlik, oran/orantı, vurgu, bütünlük, farklılık, hareket, yön, denge, düzen, sıralıdüzen (hiyerarşi), bakışım (simetri), özgünlük, etki/vurgu vb. (Sayın, 2019) olarak çeşitli ulamlar altında açıklanabilir. Grafik tasarım ilke ve öğelerinden biri olan *etki*, tasarımdaki göstergelerle ya da söz konusu göstergeler üzerinde fark yaratılarak görünür kılınan ve dikkat çekiciliği nedeniyle hem fark edilirliliği hem de akılda kalıcılığı belirgin olan, dolayısıyla da ifadeyi zenginleştirerek hedef kitle üzerinde izler bırakan güçlü bir tasarım ögesi olarak öne çıkmaktadır. Farklı alanlardan ve örneklerden hareketle çeşitli şekillerde tanımlanabilecek “etki” kavramının, grafik tasarım bağlamında; “Görsel iletişim tasarımında “etki/efekt” kullanımı hem grafik tasarımcı özgünlüğünün önemli bir göstergesi, hem de hedef kitlelerin, dolayısıyla da toplumun estetik beğeni düzeyinin büyük ölçüde değişimine/gelişimine katkıda bulunan ve tüketim alışkanlıklarını değiştirmede/yönlendirmede/belirlemede önemli roller oynayan başat bir tasarım ilkesi ve ögesidir” (Sayın, 2019: 41) şeklinde tanımlanması mümkündür.

Karakter tasarımlarında görsel etki ögesini, hedef kitle üzerinde bıraktığı algı bağlamında değerlendirmek mümkündür. Tasarlanan grafik karakterlerin; kişilik, duygu, düşünce, yaşadığı dönemin kültürel özelliklerini aktarması beklenir. Görsel karakter tasarımlarında dikkat çekici ve akılda kalıcı etki ya da etkiler oluşturmak karakteri benzerlerine oranla farklı ve güçlü kılar. “Tasarım süreçlerinde, genellikle hedef kitle üzerinde etki bırakılması ereğiyle gerçekleştirmeler yapılırken, amaçlanan etkiyi bırakacak göstergeler diğer göstergelere göre özellikli olarak tasarlanmaktadır. Söz konusu özellikli göstergeler de çeşitli etkiler/efektler uygulanarak dikkat çekici hale getirilen biçim, görüntü, renk, doku vb. tasarım öğeleri ile elde edilmektedir” (Sayın, 2019: 30). Etkili karakter tasarımlarında özellikle renk çokça önemli olmaktadır. Çünkü “Renk, biçimin ölçülebilirlik anlamında en güçlü birim oluşturan öğesidir. Anlamaları ve algımızdaki yerleri çok güçlüdür; kimi zaman yan öge olarak, kimi zaman da kendilerini ana öge olarak kullanıp bir biçimi yaşar hale getirir” (Dedeal, 2018: 185). Ayrıca “Renk çok güçlü bir iletişimcidir çünkü çok yönlü kodlamalar sunarken, tasarıma belirli dinamikler de ekler. Renk, farklı durum, duygu veya ruh halini gösterebildiği gibi izleyicide belirli duygusal tepkiler de ortaya çıkarabilir” (Ambrose ve Harris, 2013: 118).

Karakterde dikkat çekecek görsel etkiler yaratılmasında giysiler ve karakterin nasıl giyindirildiği de önemli roller oynamaktadır. Franklin Bishop’un yaklaşımıyla söylemek gerekirse; hedef kitle tek kelime okumak zorunda kalmadan karakterin kişiliğini anlayabilmelidir. Bazı giyim eşyaları, anlık görsel ipuçları olarak çok etkili olabilmektedir. Örneğin; bir bilim insanının beyaz laboratuvar önlüğü, bir casusun trençkotu, bir hırsızın çizgili tişörtü... (Bishop, 2006: 72).

KARAKTER TASARIMLARININ KULLANIM ALANLARI

Karakter tasarımları; çizgi romanlar, çizgi filmler, canlandırmalar, resimli çocuk kitapları, gülmeceler (karikatür vb.), maskotlar, konsol ve bilgisayar oyunları, oyuncaklar, ambalajlar, kavram (konsept) uygulamaları, nft (Non Fungible Token / Değiştirilemeyen Token)’ler vb. gibi birçok betimgelere dayalı alanda karşılaşılan grafik betimgelerdir. Karakter tasarımlarının kullanım alanlarında öne çıkan uygulamalardan biri de çizgi roman karakterleridir. Gelişen yeni medya teknolojilerinin bir sonucu olarak web çizgi romanları ve hareketli çizgi romanlar gibi uygulamalar bu alanda ilginin artmasına neden olmaktadır.

Çizgi romanlar daha çok karakter odaklı ve anlatsal bir boyuta sahip olduklarından iletinin (mesajın) aktarımında önemli roller oynamaktadır. Karakter tasarımlarının uygulama alanlarından biri olan karikatürlerde de, abartı ve gülmece (mizah) özelliği nedeniyle okuyucular tarafından ilgi gören göstergeler olarak söz konusu betimgelerle karşılaşılmaktadır. Görsel ifade aracı olarak karakter tasarımlarının uygulama alanlarından biri olan canlandırma (animasyon) karakterleri; iki boyutlu ve üç boyutlu canlandırma, “stop motion”, kille canlandırma, sayısal (dijital) canlandırma gibi çeşitli alanlarda yerini almaktadır. Söz konusu alanda özellikle Disney ve Pixar canlandırma stüdyolarının geliştirdiği karakterler dikkat çekmektedir. Ben Cormack, çizgi filmi; -genellikle- abartılı veya dramatik özelliklerin konuyu akıcı bir şekilde ve en büyük etkiyle ortaya koymaya yardımcı olduğu küçük birer

melodram olarak nitelendirmektedir. Cormack'a göre, çizgi film karakterleri biçim ve biçem yönünden benzersidir. Onlar başka herhangi bir sanat biçiminin yanına yerleştirildiğinde öne çıkarlar. Çok çeşitli çizgi film biçimleri/stilleri olmasına karşın, karakterler aynı kural ve gelenekere uygundur: Karakterlerin aşırı derecede alışılmadık olması gerekir. Komik, iyi gözlemlenmiş, özgün, eğlenceli, cesur, dramatik ana hatlarla parlak ve renkli olmalıdır (Cormack, 2006: 34).

Karakterler tasarımlarıyla; edebiyat, şiir, masal, roman, destan, oyun, opera, tiyatro gibi çeşitli sanat ve yazın alanlarının görselleştirilmesinde sıkça karşılaşmaktadır. Aynı zamanda tarihsel olayların, söylenebilimsel (mitolojik) hikayelerin karakter tasarımları yoluyla günümüze taşınması oldukça ilgi uyandırmaktadır. Karakter tasarımlarının uygulama alanlarından biri olan çocuk kitabı resimlemelerindeki betimgeler de, bilginin çocuklara keyifli ve eğlenceli bir biçimde aktarımını sağlayarak, öğrenmeyi kolaylaştırması ve zevkli hale gelmesi bakımından etkili olmaktadır. Yeni medya teknolojilerinin sağladığı olanaklar sayesinde günümüzde etkileşimli tasarımlar karakter tasarımı alanında da önemini korumaktadır. Özellikle ders kitaplarında da karakter tasarımları yoluyla içğin zenginleştirilmesi, bilginin görselleştirilmesi, anlatımı güçlendirmesi yönünde önemini korumaktadır. Karakterler tasarımlarına sıkça rastlanan alanlardan biri de reklam sektörüdür. Markaların amblemi, maskotu, ambalajı, tanıtım filmi vb. gibi bir çok ögesinde karakterler etkili bir şekilde kullanılmaktadır. Günümüzde, karakter tasarımcısının plastik, kil, vinil gibi çeşitli teknolojilerle tasarladığı sanat oyuncakları da bu bağlamda öne çıkan alanlardan biridir.

GÖRSEL ETKİ ÖGESİ BAĞLAMINDA KARAKTER TASARIMI İNCELEMELERİ

Özellikli (özgün, dikkat çekici, etkili, akılda kalıcı...) olması hedeflenen bir karakter tasarımı geliştirilirken; tasarlanacak karakterin temel özellikleri belirlenerek, bu özelliklerin öne çıkarıldığı görsel etkiler yaratılması çokça önemlidir. Çünkü karakter tasarımlarında kullanılan grafik etkiler karakter hakkında bilgi veren çokça önemli göstergelerdir. Karakterin genel görüntüsü, giysisi, aksesuar seçimleri, rengi, formu, sahne tasarımı gibi ögeler o karakteri tamamlamada ve tanımlamada çokça yardımcı olabilmektedir. Bu nedenle de, karakter tasarımı sürecinde grafik tasarımcı oldukça önemli roller üstlenmektedir.

Karakter tasarımcılarının özellikle ruhbilim (psikoloji) ve toplumbilim (sosyoloji) konularında bilgili olması çok önemlidir. Çünkü her karakterin belli bir kişiliği vardır ve her biri -aynı zamanda- toplumun yarattığı birer öznedir. Bu bağlamda, Maureen Furniss, karakter tasarımı sürecinde kişilik geliştirme konusundaki düşüncelerini "Karakterlerinizi canlandırmadan önce kim olduklarını bilmelisiniz. Bu size karakterin yaşam öyküsünü, dünya görüşü ve turumu hakkında bilgi vererek bunları karakterin durumlara göstereceği tepkileri ve sonunda nasıl hareket edeceklerini belirlemenizi sağlar" (Furniss, 2013: 60) şeklinde dile getirmektedir.

Karakterler insan, hayvan, bitki vd. canlı ya da cansız ögeler için tasarlanan göstergeler bağlamında çeşitli ulamlar (kategoriler) çerçevesinde tanımlanabilir ve incelenebilir. Karakter kavramı özellikle toplumsal (sosyolojik) ve ruhsal (psikolojik) bir varlık olan insan bağlamında ve de öznen hareketle tanımlanırken; toplumbilim, ruhbilim, düşünceler, inançlar, beğeniler, uğraşlar, toplumsal öge vb. içerikler ve/veya özellikler söz konusu olmaktadır; ancak, bu çalışmada sözü edilen karakter tasarımları sadece görsel ögeler çerçevesinde ve etki ögesi bağlamında birer grafik tasarım betimgesi olarak ele alınmaktadır. Dolayısıyla, bu çalışmada yapılan irdelemeler, tasarlanmış ve uygulanmış görsel betimgelerdeki (karakterlerdeki) görsel etkiler (efektler) bağlamındadır. Bu etki ögelerini grafik göstergeler bağlamında irdelemek; göstergebilimin ilkelerinden yararlanmayı (Rıfat, 2014), dolayısıyla da anlamsal (semantik), biçim dizimsel (sentaktik) ve işlevsel (pragmatik) nitelikler yönünden yaklaşmayı gerekli kılmaktadır.

Karakter tasarımları incelenirken -diğer grafik gösterge irdelemelerinde olduğu gibi-; göstergenin anlamını irdelemek için "semantik" yaklaşımdan, göstergenin tasarım niteliğini / düzenini, göstergeyi oluşturan ögelerin birbiriyle ilişkisini irdelemek için "sentaktik" yaklaşımdan, göstergenin işlevini ne

kadar yerine getirebildiğini ya da getirebileceğini ve amaca uygunluğunu irdelemek için de “pragmatik” yaklaşımdan yararlanılmalıdır (Sayın, 2001: 85).

Daha önce de değinildiği gibi, çok çeşitli alanlarda karakter tasarımı ve uygulamaları söz konusudur. Yapılan araştırma ve incelemelerde grafik tasarım öğeleri ve ilkeleri yönünden çok sayıda sorunlu örnekle karşılaşıldığı gibi olumlu olarak değerlendirilebilecek örnekler de görülmüştür. Örneğin grafik betimgeler bağlamında karakter tasarımı alanında önemli çalışmaları olan Cenk Köksal ve Özgül Gürbüz’ün yönetmenliğini yaptığı ve iki küçük çocuğun evcilik oyununu konu alan “Evcilik” adlı ödüllü kısa canlandırma filmindeki karakterler (Resim 1) görsel etki bağlamında başarılı örnekler arasında değerlendirilebilir. Canlandırma filmindeki karakterlerin “arketip”leri (ilk örnek) incelendiğinde; sevgi, masumiyet ve yaratıcılık göstergelerinin dikkat çektiği görülmektedir. Karakterler sentaktik açıdan incelendiğinde, kafa yapısının vücuda oranla büyük tasarlanmış olması sevimli ve çocuksu özellikleri öne çıkaran etki yaklaşımları olarak değerlendirilebilir. Aynı zamanda normal insan anatomisine oranla gözlerin iri olarak biçimlendirilmesi ve yüz hatlarının yuvarlatılarak oluşturulması ile yumuşak tonlarla renklendirme anlayışı karakterleri daha sevimli ve sempatik hale getiren etki göstergeleri olarak değerlendirilebilir. Mekan içinde karakterin yakın plan çekimleri yüz ifadesinde amaçlanan duygunun aktarımını pragmatik açıdan kolaylaştırmaktadır. Film sahnesinde/mekanda kullanılan renkler karakterlerin öne çıkmasına hizmet etmekte ve karakterleri oluşturan biçimlerin (formların) yansıtılmak istenen içeriğe uygunluğu semantik olarak dikkat çekmektedir. Seçilen kostümler karakterlerin kişiliğini yansıtmak üzere ele alınmıştır. Kız çocuğu için pembe, erkek çocuğu için ise mavi tonlu kostümlerin tercih edilmesi anlamsal yönden cinsiyet ayırt ediciliğine hizmet eden birer etki göstergesi olarak değerlendirilebilir. Sahne tasarımında kullanılan buğulu sıcak renkler çocukların sihirli dünyasına davet eden göstergeler olarak dikkat çekmektedir.



Resim 1. “Evcilik” adlı kısa canlandırma film sahnelerinden görüntüler (2017).

Kaynak: <https://www.playinghousefilm.net/tr/gallery/>

Karakter tasarımlarında betimgelyi ilginç yapmak ve dikkatleri çekmek amacıyla *etki* ögesi olarak *abartıya* da sıkça başvurulmaktadır (Barthes, 2005). Filozof Henri Bergson abartı ile ilgili şu ifadelere yer vermektedir: “Abartının komik olabilmesi için amaç olarak değil, çizerin doğada dikkatini çeken çarpıklıkları gözümüze sokmak için kullandığı basit bir yöntem olarak görülmesi gerekiyor. Önemli

olan bu çarpıklıklardır, ilgi çeken de budur” (Bergson, 2021: 29). Örneğin; Pixar yapımı, Pete Docter’in yönetmenliğini üstlendiği 2020 yılında gösterime giren ‘Soul’ animasyon film karakterlerinde (Resim 2-3) görsel etki ögesi olarak *abartı* söz konusudur. Büyük ilgi gören ve bir müzik öğretmenin hikayesini konu alan fimde; karakterin ağız, burun ve yanaklarının sentaktik ilişki yönünden kafa yapısına göre büyük olması seyircisi tarafından ilgi uyandırmakta ve dikkat çekmektedir. Fimdeki karakterin jest ve mimiklerinin anlamın aktarımında etkin rol oynadığı söylenebilir. “İnsan bedenindeki tavırlar, jestler ve hareketler bize basit bir mekanizmayı anımsattığı ölçüde gülmüştür” (Bergson, 2021: 31). Dolayısıyla karakterlerin duygusunu semantik açıdan jest ve mimik hareketleriyle ilişkilendirmek mümkündür. Önemli olan ilginç olanı tasarlamaktır. Karakterin ten rengi, gözlük, şapka gibi aksesuarları da karakter hakkında fikir veren semantik göstergeler olarak tasarlanabilmektedir. Michael D. Mattesi’nin yaklaşımıyla söylemek gerekirse; Kostüm, çizdiğiniz karakterde harika bir etki uyandırır. Karakter tasarımlarında kullanılan şekiller, renkler, dokular, desenler ve birçok öğeler sanatçıya yeni fikir, deneyim ve seçenekler sunmaktadır. Çünkü kostüm ve aksesuarlar karakterin görsel olarak genel bir bilgilendirmesini aktarmaktadır (Mattesi, 2008: 95). İzleyiciyi etkilemek için onların duygudaşlık niteliklerini harekete geçirebilmek de çokça önemlidir. “İzleyicilerinizi karakterlerinize güldürmek için onları tanıdıklarını hissetmeleri gerekir.” der Cormack. Ve şöyle devam eder: Örneğin; talihsizlik, tanıdığın birinin başına geldiğinde her zaman daha komiktir. Hedef kitleye karakterler hakkında olabildiğince çok şey anlatmak için aksesuarlar ve ifadeler gibi ince ayrıntılar (nüanslar) kullanılmaya çalışılmalıdır (Cormack, 2006: 70).



Resim 2. Canlandırma film karakteri Soul’dan bir görüntü (2020).

Kaynak: <https://www.sinefesto.com/pixarin-yeni-animasyon-filmi-souldan-fragman.html>



Resim 3. Canlandırma film karakteri Soul'dan mekan içinde bir görüntü (2020).

Kaynak: <https://www.log.com.tr/pixarin-yeni-animasyon-filmi-soul-ilk-fragmaniyla-karsimizda-video/>

Her betimleyici biçimlendirme ve/veya görselleştirme alanında olduğu gibi karakter tasarlarken de çeşitli teknolojiler kullanılmaktadır. Bu bağlamda yün ve keçe ile “stop motion” canlandırma alanında uzmanlaşmış canlandırma ustası ve yönetmen Andreas Love’un çalışmaları (Resim 4) kendine özgü beçemiyle (tarzıyla) etkili ve dikkat çekicidir. Andrea Love ile Pheobe Wahl’ın birlikte yönettiği; klasik peri masalı “Thumbelina”nın modern yaklaşımlarla yeniden betimlendiği ödüllü “Tulip” filmi bu anlamda oldukça ilgi uyandırmaktadır. Film macera, sihir ve özgürlük izleklerine (temalarına) odaklanmaktadır. Malzeme olarak kullanılan yün, keçe ve keçe kumaşın karakterlerde yumuşak, doğal, samimi etkiler uyandırabilmektedir. Kostüm ve aksesurular dikkat çekici renklerle bütünleşerek sahne içinde sıcak, keyifli ve eğlenceli bir atmosfer oluşturmaktadır. Güzel duyuşsal (estetetik) değerlerin göz önünde bulundurulduğu filmde, mekan içindeki karmaşık ayrıntılar başarılı bir şekilde birleştirilerek belli bir sentaktik bütünlük sağlanabilmiştir. Andreas Love ve Dawn Dreyer’in yönettiği “Fear” adlı kısa belgesel filmdeki karakter de etkili betimgeler arasındadır (Resim 5). Semantik açıdan incelendiğinde, filmin konusunun karakterin ifadesine başarılı bir şekilde yansıtıldığı görülmektedir. Çokça emek harcanarak yaratılan film, özellikle yapım tekniği ve kullanılan malzeme seçiminden dolayı oldukça dikkat çekici bir canlandırma uygulamasıdır.



Resim 4. Andrea Love tarafından gerçekleştirilen “Tulip” adlı “stop motion” canlandırma film karakterlerinden görüntüler (2020).

Kaynak: <https://hellohornet.com/andrea-love.html?project=tulip>



Resim 5. Andrea Love tarafından gerçekleştirilen “Fear” adlı “stop motion” canlandırma film karakterlerinden görüntüler (2016).

Kaynak: <http://www.andreaanimates.com/#/fear/>

Konsept tasarımı uygulamalarında karakter tasarımı ayrı bir önem taşırken, karakterlerin mekandaki konumlandırılışı yerleşimi ve mekânla bütünleşmesi hem semantik hem de sentaktik açıdan karakterleri de mekânı da önemli kılan özellikler arasındadır. Rob Minkoff’un yönetmenliği yaptığı “Mr. Peabody & Sherman” filminin konsept ve karakter tasarımı örneği (Resim 6) bu bağlamda etkili ve dikkat çekicidir. Kamera, renk, açı, ışık kullanımı, çekim teknikleri (sinematografi) yönlerinden ve görsel etki varsıllığı bakımından öne çıkan yapıtlar arasındadır. Film sahnesinde canlı renk seçimi ve güçlü görsel etkiler (efektler) ile izleyicisine eğlenceli, keyifli ve dinamik ortamlar sunabilen önemli örneklerden biri olarak değerlendirilebilir.



Resim 6. “Mr. Peabody & Sherman” adlı canlandırma filmin konsept tasarımı uygulamalarından örnekler (2014).

Kaynak: <http://www.animasyongastesi.com/mr-peabody-sherman-konsept-tasarim/>

Karakter betimlemelerinde tarihi içeriğe dayanan konular da oldukça ilgi görmektedir. Karakterler bu tür uygulamalarda semboller, mitler, anlatılar izleğinde tasarlanmaktadır. Söz konusu alanda tarihi konulardan ve sembollerden yola çıkılarak, çağcıl ve özgün yaklaşımlarla çeşitli uygulamalar ortaya koymak olasıdır. Dolayısıyla karakter tasarımları, tarihi betimgelerin (figürlerin, karakterlerin) evrensel boyuta taşınmasında ve bilinirliğinin sağlanmasında önemli bir katkı sağlamaktadır. Geçmişin izlerinden hareketle, çağdaş yaklaşımlarla tasarlanan uygulamalar ve sergilemeler görsel etki nitelikleri bağlamında dikkat çekicidir. Söz konusu karakterlerin resimleme, çizgi roman, çizgi film ve canlandırma karakteri gibi alanlarda günümüze uyarlanan örneklerini görmek olasıdır. Süperman, Batman, Starwars, Örümcek Adam, Red Kit, Şirinler, Garfield bu alanda öne çıkan karakterler arasındadır.

Söz konusu alanda tasarlanan nitelikli karakterler sayesinde söylenceleri, hikayeleri, efsaneleri vb. konu alan anlatıların daha eğlenceli ve keyifli bir biçimde aktarılabilirdiği söylenebilir. Örneğin; Santa Monica Studio tarafından geliştirilen “God of War” adlı oyun, söylencebilimden (mitolojiden) beslenen hikayesiyle oldukça ilgi görmektedir (Resim 7). Kratos ve Arteus karakterleri bu izlekte oyunlar yoluyla günümüze kadar taşınabilmiş betimgelerdendir. Kostüm ve aksesuar göstergeleri ile savaşçı olarak betimlenmiş bu karakterlerin vücuduna uygulanan çeşitli etki öğeleri (örneğin Kratos’un omuzuna ve alnından yukarıya doğru uygulanmış leke efekti ve Tnor’un gövdesine uygulanan dövme görüntüleri) onları karakteristik betimgeler haline getirmektedir. Semantik açıdan değerlendirildiğinde, karakterlerin *güçlü* ve *savaşçı* yönlerinin; jestleri, mimikleri ve kaslı yapılarının yanısıra duruşlarıyla imlenmeye çalışıldığı söylenebilir. Ayrıca, kostümlerin fiziksel yapılarına ve uğraşlarına uygunluğunun

yanısıra bedenlerine oturtulma biçimleri ve belirli sentakslara göre yerleştirilme biçimleri söz konusu betimgelerin (karakterlerin), pragmatik açıdan gerekli özelliklere sahip olacak şekilde oluşturulduğunu gösteren belirtgeler olarak değerlendirilebilir.



Resim 7. "God of War" adlı oyun karakterleri.

Kaynak: <https://earlygame.com/gaming/god-of-war-ragnarok-release-date-open-world-story-combat-characters/>

ÇALIŞMANIN AMACI VE YÖNTEMİ

"Karakter tasarımlarının görsel etki ögesi bağlamında incelenmesi" başlıklı bu çalışma nitel araştırma yöntemleri izleğinde gerçekleştirilmiştir. Canlandırma sineması, karikatür ve kavram tasarımı alanındaki betimgelerden seçilen grafik karakterlerin incelendiği çalışmada, görsel karakter uygulamalarının grafik tasarım ilke ve öğelerinden "etki" göstergesi bağlamında irdelenmesi, sorunların belirlenmesi ve saptanan sorunların çözümü için öneriler geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

Konu, grafik karakter geliştirme süreçlerinde önemli bir yeri olan görsel etki *ilkesi* ve *ögesinin* kullanımı izleğinde tanımlanarak; önemi ortaya konmakta, etkisi gülmece/mizah niteliğiyle dikkat çeken çeşitli karakterlerden hareketle tasarım ve uygulamada karşılaşılan biçim-içerik ilişkisine dayalı betimsel sorunlar (Barthes, 2005) belirlenmekte, belirlenen sorunların nedenleri irdelenerek çözümü için önerilerde bulunmaktadır.

Yapılan irdelemeler; anlamsal/semantik, dizimsel/sentaktik ve işlevsel/pragmatik yaklaşımlara dayalı *göstergebilimsel* yöntemlerden hareketle gerçekleştirilmektedir.

SONUÇ

Karakter tasarımları; canlandırma sineması, çizgi roman, grafik roman, reklam, karikatür, resimli kitap, maskot, oyun grafikleri, oyuncak, kavram (konsept) tasarımı vb. birçok görsel iletişim ve etkileşim alanında karşılaşılan önemli grafik tasarım uygulamalarındandır. Bu betimgeler, insanların doğduğu günden itibaren gerek oyunlarda, sinemada, tiyatrodada gerek eğitim-öğretim araç ve gereçlerinde sıklıkla karşılaşılan grafik öğeler olmaları nedeniyle bireyin ve toplumun algısı ile anlayışının gelişimine doğrudan etki eden estetik göstergeler olarak oldukça önemlidir. Bu nedenle söz konusu karakterlerin ne olduğu kadar, kimler tarafından, nasıl tasarlandığı, nasıl uygulandığı ve niteliği ayrı bir önem taşımaktadır.

Etkili bir grafik karakterin; başka karakterlerden farklı, nitelikli, özgün, akılda kalıcı ve yansıttığı içerikle uyumlu bir gösterge olması çokça önemlidir. Bu bağlamda hedeflenen bir karakter tasarımı geliştirilirken; tasarlanacak karakterin temel özellikleri belirlenerek, bu özelliklerin öne çıkarıldığı görsel etkiler yaratılması ayrı bir öneme sahiptir. Görsel karakter tasarımlarında kullanılan renk, biçim, doku, hareket, ışık, mekân, başkalaşım, boyut, abartı vb. *etki* öğeleri nitelikli bir tasarım ortaya koymak için yararlanılabilecek temel tasarım uygulamalarındandır. Dolayısıyla, karakter tasarlarırken, söz konusu ilke ve öğelerden biri ya da birkaçının öne çıkarılmasıyla amaçlanan etkiler yaratılabilmektedir.

İnsan hayatına -her geçen gün- daha çok girmekte olan karakter tasarımlarında ve uygulamalarında karşılaşılan çeşitli sorunlar söz konusudur. Biçimlendirme ve renklendirme niteliği, giysi uygunluğu, içeriğin/duyguların jest ve mimikler aracılığıyla yansıtılması, özgünlük, özgünlük vb. alanlarda gözlenen sorunlar bunların başlıcalarıdır. Alan yetkinleriyle (otorite figürleriyle) yapılan görüşmeler ve gerçekleştirilen irdelemeler; söz konusu sorunların nedenlerinden birinin karakter tasarımı alanında yetkin tasarımcılarla çalışılmamasından bir diğeri ise işverenlerin tutumundan kaynaklandığı görülmüştür.

Bu çalışmanın problemi, insanların sıklıkla karşılaştığı karakter tasarımlarının önemini ortaya koymak, gerçekleştirilmiş tasarım uygulamalarındaki biçim-içerik ilişkisi ile hedef kitlenin dikkatini çekmeye, dolayısıyla da akılda kalıcılığı sağlamaya yönelik etki/efekt betimlemelerinde karşılaşılan tasarım ve uygulama sorunlarını -varsa- belirlemek, nedenleriyle irdelemek ve bu sorunların çözümü için öneriler geliştirmek çerçevesindedir.

Çalışmada, grafik tasarım ilkeleri ve göstergebilimsel yaklaşımlarla (semantik, sentaktik, pragmatik) irdelemeler yapılırken, olumlu olarak değerlendirilen karakteristik özellikler çeşitli görsel örnekler üzerinden yöneltmelerde bulunularak ele alınmıştır.

Karakter tasarımlarının *görsel etki* bağlamında ele alındığı bu nitel çalışmada; nitelikli karakter tasarımlarının özelliklerine değinilmiş ve bu izlekte karakter tasarımı örnekleri üzerinden incelemelerde bulunulmuştur. İncelenen karakter tasarımları grafik göstergeler olarak irdelenirken; anlamları, tasarım nitelikleri ve olası işlevleri yönünden değerlendirilmiştir.

Yapılan araştırmalar ve incelemelerde, özellikle karakterlerin uğraşları ve tinsel özelliklerinin jest ve mimik göstergeleri yoluyla betimlenmelerinde sorunlar yaşandığı, bunun da çoğunlukla söz konusu alanda yetkin olmayan tasarımcılarla çalışılmasından kaynaklandığı gözlenmiştir.

Karakter tasarlarken, etkiyi güçlendirmek için dikkate alınması gereken temel tasarım ilke ve öğelerine değinilerek, önemleri vurgulanmıştır. Karakterin fizyolojik, ruhsal ve toplumsal özelliklerinin yanı sıra kostüm ve aksesuarları, senaryosu, sahne tasarımı gibi temel tamamlayıcıları da ele alınarak başarılı karakter tasarımları üzerindeki etkisine değinilmiştir.

Gülmece (mizah) ile en çok karşılaşılabilen grafik tasarım göstergeleri olan karakter betimgeleri, hedef kitlelere aktarılacak iletilerin en eğlenceli öğelerinden olmaları nedeniyle, tasarım alanının en çok tebessüm ettirebilen uygulamalarıdır. Bu özellikleri nedeniyle ilgili alanlarda hizmet veren sektör yöneticilerinin karakter tasarımı alanında yetkinliği kanıtlanmış grafik tasarımcılarla çalışmasının çokça önemli olduğu söylenebilir.

Türkiye’de tasarlanan karakter uygulamaları, dünyada yapılmış örneklerine göre sayıca daha az olsa da, son zamanlarda nitelik yönünden dikkate değer ölçüde iyi örnekler gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Tarihsel birikim açısından son derece varlıklı/zengin bir geçmişe sahip olan ülkemizde, evrensel nitelikte etkili, çağcıl ve özgün karakterler tasarlamayı sağlayacak tasarımlar (projeler) gerçekleştirmek ve bunları dünyaya pazarlamak için yeterince birikim ve yetkin tasarımcı gizilgücü (potansiyeli) vardır. Bu bağlamda konu ile ilgili araştırmalar ve tez çalışmalarının artmaya başlaması sevindiricidir. Tarihi ve kültürel değerlerimizin dünyaya tanıtılmasının yanısıra ekonomik kazanımlar da elde ettirecek uluslararası projelerin artırılması sanat ve tasarım alanlarının gelişmesine de katkı sağlayıcı olacaktır.

Ayrıca, karakter tasarımı yoluyla geçmişe ait değerler varsıllaştırılarak yaşatılabilir ve gelecek kuşaklara aktarılabilir evrensel boyutlarda bilinirlik artırılabilir. Bu bağlamda çizgi film ve çeşitli canlandırma çalışmaları, çizgi roman, grafik roman, resimleme, oyun gibi alanlarda farklı yöntem ve teknolojiler kullanılarak etkili, özgün, nitelikli ve evrensel değerlerde karakterler tasarlamak olasıdır. Aynı zamanda

karakter müzeleri üzerine odaklanılmasının bu alana katkı sağlaması bakımından değerli olacağı düşünülmektedir. Ayrıca, özellikle çocukların eğitiminde, bilgiyi daha eğlenceli hale getiren görselliğin ön planda olduğu karakter ve oyun uygulamaları yoluyla eğitim ve öğretime odaklanmak akademik ve sektörel yönden alana çokça katkı sağlayabilecektir.

Görsel karakter tasarımlarının irdelenerek sorunlarının belirlendiği ve belirlenen sorunların çözümü için önerilerde bulunduğu bu çalışmanın; grafik tasarım, görsel iletişim tasarımı, kavram tasarımı, sineme, oyunculuk, gülmece (mizah), görsel marka tasarımı, sayısal (dijital) oyun sektörü vb. alanlarda eğitim, öğretim, tasarım ve uygulama hizmeti veren kurumlar, kuruluşlar, öğrenciler ile söz konusu alandaki araştırmacılar için yararlı bir kaynak olacağı öngörülmektedir.

KAYNAKÇA

- Ambrose G. & Harris P. (2013). *Yaratıcı Tasarımın Temelleri*. Literatür Yayınları: İstanbul.
- Barthes, R. (2005). *Göstergebilimsel Serüven*. (çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Becer, E. (2015). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Dost Kitabevi: Ankara.
- Bergson, H. (2021). *Gülme*. Çev. Yunus Emre Kalın, Kapı Yayınları: İstanbul.
- Bishop, F. (2006). *Cartoonist's Bible: An Essential Reference for the Practicing Artist*. Page One Publishing.
- Brzozowska, M. H. (2019). *Sözel İfadenin Görsel İletişim Diline Dönüştürülmesi*. Grafik Tasarımda Etki. (Ed, Z. Sayın). Çev. Barış Hasırcı, Pegem Akademi: Ankara.
- Cormack, B. (2006). *Cartoon Clinic*. Page One Publishing.
- Dedeal, M. N. (2018). *Karakter Tasarımı*. Epsilon Yayınları: İstanbul.
- Furniss, M. (2013). *Animasyonun Kutsal Kitabı*. Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Gökçearslan, A. (2010). *Canlandırmalarda: Mizah, Anatomik Yapı ve Karakter Tasarımı*. Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, 0 (23), 79-91. Erişim Tarihi: 25.10.2021.
<https://dergipark.org.tr/pub/ataunigsed/issue/2579/33176>
- Mattesi, D. M. (2008). *Character Design from Life Drawing*. Focal Press.
- Pekmezci Sargın, S.C. (2010). *Hayvan Hakları Konulu Toplumu Bilinçlendirmeye Yönelik Canlandırma Çalışmaları; Karakter Tasarımı temelinde Live Action Uygulamalar*. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı. Sanatta Yeterlik Tezi, Ankara.
- Pektaş Turgut, Ö. (2019). *Sözün Kavramsal İfade Biçiminde Hareketli Tipografinin Etkisi*. Grafik Tasarımda Etki. (Ed, Z. Sayın). Pegem Akademi: Ankara.
- Rifat, M. (2014). *Göstergebilimin ABC'si*. İstanbul: Say Yayınları.
- Sayın, Z. (2001). *Göstergelerin Göstergebilimsel (Semiotik) Açından Değerlendirilmesi: Ankara Büyükşehir Belediye'sinin "Ankara" Amblemine Bir Yaklaşım*. *Sanat Yazıları*, 8, s. 83-94.
- Sayın, Z. (2019). *Grafik Tasarımda Etki*. Pegem Akademi: Ankara.
- Songür Dağ, E. (2015). *İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı*. Grafik Kitaplığı.
- Wigan, M. (2012). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü*. Literatür Yayınları: İstanbul.
- White, T. (2006). *Animation From Pencils to Pixels: Classical Techniques for Digital Animators*. Focal Press.