

GÖRSEL İLETİŞİMDE TEORİ VE PRATİK TASARIM YAKLAŞIMLARI

Aralık 2024

EDİTÖR

DOÇ.DR. MERVE KARAMAN



Genel Yayın Yönetmeni / Editor in Chief • C. Cansın Selin Temana

Kapak & İç Tasarım / Cover & Interior Design • Serüven Yayınevi

Birinci Basım / First Edition • © Aralık 2024

ISBN • 978-625-6172-92-0

© copyright

Bu kitabın yayın hakkı Serüven Yayınevi'ne aittir.

Kaynak gösterilmeden alıntı yapılamaz, izin almadan hiçbir yolla çoğaltılamaz. The right to publish this book belongs to Serüven Publishing. Citation can not be shown without the source, reproduced in any way without permission.

Serüven Yayınevi / Serüven Publishing

Türkiye Adres / Turkey Address: Kızılay Mah. Fevzi Çakmak 1. Sokak

Ümit Apt No: 22/A Çankaya/ANKARA

Telefon / Phone: 05437675765

web: www.seruvenyayinevi.com

e-mail: seruvenyayinevi@gmail.com

Baskı & Cilt / Printing & Volume

Sertifika / Certificate No: 47083

GÖRSEL İLETİŞİMDE TEORİ VE PRATİK TASARIM YAKLAŞIMLARI

EDİTÖR

DOÇ.DR. MERVE KARAMAN

İÇİNDEKİLER

Bölüm 1

SANATIN DİJİTALLEŞMESİ: NFT VE İLLÜSTRASYON

Merve Karaman 1

Tuğba Renkçi Taştan 1

Bölüm 2

ANİMASYONUN 12 İLKESİ İLE CAPTAIN TSUBASA VOL II: SUPER STRIKER OYUN GRAFİKLERİNİN ÇÖZÜMLENMESİ

Mustafa Hikmet Aydıngüler 33

Bölüm 3

ETKİLEŞİM TASARIMINDA OK SİMGESİNİN ÖNEMİ VE İŞLEVİ

Aynur Karagöl..... 55

Bölüm 4

GÖRSEL SANATÇI ÜSLUPLARININ ÇOCUK KİTABI İLLÜSTRASYONLARINA ETKİLERİ

Betül Tanrıkulu Karaduman..... 69

Bölüm 5

2024 AVRUPA TASARIM ÖDÜLLERİ'NİN GÖRSEL KİMLİK KURGUSU ÜZERİNE BİR ANALİZ|

Berna Kılıçoğlu 101

Bölüm 6

ANİMASYONU VE 12 TEMEL PRENSİBİ YENİDEN DÜŞÜNMEK

Zeynep Özge Kalyoncu 121

Bölüm 1

SANATIN DİJİTALLEŞMESİ: NFT VE İLLÜSTRASYON

DIGITALIZATION OF ART: NFT AND ILLUSTRATION

Merve Karaman¹

Tuğba Renkçi Taştan²

¹ Doç. Dr., İstanbul Topkapı Üniversitesi, GSTMF, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Orcid ID: 0000-0002-6010-6996, mervekaraman@topkapi.edu.tr

² Doç., Orcid ID: 0000-0002-5359-2981, trenkci@gmail.com.tr

GİRİŞ

19. ve 20. yüzyılın ilk yarısında; fotoğraf, radyo, sinema, baskı teknikleri ve diğer teknolojilerdeki gelişmeler, sanat ve üretim alanında önemli ilerlemelere sahne olmuştur. Avantart sanatçılar ve modernistler, teknolojik gelişmeleri kullanarak, gerçekliği, görsel algıyı ve ifadeyi deneysel yollarla keşfederek yeni sanat formları ortaya koymuşlardır. Modernleşme hareketleri ve teknolojideki yenilikler kapsamında, 20. yüzyılın ilk yarısında ve sonrasında yaşanan endüstriyel devrimler, bilgisayar biliminin gelişimine de öncülük etmiştir. Bu süreç, bilgisayar ve yazılım endüstrisinin hızla büyümesine ve yaratıcı uygulamalar ile yeni sanat biçimlerinin ortaya çıkmasına öncülük ederek, sanatın teknolojiyle olan ilişkisinin derinleşmesine katkı sağlamıştır.

Bilgisayar programları ve dijital medyadaki ilerlemeler sayesinde, 20. yüzyılın ikinci yarısında ve 21. yüzyılın başlarında dijital sanatın önemli bir ivme kazandığı görülmektedir. Günümüzde ise, yeni yazılım ve programlar sayesinde dijital ortamda kripto paralarla alınıp satılabilen ve sertifikalandırılan dijital sanat eserleri, NFT olarak bilinen bir oluşuma doğru evrilmiştir. Bu durum, sanat dünyasında yeni bir dönemin başlangıcını temsil etmektedir.

NFT'ler sanat dünyasında bir dönüşüm yaratmış ve sanat eserlerinin dijitalleşmesi, sunumu, algılanışı ve ticari değeri üzerinde önemli etkiler bırakmıştır. Bu anlamda kripto sanat geleneksel sanatın normlarını sorgulayan, yeni sanatsal ifade biçimlerini teşvik eden ve dijital sanatın değerini yeniden tanımlayan bir çerçeve sunmaktadır.

Sanat tarihçisi Helen Molesworth (2003, s. 82) montaj teknikleri, hazır nesne kullanımı ve şans unsurunun, geleneksel sanatçı emeğinin yerini alarak sanat eserleri yaratmada önemli mekanizmalar olduğunu belirtmektedir. Molesworth, Marcel Duchamp'ın hazır nesneleri kullanımıyla sanatçının üretim eylemini tüketimle değiştirdiğini ve bu yaklaşımın sanatçı emeğinin rolü, istikrarı, doğası ve gerekliliği üzerinde derin sorular yarattığını ifade etmektedir. Ayrıca Dadaistlerin ve Neo-Dadaistlerin *her şeyin sanat olarak kabul edilebileceği* yaklaşımının günümüzdeki kripto sanatçılarındaki izlerini gördüğümüzü vurgulamaktadır. Dadaizm toplumsal, politik, sanatsal ve felsefi normlara karşı radikal bir hareket olarak ortaya çıkmıştır. Dada hareketi, sanatsal normlara ve kurallara karşı gelen bir yaklaşımla her şeyin sanat olarak kabul edilebileceği bir anlayışı benimsemiştir. Dadaizmin bu yıkıcı ve kuralları aşan tavrı, sonraki yıllarda Neo-Dada ve Pop Art gibi akımlar tarafından devam ettirilmiş ve bu akımlar Dadaizmin eleştirel ruhunu kendi dönemlerine uyarlayarak sanat dünyasında yeni bir soluk getirmişlerdir.

NFT'lerin sanat dünyasına girişi benzer şekilde sanatın tanımını ve

sunumunu sorgulayan ve yeni teknolojik araçları kullanarak sanatın ifade alanını genişleten bir etki yaratmıştır. NFT'ler dijital sanat eserlerini benzersiz ve doğrulanabilir bir şekilde temsil ederken sanatçıların eserlerini global bir pazarda sunmalarına ve sanat eserlerinin sahipliğini Blockchain üzerinden takip edilebilir kılmalarına olanak tanımıştır. Bu yeni teknoloji sanatçıların eserlerinden elde ettikleri geliri artırmakla kalmamış aynı zamanda yeni bir ekonomik model oluşturarak dijital sanatın değerini arttırmıştır. NFT teknolojisi dijital sanat eserlerinin özgünlüğünü ve sahipliğini doğrulamak için Blockchain'in sunduğu şeffaflık ve güvenliği kullanmaktadır. Bu durum sanat eserlerinin nadirliğini ve dolayısıyla ticari değerini artırırken aynı zamanda dijital sanatın toplum tarafından algılanış biçimini de dönüştürmüştür.

Dolayısıyla NFT'lerin dijital sanat dünyasına girişi sanatın nasıl üretildiği, sunulduğu, algılandığı ve değerlendirildiği konusunda devrim niteliğinde bir dönüşüm yaratmıştır. Bu teknoloji sanatın tanımını genişletirken aynı zamanda sanatçılar ve koleksiyonerler için yeni fırsatlar ve meydan okumalar yaratmaktadır.

Dijital üretim yöntemlerinin sunduğu sınırsız ifade olanakları ve teknik özellikler, klasik yöntemlerle üretilen eserlerle karşılaştırıldığında yeni ve yaratıcı alanlar açmıştır. Dijital yöntemlerin klasik yöntemlere göre daha hızlı ve kolay bir şekilde uygulanması, daha etkileyici estetik etkiler elde etmesi gibi nedenlerden ötürü bu durum, dijital ve klasik yöntemlerin sorulanmasına ilişkin tartışmaları da beraberinde getirmiştir.

NFT'ler ve illüstrasyon arasındaki ilişki ele alındığında, NFT'ler dijital sanatın sunumu ve ticarileştirilmesi alanında önemli bir dönüşümü temsil etmektedir. İllüstrasyonlarda NFT teknolojisinin yükselişiyle birlikte dijital ortamda yaratılan sanatsal ifadeler açısından yeni bir döneme girmiştir.

Dijital tekniklerin etkileyiciliği ve kullanım kolaylığı, klasik illüstrasyonun dijitale doğru evrilmesine yol açmıştır. Özellikle kitaplar ve basılı mecralarda sıklıkla kullanılan klasik illüstrasyonlar, dijital teknolojinin sunduğu pratiklik ve hızlı üretim imkanları karşısında dijital platformlara yönelmiştir. Dijital illüstrasyon, sanatçılara daha esnek bir üretim süreci sunmaktadır. Dolayısıyla, sanatçı ve tasarımcılar dijital ortamın sunduğu çeşitli araçlarla daha kapsamlı ve etkileyici eserler ortaya koymaktadırlar. Bu nedenle, klasik illüstrasyonun dijital tekniklere doğru evrim geçirmesi kaçınılmaz olmuştur.

Bununla birlikte, geleneksel çizim teknikleri profesyonel anlamda bu alanda çalışan sanatçıların veya tasarımcıların illüstrasyonun temelini oluşturur ve bir sanatçının beceri ve estetik anlayışını yansıtabilir. İllüstratörler, geleneksel ve modern teknikleri birleştirerek çeşitli medya ve disiplinler arasında çalışabilirler. Günümüzde, illüstratörler dijital ve klasik yöntemle-

ri hibrit bir şekilde kullanarak; fotoğraf, montaj, kolaj, dijital kolaj, elle çizilmiş tipografik unsurlar, desen, dijital çizim, klasikten dijital dönüşüm, süsleme ve şablonlar gibi modern teknikleri de kendi tarzlarına göre esnek bir şekilde kullanma özgürlüğüne sahiptirler. Bu eserlerin oluşturulmasında Adobe Photoshop, Illustrator gibi diğer Adobe programlarının yanı sıra çeşitli iPad uygulamaları gibi dijital araçlar sıklıkla kullanılmaktadır. İllüstratörler, bu çeşitlilik sayesinde geniş bir yelpazede, farklı üretim biçimlerini ve tarzlarını bir araya getirerek kendi çalışma yöntemlerini ve özgün sanat stillerini oluşturmada geniş bir oyun alanına sahiptirler.

NFT pazarındaki eğilimler illüstrasyon ve diğer dijital sanat eserleri arasındaki farklılıkları da gözler önüne sermektedir. Öyle ki 2018'e kadar NFT piyasası büyük oranda sanat kategorisi tarafından baskın hale gelmiştir. Bu kategoride de özellikle CryptoKitties koleksiyonu öne çıkmıştır. 2019'dan itibaren diğer kategorilerin popülerliği artmaya başlamıştır. 2020 yılına gelindiğinde sanat NFT kategorisi hızla genişleyerek tüm satışların %24'ünü elde etmiş ve koleksiyon kategorisini geride bırakmıştır. 2021 yılında sanat NFT'lerinin satış değeri bir önceki yıla göre yüz kat artarak, sadece sanat kategorisi için 2,6 milyar ABD doları satışa ulaşmıştır. 2021 yılında sanat ve koleksiyonlar birleşerek NFT satışlarının en büyük kategorisi haline gelmiş ve pazar payının %63'ünü almıştır. CryptoKitties koleksiyonuna ilgi göz önüne alındığında özellikle sanat kategorisinde yer alan illüstrasyon gibi eserlerin NFT pazarındaki diğer kategorilere göre daha yüksek fiyatlara satıldığını göstermektedir. Dolayısıyla bu durum illüstrasyonların NFT pazarında önemli bir yer tuttuğunu ve yüksek ticari değere sahip olduğunu göstermektedir (SuperRareMagazine, 2022).

Bu araştırma, özellikle son yıllarda popülerliği artan NFT'ler ile illüstrasyon sanatı arasındaki ilişkiyi, nitel tarama yöntemi kapsamında doküman tarama ve betimsel yapıt analizi üzerinden incelemeyi amaçlamıştır. Çalışma kapsamında Opensea platformunda görüntüleme sayısı yüksek satış rakamlarına sahip dijital illüstrasyonlarda öne çıkan sanatçı ve tasarımcı profillerine bakılmıştır. İllüstrasyon ve dijital sanatların tarihsel süreç içindeki gelişimlerini kapsayan ve NFT'lerin ne olduğu ve nasıl ortaya çıktığı ile ilgili dönem ele alınmıştır. Bu süreç içerisinde, öne çıkan NFT'ler nelerdir, illüstrasyonların dijital sanat eserleri olarak NFT'lerdeki yeri ve önemi nedir, NFT'lerin dijital sanata ve illüstrasyonlara nasıl etki ettiği ve dijital sanatın bu gelişmelerden etkilenecek zaman içinde gösterdiği değişimler ve ilerlemeler örneklerle birlikte incelenmiştir.

İLLÜSTRASYON VE DİJİTAL SANATLAR

İllüstrasyon kavramı en özet ve en genel tanımı ile *resimleme* olarak ifade edilir. İllüstrasyonlar; hikâye, öykü veya basılı materyallerde yer alan

metinlerin daha anlaşılır ve etkileyici olmasını sağlayan anlamını pekiştiren, destekleyen, çekici olmasına katkı sağlayan görsel öğelerdir. İllüstrasyonlar, yer aldıkları metinlerde ve kaynaklarda süsleme gibi görsel bir işleve sahip olsalar da aynı zamanda içerik metnilerindeki konuların anlaşılmasını kolaylaştırmak için kullanılan görsel bir dil oluştururlar.

İllüstrasyon kısaca: “Bir konu, düşünce ya da metni görsel olarak betimlemeye resimleme (illüstrasyon) denir” (Turgut, 2013, s. 53).

Görsel İllüstrasyon Sözlüğü kitabında Mark Wigan (2019) illüstrasyonları şöyle ele alır; “İllüstrasyonlar problemlerin çözümü, süsleme, eğlendirme, bezeme, yorum yapma, bilgilendirme, esinlendirme, açıklama, eğitme, teşvik etme, şaşırtma, büyüleme ve hikâye anlatma gibi işlevler için yaratıcı, farklı ve kişisel yollara başvurarak içeriğin görsel bir biçimde iletilmesini sağlar” (s. 9).

Devamında M. Wigan; illüstrasyonun gelişme gösterdiğinin, özellikle günümüz sanatında oldukça dinamik, güçlü, çağdaş bir ifade ve uygulamalı bir sanat mecrası olduğunun altını çizmiştir (2019, s. 9).

What is Illustration? adlı kitabın yazarı Lawrence Zeegen'e göre; illüstrasyon, sanat ve grafik tasarım arasında bir disiplin olarak konumlanır ve illüstrasyonun sınıflandırması ve açıklanması kolay bir konu değildir. Bugün ise hiç olmadığı kadar karışıktır. İllüstrasyon, tam anlamıyla sanat veya tam anlamıyla grafik tasarım değildir; tarz veya uygulama biçimine bağlı olarak, bu spektrumun bir diğerine yakın olabilir, ancak illüstrasyon genel olarak grafik sanatı olarak adlandırılır. National Museum of American Illustration'ın ifadesiyle, “İllüstrasyon, önemli ve kalıcı bir sanat formudur.” (Zeegen, 2009, p. 6-18).

Tarihsel süreç boyunca, illüstrasyon ve resim, iç içe geçmiş olmasından ötürü her iki üretim alanı da sıklıkla karıştırılmaktadır. İllüstrasyon ve resim, teknik anlamda birçok ortak yön içerse de illüstrasyonu resimden ayıran temel özellik, izleyiciye/okuyucuya/öğrenene bilgilendirme ve anlatısının olmasıdır. Ancak resim ve illüstrasyon arasındaki ilişki, birbirinin içine nüfuz edebilen, akışkan bir durumdadır (akt. Sevim ve Tan, 2020, s. 911)

İllüstrasyonları resim sanatından ayıran en önemli özellik, illüstrasyonların salt sanatsal özgünlük yerine bir resim veya sanat halinde kullanılmalarıyla birlikte iletişim, anlatım ve izah etmeye odaklanmış olmalarıdır. Ayrıca illüstrasyonların genellikle ticari bir amaç taşıması, baskıya gidecek öykülerin hikâye anlatımlarının kullanılmasına dayanmaktadır. Örneğin; çocuk öykü kitabında yer alan illüstrasyonlar, öykü ya da hikâye içinde geçen olayları açıklamak, karakterleri tanımlamak gibi işlevlere sahiptir. Doğa ve botanik kitaplarındaki bitki illüstrasyonları, doğa bilimleri kapsamındaki araştırmacılara yardımcı olmaktadır. Ayrıca, herhangi bir nesne-

nin kurulumunu tüketici ya da kullanıcıya basit ve anlaşılır bir görsel dilde açıklamak ve rehberlik etmek üzere ürün ile teknik el kitabı illüstrasyonları da bulunmaktadır. Dolayısıyla, illüstrasyonlar, sanatsal bir özerklikten ziyade, eğitim alanlarında ve özellikle görsel bilgi iletişimde okuyucuya, araştırmacıya, tüketici veya kullanıcıya bilgiyi en iyi şekilde ifade etmek ve aktarmak amacıyla var olmuştur.

İllüstrasyon, ticari anlamda da kullanılmakta ve bu disiplini tanımlamak için sıklıkla *ticari sanat* ifadesi yer alır. İllüstrasyonlar, geçmişten günümüze, genellikle bir görevi ya da talimatı yerine getirmek üzere belirli bir amacı taşımıştır. Ticari illüstrasyonlar genellikle bir hizmeti karşılamaya yöneliktir ve bu nedenle kişisel ifadeyle daha az ilgili olabilir. Ancak günümüzde, bu disiplin, çalışma uygulama ideolojileri doğrultusunda çeşitli uygulamalara sahiptir, bu da bu konunun derinlemesine incelenmesini gerektirir (Zeegen, 2009, p. 6).

İllüstrasyonun kullanım alanları, genellikle kitap, dergi, gazete, afiş gibi metinlere eşlik etmektedirler. İllüstrasyonlar, illüstratörün tarzına bağlı olarak (resimsel, süslü, motif, sembolik gibi) ürünlere süsleme ve estetik bir unsur katmaktadırlar. E. Becer illüstrasyonları kullanım alanlarına göre üç ana grupta ele almıştır: Reklam İllüstrasyonları, Yayın İllüstrasyonları ve Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonlar (Becer, 2019, s. 210- 211). Ancak illüstrasyonun sürekli gelişimi ve çeşitlenmesi, bu grupların dışında kullanım alanlarındaki çeşitliliği artırmıştır. Günümüzde illüstrasyonlar, moda, bilgi amaçlı illüstrasyonlar, mimari, kültürel gibi birçok görsel alanda kullanılarak kendi içinde çeşitlenmektedir.

Günümüzde illüstrasyon hem dijital hem de analog tekniklerde büyük ilerlemeler kaydetmiştir. Bu sanat formu, grafik tasarımın ve modern görsel iletişimin önemli bir unsuru olarak ortaya çıkmış ve oldukça geniş bir yelpazenin parçası haline gelmiştir. İllüstrasyon, özellikle dijital üretimlerindeki artışla birlikte disiplinlerarası sınırları aşmakta ve geleneksel kalıplardan uzaklaşmaktadır. İllüstratörler, çeşitli alanlarda pek çok ürün için illüstrasyonlar oluşturmaktadırlar. Kitap kapakları, dergiler, yazılı ve basılı veya online yayınlar, televizyon, ekran, galeriler, mimari alanlar, sinema, podcast'ler, CD kapakları, afişler, web siteleri, tekstil sektörü, çeşitli online platformlar ve daha birçok alanda günlük yaşamın içinde illüstrasyonlar bulunmaktadır. İllüstrasyonlar, uygulandıkları yüzey ve ortamların çeşitlenmesiyle sürekli olarak değişen olanaklara sahiptir. Çağdaş illüstrasyon, sınıflandırmalara karşı çıkar, izleyicini şaşırtır, basitlikten uzak karmaşık bir sanat formu olarak varlığını sürdürür (Zeegen, 2009, p. 6).

Günümüzde illüstrasyon sanatı hem kendi içinde hem de birçok farklı alanda çeşitlenmiştir. Eğitim ve öğretim alanındaki ders kitapları, bilim dünyası, sağlık açıklanmaları, teknik, endüstriyel, mühendislik ve mimarlık

alanları gibi disiplinlerde, öğrenme sürecini destekleyici bir rol üstlenmiştir. İllüstrasyonun görsel anlatım özellikleri, bilgi aktarımını geniş kitlelere kolay ve anlaşılır bir şekilde iletmekte kullanılmaktadır. Günümüzde online platformlar, basılı kaynaklar çeşitli iletişim araçları, süreli yayınlar, kitaplar ve sosyal medya gibi alanlarla yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Bilgi iletişimindeki etkinliği nedeniyle, özellikle çevrimiçi kaynaklarda ve sosyal medya platformlarında, okuyucuların/kullanıcıların dikkatini çekmek için bilgiyi görsel unsurlarla etkili bir şekilde sunma amacı taşır. Bu bağlamda, illüstrasyonlar yalnızca estetik bir değer sunmanın ötesine geçerek, bilimsel, teknik ve eğitimsel alanlarda da önemli bir rol oynamaktadır.

İllüstrasyonun ortaya çıkışı, dünyanın daha iyi anlaşılmasına, yaşamın tanımlanmasına, kaydedilmesine ve iletişim kurmaya yönelik bir ihtiyaçtan doğdu. Mağara resimlerinde kullanılan uygulamaların parmak, çubuk veya tebeşir gibi malzemelerle çizildiği düşünülmektedir. İnsanlar, yazılı dilin henüz gelişmediği dönemlerde, hikayelerini ve önemli olaylarını kaydetmenin tek yolu olarak bu görsel ifade biçimini kullanmışlardır. Bu nedenle, çizilen imajın insanlar arası iletişimde önemli bir rol oynadığı söylenebilir. (Zeegen, 2009, p. 6).

İllüstrasyonun tarihi, sanatın ve görsel iletişimin başlangıcı ve ilkel formları olarak kabul edilen mağara resimlerine kadar uzanır. Dolayısıyla mağara resimleri illüstrasyonun tarihinde önemli bir yere sahiptir. Bu resimler, ilk insanların, sosyal ve kültürler pratiklerini, av sahnelerini ve avlanma becerilerini, ritüellerini, dini inançlarını, doğaüstü güçlerle iletişim kurma, büyü ya da eğitim amaçlı var olduğu düşünülen resimler, o dönemin günlük yaşamının bir yansıması olarak kabul edilir. Bu resimlerin bazıları özellikle Lascaux mağarasında yapılan resimler büyük bir ustalıkla çizilmiş hayvan betimlemelerinden oluşur. Yüzyıllar içinde çok iyi korunmuş olan bu resimler çeşitli hayvan sembollerinin kullanımını içerir. Duvarlara kazınmış ve boyanmış olan resimlerin çoğu, doğal pigmentlerle yapılmış olup, kömür, renkli taşlar, toprak veya çeşitli bitkilerin özlerinden kullanılan malzemelerden yapılmışlardır.

Bizon, boğa, avlanma sahnelerinin betimlendiği bu resimlerin geçmişi, mağaralardan alınan kalıntılar üzerinde yapılan radyo karbon ölçme teknikleriyle insanlık tarihi kadar eski olduğu saptanmıştır. Mağara resimleri, sadece sanat alanında değil, tarihçiler, arkeologlar, iletişimciler ve antropologlar için de insanlık tarihindeki gelişmeleri anlamak adına önemli kaynak oluşturur.

İllüstrasyon, tarih boyunca sanatın bir yan alanı olarak ortaya çıktı ve bir ürün olarak görüldü. Avrupa mağara resimleri ve Avustralya Aborjin kaya sanatı 40,000 ila 60,000 yıl öncesine tarihlenmektedir (Zeegen, 2009, p. 16). Dünyanın farklı yerlerinde keşfedilen mağara resimlerinin ilk il-

lüstürasyon örneklerinden olduğu söylenebilir. Özellikle Altamira mağarası ve Lascaux mağaraları bu konuda dünyanın en ilginç mağara resimlerinin olduğu düşünülen mağaraların başında gelmektedir. Bu mağaralardaki çizimlerin çoğu büyük bir ustalikle çizilmiş resimlerdir. Bu durum o dönemin sanatsal ifade ve sembolizmini geliştirmekte olduğunu da göstermektedir.

Yüzeysel anlatımlı primitif halk sanatlarındaki, boyanmış totemler, ahşap maskeler, el sanatları gibi nesnelerde resimsel yorumlamalara yer verilmiştir. Arkaik dönemde, antik Yunan medeniyetine özgü resimlenmiş vazolarda, çeşitli sembollerden oluşan Mısır hiyerogliflerinde, antik Çin ve Japon sanatında resimsel anlatım var olmuştur. Tarihi gelişim içinde Mezopotamya sanatında ise; Sümerler, Akadlar, Asurlular, Aztekler, Mayalar gibi tarihte yer alan pek çok uygarlıkta, bulunduğu coğrafyanın yapısından elde edilen malzeme ve farklı tekniklerde; savaşlarını, vahşi av sahnelerini, zaferlerini sahne sahne anlatarak heykel, rölyef ve kazıma gibi farklı teknik uygulamalarla betimlemişlerdir. Orta çağda ise, kutsal kitaplarda İncil öyküsünü imgeleştiren resimlemelere yer verilmiştir.

Okuma yazma bilmeyen insanlara metni açıklayan resimsel anlatım yoluyla bilgiyi aktarmak, kitap resimlemenin ortaya çıkmasındaki sebeplerden biridir. Resimlendirilmiş kitaplar, okuma yazması olmayan insanları eğitmek ve bilgiyi görsel olarak aktarmak için önemli bir yardımcı araç olmuştur. Bu durum; yazının icadı, kâğıdın bulunması, baskı ve matbaanın gelişmesi gibi faktörlere bağlı olarak gelişmiştir (Yılmaz, 2019, s. 23).

Kâğıdın ilk biçimi olarak bilinen papirüs kâğıdı, M.Ö. 3000'lerde Antik Mısır'da kullanılmıştır. Avrupa'da ise M.Ö. 200'lerde Mısır'dan kâğıt gelmemesi üzerine memeli hayvan derisinden parşömen elde edilmiştir. Bugünkü kullandığımız kâğıda benzer ilk üretim, M.S.105 yılında Çin'de İmparator Ho-Ti zamanında Ts'i'ai Lun adında bir saray görevlisi tarafından gerçekleştirilmiştir (Becer, 2019, s. 151) (Uçar, 2017, s. 97).

Baskı sanatı, insanlık tarihinde önemli bir buluş olarak, toplum yaşamına büyük bir etkisi olmuştur. M.Ö. 5000'li yıllardan itibaren kullanılan yüksek baskı teknikleri, çoğaltım tekniklerinin gelişimiyle birlikte kullanılmıştır. Ancak baskı sanatının tarihsel evriminde, 1450 yılında Johannes Gutenberg'in (1398-1468) hareketli metal hurufatları keşfi, tipografi, baskı, basım ve yayıncılık alanlarının tarihinde devrimsel bir döneme işaret etmiştir. Ortaçağ'da yaşanan önemli bir dönüm noktası olup, yazılı kültürü, bilgi paylaşımını ve eğitimi dönüştürerek toplumların gelişimine büyük katkı sağlamıştır. Bu keşiften sonra, bilgi ve kültür daha geniş kitlelere ulaşmış ve iletişimin evrimine katkı sağlamıştır. Gutenberg'in keşfi sayesinde hareketli/değiştirilebilir hurufatlarla, kitap ve diğer basılı malzemeler daha hızlı, daha ekonomik ve daha kitlesele bir şekilde üretilmesine imkân tanı-

mıştır. Yüksek baskı yöntemleri buluştan sonra da kullanılmaya devam etmiştir. Ahşap baskı ve boyama yöntemleri daha çok metin içi illüstrasyonlarda kullanımı devam etmiştir. Kitap sayfalarını çekici kılmak süslemek ve okuyucu ilgisini çekmek amacıyla kullanılmışlardır. Ayrıca ahşap baskı özellikle el yazmalarının zenginleşmesi ve kitapları estetik açıdan güzelleştirme amaçlı tercih edilmişlerdir.

Modern bilimin kurucusu ve ilk anatomi bilginlerinden olan Andreas Vesalius (1514-1564), önemli eseri *De Humani Corporis Fabrica*'yı 1543 yılına yayımlamıştı. Kitap, insan bedeninin farklı açılardan gösterildiği tam sayfa resimler ve zengin illüstrasyonlarla desteklenmiş kapsamlı bir içeriğe sahiptir. Bu illüstrasyonlar anlatısal bir içerik taşır ve kişilerin ölümlemlerini açıklar, ölüm konusundaki felsefi meselelere değinir. Resimler hikâye anlatır tarzdadır. Versalius kitabında anatomi bilimini illüstrasyonlarla okuyucuya sunmuştur. Versalius'un kitabındaki bu illüstrasyonlar, Denis Diderot (1713-1784)'un Fransızca Encyclopedie eserinde de olmak üzere 200 yıl boyunca kaynak gösterilmeden pek çok eserde defalarca kullanılmıştır (Leppert, 2009, s. 172-179).

19. yüzyılın başlarıyla birlikte, teknolojik gelişmeler, özellikle baskı tekniklerindeki ilerlemeler, görme pratiğini önemli ölçüde etkilemiş ve yeni bir görme rejiminin oluşmasına katkı sağlayarak; görsel algı ve temsil biçimlerinde köklü değişikliklere neden olmuştur. İllüstrasyonlar, gazeteler, dergiler, reklamlar, fotoğraflar ve litografi gibi çeşitli baskı biçimleri, görsel kültürdeki çeşitliliği artırarak ve şekillendirerek, bu sayede görme ve bireysel deneyimi temelden değişmiştir. Yeni teknolojilerle birlikte ortaya çıkan yeni medya biçimleri, görmenin daha özel bir alan haline gelmesine ve demokratikleşmesine katkıda bulunmuştur. Bakılan süje/nesne, bakanın kişisel deneyimine ve doğasına odaklı olarak imgeyle kurulan bağ da özelleşmiş ve özgürleşmiştir. Görsel kültürdeki bu değişiklikler, Alman düşünür Walter Benjamin'in (1892-1940) mekanik üretim çağı ve röprodüksiyon çağı kavramlarının habercisi olmuştur. Kültür ve sanat daha geniş kitlelere ulaşmış, görsel ifade otorite ve normlardan soyutlanmış ve demokratikleşmiştir.

Sürelî yayınların sayısındaki artış, illüstratörlerin uzmanlaşmalarını gerektiren bir duruma da yol açmıştır. İllüstrasyonlar posterlerde, resimli kitaplarda ve kapaklarda ve hatta plak kapaklarının doğuşuna kadar grafik imgenin merkezinde yer almıştır. Bu sayede, illüstrasyonlar, anıları, müziği, olayları ve edebiyatı hayata geçirmiştir (Zeegen, 2009, p. 18).

Modern sanattan önce, sanatçılar hikâye anlatmak veya bir mesaj iletme amacıyla görsel temsil kullanıyorlardı. Bu temsiller, özünde edebiyatla ve onun görsel yorumuyla bağlantılıydı. Yaklaşık yedi yüzyıl boyunca, sanatçılardan yerel ve ulusal tarih, dini metinler, efsaneler ve mitleri açıklayan

görseller yapmaları istendi. Bu resimler, metinlere eşlik etti. (Zeegen, 2009, s. 16). 19. yüzyılda yayıncılık endüstrisinin doğuşu, işverenlerin değişmesine ve yayınevlerinin sanatçılara iş veren konumuna gelmesine neden oldu. Bu dönemde, sanatçılar işlerini sergilemek için yeni fırsatlar buldular. Endüstri devrimiyle birlikte bu alanda önemli bir değişim yaşandı. Yayınlar ve illüstrasyonlara olan ilgi 19. yüzyılın sonunda arttı ve bu, halkın başlıca eğlence kaynağı haline geldi. Bu dönemdeki illüstrasyonlar, halkın zevkine, mizahına, ulusal ve uluslararası olaylara olan anlayışına etki etti. İllüstratörler, kültürel bir yorumcular olarak önemli bir rol üstlendiler. Süreli yayınların sayısındaki artış, illüstratörlerin uzmanlaşmalarını gerektiren bir duruma yol açmıştır. İllüstrasyonlar posterlerde, resimli kitaplarda ve kapaklarda ve hatta plak kapaklarının doğuşuna kadar grafik imgenin merkezinde yer almıştır. Bu sayede, illüstrasyonlar, anıları, müziği, olayları ve edebiyatı hayata geçirmiştir (Zeegen, 2009, p. 17).

İllüstrasyonlar, sanatlarla birlikte özellikle El Sanatları (Arts and Crafts) döneminde kullanılmaya başlamış ve başlangıçta daha çok bir süsleme öğesi olarak değerlendirilmiştir. Ancak, 19. yüzyılın ortalarında sanayileşmenin etkisiyle, resimleme sadece bir süsleme unsuru olarak değil, aynı zamanda bir tasarım disiplini ve bütünlük içinde önem kazanan bir ifade biçimi haline gelmiştir. El sanatlarından sonra gelen Art Nouveau döneminde, resimleme tekniğiyle tasarlanan ve bu yaklaşımın kullanıldığı ilk afiş örnekleri ortaya çıkmıştır. Afişlerdeki figür tasarımları ve üslup anlayışı, resimden grafik dile geçişin ilk örnekleri olarak kabul edilebilir (Turgut, 2013, s. 53).

İllüstrasyon sanatı, 19. yüzyıl sonu ile 20. yüzyıl başlarında etkili ve zarif bir dekoratif üslup olan Art Nouveau stili kapsamında sıkça kullanılmıştır. İllüstrasyon sanatçısı Aubrey Beardsley (1872-1898) İngiltere’de bu sanatın öncü temsilcilerinden biridir ve kitap resimlemeleri ile öne çıkan bir isimdir. Sanatçı, William Morris (1834-1896) ve Japon baskı resimlerinden, aynı zamanda Art Nouveau stilinden etkilenmiştir. Deforme edilmiş karanlık, uzun ve abartılı figür yorumlamalarıyla siyah-beyaz illüstrasyonlar ortaya koymuştur.

Fransa’da ise, Jules Chéret (1836-1932), Theophile-Alexandre Steinlen (1859-1923) ve Henri Toulouse Lautrec (1864-1901) gibi etkili afiş tasarımlarında illüstrasyon kullanan sanatçılar öne çıkar. 1884 yılında J. Chéret bugünkü billboardları anımsatan büyük boy afiş anlayışını Paris’de uygulayan ilk kişidir. İllüstratif afişlerinde Parislilerin yaşama sevincini, şehrin parlak atmosferini yansıtır. Kedilere büyük sevgi duyan İsviçreli sanatçı T. A. Steinlen Paris’teki Le Chat Noir (Kara Kedi) adlı gece kulübünün gölge oyunu için sanat tarihinde öne çıkan kedi afişini hazırlamıştır. Ayrıca Paris sokaklarındaki duvarları büyük boyutta illüstrasyon afişleri ile süslemiştir. Japon sanatı, empresyonizm ve Edgar Degas (1834-1917)’dan etkilenen H.

T. Lautrec, Paris'in gece hayatını izleyerek desenler çizmiş, kendine özgü bir üslup geliştirmiştir. Romantik bir güzellikten çok, Paris'in parlak gece yaşamının arkasını, karikatürize varan yüz hatları ile derinleşen insan manzaralarını resmetmiştir. Sanat tarihinde yazı ile resmi H.T. Lautrec kadar bütünsel kullanan bir sanatçı olmamasından ötürü; sanatçının afişleri, geçmişten bugüne afiş tasarımının ölçütleri haline gelmiştir. Almanya ve Orta Avrupa'da ise, Çek asıllı sanatçı Alphonse Mucha (1860-1939) illüstrasyonları ile Art Nouveau'ya 1895 ve 1900 yılları arasında en kapsamlı ifadesini kazandırmıştır. Paris'de 1894 yılında yaptığı Gismondo tiyatro afişi ile yıldızı parlamıştır. Bizans mozaiklerinden izler taşıyan çalışmalarında, gizemli tavırlarıyla bitki ve çiçek motifleri arasında yer alan kadın figürleri olmuştur (Bektaş, 1992, s. 20-24).

Fotoğrafın ortaya çıkışı ve gerçekliği olduğu gibi göstermesi, diğer bir deyişle bir imgedeki ayrıntıyı gösterme becerisi sayesinde fotoğraf illüstrasyonun yerini almıştır. Ancak illüstrasyon, fotoğraflanan nesnenin birebir gerçekliğinin ötesine geçer. Doğayı taklit etmek yerine, biçimi kişisel ve özgün yorumlamalarla ele alarak, fotoğrafın yapamadığı şekilde duyguları ortaya çıkarabilir. Tasarımcılar, imgede farklılık yaratmak, basılı ve dijital mecralarda imgenin sanatsal ve özgün doygunluğunu artırmak için illüstrasyona yönelmişlerdir (Ambrose ve Harris, 2013, s. 36). Bu nedenle, illüstrasyon fotoğraftan farklı olarak biçimi, illüstratörün öznel, imgesel, düşsel bir ifade ile konunun ele alınmasına olanak tanır. Mekanik üretim teknikleri yerine, resim veya karışık teknik illüstrasyonlar kullanmak, imgeyi daha etkili bir şekilde izleyiciye sunabilir.

Birinci ve İkinci Dünya Savaşları sonrasında sanat, önceki sınırlarını aşarak yeni ve yenilikçi sanatsal üretimlerinde ve çeşitli ifade biçimlerinde yer almıştır. Dünya genelinde bilim ve teknolojiye gelişmeler, sanat alanında da daha özgür bir ifade ortamının ortaya çıkmasına katkı sağlamış, deneysel çalışmaları da olanaklı kılmıştır. Savaşların sona ermesini takiben, 1946 yılında ENIAC (Elektronik Numerical Integrator and Computer) adlı ilk bilgisayar geliştirilmiştir. Bu icadın ardından, sayısal verilerin kaydedilebilir olacağı saptanmıştır. 1950'li ve 1960'lı yıllarda teknolojik gelişmeler, sanat, bilim ve teknoloji arasında etkileşimin başladığı bir süreci işaret eder. Bu dönemde, Norman McLaren (1914-1987), Hy Hirsh (1911-1950) ve Kurd Alsleben (1928-2019) gibi sanatçılar elektronik görüntülerden yararlanarak dijital üretimler gerçekleştirmişlerdir.

Sanatçıların, dijital yapılar ve bu alanda elektronik ve dijital olanakları 20.yüzyılın ikinci yarısından itibaren kullandıkları görülmektedir. Elektronik sanat üretimlerinin ardından 1950-1990'lı yıllar arasındaki dönemde bilgisayarla yapılan işler, bilgisayar sanatı adını almış ve bu konuda yapılan ilk örnekler olarak kabul edilir. Bilgisayar sanatını oluşturan görsel yapılar, kodlardan oluşur. 1950-1960'lı yıllardaki ilk dönemde yapılan çalışmalar,

matematikçiler, bilgisayar uzmanları gibi bilim insanları tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu nedenle, bilgisayar sanatının temelini matematik ve elektronik bilimi oluşturur. Elektronik sanat bilgisayar sanatından önce gelir. Dolayısıyla dijital sanatla ilgili ilk örnekler elektronik olarak üretilmiştir. Herbert Franke (1927-2022), 1950'lerde ilk kez elektrik dalga şeklinin görüntüsünü ekrana çizmeye yarayan bir araç olan osiloskop aracının ekranı üzerindeki görüntüleri fotoğraflamıştır. Ancak Franke'ye göre, elektronik sistemlerle ilk kez estetik içerikli grafiksel görüntüler oluşturan kişi Benjamin Francis Laposky (1914-2000)'dir (Tuğal, 2017, s. 575-577). Benjamin F. Laposky kavisli şekillerden oluşan elektronik ve dijital işler üretmiştir.

Bilgisayar sanatının öncülerinden olan Mühendis A. Michael Noll (1939) 1960'lı yıllarda bilgisayarda ilk dijital çizim örneklerini ortaya koymuştur. Alman matematikçi Georg Nees (1926-2016) bilgisayarda oluşturduğu çalışmaları ilk kez sergileyen kişidir. Nees, bir yazıcı yardımıyla dijital işleri kâğıt üzerine bastırmıştır. Max Bense (1910-1990), Frieder Nake (1938) ve Bela Julesz (1928-2003) gibi isimler bilgisayar teknolojisiyle işler üretip sergileyerek dijital sanata yön vermişlerdir. Herbert Franke'ye (1927-2022) göre; yeni çağın tuvali bilgisayarlardır (Tuğal, 2017, s. 576-581).

1960'lı yıllarda video sanatı da önemli bir gelişme gösterdi. Bu dönemde, özellikle Fluksuz Hareketi, sanat ve teknolojiyi bir araya getiren işlere odaklandı. Bu hareketin bir parçası olarak sanatçılar, video üzerinden işler ürettirler. Nam June Paik (1932-2006), mıknaatısla TV görüntülerine bozarak müdahale etmiş ve değiştirmiştir. Teknolojiyi sanat eserlerine dahil ederek geleneksel medya formlarını sorgulamış ve videoart'ın bilinen bir ismi haline gelmiştir.

1966 yılında New York'ta Experiments in Art and Technology (E.A.T.); 1968 yılında Londra'da Computer Arts Society (CAS) gibi kuruluşlar, sanat ve mühendislik arasında iş birliği yapmayı amaçlayan önemli adımlardı. Bu organizasyonlar, sanat ve teknolojinin entegrasyonunu teşvik etmek, sanatçılar ve mühendisler arasında iş birliği sağlamak ve yeni medya ile dijital teknolojilerin kullanımını desteklemek amacıyla kuruldu. Bu dönem, bilgisayar tabanlı sanatın ve dijital üretimin konuları sanat sahnesinde belirgin hale geldiği bir dönemdi. Sanatın sınırları, teknolojik gelişmelerle birlikte genişlemiş ve yeni medya sanatı gibi disiplinler ortaya çıkmıştır. Bilgisayarın ve dijital teknolojilerin sanat üretimlerine dahil edilmesi, sanat pratiğini temelde dönüştürmüş ve günümüze kadar süregelen bir sürecin başlangıcını oluşturmuştur. Bu durum özellikle günümüzde, sanat ve dijital varlık ticaretinde blok zinciri teknolojisi kullanılarak NFT'lerle yeni bir modelin ortaya çıkmasına imkân tanımıştır. Kripto sanat ve dijital varlıkların alım satımıyla ortaya çıkan dijital varlıkları temsil eden NFT, ilerleyen süreçte farklı bir hal alacaktır.

Bilgisayarların ortaya çıkması, sanatçılara yeni ve çeşitli üretim alanları sunmuş ve dijital sanatın temelleri, yukarıda adı geçen sanatçılar tarafından atılmaya başlanmıştır. Günümüzde dijital sanat olarak adlandırılan bu sanat türü, başlangıçta *Bilgisayar Sanatı* olarak anılmıştır; ancak zamanla *Yeni Medya Sanatı* terimi olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu tür eserler, mekanik ve teknolojik araçlarla yapılan üretimlerden oluşur. Dijital sanat kapsamında birçok alt disiplinleri bulunmaktadır; bunlar arasında fotoğraf, video, animasyon, dijital illüstrasyon, elektronik ve etkileşimli sanat, yazılım sanatı, glitch sanatı gibi bilgisayar ve teknolojik destekli dijital üretim alanları yer almaktadır.

Yeni çıkan teknolojiler, sanat dünyasında yeni disiplinlerin ortaya çıkmasına olanak tanımaktadır. Sanatçılar, bu dinamik alanda yaratıcılıklarını sergileyerek yeni medya teknolojilerini etkili bir şekilde kullanmaktadır. Bu yaklaşım, sınırları zorlayan ve izleyicileri etkileyici eserlerle buluşturan inovatif çalışmalara yol açmaktadır. Dijital sanat, sanat ve teknoloji dünyasında önemli bir inovasyon temsilcisi olarak öne çıkmaktadır.

Sosyal medya platformlarının ve dijital tekniklerin yaygın olarak kullanılmasıyla birlikte, çeşitli tarzlarda illüstrasyonlar günümüzde daha fazla üretilmektedir. Bu durum, günümüz illüstratörlerinin sayısında artışa neden olmuştur. Ancak, bu sanatçılar bugün daha karmaşık görevlerle karşı karşıyadır. Kendi kişisel ifadelerini görsel temsil ile birleştirerek, karmaşık fikirleri ve mesajları iletmeye çalışırlar. İletişim kurma, bilgi verme, ikna etme ve eğlendirme gibi amaçlara hizmet ederken aynı zamanda belirli bir stile, vizyona ve kişisel bakış açısına sadık kalmak zorundadırlar (Zeegen, 2009, p. 6). Bu durum, günümüz illüstratörlerinin hem sanatsal ifade hem de etkileşimli iletişim becerilerini bir arada kullanmalarını gerektiren bir dengeleme sürecini de ortaya çıkarır.

NFT (Non Fungible Token)

NFT *Non-Fungible Token* yani *Değiştirilemez Jeton* anlamına gelmektedir. NFT'ler, dijital veya fiziksel bir varlığı temsil eden benzersiz ve değiştirilemez dijital varlıklardır. Karaman'a (2023, s. 381) göre; bu varlıklar, herhangi bir dijital varlığın benzersiz olduğunu doğrulayan Blockchain alt yapısıyla çalışan dijital veri alanlarıdır. Ancak, diğer bir deyişle kripto para anlamında olan NFT'ler, diğer dijital paralar gibi birbirleriyle değiştirilemezler. Temelinde Blockchain teknolojisi kullanılarak oluşturulan bu dijital sertifikalar; dijital sanat eserleri, koleksiyonlar, oyun içi öğeler ve daha fazlasını içerebilir. Her NFT'nin kendine özgü, takip edilebilir ve değiştirilemez bir dijital kimliği bulunmaktadır. NFT'nin kökenleri, Blockchain ve kripto para birimlerinin yükselişiyle bağlantılıdır. Ethereum dijital varlıkları akıllı sözleşmeler aracılığıyla benzersiz ve sınırlı kılan ERC-721 gibi standartlar geliştirerek NFT'lerin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Ancak

Karaman ve Akçay Balcı'ya (2022, s. 16) göre, bu sistem her ne kadar güvenli bir alt yapıyla oluşturulmuş olsa da kripto sanat ortamında kullanıcı kimliklerinin gizliliği konusunda hala belirsizliğin olduğunu ve buna yönelik blokzincir teknolojisinde gelişmelerin devam ettiğini ifade etmektedir.

NFT'ler başlangıçta dijital sanat ve koleksiyon alanında popülerlik kazanmış, ancak zamanla sadece sanat eserleriyle sınırlı kalmamıştır. Müzik, video, oyun içi öğeler ve hatta bazı durumlarda fiziksel varlıklarla ilişkilendirilen dijital sertifikalar olarak alanı genişlemiştir. NFT'ler sanal gerçeklik, arttırılmış gerçeklik ve Metaverse gibi geleceğin dijital dünyalarında önemli bir rol oynayabilecek potansiyele sahiptir. Bu teknoloji ve sanat dünyası arasındaki ilişki, 21. yüzyılın başlarından itibaren dijital sanatın doğası ve sanat eserlerinin sahipliği kavramları üzerinde derin ve kalıcı etkiler yaratmıştır. Geleneksel sanat piyasası dinamiklerini dönüştürmüş ve sanatçıların eserlerini sunma, dağıtma ve finansal değerlendirmelerini yapma biçimlerini yeniden şekillendirmiştir.

NFT'nin açılımı Non-Fungible Token olarak bilinmekte ve değiştirilemez dijital token (para) anlamına gelmektedir. Blokzincir tabanındaki değeri simgeleyen NFT'ler, video, resim, müzik, fotoğraf, ses dosyası şeklinde dijital eserleri akıllı sözleşmeler aracılığıyla kayıt altına alarak saklamaktadır. NFT'ler, birçok alanda etkisini göstermeye başlamış ve özellikle GIF, JPEG, video gibi farklı formatlarda yapılan dijital illüstrasyon ve video eserlerinin öne çıktığı NFT platformlarında popüler hale gelmiştir. Bu platformlarda, özellikle yüksek fiyatlara alıcı bulan video çalışmalar incelendiğinde, soyut geometrik imgelerin hareketlendirilmesinden oluştuğu görülmektedir. Bu imgeler genellikle bir bağlama veya mesaja dayanmaktadır. GIF formatlı hareketli görsellerden oluşan NFT eserler ise genellikle basit ama etkili bir biçimde bir şeklin yaklaşım uzaklaşması, figürün hareketi veya arka fonun hareketi gibi unsurlar içermektedir. Bazı durumlarda ise bu görsellere sanatçının tercih ettiği bir müzik eşlik etmektedir.

NFT'ler genellikle iki boyutlu dijital illüstrasyonlar veya hareketli imgeler olarak yer alsa da özellikle de oyun sektörü alanında üç boyutlu illüstrasyonlar veya karakter tasarımları da bulunmaktadır. NFT'ler, oldukça geniş bir dijital sanat yelpazesini kapsar. Bu nedenle, bunların sanat veya tasarım olarak kabul edilip edilmeyeceği konusunda farklı görüşler ortaya çıkmaktadır. Örneğin, popüler NFT platformlarında, sadece basit çizgilerden oluşan dijital eserlerin yanı sıra, son derece gerçekçi hazırlanmış illüstrasyonlar veya üç boyutlu modellemeler ve karakterler de bulunmaktadır. Bu yönüyle NFT'lerin çeşitliliği, geleneksel sanatın kabul gören ilkeleri ve eser algısı üzerinde sorgulamalara yol açmaktadır. Bu durum, dijital ortamlarda hazırlanmış herhangi bir çizginin bile yüksek meblağlarda NFT olarak satılmasını mümkün kılmaktadır.

Pandeminin etkisiyle dijitalleşme önemli ölçüde artmıştır ve geleneksel sanata göre daha erişilebilir bir yapıya sahip olan NFT sanat piyasası, galeriler, müzayedeler ve dijital iletişim araçları kullanıcıları tarafından dikkat çekici hale gelmiştir (Franceschet, 2021, p. 312). Sanatın benzersizliğini ve özgünlüğünü vurgulayan NFT piyasası, sanatçıların eserlerini dijital platformlarda kayıt altına alarak özgünlük sertifikaları oluşturmuş ve bu şekilde alana yeni bir bakış açısı getirmiştir.

Bilindiği gibi, kripto sanatın tanınmasına katkı sağlayan ve gündemde olan ilk gelişmelerden biri, 2021 Mart ayında Beeple rumuzlu sanatçının *The First 5000 Days* adlı NFT olarak eserinin yüksek bir rakama satılmasıdır. 2021 yılında Christie's¹ müzayede evinde *Everydays: The First 5000 Days* adlı kolajlardan oluşan dijital eseri açık artırmaya çıkarılmış ve 69,3 milyon dolara satılmıştır. Bu olay, NFT dijital eserlerin popülerliğinde büyük bir artışa neden olmuştur. Bu örneklerle birlikte, bilinirliğe katkı sağlayan diğer NFT koleksiyonlarının da önceden oluşturulduğunu belirtmek gerekir. Sanatçının diğer popüler NFT eseri ise *Human One* adını taşımaktadır.



Görsel 1. *Beeple, Human One, NFT, Christie's, 2021.*

Mike Winkelmann (d. 1981), bilinen adıyla Beeple; Görsel 1'de görülen bu çalışmasıyla, dijital sanat alanında önemli bir figür haline gelmiştir. Dijital sanattaki evrimin bir örneği olarak büyük ilgi gören eserleri arasında *Human One* ve *Everydays: The First 5000 Days* bulunmaktadır. Beeple, *Human One*'i şöyle ifade etmektedir:

“Bu, Metaverse’de doğan ilk insanın hikyesidir. *Human One* dinamik olarak değişen ilk hibrit dijital/fiziksel sanat eseridir. Sanat seri, sanatçının hayatı boyunca gelişmeye devam edecek bir yolculuktur.” (*Human One*). Beeple, *Human One*'i blok zincir tabanlı, değiştirilemez bir token (NFT) olarak tanımlayarak, onu Metaverse evreninin ilk insanı olarak görmekte

¹ Daha fazla bilgi için bkz: Christie's, <https://onlineonly.christies.com/s/beeple-first-5000-days/beeples-b-1981-1/112924>

ve bu yönüyle diğerlerinden farklı bir değere sahip olduğunu vurgulamaktadır. Human One'in ilk versiyonları, hareketli bir animasyon ve illüstratif bir etkiyle başlamış olup, daha sonra üç boyutlu dijital bir kinetik video heykele dönüşmüştür.

Beeple, parlak alüminyum kasa içinde sergilenen dijital eserin 16K kinetik video heykeli ve diğer üç boyutlu hareketli video versiyonlarında, figürün yürüme eylemine odaklı farklı mekanlarda uygulamalar görülmektedir.² Cam bir fanus içinde distopik³ bir ortamda dolaşan hareketli bir astronotu içeren video çalışması, aynı zamanda bulunduğu konuma, zamana veya yaşanan olaylara bağlı olarak değişen bir yapıya sahiptir. Bu dijital eser, Beeple'i bahsedilen zaman ve koşullara göre arka planı yeniden kurgulayarak öne çıkmaktadır. Ayrıca, bu dijital eserin en önemli özelliği etkileşimli olarak oluşturulmuş olmasıdır. Sanatçı, eser ve izleyici üçgeni ekseninde bir iletişim ağı sunarak bu dijital eseri alan kişiye sadece sıradan bir NFT alma deneyimi değil, aynı zamanda sanatçı ve alıcı arasında daha önce görülmemiş bir etkileşim ve bağ kurma fırsatını da sunmaktadır. Bu bağlamda Human One etkileşimli, alıcıyla bağlantı kuran bir dijital eser olmuştur (Ledger Academy, 2023).

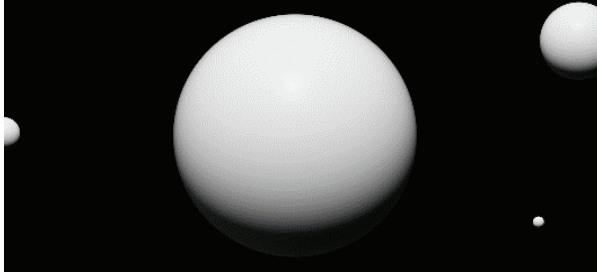
Beeple'in *Human One* adlı, NFT olarak satışa sunulan dijital eseri 2021 yılındaki Christie's Müzayedesi'nde 28,9 milyon dolara alıcı bulmuştur. Noah Davis'e göre, yaşanan bir diğer radikal teknik gelişme, Görsel 1'deki her iki görselde görüldüğü gibi, Beeple, Human One'in görsel bileşenlerini, satılmış olsa bile, zaman içinde düzenleyerek, güncelleme yaparak veya müdahale ederek dijital varlıklara ekleme yapmasına olanak tanımıştır. Dolayısıyla, NFT'lerde dijital eserin satışı gerçekleşse bile, sanatçı, akıllı sözleşme yoluyla uzaktan güncelleme yaparak dijital esere tekrar müdahale edebilmektedir. Bu durum, günümüzde sanatçı ile koleksiyoncu arasında yeni bir güven paradigmasının var olmasına da olanak tanımıştır. Human One'in sonraki versiyonlarında dünyadaki durumlar ve tartışılan kavramlar göz önüne alınarak karakter, posthumana doğru evrimleştirilmiştir (Christie's, 2021).

Bununla birlikte, seri olarak üretilen *CryptoPunks* adlı dijital koleksiyon da rekor ücretlere alıcı bulmuştur. 2017 yılında Larva Labs stüdyo tarafından oluşturulan bu dijital koleksiyon, Ethereum tabanlı blok zincirinde ilk NFT koleksiyonlarından biri olarak bilinmektedir. Bu dijital seride, kadın ve erkekten oluşan piksel görünümünde figürler yer almaktadır. Ülkemizde ise Murat Pak adıyla bilinen, ancak kendi görüntüsünü gizli tutan

² Bkz: <https://human-one.xyz/>

³ Noah Davis bu durumu şöyle yorumlar; "Eserin kahramanı, belli belirsiz tanıdık bir dünyanın çorak toprakları boyunca uzun adımlarla yürüyen yalnız bir astronottur; bu astronot, çeşitli çürüme veya sapkınlık durumlarındaki büyük boy Pop ikonlarıyla doludur; ara sıra serpilken bitki örtüsü, ıssız kum tepeleri ve geniş bir alanla noktalanmıştır." (Christie's, 2021).

PAK rumuzlu sanatçının NFT eserleri dünya çapında büyük ilgi görmüştür. Sanatçının *Nifty Gateway* platformu üzerinden açık artırma yöntemiyle çok yüksek fiyata satılan *The Merge* adlı dijital eseri, en bilinen NFT örnekleri arasında yer almaktadır. Benzer şekilde, sanatçının gri renkte tek bir piksel karesinden oluşan *Pixel* adlı NFT eseri de yine aynı platformda Sotheby's Müzayede aracılığıyla satılmıştır.



Görsel 2. Murat Pak, *The Merge* isimli NFT eseri, *Nifty Gateway*, 2023.

Benzer şekilde, grafik sanatçısı Tarık Tolunay'ın İstanbul'u çok detaylı bir şekilde dijital illüstrasyon olarak ele aldığı *İllüstratif Haritalar Serisi* olarak tanımladığı üçüncü çalışması olan *Fractal İstanbul – Pandemi* adlı eseri Blockchain ile anlaşarak 20 Ethereum'a (36 bin dolar) satılmıştır. Sanatçının 8 ayda tamamladığı eserin detaylı görüntüleri incelendiğinde, lego şeklinde İstanbul'un tüm ayrıntılarının yansıtıldığı görülmektedir (BBC, 2021).

Tarık Tolunay'ın *Fractal İstanbul – Pandemi* adlı NFT eseri, sanatçının İstanbul'un pandemi dönemindeki halini yansıttığı bir çalışmadır. Bu eser, Tolunay'ın kentsel dönüşüm ve şehir hayatının dinamiklerine odaklanan geniş portföyünün bir parçasını oluşturur. Özellikle İstanbul gibi tarihi ve kültürel zenginliklere sahip bir metropolün, pandemi sürecinde yaşadığı dönüşümleri görsel bir anlatıya dönüştürür. *Fractal İstanbul – Pandemi* eseri, genellikle karmaşık detayları, yoğun kompozisyonları ve İstanbul'un simge yapılarını, sokaklarını ve günlük yaşam sahnelerini içeren bir tarzda tasvir edilir. Eser, İstanbul'un mimari özelliklerini, tarihi dokusunu ve sosyal yaşamın dinamiklerini detaylı bir şekilde işler.



Görsel 3. Tarık Tolunay, *Fractal İstanbul – Pandemi* isimli NFT eseri detay görselleri, Behance, 2024.

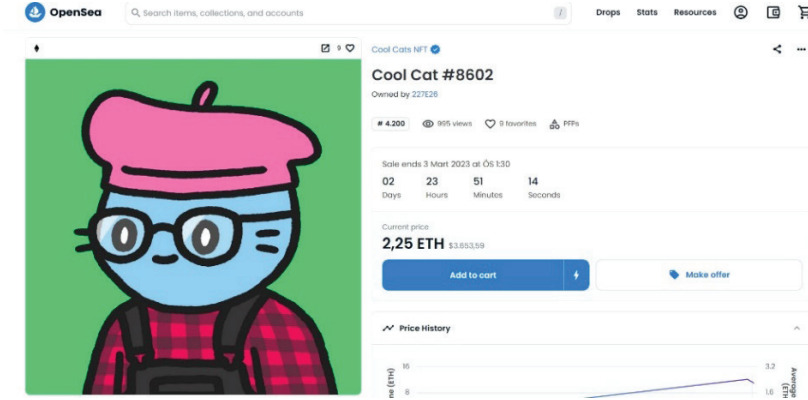
Oduncu (2022, s. 201) kripto sanata yönelik yapılan araştırmalarda, NFT sektörüne olan ilginin Türkiye’de önde gelen ülkeler arasında olduğunu belirtmektedir. Ülkemizde, kripto sanat (NFT) sanatçıları, tasarımcıları, sanatseverleri, galerileri, müzeleri ve hatta sanat öğrencileri tarafından büyük ilgi görmüştür. İstanbul’daki Zorlu PSM’de 2023 yılı Ocak ayında gerçekleştirilen *Dünyanın İlk NFT Bienali* adlı uluslararası sergi, ülkemizdeki sanatseverler tarafından büyük ilgi görmüştür. Değiştirilmesi mümkün olmayan blokzincir tabanlı Ethereum standardından oluşan kripto para olarak bilinen ve özgün bir sertifika işlevi gören NFT’ler, son yıllarda oldukça popüler hale gelmiştir. NFT’ler, üretilen değerlere yönelik güvenli bir ticaret platformu sunarak ilgi çekici yeni bir pazar ağı açmıştır. Günümüzde milyonlarca dolarlık NFT satışları gerçekleşmektedir. Kripto sanat piyasası giderek daha fazla gelişmektedir ve geniş insan kitleleri tarafından anlaşıl-maya çalışılan yenilikçi bir sistem haline gelmiştir.

Ante’ye (2021) göre, NFT’lere olan ilgi özellikle dijital pazarda yüksek miktarda satışların gerçekleşmesi ve özellikle moda, sağlık, gıda, spor gibi yeni sektörlerin pazara yönelmesi sebebiyle 2021 yılında artmıştır. Bu yenilikçi tutumla, NFT bugün dikkat çekici bir hal almıştır. Sektörler ve sanatçılar, dijital bir platformdan gelir elde etme fırsatı bulurken, kullanıcılar da dijital koleksiyonlara sahibi olma imkanına kavuşmuşlardır.

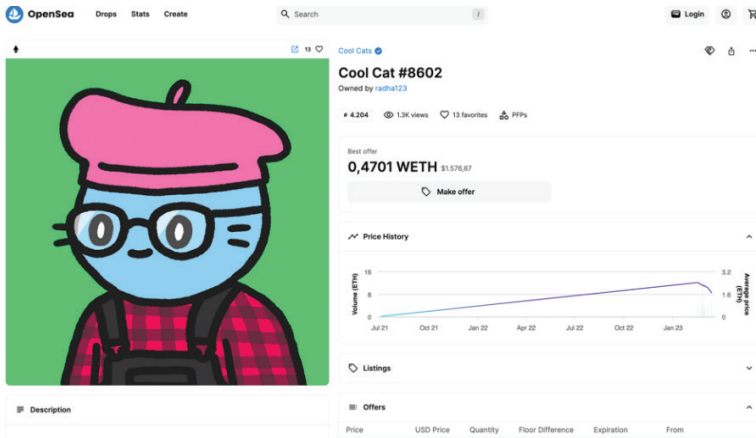
DİJİTAL SANATTA NFT VE İLLÜSTRASYON

Çevrimiçi bir pazar olan NFT platformlarında, çeşitli üslup ve tarzlar-da yapılmış dijital eserler öne çıkmaktadır. Sanat alanındaki dijital eserler arasında özellikle dijital illüstrasyonlar popüler olup, 3D sanat eserleri ve animasyonlar da bu platformlarda yer almaktadır. Sanatçılar, tasarımcılar ve diğer profesyoneller dijital platformlarda eserlerini geniş bir kitleye pazarlama ve satma imkanına sahip olmuştur. Koleksiyonerlere de dijital varlıkları bu platformlar üzerinden sahiplenme fırsatı sunulmaktadır.

Çalışma çerçevesinde ele alınan dijital illüstrasyon içeren NFT'ler incelendiğinde; başta OpenSea ve diğer platformlar olmak üzere, doodle art, pixel art, 3D NFT, GIF NFT, hareketli resimlerden oluşan video ve anime illüstrasyonlar gibi temelde illüstratif bir yoruma dayanan farklı türde pek çok dijital çalışma bulunmaktadır. Araştırma kapsamındaki sınırlılıklardan ötürü bunların bir kısmı örnek olarak burada incelenebilmiştir.



Görsel 4. *Cool Cats, Cool Cat #8602 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2023.*

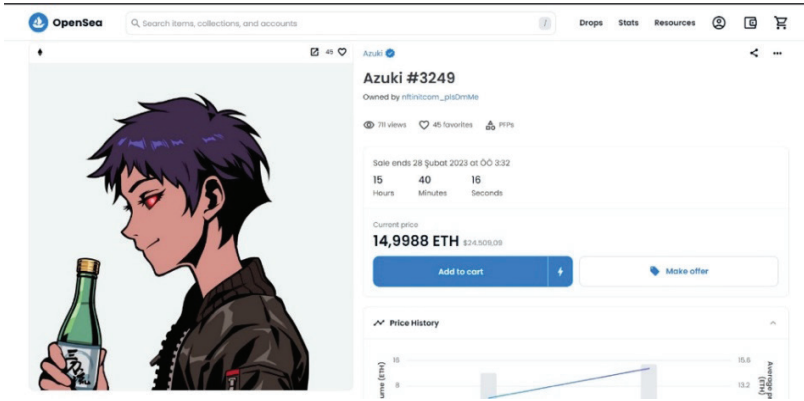


Görsel 4.1. *Cool Cats, Cool Cat #8602 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2024.*

Görsel 4'teki dijital çalışma, Opensea platformunda satışa sunulan görseldeki kedi imgesi, hafif bir tebessümle sempatik bir karakter tasarımı yansıtmaktadır. Kedi, gözlüklü ve ressam şapkası takmış bir şekilde tasvir edilmiştir. Karakter, hafif sola dönük bir şekilde ön profilde ele alınmıştır. Tasarım genelinde kalın kontür çizgileri kullanılarak dikkat çekici bir stilde oluşturulmuştur. Minimalist sade bir üslup benimsenmiş, netlik ve detaylardan uzaklaşmıştır. Arka planda ise NFT dijital eserlerde sıkça tercih edilen düz renklere yer verilmiş, bu sayede öndeki karakter tasarımı

ön plana çıkarılmıştır. Bu çalışma, vektörel çizim programları veya tablet çizim programlarıyla oluşturulmuş bir etki taşımaktadır.

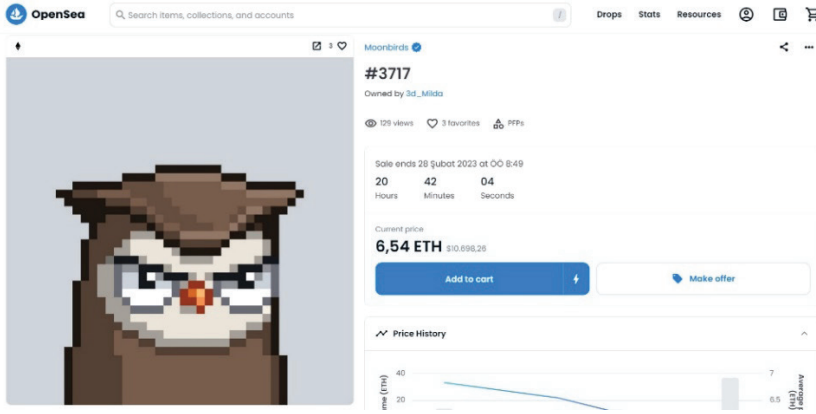
Görsel 4'teki dijital çalışma, Cool Cats NFT tarafından OpenSea platformunda *Cool Cat #8602* adıyla satışa sunulmuştur ve 2023 yılında değeri 2,25 ETH olarak belirlenmiştir. Ancak Görsel 4.1'de 2024 yılındaki fiyat tekliflerine bakıldığında ciddi bir düşüş yaşanmıştır. Dijital eser el değiştirmiştir. NFT platformlarında son dönemlerde bu tarz durumlar sıkça yaşanmaktadır. Ancak NFT piyasasında birçok faktöre bağlı olarak fiyat dalgalanmalarının olması normaldir. NFT'lerdeki fiyat düşüşleri ve dalgalanmalar tek bir faktöre de bağlanmamalıdır. Bu durum, kripto piyasasındaki dalgalanmalardan veya piyasadaki arz talep dengesi gibi faktörlere bağlı olarak fiyat değişimlerine neden olabilir. Dolayısıyla, belirli bir NFT'nin, sanatçısının ve projenin popüleritesinde değişim olabilir. El değiştiren NFT'nin yeni sahibi fiyat belirlemede farklı bir strateji izlemiş olabilir. Bu durum, yatırımcılar ve sanatçılar için riskler veya fırsatlar yaratabilir. Dolayısıyla her durumda, güncel piyasa koşullarını ve trendlerini izlemek önemlidir.⁴



Görsel 5. Azuki, Azuki #3249 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2023.

4 NFT'nin güncel durumunu ve fiyat tekliflerini görmek için bkz:

<https://opensea.io/assets/ethereum/0x1a92f7381b9f03921564a437210bb9396471050c/8602>

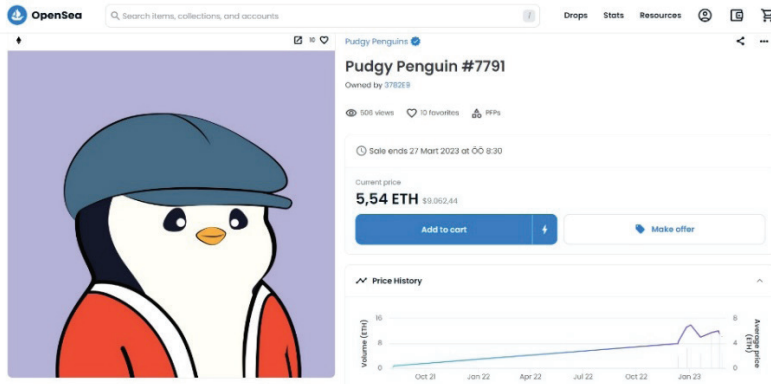


Görsel 6. Moonbirds, #3717 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2023.

Moonbirds'e ait pixel art tekniğiyle yapılan #3717 isimli çalışmada, karakterin tiplemesinden gözlerin iriliği ve burun yapısıyla baykuş kuşunu anımsatır. Kuşun bakışları öfkeli bir ifadeye sahiptir. Karakter de kahve tonlarına ağırlık verilerek tasarlanmıştır. Dijital eser, pixel art tekniğinde olmasına rağmen, tarz ve renk olarak minimal bir etkiye sahiptir.

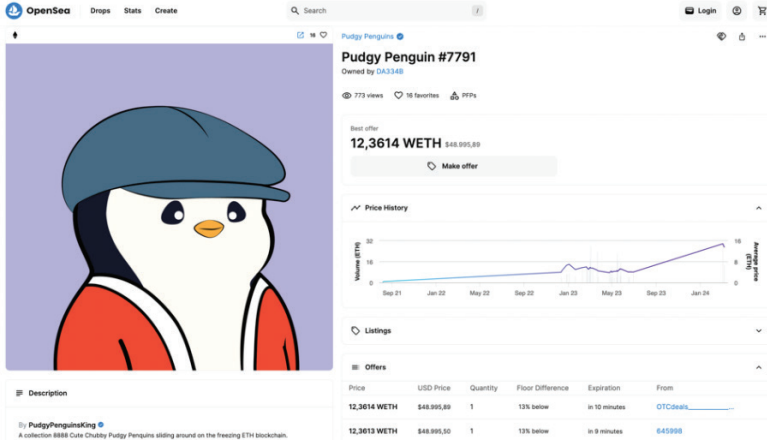
NFT'ye 6,54 ETH yani 10 bin dolarlık bir değer biçilmiştir. Ancak, Görsel 6'daki fiyat tarihinden NFT'nin yüklendiğinden bu yana doğrudan bir düşüş yaşandığı görülmektedir.

Moonbirds'in diğer işleri de pixel art tekniğinde yapılmış, baykuşlardan esinlenerek oluşturulmuş karakter tasarımlarından oluşan bir seridir. Bu işler, oldukça yüksek fiyatlara satılmıştır.⁷



Görsel 7. Pudgy Penguins, Pudgy Penguin #7791 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2023.

⁷ Bkz. <https://opensea.io/collection/proof-moonbirds>

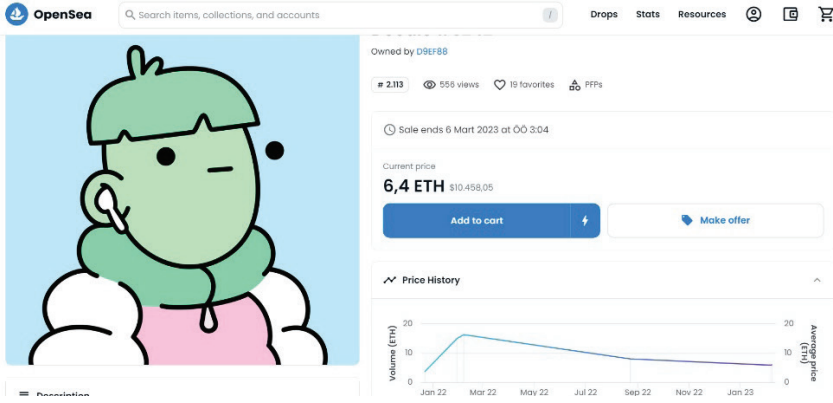


Görsel 7. 1. Pudgy Penguins, Pudgy Penguin #7791 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2024.

Pudgy Penguins'e ait #7791 isimli çalışma sevimli, sempatik bir pengu-
eni tasvir etmektedir. Basit çizgilerle oluşturulan bu çalışma, diğer işlerde
olduğu gibi tek renkli bir arka planla karakter tasarımını ön plana çıkar-
maktadır. Karakter tasarımı, siyah kontur çizgilerle belirginleştirilmiştir.
Gözlerdeki ışıltı ve ağızdaki gülümseme ifadesi, karaktere sevimlilik ve
mütevazılık kazandırır.

Eser, Görsel 7'de 5,54 ETH yani 9 bin dolardan satışa sunulmuştur. Fi-
yat geçmişinde, eserin doğrudan bir artış durumu görülmektedir. Ancak
Haziran 2023'te NFT'nin fiyat grafiğinde bir dalgalanma yaşandığı gözlem-
lenmektedir. Görsel 7.1'deki günümüzdeki durumu incelendiğinde, fiyat
grafiğinde dalgalanmalar olsa da genel olarak istikrarlı bir yükselişe geçtiği
görülür. Şu anki fiyatı 12, 3 ETH yani 48,9 bin dolara yükselmiştir.
Bir önceki sahibi değişmiştir.⁸

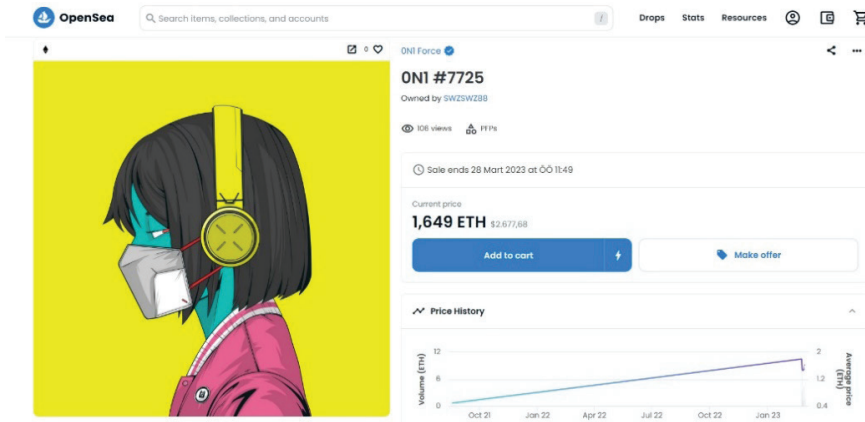
8 NFT'nin güncel durumunu ve fiyat tekliflerini görmek için bkz: <https://opensea.io/assets/ethereum/0xbd3531da5cf5857e7cfaa92426877b022e612cf8/7791>



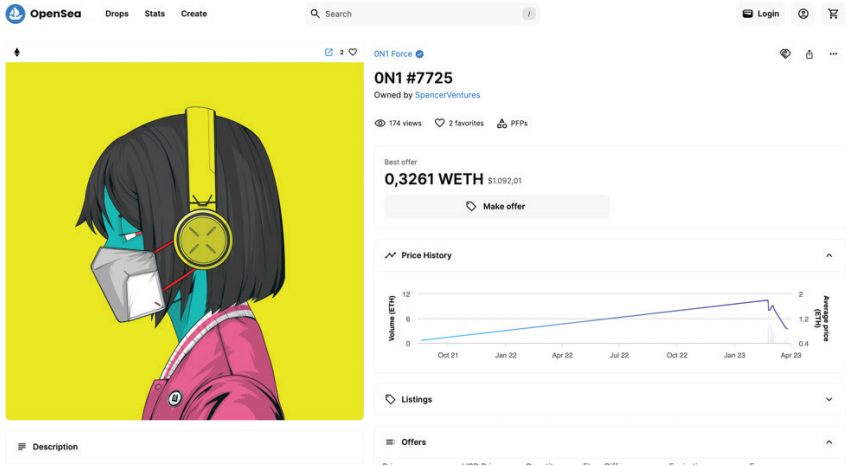
Görsel 8. Doodles, Doodle #8602 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2023.

Doodle #8602, dijital sanat ve kripto koleksiyonları dünyasında benzersiz bir yer tutan Doodle koleksiyonunun karakteristik özelliklerini taşıyarak, rengarenk ve dinamik bir kompozisyon sunmaktadır. *Doodle #8602*, sanatçının dijital tuval üzerinde canlı ve pastel renk kombinasyonları ve yaratıcı illüstrasyon karakterinden oluşan bir dünya oluşturmaktadır. Karakteristik olarak *Doodle #8602*, canlı ve neşeli renk paletiyle dikkat çekmektedir. Bu renkler izleyici üzerinde olumlu bir etki yaratmayı amaçlamaktadır.

Kompozisyon, birbiriyle uyum içinde olan geometrik şekiller, soyut formlar, sevimli ve özgün karakterler içermektedir. NFT’de dijital illüstrasyon alanında kullanılan minimal, flat (düz) formlar gibi yenilikçi teknikler ele alınmıştır.



Görsel 9. 0N1 Force, 0N1 #7725 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2023.

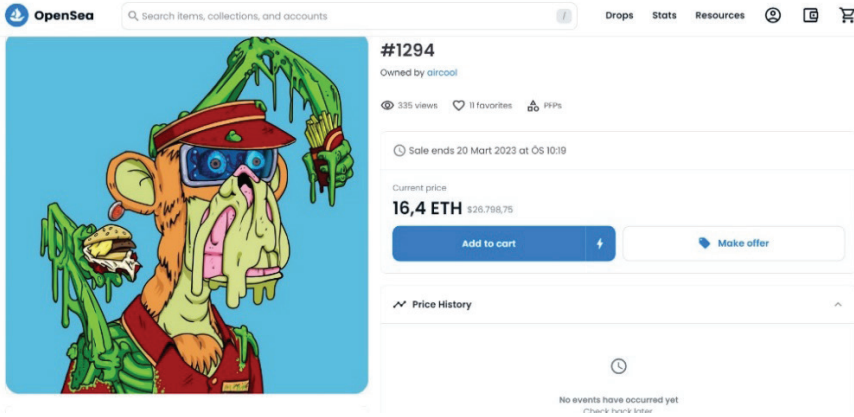


Görsel 9.1. *ON1 Force, ON1 #7725 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2024.*

NFT'nin renk paleti eserin genel atmosferini ve izleyiciler üzerindeki etkisini belirleyen önemli bir faktördür. Örneğin ON1 #7725'te kullanılan renkler, karakterin kişiliğini ve ruh halini yansıtmaktadır. Arka fondaki canlı ve parlak sarı rengin tonu ve karakterin yüzündeki yeşil tonu ifadeyle birleşerek gizemli, hastalıklı, melankolik bir hava yaratmaktadır. Renk kontrastı eserdeki belirli öğeleri vurgulamak dikkat çekmek için kullanılmıştır. Karakterin kulaklıkla müzik dinlemesine rağmen enerjik olmayan, maskeden dolayı hastalıklı, bezgin, umutsuz, donuk bir ifadesi bulunmaktadır. Bu durumda NFT eserde pandemi dönemine bir atıf yapıldığı düşünülmektedir.

Görsel 9'da NFT'nin fiyat tekliflerinde -pandemiye de kapsayan dönemde- doğrudan istikrarlı bir artış yaşanırken, bir anda sert bir düşüş olmuştur. 2023 yılında, 1,649 ETH (\$2,677,68) olurken, Görsel 9.1'deki yaşanan sert düşüşle 0,3261 WETH'e (\$1,092,01) kadar gerilemiştir.⁹

⁹ NFT'nin güncel durumunu ve fiyat tekliflerini görmek için bkz: <https://opensea.io/assets/ethereum/0x3bf2922f4520a8ba0c2efc3d2a1539678dad5e9d/7725>

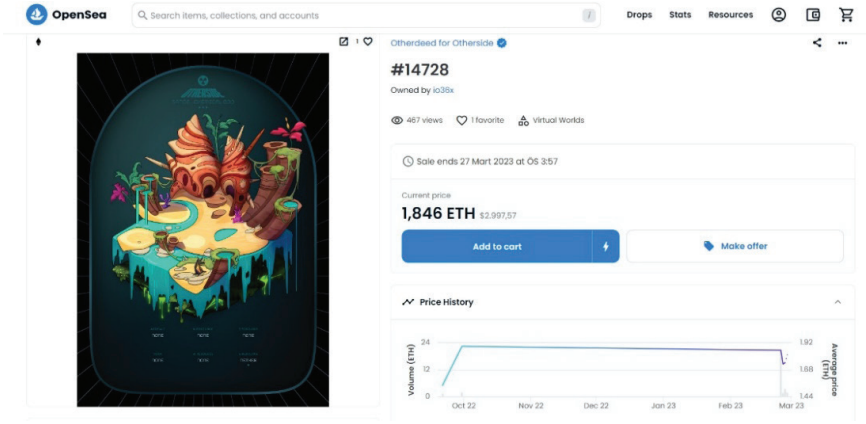


Görsel 10. Bored Ape Yacht Club, #1294 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2023.

Görsel 10'da OpenSea platformunda popüler bir hesap olan Bored Ape Yacht Club'a ait maymun karakterlerinden oluşan serinin bir parçası görülmektedir. Bored Ape Yacht Club (BAYC) koleksiyonu, Ethereum blockchain üzerinde var olan 10.000 benzersiz Bored Ape NFT'sinden oluşmaktadır. Her biri farklı özellikler, aksesuarlar ve arka planlarla benzersizleştirilmiş bu koleksiyon, kripto sanatı ve dijital koleksiyoncular arasında büyük bir popülerlik kazanmıştır.

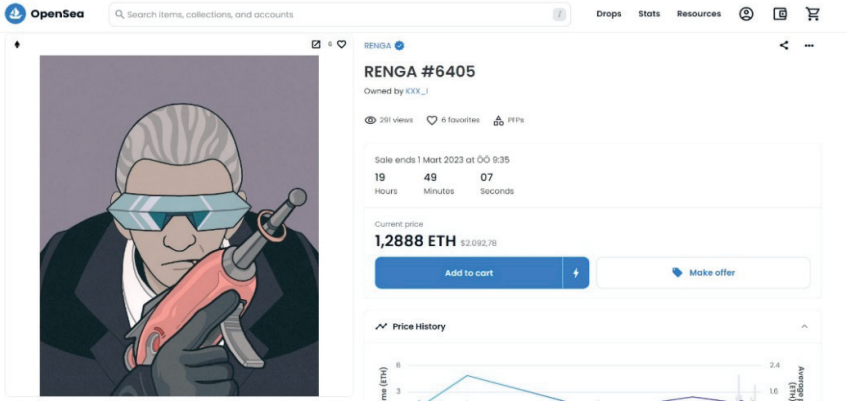
Görsel 10'da görülen NFT'de maymunun ele benzer şekilde görülen uzuvlarında hamburger ve patates kızartması bulunmaktadır. Maymunun suretinde ve özellikle gözlerinde, gözlüklerinin ardına saklanmış olsa da yorgunluk, uykusuzluk ifadesi bulunmaktadır. Bu durum gözlerinin büyümesi ve kızarması şeklinde ifade edilmektedir. Aslında bu NFT de günümüz insanının yaşadığı hız, koşturmaca, tüketim, popüler kültürün etkisinde olma, tüketim çılgınlığı, fastfood tüketimi gibi güncel insanlık hallerine vurgu niteliğindedir. Bored Ape NFT'leri genellikle canlı ve dikkat çekici renk paletleri kullanmaktadır. #1294 numaralı NFT için, zengin ve doygun canlı renklerin kullanıldığını görmekteyiz.

Bored Ape serisinin en belirgin özelliklerinden biri, karakterlerin sıkıcı veya ilgisiz ifadeleridir. #1294 numaralı NFT'de benzer bir ifadeye sahiptir. Ayrıca bu seride NFT'ler şapka, gözlük veya takı gibi aksesuarlarla kişiselleştirilmiştir. Bazı Bored Ape NFT'leri tişörtler, ceketler veya diğer özel giysilerle tasvir edilmektedir. Bu NFT'de benzer durum söz konusudur. Karakter şapkası, kıyafeti, elindeki yiyecekler ve yorgunluk ifadesi dolayısıyla fastfood zincirinde çalışan bir eleman izlenimi vermektedir. Bored Ape NFT'leri genellikle düz ve tek renkten oluşan bir arka plana sahiptir. Bu NFT'de de düz mavi renk tercih edilmiş, genel çerçevede mavi-turuncu, kırmızı-yeşil gibi kontrast renkler kullanılmıştır.



Görsel 11. *Otherdeed for Otherside*, #14728 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2023.

Otherdeed for Otherside NFT'leri, Yuga Labs tarafından yaratılan ve kullanıcılara Otherside Metaverse'ünde sanal arazi parçaları sunan bir koleksiyondur. Her NFT, Metaverse'deki benzersiz bir arazi parçasını temsil etmekte ve bu araziler farklı özellikler, kaynaklar ve nadirlik dereceleri içermektedir. *Otherdeed for Otherside* #14728 ise arka planda düz siyah renge sahipken, ön planda sıcak ve canlı bir renk paletiyle dikkat çekmektedir. NFT'de görülen doğa unsurları, arazi manzarasıyla birlikte bir Metaverse arazisinin atmosferini yansıtmaktadır.



Görsel 12. *Renga*, Renga #6405 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2023.

OpenSea platformunda mavi tik almış olan Renga isimli NFT koleksiyonunda hem tüm NFT'lerin hem de ele alınan Renga #6405 isimli NFT eserinin incelenmesiyle, genellikle soft olarak nitelendirilebilecek pastel renklerin ağırlıklı olarak kullanıldığı bir seri olduğu görülmektedir. Bu

koleksiyonda kadın, erkek, robot, uzaylı gibi farklı karakterler detaysız ve düz bir biçimde tasarlanmıştır. Renga NFT'leri, diğer karakter serileri gibi genellikle karakter odaklı tasarımlara sahip olup, her biri farklı özellikler, arka planlar ve aksesuarlar içermektedir. Bu NFT'ler, dijital sanatta karakter tasarımı, hikâye anlatımı ve görsel estetik açısından zengin bir çeşitlilik sunmaktadır.

Ele alınan Renga #6405 isimli NFT illüstrasyon eserinde ise ince siyah renkte dış kontur çizgiler kullanılmış olup, birbiri ile uyumlu olarak nitelendirilebilecek şekilde renklendirilmiştir. Karakter, kötü bir adamı veya mafya figürünü simgelerken, saçları geriye taranmış, gözlerinde gözlük, ellerinde siyah deri eldiven, üzerinde siyah kaşe palto, ağzında sigara olduğunu anladığımız, elinde ise kırmızı ve gri renklerde fütürist tarzda silaha benzer bir alet bulunan karakterin bezgin, kızgın bir yandan da rahat ve kendinden emin görünen yüz ifadesi bulunmaktadır. Karakterin yüzünde ışık gölgelemesi olmaması ve ifadesinin kısıtlı çizgi hareketleriyle verilmesi dikkat çekicidir. Karakterin gözlükleri alışıl gelmiş olmamakla birlikte, fütüristik bir tarzda Metaverse gözlüklerini anımsatmaktadır.

SONUÇ

İllüstrasyon, genellikle dijital ortamda yaratılan ve çoğunlukla görsel hikayeler anlatan bir sanat formudur. Geleneksel olarak, illüstrasyonlar genellikle kâğıt üzerine yapılmış olsa da dijital teknolojinin gelişmesiyle birlikte bu sanat formu dijital ortama da taşınmıştır. Günümüzde çeşitli tarzlarda dijital tekniklerle dijital araçlar kullanılarak üretilen illüstrasyonlar yaygınlaşmıştır. NFT'ler ve illüstrasyonun bir araya gelmesi ise, dijital sanat alanında önemli bir yenilik ve ticari potansiyel sunmaktadır. NFT teknolojisinin yükselişiyle birlikte, illüstrasyonlar dijital sanat pazarında kendine özgü bir yer edinmiştir.

NFT'ler, illüstrasyon sanatçıları için yeni fırsatlar sunmaktadır. Sanatçılar, eserlerini NFT olarak tokena dönüştürebilmekte, küresel bir pazarda sergileyebilir, satış yapabilir ve eserlerinin orijinalliğini koruyabilirler. Ayrıca, NFT'ler sanatçıların her satışından sürekli gelir elde etmelerini sağlayan akıllı sözleşmeler içerir. Bu durum özellikle dijital ortamda çalışan illüstrasyon sanatçıları için önemli bir gelir modeli sunmaktadır.

Görüntüleme sayısı yüksek ve yüksek fiyatlarla satılan bazı NFT'lerde, bir karakter üzerinden üretim yapıldığı gözlemlenmektedir. Örneğin, maymun karakteri başta olmak üzere, kuş, kedi, baykuş, penguen veya manga tarzı gibi çeşitli özgün karakterler üzerinden NFT dijital eserleri ve koleksiyonları oluşturulmaktadır. Bu karakterlerin temel karakteristik yapıları korunarak, kılık kıyafet, aksesuar, renklerine benzeri müdahalelerle farklı tipler oluşturulmaktadır.

NFT'lerin illüstrasyon kullanımına dair akademik kaynaklar, bu teknolojinin sanat eserlerinin özgünlüğünü, sahipliğini ve izlenebilirliğini sağladığına dikkat çekmektedir. NFT'ler, sanat eserlerini dijital sertifikalar ile eşleştirerek, eserlerin benzersiz ve değiştirilemez olmasını sağlar. Bu nitelik özellikle dijital ortamda kolayca uygulanabilen illüstrasyonlar için son derece önemlidir. Çünkü NFT pazarındaki trendler illüstrasyonların ve diğer dijital sanat eserlerinin farklı değerlendirme biçimlerini ortaya koyar. Örneğin 2020'den itibaren NFT pazarının büyük bir kısmı sanat kategorisinde yer alan eserler tarafından domine edilmiştir. Bu durum illüstrasyon gibi eserlerin NFT pazarında önemli bir yer tuttuğunu ve yüksek ticari değere sahip olduğunu göstermektedir.

NFT'ler ve illüstrasyon arasındaki ilişki, dijital sanatın sunumunda ve ticarileştirilmesinde büyük bir dönüşümü temsil etmektedir. Bu teknoloji sanatçılara eserlerini daha geniş bir kitleye sunma ve maddi getiri sağlama konusunda yeni imkanlar sunarken koleksiyonerlere de sanat eserlerinin orijinallikini ve sahipliğini doğrulama fırsatı vermektedir. Bu dönüşüm hem sanatçılar hem de koleksiyonerler için yeni fırsatlar ve kimi zaman da zorluklar yaratabilmektedir.

NFT pazarının hızlı büyümesi popülaritesinin artmasıyla birlikte; sanat dünyasında sanatçı hakları ve telif hakkı, sahtecilik ve güvenilirlik, erişilebilirlik ve çeşitlilik, çevresel etkiler spekülasyon ve balon endişeleri gibi çeşitli tartışmalar ve yeni sorunları da gündeme getirmiştir. Ayrıca, Ethereum gibi blockchain ağlarının enerji tüketimi, çevresel etki konusunda eleştirilere neden olmuştur. NFT pazarı, hala gelişim sürecinde ve dönüşümde olduğundan, bu konulardaki tartışmalar günümüzde de devam etmektedir.

NFT pazarı, hızlı bir büyüme göstermiş ve bu büyüme spekülasyon yatırımları ve yüksek fiyat dalgalanmaları ile karakterize edilmektedir. Bu durum NFT'lerin geleceği ve sürdürülebilirliği üzerine tartışmaları beraberinde getirmektedir. Özellikle son dönemlerde NFT'lerin fiyatlarında yaşanan dalgalanmalar, NFT'lere olan ilginin azalması ve satışlarda yaşanan ücret düşüşleri hakkında bir tartışma söz konusudur. Buna örnek olarak, metin içinde ele alınan Cool Cats #8602, Azuki #3249 ve Pudgy Penguin #7791 isimli dijital eserlerde bu durumu görmek mümkündür. Bunun altında yatan sebeplerden bazıları, yukarıda belirtilen nedenlerle birlikte, NFT'lerdeki fiyat dalgalanmaları, kripto piyasasındaki dalgalanmalar, sanatçı ve projesindeki popülaritenin değişkenliği ve arz talep dengesi, piyasada doyma noktasına ulaşma, etik endişeler ve aşırı yüksek fiyatların potansiyel alıcıları pazardan uzaklaştırması gibi durumlardır.

Bu yeni alan hala gelişmekte olduğundan yasal çerçeveler, etik normlar ve teknolojik iyileştirmeler açısından sürekli evrim geçirmektedir. NFT'lerin geleceği bu dinamiklerin nasıl şekilleneceğine ve toplumun bu yeni teknolojiyi nasıl benimseyeceğine bağlı olarak değişecektir.

KAYNAKÇA

- Ambrose, G., & Harris, P. (2013). *Grafik tasarımda imge* (M. K. İz, Çev.). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ante, L. (2021). The non-fungible token (NFT) market and its relationship with Bitcoin and Ethereum. *Blockchain Research Lab Working Paper Series*, (20).
- BBC. (2021). NFT dünyasında bir Türk sanatçı: Tarık Tolunay. Retrieved from <https://www.bbc.com/turkce/haberler-turkiye-56455110>
- Becer, E. (2019). *İletişim ve grafik tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş grafik tasarımın gelişimi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Christie's. (2021). Beeple Human One Details. Retrieved March 7, 2024, from <https://www.christies.com/en/lot/lot-6345173>
- Franceschet, M. (2021). The sentiment of crypto art. In M. Ehrmann, F. Karsdorp, M. Wevers, T. L. Andrews, M. Burghardt, M. Kestemont, E. Manjavacas, M. Piotrowski, & J. Zundert (Eds.), *CEUR Workshop Proceedings* (pp. 310–318). Computational Humanities Research.
- Human One. Beeple: Human One. Retrieved March 7, 2023, from <https://human-one.xyz/>
- Ledger Academy. (2023). En büyük NFT sanatçıları ve tarihi koleksiyonları. Retrieved March 10, 2024, from <https://www.ledger.com/tr/academy/en-buyuk-nft-sanatcilari-ve-tarihi-koleksiyonlari>
- Leppert, R. (2009). *Sanatta anlamın görüntüsü: İmgelerin toplumsal işlevi* (İ. Türkmen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Karaman, M., & Akçay Balcı, D. (2022). Metaverse ve NFT bağlamında sanatta dijital dönüşüm. *İzlek Akademik Dergi*, 5(1), 15–26.
- Karaman, M. (2023). Görsel sanat öğrencilerinin kripto sanat (NFT) dünyası hakkındaki görüşleri. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 13(2), 379–389.
- Molesworth, H. (2003). From Dada to Neo-Dada and back again. *The MIT Press*, 105, 77–181.
- Oduncu, S. (2022). NFT, kripto sanatı ve Türkiye'deki yansımaları. *Art-e Sanat Dergisi*, 15(29), 195–224.
- Sevim, S., & Tan, Ö. (2020). Çağdaş seramik sanatında illüstratif anlatım. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 70, 910–927.
- SuperRare Magazine. (2022). Can we expect a sustainable NFT art market? Retrieved from <https://superrare.com/magazine/2022/07/20/can-we-expect-a-sustainable-nft-art-market/>
- Tuğal, S. (2017). 0 ve 1'le şekillenen dünya. *Art-Sanat Dergisi*, 8, 571–587.

- Turgut, E. (2013). *Grafik dil ve anlatım biçimleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Uçar, T. F. (2017). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Wigan, M. (2019). *Görsel illüstrasyon sözlüğü* (M. E. Uslu, Çev.). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Yılmaz, Ö. (2019). Kültürel mirasın aktarımında illüstrasyon: Dilrüküş Hanım isimli Türk halk hikayesinde karakter illüstrasyonları. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi, Erzurum.

Görsel Kaynakça

- Görsel 1.** Beeple, Human One, NFT, Christie's, 2021.
- Görsel 2.** Murat Pak, The Merge isimli NFT eseri, Nifty Gateway, 2023.
- Görsel 3.** Tarık Tolunay, Fractal İstanbul – Pandemi isimli NFT eseri detay görselleri, Behance, 2024.
- Görsel 4.** Cool Cats, Cool Cat #8602 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2023.
- Görsel 4.1.** Cool Cats, Cool Cat #8602 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2024.
- Görsel 5.** Azuki, Azuki #3249 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2023.
- Görsel 5. 1.** Azuki, Azuki #3249 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2024.
- Görsel 6.** Moonbirds, #3717 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2023.
- Görsel 7.** Pudgy Penguins, Pudgy Penguin #7791 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2023.
- Görsel 7. 1.** Pudgy Penguins, Pudgy Penguin #7791 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2024.
- Görsel 8.** Doodles, Doodle #8602 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2023.
- Görsel 9.** 0N1 Force, 0N1 #7725 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2023.
- Görsel 9.1.** 0N1 Force, 0N1 #7725 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2024.
- Görsel 10.** Bored Ape Yacht Club, #1294 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2023.
- Görsel 11.** Otherdeed for Otherside, #14728 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2023.
- Görsel 12.** Renga, Renga #6405 isimli NFT koleksiyonu, OpenSea, 2023.

Bölüm 2

ANİMASYONUN 12 İLKESİ İLE CAPTAIN TSUBASA VOL II: SUPER STRIKER OYUN GRAFİKLERİNİN ÇÖZÜMLENMESİ

*ANALYSING CAPTAIN TSUBASA VOL II: SUPER STRIKER
GAME GRAPHICS WITH 12 PRINCIPLES OF ANIMATION*

Mustafa Hikmet Aydingüler¹

¹ Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Topkapı Üniversitesi, GSTMF, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, Orcid ID: 0000-0002-9625-1730, hikmetaydinguler@gmail.com

GİRİŞ

Animasyonun sıklıkla kullanıldığı reklam, dijital oyun tasarımı ve çizgi filmlerde anlatımı güçlendirebilmek adına animasyon sanatçıları yıllar içerisinde çeşitli yöntemler geliştirmişlerdir. Fransız sanatçı Emile Cohl tarafından 1908 yılında üretilen Fantasmagorie isimli eser ile animasyon sinemasının başladığı kabul edilir ve başlangıç yılından günümüze animasyon sinemasında anlatımı güçlendirebilmek adına farklı teknikler denenmiştir (Madsen, 1969, s. 8). Animasyon sinemasında konuyu etkili biçimde izleyiciye yansıtabilmek adına denenmiş olan çeşitli teknikler 1980'lere kadar birbirlerine rakip olan animasyon firmaları tarafından da yorumlanarak geliştirilmiştir.

Devinimli görüntü üretimine dair ilk örneklerle günümüzden 30 bin yıl önce çizildiği tespit edilen Altamira ile Chavet mağaralarında rastlanılır. Hayvanların ruhlarını kontrol edebilmek ve kolay avlayabilmek adına çizildiği düşünülen söz konusu figürler hareketliymiş gibi çizilen mağara resimlerinden oluşmaktadır (Solomon ve Stork, 1983, s. 9-10). Antik Mısır'da bulunan duvar süslemeleri, eski Japonya'da bulunan rulolar üzerine devinimliymiş gibi tasvir edilmiş ejderha ve Samuray çizimleri ve Leonardo Da Vinci'nin helikopter, insan anatomisi taslakları gibi pek çok çizimde de devinimli görüntü üretme arayışı görülmektedir (Hünerli, 2005, s. 6-8).

Hareketli ve birbirine bağlı görsellerin bir bütün oluşturacak şekilde sunulması sürecine animasyon denir. Animasyon filmlerinde yer alan karakterlerin ve olay örgüsünün fiziksel yasalara uygun şekilde tasarlanıp aktarılması filmlerin gerçekçilik düzeyini artırır. Gerçek dünyaya ait olmayan çizgi ve şekillerin gerçekçi bir biçimde yansıtılabilmesi amacıyla animasyon sanatçıları zaman içinde çeşitli yöntemler geliştirmişlerdir. Bu bağlamda Walt Disney'in "Dokuz Yaşlı Adam" ekibinin üyelerinden Ollie Johnston ve Frank Thomas, 1981 yılında yayımladıkları *The Illusion of Life: Disney Animation* isimli kitapta 1930'lu yıllardan itibaren deneyimlenerek şekillenen ve animasyon tasarımında rehber niteliği taşıyan 12 temel ilkeyi derlemiştir. Söz konusu kitapta farklı animasyon stüdyolarının yıllar süren deneyimleri incelenerek geliştirilen ve animasyon tasarımında gerçekçilik ile ilgi çekiciliği artırmayı hedefleyen 12 temel ilkeye yer verilmiştir. Bu prensipler fizik yasaları ile ilişkili olacak şekilde animasyon sanatının temellerini oluşturmaktadır (Johnston ve Thomas, 1981).

Animasyon sanatçıları, çizilmiş görseller üzerinde işlem yapmak ve hareketli görüntüleri daha etkileyici bir şekilde manipüle edebilmek için on yıllar boyunca çeşitli teknikler denemiş ve geliştirmiştir. Bu prensipler, animasyon sanatçılarının ürettikleri çizgi karakterlerin daha ilgi çekici ve gerçekçi şekilde tasarlanmasına yönelik önemli bir çerçeve sunmaktadır. Bahsi geçen ilkeler yalnızca Disney animasyonlarında değil Fleischer Stüdyoları,

Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) ve Warner Bros. Cartoons gibi önde gelen diğer animasyon stüdyolarının da üretim süreçlerinde uygulanmıştır. Bu çalışmada, Ollie Johnston ve Frank Thomas tarafından ortaya konulan 12 animasyon prensibi temel alınarak dijital oyun grafiklerinin sinematografik açıdan analizi gerçekleştirilecektir. İnceleme konusu olarak Captain Tsubasa animasyon serisindeki ana karakterleri ve konuyu içeren ve Tecmo firması tarafından 1990 yılında geliştirilen Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker adlı dijital oyun seçilmiştir. Çalışmanın temel amacı bu oyunda kullanılan animasyonların, animasyonun 12 temel ilkesine ne derece uygun olduğunu değerlendirmektir ayrıca animasyon ilkeleri ekseninde yapılan bu analizin Türkçe animasyon ve dijital oyun literatürüne katkı sunması da araştırmamızın hedefleri arasında yer almaktadır.

DİJİTAL OYUNLAR VE ANİMASYON

Dijital oyunların kökeni, İkinci Dünya Savaşı sırasında güvenli ve hızlı iletişim sağlamak amacıyla geliştirilen elektronik cihazlar ve 1946 yılında üretilen ilk bilgisayar olan ENIAC'a dayanmaktadır¹ (Penn Today, 2021). Bu teknolojik gelişmeler günümüz bilgisayarlarının ve dolayısıyla dijital oyunların da temelini oluşturmuştur. Dijital grafik unsurlarının kullanıcılar tarafından kontrol edilebildiği etkileşimli tasarımların geliştirilmesiyle birlikte dijital oyun kavramı ortaya çıkmıştır. Akıllı telefonlar, oyun konsolları ve bilgisayarlar aracılığıyla serbest zaman aktiviteleri arasında oldukça popüler olan dijital oyunlar; video oyunu, bilgisayar oyunu gibi farklı terimlerle adlandırılrsa da bu kavramlar aynı anlama gelmezler (Hui, 2023). Bilgisayar oyunları, masaüstü, dizüstü veya tablet gibi bilgisayar tabanlı cihazlarda oynanırken, video oyunları genellikle televizyon veya monitör gibi harici ekranlara bağlanarak çalışmaktadır (Brittanica, 2021). Her iki tür de dijital veri temelinde işlendiği için “dijital oyun” üst terimi ile ifade edilmeleri uygundur.

Dijital oyunların grafik özellikleri teknolojinin gelişimiyle doğrudan ilişkilidir. Piksel, dijital grafiklerin en küçük birimi olarak kabul edilir ve çözünürlük oranı da birim uzunluk başına düşen piksel sayısı ile belirlenir (Aydingüler, 2020, s. 5). 1990'lı yılların ortasına kadar geliştirilen oyunlar düşük çözünürlük ve sınırlı renk derinliği nedeniyle günümüz oyunlarına kıyasla daha az gerçekçidir. 8 bit renk derinliğine sahip dijital oyunlar her pikselin 256 farklı renk alabileceği şekilde tasarlanmıştır. 8 bit oyunların sınırlı görsel kapasitesi teknolojinin o dönemdeki donanım sınırlamalarıyla doğrudan ilişkilidir (Kenney ve Rieger, 2000).

İlk dijital oyun olan Tic-Tac-Toe, Alexander S. Douglas tarafından 1952'de Cambridge Üniversitesi'nde geliştirilmiş ve akademik çalışmalar

1 ENIAC (*Electronic Numerical Integrator and Computer*): Elektronik sayısal entegratör ve hesaplayıcı, tarihteki ilk bilgisayardır.

için kullanılmıştır (Ceruzzi, 2003, s. 55). Takip eden süreçte W. Higinbotham'ın Tennis for Two (1958) oyunu hareketli grafiklere sahip ilk dijital oyun olarak dikkat çekmiştir. 1970'li yıllarda Atari tarafından geliştirilen Pong, arcade² makinelerinde oynanan ve ticari anlamda başarıya ulaşan ilk oyunlardan biri olarak dijital oyun sektörünün başlangıcına öncülük etmiştir. Aynı dönemde ev tipi oyun konsollarının ilk örneği olan Magnavox Odyssey, 1972'de piyasaya sürülmüş ve dijital oyunların ev ortamında oynanmasını mümkün kılmıştır (Herzfeld, 2012).

1980'li yıllarda Pac-Man ve Space Invaders gibi oyunlar dijital oyunların dünya çapında popülerlik kazanmasına katkıda bulunmuştur. Nintendo tarafından geliştirilen Super Mario Bros. (1985) ve The Legend of Zelda (1986) gibi oyunlar, sektörün hızla büyümesini sağlamıştır. 1989'da piyasaya sürülen taşınabilir oyun konsolu Game Boy ve bu cihaz için yeniden tasarlanan Tetris isimli oyun 1990'lı yıllarda dijital oyun sektöründeki yatırımların artmasına öncülük etmiştir (Sığırcı, 2022).

1990'larda dijital oyunlar çoklu oyuncu desteği ve üç boyutlu grafik teknolojileriyle yeni bir boyut kazanır. 1993'te geliştirilen Doom gibi oyunlar, kullanıcıları gerçek zamanlı ve çok oyunculu deneyimlerle tanıştırmıştır (Chandler, 2018). Günümüzde dijital oyun sektörü, milyarlarca dolarlık bir endüstri haline gelmiş ve konsollardan mobil cihazlara kadar çeşitli platformlarda geniş bir oyun yelpazesi sunmaktadır. Bu gelişmelerin temelinde grafik ve işlemci teknolojilerindeki ilerlemeler yer almakta böylece daha gerçekçi ve sürükleyici oyun deneyimleri mümkün hale gelebilmektedir (Poell ve Nieborg, 2018, s. 4276). İnternet üzerinden oynanabilen çevrimiçi oyunlar ise oyuncuların bir araya gelerek deneyimlerini paylaşabileceği dijital topluluklar oluşturmasını sağlamıştır. Özetle, dijital oyunlar 1950'li yıllardan günümüze önemli bir dönüşüm geçirerek toplumsal kültür ve yaşam biçimleri üzerinde etkili bir unsur haline gelmiştir (Aydingüler, 2023, s. 734).

Dijital oyunları etkileyici kılan içerikler her ne kadar senaryo, oynanabilirlik ve grafik öğelerin tasarımı olsa da animasyon ile mevcut öğelerin hareketli biçimde sunulması da söz konusu içeriklerin etkin bir biçimde gösterilmesine imkân tanır. Bu anlamda bir dijital oyunun temelde algoritma ve arayüz tasarımı olarak iki ana öğeden oluştuğunu söyleyebiliriz. Arayüz tasarımında animasyonun kullanımı ile dijital oyunların cazibesi artmakta ve kitlelere erişimi daha mümkün olabilmektedir.

Temelde üç animasyon tekniği bulunur. Bu teknikler arasında animasyon film karelerinin üretim yöntemleri bakımından farklılıklar vardır. Bu teknikler sırası ile çizgi film tekniği, stop-motion tekniği ve bilgisayar destekli tasarım tekniği olarak bilinmektedir (Hünerli, 2000, s. 60-65). Gü-

2 Arcade: Video oyunlarını oynamaya imkân tanıyan ağıt.

nümüzde gelişen bilgisayar teknolojileri nedeniyle bu yöntemlerin artık birbiriyle iç içe geçmiş olduğu söylenebilir. Güncel teknolojilerle üretilen animasyon filmlerinde yukarıda belirtilen tekniklerden biri kullanılsa bile üretim sürecinin herhangi bir aşamasında bilgisayar teknolojilerinden yardım alınması oldukça olasıdır. Bu nedenle bazı araştırmacılar animasyon tekniklerinin sayıca üçten daha fazla olduğunu belirtirler. İç içe geçmiş animasyon teknikleri için hibrit animasyon terimi de araştırmacılar tarafından sıklıkla kullanılan bir yöntem olarak karşımıza çıkar. Hibrit animasyon, iki ve üç boyutlu animasyonların bir arada kullanıldığı bir tekniktir. Bu animasyon türünde farklı boyutlara sahip çizimler bir arada gösterilmektedir.

Animasyon üretim tekniklerinin ilk ve en eski olanı çizgi film tekniğidir. Geleneksel animasyon, çizgi canlandırma gibi farklı isimlerle de bilinir. Çizgi film tekniğini etkili şekilde uygulayabilmek için altında ışık kaynağı bulunan camlı bir masa gerekmektedir. Çizim yapan tasarımcı her bir kareyi tamamladıktan sonra kağıdının üstüne yeni bir kâğıt ekler ve bu sayede alttan gelen ışık yardımıyla bir önceki çizimini görür ve hareketli bir görüntüyü ardışık biçimde üretebilir. Işık destekli camlı masa sayesinde alttaki çizim ile üstteki çizimin aynı anda görünür olduğu bu yöntemle soğan zarı (*onion skin*) denilmektedir. Tekniğin düzgün biçimde uygulanabilmesi için cam masa üzerinde bulunan kağıtların sabit bir düzlemde olması gerekir (Culhane, 1998, s. 12-13). Bu nedenle cam masanın üst kısmında çizim kağıdını sabitlemek için özel pimler bulunur. Bu pimler yardımıyla sabitlenen kâğıt üzerindeki çizimler titremez ve sabit biçimde animasyon üretimi sağlanmış olur. Çizgi film tekniği, el çizimi yeteneğine dayalı bir üretim süreci içerir. Bu nedenle çizgi film yapımında usta, kalfa ve çırak gibi farklı seviyelerdeki çizerler arasında bir iş birliği vardır. Usta çizerler, animasyonun temel ve önemli pozlarını oluşturan anahtar kareleri çizerler. Anahtar kareler arasında bulunan ara kare çizimlerini ise kalfa ve çırak çizerler üretir. Ara kareleri çizen kişilere ise “tweener” adı verilmektedir (Furniss, 2008, s. 89). Tweener kelimesi, İngilizce “between” kelimesinden türetilmiş bir terimdir. Adobe Animate CC, Toon Boom ve Anime Studio Pro gibi çizgi film tekniğine dayalı dijital animasyon tasarımı programlarında da ara kareleri üretmek için tween terimi kullanılmaktadır. Çizimlerin tek tek boyanması ve fotoğraflanması ile çizgi film üretimi tamamlanır. Fotoğraf kareleri, hareketi simüle eden bir video grafik haline getirilir ve bu şekilde animasyon filmi oluşturulur. Ancak yüksek maliyeti ve uzun süren çizim işlemleri nedeniyle günümüzde bu teknik büyük ölçüde yerini bilgisayar destekli tasarım tekniğine bırakmıştır.

Animasyon tekniklerinin ikincisi stop motion tekniğidir. Duraklı çekim yöntemi olarak da bilinir. Çizgi film tekniğinde olduğu gibi stop motion yönteminin de temel amacı görüntüleri hareketli bir şekilde sunmaktır. Stop motion tekniğinde her bir görüntünün ayrı ayrı fotoğraflanması gere-

kir ve her anın fotoğraf haline getirilmesi prensibine dayanır. Bu yöntemde plastilin, kil veya farklı türde oyun hamurları kullanılarak yapılan modellere hareket verilir. Her bir hareket ayrıntısı tek tek fotoğraflanır ve bu fotoğrafların ardışık gösterimi ile hareketli bir görüntü oluşturulur (Furniss, 2008, s. 94-95). Stop motion tekniği için özel animasyon stüdyoları kurulmaktadır. Bu stüdyolar genellikle normal bir film stüdyosundan daha küçüktür ve özel olarak tasarlanmış bir film platosu şeklinde düşünülebilir. Söz konusu stüdyolarda hareketli görüntüler üretilirken nesnelerin istikrarlı bir şekilde durmasına ve ışık ayarlarının doğru yapılmasına büyük önem verilir. Bu nedenle kameranın sabitlenmesine yardımcı olan tripod gibi ekipmanların hassas bir şekilde kullanımı bu tekniğin gereklilikleri arasında yer alır.

Bilgisayar teknolojileri sinema dünyasında aktif olarak kullanılmasından önce görsel efektler genellikle stop motion tekniği ile üretilmekteydi. Özellikle 2000 yılından önce çekilen birçok uzun metrajlı filmde görsel efektler bu teknikle oluşturulmuştur. Stop-motion tekniği ile görsel efekt dışında uzun çevrim filmler de üretilmiştir. Bu teknik ile üretilmiş olan ilk uzun çevrim animasyon filmi “A Grand Day Out” isimli 1989 yapımı filmidir (IMDb, 2024). Stop-motion tekniği kullanılarak üretilen filmler genellikle bilgisayar yardımı ile birleştirilir. Bu nedenle bilgisayar destekli tasarım ve stop motion tekniklerinin birbiriyle iç içe geçmiş hibrit teknikler olduğunu söylemek doğru bir yaklaşım olacaktır. Günümüzde üretilen animasyon filmlerinde maliyeti düşürmek için kullanılan yöntem bilgisayar destekli tasarım yöntemidir ve CAD (*computer-aided design*) olarak da bilinir. Genel anlamda CAD, tasarım sürecine yardımcı olarak kullanılan tasarım programlarını ifade etmek için kullanılan genel bir terimdir. Animasyon alanında kullanılan bir diğer bilgisayar destekli tasarım tekniği ise CGI (*computer generated imagery*) olarak bilinen bir yöntemdir (Becker, 1991, s. 40-42). Türkçeye bilgisayar üretilmiş imgeleme olarak çevrilmiş olan bu teknik ile iki boyutlu tasarımlar, üç boyutlu modeller ve yeşil perde kullanılarak üretilen görsel efektler tasarlanabilmektedir.

İki boyutlu animasyon üretiminde sıkça kullanılan yazılımlar arasında Adobe tarafından geliştirilen Illustrator, Photoshop, After Effects ve Animate programları bulunur. Üç boyutlu animasyon tasarımında ise 3ds Max, Maya, Blender ve ZBrush gibi yazılımlar kullanılmaktadır. Özellikle üç boyutlu animasyon üretiminde sıkça kullanılan bir diğer yöntem, Motion Capture adı verilen hareket yakalama teknolojisidir. Bu teknoloji ile hareket eden canlı veya cansız nesnelere yerleştirilen noktalar hareketi algılar ve takip eder (Ball State, 2024). Bu sayede gerçek dünyadaki hareketler dijital ortama aktarılabilir.

ANİMASYONUN 12 İLKESİ

Animasyon ile senaryoyu desteklemek ve izleyicileri daha çok etkilemek adına kullanılan bazı yöntemler bulunmaktadır. Söz konusu bu yöntemler Disney stüdyolarında animasyon sanatçısı olarak uzun yıllar çalışmış Frank Thomas ve Ollie Johnston tarafından 1981 *The Illusion of Life: Disney Animation* isminde yılında yayımlanmıştır. Yayımlanan kitapta 12 adet animasyon ilkesinden bahsedilmektedir. Bu ilkeler aşağıda sıralanmıştır (Thomas ve Johnston, 1981, s. 47-71):

1. Sıkıştırma ve Uzatma (*Squash and Stretch*): Bu prensip, hareketin ve ağırlığın vurgulanması amacıyla bir nesnenin veya karakterin formunda değişiklik yapılmasını ifade eder. Bir obje, hareket esnasında ya da bir kuvvetin etkisi altındayken geçici olarak şekil değiştirebilir veya esneyebilir. Bu yaklaşım animasyona gerçekçilik duygusu ve doğal bir görünüm kazandırır.

2. Hazırlanma (*Anticipation*): Bu prensip, bir karakterin veya nesnenin büyük bir eylemden önce ters yönde daha küçük bir hareket yapmasını sağlayarak izleyiciyi ilgili eyleme hazırlamayı amaçlar. Bu sayede hareketler daha gerçekçi hale gelir ve izleyici için daha anlaşılır bir görsellik sunulur.

3. Sahneleme (*Staging*): Bir düşüncenin veya hareketin izleyiciye açık ve net bir biçimde aktarılmasını ifade eder. Sahneleme ilkesi ile izleyicinin dikkati sahnedeki en önemli unsurlara odaklanır ve hikâyenin anlamlı bir şekilde sunulması sağlanmış olur.

4. Doğrudan İlerleyen Hareket ve Pozdan Poza (*Straight Ahead and Pose to Pose*): Bu prensip, animasyon sürecinde iki farklı yaklaşımı içerir. Doğrudan yöntem, karelerin sıralı ve ardışık bir şekilde oluşturulmasını içererek spontane ve akıcı hareketler sağlar. Pozdan poza yöntem ise önce belirli ana karelerin oluşturulmasını ardından bu kareler arasındaki geçişlerin tamamlanmasını içerir.

5. Takip Eden ve Binişik Eylem (*Follow Through and Overlapping Action*): Bu ilke, bir karakterin ya da nesnenin ana hareketi sona erdikten sonra farklı bölümlerinin hareket etmeye devam etmesini inceler. Takip eden hareket mevcut hareketin sürekliliğini ifade ederken; örtüşen hareket aynı nesne veya karakterin farklı parçalarının sıralı biçimde hareket etmesini ele alır.

6. Yavaşlama ve Hızlanma (*Slow In & Slow Out*): Gerçek dünyadaki hareketler fiziksel atalet yasalarına bağlı olarak bir anda başlamaz ya da sonlanmaz. Bunun yerine, hareketler kademeli olarak hızlanır veya ya-

vaşlar. Bu prensip animasyonda daha doğal bir hareket elde etmek için yavaş başlangıçlar ve bitişler ile hareketin ivmelenmesini önerir.

7. Hareket Eksenleri (*Arcs*): Bir nesne doğal bir şekilde salınırken ya da bir sarkaç gibi hareket ederken genellikle yay biçiminde bir yol izler. Bu kavisli hareket yolları animasyonda daha gerçekçi ve akıcı bir hareket oluşturmak için temel alınır.

8. İkincil Hareket (*Secondary Action*): İkincil hareketler, birincil hareketi destekleyen ve tamamlayan ek animasyonlardır. Bu hareketler bir karakterin duygularını, düşüncelerini veya tepkilerini yansıtarak animasyona derinlik ve zenginlik kazandırır.

9. Zamanlama (*Timing*): Hareket hızının dikkatlice kontrol edilmesini ifade eden bu ilke, bir sahnenin duygusal tonunu, ağırlığını ve gücünü izleyiciye aktarmada önemli bir rol oynar. Hızlı hareketler daha az kareyle, yavaş hareketler ise daha fazla kareyle ifade edilmelidir. Bu durum izleyicinin bir eylemi algılamasını büyük ölçüde etkiler.

10. Abartma (*Exaggeration*): Animasyon sanatçıları eylemleri ve ifadeleri daha belirgin ve eğlenceli hale getirmek için gerçekliğin sınırlarını aşar. Abartma prensibi, duyguların ve fikirlerin daha güçlü ve etkili bir şekilde izleyiciye aktarılmasını sağlar.

11. Katı Çizim (*Solid Drawing*): İki boyutlu bir düzlemde üç boyutlu görünüme sahip karakterler ve nesneler oluşturmayı hedefleyen bu ilke, animasyona hacim ve derinlik katmayı amaçlar. Katı çizim prensibi nesnelerin ve karakterlerin daha gerçekçi ve etkileyici görünmesine yardımcı olur.

12. Çekicilik (*Appeal*): Çizilen karakterlerin ve nesnelerin estetik açıdan ilgi çekici ve duygusal olarak bağlayıcı olmasını ifade eden bu ilke, izleyicinin hikâyeye daha kolay bağlanmasını sağlar. Çekicilik, formların izleyiciyi içine çekmesi ve hikâyeyi desteklemesi için önemlidir.

Yukarıda yer alan ilkeler yıllar içinde üretilen animasyon filmleri incelenerek geliştirilmiştir. Söz konusu ilkeler her ne kadar çizgi film tekniği ile üretilen animasyon filmler için ortaya konulmuş olsalar da animasyonun kullanıldığı diğer tüm içeriklerde de sıklıkla kullanılmaktadır. Dijital oyunlar da içeriklerinde animasyon öğeleri barındırmaları sebebi ile bu ilkeler ışığında üretilmekte ve üretilen animasyon öğeleri incelenebilmektedir.

CAPTAIN TSUBASA VOL. II: SUPER STRIKER

Captain Tsubasa isimli çizgi film serisinde yer alan karakterler kullanılarak tasarlanan oyun 1990 yılında Tecmo firması tarafından piyasaya sürülmüştür. 1988 yılında piyasaya sürülen Tecmo Cup Soccer Game isimli serinin ikinci oyunu niteliğindedir. Oyun Nintendo Entertainment System

(NES) platformuna yönelik bir oyun olup 8 bit renk derinliğine sahiptir. Üretildiği yıllardaki diğer tüm spor oyunlarının aksine sinematik oyun görünümüne sahip bir oyun olan Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker spor ve rol yapma kategorisinde olan bir oyundur. Oyunda çoklu oynama desteği bulunmaz ve sadece tek kişi tarafından oyuncular kontrol edilebilmektedir (IGN, 2024). Oyunda hemen her bölüme özel çeşitli müzikler bulunmaktadır ve oyunun müzikleri Keiji Yamagishi tarafından bestelenmiştir. (Taher, 2012). Futbol sporunda bulunan hemen her hareket oyunda animasyon biçiminde oyuncuların karşısına çıkmaktadır. Oyuna ait konu ve senaryolarda da animasyonlu anlatım sıklıkla görülmektedir.

Oyun 33 futbol karşılaşmasından oluşmakta olup ortalama 16 ile 18 saat oynanma süresi sunar. Karakterlere ait özel hareketlerde abartılı biçimde animasyon efektlerinin kullanılmış olması dikkati çeker. Bu özellikleri ile Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker oyununun çizgi film serisi olan Captain Tsubasa ile bütünlük arz edecek şekilde tasarlandığını söylemek mümkündür.

AMAÇ

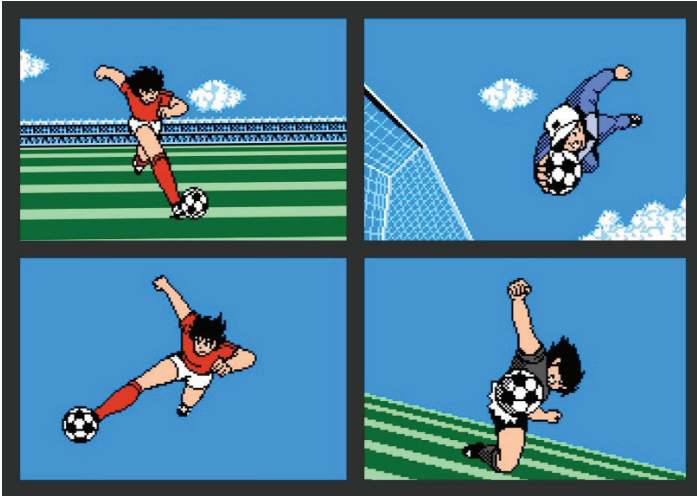
Tecmo firması tarafından 1990 yılında piyasaya sürülen Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker isimli oyunun, animasyonun 12 ilkesi bağlamında sinematografik olarak çözümlenmesi bu araştırmanın içeriğini oluşturmaktadır. Animasyonun 12 ilkesi bağlamında yapılan bu çalışma ile dijital oyun, çizgi film ve animasyonun diğer kullanım alanlarında araştırma yapan kişilere yol gösterici olmak ve Türkçe literatüre katkı sağlamak da bu çalışmanın amaçları içerisinde yer almaktadır.

YÖNTEM ve SINIRLILIKLAR

Araştırmada çözümlenecek olan Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker isimli dijital oyun F. Thomas ve O. Johnston tarafından duyurulan animasyonun 12 ilkesi kapsamında sinematografik biçimde analiz edilecektir. Her ilkeyi açıklamak üzere oyundan dörder sahne kesiti alınacak ve seçili sahneler üzerinden analiz yapılacaktır. Dijital oyunun temin edilmesinde yasal olarak oyuna ait ROM³ dosyalarının yer aldığı emulatoregames isimli web sitesinden faydalanılmıştır (Emulator Games, 2024). Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker oyunu sinematografik açıdan animasyonun 12 ilkesi özelinde analiz edilecek olup farklı bir yöntem kullanılmayacaktır. Kullanılan ilkeler Türkçe olarak adlandırılacaktır.

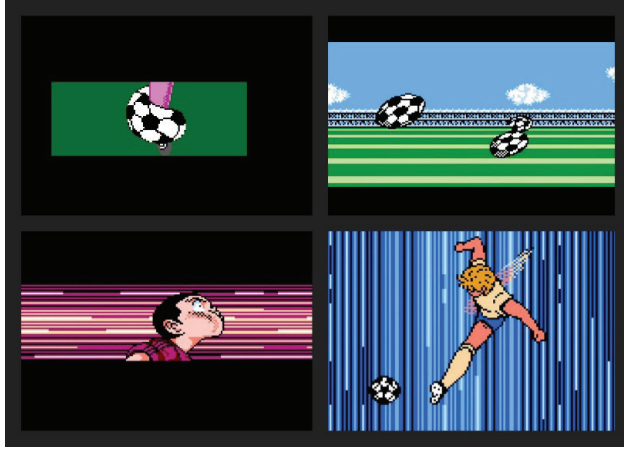
ANİMASYONUN 12 İLKESİ KAPSAMINDA OYUNUN ANALİZ EDİLMESİ

Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker oyunu önemli futbolcuların özelliklerinin tanıtıldığı bir video ile başlar. Bu videoda yer alan animasyonlara ait kareler Görsel 1'de görülmektedir. İlgili görselde de görüleceği üzere oyunun başlangıç animasyonunda abartma ilkesi ile ilgili pek çok detay görülmektedir. Sol üst köşeden sırası ile; olağanın çok üzerinde bir hızda koşan takım kaptanı Tsubasa Ozora, oldukça hızlı bir şutu havada asılı kalarak yakalayan kaleci Genzo Wakabayashi, metrelerce yukarıya zıplayarak topa sert bir vole vuruşu yapan Taro Misaki ve son olarak saniyede 3 defa kaybolup tekrar beliren forvet oyuncusu Kojiro Hyuga'nın tanıtılması ile oyun başlamış olur.



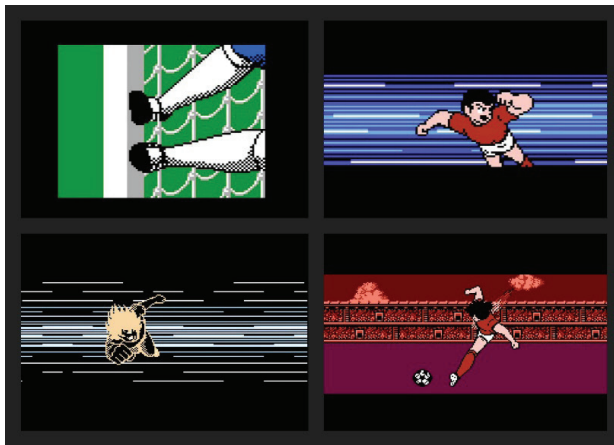
Görsel 1. Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker oyununa ait açılış videosu (kareler 05.12.2024 tarihinde ilgili oyundan alınmıştır).

3 ROM (Read-Only Memory): Sadece okunabilir bellek anlamına gelir.



Görsel 2. Sıkıştırma ve Uzatma ilkesine uygun sahneler (kareler 05.12.2024 tarihinde ilgili oyundan alınmıştır).

Görsel 2'deki karelerde görüleceği üzere sıkıştırma ve uzatma ilkesi oyun içinde sıklıkla kullanılmış bir ilkedir. Oyun boyunca hemen her şut çekme sahnesinde futbol topunun yapısını kaybederek farklı eliptik yapılara dönüşmesi sıkıştırma ve uzatma ilkesine örnek olarak verilebilir. Görsel 2'de yer alan resmin alt karelerinde de benzer ilkeye ait detaylar görülmektedir. Sol altta yer alan karede görülen oyuncunun boynunun uzaması ve yüzünün şişmesi ve hemen sağında yer alan karedeki oyuncunun şut çekerken bacağına esneyerek elastik bir form alması bu ilkenin kullanılmasının sonucudur. Süratle vurma, gelen bir topu sert biçimde durdurabilme durumlarını ve duygusunu oyuncuya etkin şekilde bu yöntemle aktarılmaya çalışıldığı görülmektedir.



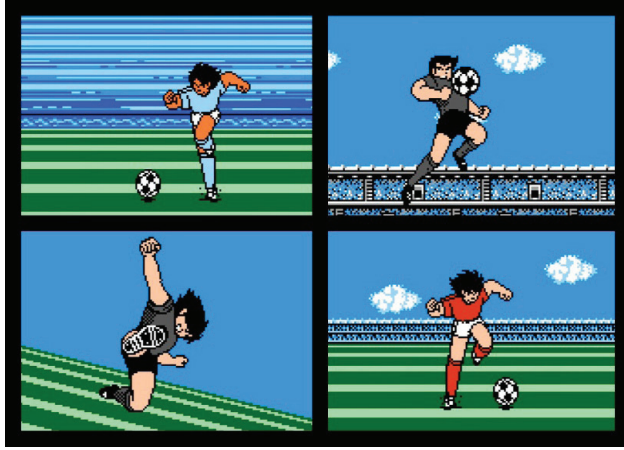
Görsel 3. Hazırlanma ilkesine uygun sahneler (kareler 06.12.2024 tarihinde ilgili oyundan alınmıştır).

Hazırlanma ilkesi animasyonda ilgili karakterlerin belirli bir aksiyonu almadan önce eyleme geçmek üzere olduğunu gösteren bir prensiptir. Görsel 3'te sol üst köşede görülen bacaklar, kaleci Ken Wakashimazu'ya aittir. İlgili karede kalecinin oldukça yüksekte gelen bir topa zıplayabilmek için kale direklerinden destek aldığını görmekteyiz. Bu sahnenin devamında kaleci topu yakalamaktadır. Sağ üst köşede yer alan oyuncu ise havadan gelen topa sert kafa vuruşu yapabilmek adına zıplamıştır. Bu hareket sert bir kafa vuruşu yapılacağını göstermektedir. Altta yer alan görsellerde de topu yakalarken zamanı yavaşlatan bir kaleci ve hemen yanında şut çekerken şimşeklerin çakmasını sağlayan bir oyuncu görülmektedir. Söz konusu hareketlerin tümü bir sonraki eylemin ne olacağını oyuncuya gösteren hareketler olup aynı zamanda animasyonun bir diğer ilkesi olan abartma ilkesi ile de örtüşmektedir.



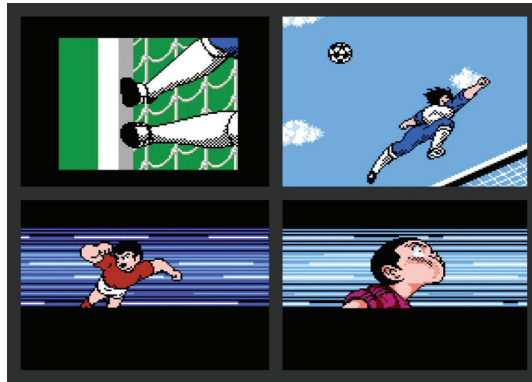
Görsel 4. Sahneleme ilkesine uygun sahneler (kareler 06.12.2024 tarihinde ilgili oyundan alınmıştır).

Animasyon filmlerinde belirli olayların izleyiciye etkili bir şekilde aktarılması amacıyla çeşitli kamera açıları kullanılmaktadır. Bu kamera açıları aksiyonların daha net ve anlaşılır bir biçimde gösterilmesine olanak tanır. Kamera açıları yardımıyla aksiyonun vurgulanması, sahneleme ilkesinin bir parçasıdır. Görsel 4'te yer alan sahnelerde bu ilkenin farklı örnekleri ve odaklandıkları aksiyonlar gösterilmektedir. Sol üst köşede yer alan sahnede ters köşeye atlayan kaleci odak noktası olarak ele alınmıştır ve bu durum sahneleme ilkesiyle vurgulanmıştır. Benzer bir yaklaşım diğer sahnelerde de görülmektedir. Sağ üst köşedeki sahnede, odak noktası olarak iki kişinin diyalogu ve gün batımı tasviri ön plana çıkarılmıştır. Ayrıca sol alt köşede özgüvenli bir duruş sergileyen kaleci karakteri ve sağ alt köşede öfkeyle topu alan futbolcu, sahneleme ilkesi çerçevesinde izleyicilere gösterilmiştir.



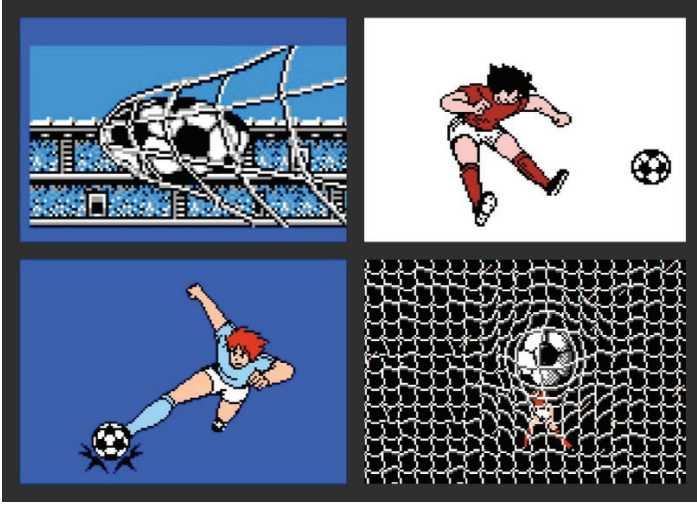
Görsel 5. Doğrudan ve Sahneden Sahneye Hareket ilkesine uygun sahneler (kareler 04.12.2024 tarihinde ilgili oyundan alınmıştır).

İncelenen dijital oyunda en az başvurulan prensip, doğrudan ve sahneden sahneye hareket ilkesidir. Bu ilke, genellikle düz yürüme veya zıplama gibi basit hareketlerde uygulanmaktadır. Hareketlerin oluşturulmasında karelerin tek tek çizilmesi yerine anahtar karelerin çizilip araların doldurulması yöntemi esas alınır. Görsel 5'te yer alan sahnelerde bu prensibe en uygun hareketler olarak koşma, kayma ve zıplama eylemleri göze çarpmaktadır. Hızlı top süren futbolcu, topa kayarak müdahale eden oyuncu ve topu göğsünde yavaşlatan oyuncunun yer aldığı sahnelerin bu ilkeyle uyumlu olduğu değerlendirilmektedir. Ancak bu prensibin doğrudan el çizimine dayalı bir yöntem olması ve ilgili oyunun yapım süreciyle ilgili herhangi bir akademik kaynağa ulaşılamaması nedeniyle ilkenin kullanımına dair kesin bir yargıda bulunmak mümkün olmamıştır.



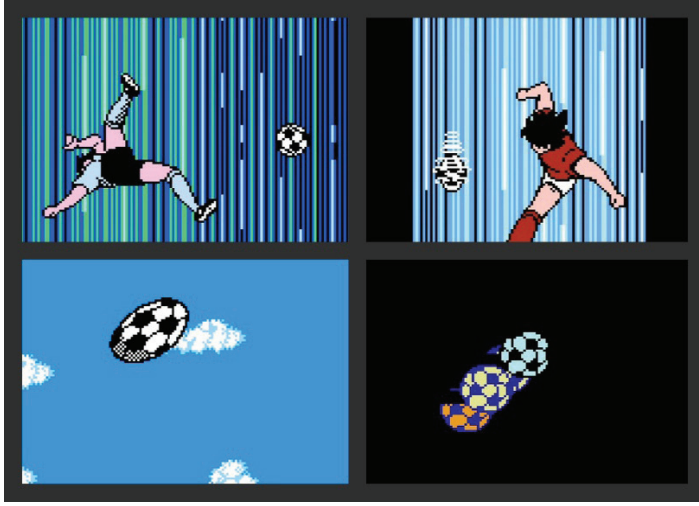
Görsel 6. Takip Eden ve Binişik Eylem prensibine uygun sahneler (kareler 04.12.2024 tarihinde ilgili oyundan alınmıştır).

Oyunda takip eden ve binişik eylem ilkesine uygun birçok sahne bulunmaktadır. Görsel 6'da bu ilkeyle uyumlu şekilde tasarlanmış sahneler görülmektedir. Takip eden ve binişik eylem prensibi, bir hareketin bitişini takip eden ve bu harekete bağlı olarak gelişen ikinci bir hareketin devamını ifade etmektedir. Görsel 6'nın üst karelerinde yer alan sahnelerde, kalecinin ayaklarının hareketi ve ardından oldukça yükseğe zıplaması bu ilkenin uygulamasına örnek teşkil etmektedir. Benzer şekilde alt karelerde de karakterin zıplaması ve yüzüyle topu durdurması da bu prensiple ilişkilidir. Takip eden ve binişik eylem ilkesinin uygulandığı sahnelerde, sıkıştırma ve uzatma prensibi ile hareket eksenleri ilkelerinin de sıklıkla bir arada kullanıldığı gözlemlenir.



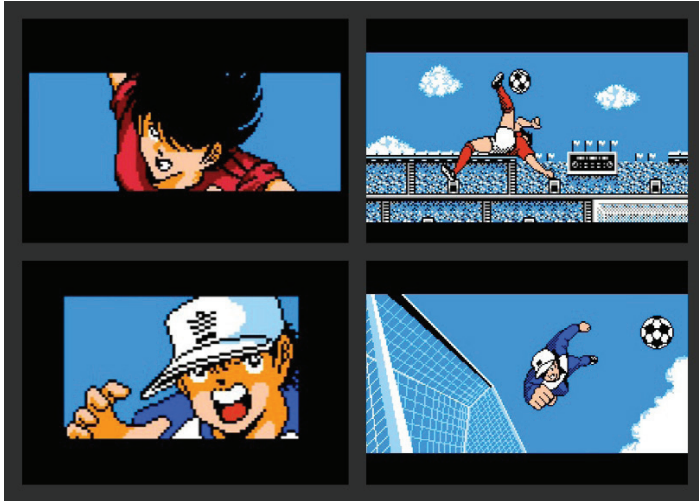
Görsel 7. Yavaşlama ve Hızlanma ilkesine uygun sahneler (kareler 05.12.2024 tarihinde ilgili oyundan alınmıştır).

Yavaşlama ve hızlanma prensibi fizikteki atalet ilkesiyle doğrudan ilişkilidir. Atalet, bir nesnenin duruyorsa durmaya, hareket ediyorsa hareketine devam etme eğilimidir. Bu durumun değişmesi, yavaşlama ve hızlanma prensibinin devreye girmesiyle mümkün olur. Örneğin, bir arabanın fren yaparak kademeli şekilde yavaşlaması bu prensibin fiziksel bir yansımasıdır. Görsel 7'deki karelerde, hızla ağlara çarpan bir topun dönmeye devam etmesi ve bir süre asılı kaldıktan sonra düşmesi, bu ilkenin uygulandığı bir sahne olarak öne çıkmaktadır. Ayrıca, kafa vuruşu ve şut çekme gibi karelerde de bu prensibin etkisi gözlemlenebilir. Özellikle yavaş hareket eden bir topa hızla vurulması, yavaşlama ve hızlanma prensibine uygun bir örnek olarak verilebilir.



Görsel 8. Hareket Eksenleri ilkesine uygun sahneler (kareler 06.12.2024 tarihinde ilgili oyundan alınmıştır).

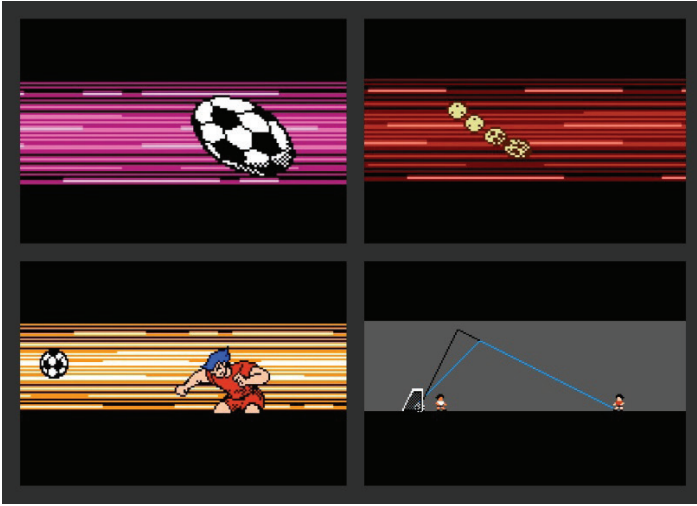
Hareket eksenleri ilkesi, hareketlerin belirli bir açı ve doğrultu üzerinde ilerlemesi prensibine dayanır. Bu ilkeye göre bir hareketin gerçekleştirilmesi sırasında aksiyonların belirli bir yay hareketi veya doğrusal bir iz takip etmesi gereklidir. Görsel 8’de futbol toplarının belirli eksenler üzerinde yay çizerek ilerlediği sahneler bu ilkeye uygun şekilde animasyonların tasarlandığını göstermektedir. Bu durum, hareketlerin doğal ve akıcı bir şekilde aktarılmasını sağlamak amacıyla hareket eksenleri ilkesinin etkin bir biçimde kullanıldığını göstermektedir.



Görsel 9. İkincil Hareket prensibine uygun sahneler (kareler 05.12.2024 tarihinde ilgili oyundan alınmıştır).

İkincil hareket prensibi, sahnedeki temel hareketi vurgulamak ve karakterlere veya nesnelere ek bir boyut kazandırmak amacıyla kullanılan bir tekniktir. Örneğin, bir kişinin yürürken kollarını sallaması gibi küçük detaylar, animasyonlara canlılık katmanın yanı sıra daha gerçekçi bir görünüm sağlar. İkincil hareketler temel hareketten sapmadan ve dikkati dağıtmadan, birincil hareketin etkisini güçlendirmek için tasarlanır ve animasyonlara daha etkili bir anlatım kazandırır. Bu prensip, sıklıkla takip eden ve binişik eylem ilkesi ile karıştırılmaktadır. Ancak aralarındaki temel fark, sadece hareketin fiziksel devamlılığı değil ilk hareketi destekleyen ikinci bir hareketin ortaya çıkmasıdır.

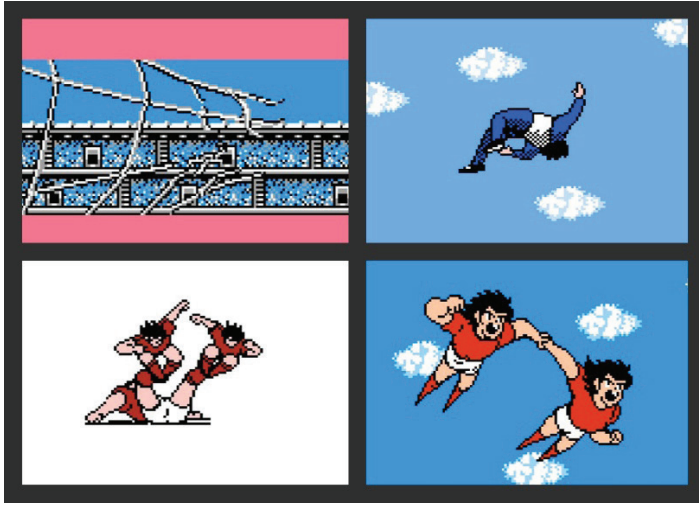
Görsel 9'un üst karelerinde, Tsubasa karakterinin sinirlenmesi ve ardından oldukça sert bir röveşata vuruşu yapması bu ilkeye örnek teşkil etmektedir. Benzer şekilde alt karelerde de kalecinin sinirlenmesi ve ardından uçarak topu kurtarması da ikincil hareket prensibinin ilgili sahnede kullanıldığını göstermektedir. Bu tür detaylar, hikâyeyi ve duygusal etkileri derinleştirerek animasyonların gücünü artırır.



Görsel 10. Zamanlama prensibine uygun sahneler (kareler 05.12.2024 tarihinde ilgili oyundan alınmıştır).

Fizik kurallarında olduğu gibi, animasyon üretiminde de zamanlama prensibi hayati bir öneme sahiptir. Zamanlama doğru bir şekilde uygulandığında animasyonlar fizik kurallarına uygun bir gerçeklik hissi verir. Nesnelerin ağırlıkları ve boyutları çevrelerindeki diğer nesnelerle orantılı bir şekilde gösterilmelidir. Örneğin, hafif bir nesnenin hızlı hareket etmesi veya ağır bir karakterin daha yavaş tepki vermesi zamanlama ilkesinin bir yansımasıdır.

Bu prensibin doğru bir şekilde uygulanabilmesi için kare sayısının hareketin hızıyla doğru orantılı olması gerekir. Hareket ne kadar yavaşsa o kadar fazla kare çizilerek yavaşlık hissi artırılır. Buna karşılık az kare çizilerek nesnelere sürat duygusu kazandırılabilir. Görsel 10'da bu prensibin uygulanışına dair örnekler yer almaktadır. Hızlı hareket eden nesneler için daha az kare kullanıldığı, sağ alt köşedeki düşme sahnesi gibi yavaş hareketlerin ise hareketin temposunu vurgulamak amacıyla daha fazla kare ile ifade edildiği görülmektedir. Bu detaylar, animasyonlarda zamanlama ilkesinin önemini ortaya koymaktadır.



Görsel 11. Abartma ilkesine uygun sahneler (kareler 04.12.2024 tarihinde ilgili oyundan alınmıştır).

Abartma ilkesi, Disney sanatçıları tarafından sıkça kullanılan ve animasyonun 12 temel prensibi arasında gerçekçiliği doğrudan referans almayan tek prensiptir. Disney sanatçıları, abartının etkileyici bir anlatım aracı olarak kullanılması gerektiğini savunurken, bu abartının gerçekle tamamen kopuk olmaması gerektiğine de inanırlar. Bu ilke sayesinde, karakterlerin belirgin özellikleri öne çıkarılır ve maceraları daha görsel ve dramatik bir biçimde izleyiciye aktarılır.

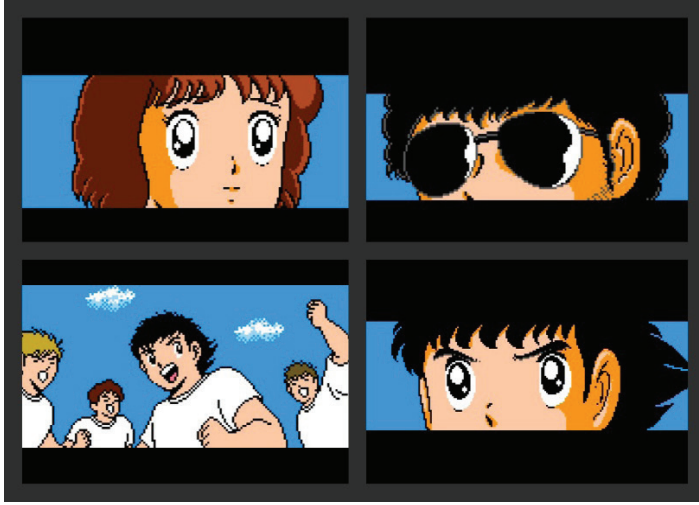
Görsel 11'de abartma ilkesinin çeşitli sahnelerde uygulanışını görmek mümkündür. Sol üst köşede topun ağları delmesi, sert bir şutu kurtarmaya çalışan kalecinin bulutlara kadar savrulması ve alt karelerde bir oyuncunun iki rakibi bacaklarıyla kavrayarak gökyüzüne fırlatması gibi sahneler bu prensibin belirgin örnekleri arasında yer almaktadır. Bu tür sahneler, abartma ilkesinin animasyona dinamik bir enerji katmak ve anlatımı güçlendirmek için nasıl etkili bir şekilde kullanıldığını ortaya koyar.



Görsel 12. Katı Çizim ilkesine uygun sahneler (kareler 05.12.2024 tarihinde ilgili oyundan alınmıştır).

Animasyonda kullanılan hacmi doğru ve orantılı bir şekilde yakalamak özellikle geleneksel animasyon sürecinde uygulaması en zor prensiplerden biridir. İki boyutlu çizimlerde, üç boyutlu bir etki yaratmak için perspektif kullanımına ihtiyaç duyulmaktadır. Katı çizim prensibi, animatörlerin doğrudan çizim becerilerini yansıtan ve animasyonun temel yapısına sağlamlık kazandıran bir ilkedir. Bu prensip, çizimlerin animatör tarafından ne kadar düzgün ve tutarlı bir şekilde yapıldığını ifade eder.

Görsel 12'deki örnekler katı çizim prensibine uygun olarak hazırlanmış sahnelerden oluşmaktadır. Karakterler iki boyutlu olmalarına rağmen ayrıntılarının belirgin şekilde çizilmiş olması ve perspektifin doğru kullanımı sayesinde derinlik hissi yaratılmıştır. Bu durum, çizimlerin detaylı ve gerçekçi bir görünüme sahip olduğunu ortaya koymaktadır ve katı çizim prensibinin önemini vurgulamaktadır.



Görsel 13. Çekicilik ilkesine uygun sahneler (kareler 05.12.2024 tarihinde ilgili oyundan alınmıştır).

Animasyonun 12 prensibi arasında yer alan ve sonuncusu olan çekicilik ilkesi, karakter ve çizimlerin izleyici için görsel olarak cazip hale getirilmesiyle ilgilidir. Animasyon sanatçıları, karakterlerine çekici bir görünüm kazandırarak, hikâyenin izleyiciye daha etkili bir şekilde aktarılmasını amaçlar. Çekicilik ilkesine uygun olarak bir karakter masum bir kız çocuğu kadar tatlı ve sevimli olabilir ya da gizemli bir hava yayan, sert bakışlara sahip bir figür olarak da tasarlanabilir. Her iki durumda da karakterin görsel cazibesi, hikâyeyi daha güçlü ve etkili bir şekilde anlatmanın önemli bir unsuru haline gelir.

Oval yüz hatları, tatlı ve şirin bir görünüm elde etmek için sıklıkla tercih edilirken; simetrik ve keskin yüz hatları, kahraman karakterlerin güçlü ve kararlı bir izlenim yaratmasını sağlar. Görsel 13'te, karakterlerin çizimlerinde şirinlik ve gizem gibi farklı çekicilik unsurlarının yer aldığı örnekler görülmektedir. Her karakterin kendi rolüne özgü bir tarzda çizilmesi gerekliliği, çekicilik ilkesinin önemini vurgular. Bu prensibin de Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker oyun animasyonlarında başarılı bir şekilde uygulandığı görülmektedir.

SONUÇ

Animasyon, gerçekte hareketi bulunmayan görüntülerin devinim hissi verecek şekilde üretilmesi sürecine verilen isimdir. Türkçede “canlandırma” olarak karşılık bulan bu terim, “çizgi film,” “canlı çizgiler,” ve “canlı resimler” gibi farklı ifadelerle de tanımlanmıştır. Ancak, bu farklılıklar kimi zaman terminoloji açısından kavram kargaşasına neden olabilmektedir.

Animasyon sinemasının doğuşundan itibaren sanatçılar, hareketli görüntüleri etkileyici ve gerçekçi bir biçimde üretmek için çeşitli teknikler denemişlerdir. Yıllar içinde bu teknikler rafine edilerek, 1981 yılında Ollie Johnston ve Frank Thomas tarafından kaleme alınan *The Illusion of Life: Disney Animation* adlı kitapta “Animasyonun 12 İlkesi” olarak sistematik bir biçimde tanımlanmıştır. Johnston ve Thomas, Disney’in efsanevi “Dokuz Yaşlı Adam” ekibinde yer alan iki önemli sanatçıdır ve bu ilkeler modern animasyon sanatının temel taşı olarak kabul edilmektedir.

Bu çalışmada, animasyonun 12 ilkesi bağlamında Tecmo firması tarafından 1990 yılında piyasaya sürülen *Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker* isimli dijital oyun sinematografik açıdan analiz edilmiştir. İncelemeler sonucunda oyunda, doğrudan ve sahneden sahneye hareket ilkesinin Disney animasyonlarına oranla daha az kullanıldığı tespit edilmiştir. Buna karşın, abartma ve sıkıştırma ve uzatma ilkelerinin bazı sahnelerde birbirinin yerine geçtiği gözlemlenmiştir. Bu durum, Japon animasyon filmlerinde zaman zaman görülmekle birlikte söz konusu dijital oyunda daha belirgin bir sıklıkta karşımıza çıkmaktadır.

Öte yandan Japon animasyon filmlerinde yaygın olan ve karakterlerin bebeksi yüz hatlarıyla tasarlandığı çekicilik ilkesi, *Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker* oyununda aynı biçimde uygulanmamıştır. Bu farklılığın temel nedenlerinden birinin 8-bit grafik teknolojisinin getirdiği teknik sınırlamalar olduğu düşünülmektedir. Düşük renk derinliği, sınırlı çözünürlük ve veri saklama kapasitesindeki yetersizlikler oyunun görsel estetiğinde belirleyici olmuştur.

Sonuç olarak *Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker* oyunu, animasyonun 12 ilkesi çerçevesinde incelenmiş ve elde edilen bulgular Türkçe akademik literatüre bu konuya yönelik bir katkı sunmayı amaçlamıştır. Her ne kadar söz konusu prensipler ilk olarak Walt Disney Stüdyosu’nda çalışan sanatçılar tarafından sistematikleştirilmiş olsa da farklı stüdyoların ve sektörün diğer aktörlerinin de bu ilkeleri benimsediği ve kendi üretim süreçlerine entegre ettiği görülmüştür. Araştırma sürecinde ulaşılan sonuçlar da bu durumu destekler niteliktedir.

KAYNAKÇA

- Aydınöler, M. H. (2020). *Photoshop CC*. (4. Baskı). İstanbul: Abaküs Yayınları.
- Aydınöler, M. H. (2023). 8-Bit Oyun Grafiklerinin Teknik Olarak Çözömlenmesi: Pac-Man Örneöi. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*. 13 (3), 731-743.
- Ball State. (2024) Recording Human Movement. Retrieved December 5, 2024 from <https://www.bsu.edu/about/administrativeoffices/hybriddesigntech/researchanddesign/contractedservices/motioncapture>
- Becker, K. (1991). Content and Strategies for Teaching Computer Aided Drafting. *Cal State Open Journals*. 28 (2), 40-42.
- Ceruzzi, P. E. (2003). *A History of Modern Computing*. Londra: MIT Press.
- Chandler, H. (2018). *The Doom Generation: The Role of Violence in The Evolution of Video Games*. Oxford: Routledge.
- Culhane, S. (1988). *Animation from Script to Screen*. New York: St. Martin's Press.
- Emulator Games. (2024). Captain Tsubasa Vol 2 - Super Striker. Retrieved December 5, 2024 from <https://www.emulatorgames.net/roms/nintendo/captain-tsubasa-vol-2-super-striker/>
- Furniss, M. (2008). *The Animation Bible*. Londra: Laurence King Publishing.
- HUI, S. C. (2018). Computer Games. Retrieved December 1, 2024 from <https://www3.ntu.edu.sg/home/asschui/Computer%20Games.pdf>
- Herzfeld, A. (2012). Computer Games 1952-1976. Retrieved November 26, 2024 from <https://home.adelphi.edu/~al20721/1958.html#:~:text=Anyway%2C%20in%201952%2C%20a%20Ca>
- Hönerli, S. (2000). Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözömlenmesi Modeli. (Yayımlanmamış doktora tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Hönerli, S. (2005). *Canlandırma Sineması Üzerine*. İstanbul: Es Yayınları.
- IGN. (2024). Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker. Retrieved December 6, 2024 from <https://www.ign.com/games/captain-tsubasa-vol-ii-super-striker>
- IMDb. (2024). A Grand Day Out. Retrieved November 20, 2024 from <https://www.imdb.com/title/tt0104361/>
- Kenney, A. R. & Rieger, O. Y. (2003). Bit Depth. Retrieved November 22, 2024 from <http://preservationtutorial.library.cornell.edu/tutorial/intro/intro-04.html>

- Lowood, H. E. (2021). Britannica: Electronic Game. Retrieved December 3, 2024 from <https://www.britannica.com/topic/electronic-game/Interactive-fiction>
- Madsen, R. (1969). *Animated Film: Concepts, Methods, Uses*. New York: Interland Publishing.
- Penn Today. (2021). The world's first general purpose computer turns 75. Retrieved November 18, 2024 from <https://penntoday.upenn.edu/news/worlds-first-general-purpose-computer-turns-75/>
- Poell, T., & Nieborg, D. B. (2018). The Platformization of Cultural Production: Theorizing the Contingent Cultural Commodity. *New Media & Society*. 20 (11), 4276. <https://doi.org/10.1177/146144481876969>
- Sığircı, M. (2022). Video Oyunları: Kim, Ne Zaman İcat Etti? Retrieved November 15, 2024 from <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/video-oyunlari-kim-ne-zaman-icat-etti>
- Solomon, C., & Stork, R. (1983). *The Complete Kodak Animation Book*. New York: Eastman Kodak Co.
- Taher, M. (2012). A Conversation with Keiji Yamagishi. Retrieved December 5, 2024 from <https://bravewave.net/interviews/a-conversation-with-keiji-yamagishi>
- Thomas, F., & Johnston O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Abbeville Publishing.

Bölüm 3

ETKİLEŞİM TASARIMINDA OK SİMGESİNİN ÖNEMİ VE İŞLEVİ

Aynur Karagöl¹

¹ Dr. Öğretim Üyesi, İstanbul Topkapı Üniversitesi

Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü
aynurkaragol@topkapi.edu.tr <https://orcid.org/.0000-0001-9247-2483>

GİRİŞ

Bir yönlendirme simgesi olan “ok” kullanıcıların etkileşime girdiği önemli bir araçtır. Özellikle yön bulmak için oklar vazgeçilmez işaretlerdir. Okun birincil görevi kişilerin algısını yönlendirmektir. Geçmişten günümüze insanoğlu için önemli bir araç olarak yay ile birlikte ok kullanımı görülmektedir. Herhangi bir düzeneğin anlatımında sistemin nasıl işlediği oklar sayesinde anlaşılmaktadır. Yollardaki trafik işaretlerinde ok içeren tabelalarla sürücüler gidecekleri yönü belirlemektedir. Durağan görüntüde fonksiyonları ile beraber gelişen teknoloji ile okun önemi artmıştır. Özellikle de elektronik cihazların artması ve buna bağlı olarak araç gereçlerde arayüzün önemli hale gelmesi kullanılabilirlik konusuyla birlikte simge ve işaretler önem kazanmıştır. Çalışmada grafik ve görsel bir unsur olarak ok tasarımlarının önemi ve rolü etkileşim tasarımı perspektifinde incelenmiştir. Kavramsal bir imge olarak okun etkileşim sağlayan ve bu fonksiyonu ile kullanıcı için kolaylaştırıcı bir rolü olduğu görülmektedir.

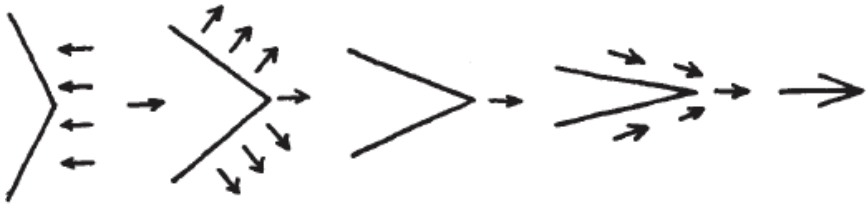
1. BİR İMGE OLARAK OK

Bir görsel imge olarak ok tasarımı insanlık tarihi açısından oldukça uzun bir geçmişe sahiptir. Bir savunma, saldırı aracı olarak kullanılan ok ve yay tarih öncesi dönemlere uzanan bir geçmişe sahiptir. Ok uçları şekil verilerek düzenlenmekte “çakmaktaşı, taş, metal ve diğer sert malzemeler” kullanılarak yapılmıştır. Ok yay sayesinde hız ve ivme kazanır. Böylece güçlü bir silah haline gelir. En eski ok buluntuları “Güney Afrika’da bulunan Sibudu Mağarası’nda 61.000 yıl öncesine ait kemik ok uçlarıdır” (britannica.com). Avcı toplayıcı dönemindeki insan için ok ve yay en önemli araçtır. Hem avcılık hem de korunma ve saldırı aracı olarak kullanılır. Ok ayrıca sağa sola dönen okun ucunun kullanıldığı formu ile de görülmektedir. Özellikle yön bulma ile ilişkilendirilen ok görseli “ilk olarak 14. yüzyıl haritacıları tarafından kullanılan pusula gülüdür. Pusula gülünde kullanımından itibaren, ok, işaret parmağının sembolünün yerine geçen belirli bir yere giden yolu gösteren tabelaya doğru ilerlemiştir” (Follett, 2009). Pusula gülü bir yıldız şeklinde pusuladaki manyetik iğnenin ucunun sembolü olan basitleştirilmiş veya stilize edilmiş bir ok ucuyla şekillendirilmektedir (Faričić, vd., 2023, s. 29) (Görsel 1).



Görsel 1. *Adriyatik Denizi'nin deniz haritası, 1570. Hırvat Devlet Arşivleri, Kartografik Koleksiyon, 2023, s. 29.*

İsviçreli tipograf ve tasarımcı Adrian Frutiger bir okun temel ve tanımlayıcı özelliğini ortaya koyan bir çalışma gerçekleştirir. “İki eğik çizgi bir açı oluşturmak için bir araya geldiğinde, bir hareketin veya yönün ifadesi bir şekilde üretilir. Sağa veya sola işaret eden açılar, yukarı veya aşağı işaret edenlerden daha güçlü bir harekete sahiptir, bunun açık nedeni insan hareketinin normal bir seviyesinde olmasıdır” (Frutiger, 1989, s. 48). Böylece ok tasarımı ayrılarak farklı bir forma bürünür. Frutiger’in yönü belirlen olarak ifade ettiği görsel 2’deki ok görselleri çizgilerin uçlarının birleşimi ile sivri bir köşe oluşumu sağlamaktadır. Görsel 2’ye bakan gözler soldan sağa doğru yönelen oklar görmekte, akış oluşturan çizgiler birlikte hareket hissi vermekte izleyicisinin algısını yönlendirmektedir.



Görsel 2. *Okların yönü ve ucu ile birleşiminin açısı. Frutiger, 1989, s. 48.*

Tek başına bir imge olarak tasarımda görsel bir işlev üstlenmektedir. Bir görsel imgeden ise yön veren bir işaret ve sembole dönüşmesi söz konusudur.

1.1. İMGE VE SİMGEYE İLİŞKİSİ İLE OK TASARIMI

İmge, “duyu organlarının dıştan algıladığı bir nesnenin bilince yansıyan benzeri; hayal, imaj” olarak insan zihninin somutlaştırma görevinin bir sonucudur. Böylece insan çevresini algılar ve sınıflandırıp yönetebilir. Çevredeki her şeyi algılamak için enerji harcayan zihin için kestirme yollar gerekmektedir. Bu sebeple “ayrıntılı düşünce yada kavramı yalın bir görsel biçimde dönüştürmek, yani özetlemek; simge tasarımı temeli bir ilkesidir” (Becer, 2018, s. 195-196). Simgeler, görsel anlatımın güçlü bir aracı olarak, hızlı algılanabilen ve anlam taşıyan semboller oluşturmaktadır. Becer (197-198)’de imgenin simgeye dönüşmesinin üç ana başlıkta değerlendirmektedir. *İmge Bağlantılı Simgeler (Piktogramlar)*; doğrudan temsil eden simgelerdir. Yürüyen insan figürü, telefon, kurukafa imge bağlantılı simgeye örnek gösterilmektedir. Bu tür simgelerin kolay algılanır ve çabuk öğrenilir olması gerekir. Özellikle de nesnenin biçimi ile ilişkili olup, zamanla değişim gösterebilmektedir. *Kavram Bağlantılı Simgeler*; algılanabilir kavramlarla ifade edilen simgeleri kapsamaktadır. Dalgalı çizgiler suyu, sağa bakan ok sağa dönmeyi göstermesi örnek gösterilebilir. Görselin kullanıcı üzerinde zihinsel değerlendirme mekanizmasının harekete geçirerek fikrin sorgulanması gerekir. Ancak bir kere öğrenildiğinde çok hızlı olarak hatırlanabilir. Örneğin; trafik işaretlerinde yaygın olarak kullanılır, biçim ve renklerle özel mesajlar iletilmektedir. Kırmızı yoldan geçme yasağı dur işareti ile destekleyici bir ifadedir. Yeşil renk ise geçiş serbestisini, sarı uyarıyı temsil etmektedir. İmgenin son simge modeli ise Becer (2018)’in *Diğer Simgeler* olarak adlandırdığı ne gerçek nesneleri ne de kavramları doğrudan temsil etmeyen soyut düşüncelerin somutlaştırıldığı görsellerdir. Alfabe harfleri, sayılar, noktalama işaretleri, matematiksel işaretler buna örnek olarak verilmektedir. Soyut düşüncenin imajları olduğu için kullanıcılar tarafından öğrenilip hatırlanmaları zor bulunabilmektedir. Ancak kullanıcılar tarafından ezberlenerek öğrenilebilirler. Görsel 3’te ok görselinin yer aldığı bir karayolları tabela örneği bulunmaktadır. “Bu işaret levhası, ilerideki dönel kavşak olduğunu belirtmek amacı ile üretilmiştir. Bu tehlike uyarı işareti, görüş olanağının sınırlı olduğu ya da dönel kavşağın başka bir nedenden dolayı tehlike arz ettiği durumda kullanılabilir” (Trafik İşaretleri Elkitabı I, 2015, s. 132). Okların bir yön belirttiği dönel kavşak işareti bir şekil belirtmekte ve gerçek dünyada işaretin mekanla özleştirilmesi ve fiziki olarak yuvarlak bir yol oluşturulması ve tercih eden kullancının ana yoldan ara yola veya karşı yola geçmesi sağlanmaktadır. Hiç trafik işareti görmeyen bir kişinin direkt algılayamayacağı ancak biraz deneyim elde eden kişinin kolayca adapte olacağı imgelere dönüşmektedir.



Görsel 3. Dönel kavşak yaklaşımı. *Trafik İşaretleri Elkitabı I*, 2015, s. 132.

2. AMAÇ YÖNTEM

Çalışmada geçmişten günümüze bir simge olarak insan ile arayüz arasında etkileşimi sağlayan ok tasarımlarının yönlendirme konusu çerçevesinde ele alınmaktadır. Çeşitli form ve işlevlerde kullanıcıyı yönlendiren ok tasarımları içerik ve işlev yönleriyle farklı tasarımlarla oluşturulmaktadır. Konu betimsel nitelik analizi ile örneklemeler üzerinden incelenmektedir. “Nitel analiz yaklaşımlarına uygun olarak temalandırma/kategorilendirme yöntemlerini de kullanmaları” uygun görülmektedir (Ültay ve diğerleri, 2021, s. 199). Bu bağlamda bir görsel simge olarak ok tasarımları tema olarak seçilmektedir. Görsel ve işlevsel kullanımı hakkında analizler yapılmıştır.

3. ETKİLEŞİMLİ OK SİMGESİ TASARIMI

Teknolojik gelişmeler neticesinde elektronik araç gereçlerin geliştirilmesi söz konusudur. Bu durum Norman (2017)’in dikkat çektiği gibi modern aletleri karmaşık hale getirmiştir. Böylece tasarım alanında endüstriyel tasarım, etkileşim tasarımı, deneyim tasarımı olarak yeni alanlar doğmuştur. “Endüstriyel tasarımcılar biçim ve malzemeyi vurgularken, etkileşim tasarımcılar anlaşılabilirlik ve kullanılabilirliği, deneyim tasarımcıları duygusal etkiyi vurgular” (Norman, 2017, s. 5). Anlaşılması gereken kişi kullanıcı ve kullanılabilirlikte kullanıcının sistemle uyumunu ve entegrasyonunu sağlamak için tasarımcı tarafından oluşturulan tüm akışın düzenidir. Etkileşimli tasarımların amacı kullanıcı yararına düzenlemeleri kapsamaktadır. En anlaşılır ürün ve ekran tasarımlarının oluşturulması tasarım ve etkileşim ilişkisini ne kadar iyi çözümlendiği ile bağlantılı bulunmaktadır. “Etkileşimli ürünler insanların günlük ve iş hayatlarında iletişim kurma ve etkileşim kurma biçimlerini desteklemek için tasarlanmaktadır. Başka bir deyişle, insanların çalışma, iletişim kurma ve etkileşim kurma biçimlerini geliştiren ve artıran kullanıcı deneyimleri yaratmakla ilgilidir” (Sharp, vd., 2019, s. 9). Öztürk Göçmen (2022)’de kullanıcı deneyiminin ortaya çıkışı, tarihçesi ve işlevini özetlemektedir:

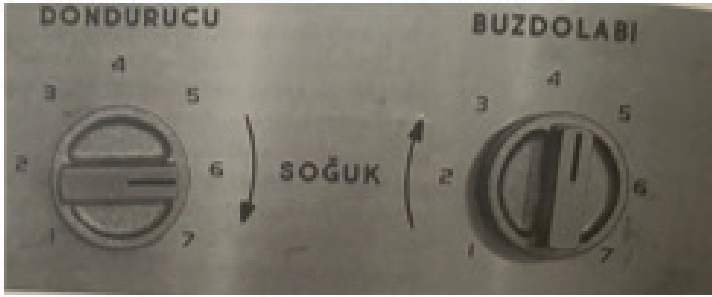
“İlk defa 1986 yılında Donald Norman ve Stephen Draper tarafından kullanılarak İngilizce user experience (UX) design olarak literatüre geçen

kullanıcı deneyimi tasarımı, kullanıcının deneyimini merkeze alan bir tasarım disiplindir. Araştırma ve inceleme tekniklerini kullanarak kullanıcı kimliklerini, prototipleri, alanın görsel tasarım pratiklerini, insan davranışı teorilerini, psikolojiyi, piyasa hedeflerini ve kullanıcıların ihtiyaçlarını anlayan, açıklayan ve çıkan sonuçlara göre deneyim tasarımları yapan bir alan olarak özetlenebilir” (s. 67).

Bir ürünle karşılaşan kullanıcı etkileşim kurmaya başladığı andan itibaren çabucak ürünün nasıl kullanıldığını anlamak ister. Bu doğal arzunun kullanıcının canı sıkılmadan ve strese girmeden keşfetmesi gerekmektedir. “Keşfedilebilirlik ise beş ana konseptin doğru olarak uygulanmasının yapılmasıyla oluşmaktadır Sağlanırlık, imleyen, kısıtlama, eşleştirme, geribildirim. Ancak belki de hepsinden önemli olan bir altın ilke daha var: Sistemin kavramsal modeli. Gerçek anlaşılabilirliği sağlayan, kavramsal modeldir” (Norman, 2017, s. 11).

Kavramsal model “bir sistemin veya sürecin nasıl çalıştığını tanımlamaya yardımcı olan basitleştirilmiş bir açıklamadır” (Sharp, vd., 2019, s. 74).

Kavram bağlantılı simgeler olarak adlandırılabilen ok simge tasarımları bulunduğu kompozisyona göre şekillenmektedir. Özellikle de “bilgi doğrusal bir organizasyonda taranıyorsa oklar, rota içinde izlenen aşamaları gösteren en iyi grafik yardımcılardır. İnteraktif medya tasarımının her evresinde kullanılabilen oklar çok değişik şekillerde ifade edilebilmektedirler” (Özcan 2003, 55).



Görsel 4. Bir buzdolabı arayüzü. Norman, 2017, s. 30).

Görsel 4’te arayüz olarak görülen donduruculu buzdolabının ok yönüne göre derecesi değiştirilmektedir. Ancak Norman (2017) sahibi olduğu bu dolabın kavramsal modelinin işlevsel kurulmaması nedeniyle ayarların kullanıcının dilediği gibi düzenlenemediğini söylemektedir. En büyük problem iki düğmenin birbirine bağlı tasarlanması ve birinin ayarının değiştirilmesi durumunda diğerinin de değişerek kullanıcı tarafından istenmeyen bir sonuç elde edilmesidir. Bunu kavramsal model olarak yanlışlığı

ortadadır. Ancak oklar kullanıcının ne yapması konusunda net bir yönlendirme yapmaktadır.

Arayüz tasarımlarında ok kullanımlarının kullanıcı tarafından kabul edilmiş kavramsal bir yapısı bulunmaktadır. Andrews (2015)'te ok türünü dört ana başlığa ayırmaktadır:

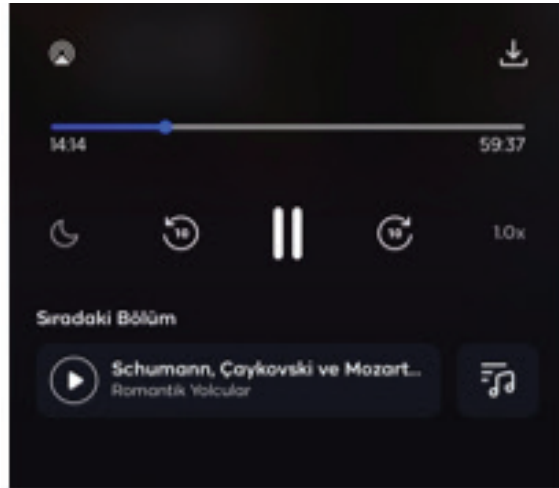
→ Sapı ve noktası olan ok sembolü

► Bir nokta sağa veya sola bakabilir.

> “Büyüktür” işareti sağa bakar sola baktığında “Küçüktür” işareti olacaktır.

>> Çift veya üçlü “Büyüktür” işareti sağa bakar sola baktığında “Küçüktür” işareti olacaktır.

Üçgen ok genellikle ses veya videoyu oynatmayı başlatma fonksiyonu ile bilinmektedir. Ayrıca ilerletebilir anlamı da taşıyabilir, bir dizini genişletebilir, bir menü gösterebilir, bir açılır pencereyi etkinleştirebilir veya sadece yeni bir sayfaya bağlanabilir. Görsel 5'teki örnekte müzik parçası ok yönlendirmesiyle indirilebilir, geri ve ileri sarılabilir, başlatılabilir. Bu dairesel oklar ileri ve geri sarma etkisi sağlayarak kaydı yönetmek için İleri geri fonksiyonu ile kullanıcıya imkan sağlamaktadır. Arayüzde sol üstte yer alan aşağı yöne doğru konumlanan ok tasarımı ise altındaki kısa çizgi ile kaydı indirme fırsatı sağlamaktadır.



Görsel 5. Bir mobil müzik uygulaması örneği. TRT Dinle uygulaması, ekran görüntüsü, 2024

Görsel 6'da tarayıcı arayüzünde ok sağ ve solda küçüktür büyüktür iki çizginin birleşiminden oluşan oklar ileri geri fonksiyonu taşımaktadır.



Görsel 6. İnternet tarayıcısında ok kullanımı. Safari Tarayıcısı, ekran görüntüsü, 2024



Görsel 7. İnternet tarayıcısında ok kullanımı. Safari Tarayıcısı, ekran görüntüsü, 2024

Görsel 7’de sağ üstte ise bir karenin ortasına yerleştirilen ok kareden yıları yöne doğru taşmaktadır. Bilgisayarın diğer araçlarına geçişi sağlamaktadır. Görsel 7’de ise tarayıcını arama çubuğunda kapanmayan daire formundaki okun tekrar yükleme (refresh) yapılmasına işaret etmektedir.

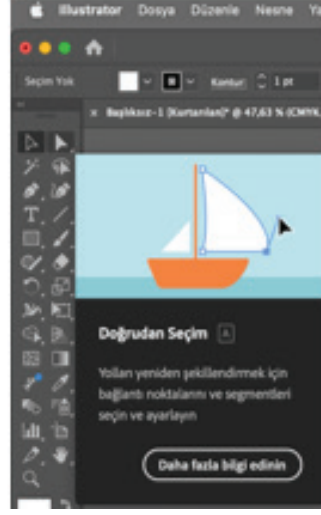


Görsel 8. Çalışmanın önceki ve sonraki versiyonuna erişim için kullanılan ok ikon tasarımı. Word uygulaması, Ekran Görüntüsü 2024.

Bir yazı aracı olan Word uygulamasında programın kullanılması için tasarlanan ikon tasarımında ok simgesi kullanılmaktadır. Çalışmanın önceki ve sonraki versiyonuna erişim için daire formu çizgiyle kısa çizgilerle okun sivri ucu yönü göstermektedir (Görsel 8). Bu oklar tıpkı yol işaretleri gibi kullanıcının öğrenip fonksiyonu anlaması ile tekrar karşılaştığında hızlıca adapte olmasını kolaylaştıracak, kavranabilir imgeler oluşturmaktadır.



Görsel 9. Adobe Illustrator arayüzünde ok tasarımı, Ekran Görüntüsü 1987



Görsel 10. Adobe Illustrator arayüzünde ok tasarımı, Ekran Görüntüsü 2024

Bilgisayarda kullanılan grafik programlarından Illustrator, vektörel tabanlı çalışmalar için kullanılmaktadır. 1987'de ilk olarak kullanıcıların beğenisine sunulan grafik arayüzde ok tasarımı seçmek, tutmak ve taşımak için kullanılmaktadır (Görsel 9). Araçlar bölümünde (tool bar) ilk sırada yer alan kuyruklu ok bir nesnenin seçiminde kuyuksuz sivri uçlu bir form almaktadır. 2024 yılında Illustrator grafik arayüzünde ise araçlar bölümünde (tool bar) ok yine ilk sırada bulunmakta fakat görsel olarak 1987'de ilmeç olarak kullanılan üçgen forma yakın bir formda görülmektedir. Aradan geçen otuz yedi yıl itibarıyla araçlarda ok tasarımı iki forma seçme ile tutma taşıma fonksiyonları arasında ayırım yapılmış dolu ve boş formda 1987 yılında ilmeçte kullanılan üçgene yakın formdaki ok tasarımı kullanılmıştır (Görsel 10). Her iki ilmeçte ise aynı ok tasarımı formu görülmektedir. Böylece tutarlı bir yaklaşım ile tasarımın devam ettirildiği söylenebilir.

4. BULGULARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

Bir simge olarak ok tasarımı kavramsal modelle birlikte pek çok fonksiyonu kullanıcıya sunmaktadır. Bu kullanıcı etkileşimleri aşağıda sıralanmaktadır.

- Herhangi bir sistemi açmak,
- Herhangi bir sistemi kapatmak,
- Herhangi bir sistemi harekete geçirmek,
- Herhangi bir sistem içinde ileri gitmek,

- Herhangi bir sistem içinde geri gitmek,
- Herhangi bir sistem içinden bir şeyi indirmek,
- Herhangi bir sistem içine bir şey yüklemek,
- Herhangi bir sistem içinde bir şeyi döndürmek,
- Herhangi bir sistem içinde genişletmek,
- Herhangi bir sistem içinde bir şeyi seçmek,
- Herhangi bir sistem içinde bir şeyi taşımak,
- Herhangi bir sistem içinde bir şeyi tutmak,
- Herhangi bir sistem içinde bir şeyi tekrarlatmak,
- Herhangi bir sistem içinde aşağı gitmek,
- Herhangi bir sistem içinde yukarı gitmek,
- Herhangi bir sistem içinde yön belirlemek,

Ok simgesi yardımıyla her türlü etkileşimli arayüzde farklı fonksiyonlar ile tasarımın işlevsel bir biçimde kullanıcı tarafından idare edilebilmesi sağlanmaktadır. Bir tasarım ögesi olarak ok imgesi arayüz üzerinde pratik bir biçimde göz yormadan ve sayfa düzenlemesinde büyük alanlar kaplamadan tasarımın diğer unsurlarıyla hiza ve kompozisyon ilişkisinin kurulması sağlar. Böylece tasarımda sistemin işlemesine ve görevin yerine getirilmesinde kolaylaştırıcı ve yönlendiricilik işlevi ile vazgeçilmez önemli bir simgedir.

5. SONUÇ

Simgeler, insanoğlunun yüzyıllar hatta binyıllar içinde çeşitli anlamlar içeren nesilden nesile aktarılan değerlerdir. Bu yönüyle kolektif bir bilincin ürünü olan simgeler, imgeler, kavramlar ve diğer başka simgelere bağlı olarak ortaya çıkmıştır. İnsanlığın avcı toplayıcı döneminde hem beslenme hem de korunma ve saldırı için kullanılan ok ve yayın zaman içinde yeni işlevlerin birer aracı haline dönüşmesi söz konusudur. Özellikle de etkileşim tasarımında öne çıkan bir görsel öğe olarak ok bir seçme, yönlendirme, tutma bırakma gibi ekran işlemlerinde işlev üstlenmekte ve çeşitli fiillerin sanal dünyada görevlerini gerçekleştirmektedir. Öncelikle web sitesi arayüzler ve elektronik aletlerin kullanıcı arayüzleri için işlevsel tasarımlar gerekmiştir.

Teknolojinin gelişimi yeni ürünlerin üretilmesine ve insan bilgisayar etkileşiminin artmasına tasarımda yeni ihtiyaçların doğmasına sebep olmuştur. Kullanıcının bilmediği yeni mekanizmaların oluşması onların nasıl kullanılacağı sorusunu gündeme getirmiştir. Böylece etkileşim tasarımı

ve kullanılabilirlik kavramları geliştirilmiştir. Çeşitli modellerle çalışan etkileşimli sistemlerin arayüzlerinin sadeleştirilmesi için simgelerin kullanımı gerekmiştir. Ok simgesinin de farklı işlevleriyle bu sistemlerin arayüzlerinde fonksiyonel olarak kullanıldığı görülmektedir. Böylece “ok”un gerçek dünyadan sanal dünyaya taşınan bir simgeye dönüşmüştür. Bu yönüyle ok görseli güçlü bir simge olarak geçmişten bugüne taşındığı gibi yeni fonksiyonlarla geleceğin teknolojisinde de varlık göstereceği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Andrews, J. (2015, 3 Şubat). *Everybody Does Right Wrong*. Erişim adresi: <https://uxmag.com/articles/everybody-does-right-wrong>
- Becer, E. (2018). *İletişim ve grafik tasarım*. Ankara: Dost Kitapevi.
- Britannica. (2024). Erişim adresi: <https://www.britannica.com/technology/bow-and-arrow>
- Faričić, J., Kljajić, I., Mirošević, L. (2023). Symbolism of Compass Roses on Early Modern Nautical Charts of the Adriatic Sea. *KN J. Cartogr. Geogr. Inf.* 73, 19–37.
- Frutiger, A. (1989). *Signs and symbols: their design and meaning*. West Germany Published.
- Follett J. (2009, 5 Ekim). *The Ever-Evolving Arrow: Universal Control Symbol*. Erişim Adresi: <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2009/10/the-ever-evolving-arrow-universal-control-symbol.php>
- Norman, D. (2017). *Gündelik şeylerin tasarımı*. Ankara: Tübitak Popüler Bilim Yayınları.
- Özcan, O. (2003). *İnteraktif media tasarımında temel adımlar*. İstanbul: YKY.
- Öztürk Göçmen, P. (2022). Görsel İletişim tasarımında kullanıcı deneyimi tasarımı ve arayüz tasarımı. (Ed. Ömer Durmaz, Murat Ertürk). *İletişimi tasarlamak*. (56-73). İstanbul: YEM.
- Sharp, H., Rogers, Y., Preece, J. (2019). *Interaction design: beyond human-computer interaction*. John Wiley & Sons, Inc.
- Trafik Güvenliği Dairesi Başkanlığı Trafik Güvenliği İşaretleme Şubesi Müdürlüğü. (2015). *Trafik İşaretleri Elkitabı I*. Erişim adresi: <https://www.kgm.gov.tr/SiteCollectionDocuments/KGMdocuments/Trafik/IsaretlerElKitabi/TrafikIsaretleriElKitabi2015.pdf>
- Ültay, E., Akyurt, H., Ültay, N. (2021). Sosyal bilimlerde betimsel içerik analizi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (10), 188- 201. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1545984>

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görsel 1.** Adriyatik Denizi'nin deniz haritası, 1570. Hırvat Devlet Arşivleri, Kartografik Koleksiyon, Zagreb; HR-HDA-902, D.XIV.6'den aktaran "Symbolism of Compass Roses on Early Modern Nautical Charts

of the Adriatic Sea”, J. Faričić, vd., 2023 Cartogr. Geogr. Inf., 73, s. 29 makalesinden aynen alınmıştır.

Görsel 2. Okların yönü ve ucu ile birleşiminin açısı. “Signs and Symbols: Their Design and Meaning”, A. Frutiger, 1989, s. 48 kitabından aynen alınmıştır.

Görsel 3. Dönel kavşak yaklaşımı “Trafik İşaretleri Elkitabı I”, s. 132, Trafik Güvenliği Dairesi Başkanlığı Trafik Güvenliği İşaretleme Şubesi Müdürlüğü el kitabından aynen alınmıştır. Telif hakkı Karayolları Genel Müdürlüğü’ne aittir, 2015.

Görsel 4. Bir buzdolabı arayüzü. “Gündelik şeylerin tasarımı”. D. Norman, Tübitak Popüler Bilim Yayınları, 2017 (s. 30).

Görsel 5. Bir mobil müzik uygulaması örneği. TRT Dinle uygulaması, ekran görüntüsü, 2024

Görsel 6. İnternet tarayıcısında ok kullanımı. Safari Tarayıcısı, ekran görüntüsü, 2024

Görsel 7. İnternet tarayıcısında ok kullanımı. Safari Tarayıcısı, Ekran Görüntüsü, 2024

Görsel 8. Çalışmanın önceki ve sonraki versiyonuna erişim için kullanılan ok ikon tasarımı. Word uygulaması, Ekran Görüntüsü 2024.

Görsel 9. Adobe Illustrator arayüzünde ok tasarımı, Nack, J., Meet Adobe Illustrator (1987)

<https://www.youtube.com/watch?v=xv3xl2B6yUs>

Görsel 10. Adobe Illustrator arayüzünde ok tasarımı, Ekran Görüntüsü, 2024

Bölüm 4

GÖRSEL SANATÇI ÜSLUPLARININ ÇOCUK KİTABI İLLÜSTRASYONLARINA ETKİLERİ

THE EFFECTS OF VISUAL ARTIST STYLES ON CHILDREN'S
BOOK ILLUSTRATIONS

Betül Tanrıkulu Karaduman¹

¹ Dr., İzmir Bakırçay Üniversitesi, Orcid ID: 000 0000-0002-0181-3180, betul.tanrikulu@bakircay.edu.tr

GİRİŞ

Resimli hikaye kitapları, çocukların yaşamla bağ kurmasında oldukça etkili olan kitaplardır. Çocuk edebiyatının önemli bir türü olan resimli kitaplar, kelimelerin ve resimlerin özel olarak bir araya getirildiği, çocuğun algısına, ilgisine, dikkatine, duygularına, düşüncelerine ve hayal dünyasına uygun, içeriği çocuklara yönelik okuma alışkanlığı kazandıran eserlerdir. (Cianciolo, 1997, s. 2-3). Bu kitaplar, rengârenk görseller ve sade bir dil kullanımıyla çocukların ilgisini çeker, hayal güçlerini zenginleştirir ve onların dünyaya dair anlayışlarını şekillendirir. Çocuklar ve resimli hikaye kitapları arasındaki bağ, duygusal, bilişsel ve sosyal gelişim açısından önemli katkılar sağlar. Çocukların hikaye kitaplarıyla özellikle de resimli hikaye kitapları ile kurdukları bağ oldukça önemlidir. Özellikle okuma yazma bilmeyen yaş grubu çocuklar için resimli hikaye kitabı takibini kolaylaştırır. Kendi başlarına bırakıldıklarında resimler ile iletişim kurarak hikayeye kendi yorumlarını katarlar. Kitaplardaki görseller çocukların hayal dünyalarının gelişmesini sağlamakla birlikte estetik bir dil kazandırır. Çocukların gelişimi ve dünyayı tanımlamalarında önemli rol oynayan görsel dil çocuklar için vazgeçilmezdir. Çocukların doğumundan itibaren eğitiminde ve 21. yüzyıla uyum sağlayabilen yetişkin bir birey olma yolunda temellerin atılmasında uyarıcı çevrenin, sağlanan eğitim materyallerinin ve oyuncakların, özellikle kitapların önemini ifade etmektedir (Tür ve Turla (1999).

Resimli kitaplardaki resimler hikâyenin en önemli unsurudur ve metnin ayrılmaz parçasıdır. Çocuk kitaplarında kullanılan resimler, süslemeler ve diğer görsel nesneler, metnin açıklanmasında, tamamlanmasında ve anlaşılmasında etkili bir rol oynadıkları için metni bütünleştiren farklı sanat eserleridir. (Yurt, 2011, s. 72). Çocukların ilk tanıştıkları kitaplar olan resimli kitaplar, tüm gelişim modelleri üzerinde büyük bir etki yaratır. Resimli kitaplar, okul öncesi yaştaki çocukları dil ve resimlerle canlandırmanın yanı sıra, onların gelişimini sağlayabilir. (Gönen, Veziroğlu. 2013. s.3). Günümüzde teknolojinin de etkisiyle resimler birçok teknikle üretilmektedir. Teknik seçimi de resimlerin nerede kullanılacağına ve kime hitap edeceğine göre yapılmaktadır. En yaygın çizim teknikleri kuru boya, sulu boya, mürekkep, guaj, pastel, kolaj, sprej ve bilgisayar çizim teknikleri olarak bilinmektedir (Tuna, 1997, s. 14).

Resimli hikaye kitapları, çocukların hayatında derin ve kalıcı bir etki bırakır. Görsellerin ve hikayelerin birleşimi, çocukların öğrenme süreçlerini hem eğlenceli hem de anlamlı hale getirir. Bu kitaplar, sadece birer eğlence aracı değil, aynı zamanda çocuğun kişisel ve sosyal gelişimini destekleyen önemli bir eğitim materyalidir. Bu nedenle, çocuklara erken yaşlarda kitap okuma alışkanlığı kazandırmak ve onlara nitelikli resimli hikaye kitapları sunmak, onların gelecekteki başarıları için sağlam bir temel oluşturur. Bu

çalışmada amaç görsel sanatçıların üsluplarının kullanıldığı çocuk kitabı illüstrasyonları ile yayımlanan resimli hikaye kitaplarını çizim açısından incelemektir. Çalışmada 4+ yaş grubuna yönelik yayınlanan çocuk kitaplarında sanatçı üsluplarını yansıtan örnekler incelenmiştir.

Çocuk kitapları, yalnızca metinle değil, aynı zamanda görsellerle de çocukların hayal dünyasını şekillendiren, eğitici ve eğlenceli araçlardır. Bir çocuk kitabının resimleri, hikâyenin duygusal derinliğini artırabilir, karakterlerin dünyasını canlandırabilir ve metni daha anlamlı hale getirebilir. Çocuk resimli kitapları, genellikle sanatçıların kişisel üsluplarını yansıttıkları özgün bir görsel dil ile öne çıkar. Bu sanatçı üslupları, çocukların estetik anlayışını geliştirmelerine ve sanatı erken yaşta keşfetmelerine olanak tanır. Çalışmada, sanatçıların üsluplarının çocuk kitaplarında nasıl yer bulduğunu ve bu tarzların çocuk kitaplarına nasıl adapte edilebileceğini inceleyeceğiz.

İLLÜSTRASYON VE ÇOCUK KİTAPLARI

İnsanoğlu tarafından bırakılan ilk izler muhtemelen çamur içine bir parmak ya da çubukla yapılan çizimlerdir. Konuşmanın yanı sıra çizilen imgeler insanlar arasındaki iletişimde hayati rol oynamıştır ve yazılı dilin gelişmesinden önce bu imgeler öykü ve masalları kayıt altına almanın tek yolu olmuştur. İllüstrasyon, dünyamızı anlamlandırmamıza yardım etmek için ortaya çıkmış ve yaşamın inceliklerini kaydetmemize, tanımlamamıza ve iletmemize izin vermiştir (Zeegen, 2009).

‘Bir resim yüzlerce kelimeye bedeldir’ söylemiyle birlikte çizimlerin insan iletişiminin tarihinde hayati bir rol oynadığına şüphe yoktur. Aslında, insanlar her zaman resimleri kullanmışlardır. Eski Mısırlıların çizimleri yazılı dilin ilk biçimiydi; harfler ve kelimeler yerine semboller ve resimler kullanarak mektuplar yazarlardı. Geçmişte, dünyanın dört bir yanındaki insanlar kelimelerin harflerini kullanmadan önce mektuplarını, anılarını ve sorunlarını çizerlerdi (Katz, 1994). Yüzyıllar boyunca, insanlar yazılı kitaplardaki kelimelerin bilginin kaynağı olduğuna inandılar. Okuyucuların dikkatini çekmek için kullanılan başlıca yöntemlerden biri metne ilgili resimler ve çizimler eklemektir. Dahası, resimler yetişkinlerin konuyu anlamasına ve hayal etmesine yardımcı olabilir, ancak çocuklar için çizimler daha önemli bir rol oynar: görsel çizimler, okumayı öğrenmeden önce bile bir hikayenin olayını anlamalarını sağlar (Segun, 1988). İyi çizimler, çocuğun hayal gücünü harekete geçirerek, algısını canlandırarak, potansiyelini geliştirerek genel gelişimine katkıda bulunabilir.

İllüstrasyonlar problemlerin çözümü, süsleme, eğlendirme, bezeme, yorum yapma, bilgilendirme, esinlendirme, açıklama, eğitme, teşvik etme, şaşırtma, büyüleme ve hikâye anlatma gibi işlevler için yaratıcı, farklı ve

son derece kişisel yollara başvurarak içeriğin görsel bir biçimde iletilmesini sağlar. İllüstrasyon artık canlı ve sürekli gelişmekte olan güçlü bir uygulamalı sanat biçimidir. Zengin bir tarihe sahip bu antik mecra, aynı zamanda her alanda çarpıcı imge ve mesajlar yaratabilen yaşamsal, dinamik, çağdaş bir ifade, yorum ve iletişim aracıdır (Wigan,2012:9). İllüstrasyon, çocuk kitaplarının en ayırt edici ve etkileyici unsurlarından biridir. Görsel unsurlar, çocukların dikkatini çekmek, hikayeyi anlamalarını kolaylaştırmak ve onların hayal dünyalarını zenginleştirmek için vazgeçilmezdir. Çocuk kitaplarında kullanılan illüstrasyonlar, hikâyeyi tamamlayıcı bir unsur olmanın ötesine geçerek çocukların duyuşsal, bilişsel ve duyuşsal gelişimine doğrudan katkıda bulunur.

Bir çocuk kitabında illüstrasyonlar, metinle birlikte hikayeyi anlatmanın önemli bir yoludur. Bazı durumlarda illüstrasyonlar, metnin boşluklarını doldurur veya hikayeyi detaylandırır. Metni okuyamayan küçük yaştaki çocuklar için illüstrasyonlar, hikayeyi anlamının anahtarıdır. Görseller sayesinde çocuklar hikâyenin akışını, karakterlerin duygularını ve olayların gelişimini daha net bir şekilde kavrayabilir. Renkli ve canlı illüstrasyonlar, çocukların dikkatini çekmek için güçlü bir araçtır. Çocukların görsel algısı, öğrenme süreçlerinde temel bir role sahiptir. İyi tasarlanmış bir illüstrasyon, bir hikayeyi ilgi çekici ve eğlenceli hale getirerek çocuğun kitabı keşfetme arzusunu artırır. Özellikle okul öncesi dönemde çocuklar, metinden çok görsellerle ilgilenir. Bu nedenle, illüstrasyonların dikkat çekici ve yaş grubuna uygun olması büyük önem taşır.

İllüstrasyonlar, çocukların duyuşsal ve bilişsel gelişimlerini destekler. Görseller, çocukların renkleri, şekilleri ve desenleri tanımalarına yardımcı olurken, aynı zamanda detaylara dikkat etmeyi öğretir. Ayrıca, illüstrasyonlar çocukların zihinsel süreçlerini harekete geçirir. Bir hikayedeki karakterlerin duygularını yüz ifadelerinden anlamaya çalışmak, çocuğun empati becerilerini ve soyut düşünme yeteneğini geliştirir. Çocuk kitaplarındaki illüstrasyonlar, hayal gücünü harekete geçiren güçlü bir kaynaktır. Çocuklar, görsellerde gördükleri dünyayı kendi düşünceleriyle birleştirerek hayal güçlerini genişletirler. İllüstrasyonlar, çocuğa sadece bir hikâye sunmakla kalmaz; aynı zamanda onun kendi hikayesini oluşturmaya da olanak tanır. Özellikle fantastik ve yaratıcı hikayelerde kullanılan özgün illüstrasyonlar, çocukların sınır tanımayan hayal dünyasını zenginleştirir. Çocuklara farklı kültürleri tanıtmak ve sanatla tanışmalarını sağlamanın etkili bir yoludur. Farklı kültürlerle ait geleneksel kıyafetler, mimari yapılar veya doğa unsurları, illüstrasyonlar aracılığıyla çocuklara sunulur. Ayrıca, çocuklar illüstrasyonlar sayesinde renk, kompozisyon ve sanat estetiğiyle tanışır. Bu durum, onların ilerleyen yaşlarda sanata olan ilgisini artırabilir. Başarılı bir çocuk kitabında illüstrasyon ve metin arasında uyum önemlidir. Görseller, hikâyeyi desteklemeli ve metni tamamlamalıdır. Bu uyum,

çocuğun hikâyeyi daha kolay anlamasına ve görsel-metin bütünlüğü sayesinde daha derin bir bağ kurmasına yardımcı olur.

İllüstrasyon ister tek başlarına kullanılsınlar ister yazılı metinlerle bütünleştirilsinler, çocukların algılarını keskinleştirir, hayal güçlerini hareket geçirir ve gözlem yeteneklerini artırır. Çocukların genel gelişimi iyi çizimlerle desteklenebilir. Görsellerin hikâyeye kattığı derinlik, çocukların öğrenme süreçlerini ve hayal dünyalarını zenginleştirir. İyi bir çocuk kitabı, çocuğun dünyasına hitap eden etkileyici illüstrasyonlar ve güçlü bir hikâye ile birleşerek unutulmaz bir deneyim sunar. Bu nedenle, çocuk edebiyatında illüstrasyon sanatının gücünü doğru anlamak ve bu alanda kaliteli eserler üretmek, çocukların gelecekteki sanat ve edebiyat sevgisinin temelini oluşturur.

SANATÇI ÜSLUBU VE ÇOCUK KİTAPLARI

Sanatçı üslubu, bir sanatçının kişisel tarzını, kullandığı teknikleri, renkleri ve kompozisyonu ifade eder. Çocuk kitaplarında, özellikle resimli kitaplarda, bu üslubun yansıması büyük rol oynar. Resimler, hikâyenin atmosferini ve duygusal tonunu yaratırken, aynı zamanda çocukların görsel algısını geliştirmelerine de yardımcı olur.

Resimli kitaplarda sanatçı üsluplarını yansıtan eserler, özellikle renk kullanımı, çizim tarzı ve anlatım biçimiyle farklılık gösterir. Her sanatçı, resimlerinde farklı bir dil kullanır; bazıları doğrudan gerçekçi detaylar sunarken, bazıları soyut çizimler veya stilize edilmiş karakterler kullanır. Bu farklılıklar, kitabın hedef kitlesine, hikâyenin konusuna ve anlatılmak istenen duygusal temaya göre şekillenir.

Rastgele seçilen kitaplarda sanatçı üsluplarının çocuk kitaplarına yansıması küçük yaştaki okurların hem estetik hem de sanatsal değerler sunulması hedeflenmektedir. Sanatçıların üsluplarını çocuk kitaplarına entegre etmek, çocukların estetik anlayışını geliştirmelerine olanak sağlar. Her sanatçı, farklı teknikler ve renklerle duygularını ifade ederken, bu tarzlar çocuklara farklı bakış açıları kazandırır.

Görsel Öğrenme; çocuklar, resimli kitaplar aracılığıyla dünyayı görsel olarak öğrenirler. Sanatçı üslupları, çocukların gözlemleriyle etkileşime girerek, dünyayı farklı açılardan görmelerine yardımcı olabilir. Örneğin, Van Gogh'un hareketli çizimleri, bir çocuğun çevresini keşfederken karşılaştığı dinamizmi yansıtabilir.

Çocuklar öğrenirken farklı yollarla bilgi edinirler. Bazı çocuklar işitsel, bazıları dokunsal öğrenmeye daha yatkınken, büyük bir çoğunluğu görsel öğrenme ile daha etkili bir şekilde bilgiyi işler. Görseller, karmaşık bilgilerin daha basit ve anlaşılır hale getirilmesini sağlar. Örneğin, renkli

grafikler, şekiller, tablolar ve çizimler gibi görsel materyaller, öğrenme sürecini hem eğlenceli hem de etkili bir hale getirir. Araştırmalar, görsellerin beyinde daha hızlı işlenebildiğini ve uzun süreli hafızada daha kalıcı izler bıraktığını göstermektedir. Özellikle okul öncesi dönemde, çocuklar soyut kavramları anlamakta zorlanabilirler. Bu nedenle görseller, soyut bilgileri somutlaştırarak kavrayışı artırır.

Çocuklarda görsel öğrenme, etkili bir eğitim yöntemi olarak ön plana çıkmaktadır. Görseller, bilgiyi daha eğlenceli ve anlaşılır hale getirirken çocukların öğrenme sürecine aktif katılımını sağlar. Ebeveynler ve eğitimciler, çocukların görsel öğrenme becerilerini geliştirmek için uygun materyaller ve yöntemler kullanarak bu süreci destekleyebilirler. Görsel öğrenmeye yapılan bu yatırımlar, çocukların akademik başarılarını ve genel öğrenme kapasitelerini artırmada önemli bir rol oynar.

Duygusal Zeka; sanatçıların renk ve kompozisyon kullanımı, çocukların duygusal zekâlarını geliştirmelerine yardımcı olabilir. Özellikle renklerin psikolojik etkileri üzerine yapılan çalışmalar, çocuk kitaplarında doğru renklerin kullanımı ile çocukların ruh halini etkileyebilir.

Duygusal zeka (EQ), bireyin kendi duygularını anlama, başkalarının duygularını fark etme ve bu duyguları etkili bir şekilde yönetme yeteneğidir. Çocukluk dönemi, duygusal zekanın temellerinin atıldığı kritik bir dönemdir. Bu nedenle, çocukların duygusal zekasını desteklemek, onların hem bireysel hem de sosyal gelişimleri için büyük önem taşır. Duygusal zekanın çocukların hayatındaki yeri, akademik başarı, sağlıklı sosyal ilişkiler ve problem çözme becerileri gibi alanlarda kendini gösterir. Araştırmalar, duygusal zekası yüksek bireylerin daha dayanıklı, empatik ve liderlik becerileriyle donatılmış olduğunu göstermektedir. Çocuklukta bu becerinin gelişimi, ilerleyen yaşlarda bireyin karşılaştacağı zorluklarla daha etkin bir şekilde başa çıkmasını sağlar.

Çocuklarda duygusal zekayı geliştirmek, onların sosyal ilişkilerinde, akademik başarılarında ve genel yaşam kalitelerinde önemli bir rol oynar. Bu beceriler, çocuklara yalnızca çocukluk döneminde değil, aynı zamanda hayatlarının ilerleyen aşamalarında da rehberlik eder. Duygusal zekanın kazandırılması, yalnızca bireysel gelişime değil, toplumsal uyuma ve refaha da büyük katkılar sağlar.

Hayal Gücü ve Yaratıcılık; sanatçı üslupları, çocukların hayal gücünü besler. Özellikle soyut veya stilize edilmiş resimler, çocukların kendi hikâyelerini yaratma ve görselleri yeniden yorumlama becerilerini geliştirebilir. Çocukluk döneminde hayal gücü ve yaratıcılık, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimi doğrudan etkiler. Çocuklar, hayal güçlerini kullanarak dünyayı keşfeder ve anlamlandırır. Bu süreçte yaratıcılık, çocuklara karmaşık problemleri çözme, kendilerini ifade etme ve benzersiz fikirler geliştirme fırsatı sunar.

Çocuklarda hayal gücü ve yaratıcılık, onların sadece çocukluk döneminde değil, yetişkinliklerinde de büyük faydalar sağlar. Yaratıcı bireyler, iş dünyasında inovatif fikirler geliştirme, sorunlara farklı açılardan yaklaşma ve liderlik becerileri sergileme konusunda avantajlıdır. Ayrıca, yaratıcılık, bireylerin sanat, bilim ve teknoloji gibi alanlarda katkı sağlamalarına olanak tanır. Çocuklarda hayal gücü ve yaratıcılığı geliştirmek, onların bireysel ve sosyal gelişimleri için hayati öneme sahiptir. Bu beceriler, çocuklara dünyayı keşfetme, kendilerini ifade etme ve farklı bakış açıları geliştirme fırsatı sunar. Ebeveynler, öğretmenler ve toplumun diğer üyeleri, çocukların bu potansiyellerini desteklemek için özgür ve teşvik edici bir ortam sunmalıdır. Çocuklukta kazandırılan yaratıcılık ve hayal gücü becerileri, onların gelecekteki başarılarının ve mutluluklarının temelini oluşturacaktır.

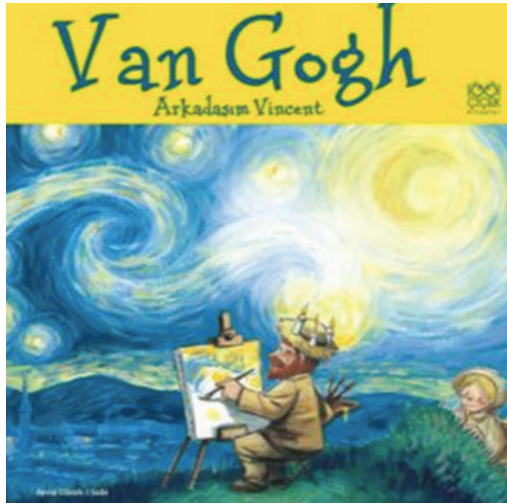
SANATÇI ÜSLUPLARININ KULLANILDIĞI ÇOCUK KİTABI İLLÜSTRASYON ÖRNEKLERİ

Çocukların görsel algıları ve sanatsal becerileri, erken yaşlardan itibaren şekillenir. İllüstrasyonlar, çocukların hayal gücünü tetikler ve estetik algılarını genişletir. Sanatçıların kendine özgü üslupları, her bir illüstrasyonun estetik değerini artırır ve çocuğun sanatsal zevkini geliştirir. Bu üsluplar, aynı zamanda çocuklara sanat tarihi ve sanat kültürü hakkında farkındalık kazandırır.

Cubist Üslup; Picasso'nun Etkileri: Cubist üslup, geometrik şekiller ve keskin kontrastlarla tanınır. Çocuk kitaplarında kullanıldığında, geometrik figürlerin eğlenceli bir biçimde birleştiği sahneler yaratılır. Örneğin, bir hikayede bir köy veya şehir tasvir edilirken, yazar ve illüstratör, bu keskin hatları ve güçlü renkleri kullanarak çocukların sanat algısını geliştirmeyi amaçlar. "The Adventures of Cubist Town" adlı çocuk kitabında, Picasso'nun üslubunun etkilerini görülür. Bu kitapta, farklı geometrik şekillerle oluşturulan karakterler ve mekanlar, çocuklara sanatın nasıl eğlenceli ve anlaşılır olabileceğini öğretir. Surrealist Üslup; Dali ve Magritte'in İzleri, Surrealist üsluplar, gerçeküstü ve rüya gibi görüntülerle doludur. Çocuk kitaplarında kullanıldığında, illüstrasyonlar çocukları hayal gücünün sınırlarını zorlamaya teşvik eder. Örneğin, "Alice Harikalar Diyarında" kitabında, Dali'nin rüya gibi dünyası ve Magritte'in tuhaf imgeleri, çocuğun hayal gücünü tetikleyen unsurlar olarak işlev görür. "Dreamland Adventures" adlı çocuk kitabında, hayali yaratıklar ve fantastik mekanlar, çocuklara gerçeküstü bir dünya sunar. Bu, çocukların yaratıcı düşünme yeteneklerini geliştirir ve onları sanatsal bir keşfe çıkarır. Pop Art Üslup; Warhol ve Lichtenstein'in İzleri, Pop art, günlük objeleri ve popüler kültürü sanatsal bir biçimde yeniden yorumlar. Çocuk kitaplarında bu üslup kullanıldığında, kitaplar eğlenceli ve renkli hale gelir. Örneğin, "Pop Art Playtime" adlı kitapta, renkli ve büyük ölçekli resimler, çocuğun görsel algısını ve sanat

zevkini geliştirir. “Superheroes in Pop Art” adlı bir çocuk kitabı, pop art üslubunun etkilerini kullanarak, süper kahramanların büyük, renkli portrelerini ve dramatik sahnelerini içerir. Bu, çocukların renk ve şekil algısını güçlendirir ve popüler kültür ile sanatı birleştirir. İzlenimci Üslup; Monet ve Renoir’in İzleri, İzlenimci üsluplar, doğal ışık ve renk geçişleriyle tanınır. Çocuk kitaplarında bu üslup kullanıldığında, doğal dünyayı ve manzaraları görsel olarak canlandırır. “The Garden of Impressionist Dreams” adlı bir kitapta, Monet’nin bahçeleri ve Renoir’nin yemek manzaraları gibi sahneler, çocuklara sanatın doğanın güzelliklerini nasıl yakalayabileceğini gösterir. Soyut Üslup; Kandinsky ve Pollock’un Etkileri, Abstrakt sanat, şekil, renk ve formun tamamen özgür bir şekilde kullanıldığı bir üsluptur. Çocuk kitaplarında bu üslup kullanıldığında, illüstrasyonlar çocuğun estetik algısını ve sanatsal özgürlüğünü teşvik eder. Örneğin, “Abstract Adventures” adlı bir çocuk kitabında, farklı renkler ve şekillerle dolu sayfalar çocuklara sanatsal ifade ve keşif için ilham verir. “Kandinsky’nin Renk Diyarları” kitabında, çocuklara renklere ve şekillere odaklanarak sanatsal bir bilinç kazandırır. Bu, çocukların yaratıcı düşünme yeteneklerini geliştirir ve kendi sanatsal tarzlarını keşfetmelerini sağlar.

Sanatçı üsluplarının çocuk kitaplarında kullanılması, çocukların estetik algılarını geliştirmek ve yaratıcı düşünme yeteneklerini artırmak için etkili bir yöntemdir. Farklı sanat dönemlerinin ve üslupların çocuklara sunulması, onların görsel okuma becerilerini ve eleştirel düşünme yeteneklerini güçlendirir. Çocuk kitapları, sanatın çeşitli yüzlerini tanıtmak ve sanatı çocukların hayatına entegre etmek için önemli bir platformdur.



Görsel 1. Arkadaşım Vincent kitap kapağı, 2024.

Arkadaşım Vincent” kitabı (Görsel 1), Van Gogh’un hayatındaki temel olayları ve sanatını çocuklara tanıtarak, onları görsel sanatlarla tanıştırmayı hedefler. Kitap, Van Gogh’un ünlü eserlerini ve bu eserlerin arkasındaki duygusal bağlamı anlatan kısa ve etkileyici bir dil kullanır. Çocuklar, Van Gogh’un renk seçimleri ve fırça tekniklerinin ardındaki anlamları keşfederken, sanatın bir ifade biçimi olarak nasıl duyguları yansıttığını anlamaya başlarlar. Vincent van Gogh, 19. yüzyılın en önemli Hollandalı ressamlarından biridir. Sanatı, yoğun renk kullanımı, dinamik fırça darbeleri ve duygusal ifade ile karakterizedir. Van Gogh, Post-Empresyonist akımın bir temsilcisidir ve eserlerinde genellikle yoğun duygusal ve psikolojik durumları yansıtan izlenimci bir yaklaşım benimsemiştir. Van Gogh’un resimleri, parlak ve cesur renkleriyle dikkat çeker. Çalışmalarında genellikle doğanın güzelliklerini, tarımsal manzaraları ve insan figürlerini işler. Fırça darbeleri, genellikle bir duygu akışı gibi hareket eder ve izleyiciye güçlü bir duygusal bağ kurar. “Yıldızlı Gece” ve “Ayçiçekleri” gibi ünlü eserleri, onun benzersiz tarzını ve içsel dünyasını en iyi şekilde yansıtır. Sanatçının bu özgün yaklaşımı, yaşamı boyunca onu bir sürü zorlukla karşı karşıya bırakmış olsa da, bugüne kadar Van Gogh’un sanatının gücü ve etkisi tartışılmaz. Eserleri, renk ve form kullanımı açısından cesur ve yenilikçi olması nedeniyle hala günümüz sanat dünyasında büyük bir ilgi görmektedir. Van Gogh, sanatta duygusal ifadenin nasıl kullanılabileceğini göstererek, modern sanatın gelişimine önemli bir katkı yapmıştır.

Kitabın sayfalarında, Van Gogh’un üslubundan ilham alınarak yapılan illüstrasyonlar yer alır. Özellikle, resimlerde kullanılan canlı renkler, güçlü fırça darbeleri ve simgesel unsurlar, Van Gogh’un eserlerinden izler taşır. Bu görsel öğeler, çocukların sanatın estetik boyutuyla tanışmalarını ve onun bir iletişim aracı olarak nasıl işlediğini anlamalarını sağlar. Kitap, yalnızca bir biyografi değil, aynı zamanda sanatın iyileştirici gücünü anlatan bir hikâyledir. Vincent’in hayattaki en büyük tutkusunun resim yapmak olduğunu ve sanatının ona bir anlam, bir amaç sunduğunu keşfeden okurlar, sanatın gücüne dair değerli bir anlayış geliştirirler. Bu, çocukların sadece Van Gogh’u anlamalarını değil, aynı zamanda sanatın bir ifade biçimi olarak değerini takdir etmelerini sağlar.

Kitabın illüstrasyonları, Van Gogh’un resim tarzını stilize ederek çocuklara tanıtmaktadır. Obiols’un bu sanatsal yaklaşımı, görsel ve metinsel dilin uyumu ile kitabın genel anlatısını güçlendirir. Resimler, sadece Van Gogh’un eserlerinden ilham almakla kalmaz, aynı zamanda kitabın duygusal tonunu da belirler. Canlı ve parlak renkler, kitabın duygusal yoğunluğunu artırarak, çocukların sanatla olan bağlarını kuvvetlendirir. Kitabın çizimleri, Van Gogh’un üslubunun etkilerini taşıyan, ancak aynı zamanda çocuk dostu ve erişilebilir bir şekilde tasarlanmış resimlerdir. Bu, genç okurların hem hikâyenin içeriğiyle hem de sanatla bağlantı kurmalarını kolaylaştırır.



Görsel 2. *Arkadaşım Vincent* adlı çocuk kitabında yer alan illüstrasyonlar, 2024.



Görsel 3. *Sanatçının orjinal çalışması*, moma.org, 2024.

“Arkadaşım Vincent” kitabının illüstrasyonları, Van Gogh’un sanatından ilham alarak oluşturulmuştur (Görsel 2). Obiols’un yazdığı metni destekleyen görseller, ressamın kendine has üslubunu sadeleştirerek çocuklara sunar. Kitaptaki resimler, Van Gogh’un canlı renkler ve enerjik fırça darbeleri gibi belirgin özelliklerini stilize ederek, çocukların sanatla tanışmalarını sağlar. Özellikle Van Gogh’un en tanınmış eserlerinden esinlenen illüstrasyonlar, küçük okurlara sanatçının fırça tekniğini ve renk kullanımını anlama fırsatı verir (Görsel 3).



Görsel 4. Sanatçıdan esinlenerek oluşturulan illüstrasyon örnekleri, 2024.

Kitapta kullanılan sarı, mavi ve yeşil tonları, Van Gogh'un hayatındaki duygusal iniş çıkışları ve onun sanatında kullandığı yoğun renkleri hatırlatır (Görsel 4). Bu, sanatçının içsel dünyasının dışa vurulması için bir araçtır. Obiols, görsel sanatların duyguları ve düşünceleri ifade etme biçiminde nasıl önemli bir rol oynadığını çocuklara gösterir.



Görsel 5. Van Gogh'un 1888 yılında resmettiği Gece Teras Kafe çalışması, <https://www.vincentvangogh.org/cafe-at-night.jsp>, 2024.



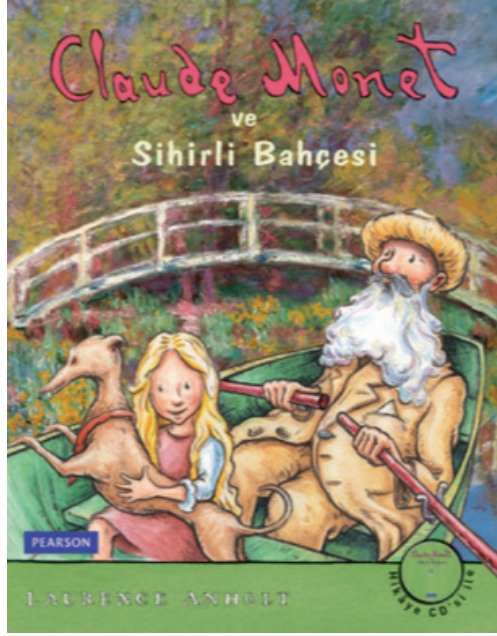
Görsel 6. Kitaptan illüstrasyon örneği, 2024.

Görsel Tarz, Van Gogh'un Tekniğini Çocuklara Uyarlayarak, kalın fırça darbeleri, parlak renk paleti ve dinamik çizgileri, çocuklara hitap edecek şekilde yumuşatılmıştır (Görsel 5). Kitapta, illüstrasyonlar basit ama etkileyici bir tarzdadır (Görsel 6). Ayrıca Van Gogh'un sanatında sıkça görülen melankolik ama umut dolu atmosfer, hikâyeye uygun bir şekilde aktarılarak, renk paletleriyle bu duygular desteklenmektedir.



Görsel 7. Sanatçının eserlerinden esinlenerek oluşturulan illüstrasyon örnekleri, 2024.

Kompozisyon, Van Gogh'un eserlerindeki doğa teması kitaba uyarlanarak (Görsel 7) Ayçiçekleri, yıldızlı gökyüzü, köy evleri gibi detaylar sıcak bir ortam yaratıldığı görülmektedir. Vincent ile arkadaşlık hikayesine odaklanarak, illüstrasyonlarda karakterin yüz ifadelerine ve beden diline önem verilmektedir. Kitap, sadece Van Gogh'u tanıtmakla kalmaz, aynı zamanda sanatın bir duygusal ifade biçimi olarak çocuklara nasıl öğretilebileceğini de gözler önüne serer. Sanatçılarla empati kurma ve sanatın iyileştirici gücünü keşfetme yolculuğunda çocuklara rehberlik eden "Arkadaşım Vincent", hem eğitici hem de derinlemesine bir okuma deneyimi sunmayı hedefler.



Görsel 8. Laurence Anholt'un "Claude Monet Ve Sihirli Bahçesi" adlı kitabı, 2024.

Laurence Anholt'un "Claude Monet ve Sihirli Bahçesi" adlı kitabı (Görsel 8), Anholt'un "Ünlü Sanatçılar ve Çocuklar" serisinin sevilen eserlerinden biridir. Kitap, Monet'nin empresyonist sanatına ve onun ünlü Giverny bahçesine odaklanırken çocuklar için ilham verici bir hikâye sunar. Kitap, Monet gibi önemli bir sanatçıyı çocukların anlayabileceği bir dille tanıtır. Empresyonizmi ve Monet'nin doğa sevgisini hikâye üzerinden açıklaması, hem eğitici hem de eğlencelidir. Çocuklar, Monet'nin resimlerinin nasıl ilham kaynağı bulduğunu ve bu ilhamı nasıl tuvale aktardığını öğrenirler.

Claude Monet, 19. yüzyılın önde gelen Fransız empresyonist ressamlarından biridir. Sanatı, ışık, renk ve hava koşullarını yakalamak için öne çıkan bir izlenimcilik tarzını temsil eder. Monet'in resimleri, doğanın ve manzaranın anlık, geçici anlarını yakalamak üzere tasarlanmıştır. Monet, ışığı ve atmosferi sanatsal olarak ifade etme konusundaki ustalığı ile tanınır. Çalışmalarında, güneşin etkisi altında su yüzeyleri, çiçek bahçeleri, köprüler ve mimari yapılar gibi sahneleri sıkça resmetmiştir. Özellikle su bahçeleri ve nilüferler üzerine yaptığı seri çalışmalar, onun doğayı anlık bir şekilde gözlemleyip yansıtan stilinin en güzel örnekleridir. Monet, renklerin geçişlerini ve ışık oyunlarını detaylı bir şekilde inceleyerek, resimlerinde adeta bir renk şöleni yaratır.

Sanatçının en tanınmış eserleri arasında “Giverny Bahçesi”, “Yıldızlı Gece”, ve “Nilüferler” gibi tablolar bulunur. Monet, empresyonist akımın öncülerinden biri olarak kabul edilir ve bu tarzı, sanat tarihinde büyük bir dönüşüm yaratmıştır. Eserlerinde görülen ferah, parlak ve hareketli fırça darbeleri, onun doğayı duygusal bir deneyim olarak yaşadığı ve izleyiciye aktarmayı başardığını gösterir. Monet’in sanatında ışığın ve renklerin bir arada kullanımı, doğanın güzelliklerini ve duygusal anları etkileyici bir biçimde ifade eder.

Monet’nin bahçesindeki sihirli atmosfer, Anholt’un yazımı ve illüstrasyonlarla etkileyici bir şekilde aktarılır. Bu, çocuklarda hem sanata hem de doğaya bir hayranlık uyandırır. Kitap, Monet’nin tarzına uygun illüstrasyonlar içerir. Anholt, empresyonist bir yaklaşımla yazdığı hikâyeyi görsel olarak da destekler, böylece çocuklar Monet’nin dünyasını daha iyi hisseder. Kitap, çocukların hayal gücünü ve yaratıcılığını teşvik eder. Monet’nin eserleri, çevresindeki sıradan gibi görünen şeylere farklı bir gözle bakmayı öğretir. Kitap, çocuklara sanatın sadece bir yetenek değil, aynı zamanda bir ifade biçimi olduğunu öğretir. Monet’nin ışık ve renklerle dünyayı nasıl gördüğünü anlatır. Monet’nin bahçesine olan sevgisi ve doğal güzellikleri resmetme tutkusunu, çocuklara doğanın korunması ve değer verilmesi gerektiği mesajını iletir. Kitap, çocukların hayal gücünü ve yaratıcılığını teşvik eder. Monet’nin eserleri, çevresindeki sıradan gibi görünen şeylere farklı bir gözle bakmayı öğretir.



Görsel 9. Kitaptan illüstrasyon örnekleri, 2024.

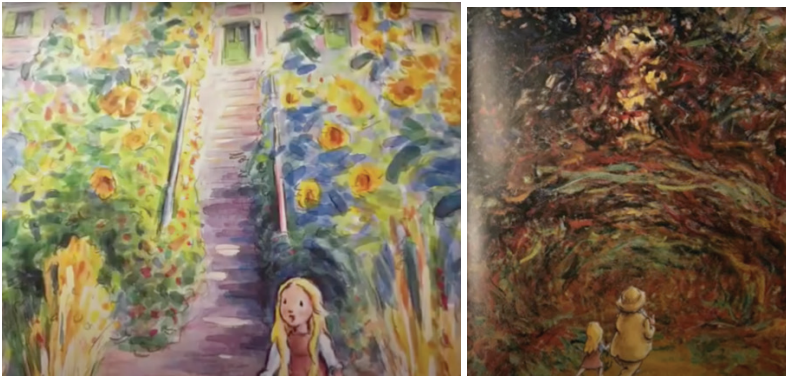
Anholt, Monet’nin ünlü Giverny bahçesini ve eserlerinde sıkça yer verdiği zambaklı gölet, Japon köprüsü gibi ikonik unsurları illüstrasyonlarına ustaca taşımıştır (Görsel 9). Bu görseller, Monet’nin empresyonist tarzının çocuklara hitap edecek bir sadelikle yansıtıldığı, aynı zamanda sanatçının

ruhunu hissettiren bir atmosfer sunar. Özellikle yumuşak renk geçişleri ve ışık oyunları, Monet'nin resimlerinin duygusal etkilerini yeniden yaratır. Anholt'un illüstrasyonları, Monet'nin empresyonist tekniklerini çocuklar için erişilebilir bir hale getirirken, aynı zamanda eğitici bir yön taşır. Parlak renkler, hareketli fırça darbelerini andıran dokular ve ışığın sürekli değişen etkileri, Monet'nin eserlerinden esinlenilmiş bir sadelik ve çekicilikle sunulur. İllüstrasyonlarda detaylar, Monet'nin eserlerindeki gibi belirgin değil; daha çok bir duyguyu veya atmosferi çağrıştırmayı amaçlar. Bu, çocukların görsellerle duygusal bir bağ kurmasını kolaylaştırır.



Görsel 10. Kitaptan illüstrasyon örneği, 2024.

Kitap, Monet'yi sevimli, bilge ve sıcak bir figür olarak tasvir eder (Görsel 10). Yüz ifadeleri ve jestler, Monet'nin çocuksu bir merak ve sevecenlik taşıdığını vurgular. Monet'nin yanı sıra hikâyede yer alan çocuk karakterler de hem gerçekçi hem de hayal gücüne hitap eden bir şekilde resmedilmiştir. Bu karakterler, çocuk okuyucuların hikâye ile özdeşleşmesini kolaylaştırır.



Görsel 11. Kitaptan illüstrasyon örneği, 2024.

Anholt'un illüstrasyonları, doğayı Monet'nin yaptığı gibi bir karakter olarak sunar (Görsel 11). Bahçe, sadece bir arka plan değil, hikâyeyi şekillendiren bir atmosfer yaratır. Zambaklarla dolu gölet, çiçek açan ağaçlar ve

güneş ışığının dans ettiği sahneler, Monet'nin doğa sevgisini ve bu sevgiyi sanatıyla nasıl ifade ettiğini görselleştirir. İllüstrasyonlarda, doğanın güzelliği abartısız bir sihirle resmedilir; bu da çocuklara çevre bilinci aşlamak için ideal bir yöntemdir.



Görsel 12. Kitapta kullanılan illüstrasyon örneği (sol), Claude Monet'nin Argenteuil yakınlarındaki Gelincik Tarlası, 1873

Anholt, illüstrasyonlarını sadece estetik bir araç olarak değil, aynı zamanda bir eğitim aracı olarak kullanır. Her sayfada Monet'nin sanatına, yaşamına ve bahçesine dair küçük ipuçları ve göndermeler yer alır (Görsel 12). İllüstrasyonlar, çocukları detayları keşfetmeye teşvik ederken aynı zamanda Monet'nin empresyonist yaklaşımını deneyimlemelerine olanak tanır.

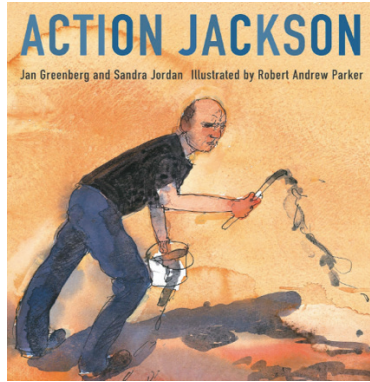
Laurence Anholt'un Claude Monet ve Sihirli Bahçesi kitabının görsel tarzı, hem sanatın derinliğini hem de çocukların dünyasına hitap eden bir sadeliği bir araya getiriyor. Anholt, görselleriyle Monet'nin empresyonist yaklaşımını yansıtarak, sanat ve hikâye anlatımını etkili bir şekilde harmanlıyor. Anholt'un görsel tarzı, Monet'nin empresyonist tekniğine bir övgü niteliğindedir. Kitap boyunca kullanılan yumuşak fırça darbelerini andıran dokular, Monet'nin tablolarından esinlenmiştir. Görseller, ışık ve rengin sürekli değişen etkisini yakalayarak, Monet'nin eserlerindeki duyuşsal atmosferi çocuk okuyuculara taşır. Bu yaklaşım, Monet'nin dünyasını keşfetmek isteyen çocuklar için görsel bir şölen sunar.



Görsel 13. Monet'in tablolarından esinlenerek oluşturulan illüstrasyon örnekleri, 2024.

Kitapta kullanılan renk paleti, Monet'nin tablolarında sıkça görülen doğal tonlarla uyumludur. Pastel renkler, hafif geçişler ve yumuşak kontrastlar, Monet'nin bahçesindeki huzurlu ve büyüleyici atmosferi yansıtır (Görsel 13). Özellikle su yüzeyindeki ışık oyunları ve doğadaki renk harmonisi, Monet'nin empresyonist stiline görsel bir gönderme yapar

Laurence Anholt'un Claude Monet ve Sihirli Bahçesi, sanat ve doğayı bir araya getiren, ilham verici ve eğitici bir çocuk kitabıdır. Monet'nin yaşamı ve eserlerine bir pencere açan bu kitap, çocukları sanatı keşfetmeye teşvik ederken, onların hayal gücünü zenginleştirir. Özellikle Monet'nin dünyasını tanıtmak isteyen ebeveynler ve eğitimciler için çok değerli bir kaynaktır.



Görsel 14. Action Jackson” isimli çocuk kitabına ait illüstrasyon, 2024.

Jan Greenberg ve Sandra Jordan tarafından yazılan, Robert Andrew Parker'ın illüstrasyonlarıyla zenginleşen Action Jackson, Amerikalı sanatçı Jackson Pollock'un hayatını ve yaratıcı sürecini çocuklara tanıtmak için hazırlanmış etkileyici bir kitaptır (Görsel 14). Kitap, hem metni hem de illüst-

rasyonlarıyla, Pollock'un sanatsal enerjisini, sıradışı tekniklerini ve kişisel hikâyesini yansıtarak sanat eğitimine katkı sunar.

Jackson Pollock, 20. yüzyılın önde gelen Amerikan ekspresyonist ressamlarından biridir. Sanatı, soyut ekspresyonizmin bir parçasıdır ve kendine özgü bir "action painting" veya "aksiyon sanatı" tarzını temsil eder. Pollock'un resimleri, genellikle büyük bir enerjik hareket ve spontane bir akışla yapılan boyama teknikleriyle tanınır. Pollock, doğrudan tuvalin üzerine dökme ve sıçrama gibi yöntemlerle boya uygulamıştır. Bu teknik, resme fiziksel bir performans gibi yaklaşmasını sağlar ve izleyiciye sanatçının kendini ifade etme biçimini somut bir şekilde gösterir. Pollock'un eserlerinde, renklerin ve desenlerin rastgele ve kontrolsüz bir biçimde dağılması, izleyiciye hareket ve enerjiyi hissettirir. Bu tarz, onun içsel duygusal durumu ve bilinçaltındaki düşünceleri yansıtmak için bir araç olarak kullanılmıştır. En ünlü çalışmaları arasında "Number Series" olarak bilinen dökme boyama eserleri bulunur. Pollock'un sanatı, duygusal bir ifadeyi fiziksel hareket ve spontaneite ile birleştirerek, modern sanatta önemli bir dönüm noktası olmuştur. Eserleri, sanatı bir arınma ve kendini ifade etme biçimi olarak görür ve izleyiciye de benzer bir deneyim sunar.



Görsel 15. Parker'ın illüstrasyonlarından örnekler, 2024.

Parker'ın illüstrasyonları, Jackson Pollock'un soyut dışavurumcu tarzını anlamlı bir şekilde yansıtır (Görsel 15). Suluboya tekniği kullanarak görselleştirilen kitapta, Pollock'un damlatma tekniğini ve enerji dolu fırça darbelerini anımsatan görseller, hem sanatçının stiline uygun hem de çocukların anlayabileceği bir sadelikle sunulmuştur. Pollock'un yaratıcılığının kaotik ama bir o kadar da düzenli doğasını, sanatçının eserleriyle uyumlu bir estetik dil kullanarak yansıtır.



Görsel 16. Pollock'un renk paleti illüstrasyon örneği, 2024.

Kitapta kullanılan renk paleti, Pollock'un resimlerinde sıklıkla görülen zengin tonları ve kontrastları andırır (Görsel 16). Parker, illüstrasyonlarında canlı renkleri ve yoğun dokuları ustalıkla birleştirerek, Pollock'un sanatına bir görsel saygı duruşu niteliğinde bir atmosfer yaratır. Görseller, hem metni tamamlar hem de sanatçının eserlerindeki enerjiyi hissettiren dinamik bir yapı sunar.



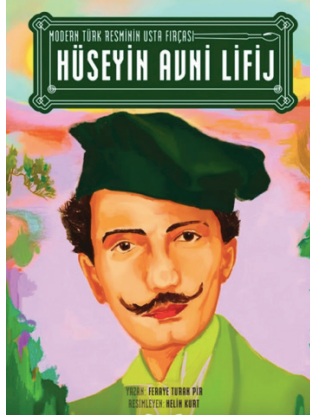
Görsel 17. Pollock'un çalışma ortamının illüstrasyon örneği, 2024.

Kitap, Pollock'un yaratıcı sürecini ve çalışma ortamını çocuklara tanıtmayı amaçladığı için, Parker'ın illüstrasyonları bu hikâyeyi görselleştirmek açısından büyük bir rol oynar (Görsel 17). Pollock'un stüdyosunu, tuvaleri ve sanatçının beden dilini yansıtan çizimler, okuyucuların Pollock'un eserleri ve sanat yapma süreciyle bağ kurmasını sağlar. Parker, sanatçının çalışırken yaşadığı fiziksel ve duygusal yoğunluğu görsel bir gerçeklikle aktarmıştır.



Görsel 18. Kitaptan illüstrasyon örnekleri, 2024.

“Action Jackson,” sadece bir hikaye anlatmakla kalmaz, aynı zamanda çocuklara sanatın eğlenceli ve keşif dolu bir süreç olduğunu öğretir (Görsel 18). İllüstrasyonlar, okuyucuların gözünde sanatın erişilebilirliğini artırır. Çocuklar, Pollock’un sanatıyla ilgili hayal güçlerini kullanarak kendi yaratıcı süreçlerine teşvik edilir. Jan Greenberg ve Sandra Jordan’ın “Action Jackson” adlı kitabı, etkileyici illüstrasyonları ve eğitici içeriğiyle çocukların sanata olan ilgisini artırmayı amaçlayan önemli bir eserdir. Bu tür kitaplar, çocukların sanata dair meraklarını uyandırarak, gelecekteki sanatçılar olmalarına ilham verebilir.



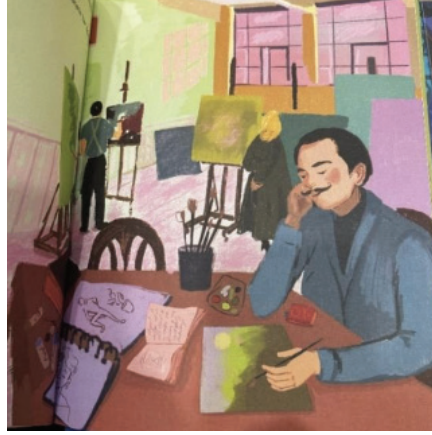
Görsel 19. Modern Türk resminin usta fırçası - Hüseyin Avni Lifij kitabı, 2024.

Feraye Turan Pir’in yazdığı “Hüseyin Avni Lifij - Modern Türk Resminin Usta Fırçası” adlı kitap, Türk resim sanatının modernleşme sürecine önemli katkıları olan Hüseyin Avni Lifij’in hayatını ve eserlerini konu alıyor. Lifij, hem sanatsal hem de düşünsel üretimleriyle Osmanlı’dan Cumhuriyet’e geçiş döneminde sanat anlayışını yeniden tanımlayan figürlerden biridir. Bu kitap, onun sanatçılığını ve eserlerini derinlemesine inceleyen kapsamlı bir çalışmadır.

Hüseyin Avni Lifij, Osmanlı döneminin önde gelen ressamlarından biridir ve Türk resim sanatında önemli bir yer edinmiştir. Sanatı, genellikle modernist bir yaklaşımı yansıtır ve Batı sanatı ile yerel unsurları birleştirir. Lifij, özellikle 19. yüzyılın sonları ve 20. yüzyılın başlarında etkili olmuş ve Türk resim sanatının gelişiminde önemli rol oynamıştır. Sanatında, natürmort, portre ve manzara gibi klasik temaları işlerken, modern tekniklerle dikkat çeker. Lifij, fırça darbeleriyle yoğun renk kontrastları kullanır ve ışık-gölge ilişkilerine özen gösterir. Renklerin yanı sıra form ve kompozisyonu da vurgular; Batı resim geleneğinden aldığı teknikleri Türk sanatı ile harmanlayarak, kendi özgün stilini yaratır. Doğal ve toplumsal yaşamı,

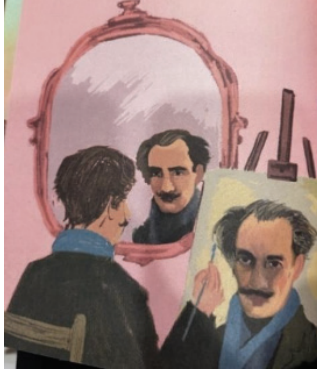
gündelik olayları ve İstanbul'un sokaklarını resmederken, Türk kültürünü Batılı bir perspektifle yansıtmaya çalışır. En bilinen eserleri arasında portreler ve İstanbul manzaraları bulunur. Hüseyin Avni Lifij, Türk resim sanatında Batılı tekniklerin adaptasyonu konusunda öncülük etmiş ve bu sayede sanatta Batı etkisini yerel bir bakış açısıyla birleştirmiştir. Sanatı, hem bireysel hem de toplumsal değişimleri yansıtan bir bellek olarak önemli bir kültürel miras oluşturmaktadır.

Kitapta, sanatçının yaşamına dair çarpıcı detaylar yer almakta. Lifij'in çocukluk döneminden sanat eğitimine, yurtdışı deneyimlerinden meslek hayatına kadar geniş bir biyografik inceleme sunuluyor. Osmanlı'nın son döneminde yetişen Lifij'in, sanatın modernleşme yolundaki rolü detaylandırılıyor.



Görsel 20. Kitapta yer alan illüstrasyon örneği, 2024.

Kitapta yer alan illüstrasyonlar, yalnızca görsel bir destek unsuru değil, aynı zamanda Hüseyin Avni Lifij'in sanatsal yaklaşımını anlamada kritik bir rehber görevi görmektedir (Görsel 20). Dijital olarak hazırlanan görsellerde resimlerinin yüksek çözünürlüklü reproduksiyonlarının yanı sıra, kişisel notları, taslakları ve fotoğrafları da kitaba dahil edilmiştir. Bu görsel malzemeler, Lifij'in eserlerinin arka planındaki sanatsal düşünce yapısını ve üretim sürecini ortaya koymaktadır.

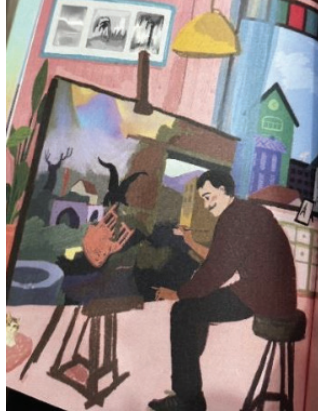


Görsel 21. Portre çalışmasına örnek, 2024.

Özellikle portre çalışmaları ve doğa manzaralarının illüstrasyonları, Lifij'in dönemindeki modernizmle olan ilişkisini ve kendi tarzındaki özgünlüğü yansıtmakta oldukça başarılıdır (Görsel 21). Bu bağlamda illüstrasyonlar, kitabın biyografik yönüyle sanatsal analizini bir araya getiren bir köprü işlevi görür.



Görsel 22. Sanatçının 1916 Tarihli Karagün Adlı Resmi, <https://Arhm.Ktb.Gov.Tr/Artworks/Detail/89/Karagun>



Görsel 23. Kitaptan illüstrasyon örneği, 2024.

Sanatçının eserlerine kitapta farklı şekillerde yer verilmiştir (Görsel 22). Sanatçının Karagün adlı eseri farklı şekillerde betimlenmiştir (Görsel 23). Kitaptaki illüstrasyonlar, Lifij'in resimlerinin incelikli detaylarını ve renk kompozisyonlarını koruyarak okuyucuya sunulmuştur. Bu durum, Lifij'in sanatsal anlayışının ve eserlerinin etkileyciliğinin bozulmadan aktarılmasını sağlamıştır. Lifij'in eserlerinde önemli bir yer tutan pastel tonlar ve ışık-gölge oyunları, illüstrasyonlarda başarılı bir şekilde yansıtılmıştır. Resimlerdeki ince dokular, figürlerin yüz ifadeleri ve doğa betimlemelerindeki hassasiyet, illüstrasyonlara birebir aktarılmıştır. İllüstrasyonların kitabın metin akışı içindeki yerleşimi, okuyucunun hem metni hem de görselleri kolaylıkla takip etmesine olanak tanır. Görseller, genellikle metinle doğru-
dan ilişkilendirilerek yerleştirilmiştir.



Görsel 24. Sanatçının 1916 Tarihli Akgün adlı resmi, sakipsabancimuzesi/p/B7Lh4OOHwns/?img_index=5

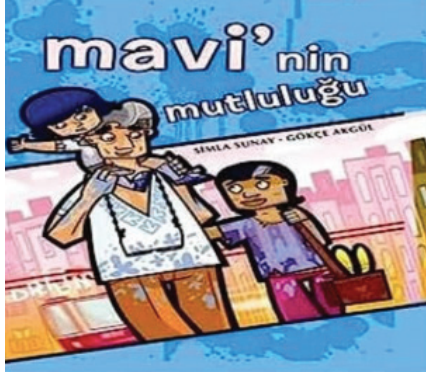


Görsel 25. Kitaptan illüstrasyon örneği, 2024.

Lifij'in eserleri, Türk resim sanatının erken modernleşme dönemindeki kimlik arayışını temsil eder (Görsel 24). Kitapta yer alan illüstrasyonlar, bu süreci belgelemekle kalmayıp, Lifij'in sanat anlayışının detaylarını okuyuculara ulaştırır (Görsel 25). Ayrıca, illüstrasyonlar sayesinde Lifij'in eserleriyle sadece sanat tarihçileri değil, geniş bir okuyucu kitlesi de etkileşim kurabilir.

Feraye Turan Pir, bu kitabıyla sadece bir biyografi sunmakla kalmamış, aynı zamanda Lifij'in eserlerini modern dijital ve görsel bir yaklaşımla yeniden yorumlayarak sanat tarihine katkıda bulunmuştur. Kitaptaki illüstrasyonlar, Lifij'in sanatsal mirasının korunması ve sonraki kuşaklara aktarılması açısından önemli bir araçtır.

Feraye Turan Pir'in hazırladığı "Hüseyin Avni Lifij - Modern Türk Resminin Usta Fırçası" adlı eser, sadece metinlerden oluşan bir biyografi olmaktan öte, zengin görsel içeriğiyle bir sanat kitabı niteliği taşımaktadır. İllüstrasyonların, Lifij'in sanatını hem estetik hem de sanatsal düşünce açısından okuyucuya aktarımındaki başarısı, kitabı sanat tarihi literatüründe değerli bir yere taşımaktadır. Bu bağlamda, kitap, Türk resim sanatı üzerine yapılacak araştırmalar için bir kaynak niteliği taşıırken, Lifij'in eserlerinin görsel gücünü yeniden keşfetmek isteyen herkes için önemli bir rehber sunmaktadır.



Görsel 26. Simla Sunay'ın "Mavi'nin Mutluluğu" adlı kitabı, 2024.

Simla Sunay'ın "Mavi'nin Mutluluğu" adlı kitabı, özellikle çocuk edebiyatına ilgi duyanlar için dikkate değer bir eserdir (görsel 26). Sunay, bu eserinde çocukların hayal gücünü harekete geçiren, duygusal derinlik taşıyan ve aynı zamanda eğitici bir anlatı sunar. Kitap, bir çocuğun dünyasına ve duygusal yolculuğuna odaklanarak büyüme sürecindeki içsel keşifleri ve mutluluğun anlamını araştırır. Mavi isimli bir çocuğun mutluluğu arama serüvenini konu alır.

Kitapta Türk sanatçı Bedri Rahmi Eyüboğlu işlenmiştir. Sanatçının tarzı kitaba yansıtılmamıştır. Kitapta yer alan illüstrasyonlar, kitabın genel atmosferini ve mesajını güçlendiren önemli bir unsur olarak dikkat çeker. Çocuk kitaplarında görseller, hem hikâyenin duygusal dünyasını destekler hem de okurun hayal gücünü zenginleştirir.

Bedri Rahmi Eyüboğlu, 20. yüzyılın önde gelen Türk ressamlarından biridir. Sanatı, folklorik öğeler, Türk halk sanatları ve Batı modernizmi arasında bir köprü oluşturur. Eyüboğlu, sanatında yerel ve evrensel değerleri birleştirerek, Türk kültürünü Batılı estetik anlayışıyla harmanlamıştır. Renk, biçim ve kompozisyon unsurlarını ustaca kullanarak, sanatıyla hem bireysel bir ifade tarzı yaratmış hem de Türk sanatına önemli katkılarda bulunmuştur.

Sanatında natürmort, portre, manzara gibi geleneksel temaları işlerken, aynı zamanda mitoloji, masallar ve halk hikayeleri gibi konuları da ele alır. Eyüboğlu'nun eserlerinde, canlı renkler, çarpıcı desenler ve soyut formlar öne çıkar. Işık-gölge oyunları, hareket ve dinamizm yaratmayı başarır. Geleneksel Türk zanaatlarının izlerini taşıyan desenler ve figürlerle, hem Türk halk sanatlarını hem de modernist akımları birleştirir. Özellikle Anadolu halk kültürüne duyduğu ilgi, onun eserlerinde sıkça görülen mitolojik figürler ve canlı doğa tasvirlerinde belirginleşir. Bedri Rahmi

Eyüboğlu, Türk resminin çağdaş bir bakış açısıyla yeniden yorumlanmasına öncülük etmiş ve sanatında, yerel mirası evrensel bir dil ile ifade etmeyi başarmıştır. Eserleri, hem teknik hem de içerik açısından zengin ve çeşitlidir; Türk kültürünün ve doğasının renklerini ve desenlerini çağdaş bir bakış açısıyla sunar.



Görsel 27. Kitaptaki illüstrasyonlardan örnek, 2024.

“Mavi’nin Mutluluğu”nun illüstrasyonları da bu bağlamda oldukça etkileyici bir işlev görür. Kitaptaki illüstrasyonlar, masalsı bir hava yaratacak şekilde detaylandırılmıştır (Görsel 27). Renk paletinde, mutluluğun ve huzurun simgesi olan yumuşak tonlar (özellikle mavi ve pastel renkler) öne çıkar.



Görsel 28. “Mavi’nin Mutluluğu” isimli çocuk kitabına ait illüstrasyonlar, 2024.

Mavi rengi, hem ana karakterin adı hem de kitabın ana teması olan mutlulukla ilişkili olarak sembolik bir şekilde kullanılmıştır (Görsel 28).

Mavi, okurda dinginlik ve umut hissi uyandırır. Görsellerde doğa unsurları belirgin bir şekilde yer alır: Çiçekler, ağaçlar, kuşlar ve gökyüzü gibi figürler özenle işlenmiştir. Bu unsurlar, hikâyenin doğa ile mutluluk arasındaki bağı vurgulama amacını destekler. Özellikle çocukların doğaya olan ilgisini ve farkındalığını artırmak için kullanılan bu doğa temalı illüstrasyonlar, kitabın mesajını daha anlaşılır kılar.

İllüstrasyonlar, çocukların hayal gücüne hitap eden bir sadelik ve açıklık taşır. Karmaşık olmayan, ama detaylarıyla dikkat çeken bu çizimler, okurları hikâyenin içine çeker. Resimler, çocukların kendi yorumlarını katmasına olanak tanıyacak bir özgürlük sunar. Böylece her çocuk kendi hayal dünyasında farklı bir “Mavi” yaratabilir.



Görsel 29. Kitaba ait illüstrasyon, 2024.

Mavi'nin illüstrasyonu, bir çocuk karakter olarak naif, sevimli ve samimi bir tasarıma sahiptir (Görsel 29). Çocukların kolayca empati kurabileceği bir figür olarak resmedilmiştir. Yüz ifadeleri ve beden dili, karakterin duygu durumlarını yansıtarak hikâyeye duygusal bir derinlik katar. İllüstrasyonlar, hikâyenin ilerleyişine uygun bir akış içinde yer alır. Örneğin, Mavi'nin mutluluğu aradığı anlarda kullanılan görseller, okuru hikâyenin temposuna ve duygusal tonuna hazırlayacak şekilde yerleştirilmiştir. Hikâyenin en önemli mesajlarını görsellerle destekleyen bu uyum, kitabı hem görsel hem de edebi açıdan güçlü bir eser hâline getirir.

Kitapta kullanılan illüstrasyonlar hem hikâyenin mesajını hem de estetik yapısını zenginleştirir. Özellikle küçük yaştaki okurlar için görseller, metni anlamlandırmada büyük bir rehberlik sunar. Yumuşak renkler, masalsı bir çizgi tarzı ve doğa temalarının ön planda olduğu bu illüstrasyonlar, kitabı sıradan bir çocuk hikâyesinin ötesine taşıyarak sanat ve edebiyatın birleştiği bir noktaya getirir.

SONUÇ

Çocuk kitaplarında sanatçı üsluplarının yansımaları, metinle uyumlu bir görsel dilin oluşturulmasında önemli bir rol oynar. Sanatçıların benzersiz tarzları, kitapların atmosferini şekillendirirken, çocuklara estetik ve sanatsal değerler sunar. Van Gogh'dan Monet'ye, Pollock'tan Avni Lifiye kadar pek çok sanatçının tarzı, çocukların dünyasında derin izler bırakabilir. Sanat, sadece görsel bir öge olmanın ötesine geçerek, çocukların duygusal ve zihinsel gelişimlerine katkı sağlar ve onları sanatla tanıştıran bir köprü işlevi görür. Çocuk kitaplarındaki sanatçı üslupları, sanatın gücünü ve estetik anlamını erken yaşta keşfetmek isteyen her birey için önemli bir başlangıçtır.

Çocuk kitaplarında kullanılan illüstrasyonların sanatın pedagojik araç olarak nasıl kullanılabileceğini anlamak için önemli bir konudur. Çocuk kitapları, çocukların dünyaya bakışını, hayal gücünü ve estetik algısını şekillendiren temel araçlardan biridir. Bu kitaplarda kullanılan illüstrasyonlar, yalnızca metni destekleyen görsel unsurlar değil, aynı zamanda bir hikâye anlatıcısıdır. Sanatçıların özgün üslupları, bu hikâye anlatımını zenginleştirerek çocukların kitaplarla olan bağını güçlendirir. Bu bağlamda, görsel sanatçıların üsluplarının çocuk kitabı illüstrasyonlarına olan etkisi hem estetik hem de pedagojik bir perspektifle değerlendirilmelidir.

Sanatçıların kendine özgü tarzları, çocuk kitabı illüstrasyonlarına estetik çeşitlilik kazandırır. Modernizm, sürrealizm, minimalizm veya ekspresyonizm gibi akımların etkileri, illüstrasyonların görsel dili üzerinde belirgin bir iz bırakır. Van Gogh'un fırça darbelerinin dinamizmi ya da Monet'in kullandığı ışık, çocukların dikkatini çeken ve onları sanata erken yaşta maruz bırakan güçlü bir estetik deneyim sunar. Üslup çeşitliliği, aynı zamanda çocukların duygusal ve bilişsel gelişimine katkıda bulunur. Farklı sanatçıların tarzları, çocukların görsel algılarını zenginleştirirken, duygusal tepkiler geliştirmelerine de yardımcı olur. Örneğin, yumuşak renk geçişleri ve organik formlar, çocuklara huzur verirken, keskin hatlar ve canlı renkler heyecan ve dinamizm hissi uyandırabilir. Bu bağlamda, sanatçıların üslupları sadece görsel birer öge değil, aynı zamanda çocuğun psikolojik dünyasına hitap eden birer araçtır.

Pedagojik açıdan bakıldığında, sanatçı üsluplarının çocuk kitabı illüstrasyonlarına etkisi, çocukların sanata olan ilgisini erken yaşta başlatma fırsatı sunar. Çocukların sanatsal üsluplara maruz kalması, onların estetik bilincini geliştirir ve gelecekte sanata daha açık bir bakış açısı kazanmalarına olanak tanır. Bu tür illüstrasyonlar, çocukların yalnızca metni anlamalarına yardımcı olmakla kalmaz, aynı zamanda onları eleştirel düşünmeye, ayrıştırmaları fark etmeye ve yaratıcı bir bakış açısı geliştirmeye teşvik eder. Çocuk kitapları, sadece edebi içerikleriyle değil, görsel sunumlarıyla da çocuğun

dünyasına dokunan eserlerdir. Sanatçıların özgün tarzlarının bu kitaplarda yer alması, çocukların estetik gelişimine katkı sağlarken aynı zamanda onlara sanata yönelik bir farkındalık kazandırır.

Sonuç olarak, sanatçı üsluplarının çocuk kitabı illüstrasyonlarına etkisi, yalnızca görsel estetiğin bir unsuru değil, aynı zamanda çocuğun çok boyutlu gelişimine katkı sağlayan bir araçtır. Bu durum, çocuk edebiyatı ile sanat arasındaki ilişkiyi güçlendirirken, çocukların sanata olan ilgisini ve estetik algısını erken yaşta geliştirmesine katkı sağlar. Bu nedenle, illüstrasyonların sanatsal niteliği, çocuk kitabı tasarımında önemli bir kriter olarak değerlendirilmelidir.

KAYNAKÇA

- Cianciolo, P. J. (1997). Picture Books For Children. USA: American Library Association
- Gönen, M., Veziroğlu, M. (2013). Çocuk Edebiyatının Hedefleri. (1-11) Ankara: Eğiten Kitap Yayınları
- Katz, B. (1994). A history of book illustration. Metuchen, N.J., London: Scarecrow
- Segun, M. (1988). The importance of illustrations in children's books. Retrieved February 17, 2010, from <http://www.mabelsegun.com/Illustrating.pdf>
- Tür, g., Turla, A. (1999). Okul Öncesi'de Çocuk, edebiyat ve Kitap. İstanbul: Ya-Pa Yayınları
- Tuna, S. (1997). İlkokuma ve Yazma Öğretimde İllüstrasyon'dan Faydalanma. Yülsek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Üniversitesi
- Yurt, S.U. (2011) Çocuk Yayınları. T.Şimşek. Kuramdan Uygulamaya Çocuk Edebiyatı. (s.67-76) Ankara: Grafiker Yayınları
- Wigan M. (2012) The Visual Dictionary of Illustration. Görsel İllüstrasyon Sözlüğü, Çeviren: Uslu M. E. Literatür Yayınları, İstanbul.
- Zeegen L. (2009) What is Illustration? Rockport Publishers, United States of America.

Görsel Kaynakça

- Görsel 1.** Arkadaşım Vincent kitap kapağı, 2024.
- Görsel 2.** Arkadaşım Vincent adlı çocuk kitabında yer alan illüstrasyonlar, 2024.
- Görsel 3.** Sanatçının orjinal çalışması, moma.org, 2024
- Görsel 4.** Sanatçıdan esinlenerek oluşturulan illüstrasyon örnekleri, 2024.
- Görsel 5.** Van Gogh'un 1888 yılında resmettiği Gece Teras Kafe çalışması, 1888.
- Görsel 6.** Kitaptan illüstrasyon örneği, 2024.
- Görsel 7.** Sanatçının eserlerinden esinlenerek oluşturulan illüstrasyon örnekleri, 2024.
- Görsel 8.** Laurence Anholt'un "Claude Monet Ve Sihirli Bahçesi" adlı kitabı, 2024.
- Görsel 9.** Kitaptan illüstrasyon örnekleri, 2024.

- Görsel 10.** Kitaptan örnek illüstrasyon örneği, 2024.
- Görsel 11.** Kitaptan örnek illüstrasyon örneği, 2024.
- Görsel 12.** Claude Monet'nin Argenteuil yakınlarındaki Gelincik Tarlası, 1873
- Görsel 13.** Monet'in tablolarından esinlenerek oluşturulan illüstrasyon örnekleri, 2024.
- Görsel 14.** Action Jackson" isimli çocuk kitabına ait illüstrasyon, 2024.
- Görsel 15.** Parker'ın illüstrasyonlarından örnekler, 2024.
- Görsel 16.** Pollock'un renk paleti illüstrasyon örneği, 2024.
- Görsel 17.** Pollock'un çalışma ortamının illüstrasyon örneği, 2024.
- Görsel 18.** Kitaptan illüstrasyon örnekleri, 2024.
- Görsel 19.** Modern Türk resminin usta fırçası - Hüseyin Avni Lifij kitabı, 2024.
- Görsel 20.** Kitapta yer alan illüstrasyon örneği, 2024.
- Görsel 21.** Portre çalışmasına örnek, 2024.
- Görsel 22.** Sanatçının 1916 Tarihli Karagün adlı resmi, 2024.
- Görsel 23.** Kitaptan illüstrasyon örneği, 2024.
- Görsel 24.** Sanatçının 1916 Tarihli Akgün adlı resmi, 2024.
- Görsel 25.** Kitaptan illüstrasyon örneği, 2024.
- Görsel 26.** Simla Sunay'ın "Mavi'nin Mutluluğu" adlı kitabı, 2024.
- Görsel 27.** Kitaptaki illüstrasyonlardan örnek, 2024.
- Görsel 28.** "Mavi'nin Mutluluğu" isimli çocuk kitabına ait illüstrasyonlar, 2024.
- Görsel 29.** Kitaba ait illüstrasyon, 2024.

Bölüm 5

2024 AVRUPA TASARIM ÖDÜLLERİ'NİN GÖRSEL KİMLİK KURGUSU ÜZERİNE BİR ANALİZ|

*AN ANALYSIS ON THE VISUAL IDENTITY CONSTRUCTION OF
THE EUROPEAN DESIGN AWARDS 2024*

Berna Kılıçoğlu¹

¹ Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Topkapı Üniversitesi, Plato MYO, Grafik Tasarım Pr., Orcid ID: 0000-0002-2047-1657, bernakilicoglu@topkapi.edu.tr

GİRİŞ

Görsel kimliğe dair başlangıç noktası ilkel kabilelerin bireysel varlığını ortaya koyma çabasına dayansa da, modern anlamda kimlik ihtiyacı endüstri devriminin organik bir uzantısı olarak ortaya çıkar. Devrim ile birlikte toplumların yaşadığı büyük değişimler, şirket yapılarının ortaya çıkışına paralel, görsel kimlik ihtiyacını da doğurur. Söz konusu kimlik arayışı, kurum, kuruluş, marka, etkinlik/organizasyon, hatta kişilerin hedef kitleye kendini ifade etme aracı olarak kullanılmasında etkili ve gerekli bir yöntem haline gelir. Kıyat (2021) kimlik tasarımını, kurumların kendilerini hedef kitleye sundukları, sessiz bir görsel dil olarak tanımlar. Kurum felsefesi çerçevesinde ve amaçlar doğrultusunda yapılandırılan; kurumun logosundan, basılı malzemelerine, rengine, yazı karakterlerine, mimarı yapısına, çalışanların giysilerine dek uzanan görsel bir ifade yolu olduğunu belirtir.

Görsel kimlik, kişi, marka, kurum, kuruluş vb. organizmaların imajını, kalıcılığını ve estetik değerlendirmeleri etkileyen bir temsil olarak güçlü ve kapsayıcı bir yapı kurar. Bu yapı, bir görsel iletişim başlatmak adına içerisinde bir takım bileşenler barındırır. Bu temel bileşenler; logo, renk, tipografi, video, fotoğraf, animasyon, semboller, ikonlar, ambalaj gibi zamanla değişen ve genişleyen bir özelliğe sahiptir. Tüm bu bileşenler hedef alıcıya; web sitesi, sosyal medya ortamları, iç ve dış sergileme ortamları, basılı materyaller gibi mecralar aracılığı ile sunulur. Görsel kimlik inşasında bütünü oluşturan bir diğer bileşen ise bağlamdır. Ambrose ve Billson (2013)'a göre; bağlam ve tarih olgusunun tasarım süreçlerine katkısı büyüktür ve tasarımcılar, esin kaynakları edinme ve tasarım yaklaşımı oluşturmada geçmişte yer alan bir takım hazineleri gün yüzüne çıkartmaya çalışırlar. Bu düşünceye paralel, bağlam aracılığı ile biçimsel kurguyu ören alt kodların, hedef alıcı ile iletişimin gerçekleşmesinde çok katmanlı ve derinlikli bir bağ kurduğu söylenebilmektedir.

Yapılan çalışma ile hedeflenen, seçilen örnekleme dayalı alt kodlar ve biçim/anlam ilişkisinin tasarım kimliğine katkısını incelemek üzere bir görsel okumanın gerçekleştirilmesidir. Bu doğrultuda çalışmanın örnekleme olarak seçilen ve uluslararası ortamda büyük etki ve prestij sahibi olan; “2024 Avrupa Tasarım Ödülleri’nin (European Design Awards)” görsel tasarım kimliğinin aktardığı birincil ve örtük anlamlar, Roland Barthes’in göstergebilim yöntemi ile analiz edilip yorumlanmaya çalışılacaktır.

GÖRSEL KİMLİK TASARIMINA BAKIŞ

Kimlik tasarımının kökenleri en eski kabilelerin varlık gösterdiği dönemlere dayanmaktadır. Kabile üyeleri kendilerini diğer kabilelerden; işaretler, danslar, görsel ve dilsel göstergeler aracılığı ile ayırtetmek için yollar aramışlar; köyler, şehirler, ülkeler, şövalyeler ve soylular ayırt edici bir ta-

kim işaretlerle kendilerini temsil etmişlerdir. İlkel toplumların özgün varlığına dair bir temsil olarak baş gösteren görsel kimlik ihtiyacı, zaman içerisinde ticaret alanında da gelişim göstermeye başlamıştır. Eski Mısırlılar sığırlarını mülkiyet belirtmek için kızgın demirlerle damgalamış, çömlekçiler kalite garantisi olarak kaselere ve tabaklara üreticilerinin işaretlerini kazımışlardır. Amaç, işlevsel açıdan benzer iki ürün arasındaki farkın en düşük seviyeye inmesini sağlamaktır. Bunun nedeni ise ürün ve hizmeti temsil eden kimlik tasarımının köklerinde duygusal bir farklılık yaratma ihtiyacının yatıyor olmasıdır (Airey, 2019).

Görsel kimlik üzerine bir diğer erken dönem uygulama örneği ise armalardır. Bu uygulama, asil aileler ve şövalyeler için özgün amblemler ve sembollerin yaratılmasını içermektedir. Arma kullanımı hem görsel bir kimlik hem de bir onur işareti olarak bireylere hizmet edip, bir bireyin veya ailenin soyunu, başarılarını ve bağlılıklarını temsil etmektedir. Armacılık sembollerinin karmaşık tasarım yapısı, benzersizlik amacına ve görsel etkiye odaklanan biçimi, günümüz modern logo tasarımlarının temelini oluşturmaktadır. Armacılık ayrıca görsel kimlik tasarımı yapısını da öncülemektedir. Tıpkı modern markaların belirli renk şemaları ve logolar kullanması gibi, armacılık sembolleri de nesiller boyunca değişmeden varlığını korumuştur. Bu tutarlılık, savaş alanında bile anında tanınmayı sağlamıştır. Endüstri devriminin başlangıcına işaret eden 18. ve 19. yüzyıllarda ise, seri üretim ve genişleyen tüketici kültürünün doğması, yeni tüketim ürünlerinin ortaya çıkmasıyla birlikte, işletmeler ürünlerini rakiplerinden ayırmak için markalaşmaya ve bir işaretle temsil edilmeye ihtiyaç duyduklarını fark etmişlerdir. Ticari markalar ve logolar bu dönemde giderek daha da önemli hale gelmiştir (The Evolution, 2023).

Endüstri Devrimi'nin ardından artan seri üretimler ve gelişen ticaret ağı, markaların evrensel çapta yayılmasının önünü açmış ve görsel kimlik ihtiyacı çok daha belirgin hale gelmiştir. Başarılı iş insanları, tasarımın markaları üzerinde sahip olabileceği değeri fark etmiş ve tasarımcılar artık yönetim kurulunun ayrılmaz bir parçası, hatta marka sahiplerine ve CEO'lara nasıl başarılı olacakları konusunda danışmanlık veren paydaşlar olarak kendilerine yer bulmuşlardır. Buna paralel, görsel kimlik tasarımının doğrudan bir temsil olmaktan öte alt kodlara dayalı sembolik ifadeler üzerinden örülen bir yapı olduğuna dair düşünceler de yerleşik hale gelmiştir. Örneğin; "swoosh işareti", "altın kemerler", "kırmızı haç" ve "ısırlmış elma" gibi (Airey, 2019).

Tasarım odaklı kimlik yapısı 1950'lerde ve 60'larda, özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nde, şirket sahiplerinin daha önceleri çok rastlanmayan biçimlerde birtakım tasarımcıların yaratıcı becerilerine güvenmeleri ile ilerleme göstermiştir. Bunlar arasında, "IBM" ve "UPS" kurumsal kimliklerinin tasarımcısı ve Paul Rand (1914-1966); "At&T, United Airlines, Minol-

ta, General Foods, Rockwell International” kimliklerinin tasarımcısı Saul Bass (1920-1996); “Lucky Strike” ve “Shell” in kimlik tasarımcısı Raymond Loewy (1893-1986); ve “I love New York” logosunun tasarımcısı Milton Glaser (1929-2020) yer alır. Ancak tasarım tarihinde en kapsamlı, geniş ölçekli görsel kimlik tasarımı projelerinden biri, 1930’larda tasarımcı Egbert Jacobsen’in, girişimci Walter P. Paepcke’nin şirketi olan “Container Corporation of America’nın (CCA)” için ürettiği görsel kimlik projesidir. Jacobsen bu projede CCA’nın fabrikaları, araçları, ambalajları, faturaları, broşürleri ve reklamları dahil olmak üzere neredeyse her yüzeye tasarımlar üretmiş ve kuruluşun görsel kimliğine bir canlılık getirerek şirketin imajını yeniden yaratmıştır (Rita vd., 2003).

1950’li yıllarda grafik/görsel tasarımcılar tarafından “iyi tasarım iyi iş yapar” sloganı çok yaygın bir düşünce haline gelmiş, teknolojik ilerlemeler ve refaha önem veren kuruluşlar gelişip büyüdükçe, kimlik tasarımının ve görüntü üretmenin gerekliliğinin önemini farketmişlerdir. Bu doğrultuda tasarım konusu da, nitelik ve itibar yaratmak için değerli bir unsur olarak bugün daha da yerleşik hale gelmiştir (Bektaş, 1992).

Görsel kimlik, ilkel kabilelerden günümüze ilerleyen tarihsel süreçte toplumun farklı kesimlerinde önce bireysel varoluş ve ifade arayışı üzerinden bir ayrışma ihtiyacı, ardından endüstri devriminin başlangıcı itibarıyla yaygınlaşan marka ve hizmetlerin öne çıkma, farklılaşma ve temsil edilme arzusu ile varlığını gittikçe daha etkin hale getirmiştir. Zamanla tasarımın marka kimliğinin ayrılmaz bir parçası ve marka anlayışını temsil eden bir ifade yolu olduğu noktasında ortak bir görüş ortaya çıkmış, bunun önemini idrak eden marka, kurum, kuruluş hizmet ya da kişiler görsel kimliğin varlığına dair ihtiyacı göz ardı etmemişlerdir. Gelişmiş markalar küresel ortamda ayırıştırıcı yollarla varlığını sunmak, yaratıcı, etkileyici ve akılda kalıcı bir görsel kimlik oluşturmak için çaba göstermişlerdir. Öte yandan bağımsız tasarımcı, ajans ya da stüdyo iş birlikleri günümüz teknolojilerinin olanaklarından ve disiplinlerarası anlayışından da yararlanarak, görsel kimliği ortaya koyan tasarım bileşenleri üzerinden daha da görünür hale gelip, varlıklarını sağlamlaştırmaya çalışmışlardır.

Görsel kimlik kurgusu oluşturulurken üretilen tasarımlar bir takım bileşenler üzerine yapılandırılmaktadır. Bu bileşenler marka, kurum, hizmet ya da organizasyonların yaratıcı/yaratıcı ekipler ile ortak kararları neticesinde belirlenmektedir. Her bileşen her uygulayıcı birim tarafından tercih edilmediği gibi, ortak bileşenlerin kullanımı da söz konusudur. Çalışmanın örneklemini oluşturan 2024 Avrupa Tasarım Ödülleri (European Design Awards) kapsamında yer alan bileşenler ise; Ana görseller (Napoli şehrinin üçlü temsili) erken ve genel kayıt başvuru duyuruları, kategori duyuruları, konuşmacı duyuruları, sergi duyuruları, özel günler, promosyon ve mekansal uygulamalardan örnekler içermektedir. Kurumsal yapıların ihtiyaç-

larına ve içerik yapılarına bağlı olarak değişkenlik gösteren bu bileşenlerin ortak tarafı ise kendi içerisinde bir bütünlük oluşturması ve görünürlüğü sağlamak adına birlikte çalışabilmesidir. Tutarlı ve etkili bir görsel kimlik ortaya koymak için tüm bu bileşenlerin biçimsel yapısı ve anlam boyutu arasındaki bağlantılar dikkate alınmalıdır.

YÖNTEM VE AMAÇ

Bu bölümde çalışmanın yöntemi tanımlanarak, belirlenen örneklemin seçilme nedeni ve çalışmanın gerçekleştirilme amacı açıklanacaktır. Çalışmada, göstergelerin anlamlandırılmasına aracılık eden göstergebilimsel çözümleme yönteminden yararlanılacaktır.

Barthes (1979) “Göstergebilim, göstergeleri, gösterge dizgelerini ele alan, çok değişik, kimi durumlarda da çelişik yaklaşımları kucaklayan, devrim içinde bulunan geniş bir daldır” der (s.9).

Göstergebilim, göstergeleri anlamlandırmaya yarayan bir analiz yöntemidir. Göstergebilim, okuyucu ya da alımlayıcının ses ve sözcükler gibi dilsel göstergeler ile görsel göstergelerden ne tür anlamlar çıkaracağını inceleyen ve buna aracı olan bir sistem üzerine kuruludur. Bir çok edebi metin, sanat yapıtı, ek bilgi ileten sembolik referanslar ve göstergeler içermektedir. Kavrama açıklık kazandırmak için bir örnek vermek gerekirse; at üzerinde oturan bir adam heykeli görüntüsü ilk bakışta son derece açık ve düz anlamıyla okunur, ancak alt anlamlara inildikçe anlamlandırmanın derinlik kazanması durumu söz konusu olur. Eğer atın iki ayağı yerde ve şaha kalmış pozda ise, bu görüntüden binicinin savaşta hayatını kaybettiği; atın bir ayağı havadaysa, binicinin görev esnasında hayatını kaybettiğini; dört ayağı da yerde ise binicinin görevden ayrıldıktan sonra hayatını kaybettiği, verilen göstergeler üzerinden okunabilmektedir (Ambrose ve Harris, 2013).

Fransız göstergebilimci ve teorisyen Roland Barthes (1915-1980) anlamlandırmanın birincil düzeyini “düzanlam” olarak tanımlamaktadır. Düz anlam göstergenin ilk bakışta okunan, dolaysız, doğrudan ve ortakduyusal anlam boyutudur. Derinlikli anlamlandırma ise göstergenin “yananlam” yani çağrışımsal boyutunda gizlidir. Barthes, yananlamı ikincil anlamlandırma düzeyi olarak tanımlar. Yananlam boyutunda öznellik ön plandadır ve göstergeler, alımlayıcının duygu, düşünce ve kültürel değerleriyle olan etkileşimi olarak da ifadelendirilmektedir. Barthes’e göre, yananlamdaki en önemli bileşen, birincil düzeyi temsil eden “gösteren”dir. Birincil düzeyin “göstereni” ise yananlamın “göstergesini” temsil etmektedir (Fiske, 1996).

Barthes (1979) “toplum, insan dilinin kendisine sağladığı birinci dizgeden kalkarak ikinci anlam dizgeleri geliştirir durmaksızın. Kimi kez açık, kimi kez örtülü, usçullaştırılmış biçimde gelişen bu oluşturucu eylem, gerçek bir tarihsel insanbilimle çok yakından ilgilidir. Kendisi de bir dizge olan

yananlam, gösterenler, gösterilenler ve bunları birbirine bağlayan bir oluş (anamlama) kapsar” der (s.89).

Barthes’ın göstergelerin yan anlam düzeyinde ele alınışına ilişkin olarak ortaya koyduğu bir diğer boyut ise mit boyutudur. Barthes’a göre, bir mit bir konu üzerine de düşünme, konuyu kavramlaştırma veya anlamlandırmanın kültürel yoludur. Barthes miti, birbirleriyle ilintili kavramlar halkası olarak ifade eder. Bu durumda İngiliz polisi hakkında varolan güven verme, dostluk, hoşgörü ve silah bulundurmamaya dair söylemler, geleneksel mite dair anlamlar içermektedir. Yani, küçük bir çocuğun başını okşayan şişman, sempatik polis imajını temsil eden klişe, polisle ilgili mitin kültürde yaygın olduğu bilgisine dayanmaktadır (Fiske, 1996).

Yönteme dair yapılan tanımlamalar ekseninde, çalışmada Roland Barthes’ın düz anlam ve yan anlam boyutları temelinde, örneklem olarak seçilen 2024 Avrupa Tasarım Ödülleri (European Design Awards) görsel tasarımlarının kimliğini temsil eden tasarım bileşenleri, birincil ve örtük anlamlarının okunması amacıyla analiz edilecektir. 2024 yılı ev sahipliğini İtalya’nın Napoli şehrinin üstlendiği bu etkinliğin örneklem olarak seçilme nedeni, görsel kimliği oluşturan biçimsel ve bağlamsal kurgunun, şehrin yerel, kültürel, tarihsel karakteristik yapısından hareketle oluşturulmuş olması ve bu ekseninde kurulan görsel tasarım yapısının organizasyon kimliğe bir değer yüklediği yönünde öngörünün oluşması nedeniyledir.

2024 AVRUPA TASARIM ÖDÜLLERİ GÖRSEL KİMLİK TASARIMLARI

Avrupa Tasarım Ödülleri (European Design Awards) iletişim tasarımı alanında çalışmalar yapan Avrupalı tasarımcılara verilen yıllık ödüllerdir. İlki 2007 yılında Yunanistan’ın Atina şehrinde düzenlenmiştir. ED Ödülleri olarak da bilinen etkinlik, Avrupa genelindeki tasarım dergilerinin ortak girişimi olup, “Uluslararası Tasarım Konseyi” (International Council of Design) tarafından desteklenmektedir. ED Ödüllerine, 2007 yılından itibaren, Yunanistan, İsveç, İsviçre, Fransa, Almanya, Litvanya, Finlandiya, Türkiye, Polonya, İtalya gibi çeşitli ülkeler ev sahipliği yapmıştır. Etkinlik kapsamında yer alan yaratıcı çalışmalar, on beş Avrupa tasarım dergisinden oluşan bir temsilciler paneli (gazeteciler ve tasarım eleştirmenleri) tarafından değerlendirilmektedir. Etkinliğin; markalaşma, paketleme, sergi tasarımı, tipografi, dijital tasarım, illüstrasyon ve self-promosyon gibi alanları kapsayan dokuz grupta 47 ödül kategorisi bulunmaktadır. Ayrıca etkinlik bünyesinde; yılın ajansı, en iyi gösterim ve jüri ödülü olmak üzere üç özel ödül daha yer almaktadır (European Design, 2024).

Avrupa Tasarım Ödülleri 2024 yılı görsel kimlik tasarımları, iki İtalyan yaratıcı ajans olan “Stüdyo FM Milano” ve “Dotfog” arasındaki dinamik

bir ortaklığın sonucu olarak, iş birlikçi bir politika üzerinden ortaya konmuştur. Festivalin estetik anlatısının yaratıcısı olan iki ajans, kendilerine özgü stillerini bir takım kentsel, kültürel ve tarihsel değerlerden hareketle bir araya getirmişlerdir. Görsel kimlik, çift katmanlı, birbirine organik bir biçimde bağlı ve sürekli olan iki anlatı düzeyi üzerinden şekillendirilmiştir. Napoli’de yer alan tasarım stüdyosu *Dotfog*, görsel kimliği yerel kültürel ve tarihsel temsillerden ilhamla dual kolaj birleşimler üzerinden oluştururken, *Studio FM Milano* ise, 18. yüzyıl’da Avrupa’nın her yerinden İtalya’ya gelen büyük tur gezginlerine satılan Napoli kartpostallarının yeniden yorumlanmasından bir üçlü temsil ortaya çıkartmıştır. Üretilen ana görseller (üçleme) geleneksel Napoli manzaralarından yapay zeka aracılığı ile yeniden yapılandırılıp tasarım unsuru olarak hazırlanmıştır. Görseller Napoli’nin yerel kimliğini temsil eden üç sözcük üzerine inşaa edilmiştir: “Güneşli, Çalkantılı ve Volkanik”. Ayrıca görüntü sistemlerinde ortaya koyulan ikililikler Napoli’nin kadim ancak varlığını hala hissettiren “Pezzen-telle ruhları” adlı kültü ile bağlantılıdır. İkiliği oluşturan sistem kombinasyonları ayrıca kurtuluş ve acı, yaşam ve ölüm, kutsal ve dünyevi arasındaki ikilikleri de temsil etmektedir (Edawards, 2024). Görsel kimliğin bağlamını oluşturan ve yukarıda aktarılan temsiller, aşağıda yer alan başlıklar altındaki tasarım uygulamaları üzerinden çözümlenip değerlendirilecektir.

2024 EDA Görsel Kimlik Tasarımlarının Çözümlemesi



Görsel 1. EDA, Tematik Üçleme Tasarımlar; <https://fontsinuse.com/>, 2024

Görsel 1’de yer alan kimliğin üçleme olarak tasarlanan ana görselleri Roland Barthes’ın *düzanlam* boyutunda ele alındığında; üç farklı renk, üç farklı kavram ve üç farklı görüntü göze çarpar. Bunlardan ilki; “sunny” (güneşli) dilsel iletisi, sarı renk kullanımı ve kadrainin orta noktasında yer alan güneş ile çevresini saran hareketli bulutlardan bir kesit. İkinci görsel; “tumultuous” (çalkantılı) iletisi, mavi renk kullanımı ve hareketli, dev dalgalarından bir kesit. Üçüncü görsel ise; “volcanic” (volkanik) dilsel iletisi, pembe renk kullanımı ile patlama anını ve yanardağın üst kısmını gösteren bir kesit.

Üretilen üçleme kompozisyon Barthes’ın *yananlam* boyutunda ele alındığında ise; kavramların ve görsellerin bütüncül fazda Napoli’nin coğrafi yapısından hareketle oluşturulduğu görülür. Şehir, Güney İtalya’nın batı kıyısındaki Napoli Körfezi’nde ve iki önemli volkanik bölge olan Vezüv ve Campi Flegrei yanardağları arasında konumlanmıştır (Naples, 2024).

Yüksek sıcaklıklara sahip bir akdeniz iklimi, kıyı konumu ve volkanik dağların yer aldığı üçlemde; sözcükler ve görseller arasındaki ilişki güçlü bir biçimde bağlantılandırılmıştır. Sıcağı ve güneşi temsil eden sarı renk; denizi ve uçsuz bucaksızlığı temsil eden mavi renk ve volkanik patlama ve lavlarla bağlantılı pembe renk kimlik tasarımına dikkat çekici bir çeşitlilik yüklemiştir. Üçlemenin “volcanic” görsel iletişinde lavları daha yakından çağrıştıran kırmızı ya da turuncu renklerin yerine pembe rengin kullanılması, etkinliğin dinamik ve pozitif anlam aktarımını desteklemek ve diğer renklerle ton uyumunu bir arada tutmak için tercih edildiği söylenebilir. Kavramlar ayrıca şehrin manzarasını temsil etmekle birlikte, toplumsal yaşam biçimine ait alt kodlar da barındırmaktadır. Güneşli iklimi yansıtan sıcak insanlar ile karmaşık, çok renkli ve hareketli bir şehir yaşamını da okuyabilmemiz mümkündür. Yazı karakterlerinin merkezi yerleşimleri ve biçimsel anlam aktarımları da açık, okunaklı ve iletişime davet eden bir özelliğe sahiptir. Ayrıca tasarım kararı gözü görselin orta noktasında odaklayarak, algısal bütünlüğü de desteklemektedir.

Görsel tasarımlar oluşturulurken Studio FM Milano’nun beslendiği bir diğer bağlamsal nokta, üst bölümde belirtildiği gibi büyük tur gezginlerinin satın aldığı Napoli kartpostallarıdır (Edwards, 2024). Tasarımların genel layout çerçevesinin bir kesit formatında olması, eskitme bir görünüp vermek üzere nokta bazlı gren etkisinin kullanılması, manzara izlenimi, nostalji ve hatıra kavramları gibi tarihsel göndermelerde bulunması, söz konusu bağlamsal ilişkinin alt okumalarını vermektedir.



Görsel 2. EDA, Seminer ve Seremoni Duyuruları, <https://fontsinuse.com/>, 2024

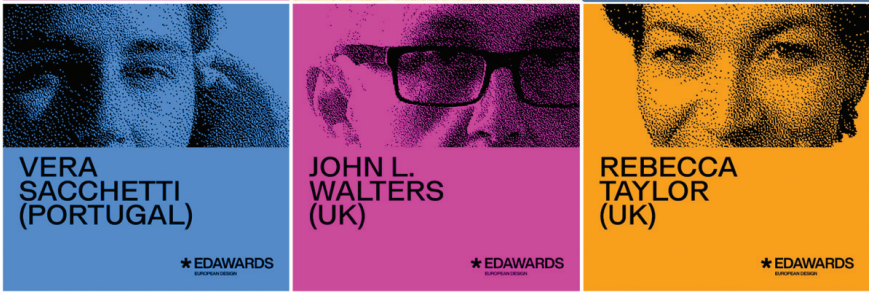
Görsel 2’de yer alan üç tasarım da bütünlüklü bir seri halinde üretilmiştir. Görseller Roland Barthes’ın *düzanlam* boyutunda ele alındığında; her üçü de sarı mavi ve pembe olan görsel kimlik renkleri ve manzara görselleri ile; üçlemeyi oluşturan “Sunny, Tumultuous ve Volcanic” kavramları üzerine kurgulanmıştır. İlk sırada gösterilen, “Sunny Lectures” (Güneşli Dersler) seminer duyurusuna ait kompozisyonda, tasarımda sarı renk ile harmanlanmış güneşli ve bulutlu bir gökyüzünden kesit aktarıldığı görülmektedir. İleti, Barthes’ın *yananlam* boyutunda ele alındığında; “sarı” renk seçimi, “güneşli” tanımlaması ve kullanılan görsel ile ana konseptle dayalı devamlı-

lığı sağlamak adına kimliğin bütünlüğünün gözetildiği söylenebilmektedir. Ayrıca “Sunny Lectures” (Güneşli Dersler) iletisi görsel ve dilsel birliktelik üzerinden etkinliğin içerik yapısı ile bütünleşerek, aydınlık çağrışımlı ve pozitif bir etki ile, anlamı pekiştirici bir benzerlik ortaya koymuştur.

İkinci sırada yer alan, “Tumultous Design Conversation” (Çalkantılı Tasarım Konuşması) adlı konuşma etkinliği duyurusu, *düzanlam* boyutunda okunduğunda, mavi renk dev bir dalga üzerine yazılı dilsel bir ileti görülmektedir. İleti Barthes’in *yananlam* boyutunda değerlendirildiğinde ise; “tasarım konuşmaları” etkinliğinin ve konuşma eyleminin çalkantılı ve hareketli olarak tasvir edildiği ve kompozisyonun benzerlik ilişkisi üzerinden biçimsel ve anlamsal bir bağlama oturtulduğu görülmektedir.

Son sırada yer alan “ED Awards Volcanica Night” (ED Awards Volkanik Gece) seremoni duyurusuna ait görsel Barthes’in *düzanlam* boyutunda ele alındığında; tasarımda pembe renk ile harmanlanmış patlamış volkanik dağ görselinden bir kesit aktarıldığı görülmektedir. Görselin üst sol bağınıtısında ise “ED Awards Volcanica Night” (ED Awards Volkanik Gece) dilsel iletisi görülmektedir. İleti, Barthes’in *yananlam* boyutunda ele alındığında; üçlemeye ait kavramlardan biri olan “volkanik” kavramı ile görsel temsilin örtüşmesinin yanı sıra, anlamsal bir ilişkinin bulunduğu da görülmektedir. “Volkanik Gece” kutlama partisini duyuran dilsel ileti, bir söylem ve görsel bağlantı üzerinden hareketli ve ilgi çekici bir çağrışım uyandırarak heyecan verici bir etkinlik çağrısı yapmaktadır.

Üç duyuru görselinde de anlamsal bağın yanı sıra, görsel kimlikle devamlılık halinde olan renk, yazı karakteri, noktalı gren kullanımının ve tasarım yerleşim planının ortak olduğu ve bu yolla görsel kimliğe dair bütünlüğün korunduğu görülmektedir.



Görsel 3. EDA, Konuşmacı Duyuruları, <https://www.instagram.com/europeandesignawards>, 2024

Görsel 3’te yer alan tasarımlar da bir önceki gibi bütünlüklü bir seri halinde üretilmiştir. Konuşmacı sayıları çok daha fazla olmakla birlikte, tasarım uygulama tekniği ortak olduğu için içlerinden rastlantısal olarak

bazı görseller seçilmiştir. Görseller Barthes'ın *düzanlam* boyutunda okunduğunda; her üç görsel de mavi, pembe ve sarı renk kullanımı ile yatay bağıntıdan simetrik olarak ikiye bölünmüştür. Üst bağıntıya gözlerin ve burnun odakta olduğu konuşmacı görselleri yerleştirilmiş, alt bağıntıya ise düz renk arkaplan üzerine konuşmacı isimleri yerleştirilmiştir.

Görseller Barthes'ın yananlam boyutunda değerlendirildiğinde ise; uygulamaların tümünün görsel kimliğin ana renkleri üzerinden, ortak tipografi, yerleşim ve grenli noktalama etkisi ile bütünleştirildiği görülür. Buradaki bir diğer alt anlam, fotoğrafların kadrajlamalarında gömülü-dür. Tasarım konuşmalarını gerçekleştirecek isimlerin, ağız kısımlarının kapalı oluşu, konuşma etkinliğine dair bir giz ve merak uyandırmakla birlikte, konuşmanın henüz başlamadığını ve bekleme anını da simgelemektedir. Bununla birlikte konuşmacıların bakışları üzerinden bir duygu ve çağrı aktaran kadrajlama tercihinin, tasarımın anlamsal ve biçimsel bağını ayrıca güçlendirdiği söylenebilmektedir.



Görsel 4. EDA, Erken Başvuru Duyuruları, <https://www.instagram.com/europeandesignawards>, 2024

Görsel 4'te yer alan erken başvuru duyurularından örneklendirilen görseller Roland Barthes'ın *düzanlam* boyutunda ele alındığında; ilk olarak görsel kimliği oluşturan renk tonları ile Stefano Cremisini'nin CAST Foundry için tasarladığı *Roma Neue* (Edawards, 2024) yazı karakterinin erken ve genel başvuru duyurularında da tekrar ettiğini görmekteyiz. Tasarımın görsel unsurları, tüm görsel kimliğe yayılmış olan ikili birleşimler olarak görselin sağ bölümüne konumlandırılmıştır. İlk görselde bir kadın figürü ile ters duran bir balık figürü yer alır. İkinci görselde ise kafa taşı ile birleştirilen şalvar görümlü bir giysi giymiş figürün alt bedeni görülür.

Görseller Roland Barthes'ın *yananlam* boyutunda ele alındığında ise; her iki görselde de ikili birleşimler üzerinden organik olarak biçimlenmiş figürlerin kullanıldığı görülür. Görsel 4'te, soldan sağa sıralı ilk görüntüdeki figürün üst kısmı İtalyan şair, gazeteci, aktivist ve devrimci Eleonora Fonseca Pimentel'e (1752-1799) ait bir görüntüdür. Pimentel, Napoli Cumhuriyeti'nin devriminde ve kuruluşunda öncü bir isimdir. Eserlerinde sıklıkla dürüst ve özgür bir toplum inşa etme arzusunu dile getirmektedir (The New Historia, 2024). Figürün bedeninin alt kısmı ise deniz ürünleri açısından zengin bir şehir olan Napoli'nin önemli besin kaynaklarından balık

görseli ile tamamlanmıştır. Ortaya koyulan kolaj birleşim anlamsal olarak ortak bir coğrafyayı, değeri ve kültürü temsil etmekle birlikte, biçimsel olarak da iki beden in orta noktadan birleşmesi ile bütünlüklü bir görünüm ortaya koyulmuştur. Kolajı oluşturan üst figür ayrıca üçleme görsellerde ve Napoli kartpostallarında olduğu gibi, noktalı gren etkisi ile oluşturulmuş ve tasarımda görsel devamlılık korunmaya çalışılmıştır.

Görsel 4'te yer alan ve sağ bağıntıya konumlanan tasarımdaki ikili birleşimde ise kafatası ve geleneksel İtalyan giysilerinde bir temsil birleştirilmiştir. Görselin alt anlam aktarımına bakıldığında kafatası simgesinin latince bir söz olan “memento mori” (ölümü hatırla) anlamına gelen bir bağlamı da aktardığı söylenebilmektedir. EDA 2024 görsel kimliğinin yaratıcıları “Stüdyo FM Milano” ve “Dotfog”; yaratılan görüntü sistemlerinin Napoli kültüründe hala yaşayan “Pezzentelle Ruhları” kültürle bağlantılı olduğunu ifade etmektedir. Yaratıcılara göre bu kült, ölümler ve yaşayanlar arasında doğrudan bir değişim bağı oluşturarak onları zamansızlaştırır. Yaşayanlar, bilinmeyen ruhların terk edilmiş kafataslarını benimser ve onlardan yardım isterler; ruhlar ise karşılığında araftan cennete gitmek için yaşayanlardan dua isterler. Pezzentelle Ruhları, ayrıca tarihsel olarak yarı insan ve yarı ateş olan çift figürler olarak temsil edilirler. Görüntüler, yerel tarih ve kültürden karakterlerin yanı sıra, nesnelerin de bir kombinasyonudur. Elde edilen kombinasyonlar; yaşam ve ölüm, kurtuluş ve acı, kutsal ve dünyevi arasındaki ikiliği temsil etmektedirler (Edwards, 2024).



Görsel 5. EDA, Genel Başvuru Duyuruları, <https://www.instagram.com/europeandesignawards/>, 2024

Görsel 5'te yer alan genel başvuru duyurularından örneklendirilen görseller Roland Barthes'ın *düzanlam* boyutunda ele alındığında; ilk görselde yer alan ikililiğin üst bağıntısında hareketli bir erkek figür yer almak-

tadır. Alt bağıntıda ise bir sebze imajı yer almaktadır. İkinci görselde ise eğilerek poz vermiş bir kadın figürü ile dairesel bir formun birleşimi göze çarpar.

Görseller Roland Barthes'ın *yananlam* boyutunda ele alındığında ise; ilk görselde Napoli'de önemli bir ikon olan ve şehre büyük zaferler kazandıran futbolcu Maradona'nın belden yukarı kesiti ile "Friarielli" adlı Napoli bölgesine ait yerel bir sebzenin kombinasyonu görülmektedir. Buradaki ikilikte de diğer birleşimlerde olduğu gibi yerel, kültürel ve tarihsel kodlardan parçalar bir araya getirilmiştir.

İkinci görselde yer alan figürün ise Napoli yakınlarında yetişmiş İtalyan aktrist Sophia Loren'e ait bir kesit olduğu düşünülmektedir. Alt bağıntıda yer alan amorf form, belirsiz lekese ifadeyi nedeni ile tanımlanamıştır, ancak söz konusu belirsizlik görsel kimliğin bütünlüğünde ve ifade dilinde dikkate değer bir olumsuz etki yaratmamaktadır. Burada da değinilmesi gereken husus, yerel, kültürel ve tarihsel bağlamlar üzerinden ikonik bir kadın temsile etkinlik kimliğinde yer verilmiş olması ve bu seçimin bütünlüğü pekiştiriyor olmasıdır. Her ikisi örnek de erken başvuru duyurularında olduğu gibi renk, tipografi, yerleşim ve noktalı gren etkisi üzerinden bütünsel devamlılık sürdürülmektedir.



Görsel 6. EDA, Kategori Duyuruları, <https://www.instagram.com/europeandesignawards/>, 2024

Görsel 6'da yer alan kategori duyurularından örneklendirilen tasarımlar Roland Barthes'ın *düzanlam* boyutunda ele alındığında; birinci yer alan tasarımda şapkalı bir kadın figüründen kesit, bedeninin alt kısmında ise ahtapot görseli yer alır. İkinci tasarımda yer alan görselin üst kısmında haç işareti, taç ve bir küre sembolü görülür, bu sembol alt bağıntıda eliyle eteğine dokunan bir kadın figürü tarafından tamamlanır.

Görseller Roland Barthes'ın *yananlam* boyutunda ele alındığında ise; ilk tasarımda ikiliği oluşturan kadın figürünün Matilde Serao (1856-1927) adlı bir gazeteci, roman ve öykü yazarına ait olduğu görülür. 1926 Nobel

Ödülü adayı olan Serao, döneminin en tanınmış kadın yazarlarından biridir. Özellikle Napoli hakkında; yoksulluk, kadınlara iş imkanı, edebiyat, toplum ve moda gibi konular üzerine makaleleri yer almaktadır (Serao, 2002) Serao'nun yarışmanın çeşitli kategorilerinin ana duyuru görseline yerleştirilmiş olması, ikonik figürün kapsayıcılık ve yaşadığı toplumda önder oluşu ile de örtüşmektedir. Figürün alt bölümüne yerleştirilmiş olan ahtapot bacakları ise biçimsel olarak bedenle bir bağlantı içerisinde olmakla birlikte, anlamsal boyutta Napoli'nin deniz ürünleri değeri üzerinden bölgenin yemek kültürüne gönderme yapmaktadır. Görsel kimliğin bütününde olduğu gibi burada da yerel, kültürel ve tarihsel öğeler tek bir bileşen üzerinden aktarılmıştır.

Görsel 6'da verilen ikinci tasarımda ise; haç işareti, taç ve bir küre sembolü görülmektedir. Bu sembol, hristiyan otorite sembolü olarak adlandırılan "Globus Haçı" (küre ve haç) olarak tariflenebilir. Sembol, Orta Çağ boyunca madeni paralarda, ikonografide ve kraliyet kıyafetlerinde popülerliğini korumuştur. Globus Haçı, aralarında İtalya'nın da yer aldığı Macaristan, Hollanda, Portekiz, Danimarka, İspanya gibi ülkelerin kraliyet armalarında da yer almaktadır (Globus, 2024). Görselin alt bölümünün ise bir önceki bölümde ve bazı görsel bileşenlerde de tekrar eden ikonik figür Sophia Lorene'ye ait olduğu düşünülmektedir. Burada oluşturulan ikilikte, tarihsel bir sembol ile, kültürel ve sanatsal bir figür bir bütün olarak aktarılmıştır. Her iki tasarımda da genel ve erken başvuru duyurularında varolan renk, tipografi ve noktalı gren etkisi devam etmektedir.



Görsel 7. EDA, Sergi Duyurusu, <https://aiap.it/en/european-design-festival-2024>, 2024

Görsel 7'de yer alan sergi duyurusuna ait tasarım Roland Barthes'ın *düzanlam* boyutunda ele alındığında; kimliğe ait pembe ve mavi renkler üzerinde yer alan ikili birleşimin, simetrik yatay bağıntı üzerinden aktarıldığı görülür. Tekrar eden görsellerin her ikisi de aynıdır ve yarım bir balık ile topa vuran erkek bacağı kesitlerinin birleşiminden oluşur.

Tasarımlar Barthes'ın yananlam boyutunda okunduğunda ise; Görsel 4 ve 5'te yer alan parçaların bir kombinasyonu olduğu görülür. Napoli şehrine ait bir beslenme kültürü balık ve Napoli'nin yerel futbol takımı için zafer ikonu Maradona bir bedende buluşup, yerel, kültürel ve tarihsel değerler bir ikilik üzerinden bir kez daha temsil edilmektedir. Bir diğer bağlamsal nokta ise "Exhibition" (Sergi) dilsel iletisinin iki kez tekrar eden figür ile benzerlik barındırmasıdır. Sergilenme eyleminin sahip olduğu, birden fazla unsurun gösterilerek, tekrar etmesine dair anlam aktarımı ile figürlerin yan yana dizilişi üzerinden örülü biçimsel ve anlamsal bir bağ bulunmaktadır. Tasarım ayrıca renk, tipografi, gren etkisi ve yerleşim planı açısından görsel kimlikle bütün oluşturmaya devam etmektedir.



Görsel 8. EDA, Özel Günler, <https://www.instagram.com/europeandesignawards/> 2024

Görsel 8'de yer alan özel gün duyurularına ait tasarımlar Roland Barthes'ın *düzanlam* boyutunda okunduğunda; genel kimliğe ait sarı, pembe ve mavi rengin kullanıldığı görülür. Her iki görsel de yatay simetrik dikdörtgenler halinde bölünmüştür. Kolaj figürler ile birlikte, dilsel iletiler de ikili asimetrik denge oluşturmuştur. İlk tasarımın üst bağıntısında "Happy" (Mutlu) iletisi ile figürün bacaklarının havada olduğu topa vuruş anına ait bir görsel yer alır. Alt bağıntıda ise "Valentine Day" (Sevgililer Günü) dilsel iletisi ile eteğine dokunan bir kadın figürü görülür. Bu ikililik bir bütün oluşturmaktadır. İkinci görselin *düzanlam* okumasında ise üst bağıntıda "Merry Xmas" (Mutlu Noeller) iletisi ile bir balık formu yer alır. Alt bağıntıda ise soldaki figürün ayna tersinin balık formunu bütünlediği görülür. Layout'un sol bölümünde ise "Happy New Year" (Mutlu Yıllar) dilsel iletisi yer almaktadır.

Özel gün duyurularına ait tasarımlar Barthes'ın *yananlam* boyutunda incelendiğinde ise; "Sevgililer Günü" kutlama görselinde söz öbeklerinin

yerleşim planında bölünmesi ile birlikte (Happy/Valentine Day) bir erkek ve bir kadın figürün yarı bedenlerinin bir araya getirilerek bütünü aktardığı görülmektedir. Daha önce kombinasyonlarının okunduğu Maradona ve Sophia Loren'e ait olduğu görülen parçalar tek tek ve bütünde evrensel bir duygu olan aşkı temsil etmektedir. Çalışma bu yönüyle dilsel ve biçimsel bütünlük üzerinden bir bağlam aktarmaktadır.

Özel gün duyurularına ait ikinci görselin ise *yananlam* okuması; ikiliği oluşturan balık görselinin Napoli kültürünü ve yerelliğini temsil etmesi ile birlikte, sembolik olarak bolluk ve bereketi de simgeliyor olmasının, yeni yıla yüklenmiş bir dileğe atıf olduğu da söylenebilmektedir. Ayrıca Maradona'nın alt beden olarak balıkla bütünleştirilmesi; yine Napoli şehrine şans getirmiş bir ikonik temsilen, yeni yıl için bir dilek söylemi olan şans'ı da dolaylı olarak temsil ettiğine dair bir okuma yapılabilir.



Görsel 9. EDA, Promosyon & Mekansal Uygulamalar, <https://www.instagram.com/europeandesignawards/>, 2024

Görsel 9'da yer alan tasarımlar, daha önce analiz edilen kombinasyonların promosyon ürünler ve mekansal uygulamalara dair uygulanmış kesitlerini aktarır. Burada amaçlanan, görsel kimliği oluşturan bileşenlerin, farkı yüzey ve ortamlarda bütünlüğü ve devamlılığı koruyarak tekrar edip etmediğinin tespiti sunmaktır. Dört farklı uygulamayı bir araya getiren görüntüde sol ve üstte yer alan promosyon ürünlerde; renk, font, imaj, illüstrasyon, yerleşim gibi unsur ve kuralların görsel kimliği tümler şekilde tekrar ettiği ve ekili bir biçimde uygulandığı görülmektedir.

Sol altta konumlanan iç mekan konstrüksiyonlarında ise yine, edebi ve tarihsel bir kadın figür olan Matilde Serao'nun mekansal etkiyi fiziksel varlığıyla artırdığı ve bir ikon ve görsel tasarım unsuru olarak katılımcıları karşıladığı görülmektedir. Bu yaklaşım zamansal ve mekansal anlamda da

bir bütünlük ortaya koymaktadır. Görsel 9'daki konstürksiyonun sağ tarafında yer alan mavi renk kürsü üzerine ise, üçlü temel kavramlardan biri olan “Tumultuous” (çalkantılı) sözcüğüne ait ana görsel maskelenmiştir. Bu görsel kimliğin yalnızca biçimsel bir tekrarı değildir. Aynı zamanda bir önceki bölümlerde analiz edilen “Tumultuous Design Conversation” (Çalkantılı Tasarım Konuşması) etkinlik duyurusundaki anlamlandırma “konuşma” ve kürsü” arasındaki bağlantı üzerinde de tekrar etmektedir.

Görselin sağ dikey bağlantısında yer alan dış mekan uygulamaları da bir önceki bölümlerde analiz edilmiş olup, buradaki görüntüler, şehrin ruhu ve fiziksel dokusu ile bir araya gelişi bağlamında bir tespit sunar. Sökülmüş duvarlar üzerinde konumlanan yıpranmış afişler ile yazılı duvar yüzeyine konumlanan ve yaşanmışlığın, orada olmanın temsili görüntüsü, “mekan ve nesne” arasında organik bir bağ kurar. İmajlar sokakların ruhundan, sokaklar ise imajların söyleminden beslenmektedir. Burada ortaya çıkan ikiliğin, yaratılan görsel kimliğe rastlantısal bir biçimde derinlik kazandırdığı söylenebilmektedir.

SONUÇ

Günümüzde kurumsal yapılar kendilerini bütüncül bir anlayışa entegre etmeye çalışmakta ve dikey hiyerarşiler yerine, yenilikçi demokratikleşme yolları aramaktadırlar. Bu bağlamda kimlik, kültür, itibar, imaj, yenilik gibi değerler çok önemli hale gelmekte ve bu yeni yapılandırmada görsel kimlik ile tasarımcı kimliği geniş ve etkili bir konuma erişmektedir (vd., 2018).

Yapılan çalışma ile görsel kimliğin kurum, kuruluş, hizmet, organizasyon ya da kişiler üzerinde yarattığı etki ve ifade gücünü yansıtmak için evrensel ve prestijli bir tasarım etkinliği olan Avrupa Tasarım Ödülleri (2024) kimliği üzerinden bir inceleme gerçekleştirilmiştir. Kimlik bileşenleri oluşturulurken hazırlanan kombinasyonlar çok çeşitli biçimlerde tekrar ettiği için ayrışan yönleriyle seçilerek örnekler analiz edilmiştir. İki ayrı yaratıcı ekip tarafından üretilen tek bir görsel kimliğin uygulanma çerçevesinde bir kopukluk hissedilmediği gibi kavramsal ve biçimsel tekrarların ortaklık çerçevesinde korunduğu ve kimlik yapısını beslediği görülmektedir.

Alt okumalarda, *Studio FM Milano*'nun Napoli kartpostallarının yeniden yorumlanmasıyla ürettiği üçleme görseller ve kavramların dilsel ve biçimsel bağının sürekli bir pekiştirme halinde devam ettiği görülmektedir. Napoli merkezli tasarım stüdyosu *Dotfog*'un ürettiği dual kolaj birleşimlerinde ise, ikili kombinasyonlar kendi içerisinde yerel, kültürel, tarihsel kodlar üzerinden kimliğe bir anlam aktarırken, ikiliklerin çeşitli türdeki duyuru görselleri üzerinde çok sayıda tekrar etmesi nedeniyle dilsel iletiler ve görseller arasındaki bağlantı bazı örneklerde kurulmamıştır. Bu bağlamda gör-

sel kimlikte incelenen örneklemelerin tümünü değerlendirmek gerekirse; Görsel 1'deki "üçleme kompozisyonu", Görsel 2'deki "seminer ve seremoni duyuruları", Görsel 3'teki "konuşmacı duyuruları", Görsel 6'daki ilk görsel olan "ana kategori duyursu", Görsel 7'deki "sergi duyurusu" ve Görsel 8'deki "özel gün duyuruları" hem dilsel iletiler hem de görsel kodlar arasındaki bağlantılar açısından daha kurgusal ve planlı bir şekilde oluşturulmuştur. Bu aktarımlar çözümleme bölümleri içerisinde vurgulanarak belirtilmiştir.

Sunulan alt okumalarla birlikte ayrıca, alımlayıcıların Napoli hakkında var olan bilgi ve birikimleri ile analizlere giriş bölümünde verilen tasarım-cı ekiplerden alıntılanan görüşler, aktarılan dilsel ve görsel kodların okunabilmesini destekleyecektir. Okumalar sırasında, uygulamalar üzerinden aktarılan ikiliklerin, karşıtlıklarla birlikte uyum içerdiği de görülmektedir. Bu ilişkiler biçimsel bağ üzerinden sağlanmakla birlikte, anlamsal açıdan da; yerel, kültürel ve tarihsel kodların kombinasyon ve tekrarları ile görsel kimliğe aktarılmıştır.

2024 Avrupa Tasarım Ödülleri, görsel kimlik tasarımındaki bağlamsal kurgu, iş birlikçi ve kolektif yaklaşımın bir örnek sunmakla birlikte, gelecek kimlik tasarımları açısından da ilham sağlayacağı düşünülmektedir. Etkinliğin her yıl farklı bir Avrupa şehrinde yapılıyor olması, yerel kültüre, tarihe ve geleneklere dair alt kodlarla yeni görsel kimlik kurgularının buradan örülmesinin, etninliğin kimlik yapısını besleyeceği düşünülmektedir. Ayrıca üçleme kavramlar üzerinden bir çıkış noktasının yaratılmasının, gelecek çalışmalarda farklı kombinasyonlarla tekrar etmesinin yaratıcı bir oyun deneyimi ile görsel kimliğe bir dinamizm yükleyeceği de ön görülmektedir. Ortaya çıkan kişisel öngörü, görsel kimlik yaratıcılarından *Stüdyo Dotfog* tarafından paralel ifadelerle somutlaştırılmıştır. Dotfog, projenin canlı ve sürekli değişen bir sistem yarattığını ve aynı sistemin daha sonra tüm ED Ödülleri ve festival topluluğu tarafından benimsenip, kombinasyonlar oluşturmaya, etkileşime girmeye yönelik bir davet olduğunu ifade etmiştir. Ayrıca, yeniden üretilen ve sonsuz şekilde birleştirilmek üzere büyüeyebilen bir kombinasyon ailesinin sürece yüklediği heyecan ile, bir topluluk olarak birlikte olmaya dair iş birlikçi tasarım yaklaşımının bir umut içerdiğini belirtmiştir (Edwards, 2024).

KAYNAKÇA

- Airey, D. (2019) *Identity designed the definitive guide to visual branding*. Rocport Press .
- Allen, T. ve Simmons, J. (2003) Visual and Verbal Identity. R. Clifton ve J. Simmons (Ed.), *Brands and Branding*. (s. 116-117). The Economist Publisher.
- Ambrose, G. ve Billson, A. N. (2013) *Grafik tasarımda dil ve yaklaşım*. Literatür Yayınları.
- Ambrose, G. ve Harris, P. (2013) *Grafik tasarımda imge*. Literatür Yayınları.
- Bektaş, D. (1992) *Çağdaş grafik tasarımın gelişimi*. Yapı Kredi Yayınları.
- Costa, J. (2018). Graphic Design Versus Design Management. Raposo, D. (Ed.), *Communicating visually: the graphic design of the brand* (s. 4-19). Cambridge Scholars Publishing.
- Edwards (2024, 15 Ocak). Inside the 2024 European Design Awards Visuals. *Edwards*.
<https://blog.europeandesign.org/uncategorized/inside-the-2024-european-design-awards-visuals/>
- European Design Awards. 10 Aralık 2024 tarihinde https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=European_Design_Awards§ion=8&oldid=1259175444&action=edit adresinden edinilmiştir.
- Fiske, J. (1996) İletişim çalışmalarına giriş (Ark Yayınları, 1.Basım). Routledge (Orjinal basım 1990).
- Globus, 11 Aralık 2024 tarihinde https://en.wikipedia.org/wiki/Globus_cruciger adresinden edinilmiştir.
- Kıyat, D. B. G. (2021) *Halkla ilişkiler yönetiminde kurum kimliği ve kriz iletişimi*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Naples, 09 Aralık 2024 tarihinde <https://en.wikipedia.org/wiki/Naples> adresinden edinilmiştir.
- Roland, B. (1979). *Göstergebilim ilkeleri*, Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Serao Matilde (2002). *Serao* <https://www.lib.uchicago.edu/efts/IWW/BIOS/A0045.html> 11 Aralık 2024 tarihinde adresinden edinilmiştir.

The New Historia, 09 Aralık 2024 tarihinde <https://thenewhistoria.org/schema/eleonora-de-fonseca-pimentel/> adresinden edinilmiştir.

Thoughtlab (2023, 21 Kasım). *The Evolution*. 9 Aralık 2024 tarihinde <https://www.thoughtlab.com/blog/the-evolution-of-branding-from-ancient-seals-to-modern/> adresinden edinilmiştir.

Görsel Kaynakça

Görsel 1. EDA, Tematik Üçleme Tasarımlar, 2024

Görsel 2. EDA, Seminer ve Seremoni Duyuruları, 2024

Görsel 3. EDA, Konuşmacı Duyuruları, 2024

Görsel 4. EDA, Erken Başvuru Duyuruları, 2024

Görsel 5. EDA, Genel Başvuru Duyuruları, 2024

Görsel 6. EDA, Kategori Duyuruları, 2024

Görsel 7. EDA, Sergi Duyurusu, 2024

Görsel 8. EDA, Özel Günler, 2024

Görsel 9. EDA, Promosyon & Mekansal Uygulamalar, 2024

Bölüm 6

ANİMASYONU VE 12 TEMEL PRENSİBİ YENİDEN DÜŞÜNMEK

*RETHINKING ANIMATION AND 12 PRINCIPLES OF
ANIMATION*

Zeynep Özge Kalyoncu¹

¹ Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Topkapı Üniversitesi, GSTMF, Çizgi Film ve Animasyon

Orcid ID:0000-0002-7729-4786, ozgekalyoncu@topkapi.edu.tr

GİRİŞ

Animasyon konusuyla ilgilenen her kişinin karşısına ilk çıkan konu elbette animasyonun 12 temel prensibi olacaktır. Bu temel prensipler, devinim illüzyonu yaratan bir dizi görüntüyü duygusal bir anlatıya dönüştüren kilit unsurlardır. Aynı zamanda animasyon sanatının günümüzdeki anlatım dili seviyesini ulaşmasını sağlayan lokomotif görevi görmüştür. Herhangi bir yaratıcı üründe olduğu gibi, animasyonlar da yapıldığı zamanın bir yansımasıdır. Zaman içerisinde kullanılan tekniklerin gelişmesi, ilkeler üzerinde de farklılaşmalara neden olsa da animasyon tarihi boyunca yapılmındaki temel unsurlara bağlı kalmıştır.

Animasyon doğumundan itibaren kitleleri kendine çekme konusunda yaratıcı bir ürün olarak başarı sağlamıştır. Bu nedendir ki medyanın yaşadığı değişim animasyon anlatısının da değişiminde görev almıştır. Aynı şekilde yaşanan teknolojik gelişmeler, animasyonu şekillendirmekle kalmaz, aynı zamanda animasyonun temel ilkelerini de şekillendirir.

Her geçen gün maruz kalınan görsel unsurların sayısının artması ve kümülatif olarak artan görsel unsur çeşitliliği beğenilerin değişimine neden olmaktadır. Değişen seyirciyle birlikte animasyon filmlerinde değişimi yalnızca anlatı açısından değişimiyle değil aynı zamanda eski animasyon filmlerin yeniden yapımının, başka değişle uyarlanmasıyla karşılanmıştır. Yeni izleyicinin talepleri, yaratıcı ekip ve stüdyoların beklentilerinin yarattığı koşullar animasyon filmlerin üretiminde yeni bakış açılarının gelişmesini tetikler.

Süreç içerisindeki değişimler yalnızca yeni üretimlerde değil aynı zamanda uyarlama ya da yeniden yapım animasyonlarda da kendini göstermektedir. Animasyon filmlerin yeniden üretiminde elbette teknolojinin gelişmelerin etkisi vardır. Eski animasyon filmlerin o dönemin kısıtlılıkları içerisinde yapılmıştır. Aynı şekilde görüntü formatları da zamanın standartlarını taşır. Gelişen CGI ve 3B teknolojileriyle daha ayrıntılı, gerçekçi ve estetik açıdan zengin filmler yapma olanağına erişilmiştir. Aynı şekilde ses tasarımı, müzik düzenlemeleri ve diyalog kaydındaki imkanlar da gelmiştir. Yeni izleyicinin talepleri yalnızca teknolojik gelişmelerle kısıtlı değildir. Toplumsal cinsiyet rolleri, ırk temsili ve diğer hassas konularla ilgili değişen bakış açılarının da filmlerde değişimi sağlar. Ayrıca çağın gerisinde kalmış temalar veya değerler yeniden üretimlerde değişime uğrayarak mevcut toplumsal normlara, çeşitliliğe ve temsil sorunlarına göre uyarlanır. Aynı şekilde geçmişte başarı sağlamış filmlerin yeni seyirciye ulaşmasıyla beraber stüdyolara gelir sağlamaktadır. Beğenilen filmlerin tekrarlanması seyircilerde nostalji etkisi yaratması, riskin daha az olması ve lisanslı ürünlerin tekrar gündeme gelmesi ve farklı platformlara tekrar pazarlanabilmesi açısından avantaj sağlamaktadır. Yaratıcı ekipte yer alan

kişiler için ise; süreç hikâyenin daha ilgi çekici hale getirilmesi ve yeni biçimine entegrasyonu süreçlerini içerir. Bu nedenle yaratıcılar için prensiplerin tekrar gözden geçirilmesi ve farklı tekniklerin adaptasyonunun sağlanması anlamına gelmektedir.

Animasyonun, sinema sektörünün ötesinde farklı mecraların içerisinde de oynadığı etkin rol ve canlı çevrinmeli filmler dahil olmak üzere temsilinin güçlenmesi, ona yöneltilen bakışta farklılaşma gerekliliğini doğurmuştur. Animasyonun kapsamının daha geniş bir perspektifle ele alınması elbette temel prensiplere bakışında da genişlemesi anlamına gelecektir. Animasyonun kapsamının gelişmesiyle beraber kapsamın sinemanın ötesine geçmiştir.

Animasyonun 12 temel prensibinin Türkçe literatür içerisinde farklılıklarının keşfine yönelik olarak Dergipark'ta yer alan 136 makale taranarak farklı kullanımlar tespit edilmiştir. Prensiplerin kapsamaları düşünülecek dilimizdeki kullanımına yönelik öneriler sunulmuştur.s

Animasyon Nedir?

Animasyon, Latince hayat, ruh, nefes anlamına gelen “anima” kökünden türetilmiştir (Latin Dictionary, 06.12.2024). Almanca, Fransızca ve İngilizcedeki kullanımıyla “animation”; özünde hareketsiz, çizgi, şekil vb. unsurların hareketliymiş gibi hissedilmesini sağlayan tasarımlar olarak tanımlanmaktadır (Wells 1998, s. 10). Dilimizde ise; animasyon sözcüğünün birebir karşılığı “canlandırma” kavramıdır (TDK, 06.12.2024).

Farklı tekniklerin kullanımıyla çeşitlenen animasyon özünde hareketsiz olan objelerin veya çizgilerin hareket yanılması sağlayacak şekilde fotoğraflandırılıp veya çizilip devrimin parçalarını takip edecek şekilde filme dizilmesiyle oluşan tasarımlardır (Özon, 2000, s. 133). Kısaca hareketli görüntüler tasarlama sanatıdır (Laybourne, 1998, s. 12). Başka bir bakışla animasyon, çizimlere, oyuncu yerine kukla veya bebeklere animasyona özel bir teknikle hareket verip bunları peliküle aktarma işidir (Tansuğ, 1988, s. 114).

Animasyon kavramıyla çizgi film kavramının eş anlamlı olarak kullanıldığına da literatürde rastlamak mümkündür (Aydingüler, 2023, s. 933). Ancak çizgi film bir teknik olarak animasyon teknikleri içerisinde yer alsa da tüm kavramı kapsayamamaktadır.

Teknolojinin gelişmesiyle beraber 2B ve 3B bilgisayar animasyonunun çıkışıyla beraber animasyon yapım sürecindeki değişim animasyon kavramının da değişimini sağlamıştır. En temel bakışla key (anahtar kareler), extreme (uç kareler) ve breakdown (ayırışma kareleri) dışında yer alan in-between (ara kareler) karelerinin bilgisayar aracılığıyla tamamlanma-

sıyla hareket yanılması oluşturulur. 3B bilgisayar animasyonları x, y ve z koordinat sisteminde çalışmayı sağlarken, 2B bilgisayar animasyonu ise; x ve y koordinat sisteminde çalışmayı sağlar (Dedeal, 1999, s. 58).

Yapay zekanın da hayatımıza girmesiyle beraber AI Animasyon (Yapay Zekâ Destekli Animasyon) da yeni bir kavram olarak ortaya çıkmıştır. En kısa tanımla AI animasyon, yapay zekâ teknolojilerinin animasyon üretim süreçlerine dahil edilmesiyle oluşturulan animasyonlardır. Bu yöntem, animasyon yaratımını hızlandırmak, kolaylaştırmak ve yeni yaratıcı olanaklar sunmak için yapay zekâ algoritmalarını kullanır. Geleneksel tekniklerden farklı olarak yapay zekâ destekli karakter davranışları, sahne oluşturma ve hareket analizi gibi teknikler kullanılmaktadır. Ayrıca, derin öğrenme ve genetik algoritmaların animasyonun gerçekçiliği ve kalitesi üzerindeki etkisi de bu konunun bir parçasını oluşturur.

Ele alınan tanımların animasyon yapım işinin belirli parçalarını kapsadığını söyleyebilirsek de gelişen teknolojiyle beraber kavramın kapsamının süreç içerisinde yenilenmesi gerekliliğinin önemini de altını çizmek gerekir. Furniss (1998, s. 117), gelişimin süratine dikkat çekerek takibin imkansızlığının altını çizmiştir. Bu nedenle ki animasyon kavramının kapsayıcı bir tanıma ihtiyacı vardır. En basit tanımla animasyon, gerçekte hareketsiz olan görsel unsurların düzenlenip kaydedilmesiyle hareket illüzyonu yaratılmasıdır.

Animasyonun Gelişimi ve Sinema

İnsanların çevrelerini mağara duvarlarına yansıtmalarından itibaren hareketli görüntü oluşturma motivasyonunun da başladığını söyleyebiliriz. Milattan önce 15.000-10.000 yıllarına tarihlenen Altamira mağarasında bulunan ‘sekiz ayaklı yaban domuzu figürü’ koşarmışçasına hareket bulaıklığını yansıtmıştır (Wildgen, 2004, s. 76). Tarihsel süreç içerisinde hareketli görüntü oluşturma isteğiyle ilgili örnekler üretilmemiştir. M.Ö. 1600 yılında Firavun II. Ramses tarafından inşa edilen tapınaktaki 110 sütunda dizgisel devinim tasvirleri bulunmaktadır (Williams, 2012, s. 12). Günümüz İran topraklarında bulunan Yanmış Şehir’de keşfedilen 5200 yıllık bir kâse üzerindeki keçi figürleri de devinimi taklit etmektedir (Cavalier, 2011, s. 34). Antik Roma ve Yunan uygarlıklarında üretilen sporcu heykelleri de hareketi yansıtmaya istediğinin göstergelerindendir (Kalyoncu & Aslanyürek, 2016, s. 203). Eski Japon rulolarında ve Orta Çağ kitaplarında yer alan çizimlerde, Leonardo da Vinci’nin anatomi ve icatlarıyla ilgili eskizlerinde devinime yönelik çalışmalar yapılmıştır (Hünerli 2005, s. 6).

Hareket yanılması sağlayan görüntüler perdeye yansıtılana kadar geçen süreçte birçok gelişmenin etkisi olmuştur. Görüntü yansıtmaya cihazlarının atası olan Karanlık Kutu’yu, Athanasius Kircher Sihirli Fener’e

dönüştürmüştür. Bir şerit üzerine elle çizimleri yapılan devinim parçaları böylelikle yansıtılmış olur (Houstoun, 1957, s. 462). Animasyonun ilk filmin yayınlamasına kadar geçirdiği süreçte, Zoetrope, Thaumatrope, Prak-sineskop gibi birçok icat rol oynamıştır. Yalnızca animasyonun değil bütün film yapım sürecini etkileyen toplumsal ve teknolojik gelişmeler animasyon tarihinde yer bulmuştur (Leslie, 2014, s. 25-26).

Endüstriyel ve gelişimsel birliktelikte olan animasyon ve sinema birlikteliğinde ilk ayrımın Emile Reynaud'un 1888 yılında patentini aldığı Optik Tiyatro icadıyla yaşandığını söyleyebiliriz. Reynaud, genişletilmiş resim bandını makaralar yardımıyla hareket ettirerek kısa döngüsel hareketlerin ötesine geçirmiştir. Bu icat üzerleri elle boyanmış şeffaf karelerin, deri bantlar arasına sabitlenerek ve resimler arasındaki metal şeritlerdeki delikler de dönen çarktaki pimlere geçirmesiyle hareketli görüntü sağlamıştır. Karelerin çizilmesiyle beraber animasyonun öncüsü kabul edilen icat böylelikle ortaya çıkar (Herbert, 2005). Diğer bir yol ayrımı ise; Thomas Edison ve Kinetoskop'tur. Edison bu icadıyla yakaladığı hareketli görüntülerin tek kişinin izlemesine olanak veren bir sistem kurmuştur. Kinetoskop, sinemanın gelişiminde önemli bir rol oynamış ve sinema teknolojisinin ilerlemesine katkı sağlamıştır. Her ne kadar toplulukların ilgisini çekip, endüstrinin oluşmasına katkı sağlasa da animasyonun gelişimi adına pek etkili olmamıştır (Morton, 2014, s. 52-56). Aynı şekilde August ve Louis Lumiere kardeşlerin sinemayı icat etmesinden George Melies'e kadar animasyonun gelişiminin sinema ile farklılaştığını söyleyebiliriz. George Melies, yaptığı çalışmalarla günümüz anlamındaki görsel efektlerin bile ilk örneklerini göstermiştir (Cubitt, 1999, s. 115).

Animasyonun gelişim tarihi yeni keşiflerin ortaya çıkmasıyla beraber literatürde değişikliklerin yapılması gerekliliğini de beraberinde getirir. İlk animasyon filmin hangisi olduğu konusunda tartışmaların sürmesine rağmen 1899 yapımı Matches: An Appeal (Kibritler: Bir Bildiri) süreci değiştirerek canlandırılmış ilk film olarak tarihte yerini almıştır. 1906 Komik Yüzlerin Güldürüsü ve 1908 Fantasmagorie ile animasyon filmlerin ilk örnekleri izleyicilerle buluşmuştur. Yapım teknikleri açısından ilk animasyon filmin hangisi olduğu konusunda farklı görüşler olsa da animasyonun ilk örneklerini oluştururlar. Emile Cohl'un çalışmalarının ardından 1914 yılında, Winsor McCay tarafından çizgi film karakteri Gertie the Dinosaur'un yaratılmış ve 'Gertie the Dinosaur' filmi çekilmiştir Dinazor Gertie kitleler tarafından hayranlık kazanmıştır (Whitehead, 2012, s. 21-26).

Animasyonu etkileyen bir dizi teknolojik gelişmelerden belki de en önemli olan gelişme ise, ses olacaktır. Max e Dave Fleischer tarafından yaratılan ilk sesli animasyon olan 1926 'My Old Kentucky Home' (Benim Eski Kentucky Evim) Warner Bross'un Vitaphone aygıtını kullanan ilk film olarak animasyon ve sinema tarihinde yer almıştır. Ancak birçok kaynakta ilk

sesli animasyon filmin 1928 Steamboat Willie (Kaptan Miki) geçmektedir. Bunun en büyük nedeni öncelikle Disney'in Kaptan Miki ile sesi tamamen filmin bir unsuru olarak işlenmesi ve müzikal tadında animasyonların öncülüğünü yapmasından kaynaklanmaktadır. Yine elbette sektörün en güçlü öncüsü olarak daha görünür ve etki alanı daha geniştir. Aynı zamanda Benim Eski Kentucky Evim filmi içerdiği ırkçı söylemler nedeniyle pek de gurur duyulmayan dönemlere uzanmaktadır. Ancak sesin animasyondaki kullanımından bahsedilmemesi eksiklik yaratacaktır. Warner Bros'un Vitaphone'u sonrasında ilk sesli canlı çevrinmeli 1927 yapımı The Jazz Singer (Caz Şarkıcısı) filminde kullanılarak sinema sektöründe büyük bir değişim yaratmıştır (Sum, 2021, 08.12.2024).

Disney ve animasyon tarihine etkisi ve filmlerin sonradan keşfi ilk uzun metraj filmin hangisi olduğu konusunda da literatürde karmaşıklığa sebebiyet vermiştir. Bir saatlik olan 1917 Arjantin yapımı El Apóstol (Elçi) filmi önemli bir gelişme olmasına rağmen, hiçbir kopyası günümüzde erişilemediği için ilk uzun metraj animasyon film olarak anılmamaktadır. Uzun bir dönem 1937 yapımı Snow White and the Seven Dwarfs (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) filmi ilk uzun metraj film olarak anılsa da 1926 yapımı Die Abenteuer des Prinzen Achmed (Prens Ahmet'in Maceraları) filmi yeni bir gelişme olana dek ilk uzun metraj animasyon film olarak kabul edilmektedir (Whitehead, 2012, s. 46).

Disney'in kurulduğu dönem itibarıyla yaşanan birçok inişli çıkışlı dönem içerisinde bir endüstrinin öncüsü ve Multiplane Camera (Çoklu Katman Kamerası) animasyon okulu ve animasyonun 12 temel prensibiyle animasyon yapımını doğrudan etkileyen gelişimi de sağlamıştır. Disney'in ilk altın çağı kabul edilen bu dönem sonrasında 1991 Disney-Pixar işbirliği ile üretilen 1995 Toy Story (Oyuncak Hikayesi) filmiyle artık farklı bir çağa adım atılmıştır (Kalyoncu, 2019, s. 20-22).

Teknik anlamda sinema ile animasyon arasındaki bağın aslında Melies ile başlayan ilk dönem örneklerinden beri hareketli görüntü oluşturma kabiliyetinin artmasına yönelik olduğu söylenebilir. 1933 yapımı King Kong ve 1954 Godzilla ile başlayan bu birliktelik, 1977 Star Wars (Yıldız Savaşları) filmiyle zirve noktasına ulaşmıştır. Yapılanların ötesine geçme isteği Industrial Light & Magic'in büyük etkisiyle beraber çağımızdaki kalitesine kadar ulaşmıştır. Animasyona yalnızca sinema bağlamında bakacak olsak bile, sektörde yer alan birçok filmde artık animasyon ağırlığının canlı çekimlerden daha fazla yer aldığı örneklerle sıklıkla rastlamaktayız.

Animasyona ve gelişim sürecine bakıldığında Suzanne Buchan'ın (2014, s. 113) belirttiği gibi, *"Animasyon, muazzam ve tarihsel olarak geniş kapsamlı, sanatsal olarak çeşitli bir çalışma grubunu tek bir potada toplayan belirsiz, bulanık bir genel kavramdır"* Süreç incelendiğinde görülmektedir

ki aslında birçok yenilik animasyon alanında yapılmış ancak sinema çatısı altında animasyona yer bulunmaya çalışılmıştır. Ancak Cholodenko'nun (2008) da altını çizdiği gibi animasyon sinema için fazla büyük bir terim olarak karşımıza çıkmaktadır. Sinema hiçbir zaman animasyon olmasa da, özellikle dijital sinemanın ortaya çıkmasıyla beraber sinemanın animasyon altında değerlendirilmesi gereğini savunmuştur. Benzer bir görüşle Manovich (2022) animasyonu, sinemanın temel bir parçası olarak değil tam da animasyon evreninin kendisi olduğunu savunur. Alanın akademisyenleri de dahil olmak üzere animasyonu sinema şemsiyesi altına sıkıştırmak ve özellikle ilk dönemlerinde çocukça bir uğraş olduğu düşünülerek azımsanmak eğilimi gösterilmiştir (Redrobe, 2017, s. 253-254). Ancak ekranların günlük hayatımızın ayrılmaz bir parçası olduğu bu dönemde animasyonun dünyayı nasıl gördüğümüze ve deneyimlediğimize dair etkisi gün geçtikçe artacaktır (Buchan, 2013, s. 1).

Animasyon çeşitlenen mecralarla ve teknolojik gelişmelerle beraber, artık sinemanın çatısı altında kalamayacak kadar büyük bir kapsama sahip olmuştur. Değişen mecraların ve teknik gelişmelerin ışığında animasyon yapım sürecinde temel prensipler de dahil olmak üzere yeni bir bakışla irdelenmesinin altı çizilmelidir.

Animasyonun 12 Temel Prensibi

Disney'in altın çağında yer alan Frank Thomas ve Ollie Johnston'ın 1981 yılında yayınladıkları "The Illusion of Life" (Yaşamın İllüzyonu) isimli kitapla animasyonun temel prensipleri hayatımıza girmiştir. Aslında animatörlerin kendi aralarında konuşmalarını sağlayan bu jargonun temel prensipler haline geleceğini beklemediklerini kendileri de beyan etmişlerdir (Thomas & Johnston, 1981, s. 47).

Animasyonun 12 temel prensibi başlangıcından beridir anlatımını değiştirse de aslında kapsam olarak sabit kalmıştır. Bu nedenle çalışmamızda 12 temel prensip Frank Thomas ve Ollie Johnston'ın 1981 yılında yayınladıkları "The Illusion of Life" (Yaşamın İllüzyonu) kitabı kapsamında ele alınmıştır. Aynı şekilde Fethi Kaba'nın "Animasyon: Hareketlendirme ve Zamanlama Sanatı" da dilimizdeki önemli kaynaklardandır. Bu nedenle yapılan çalışmada ana kaynaklardan birisi olarak yer almıştır. Animasyonun 12 temel prensibinin farklı çevirilerini tespit etmek adına Dergipark'ta animasyon başlığı altında yer alan 136 makale incelenerek içerisinde 12 temel prensip kullanımındaki farklılıklar tespit edilip, prensiplerin ışığında kullanım önerisinde bulunulmuştur. Özellikle de yeni animasyon tekniklerinin hayatımıza girmesiyle beraber 12 temel prensibin yeniden gözden geçirilmesinin önemli olduğu düşünülmektedir. Yeni animasyon teknikleri bağlamında prensipler tartışılmıştır.

1. Strech & Squash – Uzama & Sıkışma

Stech ve squash prensip en temel olarak, hareket etkisiyle nesnelerin şekil değiştirmesini ifade etmektedir. Nesneler, kütlelerini ve materyallerini vurgulamak için hız ivme veya dış etkiler nedeniyle form değiştirirler (Johnston & Thomas, 1995, s. 47). ‘Strech’ prensibi Türkçe literatürde; esnetmek, esneme veya uzama kelimeleriyle tanımlanmaktadır. Aynı şekilde ‘squash’ büzmek, büzülme, sıkıştırma ve ezilme kelimeleriyle tanımlanmıştır.

Strech ve squash prensibinde en yaygın örnek elbette zıplayan lastik top örneği olacaktır. Günümüzde kameraların da gelişmesiyle beraber nesnelerin gözümüz yakalayamasa bile ne kadar elastikiyete sahip olduğunu artık daha net bir şekilde görebiliyoruz. Bu açıdan prensip aslında temelde zaten dünyadaki var olan bir gerçekliğin yansıtılması amacı taşımaktadır. Ayrıca, özellikle exaggeration ve anticipation prensipleriyle de olan ilişkisi düşünüldüğünde izleyenler tarafından keyif alınması ve hareketlerin okutulması açısından da önem taşır.

Prensiplerin dilimizde kullanımıyla ilgili olarak; squash prensibi için animatör veya nesne bakış açısına göre değişmekle birlikte sıkışma veya sıkıştırma kelimelerinin prensibi daha net açıkladığını düşünülmektedir. Prensibi uygulayan animatörlerin en dikkatli olmaları gereken konulardan bir tanesi kütlenin büyüyüp veya küçülmeden baskıyı izleyiciye geçirmesidir. Bu nedenle aslında büzülme kelimesindeki kullanımda olduğu gibi bir form kaybı yoktur. Aynı şekilde squash diğer prensipler bağlamında düşünüldüğünde de yalnızca bir darbeden değil hareketi gerçekçi kılmak ve izleyiciye aktarmak için de kullanılır. Bu nedenle ezilme kelimesi tam olarak prensibi kapsamamaktadır. Strech prensibinin dilimizde kullanımının, uzama ya da uzatma olarak kullanılmasının prensibi daha açıkladığını düşünülmektedir. Esnetmek veya esneme eylemleri başka bir açıdan bakıldığında, squash prensibini de kapsamaktadır. Ayırt edici olması ve pozları açık anlatması açısından uzama veya uzatma kelimelerinin daha açıklayıcı olduğu düşünülmektedir.

2. Anticipation - Beklenti

Hepimiz bir film izlerken, oyun oynarken veya gündelik hayatımızda biraz sonra ne olacağıyla ilgili belirli ipuçları ediniriz. En temel bakışla bu prensip aksiyonlar aracılığıyla izleyiciye biraz sonra ne olacağı hakkında fikir vermektir. Walt Disney’in ilk üzerinde durduğu prensiplerden birisi olmasıyla beraber, kendisi prensibi nişan almak olarak tanımlar. İster şaşırtmak için ister hareketi kaçırmamak için olsun her şeyin görülebilecek açıklıkta olması gerekmektedir (Thomas & Johnston 1981, s. 53). Anticipation prensibi dilimize harekete hazırlık, hazırlanma hareketi, hazırlık, beklenti oluşturma, kullanılmalarıyla geçmiştir.

Anticipation, prensibi öncelikli olarak yaşadığımız dünyayı taklit etmek için önemlidir. İster küçük ister büyük olsun yaptığımız hareketlerde sandalyeden kalkmamız veya zıplamamız için önce güç toplamamız gerekir. Ancak yalnızca harekete hazırlığı değil izleyicinin beklentisini, odağını da algılanabilecek şekilde yönlendirmesi beklenir. Prensip aslında hareket odaklı olsa da görsel işitsel bir sanat dalı olarak, animasyonlarda ses unsurunun da anticipation kapsamı içerisinde yer alması düşünülebilir.

Anticipation, kavramına bakıldığında literatürde yer alan Türkçe karşılıklarının içerisinde beklenti oluşturma veya kısa olarak beklenti kavramlarının karşılık olarak kullanılabileceği düşünülmektedir. Harekete hazırlık, yalnızca prensibin bir kısmını kapsadığı ve beklentiyi kapsamamaktadır.

3. Staging – Sahneleme

Staging, prensibi 12 temel prensip içerisinde en kapsamlı prensiptir. En kısa tanımla staging, izleyicilerin sahnedeki yer alan fikirleri mümkün olan en kısa ve net şekilde anlamalarını sağlamaktır (Johnston & Thomas, 1995, s. 53). Dilimizde sahneleme veya sahnelemek kavramlarıyla açıklanmaktadır. Türkçe kullanımında fikir birliğinin sağlanmış ve prensibin kapsamına uygun çevrilmiştir.

Staging prensibi, oldukça kapsamlı olmasının nedeni prensibin, acting (oyunculuk), setting (yerleştirme), camera angle and position (kamera açısı ve pozisyonu) ve timing (zamanlama) unsurlarını içerisinde barındırması ve birlikte kullanımının bütün bir anlatıyı oluşturmalarıdır. Ayrıca hareketlerin silüetlerinden bile çözümlenmesi gerekliliği de yine staging prensibi kapsamında yer almaktadır (Johnston & Thomas, 1995, s. 54 -56).

Günümüz animasyon tekniklerinin gelişimi düşünüldüğünde özellikle kamera hareketi ve bakış açısı konusundaki yeterliliklerin ilk dönemlere göre çok daha ilerlediğini söyleyebiliriz. Yine 3B bilgisayar animasyonunun hayatımıza girmesiyle birlikte sahne yerleştirmelerinin içerisine yer alan unsurların daha fazla kullanılmasına geçmiş dönemlere göre daha fazla olanak verdiğini söylemek mümkündür.

4. Straight Ahead & Pose to Pose Action – Doğrudan & Pozdan Poza Aksiyon

Animasyon yapım sürecinde iki farklı tekniğin kullanılması mümkündür. İlk olarak Straight ahead, kareler arasında hiçbir ayırım yapılmadan çalışmaya ilk kareden başlayarak sonuna kadar çizilmesiyle oluşturulur. Diğer yöntem ise; pose to pose action yöntemidir. Bu yöntemde animatörler önce baş ve son karareleri ifade eden keyleri (anahtar kare) sonrasında uç pozları ifade eden exstremeleri (uç kareler) ve son olarak da bağlantıları,

yönleri bazen de gidişatı değiştiren breakdownları (ayırışma kareleri) belirledikten sonra ara kareleri tamamlayarak animasyonlarını tamamlarlar. Dilimizde pose to pose action prensibi, pozdan poza hareket veya aksiyon şeklinde kullanılmıştır. Türkçe kullanımında fikir birliğinin sağlanmış ve prensibin kapsamına uygun çevrilmiştir. Straight ahead prensibi ise; baştan sona, doğrudan aksiyon, doğrudan ilerleyen aksiyon gibi farklılaşan kullanımlara sahiptir. Ancak aralarında anlam açısından büyük bir farklılığa neden olmamaktadır. Çalışmamızda doğrudan aksiyon olarak kullanılacaktır.

İki kullanım yöntemi de kendi içinde belirli avantaj ve dezavantajlara sahiptir. Pozdan poza aksiyon, öngörülebilirdir. Zamanlama ve pozların biçiminde yüksek kontrol sağlar. Değiştirilmesi ve düzeltilmesi daha kolaydır. Doğrudan aksiyonlar ise; daha doğal ve akışkan hareketleri elde etmemizi sağlar. Ancak düzeltilmesi ve karelerin kalitesinin korunması sorun olabilir. Bu nedenle pozdan poza aksiyonlar karakter veya hikaye odaklı sahnelerde tercih edilirken, doğrudan aksiyon efektlerde tercih edilir (Johnston & Thomas, 1995, s. 56 – 58).

Bu iki animasyon yapım tekniği çizgi film dönemlerinden kalmış olsa da bilgisayar animasyonlarında da animasyon yapım yaklaşımını ifade etmektedir. Her ne kadar nesne animasyonlarında böyle bir tercih yapmak mümkün olmasa da bilgisayar animasyonlarında iki yöntem de yaklaşım olarak kullanılabilir.

5. Follow Trough & Overlapping Action – Takip Eden & Örtüşen Aksiyon

Follow trough & overlappig action prensibi hareketin gerçekliğini yansıtmaya yönelik bir prensiptir. Gerçekte de bir hareket durduğunda bütün parçalar aynı zamanda durmaz. Follow trough action prensibi, hareket dursa bile bazı parçaların harekete devam ettiğini, overlapping action ana parça ile diğer parçalar arasındaki gecikmeyi betimlemek için kullanılır (Johnston & Thomas, 1995, s. 59). Follow trough action dilimize sonunu getiren ve takip eden aksiyon olarak iki farklı şekilde geçmiştir. Overlapping action ise, binişik eylem, örtüşen eylem, üst üste eylem ya da aksiyon kavramlarıyla açıklanmıştır. Prensiplerin Türkçe'deki kullanımında, takip eden aksiyon ve örtüşen aksiyon kullanımı önerilmektedir. Takip eden aksiyon kullanımının literatürde daha sık yer alması ve örtüşen aksiyonun prensibi daha net açıkladığı düşünülmektedir.

6. Slow In & Slow Out – Hızlanma & Yavaşlama

Etrafımızdaki nesneler ve canlılar genel olarak çok mekanik yapıda olmadıkları sürece doğrusal bir zamanlamaya sahip değildir. Hızlanma ve yavaşlama sürekli olarak çevrimizi kapsar (Johnston & Thomas, 1995, s.

62). Her ne kadar zamanlamanın alt bir unsuru olarak görülse de yaşamımızda karşılaşma sıklığımız düşünüldüğünde ayrı bir prensip olarak yerini edinmiştir.

Slow in ve slow out, birbirlerine karıştırılmaktadır. Yavaştan çıkış, yavaş vb. kullanımlarına dilimizde yer almış olsa da karmaşıklığı önlemek ve açık olarak betimlemek adına hızlanma ve yavaşlama kullanımı daha açıklayıcı olduğu düşünülmektedir.

7. Arcs – Eğriler

Hareketin estetiğini oluşturmaya yönelik en temel prensip olduğunu söyleyebiliriz. Arcs prensibi ilk olarak bize doğadaki canlıların eğriler çizerek hareket ettiğini hatırlatır. Pek az böcek ya da kuş keskin yatay veya dikey şekillerde hareket eder. Prensibin bize anlamamızı söylediği diğer şey ise; hareketlerin takip ettiği hayali bir çizgi olduğu ve bu çizginin de eğrilerden oluştuğudur (Johnston & Thomas, 1995, s. 62 – 63).

Arcs, dilimizde birçok farklı şekilde kullanılmaktadır. Dairesel hareketler, hareket eksenini ve eğriler kavramlarıyla açıklanmıştır. Hareket eksenini ve dairesel hareketler kullanımı, prensibin yalnızca bir bölümünü kapsadığı için eğriler kavramının kullanımı önerilmektedir.

8. Secondary Action – İkincil Aksiyon

Secondary action, birinci aksiyona daha fazla boyut ve anlam yükleyen ikincil aksiyonlardır. Anlamı, nasıl destekleyebiliriz sorusunun sorulmasıdır. Dilimizde ek aksiyon, ikincil aksiyon veya ikincil eylem kelimeleriyle çevrilmiştir. Ek aksiyon tam olarak prensibi kapsamamaktadır. Bu nedenle ikincil aksiyon kavramının kullanılması gerektiği düşünülmektedir.

İkincil aksiyon, nasıl sorusunun sorulmasıyla başlasa da animatörler uygulanmasında zorluklar yaşanmaktadır. Ne kadar ileriye gidebileceğini kestirmek pek mümkün değildir. Bu nedenle yapıtaş yöntemi kullanılır. Önce bir ikincil hareket sonrasında, bir yapıtaş bir yapıtaş daha eklenerek yapı oluşturulur. Ancak ne kadar katman eklenirse eklensin önemli olan birincil hareketi maskelememektir (Johnston & Thomas, 1995, s. 63 – 64).

9. Timing – Zamanlama

Timing, en basit tanımla bir animasyonun yansıtmak istediği büyük ölçüde ana hareketler arasındaki kare sayısına bağlıdır. Bu nedenle animasyonun akıcı ve çekici hareketlere sahip olması zamanlamaya bağlıdır (Johnston & Thomas, 1995, s. 65). Timing prensibi dilimizde zamanlama olarak çevrilmiştir. Farklı bir örneğe rastlanmamıştır.

Zamanlama prensibi belki de animasyonun başlangıcından beridir

aynı önemi korumaktadır. Bilgisayar animasyonunun hayatımıza girmesiyle beraber aslında karelerin dizilimine müdahale edilmese de yazılımlara göre farklı türleri olan eğrilerle müdahale edilmelidir. Her ne kadar yoğunluk olarak karakter animasyonunda önemini korusa da özellikle hareketli grafik çalışmalarında da zamanlama kilit unsurlardan birisidir.

10. Exaggeration – Abartı

Exaggeration, ister bir poz ister bir karakter ister bir ifade olsun her şeyin bir adım daha öteye taşınabileceğini hatırlatır. Önemli olan daha ikna edici olmaktır. Anlatılmak istenilenin altını çizmektir (Johnston & Thomas, 1995, s. 66 – 67). Dilimizdeki kaynaklarda abartı olarak geçmektedir.

Abartının animasyonun temel taşlarından birisi olduğunu söyleyebiliriz. Başka bir deyişle animasyon bir abartı sanatıdır. Süreç içerisinde bakıldığında Disney’de kullanılan abartı ile Looney Tunes’da kullanılan abartı arasındaki fark oldukça çarpıcıdır. Bu nedenle abartı yalnızca bizi pozları düşünmeye değil aynı zamanda bir ifade biçimi olarak kullanmaya da motive etmelidir.

11. Solid Drawing – Sağlam Çizim

Animatörler, hangi tekniği kullanırsa kullansın aslında ağırlıksız, hacimsiz ve derinliksiz bir dünyada çalışmaları yapmaya başlarlar. Karşınızdaki karakter ister tonlarca ağırlığı olan bir fil isterse bir tüy olsun onu ikna edici yaratılan dünya içerisinde ikna edici kütlesi, ağırlığı ve dengesi olan bir unsur olarak canlandırmak gerekmektedir (Johnston & Thomas, 1995, s. 67 – 69). Solid drawing, katı çizim, sağlam çizim ve kütle korunumu kelimeleriyle literatürde yer almıştır. Solid, kelimesinin çağrışımlarını tam olarak karşılayan kelimenin Türkçede karşılığını tam olarak tek kelimeyle toplamak biraz daha zorlayıcıdır. Ancak en yakın olarak kütle yalnızca prensibin bir kısmını kapsadığı yine aynı şekilde katı çizim çevirisinin de yalnızca formu karşıladığı düşünülmektedir sağlam çizim kavramı kullanılması önerilmektedir.

Sağlam çizim, ağırlığı, formu, dengesi ve derinliği olan çizimler yapmamızı bize önermektedir. Ancak bu önerilerin hiç birsi statik ve durağan bir görüntü oluşturmak için değil dengenin her seferinde yeniden kurulması, hareketin kütlenin güdümünde olması gerekir. Bu nedenle simetrik hareketlerden (twining) kaçınılması gerekmektedir (Johnston & Thomas, 1995, s. 68).

12. Appeal – Cazibe

Animasyonun anlatılması en basit ama uygulaması en zor prensibi olduğu söylenebilir. Animasyon her unsuruyla izleyicilerin beğenisine hitap

etmelidir. Dilimizde prensip, albeni, cazibe ve çekicilik kelimeleriyle karşılık bulmuştur. Bütün çevirilerin prensibi kapsadığı düşünülmektedir.

İzlediğiniz her unsurda animatörlerin sizi baştan çıkarmasını, ilginizi çekmesini ve merakınızın körüklenmesini istersiniz. Bu nedenle animatörlerin attıkları her adımda seyir keyfi yaratacak unsurları düşünceleri gerekmektedir. Ancak unutulmamalı ki izleyiciler kendi içerisinde çelişen tam da doğru görünmeyen hareketler içerisinde keyif almaktan zorlanacaktır. Bu nedenle ikna edici olmak oldukça önemlidir. Prensip kapsamında animasyon için yapılan tasarımların mümkün olduğu kadar az tutulması gerektiği önerilmektedir (Johnston & Thomas, 1995, s. 69 - 70). Ancak günümüz özellikle 3B bilgisayar animasyonu çalışmaları düşünüldüğünde daha maksimalist yaklaşımların geliştiğini söyleyebiliriz.

SONUÇ

Animasyonun hareketli görüntü oluşturma'nın ilk örneklerinden günümüze kadar olan hikayesi sürekli olarak devingen bir yapıya sahiptir. Bu nedenle sürekli olarak belki de en çok bildiğimizi düşündüğümüz yerde tekrar ve tekrar düşünülmesi gerekmemektedir.

Animasyona yöneltilen yeni bir bakışta ilk adım kavramın tam olarak da kendisinden başlaması gerekmektedir. Literatürde yer alan birçok tanım yazıldıkları dönemde geçerli olsa da günümüzde kapsayıcılığı veya tanımlaması yetersiz kalmıştır. Bu nedenle animasyonun daha genel bir tanıma ihtiyacı olduğu düşünülerek animasyonun gerçekte hareketsiz olan görsel unsurların düzenlenip kaydedilmesiyle hareket illüzyonu yaratılması tanımlaması yapılmıştır.

Canlandırma ve animasyon kelimeleri birebir aynı kavramı anlatmaktadır. Canlandırmanın Türkçe kökenli olması nedeniyle kullanımının daha doğru olacağı düşünülmektedir. Ancak günümüzdeki gelişmeler ve yönelimler doğrultusunda yapılan çalışma da kullanıldığı gibi animasyon kavramının kullanımının yaygınlaştığını söyleyebiliriz.

Animasyonun hikayesi başta teknolojik gelişmeler etkisinde olsa da yeni buluşların etkisiyle de yapılmaktadır. Özellikle yeni animasyonların arşivlerden gün yüzüne çıkmasıyla yeniden yazılması önem kazanmıştır. Prens Ahmet'in Maceraları filmi restorasyonu ile beraber günümüze erişmiş ve sonrasında ilk uzun metraj animasyon filmi olarak literatürde yer edinmiştir. Yine benzer bir gelişme olarak 2003 yılında "A Belated Premiere" isimli belgeselin yayınlanmasıyla, Alexander Shiryaev'in 1906'dan 1909'a kadar yaptığı kukla ve çizgi animasyonları keşfedilerek Rusya'da yapılmış bilinen en eski animasyon filmi tarihini değiştirmiştir.

Sinema ve animasyon ilişkisi tarihsel bağlam içerisinde değerlendirilmiştir. Animasyon, genel geçer bakışla sinemanın bir dalı olarak görülse de günümüzdeki kapsamın da gelişmesiyle artık kapsamı dışına taşmıştır. Animasyonun kapsamının sinemadan çok daha büyük olması, yaratıcılık gereksinimlerinin farklılığı ve tarihsel süreçteki öncülüğü düşünülecek olursa sinemanın bir dalı olarak görülemeyeceği açıktır.

Animasyon, 12 temel prensip kapsamında köklenerek anlatımını geliştirmiştir. Bu kökler her ne kadar ayrılmaz bir parça oluştursa da teknolojinin getirdiği yeniliklerle beraber yaşanan teknik geliştirmeler ışığında yeniden gözden geçirilmesi gerektiği düşünülmüştür. Özellikle sahneleme kapsamındaki yerleştirme ögesi ve cazibe prensibindeki animasyon için çizim bakışının günümüzdeki gelişmelerle birlikte bir zorunluluktan ziyade tercihe evrildiği düşünülmektedir.

12 temel prensibe bakışta bir önemli nokta da dilimizdeki kullanımının tartışılmasına yöneliktir. Prensiplerin Türkçe'deki kullanımına yönelik olarak Dergipark'ta animasyon başlığıyla yayınlanan 136 makale taranmış ve farklılıklar tespit edilerek kullanım önerilerinde bulunulmuştur.

KAYNAKÇA

- Aydingüler, M. H. (2023). Animasyonun 12 prensibini bağlamında çizgi film çözümlemesi: book revue örneği. *Art-e Sanat Dergisi*, 16(32), 931-950.
- Buchan, S. (2013). Introduction: Pervasive Animation. In: *Pervasive Animation*, edited by Suzanne Buchan, 1-21, New York: Routledge / AFI
- Cholodenko, A. (2022). The animation of cinema. *Semiotic Review*, (3).
- Cubitt, S. (1999). Phalke, Méliès, and special effects today. *Wide angle*, 21(1), 115-130.
- Dedeal, M. N. (1999). Temel özellikleriyle çizgi canlandırma. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- Dündar S, K. (2013) Üç boyutlu (3D) animasyon çalışmalarında gerçeklik kavramının incelenmesi ve bir uygulama çalışması. (Yayımlanmış yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Esther, L. (2014) animating film theory, K. Beckman (ed), animation and history içinde pp. 25–36. Durcam: Duke University Press.
- Furniss, M. (1998). Art in motion: animation aesthetics. Indiana: University Press.
- Herbert, S., & McKernan, L. (2005). Who's who of victorian cinema. *Early Popular Visual Culture*, 3(1), 107–107.
- Houstoun, R. A. (1957). Athanasius kircher and the magic lantern. *Science Progress* (1933-), 45(179), 462-464.
- Hünerli, S. (2000). Türk canlandırma sinemasında Türk yazını uyarlamaları: gösterge çözümlemesi modeli. (Yayımlanmamış doktora tezi) İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Kaba, F. (2020). Animasyon: hareketlendirme ve zamanlama sanatı. Ankara: Nisan Kitabevi Yayınları.
- Kalyoncu, Z. Ö. (2019). Türk canlandırma sinemasında değerler temsiliinin analizi (Yayımlanmamış doktora tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Kalyoncu, Z. Ö., & Aslanyürek, M. (2016). Animasyonun sanatının farklı sektörlerde kullanımı ve endüstriyelleşme süreci. *Yaratıcı Endüstriler Uluslararası Tasarım Sempozyumu*, 202.
- Latin Dictionary. anima Retrieved December 8, 2024 <https://www.online-latin-dictionary.com/latin-english-dictionary.php?parola=anima>,
- Laybourne, K. (1998), 12 The animation book. New York: Three Rivers.
- Manovich, L. (2022), Yeni medyanın dili (A. E. Pilgir Çev.) Ankara: AA Kitap.
- Morton, D. (2014). City of superb democracy: the emergence of brooklyn's cultural identity during cinema's silent era, 1893-1928. (Yayımlanmış yüksek lisans tezi) University of Central Florida, Florida.

- Özön, N. (2000). Sinema, televizyon, video, bilgisayarlı sinema sözlüğü: (eski terimler, Fransızca, İngilizce, Almanca, İtalyanca karşılıklar ve dizinlerle). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Redrobe, K. (2017). The worries of the world's cartoons and cinema M. Boni (ed) World building: transmedia, fans, industries içinde s. 109-128. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Sum, M. (2021). The history of voice over: the first 100 years Retrieved December 8, 2024 <https://www.voquent.com/blog/the-history-of-voice-over-part-1/>.
- Tansuğ, S. (1988). Sanatın görsel dili. İstanbul Remzi Kitabevi ,
- TDK (2024). Canlandırma. Retrieved December 6, 2024 <https://sozluk.gov.tr/>
- Thomas, F. & Johnston O. (1995). The illusion of life. New York: Disney Press.
- Wells, P. (1998). Understanding Animation. New York: Routledge Press.