

İllüstrasyon: Bir Görsel İletişim Sanatı

Editörler:

Doç. Dr. Nihat ALTUNTEPE • Doç. Dr. Seda Nur ATASOY



ÖZGÜR
YAYINLARI

İllüstrasyon: Bir Görsel İletişim Sanatı

Editörler

Doç. Dr. Nihat ALTUNTEPE

Doç. Dr. Seda Nur ATASOY



Published by

Özgür Yayın-Dağıtım Co. Ltd.

Certificate Number: 45503

📍 15 Temmuz Mah. 148136. Sk. No: 9 Şehitkamil/Gaziantep

☎ +90.850 260 09 97

📞 +90.532 289 82 15

🌐 www.ozguruyinlari.com

✉ info@ozguruyinlari.com

İllüstrasyon: Bir Görsel İletişim Sanatı

Editörler: Doç. Dr. Nihat ALTUNTEPE • Doç. Dr. Seda Nur ATASOY

Language: Turkish

Publication Date: 2024

Cover design by Mehmet Çakır

Cover design and image licensed under CC BY-NC 4.0

Print and digital versions typeset by Çizgi Medya Co. Ltd.

ISBN (PDF): 978-625-95529-1-0

DOI: <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub605>



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0). To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>
This license allows for copying any part of the work for personal use, not commercial use, providing author attribution is clearly stated.

Suggested citation:

Altuntepe, N. (ed), Atasoy, S. N. (ed) (2024). *İllüstrasyon: Bir Görsel İletişim Sanatı*.

Özgür Publications. DOI: <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub605>. License: CC-BY-NC 4.0

The full text of this book has been peer-reviewed to ensure high academic standards. For full review policies, see <https://www.ozguruyinlari.com/>



İçindekiler

Bölüm 1

- Görsel Öyküleme Süreçlerinde Konsept Tasarım ve İllüstrasyon 1
Mesut Tanrıkkulu

Bölüm 2

- Dijital Sergileme Tasarımında İllüstrasyon Kullanımı 17
E. Jessica McKIE

Bölüm 3

- Fantastik İllüstrasyon ile Peri Ülkesine Yolculuk: Yüzüklerin Efendisi
İllüstrasyonları ve Ötesi 37
Barış Hasırcı

Bölüm 4

- Süpergrafiklerin Dönüştürücü Gücü 59
Eda Uzun

Bölüm 5

- Müze Deneyiminde İllüstrasyonun Yeri: Tarihi ve Kültürel Anlatıları
Görselleştirmek 73
Elif Coşkun

Bölüm 6

- Bilimin Görsel Dili: Bilimsel İllüstrasyonlar 101
Seda Nur Atasoy

Bölüm 7

İllüstrasyonların Bilgi Grafiklerinde Kullanımı	125
<i>Ekin Su Kuzu</i>	

Bölüm 8

Kutu Oyunlarında Görsel Dilin Evrimi: İllüstrasyon Tekniklerinin Tarihsel Gelişimi	143
<i>Erkan Özkarakaş</i>	

Bölüm 9

“Kötü”nün İllüstrasyonu: Şeytanlar, İfritler ve Tekinsizler	169
<i>Elvan Tekin</i>	

Bölüm 10

Dijital Oyunlarda İllüstrasyonun Yeri ve Önemi	189
<i>Mustafa Uygur Çevik</i>	
<i>Murat Çalış</i>	

Görsel Öyküleme Süreçlerinde Konsept Tasarım ve İllüstrasyon

Mesut Tanrikulu¹

Özet

Görsel öyküleme süreçlerinde konsept tasarım ve illüstrasyon, yaratıcı projelerde hikâyenin görsel temellerini oluşturarak anlatının duygusal ve estetik boyutlarını derinleştirmektedir. Konsept tasarım, hikâye dünyasının çerçevesini çizerken, illüstrasyon bu çerçeveyi detaylandırarak izleyiciyi anlatıya bağlayan görsel bir deneyim sunmaktadır. Bu bağlamda, konsept tasarım ve illüstrasyon ilişkisi yaratıcı projelerde görsel bütünlüğü ve tutarlılığı sağlayan önemli bir bağlayıcıdır. Görsel öyküleme, yalnızca hikâyeyi göstermek değil, aynı zamanda onu duygusal ve kavramsal olarak zenginleştirme amacı taşımaktadır. Konsept tasarım hikâyenin estetik ve tematik yapısını oluştururken, illüstrasyon anlatının görselleştirilmesi sürecinde hikâyeye yeni katmanlar eklemektedir. Dijital teknolojilerin ve yaratıcı endüstrilerin gelişimiyle birlikte bu iki disiplin, özellikle animasyon, oyun tasarımı ve reklam gibi alanlarda güçlü bir iş birliği örneği sunmaktadır. Bu süreçte konsept tasarımın rehberliği, illüstrasyonun detaylandırma gücüyle birleşerek izleyiciye zengin bir görsel anlatım sunmaktadır.

İllüstrasyonun yalnızca bir sonuç ürünü değil, aynı zamanda yaratıcı bir düşünce ve tasarlama yöntemi olduğu görüşü, bu çalışmanın çıkış noktasını oluşturmaktadır. Konsept tasarımın stratejik çerçevesi ile illüstrasyonun duygusal ve estetik katkıları bir araya gelerek, görsel öyküleme süreçlerinde yeni anlatı biçimlerine olanak tanıdığı görülmektedir.

Giriş

Görsel öyküleme süreçlerinde, konsept tasarım ve illüstrasyonun bütünlük bir şekilde kullanımı, hikâyelerin anlamsal ve yapısal açıdan tutarlı bir biçimde iletilmesine olanak tanımaktadır. Konsept tasarım,

1 Dr. Öğr. Üyesi, Giresun Üniversitesi, mesut.tanrikulu@giresun.edu.tr,
ORCID ID: 0000-0002-3025-9764

yaratıcı projelerde hikâyenin görsel çerçevesini oluşturmakta, illüstrasyon ise bu çerçeveyi detaylandırarak anlatıyı güçlendirmektedir. Görsel öyküleme, izleyicinin dikkatini çekmek ve onları hikâyenin atmosferine dahil etmek için bu iki alanın birleşimine ve uyumuna dayanmaktadır. İllüstrasyon, tarihsel olarak görsel iletişim sanatlarının temel bir unsuru olarak ortaya çıkmış ve mağara resimlerinden günümüz dijital tasarım uygulamalarına kadar farklı medyumlarda varlığını sürdürmüştür. Antik dönemlerdeki el yazmaları ve matbaanın icadıyla hız kazanan görsel anlatım gelenekleri, sanayi devrimi sonrası grafik tasarımın kurumsallaşmasıyla daha sistematik bir hâle gelmiştir. Günümüzde ise dijital teknolojilerin gelişimiyle, illüstrasyonun kapsamı ve işlevselliği yeni boyutlar kazanmıştır.

Araştırmada, konsept tasarımın görsel öyküleme sürecine olan katkıları ve illüstrasyonun bu süreci nasıl tamamladığı incelenmektedir. Ele alınan başlıklar aracılığıyla, yaratıcı süreçlerin bütünsel bir analizine odaklanılmakta ve görselliğin anlatı yapısındaki işlevselliği değerlendirilmektedir. Araştırma, özellikle görsel iletişim ve hikâye anlatımında konsept tasarım ve illüstrasyon arasındaki ilişkinin gücüne karşın bu iki alanın işlevsellik noktasında birbirlerinden ayrıldıkları noktaları açıklamayı hedeflemektedir. Bu alandaki çalışmaların çoğu, illüstrasyonun yalnızca bir sonuç ürünü olarak değerlendirildiği bir çerçeve sunmaktadır. Buradan hareketle araştırma, illüstrasyonu bir sonuç değil aynı zamanda bir düşünme ve tasarlama süreci olarak ele almayı amaçlamaktadır.

Görsel öyküleme ve onun yaratıcı süreçleri üzerine yapılan çalışmalar, günümüzde giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Ancak bu alanda konsept tasarım ve illüstrasyonun ilişkisi ve birbirini nasıl tamamladığına dair kapsamlı bir analiz eksikliği bulunmaktadır. Özellikle, konsept tasarımın görsel öyküleme sürecindeki rolü ve illüstrasyonun bu süreci nasıl güçlendirdiği konusunda daha derinlemesine bir incelemeye ihtiyaç duyulmaktadır. Ayrıca alandaki literatüre katkı sağlamayı ve yaratıcı projelerde görsel anlatımın işlevselliğini daha iyi anlamamıza yardımcı olmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda görsel öyküleme kavramını ayrıntılı bir şekilde ele alarak, konsept tasarım ve illüstrasyonun bu süreçteki işlevini anlamlandırmak önem kazanmaktadır.

1. Görsel öyküleme kavramı

Görsel öyküleme kavramı grafik tasarım disiplinde hikâyenin görsel unsurlarla etkili bir şekilde aktarılmasına odaklanan ve geçmişte mağara resimlerine kadar dayanan bir süreçtir. Görsel öykülemeler; form, renk, kompozisyon, tipografi ve görsel hiyerarşi gibi tasarım ilkeleriyle birleşerek

anlatının temel yapı taşlarını oluşturmaktadır. Bu süreçte, görseller yalnızca hikâyeyi göstermekle kalmaz, aynı zamanda izleyicinin hikayeyle duygusal bağ kurmasını sağlayarak öyküyü derinleştirir.

Görsel öyküleme, bir öyküyü özünde ve açıkça öyküleyen görsel olarak tanımlanabilir. Burada görsel, insan gözünün görebileceği şey; öykü, nedensellik, zamansallık ya da ortaya çıkma sırası ile bağlanmış olaylar dizisi; öyküleme ise bir öyküyü anlatma veya öykünün kendisi ya da sunuş sırasındır (Pimenta ve Poovaiah, 2010, s. 30).

Görsel öyküleme, tarihsel süreç içerisinde çok erken dönemlere, hatta mağara resimlerine kadar uzanan köklü bir geçmişe sahiptir. İnsanlık tarihinin ilk dönemlerinden itibaren, görsel anlatımlar, mitolojik ve dinsel temaları iletmek amacıyla kullanılmıştır. Bu anlatım biçimi, zamanla kültürel ve sanatsal alanlarda çeşitli formlar kazanmıştır. Görseller, duvarlara çizilmiş, kilimlere işlenmiş, tablolara yansımış ve vazolarla süs eşyaları üzerinde tasvir edilmiştir. Bu örnekler, görsel öykülemenin nasıl tarih boyunca bir iletişim ve anlatım aracı olarak şekillendiğini göstermektedir (Cohn, 2016).

Görsel öykülemeler iletişim tasarımının kavramsal temelleri üzerine inşa edilmekte ve anlatının her bir ögesi bir mesaj taşımaktadır. Bir afiş tasarımında kullanılan görsel, yalnızca dikkat çekici bir unsur değil, aynı zamanda hikâyeyi tamamlayan ve hedef kitleyi yönlendiren stratejik bir araçtır. Görsel öykülemeler izleyicinin dikkatini çekmek, izleyicide belirli bir duygu uyandırmak ve mesajın hızlı ve etkili bir şekilde iletilmesini sağlamak için grafik tasarımın imkanlarını sonuna kadar kullanmaktadır. Görsel öyküleme süreçlerinde tasarımcılar izleyicinin görsel algısına uygun şekilde çalışmalar ortaya koymalıdır. Bu nedenle kullanılan her renk, dokusal detay ve tipografik tercih, hikâyenin bir parçası olarak tasarlanmalıdır. Bu yaklaşım yalnızca estetik değil aynı zamanda anlatıyı destekleyen ve yönlendiren bir yapı sunmaktadır. Örneğin, bir çocuk kitabında kullanılan eğlenceli ve detaylı illüstrasyonlar, anlatının sıcak ve neşeli atmosferini güçlendirirken; bir reklam kampanyasında yer alan minimalist illüstrasyonlar ve keskin hatlar, profesyonellik ve güven duygusunu pekiştirebilmektedir.

Bu bağlamda görsel öykülemenin başarısı yalnızca kullanılan illüstrasyonların estetik niteliklerinde değil aynı zamanda bu unsurların kavramsal bir temele dayandırılmasında saklıdır. Görsel unsurların hikâyeyi destekleyen bir yapı sunabilmesi, güçlü bir konsept tasarım anlayışını gerektirmektedir. Bu açıdan bakıldığında konsept tasarım, görsel öyküleme süreçlerinin stratejik temelini oluşturmaktadır.

2. Konsept tasarımın temelleri

Konsept tasarım yaratıcı süreçlerin yönünü belirlerken aynı zamanda bir projenin görsel yapısının ilk izlerini oluşturmaktadır. Bu aşama tasarım fikrinin somut bir biçime dönüşmeye başladığı ve görsel dilin oluşturulmaya başlandığı bir noktaya işaret etmektedir. Konsept tasarım bu süreçte tasarım fikrine ya da projeye dair temel yönleri ve estetik tercihleri belirleyerek sonraki aşamalara rehberlik etmektedir. Projeye dair genel temaların ve görsel atmosferin netleştiği bu süreçte, tasarım kararları görsel açıdan sonraki süreçlere etki edebilmektedir. Bu doğrultuda konsept tasarım, görsel öykülemenin temellerini atarak, yaratıcı süreçlerin ilerleyişine yön veren bileşenlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Konsept tasarım, üretim sürecinde karşılaşılabilecek olası sorunların önceden tespit edilmesine ve çözüm yollarının geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Örneğin, bir oyun projesinde tasarlanacak bir karakterin görünümü, kılık-kıyafetleri ve aksesuarlarının ayrıntılı şekilde planlanması, hem tasarım sürecinin maliyet ve zaman açısından verimliliğini artırmakta hem de potansiyel hataları önleyerek süreci daha kontrollü bir şekilde ilerletmektedir (Omernick, 2004, s. 36).

Konsept tasarım süreci; bir animasyon filmi, bir video oyunu, bir çocuk kitabı ya da bir reklam kampanyası gibi yaratıcı projelerin temel yapı taşlarını oluşturmada ve tasarımcıların bu projeleri somut bir biçime dönüştürmelerine olanak tanımaktadır. Ayrıca endüstriyel tasarımda sürecin başında ürün eskizleri yapılırken tasarım fikrini ve temasını bu eskizlerde gösterebilme aşamasıdır. Bu süreç genellikle fikir geliştirme ve araştırma aşamasıyla başlamaktadır. Konsept tasarımcılar; projenin amacına, hedef kitlesine ve temasına uygun görsel ve tematik unsurlar arayarak ilham alırlar. Ardından moodboard'lar (duygu panoları) oluşturulur; bu panolar, projeye dair görsel referansları bir araya getirerek, genel atmosferin görsel dilini şekillendirmektedir.

Konsept tasarım, animasyon filmleri, video oyunları ve çocuk kitapları gibi yaratıcı görsel öyküleme alanlarında yaygın bir şekilde kullanıldığı gibi, iç mimarlık, çevre tasarımı ve moda tasarımı gibi farklı disiplinlerde de önemli bir role sahiptir. Ancak bu çalışmada, konsept tasarımın daha çok illüstrasyon gerektiren ve görsel öyküleme odaklı uygulama alanlarına vurgu yapılmıştır. Benzer şekilde, moodboard'ların kullanımı da yalnızca görsel öyküleme alanlarıyla sınırlı değildir. Fakat bu bağlamda özellikle görsel öyküleme süreçlerinde moodboard'ların rolü daha belirgin hale gelmektedir. (Görsel 1)



Görsel 1: Bir animasyon projesi için karakterin tasarım aşamasından önce fikir veren moodboard örneği, 2015.

Moodboard'lar öncelikle tasarımcılar tarafından, genellikle görüntü biçiminde olan veya tasarım taslağından türetilen bir temayla bağlantılı görsel veri kümelerini bir araya getirmek için kullanılır. Moodboard'lar, toplanan görselleri tasarımcı için anlamlı bir şekilde düzenlemek için bir alan yaratır ve bu da tasarım sonuçları veya ürünleri için düşüncelerin, ilhamların ve yaratıcılığın akışını sağlamaktadır (Cassidy, 2011, s. 230).

Moodboard genellikle oluşturulacak ilk panodur. Ruh halini belirlemeye ve görenin duygularına hitap eden bir hikaye yaratmaya odaklanır. Moodboard'un amacı, ortak görsel çağrışımlar oluşturmak için görüntüleri kullanarak bir bilgi notundaki ortamı iletme çalışırken dilsel kısıtlamaların üstesinden gelmektir (Munk vd., 2020, s.y.).

Karakter ve çevre tasarımı gibi unsurlar moodboard'lar aracılığıyla görsel bir dilde somut hale getirilmekte ve projeye dair genel atmosferi belirlemede kritik bir rol oynamaktadır. Bu unsurlar projenin temasını somutlaştırırken, karakterlerin kişilikleri ve çevrelerin görsel stilleri tasvir edilir. Renk paletinin ve stil seçimlerinin belirlenmesi projedeki duygusal etkiyi ve atmosferi yansıtmak açısından kritik bir rol oynamaktadır. Bu aşamalardan sonra ilk taslaklar ve illüstrasyonlar ortaya çıkmaya başlar ve konsept tasarımcılar, projelerinin görsel dilini test ederek alternatifler üzerinde düşünürler. Son

olarak ise geri bildirimler alındıkça tasarım süreci yenilenir ve son konsept şekillenir. Bu temel aşamalar konsept tasarımın projedeki görsel anlatının temelini atmasını sağlamakta ve yaratıcı sürecin yönünü belirlemektedir.

Mimari, iç mekân tasarımı, reklamcılık, otomotiv, çizgi roman, moda tasarımı, animasyon ve oyun tasarımlarında konsept tasarım, projelerin görsel ve yaratıcı temellerini oluşturan kritik bir süreç olarak öne çıkmaktadır. Tasarımın olduğu her alanda bir konseptten ve bunun tasarım sürecinden bahsetmek mümkündür. Konsept tasarım fikirlerin soyut bir aşamadan somut bir görselleştirmeye dönüştürülmesini sağlamakta; estetik, işlevsellik ve tematik bütünlük açısından projelerin yönünü belirlemektedir. Bununla birlikte her bir sektörün kendine özgü gereksinimlerini karşılayarak, hem üretim sürecini verimli hale getirmekte hem de nihai ürünün hedef kitleye etkili bir şekilde ulaşmasını desteklemektedir.

2.1. Konsept tasarım, tanımı ve kapsamı

TDK (2024) sözlüğüne göre; kavram, anlayış, görüş, tarz, düzen anlamlarına gelen konsept, tasarımın amacını ve yönünü belirlemektedir.

“Konsept sanat, her şeyden önce malzemesi konsept olan bir sanattır” (Flynt, 1963, s.y.).

Konsept sanat, temanın duygusal ve düşünsel boyutlarını görselleştirerek izleyiciye aktarır. Tema, sanatçıya tasarım sürecinde hangi unsurların ele alınması gerektiği konusunda bir çerçeve sunarken, konsept sanat bu unsurların görsel biçimlerini ve estetik özelliklerini belirler.

“Konsept sanatı veya konsept tasarımı, hali hazırda sadece yazılı kelimeler veya düşünceler olarak var olan fikirlerin görselleştirilmesi olarak bilinmektedir” (Urschel, 2017, s. 10).

Konsept sanatı, illüstrasyonun bir alt türü olarak, bir ürünün nihai halinden önce kavramsal düşüncenin görselleştirilmesini amaçlayan ve filmler, video oyunları, animasyonlar gibi alanlarda kullanılan bir tasarım sürecini ifade eder. Bu bağlamda konsept sanatı terimi karakterlerin uygun bir ortamla birlikte bir araya getirilmesini ve bir atmosferin görsel temsilini içerir. Aynı zamanda, bu disiplin görsel geliştirme veya izlenim tasarımı olarak da adlandırılmakta, kavramsal çerçevenin estetik ve işlevsel yönlerini bir araya getirmeyi hedeflemektedir (Shamsuddin vd., 2013, s.819).

Konsept sanatı, 20. ve 21. yüzyılda, çizgi filmler, filmler, video oyunları ve çizgi romanlar gibi eğlence endüstrisi ürünleri için dikkatle tasarlanmış sürükleyici dünyalar oluşturma gereksiniminden doğmuş bir olgudur. Bir sanat eserinin daha geniş bir bağlamda yeniden kullanıma uygun bir form

olarak düzenlenmesi hem sanatsal özgürlüğün genişlemesi hem de yeni medya ve sanat tarihinin evriminde önemli bir ilerleme olarak görülmektedir. Dijital oyun ve film endüstrisinin farklı projeler arasında görsel çeşitlilik sağlama ihtiyacı, konsept sanatının bir meslek olarak ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Bu disiplin, görselleştirilen nesnelerin kapsamı ve tür çeşitliliği nedeniyle, sanatçıların karakter tasarımı, çevre tasarımı ve sert yüzey tasarımı gibi alanlarda uzmanlaşmasını gerektirir. Aynı zamanda belirli türler, temalar veya stiller üzerine yoğunlaşmak da mümkündür. Konsept sanatında başarının temel unsuru, bilimsel ve sanatsal birikimi derinlemesine anlamakta yatmaktadır. Sanatçılar, genellikle tarih, kültür, zaman çizelgesi, habitat, fiziksel koşullar, bilim ve anatomi gibi unsurları dikkate alarak kurgusal dünyalar için tasarım çözümleri üretmekle yükümlüdür. Bu doğrultuda, konsept sanatçılarının alanlarına özgü uzmanlıklar geliştirdikleri ve bu uzmanlıkların, karakter tasarımcısı, çevre tasarımcısı veya sert yüzey tasarımcısı gibi spesifik kariyer yollarını doğurduğu görülmektedir (Engler ve Trnka, 2021, ss. 106-107).



Görsel 2: Viking mitolojisinden esinlenen konsept tasarımı ile Oddmar isimli platform oyunu karakter eskizleri, 2018.

Konsept sanat, yalnızca görsel tasarım sürecinin bir parçası olarak değil aynı zamanda bir hikâye veya anlatının temel duygusal ve kavramsal unsurlarını destekleyen bir araç olarak da önemli bir rol oynamaktadır. Tema ve kavramsal düşüncenin görselleştirilmesi, yalnızca bir estetik yapı

oluşturmakla kalmaz; aynı zamanda bir hikâyenin atmosferini, karakterlerin özelliklerini ve dünyalarının fiziksel bağlamını izleyiciye aktarmaya hizmet etmektedir. (Görsel 2) Konsept sanatın tarihsel, kültürel ve bilimsel öğeleri birleştirme kapasitesi, anlatının derinliğini güçlendirirken izleyicinin hikâye ile daha derin bir bağ kurmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda, konsept tasarım hikâye ve anlatı odaklı görselleştirme süreçleri için bir köprü işlevi görerek, bir eserin görsel tasarımından hikâye anlatımına uzanan bütüncül bir deneyim yaratmaktadır.

2.1.1. Hikâye ve anlatı odaklı görselleştirme

Hikâye ve anlatı odaklı görselleştirme sürecinde illüstrasyon ve konsept tasarım arasındaki ilişki, işlevsellik ve yaratıcılık ekseninde derin bir bağa sahiptir. Konsept tasarım, hikâyenin veya anlatının genel çerçevesini oluşturmakta ve karakterler, mekânlar, atmosfer gibi temel unsurların görsel ve tematik kimliğini tanımlamaktadır. Bu süreç hikâyenin dünyasını inşa etmeye yönelik yaratıcı bir rehber sunmaktadır.

İllüstrasyon ise konsept tasarımın oluşturduğu bu çerçeveyi detaylandırarak, hikâyenin duygusal ve anlatsal derinliğini artıran görsel ifadelerle desteklemektedir. İllüstrasyonlar, hikâyenin belirli bir sahnesine ya da anlatısına odaklanarak izleyici üzerinde doğrudan bir etki yaratmayı hedefler. Bir dijital oyun konsept tasarımı, tüm dünyayı ve karakterleri tasarlar; illüstrasyon, bu unsurları belirli bir sahneye veya olaya odaklanarak görselleştirebilmektedir.



Görsel 3: Mobil platform oyunu Oddmar, 2021.

Oddmar, Türk oyun stüdyosu Mobge tarafından geliştirilen ve dünya çapında büyük beğeni kazanan bir platform oyunudur. İlk olarak 2018 yılında

piyasaya sürülen bu oyun, iOS, Android ve Nintendo Switch platformlarında oynanabilmektedir. Çizim tabletlerinde el çizimi illüstrasyonlarla tasarlanan Oddmar, görsel olarak bir animasyon filmi havası taşımakta ve detaylı bir hikâye anlatımı sunmaktadır. Oddmar'ın konsept tasarımı, Viking kültürünün tanıdık unsurlarını modern bir anlatımla sunmaktadır. İllüstrasyonlar sadece estetik bir değer taşımakla kalmaz, aynı zamanda hikâyeyi anlatan bir araç olarak da işlev görür. Oddmar'daki her bölüm, karakterlerin gelişimini ve hikâyenin ilerlemesini görsel olarak desteklemektedir. Örneğin, bir karakterin yeni bir yetenek kazanması veya büyümlü güçler edinmesi, o anı yansıtan etkileyici illüstrasyonlarla betimlenmiştir. (Görsel 3)

Konsept tasarım ve illüstrasyon arasındaki bu ilişki, yaratıcı projelerde tutarlılık ve bütünlük sağlamaktadır. Konsept tasarımın sunduğu temel rehberlik, illüstrasyonun anlatıyı detaylandırmasını kolaylaştırmakta, her iki disiplinin birbiriyle etkileşim içinde çalışmasını sağlamaktadır. Böylece hikâye ve anlatı izleyiciyi içine çeken etkili bir görsel dil kazanmaktadır. Konsept tasarımın rehberliğinde şekillenen illüstrasyonlar, hikâyenin temel yapısını destekleyen detaylarla zenginleşirken, izleyicinin görsel unsurlar üzerinden öyküye bağlanmasını kolaylaştırmaktadır. Bu noktada illüstrasyon ve anlatıya katkısı konsept tasarım ve illüstrasyonun birleşiminden doğan bu güçlü anlatı sürecinin doğal bir devamı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda, illüstrasyonun anlatıya katkısı, konsept tasarım ile illüstrasyonun birleşiminden doğan güçlü bir anlatı sürecinin doğal bir uzantısı olarak değerlendirilebilmektedir.

3. İllüstrasyon ve anlatıya katkısı

Her şeyi kucaklayan bir tanımlayıcı terim arayışında, illüstrasyon sıklıkla bir grafik sanatı olarak anılmaktadır (Zeegen, 2009, s. 6).

İllüstrasyon, fikir ve mesajların görsel araçlarla ifade edilmesi ve estetik unsurlarla zenginleştirilmesi olarak öne çıkmaktadır. Günümüzde, çağdaş sanat ve tasarım alanında kendini sürekli geliştiren bir disiplin olarak, izleyici üzerinde güçlü bir etki yaratma potansiyeline sahiptir. Dinamik bir görsel iletişim aracı olarak, illüstrasyon, mesajları enerjik ve etkili bir şekilde aktarmakta ve çağdaş görsel ifade biçimlerinin önemli bir temsilcisi olarak değerlendirilmektedir (Wigan, 2019).

İllüstrasyon, sadece estetik bir görsel ifade aracı olmakla kalmayıp, aynı zamanda anlatı ve öykü kurgusunda tamamlayıcı ve güçlendirici bir unsur olarak işlev görmektedir. Görsel hikâye anlatımının önemli bir bileşeni olan illüstrasyon, metin ve görsel arasında kurduğu anlam köprüleriyle izleyicinin anlatıyla daha derin bir duygusal ve bilişsel bağ kurmasını sağlamaktadır.

Özellikle görsellerin metaforik ve sembolik kullanımı, anlatının çok katmanlı anlamlar sunmasına olanak tanımakta ve izleyiciyi metnin ötesinde bir kavramsal yolculuğa davet etmektedir. İllüstrasyonun anlatıya yaptığı bu katkı, görsel algı süreçlerini harekete geçirerek, izleyicinin hikâyeyi daha hızlı ve etkili bir şekilde özümsemesine zemin hazırlamaktadır (Eisner, 1998).



Görsel 4: İllüstratör Andy Catling'in resimlediği bir çocuk kitabı, 2024.

İllüstrasyon, anlatı dünyasını genişleten, karakterleri ve olay örgüsünü zenginleştiren bir araç olarak öne çıkmış ve çağdaş anlatı yöntemlerinin ayrılmaz bir parçası hâline gelmiştir. Ayrıca, fikir ve kavramları görsel bir düzlemde ifade etme yeteneğiyle anlatıyı daha etkili ve çok boyutlu bir hâle getirmektedir. Konsept tasarımlarda kullanılan illüstrasyonlar, bir temayı ya da düşünceyi somutlaştırarak, soyut kavramların daha anlaşılır ve etkili bir şekilde iletilmesini sağlamaktadır. Bu bağlamda illüstrasyonlar, görsel dilin etkili unsurlarını kullanarak izleyicinin duygusal ve entelektüel bağ kurmasına olanak tanımakta ve böylelikle tasarım sürecinin önemli bir parçası hâline gelmektedir. Özellikle film, oyun ve reklam tasarımı gibi alanlarda, konsept tasarım illüstrasyonları, tasarımın ön aşamalarında fikirlerin test edilmesine, görsel dünyaların yaratılmasına ve projeye yönelik ortak bir vizyonun geliştirilmesine katkı sunmaktadır. Bu illüstrasyonlar hem yaratıcı ekipler arasında hem de nihai hedef kitlede, tasarımın özüne dair güçlü bir algı oluşturma işlevi görmektedir. (Görsel 4)

Konsept tasarım süreçlerinde illüstrasyonun oynadığı bu kritik rol, onun yalnızca bir görsel araç değil, aynı zamanda bir düşünceyi ve vizyonu

somutlaştıran yaratıcı bir yöntem olduğunu ortaya koymaktadır. İllüstrasyon, tasarımın estetik boyutunu zenginleştirirken, aynı zamanda işlevselliği ve anlatıyı destekleyen bir yapı taşı olarak konumlanır. Bu doğrultuda, konsept geliştirme sürecinde illüstrasyonun nasıl bir yöntemsel araç olarak kullanıldığı ve yaratıcı süreçlere hangi açılardan katkıda bulunduğu daha ayrıntılı bir şekilde ele alınmalıdır. Ayrıca görsel öyküleme süreçlerinin daha etkili bir şekilde uygulanabilmesi için konsept tasarım ve illüstrasyon arasındaki ilişkiyi detaylandırmak önemlidir.

3.1. Konsept geliştirme sürecinde illüstrasyon

Konsept tasarım ile illüstrasyon arasında, her iki disiplinin de yaratıcı süreçlerde görsel anlatımın temel unsurları olması nedeniyle işlevsel farklılıklarına rağmen güçlü bir ilişki bulunmaktadır. Konsept geliştirme sürecinde illüstrasyon, tasarımın görselleştirilmesinde işlevsel bir araç olarak öne çıkmakta ve fikirlerin somut bir forma bürünmesini sağlamaktadır. İllüstrasyon, tasarımın başlangıç aşamasında soyut fikirlerin test edilmesi, farklı perspektiflerin keşfedilmesi ve tasarıma yön verecek temel estetik ve içeriksel unsurların belirlenmesi için kritik bir rol oynamaktadır. Bu süreçte illüstrasyon, konseptin yalnızca estetik boyutunu değil, aynı zamanda duygusal, kültürel ve işlevsel yönlerini de yansıtmayı amaçlamaktadır. Böylece konsept geliştirme sürecinde illüstrasyon, tasarım vizyonunu netleştiren ve tasarım projelerine çok yönlü bir katkı sağlayan yaratıcı bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır.

İllüstrasyon, bir düşüncüyü veya mesajı görsel olarak ifade etmenin ötesine geçerek, anlatının duygusal ve estetik boyutlarını zenginleştirmekte ve izleyiciyle daha etkili bir bağ kurulmasını sağlamaktadır (Zeegen, 2012, s. 14).

Konsept tasarım ve illüstrasyon, farklı yaratıcı disiplinlerde geniş bir uygulama alanına sahiptir ve her iki süreç de belirli bir fikrin ya da temanın somutlaştırılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Film ve animasyon endüstrisinde, konsept tasarım illüstrasyonları, sahne düzenlemelerinden karakter tasarımlarına kadar görsel dünyanın temelini oluşturmakta ve yapım sürecinin estetik yönünü şekillendirmektedir. Oyun tasarımı alanında ise illüstrasyon hem mekanların hem de karakterlerin görsel özelliklerini geliştirmede kullanılarak oyuncuların deneyimini zenginleştirmektedir. Bu açıdan bakıldığında konsept tasarım ve illüstrasyon hem yaratıcı süreçleri destekleyen hem de farklı sektörlerin ihtiyaçlarına uyum sağlayabilen esnek ve dinamik bir yapıya sahiptir.



Görsel 5:Konsept tasarımcı Emrah Elmaslı'nın karakter tasarımları, 2010.

Bu bağlamda oyun tasarımı alanındaki başarılı çalışmalarıyla öne çıkan Emrah Elmaslı, konsept tasarım ve illüstrasyonun yaratıcı süreçlerdeki etkisini somutlaştıran önemli bir isim olarak karşımıza çıkmaktadır. Tarihsel unsurları, mekanik formlara dönüştürerek tasarladığı robotik karakterler ile konsept tasarımın merkezine Osmanlı kültürünü koyarak bu karakterleri modern robotik formlarla yeniden yorumlamıştır. Emrah Elmaslı'nın bu tasarımları, konsept tasarımın işlevselliğini, kültürel bağlamla yaratıcı bir şekilde birleştiren başarılı bir örnektir. Tasarımcının bu tür illüstrasyonları sanat, kültür ve teknoloji arasında köprü kurarak nasıl özgün ve anlamlı işler ortaya koyabileceğini göstermektedir. (Görsel 5)



Görsel 6: Muna isimli animasyon için konsept tasarım çalışması, 2020.

Sokak lambalarından esinlenerek tasarlanan küçük evler ve aynı temaya uygun bir logotype ile oluşturulan illüstrasyon, konsept tasarım, illüstrasyon ve tema kavramlarının yaratıcı süreçlerdeki kritik rolünü ortaya koymaktadır. (Görsel 6)

Bu tasarım, konsept tasarımın işlevselliğini vurgulayarak, belirli bir fikri somut bir görsel dile dönüştürürken, aynı zamanda illüstrasyonun anlatı gücünü kullanarak izleyicinin hayal gücünü harekete geçirmektedir. Tema ise bu iki disiplinin bütünlüğünü sağlayarak, projeye hem estetik bir tutarlılık hem de derinlik kazandırmaktadır. Örnekte görüldüğü gibi, sokak lambaları gibi gündelik bir nesnenin, yaratıcı bir süzgeçten geçirilerek kentsel bir hikâyeye dönüştürülmesi, tematik düşüncenin nasıl hem ilham kaynağı hem de görsel bir bağlayıcı unsura dönüşebileceğini göstermektedir.

Sonuç

Bu çalışmada, görsel öyküleme süreçlerinde konsept tasarım ve illüstrasyonun birbirini nasıl tamamladığı ve bu iki disiplinin yaratıcı projelerdeki stratejik işlevleri ele alınmıştır. Araştırma konsept tasarımın hikâye anlatımında görsel temel oluşturma sürecindeki önemini ve illüstrasyonun bu çerçeveyi detaylandırarak anlatıyı nasıl güçlendirdiğini

ortaya koymuştur. Görsel öyküleme, yalnızca estetik bir anlatım değil aynı zamanda izleyiciyle güçlü bir duygusal bağ kurma aracı olarak değerlendirildiğinde, konsept tasarım ve illüstrasyon birlikteliğinin hayati bir öneme sahip olduğu görülmektedir. Konsept tasarım, hikâye dünyasının bütünsel çerçevesini oluştururken, illüstrasyon bu çerçeveyi zenginleştirerek hikâyenin atmosferini derinleştirmekte ve izleyicinin anlatıya daha etkili bir şekilde dahil olmasını sağlamaktadır. Bu iki disiplinin yaratıcı süreçlerde birbirine bağımlı ancak işlevsel olarak farklı roller üstlendiği görülmektedir.

Sonuç olarak, konsept tasarım ve illüstrasyonun bütüncül bir yaklaşımla ele alınmasının, yaratıcı projelerin görsel tutarlılığını ve anlatı gücünü artırdığı söylenebilir. Bu açıdan bakıldığında görsel öyküleme süreçlerine dair daha fazla disiplinler arası çalışmanın, bu alanın potansiyelini tam anlamıyla ortaya çıkaracağı değerlendirilmektedir.

Kaynakça

- Cassidy, T. (2011). The mood board process modeled and understood as a qualitative design *research tool*, *Fashion Practice*, 3, ss. 225–251.
- Cohn, N. (2016). *The Visual Narrative Reader*. Londra: Bloomsbury Publishing.
- Eisner, W. (1998). *Comics and sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist*. W. W. Norton & Company.
- Engler, M., Trnka, A. (2021). Fundamental knowledge behind creation of concept art. *European Journal of Media, Art and Photography*, 9(2), ss. 106-115.
- Flynt, H. (1963). Concept art. *An anthology* içinde. <https://henryflynt.org/aesthetics/conart.html>
- Munk, J. E., Sorensen, J. S., Lauren, L. N. (2020). The value of design & engineering education in a knowledge age. Buck, L., Bohemia, E., Grierson, H. (Ed.), *DS 104: Proceedings of the 22nd International Conference on Engineering and Product Design Education (E&PDE 2020)* içinde. VIA Design, VIA University. <https://doi.org/10.35199/EPDE.2020>
- Omernick, M. (2004). *Creating the Art of the Game*. Berkeley: New Riders Publishing.
- Pimenta, S., Poovaiah, R. (2010). On defining visual narratives. *Design Thoughts*, ss. 25-46.
- Shamsuddin, A.K., Islam, B. & Islam, K. (2013). Evaluating content based animation through concept art. *International Journal of Trends in Computer Science*, 2(11), ss. 818-830.
- Türk Dil Kurumu (2024). Konsept. *Güncel Türkçe sözlük* içinde. <https://sozluk.gov.tr/> (07.12.2024)
- Urschel, J. (2017). *What is Concept Art? In The Ultimate Concept Art Career Guide*. Worcester: 3Dtotal Publishing.
- Wigan, M. (2019). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü*. (M. E. Uslu, Çev.). İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Zeegen, L. (2009). *What is Illustration?* Switzerland: Rotovision.
- Zeegen, L. (2012). *The Fundamentals of Illustration* (2nd ed.). Bloomsbury Publishing.

Görseller

Görsel 1: Emma McCutcheon. (2015). Erişim Adresi:

<https://e-mccutcheon255678-sp.blogspot.com/2015/03/applied-animation-character-mood-board.html>

Görsel 2: Senri & Mobge. (2018). Erişim Adresi:

<https://www.cultofmac.com/news/oddmars-viking-platformer>

Görsel 3: Arden Papuççuyan. (2021). Erişim Adresi:

<https://webrazzi.com/2021/12/01/mobge-ile-oddmarmar-in-arcade-platformuna-eklenme-surecini-ve-gelecek-planlarini-konustuk/>

Görsel 4: Andy Catling. (2024). Erişim Adresi:

<https://www.facebook.com/photo?fbid=1232751731736048&set=pcb.1232751755069379>

Görsel 5: BBC Ronin. (2010). Erişim Adresi:

<https://digiconcept.blogspot.com/2010/04/emrah-elmasli.html>

Görsel 6: Mesut Tanrıku. (2020). Erişim Adresi:

<https://munasergi.wixsite.com/online/konsept-tasarim>

Dijital Sergileme Tasarımında İllüstrasyon Kullanımı

E. Jessica McKIE¹

Özet

1980’lerde “beyaz küp” sergi anlayışından “yerleştirme”ye geçişle sanat ve izleyici ilişkisi dönüşüm geçirmiştir. Günümüzde ise bu dönüşüm, “dijital küp” kavramıyla devam etmekte, dijital sergi tasarımı sanatsal ve kültürel içeriğin etkileşimli ve veri temelli yöntemlerle sunulmasını sağlamaktadır. Artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi teknolojiler, izleyiciye sürükleyici deneyimler sunarken, dijital araçlar illüstrasyon sanatını dönüştürerek yaratıcı anlatımlara katkıda bulunmaktadır. Dijital hikâye anlatımı, duygusal etkileşim ve bilişsel anlamayı kolaylaştırarak izleyiciyle iletişim kurmayı kolaylaştırmaktadır. Ayrıca illüstrasyon, dijital sergilerde hem estetik hem de mesaj iletimi açısından kritik bir rol oynamaktadır. Bu makalede, dijital sergileme tasarımı süreçleri ve illüstrasyonun bu süreçlere hangi amaçla entegre edildiği tartışılmıştır. İllüstrasyonlar, hem geçmişini hem de geleceği kapsayan çok katmanlı bir anlatım sunarak izleyicide duygusal bağ yaratabilmektedir. Dijital sergilerde kullanılan çoklu ortam teknolojilerine entegre illüstrasyon kullanımı, hem iletişim hem de görsel sanatlarda yeni ufuklar açmaktadır.

Giriş

1980’lerde sanatsal pratikte “sergileme”den “yerleştirme”ye (enstalasyona) doğru bir dönüşüm yaşanmıştır. Bu dönüşüm, O’Doherty’nin “beyaz küp”ü içinde izleyicinin yapıtla karşılaşma koşullarını değiştirmiş ve yeni bir izleme pratiğinin gelişmesine sebep olmuştur. Günümüzde ise artık beyaz küpün yerini “dijital küp” almıştır (McKie, 2024).

Dijital sergi tasarımı, sanat ve kültürel içeriğin sunumunu ve katılımını geliştirmek için dijital teknolojilerin, etkileşimli deneyimlerin ve veriye

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim ve Tasarım Bölümü, orcid id: 0000-0001-5747-5371

dayalı yaklaşımların stratejik entegrasyonunu kapsayan çok yönlü bir alandır. Bu gelişen disiplin, dijital sanatın dönüştürücü etkisi, sanat yaratımı ve dağıtımının demokratikleşmesi ve izleyicilerin değişen beklentileri ile dönüşmeye devam etmektedir.

Gelişmekte olan çoklu ortam teknolojilerin entegrasyonu dijital sergi tasarımı üzerinde etkili olmuştur. Çoklu ortam, belirli bir içeriğin sunumu için metin, illüstrasyon, grafik, canlandırma, fotoğraf, video ve ses gibi farklı sembol sistemlerinin birbirlerini tamamlayacak biçimde dijital ortamda bütünleştirilmesidir (McKie, 2024). Bu teknolojiler, fiziksel ve dijital alanlar arasındaki sınırları bulanıklaştırarak sergi anlatılarının daha akıcı bir şekilde yorumlanmasını mümkün kılmıştır (Geisler, 2011). Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality) ve Sanal Gerçeklik (Virtual Reality), sürükleyici (immersive) deneyimler yaratarak, izleyicilerin dijital sanatla etkileşime geçme ve onu yorumlama biçimini dönüştürme, daha derin düzeyde etkileşim ve duygusal rezonans sağlama potansiyeline sahiptir.

Ayrıca, veriye dayalı yaklaşımların dijital sergi tasarımına uygulanması, kullanıcı deneyimini geliştirmek için yeni yollar açmıştır. Verilerin stratejik kullanımı, müze ve galeri deneyimlerinin tasarımına ilham vererek kişiselleştirmeye, birlikte yaratmaya ve yeni anlatı yapılarının keşfedilmesine olanak sağlayabilmektedir (Darzentas ve diğerleri, 2022).

Dijital sergi tasarımının temel itici güçlerinden biri, dijital teknolojilerin sanat yapma sürecine dahil edilmesidir. Bir uygarlık seviyesi göstergesi olan ve temelde duygu, yaratı, estetik gibi kavramların anlatımında kullanılan bir yöntem olan sanat, günümüzde teknolojiyle ifade edilmeye başlamaktadır. İnsanlığın, kültürün ve teknolojinin birlikte evrimi, metinlerin doğasını ve toplumdaki rolünü dönüştürme potansiyeline sahiptir (Geisler, 2011). Bu gelişen ortamda gezinmek, dijital sanat, sergi tasarımı ve daha geniş sosyokültürel bağlam arasındaki etkileşimin incelikli bir şekilde anlaşılmasını gerektirir.

Dijital sergilerin evrimi kapsayıcılık ve erişilebilirlik ihtiyacından da etkilenmiştir. Edwards, dijital arşivler ve sergiler de dahil olmak üzere dijital beşeri bilimler projelerinin marjinalleştirilmiş tarihleri korumaya ve bunları daha geniş kitleler için erişilebilir hale getirmeye nasıl hizmet ettiğinin altını çizmektedir (Edwards, 2023). Kapsayıcılık konusundaki bu odaklanma, çoklu ortam teknolojilerinin (multimedia) ziyaretçi katılımını artırabileceğini ve bu doğrultuda müze sergilerinin çekiciliğini artırabileceğini, böylece turizmdeki mevsimsellik sorunlarını ele alabileceğini savunan Khalil ve diğerlerinin çalışmalarında da vurgulanmaktadır (Khalil ve diğerleri, 2023). Etkileşimli ve kişiselleştirilmiş deneyimlere yapılan vurgu, veriye dayalı

tasarımın birlikte oluşturma ve kişiselleştirme yoluyla ziyaretçi katılımını nasıl artırabileceğini gösteren araştırmalarla daha da desteklenmektedir (Darzentas ve diğerleri, 2022).

Dijital teknolojilerin ve illüstrasyonun kesişimi, görsel anlatıların yaratılma, yayılma ve deneyimlenme biçimini dönüştürmüştür. Dijital araçlar giderek daha karmaşık hale geldikçe, illüstratörlere yaratıcılık ve ifade için yeni yollar sunarak daha önce ulaşılamayan dinamik ve etkileşimli görsellerin üretilmesine olanak tanımıştır. Bu evrimin yalnızca sanatçılar için değil aynı zamanda iletişim, pazarlama ve eğitim için illüstrasyona dayalı çeşitli endüstriler için de önemli sonuçları vardır diyebiliriz.

Zhang'ın (2023) söylediği gibi, dijital illüstrasyon, daha farklı, dinamik ve etkileşimli görsel ifadeler yaratmak için dijital araçların yeteneklerinden yararlanmaktadır. Bu durum sanatçıların bilgiyi daha doğru ve canlı bir şekilde aktarmalarına olanak tanırken, aynı zamanda öznelliklerini ve duygusal tutumlarını da tam olarak ifade etmelerine olanak tanımaktadır. Dijital araçların artan erişilebilirliği ve çok yönlülüğü, illüstrasyon sanatının geniş bir yaratıcı yelpazeye görsel hikaye anlatma sürecine katılmasını sağlamıştır.

1. İllüstrasyon türleri ve kullanım alanları

İllüstrasyon, çeşitli stil ve uygulamaları kapsayan, çoklu alanlarda iletişim için hayati bir araç olarak hizmet etmektedir. Stilize ve soyuttan fotogerçekçiye kadar çeşitli çizim teknikleri ve stilleriyle bilgisayar grafikleri, eğitim ve bilimsel görselleştirme gibi çok çeşitli alanlarda illüstrasyon kullanımı yaygındır (Willats ve Durand, 2005; Garcés ve diğerleri, 2014).

1.1. Kullanım Amacına Göre İllüstrasyon Türleri

a. Editoryal İllüstrasyon: Gazete, dergi veya kitaplarda metni desteklemek için kullanılmaktadır. Bu tür illüstrasyonlar, makalelerde tartışılan temaları, duyguları veya kavramları görsel olarak temsil ederek hikaye anlatımını geliştirmektedir.

b. Reklam İllüstrasyonu: Ürün veya hizmetlerin tanıtımında kullanılmaktadır. Çarpıcı ve dikkat çekici görsellerle hedef kitleye hitap etmeyi amaçlamaktadır.

c. Teknik İllüstrasyon: Karmaşık mekanizmaları veya süreçleri açıklamak için kullanılmaktadır. Mühendislik, tıp veya eğitim alanlarında tercih edilmektedir.

d. Çocuk Kitabı İllüstrasyonu: Hikayelerin atmosferini oluşturmak ve çocukların ilgisini çekmek için kullanılmaktadır. Genellikle parlak renkler ve basit şekiller tercih edilmektedir.

e. Bilimsel İllüstrasyon: Doğal dünyayı, bilimsel konseptleri veya biyolojik varlıkları detaylı bir şekilde betimlemek için kullanılır. Eğitim ve araştırma materyallerinde sıklıkla karşımıza çıkmaktadır.

f. Moda İllüstrasyonu: Giysi tasarımlarını veya moda konseptlerini sergilemek amacıyla kullanılmaktadır. Özellikle modacıların tasarım süreçlerinde ve ilgili tekstil ürününün prototip aşamasında yapılmaktadır.

g. Konsept İllüstrasyonu: Oyun, film ve animasyonlar için karakter, ortam veya sahne tasarımlarını görselleştirmede kullanılmaktadır. Fantezi ve bilim kurgu türlerinde yaygın olarak görülmektedir.

h. Infografik İllüstrasyon: Verileri ve bilgileri görselleştirmektedir. Karmaşık verileri anlaşılır hale getirmek konusunda avantajlar sağlamaktadır.

1.2. Kullanılan Tekniklere Göre İllüstrasyon Türleri

a. Geleneksel İllüstrasyon: Kağıt, tuval veya diğer fiziksel yüzeylerde elle yapılan çalışmaları içermektedir. Kalemle çizim (sketch), sulu boya, yağlı boya, mürekkep çizimleri alt tür olarak söylenebilir.

b. Dijital İllüstrasyon: Bilgisayar programları (Photoshop, Illustrator, Procreate vb.) kullanılarak yapılmaktadır. Dijital tabletler ve kalemler yaygın olarak kullanılan çizim araçlarıdır.

c. Karma Teknik İllüstrasyon: Geleneksel ve dijital yöntemlerin birleştirilmesiyle oluşturulmaktadır.

1.3. Stil ve Yaklaşımına Göre İllüstrasyon Türleri

a. Minimalist İllüstrasyon: Az renk ve detay kullanılarak sadeliğin ön planda olduğu bir türdür.

b. Realistik (Gerçekçi) İllüstrasyon: Objeler ve sahneler gerçeğe uygun olarak tasvir edilmektedir.

c. Karikatürize İllüstrasyon: Abartılı figürler ve mizahi unsurlar içermektedir. Genellikle çizgi romanlarda ve animasyonlarda kullanılmaktadır.

d. Fantezi ve Bilim Kurgu İllüstrasyonu: Çoğunlukla hayali dünyalar, yaratıklar ve konseptler içermektedir.

e. İzometrik İllüstrasyon: 3D benzeri görseller için geometrik perspektif kullanılmaktadır. Çoğunlukla oyun ve tasarım projelerinde tercih edilmektedir.

1.4. Medyaya Göre İllüstrasyon Türleri

a. Basılı İllüstrasyon: Kitap, dergi, poster ve ambalaj tasarımlarında kullanılmaktadır.

b. Dijital Medya İllüstrasyonu: Web siteleri, uygulamalar ve sosyal medya için yapılmaktadır.

c. Hareketli İllüstrasyon: Animasyon ve hareketli grafiklerde kullanılmaktadır.

2. Dijital Sergilerin Tasarım Süreçleri

Dijital sergilerin tasarım süreçleri, gelişen teknolojilerden, kullanıcı merkezli tasarımdan ve disiplinler arası iş birliğinden yararlanan çok yönlü bir yaklaşım içermektedir. Endüstriyel tasarım ve grafik tasarım mesleklerinin yanı sıra, iç mimar, mimar, sanatçı, küratör ve sergi katılımcısı gibi çok disiplinli ekipler, sergi tasarım projelerinde yer almaktadır. Dernie'ye göre sergileme tasarımı; performans, yerleştirme ve çevresel sanat gibi sanat hareketleriyle kesişirken, grafik tasarım, yeni medya ve iç mimarlık gibi alanlarla da iç içedir (Dernie, 2006). Tasarım süreci yaklaşımları aşağıdaki gibi incelenebilir;

a) Disiplinlerarası İş birliği

Alanın disiplinler arası doğası, tasarım sürecine rehberlik edecek metodolojilerin ve çerçevelerin geliştirilmesini gerektiren benzersiz tasarım zorlukları ortaya çıkarmaktadır (Antoniou ve diğerleri, 2013; Beale ve diğerleri, 2022). Bu sebeple, dijital sergi tasarımı müzecilik, teknoloji, eğitim ve tasarım gibi çeşitli disiplinlerin iş birliğini gerektirmektedir. Küratörler, tasarımcılar ve teknoloji uzmanları gibi farklı paydaşlar arasındaki etkili iletişim ve sınırların aşılması, dijital sergilerin başarılı bir şekilde uygulanması için önemlidir (Vavoula ve Mason, 2017).

b) Dijital Teknolojilerin Dahil Edilmesi:

Artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) ve etkileşimli çoklu ortam teknolojileri gibi dijital teknolojilerin entegrasyonu, dijital sergi tasarımının önemli adımlarından biridir (Liu ve Teng, 2014). Bu teknolojiler, fiziksel ve dijital alan arasındaki sınırları bulanıklaştıran sürükleyici ve ilgi çekici deneyimlerin yaratılmasına olanak sağlamaktadır.

Üç boyutlu tarama ve modelleme gibi dijital araçların stratejik kullanımı, kültürel eserlerin doğru şekilde sayısallaştırılmasına ve korunmasına olanak tanıyarak (Liu ve Teng, 2014), detaylı ve kolay bir şekilde sergilenabilmelerini sağlar.

Çoklu ortam teknolojilerinin dijital sergileme tasarımına sağladığı olanakları doğru ve etkili bir biçimde kullanabilmek için, sergi nesnesinin ve sergi bağlamının iyi analiz edilmesi gerekmektedir. Bu noktada konunun uzmanlarından destek almak ve daha önce belirtildiği gibi disiplinlerarası iş birliği ile detaylı araştırmalar yapmak önem arz etmektedir. İlgili araştırmalar ve analiz sonucunda, sergileme tasarımı için kullanılacak doğru dijital teknolojiyi ve ona entegre edilecek tasarım tekniğini uygulamak, tasarım sürecinin kesintiye uğramaması adına etkili olacaktır diyebiliriz.

c) Kullanıcı Merkezli Tasarım:

Dijital sergi tasarımı, hedef kitlenin ihtiyaçlarına, tercihlerine ve deneyimlerine odaklanan, kullanıcı merkezli bir yaklaşımı vurgulamaktadır (Darley ve Carroll, 2022; Zaman vd., 2016). Ortak tasarım ve birlikte yaratım gibi katılımcı tasarım yöntemleri, serginin erişilebilir, kapsayıcı ve izleyicinin ihtiyaçlarına yanıt veren olmasını sağlamak için son kullanıcıları tasarım sürecine dahil edebilmektedir (Zaman ve diğerleri, 2016; Kong ve Zhang, 2021).

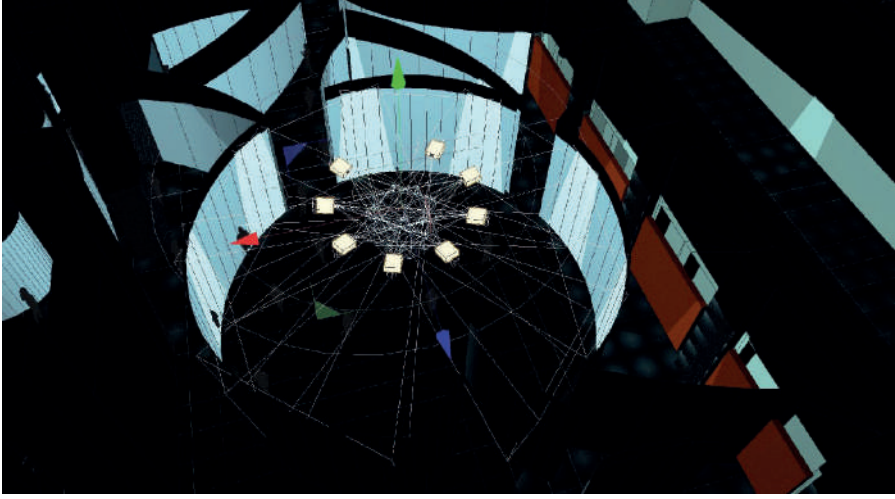
Ziyaretçi analitiği ve kişiselleştirme kullanımı gibi veri odaklı yaklaşımların dahil edilmesinin, kullanıcı deneyimini ve katılımını geliştireceği düşünülmektedir (Darley ve Carroll, 2022).

d) Yinelemeli Tasarım ve Prototipleme:

Dijital sergilerin tasarımı genellikle, sergi deneyimini iyileştirmek ve geliştirmek için prototiplerin ve kullanıcılardan gelen geri bildirimlerin kullanıldığı yinelemeli bir süreci içermektedir (Zaman ve diğerleri, 2016; Beale ve diğerleri, 2022).

Dijital maketlerin ve etkileşimli simülasyonların kullanımı gibi hızlı prototipleme teknikleri, sergi tasarımının test edilmesine ve iyileştirilmesine olanak tanımaktadır (Uçar ve diğerleri, 2023). Buna örnek olarak 2019 yılında CerModern’de ziyarete açılan “Göbekli Tepe: The Gathering” sergisi verilebilir. Serginin yaratıcı ekibinin yönetiminden sorumlu olan Efe Alpay, büyük ölçekli sürükleyici bir sergi tasarım sürecinde simülasyon ve prototip yapmanın önemini vurgulamaktadır (Alpay, Aktaran McKie, 2024). Sergi için hazırladıkları simülasyon (Görsel 1) sırasında, kurulum aşamasında gerçekleşmesi durumunda geri dönülemez ve proje bütçesinde sorunlara yol açacak çeşitli engellerin fark edildiğini dile getirmiştir. Bu yaklaşım,

tasarım ve geliştirme süreci sırasında ortaya çıkabilecek teknik, kullanıcı deneyimi ve lojistik gibi zorlukların ele alınmasına yardımcı olmaktadır.



Görsel 1: Göbeklitepe: The Gathering Sergisi, Sanal ortamda projektör yerleřtirmesi, Efe Alpay Kiřisel Arřivi

3. Fiziksel sergileme ve Dijital Sergileme

Fiziksel ve dijital sergiler arasındaki karřılařtırma, ziyaretçi katılımı, erişilebilirlik ve teknolojinin müzecilikte gelişen rolü arasındaki karmařık etkileşimi ortaya koymaktadır.

Fiziksel sergiler uzun zamandır müze deneyimlerinin temel taşı olmuřtur ve tarihi eserler/sanat eserleriyle somut etkileşimler sunmaktadır. Ziyaretçiler bu sergilerle görme, dokunma ve ses içeren duyuşal bir deneyim yoluyla etkileşime geçerek sergilenen nesnelerin somut haliyle doğrudan bir baęlantı kurabilmektedir. Loscialpo'nun belirttięi gibi, fiziksel sergi ortamı, sergilemenin performans özellięinin ziyaretçi algılarını ve etkileşimlerini şekillendirmede çok önemli bir rol oynadıęı “ortamın akıcı bir şekilde yorumlanmasına” olanak tanımaktadır (Loscialpo, 2016). Coęrafi kısıtlamalar ve erişilebilirlik sorunları gibi fiziksel alanların sınırlamaları, dijital alternatiflerin arařtırılmasına yol açmıřtır diyebiliriz.

Dijital sergiler ise fiziksel sınırları aşabilecek sürükleyici ve etkileşimli deneyimler yaratmak için teknolojiden yararlanmaktadır. Milic, müzelerin eğitim deneyimlerini çeřitli dijital platformlara daęıtması ve böylece fiziksel alanları tamamlayan “mobil, açık ve baęlantılı” bir ortam yaratması

gerektiğini savunmaktadır (Milic, 2022). Bu dijital dönüşüm, yalnızca uzaktaki izleyicilerin erişilebilirliğini artırmakla kalmamaktadır, aynı zamanda ziyaretçilerin ilgisini benzersiz şekillerde çekebilecek yenilikçi hikaye anlatma tekniklerine de olanak tanımaktadır. Örneğin, dijital sergiler, anlatıyı zenginleştirebilecek ve sergilenen eserlerin bağlamsal olarak daha derin anlaşılmasını sağlayabilecek videolar ve etkileşimli grafikler gibi çoklu ortam öğelerini içerebilmektedir. Portekiz, Lizbon bölgesine bağlı Sintra kentinde yer alan News Museum'daki savaş muhabirliğini anlatan bölümde uygulanmış video ve yansıtma teknikleriyle izleyiciler, anlatılan hikayeleri daha iyi içselleştirebilmekte ve bu hikayelerde geçen muhabirlerle duygudaşlık yapabilmektedirler (Görsel 2).



Görsel 2: News Museum, Savaş Muhabirliği Bölümü, E. Jessica Mckie kişisel arşivi, 2019

Dahası, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçekliğin (VR) dijital sergilere eklenmesi, fiziksel ve dijital alan arasındaki çizgiyi daha da belirsiz hale getirmektedir. Bu teknolojiler, ziyaretçilerin sergileri daha sürükleyici bir şekilde deneyimlemelerine olanak tanıyarak, eserlerin dijital temsilleriyle geleneksel ortamlarda mümkün olmayan şekillerde etkileşime girmelerini sağlamaktadır. Zıraman ve İmamoğlu'nun da belirttiği gibi, dijital sergilerdeki dikkat dinamikleri, üç boyutluluk gibi belirli dijital unsurların ziyaretçinin dikkatini tek başına bir boyuttan daha etkili bir şekilde çekmesi nedeniyle fiziksel sergilerden önemli ölçüde farklılaşabilmektedir (Zıraman ve İmamoğlu, 2022). Bu, dijital sergilerin, teknolojinin stratejik kullanımı yoluyla ziyaretçi katılımını optimize edecek şekilde tasarlanabileceğini göstermektedir.

Fiziksel sergilerin sağladığı psikolojik sürükleyicilik ve etkileşimin dijital ortamlarda kopyalanması, doğru çoklu ortam teknolojilerinin ve tasarım tekniklerinin seçilememesi durumunda zor olması da mümkündür. Dijital teknolojiler ziyaretçi deneyimlerini geliştirebilirken, aynı zamanda temsil edilen nesnelerin fizikselliğiyle örtüşen anlamlı etkileşimleri teşvik edecek şekilde tasarlanmaları gerekmektedir. Ayrıca, fiziksel ve dijital unsurları

birleştiren “fijital” kavramı (Odabaşı, 2017) ile birlikte söz konusu olan fijital deneyimler, farklı ziyaretçi tercihlerine hitap eden daha bütünsel sergi deneyimleri yaratmanın bir yolu olarak da gündeme gelmektedir (Baldini, 2020).

4. Dijital Sergileme Tasarımında Hikaye Anlatımı

Dijital sergi tasarımında hikaye anlatımı, sergi tasarımının temel ögesidir. Hikaye anlatımının izleyicileri büyüleme, etkileşimi artırma ve sunulan içerikle daha derin bağlantılar kurma gücü bulunmaktadır.

Hikaye anlatımını dijital sergilere dahil etmenin en önemli faydalarından biri izleyicilerde duygusal tepkiler uyandırabilme yeteneğidir. Angay-Crowder ve diğerleri (2013), dijital hikaye anlatımının, yaratıcı ile izleyici arasında kişisel ve duygusal katılım yaratabileceğini ve bunun da mesajın akılda tutulması ve anlaşılmasının artmasına yol açabileceğini vurgulamaktadır. Dijital hikaye anlatımı, izleyicilerin duygularından yararlanarak karmaşık bilgileri daha ilişkilendirilebilir ve erişilebilir hale getirebilmektedir.

Ayrıca, dijital hikaye anlatımının işbirlikçi doğası, topluluk duygusunu ve ortak anlayışı geliştirebilir. Gachago ve diğerleri (2013), dijital hikaye anlatımı sürecinin hem bilişsel hem de duygusal emeği nasıl kolaylaştırabileceğini, katılımcıların farklı bakış açılarıyla etkileşime geçmesine ve kendi varsayımlarına meydan okumasına nasıl olanak sağlayabileceğini tartışmıştır. Bu işbirlikçi yaklaşım, amacın geniş bir izleyici kitlesi için kapsayıcı ve anlamlı deneyimler yaratmak olduğu dijital sergiler bağlamında özellikle değerli olmaktadır.

4.1. Hikaye Anlatımında İllüstrasyonun Gücü

İllüstrasyon, çeşitli medyalarda izleyicinin algılarını ve deneyimlerini şekillendirmede önemli bir rol oynamaktadır. İllüstrasyonun izleyici üzerindeki etkileri, duygusal katılım, bilişsel süreç ve kültürel yorumlama dahil olmak üzere çeşitli boyutlar aracılığıyla anlaşılabilir. İllüstrasyonun izleyici üzerindeki etkileri, duygusal katılım, bilişsel süreç ve kültürel yorumlama dahil olmak üzere çeşitli boyutlar aracılığıyla anlaşılabilir.

İlk olarak illüstrasyonlar, izleyicinin katılımını önemli ölçüde etkileyebilecek duygusal tepkileri uyandırmaktadır. Kreps'e göre, sağlık iletişiminde bilimsel illüstrasyonun kullanılması, özellikle sağlık okuryazarlığı sınırlı olan hedef kitle arasında mesajın kalıcılığını ve duygusal yankıyı artırmaktadır Kreps (2012). Bu duygusal katılım, illüstrasyonların karmaşık bilgileri basitleştirip daha ilişkilendirilebilir hale getirebildiği halk sağlığı kampanyaları gibi risklerin yüksek olduğu bağlamlarda oldukça önemlidir. Çizimler, izleyicinin duygularından yararlanarak öncelik veya empati duygusunu geliştirebilmekte, böylece eylemi veya daha derin düşünmeyi

motive edebilmektedir. İllüstrasyonlar ayrıca, karmaşık bilgileri daha anlaşılabilir görsel formatlara bölerek bilişsel süreci kolaylaştırmaktadır. Friesen ve diğerleri görsel anlatıların karmaşık fikirleri daha geniş bir izleyici kitlesi için daha erişilebilir hale getirebileceğini belirterek, çizgi romanların bilimsel kavramları iletmedeki etkinliğini vurgulamaktadır (Friesen ve diğerleri, 2018). Bu basitleştirme, illüstrasyonların anlamaya ve akılda tutmaya yardımcı olabileceği eğitim ortamlarında özellikle faydalı olmaktadır. Çizimler, bilgiyi görsel olarak sunarak izleyicilerin anlayışı geliştiren zihinsel modeller oluşturmasına yardımcı olmakta ve böylece soyut kavramlar ile somut gerçeklikler arasındaki boşluğu doldurmaktadır.

Ayrıca illüstrasyonların stratejik kullanımı izleyici davranış ve tutumlarını da etkileyebilmektedir. Anteby ve Holm, izleyici türlerindeki değişimlerin sanatsal performansların algılanışını nasıl etkileyebileceğini tartışırken, tasarımcıların illüstrasyonlarını farklı izleyici kitlelerinde yankı uyandıracak şekilde uyarlamaları gerektiğini vurgulamaktadır (Anteby ve Holm, 2021). Bu uyarlanabilirlik, izleyicilerin giderek daha heterojen hale geldiği küreselleşmiş bir dünyada hayati önem taşımakta ve görsel iletişime incelikli bir yaklaşım gerektirmektedir.

Bu bağlamda, illüstrasyonun dijital sergilemelerde kullanılması, izleyiciler üzerindeki çok yönlü etkileri, duygusal etkileşimi, bilişsel süreci ve kültürel yorumu kapsayacak şekilde ele alındığında, sürükleyici sergi tasarımının etkili olmasında sergi düzenleyicilerine avantaj sağlamaktadır. Tasarımcılar illüstrasyonların gücünden yararlanarak izleyicilerde yankı uyandıran, anlayışı geliştiren ve duygusal bağları güçlendiren etkili dijital hikayeler yaratabilmektedir. İllüstrasyon tekniğinin, günümüzde kullanılan tüm çoklu ortam teknolojilerine uyumlanabilir olması, dijital sergileme tasarımlarında sıklıkla tercih edilmesine sebep olmaktadır. Görsel iletişim ortamı gelişmeye devam ettikçe, çeşitli alanlardaki izleyici deneyimlerini şekillendirmede illüstrasyonun rolünün temel olmaya devam edeceğini ön görmek mümkündür.

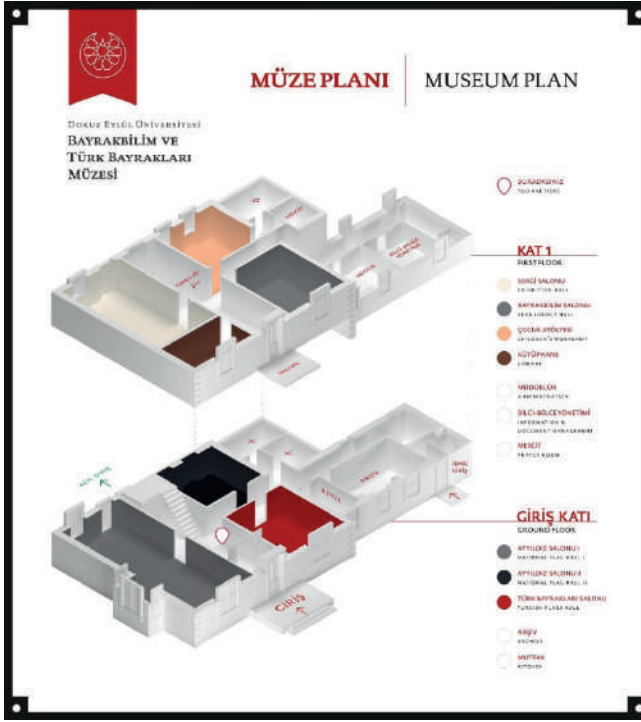
Dijital sergileme tasarımında illüstrasyon kullanımının tercih edilme sebepleri aşağıdaki gibi sıralanabilir;

- Anlayışı ve katılımı geliştirmek
- Görsel çekiciliği ve estetiği geliştirmek
- Etkileşimli ve katılımcı deneyimleri kolaylaştırmak
- Kültürel mirasın korunması ve tanıtılmasını sağlamak
- Eğitim ve bilgilendirme konusunda destek olmak

- Yaratıcılığı ve yeniliği geliştirmek
- Uzaktan ve erişilebilir deneyimleri kolaylaştırmak

5. Dijital Sergileme Tasarımında İllüstrasyon Kullanımı Örnek İncelemesi; Bayrambilim ve Türk Bayrakları Müzesi

Türkiye'nin ilk ve tek milli bayrak müzesi olma özelliğini taşıyan Bayrambilim ve Türk Bayrakları Müzesi, İzmir'in düşman işgalinden kurtuluş günü olan 9 Eylül 2020'de açılmıştır. Dokuz Eylül Üniversitesi Dokuzçeşmeler Yerleşkesinde bulunan 130 yıllık tarihi Eylül Köşk binasının mekan olarak kullanıldığı müze, 3 sergi salonu, 1 çok amaçlı salon, 1 çocuk müzesi odası, 1 ihtisas kütüphanesi ve 1 arşiv odasından oluşmaktadır (Görsel 3).



Görsel 3: Bayrambilim ve Türk Bayrakları Müzesi, Müze Planı, Ömer DURMAZ
Kişisel Arşivi

Müzenin ana sergi alanlarında, Ay Yıldız'ın tarihsel yolculuğu, sergilenen tarihi nesnelere aracılığıyla izleyicilere aktarılmaktadır. Türk Bayraklarının tarihi ise interaktif uygulamalar ve multivizyon gösterileriyle sunulmaktadır. Müze koleksiyonunda, Milli Mücadele dönemine ait Gazi Bayrakları,

Anıtkabir’den ve Türkiye Cumhuriyeti Cumhurbaşkanlığından alınan Görev Yapmış Bayraklar, Hudut Bayrakları gibi özel ve korunması gereken bayraklar yer almaktadır. Bunun yanı sıra, ay yıldız temalı farklı dönemlere ait eserler de sergilenmektedir.

Müzenin Proje Tasarımcısı ve Kurucu Müdürü olan, aynı zamanda Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü Öğretim Görevlisi Ömer Durmaz, bu süreçte, DEÜ GSF Grafik Bölümü Araştırma Görevlilerinden oluşan bir ekip kurduklarını belirtmiştir. Müze ile ilgili kurumsal kimlik tasarımı ve dijital uygulamalar, Durmaz’ın yönetimindeki ekip tarafından gerçekleştirilmiştir. Müzenin hazırlık aşamaları, Dekan Prof. Dr. H. Yakup Öztuna ve Rektör Prof. Dr. Nühket Hotar’ın destekleriyle kısa sürede tamamlanmıştır. Bu proje, deneyimli bir tasarım ekibi ile hayata geçirilmiştir.

Durmaz, Türk Bayrakları Salonu için dijital ve etkileşimli bir tasarım geliştirmiştir. Bu tasarım, müzenin koleksiyonunda yer almayan ancak tarihsel süreçte yer alması gereken eserleri dijital ortamda izleyiciye sunma ihtiyacı nedeniyle, çoklu ortam teknolojileri kullanarak oluşturulmuştur. Sergilenen eserlerin fiziksel olarak mevcut olmadığı bu bölümde, dijital hikaye anlatımı tercih edilmiştir. Sergileme tasarımı için, panoramik bir video anlatı ve etkileşimli bir kiosk kullanılması kararlaştırılmıştır. Bu tasarımda, başarılı bir sonuç elde edebilmek için iş bölümü ve alanında uzman tasarımcılarla çalışmanın önemine dikkat çekilmektedir. Ekipteki diğer isimler arasında Doç. Korkut Öztekin desenler ve seslendirme, Arş. Gör. Semih Şişman metin yazımı, Arş. Gör. Çetin Can Karaduman, Arş. Gör. Ahmet Özcan ve Arş. Gör. Hasan Mavi animasyon, illüstrasyon ve interaktif uygulamalardan sorumludur. Ayrıca, bölümün Sanatta Yeterlik öğrencisi ve profesyonel tasarımcı Amir Ahmadoghlu da danışmanlık yapmış ve son kontrolleri gerçekleştirmiştir (Görsel 4).




PROF. DR. NÜKHET HOTAR
Rektör, Müzenin Kurucusu

YAPIM Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü ve
Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü

PROJE SÜRESİ: İki ay | **AÇILIŞ TARİHİ:** 9 Eylül 2020

KOORDİNATÖR Prof. Dr. H. Yakup ÖZTUNA	İLLÜSTRASYON, ANIMASYON, ETRİLEŞİMLİ UYGULAMALAR Doç. M. Korhan ÖZTEKİN
MÜZE PROJE TASARIMI, GÖRSEL YÖNETMEN Öğr. Gör. Ömer DURMAZ	Öğr. Gör. Amir AHMADOĞHLU Arş. Gör. Hasan MAVİ Arş. Gör. Çetin Can KARADUMAN Arş. Gör. M. Semih ŞİŞMAN
KURUMSAL KİMLİK, YÖNLENDİRME TASARIMI Arş. Gör. Ziyacı BAYAR	Arş. Gör. Ahmet ÖZCAN Arş. Gör. Nurgül ÇEÇİN AKSAKAL Arş. Gör. Umay YÖRÜĞEN DUYGU
METİN İÇERİĞİ Arş. Gör. M. Semih ŞİŞMAN	ÇOCUK ATÖLYESİ TASARIMI Arş. Gör. Şenife ASLAN YAVAŞÇA Arş. Gör. Sevil KAÇTI
ÜSTVERİ GİRİŞİ Öğr. Gör. Nurgül DURMAZ Arş. Gör. Selma KOZAK	KATALOG TASARIMI Öğr. Gör. Nurgül DURMAZ

TEŞEKKÜRLER
Prof. Dr. Uğur MALAYOĞLU, Prof. Dr. Mehmet Ali ÖZCAN, Prof. Dr. Bekir YAĞCI,
Doç. Dr. Sadık TOMAY, Saip YERKİDÖĞÜ, Engin BAŞMACI, Arzu ÇAĞLAR,
İskender DERELİ, Ömer Faruk ŞERİFOĞLU, Yegül KARACÖLLE - ECİMET Reklam,
Murat İn, Terimikal Design - Akın NALÇA, Terimikal Müzisyen - Barış MADRAN,
Emir Nedret İÇLİ, Prof. Dr. Halis ORAL, Öğr. Gör. Betül TEOMAN ve Murat ÖZKİP



MÜZENİN ANA KOLEKSİYONCUSU

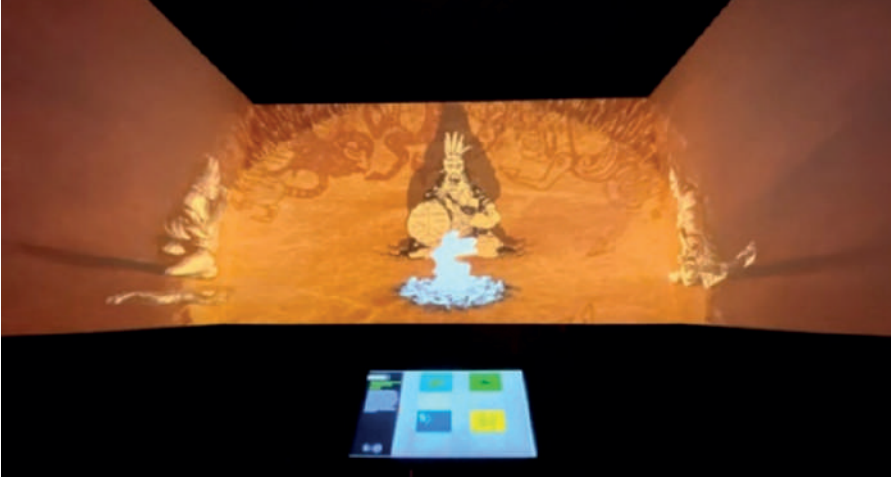
HALÛK PERK

**"ZAFERİN DAİMİ SEMBOLÜ TÜRK BAYRAĞI,
TÜRK HALKININ DUYGULARIYLA HEP ÖRTÜŞMÜŞTÜR"**

İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesini iyi derece ile bitirmiştir. Mali suçlar konusunda yüksek lisans yapmıştır. Otuz yıllık koleksiyoncudur. İstanbul'da kendi adına araştırma merkezi ve özel müzesi vardır. Kronolojik olarak tematik koleksiyonlar oluşturmaya önem vermektedir. Özellikle tıp, ağırlık ve mühür konularında dünya çapında önemli koleksiyonlar oluşturmuştur. Bilimsel çalışmalarını bildiri olarak sunmuş, makale olarak yayımlamıştır. Ayrıca konularında ilk olan yirmiyi aşkın kitabı vardır. Koleksiyonlarını araştırmacılara açan Perk, Anadolu kültürlerini tanıtmak adına her türlü kurum ve kişiyle işbirliğine açıktır.
www.halukperk.com

Görsel 4: Müze proje bilgileri, Ömer DURMAZ Kişisel Arşivi

Müze içerisinde, iki farklı salonda çoklu ortam teknolojileri kullanılmaktadır. İlk salonda Türk bayraklarının tarihi, ikinci salonda ise bayrakbilimin tanıtımı yapılmaktadır. Türk Bayrakları Salonunda, hikayeci anlatım yöntemiyle tasarlanan dijital uygulama incelenmiştir. Video haritalama (mapping) uygulamasıyla, 17 Türk Devleti tarihsel bir perspektifle anlatılmıştır. Fotoğraflar ve illüstrasyonlarla desteklenen bu video, sesler ve müzikle zenginleştirilmiştir. Sergi odasının pencereleri alçıpanla kapatılmış ve mapping uygulaması için uygun üç duvar oluşturulmuştur. Tarihi kartonpiyer tavanda, etrafına yansıtıcılar yerleştirilmiştir. Odanın ortasına yerleştirilen kiosk sayesinde, ziyaretçiler istedikleri videoları seçebilmiştir.



Görsel 5: Türk Bayrakları Salonu, video haritalama (mapping) uygulaması 1



Görsel 6: Türk Bayrakları Salonu, video haritalama (mapping) uygulaması 2

Hazırlanan videoda illüstrasyonlar ve arşiv görüntülerinin birlikte kullanıldığı görülmektedir. İki boyutlu illüstrasyonlara, animasyon yapım aşamasında üç boyutlu hareket etkileri verilmiştir. Fiziksel olarak var olmayan eserlerin ve tarihsel görüntülerin anlatılabilmesi için en uygun yöntem illüstrasyon kullanımıdır. Dolayısıyla, hikayenin kesintiye uğramadan akıcı bir şekilde devam edebilmesi için doğru bir teknik seçilmiştir. Görsel 5'te bir karesini gördüğümüz Şaman illüstrasyonunda tercih edilen

biçim ve renk tercihleri tarihi eserlere gönderme yapmaktadır. İzleyicide, zamanda geriye gidildiği ve eşlik eden müzikle birleşen renklerle birlikte doğaüstü bir deneyime şahitlik ettiği hissini uyanması beklenmektedir. Bu bağlamda, hareketli illüstrasyonun durağan bir fotoğraf daha etkili olduğu düşünülmektedir.

Görsel 6'da Atatürk illüstrasyonlarının döneme ait fotoğraf ve videolarla birlikte kurgulandığı görülmektedir. Böylece geçmişten günümüze doğru ilerleyen zaman çizelgesindeki ilerleme ve günümüze yaklaşma algısı pekiştirilmektedir. Görsel 9'daki Atatürk illüstrasyonunda, şekil-zemin ilkesi bağlamında sade arka plan kullanımı ile stilize figür ön plana çıkmaktadır. Alt perspektiften bakış açısı verilmesi figürün şahsiyetinin yüceliğini vurgulamaktadır. Animasyonda verilen hareket etkilerine ek olarak, illüstrasyonda kullanılan fırça lekelerinin yönleriyle, figür hareketi desteklenmiştir. Kompozisyonda figürün bakış boşluğunda ve yönünde yer alan Türkiye Cumhuriyeti Bayrağı, Atatürk'ün cumhuriyetimizi kurma yolunda ilerlediğini izleyiciye aktarmaktadır. Arkasında kalan bakış boşluğunun fazlalaşması, hemen hareketi desteklemekte hem de bir zaman göstergesi işlevini yerine getirmektedir. Bu noktada yine illüstrasyon kullanımının iletişim görevini yerine getirerek mesajını ilettiğini söylememiz mümkündür.

Durmaz, gençlerle etkileşim kurabilmek ve onları çekebilmek adına çağdaş müzecilik tekniklerinin kullanılmasının önemine vurgu yapmaktadır. Çoklu ortam teknolojilerinin, günümüzün anlatı ve iletişim dilinin bir parçası olarak sergileme tasarımlarında yer aldığı belirtmektedir. Durmaz'a göre, sunma, gösterme ve sergileme eylemleri, modern çağda hayatımızın bir parçası haline gelmiştir. Deneyimli bir sergileme tasarımcısı olarak, ziyaretçilerin geçmiş hedef kitle profiline göz önüne alındığında daha bilinçli olduğuna inanmaktadır. Bu durum, sergileme tasarımcılarının ziyaretçileri şaşırtmasının, etkilemesinin ve daha uzun süre odaklanmalarını sağlamanın eskisine göre daha zor hale geldiğini ortaya koymaktadır. Yeni teknolojileri takip etmek, başarılı sergiler oluşturabilmek için tasarımcılar için bir avantajdır. Durmaz, sergileme tasarımının yalnızca masa başında yapılabilecek bir çalışma olmadığını; disiplinlerarası işbirliği ve teknik bilgi gerektiren bir süreç olduğunu vurgulamaktadır (McKie, 2024).

SONUÇ

İllüstrasyonun dijital sergi tasarımına entegre edilmesi, görsel anlatıların çağdaş ortamlarda oluşturulma, iletilme ve deneyimlenme biçimlerinde önemli bir dönüşümü ifade etmektedir. Dijital araçlar gelişmeye devam ettikçe, illüstrasyonlar geleneksel rollerinin ötesine geçerek sergilerin hem estetik hem de işlevsel yönlerini geliştiren dinamik, etkileşimli ve sürükleyici

öğeler olarak ortaya çıkmıştır. Bu değişim yalnızca teknolojik gelişmeleri değil, aynı zamanda daha ilgi çekici ve anlamlı deneyimler talep eden izleyicilerin değişen beklentilerini de yansıtmaktadır.

İllüstrasyonlar, duygusal rezonansı teşvik ederek, bilişsel anlayışı destekleyerek ve kültürel yorumlamayı kolaylaştırarak dijital sergilerde çok yönlü bir rol oynamaktadır. Dikkatle tasarlanmış görseller aracılığıyla, tasarımcılar belirli duyguları uyandırabilmekte ve izleyiciler ile sunulan anlatılar arasında iletişim kurabilmektedir. Bu yetenek, karmaşık fikirleri basitleştirmek ve bunları çeşitli ziyaretçi profilleri için erişilebilir hale getirmek için illüstrasyonların kullanımında öne çıkmaktadır. Soyut kavramları görsel olarak ilgi çekici içeriğe dönüştürerek, illüstrasyonlar küresel bir izleyici kitlesine yönelik sergilerde iletişim için güçlü araçlar haline gelmiştir.

İllüstrasyonun dijital sergi tasarımındaki temel avantajlarından biri, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi gelişmiş çoklu ortam teknolojilerine uyarlanabilirliğidir. Bu teknolojiler, illüstrasyonların statik görsellerin sınırlarını aşmasına olanak tanıırken, dikkat çeken, etkileşimi sürdüren ve sürükleyici deneyimler sağlamaktadır. Çoklu ortam teknolojileri, illüstrasyonlar aracılığıyla hikaye anlatımıyla birleştirildiğinde, izleyicilere bir varlık ve katılım duygusu sunarak geleneksel sergilerin genellikle başarmakta zorlandığı unutulmaz bir etki yaratmaktadır.

Bayram Bilim ve Türk Bayrakları Müzesi vaka çalışması, dijital sergi tasarımında illüstrasyonların dönüştürücü gücüne örnek olmaktadır. Video haritalama, animasyonlu görseller ve etkileşimli kiosklar gibi teknikleri kullanarak müze, tarihi anlatıları modern teknolojiyle başarılı bir şekilde birleştirmiştir. Arşiv görüntüleriyle birlikte kullanılan illüstrasyonlar yalnızca tarihi içeriğin özgünlüğünü korumakla kalmamış, aynı zamanda erişilebilirliğini ve daha genç izleyiciler için çekiciliğini de artırmıştır. Müzenin bu unsurları dahil etmesi, dijital illüstrasyonların fiziksel sınırlamaların üstesinden nasıl gelebileceğini ve bir müze bağlamında hikaye anlatımının zorluklarına yenilikçi çözümler sunabileceğini göstermektedir.

Ayrıca, çalışma başarılı dijital sergiler tasarlamada disiplinler arası iş birliğinin önemini vurgulamaktadır. İllüstrasyonların kullanımı sanat, teknoloji ve müzecilik dahil olmak üzere çeşitli alanlardan uzmanlık gerektirmektedir. Küratörler, tasarımcılar ve teknoloji uzmanları arasındaki etkili iş birliği, illüstrasyonların serginin hedefleriyle uyumlu olmasını ve hedef kitlesiyle yankı bulmasını sağlamaktadır. Bu iş birliği süreci, estetik çekicilik ile anlatı netliği arasında bir denge sağlamada kritik öneme sahiptir ve illüstrasyonların hem dekoratif hem de işlevsel amaçlara hizmet etmesini sağlamıştır.

Kaynakça

- Angay-Crowder, T., Choi, J., & Yi, Y. (2013). Putting multiliteracies into practice: digital storytelling for multilingual adolescents in a summer program. *Tesl Canada Journal*, 30(2), 36. <https://doi.org/10.18806/tesl.v30i2.1140>
- Anteby, M. and Holm, A. (2021). Translating expertise across work contexts: u.s. puppeteers move from stage to screen. *American Sociological Review*, 86(2), 310-340. <https://doi.org/10.1177/0003122420987199>
- Antoniou, A., Lepouras, G., & Vassilakis, C. (2013). Methodology for design of online exhibitions. *Desidoc Journal of Library & Information Technology*, 33(3), 158-167. <https://doi.org/10.14429/djlit.33.4615>
- Baldini, A. (2020). Finding meaning. the expanded exhibition and the post-pandemic world. *The Journal of Public Space*, (Vol. 5 n. 4), 301-312. <https://doi.org/10.32891/jps.v5i4.1382>
- Beale, G., Smith, N., Wilkins, T., Schofield, G., Hook, J., & Masinton, A. (2022). Digital creativity and the regional museum: experimental collaboration at the convergence of immersive media and exhibition design. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 15(4), 1-23. <https://doi.org/10.1145/3527620>
- Darley, A. and Carroll, Á. (2022). Conducting co-design with older people in a digital setting: methodological reflections and recommendations. *International Journal of Integrated Care*, 22(4), 18. <https://doi.org/10.5334/ijic.6546>
- Darzentas, D., Cameron, H., Wagner, H., Craigon, P., Bodaj, E., Spence, J., ... & Benford, S. (2022). Data-inspired co-design for museum and gallery visitor experiences. *Artificial Intelligence for Engineering Design Analysis and Manufacturing*, 36. <https://doi.org/10.1017/s0890060421000317>
- Dernie, D. (2006). *Exhibition Design*. London: Laurence King Publishing
- Edwards, E. (2023). Digitizing the archive. *The International Journal of Information Diversity & Inclusion (Ijidi)*, 6(4), 8-31. <https://doi.org/10.33137/ijidi.v6i4.38589>
- Friesen, J., Stan, J., & Elleuche, S. (2018). Communicating science through comics: a method. *Publications*, 6(3), 38. <https://doi.org/10.3390/publications6030038>
- Gachago, D., Ivala, E., Condy, J., & Chigona, A. (2013). Journeys across difference: pre-service teacher education students' perceptions of a pedagogy of discomfort in a digital storytelling project in south africa. *Critical Studies in Teaching and Learning*, 1(1), 22-52. <https://doi.org/10.14426/cristal.v1i1.4>

- Garcés, E., Agarwala, A., Gutiérrez, D., & Hertzmann, A. (2014). A similarity measure for illustration style. *Acm Transactions on Graphics*, 33(4), 1-9. <https://doi.org/10.1145/2601097.2601131>
- Geisler, C. (2011). Itext revisited: the continuing interaction of information technology and text. *Journal of Business and Technical Communication*, 25(3), 251-255. <https://doi.org/10.1177/1050651911400701>
- Khalil, S., Kallmuenzer, A., & Kraus, S. (2023). Visiting museums via augmented reality: an experience fast-tracking the digital transformation of the tourism industry. *European Journal of Innovation Management*, 27(6), 2084-2100. <https://doi.org/10.1108/ejim-09-2022-0479>
- Kong, C. and Zhang, L. (2021). Developing a co-design process model for the digital presentation of intangible cultural heritage: a case study of “warm inheritors digital diablo”. *Isprs Annals of the Photogrammetry Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, VIII-M-1-2021, 89-94. <https://doi.org/10.5194/isprs-annals-viii-m-1-2021-89-2021>
- Kreps, G. (2012). Strategic use of communication to market cancer prevention and control to vulnerable populations. *Comunicação E Sociedade*, 119-126. [https://doi.org/10.17231/comsoc.23\(2012\).1358](https://doi.org/10.17231/comsoc.23(2012).1358)
- Liu, H. and Teng, Z. (2014). The exhibition design and implementation based on virtual reality technology. *Advanced Materials Research*, 998-999, 1270-1273. <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/amr.998-999.1270>
- Loscialpo, F. (2016). From the physical to the digital and back: fashion exhibitions in the digital age. *International Journal of Fashion Studies*, 3(2), 225-248. https://doi.org/10.1386/infos.3.2.225_1
- McKie, E. J. (2024). Çoklu Ortam Teknolojilerinin Kullanıldığı Sergileme Tasarımlarının İncelenmesi Ve Bir Uygulama, Yayınlanmış Sanatta Yeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara
- Milic, N. (2022). Digitalising the museum., 138-154. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-9656-2.ch008>
- Odabaşı, Y. (2017). Pazarlama Fijital Dünyanın Neresinde? Brandmap.
- O’Doherty, B. (2019). Beyaz Küpün İçinde (4. Baskı B.). (A. Antmen, Çev.) İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Uçar, U., Gökdemir, G., Güzelci, O., & Garip, E. (2023). Integrating digital and manual modes of design. *Periodica Polytechnica Architecture*, 54(1), 37-49. <https://doi.org/10.3311/ppar.21353>
- Vavoula, G. and Mason, M. (2017). Digital exhibition design: boundary crossing, intermediary design deliverables and processes of consent. *Museum Management and Curatorship*, 32(3), 251-271. <https://doi.org/10.1080/09647775.2017.1282323>

- Willats, J. and Durand, F. (2005). Defining pictorial style: lessons from linguistics and computer graphics. *Axiomathes*, 15(3), 319-351. <https://doi.org/10.1007/s10516-004-5449-7>
- Zaman, T., Yeo, A., & Jengan, G. (2016). Designing digital solutions for preserving penan sign language: a reflective study. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2016, 1-9. <https://doi.org/10.1155/2016/4174795>
- Zhang, X. (2023). Exploring the development trend of digital media fashion illustration art based on the content analysis method. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1). <https://doi.org/10.2478/amns.2023.2.00113>
- Zıraman, A. and İmamoğlu, Ç. (2022). The effects of salience and ordinal position of exhibit objects on visitor attention in digital exhibitions. *Museum Management and Curatorship*, 39(3), 298-316. <https://doi.org/10.1080/09647775.2022.2086605>

Fantastik İllüstrasyon ile Peri Ülkesine Yolculuk: Yüzüklerin Efendisi İllüstrasyonları ve Ötesi

Barış Hasırcı¹

Özet

Fantastik illüstrasyonun önde gelen sanatçılarından olan John Howe'ın, J. R. R. Tolkien'in "Yüzüklerin Efendisi" kitapları ve öykünün içinde geçtiği yer olan Orta Dünya'yla ilişkili olarak yaratmış olduğu illüstrasyonlar, okurların içinde gezmeyi arzuladığı büyülü düş dünyasını 1980'lerden beri kitap kapağı illüstrasyonları, harita çizimleri, posterler ve benzeri ortamlar yoluyla gözler önüne sermektedir. Howe'ın, Tolkien'in kitaplarının film ve dizi uyarlamalarına da illüstrasyonları ve konsept tasarımlarıyla katkıda bulunması, yazarın yaratmış olduğu fantastik evrenin görselleştirilmesi açısından büyük önem taşır.

Howe, yaptığı bir söyleşide fantastik illüstrasyonun, bilinen dünyaya birkaç katman eklenmesi yoluyla yeni bir düş dünyası yaratılması olduğunu belirtir. Ona göre fantastik illüstrasyon yapmak, akılda kurulanların paylaşılmasından çok, insanlığın bilinçaltında var olan imgelerin ortaya çıkarılması, gözler önüne serilmesidir. Bunu başarabilmek için, resimleyeceği metni okuduktan sonra araştırmalara başlamak yerine beklemeyi seçtiğini belirten sanatçı, bir süre sonra görüntülerin kendiliğinden aklında belirmeye başladığını açıklar. Görüntüler arasında ilk bakışta algılanamayan, mantığın ötesinde bir bağlantı olduğunu ve sezgiler yoluyla ortaya çıkan bu ilişkiye güvendiğini paylaşır. Howe'ın illüstrasyonlarının kalıcı etkisinin bu tür bir çalışmadan kaynaklandığı varsayılırsa, sanatçının çalışma yönteminin tam olarak anlaşılmasının, yetişmekte olan fantazy illüstratörleri için yararlı olacağı savunulabilir. Çalışmada, Howe'ın sunduğu görüş ve öneriler, kendi yazıları ve söyleşileri üzerinden incelenmiştir. Fantastik illüstrasyonlar, özellikle John Howe'ın sözünü ettiği yaklaşımlarla yaratıldıklarında, toplumun bilincinin altında yer alan imgeleri yüzeye çıkararak insan olma deneyimini zenginleştirmeye katkıda bulunabilir.

1 Doçent, Mersin Üniversitesi, Grafik Sanatlar Bölümü, barishasirci@mersin.edu.tr, 0000-0001-9117-4476

Giriş

Kökü Antik Yunancadaki “görünmek”, “göstermek” anlamına gelen “phainein”e dayanan “fantezi” sözcüğü, Türk Dil Kurumu’nun Güncel Türkçe Sözlüğünde “sonsuz, sınırsız hayal” (“hayal”, yani “zihinde tasarlanan ve gerçekleşmesi özlenen şey”); “fantastik” ise “hayali” (ya da “düşsel”, “gerçekte var olmayan”) olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2022). “Fantastik” sözcüğü kullanıldığında, birçok kişinin aklına, düşsel dünyalarda yaşayan periler, devler ve büyücüler gibi olağanüstü canlılarla ilgili öyküler ve bu öyküleri işleyen edebiyat, film, oyun gibi sanat ve medya dalları gelebilir. Bilinen en eski edebi eserlerden olan Gılgamış Destanı, Mısır Ölüler Kitabı, Yunan mitolojisi, Kral Arthur ve Kutsal Kase Efsanesi, Binbir Gece Masalları, William Shakespeare’ın “Bir Yaz Gecesi Rüyası” adlı oyunu gibi eserler hatırlandığında, düşsel, fantastik öğeler içeren öykülerin tarihin başından bu yana var olduğu görüşüne varılabilir.

Fantastik içerikli görsellerin, fantastik öykülerle birlikte ortaya çıktığına yönelik buluşlar vardır. Endonezya’da ortaya çıkarılmış olan yaklaşık 44,000 yıllık mağara resimlerinde yarı insan-yarı hayvan karakterler olduğu savunulan çizimlere ulaşılmıştır (Martone, 2020) (Görsel 1). Bununla birlikte, Sümer heykellerinden Büyük Giza Sfenksine, Budist tapınak resimlerinden Rönesans’ta yapılmış inanç odaklı mozaik ve vitraylara, Osmanlı minyatürlerinden Salvador Dalí’nin tablolarına kadar birçok eserde, fantastik karakter ve öykülerin görsel temsilleri bulunmaktadır.



Görsel 1: Endonezya’daki yaklaşık 44,000 yıllık mağara resimlerinde keşfedilmiş olan yarı insan-yarı hayvan karakterlere bir örnek.

Kaynak: <https://tinyurl.com/4zsjvnjh>, Erişim Tarihi: 12 Aralık 2024

Fantastik edebiyat ve görsel temsillerin tarihin başından beri var olduğu savunulabilirken, çoğu kaynakta modern fantastik edebiyatın öncüleri olarak yazar, papaz George Macdonald ve tasarımcı, sanatçı, yazar William

Morris sayılır (Clute, Grant, 1996: 603, 664). Macdonald'ın, Alis Harikalar Diyarında'nın yazarı Lewis Carroll'a akıl hocalığı yaptığı; Morris'in ise bugün en iyi bilinen fantastik edebiyat yazarlarından olan J. R. R. Tolkien'i (John Ronald Reuel Tolkien) büyük ölçüde etkilediği savunulur (Hammond, Scull, 1995: 10). Morris'in İngilizce'ye çevirdiği "Gunnlaug Worm-Tongue Destanı"nın Tolkien'in "Yüzüklerin Efendisi: İki Kule"de karşılaşılan "Grima Wormtongue" karakterine ilham kaynağı olduğu düşünülebilir (Scull, Hammond, 2017: 816). Oxford Üniversitesi'nde öğrenci olduğu dönemde Dante Gabriel Rossetti gibi Ön Raffaellu (Pre-Raphaelite) sanatçıların Orta Çağ şövalyelik değerlerini sergileyen resim ve şiirlerini hayranlıkla incelediği yönünde görüşler bulunan Morris'in tamamen düşsel dünyalarda geçen "Dünyanın Ötesindeki Orman" ve "Dünyanın Sonundaki Kuyu" gibi eserlerinin modern fantastik edebiyat içerisinde önemli bir yeri vardır. Tolkien, Morris'in eserlerinden daha iyisini üretmediğini belirtmiştir (Scull, Hammond, 2017: 816).

J. R. R. Tolkien, kendi eseri olan "Hobbit" kitabı için yaptığı kitap kapağı ve iç sayfa illüstrasyonlarıyla Orta Dünyayı görselleştiren ilk sanatçı olur. Bu çalışmalarında, 20. Yüzyılın başındaki çocukluğu sırasında karşılaştığı resimli çocuk kitaplarının illüstrasyonlarının etkisi olduğu savunulur (Hammond, Scull, 1995: 10). Kitaplar, "İllüstrasyonunun Altın Çağı" olarak adlandırılan dönemde yer almış Warwick Goble, Arthur Rackham, Charles Robinson, Edmund Dulac, Jennie Harbour, Jessie Willcox Smith, Kay Nielsen, Maxfield Parrish gibi illüstratörlerin çalışmalarını içerir. 19. Yüzyılın sonunda başlayıp 1914 yılında Birinci Dünya Savaşı'nın başlamasıyla sona erdiği belirtilen, illüstrasyon basım teknolojisi ve niteliğinde büyük gelişmeler yaşandığı için Avrupa ve Amerika'da gazete, dergi ve resimli kitapların önem kazandığı bu dönemde çalışmış olan illüstratörler, Arts and Crafts ve Art Nouveau gibi akımlardan, Ön Raffaellu sanatçılardan ilham alarak çalışırlar (Leroy, 2016: 175).

"Hobbit" kitabının illüstrasyonlarını yapmasından sonra, J. R. R. Tolkien'in tüm kitapları, çeşitli ülkeden birçok farklı illüstratör tarafından çalışılır. Fantastik illüstrasyonun önde gelen sanatçılarından olan John Howe bu illüstratörlerden biridir ve çalışmaları, 1980'lerden başlayarak birçok kitabın kapağını ve tanıtım ürünlerini süsler. Eserlerini resimlediği yazarlar arasında C. S. Lewis ve George R. R. Martin gibi fantastik edebiyatın önemli yazarları bulunmakla birlikte, listenin başında J. R. R. Tolkien'in olduğu belirtilmelidir. Howe'nın, Tolkien'in kaleme aldığı "Hobbit" ve "Yüzüklerin Efendisi" kitaplarının olay yeri olan "Orta Dünya" ile ilişkili olarak yaratmış olduğu illüstrasyonlar, okurların görmeyi, içinde yaşamayı arzuladığı bu yeri, öykülerdeki büyüleyici tanımlamalara yaraşır biçimde gözler önüne sererek

okurların düş dünyasını biçimlendirir. Sanatçının çizim ve illüstrasyonlarıyla kitapların film ve dizi uyarlamalarına katkıda bulunması, Tolkien'in yaratmış olduğu zengin kurmaca evreninin içerdiği yerleşim yerlerinin, kültür ve uygarlıkların, canlı türlerinin görselleştirilmesindeki süreklilik açısından önemlidir.

Fantastik illüstrasyon yapmak, John Howe'a göre, sanatçının aklında yarattıklarını görselleştirmesinden çok, kendisi dışındaki dünyayla iletişime geçmeye çalışması, insanlığın bilinçaltında var olan imgeleri bulup ortaya çıkarmasıdır (Olsen, Parke; 2022). Bunu kendi çalışmalarında başarabilmek için fantastik öyküleri okuduktan sonra araştırma yapmak yerine beklemeyi seçtiğini belirten Howe, görüntülerin kendiliğinden aklında belirmeye başladığını iletir. Görüntülerin metinle bir bağ içermiyor gibi görüldüğü durumlarda bile görüntü ve metin arasında mantığın ötesinde bir bağlantı bulunduğuna inanan sanatçı, sezgiler yoluyla ortaya çıkan bu ilişkilere güvenmeyi seçer. Howe, bu yaklaşımı ve çalışma biçimi yoluyla içine sinen ve kalıcı etkisi olabilen çalışmalar üretebildiğinin bilgisini paylaşır (Olsen, Parke; 2022).

John Howe'ın çalışmalarının izleyicilerde yarattığı etkinin, geliştirmiş olduğu sezgilere dayalı çalışma yönteminden kaynaklandığı kabul edilirse, sanatçının sözünü ettiği yöntemin incelenmesi, çağdaş fantazy illüstratörleri için yararlı olabilir. Bu adımdan önce de “fantastik illüstrasyon” kavramının daha iyi anlaşılabilmesi için, fantastik edebiyatın en etkili yazarı sayılabilecek J. R. R. Tolkien'in “fantastik” sözcüğüyle anlatılmak istenen olguyu açıkladığı metinler incelenecektir.

1. J. R. R. Tolkien'e Göre “Fantastik” Olgusu

Fantastik edebiyatın en önemli kişiliklerinden olan dilbilimci profesör J. R. R. Tolkien, “Peri Masalları Üzerine” başlıklı yazısında “fantastik edebiyat” olgusunu “peri masalı” olarak ele alır ve kavramın Oxford Sözlüğüne göre üç biçimde tanımladığını belirtir: “1) Periler hakkında masal veya peri efsanesi, 2) Gerçek olmayan ya da inanılmaz öykü, 3) Kurmaca, yalan” (Tolkien, 1999: s. 10). “Fairy” (peri) sözcüğünün ilk olarak İngiltere'nin Tudor Dönemi'nde (İ.S. 1485-1603), “Faerie” yazılış biçimiyle, bir yer adı olarak ortaya çıkmış olduğunu ortaya koyan yazar, peri masalı teriminin “perilerle ilgili öykü” olarak yorumlanmasının kısıtlı bir bakış açısını yansıtacağına inanır. Farsça “tüy” anlamında gelen “par” sözcüğünden evrilmiş olan “peri” masalı, Profesör Tolkien'e göre “tehlikeli diyar” (perilous realm) olan “Faerie”de, yani “Peri Ülkesi”nde geçen olaylar olarak ele alınmalıdır. Peri Ülkesi, insanın, içinde bulunduğu dünyayı “büyüülü” bir yer olarak gördüğü

durum olarak tanımlanabilir. Peri masalında veya fantastik edebiyatta, periler (veya Tolkien'in kullandığı eş anlamlı sözcük olan “elf”ler), cüceler, devler, ejderhalar gibi varlıklarla birlikte, büyülendiklerinde de insanlar vardır (Görsel 2) (Tolkien, 1999: s. 15).



Görsel 2: Howe, J. (1995). Nienor and Glaurung.

Kaynak: <https://tinyurl.com/44zjyftv>, Erişim Tarihi: 12.12.2024

Yerdeniz kitaplarının yazarı Ursula K. Le Guin, 1972’de düzenlenen İkinci Bilim Kurgu Yazarları Çalıştayı’nda yapmış olduğu “Elf Ülkesinden Poughkeepsie’ye” başlıklı konuşmasında, fantastik öykülerin dünyası olan Peri Ülkesi’nin, “Elf Ülkesi”, “Orta Dünya”, “Bir varmış, bir yokmuş” gibi birçok adı olduğunu belirtir (Le Guin, 1993: 78). Le Guin, okurların bu ülkeye, “gerçek”le özel, kişisel bir biçimde etkileşime girmek için kendi başlarına girdiğini savunur. Ona göre “düş”, çocukların oynarken akıllarında kurdukları dünyalar kadar saf ve sevimli olabildiği gibi dünyaya yönelik olgun ve yeni bakış açıları sunabilecek kadar gelişmiş de olabilir. Düş, gerçekliğin yanında yer alarak onu zenginleştirir ve “gerçeküstü”nün oluşmasını sağlar (Le Guin, 1993: 79).

Tolkien’in fantastik edebiyatı “Peri Ülkesiyle ilişkili öykü” olarak tanımladığını bilmenin önemi, kavramın fantazyaya illüstratörleri tarafından anlaşılmasını kolaylaştırması ve çalışmalarını bu yönde geliştirebilmelerine olanak sağlamasıdır. Bunu başarmış en etkili sanatçılarından birisi olan John Howe, sanatının yanı sıra araştırma çalışmalarıyla da Peri Ülkesini anlamaya ve ortaya çıkarmaya çalışır.

2. John Howe’a Göre Fantezinin Kökenleri

İlk çocukluk anılarında bile çizim yaptığını belirten Kanadalı illüstratör John Howe, 2022 yılında, Avrupa’nın kültüre yönelik, Almanca ve Fransızca yayın yapan Arte televizyon kanalı için “Fantezinin Kökenleri” başlıklı, 4 bölümlük bir belgesel dizisi hazırlar. Bu bölümlerde, masal derlemecisi ve

yazarı olan Grimm Kardeşler; basımcı, tekstil tasarımcısı ve çağdaş fantastik edebiyatın öncülerinden olan William Morris; bilim kurgu, korku ve fantastik edebiyat yazarı H. P. Lovecraft ve yarattığı Barbar Conan karakteriyle ün kazanmış olan ve fantastik edebiyatın “Kılıç ve Büyü” olarak adlandırılan kolunun öncüsü kabul edilen Robert E. Howard üzerinde durulur. Howe, her bölümde bu fantazyaya yazar ve sanatçıları ve onların eserlerini, konunun uzmanları ve illüstratörlerle birlikte inceler. Belgeselin kendisine ulaşamamakla birlikte, elde edilebilen konu başlıklarının incelenmesi, bölümlerle ilgili konuların açıklanmasından önce Howe’ın yaşamıyla ilgili bazı bilgilerin verilmesi, fantastik illüstrasyonun bu en önde gelen kişiliklerinden biri olan sanatçının fantastik illüstrasyonla ilgili görüşlerinin anlaşılması açısından önem taşır.

İllüstrasyon çalışmalarının büyük bölümünü oluşturan Yüzüklerin Efendisi kitaplarıyla ergenlik yıllarında tanışan John Howe, “Hildebrandt Kardeşler” olarak bilinen ikiz kardeşler Greg ve Tim Hildebrandt’ın resimlediği Yüzüklerin Efendisi takvimlerinin kendisi üzerindeki büyük etkisi olduğunu belirtir. Yüzüklerin Efendisi’ni okuduktan sonra, Hildebrandt Şirketi tarafından yayımlanan tanıtım takvimlerini görmesi, Howe’a kitabın resimlenebileceğini kanıtlar ve kendisi de takvimlerdeki sahneleri yeniden resmetmeyi dener (Howe, 2001: 18). Kardeşlerin, Yüzüklerin Efendisi, Harry Potter kitapları, DC ve Marvel Comics’in yayınladığı çizgi romanlar için yaptığı illüstrasyonlardan daha çok bilinen bir çalışması, 1977 yılında Yıldız Savaşları filminin İngiltere afişi için yaptıkları illüstrasyondur. 20th Century Fox film stüdyosu, Tom Jung tarafından hazırlanmış ve sonradan “Style A” olarak adlandırılan afişi biraz renksiz bulunca, kardeşlerden daha canlı bir afiş hazırlaması istenir. Kardeşler, 36 saat içerisinde, Jung gibi filmle ilgili fotoğrafları görmeden, Jung’un kompozisyonundan yola çıkarak “Style B” olarak bilinen afişi hazırlar (Görsel 3). Afiş kısa bir süre kullanıldıktan sonra, Tom Chantarell’in filmin tanıtım fotoğraflarına bakarak hazırladığı, oyuncuların daha gerçekçi bir biçimde yansıtıldığı afiş kullanılmaya başlanır (Dass, 2016).



Görsel 3: Hildebrandt, G.; Hildebrandt, T. (1977). *Star Wars (Style B)*.

Kaynak: <https://tinyurl.com/3k74krwx>, Erişim Tarihi: 12.12.2024

Lisans eğitimi için gittiği Fransa'nın Ecole des Arts Decoratifs güzel sanatlar okulunda aldığı eğitimin ve İllüstrasyon derslerinin, sanatla ilgili düşüncelerini büyük ölçüde geliştirdiğini ve kişiliğini sanatına katması gerektiğini anlamasını sağladığını belirten Howe, bu dönemde, Avrupa sanatı, mimarisi ve kültürünü yakından inceleme ve bunlardan esinlenme olanağı bulur (Howe, 2001: 7). Eğitimi tamamladıktan sonra, çizgi roman, reklam, logo, harita illüstrasyonu işlerinde çalışan sanatçı, bu tür üretimlerin kişiliğiyle örtüşmediğine karar verir. Orta Çağ nesnelere, silahları, zırhları toplamak ve bazı etkinliklerde sergilemek yoluyla tarihsel bilgisini artırır ve yarattığı kurgusal görüntüleri oluştururken Kelt, Gotik, Art Nouveau gibi kültür ve sanat akımlarından esinlenir; böylelikle eski ve yeniye birleştirerek hem düşsel hem de gerçekçi görseller yaratmayı başlar (Howe, 2001: 9). Sanatçı, efsanelerin ve mitolojinin, insanlığın en temel konularını işlediğini ve fantastik illüstrasyonun bu alanlara katkıda bulunabileceğini savunur. Tolkien'in Orta Dünya'sını yıllarca resimlendirdikten sonra, Peter Jackson'ın yönettiği Yüzüklerin Efendisi ve Hobbit film üçlemelerinde, başka bir önemli Tolkien illüstratörü olan Alan Lee'le birlikte baş konsept tasarımcısı olarak görev alır.

John Howe, İllüstrasyon sanatı aracılığıyla, çalışmalarına derinden saygı duyduğu ve kendisine ilham kaynağı olmuş olan Frank Frazetta ve Bernie Wrightson gibi sanatçılarla tanışma şansı yakalar. "Fantastik sanatın atası" olarak da anılan Frazetta, çok erken yaşlarda çizim becerisiyle dikkat çeker ve sekiz yaşında Brooklyn Güzel Sanatlar Akademisi'ne kaydedilir. Kısa sürede çizgi roman, kitap ve albüm kapakları ve afiş illüstrasyonları üzerinde çalışmaya başlayan sanatçı, kurşun kalemle çalışmayı sevdiğini belirtir; çoğunlukla sulu boya ve yağlı boyayla işler üretir (Fenner, Fenner, 2007:

10). Frazetta'nın, Robert E. Howard'ın Barbar Conan kitaplarının kapakları için 1966 ve sonrasında yarattığı eserler, "Kılıç ve Büyü" olarak tanımlanan edebiyat türünün görsel dilinin biçimlenmesinde büyük bir etkiye sahip olur. Bu ve benzeri çalışmaları Edgar Rice Burroughs'un John Carter'ın Mars maceralarını anlatan kitaplarını resimlemesine (Görsel 4) ve Yüzüklerin Efendisi'nin ilk film uyarlamalarından birisini yapan Ralph Bakshi'yle birlikte "Fire and Ice" adlı canlandırma filmde çalışmasının önünü açar. Fotoğraflara bakarak çalışmanın yaratıcılığını kısıtladığını ve çizgisini cansızlaştırdığını belirten sanatçı, kurşun kalemini alıp aklından fantastik dünyalar yaratmayı seçtiğini söyler (Fenner, Fenner, 2007: 15).



Görsel 4: Frazetta F. (1972). Thuvia Maid of Mars. [91,4 x 50,8 cm, Yağlı Boya].

Kaynak: <https://tinyurl.com/y22r4mj6>, Erişim Tarihi: 12.12.2024

1967 yılında, illüstratör olarak çalışmaya başladıktan bir yıl sonra Frank Frazetta'yla tanışan ve bu tanışma sonucu kendi özgün eserlerini yaratmaya karar veren Bernie Wrightson (Bernard Albert Wrightson), yazar Len Wein'le birlikte Swamp Thing adlı çizgi roman karakterini yaratmasıyla bilinir. Uzun zaman gazete ve çizgi roman alanında yaptığı illüstrasyonlardan ve yedi yıllık bir uğraştan sonra, 1983 yılında Mary Shelley'nin "Frankenstein" romanının, Gustave Dore'nin "İlahi Komedi" gravürleri gibi eski, baskı eserlere benzemesi için çini mürekkeple hazırlanmış illüstrasyonlardan oluşan yeni yorumunu yayımlar ve bu eser sanatçının en bilinen eserleri arasında yer alır (Shelley, 1983: 46) (Görsel 5). Bernie Wrightson ve Barry Windsor-Smith tarafından resimlenen fantastik içerikli çizgi romanların, John Howe'ın koleksiyonunda ve esin kaynakları arasında önemli bir yeri vardır (Howe, 2001: 9).



Görsel 5: Wrightson, B. (1983). Agreed to Descend. [16 x 20 cm, Kağıt Üzerine Mürekkepli Kalem].

Kaynak: <https://tinyurl.com/2s4kvbh7>, Erişim Tarihi: 15.12.2024

John Howe'ın hazırlayıp sunduğu “Fantezinin Kökenleri” başlıklı, 4 bölümlük belgesel dizisinin ilk bölümünde, “Grimm Kardeşler” olarak bilinen akademisyen, yazar Jacob Ludwig Karl Grimm ve Wilhelm Carl Grimm’in eserleri ele alınır. “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler”, “Rapunzel”, “Hansel ve Gretel”, “Bremen Mızıkacıları”, “Kırmızı Başlıklı Kız” gibi dünyanın her köşesinde bilinen masallar, Grimm Kardeşlerin halk öykülerini birçok başka kesimden insandan dinleyip derlemeleri ve sonra edebi bir biçimle kaleme alıp 1812 yılından başlayarak yayınlamaları yoluyla tüm dünyada bilinir hale gelir. Yirmili yaşlarındaki gençler olarak araştırmalarına başladıklarında, kaybolmaya yüz tutmuş Alman kültürel ruhunu yansıtan bir eser yayımlama isteğindedirler (Zipes, 2002: 111). Çalışmalarıyla Alman dilinin geliştirilmesine katkıda bulunmak da ana hedeflerinden birisidir (Antonsen, Marchand, Zgusta, 1990: 11).

Çalışmalarıyla Alman kültürel kimliğini korumayı ve dönem halkının Romantizme duyduğu ilgiyi öykülerle karşılamayı hedefleyen Grimm Kardeşlerin eserleri, yıllar içerisinde birçok illüstratör tarafından çalışılır. Bu illüstratörlerin en bilinenlerinden birisi, “İllüstrasyonun Altın Çağı” olarak bilinen dönemde öne çıkmış sanatçılardan olan Arthur Rackham’dır. Belgeselin ilk bölüm tanıtım görselinde de eseri kullanılan sanatçı (Görsel 6), mürekkepli kalemle yaptığı çizimler ve sulu boya çalışmalarıyla bilinir. Ağaçları resmedişindeki kendine özgü üslubuyla Tolkien üzerinde etkisi olduğu düşünülen Rackham, illüstrasyon mesleğine ilk adımlarını haftalık bir dergide yer alan illüstrasyonlarıyla atar (Menges, 2008: 10). Kısa süre içerisinde tam zamanlı bir illüstratör olmaya karar verir ve 20. Yüzyılın başında fantastik illüstrasyonlarını içeren resimli kitaplarıyla adını duyuran

bir sanatçılardır. Gazete ve dergi illüstrasyonları üzerinde çalışırken geliştirdiği kendine özgü çizgisi, önce kurşun kalemle hafifçe çizilen taslaklar olarak çalışılır, ardından bu hatlar üzerinden mürekkeple geçilir. Mürekkep çizgileri bazen saydam, sulu boya renk katmanlarıyla birleşir. Rackham'ın, ilk çalışmalarında sulu boya işleminden sonra çizgilerin üzerinden tekrar geçtiği çünkü baskı teknolojisi yeterince gelişmediğinden çizgilerin bulanıklaşabildiği belirtilir (Peitcheva, 2016: 4). Rackham'ın, Washington Irving'in Rip Van Winkle kitabı için yaptığı 51 renkli illüstrasyon, basım teknolojisinin gelişmesi yoluyla renklerin doğru bir biçimde yeniden üretildiği önemli bir eserdir.



Görsel 6: “*Fantezinin Kökenleri, Bölüm 1: Grimm Kardeşler (Terry Gilliam ve Katinka Netzer)*” belgeseli için tanıtım görseli. İllüstrasyon: Rackham, A. (1909). *Good Dwarf, Can You Not Tell Me Where My Brothers Are?*. [34,9 x 48 cm, Mürekkep ve Sulu Boya].

Kaynak: <https://tinyurl.com/694p3x9r>, Erişim Tarihi: 12.12.2024

Grimm Kardeşlerle ilgili belgeselde, John Howe, “Grimm Kardeşler” ve “Don Kişot’u Öldüren Adam” gibi birçok fantastik filmin yönetmeni olan Terry Gilliam’la (Terrence Vance Gilliam) görüşmeler yapar. Sanatsal üretimlerine karikatür ve illüstrasyonlarla başlayan yönetmen, film dünyasına Monty Python’s Flying Circus komedi dizisi için yaptığı canlandırma çalışmaları ve aynı ekibin ilk filmlerinin iki yönetmeninden biri olarak adım atar. Yönetmenin 1977’de kendi başına yönettiği ilk film olan “Jabberwocky”, Lewis Carroll’ın, George Macdonald’ın yorumlarıyla geliştirmiş olduğu Alis Harikayalar Diyarı içerisinde yer alan bir şiirin uyarlamasıdır. Kitapta ünlü illüstratör John Tenniel’in beyaz-siyah illüstrasyonu ile görselleştirilmiş olan Jabberwocky yaratığı yer alır (Görsel 7).



Görsel 7: Tenniel, J. (1872). The Jabberwocky. [11,5 x 15,7 cm, Ağaç Baskı]. The Victoria and Albert Museum.

Kaynak: <https://tinyurl.com/yck8jedv>, Erişim Tarihi: 13.12.2024

“Fantezinin Kökenleri” belgeselinin ikinci bölümünde William Morris’in yaşamı ve eserleri incelenir. William Morris ve Emery Walker’ın 1891’de kurduğu Kelmscott Press yayinevi, Arts and Crafts akımıyla uyumlu bir biçimde, Morris tarafından tasarlanan ve süslemesi yapılan, elle ve kısıtlı sayıda, sanatsal değeri yüksek kitaplar basar. Morris’in edebi eserleri, modern fantastik edebiyat türünün oluşmasında, Tolkien üzerindeki etkisiyle önemli bir rol oynamıştır. Morris’in 600’den fazla tekstil ve duvar kağıdı tasarımı, 150’den fazla vitray tasarımı yaptığı; erken dönem matbaacıların çalışmalarını çağrıştıran yazı karakterleri geliştirdiği ve kurduğu Kelmscott Press yayinevinde el yazması tarzında hazırlanmış sınırlı sayıda basılan kitaplar için 650 kadar süsleme yaratmış olduğu paylaşılmıştır (Clutton-Brock, 2007: 110).

William Morris’in üzerinde çalıştığı kitapların çoğunun içerisinde yer alan illüstrasyonları, ressam, tasarımcı ve illüstratör Edward Burne-Jones hazırlar. Üniversite yıllarında William Morris’le tanışan ve uzun yıllar sürecek bir dostluğun ve ortaklığın tohumlarını atan sanatçı (Wildman, Christian, 1998: 5), Ön Raffaelocu akımın kurucularından olan Dante Gabriel Rossetti’den büyük ölçüde etkilenir. Ön Raffaeloculara göre sanatın amacı, aslen Hristiyan konularını resmetmek ve Raphael öncesi eserlerde olduğu gibi doğayı taklit etmektir. Bunun için sanatın, ince ayrıntılar içeren karmaşık kompozisyonlar üzerine inşa edilmesi ve canlı renkler barındırması gerektiğini savunurlar (De la Sizeranne, 2008: 175-176).

Edward Burne-Jones, Ön Raffaeloculardan ilham almasının yanında Orta Çağ şövalyelik öykülerine de ilgi duyar. Yağlı boya resim yanında vitray ve farklı malzemelerle süsleme sanatı da yapar ancak daha çok illüstrasyonlarıyla

bilinir. Çalışmaları yoluyla kusursuz güzellikleri yaratmaya çalıştığı düşünülür (Bade, 2011: 8). William Morris birlikte hazırladıkları en ünlü eserlerinden biri, 1896'da basılan ve “Kelmescott Chaucer” olarak da bilinen, “Geoffrey Chaucer’ın Eserleri” kitabıdır (Görsel 8).



Görsel 8: Morris, W.; Burne-Jones, E. (1896). The Works of Geoffrey Chaucer. [31 x 44 cm, Ağaç Baskı].

Kaynak: <https://tinyurl.com/3w9pn2yk>, Erişim Tarihi: 12.12.2024

Bilimkurgu, korku, fantastik edebiyat yazarı H. P. Lovecraft (Howard Phillips Lovecraft), “Fantezinin Kökenleri” belgeselinin üçüncü bölümünün konusudur. Lovecraft’ın çoğunlukla Amerika’nın New England bölgesinde yer alan öyküleri, insanlığın evrende önemli bir yeri olmadığı, kırılğan olduğu görüşünü savunur. Fantastik, bilimkurgu ve korku öğelerini bir araya getirerek kurguladığı öyküleri arasında, “Cthulhu” adlı kozmik yaratığın ilk defa ortaya çıktığı, 1928 yılında yayınlanan “Cthulhu’nun Çağrısı” adlı öykü öne çıkar (Joshi, 2001: 224). Yaşamı sırasında eserleri daha çok “Weird Tales” gibi, kurgusal öykülere yer veren dergilerde yayınlanır. Eserlerinin değeri zamanında bilinemesi de öykülerin 1970’lerde yeniden basılmasıyla birlikte 20. Yüzyılın en önemli fantastik edebiyat yazarları arasında sayılmaya başlanır.

H. P. Lovecraft’ın öykülerinden esinle birçok edebi, sanatsal, popüler kültür ve eğlence eseri üretilir. Yazarın etkisinin, eserlerinde duyumsanabildiği sanatçılardan birisi, “Hellboy” adlı çizgi roman karakterini yaratmasıyla ünlü çizgi roman yazar ve illüstratörü Mike Mignola’dır (Michael Mignola). 1982 yılında Marvel Comics çizgi roman şirketinin yayınları için çinici olarak illüstrasyon mesleğine başlayan Mignola, doğaüstü, olağan dışı olaylara ve öykülere ilgisinin çocukluk yıllarında, “Drakula” romanını okumasıyla

başladığını belirtir (Hammond, 2019: 21). Marvel ve DC Comics için birçok çizgi romanda önce çinici sonra asıl çizer olarak çalışan Mignola, Dark Horse çizgi roman yayınevi için 1993 yılında “Hellboy” adlı karakteri yaratır ve bu karakterin ilk öyküleri 1994’te yayımlanır. Öykülerde, cehennemden çağrılmış olan iyi huylu bir yaratık ve daha sonra süper kahraman olan Hellboy, doğüstü olayları inceleyip kötülüğe karşı insanlığı korur. Bu öykülerde, çoğu zaman Lovecraft’in ahtapot, ejderha karışımı bir yaratık olan Cthulhu gibi dev boyutlarda, çok kollu, bacaklı veya başlı yaratıklarla boğuşur (Hammond, 2019: 29) (Görsel 9). Mignola’nın illüstrasyon biçimi, ünlü çizgi roman yazarı Alan Moore tarafından, çizgi roman illüstratörlerinin “kral”ı Jack Kirby’nin biçiminin iyi anlaşılması ve eski ilham kaynaklarının güçlü siyah mürekkep gölgeler ve parlak renklerle modernleştirilmesi olarak tanımlanır (Mignola, 1997: 6).



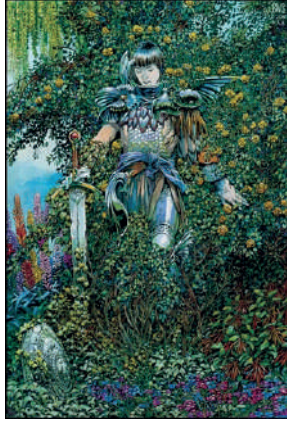
Görsel 9: Mignola, M. (1994). *Hellboy: Seed of Destruction*.

Kaynak: <https://tinyurl.com/3scczdtc> , Erişim Tarihi: 15.12.2024

Yazıları H. P. Lovecraft gibi ilk olarak *Weird Tales* dergisinde yayınlanan bir başka yazar, “Kimmeryalı”, “barbar” gibi sıfatlarla tanımlanan Conan karakterinin yaratıcısı Robert E. Howard’dır (Robert Ervin Howard). “Fantezinin Kökenleri” belgesel dizisinin dördüncü ve son bölümünün konusu olan Howard, çocukluğunda ilgilenmeye başladığı Vikingler, Araplar, savaşlarla ilgili öyküler ve yazın sanatından ilhamla kaleme aldığı “Mızrak ve Diş” adlı öyküsünü 1924 yılında, 18 yaşındayken *Weird Tales* dergisine satar ve yazarlık mesleğine başlamış olur. Yazarlıktan fazla bir kazanç sağlayamadığı için çeşitli farklı işlerde çalışan Howard’ın uzun süre üzerinde çalıştığı ve Kull adlı karakteri içeren “Gölge Krallık” adlı öyküsü 1927’de yayımlanır. Fantastik öğeler, mitoloji, korku gibi öğeleri romantizm ve kılıçlı dövüşlerle birleştiren eserle birlikte “Kılıç ve Büyü” olarak adlandırılan yeni bir anlatım türü ortaya çıkmış olur.

Robert E. Howard ve hayranlık duyduğu H. P. Lovecraft arasında, ikisinin de öykülerini yayınlayan *Weird Tales* dergisi yoluyla bir dostluk başlar ve yazarlar, sıklıkla, Lovecraft'ın “yapay efsaneçilik” olarak tanımladığı Howard'ın eserlerini ve onlarda yer bulan barbarlık ve uygarlık ikilemi üzerine düşüncelerini birbirileriyle paylaşırlar (Howard, 2007: 185). Howard, insanın doğal halinin barbarlık olduğu görüşünü savunurken Lovecraft, uygarlığın, insanlığın en büyük başarısı olduğunu savunur. Howard'ın görüşleri, barbarların ülkesi Kimmerya'yı kurgulaması ve burada yaşayan Conan karakterini yaratmasıyla somut bir biçim alır. Tarihe duyduğu ilgi ve sahip olduğu bilgiyle fantastik dünyası Kimmerya'yı zenginleştiren ve düşsel Hyborian Çağı'nı geliştiren yazar, gerçekte kurguyu harmanladığı fantastik bir tarihi dönem yaratmış olur.

Howard'ın öyküleri ilk defa 1937'de kitaplaştırılır. Frank Frazetta'nın 1966 yılında yaptığı “Barbar Conan” ve devam kitaplarının kapaklarının, Howard'ın eserlerine duyulan ilginin artmasında büyük bir etkisi olduğu savunulabilir. Conan öykülerinin 1970'te, Amerika'da yayımlanan ilk çizgi roman uyarlamalarının illüstratörü olan Barry Windsor-Smith, “Fantezinin Kökenleri”nin dördüncü bölümünde John Howe'ın görüştüğü uzmanlardan birisidir (Howe, 2022). The Gorblimey Press yayınevinin kurucularından olan ve aynı dönemde Bernie Wrightson'la stüdyo alanı paylaşan Windsor-Smith (Jones, Kaluta, Windsor-Smith, Wrightson, 1979: 10, 11), Marvel Comics için “Conan the Barbarian” çizgi roman serisini çizdiği dönemde, başlarda daha çok çizgi roman illüstratörlerinden esinlenilerek oluşmuş bir illüstrasyon dili kullanırken zamanla Art Nouveau ve Ön Raffaellocu sanat akımlarından esinle biçimini kendine özgü ve çizgi romanlarda çok karşılaşılmayan bir hale getirir (Windsor-Smith, 1996: 12). Bu biçimin kendini en çok gösterdiği eserlerinden birisi olan “OPUS”, sanatçının hem yazıp hem de illüstrasyonlarını yaptığı, otuz yıldan fazla süre içerisinde oluşturulmuş kitaplar serisidir (Görsel 10).



Görsel 10: Windsor-Smith, B. (1995). Beguiled. [Mürekkep, Renkli Kuruboya, Sulu Boya, Guaj].

Kaynak: <https://tinyurl.com/3xz3yt2n> , Erişim Tarihi: 12.12.2024

“Fantezinin Kökenleri” belgesel dizisi yoluyla Grimm Kardeşler ve Arthur Rackham; William Morris ve Edward Burne-Jones; H. P. Lovecraft ve Mike Mignola, Robert E. Howard ve Barry Windsor-Smith arasındaki tematik bağlantıların ortaya konulmasıyla birlikte bu yazar ve illüstratörlerin birbirileri arasında da bağlantılar bulunduğu görülebilir. Grimm Kardeşler ve William Morris fantastik kurmacayı kültürlerin ve güzelliğin korunup çoğaltılması amacıyla ele alırken, Lovecraft ve Howard gibi yazarlar eserleri yoluyla dünya görüşlerini, felsefelerini işleyebilecekleri düşsel efsaneler ve tarihler yaratırlar. Yazarlar bu biçimlerde üretimlerini sürdürürken Rackham, Burne-Jones ve Windsor-Smith gibi illüstratörler için öncelikli esin kaynaklarından birisi, Ön Raffaellocu sanatçıların Orta Çağ şövalyelik değerlerini ve dünyasını yansıtan resim çalışmalarıdır. Doğa ve anatominin iyi bir biçimde çalışılması ve öğrenilmesinin ardından fantastik dünyaların özgürce ve stilize bir biçimle yansıtıldığı görülebilir. İllüstrasyon becerilerinin geliştirilmesiyle ilgili John Howe’ın kendisinin de kullandığı benzer yöntemler vardır.

3. John Howe’ın Fantastik İllüstrasyonla İlgili Görüşleri

John Howe, Ağustos 2022’de Signum Üniversitesi öğretim elemanları Dr. Corey Olsen ve Dr. Maggie Parke’la yaptığı söyleşide, fantastik illüstrasyonların sunduğu dünyanın, bilinen dünyanın birkaç katman eklenmiş hali olduğunu belirtir (Olsen, Parke; 2022). Ona göre fantastik illüstrasyon yapmak, sanatçının aklında kurduklarının görselleştirmesinden çok, insanlığın bilinçaltında var olan imgelerin bir arkeologmuşçasına kazılarak çıkarılması ve illüstrasyon yoluyla gözler önüne serilmesidir.

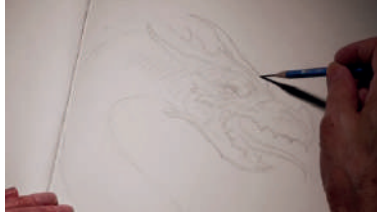
Perspektif, anatomi çizimi gibi temel becerilerin edinilmesi ve sıklıkla çizilen konuların önceden ayrıntılı bir biçimde çalışılmasının ardından illüstrasyon yapacak kişinin, yaratmak istediği etkiye daha iyi odaklanabileceğini belirten Howe, bir fantastik edebiyat metnini okuduktan sonra araştırma yapmak ve aklını bilgilerle doldurmak yerine düşünmeyi bırakıp sakince beklediğini belirtir (Olsen, Parke; 2022). Zamanla görüntülerin kendiliğinden aklında belirdiğini açıklayan sanatçı, boş kağıdın içinde gizli olan görüntüyü, taşı yontan bir heykeltıraş gibi ortaya çıkarmaya çalıştığını söyler. İllüstrasyonu tamamladığında ortaya çıkan görselin ilk bakışta metinden bağımsız gibi görüldüğü durumlarda bile, metin ve görsel arasında mantığın ötesinde, yalnızca sezgilerle kavranabilen bir bağlantı olduğuna inandığı yönündeki görüşlerini paylaşır. Çalışma yaşamının başında, görüntülerin, illüstratörün kafasının içinde oluştuğuna ve yeteneğin, bu görüntüleri kağıda aktarma becerisi olduğuna inandığını belirten Howe artık bu yaklaşımdan tamamen farklı bir noktada durmaktadır. Şimdi, illüstratörde arzu, deneyim ve beceri olduğuna, yalnız görsellerin sanatçının dışındaki dünyada gizli bir biçimde var olduğuna inanır. Eğer illüstratör sabırlı bir biçimde sezgilerini izlemeyi becerbilirse gizli görüntüleri bulabilir (Howe, 2021: 214).

Howe'a göre eski çağlarda resim yapmak, gözle görülemeyenin görünür kılındığı, kutsal sayılan, büyümlü bir etkinliktir (Howe, 2021: 230). Resim, gizli bir biçimde veya bir ayinle yapılır ve süreç, resmin kendisi kadar kutsaldır. Rönesansla birlikte, imgelerin Tanrı'dan geldiği görüşünün yerini asıl yaratıcının sanatçı olduğu düşüncesi alır. Howe'ın illüstrasyonla ilgili kişisel görüşleri ve süreçle ilgili öğütleri, eski çağlardaki yaklaşımı çağırıştırır niteliktedir: "Rahatlayın, aklınızı boşaltın. Çizim yapmaya çalışmayın. Kağıt, içine kaleminizle uzanacağınız ve orada var olan dünyayı ortaya çıkaracağınız üç boyutlu bir alandır" (Howe, 2021: 215). "Kendinizi unuttun ve yeni deneyimlere açık olun. Deneyimleriniz, konunuz ve çizim arasında üçlü bir bağ kurulmasına izin verin. Çiziminiz, bu bağın elle tutulur izi olacak (Howe, 2021: 118)."

John Howe'ın fantazy illüstratörleri için bazı başka önerileri şöyledir:

1. Kalem hafifçe ve uçtan uzak tutun.
2. Kalem ve dolayısıyla düşüncelerin, silik çizgiler çizerek dolaşmasına izin verin.
3. Sivri kalem ucuyla net çizgiler elde edin.
4. Çizgilerin hacimleri yansıttığının bilincinde olarak çizim yapın.
5. Çizmeye devam ettiğiniz sürece yeni düşüncelerin doğacağını bilincinde olun.

6. İşinize yaramayan çizgileri rahatça silin.
7. İllüstrasyonunuz, aklınızdakiyle örtüşmediğinde de çizmeye devam edin.
8. Çizimleriniz üzerinde çok durmayın; yeni çizimler yapın.
9. Sadece bir çizim yöntemi kullanmak yerine birçok yöntem kullanın.
10. Büyük ve iyi kağıtları olan defterler kullanın.
11. Düş dünyanızı inandırıcı kılmak için çok araştırma yapın.
12. Çalışmaya başlarken çok düşünmeyin; illüstrasyonu çizerek keşfedin (Howe, 2021: 231).



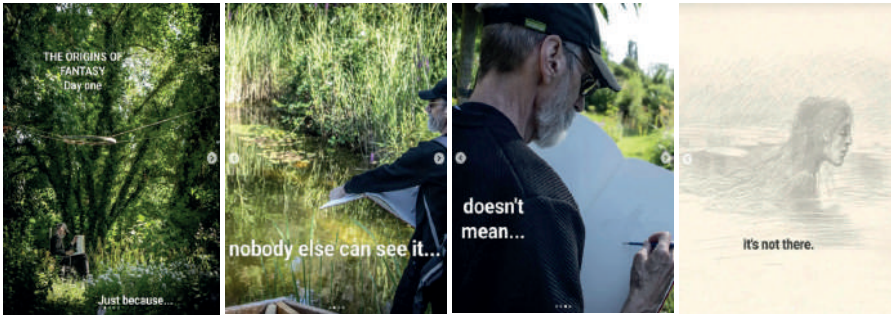
Görsel 11: John Howe, kalemi uçtan uzak ve kendine özgü bir biçimde tutar.

Kaynak: <https://tinyurl.com/yy4bdy88> , Erişim Tarihi: 12.12.2024

John Howe'nin çalışmalarının önemli bir özelliği, izleyiciyi düşsel bir dünyaya götürürken bir yandan da gerçekten var olmuş bir dünyayı ve o dünyanın tarihini gözler önüne serdiği duygusunu yaratmasıdır. Bu etkinin sağlanmasının kapsamlı bir görsel tarih bilgisiyle mümkün olduğunu vurgulayan Howe, bunun nedeninin fantastik kurmacanın eski mit ve efsanelerle ortak özellikler içermesi olduğunu belirtir. Fantastik kurmacada amaç inandırıcılık olduğu için, kültürler, uygarlıklar, tarih, coğrafya gibi bilgilerle donanmış bir fantazy illüstratörünün çalışmalarının bir o kadar daha etkili sonuçlar yaratabileceğini savunur. Film ve diziler için tasarımlar da yapan sanatçı, bir tasarımın uydurulmuş gibi, gerçekle bağlantısız görünmemesini önerir. Kurmaca dünyasının tasarımının, yabancı bir kültürün incelenip öğrenilmeye çalışılması olarak ele alınmasını önerir (Howe, 2021: 417). Tasarımcının düşlediği görsellerin var olan bir coğrafya veya kültüre göre biçimlenmesi, onlardan esinlenilerek yaratılması, temelleri gerçeğe dayandığı için tasarımları daha kalıcı kılarken düşle gerçek arasındaki çizginin de silikleşmesini sağlar. Bu duruma örnek olarak, Hobbit film üçlemesi için tasarımında çalışmış olduğu Dale şehrini örnek verir. Dale'i gezen insanların,

seti gerçekte gezmiş oldukları şehirlere benzetmiş olduklarından söz eder. Bu örnekten çıkarılabilecek sonuç; bir tasarımın veya illüstrasyonun düşsel bir dünyayı sunarken, insanların gerçek deneyimleriyle örtüşmesinin, kurgu dünyasının gerçekte var olabileceği inancını güçlendirdiği, böylelikle de Peri Ülkesinin gerçekliğini yaşatarak bir anlamda izleyeni büyülediği yönünde olabilir.

Kurmacayı kabul etmeye hazır olan seyircilerin gözünde, yaratılan fantastik dünyaların çekiçliliğinin arttırılabilmesi için yüksek derecede inandırıcılık sağlanması gerektiğini savunan John Howe, bunun, “gerçek olan şeyler”le “gerçek olması istenen şeyler”in kesiştirilmesi yoluyla sağlanabildiğine inanır (Howe, 2021: 36). Burada, insan olmakla ilgili temel konular, günlük yaşamın sıradanlığından arındırılarak, ortak kültürel miras ve zengin hayal gücünün bir araya getirilmesi yoluyla hayranlık uyandırıcı ve bununla birlikte gerçek olma olasılığı taşıyor gibi görünen bir ortamda ele alınır. Sanatçıya göre, bunu başarabilen fantastik illüstrasyon çalışmaları mantığın sınırlarının aşılmasını ve büyüünün yaratılmasını sağlar.



Görsel 12: John Howe'n "Fantezinin Kökenleri" belgesel çekimlerinin ilk gününden yaptığı bir sosyal medya paylaşımı: "Başkalarının görememesi, orada olmadığı anlamına gelmez".

Kaynak: <https://tinyurl.com/3u7p7asd> , Erişim Tarihi: 12.12.2024

Filmler için illüstrasyon ve tasarım çalışmaları yaptığında, John Howe tarihte gerçekten var olmuş yer ve malzemelerden esinlenmenin yanında başka kaynaklardan da yararlanır. İllüstratöre göre Orta Dünya'yı filmler için yaratmanın dört katmanı vardır: 1) Tolkien'in öyküleri, 2) Öykülerle ilgili yapılmış olan açıklamalar, 3) Öyküleri yazarken Tolkien'i etkilemiş, ona ilham kaynağı olmuş olan yerler ve olaylar, 4) Filmlerin çekilmesi için seçilmiş olan Yeni Zelanda'daki yerler (Howe, 2021: 5). Bu bilgileri toplamanın yanında, kendi kişisel deneyiminden, doğa ve ışıkla arasında gerçekleşen rastlantısal

karşılaşmalardan da yararlanan Howe, sıklıkla açık havada, gerçek yerlerde desen çalışmaları yapar, fotoğraflar çeker ve bu etkinliklerden elde ettiği ayrıntılar, illüstrasyonların birer parçasına dönüşür. Böylelikle, “akıl ve ruh coğrafyası” olarak tanımladığı fantastik dünyaları “yüce olan” a yaklaştırmaya çalışır çünkü Tolkien’in düşüncesinde olduğu gibi saf yaratım eylemi Tanrı’nın alanı, ikincil yaratım ya da sanat ise insanın alanıdır (Howe, 2021: 7).

Sonuç

Büyülenmenin, aklın ve ruhun dünyası olan Peri Ülkesinin fantastik illüstrasyonlar yoluyla keşfedilmesi için fantazyaya illüstratörleri birçok farklı yöntem kullanırlar. Bu gizli ve bazen tehlikeli dünyaya ulaşabilmek için temel çizim becerilerine sahip olmak önemli olsa da yeterli değildir. İllüstratörün, kendisi dışındaki dünyanın derin gerçeklerini beyaz kağıdın içinde bulup ortaya çıkarabilecek bir içgüdüye sahip olması gerekir. İçgüdüleriyle ulaştığı ve ortaya çıkarmaya başladığı görüntüleri tarih, coğrafya, farklı kültürlerle ilgili bilgileriyle destekleyerek somutlaştırır çünkü Peri Ülkesi, gerçek olan şeylerle gerçek olması istenen şeylerin birleştiği yerdir. John Howe bu ülkeyi kalemleri, fırçaları ve kağıtlarıyla kırk yılı aşkın bir süredir keşfetmektedir ve bu keşfin sonu yoktur. Fantastik illüstrasyon sanatçıları, Peri Ülkesinde her zaman keşfedilecek yeni yerler bulacaklardır.

Kaynakça

- Antonsen, E. H.; Marchand, J. W.; Zgusta, L. (1990). *The Grimm Brothers and the Germanic Past*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Bade, P. (2011). Edward Burne-Jones. Londra: Parkstone International.
- Clute, J.; Grant, J. (1996). *The Encyclopedia of Fantasy*. Londra: Orbit Books.
- Clutton-Brock, A. (2007). *William Morris*. New York: Parkstone International.
- De la Sizeranne, R. (2008) *The Pre-Raphaelites*. New York: Parkstone International.
- Dass, W. (2016). *The History of Star Wars Posters*. Film School Rejects. <<https://web.archive.org/web/20200807144518/https://filmschoolrejects.com/star-wars-the-posters-14ad09654325/>> (Erişim: 14.12.2024)
- Fenner, A.; Fenner, C. (2007). Frank Frazetta, Rough Work: Concept Art, Doodles, and Sketchbook Drawings. Overland Park, KS: Spectrum Fantastic Art, LLC.
- Hammond, S. G. (2019). *The Mignolaverse: Hellboy and the Comic Art of Mike Mignola*. Illinois: Sequart Organization.
- Hammond, W. G., Scull, C. (1995). *J. R. R. Tolkien: Artist & Illustrator*. New York: Houghton Mifflin Company.
- Howard, R. E. (2007). *Crimson Shadows: The Best of Robert E. Howard, Vol. 1*. New York: Ballantine Books.
- Howe, J. (2022). *Instagram*. <<https://www.instagram.com/p/CITTvWYKbu-/>> (Erişim: 20.10.2023)
- Howe, J. (2021). *John Howe's Ultimate Fantasy Art Academy: Inspiration, Approaches and Techniques for Drawing and Painting the Fantasy Realm*. Cincinnati: David & Charles Limited.
- Howe, J. (2001). *Myth & Magic: The Art of John Howe*. New York: HarperCollins Pub. Ltd.
- Jones, J.; Kaluta, M.; Windsor-Smith, B.; Wrightson, B. (1979). *The Studio*. Londra: Dragon's Dream Ltd.
- Joshi, S. T. (2001). *A Dreamer and a Visionary: H. P. Lovecraft*. Liverpool: Liverpool University Press.
- Le Guin, U. (1993). *The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction*. New York: HarperPerennial.
- Leroy, M. (2016). *The Golden Age(s) of British Illustration*. Studies in Literature and Culture, Vol. 14, pp. 165-180. Lublin: University of Lublin Press.
- Martone, R. (2020). *Signs of Modern Human Cognition Were Found in an Indonesian Cave*. Scientific American. <<https://www.scientificamerican.com/>

- article/signs-of-modern-human-cognition-were-found-in-an-indonesian-cave/> (Erişim: 14.12.2024)
- Menges, J. A. (2008). *Rackham's Fairies, Elves and Goblins*. New York: Dover Publications, Inc.
- Mignola, M. (1997). *Hellboy: Wake the Devil*. Milwaukee: Dark Horse Books.
- Olsen, C; Parke, M. (2022). *Other Minds and Hands, Episode 16: John Howe*. Signum University. YouTube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=hGylsEi_mW4&t=2228s> (Erişim: 19.08.2022)
- Peitcheva, M. (2016). *Arthur Rackham: Drawings – Colour Plates*. Kaliforniya: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Scull, C., Hammond, W. G. (2017). *The J. R. R. Tolkien Companion and Guide, Vol. 1: Chronology*. Londra: Harper Collins Publishers.
- Wildman, S.; Christian, J. (1998). *Edward Burne-Jones: Victorian Artist-Dreamer*. New York: Metropolitan Museum of Art.
- Windsor-Smith, B. (1996). *Barry Windsor-Smith: Storyteller, Vol.1, No: 1*. Oregon: Dark Horse Comics.
- Shelley, M. (1983). *Bernie Wrightson's Frankenstein or The Modern Prometheus*. Pennsylvania: Underwood-Miller.
- TDK. (2022). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri: Güncel Türkçe Sözlük*. Türk Dil Kurumu. <<https://sozluk.gov.tr/>> (Erişim: 14.12.2024)
- Tolkien, J. R. R. (1999). *Peri Masalları Üzerine*. İstanbul: Altıkkırkbeş Yayın.
- Tyson, D. (2010). *The Dream World of H. P. Lovecraft: His Life, His Demons, His Universe*. Minnesota: Llewellyn Publications.
- Zipes, J. (2002). *The Brothers Grimm: From Enchanted Forests to the Modern World*. New York: Palgrave Macmillan.

Süpergrafiklerin Dönüştürücü Gücü 8

Eda Uzun¹

Özet

Süpergrafikler 1960'lerden sonra yaygınlaşan, uygulandığı alanı iç veya dış mekân sınırlaması olmaksızın değiştirerek bu alanın yeni bir kimlik kazanmasına yardımcı olan bir sanat alanıdır. Barbara Stauffacher Solomon ve Jean-Philippe Lenclos gibi öncüler tarafından 20. yüzyılın ortalarında popüler hale getirilen bu yöntem, görsel ifadeyi mekânın fiziksel özellikleriyle harmanlayarak kullanıcılar üzerinde güçlü estetik ve duygusal etkiler yaratmaktadır. Mekânın nasıl algılandığını değiştirmek, ortamların işlevselliğini artırmak ve kullanıcı deneyimini iyileştirmek için özellikle yararlı bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışmada, süpergrafiklerin tarihsel kökenleri araştırılmış ve mekânı nasıl dönüştürdükleri değerlendirilmiştir. Renk, biçim, illüstrasyon ve tipografi gibi tasarım bileşenlerinin, bunları deneyimleyen kişilerle nasıl bağlantı kurabildiği, algısal derinlik yaratabildiği ve bir mekânın sınırlarını yeniden tanımlayabildiği üzerinde durulmuştur. Ayrıca evler, işyerleri ve kamusal alanlar da dahil olmak üzere çeşitli ortamları dönüştürebilen süpergrafiklerin kullanımlarına dair örnekler sunulmuştur. Bu örnekler, başarılı bir süpergrafığı oluşturan konsept, mekânla etkileşim ve izleyiciyle ilişki özelliklerine göre incelenmiştir. Büyük ölçekli grafik tasarımlar olan süpergrafiklerin artık mimari ve mekânsal tasarımın vazgeçilmez bir bileşeni olduğu ve süpergrafiklerin estetik bir bileşen olmanın yanı sıra mekânı sosyal, kültürel ve faydacı yollarla değiştiren güçlü bir tasarım stratejisi olduğu bu çalışmanın sonuçları arasındadır.

1. Süpergrafik Nedir?

Süpergrafik, bir mekânın görsel algısını değiştirmek veya iyileştirmek amacıyla bir mekânın hemen hemen her yerine farklı yöntemlerle uygulanan büyük ölçekli renk ve geometrik şekiller, tipografik unsurlar veya illüstratif desenlerin uygulanmasıdır. Genellikle grafik tasarım ve mimarinin kesişim noktasında yer alan bu eserler, boyama, baskı veya diğer teknolojik

1 Arş. Gör. Dr., Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, ORCID ID 0000-0002-0767-9154

uygulama teknikleriyle hayata geçirilebilir. Süpergrafikler, insan, etkileşimin ve deneyimin olduğu her yerde kamusal sanat girişimleri bağlamında kullanılmaktadır. Çoğunlukla çevresel bağlama entegre edilmiş estetik açıdan hoş ve işlevsel bir tasarım yaklaşımı olarak öne çıkarlar. İç ve dış mekân olarak, alışveriş merkezleri, ulaşım sistemleri, kültür kurumları ve üniversite kampüsleri gibi çok çeşitli mekânlarda kullanılarak kamusal alanların görsel kimliğini zenginleştirmekte ve sosyal etkileşimi teşvik eden bir ifade biçimi sunmaktadır.

Bu terim, Latince “super” (daha fazla, özel, aşırı) ve Yunanca “graphikos” (yazmak) sözcüklerinin birleşiminden türemiş olup, yalnızca grafiklerin fiziksel ölçeğini değil, aynı zamanda mekânsal sınırların aşılmasını da ifade etmektedir (IASDR07, 2007). Süpergrafiklerin kavramsal temelleri, 1960’lı yıllarda postmodern mimarinin öncülerinden bazıları tarafından geliştirilmiştir. Modernizmin katı kurallarını sorgulayan bu yaklaşımlar, binaların iç ve dış yüzeylerine boya ve grafik uygulayarak devrimci bir ifade aracı yaratmayı amaçlamıştır. Bu anlayış, mimari unsurların yerçekimi, sağlamlık ve tarih gibi geleneksel kavramlarla ilişkisini sorgulamakla birlikte, daha muhafazakâr mimari yaklaşımlar tarafından tepkiyle karşılanmıştır (Shaughnessy, 2022). Süpergrafikler, geleneksel duvar resimlerinin aksine, bir yüzeyden diğerine kesintisiz bir akış sergileyerek mekânın sınırlarını aşar. Duvarlar, tavanlar, zeminler ve hatta pencereler üzerinde uygulanan bu tasarımlar, mekânsal algıyı yeniden şekillendirirken kimi zaman mimari unsurları vurgulamakta, kimi zaman ise karmaşık detayları sadeleştirerek mekânı daha anlaşılır bir hâle getirmektedir (Holt, 2015).

Süpergrafiklerin işlevselliği, yalnızca estetik müdahalelerle sınırlı olmayıp, karmaşık mekânlarda yön bulmaya yardımcı olan bir tasarım aracı olarak da öne çıkmaktadır (Walker, 2024). Tarihsel süreçte, özellikle 1970’li yıllarda, renkli bantlarla tasarlanmış süpergrafiklerin sıradan bekleme odaları ve belediye binalarında sıkça kullanıldığı görülmektedir. Bu dönemde süpergrafikler, donuk mimarideki kusurları gizlemek amacıyla kullanılan basit bir dekorasyon biçimi olarak değerlendirilmiştir. Ancak, son yirmi yılda bu algı dönüşüme uğramış; süpergrafikler artık yalnızca geometrik desenlerden ibaret bir ifade aracı olmanın ötesine geçerek mimari sınıflandırma, yön bulma tabelaları, illüstratif duvar resimleri ve marka unsurları gibi çeşitli işlevler üstlenmiştir. Ayrıca, dijital teknolojilerin gelişimi, süpergrafiklerin büyük ölçekli interaktif medya yaratımına entegrasyonunu mümkün kılmış ve bireylerin mimari mekânlarla daha kişisel ve etkileşimli bir bağ kurmasına olanak tanımıştır (Adams, 2018, s. 9).

Günümüzde süpergrafik kullanımı oldukça yaygınlaşmıştır. Farkında bile varmadığımız birçok alanda karşımıza çıkan bu tasarımlar, mekânların karakterini dönüştürmekte, algımızı yönlendirmekte ve estetik bir bütünlük yaratmaktadır. Artık yalnızca büyük mimari yüzeylerde değil, iç mekân tasarımından endüstriyel alanlara kadar uzanan geniş bir yelpazede kullanılmaktadır. Örneğin, bu çizimler otellerdeki koridor duvarlarında, kullanıcıların mekânda yön bulmasını kolaylaştırmak amacıyla yapılabilir, ofis alanlarında çalışan motivasyonunu artırmak ve kurumsal kimliği yansıtmak için yapılabilir ya da bir hastane odasını sakinleştirici ve iyileştirici bir atmosfer yaratarak dönüştürebilir.

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte süpergrafiklerde kullanılan teknikler de çeşitlenmiştir. Artık el ile yapılan boyamalardan dijital baskıya, hatta video haritalama ya da artırılmış gerçeklik vb. birçok yöntem tercih edilmektedir. Süpergrafiklerin uygulanma aşamasında kullanılacak tekniklerin tercihi aslında tasarımcıların mesajını kullanıcıya nasıl iletmek istediğiyle alakalıdır. Mekânlarda bir hikâye anlatma yöntemi olarak her zamankinden daha etkili bir biçimde kullanılan bu tasarımlar, yaşadığımız çevreyi yeniden tanımlamaktadır.

Süpergrafiklerin Doğuşu ve Tarihsel Kökleri

Süpergrafiklerin tanımı, kökenlerini daha iyi anlamamızı sağlar; bu bağlamda, tarihsel gelişim sürecini de incelemek genel fikir edinmek için faydalı olacaktır. Tarihin belli dönemlerinde mekânlar, politik, işlevsel veya dekoratif amaçlı olarak değiştirilmiştir. Rönesans fresklerinden, Dünya Savaşları propaganda afişlerine, De Stijl hareketinden Bauhaus'un işlevsel tasarım yaklaşımına kadar çeşitli estetik müdahalelerle mekânların kimlikleri yeniden yorumlanmıştır. Heller ve Vienne'e göre (2016) 1. Dünya Savaşı sırasında, İngiliz ve ABD savaş gemilerinin düşman deniz topçu birliklerini kandırmak için Razzle Dazzle (cümbüşlü resim) denilen devasa desenlerle boyanması bir süpergrafiktir (s. 70).

20. yüzyılın ortalarına gelindiğinde, modernist tasarım anlayışı ile görsel sanatların birleşimi, mekân dönüşümü üzerine olan bu bilgi birikimini yeni bir düzeye taşıyarak süpergrafiklerin gelişiminin temellerini atmıştır. 1960'lar ve 1970'lerde, mimarlık, grafik tasarım ve sanat disiplinlerinin kesişim noktasında yer alan süpergrafikler, özellikle çevre tasarımında güçlü bir ifade aracı olarak öne çıkmıştır. Pop sanatının çarpıcı renk kullanımı, optik sanatın göz yanılsamaları, modernizmin sade ve işlevsel çizgileri ile Bauhaus'un fonksiyonel tasarım ilkeleri, süpergrafiklerin evrimini şekillendiren bazı etkilere sahiptir. Bu bağlamda, günümüz grafik tasarım anlayışının temel taşlarını

oluşturan ilk süpergrafiklerin, 20. yüzyılın ilk yarısının sonlarına doğru ortaya çıkmaya başladığı söylenebilir.

Süpergrafikler ilk olarak 1960'ların ortalarında ortaya çıkmış ve 1970'ler boyunca popülerlik kazanmıştır. Terim olarak 1967 yılında tasarım eleştirmeni ve eğitimci C. Ray Smith tarafından ortaya atılmıştır. Smith, bu kavramı tanımlarken oldukça titiz bir yaklaşım sergilemiştir. Ona göre, süpergrafikler iki boyutlu büyük bir form olmalı, genellikle devasa ölçeklerde tasarlanmalı ve tek bir düzlemlle sınırlı kalmamalıdır. Ayrıca, fark edilebilir yüzler, alfanümerik unsurlar ya da diğer figüratif formlar içermemelidir. Smith'in bu titiz tanımı, süpergrafikleri belirli bir tasarım anlayışına yükseltmiş ve onun katı kriterlerine uymayan büyük ölçekli grafik uygulamalarını dışlamıştır (Holt, 2015).

Smith, bu terimi *Progressive Architecture* dergisinde yazdığı makalelerde ve *Supermannerism: New Attitudes in Post-modern Architecture* adlı kitabında kullanmıştır. Böylece dönemin mimarları, iç mimarları ve grafik tasarımcıları arasındaki baskın bir eğilimi yansıtmıştır. Bu eğilim, mimari mekânı düz renkler ve geometrik şekillerle değiştirme amacını taşımış ve mimarının ciddiyetini ve ağırlığını hafifletmeyi hedeflemiştir (Lopez, 2015, s. 150). Her ne kadar terim, C. Ray Smith tarafından süpermanneristler olarak adlandırılan postmodern mimarlara atıfta bulunarak tanımlanmış olsa da, bu ideoloji günümüze kadar etkisini sürdürmüş ve günümüzde özel efektler dünyasında yeniden canlanmış (Shaughnessy, 2022) ve 20. yüzyılın ortalarında, modernizmin katı tasarım prensiplerine meydan okuyan yenilikçi yaklaşımlarla şekillenmiştir.

Süpergrafiklerin tarihsel gelişiminde öncü isimlerden biri olan Barbara Stauffacher Solomon, bu tasarım biçimine önemli katkılar sunmuştur. Modern anlamda süpergrafikler 1960'ların sonlarında Kaliforniya'da Barbara Stauffacher Solomon'un öncülüğünde ortaya çıkmıştır. Dansçı ve sanatçı olarak eğitim alan Solomon, ilk eşi Frank Stauffacher'ın ani vefatı sonrası ailesini geçindirmek amacıyla yeni bir meslek edinme gerekliliğiyle tasarım alanına yönelmiştir. Küçük kızıyla İsviçre'nin Basel kentine taşınan Solomon, burada İsviçre modernizminin önde gelen isimlerinden eğitim alma fırsatı bulan ilk Amerikalı olmuştur. İsviçre modernizminin katı prensiplerini Amerika'nın Batı Yakası'na özgü renk ve özgürlük anlayışıyla harmanlayan Solomon, süpergrafik alanında kendine özgü bir dil geliştirmiştir (Walker, 2024).

Barbara Stauffacher Solomon, 1960'ların başında San Francisco'ya dönerek kendi grafik tasarım şirketini kurmasının ardından, Sonoma kıyısında yer alan deneysel bir konut geliştirme projesi olan Sea Ranch'teki

en ikonik tasarım projesini üstlenmiştir. Bu projede, koç boynuzundan esinlenerek tasarladığı logoyu Sea Ranch'teki mekânlara uygulamış, (Görsel 1) özellikle spor merkezi alanında cesur, büyük ölçekli grafik öğeleri geliştirmiştir. Solomon'un bu çalışmaları, İsviçre modernizminin disiplini Batı Yakası'nın renkli ve özgün estetik anlayışıyla birleştiren bir tasarım hareketi olarak tanımlanan süpergrafik stilinin temelini oluşturmuştur. Sarah Hotchkiss, bu stili "İsviçre modernizminin titizliğini Batı Yakası'nın renk ve duyarlılığıyla harmanlayan bir tasarım yaklaşımı" olarak nitelendirmiştir (Tsai, 2024). Charles Moore ve ortaklarının Kaliforniya'daki Sea Ranch projesi tasarımlarında Barbara Stauffacher Solomon ile iş birliği yaparak süpergrafiklerin temellerinin atılmasını sağlamıştır. Bu proje, tasarımcılar için mekân ve grafik tasarım arasındaki etkileşimi keşfetme ve bu alandaki fırsatları değerlendirme konusunda ilham kaynağı olmuş; bu doğrultuda mekânsal deneyimi zenginleştiren eserlerin üretilmesine olanak tanımıştır.



Görsel 1 Barbara Stauffacher Solomon, Sea Ranch Yüzme ve Tenis kulübü Süpergrafikleri, 1966.

(Kaynak: <https://searanch.ced.berkeley.edu/s/sea-ranch/item-set/69>).

Solomon'un süpergrafik çalışmaları, genellikle soğuk ve kişisiz mekânlara canlı renkler ve dinamik desenler ekleyerek bu alanları yalnızca görsel açıdan dönüştürmekle kalmamış, aynı zamanda mekânsal aidiyet ve yön bulma duygusunun geliştirilmesine de katkı sağlamıştır. Süpergrafiklerin temel işlevlerinden biri olan yönlendirme, Solomon'un tasarımlarında mekânın fiziksel özellikleriyle uyumlu bir grafik dilinin benimsenmesi yoluyla daha derin ve anlamlı bir boyut kazanmıştır. Bu tasarımlar, kullanıcıların çevreyle daha etkin bir etkileşim kurmasına olanak tanırken, mekânın algılanma biçimini dönüştürerek kullanıcıların yer duygusunu güçlendiren bütüncül bir tasarım anlayışını ortaya koymaktadır (Walker, 2024). Solomon'un süpergrafik çalışmaları, yalnızca grafik tasarım ve mekânsal dekorasyon alanında yenilikçi bir yaklaşımı temsil etmekle

kalmamış, aynı zamanda bu alanlara ilham kaynağı olmaya devam etmiştir. Cesur renk paleti ve dinamik görsel öğeleriyle Solomon'un süpergrafikleri, grafik tasarımın mekânsal boyutlarını yeniden tanımlayan bir dönüm noktası olarak değerlendirilmektedir (Lateral Objects, t.y.).

Lopez'e göre (2015) bu eğilim o kadar yaygınlaşmıştır ki ünlü Amerikalı soyut ressam Frank Stella bile bu tarzda müdahaleler gerçekleştirmiştir (s. 150). Süpergrafik mirası, doğrudan duvarlara resim yapan ve mimari ölçekte ve iddialı işler yaratmak için cesur grafik tasarım kullanan sanatçıların çalışmalarıyla devam etmiştir (MacFadden, 2019). Barbara Stauffacher Solomon'un öncülüğünü yaptığı bu tasarım yaklaşımı, Jean-Philippe Lenclos, Lance Wyman ve Deborah Sussman gibi isimler tarafından geliştirilmiş ve çağdaş süpergrafik uygulamalarına ilham olmuştur. Jean-Philippe Lenclos, Rinpa kültüründen etkilenerek geliştirdiği renk ve formlarla 1972 yılında Paris banliyölerinin estetik yüzünü dönüştürmüştür. Lance Wyman, 1968 Meksika Olimpiyatları için tasarladığı büyük ölçekli ve geometrik şekilli süpergrafiklerle mekânsal algıya özgün bir boyut kazandırmıştır. Dan Reisinger, 1970 yıllarında süpergrafikleri çevresel etkileşimi artıran bir araç olarak işlevselleştirmiştir. Felice Varini, anamorfik teknikler kullanarak izleyicinin mekân algısını sorgulamasını sağlayan yenilikçi uygulamalara imza atmıştır. Deborah Sussman ise benzersiz renk kullanımını mekânsal estetik üzerinde güçlü bir etki yaratmak için kullanmıştır. Hemen hemen aynı dönemde yaşayan bu sanatçılar, süpergrafik alanında özgün yaklaşımlar geliştirerek mekân tasarımını renk, form, ölçek ve algı boyutlarında yeniden tanımlamış; sanatı, tasarımı ve mimariyi bir araya getiren disiplinlerarası bir ifade aracı haline dönüştürmüşlerdir. Süpergrafikleri dekoratif bir araç olmaktan ziyade izleyicinin mekânsal algısını değiştiren ve estetik deneyimi geliştiren bir disiplin olarak yeniden tanımlamışlardır.

Süpergrafiklerin Dönüştürücü Gücü

Süpergrafikler bir mekânın görünümünü, kullanımını ve algısını değiştirme gücüne sahiptir. Estetik açıdan odalara görsel canlılık kazandırabilir, sıkıcı yüzeyleri sanatsal yaratımlara dönüştürebilir ve bu sayede kullanıcı deneyimini değiştirebilir. Süpergrafikler bilgi verme, yön bulma ve mekânsal düzenleme gibi pratik uygulamalar için de kullanışlıdır. Bir mekânı daha dar, sıkıcı, geniş ya da eğlenceli gösterebilir. Bir alışveriş merkezinde yön buldurabilir ya da kullanıcıya duygusal deneyimler yaşatabilir. Bu dönüştürücü gücüyle 20. yüzyılda popüler bir tasarım pratiği olarak öne çıkmıştır.

1980'lerde tasarım trendlerinin daha disiplinli bir forma bürünmesiyle birlikte modası geçen süpergrafikler, günümüzde nostaljiye olan ilginin

artması ve geçmiş estetik anlayışlarının yeniden canlanmasıyla birlikte özellikle kurumsal iç mekânlarda bu pratiğin yeniden yorumlanmasına yol açmıştır. Büyük ölçekli metinler, semboller ve zorlanmış perspektif kullanımı, bu tasarımların çağdaş örneklerini oluştururken; sokak sanatı ve grafiti gibi disiplinler, süpergrafiklerin deneysel ve geometrik estetiğini yeniden hatırlatmaktadır. Bu dönüşüm, süpergrafiklerin yalnızca bir tasarım biçimi değil, aynı zamanda mekânsal algıyı ve kullanıcı deneyimini dönüştüren bir ifade aracı olarak önemini koruduğunu göstermektedir (Holt, 2015).

Süpergrafiklerin gelişimi, 20. yüzyılın ortalarından itibaren mimari tasarımda estetik ve işlevsel dönüşümlerin bir aracı olarak farklı aşamalarda ilerlemiştir. İlk aşamada, mimari formlara eklenen renk-grafik kompozisyonlar, bina cepheleri ve kent meydanlarını çeşitli etkinlikler için süsleyerek kentsel alanlara geçici bir kimlik kazandırmıştır. 20. yüzyılın ortasından sonuna kadar süpergrafikler, estetik açıdan zayıf kentsel yapıların iyileştirilmesi ve bozulmuş mimari cephelerin rehabilitasyonu için kullanılmıştır. 20. yüzyılın sonlarına gelindiğinde, sokak sanatının bir türü olarak anamorfik üç boyutlu görüntülerle yeni bir boyut kazanmıştır. 21. yüzyılın başlarında ise dinamik aydınlatma, video haritalama ve LED teknolojileri gibi yeniliklerle süpergrafikler, kentsel tasarımda görsel yeniliklerin öncüsü olmuştur (Mikhailov vd., 2020, s. 8). Süpergrafik büyük bir güçle geri dönmüş ve günümüzde çağdaş grafik tasarımcıların çalışmalarının bir parçası haline gelmiştir. Çağdaş grafik tasarım ve iç mekân tasarımında, mekânlar ve binaların renk, tipografi, düz şekiller veya illüstrasyonlarla müdahaleye tabi tutulduğu bir eğilim gözlemlenmektedir (Lopez, 2015, s. 151).

Duvardaki büyük ve abartılı bir tasarım ile başarılı bir süpergrafik arasındaki fark genellikle üç noktaya dayanmaktadır: güçlü bir konsept, mimari, ışık ve mekânla etkileşim ve izleyiciyle ilişki. Birçok kişi bir duvara çizgiler çizebilirken, bir tasarımcı tüm hacmi, yer duygusunu ve bağlamı kullanabilmekte ve kelimeler, renkler ve şekillerle bir hikaye yaratmak için ortamı değiştirebilmektedir. İyi bir süpergrafik; güzel hazırlanmış bir grafik çözüm, akıllı bir konsept ve toplum bilinci bir araya geldiğinde ortaya çıkan haz duygusunun kanıtıdır (Adams, 2018, s. 9).

Günümüzde sanatçılar bu alanda birçok başarılı örnek sunmaktadır. Bu örnekler, yalnızca estetik bir değer taşımakla kalmayıp, aynı zamanda toplumsal mesajlar iletmeyi, mekânlara kimlik kazandırmayı ve insanların mekânsal deneyimlerini zenginleştirmeyi amaçlamaktadır. Özellikle kamusal alanlarda kullanılan süpergrafikler, bireylerin çevreyle olan etkileşimini artırarak kentsel yaşam kalitesine katkıda bulunmakta ve ortak bir görsel dil oluşturulmasını sağlamaktadır.



Görsel 2. Morag Myerscough, Haydi İçeri Gel, The Royal London Çocuk Hastanesi, 2012. (Kaynak: <https://www.vitalarts.org.uk/the-royal-london-hospital/moragmyerscough>).

İngiliz sanatçı Morag Myerscough, The Royal London Çocuk Hastanesi'nin 7D koğuşunu (Görsel 2), elle boyanmış kelimeler ve belirgin desenlerden oluşan kendine özgü tarzıyla dekore etmiştir. Sanatçı, bu çizimlerde 2008 yılında Delhi'ye gerçekleştirdiği bir ziyaretten ilham almıştır. Delhi'nin etkileyici renkleri ve süsleme geleneklerinden büyülenmiş ve bu deneyim doğrultusunda bir dizi çizim geliştirmiştir (Vitalarts, t.y.).

Myerscough'un bu projesi Adams'ın ileri sürdüğü iyi bir süpergrafığın gerekli şartları arasında bulunan, "izleyiciyle ilişki" maddesini fazlasıyla sağlamaktadır. Sanatçının bu projedeki temel amacı, genellikle yüksek kaygı seviyelerine sahip hastaların ziyaret ettiği hastane ortamını dönüştürmek ve mekânın donuk görünümünü ortadan kaldırmaktır. Sanatçı, bu hedef doğrultusunda, hem çocukların hem de ebeveynlerin beğenisini kazanabilecek dinamik ve renkli grafikler kullanarak mekâna yeni bir kimlik kazandırmıştır. Bu yaklaşım, çocukların stresli bir deneyim olarak algıladıkları hastane sürecini daha pozitif ve katlanılabilir bir hale getirmeyi amaçlamaktadır. Günümüzde benzer mekân illüstrasyonları ve grafik tasarımlar, dünya genelindeki çocuk hastanelerinde sıkça uygulanmakta ve çocuklara olumlu bir dikkat dağınıklığı sağlayarak psikolojik rahatlama sunmayı hedeflemektedir. Süpergrafiklerin bu amaca ulaşıp ulaşmadığı ise, genellikle kullanıcı deneyimi ve bu görsel müdahalelerin bireylerin mekânda algıladığı ruh hali üzerindeki etkileriyle değerlendirilmektedir. Bu bağlamda, süpergrafikler yalnızca estetik bir unsur değil, aynı zamanda iyileştirici bir araç olarak da işlev görmektedir.



Görsel 3. P-06 Atelier; Lisbon Bisiklet Yolu, 2009. (Kaynak: <https://www.fastcompany.com/90162145/a-tour-of-the-worlds-coolest-supergraphics>).

Bir diğer örnek ise, Adams'ın başarılı bir süpergrafik için iyi bir konsept şartına örnek teşkil etmektedir. 2009 yılında Lisbon'da yapılan bisiklet yolu (Görsel 3) Tagus Nehri boyunca uzanmaktadır. 7,4 kilometre (4,5 mil) uzunluğundaki bu yol, her biri farklı çözümler gerektiren çeşitli kentsel alanlardan geçmektedir. Projenin temel amacı, yalnızca bir bisiklet yolu tasarlamamanın ötesine geçerek nehir boyunca uzanan alanı iyileştirmek ve yeni bir kentsel çevre oluşturmaktır. Grafikler, kullanıcıya bir hikâye anlatır, ona rehberlik eder ve rotaya devam etmesi için teşvik eder. Yönlendirme tabelaları, izleyiciyi turistik, kültürel ve doğal ilgi noktalarına doğru yönlendirir. Semboller, dinlenme veya yolculuğa ara verme noktalarını işaret eder. P-06 Atelier, projenin parlak, net ve işlevsel yönlerini aşarak, Portekizli şair Alberto Caeiro'nun (Fernando Pessoa) Tagus Nehri hakkında yazdığı bir dizeden faydalanmıştır. Şiirsel ifadeyi bir müdahale aracı olarak kullanmak, yapının estetik boyutunu vurgulamış ve ona derinlik kazandırmıştır (Adams, 2018, s. 54).

Sağlam bir konseptin varlığı, süpergrafiklerin başarılı bir şekilde uygulanmasıyla doğrudan bağlantılıdır. Süpergrafik projeler görsel bir bileşenden daha fazlası olmalıdır; tüketicilerle güçlü bir duygusal bağ oluşturmalı ve tasarlandıkları alana bir kimlik duygusu sunmalıdır. Bu tasarımlarda renk şemaları, semboller ve tipografi kullanımı, kullanılabilirliği ve işlevselliği artıran bir çerçeve sunmaktadır. İyi bir konsept, estetik çekiciliğinin yanı sıra projenin uzun vadede uygulanabilirliğini de sağlamaktadır. Lizbon Bisiklet Yolu'na benzer şekilde, projenin şiirsel ve kültürel ortamları bir araya getirmesi, insanların mekânla daha derin ve anlamlı bir ilişki kurmasını sağlayarak çevre tasarımında süpergrafiklerin önemini vurgulamıştır.



Görsel 4. Boa Mistura, Luz Nas Vieias, 2014 (kaynak: <https://boamistura.com/proyectos/luz-nas-vieias-3/>)

Bir sanat kolektifi Boa Mistura tarafından yapılan Luz Nas Vieias projesi, São Paulo'nun Vila Brasilândia gecekondu bölgesinde gerçekleştirilmiş ve grubun "Crossroads" serisinin bir parçası olarak dikkat çekmiştir. Bu proje (Görsel 4), sanat yoluyla dezavantajlı toplulukların sosyal dönüşümünü hedeflemiştir. Proje kapsamında Boa Mistura ekibi, iki hafta boyunca yerel halkla birlikte çalışmıştır. Ön hazırlık ve analizlerin ardından proje alanı, iki mahalleyi birbirine bağlayan dar ve dolambaçlı sokaklara "Güzellik", "İstikrar", "Sevgi" ve "Gurur" gibi kelimeleri boyamıştır. Proje, yerel katılımı ve toplumsal bağlantıyı teşvik eden bir model sunmaktadır. "Luz nas Vieias", bu tür yerleşimlerin karakteristik özelliği olan mekânsal karmaşıklığa yanıt veren bir dizi kelime ve renkle sentezlenmiş topluluk portresi olarak tanımlanmıştır (Boamistura, t.y.).

Süpergrafiklerin kullanışlılığı, estetik bir bileşenin yanı sıra mekânsal deneyimi geliştiren bir araç olarak görülmelidir. Süpergrafikler, mimari ile birlikte kullanıldığında mekânsal farkındalığı artırabilmekte ve mekânın fiziksel ve işlevsel özelliklerini vurgulayabilmektedir. Mekânsal yönlendirme sağlamanın yanı sıra renk kullanımı duygusal bir bağ oluşturabilir. Yerelliği temsil eden süpergrafikler, özellikle sosyal müdahalelerde mekânları iletişim araçlarına dönüştürebilir. "Luz Nas Vieias" girişimine benzer şekilde, bu uygulamalar mekânın sosyal ve fiziksel yönlerini birleştirerek çok katmanlı bir deneyim sunmaktadır. Ayrıca sanatın kamusal alanlara dahil edilmesiyle kentsel alanların estetik açıdan daha hoş ve sosyal açıdan daha değerli hale getirilmesine katkı sunulmuştur.

Günümüz süpergrafikleri, yalnızca dekoratif bir uygulama olarak görülmekten öteye geçerek, mekân algılarımızı dönüştürme potansiyelinin ötesinde ruh halimizi ve psikolojik iyi oluşumuzu etkileyebileceği fikrini de vurgulamaktadır (Hariades, 2017). Süpergrafiklerin bulunduğu yeri dönüştürücü gücü, insanların mekânı nasıl algıladığını ve deneyimlediğini

önemli ölçüde etkileyebilir. Özellikle biçim, renk, tipografi ve illüstrasyon gibi grafik unsurların bilinçli olarak tasarlandığı projelerde mekânın sadece görsel olarak değil, aynı zamanda duygusal ve psikolojik olarak da yeniden tanımlandığı görülmektedir. Örneğin, duvarlara yerleştirilen dinamik ve akıcı görseller odanın statik yapısını dönüştürerek alanın daha geniş ve açık olduğu izlenimini verebilir. Bu değişiklik, süpergrafiklerin görsel bir yardımcı olmanın yanı sıra kullanıcıların mekân algılarını aktif olarak etkileyen bir tasarım yaklaşımı olduğunu göstermektedir.

Sonuç

Süpergrafikler, tarihsel başlangıçlarından modern yorumlarına kadar sanat, tasarım ve mimarlık alanlarını kapsayarak disiplinler arası bir ifade biçimi olarak kendini göstermiştir. Mekânı dönüştürmedeki gücü dolayısıyla süpergrafikler 20. yüzyılın ortalarından bu yana popüler bir tasarım yöntemi olmuştur. Renk, biçim, illüstrasyon ve tipografi gibi grafik unsurların bilinçli kullanımı, gerçek dünyadaki mekânların sınırlarının ötesine geçerek insanların bu mekânlara ilişkin izlenimlerini dönüştürmekte ve onlara yeni kimlikler kazandırmaktadır. Barbara Stauffacher Solomon ve Jean-Philippe Lenclos gibi öncüler bu tür tasarımın hem estetik hem de işlevsel bir araç olarak kullanılabileceğini göstermiştir.

Süpergrafikler günümüzde artık donuk ve bozuk mekanları süslemenin ötesine geçmiştir; insanların mekânı görme biçimlerini değiştirmek ve duygusal ve psikolojik deneyimlerini yeniden tanımlamak için güçlü bir araç haline gelmiştir. Özellikle kamusal alanlarda kullanımı, insanların çevreleriyle kurdukları bağlantıları geliştirmiş ve sosyal mesajların yayılması için güçlü bir ortam yaratmıştır. Bu tasarımlar yön bulmayı iyileştirmekte, mekânsal deneyimi geliştirmekte ve kullanıcının alanla etkileşimini teşvik etmektedir. Ayrıca, karmaşık ya da monoton alanlarda mekânın estetik görünümünü ve işlevselliğini artırabilmektedir.

Süpergrafiklerin başarısı, tasarımın ilgi çekici bir fikre ne kadar iyi dayandığı, çevresindeki alanla ne kadar iyi etkileşime girdiği ve izleyiciyi ne kadar etkilediği ile doğrudan ilişkilidir. İyi bir süpergrafik estetik bir görünümünden daha fazlasını barındırmaktadır; kullanıcıların mekânsal deneyimlerini geliştiren ve mekânın kimliğini yeniden yorumlayan çok yönlü bir tasarım stratejisidir. Süpergrafikler artık sokaklar, sanat merkezleri, eğitim kurumları, hastaneler ve konut projeleri de dahil olmak üzere bir çok kamusal alanda kullanılmakta ve insanların mekânla etkileşim biçimini değiştirmektedir. Yönlendirme, topluluk duygusunu teşvik etme ve mekânın kullanımını iyileştirme işlevleri bu uygulamaları özellikle dikkate değer kılmaktadır.

Çağdaş grafik tasarımın önemli bir parçası olan süpergrafiklerin, hem estetik ifade hem de mekânsal değişim için sağladıkları potansiyel, bu tasarım metodolojisinin gelecekte başka alanlarda da uygulanacağına işaret etmektedir. Süpergrafiklerin mekânların sadece görsel ve fiziksel yönlerini değil, kullanıcıların onları nasıl algıladığını ve onlarla nasıl etkileşime girdiğini de değiştirmesi, mekânsal tasarımı ele alırken disiplinler arası bir yaklaşım benimsenmesi gerektiğine işaret ediyor. Estetik, pratik ve sosyal değer üretme kapasiteleri nedeniyle bu uygulamalar tasarım alanında önemli bir yer tutmaya devam edecektir.

Kaynakça

- Adams, S. (2018). *The field guide to supergraphics: graphics in the urban*. Thames & Hudson.
- Boamistura (t.y.). Luz Nas Vielas.Boamistura. <https://boamistura.com/proyectos/luz-nas-vielas-3/> adresinden 14 Aralık 2024 tarihinde alınmıştır.
- Hariades, L. (2017, 6 Aralık). *A Super Graphic Movement*. Wordpress. <https://lucyhariades.wordpress.com/2017/12/06/a-super-graphic-movement/> adresinden 12 Aralık 2024 tarihinde alınmıştır.
- Heller, S. ve Vienne, V. (2016). *Grafik tasarımı değiştiren 100 fikir*. (Çev. Bayrak, B.). Literatür Yayınları.
- Holt, S. (2015, 27 Nisan). *Really Super Graphics*. Anothermag. <https://www.anothermag.com/design-living/7357/really-super-graphics> adresinden 12 Aralık 2024 tarihinde alınmıştır.
- Lateral Objects (t.y.). *Loving Supergraphics: The Bold And Colorful World Of Barbara Stauffacher Solomon*. Lateral Objects. <https://www.lateralobjects.com/post/city-survival-bar-dress-code-guide> adresinden 12 Aralık 2024 tarihinde alınmıştır.
- Lookagainnewhaven (t.y.). *About Look Again?*. Lookagainnewhaven. <https://www.lookagainnewhaven.co.uk/> adresinden 10 Aralık 2024 tarihinde alınmıştır.
- Lopez, M. Y. (2015). Supergraphics. *EME Experimental Illustration Art & Design*, 3 (3), 150-154. <https://doi.org/10.4995/emc.2015.3381> adresinden 15 Aralık 2024 tarihinde alınmıştır.
- MacFadden, B. (2019). *Supergraphics! Going Big Together*. Sfmoma. <https://www.sfmoma.org/read/brett-macfadden-supergraphics-going-big-together/> adresinden 13 Aralık 2024 tarihinde alınmıştır.
- Mikhailov, S. vd. (2020, 29 Nisan). Supergraphics as a project and artistic method in design of a modern city. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. DOI 10.1088/1757-899X/890/1/012003
- Shaughnessy, A. (2022, 7 Ekim). *A new generation of supergraphics*. Wallpaper. <https://www.wallpaper.com/architecture/a-new-generation-of-supergraphics> adresinden 11 Aralık 2024 tarihinde alınmıştır.
- Tsai, L. (2024, 8 Mayıs). *Barbara Stauffacher Solomon, Visionary Artist Who Invented Supergraphics, Dies at 95*. Kqed. <https://www.kqed.org/arts/13957530/barbara-stauffacher-solomon-supergraphics-obituary>
- Walker. A. (2024, 15 Mayıs). *A supergraphics superhero, Torched*. <https://www.torched.la/a-supergraphics-superhero/>

Müze Deneyiminde İllüstrasyonun Yeri: Tarihi ve Kültürel Anlatıları Görselleştirmek

Elif Coşkun¹

Özet

İllüstrasyonlar, müzelerin ziyaretçileriyle daha güçlü bir bağ kurmalarına olanak tanıyan önemli görsel ve tasarımsal araçlardır. Müzelerde kullanılan illüstrasyonlar, ziyaretçilerin deneyimlerini zenginleştirmek ve öğrenme süreçlerini desteklemek amacıyla farklı işlevler taşımaktadır. Bilgilendirici, etkileşimli, hikâye anlatıcı ve yönlendirici olmak üzere dört ana başlık altında ele alınmaktadır. Bilgilendirici ve yönlendirici illüstrasyonlar, hemen hemen her müzede bulunan bilgi sunma ve rehberlik sağlama işlevi gören illüstrasyonlar olarak büyük bir önem taşımaktadır. Hikâye anlatıcı ve etkileşimli illüstrasyonlar, genellikle müze türüne ve ihtiyaçlarına bağlı olarak kullanılmakla birlikte, yenilikçi ve güncel yaklaşımları benimseyen müzelerde ziyaretçilere derinlemesine bir deneyim sunmak amacıyla da tercih edilmektedir. Böylece illüstrasyonlar, yalnızca görsel bir öge olmaktan öte, ziyaretçi ile müze arasında çok yönlü bir etkileşim ağı oluşturmaktadır.

İlk olarak, illüstrasyonların müzedeki rolleri açıklanmaya çalışılmıştır. Tarih ve kültür anlatımında illüstrasyon kullanımının üzerinde durulmuş müze deneyimine katkısı vurgulanmıştır. Mitolojik ve kültürel hikâyeler illüstrasyonlarla desteklendiğinde daha zengin, daha somut ve etkileyici bir anlatım sunduğu belirlenmiştir. Bu bağlamda, illüstrasyonların hem görsel iletişim unsurlarını hem de eğitici içerikleri bir araya getiren bir araç olarak tasarlanması önem taşımaktadır. Müze deneyimini destekleyici illüstrasyonlar (rehber kitaplar, etkinlik materyalleri, kat planları, broşürler vb.) müze ziyareti süreçlerini eğlenceli bir deneyime dönüştürmektedir. Bunun yanı sıra, illüstrasyonlar yalnızca görsel zenginlik sunmakla kalmayıp, ziyaretçilerin tarihsel ve kültürel anlatılara daha derinlemesine katılımını sağlamaktadır. Bu durum, müzelerin bir öğrenme ve kültürel aktarım alanı olma misyonunu güçlendirmektedir. İllüstrasyonlar, müzelerin eğitim hedeflerini destekleyen, ziyaretçi etkileşimini artıran ve kültürel içerikleri daha etkili bir şekilde sunan vazgeçilmez araçlardır.

1 elifkalinci@gmail.com, ORCID ID: 0009-0000-6455-8255

1. Müze Deneyiminde İllüstrasyon

Müzeler, görsel ifade dilinin en yoğun şekilde kullanıldığı, bir hikâyenin veya mesajın etkileyici bir biçimde anlatıldığı özel mekânlardır. Bu mekânlar, sanat eserleri, tarihi belgeler ve kalıntıları barındırmakta bunları dijital teknolojiler ve mekânsal düzenlemelerle ziyaretçilerine güçlü bir deneyimle aktarmaya çalışmaktadır. Bunun içinde görsel ifade dilinin etkisi ve önemi ortaya çıkmaktadır. Her bir sergiyi, tarihsel olayı ve belgeyi, kültürel değerleri ve bilimsel keşifleri anlamlandıran bir görsel anlatı yoluyla ifade edilmektedir. Bu sayede müzeler ziyaretçilerin zihinlerinde kalıcı izler bırakmayı hedeflemektedir.

Zamanla değişen müze olgusu, yükümlü olduğu eylemlerin dışına çıkarak kullanıcı deneyimine odaklanan, çok katmanlı zenginleştirilmiş ortamların yaratılmasını hedefleyen bir anlayışın yerine getirmesini gerekli kılmıştır. Bu doğrultuda müzenin her alanında, karşılama mekânından, geçiş alanlarına, sergi mekânlarından çok amaçlı salonlara, kafelerden satış birimlerine tüm mekânlar, deneyime dayalı ortamların yaratılması hedefiyle, en temelde ziyaretçinin bir araya getirildiği bütünleşik bir yaklaşımın sonuç ürünü olarak ortaya konulmaktadır. Bu açıdan yaratıcılığın ön planda olduğu, araştırmacı, yenilikçi, teknolojik, sorgulayan, sorgulatan etkinlikler sunan müze mekânlarının yaratılmasının disiplinler arası bir yaklaşımla çok yönlü bir tasarım anlayışının geliştirilmesi kaçınılmaz olmaktadır (Kandemir ve Uçar, 2015, s.43).

Müzelerde kullanılan görsel dil, yalnızca estetik bir deneyim sunmakla kalmaz; aynı zamanda bir bilginin aktarımında ve anlaşılmasında hizmet etmektedir. Müze illüstrasyonlarının etkisini mekânın tasarımı, kullanılan renkler, ışıklandırma ve sergilenen eserlerin düzeni gibi unsurlarda katkı sağlamaktadır, bunlar ziyaretçilerin algısını yönlendiren ve mesajın etkisini güçlendiren önemli araçlardır. Bu bağlamda müzeler, sadece eskiyi değil, aynı anda geleceği biçimlendiren bir iletişim aracı olarak da görülmektedir. Teknolojinin hızla geliştiği günümüzde, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve interaktif ekranlar gibi yeniliklerin birlikte sunulduğu illüstrasyonlar, müzelerde verilen mesajı ve bilgiyi zenginleştirerek daha kapsayıcı bir deneyim ortaya koymaktadır.

Müzelerin misyonu, bilgiyi aktarırken kalıcı ve etkili bir bağ oluşturmaya çalışmaktır. Bu bağlamda, anlatılan hikâyelerin geçmiş ve gelecekle bağını ortaya koymak, ziyaretçilerin kendi yaşamlarına dair bir bağ kurmalarını sağlamak, müzelerin en önemli hedeflerinden birini oluşturmaktadır.

Müze iletişimi, tamamlayıcı bir alt yapı unsuru olarak değerlendirilmektedir. İletişimin, müze ile ziyaretçi arasındaki bilgi akışını hızlandıran ve kolaylaştıran en önemli etken olduğu bilinmektedir. Müzelerin iletişim kanalları arasında sergiler, eğitim programları, etkinlikler, yayınlar ve tanıtım gibi çeşitli faaliyetler yer almaktadır. Ayrıca, müzeler dijital ortamda tanıtımlar yaparak potansiyel ziyaretçiler kazandığı ve kültürel içerik ürettiği görülmektedir. Dijital ortam ve araçlar aracılığıyla dünyanın farklı yerlerinden potansiyel ziyaretçilerle iletişim kurmanın çağdaş müzecilikte giderek daha önemli hale geldiği düşünülmektedir. Günümüzde, müzeler sahip oldukları koleksiyonları, özel sergileri ve tanıtımlarını modern iletişim araçlarıyla izleyicilere sunmaktadır. Bu bağlamda, çağdaş müzeler ziyaretçi beklemek yerine, modern iletişim yöntemlerini kullanarak müzeyi insanların ayağına götürme anlayışını benimsemekte, sergileme tasarımı, tanıtım ve eğitim gibi işlevlerini yerine getirebilmek için ziyaretçilerin dikkatini çekecek stratejiler geliştirmektedir (Mazlum, 2022, s.104).

Müzelerde yer alan illüstrasyonlar, müze deneyimine katkıları açısından dört başlığa ayrılmaktadır; bilgilendirici, etkileşimli, hikâye anlatıcı ve yönlendirici olarak. Bu kategoriler arasında özellikle bilgilendirici ve yönlendirici illüstrasyonların kullanım amaçları ve işlevlerinden bahsederken, ziyaretçilere bilgi sunma ile mekân içinde rehberlik sağlama amacının altı çizilmiştir. Öte yandan, hikâye anlatıcı ve etkileşimli illüstrasyonlar, daha yenilikçi bir yaklaşıma sahip müzelerde öne çıkarken ve ziyaretçilere derinlemesine bir deneyim sunmayı hedefleyen vizyoner yaklaşımların ürünleri olarak kendini göstermektedir. Bu açıdan, illüstrasyonlar müze deneyiminde yalnızca bir görsel unsur olmanın ötesine geçerek, ziyaretçi ile müze arasında daha güçlü bir bağ kurulmasına olanak tanımaktadır. Ziyaretçilerinin müzede buldukları süre dâhilinde ihtiyaçlarına cevap verebilmek daha çok katılım sağlamaktır. Geçmiş yıllarda böyle bir kaygısı olmayan müzelerin artık yeni yüzyılda en önemli görevi, ziyaretçi odaklı çalışmalar yapmak bu anlamda gelişme kaydetmektir (Özrili, 2020, s. 205).

Müze deneyimi açısından ele aldığımızda, illüstrasyonların bu deneyimdeki yeri açık anlaşılır bir iletişim ortaya koymasıdır. Karmaşık ve anlaşılması zor bilginin hedef kitlenin daha az çaba ile anlayabileceği bir görsel anlatı dilinin oluşturulmasının gerekliliği vardır. Müzelerin üzerinde durduğu ve hedef olarak gördüğü korudukları ve sakladıkları kültür mirasını topluma daha yüksek standartlarda sunmaktır. Bu hedef doğrultusunda gerekli düzenlemeleri ve uygulamaları geliştirmektedir. Müzeler ilk ortaya çıktığı yıllarda başlıca işlevleri toplamak, korumak, belgelemek ve eserleri belli bir mekânda ya da alanda sergilemektir. Gelişen teknoloji ile birlikte toplumun bilinçlenmesi ve estetik değerlerinin önem kazanması, halkın

eğlenirken öğrenmesi, ziyaretçi beklentilerinin en iyi şekilde karşılanması, müzelere yeni işlevler kazandırmış, değişen bu değerler ile birlikte müzeler artık bir eğitim kurumu olma niteliği kazanmıştır (Akgöz, 2020, s. 618).

Ayrıca, etkileşimli illüstrasyonlar sayesinde ziyaretçiler, sergilenen öğelerle yalnızca pasif bir izleyici olarak değil, aktif bir katılımcı olarak da ilişki kurabilmektedir. Bu tür illüstrasyonlar, özellikle dijital teknolojilerle birleştirildiğinde, kullanıcıların müze içeriğini bireysel deneyimlerine göre keşfetmelerine olanak tanımaktadır. Cooper Hewitt Smithsonian Tasarım Müzesinde (Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum) sergileme yöntemi olarak eski dikiş makinesinin alt kısmına kumaşın yerleştiği alana yerleştirilen bir ekran ile dikiş makinesinin başına geçen ziyaretçi dikiş yapma deneyimiyle bilgi almakta hem eğlenceli hem eğitici bir deneyim yaşamaktadır (Görsel 1).



Görsel 1. Cooper Hewitt Smithsonian Tasarım Müzesi, 2019, Kaynak: Kişisel Arşiv

Eğitim açısından bakıldığında, illüstrasyonlar çocuklar ve gençler için müzeyi bir öğrenme alanına dönüştürmekte kilit bir rol taşımaktadır. Canlı renkler, ilgi çekici karakterler ve görsel hikâyeler, genç ziyaretçilerin dikkatini çekerek daha fazla öğrenme isteğini pekiştirmekte ve teşvik etmektedir. Özellikle çocuklara yönelik hazırlanan rehber kitaplar, atölye etkinlikleri ve sergi panolarında kullanılan illüstrasyonlar, merak duygusunun üzerine giderek eğlenceli hale getirirken aynı zamanda müzenin sunduğu içeriklerin daha ilgi çekici olmasını ve kalıcı bir şekilde öğrenilmesini sağlamaktadır. Görsel 2'de yer alan görüntüde Amerika Ulusal Hava ve Uzay Müzesi (American

National Air and Space Museum), bir pistonun çalışma prensibini açıklayan bir alan bulunmaktadır. Sorular ve çeşitli görsellerle desteklenen, eğitici ve eğlenceli bir yaklaşımla hazırlanan bu görsel, hem merak uyandırmayı hem de hedef kitlenin görsel algılama özelliklerini dikkate alarak etkili bir tasarım sunmayı amaçlamaktadır.



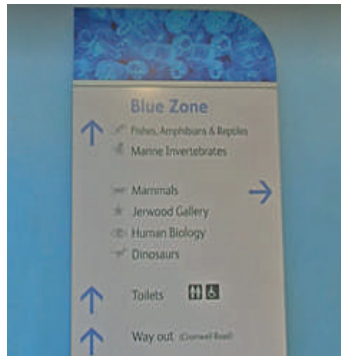
Görsel 2. American National Air and Space Museum, 2019, Kaynak: Kişisel Arşiv

Yönlendirici illüstrasyonlar, ziyaretçilerin müze alanında daha rahat hareket etmelerini, sergiler arasında bağlantı kurmalarını ve deneyimlerini daha verimli planlamalarını sağlayan önemli araçlardır. Bu illüstrasyonlar, ziyaretçilerin müzedeki zamanlarını etkin bir şekilde organize etmelerine yardımcı olurken, eserler arasında kaybolmalarını ve önemli detayları gözden kaçırmalarını engellemektedir.

Müzedeki geçirilen süreyi en iyi şekilde değerlendirmek için, yönlendirme tasarımlarının açık, anlaşılır ve dikkat çekici bir plana dayanması gerekmektedir. Ziyaretçiler, tüm eserleri görebilecekleri şekilde düzenlenmiş, önemli noktaların vurgulandığı bir rehber ihtiyacı duymaktadır. Bu rehberler, yalnızca yol gösterici hedefe ulaştırıcı değil, aynı zamanda ziyaretçilerin sergilenen hikâyeleri anlamalarını ve algılamalarını kolaylaştırmalıdır. Bunun içinde aslında her müzenin kurumsal kimliği olmasının önemi de ortaya çıkmaktadır. Toplumdaki aktiviteleriyle bilinirliğini, farklılığını

ortaya koymaya çaba gösteren müzeler, ziyaretçi deneyimlemeleri, katılımcı oranındaki niceliksel göstergeler ile markalaşmada ve bir kimlik olgusu yaratmada hatırı sayılır bir öneme sahiptir (Özrili, 2020, s.207).

Görsel dilin evrensel doğası, bu süreçte kritik bir rol oynamaktadır. Etkili illüstrasyonlar, dil bariyerlerini aşarak farklı kültürlerden gelen ziyaretçilerin müze deneyimini sorunsuz bir şekilde gerçekleştirmesine katkıda bulunmaktadır. Bu, özellikle uluslararası ziyaretçi kitlesine sahip müzeler için büyük bir avantaj sağlamaktadır. İkonlar, renk kodlamaları, şemalar ve grafik tasarımlar gibi evrensel görsel unsurlar, karmaşık bilgi ve yönlendirmeleri kolayca anlaşılır hale getirmektedir. Londra Doğa Tarihi Müzesinde (London The Natural History Museum) Görsel 3'te yer alan yönlendirme haritası, ziyaretçilerin kolaylıkla yönlerini bulmalarını sağlamak amacıyla etkili bir tasarım sunmaktadır. Haritada, gidilecek alanlar farklı renklerle belirginleştirilmiş olup, bu renklerin bilinçli bir şekilde seçildiği gözlemlenmektedir. Ayrıca, her bölgenin içeriğini temsil eden küçük ikonlarla görsel destek sağlanmıştır. Bu yaklaşım, yönlendirme grafiğinin hem görsel açıdan daha çekici hem de işlevsel açıdan daha anlaşılır olmasını sağlamaktadır. Renklerin ve ikonların stratejik kullanımı, ziyaretçilerin haritayı daha hızlı kavramalarına ve müze içindeki deneyimlerini kolaylaştırmaya yönelik başarılı bir tasarım örneği sunmaktadır.



Görsel 3. London The Natural History Museum, 2024, Kaynak: Google Arts and Culture

Yönlendirici illüstrasyonların doğru bir şekilde tasarlanması, müze ziyaretlerinin hem eğitici hem de keyifli bir deneyim haline gelmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Teknoloji destekli dinamik haritalar, interaktif ekranlar ve Artırılmış Gerçeklik uygulamaları gibi yenilikler, bu deneyimi daha da geliştirebilmektedir. Bu sayede ziyaretçiler, müzede geçirilen zamanı

daha bilinçli bir şekilde planlayabilir ve müzeyi daha zengin bir perspektifle keşfetme fırsatı yakalayabilmektedir. Bu durum, müzelerin çağdaş ziyaretçi beklentilerine yanıt verme ve toplumun geniş bir kesimine hitap etme kapasitesini artırarak kültürel mirasın korunması ve aktarılmasına önemli katkılar sunmaktadır.

1.1. Müzede Bilgilendirici İllüstrasyonlar

Bilgilendirici illüstrasyonlar, müzelerde ziyaretçi deneyimini zenginleştiren ve öğrenme süreçlerini destekleyen temel görsel araçlar arasında yerini almaktadır. Bu tür illüstrasyonlar, ziyaretçilere belirli bir konuya dair net ve anlaşılır bilgi sunmayı amaçlamaktadır. Görsel bir iletişim dili sunmakla kalmaz aynı zamanda öğrenme süreçlerini kolaylaştırarak bilgiyi daha erişilebilir ve kalıcı hale getirmektedir.

Bilgilendirici illüstrasyonların en önemli işlevlerinden biri, karmaşık kavramların sadeleştirilmesidir. Özellikle teknik ve anatomik çizimler, bilimsel ya da tarihsel içeriklerin kolayca kavranması için bilginin hiyerarşik bir yazım dilinde sunulması önem göstermektedir. Bu tür illüstrasyonlar, soyut veya detaylı bilgileri görselleştirerek, ziyaretçilerin zihinlerinde net bir bağlam oluşturmaktadır. Öne çıkarılmak istenen kavram ve açıklamalar, görsel hiyerarşi ve düzenleme ile bazen de renk gibi basit algısal araçlarla desteklenerek daha kolay fark edilir hale getirilmektedir. Bu sayede, ziyaretçiler önemli bilgilere hızlıca odaklanabilir ve görselin bütünlüğünü bozmadan bilgi akışını daha etkin bir şekilde takip edebilmektedir. Smithsonian Ulusal Doğa Tarihi Müzesi (Smithsonian National Museum of Natural History) müzesinde Görsel 4'te görüldüğü gibi farklı canlı türlerinin iskelet yapıları farklı renk ve yerleştirmeler ile sergilenmektedir. Bu tür illüstrasyonlar ile yapılan görsel düzenlemeler, ziyaretçilere bilgiyi hem daha etkili hem de daha ilgi çekici bir şekilde sunmayı amaçlamaktadır. Görseldeki sergi, bilimsel içeriği estetik bir tasarımla birleştirerek hem yetişkin hem de genç ziyaretçilerin dikkatini çekmeyi başarmaktadır. Bu tür sergi tasarımları, metin, görsel, model ve renkli arka planların bir arada kullanılmasıyla ziyaretçilerin konuyu daha kolay anlamasını sağlamaktadır. İllüstrasyonlar iskelet modelleri gibi fiziksel unsurlar, soyut veya karmaşık bilimsel kavramları somutlaştırarak anlaşılabilir hale getirmektedir. Özellikle bu sergide kullanılan renk paleti, hem konuyu belirginleştirmekte hem de sergilenen unsurların görsel bir bütünlük içinde sunulmasını sağlamaktadır. Bunun yanı sıra, görsel hiyerarşi ve düzenleme, ziyaretçilerin bilgiyi sistematik bir şekilde incelemesine olanak tanımaktadır.

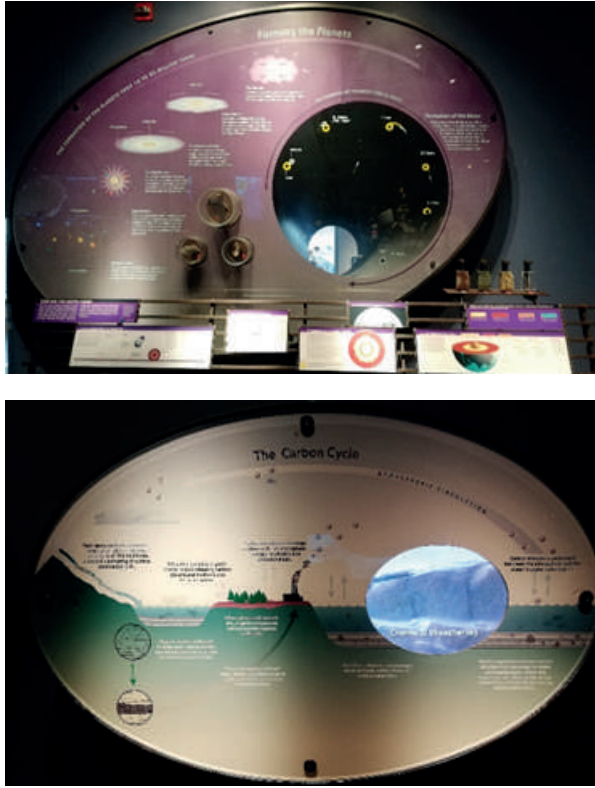


Görsel 4. Smithsonian National Museum of Natural History, 2019, Kaynak: Kişisel Arşiv

Bu tür görsellerin etkili olması için, tasarım sürecinde bazı temel unsurlara dikkat edilmesi gerekmektedir. İlk olarak, illüstrasyonların bilimsel doğruluğu, sunulan bilginin güvenilirliğini ve gerçekçiliğini artırmaktadır. İkinci olarak, görsellerin estetik açıdan dikkat çekici olması, ziyaretçilerin ilgisini çekerek öğrenme sürecine daha fazla katılım sağlamalarına yardımcı olmaktadır. Üçüncü olarak, açıklayıcı metinlerle desteklenen illüstrasyonlar, görsel bilgiyi daha kolay anlamlandırılabilir hale getirmektedir.

Bilgilendirici illüstrasyonlar günümüzde eğitim açısından bakıldığında müze ziyaretçilerine etkileşimli öğrenme deneyimleri sunmaktadır. Bilginin yazılı olarak sunumunun yanında artık görsel bir ifade dili ve onun içerisine yerleştirilmiş hareketli dijital ekranlar görmekteyiz. Bu sayede, ziyaretçiler sadece görsel olarak bilgi almakla kalmaz, aynı zamanda pratik bir deneyim elde etmektedir.

Görsel 5'te Amerika Ulusal Hava ve Uzay Müzesinde yer alan karbonun dönüşümü ve gezegenlerin oluşumunu anlatan bölümler görülmektedir. Bu tasarım, bilgilendirme amacı taşıyan bir görsel olarak karbon döngüsünü açıklamakta oldukça etkili bir yapı sunmaktadır. Görsel hiyerarşi ve düzen, bilgi akışını mantıklı bir şekilde yönlendiriyor ve kullanıcıya döngünün farklı aşamalarını sırayla takip etme imkânı tanımaktadır. Çizimler ve görseller, sürecin önemli noktalarını görselleştirerek anlaşılmasını kolaylaştırıyor ve karmaşık bir konuyu daha sade bir şekilde sunmaktadır. Özellikle doğal unsurların (dağlar, deniz, ağaçlar) ve kimyasal süreçlerin çizimlerle ifade edilmesi, bilginin sadece metinle aktarılmasından daha etkili bir yöntem oluşturmaktadır. Bunun yanı sıra, başlık ve metinler okunaklı bir font ve boyutta seçilmesi, bu da bilginin hızlıca algılanmasını sağlamaktadır. Ancak, bazı metin kutularının yoğunluğu, kullanıcıyı yorabilir ve bilgiyi daha kısa ve öz bir şekilde sunmak daha etkili olabilmektedir. Genel olarak, tasarım, konuyu net ve görsel açıdan destekleyici bir şekilde ele alıyor ve bilgilendirme tasarımı açısından başarılı bir örnek oluşturmaktadır. Bu tasarım, gezegenlerin oluşumu ve ayın oluşum sürecini anlatmak için hazırlanmış bir bilgilendirme panosu olarak, görselleştirme açısından zengin bir deneyim sunmaktadır. Tasarımda kullanılan oval form, içeriğe hareket katarak görsel çekiciliği artırıyor ve aynı zamanda bilgi akışını yönlendirmektedir. Arka planda kullanılan mor tonlar, temaya uygun bir atmosfer yaratırken dikkat dağıtıcı olmayan bir kontrast sağlamaktadır. Bilimsel bir konunun farklı aşamaları, görseller ve metinlerle birlikte açık bir şekilde aktarılmış. Farklı olayları zaman çizelgeleri, diyagramlar ve görselleştirmelerle desteklemek, izleyicinin bilgiyi daha kolay anlamasını sağlamaktadır. Panonun sağ üst kısmında yer alan ayın oluşumu kısmı, sade ama etkili bir zaman akışı ile sunulmuş ve görsel olarak bilginin anlaşılabilirliğini artırmıştır. Alt kısımda yer alan detaylı metin panelleri, daha derinlemesine bilgi arayan kullanıcılar için ek bir kaynak sunmaktadır. Ancak bu kısım, üst panelden farklı bir düzleme sahip olduğu için bilgi akışında kopukluk hissi yaratabilmektedir. Bazı metin kutuları oldukça yoğun ve yazı boyutları yer yer küçük kalmış, bu da kullanıcılar için yorucu olabilmektedir. Genel olarak tasarım, karmaşık bir bilimsel süreci estetik bir şekilde sunuyor ve bilgilendirme açısından etkili bir örnek teşkil etmektedir.



Görsel 5. American National Air and Space Museum, 2029, Kaynak: Kişisel Arşiv

Müzeler için hazırlanan eğitici illüstrasyonlar, ayrıca müzelerdeki rehber kitaplar, sergi panoları ve diğer materyallerde de etkili bir şekilde yer bulmaktadır. Bu tür illüstrasyonlar, genellikle bilgiye dayalı olarak bilgi akışını daha kolay hale getirirken, ziyaretçilerin dikkatini çeker ve onların bilgiyi uzun süre hatırlamalarına yardımcı olmaktadır. Eğitici illüstrasyonlar, hem görsel hem de içerik açısından dikkatli bir şekilde tasarlandığında, müze ziyaretçilerine öğretici bir deneyim sunarak onların öğrenme süreçlerine önemli bir katkı oluşturmaktadır.

1.2. Müzede Yönlendirici İllüstrasyonlar

Yönlendirici illüstrasyonlar, müze ziyaretçilerinin mekân içinde kolayca hareket etmelerini sağlamak, sergi alanları arasında yön bulmalarını kolaylaştırmak ve ziyaretçi deneyimini daha verimli hâle getirmek amacıyla kullanılan görsel araçlardır. Bu tür illüstrasyonlar, genellikle haritalar, işaretler, semboller ve yol göstermek için tasarlanmış grafik öğeler olarak karşımıza çıkmaktadır. Ziyaretçilere sergi alanlarında rehberlik eden

yönlendirici illüstrasyonlar, müzenin fiziksel düzenini daha anlaşılır hâle getirirken ve ziyaretçilerin daha rahat bir deneyim yaşamalarını sağlamaya çalışmaktadır. Özellikle çok katlı ve katmanlı müze planlarında yönlendirici illüstrasyonlarda bölümleri birbirinden ayırmak için farklı renk yelpazesine şekiller, görseller ve yazı dillerine başvurulmaktadır. Böylece her bir bölüm kendi içerisinde daha ilişkili ve ilgi çekici olmakta ve bunun yanında ziyaretçilerde bölümler arası geçişlerin bilgisine ve onları neler beklediğine karşı uyarılmaktadır. Aslında farklılık ve ortaklıkların bütününe bakıldığında yönlendirici illüstrasyonlar uzun süre bulunan ortamlarda zamanla kaybolan dikkatin de yeniden canlandırılması için aynı yeri geziyoruz hissini de ortadan kaldırılması açısından önemli olmaktadır. Görsel 6'da Smithsonian Ulusal doğa Tarihi Müzesinde fosil bölümünün giriş kısmı görülmektedir. Sergi girişinde kullanılan mimari ve grafik tasarım unsurları, hem estetik hem de işlevsel açıdan başarılı bir şekilde bir araya getirilmiştir. Kemer şeklindeki yapı, serginin girişini vurgulayarak ziyaretçilerin dikkatini çekmektedir. Bu alanın üst kısmında yer alan görseller ve metinler, serginin temasıyla doğrudan ilişkilidir. Tarih öncesi yaşam ve doğa temalarını yansıtan görseller, ziyaretçilerin sergi içeriği hakkında ön bilgi edinmelerine olanak tanımaktadır. Özellikle “Journey Through Deep Time” ve “Discover your impact on life's epic story...” gibi mesajlar, hem bilgilendirici hem de ilgi uyandırıcı bir işlev görmektedir. Metinlerin büyük, okunaklı ve merkezi bir konumda yer alması, bilgiye erişimi kolaylaştırmaktadır. Renk ve aydınlatma kullanımı, sergi alanının vurgulanmasında etkili bir rol oynamaktadır. Parlak mavi ve beyaz ışıklandırma, hem dikkat çekmekte hem de ziyaretçilerin bu alana yönelmelerine yardımcı olmaktadır. Bu tür aydınlatma, bilimsel temayı desteklerken mekânda modern ve profesyonel bir atmosfer yaratmaktadır. Ayrıca sağ tarafta yer alan sergi haritası, ziyaretçilerin sergi içinde kolayca yön bulmalarını sağlamakta ve alanın genel organizasyonuna katkıda bulunmaktadır.

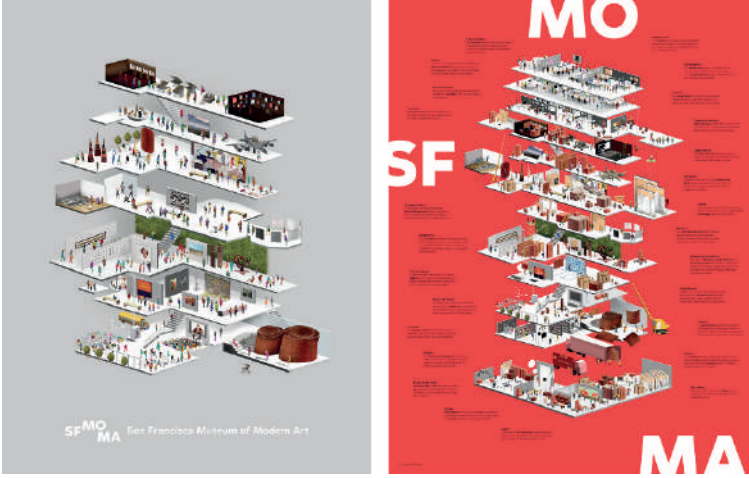


Görsel 6. Smithsonian National Museum of Natural History, 2019, Kaynak: Kişisel Arşiv

Sanat müzelerinin çok odalı ve çok katlı yapıları, bazen salonlar arasında kaybolma hissi yaratabilir ve aynı dönemin eserleri uzun süre bir arada olunca ziyaretçilerde sıkılma veya dikkat kaybı oluşabilmektedir. Bu nedenle, sergi salonları arasındaki geçişleri belirlemek amacıyla kullanılan renkli işaretler veya oklar, ziyaretçilerin doğru yönü bulmalarına yardımcı olmaktadır. Bir müze haritası üzerinde sergilerin konumları gösterilirken, yönlendirici illüstrasyonlar, ziyaretçilerin hangi sergiye gitmek istediklerini hızlıca belirleyebilmelerini sağlamaktadır. Bu haritalarda kullanılan semboller, renkler, karakterler, piktogramlar belirli sergilerin temaları ve içerikleri hakkında kısa bilgilerde barındırmaktadır. Hem bilgilendirici hem de yönlendirici illüstrasyonların müzedeki en önemli parçalarından birini temsil etmektedir.

Görsel 7'de yer alan tasarım San Francisco Modern Sanat Müzesinin (SFMOMA) kat planlarını ve içeriklerini görselleştirmek amacıyla hazırlanmıştır. Amacı, müzenin farklı katlarında yer alan sergi alanlarını, eserleri ve aktiviteleri ziyaretçilere kolay ve anlaşılır bir şekilde sunmaktır. Soldaki bölüm, müzenin çeşitli katlarını ve bu katlarda bulunan sergilerin düzenini betimleyen bir şema sunarken, sağdaki kırmızı arka plana sahip tasarım, bu alanların işlevlerini ve içeriklerini detaylı bir şekilde görselleştirmektedir. İllüstrasyon, ziyaretçilerin müze alanını daha rahat

keşfetmelerini sağlamak, ilgilendikleri bölümlere kolayca ulaşmalarına yardımcı olmak ve müze deneyimini daha akılda kalıcı hale getirmek için tasarlanmıştır. Estetik açıdan dikkat çekici ve işlevsel olan bu diyagram, SFMOMA'nın modern ve yaratıcı kimliğini yansıtmaktadır.



Görsel 7. SFMOMA, 2024, Kaynak: fontsinuse.com

Yönlendirici illüstrasyonlar, yalnızca müze içinde değil, aynı zamanda müzeye ulaşım için kullanılan haritalarda veya çevredeki tabelalarda da yer almaktadır. Özellikle büyük şehir müzelerinde, ziyaretçilerin müzeye kolayca ulaşabilmesi için dış mekânda kullanılan işaretler ve yönlendirmeler, ziyaretçilerin müzeye olan yolculuklarını daha çekici ve merak uyandırıcı bir hale de getirmektedir. Bu tür görseller, müzeye ait önemli giriş noktalarında, otopark alanlarında ve diğer çevresindeki halka açık alanlarda yer almaktadır. Etkili yönlendirici illüstrasyonlar, müze ziyaretçilerinin mekânı hızlı ve verimli bir şekilde keşfetmelerini sağlayarak, sergi ve etkinliklere odaklanmalarına olanak tanımaktadır. Bu tür görseller, hem deneyimi daha anlaşılır kılarken hem de ziyaretçilerin müze içindeki alanlar arasında rahatça geçiş yapmalarını sağlayarak, tüm deneyimi daha keyifli ve öğretici hâle getirmektedir. Yönlendirici illüstrasyonların doğru ve dikkatlice tasarlanması, müzelerdeki gezilerin daha verimli ve anlamlı olmasına katkı sağlamaktadır.

1.3. Müzede Hikâye anlatıcı illüstrasyonlar

Müze illüstrasyonları, geçmiş günümüze taşımak, karmaşık bilgileri sadeleştirerek izleyicilere sunmak, tarihî veya kültürel bağlamları görselleştirmek için kullanılan etkili araçlardır. Bu illüstrasyonlar, yalnızca

estetik bir değer sunmakla kalmaz, aynı zamanda izleyicinin sergi materyalleriyle bağ kurmasını kolaylaştıran güçlü bir hikâye anlatım aracı işlevi de taşımaktadır. Tarihi belgelerden sanatsal canlandırmalara, eğitim materyallerinden dijital medyaya kadar geniş bir yelpazede karşımıza çıkan illüstrasyonlar, müze deneyimini zenginleştirirken öğrenme süreçlerini de desteklemektedir. Eser anlayışından sıyrılarak birey/toplum temelli bir yaklaşımı benimseyen müzeler, bu anlayışı yerine getirebilmek için birçok yeni uygulamaya imza atmaktadır. Eserler hakkında bilinmeyenleri eserin hikâyelerini anlatan ve eserin müzeye gelene kadar nasıl bir süreçten geçtiğini gösteren belgesel filmlerden tutun da karma gerçeklik (MR), sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve genişletilmiş gerçeklik (XR) uygulamaları müzeler tarafından kullanılan uygulamalar olabilmektedir (Mercin ve Diksoy, 2023, s. 94). Buda bize müzelerin iyi bir hikâye anlatıcısı olması gerekliliğini göstermektedir.

Müze illüstrasyonları işlev ve sunum biçimlerine göre farklı türlerde sınıflandırılabilir. Tarihi olayları, kişilikleri veya dönemleri tasvir eden bu illüstrasyonlar, geçmişî görsel bir bütünleştirici bağdaştırıcı bir anlatım diliyle sunmaktadır. Yazıdan önceki dönemde bulunan kalıntıları ve ortaya çıkartılan eserleri o dönemin yaşantısının içerisinde eski fotoğraf ya da belgelerle göstermek mümkün değildir. Bu durumda devreye illüstrasyonlar ve elde edilen bilimsel verilerin sunduğu somut verilerin görselleştirilmesiyle oluşturulan görsel anlatımlar olmaktadır. Günümüzde, müzelerin geleneksel olarak koleksiyon ve bilgi sunması yeterli görülmemektedir. Müzeler izleyicileri ile aktif olarak ilgilenmekte ve hedeflerine ulaşmak için farklı yöntemler geliştirmektedirler (Mazlum, 2022, s. 103).

Görsel 8'de Anadolu Medeniyetler Müzesinde Neolitik Çağda Çatalhöyük'te hayatı anlatan illüstrasyonda o döneme özgü yaşamın görsel bir yansımasını görmekteyiz. Bu tür hikâye anlatıcı illüstrasyonlar, müze sergilerinde tarihsel bağlamı aktarmanın etkili bir yoludur. Görselde yer alan illüstrasyon, Çatalhöyük'teki günlük yaşamı betimleyerek ziyaretçilere neolitik döneme dair hem estetik hem de bilgilendirici bir perspektifle sunmaktadır. İllüstrasyonun detayları, o dönemin mimarisini, yaşam tarzını ve sosyal düzenini görsel olarak anlatmaktadır. Göze çarpan özelliklerden biri, evlerin bitişik düzeni, merdivenlerin kullanımı ve açık hava alanındaki gündelik aktiviteler gibi ayrıntılarla, dönemin yaşam pratiği somut bir şekilde ziyaretçilere aktarılmaktadır. Renk paleti, dönemin toprağı ve çevresine uygun doğal tonlar kullanılarak seçilmiş; bu da gerçekçi bir atmosfer yaratmaktadır. Görseldeki figürlerin pozisyonları ve aktiviteleri, toplumsal iş bölümünü ve dönemin sosyal bağlamını açıklayıcı niteliktedir. Örneğin, taşıma, oturma ve yemek hazırlama gibi günlük aktiviteler açıkça

gösterilmiştir. Bu tür illüstrasyonlar, metinsel açıklamaları destekleyerek ziyaretçilerin öğrenme deneyimini zenginleştiriyor ve tarihsel bir mekânda kendilerini hayal etmelerine olanak tanımaktadır. İllüstrasyonun yanında yer alan bilgilendirme panosu, görselin anlattığı hikâyeyi metinsel olarak desteklemektedir. Ancak, görselle metin panosu arasındaki ilişki yer yer kopuk olabilir; bu nedenle metinlerin daha küçük bölümlere ayrılarak, görselle doğrudan bağlantı kurulması ziyaretçi deneyimini iyileştirebilmektedir. Bu tür hikâye anlatıcı görsellerin, özellikle geçmiş dönemlere dair soyut bilgileri daha somut ve anlamlı hale getirmede etkili olduğu söylenebilmektedir.

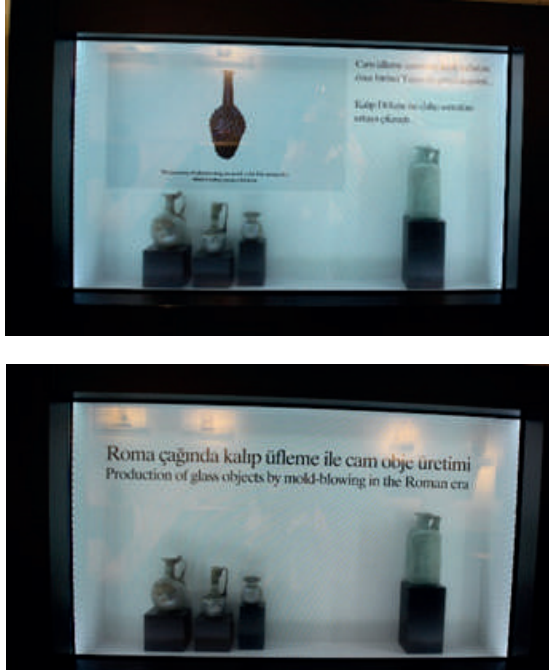


Görsel 8, Anadolu Medeniyetler Müzesi, 2024, Kaynak: Kişisel Arşiv eklenecek

Kavramsal ve Sanatsal canlandırma illüstrasyonları arkeolojik kazılar sonucunda elde edilen bulguların somutlaştırılarak sunulmasının sonucunda ortaya çıkmaktadır. Daha çok arkeoloji ve sanat müzelerinde bu gibi kavramsal ve sanatsal canlandırma oluşturma illüstrasyonlarına rastlamaktayız. Kırık ve çok az bir parçası günümüze gelmiş bir eser içinde aynı şekilde görsel bütünlük oluşturulması bütünün algılanması içinde genelde bu gibi görsel ifade biçimleri tercih edilmektedir.

Bilimsel verilere ve arkeolojik bulgulara dayanarak geçmişten kalan eşyaların yazılı belgelerden yola çıkarak canlandıran illüstrasyonlara da rastlanmaktadır. Bu sayede bir eserin oluşumuna dair fikir edinilmesi

sağlanmaktadır. İllüstrasyonlar yazılı dilin görsel olarak hayat bulmasına ve müzelerde ziyaretçilere hem yazılı hem de görsel olarak sunulmasına olanak tanımaktadır. Görsel 9'da Erimtan Arkeoloji ve Sanat müzesinde Roma döneminden kalma cam eserlerin sergilendiği bölümde eserlerin ön kısmına yerleştirilen bir camda kalıba üfleyerek bu eserlerin nasıl oluşturulduğu gösterilmektedir. Tüm sürecin aktarıldığı hem eserlerin görüldüğü hem de ön kısımda hikâyenin anlatıldığı bir sergileme yöntemiyle ziyaretçiye etkileyici ve daha dikkat çekici bir deneyim yaşatılmaktadır (Görsel 7).



Görsel 9. Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi, 2024, Kaynak: Kişisel Arşiv

Müzelerde hikâye anlatıcı illüstrasyonlar, tarihî, kültürel ve bilimsel bilginin aktarılmasında köprü görevi görmektedir. Bu illüstrasyonların farklı türleri, müzelerin sunduğu deneyimleri çeşitlendirdiği gibi, ziyaretçilerin sergilenen materyallerle daha anlamlı bir ilişki kurmasına da olanak tanımaktadır. Görsel iletişim ve hikâye anlatımı teknikleriyle zenginleştirilen bu illüstrasyonlar, geçmişin izlerini bugüne taşıırken geleceğin müze deneyimlerini de şekillendirmeye devam etmektedir. Görsel 10'da Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzenin ana sergileme bölümünün merkezinde büyük bir duvar resmi göze çarpmaktadır. Müzenin ana duvarında yer alan İtalya'nın Pompei şehrinde bir fresk (Pompei, İffetli Âşıklar Evi, MS 35-45) baskısı bu sahnelerden birini göstermektedir. Duvarın üç kısmına yerleştirilen

dijital ekranlarda, freskin orijinalinde yer alan objelerin, müzedeki eserlerin formlarına dönüşümünü izleyebilmek mümkün olmaktadır. Bu sayede freske dikkat çekilerek eserlerin dönüşümüne de vurgu yapılarak ziyaretçiye farklı bir deneyim sunulmaktadır.



Görsel 10. Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi, 2024, Kaynak: Kişisel Arşiv

1.4. Müzede Etkileşimli İllüstrasyonlar

Müze ziyareti çoğu zaman alıcı ve verici ilişkisinin kısır döngüsüne takılmaktadır. Aktif dediğimiz ziyaretçinin de dâhil olduğu dönütlerin ve verilerin kullanıldığı sergileme yöntemleri ziyaretçiye daha çok işe dâhil ederek hem alıcı hem verici olmasıyla daha çok etkileşim ve öğrenme deneyimi elde edilmektedir. Etkileşimli illüstrasyonlar, müze sergilerinin sadece görsel bir deneyim olmaktan çıkarak, ziyaretçilerin aktif katılımını teşvik eden dinamik bir öğrenme ortamına dönüşmesine olanak tanımaktadır. Bu tür illüstrasyonlar, geleneksel sergileme yöntemlerine yenilikçi bir boyut kazandırarak müze ziyaretçileri ile eserler arasındaki ilişkiyi daha derin ve anlamlı bir hâle getirmektedir. Günümüzde sergileme mekânları; ziyaretçilere, görsellik sunulan mekânlar olmanın ötesinde, onların meraklanmasına ve

daha fazla öğrenme isteği yaratmasına olanak sağlayan dinamik ve interaktif mekânlar haline gelmiştir (Çalışkan, 2016, s. 38).

Etkileşimli illüstrasyonların temel amacı, görsel öğelerle ziyaretçiler arasında karşılıklı bir etkileşim yaratarak, öğrenme süreçlerini desteklemek, sergi içeriğini daha akılda kalıcı hâle getirmek ve bireylerin müzede geçirdiği süreyi daha eğlenceli kılmaktır. Teknolojik gelişmelerin bu alandaki etkisi büyüktür; dijital ekranlar, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi araçlar, etkileşimli illüstrasyonların kullanımını hem kolaylaştırmış hem de çeşitlendirmiştir. Müze ziyaretlerinin genellikle görme ve izleme şeklinde ilerleyen tek yönlü bir akış içerisinde yürütülmesi ziyaretçilerin bir süre sonra sıkılmasına ve dikkatlerinin dağılmasına sebep olabilmektedir. Artırılmış Gerçeklik sayesinde etkileşim artmakta, dikkat çekici unsurlarla ziyaretçi yeniden kazanılmak istenmektedir (Coşkun, 2021, s. 105).

Etkileşimli illüstrasyon türleri açısından en sık rastlanılan dokunmatik ekranlar üzerinden sunulan illüstrasyonlar oluşturmaktadır. Kullanıcıların belirli bir öğeyi büyütmesini, detayları incelemesini ya da farklı katmanlara erişmesini sağlamasında yine daha çok bilgi penceresine ulaşmasına olanak tanınması açısından önemli olmaktadır.

Artırılmış Gerçeklik (AR) ile zenginleştirilen illüstrasyonlar fiziksel ortamı dijital katmanlarla birleştirerek illüstrasyonların canlı ve interaktif bir hâle gelmesini sağlamaktadır. Görsel 11'de Afişte Paris'teki Doğa tarihi Müzesinde (Muséum National D'Histoire Naturelle), artırılmış gerçeklik teknolojisinin müze deneyimlerinde yenilikçi kullanımına öncülüğünü duyurmaktadır. Müzenin "REVIVRE" ("Tekrar Yaşamak") adlı projesi, nesli tükenmiş canlı türlerini dijital olarak yeniden hayata döndürerek ziyaretçilerine eşsiz bir deneyim sunmaktadır. Bu proje kapsamında, böceklerden dev kaplumbağalara kadar geniş bir yelpazede yer alan hayvanlar, gerçek boyutlarında ve hareketli 3D modeller şeklinde sergilenmektedir. Ziyaretçiler, artırılmış gerçeklik teknolojisi aracılığıyla bu türlerle etkileşim kurabilmekte ve onları adeta canlıymış gibi gözlemleyebilmektedir. "REVIVRE" projesi, dijital teknolojilerin doğal tarih müzelerinde nasıl etkileyici bir araç olarak kullanılabileceğine dair önemli bir örnek oluşturmaktadır.



Görsel 11. Museum National D'Histoire Naturelle Revivre Afişi, 2024 , Kaynak: <https://www.mnhn.fr/fr/revivre-itinerance> eklenecek

Projeksiyon ve hareket algılayıcı tabanlı illüstrasyonlar ile ziyaretçinin hareketlerini algılayan sensörler ve projeksiyon teknolojisiyle oluşturulmaktadır ve bu sayede fiziksel katılımı artırmaktadır. Sanat eserlerinin canlandırılması ve büyük alanlara yayılarak içindeymiş hissi yaratmak için tercih edilmektedir.

Singapur Ulusal Müzesi (The National Museum of Singapore), Artırılmış Gerçeklik teknolojisini etkileyici bir şekilde kullanarak Ormanın Hikayesi adlı sürükleyici bir enstalasyon sunmuştur. Bu sergi, müzenin önemli koleksiyonlarından biri olan William Farquhar Doğa Tarihi Çizimleri Koleksiyonu'ndan seçilen 69 eseri temel almıştır. Koleksiyondaki bu çizimler, üç boyutlu animasyonlara dönüştürülerek ziyaretçilere etkileşimli bir deneyim sunmuştur. Ziyaretçiler, özel bir Artırılmış Gerçeklik (AR) uygulaması indirerek telefonları veya tabletleri aracılığıyla bu çizimleri inceleyebilmiş, animasyonlarla etkileşime geçerek daha fazla bilgiye ulaşabilmiştir. Sergi alanında dolaşırken çizimleri sanal koleksiyonlarına ekleyebilen kullanıcılar, topladıkları eserler hakkında yaşam alanları, beslenme biçimleri ve nadirlik durumları gibi detaylara erişmiştir (Görsel 12) . Bu yenilikçi AR projesi, Japon dijital sanat kolektifi teamLab tarafından geliştirilmiş ve statik çizimleri dijital teknolojiler aracılığıyla hayata geçirmiştir. İzleyiciler, görsellerle daha önce mümkün olmayan bir şekilde etkileşim kurarak koleksiyonu keşfetme fırsatı bulmuştur (Charr, 2024).



Görsel 12. *The National Museum of Singapore, 2024, Kaynak: <https://www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-augmented-reality/>*

2. Müzede İllüstrasyonlarla Tarih ve Kültür Anlatımı

Müzeler, insanlığın geçmişine ve kültürel mirasına ışık tutan yerlerdir. Ancak sergilenen nesnelere çoğu zaman doğrudan kendilerini açıklayamaz; onların tarihî, kültürel ve bağlamsal anlamlarının ziyaretçilere aktarılması gerekmektedir. Bu noktada illüstrasyonlar, müze sergilerinde hem görsel estetik hem de hikâye anlatımı yoluyla etkili bir iletişim aracı olarak ön plana çıkmaktadır. Tarih ve kültürün katmanlarını görselleştiren bu illüstrasyonlar, ziyaretçilerin karmaşık bilgileri anlamasını kolaylaştırırken, sergi deneyimini de zenginleştirmektedir. “Müzelerin, içinde vakit geçirmesi heyecan verici ve ilgi çekici yerler haline gelmesi, sosyal müze deneyimini desteklemektedir. Kullanıcıların yaşam aktivitelerini doğru analiz etmek, hakla ilişkiler faaliyetleri açısından da, müzenin tercih edilebilir bir etkinlik mekanı olarak toplumsal algıda yerleşmesi doğrutusunda önemlidir” (Acar, 2017, s. 151).

İllüstrasyonların tarih ve kültür anlatımındaki rolü, bilginin aktarılması, bağlam oluşturması, duygusal bağ kurması olarak sıralanmaktadır. Özellikle tarihsel anlatılarda eski fotoğraf ve görsellerden yola çıkılarak hazırlanan illüstrasyonlar daha etkili bir anlatım sağlayarak ziyaretçiye gerçekçi bir perspektifte geçmişi günümüze taşımaktadır.

2.1. Kent Müzeleri

Kent müzeleri, bir şehrin tarihini, kültürel mirasını ve toplumsal belleğini sergileyen önemli mekânlardır. Bu müzelerde kullanılan illüstrasyonlar, ziyaretçilerin şehre dair hikâyeleri anlamasını kolaylaştıran güçlü bir araç olarak öne çıkmaktadır. İllüstrasyonlar, kent yaşamını ve tarihini görselleştiren, karmaşık olayları sadeleştirerek anlatan ve izleyicinin sergilenen içerikle daha derin bir bağ kurmasını sağlayan bir iletişim biçimidir.

Günümüzde kent müzeleri, yalnızca tarihsel ve kültürel mirasın sergilendiği saygıdeğer mekânlar olmanın ötesine geçerek, toplumla daha derin bir bağ kuran aktif ve dinamik kurumlar haline gelmektedir. Eskiden daha çok elit kesime hitap eden, toplumun genelinden bir ölçüde uzak duran bu müzeler, artık etkili koruma, iletişim ve eğitim merkezleri olarak yeniden tanımlanmaktadır. Bu dönüşüm, kent müzelerini yalnızca geçmişi yücelten yapılar olmaktan çıkarıp, günümüzün sorunlarına duyarlı, çözümler üreten ve toplumun her kesimine hizmet eden “çözüm ortakları” haline getirmiştir (Silier 2010, s. 16). Böylece müzeler, kentin kolektif hafızasını korurken aynı zamanda çağdaş meselelerin tartışıldığı ve çözümlerin geliştirildiği birer platforma dönüşmektedir.

Bir şehrin tarihî gelişimini anlatan illüstrasyonlar, olayların kronolojik bir bağlamda sunulmasına yardımcı olmaktadır. Görsel 13’de Samsun Kent Müzesine ait bir bölümden bir görsel yer almaktadır. Mekânın düzenlemesi ve kullanılan görsel unsurlar, kent müzelerinin eğitim, iletişim ve görselleştirme işlevlerini nasıl yerine getirdiğini etkili bir şekilde göstermektedir. İllüstrasyon ve grafik tasarımlar, mekânda tarihi anlatıyı güçlendiren temel unsurlardan biri olarak öne çıkmaktadır. Özellikle yerleştirilen figür, ziyaretçiyi görsel bir bağlam içine çekerek, sergilenen içeriğin dönem atmosferini daha iyi kavramasını sağlamaktadır. Ayrıca sergi panolarındaki kavisli ve akışkan tasarım, hem estetik bir bütünlük oluşturmuş hem de sergilenen bilgileri dikkat çekici bir şekilde sunulmuştur. Bu tür görselleştirme, ziyaretçilerin bilgiye erişimini kolaylaştırırken daha ilgi çekici bir deneyim sunmaktadır. Kent müzelerinde illüstrasyonların bu tür kullanımı, tarihi olayların, toplumsal yapıların ve yerel kültürün görselleştirilmesini sağlayarak ziyaretçilerin mekânla bağ kurmasına yardımcı olmaktadır. Statik sergi elemanlarının ötesine geçen bu yaklaşımlar, müze ziyaretlerini daha dinamik, eğitici ve akılda kalıcı hale getirmekte önemli bir rol oynamaktadır. Samsun Kent Müzesi’nin bu sergi tasarımı, illüstrasyonların tarih ve kültür anlatımındaki etkisini başarılı bir şekilde ortaya koymaktadır.



Görsel 13. Samsun Kent Müzesi, 2024, Kaynak: <https://samsun.ktb.gov.tr/TR-362754/samsun-kent-muzesi.html>

Tarihî dönemlere ait gündelik yaşam, mimari yapılar ve önemli olaylar illüstrasyonlarla görselleştirilerek ziyaretçilerin geçmişi daha iyi anlaması sağlanır. Kaybolmuş yapıların orijinal hâli ve kentin mitolojik ya da halk hikâyeleri gibi unsurlar, illüstrasyonlar aracılığıyla hem eğitici hem de etkileyici bir şekilde sunulabilir. Troya Müzesi bir hikâyenin somutlaştırılmış hayat bulmuş hali olarak karşımıza çıkmaktadır. Müzenin mimari açıdan tasarımından eserlerin sergilenme şekline kadar herşey tüm ayrıntısı ile düşünülmüştür. Müzenin ikinci katında, Antik Yunan'ın arkaik döneminden Bizans'a kadar uzanan eserler sergilenmektedir. İlyada Destanı ve Troya Savaşı, bölgenin kültürü üzerindeki etkileriyle birlikte dijital teknikler kullanılarak sunulmaktadır (Görsel 14). Troya Savaşı, kahramanları ve olayları; sikkeler, çanak-çömlek, maketler ve animasyonlarla ziyaretçilere aktarılmaktadır.



Görsel 14. Troya Müzesi, 2024, Kaynak: <https://muze.gov.tr/s3/MysFileLibrary/%C3%A7anakkale%20troya%20m%C3%BCzesi-7823cb85-acea-448e-babd-ed5905cb5f69.pdf>

Kent müzelerinde kullanılan illüstrasyonlar, geçmişle bugün arasında bir köprü kurarak ziyaretçilerin şehrin hikâyesini anlamasını sağlamaktadır. Tarihî belgelerden mimariye, sosyal yaşamdan kültürel mirasa kadar birçok alanı kapsayan illüstrasyonlar, hem estetik hem de pedagojik bir değer taşımaktadır. Bu yaklaşım, şehirlerin hikâyesini daha geniş bir kitleye ulaştırmanın etkili bir yoludur ve kent müzelerinin misyonunu desteklemektedir.

2.2. Doğa Tarihi Müzeleri

Doğa Tarihi Müzeleri, insanlık ve doğa arasındaki ilişkiyi anlamak ve bu bağı güçlendirmek adına önemli bir rol üstlenmektedir. Doğanın geçmişten günümüze evrimini ve insan yaşamı üzerindeki etkilerini görsel ve bilimsel verilerle sunan bu müzeler, eğitim ve farkındalık yaratma konusunda vazgeçilmez kurumlardır. Ziyaretçilerin doğayı daha yakından tanımlarını sağlamak, çevre bilincini artırmak ve gelecek nesillere doğa sevgisi aşılamak bu müzelerin temel misyonları arasında yer almaktadır.

Doğa tarihi müzeleri, geniş halk kitlelerine doğayı gerçekleriyle tanıtmak, doğa buluntularını güncel örneklerle sergilemek ve tabiat sevgisini aşılamak

amacını taşırlar. Doğa Tarihi Müzeleri; Fen Müzelerinden türemiş olup 19. yüzyıl süresince ve 20. yüzyıl başlarında çekirdekleri atılmış ve o zamandan bu yana çok gelişmişlerdir (Dilli, 2014, s. 81).

Doğa Tarihi Müzelerinde sergileme, bilginin aktarımında estetik ve didaktik bir araç olarak büyük bir önem taşımaktadır. Bu müzeler, biyolojik ve ekolojik süreçlerin karmaşıklığını halkın anlayabileceği bir biçimde sunmayı amaçlamaktadır. Görsel 15'te de görüldüğü üzere, fiziksel örnekler, dijital ekranlar ve görsellerin bir arada kullanımı, ziyaretçilere çok yönlü bir sergileme deneyimi sunmaktadır. Bu yöntem, ziyaretçilerin hem dikkatini çekmekte hem de bilgiyi etkili bir şekilde anlamalarına olanak tanımaktadır.



Görsel 15. American Museum of Natural History, 2019, Kaynak: Kişisel Arşiv

Sergileme sürecinde illüstrasyonlar, bilgilendirme ve görsel açıklayıcılar açısından merkezi bir rol üstlenmektedir. Örneğin, böcek koleksiyonlarının yanına yerleştirilen çizimler ve dijital ekranlarda sunulan animasyonlar, bu canlıların biyolojik özelliklerini, yaşam döngülerini ve ekosistemdeki işlevlerini daha iyi kavramayı sağlamaktadır. Ayrıca, illüstrasyonlar, gözle görülemeyecek kadar küçük ya da soyu tükenmiş türlerin bilimsel olarak yeniden canlandırılması için vazgeçilmez bir araçtır. Bu tür bir sergileme yöntemi, ziyaretçilerin yalnızca bilgi edinmesini değil, aynı zamanda doğaya yönelik bir farkındalık ve saygı geliştirmesini de hedeflemektedir. Fiziksel örneklerle illüstrasyonların bir arada sunulması, bilimsel bilginin aktarımını

kolaylaştırırken, aynı zamanda estetik bir deneyim sunarak ziyaretçi etkileşimini ve ilgisini artırmaktadır.

Müzeler, bilgi ve kültürün geniş kitlelere aktarılmasında eşsiz bir role sahiptir. Bu deneyimin daha etkili ve kalıcı olabilmesi için kullanılan destekleyici illüstrasyonlar, hem eğitici hem de estetik bir araç olarak öne çıkmaktadır. Destekleyici illüstrasyonlar, müze sergilerinde ya da etkinliklerinde kullanılan, ziyaretçilerin görsel algısını güçlendiren ve sunulan bilgiyi daha anlaşılır kılan grafiksel materyalleri ifade etmektedir. Bunlar, bilgi panoları, sergi açıklamaları, haritalar, eğitim kitapçıkları ve interaktif dijital görseller gibi birçok farklı türü kapsamaktadır. Müze ve ziyaretçi arasındaki iletişimde, karmaşık bilgileri sade ve etkileyici bir şekilde aktarma becerisiyle, illüstrasyonlar olmazsa olmaz bir unsur haline gelmiştir. Bu materyaller, sadece sergi mesajlarını iletmeyle kalmaz, aynı zamanda ziyaretçilerin ilgisini çeker, etkileşim yaratır ve öğrenme deneyimini zenginleştirir. Müze iletişimde illüstrasyonların sağladığı bu çift yönlü etkileşim, ziyaretçilerin bilgiye erişimini kolaylaştırırken, müzeyi daha çekici ve akılda kalıcı bir mekân haline getirir.

Sonuç

Müzeler, geçmişini geleceğe taşıyan yapılar olmanın ötesinde, günümüzde birer deneyim alanına dönüşmüştür. Teknolojinin sağladığı olanaklarla birlikte, müzelerde eserlerle yaşanan deneyim giderek daha fazla ön plana çıkmıştır. Bu dönüşüm, müze olgusu üzerine en çok tartışılan konu olan müze deneyimini merkeze yerleştirmiştir. Müze deneyiminin nasıl daha etkili ve zengin hale getirilebileceği ise temel bir tartışma alanı olarak öne çıkmıştır. Bu bağlamda, tasarımın önemli bir unsuru olan illüstrasyonlar, bu deneyimi şekillendiren ve geliştiren vazgeçilmez araçlar haline gelmiştir. İllüstrasyonlar, tarihi kalıntıları, yazılı belgeleri ve somut olmayan bilgiyi görselleştirerek, tasarımsal çözümlerle ziyaretçilere etkileyici bir deneyim sunma konusunda kritik bir rol üstlenmektedir.

Yönlendirici illüstrasyonlar, bilgilendirici illüstrasyonlar, hikâye anlatıcı illüstrasyonlar ve etkileşimli illüstrasyonların her müze için üzerinde uzun uzun çalışması kendi misyonları açısından değerlendirmesi gereken önemli unsurlar olduğu görülmüştür. Bu doğrultuda incelenen örneklerde de yenilikçi yaklaşımların ve teknoloji kullanımının da farkı ortaya konulmuştur. Ziyaretçi deneyiminde, özellikle hikâye anlatımında illüstrasyonun gücünün, eldeki verilerin sergileme yöntemiyle doğrudan ilişkili olduğu görülmüştür.

Kent Müzelerinin ve Doğa Tarihi Müzelerinin etkili bir hikaye anlatıcısı olabilmesi, güçlü ve etkileyici bir illüstrasyon dili geliştirmesiyle mümkün

hale gelebilir. Kent Müzeleri ve Doğa Tarihi Müzeleri, illüstrasyonların sağladığı bu olanaklarla geçmişin hikâyelerini daha canlı bir şekilde sunabilir, karmaşık bilgileri anlaşılır kılabılır ve ziyaretçilerin unutulmaz bir deneyim yaşamasını sağlayabilirler. Sonuç olarak, etkili bir illüstrasyon dili, müzelerin hem eğitim misyonlarını hem de kültürel aktarım görevlerini başarıyla yerine getirmelerine olanak tanır ve müzeleri, geçmişten geleceğe bir köprü haline getirir.

Kaynakça

- Acar, A. (2017). Müze ve sergilemelerde etkileşimli tasarım çözümleriyle bilgiyi görselleştirmek. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları, 36, 139-155.
- Akgöz, B. (2020). Müzelerde Görsel Kimlik Uygulamaları: İstanbul Modern, SFMOMA ve Paul Klee Örnekleri. İdil Sanat ve Dil Dergisi, 9(68), 617-630.
- Charr, M. (2024). Sanal ve Artırılmış Gerçeklik: Müzeler Artırılmış Gerçekliği Nasıl Kullanıyor?. Erişim Tarihi: 06.12.2024. <https://www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-augmented-reality/>
- Coşkun, C. (2020). Sanat Müzelerinde Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları; Hacettepe Sanat Müzesi için Bir Öneri.
- Çalışkan, C. (2016). Sergileme Tasarımının Gelişimi Ve Müze İle Sanat Galerilerinin Karşılaştırılması. Yıldız Journal of Art and Design, 3(1), 26-42.
- Kandemir, Ö., & Uçar, Ö. (2015). Değişen müze kavramı ve çağdaş müze mekânlarının oluşturulmasına yönelik tasarım girdileri. Sanat ve Tasarım Dergisi, 5(2), 17-47.
- Mazlum, Ö. (2022). Müze iletişimi ve müze web siteleri üzerine bir inceleme. Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 6(1), 100-136.
- Mercin, L. & Diksoy, İ. (2023). The Use of information designs as a communication language in museums in the 100th anniversary of the Republic. Journal of International Museum Education, 5(Special Issue), 91-107. <https://doi.org/10.51637/jimusemed.1371927>
- Özrili, Y. (2020). Müzelerde Markalaşma ve Kurumsal Kimlik. Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 9(2), 204-216.

Bilimin Görsel Dili: Bilimsel İllüstrasyonlar

Seda Nur Atasoy¹

Özet

Bu bölümde, bilimsel illüstrasyonların tarihsel, epistemolojik ve disiplinlerarası önemi incelenmektedir. Bilimsel illüstrasyonlar, bilimsel bilgiyi görsel olarak temsil ederek, anlaşılması zor ve detaylı kavramları daha anlaşılır hale getiren iletişim araçlarıdır. Bölümde, illüstrasyonların anatomi, botanik, zooloji, mikroskopik yapılarının incelenmesi gibi çeşitli alanlarda kullanım örnekleri sunulmuştur. Tarihsel olarak, Eski Mısır ve Yunan döneminden Rönesans'a, modern dönemden dijital çağın yeniliklerine kadar gelişimi ele alınmıştır.

Epistemolojik bağlamda, bilimsel illüstrasyonun, bilginin sadece metinle değil, görselleştirme yoluyla da üretilebileceğini ve bu görsellerin bilgi ile yorum arasındaki sınırı sorgulattığı vurgulanmaktadır. İllüstrasyon türleri arasında tıbbi, astronomik, paleontolojik ve teknik illüstrasyon gibi birçok farklı kategoride görsel anlatım biçimlerinin önemi açıklanmaktadır.

Bölüm, bilimsel illüstrasyonların dijitalleşme sürecine ve yeni teknolojilerin bu alana etkisine de değinmektedir. Artırılmış gerçeklik, 3D modelleme ve yapay zeka gibi yeniliklerin, illüstrasyonları daha etkileşimli ve erişilebilir hale getirdiği belirtilmiştir. Gelecekte disiplinlerarası yaklaşımların artarak, bilimsel bilginin yayılmasında ve anlaşılmasında illüstrasyonların daha geniş bir rol üstleneceği öngörülmektedir.

1. Giriş

Bilim, insanın doğayı, yaşamı, evreni anlamaya dair süregiden sistematik çabası; bilimsellik, bu çabanın bilimin temel ilkelerine uygunluğu doğrultusunda eleştirel bir pusulası olarak ifade edilebilir. Aynı zamanda bilim; objektif, nesnel, mantıksal, eleştirel, evrensel ve çelişkisiz olmakla karakterize edilir.

1 Doçent, Giresun Üniversitesi, Görele Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, seda.atasoy@giresun.edu.tr, ORCID:0000-0002-4941-8577.

Bilim, ölçülebilir kanıtlara dayanır. Dünyayı öğrenmenin ve anlamının, kazanılan bilgiyi uygulamanın bir yoludur. Bu yolda bilgi, sürekli olarak güncellenir ve dünyayı kavrayışımızı değiştirir (DK, 2019: 8).

İllüstrasyon, bir mesajı, olguyu, nesneyi, fikri, hikayeyi görsel olarak açıklamaya ve iletmeye yarayan bir iletişim biçimidir. Bilimsel illüstrasyon ise, bilimsel konuları doğru bir şekilde tasvir etmeyi amaçlayan, gerçekçi ve özel bir görsel temsil biçimidir.

Bilimsel çizimler, girift kavramların ve toplumun anlayışı arasında bir köprü görevi görerek bilgiyi uzman olmayanlar için daha sindirilebilir hale getirmektedir (Venancio, 2022).

Bilimsel illüstrasyon, özellikle anatomi, biyolojik çeşitlilik, tıp ve cerrahi ve patolojide detaylı bilimsel kavramları basitleştiren, anlama ve eğitime yardımcı olan görsel bir ifade tekniğidir. Bilimsel illüstrasyon, sanatsal beceriyi bilimsel doğrulukla birleştirir ve bu sayede öğrenmeyi kolaylaştırabilir. Örneğin, kalbin tek bir yüzeyde dokuları, şematik olarak ayrıştırılabilir. Sol ve sağ kulakçıklar, kalp kapakçıkları, kalbe bağlanma noktaları vb. Bunun yanında kalbin kesitleri ele alınabilir, böylece iç yapılar ve odacıkların detayları gösterilip, açıklanabilir. Elbette bu süreç alan bilgisi gerektirir. Bilimsel illüstrasyonlar, farklı disiplinler arasında bilgi akışını sağlayarak, bilimsel bilgiyi geniş kitlelere ulaştırabilir ve bunu estetik bir şekilde yaparak bilimi daha çekici hale getirebilir.

Bilimsel illüstrasyonlar, görsel iletişim araçlarından grafik tasarımın, kurallara dayalı olması ve bilgi iletimine hizmet etmesinden dolayı, grafik tasarıma ait bir uygulama alanı olarak ifade edilebilir. Ancak branşsal bilgi gerektirdiğinden *-örneğin, bir canlının kas yapısı, sinir sistemi ya da bir bitki türünün kök yapısı, su ve besin iletim dokuları vb.-* disiplinlerarası bir özellik taşımaktadır.

Sanatçı-bilim insanı, çalışılan nesneyi doğru bir şekilde kağıda aktarabilmek ve başkalarına iletebilmek için dikkatli bir şekilde gözlem yapmak durumundadır. 16. yüzyılda çizimin, bilim insanları için hayati bir araç olduğu bilinmektedir. Doğal dünyayı anlamalarına ve iletişim kurmalarına yardımcı olmuştur. Çizimlerini paylaşarak, başkalarına doğanın güzelliğini ve detaylarını göstermişlerdir. Bu uygulama gelecekteki bilimsel illüstrasyonların temelini atmış ve doğal dünya hakkında bilginin yayılmasına yardımcı olmuştur (Pyle, 2000).

Bilim insanları, illüstrasyonların, çalışmalarını daha iyi açıklamak için önemli bir araç olduğunu takdir etmişlerdir. Çünkü illüstrasyonlar: çalışılan nesneyi basitleştirir ve onun temel özellikleri vurgular, farklı disiplinlerden

bilgileri birleştirir, bilimsel geçmişi olmayan kişiler tarafından bile kolayca anlaşılabilir ve fotoğraflanamayan veya kolayca şemalaştırılmayan bölgesel detayları gösterir (Garces, 2021). Bilimsel illüstrasyonlar, bilimsel alt yapısı olmayan kişiler için dahi açıklayıcı ve kolay anlaşılabilirlerdir. Bu nedenle, bilimin hızlı ilerleyişinde de hayati bir rol oynadıkları söylenebilir (Cervino vd., 2016).

Bir bilimsel illüstrasyonu fotoğraftan ayıran; illüstrasyonun bir nesneyi sadece gerçeğe uygun şekilde yansıtmakla kalmayıp, aynı zamanda o nesnenin önemli detaylarını vurgulama, gereksiz unsurlarını ortadan kaldırma ve gözlemciye bilgi odaklı yönlendirme yapma yeteneğine sahip olmasıdır. Örneğin, incelenen bir organın fotoğrafı, tüm damarları, kas ve yağ dokularını ve kan gibi unsurları doğal haliyle göstermektedir. Fotoğraf, ortamın ışığına göre organın görünümünü değiştirebilir. Gölge, ışık açısı, kan kalıntıları gibi unsurlar nedeniyle detaylar net olmayabilir. Ayrıca bu bağlamdaki fotoğraf, yüzeysel bir görüntü sunar. Oysa illüstrasyonda tüm iç detaylar, temiz, net ve şematik olarak gösterilebilir. Gereksiz unsurlar (çevresel yağ dokusu, parlamalar, gölgeler) çıkarılır ve görüntü tamamen organın anatomik yapısına odaklanır.

Bilimsel illüstrasyon, birçok bilim dalı gibi tıp eğitimi ve uygulamalarında, özellikle anlaşılması güç iç yapıların netleştirilmesinde, fotoğrafa göre çok daha etkili bir araçtır. Herhangi bir organın işlevsel anatomisi gibi detaylı yapılarının açıklanmasında illüstrasyon, düzenli ve öğretici bir rehber olması dahilinde didaktik² niteliktedir. Tüm bunlara rağmen fotoğrafın, nesnel bir temsil sunmasından dolayı³, bilimsel kanıt bağlamında güçlü bir araç; çizimden farklı olarak da, daha hızlı ve doğrudan bir yöntem olarak görüldüğü bilinmektedir. Ancak çizime göre fotoğrafın, bazı durumlarda seçici bir gözlem için yetersiz kaldığı ve ek açıklama gerektirdiği de bilinmektedir. Fotoğraf, gerçeği olduğu gibi kaydetmek konusunda üstün olsa da, bilimsel illüstrasyonlarda çizimin; aktarılmak istenen amacı/detayı vurgulayarak desteklemesinin, özellikle bilimsel açıklamalarda önemli ve gerekli olduğu düşünülmektedir.

Marques (2017) araştırmasında bu durumu; fotoğrafçının bir öznenin varlığını belirleyip belgelendirirken, illüstratörün ise öznenin özünü aydınlattığı; ancak, bilimsel iletişimde fotoğrafın rolünün illüstrasyonla

2 Didaktik, bir şeyin öğretme odaklı olduğunu vurgulayan bir terimdir. Genellikle bilgi verme, bir konuyu açıklama ya da bir düşünceyi aktarma amacı taşıyan metinler, anlatımlar veya sanat eserleri için kullanılmaktadır.

3 Fotoğrafın, bir nesne veya olayın doğal ve gerçek görüntüsünü, herhangi bir insan müdahalesiyle değiştirmeden olduğu gibi sunmasından dolayı, bilimsel kanıt bağlamında güçlü bir araç olduğundan bahsedilmektedir.

azalmayacağı; her ikisinin de farklı ve eşit derecede vazgeçilmez yaklaşımlar olduğu şeklinde ifade etmiştir.

2. Bilimsel İllüstrasyonun Tarihsel ve Epistemolojik Rolü

Bilimsel illüstrasyon, bilim ve sanatın işbirliğinden doğarak tarih boyunca bilginin üretiminde ve aktarılmasında önemli bir rol oynamıştır. Tabiatın süregelen incelenmesinden soyut kavramların görselleştirilmesine kadar geniş bir yelpazede bilginin doğru ve anlaşılır bir şekilde sunulmasını sağlayarak bilimsel ilerlemenin temel yapı taşlarından biri olmuştur. Araştırma ve gözlemlerden elde edilen verilerin estetik bir şekilde görselleştirilmesi, bu bilgilerin hem bilim insanları hem de halk tarafından kavranmasını kolaylaştırmıştır.

Calkins vd. (1999) göre, illüstrasyonun kökenleri, Eski Mısır, Yunan ve Roma dönemlerine kadar uzanmaktadır. Antik dönemde illüstrasyonlar, dini ve kültürel sınırlamalardan dolayı bilimsel bağlamda yeterince gelişmemiştir. Örneğin, diseksiyonlar⁴ çoğunlukla yasaklanmıştır. Yunan ve Helenistik dönemde Aristoteles ve diğer antik Yunan filozofları, anatomi bilimine hayati ölçüde katkılar sağlamışlardır. Herophilus ve Erasistratus, insan diseksiyonunu bilimsel bir yöntem olarak benimsemiş ve anatomi alanında dönemlerinin ötesinde önemli çalışmalarla katkıda bulunmuşlardır. Orta Çağ boyunca anatomi anlayışı Galen'in eksik ve hatalı bilgilerinin etkisinde kalmışsa da, Rönesans döneminde Leonardo da Vinci'nin diseksiyonlarla desteklenen illüstrasyonları ve Andreas Vesalius'un 1543'te yayımladığı *'De Humani Corporis Fabrica'* eseri, anatomi bilimini daha doğru bir çerçeveye oturtmuş ve modern seviyelere taşımıştır. Leonardo da Vinci, insan diseksiyonu yaparak anatomiye kendi illüstrasyonlarıyla doğru bir şekilde belgeleyen ve herkesçe bilinen öncü bir figür oluşturmuştur. Bilimsel bilginin anlaşılmasını kolaylaştıran illüstrasyonlar, matbaanın icadıyla birlikte daha geniş kitlelere ulaştırılmıştır. Modern Dönemde ise (19. ve 20. yüzyıllarda), Frank Netter gibi illüstratörler, tıbbi eğitimde kullanılan modern illüstrasyonların standartlarını belirlemiş ve bu görseller hem bilimsel yayınlarda hem de eğitimde vazgeçilmez bir yer edinmiştir.

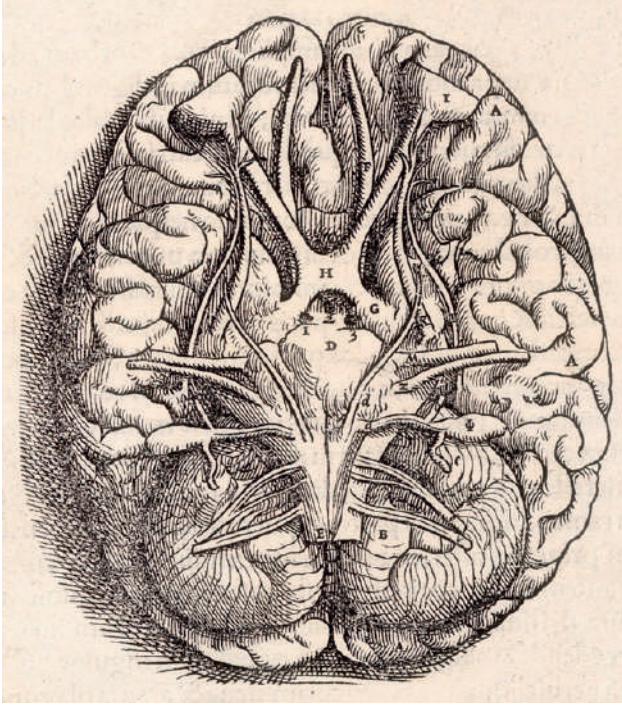
4 Diseksiyon, bir organizmanın veya organın yapısını incelemek amacıyla, doku ve organların dikkatlice kesilerek ayrılması ve incelenmesi işlemidir. Tıp ve biyoloji öğrencileri, diseksiyon yoluyla canlıların anatomisini öğrenir. Bilimsel araştırmalarda organların ve sistemlerin işleyişini anlamak için kullanılır.

İbn-i Sina⁵ ve El-Razi⁶ gibi “Altın Çağ⁷”a atfedilmiş bilim insanlarının tıp, astronomi ve farmakoloji alanlarındaki çalışmaları illüstrasyonlarla desteklenmiş ve bilginin tasvirinde kitapları ve çizimleri ile bilim dünyasında önemli katkılar ve atılımlar elde etmişlerdir (Chamsi-Pashas, 2020).

Yine “Altın Çağ” bilim insanlarından Biruni⁸ ve İbnü'l-Heysen⁹ gibi Polimat/Hazerfen¹⁰ olarak bilinen bilim insanları, eserlerindeki bilimsel illüstrasyonları ile dikkat çekmektedir.

Rönesans döneminde (15. ve 16. yy'lar), Leonardo da Vinci haricinde Andreas Vesalius'un, *De Humani Corporis Fabrica Libri Septem*¹¹ adlı eserinde insan vücudunun anatomik yapısını doğru ve detaylı bir şekilde illüstre ettiği bilinmektedir ve takibinde Vesalius'u referans noktası alan ve bıraktığı mirası geliştirip detaylandıran Adriaan van de Spiegel ise *De Humani Corporis Fabrica Libri Decem* adlı, başka bir anatomi kitabının yazarı olarak karşımıza çıkmaktadır.

-
- 5 Olağanüstü bir hekim olan İbn Sina (980-1037), içerdiği tasvirleriyle tıp alanında önemli bir ansiklopedi olarak kabul edilen “*Qanun fi al-Tibb*” (*Tıp Kanunu*) adlı eseri yazmıştır. < https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0bn_Sina >
 - 6 Al-Razi/Ebu Bekir er-Razi, bir çok tıbbi kitap yazmıştır. Başyapıtı “*El-Kitab el Havi*” (*Tıp Üzerine Kapsamlı Kitap*) 11 dile çevrilmiş olup, döneminin farmakoloji, anatomi ve cerrahi alanında yazılmış en ayrıntılı tıbbi kitabıdır. Bu eser, ilaçların kullanımını ve insan vücudunun anatomisini açıklamak için çeşitli illüstrasyonlar içermektedir. < https://tr.wikipedia.org/wiki/Ebu_Bekir_er-Razi >
 - 7 İslâm dünyasının çoğunun bilimsel, ekonomik, kültürel, sanatsal, siyasi ve dinî yönlerden zirvede olduğu, 8. yüzyılın ortalarında başlayan ve 15. yüzyılın sonlarına kadar devam eden dönemi ifade eder.
 - 8 Tam adı Ebu Reyhan Muhammed bin Ahmed el-Birûnî'dir. Astronomik çalışmalarında hem bilimsel hem de sanatsal nitelik taşıyan, yıldız haritaları ve gök cisimlerinin hareketlerini gösteren illüstrasyonlar bulunmaktadır. < <https://tr.wikipedia.org/wiki/Biruni> >
 - 9 İbn-i Heysen / Alhazen, ‘Camera Obscura’nın mucidi. En etkili eseri olan *Kitab el-Manazir* (*Optik Kitabı*) bilimsel illüstrasyonlar içermektedir. < <https://tr.wikipedia.org/wiki/İbnü%271-Heysen> >
 - 10 Pek çok farklı disiplinde engin bilgiye sahip olan kişiye ‘Hezarfen’ ya da ‘Polimat’ denmektedir. < <https://tr.wikipedia.org/wiki/Hezarfen> >
 - 11 Vesalius, A., Dalton, J., & Hartenfels, G. (1543). *De humani corporis fabrica libri septem*. Рипол Классик. (e-kitap).



Görüntü 1: Andreas Vesalius'un, *De Humani Corporis Fabrica Septem Adli Eserinde* Bulunan Bir Bilimsel İllüstrasyon

Kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/Andreas_Vesalius#/media/Dosya:1543,_Andreas_Vesalius'_Fabrica,_Base_Of_The_Brain

Rönesans'ın en önemli bilim insanlarından biri de Conrad Gessner'dir. *Historia Animalium* adlı eserinde hayvanlara dair illüstrasyonlarla bilime katkıda bulunan isimlerdendir. Zoolojide modern sınıflandırmanın temelini atmış, bitki bilimi, dilbilim ve bibliyografi gibi alanlara katkıda bulunmuş, bilimsel illüstrasyonun önemini ortaya koymuştur (Wellisch, 1975).

Erken Modern Dönemde (17. ve 18. yy'lar) ise Robert Hooke, *Micrographia* adlı eserinde hücre gibi küçük yapıları ilk kez çizimleriyle görselleştirmiştir. Bu kitap, hücre hakkında bilgi içeren ilk kitaptır (Bağlantı 1).

Bilimsel İllüstratör Maria Sibylla Merian, böcekleri doğrudan gözlemleyen ilk Avrupalı doğa bilimcilerinden biridir. Böceklerin yaşam döngüsünü ve bitkilerle ilişkisini illüstrasyonlarla belgelemiştir (Bkz. Görüntü 2). Bu dönemin, türlerin ve yaşam döngülerinin bilimsel olarak açıklanmasında bir dönüm noktası olduğu bilinmektedir (Etheridge, 2020).



Görüntü 2: Maria Sibylla Merian Tarafından Yapılan Bir Bilimsel İllüstrasyon

Kaynak: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0f/Maria_Merian_Metamorphosis_Insectorum_Surinamensium_MIA_P18717.jpg

Modern dönemde (19. ve 20. yy'lar) ise, “Tıbbın Mikelanji¹²” olarak öne çıkan Frank Netter, bilimsel illüstrasyon alanındaki önemli isimlerden biri olup; tıbbi illüstrasyonların standardını belirleyerek, modern tıbbi eğitimin vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Estetik ve klinik doğruluğu birleştiren ve Tıp dünyasında bir başyapıt olarak kabul edilen, ayrıca insan anatomisini en doğru şekilde sunan “Netter İnsan Anatomisi Atlası”, cerrahi ve radyolojik pratikte kritik öneme sahip ve anatomik yapıların daha iyi anlaşılmasına yardımcı olduğu belirtilen özel bir kaynaktır (Bağlantı 2).

Bilimsel illüstrasyonun kısa tarih yolculuğunda son olarak internetin yaygınlaşması ile birlikte, Dijital Çağ (21. yy ve ötesi)’de 3D modelleme, animasyon ve artırılmış gerçeklik gibi teknolojiler, bilimsel illüstrasyonu interaktif hale getirmiştir. Tıp, biyoloji, astronomi ve mühendislik gibi birçok alanda görselleştirme, dijital ve dinamik formatlarla yeni boyutlar

12 https://tr.wikipedia.org/wiki/Frank_H._Netter (Erişim Tarihi: 15.12.2024)

kazanmıştır. Bilimsel illüstrasyon, eski çağlardan günümüze kadar bilginin kayıt altına alınıp belgelenmesi, yayılması ve anlaşılır hale gelmesini sağlamak için devamlı gelişen bir araç olmuştur. Teknolojinin ilerlemesiyle illüstrasyonlar yalnızca bilgi aktarma aracı değil, aynı zamanda bilimsel keşiflerin temel bir bileşeni haline gelmişlerdir.

Bugün bilimsel illüstrasyonlar her yerde karşımıza çıkmaktadır; araştırma makalelerinde, kitaplar ve el yazmalarında, konferans poster sunumlarında, müze ve doğal parklarda, bilimsel topluluk içinde etkileşime dahil ortamlarda ve hatta posta pullarında. Sadece bilimsel bulguları belgelemeye değil, aynı zamanda izleyicilerini eğitmeye ve doğru görsel iletişimin katkısının temel olduğu alanlara hizmet etmektedir ve nihai kullanım alanları da giderek genişlemektedir (Marques, 2017).

Bilimsel illüstrasyonlar, epistemolojik bağlamda bilginin nasıl görselleştirildiğini, temsil edildiğini ve bu yolla nasıl edinilip aktarıldığını açıklayan bir bakış açısı sunmaktadır. Epistemolojinin, bilginin doğası, kaynağı ve sınırlarını inceleyen bir disiplin olduğu bilinmektedir. Günlük yaşamda ve akademik çalışmalarda, bilginin güvenilirliği ve kaynağı üzerine düşünürken genelde epistemolojik bir yaklaşım benimsenmektedir.

Epistemolojik olarak, bilimsel illüstrasyon, bilginin yalnızca metinsel veya sözel yollarla değil, görselleştirme yoluyla da üretilip paylaşılabileceğini göstermektedir. Örneğin, mikroskobik organizmalar veya soyut kavramlar gibi doğrudan gözlemlenemeyen şeyler, bilimsel illüstrasyonlarla görselleştirilmektedir. Bu süreç, bilginin sınırlarını da genişletmektedir.

Bilimsel illüstrasyonlar, genellikle belirli bir yorum içerebilir. Burada illüstratör, hangi detayların önemli olduğunu vurgulayarak, gereksiz unsurları çıkarmakta ve eksik kısımları tamamlamaktadır. Epistemolojik açıdan bu durum, bilginin objektif mi, yoksa yorumlayıcı mı olduğu sorusunu gündeme getirmektedir.

Bazen nesli tükenmiş canlılar yada atomu oluşturan temel bileşenler gibi doğrudan gözlemlenemeyen varlıklar da bilimsel illüstrasyonlarla temsil edilebilir. Bu durum, bilginin üretimi ve görselleştirilmesi sürecinde yine epistemolojik soruları gündeme getirmektedir: “Görsel temsiller bilgi üretiminin bir parçası mıdır?” ya da “Bir illüstrasyon, gerçekliği ne kadar yansıtır?”

Bilimsel illüstrasyon, bilginin sınırlarını genişleterek kavramları somut hale getirmektedir. Ancak bu süreçte bilgi ile yorum arasındaki sınır da sürekli sorgulanmaktadır. Bu nedenle, bilimsel illüstrasyonun epistemolojik

bir temele dayanması, hem bilimsel doğruluğunu hem de görselleştirme sürecindeki güvenilirliğini sağlamak amacıyla belirleyicidir.

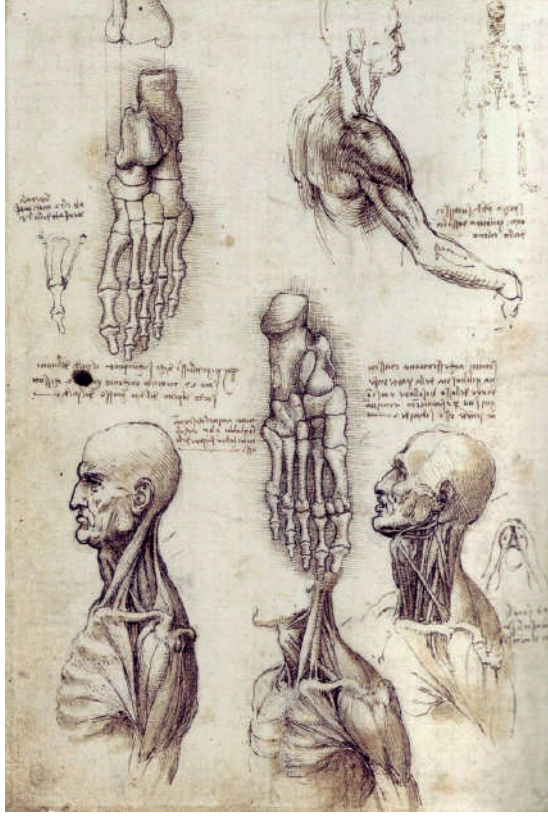
3. Bilimsel İllüstrasyon Türleri

Bilimsel illüstrasyon, birden fazla disiplinde farklı amaçlara hizmet eden çeşitli türleri kapsamaktadır. Literatürde tanımlanmış birincil bilimsel illüstrasyon türleri: Anatomik İllüstrasyon, Botanik İllüstrasyon, Zoolojik İllüstrasyon, Mikroskopik İllüstrasyon, Jeolojik ve Paleontolojik İllüstrasyon, Astronomi ve Uzay İllüstrasyonu, Mekanik ve Teknik İllüstrasyon, Tıbbi İllüstrasyon.

3.1. Anatomik İllüstrasyon

Kökenleri Rönesans'a dayanan Anatomik illüstrasyon, insan vücudunu ve yapılarını tasvir etme sanatıdır. Örneğin: Kas yapıları, dokular, organlar, sinir sistemi vb. anatomik yapılar bu başlık altında incelenmektedir. Günümüzde, bu sanatı daha etkili kılmak ve anatomiyi anlamayı kolaylaştırmak için 3B işleme ve sanal gerçeklik gibi yenilikçi teknikler de kullanılmaktadır (Naicker, 2023).

Anatomik illüstrasyonun öncülerinden Leonardo da Vinci'nin kadavra diseksiyonları neticesinde yapmış olduğu çizimler, Rönesans döneminde sanat ve bilimin önemli bir keşişimini temsil etmekte ve sanatçı, insan vücudunu anlamaya yönelik titiz bir yaklaşım sergilemektedir. Çalışmaları sadece sanatsal değeriyle, detay ve doğruluğuyla anatomik bilgiyi geliştirmekle kalmamış, aynı zamanda tıbbi illüstrasyon uygulamalarını da etkilemiştir.



Görüntü 3: Leonardo da Vinci Tarafından Yapılan Bir Anatomik İllüstrasyon

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/113223378109724447/>

Anatomik illüstrasyon, tıp eğitimi ve tedavisi için çok önemli olan insan vücut yapısının görsel temsilini ifade etmektedir. Sanatsal temsil biçimi, Yunan ve Roma heykelinden etkilenen klasik tarzlardan Farsça el yazmalarındaki daha esnek temsillere dönüşmüştür (Taheri, 2020). Yunan ve Roma sanatında insan formunun tasvirinin, idealleştirilmiş, orantısız bir güzellik anlayışına dayandığı bilinmektedir. Bu klasik estetik anlayışının, anatomik illüstrasyonlarda da kendini gösterdiği görülmektedir. Orta Doğu ve özellikle Fars kültürüne ait el yazmalarında ise temsil tarzı daha esnek olmakla birlikte bu çizimler, genellikle daha stilize temsillere ve süslemelere dayanmaktadır. Dolayısı ile Taheri'nin bu ifadesinden anatomik illüstrasyonların sadece bilimsel değil, aynı zamanda sanatsal ve kültürel etkilerle de şekillendiği anlaşılmaktadır.

3.2. Botanik İllüstrasyon

Botanik illüstrasyon, bitki türlerinin biçimini, rengini ve ayrıntılarını bilimsel olarak doğru bir şekilde tasvir etme sanatıdır. Botanik illüstrasyonun amacı, bilimsel çalışma, eğitim ve dokümantasyon için kullanılabilen bitki türlerinin görsel bir temsilini sağlamaktır (Bağlantı 3).

Botanik illüstrasyonlar, bitkilerin anatomik ve morfolojik¹³ detaylarını hatasız bir şekilde aktarırlar. Çizimlerde bitkinin her bir parçası (yapraklar, çiçekler, meyveler, tohumlar, kökler) birebir orantılı ve tanımlanabilir şekilde betimlenmektedir. Botanik illüstrasyonlar, bitki türlerinin de doğru tanımlanması ve belgelenmesi için kullanılmaktadır. Özellikle yeni türlerin tanımlanmasında, bir türün diğerlerinden ayırt edilmesine yardımcı olan özelliklerin detaylıca işlendiği bilinmektedir.

İtalyan hekim ve botanist ve Pisa Üniversitesine bağlı botanik bahçesinin yöneticisi Andrea Cesalpino (1519-1603), 1583 yılında yayımlanmış olduğu *De Plantis Libri XVI (Bitki Kitabı XVI)* isimli çalışmasında botanik sınıflamanın ilk bilimsel yöntemini geliştirmiştir. Cesalpino çiçekli bitkileri tıbbi özellikleri yerine, meyvesi, tohumu ve kökenine göre sınıflandırmıştır (DK, 2014:89).

13 Morfolojik terimi, bilimsel bağlamda, bir organizmanın veya nesnenin biçim, yapı ve dış görünüşünü ifade eder. Kökeni Yunanca “morphe” (şekil) ve “logos” (bilim, çalışma) kelimelerine dayanır. Bu nedenle, morfoloji, tabiatı ve yaşamı anlamak ve sınıflandırmak için bir organizmanın formunu veya yapısını inceleyen bilim dalıdır.



Görüntü 4: Victoria Regia ya da Kraliyet Nilüferi'nin Çizimleri

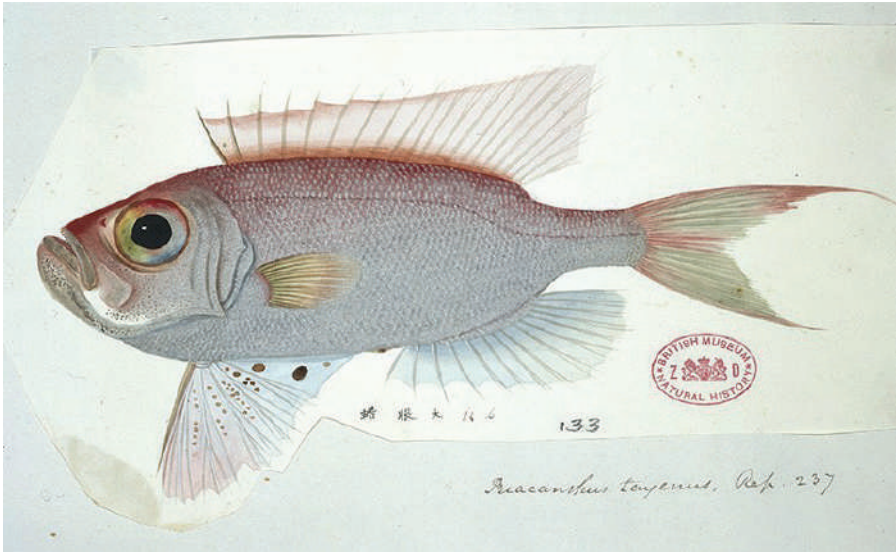
Kaynak: <https://www.botanicalartandartists.com/what-is-botanical-illustration.html>

Görüntü 4'te yer alan botanik illüstrasyon, ünlü botanik illüstratör Walter Hood Fitch tarafından detaylandırılmıştır ve çeşitli bitki koleksiyonları ile bilinen Kew Gardens (Kraliyet Botanik Bahçeleri) 'ta çiçek açan Kraliyet Nilüferi'nin bir dizi figüründen oluşmaktadır. İyi yapılmış bir gözlem ve birçok teknik bilgiye dayalı bu çizimde, bitkinin morfolojik detaylarının son derece hassas bir şekilde tasvir edildiği ve karakteristik özelliklerinin vurgulandığı görülmektedir. Estetik sunumun da, botanik bilimi açısından önemli bir katkı sağladığı düşünülmektedir. Bunun yanı sıra bitkisel çizimlerin bilimsel doğruluğu sağlamak için belirli bazı temel ilkelere dayanması gerekmektedir. İlk olarak, çizimler canlı bitki materyalinin doğrudan gözlemlenmesine dayanmalıdır, çünkü bu, bitkinin doğal haliyle temsil edilmesini sağlamaktadır. Akabinde kuru bitki materyalinin oluşturulması ve incelenmesi önemlidir. Bu durumda mikroskop kullanımı, bitkilerin mikroskobik özelliklerinin ayrıntılı bir şekilde incelenmesine olanak tanımakta ve bu özelliklerin bilimsel çizime dahil edilmesini sağlamaktadır. Ayrıca bitkinin farklı bölümlerinin doğru ölçümleri sonrası bu ölçümler çizimde netlik sağlamak için kullanılmaktadır. Çizimin bilimsel amaca uygunluğu açısından, hangi özelliklerinin

vurgulanması gerektiği konusunda uzman botanikçilerden rehberlik alınması önem taşımaktadır. Bitkinin morfolojisinin derinlemesine anlaşılması da bu süreçte kritik rol oynamaktadır. Çünkü şekiller ve formlar, bir bitkinin diğerlerinden ayırt edilmesinde anahtar rol üstlenmektedir. Bununla birlikte bitkinin yaşam döngüsünün farklı aşamalarında temel ve benzersiz özelliklerinin belirlenmesi, bitkisel çizimlerin tamamlayıcı bir unsuru olarak görülmektedir. Tüm bunlara ek olarak, bitkiyle ilgili bir herbaryum¹⁴ örneği mevcutsa, bu örneğin detayları ile yaşam alanı ve büyümesine ilişkin notlar çizime entegre edilmektedir. Bu süreç, botanik illüstrasyonların bilimsel geçerliliğini ve kullanım değerini önemli ölçüde etkilemektedir.

3.3. Zoolojik İllüstrasyon

Zoolojik illüstrasyon, hayvanların anatomik, morfolojik ve davranışsal özelliklerini bilimsel doğrulukla ve sanatsal estetikle görselleştiren bir disiplindir. Bu disiplin, baskı teknolojisindeki gelişmelerden ve değişen sanatsal geleneklerden etkilenerek yüzyıllar boyunca önemli ölçüde gelişmiştir. Zoolojik illüstrasyonlar, hayvan türlerinin tanımlanması, sınıflandırılması ve biyolojik araştırmalara katkı sağlamak amacıyla hazırlanmaktadır.



Görüntü 5: John Reeves'in Koleksiyonundan *Priacanthus Tayenus*

Kaynak: <https://www.nhm.ac.uk/discover/the-art-of-scientific-illustration.html>

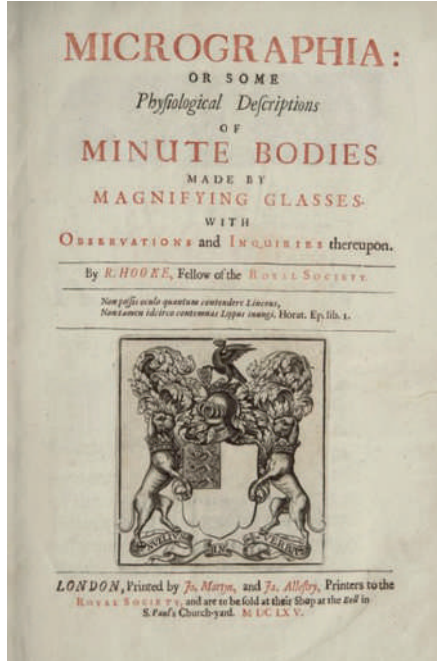
14 Herbaryum, bitki örneklerinin toplanıp kurularak bilimsel yöntemlerle saklandığı bir koleksiyon ya da bu koleksiyonun bulunduğu yer olarak ifade edilebilir. Herbaryumlar, bitki bilimciler ve ekolojistler için önemli bir araştırma kaynağı olup; biyolojik çeşitliliği anlamak, belgelemek ve korumak için kullanılırlar.

Zoolojik illüstrasyonlarda hayvanların fiziksel özelliklerinin (örneğin, tüy, pul, deri yapısı) detaylı bir şekilde tasvir edilmesi; tür tanımlaması için de kritik olan anatomik özelliklerin (örneğin, gözler, ayaklar, kanatlar) doğru bir şekilde vurgulanması gerekmektedir.

Zoolojik illüstrasyonlar, hayvanların geçmişten bugüne değişimini anlamak için kaynak niteliği taşımaktadır. Tarih boyunca çizilmiş hayvan illüstrasyonları, ekosistemlerin ve hayvan popülasyonlarının değişimini gözlemlemek için kullanılmaktadır. Bunun dışında, bilimsel yayınlarda, eğitim materyallerinde, hayvanların biyolojik çeşitliliğini göstermek için müze ve sergilerde, nesli tükenmekte olan türleri belgeleme ve koruma çalışmalarında ve tanıtıcı doğa rehberlerinde kullanılmaktadır.

3.4. Mikroskopik İllüstrasyon

Mikroskopik illüstrasyonlar, mikroskopik düzeyde gözlemlenen yapıların (hücreler, bakteriler, virüsler, mantarlar, vb.) görsel temsilidirler. Yüksek detay özellikleriyle küçük canlıların veya yapıların gözlemlenmesini ve anlaşılmasını kolaylaştırırlar. Bu tür illüstrasyonlar, biyoloji, tıp, mikrobiyoloji, genetik ve diğer bilim dallarında temel bir araç olarak kullanılırlar.



Görüntü 6: *Micrographia* (1665)

Kaynak: <https://www.drozdogan.com/mikrografi-1665-robert-hooke-mikroskop-ile-dunya-tarihine-iz-birakiyor/>

Bilimsel illüstrasyonun tarihsel sürecinde daha öncede bahsedildiği üzere Robert Hooke'un *Micrographia* (1665) adlı eseri (Bkz. Görüntü 6), mikroskopik illüstrasyonun temelini atan ilk çalışmalardan biridir. *Micrographia*, özellikle hücre olgusunun keşfiyle, gelecekteki bilimsel araştırmalara yön veren önemli bir başlangıç noktası olmuştur. Tarihsel açıdan, geleceğe dair önemli bir araştırma alanının kapılarını açmıştır (Bağlantı 4). Günümüzde, bilimsel dergilerde ve biyoteknoloji firmalarının sunumlarında yer alan 3D mikroskopik illüstrasyonlar, modern tekniklerin en ileri örneklerini temsil etmektedirler.

3.5. Jeolojik ve Paleontolojik İllüstrasyon

Jeolojik ve Paleontolojik İllüstrasyon, yerbilimleri ve paleontoloji alanlarında, kayaçlar, mineraller, fosiller ve tarih öncesi canlıların görsel olarak temsil edilmesi amacıyla kullanılan bilimsel bir illüstrasyon türü olarak karşımıza çıkmakta ve yeryüzünün geçmişine ve jeolojik süreçlere dair bilgilerin anlaşılmasını kolaylaştırmaktadır.

Dinozorların paleontolojik rekonstrüksiyonlarındaki¹⁵ öncü çalışmaları ile tanınan Charles R. Knight'ın Amerikan Doğa Tarihi Müzesi için hazırladığı en ünlü eserlerden biri, 1897'de tamamladığı *Leaping Laelaps* (Bkz. Görüntü 7) adlı çalışmadır. Bu eser, 1960 öncesinde, dinozorları aktif ve hızlı hareket eden canlılar olarak tasvir eden az sayıdaki illüstrasyondan biridir (Bağlantı 5).



Görüntü 7: Charles R. Knight'ın Zıplayan Laelaps'ı, 1897

Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Charles_R._Knight#/media/File:Laelaps-Charles_Knight-1897.jpg

15 Rekonstrüksiyon ifadesi, "yeniden oluşturma" veya "yeniden canlandırma" anlamına gelmektedir. Genellikle, bir şeyin parçalarından veya kanıtlarından yola çıkarak eski halini ya da eksiksiz bir yapısını yeniden oluşturmayı ifade eder.

Eser, dinazorların fosil bulgularına dayanan bir rekonstrüksiyondur. Knight, paleontologlardan gelen verileri kullanarak dinazorların anatomisini ve hareketlerini görselleştirmiştir. Bu tür bilimsel illüstrasyonlar, tarih öncesi canlıların yaşam biçimini ve davranışlarını canlandırma amacı taşımaktadır. Fosil kayıtlarına ve bilimsel verilere dayandırıldığı için bilimsel illüstrasyon olarak kabul edilmektedir.

Leaping Laelaps, bilimsel illüstrasyonun sınırlarını genişleten bir çalışma olmasının yanı sıra bilimsel doğrulukla sanatsal ifadeyi bir araya getirerek, dinazorların sadece fiziksel özelliklerini değil, aynı zamanda hareket ve davranışlarını da izleyiciye aktarmayı amaçlamıştır. Bu nedenle, hem bilimsel hem de sanatsal bir eser olarak değerlendirilmektedir.

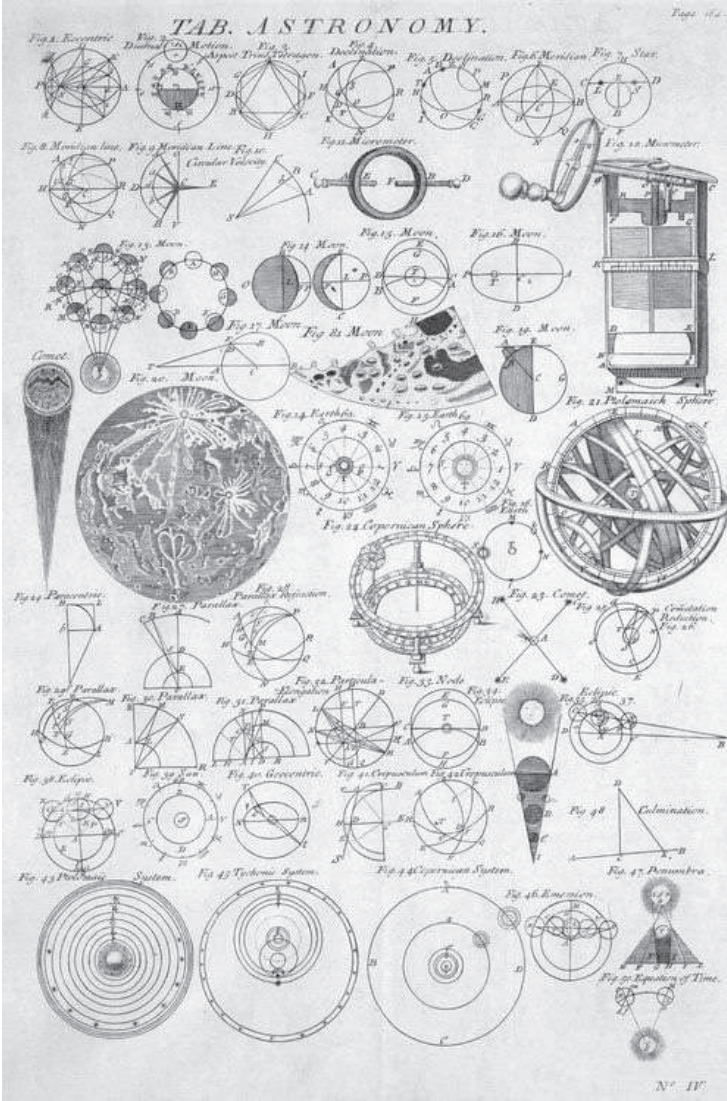
3.6. Astronomi ve Uzay İllüstrasyonu

Astronomi ve Uzay İllüstrasyonu, astronomi bilimini, uzay keşiflerini ve kozmik fenomenleri¹⁶ görsel olarak tasvir eden bir disiplindir. Gökbilimsel olayların, gezegenlerin, yıldızların, galaksilerin ve diğer uzay objelerinin bilimsel doğruluğa ve estetik duyarlılığa dayalı olarak resmedilmesi amaçlanmaktadır. Bilim insanları ve toplumun çoğunluğu için kapsamlı astronomi konularını görselleştirerek anlaşılır hale getirmek için kullanılmaktadır.

Uygulama alanları; popüler bilim yayınları (National Geographic, Popular Science vb.), akademik yayınlar ve sunumlar, müzeler ve planetaryumlar¹⁷. Kara delikler, yıldız evrimi, galaksi oluşumu veya gezegen sistemlerini görselleştirerek geniş kitlelere açıklamak için de kullanılmaktadırlar.

16 Kozmik fenomen, evrende gerçekleşen veya gözlemlenen doğal olayları ve süreçleri ifade eden bir terimdir. “Kozmik” kelimesi, “evrenle ilgili” anlamına gelirken, “fenomen” ise “olay” veya “görünüm” demektir. Dolayısıyla, kozmik fenomen, evrenin çeşitli bölgelerinde meydana gelen büyük ölçekli olaylar veya süreçlerdir.

17 Planetaryum, gökyüzünü, yıldızları, gezegenleri ve diğer gök cisimlerini bir kubbe üzerine yansıtarak simüle eden özel bir mekandır. Planetaryumlar, astronomi ve uzay bilimleriyle ilgili bilgilerin görsel olarak sunulmasına olanak tanırırlar.



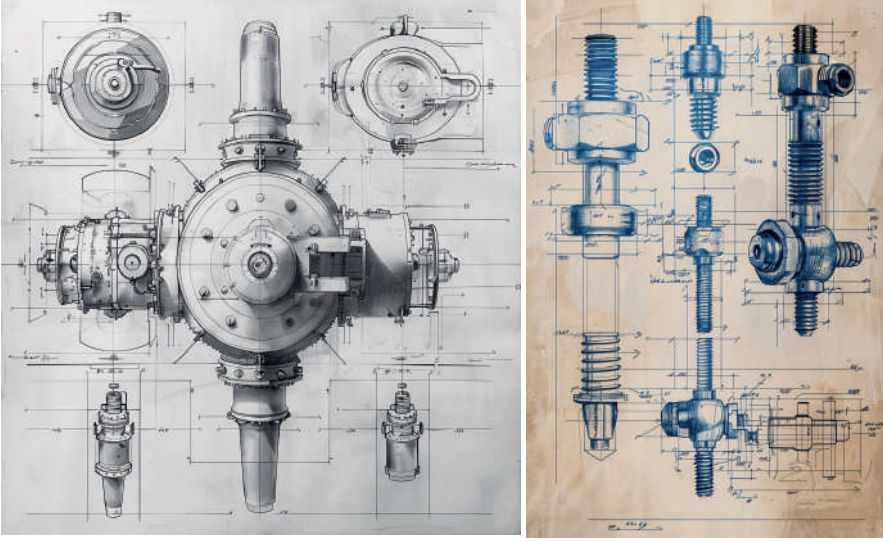
Görüntü 8: Astronomi ve Uzay İllüstrasyonu

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/8866530505866118/>

Astronomi ve Uzay İllüstrasyonları, teleskop gözlemleri, uydu verileri ve bilimsel hesaplamalar gibi kaynaklara dayandırılmaktadır. Ayrıca kozmik yapıların gerçek boyutlarını, renklerini ve fiziksel özelliklerini mümkün olduğunca doğru şekilde yansıtmaktadırlar.

3.7. Mekanik ve Teknik İllüstrasyon

Mekanik ve Teknik İllüstrasyon, tasarım ve mühendisliğin kesişiminde çok önemli bir rol oynamaktadır. Makinelerin, sistemlerin veya teknik süreçlerin işleyişini görselleştiren çizim veya görsellerden oluşmaktadırlar. Bu tür illüstrasyonlar, genellikle teknik detayları, yapı bileşenlerini ve işlevlerini açıklığa kavuşturmak için kullanılmaktadır. Teknik illüstrasyonlar, mühendislik, tasarım, eğitim ve üretim gibi alanlarda oldukça önemli bir yere sahiptirler.



Görüntü 9-10: Teknik İllüstrasyon

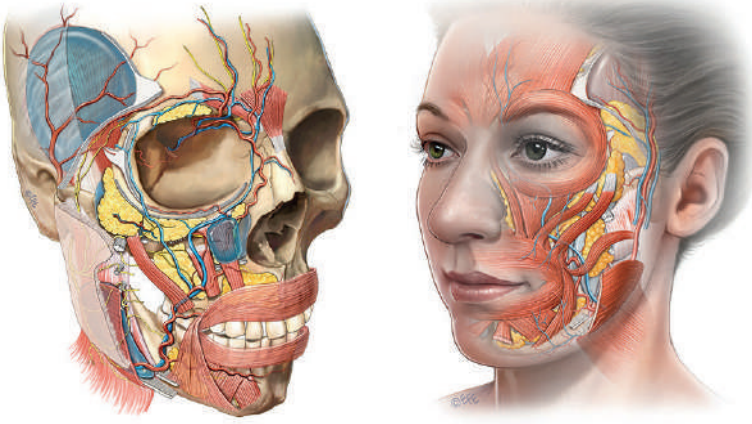
Kaynak: <https://pixabay.com/tr/illustrations/teknik-resim-mekanik-ayg%C4%B1t-8806632/>

Herhangi bir montaj kılavuzunda teknik çizimler hemen hemen her zaman çizilmektedir. Teknik illüstrasyonlar, karmaşık montaj görevlerini basitleştirerek görsel rehberlik sağlayan montaj kılavuzlarında önemli destekleyiciler olarak hizmet etmektedirler (Abe & Shingoh, 1993). Çok komplike bir cihazın kurulumunda hiçbir şey bilmeyen bir kişi için dahi yol gösterici olmaktadır. Teknik okullarda veya meslek eğitiminde, makinelerin nasıl çalıştığını açıklamak için de kullanılmaktadırlar.

3.8. Tıbbi İllüstrasyon

Tıbbi illüstrasyon, tıp ve sağlık bilimleriyle ilgili bilgileri görsel olarak ifade etmek için kullanılan, bilimsel doğruluğa dayanan çizim, grafik veya dijital

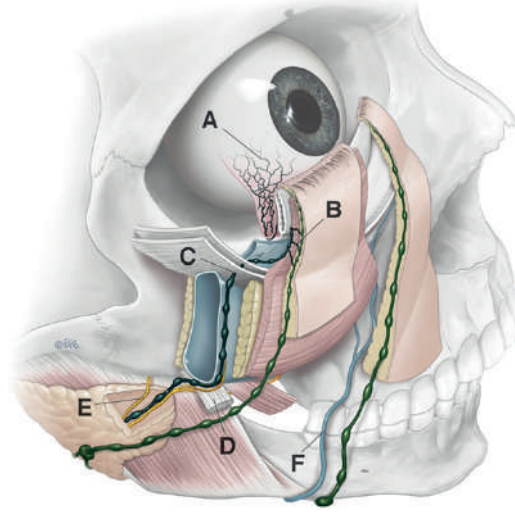
görselleştirme türüdür. Tıbbi illüstrasyon, insan vücudu, organlar, dokular, cerrahi prosedürler, hastalıklar ve tedaviler gibi konuları öğrenciler, doktorlar ve hastalara dair anlaşılır hale getirmek için görsel anlatım sağlamaktadırlar. Tarihsel anatomik çizimlerden günümüzün artırılmış gerçeklik destekli dijital illüstrasyonlarına kadar zaman içinde önemli ölçüde gelişmiş; eğitim, cerrahi dokümantasyon ve hasta iletişimde çok önemli bir rol oynamaktadır.



Görüntü 11-12: Orijinal Çizime Dayalı Tıbbi İllüstrasyon

Kaynak: <https://www.leventefe.com.au/>

Çağdaş tıp illüstratörleri, doğru ve erişilebilir resimler oluşturmak için tablet ve yazılım gibi dijital araçları kullanır ve teknolojinin sağladığı yenilikler, bilimsel illüstrasyona yeni başlayanlar için tasarım sürecini kolaylaştırmaktadır (Kimura ve ark., 2023). Tıbbi illüstrasyonlar için benimsenen tekniklerden dijital illüstrasyon; monitör veya çizim tableti, Adobe Illustrator veya Photoshop gibi bilgisayar yazılımlar kullanılarak yapılmakta veya illüstrasyonlar elle çizildikten sonra post prodüksiyonda kullanılmaktadır.



Görüntü 13: Alt Göz Kapağı Ruleti

Kaynak: <https://www.leventefe.com.au/visual-thoughts-on-the-lower-eyelid-roulette/>

Tıbbi illüstrasyonlar ayrıca halk sağlığı iletişimde çok önemli bir rol oynar ve anlaşılması zor tıbbi bilgileri çeşitli topluluklar için anlaşılabilir / erişilebilir hale getirebilir (Naicker, 2023). Kısaca Tıbbi illüstrasyonlar, insan diseksiyonlarını ve fizyolojik kavramları ifade etmek, net infografikler yoluyla açıklayıp, öğrenmeyi geliştirmek ve yenilikçi görüntüleme tekniklerini bilimsel illüstrasyonlara entegre etmek için çok önemlidir. Aynı zamanda kapsayıcı temsili teşvik eder, tıp eğitimindeki önemini pekiştirir ve sağlık iletişimini geliştirir.

4. Bilimsel İllüstrasyonun Modern Uygulamaları: Gelenekselden Dijitale Bilimsel İllüstrasyonlar

Bilimsel illüstrasyon, tarih boyunca bilgi aktarımının ve bilimsel iletişimin temel unsurlarından biri olmuştur. Doğanın yapısının anlaşılması, düzenli bir şekilde belgelendirilmesi ve öğretimi için bilimsel illüstrasyonlara duyulan ihtiyaç yüzyıllar boyunca devam etmiştir. Geleneksel tekniklerden dijital yaklaşımlara evrilen bu alan, sadece estetik bir ifade aracı olmaktan öte, bilimsel doğruluk ve detayın önem kazandığı özel bir disiplin olarak kabul edilmektedir.

Geleneksel illüstrasyon teknikleri genellikle kara kalem, suluboya ve bakır levha gravürleri gibi malzemelerle uygulanmış ve dönemin bilimsel

yayınlarında yerini almıştır. O dönemde bilimsel illüstrasyon, bir belgeleme aracı olmasının yanı sıra estetik bir ifade şekli olarak da değerlendirilmiştir.

20. yüzyılın sonları ve 21. yüzyılın başlarında dijital teknolojilerin gelişimi, bilimsel illüstrasyonun uygulama alanlarını ve tekniklerini önemli ölçüde değiştirmiştir. Grafik tasarım yazılımları, üç boyutlu modelleme teknolojileri ve dijital boyama teknikleri, bilimsel illüstrasyonları daha detaylı, gerçekçi ve etkili bir şekilde oluşturma imkanı sunmuştur. Dijital ortam, aynı zamanda hızlı düzenleme ve çoklu platformlarda paylaşım avantajları sunarak bilginin daha geniş kitlelere ulaşmasını kolaylaştırmıştır.

Günümüzde bilimsel illüstrasyon, tıp, biyoloji, arkeoloji, jeoloji ve astrofizik gibi çeşitli disiplinlerde yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Örneğin, tıbbi illüstrasyonlarda çok boyutlu görsel anlatımlar, detaylı ve farklı perspektiflerden ele alınan görseller, cerrahi prosedürlerin (ameliyat süreçlerinin) ve anatomik yapıların (insan vücudundaki organlar, dokular ve sistemlerin) daha net, anlaşılır ve doğru bir şekilde gösterilmesinde kritik bir öneme sahiptir. Aynı şekilde ekoloji ve botanik alanlarında dijital illüstrasyonlar, bitki ve hayvan türlerinin tanımlanmasında ve korunmasında önemli bir rol üstlenmektedir.

Tüm bunlarla birlikte disiplinlerarası yaklaşımların önemi giderek artmaktadır. Örneğin, veri görselleştirme teknikleri, büyük verinin analizini destekleyen önemli bir bileşen olarak bilimsel illüstrasyona entegre edilmektedir.

Gelecekte bilimsel illüstrasyonun, yapay zeka destekli algoritmalar ve artırılmış gerçeklik teknolojileri ile daha da geliştirilmesi beklenmektedir. Bu yenilikler, bilimsel bilginin daha etkili bir şekilde aktarılmasına ve daha geniş bir etki alanı yaratmasına olanak tanıyacaktır. Aynı zamanda bilimsel illüstrasyonun bir sanat formu olarak estetik ve bilimsel değerlerini koruyarak gelişimini sürdüreceği öngörülmektedir.

Bilimsel illüstrasyon, geleneksel tekniklerden dijital teknolojilere uzanan gelişim süreci boyunca bilimsel bilgi ve estetiğin birleştiği bir alan olarak evrim geçirmiştir. Günümüzde disiplinlerarası yaklaşımlar ve dijital yenilikler, bilimsel illüstrasyonun değerini daha da artırarak bilginin yayılması ve anlaşılması için etkili bir yol sunmaktadır. Bu bağlamda, bilimsel illüstrasyonun gelecekte bilim ve sanat dünyasında çok daha önemli bir rol oynaması beklenmektedir.

Kaynakça

- Abe, N. & Shingoh, T. (1993), *Makinelerin tanınımından teknik çizimlerin oluşturulması*, 2. IEEE Robot ve İnsan İletişimi Uluslararası Çalıştayı Bildirileri , Tokyo, Japonya, s. 79-83, doi: 10.1109/ROMAN.1993.367744.
- Calkins, C. M., Franciosi, J. P., & Kolesari, G. L. (1999). *Human anatomical science and illustration: The origin of two inseparable disciplines*. *Clinical Anatomy*, 12(2), 120–129. [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1098-2353\(1999\)12:2<120::AID-CA7>3.0.CO;2-V](https://doi.org/10.1002/(SICI)1098-2353(1999)12:2<120::AID-CA7>3.0.CO;2-V)
- Cervino, C., Correia, E., & Alcaraz, M. (2015). *Scientific illustration: An indispensable tool for knowledge transmission*. In *Proceedings of the 3rd International Conference of Illustration and Animation*, 261-277.
- DK., (2014). *Bilim Tarihi: Kronolojik Zaman Çizelgesi*. Alfa Yayınları, s. 89.
- DK., (2019). *Bilim nasıl çalışır: Görsel olarak açıklanan gerçekler*. Alfa Yayınları.
- Etheridge, K. (2020). *The Flowering of Ecology: Maria Sibylla Merian's Caterpillar Book* (Vol. 3). Brill.
- Garces, A. (2021). *Art and science: The importance of scientific illustration in veterinary medicine*. *International Journal of Veterinary Sciences and Animal Husbandry*, 6(3), 30–33. <https://doi.org/10.22271/veterinary.2021.v6.i3a.357>
- Chamsi-Pasha, M., & Chamsi-Pasha, H. (2020). *The contribution of Islamic culture to the development of medical sciences*. *History*, 6(2). <https://www.jbima.com>
- Kimura. M., Kondo. Y., Hyodo. M., Hashimoto K., (2023). A Simple Method for Creating Medical Illustrations Using Tablets. *Cureus*, doi: 10.7759/cureus.40841
- Marques, D. (2017). *Scientific illustration overview*. *Proceedings of the International Colloquium Image in Science and Art*, 175-182.
- Naicker, J. (2023). *Medical Illustration in Anatomy*. In: Shapiro, L. (eds) *Graphic Medicine, Humanizing Healthcare and Novel Approaches in Anatomical Education*. *Biomedical Visualization*, vol 3. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-39035-7_4
- Taheri, A., (2020). *The Anatomy Illustration in Some of the Western and Iranian Medical Manuscripts*. *Journal of Research on History of Medicine*, 9(3):163-178.
- Pyle, C. M. (2000). *Art as science: scientific illustration, 1490–1670 in drawing, woodcut and copper plate*. *Endeavour*, 24(2), 69-75.
- Venancio, M., (2022). *Scientific Illustration: A Brief Review and The Emergence of 3D Illustration*, *Environmental Smoke*, 5(2), 10-14.
- Wellisch, H. (1975). *Conrad Gessner: A Bio-Bibliography*. *Journal of the Society for the Bibliography of Natural History*, 7(2), 151-247.

BAĞLANTILAR

Bağlantı 1: <https://sarkac.org/2017/07/micrographia-osman-bahadir/> (Erişim Tarihi: 02.12.2024)

Bağlantı 2: https://tr.wikipedia.org/wiki/Frank_H._Netter (Erişim Tarihi: 07.12.2024)

Bağlantı 3: <https://stoneandgray.co.za/blogs/news/what-is-botanical-illustration> (Erişim Tarihi: 09.12.2024)

Bağlantı 4: <https://sarkac.org/2017/07/micrographia-osman-bahadir/> (Erişim Tarihi: 09.12.2024)

Bağlantı 5: https://en.wikipedia.org/wiki/Charles_R._Knight (Erişim Tarihi: 11.11.2024)

İllüstrasyonların Bilgi Grafiklerinde Kullanımı

Ekin Su Kuzu¹

Özet

Bilgi görsellerinin tarihi çok eskilere dayandırılrsa da; küreselleşen toplum yapısı ile bilginin karmaşık ve çok olması, bunun yanında enformasyon çağının getirileri ile bilginin dönüşüm geçirmesi bilgi grafiklerinin yaygınlaşmasına yol açmıştır. Bilgi grafikleri, karmaşık ve yoğun bilgilerin izleyiciye net ve sade bir dille aktarımını görsel destekleyici ve anlatılarla gerçekleştirmektedir. İllüstrasyon, bilgi grafiklerinde kullanılan en yaygın tekniktir. Bunun sebebi, bilgi grafiklerini daha anlaşılır ve yaratıcı bir dille ifade edebilme özelliğidir. Bu araştırma ile, bilgi grafikleri ve bilgi grafiklerinde kullanılan yöntemler ele alınarak; bilgi grafiklerinde illüstrasyonun yeri ve kullanımına değinmek amaçlanmıştır. Bilgi grafiğinde illüstrasyon çeşitleri ve tekniklerine de yer verilerek, örnek görsellerle çalışma desteklenmek istenmiştir. Araştırma ile, bilgi grafiklerinde kullanılan illüstrasyonların anlatı dili ve estetik olarak yarattıkları etkinin önemi sunulmuştur.

Giriş

21. yüzyılda bilgi çağının oluşması durumu, düşünme ve iletişim kurma biçimini kökten değiştirmektedir. Öğrenme ve paylaşma üzerine gelişen kültürel yapı; sosyal medyanın giderek yaygınlaşmasıyla dönüşüm geçirmektedir. Bu durum, hızlı ve kontrolsüz bilgi akışının tüketilmesi ve işlenmesi gerekliliğini kaçınılmaz kılmaktadır. Bu doğrultuda, toplumun ve bireyin daha iyi iletişim kurabilmesi adına yeni yöntem ve çözümler gerekmektedir. Birçok farklı biçimdeki bilgi grafikleri / bilgilendirme grafikleri / infografikler, bu yeni düşünme biçiminin çözümlerinde yer almaktadır. Bilginin görselleştirilmesi, bilgi sisteminin görsel işleme gücünün kullanılarak hızlı ve verimli bir şekilde görüş ve anlayış kazandırmasıdır. Belirli bir problemi çözmeyi amaçlayan bilgilendirme tasarımları, işlevsellik için “bilginin görselleştirilmesi” anlamında kullanılmaktadır. Veriler görsel

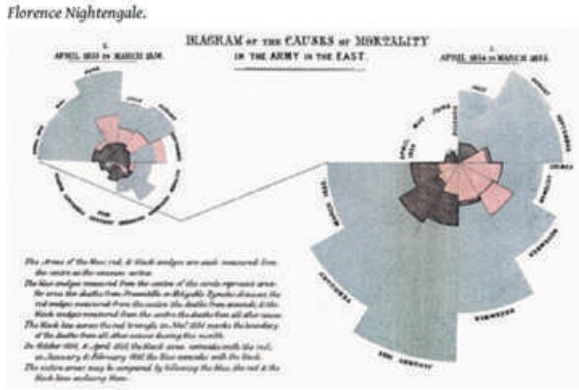
1 Doç. Dr. Ekin Su KUZU, Giresun Üniversitesi Görele Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü, ekinsutopcu@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3280-6036>

formlara kodlandığı takdirde, insan beyninin karmaşık ilişkileri ve örüntüleri tanımlama / kavrama konusunda daha iyi oldukları bilinmektedir. Bu bağlamda bilgi grafikleri, verileri görselleştirmenin en etkili yolu olarak görülmektedir. İllüstrasyonlar ise, bilgi grafiklerinde kullanılan ilgi çekici ve estetikleştirme amaçlı bir yöntem olarak öne çıkmaktadır.

Bilgilendirme Grafikleri ve Kullanım Alanları

Bilgi grafikleri olarak kabul edilebilecek ilk görsellerin mağara resimleri olduğu bilinmektedir. Bilgi grafikleri, çoğu insanın günlük yaşam içerisinde aşına oldukları bir kavram olarak, bilgi ve bilgilendirmeye yönelik zor ve karmaşık bir konuyu kolayca anlaşılabilir bir görsel formata dönüştürmektedir. Bu bağlamda, geçmişte kullanılan hiyeroglifler, simgeler / semboller ve haritaların da benzer amaçlara sahip olduğu söylenebilmektedir.

Bilgi tasarımını, insanlar en eski mağara resimlerinden günümüz veri görselleştirmesine kadar her zaman bilginin bir temsili olarak grafiksel tasvirler olarak kullanmışlardır. Etkililik durumu, Florence Nightingale'in Kırım Savaşı sırasında İngiliz Ordusu'nun ölüm nedenlerini göstermek için oluşturduğu (Görsel 1) infografikte görüldüğü gibi, Viktorya Dönemi'ne kadar uzanmaktadır. Bu, daha önce birliklerin sağlık ve hijyen endişelerine duyarsız kalmış olan Parlamento'ya sunulmuş ve hastalıkların yayılması hakkında yeni bir düşünce tarzı getirmiştir (Kopf, 1916: 390-392).



Görsel 1. Florence Nightingale'in Kırım Savaşı sırasında İngiliz Ordusu'nun ölüm nedenlerini göstermek için oluşturduğu infografik. (Soliman, 2019).

Bilgi grafiği (infografik) terimi ilk olarak 1970 yılında Londra grafik tasarım danışmanlığında, grafik tasarımın dallarından biri / bir alt disiplini / parçası olarak tanımlanmış; daha sonra 1979 yılında terim olarak "Information Design

Journal'da” yayınlanmıştır. Ortaya çıkışından itibaren terim etkili bir şekilde grafik tasarımcılar tarafından yaygın olarak kullanılmakta ve bilinmektedir. Araştırmacılar ve profesyoneller arasında, bilgi grafikleri modern haliyle 1982 yılında Amerika Birleşik Devletlerinde güçlü bir şekilde yaygınlaşmaya başlamıştır. Bunun sebebi, toplumsal kültürün gelişmesi, bilginin çoğalması ve karmaşıklaşmasıyla birlikte algılanabilirliğe ve anlaşılabilirliğe bir çözüm olarak sunulmasıdır. Bu durum kişisel bilgisayarların yaygınlaşmasıyla da birlikte, grafik işlemciler için yazılımların ve grafik istatistikleri oluşturmaya yardımcı olan yazılımların ortaya çıkmasına yol açmıştır. Bilgi Grafiklerinde kullanılan (bilgilendirici veya açıklayıcı) grafiklere bilimsel grafik terimi denmektedir. Bir konuda yer alan bilgileri açıklığa kavuşturmaya yarayan ve uzun bilgileri tanımlayan göstergeleri ifade etmek için karmaşık bilgileri açıklamaya yardımcı olmaktadır. Ayrıca, amacı kelimeyle birlikte gelen işlevi açıklığa kavuşturmak olan çizimlere de atıfta bulunmak için kullanılır (Soliman, 2019).

“Bilgi grafiği (infografik) belirlenen içeriğe ait bilgi ve hedeflenen görsel mesajın algılanmasını içermektedir. Bilgi grafiği illüstrasyon, fotoğraf, harita, diyagram, piktogram, tablo, sembol veya renk kodlaması ile görsel mesajı hedef kitleyle buluşturan etkileşimli bir tasarım anlayışıdır” (Candemir, 2022: 59). Görselleştirme, insanların görsel bilgileri algıladığı, yorumladığı, kullandığı ve ilettiği mekanizmalar olarak tanımlanmaktadır. Görselleştirmenin temel amacı, grafiksel araçlar kullanarak bilgileri daha açık ve etkili bir şekilde iletmektir.

21. yüzyılda, veri görselleştirmeleri masüstü yayıncılık, web sitesi / blog yayıncılık ve Coğrafi Bilgi Sistemleri (CBS) dahil olmak üzere yaygın olarak kullanılan bilgisayar sistemlerine uygulanmaktadır. Bilgi grafikleri okuyucuların bilgileri hızlı bir şekilde anlamalarına ve işlemelerine yardımcı olmaktadır. İyi bir bilgi grafiği, yalnızca okuyuculara hikaye anlatmakla / mesaj iletmekle kalmaz, aynı zamanda ilgi yaratır; bunun yanında, bilginin ve görselin okuyucuları nasıl etkilediğini de göstermektedir (Siricharoen, 2013: 169). Bilgi grafikleri karmaşık, uzun ve tekdüze bir anlatıyı görsel anlatıyla destekleyerek izleyiciye daha anlaşılabilir ve basit bir dille sunmaktadır (Görsel 2).



Görsel 2. İnfografik Tasarlama Sürecini Gösteren bir İnfografik Tasarımı Örneği.
Kaynak: <https://venngage.com/blog/how-to-make-an-infographic-in-5-steps/>

Bilgi grafiklerinde yer alan çizimler, sözlü dil, yazılı sözcük veya fotoğrafla açıklanamayan bilgilerin daha anlaşılır hale getirilmesinde önemli ve etkili bir rol oynamakta olup; açıklayıcı bir görsel bilgi alanı yaratma özelliğine sahiptir. Bilgi grafiklerinde kullanılan çizimler, bilgilendirme amaçlı konular hakkında ayrıntılı bilgiler vermenin yanında; fotoğraflanamayan veya çıplak gözle görülemeyen bir konuyu da sunabilmektedir. Bu durum, bilginin ve verinin görselleştirilmesinde tasarımcının doğru bir anlatıyla bilgiyi görselleştirmesi durumunu ortaya koymaktadır.

Etkili bir şekilde tasarlandığında, infografikler görsel bir hikaye anlatmaktadır. Bilgiyi kolaylaştırma amacına ulaşmak için verilere çizimlerle canlılık kazandırmaktadır. Bilgi grafiği çizimlerle metni eğlenceli ve pratik bir anlatıyla iletmede kullanılır. Bilgilendirici grafikler, tek başına karmaşık bilgileri anlaşılması kolay bir hale getirebilmektedir.

Genel olarak, basit veri görselleştirmesine dayalı yeni formatlar keşfetmeye yönelik, ortamda kabul görmüş bir standart bilgi grafikleri formu bulunmaktadır. Ancak bilgi grafikleri, okuyuculara bundan daha fazlasını sağlayan bir alan ve çeşitlilik sunmaktadır. Çubuk grafiklerden pasta grafiklerine, tablolardan diyagramlara kadar verileri görselleştirmek için birçok grafik türü bulunmaktadır. Bunun yanında, veri görselleştirmede

tasarımın görsel anlatılarından da faydalanmaktadır. Bunlardan en yaygını ve etkilisi illüstrasyonlardır. İllüstrasyonlar, veri görselleştirilmesinde sınırsız ve belirgin olanaklar sağlamaktadır. Fotoğrafın ve tabloların aksine estetik ve ilgi çekici bir etki sunmaktadırlar. Grafikler, verileri keşfetmekte başka hiçbir yaklaşımın başaramayacağı olanaklar tanımaktadır.

Tasarımcının görsel olarak netleştirmek istediği verileri bulunuyorsa bilgi grafikleri tercih edilmektedir. Bir marka için önemli olan temel sorunları öne çıkarabilmekte bilgi grafikleri etkili bir yöntemdir (Soliman, 2019). İllüstrasyonlar, bir konuyu güvenilir bir şekilde temsil etmenin / görselleştirmenin bir yolu olabilir, bunun yanında çeşitli olanaklar ve seçenekler de sağlayabilir. Yaratıcı ve dinamik görsellerle bilgiyi zenginleştirebilen, ilgi çekici ve okunabilir bir formata dönüştürebilen güce sahiptir.

Bilgi grafikleri, bilgiyi mümkün olan en açık ve tarafsız şekilde iletmeyi amaçlıyorsa, tasarımcı için öncelik anlama, sonra akılda tutma ve ardından ilgi çekicilik konularına odaklanmaktadır. Bu durum, akademik, bilimsel ve ticari tasarım uygulamalarında yaygındır, çünkü bu alanlar genellikle izleyicilerin bilgiyi iletmesi ve anlamasını sağlamanın dışında herhangi bir şeye odaklanmamaktadır. Bu ortamda ilgi çekicilik daha az gereklidir, çünkü izleyici genellikle sadece bilgiye ihtiyaç duymakta ve sonuç olarak onu aramaktadır. İlgi çekicilik yalnızca izleyicilerin dikkatini çekerek daha fazla anlayış sağladığında faydalı bulunmaktadır. Bilgi grafikleri, genellikle bilgi için bir kaynak olarak kullanılmakta; bu nedenle akılda tutma ikincil bir öncelik olarak görülmektedir. Bilimsel ve akademik toplulukların üyeleri, yazılım kullanarak oluşturulan bilgi grafiklerini ifade etmek için sıklıkla görselleştirme terimini kullanmaktadırlar. Bu tür programlar, benzer bir biçimde farklı bilgileri işleyebilir (Lankow vd., 2012).

Bilgi grafikleri, özellikle iş dünyasında yaygın bir ihtiyaç olarak görülmektedir. Tüketicilerin reklam ve pazarlama çabalarına karşı giderek daha fazla kuşkucu olmaları, markaların mesajlarını iletmek için tüketicilere yeni bir şekilde hitap etmelerini kaçınılmaz kılmaktadır. Bu durum, bilgi sunumu beraberinde getirmektedir. Bilgi grafikleri, bu bilgilerin aktarılmasında ve tüketiciyi etkilemede yaygın kullanılan bir seçenektir. Ürün ile ilgili içerik bilgileri verme, ürünü tüketicieye öz bir şekilde tanıtmaya bu duruma örnek verilebilmektedir (Görsel 3).



Görsel 3. Ambalaj Tasarımında Marka İçerik Tanıtımı için Uygulanmış İnfografik Çalışması. Kaynak: [https://www.behance.net/gallery/17996535/](https://www.behance.net/gallery/17996535/Illustrative-Infographic-project-1-Packaging-design) Illustrative-Infographic-project-1-Packaging-design

Moritz Stefaner'a göre, "bilgi görselleştirme ve bilgi grafikleri, alıcıyı ve verileri ciddiye aldıklarında etkili bir şekilde çalışır" (akt. Lankow vd., 2012). Tasarım bilgileri bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde yanlış temsil ediliyorsa veya çarpıtılıyorsa, estetik olarak ne kadar çekici görünürse görünsün işlevsel görülmemektedir. Bir bilgi tasarımı, uygunluk ve etkililik açısından, bireysel tercihlere göre değil, hedeflere ve görüntülenen bilgilere göre belirlenmelidir. Tasarım, soruna görsel bir çözümün uygulanmasıdır; bireysel öğelerden (bir çizim veya simge) ziyade, bütünsel bir yaklaşımın temsilidir.

İllüstrasyonun Bilgilendirme Grafiklerinde Yeri ve Önemi

Bilginin iletilmesini gerektiren illüstrasyonlar bir alanda gerekli bir konuyu tamamlayıcı bir araç olarak kullanılmaktadır. Bu tür çizimler, ayrıntıları niteliklendirebilmenin yanında, mekanik cihazların açıklanmasında fayda sağlamaktadır. Bilgi grafiği illüstrasyonları, tıp, doğa, astronomi, spor, endüstri vb. çeşitli alanlarda yaygın kullanılmaktadır. Bunun yanında, tüketime yönelik pazarlama sektöründe yeme-içme, reklam vb. ürünlerde de eğlenceli bir etki yaratma amaçlı kullanıma sahiptir.

"Çağdaş illüstrasyon, çizim, boyama, baskı resim, kolaj, montaj, dijital tasarım, multimedya, 3D modelleme dahil olmak üzere çok çeşitli stil ve teknikleri kullanır. Amaca bağlı olarak illüstrasyon, etkileyici, stilize, gerçekçi veya oldukça teknik olabilir" (Eren ve Dilim, 2022: 1265). Bilgi grafiklerinde illüstrasyon kullanımı tasarımcıya bağlı olduğu için dikkatle çalışılması gereken bir alandır. Bilgi grafiklerinde kullanılan illüstrasyonlar her zaman

dođru sonucu vermeyebilir. Tasarımcı bir şey ifade etmek istiyorsa fikir veya konseptin dođası, illüstrasyonun en iyi seçim olup olmadığını belirleyecektir. Soyut konular veya belirgin bir görsel verinin olmadığı konularda, yaratıcı illüstrasyonel çizimlere başvurulabilmektedir.

İllüstrasyon, bir nesnenin elle çizilmiş veya vektör tabanlı tasviri olarak tanımlanabilir. Infografiklerde, bir nesnenin anatomisini göstermek veya estetik çekicilik katmak için illüstrasyon kullanılabilir. Bir fotoğraf veya resim teknik olarak bir görselleştirme değildir; ancak, bilgi tasarımı bağlamında, belirli bir bilgiyi ileten her neyse onu görselleştirme sürecine atıfta bulunan çizimler terime anlam kazandırmaktadır. Bu, verilerin görselleştirilmesini veya basite bir bilgi hiyerarşisini örnekleme, ayırt etmek veya göstermek için görsel ipuçlarının kullanılmasını içerebilmektedir.



Görsel 4. Dr. Sue Pillans, Yayınlar, ekip planlama günleri, bilgi notları, teklifler, sunumlar ve podcast'ler için oluşturulmuş infografik ve illüstrasyonlara bir örnek.

Kaynak: <https://drsuepillans.com/recording/infographics/>

İllüstrasyonlar, diđer iletişim araçlarından kendilerine özgü estetik ve iletişimsel nitelik özellikleri yaratabilmiş iletişim araçlarından biridir. Bu alan, tarih boyunca deđişen siyasi ve toplumsal koşullara, teknolojik ilerlemeye ve çeşitli sanatsal üslupların gelişimine göre deđişen ve gelişen bir sanatsal alan yaratabilmiştir. Çizimler ve metinler arasındaki ilişki, belirli bilgileri ifade etmek veya hikayeleri görsel olarak anlatmak, yeni dünyalar ve bedenler yaratmak için hayal gücü, yaratıcılık ve beceriyi birleştiren yakın bir ilişkiyi oluşturmaktadır. Bu nedenle, metinlere eşlik eden çizimler, kültürü nesnel

olarak yansıtan görsel bir miras sağlamanın yanı sıra birçok görsel ve işlevsel özellik kazandırmaktadır. İllüstrasyonlar, izleyiciye çıplak gözle görülmesi zor olan konuların ayrıntılı bir resmini vermektedirler. Bu sebeple, bilgi ve ayrıntıların iletilmesinde bilgi tasarımına uyum sağlama yetenekleriyle ve alıcının algısını / anlayışını nasıl etkiledikleriyle ön plana çıkmaktadır. Bilgi tasarımında kullanılan illüstrasyonlar, herhangi bir tasarımda yer alabilecek diğer tipografik unsurlara göre daha görsel ve estetik özelliklere sahip olarak bilinmektedir. Bilgi grafikleri, genel olarak, beynin tüm gerçek ve görsel alanlarına hitap ettiği için zihinsel ve entelektüel yetenekleri geliştirmek için daha uyarıcıdır. Bilgi grafikleri, birden fazla fikri içerisinde barındırıyorsa görsel çekiciliği sağlayacak şekilde tasarlanmalıdır. İllüstrasyonlar, bilgi grafiklerini doğru ve net sanatsal çizgilerle kolaylaştırmayı mümkün kılmaktadır (Soliman, 2019).

Bilgi grafiklerin temel malzemesi, çizgiler, geometrik şekiller, oklar, çeşitli semboller ve çizimleri içeren bilgi özünden oluşmaktadır. İllüstrasyonlar gerçekçi ya da kurgusal konuları ele alan mekanları, karakterleri ve olayları açıklamaya ihtiyaç duyan yaratıcı ve estetik çizimlerdir. İllüstrasyon çizimlerinde resimleme teknikleri fotoğraf dilinden öte fantastik ve keyif verici olabilmektedir. Bu durum, yaratıcılığın ve estetik bağlamın da güçlü olmasıyla ilişkili görülmektedir. İllüstrasyonlar bilgi grafiklerinde kullanıldıklarında, bilgileri görsel bir forma dönüştürerek daha kolay bir anlaşılabilirlik sağlamaktadır.

Bilgi grafikleri için çizilen illüstrasyonlar belirli ayrıntıları fotoğraflardan daha net bir şekilde açıklayabilmektedir. Örneğin, görülmesi veya fotoğraflanması zor olabilecek küçük motor parçalar büyütülebilir ve bu parçalar açıklamalarında etiketlenerek daha açıklayıcı bir hale getirilebilmektedir. Bunun yanında, bilgi grafiklerinde kullanılan illüstrasyonlar fotoğrafların sağlayamadığı eksiklikleri de kapatabilmektedir. İllüstrasyon çizimler ayrıca verilecek mesajı çarpıtabilecek istenmeyen ve gereksiz kısımları kaldırabilme kolaylıkları / olanakları sağlamaktadır. Bilgi grafiklerinde illüstrasyon kullanımı, fütüristik, gerçeküstü vb. yaratıcılık isteyen konularda tercih edilebilmektedir. Bu durumda, bir tasarımcının hayal dünyasına ihtiyaç duyulabilmektedir. Hikaye anlatımı gerektiren bilgi grafiklerinde de illüstrasyon kullanımı tercih edilmektedir; markalaşma ve reklamcılıkta yaratıcılık gerektiren işlerde, sıkıcı bir tablo veya bir dizi karmaşık bilgi içeriklerini basit bir dille daha ilgi çekici ve tamamen ayrıntılı bir çizimle aktarabilir.

Bilgi tasarımlarında kullanılan illüstrasyonlar, hikayenin içeriği ve genel atmosferini ifade edebilecek estetik duyguyu yansıtan yasalar ve görsel

kodlar kümesinden oluşmaktadır. Bilgiyi tasarlarken illüstrasyonların uygulanmasına kullanılan teknik yöntemler, infografiğin dergi veya kitap gibi basılı bir ortamda mı olacağı, yoksa internet gibi dijital bir ortamda mı yayınlanacağına ve konunun niteliğine göre değişmektedir.

Soliman'a göre bilgi grafiklerinde kullanılan illüstrasyon türleri şu şekildedir;

Tıbbi illüstrasyonlar, çözülmesi ve zor sağlık bilgileri, insan anatomisi vb. faydalandırıcı ve bilgilendirici kalkacak çizimlerden oluşmaktadır.

Coğrafi illüstrasyonlar, Dünya'nın katmanlarının, bunları oluşturan kayaların ve bunların zaman içinde değiştiği süreçlerin betimlemektir. Ayrıca, Ay ve Mars'ın jeolojisi gibi konuları da içerisine almaktadır.

Teknik illüstrasyon, teknik çizimler, teknik nitelikteki bilgileri görsel olarak iletmek, belirli boyutlar gerektiren yapıları farklı ölçüler ve ebatları farklı görüş açılarıyla göstermek amacıyla kullanılan grafik türlerinden biridir.

Bilgiyi tasarlarken illüstrasyonların uygulanmasında kullanılan teknik yöntemler ise şu şekildedir;

Gerçekçi temsil: Bu şekilde yapılan çizimler, tasarımcının gözüyle temsil edilen tüm ifade edici ayrıntıların illüstrasyonda kaydedilecek şekilde gerçek ve doğrudan somutlaştırılmasıyla ifade edilmektedir. Burada, abartı olmadan gerçekliği iletmek için üretilen illüstrasyonlar, insanlar, varlıklar vb. diğer şeylerin gerekli bileşenler ve unsurlarla görsel olarak güvenilir bir şekilde etkileşimde bulunan bir öznenin temsilidir.

Analitik gösterim: Bu yöntem, tek tek veya gruplar halinde incelenen öğelerin biçimini, kompozisyonunu, oranlarını, geometrik yapısını, alanını ve ilişkilerini incelemek ve analiz etmek için kullanılır.

İkonografik anlatım: Bilginin soyut bir biçimde resimsel, sembolik bir biçimde ifade edilmesidir.

Geometrik gösterim: Bu yöntem teknik nitelikteki konularda kullanılır. Bu tür, sayılara dayalı bilgi ve istatistiksel verilerin aktarılmasıyla ilgilidir (2019: 20).

Doğru kullanılmadığı takdirde, illüstrasyonlar bilgi grafikleri için zararlı olabilir. Örneğin, çizim zaman zaman dikkat dağıtıcı olabilir ve keşfedici bir bilgi grafiği için uygun tasarlanmayabilir. İllüstrasyonlar, insanlar mesajın ne olduğunu belirlemeye çalışırken görsellere bakarak zaman harcayabilirler. Bu sebeple, bilgi tasarımı için illüstrasyon üretilirken, hedef her zaman önce bilgi, sonra tasarım olmalıdır. Ancak, bir anlatı

infografikteki mesaj önceden belirlenmektedir. Bu nedenle, anlatılar iyi bir çizimin daha destekleyici rol oynayabileceği bir durumdur. İllüstrasyon, yanlış kullanıldığında insanları yanıltıyorsa da zararlı olabilir, çünkü illüstrasyon doğası gereği yanıltıcı değildir. Bilgi grafiklerinde görülen en yaygın hata, verilerin gösteriminin kazara bozulması durumudur.

Kuang'a göre, "İyi çizimler, aldatmacanın değil, baştan çıkarmanın tarafında kalmakta iyidir. Bir kez aldatmacaya bulaştıysanız, birinin güvenini boşa çıkarmış olursunuz." Bilgi grafiklerinde illüstrasyonlar bilgi içeriğine uyumlu olmalıdır. Bir infografik tasarım aynı zamanda belirli hedefleri, bilgileri ve bilginin doğru görsel temsillerini bulmakla ilgilidir. Doğru görsel temsillerine erişmek ise, başarılı bir çizim veya uygun veri görselleştirilmesi ile mümkündür; özetle her ikisini de kullanmayı gerektirebilmektedir (Lankow vd., 2012).

İllüstrasyonların Kullanıldığı Bilgilendirme Grafikleri Örnekleri

Bilgilendirme grafiklerinde illüstrasyon kullanımı izleyiciye ulaşmada etkilidir; aynı zamanda işlevsel ve estetik sonuçlar yaratmaktadır. Bu doğrultuda aşağıda bilgilendirme grafiklerinde kullanılan illüstrasyon tasarımlarına örnekler analiz edilmiştir.



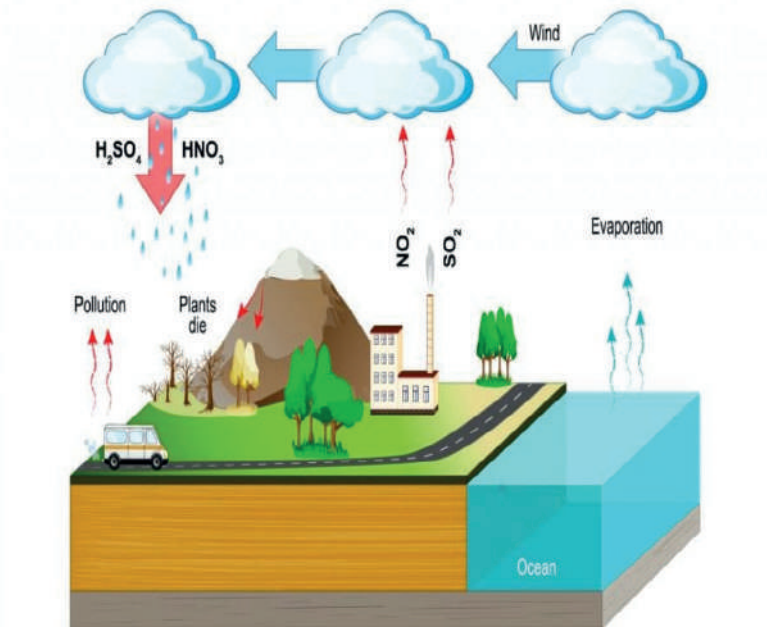
Görsel 5. Bilgi Grafiklerinde İllüstrasyon Kullanımına Örnek Çalışma. Kaynak: <https://99designs.com/profiles/luzvierastudio/designs/1347380>

Görsel 5'te yer alan örnekte bir içecek tanıtımı için organize edilmiş illüstrasyon tekniği ile tasarlanmış bir bilgilendirme tasarımı örneği yer almaktadır. Bu örnekte, içeriğe ait bilgiyi aktarmak için illüstrasyonun baskın kullanıldığı ve eğlenceli / dinamik bir biçimde görselleştirildiği görülmektedir. İkonografik bir anlatımla tasarlanmış, resimsel bir illüstrasyon tekniği kullanılmıştır.



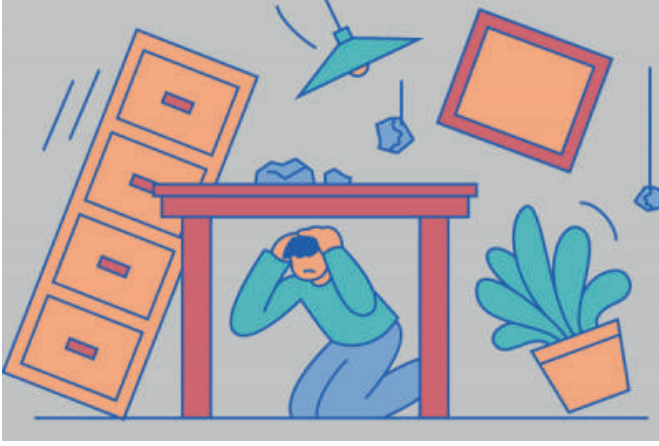
Görsel 6. Bilgi Grafiklerinde İllüstrasyon Kullanımına Örnek Çalışma, İşletme Infografik Tasarımı. Kaynak: <https://smartupvisuals.com/scrolling/business-infographic-design/>

İşletme infografikleri bilgilerin görsellere dönüştürülmesine yardımcı olmaktadır. Görsel 6'da iş yaşantısının sıkıcılığı durumu infografikler ile görsel verilerin eğlenceli ve ilgi çekici bir şekilde aktarılmasını beraberinde getirmiştir. Tasarımda yaratıcılığın ön plana çıktığı tasarımda, grafik elemanlardan faydalanarak iş dinamiğinin yükselişi görsel bir şekilde anlatılmıştır. Tasarımda analitik gösterim biçimlerinden ve formlarından faydalanarak vektörel illüstrasyonlar kullanıldığı görülmektedir.



Görsel 7. Bilgi Grafiklerinde İllüstrasyon Kullanımına Örnek Çalışma, Asit Yağmurları Nedenleri, Etkileri ve Çözümleri İnfografik Örneği, Kaynak: <https://allamericanenviro.com/tag/acid-rain/>

Görsel 7’de coğrafi alandaki verilerin aktarımı için tasarlanmış bir bilgi grafiği örneği bulunmaktadır. Asit yağmurlarının nedenlerinin, illüstrasyon kullanılarak anlatıldığı bilgilendirme örneğinde, veriler üzerinden gerçeğe dayalı bir ifade kullanılmıştır. Gerçekçi bir temsille ifade edilen illüstrasyonda, verilere dayalı bir sürecin illüstrasyonla ifade edilerek öz ve net bir anlatıya dönüştürüldüğü görülmektedir.



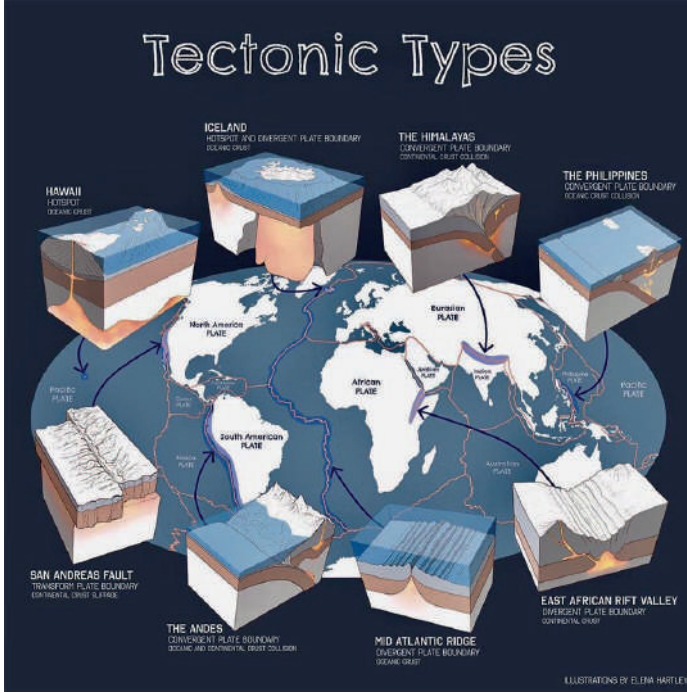
Görsel 8. Bilgi Grafiklerinde İllüstrasyon Kullanımına Örnek Çalışma, Deprem Bilgilendirmesi. Kaynak: <https://www.ci.wilsonville.or.us/administration/page/earthquake-safety>

Görsel 8'de Deprem bilgilendirmesi ile ilgili illüstrasyon tasarımı yer almaktadır. Depremde esnasında bir figür ve mekana yönelik illüstrasyon tasarımıyla izleyiciyi görselleştirme ile bilgilendirmek amaçlanmaktadır.



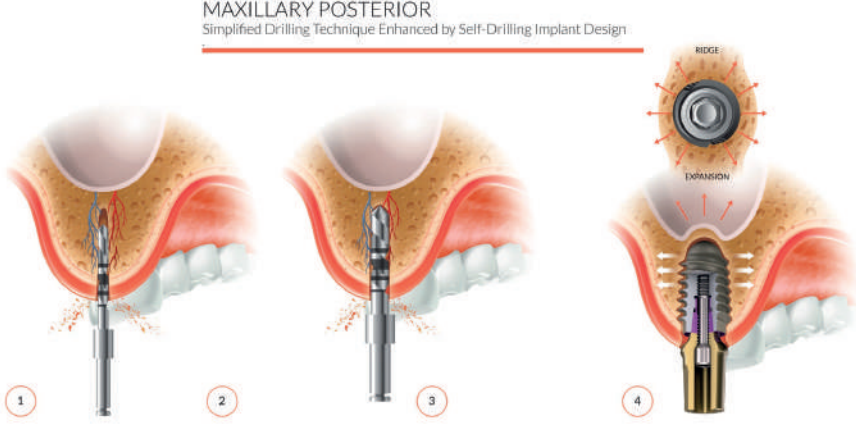
Görsel 9. Bilgi Grafiklerinde İllüstrasyon Kullanımına Örnek Çalışma, Sağlık Bilgilendirmesi. Kaynak: <https://www.cardiosmart.org/assets/infographic/coronavirus-and-your-heart-5-ways-to-keep-your-heart-safe-this-fall>

Görsel 9'da Sağlık amacıyla tasarlanmış illüstrasyon destekli bir bilgilendirme tasarımı örneği görülmektedir. Afiş olarak tasarlanan örnekte bilgi metinleri, bilgiye yönelik illüstrasyon figürler ile desteklenmiş, ayrıca bütünü etkileyen ağaç illüstrasyon çizimi ve koronavirüs imgesi ile tasarım desteklendirilmiştir. Burada amaç yoğun ve gerekli bir bilgiyi izleyiciye aktarırken görselleştirme ile destekleyerek ilgi çekici bir forma dönüştürmektir.



Görsel 10. Bilgi Grafiklerinde İllüstrasyon Kullanımına Örnek Çalışma, Tektonik Çeşitleri. Kaynak: <https://warrengography.weebly.com/plate-tectonics.html>

Tektonik şekilleri gösteren Görsel 10'da eğitim amaçlı bilgiye yönelik karmaşık bir bilgi görselleştirme yoluyla sade ve basit bir anlatıya dönüştürülmüştür. Görüntü olarak gözle görülemeyecek ve net algılanamayacak yer katmanları illüstrasyon biçiminde kolaylıkla aktarılmaktadır. Bu tarz bilgi grafiği illüstrasyonlarında bilginin doğru ve net bir şekilde görselleştirilmesi gerekmektedir. Analitik bir gösterimle ifade edilen örnekte, iletilmek istenen anlatı tasarımın diliyle güçlendirilmiştir.



Görsel 11. Bilgi Grafiklerinde İllüstrasyon Kullanımına Örnek Çalışma, Medical Çizim. Kaynak: <https://99designs.com/profiles/alfoart>

Medikal illüstrasyonlar da bilgilendirme amaçlı kullanılmaktadır. Gerçekçi bir temsille oluşturulan illüstrasyonlar alanda bilgi aktarımı ve görselleştirmenin etkisi bağlamında yaygın kullanılmaktadır. Bu alanda yapılan çalışmalarda, doğru verilerin ve gerçeğin net bir şekilde bozulmadan çizilmesi zorunlu bir durumdur.

Sonuç

Sonuç olarak bakıldığında, bilgi grafikleri 21. yüzyılın bir getirisi olarak yaygın olarak kullanılmaktadır. Özellikle, verilerin ve bilginin çokluğu ve karmaşıklık durumu bilgi grafiklerinin yaygınlaşmasını ve kullanılmasını kaçınılmaz kılmıştır.

Bilgi grafiklerinde sunulan konuya göre, bilgilerin tasarlanmasında kullanılan çizim yöntemleri değişmektedir. Infografikte yer alan görsellerin uygulanmasında kullanılacak birçok medya ve teknik bulunmaktadır.

İllüstrasyonlar, diğer iletişim araçlarından farklı görsel özelliklere sahip, güçlü bir iletişim aracıdır. İllüstrasyonlar, ortaya çıkısından bu yana basılı ve dijital medyada büyük önem taşımış; görsel ve iletişimsel işlevleri nedeniyle okuyucuya bilgi aktarmanın birincil aracı olarak kullanılmıştır.

Görselleştirme, insanın algılayışını ve anlayış biçimini güçlendirmektedir. Karmaşık verilerin görselleştirilmesi ve görsellerle desteklenmesi her zaman iletişimde iyi sonuçlar vermektedir. Bilgi grafiklerinin temelini verilerin görselleştirilmesi oluşturmaktadır. Bu bazen basit grafik biçimlerle bazen de çizimlerle ifade edilmektedir.

Bilgi grafiklerinde kullanılan illüstrasyonlar özellikle sağlık, coğrafya, eğitim vb. alanlarda, iş hayatında ve tüketim sektöründe; kısacası bilginin gerekliliğinin olduğu her alanda kullanılmaktadır. Bu bağlamda, illüstrasyonlar bilgi grafiklerinde zaman zaman gerçek bir anlatı sağlarken, zaman zaman da yaratıcılık ve destekleyici olarak yer almışlardır.

Bilgi grafiklerinin günümüzde kullanımında illüstrasyon destekli oluşu, ilgi çekiciliğini ve verimliliğini arttırmaktadır. Bu sebeple, bilgi grafiklerinde illüstrasyonların yeri ve öneminin oldukça güçlü olduğu görülmektedir.

Kaynaklar

- Abdurrahman Eren-Hasan Dilim .(2022).Yazılımsal Bir Dijital İllüstrasyon Tekniği: Ascü İllüstrasyon. Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences (Joshas)
- Kopf Ew (1916) Florence Nightingale As A Statistician. Publications of The American Statistical Association 15: 388–404.
- Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2012). Infographics: The Power Of Visual Storytelling. Hoboken, N.J., John Wiley & Sons, Inc.
- Siricharoen, W.V. (2013). Infographics: The New Communication Tools İn Digital Age.
- Solman, A. F. (2019). The Aesthetic and Communicative Values of İllustrations Used in Infographic. International Journal of Multidisciplinary Studies in Art and Technology, 2(2), 14-23. Doi: 10.21608/İjmsat.2019.179926
- Tülay Candemir.(2022).Yazınsal Bilginin Görselleştirilmesi: Su Kavramına Yönelik Bilgi Grafiği Uygulamaları. The Journal Of Türk-Islam World Social Studies

İnternet Kaynakları

- URL 1. <https://www.oreilly.com/library/view/infographics-thepower/9781118421598/xhtml/Chapter08c.html>

Görsel Kaynakça

- Görsel 1. Florence Nightingale'in Kırım Savaşı sırasında İngiliz Ordusu'nun ölüm nedenlerini göstermek için oluşturduğu infografik. (Soliman, 2019).
- Görsel 2. İnfografik Tasarlama Sürecini Gösteren bir İnfografik Tasarımı Örneği. <https://venngage.com/blog/how-to-make-an-infographic-in-5-steps/>
- Görsel 3. Ambalaj Tasarımında Marka İçerik Tanıtımı için Uygulanmış İnfografik Çalışması. <https://www.behance.net/gallery/17996535/Illustrative-Infographic-project-1-Packaging-design->
- Görsel 4. Dr. Sue Pillans, Yayınlar, ekip planlama günleri, bilgi notları, teklifler, sunumlar ve podcast'ler için oluşturulmuş infografik ve illüstrasyonlara bir örnek. <https://drsuepillans.com/recording/infographics/>
- Görsel 5. Bilgi Grafiklerinde İllüstrasyon Kullanımına Örnek Çalışma. <https://99designs.com/profiles/luzvierastudio/designs/1347380>
- Görsel 6. Bilgi Grafiklerinde İllüstrasyon Kullanımına Örnek Çalışma, İşletme İnfografik Tasarımı. <https://smartupvisuals.com/scribing/business-infographic-design/>
- Görsel 7. Bilgi Grafiklerinde İllüstrasyon Kullanımına Örnek Çalışma, Asit Yağmurları Nedenleri, Etkileri ve Çözümleri İnfografik Örneği <https://all-americanenviro.com/tag/acid-rain/>

Görsel 8. Bilgi Grafiklerinde İllüstrasyon Kullanımına Örnek Çalışma, Deprem Bilgilendirmesi. <https://www.ci.wilsonville.or.us/administration/page/earthquake-safety>

Görsel 9. Bilgi Grafiklerinde İllüstrasyon Kullanımına Örnek Çalışma, Sağlık Bilgilendirmesi. <https://www.cardiosmart.org/assets/infographic/coronavirus-and-your-heart-5-ways-to-keep-your-heart-safe-this-fall>

Görsel 10. Bilgi Grafiklerinde İllüstrasyon Kullanımına Örnek Çalışma, Tektonik Çeşitleri. <https://warrengography.weebly.com/plate-tectonics.html>

Görsel 11. Bilgi Grafiklerinde İllüstrasyon Kullanımına Örnek Çalışma, Medical Çizim. <https://99designs.com/profiles/alfoart>

Kutu Oyunlarında Görsel Dilin Evrimi: İllüstrasyon Tekniklerinin Tarihsel Gelişimi

Erkan Özkarakaş¹

Özet

Bu çalışma, 19. yüzyıldan günümüze kadar masa oyunlarının görsel tasarımında yaşanan önemli dönüşümleri incelemektedir. Masa oyunları, başlangıçta el yapımı ve işlevsel tasarımlarla sınırlı kalırken, teknolojik gelişmelerin etkisiyle estetik açıdan zenginleşmiş ve daha geniş kitlelere hitap eden bir forma evrilmiştir. Litografi ve baskı teknolojilerinin gelişimi, 19. yüzyılın ikinci yarısında oyun illüstrasyonlarını köklü bir şekilde dönüştürmüştür; renkli ve ayrıntılı tasarımlar, masa oyunlarının görsel cazibesini artırarak oyun deneyimini derinleştirmiştir. Bu dönemde “The Game of Life”, litografinin sunduğu görsel olanakların oyuncu deneyimine etkisini sergileyen çığır açıcı bir örnek olmuştur. Yüzyılda grafik tasarımın ve sanatsal akımların etkisiyle masa oyunları, sadece görsel estetik değil, aynı zamanda hikaye anlatımını destekleyen bir platform haline gelmiştir. “Monopoly” gibi oyunlar, görsel dilin işlevselliğini artırarak anlatıya derinlik kazandırmış; “Clue” ise tematik çizimlerle oyuncular arasında bir merak ve sürükleyicilik unsuru yaratmıştır. Sanatsal hareketler ve dönemin tasarım trendleri, oyunları hem kültürel hem de sanatsal birer ifade aracı haline getirmiştir. Yüzyıl, dijital teknolojilerin yükselişiyle masa oyunlarında yeni bir dönem başlatmıştır. Dijital çizim araçları ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi teknolojiler, tasarım süreçlerini hızlandırmış ve oyuncuların oyunlarla olan duygusal bağlarını güçlendiren yenilikçi illüstrasyonların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Makale, masa oyunlarının tarih boyunca sadece bir eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda kültürel değerleri yansıtan ve sanatsal bir ifade platformu olarak evrilen çok yönlü yapısını ortaya koymaktadır.

1 Başkent Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, ORCID NO: 0000-0002-0650-2904

Giriş

Masa oyunları, tarih boyunca yalnızca bir eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda kültürel ve sosyal etkileşimlerin bir yansıması olarak önemli bir rol oynamıştır. Farklı dönemlerde teknolojik, sanatsal ve toplumsal gelişmelere paralel olarak evrilen masa oyunları, 19. yüzyıldan itibaren litografi ve baskı teknolojilerindeki ilerlemelerle birlikte estetik bir dönüşüm yaşamıştır. Bu dönemde başlayan görsel devrim, masa oyunlarının hem tasarım sürecini hem de oyunculara sunduğu deneyimi köklü bir şekilde değiştirmiştir. El yapımı ve basit tasarımlara sahip oyunlardan, renkli ve ayrıntılı çizimlerle zenginleştirilmiş modern oyunlara geçiş, bu teknolojik yeniliklerin bir sonucudur. Litografinin 19. yüzyılda sanat ve ticarete geniş bir şekilde kullanılmaya başlanması, oyun illüstrasyonlarının niteliğini ve erişilebilirliğini dönüştürmüştür. Geleneksel baskı yöntemlerinden farklı olarak, litografi daha karmaşık ve renkli çizimlerin düşük maliyetle seri üretimine olanak sağlamıştır. Bu teknolojik yenilik, yalnızca oyunların görseelliğini artırmakla kalmamış, aynı zamanda daha geniş bir toplumsal tabakaya ulaşmasını sağlamıştır. Örneğin, “The Game of Life” gibi oyunlar, bu dönemde litografinin potansiyelini sergileyen önemli eserler arasında yer almıştır. Bu oyun, yalnızca renkli ve detaylı çizimleriyle dikkat çekmekle kalmamış, aynı zamanda oyuncuların oyun dünyasına daha güçlü bir şekilde bağlanmasını sağlayarak estetiğin oyun deneyimindeki rolünü pekiştirmiştir.

20. yüzyılda masa oyunlarının görsel dili, grafik tasarımın yükselişi ve renkli baskı teknolojilerindeki gelişmelerle daha da çeşitlenmiştir. Art Deco ve Modernizm gibi sanatsal hareketler, masa oyunlarının tasarımına estetik bir zenginlik katmıştır. Grafik tasarım ilkelerinin masa oyunlarına entegre edilmesi, hem oyunların görsel çekiciliğini artırmış hem de kuralların ve mekaniklerin daha etkili bir şekilde iletilmesine olanak tanımıştır. Bu dönemde görsel tasarımlar, oyuncuların oyun deneyimine katılımını kolaylaştıran ve stratejik karar alma süreçlerini destekleyen işlevsel araçlar olarak da ön plana çıkmıştır. Özellikle “Monopoly” ve “Clue” gibi oyunlar, illüstrasyonların oyuncu deneyimini nasıl derinleştirebileceğini ve hikaye anlatımına nasıl katkıda bulunabileceğini göstermiştir.

Dijital teknolojilerin 21. yüzyılda hızla gelişmesi, masa oyunlarının tasarımında yeni bir dönemi başlatmıştır. Artırılmış gerçeklik (AR), dijital çizim araçları ve çevrimiçi platformlar, sanatçıların ve tasarımcıların daha yaratıcı ve yenilikçi illüstrasyonlar üretmesine olanak tanımıştır. Dijitalleşme, masa oyunlarının yalnızca estetik yönlerini geliştirmekle kalmamış, aynı zamanda tasarım süreçlerini hızlandırmış ve maliyetleri düşürerek bağımsız tasarımcıların daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlamıştır.

“Hibrit Monopoly” gibi fiziksel ve dijital öğeleri birleştiren oyunlar, dijital teknolojilerin masa oyunlarında nasıl yenilikçi bir şekilde kullanılabileceğine dair önemli örnekler sunmaktadır.

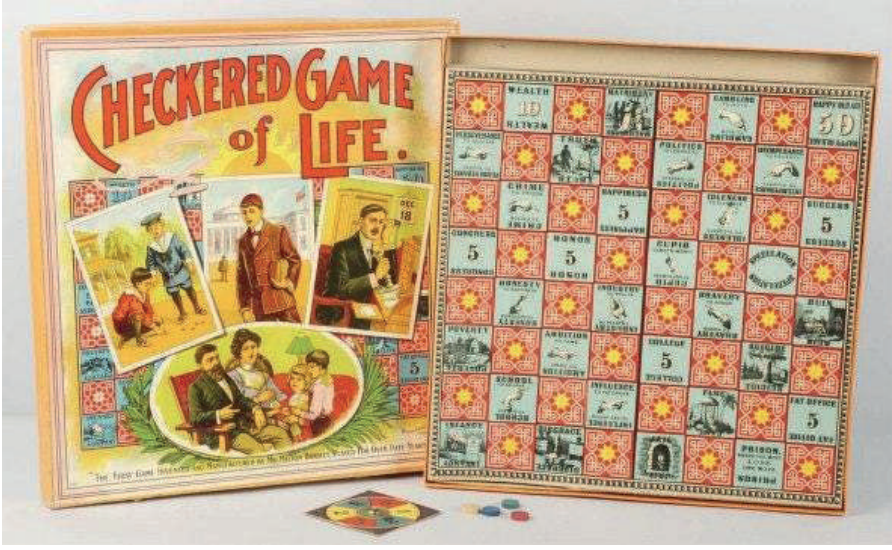
Bu makale, litografi ve baskı teknolojilerinden dijitalleşmeye kadar geçen süreçte masa oyunlarının illüstrasyonlarında meydana gelen dönüşümleri incelemektedir. Teknolojik ve sanatsal yeniliklerin, masa oyunlarının estetik kimliği üzerindeki etkilerini ele alarak, bu oyunların kültürel ifade ve sosyal etkileşim açısından taşıdığı önemi ortaya koymayı amaçlamaktadır. Masa oyunlarının illüstrasyonlar aracılığıyla kazandığı görsel derinlik ve estetik zenginlik, yalnızca oyun deneyimini değil, aynı zamanda bu oyunların tarihsel ve kültürel bağlamlarını da şekillendiren temel unsurlar haline gelmiştir.

1. Kutu Oyunlarının Tarihi:

1.1. 1850-1950 Arası Görsel ve Kültürel Dönüşüm

1850 ile 1950 yılları arasındaki kutu oyunlarının tarihsel gelişimi, hem tasarım tekniklerindeki yenilikleri hem de dönemin kültürel ve sanatsal eğilimlerini yansıtır. Bu yüz yıllık dönem, geleneksel el yapımı oyunlardan, daha karmaşık ve geniş kitlelere hitap eden ticari ürünlere geçişin hikayesini anlatır. Teknolojik yenilikler, sanatsal hareketler ve toplumun estetik anlayışındaki değişimler, bu dönüşümün ana itici güçleri olmuştur.

19. yüzyılın ortalarında kutu oyunları, genellikle yerel kültürün izlerini taşıyan ve el işçiliğiyle üretilen basit tasarımlara sahipti. Bu oyunlarda görsel unsurlar, çoğunlukla estetik kaygılardan ziyade işlevselliği ön planda tutarak oyunculara yönlendirme sunardı. Ancak, litografi ve diğer baskı teknolojilerinin geliştirilmesi, oyun tasarımında önemli bir dönüm noktası oldu. Renkli ve ayrıntılı çizimlerin seri üretimini mümkün kılan bu teknolojiler, oyunların estetik çekiciliğini artırdı ve görsel hikaye anlatımını mümkün kıldı. 1860 yılında yayınlanan “**The Game of Life**”, bu değişimin erken örneklerinden biridir. Oyunun tematik ve renkli çizimleri, oyuncuların dikkatini çekmek ve oyundan alınan keyfi artırmak için görsel unsurların nasıl etkin bir şekilde kullanılabileceğini gösterdi.

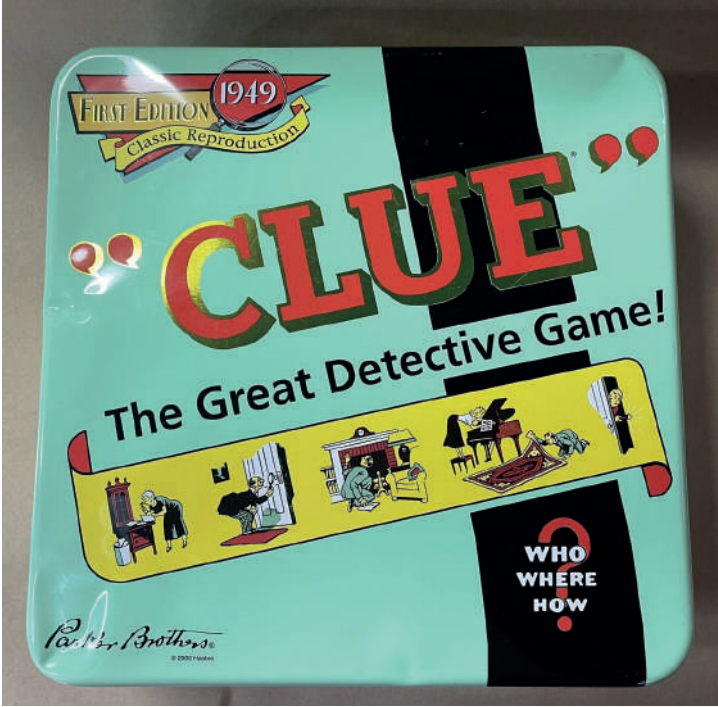


Görsel 1: Orijinal “Checkered Game of Life” Milton Bradley tarafından 1860 yılında üretildi.

20. yüzyılın başlarına gelindiğinde, kutu oyunlarında görselliğe verilen önem artmaya başladı. Özellikle 1930’larda piyasaya sürülen “**Monopoly**”, canlı renkler ve tematik çizimler aracılığıyla oyunculara daha sürükleyici bir deneyim sunmayı başardı. Monopoly’nin oyun tahtası, gayrimenkul mülklerini ve toplumsal simgeleri temsil eden görsellerle hem işlevsel hem de hikaye anlatımına uygun bir tuval haline geldi. Bu yaklaşım, oyuncuların yalnızca oyunun mekanikleriyle değil, aynı zamanda anlatısıyla da daha güçlü bir bağ kurmasını sağladı. Monopoly gibi oyunlar, bu dönemde görsel tasarımın oyuncu deneyimini geliştiren temel bir unsur haline geldiğini ortaya koydu.

Kutu oyunlarındaki görsel tasarımlar, aynı zamanda dönemin sanatsal hareketlerinden de derin bir şekilde etkilenmiştir. Art Deco ve Modernizm gibi akımlar, oyun tasarımlarına cesur renkler, geometrik desenler ve akıcı formlar gibi özellikleri entegre ederek estetik bir zenginlik kazandırmıştır. “**Clue**” oyunu, bu eğilimlerin başarılı bir örneği olarak öne çıkar. 1940’larda tanıtılan Clue’nun stilize çizimleri ve karakter temsilleri, oyunun gizem temasını desteklemiş, oyuncular arasında merak ve heyecan uyandırarak deneyimi daha da derinleştirmiştir. Bu sanatsal dokunuşlar, masa oyunlarını yalnızca bir eğlence aracı olmaktan çıkarıp estetik birer deneyim haline getirmiştir. Bu dönemdeki kutu oyunlarının görsel dönüşümü, yalnızca estetik kaygılarla sınırlı kalmamış, aynı zamanda oyun endüstrisinin ticari

potansiyelini de artırmıştır. Seri üretim teknolojilerinin gelişmesi, daha düşük maliyetlerle geniş bir tüketici kitlesine ulaşmayı mümkün kılmıştır. Bu erişilebilirlik, oyunların farklı sosyal sınıflar arasında yayılmasına ve kitlesel bir eğlence aracı olarak benimsenmesine katkıda bulunmuştur. Görsel çekicilik, yalnızca oyuncuları çekmekle kalmamış, aynı zamanda oyunları daha unutulmaz kılmak için bir pazarlama stratejisi olarak da kullanılmıştır.



Görsel 2: Clue Kutu Oyunu, 1949 yılında Parker Kardeşler tasarlandı.

Psikolojik araştırmalar, bu dönemde kullanılan görsel öğelerin oyuncuların oyun deneyimi üzerindeki etkisini daha derinlemesine anlamaya başlamıştır. Canlı renkler, dikkat çekici desenler ve dinamik görseller, oyuncuların duygusal tepkilerini tetikleyerek oyundan alınan keyfi artırmıştır. Bu, kutu oyunlarının yalnızca eğlence aracı değil, aynı zamanda duygusal bağlar kurabilen güçlü bir anlatım platformu olarak rolünü pekiştirmiştir. Ancak, bu alandaki bilimsel araştırmalar sınırlı kalmış ve daha fazla keşif yapılması gerektiği vurgulanmıştır. 1850-1950 yılları arasında kutu oyunlarının görsel unsurlarındaki evrim, yalnızca oyun tasarımındaki değişen tüketici tercihlerini değil, aynı zamanda estetiğin oyun endüstrisindeki artan önemini de gözler önüne sermektedir. Geleneksel ve işlevsel tasarımlardan, karmaşık ve tematik

çizimlere doğru yaşanan bu dönüşüm, kutu oyunlarının hem kültürel hem de sanatsal bir ifade aracı olarak yeniden tanımlanmasında önemli bir rol oynamıştır.

1.2. Litografi ve Baskı Teknolojilerinin Masa Oyunu İllüstrasyonlarına Etkisi

19 ve 20. yüzyılın başlarında litografi ve baskı teknolojilerinin ortaya çıkışı, masa oyunlarının görsel öğelerini önemli ölçüde dönüştürmüş, estetik çekiciliğini ve erişilebilirliğini artırmıştır. Bu yenilikler, masa oyunlarının tasarım ve üretim süreçlerinde büyük bir değişim yaratmıştır. Litografi öncesinde masa oyunları, çoğunlukla el yapımı ve sınırlı görsel öğelere sahipti. Tasarımların ilkel olması, oyuncuların oyun deneyiminde estetik bir tatmin yaşamalarını güçleştiriyordu. Ancak litografinin kullanıma girmesi, renkli ve karmaşık çizimlerin seri üretimine olanak tanıyarak masa oyunu tasarımında çığır açıcı bir değişimi beraberinde getirmiştir.

19. yüzyılın sonlarında geliştirilen bu baskı tekniği, sanatçıların taş plakalar üzerine ayrıntılı resimler çizmesine ve bu çizimlerin büyük miktarlarda çoğaltılmasına olanak sağlamıştır. Geleneksel baskı yöntemlerinin sınırlarını aşan bu teknoloji, daha önce mümkün olmayan canlı renkler ve karmaşık tasarımlar sunmuştur. Bu yenilik, 19. yüzyılda masa oyunlarının görsel kalitesini önemli ölçüde artırmış ve üretim sürecinde yaygın olarak benimsenmiştir. Örneğin, ilk kez 1860 yılında yayınlanan “The Game of Life” oyunu, çeşitli yaşam senaryolarını tasvir eden ayrıntılı çizimleriyle litografinin potansiyelini gözler önüne sermiştir. Bu görseller, yalnızca oyuncuların oyuna olan ilgisini artırmakla kalmamış, aynı zamanda oyundan alınan keyfi ve deneyimi de derinleştirmiştir (Bliss ve diğerleri, 1949).

Litografi ve baskı teknolojilerinin etkileri yalnızca görsellikle sınırlı kalmamış, aynı zamanda oyunların daha geniş bir kesime ulaşmasını sağlamıştır. Seri üretimin maliyetleri düşürdüğü bu dönemde, masa oyunları daha uygun fiyatlarla sunulabilir hale gelmiş ve bu da oyunların farklı sosyal sınıflar arasında yayılmasını kolaylaştırmıştır. Örneğin, 1930’larda gayrimenkul mülklerini ve toplum simgelerini temsil eden görsellerle tasarlanmış “Monopoly” oyunu, litografi tekniklerinin erişilebilirliği artırıcı etkisini yansıtan bir örnek olmuştur. Bu oyun, yalnızca görsel cazibesıyla dikkat çekmekle kalmamış, aynı zamanda oyunun anlatısını zenginleştirerek oyuncuların oyun dünyasına daha derin bir bağ kurmasını sağlamıştır (“Historic Natural Events”, 1930).

Aynı zamanda, bu dönemdeki masa oyunlarının görsel öğeleri, dönemin sanatsal hareketlerinden de etkilenmiştir. Özellikle Art Deco ve Modernizm

gibi akımlar, oyun tasarımlarında cesur renkler, geometrik desenler ve akıcı formların kullanımını teşvik etmiştir. Bu sanatsal eğilimler, masa oyunlarının görsel estetiğini güçlendirmiş ve oyunculara yenilikçi bir deneyim sunmuştur. Örneğin, 1940'larda tanıtılan "Clue" oyunu, gizem temasını destekleyen stilize sanat eserleriyle dikkat çekmiştir. Bu durum, litografi ile modern tasarım ilkelerinin birleşiminin sürükleyici oyun deneyimleri yaratmada nasıl etkili olabileceğini göstermiştir (Burwell, 1944).

1850 ile 1950 yılları arasındaki süreçte litografi ve baskı teknolojilerinde kaydedilen ilerlemeler, masa oyunlarının görsel kimliğini köklü bir şekilde değiştirmiştir. Renkli ve karmaşık çizimlerin seri üretimini mümkün kılan bu teknolojiler, masa oyunlarının estetik çekiciliğini artırmış ve daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlamıştır. Dönemin sanatsal hareketlerinin etkisiyle şekillenen bu tasarımlar, oyuncuların görsel deneyimlerini zenginleştirerek estetiğin, masa oyunlarının evriminde ne denli önemli bir yer tuttuğunu açıkça ortaya koymuştur.

1.3. 20. Yüzyılda İllüstrasyon Evrimi: Grafik Tasarımın ve Renkli Baskının Popülerleşmesi

20. yüzyılda illüstrasyon, grafik tasarımın popülerleşmesi ve renkli baskı teknolojilerindeki gelişmelerden derin şekilde etkilenmiştir. Bu dönem, geleneksel sanatsal yöntemlerden uzaklaşarak daha ticari ve erişilebilir görsel iletişim biçimlerine doğru bir dönüşüm yaşandığını göstermektedir. Grafik tasarım ilkelerinin reklam, yayıncılık ve ürün ambalajı gibi farklı medya araçlarına entegre edilmesi, illüstrasyonların yaratım süreçlerini ve algılanma biçimlerini kökten değiştirmiştir. Bu yüzyılın başlarında modernizmin yükselişi ve Bauhaus hareketinin etkisiyle sadelik, işlevsellik ve geometrik formların ön plana çıktığı bir estetik anlayışı benimsenmiştir. Bu anlayış, grafik tasarımda netlik ve doğrudanlığa öncelik verilmesine yol açmıştır. El Lissitzky ve Piet Mondrian gibi tasarımcılar, poster, dergi ve kitap gibi çeşitli platformlarda kullanılan illüstrasyonların estetik değerini cesur renkler ve soyut formlar aracılığıyla yeniden tanımlamışlardır (Colarelli, 1998). Grafik tasarımcılar, mesajları etkili bir şekilde iletmek amacıyla görsel hiyerarşi ve kompozisyona daha fazla vurgu yapmaya başlamışlardır.

Özellikle litografi ve ofset baskı teknikleri olmak üzere, renkli baskı teknolojilerinin geliştirilmesi, resimli materyallerin üretiminde devrim yaratmıştır. Bu yeni baskı yöntemleri, düşük maliyetle yüksek kaliteli görsellerin seri üretimine olanak tanımış ve bu sayede resimli yayınlar genel halk için daha erişilebilir hale gelmiştir. Canlı renklerin ve karmaşık tasarımların yeniden üretilmesi, "The Saturday Evening Post" ve "Life" gibi ikonik

dergilerde çarpıcı kapak resimleri ve izleyicileri etkileyen foto muhabirliği gibi içeriklerin artmasını sağlamıştır (Johnson vd., 1997). Renkli baskının yaygınlaşması, yalnızca basılı materyallerin görsel çekiciliğini artırmakla kalmamış, aynı zamanda yüksek kaliteli çizimlere erişimi kolaylaştırarak halk arasında görsel okuryazarlık kültürünün gelişimini teşvik etmiştir.

20. yüzyılın ortalarına gelindiğinde, reklamcılığın illüstrasyon üzerindeki etkisi giderek artmıştır. Gelişen tüketici kültürü, marka kimliklerini ve ürün avantajlarını etkili bir şekilde ifade edebilen göz alıcı görsellerin önemini artırmıştır. Grafik tasarımcılar ve reklamcılar arasındaki işbirliği, illüstrasyonların merkezi bir unsur olarak kullanıldığı ikonik reklam kampanyalarının gelişimini desteklemiştir. Saul Bass gibi sanatçıların film afişleri ve kurumsal logolarıyla tanınan çalışmaları, grafik tasarımı illüstrasyonla birleştirerek unutulmaz görsel kimlikler yaratmıştır (Benner vd., 1977).

Dijital teknolojilerin yükselişi, 20. yüzyılın sonlarına doğru illüstrasyonun evriminde bir başka önemli aşamayı işaret etmiştir. Bilgisayarların ve grafik tasarım yazılımlarının kullanıma girmesi, illüstrasyon yaratım süreçlerini yeniden tanımlamış ve görsel öğelerin daha fazla manipülasyonuna olanak tanımıştır. Bu teknolojik ilerlemeler, illüstratörlere geleneksel yöntemlerle mümkün olmayan yaratıcı olanaklar sunmuş ve dijital sanatla geleneksel illüstrasyonu harmanlayan yeni stillerin ve tekniklerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Dijital araçların tasarım süreçlerine entegrasyonu, çağdaş uygulamalar ve estetik üzerinde kalıcı bir etki yaratarak alanın geleceğini şekillendirmeye devam etmektedir (Suárez vd., 2000). 20. yüzyıl boyunca illüstrasyonun evrimi, grafik tasarımın popülerleşmesi ve renkli baskı teknolojilerindeki gelişmeler tarafından yönlendirilmiştir. Sanatsal hareketler, ticari ihtiyaçlar ve teknolojik yenilikler arasındaki etkileşim, zengin ve çeşitli bir görsel iletişim manzarasının oluşmasına zemin hazırlamıştır. Grafik tasarım ilkeleri çeşitli medya araçlarına entegre edildikçe, illüstrasyonlar yalnızca işlevsel bir araç olmaktan çıkarak hikaye anlatımı ve marka kimliği için güçlü birer ifade aracı haline gelmiştir.

2. 20. Yüzyılda İllüstrasyonun Evrimi:

2.1. Hikaye Anlatımında Görsel Dilin Artan Rolü

İllüstrasyonun 20. yüzyıldaki evrimi, hikaye anlatımında görsel dilin rolünde önemli bir dönüşüme işaret etti. Bu dönem, grafik tasarım ilkelerinin entegrasyonuna, baskı teknolojilerindeki gelişmelere ve çeşitli medyalarda görsel iletişimin öneminin giderek daha fazla kabul görmesine tanık oldu. Sonuç olarak, illüstrasyonlar yalnızca dekoratif unsurlar değil, aynı zamanda

edebiyat, reklamcılık ve eğlence alanlarında hikaye anlatımı deneyimini geliştiren anlatı inşasının temel bileşenleri haline geldi. 20. yüzyılın başında, illüstrasyonlar öncelikle metinleri tamamlamak için kitaplarda ve dergilerde kullanılıyordu. Ancak, grafik tasarım ayrı bir disiplin olarak ortaya çıktıkça, illüstrasyonların rolü evrimleşmeye başladı. Art Nouveau ve daha sonra Art Deco gibi etkili hareketler, illüstratörleri karmaşık anlatıları görsel olarak aktarabilecek daha sofistike stiller benimsemeye teşvik eden estetik çekiciliğe ve görsel tutarlılığa vurgu yaptı. Charles Méryon ve daha sonra Norman Rockwell gibi sanatçılar, yalnızca sahneleri tasvir etmekle kalmayıp aynı zamanda duyguları uyandıran ve daha derin anlamlar aktaran illüstrasyonlar yaratarak bu değişimi örneklendirdiler (Damon & Peristykh, 1999).

Renkli baskı teknolojilerinin ortaya çıkışı illüstrasyon alanında daha fazla devrim yarattı. Litografi ve ofset baskı gibi teknikler canlı ve karmaşık görsellerin seri üretimine olanak tanıyarak resimli materyallerin halk için daha erişilebilir olmasını sağladı. Görsel içeriğin bu demokratikleşmesi, izleyicileri etkilemek için görsel hikaye anlatımını kullanan resimli kitap, dergi ve reklamların patlamasına yol açtı. Örneğin, 20. yüzyılın ortalarında çizgi romanların ve grafik romanların yükselişi, metin ve görselleri birleştirerek ilgi çekici hikayeler anlatan güçlü bir anlatı biçimi olarak ardışık sanatın potansiyelini sergiledi (Knutson vd., 1999).

Dahası, hikaye anlatımında görsel dilin artan rolü, illüstrasyonların marka mesajlarını ve kimliklerini iletmede önemli hale geldiği reklamcılıkta da belirgindi. 20. yüzyılın ortalarında, tüketicilerle bağlantı kurmak için görsel hikaye anlatımına büyük ölçüde güvenen ikonik reklam kampanyaları ortaya çıktı. İllüstratörler ve grafik tasarımcılar, yalnızca dikkat çekmekle kalmayıp aynı zamanda pazarlanan ürünlerin özünü de ileten unutulmaz görseller oluşturmak için iş birliği yaptı. Bu eğilim, Saul Bass gibi film afişleri ve kurumsal logolarıyla grafik tasarımı illüstrasyonla birleştiren ve izleyicilerde yankı uyandıran ilgi çekici görsel anlatılar yaratan sanatçıların çalışmalarıyla somutlaştırıldı (Dewsbury, 2000). Yüzyıl ilerledikçe, dijital teknolojilerin yükselişi illüstrasyon manzarasını yeniden şekillendirmeye başladı. Bilgisayar grafikleri ve tasarım yazılımlarının tanıtılması, görsel hikaye anlatımında benzeri görülmemiş deneylere ve yeniliklere olanak tanıdı. Çizerler artık görüntüleri daha kolay bir şekilde işleyebiliyordu ve bu da geleneksel illüstrasyonu dijital sanatla harmanlayan yeni stiller ve tekniklere yol açtı. Bu değişim yalnızca hikaye anlatımı olanaklarını genişletmekle kalmadı, aynı zamanda görsel içerik oluşturmayı da demokratikleştirerek alanda daha geniş bir ses ve bakış açısı yelpazesinin ortaya çıkmasını sağladı (Donato vd., 1996). Özetle 20. yüzyılda illüstrasyonun evrimi, hikaye anlatımında görsel dilin rolünü önemli ölçüde artırdı. Grafik tasarım ilkelerinin entegrasyonu, baskı

teknolojilerindeki gelişmeler ve dijital araçların yükselişiyle illüstrasyonlar, çeşitli medyalarda anlatı inşasının hayati bileşenleri haline geldi. Bu dönüşüm sadece hikaye anlatma deneyimini zenginleştirmekle kalmadı, aynı zamanda izleyicilerle etkileşim ve bağ kurmada görsel iletişimin önemini de vurguladı.

2.2. 20. Yüzyılda Masaüstü Kutu Oyunlarında İllüstrasyonun Etkisi ve Önemi

Tahta oyunlarında illüstrasyonun etkisi ve önemi abartılamaz, çünkü oyun deneyimini, hikaye anlatımını ve oyuncu katılımını geliştirmede önemli bir rol oynamıştır. Bu dönemde illüstrasyonun evrimi, tahta oyunlarının görsel manzarasını dönüştüren ve popülerliklerine ve kültürel önemlerine katkıda bulunan baskı teknolojisi ve grafik tasarımdaki ilerlemelerle işaretlenmiştir.

Tahta oyunları genellikle basit tasarımlar ve tek renkli illüstrasyonlarla karakterize edilirdi. Ancak, renkli baskı teknolojileri ilerledikçe, özellikle litografi ve ofset baskının tanıtılmasıyla, illüstrasyonların kalitesi ve canlılığı önemli ölçüde arttı. Bu değişim, oyuncuları çekmek ve oyun deneyimlerini geliştirmek için olmazsa olmaz hale gelen görsel olarak çekici oyun tahtalarının, kartların ve bileşenlerin seri üretimine olanak sağladı (McKelvey & Palfrey, 1996). İlk olarak 1935'te yayınlanan "Monopoly" gibi oyunlar, yalnızca mülkleri ve oyun öğelerini tasvir etmekle kalmayıp aynı zamanda bir yer ve anlatı duygusu da aktaran renkli çizimler sunarak bu eğilime örnek teşkil etti ve böylece genel oyun deneyimini zenginleştirdi (Blechman ve diğerleri, 1976).

Tahta oyunlarındaki çizimler ayrıca işlevsel bir amaca hizmet etti ve oyuncuların oyun mekaniklerini ve hedeflerini anlamalarına yardımcı oldu. Çizimlerde kullanılan görsel dil, kuralları ve stratejileri etkili bir şekilde iletmeye yardımcı oldu ve oyunları daha geniş bir kitleye erişilebilir hale getirdi. Örneğin, "Clue" oyunu simgelerin ve sembollerin kullanılması, oyuncuların kapsamlı okuma yapmadan oyunun hedeflerini ve mekaniklerini hızla kavramasını sağladı ve böylece katılımı ve eğlenceyi artırdı (Johnson ve Mervis, 1994). Görsel iletişime yapılan bu vurgu, oyuncunun etkileşimini ve kendini oyuna kaptırmasını kolaylaştırmada tasarımın önemini giderek daha fazla kabul görmesini yansıtıyordu.

Dahası, tahta oyunlarında çizimlerin rolü yalnızca estetik ve işlevselliğin ötesine uzanıyordu; hikaye anlatımında da önemli bir rol oynuyordu. Çizerler, oyuncuların keşfedebileceği sürükleyici dünyalar yaratarak sanat eserleri aracılığıyla anlatılar oluşturmaya başladılar. 1970'lerde tanıtılan "Dungeons & Dragons" gibi oyunlardaki tematik çizimler, görsel hikaye anlatımının oyuncuları zengin anlatılarla ve karakter gelişimiyle etkileşime girmeye davet

ederek oyun deneyimini nasıl geliştirebileceğini gösterdi (Chellapilla & Fogel, 1999). Bu eğilim, çizimlerin duyguları harekete geçirme ve oyuncular ile oyun dünyası arasında bağlantılar kurma potansiyelini vurguladı ve masa oyunu tasarımında görsel öğelerin önemini daha da pekiştirdi.

Resimli masa oyunlarının kültürel etkisi de dikkate değerdir. Masa oyunları popüler bir eğlence biçimi haline geldikçe, çizimler toplumsal temaları ve eğilimleri yansıtmaya başladı. Örneğin, II. Dünya Savaşı sonrası dönemde, birçok oyun, ilgi çekici çizimlerle çeşitli yaşam seçimlerini ve dönüm noktalarını tasvir eden “The Game of Life” gibi oyunlarda görüldüğü gibi, tüketici kültürü ve banliyö yaşamının unsurlarını içeriyordu (Crowne, 1966). Bu sadece eğlence sağlamakla kalmadı, aynı zamanda çağdaş topluma dair bir yorum olarak hizmet etti ve masa oyunlarını kültürel ifade için bir araç haline getirdi. Baskı teknolojisindeki ve grafik tasarımdaki gelişmeler, masa oyunlarının görsel manzarasını dönüştürdü, oyun deneyimini geliştirdi, anlayışı kolaylaştırdı ve hikaye anlatımını zenginleştirdi. İllüstrasyonlar, masa oyunu tasarımının temel bileşenleri haline geldi ve eğlence ve ifade biçimi olarak popülerliklerine ve kültürel önemlerine katkıda bulundu.

3. 21. Yüzyılda Dijital Teknolojilerin Masa Oyunu İllüstrasyonlarına Etkisi

Dijital teknolojilerin masa oyunu çizimleri üzerindeki etkisi dönüştürücü olmuştur ve çizimlerin nasıl yaratıldığını, algılandığını ve oyuna nasıl entegre edildiğini yeniden şekillendirmiştir. Dijital araçların geleneksel masa oyunu tasarımıyla birleşmesi, oyuncu katılımını, hikaye anlatımını ve genel estetik deneyimi geliştiren yenilikçi yaklaşımlara kapı aralamıştır. Bu değişim, teknoloji ve tasarımdaki genel eğilimlerin masa oyunlarına yansımaları ve modern oyunlarda görsel dilin artan önemini vurgulamaktadır.

En büyük değişikliklerden biri, geleneksel yöntemlerle elde edilemeyen ayrıntılı ve dinamik çizimlerin yaratılabilir hale gelmesidir. Dijital çizim araçları, sanatçılara renkler, dokular ve formlarla denemeler yapma özgürlüğü sunarak görsel olarak etkileyici oyun bileşenlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Adobe Illustrator ve Procreate gibi yazılımların kullanımı, çizimlerin hızlıca düzenlenebilen ve rafine edilebilen karmaşık tasarımlar üretmesini kolaylaştırmıştır. Bu esneklik, masa oyunlarının görsel çekiciliğini artırırken, tasarım sürecinde prototipleme ve yineleme hızını da önemli ölçüde artırmıştır.

Artırılmış gerçeklik (AR) ve dijital arayüzlerin entegrasyonu, fiziksel ve dijital bileşenleri harmanlayan hibrit deneyimlere yol açmıştır. “Hibrit Monopoly” gibi oyunlar, fiziksel oyun setlerini tamamlayan etkileşimli

içerikler sunarak oyuncuların oyunla yeni ve heyecan verici şekillerde etkileşime girmesine olanak tanımıştır (Park, 2017). Dijital teknolojilerin bu şekilde kullanımı, oyun deneyimine ek anlatılar, animasyonlar ve ses efektleri ekleyerek hikaye anlatımını derinleştirmiştir. Dijital içeriği fiziksel oyun bileşenlerinin üzerine yerleştirme yeteneği, oyun dünyası ile oyuncular arasında daha güçlü bir bağ kurulmasına ve sürükleyici bir ortam yaratılmasına olanak tanımıştır (Nordin ve diğerleri, 2022).

Eğitimsel masa oyunlarının geliştirilmesi, dijital teknolojilerin sunduğu imkanlarla daha yaygın hale gelmiştir. “Yeşil Ekonomi Oyunu” gibi örnekler, etkileşimli çizimler ve modüler tasarım ilkeleri kullanarak sürdürülebilir kalkınma hakkında oyuncuları eğitmektedir (Gatti ve diğerleri, 2020). Bu tür oyunlarda görsel öğeler, bilgiyi basitleştirerek daha erişilebilir hale getirirken, öğrenme sürecini de güçlendirmektedir. Eğitimde görsel dilin artan rolü, çizimlerin yalnızca estetik unsurlar değil, aynı zamanda anlamayı ve etkileşimi destekleyen temel araçlar olduğunu göstermektedir.

Çevrimiçi platformlar, masa oyunu tasarımı ve dağıtımında önemli bir rol üstlenmiştir. Dijital araçların ve çevrimiçi pazar yerlerinin kullanımı, bağımsız tasarımcıların yüksek kaliteli çizimlere ve tasarım kaynaklarına erişimini demokratikleştirmiştir. Bu gelişme, geleneksel yayıncılık yöntemlerine gerek kalmadan, çeşitli geçmişlere sahip tasarımcıların eserlerini geniş kitlelere ulaştırmasına olanak tanımıştır. Bu süreç, masa oyunlarında farklı sanatsal stiller ve anlatıların ortaya çıkmasına katkıda bulunarak yaratıcı çeşitliliği desteklemiştir.

Duygusal bağ kurma potansiyeli de dijital teknolojilerle desteklenen masa oyunlarındaki çizimlerin bir başka önemli yönüdür. Araştırmalar, görsel sunumun oyuncuların duygusal tepkilerini ve oyun keyfini büyük ölçüde etkilediğini göstermektedir (Fang vd., 2016). Dijital araçlarla oluşturulan ilgi çekici ve çağrışım yaratan çizimler, tasarımcıların oyuncularla daha derin düzeyde bağ kurmasını sağlamaktadır. Bu tür bir bağ, oyuncuların oyunlara duyduğu sadakati artırmakta ve genel deneyimi zenginleştirmektedir. Çizimlerin nostalji, heyecan veya merak uyandırma kapasitesi, oyunların duygusal etkisini güçlendiren önemli bir unsurdur.

Dijital araçların entegrasyonu, masa oyunu tasarımı ve çizim süreçlerini dönüştürmüş, görsel kaliteyi artırmış ve yenilikçi oyun deneyimlerini mümkün kılmıştır. Teknolojik yenilikler, oyuncularla daha güçlü bağlar kuran ve estetik açıdan tatmin edici oyun dünyaları yaratan tasarım olanakları sunmaya devam etmektedir. Masa oyunlarının geleceğinde, dijital teknolojilerle desteklenen yeni tasarım yaklaşımlarının giderek daha fazla yer alması beklenmektedir.

3.1 .21. Yüzyılda Masa Oyunu İllüstrasyonlarında Görsel Stillerin Çeşitliliği

Masa oyunlarındaki görsel stiller, 21. yüzyılda büyük bir çeşitlilik kazanarak sanatsal ifade, kültürel temsil ve oyuncu katılımında önemli bir evrimi yansıtmaktadır. Teknolojik ilerlemeler, kapsayıcılık konusundaki artan farkındalık ve küresel kültürlerin etkisi, masa oyunu tasarımında yaratıcı yaklaşımların benimsenmesini sağlamıştır. Bu dönem, tasarımcıların yalnızca estetik unsurlara değil, aynı zamanda oyun deneyimini ve hikaye anlatımını zenginleştiren güçlü görsel unsurlara odaklandığı bir dönüm noktası olmuştur. Masa oyunlarındaki illüstrasyonlar, artık sadece dekoratif öğeler olmaktan çıkarak hikaye anlatımının, oyun mekaniğinin ve oyuncu deneyiminin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir.

Çağdaş masa oyunu çizimlerindeki en belirgin eğilimlerden biri, farklı kültürel etkilerden ilham alan sanatsal stillerin yaygın olarak kullanılmaya başlanmasıdır. Tasarımcılar, oyunların görsel anlatımını zenginleştiren Batı dışı estetik, halk sanatı ve geleneksel motiflere daha fazla yer vermektedir. Örneğin, Portekiz sanatından esinlenerek karmaşık fayans desenlerini oyuna taşıyan “Azul”, bu mirasın dikkatlice düşünülmüş çizimlerle oyun deneyimine nasıl dönüştürülebileceğini göstermektedir (Santos ve diğerleri, 2020). Bu tür yaklaşımlar, oyunların yalnızca estetik değerini artırmakla kalmaz, aynı zamanda oyuncular arasında kültürel farkındalığı ve çeşitliliği teşvik eder. Aynı şekilde, farklı kültürlerden gelen sanatsal yaklaşımlar, oyuncuların oyunu yalnızca bir eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda farklı kültürleri öğrenme ve anlamaya yönelik bir platform olarak görmesini sağlar.



Görsel 3: Azul Kutu Oyunu ve varyasyonlarının kapak tasarımları

Bağımsız oyun tasarımcılarının yükselişi, masa oyunlarındaki görsel çeşitliliğin artmasına katkıda bulunmuştur. Kickstarter gibi kitle fonlaması platformlarının yaygınlaşmasıyla, farklı geçmişlere ve deneyimlere

sahip tasarımcılar kendi projelerini hayata geçirme şansı bulmuştur. Bu demokratikleşme, yalnızca sanatsal çeşitliliği artırmakla kalmamış, aynı zamanda tasarıma daha kişisel ve benzersiz bir bakış açısı kazandırmıştır. Dias'ın (2023) vurguladığı üzere, oyun tasarımında kadınların ve genellikle marjinalize edilmiş seslerin temsilini artırmak, klişelere meydan okumak ve oyun alanını zenginleştirmek açısından kritik öneme sahiptir. Farklı anlatılar ve sanatsal stillerin oyuna entegre edilmesi, oyuncuların kendi deneyimlerini yansıtan hikayelerle bağ kurmasını sağlayarak daha derin bir etkileşim yaratır.

Dijital teknolojilerin entegrasyonu, görsel stiller üzerinde büyük bir etkisi olan bir diğer önemli faktördür. Dijital araçlar, renkler, dokular ve formlar üzerinde daha fazla deney yapılmasına olanak tanıyarak sanatçıların görsel olarak etkileyici ve sürükleyici oyun bileşenleri yaratmasını sağlamaktadır. Örneğin, "Harry Potter: Hogwarts Battle" gibi oyunlarda artırılmış gerçeklik (AR) teknolojisi kullanılarak dijital içerik fiziksel oyun bileşenleriyle birleştirilmiştir. Bu entegrasyon, oyunculara hem görsel hem de interaktif bir deneyim sunarak, geleneksel ve dijital estetiği harmanlamaktadır. Böylece, oyun tasarımında hikaye anlatımını destekleyen ve oyuncu katılımını artıran yeni yollar açılmaktadır.

Görsel stillerdeki kapsayıcılık, çağdaş masa oyunlarının temel unsurlarından biri haline gelmiştir. Çeşitli karakterleri ve temaları temsil etmek için bilinçli bir çaba gösteren tasarımcılar, "The Tea Dragon Society" gibi oyunlarda kültürel çeşitliliği kutlayan illüstrasyonlar sunmaktadır. Bu tür yaklaşımlar, oyuncuların oyun dünyasında kendilerini görme şansını artırmakta ve aidiyet duygusunu güçlendirmektedir. Kapsayıcılığın bu şekilde tasarıma entegre edilmesi, yalnızca oyunların estetik yönlerini değil, aynı zamanda toplumsal mesajlarını da daha güçlü hale getirmektedir.



Görsel 4: The Tea Dragon Society kart oyunu kutu tasarımı

Görsel sunumun oyuncular üzerindeki duygusal etkisi de dikkat çeken bir başka unsurdur. Araştırmalar, bir oyunun görsel unsurlarının oyuncuların duygusal tepkilerini ve genel oyun deneyimini önemli ölçüde etkilediğini göstermektedir (Dartigues ve diğerleri, 2013). Özellikle nostalji, heyecan ve merak uyandıran çizimler, oyuncuların oyuna olan bağını güçlendirmekte ve oyunların uzun vadeli başarısında belirleyici bir rol oynamaktadır. Çizimlerin bu yönü, masa oyunlarının sadece bir eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda güçlü bir anlatım aracı olarak görülmesine olanak tanımaktadır.

Sanatçılar ve tasarımcılar, masa oyunlarında yeni sanatsal yaklaşımları ve anlatıları keşfetmeye devam ettikçe, görsel stillerin çeşitliliği de giderek artmaktadır. Kültürel etkiler, teknolojik yenilikler ve kapsayıcılığa olan bağlılık, bu oyunların görsel dünyasını daha da zenginleştirmekte ve oyunculara hem estetik hem de deneyimsel açıdan daha çeşitli bir oyun evreni sunmaktadır. Masa oyunları, bu zenginliği ve çeşitliliği yansıtarak oyuncular için hem anlamlı hem de eğlenceli bir deneyim yaratmaya devam etmektedir.

3.2. 21. Yüzyıl Masa Oyunu İllüstrasyonlarında Oyun Mekanikleri ve Görsel Dilin Etkileşimi

Masa oyunu çizimlerinde oyun mekaniği ve görsel dilin etkileşimi, oyun deneyimini, oyuncu katılımını ve anlatı derinliğini önemli ölçüde etkileyerek hem tasarımcılar hem de oyuncular için odak noktası haline gelmiştir. Bu etkileşim, bir oyunun kuralları ve sistemleri (mekaniği) ile görsel temsilleri (çizimleri) arasındaki simbiyotik ilişki ile karakterize edilir. Bu iki unsurun başarılı bir şekilde bir araya gelmesi, tutarlı ve sürükleyici bir oyun deneyimi yaratmak için kritik öneme sahiptir.

Oyun mekaniği, oyuncuların oyunla ve birbirleriyle nasıl etkileşimde bulunduğunu belirlerken, görsel dil ise temaları, duyguları ve oyun öğelerini iletmek için kullanılan renk, stil ve ikonografiyi içerir. İllüstrasyonların estetik ve işlevsellik açısından oyun mekaniğiyle uyumlu bir şekilde entegre edilmesi, oyunları yalnızca eğlenceli değil, aynı zamanda farklı kitleler için daha erişilebilir hale getirir. Özellikle karmaşık kurallar ve etkileşimlerin olduğu oyunlarda, görsel dil, oyuncuların oyunu daha kolay anlamasını sağlayan bir rehber görevi üstlenir.

Görsel ipuçları ve ikonografinin kullanımına dayalı bu yaklaşım, çağdaş masa oyunlarında öne çıkan önemli bir eğilimi temsil eder. Örneğin, “Gloomhaven” gibi oyunlar, oyuncuların karmaşık kuralları hızla öğrenmesine olanak tanıyan görsel simgeler ve ayrıntılı çizimlerle donatılmıştır. Bu tür tasarımlar, oyuncuların oyun dünyasında gezinmesine ve oyuna daha hızlı adapte olmasına yardımcı olur. (Ali ve ark, 2018) tarafından ele alındığı gibi, görsellerin bu işlevsel kullanımı, oyuncuların kural kitaplarını detaylıca incelemeye gerek duymadan oyunun mantığını kavramasını sağlar. Özellikle strateji ve hikaye odaklı oyunlarda bu tür bir görsel rehberlik, oyun deneyiminin sorunsuz ilerlemesi için önemlidir.

İllüstrasyonların oyuncu üzerinde bıraktığı duygusal etki de göz ardı edilemeyecek bir diğer unsurdur. Araştırmalar, çekici görsellerin oyuncunun oyuna daha fazla dalmasını ve oyundan daha fazla keyif almasını sağladığını göstermektedir (Cross ve ark., 2023). Örneğin, “Dixit” gibi oyunlarda kullanılan parlak renkler ve etkileyici çizimler, oyuncuların hem oyunun mekaniğiyle hem de hikaye anlatımıyla daha derin bir bağ kurmasını sağlar. Bu oyun, anlatı ve yaratıcı yorumlama mekaniklerini desteklemek için özel olarak tasarlanmış çizimleriyle oyuncuların hayal gücünü harekete geçirir (“COVID-19’un Yayılmasından Sonra: Oyun Tabanlı Öğrenme İçin Masa Oyunu Tasarım Faktörünün İncelenmesi”, 2023).

Oyun mekanikleri ve görsel dil arasındaki etkileşim, anlatı odaklı oyunlarda tematik bütünlük oluşturmanın anahtarı olarak karşımıza çıkar. “Pandemic” ve “Ticket to Ride” gibi oyunlar, oyun mekaniği ile görseller arasında güçlü bir uyum yakalayarak oyunculara zengin bir oyun deneyimi sunar. Örneğin, “Pandemic”te, küresel haritaların ve hastalık salgınlarının çizimleri, hem işlevsel bir rehber görevi görür hem de oyunun kriz temalı anlatısını güçlendirir (“ROPE and RACE: An Ingenious Board Game for Intermediate in Mastering the Four-Fundamental Operations of Grade 5 Learners”, 2023). Bu tutarlılık, oyuncuların yalnızca kurullarla değil, aynı zamanda oyunun hikayesiyle de güçlü bir bağ kurmasını sağlar.



Görsel 5: COVID salgını sonrası popülerliğini artıran Pandemic kutu oyunu içeriği

Dijital teknolojilerin yükselişi, görsel dil ve oyun mekanikleri arasındaki etkileşimin olanaklarını daha da genişletmiştir. Artırılmış gerçeklik (AR) gibi teknolojiler, masa oyunlarına yeni bir boyut kazandırmıştır. Örneğin, “Harry Potter: Hogwarts Battle” oyunundaki AR özellikleri, oyuncuların gerçek zamanlı olarak görsellerle etkileşim kurmasına olanak tanır ve bu süreçte oyunun mekaniği ile görseller arasında dinamik bir bağ oluşturur (Huizenga ve diğerleri, 2017). Bu tür entegrasyonlar, yalnızca geleneksel masa oyunlarını modernize etmekle kalmaz, aynı zamanda oyuncu etkileşimini ve hikaye anlatımını destekleyen yeni yollar açar.

Görsel dil ve oyun mekanikleri arasındaki uyum, oyunların erişilebilirliğini ve kapsayıcılığını artırmada da önemli bir role sahiptir. Tasarımcılar, farklı

geçmişlere sahip oyuncular için anlaşılması kolay, görsel olarak etkileyici oyunlar yaratmaya giderek daha fazla önem vermektedir. Net ikonografiye ve çeşitli temsillere sahip illüstrasyonlar, karmaşık mekaniklerin anlaşılmasını kolaylaştırır ve oyunları daha geniş bir oyuncu kitlesi için erişilebilir hale getirir (Dartigues ve diğerleri, 2013). Bu yaklaşım, yalnızca yeni oyuncuların oyuna dahil olmasını sağlamakla kalmaz, aynı zamanda masa oyunlarındaki sanatsal ve tematik çeşitliliği de destekler.

Oyun tasarımında görseller ve mekaniklerin bütünleşmesi, masa oyunlarını sadece bir eğlence aracı olmaktan çıkarıp güçlü bir anlatı ve etkileşim platformu haline getirmektedir. Masa oyunlarının gelişen dünyasında, bu iki unsurun uyumu, oyunculara daha derin ve etkileyici deneyimler sunmayı hedefleyen tasarımcılar için önemli bir keşif alanı olmaya devam etmektedir.

3.3. 21. Yüzyıl Masa Oyunu İllüstrasyonlarının Kültürel ve Sanatsal Yansımaları

Masa oyunu çizimlerinin kültürel ve sanatsal yansımaları, 21. yüzyılda daha önce görülmemiş bir çeşitliliğe ulaşmıştır. Bu çeşitlilik, çok kültürlülüğün benimsenmesi, teknolojinin etkisi ve oyun tasarımında kapsayıcılığın giderek daha fazla önem kazanmasıyla desteklenmiştir. Masa oyunları, yalnızca hikaye anlatımı ve sosyal etkileşim için bir araç değil, aynı zamanda kültürel ifade ve sanatsal yenilik için güçlü bir platform olarak dikkat çekmektedir. Bu oyunların çizimleri, kültürel mirası, toplumsal değişimleri ve sanatsal yenilikleri yansıtarak oyunculara çok yönlü bir deneyim sunmaktadır.

Günümüz masa oyunlarındaki en dikkat çekici eğilimlerden biri, farklı kültürlerden ilham alınan çizimlerin yaygın kullanımıdır. Tasarımcılar, geleneksel sanat formlarından, folklordan ve küresel estetik anlayışlardan yararlanarak oyunlara yeni bir boyut kazandırmaktadır. Örneğin, Afrika kültürüne dayanan “Songo” masa oyunu, geleneksel oyun mekaniğiyle birlikte matematiksel ve felsefi kavramları da yansıtarak oyuncuların kültürel mirasa dair farkındalığını artırmaktadır (Bayeck, 2023). Bu tür oyunlar, oyunculara farklı kültürel perspektifleri öğrenme ve deneyimleme imkanı sunarken, kültürel değişim ve anlayışın geliştirilmesine katkıda bulunur (Bayeck, 2020). Masa oyunlarının bu işlevi, onları sadece eğlence aracı olmaktan çıkarıp kültürel değişim için bir köprü haline getirir.

Masa oyunu çizimlerinde kullanılan sanatsal stiller, modern izleyicilerin farklı beğenilerine hitap edecek şekilde çeşitlenmiştir. Bağımsız tasarımcıların artan etkisi, bu çeşitliliği daha da artırmış ve oyun estetiğine bireysel yaratıcılık unsurları kazandırmıştır. Örneğin, Portekiz sanatından esinlenen “Azul”, karmaşık fayans desenleriyle dikkat çeker ve kültürel mirası düşünceli

çizimlerle modern bir oyun tasarımına dönüştürmenin başarılı bir örneği olarak görülür (Santos vd., 2020). Bu tür oyunlar, oyuncuların estetik olarak tatmin edici bir deneyim yaşamasını sağlamanın yanı sıra, kültürel bağlamları keşfetmelerini de teşvik eder.

Masa oyunlarının eğitimsel kullanımı da bu çizimlerin önemini vurgulamaktadır. Çizimler, karmaşık kavramları ve anlatıları aktarmanın bir yolu olarak giderek daha fazla kullanılmaktadır. Örneğin, “Conquer the Artwork” gibi oyunlar, sanat tarihi veya kültürel miras konularını öğretmek için tasarlanmış olup, oyuncuların hem eğlenmesini hem de öğrenmesini sağlar (Hall & Forsyth, 2011). Eğitim ve eğlence arasındaki bu kesişim, masa oyunlarının öğretici ve pedagojik araçlar olarak potansiyelini ortaya koymaktadır. Görsel hikaye anlatımı unsurları, oyuncuların oyun mekanizmasını keşfederken aynı zamanda daha geniş bir öğrenme sürecine katılmasına olanak tanır.

Çizimlerin duygusal etkisi, masa oyunlarındaki deneyimi zenginleştiren bir diğer önemli faktördür. Araştırmalar, görsel olarak çekici öğelerin oyuncuların oyun dünyasına daha fazla dalmasını sağladığını ve bu süreçte duygusal bir bağ kurduğunu göstermektedir (Fair, 2022). Özellikle “Dixit” gibi oyunlarda kullanılan dinamik kompozisyonlar ve çağrışımlı imgeler, oyuncuların hikaye anlatımıyla etkileşimde bulunmasını kolaylaştırır. Bu tür çizimler, oyuncuların hayal gücünü harekete geçirerek yalnızca eğlenceyi artırmakla kalmaz, aynı zamanda oyunun anlatısına daha derin bir bağlantı kurmasını sağlar. Resimli oyunların nostalji, merak ve heyecan uyandırma potansiyeli, onları oyuncu sadakatini artıran etkili bir araç haline getirmektedir (Dodd & Zheng, 2022).

Teknolojik yenilikler, masa oyunu çizimlerinde sanatsal ifade için yeni yollar açmıştır. Dijital araçlar, sanatçıların dokular, renkler ve formlarla daha fazla deneme yapmasına olanak tanımaktadır. Artırılmış gerçeklik (AR) gibi teknolojilerin oyun tasarımına entegrasyonu, dijital içeriğin fiziksel bileşenlere katmanlanmasını sağlayarak dinamik bir etkileşim yaratmaktadır. Modern oyunlarda kullanılan bu tür dijital özellikler, geleneksel estetikle dijital sanatın harmanlanmasını mümkün kılmakta ve hikaye anlatımı ile oyuncu katılımını yeni boyutlara taşımaktadır (Melton ve diğerleri, 2019).

Masa oyunlarının kültürel önemi, modern toplumun karşılaştığı temel sorunları ele alma kapasitesinde de yansımaktadır. Çevresel sürdürülebilirlik, sosyal adalet ve kültürel kimlik gibi konular, birçok modern oyunda çizimlerle ele alınmaktadır. Örnek olarak, “Green Across the Board”, oyuncuları çevresel etkileri üzerine düşünmeye teşvik eden mesajlar taşır ve oyuncular arasında çevresel farkındalık yaratmayı hedefler (Gomez ve Marklund, 2018). Bu tür

oyunlar, hem oyunculara eğlenceli bir deneyim sunar hem de sosyal sorunlar hakkında farkındalık yaratır.

Çizimlerin kültürel ve sanatsal yansımaları, masa oyunlarının hem sanatsal bir ifade aracı hem de toplumsal diyalog için bir platform olmasını sağlamaktadır. Çeşitli temaların, yenilikçi sanatsal stillerin ve anlamlı anlatıların dinamik bir etkileşimi, masa oyunlarını giderek daha geniş bir oyuncu kitlesine hitap eden zengin ve çok yönlü bir deneyim haline getirmektedir. Oyunlar, kültürel mirası kutlamak, toplumsal farkındalık yaratmak ve sanatsal yaratıcılığı teşvik etmek için eşsiz bir ortam sunmaktadır.

SONUÇ

Masa oyunlarında görsel dil, 21. yüzyılda oyunların kimliğini belirleyen temel bir unsur haline gelmiştir. İllüstrasyonlar, yalnızca estetik birer öge değil, aynı zamanda oyun mekaniği, anlatı ve oyuncu etkileşimini derinleştiren kritik bileşenler olarak öne çıkar. Görsel dilin oyun kimliğiyle olan bu etkileşimi, modern toplumsal eğilimleri, teknolojik yenilikleri ve oyuncuların değişen beklentilerini yansıtarak oyunların algılanma ve deneyimlenme biçimlerini dönüştürmektedir.

Masa oyunlarındaki görsel dil, oyunun temasını, anlatısını ve mekaniklerini ifade etmek için kullanılan renk, sembol ve çizimlerin birleşimidir. Bu unsurlar, oyunculara oyunun kimliğini aktarırken aynı zamanda tematik atmosferi güçlendirir. Örneğin, “Azul” gibi oyunlar, Portekiz fayans desenlerinden esinlenen illüstrasyonlarıyla hem estetik bir çekicilik sunar hem de kültürel bağlamı vurgular. Bu tür detaylı tasarımlar, oyuncuların oyun dünyasına daha kolay dalmasını sağlar ve oyunun unutulmaz bir deneyim haline gelmesine katkıda bulunur. Görsel dilin işlevsellik açısından da önemli bir rol oynadığı görülmektedir. Özellikle karmaşık mekaniklere sahip oyunlarda, net ve sezgisel illüstrasyonlar, oyuncuların oyunun kurallarını daha hızlı kavramasına olanak tanır. “Pandemic” gibi oyunlar, karmaşık eylemleri ve durumları temsil etmek için ikonografi kullanır, bu da öğrenme eğrisini azaltarak oyuncuların oyuna daha hızlı adapte olmasını sağlar. Görsel dilin bu rehberlik işlevi, stratejiye ve sosyal etkileşime odaklanan bir oyun deneyimi için temel bir gerekliliktir.

Masa oyunlarının görsel dili, aynı zamanda oyuncuların farklı kültürel anlatılar ve toplumsal temalarla etkileşim kurmasını sağlar. “The Tea Dragon Society” gibi oyunlar, çeşitli karakterlere sahip illüstrasyonlarıyla kapsayıcılığı ve temsili ön plana çıkarır. Bu tür temsiller, oyuncuların kendilerini oynadıkları oyunlarda görmelerini sağlayarak aidiyet duygusu yaratır ve oyun deneyimini daha anlamlı kılar. Görsel dilin duygusal etkisi

de oyuncu deneyiminde önemli bir yere sahiptir. Araştırmalar, etkileyici çizimlerin oyuncuların oyun dünyasına daha fazla bağlanmasını sağladığını göstermektedir. Örneğin, “Dixit” gibi oyunlar, çağrışımlı imgeler ve dinamik kompozisyonlarla oyuncuların hem hayal gücünü harekete geçirir hem de oyunun tematik yönleriyle daha derin bir bağ kurmalarını sağlar. Bu duygusal yankı, oyuncu sadakati ve bağlılığı için kritik bir rol oynar.

Teknolojik yenilikler, masa oyunlarında görsel dilin rolünü genişleten bir diğer önemli unsurdur. Dijital araçlar, sanatçıların görsel estetikle deney yapmasına olanak tanırken, artırılmış gerçeklik (AR) gibi teknolojiler, oyunların görsel unsurlarını daha interaktif hale getirmektedir. Bu tür yenilikler, yalnızca oyunları modernize etmekle kalmaz, aynı zamanda görsel dilin oyuncu etkileşimini artırma potansiyelini de genişletir. Eğitim bağlamında, masa oyunlarındaki görsel dilin bilgiyi daha erişilebilir hale getirme potansiyeli dikkat çekicidir. “Yeşil Ekonomi Oyunu” gibi oyunlar, sürdürülebilirlik gibi karmaşık kavramları illüstrasyonlar yoluyla basitleştirerek öğrenme sürecini daha etkili ve eğlenceli hale getirir. Görsel dil, bu bağlamda eleştirel düşünmeyi teşvik eden bir araç olarak da önemli bir rol oynar.

Masa oyunlarının kimliğinde görsel dilin çok yönlü bir etkisi vardır. İllüstrasyonlar, estetik çekicilikten oyuncu rehberliğine, kültürel temsilden duygusal etkiye kadar geniş bir yelpazede rol oynayarak oyun deneyimini derinleştirir ve anlamlı kılar. Masa oyunu illüstrasyonlarının geleceği, oyun tasarımı, eğitim ve kültürel temsil bağlamlarında geniş fırsatlar sunmaktadır. Çizimlerin oyuncu deneyimini ve anlatıyı geliştirme potansiyeli, oyunların hem tasarım hem de toplumsal bağlamda yenilikçi yönlerini keşfetmek için güçlü bir alan yaratmaktadır.

Dijital teknolojilerin masa oyunu çizimlerine entegrasyonu, gelecekteki araştırmalar için önemli bir alan sunar. Hibrit oyunlar, fiziksel bileşenleri dijital içeriklerle birleştirerek daha etkileşimli ve sürükleyici bir deneyim yaratır. Örneğin, artırılmış gerçeklik özellikleri, oyuncuların görsel unsurlarla gerçek zamanlı etkileşim kurmasını sağlayarak oyunların hikaye anlatımını zenginleştirir. Bu tür teknolojilerin etkileri, oyuncu katılımını ve oyun tasarımı nasıl şekillendirdiği açısından daha fazla araştırmayı hak etmektedir. Eğitim amaçlı masa oyunlarında kullanılan görsel stratejiler, öğrenme ve oyuncu etkileşimini artırma potansiyeline sahiptir. Çizimlerin karmaşık kavramları basitleştirme ve bilgiyi etkili bir şekilde iletme üzerindeki etkisi, bu bağlamda yapılacak araştırmalara yön verebilir. Özellikle matematik, fen ve sosyal bilgiler gibi konuların öğrenimini kolaylaştıran oyun tasarımlarında, görsel dilin rolü daha fazla incelenmelidir.

Kültürel temsil, masa oyunlarındaki görsel dilin bir diğer önemli boyutudur. Çizimlerin farklı kültürleri otantik bir şekilde yansıtmaya ve empatiyi teşvik etme potansiyeli, bu alandaki araştırmalar için güçlü bir temel sağlar. Gelecekteki çalışmalar, bu temsillerin oyuncular üzerindeki etkisini ve kültürel bağlamları nasıl etkili bir şekilde sunabileceğini inceleyebilir. Psikolojik ve duygusal etkiler de masa oyunu çizimlerinde daha fazla araştırma gerektiren bir alandır. Görsel öğelerin oyuncuların duygusal tepkilerini nasıl şekillendirdiği ve oyun deneyimini nasıl derinleştirdiği üzerine çalışmalar yapılabilir. Bu tür araştırmalar, tasarımcıların oyuncularla duygusal bağ kuran çizimler oluşturmalarına rehberlik edebilir.

Masa oyunlarının sosyal etkileşim ve topluluk oluşturma üzerindeki etkisi de araştırma açısından zengin bir potansiyele sahiptir. Görsellerin oyuncular arasındaki iletişim ve iş birliği üzerindeki rolü, masa oyunlarının kapsayıcılık ve aidiyet yaratma kapasitesiyle birlikte ele alınabilir.

Son olarak, makine öğrenimi ve veri odaklı yaklaşımlar, masa oyunu tasarımında görsel dilin etkilerini anlamak için güçlü bir araç sunabilir. Çizimlerin oyuncular üzerindeki etkisini analiz etmek ve en etkili tasarım stratejilerini belirlemek için veri analitiğinden yararlanılabilir. Masa oyunu illüstrasyonları, gelecekte hem tasarım hem de sosyal bağlamda büyük fırsatlar sunmaktadır. Görsel dilin, oyuncu deneyimini ve toplumsal etkileşimi şekillendirmedeki rolü, bu alandaki çalışmaların yönünü belirlemeye devam edecektir.

Kaynakça

- (1930). Historic natural events. *Nature*, 125(3164), 956-957. <https://doi.org/10.1038/125956b0>
- (2023). After the spread of covid-19: A study of board game design factor for game-based learning. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 23(1). <https://doi.org/10.33423/jhstp.v23i1.5795>
- (2023). Rope and race: An ingenious board game for intermediation in mastering the four-fundamental operations of grade 5 learners. *International Journal of Social Science Humanity & Management Research*, 2(10). <https://doi.org/10.58806/ijsshmr.2023.v2i10n05>
- Ali, Z., Ghazali, M., Ismail, R., Muhammad, N., Abidin, N., & Malek, N. (2018). Digital board game: Is there a need for it in language learning among tertiary level students? *Matec Web of Conferences*, 150, 05026. <https://doi.org/10.1051/mateconf/201815005026>
- Bayeck, R. (2020). Examining board gameplay and learning: A multidisciplinary review of recent research. *Simulation & Gaming*, 51(4), 411-431. <https://doi.org/10.1177/1046878119901286>
- Bayeck, R. (2023). Understanding computational thinking in the gameplay of the Africansongo board game. *British Journal of Educational Technology*, 55(1), 259-276. <https://doi.org/10.1111/bjet.13353>
- Benner, B., Moiel, R., Dickson, J., & Harrington, P. (1977). Instrumentation of the spine for fracture dislocations in children. *Pediatric Neurosurgery*, 3(4), 249-255. <https://doi.org/10.1159/000119674>
- Blechman, E., Olson, D., Schornagel, C., Halsdorf, M., & Turner, A. (1976). The family contract game: Technique and case study. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 44(3), 449-455. <https://doi.org/10.1037/0022-006x.44.3.449>
- Bliss, M., Bishop, W., & Matheson, N. (1949). Medicine and science in postage stamps. *AJN American Journal of Nursing*, 49(3), 32. <https://doi.org/10.2307/3458161>
- Burwell, C. (1944). Bulletin boards in the school of nursing. *AJN American Journal of Nursing*, 44(11), 1077. <https://doi.org/10.2307/3416834>
- Chellapilla, K., & Fogel, D. (1999). Co-evolving checkers-playing programs using only win, lose, or draw. <https://doi.org/10.1117/12.342912>
- Colarelli, S. (1998). Psychological interventions in organizations: An evolutionary perspective. *American Psychologist*, 53(9), 1044-1056. <https://doi.org/10.1037/0003-066x.53.9.1044>
- Cross, L., Piovesan, A., Sousa, M., Wright, P., & Atherton, G. (2023). Your move: An open access dataset of over 1500 board gamer's demographics,

- preferences and motivations. *Simulation & Gaming*, 54(5), 554-575. <https://doi.org/10.1177/10468781231189493>
- Crowne, D. (1966). Family orientation, level of aspiration, and interpersonal bargaining. *Journal of Personality and Social Psychology*, 3(6), 641-645. <https://doi.org/10.1037/h0023282>
- Damon, P., & Peristykh, A. (1999). Solar cycle length and 20th-century northern hemisphere warming: Revisited. *Geophysical Research Letters*, 26(16), 2469-2472. <https://doi.org/10.1029/1999gl900578>
- Dartigues, J., Foubert-Samier, A., Goff, M., Viltard, M., Amieva, H., Orgogozo, J., ... & Helmer, C. (2013). Playing board games, cognitive decline, and dementia: A French population-based cohort study. *BMJ Open*, 3(8), e002998. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2013-002998>
- Dewsbury, D. (2000). Issues in comparative psychology at the dawn of the 20th century. *American Psychologist*, 55(7), 750-753. <https://doi.org/10.1037/0003-066x.55.7.750>
- Dias, C. (2023). Why have there been no great women board game designers? *International Journal of Games and Social Impact*, 1(2), 155-171. <https://doi.org/10.24140/ijgsi.v1.n2.08>
- Dodd, O., & Zheng, B. (2022). Does board cultural diversity contributed by foreign directors improve firm performance? Evidence from Australia. *Journal of Risk and Financial Management*, 15(8), 332. <https://doi.org/10.3390/jrfm15080332>
- Donato, R., Antonek, J., & Tucker, G. (1996). Monitoring and assessing a Japanese FLES program: Ambiance and achievement. *Language Learning*, 46(3), 497-528. <https://doi.org/10.1111/j.1467-1770.1996.tb01245.x>
- Dziob, D. (2018). Board game in physics classes—A proposal for a new method of student assessment. *Research in Science Education*, 50(3), 845-862. <https://doi.org/10.1007/s11165-018-9714-y>
- Fair, H. (2022). Playing with the anthropocene: Board game imaginaries of islands, nature, and empire. *Island Studies Journal*, 17(1), 85-101. <https://doi.org/10.24043/isj.165>
- Fang, Y., Chen, K., & Huang, Y. (2016). Emotional reactions of different interface formats: Comparing digital and traditional board games. *Advances in Mechanical Engineering*, 8(3). <https://doi.org/10.1177/1687814016641902>
- Gomez, C., & Marklund, B. (2018). Games for cross-cultural training. *International Journal of Serious Games*, 5(4), 81-98. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v5i4.259>
- Hall, M., & Forsyth, K. (2011). Roman rules? The introduction of board games to Britain and Ireland. *Antiquity*, 85(330), 1325-1338. <https://doi.org/10.1017/s0003598x00062086>

- Huizenga, J., Dam, G., Voogt, J., & Admiraal, W. (2017). Teacher perceptions of the value of game-based learning in secondary education. *Computers & Education, 110*, 105-115. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.03.008>
- Johnson, K., & Mervis, C. (1994). Microgenetic analysis of first steps in children's acquisition of expertise on shorebirds. *Developmental Psychology, 30*(3), 418-435. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.30.3.418>
- Knutson, T., Delworth, T., Dixon, K., & Stouffer, R. (1999). Model assessment of regional surface temperature trends (1949-1997). *Journal of Geophysical Research Atmospheres, 104*(D24), 30981-30996. <https://doi.org/10.1029/1999jd900965>
- McKelvey, R., & Palfrey, T. (1996). A statistical theory of equilibrium in games. *Japanese Economic Review, 47*(2), 186-209. <https://doi.org/10.1111/j.1468-5876.1996.tb00043.x>
- Melton, K., Larson, M., & Boccia, M. (2019). Examining couple recreation and oxytocin via the ecology of family experiences framework. *Journal of Marriage and Family, 81*(3), 771-782. <https://doi.org/10.1111/jomf.12556>
- Nordin, N., Nordin, N., & Omar, W. (2022). The efficacy of rev-opoly augmented reality board game in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET), 17*(07), 22-37. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i07.26317>
- Park, J. (2017). Hybrid monopoly: A multimedia board game that supports bi-directional communication between a mobile device and a physical game set. *Multimedia Tools and Applications, 76*(16), 17385-17401. <https://doi.org/10.1007/s11042-017-4589-x>
- Santos, M., Schmitt, M., Peres, A., & Reategui, E. (2020). Conquer the artwork: A board game for teaching history of art. *Educação Em Revista, 36*. <https://doi.org/10.1590/0102-4698219027>
- Suárez, S., Balbontin, J., & Ferrer, M. (2000). Nesting habitat selection by booted eagles *Hieraaetus pennatus* and implications for management. *Journal of Applied Ecology, 37*(2), 215-223. <https://doi.org/10.1046/j.1365-2664.2000.00503.x>
- Vita-Barrull, N., March-Llanes, J., Guzmán, N., Estrada-Plana, V., Mayoral, M., Moya-Higueras, J., ... & Arias, S. (2022). The cognitive processes behind commercialized board games for intervening in mental health and education: A committee of experts. *Games for Health Journal, 11*(6), 414-424. <https://doi.org/10.1089/g4h.2022.0109>

Görsel Kaynakçası

Görsel 1: Game of Life, <https://copyrightlately.com/game-of-life-copyright-termination/>

Görsel 2: Clue Kutu Oyunu, <https://www.ebay.fr/itm/125425298763>

Görsel 3: Azul Kutu Oyunu ve varyasyonlarının kapak tasarımları, <https://www.theboardgamefamily.com/2022/02/3-azul-board-games-compared/>

Görsel 4: The Tea Dragon Society kart oyunu kuru tasarımı, <https://spiedagames.com/products/the-tea-dragon-society-convention-exclusive-box-850505008120>

Görsel 5: Pandemic kutu oyunu içeriği, <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/pandemic-the-board-game-series-for-the-age-of-the-corona-virus>

“Kötü”nün İllüstrasyonu: Şeytanlar, İfritler ve Tekinsizler

Elvan Tekin¹

Özet

Görsel iletişim alanının en önemli tasarım kollarından biri olan illüstrasyon, sözel olarak aktarılmak istenen unsurların görsel olarak ifade edilmesi ve sözlerin resme, çizime dökülmesidir. Yorumlanan, anlatımı güçlendirilen veya mesaj iletme kaygısı olan bu resimlemelerin, sanatçı tarafından belirli bir üslup kullanarak estetik bir haz yaratma çabası olduğu, ortaya konulan eserlerin yarattığı gerçeklik algısından anlamak mümkündür. Resimde gerçeği olduğu gibi algılatma ya da olması gerektiği düşünülen bir unsurun, bir alanın veya bir durumun incelik ve *güzellikle* aktarma uğraşısı olduğu açıktır. Estetik hazla aktarılan iyinin ve güzelin yanı sıra bu teknikle beraber inanç pratikleri kapsamında yer alan *kötüyü*, *kötücülü* ve *habis* olarak görülen olayların yine aynı düşünceyle tasarlanıp izleyiciye sunulduğu görülmektedir. Kötünün aktarılmasında oluşturulan illüstrasyon üslubu ne kadar derin olursa ve konuyu özünden koparmadan yansıtırsa, duygunun izleyiciye geçişinde bir o kadar başarılıdır.

Bu başlık altında aktarılan ve örnekleri sunulan illüstrasyonlar, özellikle kötünün ifadelendirilmesidir. Zıtlıkların olduğu bir evren tasarımında illüstrasyon tekniğinin canavarlara, ifritlere ve yaratıklara uzanması doğal akışın bir parçasıdır. Metinlerden, söylemlerden yola çıkılarak yapılan illüstrasyonlar derin hayal gücünün ve sınırsız yaratıcılığın imgelerini gözler önüne sermektedir.

1. Tarihin “İllüstrasyonu”

İllüstrasyon, aktarılmak istenen olay veya olguları etkili bir dil kullanarak yorumlamak, mesaj iletme ve görsel hale getirmek için gerçekleştirilen resimlemelerdir. Etkili bir aktarım yöntemi olduğu açıktır. Bundan dolayı

1 Fırat Üniversitesi İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, elvankanmaz@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-6608-6156

tarihin bilinen en kadim zamanlarından bu yana resimlemek, *illüstre* etmek hayatın doğal akışının bir parçası olarak görülmüştür. Önceleri yakalamak istenen hayvanın ruhuna bürünmek ve onun gücüne sahip olmak adına avlanacak hayvanın resimlerini mağaranın en kuytu köşesine yapmışlar, gördüklerini olduğu gibi aktarmaya çalışmışlardır. Çizimler, gerçeğe ne kadar yakın olarak ifade edilirse daha fazla etkili olacağı düşünülmüş olsa gerek ki, günümüze miras kalan resimlemeler hala izleyicide gerçeklik algısını fazlasıyla yaşatmaktadır (Görüntü 1).

“Bu resimler bugün Afrika’daki avcı kabilelerin hala uygulamakta olduğu bir av büyüsünü hatırlatıyor. Resimlenmiş hayvan bir ‘duble’ işlevi görmektedir. Avcı onun sembolik katliyle asıl hayvanın ölümünü önceden görür ve garanti altına alır. Bu, bir resimde temsil edilen dublenin ‘gerçekliğine’ dayanan bir tür duygudaşlık büyüsüdür: resme ne olursa orijinaline de o olacaktır. Altta yatan psikolojik olgu, canlı bir şeyle o varlığın ruhu olduğu düşünülen imajı arasında güçlü bir özdeşleşmedir. İlkel insanların pek çoğunun fotoğraflarının çekilmesinden hoşlanmamalarının bir nedeni de budur” (Jaffe, 2018, s.231).



Görüntü 1: Lascaux Mağarası. Vézère Vadisi'nin Prehistorik Döneme ait mağara resimlemeleri

Erken dönem insanının gerçeğe ulaşma çabasıyla yarattığı ritüeller, sonraki zamanlarda inanç sistemi gelişip, farklı isimlendirmeler ve uygulamalarla değiştikçe hem büyüsel amaçlı hem de tanrılara hesap verme güdüsüyle mağara duvarlarından tapınak ve mimari alanların yüzeylerine aktarılarak varlığını devam ettirmiştir. Mısır ve Mezopotamya uygarlıklarında yer alan ritüeller, uygulamalar, Tanrı yolunda yapılan ve günlük hayatın akışında gerçekleşen olayları anlatan illüstrasyonlar karşımıza çıkmaktadır. Bu aktarımların kendi stilize üsluplarında çeşitli konu çerçevesinde ele alındığı görülmektedir.



Görüntü 2: Şaman Davulu

Görüntü 2’de yer alan şaman davulu, Orta Asya coğrafyasında ve erken dönem Şamanizm uygulamalarında şamanların/kamların vecd haline geçmek için kullandığı araçlardan yalnızca biridir. Davulların üzerine, giydikleri tören giysilerine *Kök Tengriyi*, *Tanrı Erlik* ve *Tanrı Ülgen*’i memnun etmek için büyüsel sembolik çizimler yer alır. Büyüyü, yaşamı ve dünyayı illüstre eden sembolik ifadeleri, tören objelerinde yüzeylerinde kullanmaları sıkça görülen bir durumdur.

Orta Asya’dan Avrupa’ya gelindiğinde ise göksel inançların kendi uygulama pratiklerinde cennet, cehennem kavramlarının inananlara aktarılmasında çok fazla görsel tanımlamanın yer almadığı bilinmektedir. Kutsal metinlerde, Eski Ahit’te ve diğer versiyonlarında cennet, cehennem gibi fiziksel olarak kavranmayacak yerlerin nasıl olduğu, inanan veya günahkarların öldükten sonra alacakları ödül ve cezaların görsel olarak ifade edilmesinde Dante,

Vergilius gibi yazarlar, şairler derin bir düş gücüyle insan aklının sınırlarını zorladığı tanımlamalar yapmışlardır. Özellikle kutsal metinlerden yola çıkan ressamalar, heykeltıraşlar, mimarlar Tanrı'ya ulaşmak için göksel kiliseler, heykeller ve resimlemeler yapmış, bu yolla dinin yüceltilmesi ve iyi bir dindar olmak adına Cennet ve Cehennem illüstrasyonları inananlar için önemli bir yol gösterici olmuştur. Dini duyguları harekete geçirecek heykellerin ve resimlemelerin yaygınlaşmasıyla inananlara vad edilen cenneti ve ödülleri aktaran ihtişamlı resimlemeler bir hayli fazladır.



Görüntü 3: Giotto, “Ağır”

Güzellik ve estetik duygular ön plana konularak gerçekleştirilen dini resimlemelerin yanında, günahkarları bekleyen ceza ve acı da sanata konu edilmiştir. Erken Rönesans dönemi ressamlarından Giotto, “Ağır” isimli resminde Hz. İsa'nın çektiği acıyı göstermiş ve etrafındaki inananların yaşadığı derin üzüntüyü yansıtmıştır (Görüntü 3). Giotto resimlerinde özellikle dini temaları işlemiş, Hristiyanların yaşadığı ayrımcılık ve sürgünü sık sık eserlerinde kullanılmıştır. İnsanların dini inancını kamçılacak ve Hz. İsa'nın bu yolda çektiği eziyeti anlamasını sağlayacak resimlemelere Orta Çağ sanat anlayışında sık sık rastlanmaktadır.

Cehennemi resmetmek, illüstrasyon tekniğinin sağlamış olduğu derin görselleştirme kabiliyetiyle inananlara ve inanmayanlara, olduğu varsayılanı, en etkili yolla aktarma çabasına girilmesidir. İnsanların Tanrıyı mutlu etmezse, kendisini bekleyen acı sonun anlatıldığı ürkütücü illüstrasyonlar dönemin sanat yapıtlarında sıkça yer almaktadır. Bunun yanı sıra, resimlemelerde Tanrıları, insanları, evrenin yaratılışını, ilk günahı, ilk ölümü, tufanı anlatan mitolojik öykülerin konu olarak seçilmesi yaygındır.

Bölümün ana eksenini kötü ve çirkin olarak kabul edilen yaratık, ifrit ve şeytanların yer aldığı illüstrasyonlara dikkat çekilmesidir. İnsanoğlunun yaşayacağı hazin sonu ve başına gelecek ezanın yansıtıldığı, cehennem ve ifritlerinin yer aldığı panoların sayısının bir hayli fazla olması bu bölümün yazılmasındaki en büyük etkidir.

2. “Kötü” ve “Çirkin” İllüstrasyonlar

Sanat ve tasarımın hemen her döneminde filozof ve sanatçılar ideal güzelliğin nasıl olduğu veya olması gerektiği konusunda tanımlamalar yaparak, ileri sürdükleri fikirleri kanıtlama yoluna gitmişlerdir. Sanatçı içinde bulunduğu çağdan, sosyal veya siyasi düşüncelerden, dini inanış gibi unsurlardan yola çıkarak kendi üslubunda güzellik kavramını aktarmaya çalışmıştır. Peki ya çirkinlik ve kötülük kavramını illüstrasyon yoluyla aktarma fikri nasıl gelişmiştir? Hayat bir denge unsuru içerisinde bulunduğu çirkinlik ve kötülük imgesi her zaman için iyi ve güzelin karşısında konumlanmıştır (Eco, 2015, s.8). İnsan denen muğlak canlının dünya üzerinde varlık gösterdiği andan itibaren kendisini ve yaratılışını anlamlandırmak adına yaratılış kozmogonileri ortaya atılmıştır. İnanç kavramının zaman içerisinde sistemli bir anlatı evreni yarattığı, günümüzde hala etkili olduğu aşikardır. Mistik bir zamanda tanrıların, tanrıçaların ve hatta başkalaşım yaratıkların savaşa girmesi gibi olaylar sonucunda hayatın başladığı, ilk ruhun bedene üflendiği düşünülmüştür. Bu sahnede yer alan ve sonrasında tanrıların kendi aile ağacının da dahil olacağı mistik evren yasalarının güncel yaşam üzerinde söz sahibi olduğuna dair derin bir inanç duymuşlardır (Levy-Bruhl'den aktaran Challaye, 2007). Yaşamın kendi dinamiği içerisinde şahit olunan iyi ve kötü olayları, tanrılara ve onların buyruğuna uyup uymamakla ilişkilendirmişler, sanat aracılığıyla insanlara uyarıda bulunma isteği duymuşlardır. Karşıtlığın yer aldığı ölümden sonraki dünya sahnesinde sayısız iyi ve kötücül karakter, şeytanlar (demonlar), halindeki habis imgeler yer almıştır.

Yaban dönemin dünyaya aktarmak istediği mesaj, canlı ve cansız varlığa yüklenerek (Strauss, 2013), resmedilmiştir. Mit olarak anlatılan tüm hikayeler, iyi ve kötünün savaşı, görünmeyen ama ceza çekilen bir evrenin

var olduğu düşüncesi, Cehennem tasarımının ve bununla ilişkili tüm kötücül yaratık tezahürlerinin sınırsız yaratıcı bir tavırla ele alınmasını beraberinde getirmiş ve sanatın konusu haline gelmiştir. Çirkinin ve habisin sanatta yer aldığı dönemi Orta Çağ ile sınırlamak doğru değildir.

Sanatta ve gündelik hayatta iyiyi, güzeli ve göze hoş görüneni aktarmak, illüstrasyona konu etmek bilinen bir tavidir. Ancak çok alışıldık olmayan kötüyü, çirkinini merkeze almak ve olduğu gibi yansıtmaya çalışmaktır. Ne var ki güzellik ve çirkinlik kavramları döneme ve içinde bulunulan toplumsal yapıya, kültüre göre değişkenlik göstermesine rağmen, bu iki kavram dünyanın genel yasalarıyla kabul edilmiş gibidir. Çirkinliğin ve kötücülün resmedilmesi yalnızca fiziksel bir görüntünün ifadesini değil, aynı zamanda yozlaşma, tükenmişlik, ağırlık, bunama, bitkinlik, her türlü özgürlüksüzlük, dağılma ve felce özgü koku, renk biçim gibi irrite edici tanımlamaların çirkinlik içerisinde kendisine yer bulması önemlidir (Nietzsche’den akt. Eco, 2015).

Orta Çağın dini eksen alan resimlemelerinde fresk, mozaik, el yazmalarında ve kiliseye ait görselleştirmelerde habis yaratık ve başkalaşmış şeytan illüstrasyonları sayıca fazladır. Dante’nin İlahi Komedyasının ilk basamağı olan Cehennem alegorisinde muazzam bir tasvirle aktardığı Cehennem çukuru, habis ve kötücül yaratık tasvirleriyle doludur. Buradan yola çıkarak dini illüstrasyonların çoğu Dante’nin aktardığı cehenneme atıf yaparak bir görüntüler dünyası sunar. Cehennem tasvirlerinin yanı sıra olduğu inanılan kötü karakterlerin nasıl görüldüğü, hayat üzerinde nasıl etkili olduğu ile ilgili tanımlamalar illüstrasyon tekniğiyle fiziki bir gerçekliğe dönmüştür (Strauss, 2013). Alt başlıkta yer alan isimlendirmeler kötücülün illüstre edilmesidir.

2.1. Cehennem İmgeleri

Cehennem kavramı orta çağ inanış biçimlerinde fiziksel olarak tasvir edilmeyen, ancak çekilen cezanın ve ızdırabın ne denli kuvvetli olduğu Eski ve Yeni Ahit’te Vahiylere aktarılmıştır. Bir meleğin Ejderhayı bin yıl kalacağı cehennem çukuruna zincirlediği anlatılır. Bin yıl sonra Ejderha tekrar dönecek ve insanları kötü yola sevk edecektir. Sahte peygamber ve Canavar kükürt gölüne tekrar atılacaklardır. Burada Ejderha olarak bahsedilen *Şeytan*’ın kendisidir. İncil’in Vahiy kısmınının 20. bölümünde: “*Canavarın nişanını alanları ve benzerine tapanları, canavarın önünde yaptığı belirtilerle kandıran yalancı peygamberdi bu. Her ikisi de kükürtle yanan ateş gölüne diri diri atıldı. Geriye kalanlar at üstünde oturanın ağızından çıkan kılıçla öldürüldü. Tüm kuşlar onların etiyile tıka basa doydu* (İncil, 1998, s.524). Özellikle, anlatılan acının belirgin bir cehennem imgesinin sınırlarını çekmediği görülmektedir.

Burada bahsedilen kükürtle yanan ateş gölüne diri diri atılmaktır. Bunun dışında bir diğer ifade ise; “*Ama gökten ateş indi ve onları yiyip yuttu. Onları kandıran iblise gelince, ateş ve kükürt gölüne atıldı. Canavarla yalancı peygamber de oradalar. Çağlar boyu gece gündüz işkence çekecekler* (İncil, 1998, s.525). Fra Angelico’nun 15. yy.’da yapmış olduğu *Son Yargı* triptiğinin son panosunda, ceza çeken günahkarları ve tam ortasında oturan üç ağzlı dev şeytani resmetmiştir. Şeytan ve kendisine yardım eden iblisleriyle birlikte günah işleyenleri alevler içerisinde yakmış ve üç ağızla günahkarları yiyerek öğütmüştür. Resmedilen cehennem sahnesi bir hayli ürkütücü ve uyarı niteliğindedir (Görüntü 4).



Görüntü 4: Fra Angelico “Son Yargı” 15.yy.



Görüntü 5: *Hours of Catherine of Cleves*

Günahkarların gözyaşı, diş gıcirtısı, ebedi ateş gibi tasvirlerle çektikleri acı cehennemi tanımlayan ve belirgin bir görüntü sunmayan ifadeler Vahiy bölümünde sıkça yer almaktadır. *Hours of Catherine of Cleves* adlı el yazması dua kitabının cehennemle ilgili olan kısmında aslana benzeyen büyük bir şeytan, ağzını açmış ve içeride başka bir iç ağız daha açılarak kızıl alevler saçtığı illüstre edilmiştir (Görüntü 5). Dışarıda pençeli iblisler günahkarları fırına benzeyen cehennem çukuruna atarlar. Resmin üst kısmında yer alan kurukafalarla süslenmiş ölüm kalesinin önünde başka bir ağız daha

görülmektedir. Burada yine günahkârlar eza görmekte ve iblisler de bu işkenceye yardım etmektedir.



Görüntü 6: Taddeo di Bartolo "Son Yargı"

Kutsal Kitapta aktarılan sıra dışı yeraltı canavarları, ejderhalar, yılanlar, kükürt denizinde alevler içerisinde acı çekenler cehennemin alametleri olarak

dönemin illüstrasyonlarında kötücül ve habis olarak ifadelendirilirler. “Bu görünüm, Hristiyan imgelemine nasıl bir sıra yaratıklar ve korkunç olaylar dağarcığı soktuğu açıktır” (Eco, 2015, s.76), (Görüntü 6).



Görüntü 7: *Erlık Han’ın evini gösteren Cehennem Tasviri.*

Görüntü 7’de yer alan resimleme başka bir cehennem tasviridir ve Orta Asya Türk kültürüne dek uzanır. Uygur Türklerine ait olduğu düşünülen bu cehennem imgesinde *Erlık Han*’ın evi olarak bahsedilen kara demir veya kara balçıktan yapılmış bir kale ve içerisinde alevlerin yer aldığı görülmektedir. *Erlık Han*’ın boğa başlı insan vücutlu yardımcıları günahkarlarla ilgilenmekte ve kalenin kapılarının üstünde hizmetkarı olan köpekler görülmektedir. Bu illüstrasyonun, yeraltı dünyasının ve ölülerin bulunduğu alemin temsili olarak resimlendiği düşünülmektedir (Bilgili, 2022, s.27).

Hem Hristiyanlıkta hem de Orta Asya göçebe kültüründe yer alan cezalandırma düşüncesi, birbirine yakın tasvirleri ortaya koymaktadır. Ne olursa olsun cezalandırma, şeytan veya başka isimlerle aktarılan acımasız bir ifritin cezalandırıcı olarak yer alması pagan dönem inanç yapılarına değin uzanmaktadır. Yeraltında yaşayan ölülerin bulunması, yaşarken yaptıkları veya yapmadıkları yüzünden sonsuza kadar ceza çekecekleri bir yer fikri, erken dönemlerden itibaren inancın içinde yer almıştır. Dante’nin cehennemini aktaran kantolarda Dante; günahkarları işledikleri günah ağırlığında sınıflandırmış ve burada onların çeşitli işkenceler gördüğünü aktarmıştır. Çirkinliğin ve kötücülün çeşitlendirilmesi açısından Dante’nin cehennem tasarımı çok katmanlı bir yapı göstermektedir. Bunlar arasında;

Kerberos Hayvanı, Goryonlar, Harpialar, Erinys'ler çeşitli yüzlere sahip olan ve buzlar içerisinde oturan Şeytan da vardır.

2.1.1. Şeytanlar (Demonlar)

Pagan dönem inanç uygulamaları, semavi dinlerin dünya üzerinde yaygın şekilde kabul görmesinden sonra kötü görülmüş ve doğa tanrılarına atıf yapan imgeler şeytanlaştırılmıştır. Yunan mitolojisinde yer alan keçi ayaklı ve keçi boynuzlu, tarlaların ve çobanların koruyucusu olarak anılan *Pan* zaman içerisinde şeytan imgesiyle özdeşleşmeye başlamıştır. Burada en önemli unsur olarak yer alan ise; şeytan tasvirlerinde keçi imgesinin sık sık kullanılmaya başlanmasıdır. Zamanla keçi kötülüğü simgeleyen ve kötülüğün yerine geçen bir görüntü olarak kabul görmüş ve dini el yazmalarında, anlatılarda, tasvirlerde sakallı ve boynuzlu şeytanlar kullanılmıştır. Bu tarz yaratık imgelerinin hepsinde hayvan suretleri ve korkunç bir başkalaşım vardır. İnsanların en büyük korkularıyla beslenerek, karanlık ve bilinmezlikle özdeşleşmiş bu habis yaratıklar ölümün, kötülüğün, cennetten kovulmanın verdiği öfkeyi sembolize ederek çirkinliği ve öteki olmayı anlatır (Wilkinson, 2021).



Görüntü 8: Giovanni da Modena “Son Yargı ve Cebennem”, 15. yy., Bolognini Şapeli.

Şeytan hiç beklenmedik bir şekilde beliren doğüstü olarak kabul edilen bir varlıktır. Korkutucu, öngörülemez ve irrasyoneldir. Tanrı kapsayıcı ve bütüncül bir yapı sergilerken, şeytan belirsiz bir güç olarak konumlanmıştır. Şeytan imgeleri pek çok farklı kaynakta neredeyse benzer unsurlara işaret etmektedir. Boynuzları, sert kılları, sakalları, toynakları olan habis canavarlar peygamberlere ve din adamlarına zulüm gösterir, Dante’nin cehenneminde sonsuza kadar derin ateşte ve acılar içerisinde yakar kavururlar. *Giovanni da Modena’nın Son Yargı Cehennem* (Görüntü 8) panelinde görülen Şeytan, günahkarların çukuruna atılmış olanları yer, yutar ve diğer iblislerle birlikte eziyet eder. *Taddeo di Bartolo Son Yargı* isimli cehennem ve cehennem ifritlerine yer verdiği resmi de diğer cehennem resimleriyle benzer şekilde ifade edildiği görülmektedir (Görüntü 9).



Görüntü 9: Taddeo di Bartolo “Son Yargı”.

Şeytan, Lucifer, Baalevul, Tümen gibi adlarla anılan kılı-tüylü yaratıklar, günahlarından aranamamışları kollarından tutarak korkunç bir cehennem içersine çekerler (Kearney, 2023, s.43). “1-3 *Sonra gökten inen bir melek gördüm. Elinde derinlerin anahtarı ile uzun bir zincir var. Ejderi, şu eski yılanı – iblistir, şeytandır o – yakalayıp bin yıllık süreyle bağladı. O’nu derinlere attı. Bin yıl doluncaya dek ulusları kandırmasın diye, konulduğu yeri kapayıp üstüne mühür vurdu*” (İncil, 1998, s.525). İsa’nın itaat eden kuzusunun aksine isyankâr ve kötülük yapmak için beklemektedir.

Bir diğer şeytan tasviri ise Türk mitolojisinde yer alan Erlik Han çizimleri ve Mehmet Siyah Kalem’e ait olan *Demonlardır*. Erlik Han yeraltı aleminin tüm idaresini elinde tutan ve kötücül bir tanrıdır. Gök ruhu Ülgen tarafından önce yeryüzüne sonra da yeraltına sürülmüştür (Görüntü 10). Canavarlar, kötü ruhlar ve kötü tanrılar hep bu yeraltı aleminin yaratıkları olarak konumlanırlar. Erlik Han da kötücüdür ve etrafında hep bu kötü karakterler yer almaktadır (Bilgili, 2022, s. 16). Bilgiliye göre, ejderhalar, yılanlar, akrepler, balıklar, kurbağalar yeraltı hayvanlarıdır ve Erlik Han ile doğrudan bağlantılıdır.



Görüntü 10: Kurgan üzerinde yer alan Erlik Han illüstrasyonu.

Şeytan ve Erlik Han ile doğrudan ilişki kurulabilecek bir diğer karakter ise Mehmet Siyah Kalem’in 16. yy’da resmetmiş olduğu şeytan (demon) çizimleridir (Görüntü 11). “*Bu dünyanın merkezinde boynuzları, postları ve korkunç yüzleriyle demonlar yer alıyor. Hayvan- demon karışımı bu yaratıkların kuyrukları ya at kuyruğuna benziyor ve aşağı sarkıyor ya da Kaplan kuyruğu biçimi alıyor ve yumru gibi bir ejderha kafası bulunuyor*” (İrak, 2018, s.72).



Görüntü 11: Mehmet Siyah Kalem, “Demonların Dansı”.

Demonların kuyruğu ejder-yılan biçiminde, derisi kara, domuz dişlerine sahip, boynuzları ağaç kökünü andıran, kollarında ve ayak bileklerinde ise bilezik ve halhallar olan şeytan ve cin arası çizimlerdir (Bilgili, 2022, s. 27). Ancak bazı araştırmacılar Siyah Kalemin demonlarını dinlerle bağlantısı olmayan ne yer ne de gök tanıyan, tamamen göçebe kültürün getirmiş olduğu iyinin ve kötünün ötesinde yıkıcı bir ruha sahip karakterler olduğunu iddia etmektedir. Kimi demonlar gündelik hayat içerisinde resmedilmiş ve belirli bir fizyolojik kalıp sergilememiştir.

2.1.2. İfritler ve Tekinsizler

Güzel ve Çirkin adına yapılan çizim ve illüstrasyonlar, aslında ideal güzelliğin yansımalarıdır bir nevi. Her ne kadar çirkin ve kötü olan güzelin

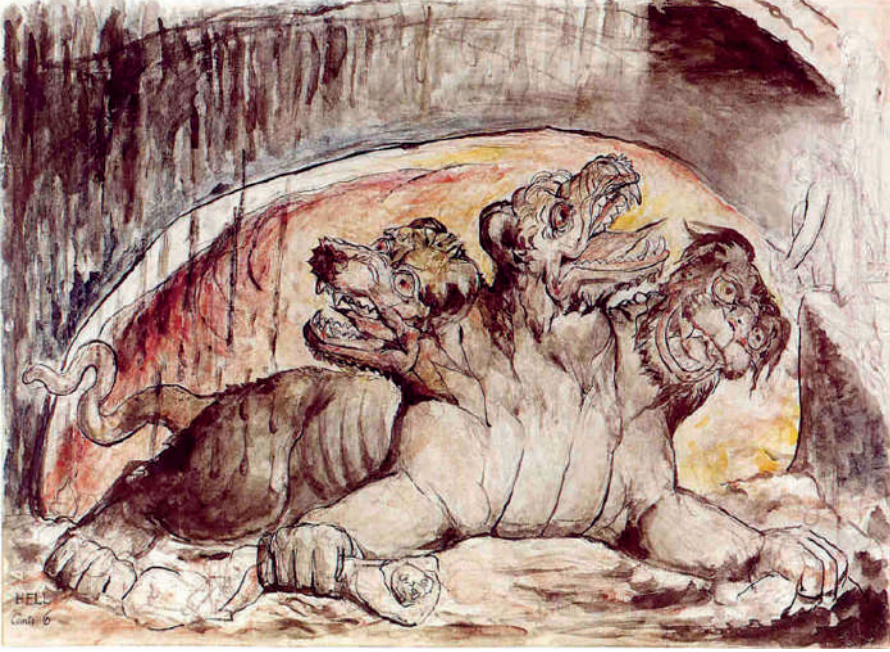
karşısında yer alsa da aslında o da izleyicisi için estetik bir haz uyandırır. Önceki başlıklarda ölümden sonrasını, yeraltı dünyasını oluşturan, doğrudan bu imgeyi zihnimize uyandıran cehennemin görüntüsüne ve iblislerine yer verilmişti. Şeytanlar, cinler veya şeytana atf yapan farkı kültür içerisindeki isimlendirmeler vardı. İfritler ve tekinsizler başlığı altında ise mitlerde, anlatılarda yer alan *Kronos* gibi kötü tanrıların, cehennemin habisi, ifrit ve yaratıklarına yer verilmiştir.



Görüntü 12: Goya, “Çocuğunu yiyen Kronos”.

Yunan mitolojisinde Tanrıların kralı Zeus’un babası olan Kronos, göklerin kontrolünü kendi babasından gasp etmiş ve her şeye hâkim olmuştur. Ancak aynı sonun kendi başına gelmesinden korktuğu için tek tek çocuklarını yemiştir. Kronos karakteri zaman kavramıyla özdeşleştiği için her şeyin zamana yenildiğini sembolize ettiği düşünülmüştür. Ressam Goya, “Çocuğunu Yiyen Kronos” tablosunda, aklını yitirmiş bir canavar olarak

Kronos’u illüstre etmiştir (Görüntü 12). Goya’nın resmettiği küçük bir bebek değil, yetişkin bir erkek bedeninin parçalanışıdır. Resmin arka planın siyah olarak boyanması anlatımı daha dramatik hale getirmiştir.



Görüntü 13: William Blake, “Kerberos Hayvanı”

Kerberos, Yunan mitolojisinde yeraltı tanrısı Hades’in canavar bekçi köpeği olarak anılır. Şair Hesiodos’a göre elli başı vardır. Ancak genel kanı üç ağızlı büyük ve saldırgan bir köpek olduğudur. Öldükten sonra cezasını çekmek için cehenneme, karanlıklar ülkesine inen ruhların bekçiliğini yapar (Görüntü 13). Ölülerin yeryüzüne dönmesine izin vermez. Sırtında yılan derisini andıran pulları ve yılan kuyruğu vardır. Acımasız kayıkçı Kharon tarafından Styx nehrinden geçirilen ve Hades’in karanlık diyarına getirilen ruhlar, Kerberos tarafından karşılanırlar. Typhaon ve Echidna’dan doğan, karşı konulamayan, et yiyen, cehennemin korkunç ve arsız gürültücü elli başlı köpeği olarak tarif edilir. İlahi Komedi’nin Cehennem VI. Kantosunda Kerberos’la karşılaşmasını şöyle aktarır: “*Korkunç görünüşlü azgın Kerberos Hayvanı, köpek gibi havlıyordu üç ağzının üçüyle, sulara gömülü ölülere. Gözleri kırmızı, sakalı yağlı, karaydı, karnı kocaman, elleri turnaklıydı; ruhları tırmalıyor, derileri yüzüyor, parçalanıyordu*” (Dante, 2010, s.69). Kerberos Hayvanının pek çok yerde benzer şekilde tanımlandığı bilinmektedir. Ancak

bu tanımlamaların ortak noktası, hayvanın cehenneme bekçilik ettiği, üç başlı yırtıcı bir köpek olmasıdır.

*Geryon*lar, üç başa, altı adet kola ve üç adet vücuda sahip bir titan olduğu söylendiği gibi, insan yüzlü ve ejderha gövdeli, pençeleri olan cehennemin diğer başkalaşım içerisindeki ifritlerindedir. Yüzü insan sureti olarak görünse de vücudu tamamen metamorfoz bir hayvan biçimindedir. Dante, *Cehennem Kantoları*'nda pek çok habis ifritle karşılaştığını aktarırken *Geryon*'a da yer vermiştir (Görüntü 14).



Görüntü 14: Gustave Doré, "Geryon"

“İğrenç dalavereci yanımıza geldi, başıyla gövdesini gösterdi, ama kuyruğunu kıyıya çekmedi. Yüzü dürtüst insan yüzü gibiydi, yanıltıcı bir uysallık içindeydi, yılan vücuduydu vücudunun geri kalanı; koltuklarına dek kıllı iki pençesi vardı, sırtı, göğsü, iki yanı renkli yumrularla, halkalarla kaplıydı. ... Kuyruğu boşlukta sallanıyordu, kuyruğun akrep zehirli çatal yukarı doğru kıvrılıyordu” (Dante, 2010, s.148, Cehennem XVII. Kanto).



Görüntü 15: Harpia

Harpialar, Yunan mitolojisinin yeraltında yaşayan, ölümler ülkesine ruh taşıyan cinleridir. Bedenleri genellikle kadın suretli ve akbaba gövdelidir (Görüntü 15). İğrenç bir koku yayar, kuraklığı, açlığı, salgınları temsil ederler. Vergilius harpialar için, *ne daha meşum bir canavar ne de daha vahşi bir canavar vardır cehennemdeki Styx nehrinde*, diye aktarmıştır. Harpiaların yüzlerinin genç kız yüzü gibi olduğu, kuş bedenli, karınlarından iğrenç pislik aktığı görülen, yüzleri sapsarı ve tırnakları kancalı olarak tarif etmiştir. Denizin kızları olarak görülen bu ifritler, korkutucu bir hızla havada seyahat ederler.

Gökyüzünden topladıkları bulutları, okyanusun dalgalarını yükseltmek için kullanırlar (Cerquand ve Cerquand, 1860).

Erinys'ler Yunan ve Roma mitolojisinde yer alan acımasız cezalandırıcı ve genellikle sayıca üç olarak gösterilen öç alma tanrıçalarıdır. Zarar veren hem kim olursa olsun peşini bırakmaz, suçluların cezasını verene kadar işkence eder, merhametsiz davranırlar. Günahkarın yeterince cezasını çektiğine kanaat getirdiğinde o kişinin peşini bırakırlar. “*Erinys'ler suçu işleyenin ve özellikle adam öldürenin peşine takılan köpekler diye düşünülür; bu köpekler dişidir, kan kokusunu hemen alıp koşarlar ve peşine takıldıkları suçluyu sonsuzca kovalayarak çıldırırlar*” (Erhat, 1996, s.328). Zamanla Erinys'ler yeraltı dünyasında günahkarları cezalandıran korkunç tanrıçalar olarak görülmüşlerdir (Görüntü 16).



Görüntü 16: Erinys'ler.

Kötünün ve çirkinin konu edildiği illüstrasyonlar, yer aldıkları dönemi ve günümüzü hala etkilemekte, gündelik yaşamın bir parçası olarak yer almaktadır. Sanatçıların kendi üsluplarında oluşturdukları bu derin görüntüler sanatın ne denli etkili bir güç olduğunu ve hayal gücünün sınırsızlığını göstermektedir.

Kaynakça

- Alighieri, D. (2010). *İlahi komedya*, İstanbul: Oğlak Yayınları.
- Bilgili, N. (2022), *Türk Mitolojisinde Fantastik Varlıklar*, İstanbul: Hermes Yayınları.
- Bloomfield, M. (1904). Cerberus, the Dog of Hades. *The Monist*, 14(4), s. 523-540. Erişim Tarihi: 11.12.2024.
<https://www.jstor.org/stable/27899506>
- Cerquand, J.F. ve Cerquand, M. (1860). Les Harpyies. *Revue Archéologique, Nouvelle Série*, 2, s. 367-382. Erişim Tarihi: 11.12.2024.
<https://www.jstor.org/stable/41734008>
- Challaye, F. (2007). *Dinler tarihi*, İstanbul: Varlık Yayınları.
- Eco, U. (2015). *Çirkinliğin Tarihi*, İstanbul: Doğan Kitap.
- Erhat, A. (1996). *Mitoloji Sözlüğü*, İstanbul: Remzi Kitapevi.
- İncil, (1998), İstanbul: Kitabı Mukaddes Şirketi.
- İrak, M. (2018). Biçim ve Anlam Bütünlüğü Bağlamında Mehmet Siyah Kalem Resmi. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 4(2), s.66-74.
- Jaffe, A. “Görsel Sanatlarda Sembolizm”. Hatice Mukaddes İlgün. *İnsan ve Semboller*. ed. Carl Gustave Jung. 226-267. İstanbul: Kabalıcı Yayınevi, 3. Basım, 2018.
- Kearney, R. (2023). *Yabancılar, Tanrılar ve Canavarlar; Ötekiliği Yorumlamak*, İstanbul: Metis Yayınları
- Örnek, S. V. (1973). *Sözlük, budunbilim terimleri sözlüğü*. Erişim Tarihi: 12.12.2024.
http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_bilimsanat&view=bilimsanat&category=terim&kelimeget=efsane&hngget=md
- Strauss, C. L. (2013). *Mit ve anlam*, (e-kitap), İstanbul: İthaki Yayınları.
- Wilkinson, K. (2021). *Semboller ve İşaretler*, İstanbul: Alfa Yayınları.

Dijital Oyunlarda İllüstrasyonun Yeri ve Önemi

Mustafa Uygur Çevik¹

Murat Çalış²

Özet

Dijital oyunlar, yalnızca eğlence amacıyla değil, aynı zamanda sanatsal ifade ve etkileşim alanı olarak dikkat çeken bir medya formuna dönüşmüştür. Bu bağlamda illüstrasyon, oyunların görsel kimliğini belirlemede ve oyuncularla duygusal bir bağ kurmada kritik bir role sahiptir. İllüstrasyon; oyun tasarımında hikâye anlatımını destekleme, atmosfer yaratma ve oyuncu deneyimini derinleştirme gibi işlevlerle öne çıkmaktadır.

Bu çalışma, dijital oyunlarda illüstrasyonun estetik ve işlevsel katkılarını incelemektedir. Yaratıcı süreçlerden kullanılan tekniklere, dijitalleşmenin getirdiği olanaklardan kültürel temsillere kadar geniş bir perspektif sunulmuştur. İllüstrasyonun sadece bir görsel unsur olmaktan çıkıp oyuncunun oyun dünyasına dalmasını kolaylaştıran ve oyunun genel estetik algısını şekillendiren bir araç olduğu vurgulanmıştır.

Sonuç olarak, illüstrasyon dijital oyunların hem estetik hem de işlevsel bir unsuru olarak büyük bir önem taşımaktadır. Teknolojik yeniliklerle birlikte illüstrasyon, oyun dünyasındaki rolünü genişletmiş ve bu alan, yaratıcı ifade ile teknolojik gelişimin kesişim noktası haline gelmiştir. Çalışma, bu kapsamda illüstrasyonun gelecekteki uygulamalarına dair tartışmalara da zemin hazırlamaktadır.

1. GİRİŞ

Dijital oyunlar, yalnızca bir eğlence aracı olmaktan çıkıp etkileşimli bir sanat formuna dönüşmüştür. Bu dönüşümde illüstrasyon, estetik kimlik oluşturma ve oyuncu deneyimini zenginleştirmenin temel araçlarından

- 1 Arş. Gör. Dr., Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi, Mimarlık, Tasarım ve Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, mustafauygurcevik@gmail.com, ORCID: 0000-0002-0409-8215
- 2 Arş. Gör. Dr., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, akademik.muratcalis@gmail.com, ORCID: 0000-0002-5003-2145

biri haline gelmiştir. Hikâye anlatımı, atmosfer yaratımı ve duygusal bağ kurulması gibi unsurlarda önemli bir rol oynayan illüstrasyon, dijital oyunların oyuncular üzerinde bıraktığı etkiyi derinleştiren bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır.

Dijital oyunlardaki illüstrasyon, konsept sanatı, karakter tasarımı, çevre tasarımı ve ara sahne animasyonları gibi pek çok alanda uygulanmaktadır. Örneğin, *Gris* (*Gris*, Nomada Studio, 2018) oyunu, görsel tasarımıyla soyut bir hikâye anlatımını desteklerken, *Ori and the Blind Forest* (*Ori and the Blind Forest*, Moon Studios, 2015) atmosfer yaratımındaki etkileyici illüstrasyon teknikleriyle dikkat çekmektedir. Bunun yanı sıra, *Hollow Knight* (*Hollow Knight*, Team Cherry, 2017) gibi bağımsız oyunlar, minimal tasarımlarına rağmen oyuncularla derin bir bağ kurabilmiştir.

Bu çalışma, dijital oyunlarda illüstrasyonun estetik ve işlevsel yönlerini ele almayı amaçlamaktadır. Özellikle illüstrasyonun yaratıcı süreçlerdeki rolü, oyuncu deneyimine katkıları ve farklı görselleştirme tekniklerinin etkileri üzerinde durulacaktır. Ayrıca, oyun türlerinin illüstrasyon ihtiyaçlarına nasıl yön verdiği ve görsel stilizasyonun oyun tasarımındaki önemi de tartışılacaktır.

Bu bağlamda, çalışma hem geçmişten bugüne illüstrasyonun evrimini hem de günümüz dijital oyunlarındaki uygulamalarını ele alarak, gelecekteki araştırmalara ışık tutmayı hedeflemektedir.

Çalışma kapsamında:

1. İllüstrasyonun oyun tasarımındaki yaratıcı süreçlere etkisi,
2. Farklı illüstrasyon türlerinin oyun dünyasına katkıları,
3. İllüstrasyonun kültürel ve teknolojik bağlamdaki dönüşümü ele alınacaktır.

2. ALAN YAZIN

İllüstrasyon, dijital oyunların gelişiminde hem estetik hem de işlevsel bir araç olarak önemli bir rol oynamaktadır. Literatür, illüstrasyonun oyun dünyasıyla oyuncular arasında görsel bir köprü kurduğunu, oyunun estetik dilini oluşturduğunu ve oyuncuların hikâye anlatımına daha derinlemesine katılmalarını sağladığını göstermektedir. Salen ve Zimmerman (2004), görselliğin oyun dünyasının temel tasarım unsurlarından biri olduğunu ve oyuncuların algılarını yönlendirdiğini vurgulamaktadır.

Oyun tasarımında kullanılan illüstrasyonlar, yalnızca bir sanat formu olarak değil, aynı zamanda oyuncu deneyimini yönlendiren bir rehber işlevi görür. Örneğin:

Konsept sanatı, oyunun atmosferini belirleyerek hem tasarım ekibi içinde bir rehber sağlar hem de oyunun oyuncu üzerindeki ilk görsel etkisini oluşturur (McCloud, 1993). Çevre ve karakter tasarımları, oyuncuların duygusal bağ kurmasını sağlayarak oyun dünyasını daha inandırıcı ve çekici hale getirir (Lin, 2013).

Konsept Sanatı

Konsept sanatının literatürdeki tanımı, genellikle oyun tasarım sürecindeki ilk yaratıcı adımların görselleştirilmesi üzerine odaklanır. Konsept sanatının temel işlevi, bir oyunun genel estetik dilini ve temasını ortaya koymaktır. Bu süreçte, sanatçılar belirli bir sahnenin, karakterin veya atmosferin yaratıcı bir prototipini oluşturarak oyun ekibine bir yön belirler (Fox vd.,2014).

Konsept sanatının etkileri, özellikle büyük bütçeli (AAA) oyun projelerinde belirgindir. Örneğin:

- The Legend of Zelda (*The Legend of Zelda*, Nintendo, 1986–2024) serisinde kullanılan konsept sanatları, fantastik dünyaların estetik olarak tutarlı ve etkileyici bir şekilde yaratılmasında temel taşlardan biri olarak görülür.
- Assassin's Creed (*Assassin's Creed*, Ubisoft, 2007–2024) serisinde, tarihi dokuyu ve atmosferi yakalamak için detaylı çevre konseptleri kullanılmıştır.

Çevre ve Karakter Tasarımı Üzerine Araştırmalar

Çevre ve karakter tasarımı üzerine yapılan çalışmalar, bu illüstrasyon türlerinin oyuncu deneyimi üzerindeki doğrudan etkisini vurgulamaktadır. Sacco ve arkadaşları (2019), etkileyici bir karakter tasarımının oyuncuların oyuna duygusal yatırımını artırdığını ve oyunun hikâyesine daha güçlü bir bağlanma sağladığını ifade etmektedir. Aynı zamanda çevre tasarımının, oyuncuların oyundaki yön bulma ve görev tamamlama mekaniklerini destekleyen işlevsel bir boyutu olduğu da belirtilmektedir. Örneğin:

- Hollow Knight, minimal ancak etkileyici karakter ve çevre tasarımlarıyla oyunculara melankolik bir atmosfer sunar (*Hollow Knight*, 2017).
- Ori and the Blind Forest, çevre tasarımı aracılığıyla oyunculara duygusal bir bağ ve keşfetme isteği aşlamaktadır (*Ori and the Blind Forest*, 2015).

Dijitalleşme ve İllüstrasyonun Dönüşümü

Dijitalleşmenin, illüstrasyon sanatına hem teknik hem de estetik açıdan bir devrim getirdiği literatürde sıklıkla belirtilmektedir (Gordon, 2018). Photoshop, Procreate gibi yazılımlar ve 3D modelleme araçları sayesinde sanatçılar, geçmişte mümkün olmayan detay seviyelerinde çalışabilmektedir. Dijital araçların bu kadar erişilebilir hale gelmesiyle birlikte, bağımsız oyun geliştiriciler bile yüksek kaliteli görselleştirme yöntemlerine ulaşabilmektedir.

Bu bağlamda, dijitalleşmenin sağladığı esneklik, illüstrasyonun şu alanlarda dönüşüm geçirmesini sağlamıştır:

- **Oyun motorlarına entegrasyon:** Unreal Engine ve Unity gibi araçlar, illüstrasyonların oyun mekaniklerine sorunsuz bir şekilde entegre edilmesine olanak tanımıştır.
- **Foto-gerçekçi estetik:** Modern oyunlarda detay seviyesi arttıkça, illüstrasyonlar daha inandırıcı ve gerçekçi hale gelmiştir (*Red Dead Redemption 2*, Rockstar Games, 2018; *The Witcher 3: Wild Hunt*, CD Projekt Red, 2015)
- **Soyutlama ve stilizasyon:** Bağımsız oyunlar, dijitalleşmeyi yaratıcı bir avantaj olarak kullanarak daha soyut ve estetik odaklı yaklaşımlar geliştirmiştir (*Journey*, Thatgamecompany, 2012; *Gris*, 2018)

3. YÖNTEM

Bu çalışmada, dijital oyunlarda illüstrasyonun rolü ve önemi estetik, işlevsel ve kültürel bağlamlarda ele alınmıştır. Araştırma, nitel bir yaklaşımla yapılandırılmış olup literatür taraması ve örnek olay incelemeleri yöntemleri kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Çalışmada hem akademik kaynaklar hem de dijital oyun sektöründen elde edilen görsel ve analitik veriler bir araya getirilmiştir.

Araştırma, dijital oyunlarda illüstrasyonun estetik ve işlevsel boyutlarını anlamaya yönelik kavramsal bir çerçeve oluşturmayı amaçlamıştır. Bu bağlamda kullanılan yöntemler şunlardır:

1. Literatür Taraması:

İlgili akademik yayınlar, kitaplar ve oyun incelemeleri incelenerek, dijital oyun tasarımında illüstrasyonun yeri üzerine kapsamlı bir bilgi tabanı oluşturulmuştur. Özellikle konsept sanatı, karakter ve çevre tasarımı gibi spesifik alanlar üzerine yapılan çalışmalar değerlendirilmiştir.

2. Örnek Olay Analizi:

Seçilen oyunlar üzerinden, illüstrasyonun tasarım sürecindeki işlevleri ve oyuncu deneyimine olan katkıları analiz edilmiştir. Örnek olaylar, oyun türlerine ve kullanılan illüstrasyon tekniklerine göre çeşitlendirilmiştir. Örnekler arasında:

- The Legend of Zelda (konsept sanatına odaklanan analizler),
- Hollow Knight (karakter tasarımı),
- Ori and the Blind Forest (çevre tasarımı ve atmosfer) bulunmaktadır.

Veri Toplama Süreci

Araştırma için kullanılan veriler iki temel kaynaktan elde edilmiştir:

1. Birincil veriler: Dijital oyunlardan elde edilen illüstrasyonlar ve görsel materyaller.
2. İkincil Veriler: Akademik yayınlar, tezler ve konferans bildirileri.

Dijital oyun tasarımı üzerine yazılmış teorik ve pratik içerik bakımından kaynaklar.

Veriler, estetik, teknik ve kültürel boyutlarda illüstrasyonun rolünü ortaya koyacak şekilde kategorize edilmiştir. Özellikle, oyunlarda kullanılan görsel dilin oyuncu algısı üzerindeki etkisini inceleyen çalışmalar öncelikli olarak değerlendirilmiştir.

Veri Analiz Yöntemleri

Toplanan veriler, kavramsal ve tematik analiz yöntemleri ile incelenmiştir:

Kavramsal Analiz: İllüstrasyonun, dijital oyunlarda estetik ve işlevsel bir araç olarak nasıl konumlandığı belirlenmiştir. Bu analiz literatürdeki teorik bilgilerin oyun örnekleriyle ilişkilendirilmesi yoluyla gerçekleştirilmiştir.

Tematik Analiz: Çalışmada, illüstrasyonun dijital oyun dünyasındaki farklı kullanım biçimlerini anlamak için tematik bir çerçeve oluşturulmuştur. Ele alınan temalar şunlardır:

- Konsept sanatının yaratı sürecindeki yeri.
- Çevre ve karakter tasarımının oyuncu deneyimine katkıları.
- Kültürel motiflerin illüstrasyondaki temsili.

Araştırma Kapsamı ve Sınırlılıklar

Bu çalışma, genel bir bakışsıcı sunmayı amaçlamakla birlikte, belirli sınırlılıklara da sahiptir;

1. Odak Oyunlar: Araştırma, seçilen oyunların illüstrasyon unsurları üzerinden yürütülmüş olup, tüm oyun türlerini kapsayan bir analiz yapılmamıştır. Bununla birlikte, örnek oyunlar geniş bir çeşitliliği yansıtmaktadır.
2. Kültürel Çeşitlilik: Oyunlarda kullanılan motiflerin belirli örnekleri öne çıkarılmıştır ancak kültürler arası tüm varyasyonlar kapsam dışında kalmıştır.
3. Teknolojik Dönemler: Araştırma, modern dijital oyunlara odaklanmıştır. Eski dönem oyunlarındaki piksel sanatı ve grafik teknolojileriyle ilgili analizler sınırlı tutulmuştur.

4. TARİHÇE VE KÜLTÜREL PERSPEKTİF

İllüstrasyon, bir mesajı görsel olarak aktarma veya hikâye anlatımını destekleme amacıyla kullanılan bir sanatsal ifade biçimidir ve dijital oyunların en dikkat çekici unsurlarından biridir. Görsel bir sanat dalı olarak illüstrasyon, oyun dünyasının temel yapı taşlarından birini oluşturur. İllüstrasyonlar sayesinde oyun dünyası, oyuncuların içine dalabileceği bir gerçeklik kazanır. Sözcüklerin ötesine geçerek duygusal bir deneyim sunar, izleyicilerle doğrudan görsel bir bağ kurulmasını sağlar. Geleneksel illüstrasyon, çizim boya ve baskı teknikleri gibi yöntemlerle üretilirken, dijital teknolojilerin gelişimiyle dijital araçlar ve yazılımlar bu sürecin dönüşmesine neden olmuştur.

4.1. Klasik Dönem: Masa Oyunlarından Dijitalleşmeye

İllüstrasyonun oyunlardaki tarihi, dijital oyunların ortaya çıkışından çok daha önceye dayanmaktadır. Özellikle masa oyunları, kutu tasarımları ve kart oyunlarında kullanılan illüstrasyonlar, görsel anlatımın oyun dünyasına entegre edildiği ilk örnekleri oluşturmuştur.

Dungeons & Dragons (D&D) gibi masa üstü oyunlarında illüstrasyonlar, oyuncuların hayal gücünü tetikleyen bir araç olarak kullanılmıştır (Şekil 1). Haritalar, karakter kartları ve kural kitaplarındaki detaylı çizimler, oyuncuların oyun dünyasına daha fazla bağlanmasını sağlamıştır. Öte yandan arcade olarak bildiğimiz kabin oyunları elektromekanik dönemden beri yoğun olarak illüstrasyonlardan faydalanmaktadır. Dijitalleşmeyle dönüşen bu cihazlarda illüstrasyonun kullanımı köklerine sağdık kalarak kabin tasarımlarında yer almaya devam etmiştir. Dijital oyunların dağıtımı da kutu tasarımlarında kullanılan illüstrasyonlar bir döneme iz bırakmıştır.



Şekil 1. D&D kutu oyunundan bir görüntü.

4.2. Dijitalleşme ve İllüstrasyonun Evrimi

Dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte, illüstrasyon geleneksel formlardan dijital araçlarla yaratılan eserlere doğru evrilmiştir. Bu süreç, illüstrasyon sanatçılarının yaratıcı potansiyelini arttırmış ve daha detaylı, etkileşimli görsellerin oyun dünyalarında yer edinmesini sağlamıştır. Dijital illüstrasyon, estetik ve işlevsellik arasında bir denge kurarak, özellikle video oyunları gibi görsel açıdan yoğun platformlarda benzersiz bir rol oynamaktadır. Bu tür illüstrasyonlar, oyunların hikayesini şekillendirmek, atmosferini kurmak ve oyuncu deneyimini zenginleştirmek için kullanılmaktadır (Lin, 2013).

- **Piksel Sanatı:** 1980'lerde başlayan dijital oyun çağı, düşük çözünürlüklü grafiklerin ve sınırlı renk paletlerinin kullanılmasını gerektiriyordu. Süper Mario Bros. gibi oyunlar, piksel sanatının estetik bir anlatım aracı olarak kullandığı ilk başarılı örneklerden biridir.

- 3D Grafiklerin Doğuşu: 1990'larla birlikte, oyun motorlarının gelişimi illüstrasyonların da daha gerçekçi ve detaylı bir forma dönüşmesini sağlamıştır (Şekil 2). Bu dönemde, karakter ve çevre tasarımlarında daha dinamik kompozisyonlarda mümkün hale gelmiştir.



Şekil 2. Donkey Kong Country video oyunundan bir kapak görseli. 3D grafiklerin illüstrasyonlarda kullanımına bir örnek.

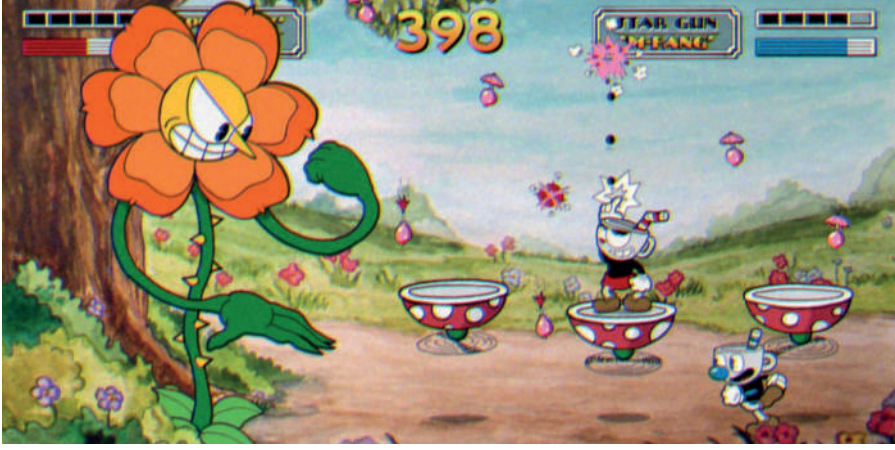
4.3. Kültürel Perspektif: Bölgesel Etkiler

Oyun illüstrasyonları, kültürel motifleri ve sanat tarzlarını birleştirerek farklı coğrafyaların estetik mirasını modern oyun dünyasına taşımıştır. Bu bağlamda, bazı dikkat çekici örnekler şunlardır:

- Japon Sanatı ve Minimalizm: Okami, Japon resim sanatı “sumi-e” (mürekkep boyama) stilini bir oyun estetiği olarak benimseyen çarpıcı bir örnektir (Okami, Clover Studio, 2006). Oyunculara geleneksel Japon kültürünü tanıtırken, sanatsal bir deneyim sunar. Japon animasyon sanatı (anime) izlerini taşıyan oyun örnekleri de oldukça ilerleme göstererek görsel anlamda çarpıcı örnekler ortaya koymuştur.
- Avrupa Mitolojisi ve Fantastik Dünyalar: The Witcher serisi, Doğu ve Orta Avrupa mitolojisinden ilham alarak illüstrasyonlarında hem

kültürel hem de epik-fantastik bir estetik yaratmıştır (*The Witcher 3: Wild Hunt*, 2015).

- Amerikan Pop Kültürü: Cuphead, 1930'ların Amerikan animasyon estetiğini modern oyun teknolojisiyle birleştirerek nostaljik ve yenilikçi bir görsellik sunmaktadır (Şekil 3)(*Cuphead*, Studio MDHR, 2017).



Şekil 3. Cuphead video oyunu görsel tarzı ile oldukça dikkat çeken bir yapıya sahiptir.

4.4. Modern Dönem: İllüstrasyon ve Yeni Teknolojiler

Günümüzde, illüstrasyon dijital oyunların vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Teknolojik yenilikler, sanatçılara sadece yaratım süreçlerinde değil aynı zamanda illüstrasyonların oyun mekaniklerine entegre edilmesine de çeşitli olanaklar sunmaktadır:

- Oyun Motorları: Unreal Engine ve Unity gibi oyun motorları, illüstrasyonların gerçek zamanlı grafiklerle birleştirilmesini mümkün kılmıştır. Özellikle 3D illüstrasyonlar, oyun dünyasının inandırıcılığını arttırmada kritik rol oynamaktadır.
- Yapay Zekâ Destekli İllüstrasyon: Yapay zekâ, sanatçılara illüstrasyon süreçlerinde hız ve verimlilik sağlamaktadır. AI tabanlı araçlar, konsept sanatlarının oluşturulmasından karakter tasarımlarına kadar geniş bir yelpazede kullanılmaktadır.

4.5. Kültürel Etkileşim ve Evrensellik

Oyun illüstrasyonları, kültürler arası etkileşimi artırmak için güçlü bir araç haline gelmiştir. Özellikle küresel oyun pazarında, birden fazla kültürel

unsuru bir araya getiren illüstrasyonlar, farklı oyuncu kitlelerine hitap edebilme gücü taşımaktadır. Örneğin:

- Journey, minimalist tasarımlarıyla evrensel bir hikâye anlatımı sunarken farklı kültürel öğeleri bir araya getirir (*Journey*, 2012).
- Ghost of Tsushima, Japon tarihi ve kültürel öğelerini Batı tarzı sinematografiyle birleştirerek iki farklı estetiği bir arada işler (Şekil 4) (*Ghost of Tsushima*, Sucker Punch Productions, 2020).



Şekil 4. Ghost of Tsushima oyunundan bir ekran görüntüsü.

5. DİJİTAL OYUNLARDA İLLÜSTRASYON UYGULAMALARI

Dijital oyun tasarımı, görsel unsurların bir araya geldiği karmaşık bir süreçtir ve illüstrasyon bu sürecin önemli bir bileşenidir. Oyun dünyasının estetik dilini oluşturmak, oyuncuların duygusal bağ kurmasını sağlamak ve hikâyeyi derinleştirmek için illüstrasyon farklı biçimlerde kullanılmaktadır. Bu bölümde, konsept sanatı, karakter tasarımı, çevre tasarımı ve ara sahne illüstrasyonlarının oyun dünyasındaki uygulamaları detaylandırılmaktadır.

5.1. Konsept Sanatı

Konsept sanatı, oyun geliştirme sürecinin ilk aşamasında, tasarım ekibine bir görsel rehber sunmak amacıyla oluşturulan illüstrasyonlardır. Oyun dünyasının genel atmosferini, temalarını ve estetik dilini tanımlamak için konsept sanatından faydalanılır (Crespo-Martinez, 2023; San, 2023).

Modern video oyunlarının başarısında sanatın rolü, bir oyunun sanatsal ve estetik unsurlarının teknik uygulama kadar önemli olabileceğini belirten araştırmacılar tarafından vurgulanmıştır (Chuyang vd., 2019). Konsept sanatı, bir oyun için benzersiz bir görsel stil ve kimlik oluşturulmasına yardımcı olabilir ve bu da oyuncuların ilgisini çekmede çok önemli bir faktör olabilir (Shi, 2023; Chuyang vd., 2019).

Özellikleri:

- Yaratıcı çerçeve: tasarım ekibi için oyunun hikayesine, mekanlarına ve karakterlerine yönelik bir yol haritası oluşturulur.
- İlk izlenim: oyunun estetik kimliğinin ve atmosferinin ilk taslağını sunar.

Örnek:

- The Legend of Zelda serisindeki konsept tasarımlar, büyüleyici bir dünya yaratmak için kullanılan detaylı illüstrasyonlarıyla bilinir. Bu tasarımlar, fantastik atmosferin yanı sıra görevlerin geçtiği mekanların ve karakterlerin görsel temelini oluşturur (Şekil 5).
- Horizon Zero Dawn'daki konsept sanatı, post-apokaliptik bir dünya yaratımında hem doğal çevrelerin hem de robotik unsurların birleşimini etkileyici bir şekilde sunar (*Horizon Zero Dawn*, Guerrilla Games, 2017).



Şekil 5. *Legend of Zelda: Breath of Wild* video oyunundan bir konsept illüstrasyonu.

5.2. Karakter Tasarımı

Video oyunlarında illüstrasyonun birincil işlevlerinden biri karakter tasarımıdır. İllüstrasyonlar, oyuncuların bağ kurabileceği ve özdeşleşebileceği görsel olarak ilgi çekici ve akılda kalıcı karakterler yaratmak için kullanılır. Bu karakter özdeşleşmesinin oyuncu katılımı, duygusal yatırım ve hatta davranış üzerinde önemli etkileri olduğu gösterilmiştir (Sacco vd., 2019).

Bir oyundaki karakterler, oyuncunun oyun dünyasına bağlanmasında kritik bir role sahiptir. Karakter tasarımı, yalnızca görsel bir kimlik oluşturmakla kalmaz, aynı zamanda karakterin hikayesini, kişiliğini ve duygusal durumunu yansıtır. Konsept sanatçıları, görsel olarak ilgi çekici olmalarını ve oyunun genel sanatsal yönüyle uyumlu olmalarını sağlayarak oyun karakterlerinin görsel temsillerini keşfetmek ve iyileştirmek için illüstrasyonlar kullanır (Crespo-Martinez, 2023; Pope vd., 2017). Karakter tasarım süreci, oyuncuların ekran üzerindeki avatarlarla etkileşimini ve özdeşleşmesini önemli ölçüde etkileyebileceği için önemlidir (Lin, 2013; Gabbiadini vd., 2016; Pan ve Chadwick, 2020).

Özellikleri:

- Silüet ve tanınırlık: iyi tasarlanmış bir karakter, eşsiz bir silüete sahip olmalı ve oyuncular tarafından kolayca tanınabilmelidir.
- Duygusal bağ: karakterlerin yüz ifadeleri, kostümleri ve duruşları, oyuncunun karakterle empati kurmasını sağlar.

Örnek:

- Hollow Knight, minimal ve karanlık bir tasarım estetiğiyle hem gizemli hem de melankolik bir atmosfer yaratır (*Hollow Knight*, 2017). Bu tasarım oyuncuların karakterin kimliğiyle ilgili merakını artırır (Şekil 6).
- Overwatch, renkli ve çeşitli karakter tasarımlarıyla hem görsel olarak çekicidir hem de her karakterin kişiliğini görsel detaylarla aktarır (*Overwatch*, Blizzard Entertainment, 2016).



Şekil 6. *Hollow Knight*, karanlık ve kasvetli yapısına rağmen sevimli karakter tasarımları ile farklı bir tarz oluşturur.

5.3. Çevre Tasarımı

Çevre tasarımı, oyun dünyasının atmosferini yaratmada ve oyuncuların keşfetme isteğini artırmada önemli bir rol oynar. Araştırmacılar, video oyunlarında çevresel ve mekânsal tasarımın önemini vurgulamıştır, çünkü bu unsurlar oyuncunun oyuna dalma hissini ve genel oyun deneyimini büyük ölçüde etkileyebilir (Okur ve Aygenç, 2017; Chuyang vd., 2019). Çevre illüstrasyonları, renk paletleri, ışıklandırma ve mekânsal düzenlemeler gibi görsel unsurlarla oyuncuları oyunun içine çeker (San, 2023).

Özellikleri:

- Atmosfer ve keşif: çevre tasarımı, oyuncuları hem estetik hem de işlevsel olarak oyunun dünyasına yönlendirir.
- Tematik tutarlılık: oyunun hikayesi ve temasıyla uyumlu bir dünya yaratır.

Örnek:

- Ori and the Blind Forest, pastel tonlardaki çevre tasarımı ve dikkat çekici ışık efektleriyle oyunculara hem duygusal bir bağ hem de keşif heyecanı sunar (Şekil 7)(*Ori and the Blind Forest*, 2015).
- Red Dead Redemption 2, foto-gerçekçi çevre illüstrasyonlarıyla, oyuncuları devasa bir açık dünya içinde tamamen doğal hissettiren bir atmosferle buluşturur (*Red Dead Redemption 2*, 2018).



Şekil 7. Ori and the Blind Forest, çevre tasarımlarındaki yüksek kalite ve renk kullanımı ile dikkat çekmektedir.

5.4. Ara Sahne İllüstrasyonları

Ara sahne illüstrasyonları, oyun hikayesinin kritik anlarını destekleyen ve oyuncuların duygusal katılımını artıran görsel araçlardır. Genellikle animasyonlarla birleştirilen bu illüstrasyonlar, hikâyeyi ileri taşır ve karakterlerin dramatik anlarını vurgular. Bu sinematik unsurlar, karmaşık anlatılara veya kültüre sahip oyunlarda özellikle önemli olabilir ve oyuncuları yönlendirmeye ve oyun dünyasını anlamalarını geliştirmeye yardımcı olabilir (Nawrocka, 2019; Makai, 2018).

Özellikleri:

- Hikâye Desteği: Oyun dünyasının olay örgüsüne görsel bir derinlik kazandırır.
- Duygusal Yoğunluk: Oyuncuların hikâyeye daha fazla bağlanmasını sağlar.

Örnek:

- Firewatch, iki ana karakter arasındaki duygusal bağları güçlendirmek için ara sahne illüstrasyonlarına başvurur (*Firewatch*, Campo Santo, 2016).
- Cuphead, 1930'lar animasyon stilineki ara sahneleriyle oyunculara nostaljik bir atmosfer sunarken hikâyeyi görsel olarak zenginleştirir (*Cuphead*, 2017).

Dijital oyunlarda illüstrasyonun uygulama alanları, oyun dünyasının görsel temelini oluşturmanın ötesine geçerek, oyuncu deneyimini derinleştiren ve yönlendiren bir rol üstlenmektedir. Konsept sanatı, karakter tasarımı, çevre tasarımı ve ara sahne illüstrasyonları, bir oyunun hikayesini ve atmosferini destekleyen temel görsel araçlardır.

6. GÖRSEL STİLİZASYON VE DİL

Görsel stilizasyon, bir oyunun estetik dilini oluştururken hem sanatsal hem de teknik avantajlar sunar. Doğru bir stilizasyon, oyunun görsel hafızada yer etmesini sağlar ve oyuncuların duygusal deneyimlerini güçlendirir. Stilizasyonun temel avantajları şu şekilde özetlenebilir. İllüstrasyonların dikkatli bir şekilde stilizasyonunun ve oyuna uygulanmasının genel çekiciliği ve sürükleyiciliği etkilediği bilinmektedir (Futschik vd., 2021; Shekhar vd., 2023; Wu ve Chen, 2020).

- Soyutlama ve Minimalizm: detayların azaltılmasıyla daha etkileyici bir görsel deneyim sunmak mümkündür.
- Journey gibi oyunlar, minimalist bir yaklaşımla duygusal bir derinlik yaratmayı başarmıştır (*Journey*, 2012).
- Retro ve Modern Estetik Dengesi: Cuphead, 1930'ların animasyon estetiğini modern grafik teknolojileriyle birleştirerek hem nostaljik hem de yenilikçi bir görsel dil sunar (*Cuphead*, 2017).
- Teknik Optimizasyon: Daha az donanım gücü gerektiren stilize görseller, oyunların daha geniş platformlarda çalışabilmesini sağlar (Armutcu & Çalış, 2024, s. 433). Bu, özellikle bağımsız video oyun geliştiriciler için önemli bir avantajdır.

6.1. Farklı Türlerde Görsel Dil

Oyun türleri, belirli görsel stilizasyon ihtiyaçlarını beraberinde getirir. Aksiyon, macera, korku veya strateji gibi farklı türlerde kullanılan görsel diller, oyunun oynanışına ve temasına hizmet eder. Farklı türlerde stilizasyon etkileri şu şekilde özetlenebilir:

Aksiyon ve Macera Oyunları: Dinamik ve çarpıcı görseller, aksiyon-macera türlerinde önemli bir rol oynar. Bu türlerde oyuncuların dikkatini yüksek tempolu sahnelere odaklamak için güçlü renk kontrastları ve etkileyici görseller tercih edilir.

Örnek: The Legend of Zelda: Breath of the Wild, renkli ve özgün çevre tasarımlarıyla oyunculara keşfetme hissi aşılar.

Korku Oyunları: Korku oyun türünde, atmosfer yaratmak için karanlık tonlar ve düşük ışık efektleri etkili bir biçimde kullanılmaktadır (Şekil 8). Görsel dil, oyuncuların gerginliğini arttırmak amacıyla bilinçli bir şekilde sınırlı detaylar ve soyutlamalar barındırabilir.

Örnek: *Silent Hill*, sisli ve kasvetli çevreyle oyuncular üzerinde psikolojik bir baskı yaratır. Oyun dünyasının geneline hâkim olan sis dönemin donanım yetersizliklerinden kaynaklanan bir optimizasyon amacıyla gerçekleşmiş zorunlu stilizasyon örneğidir (*Silent Hill*, Konami, 1999–2024).



Şekil 8. *Silent Hill 2 Remake* oyunundan bir ara sahne konsept illüstrasyonu.

Hikâye Odaklı Oyunlar: Hikâye anlatımına yoğunlaşan oyunlar, zengin görsel detaylarla atmosferi destekler ve oyuncuları duygusal olarak hikâyeye bağlar.

Örnek: *Gris*, su gibi akan soyut çizimleri ve pastel renk paletleriyle hikâye anlatımını destekler (*Gris*, 2018).

6.2. Kültürel Bağlamda Görsel Stilizasyon

Görsel stilizasyon, kültürel unsurların oyun tasarımına aktarılmasında güçlü bir araçtır. Farklı kültürlerin sanatsal geleneklerinden esinlenilerek oluşturulan oyunlar, yalnızca görsel olarak zenginleşmekle kalmaz aynı zamanda oyunculara yeni deneyim alanları da sağlamaktadır (Yayalar, 2022). Aşağıda, farklı kültürlerden etkilenmiş görsel stilizasyonlara dair bazı dikkat çekici örnekler verilmiştir:

Ghost of Tsushima, Japon samuray kültürünü ve estetiğini Batı sinematografisinin görsel diline entegre ederek daha etkili bir atmosfer sunar. Oyunda kullanılan renk paletleri, manzara kompozisyonları ve rüzgâr efektleri, oyunculara tarihi bir Japon filmi izliyormuş hissi aşlar (*Ghost of Tsushima*, 2020).

Prince of Persia serisi, Mezopotamya mitolojisi ve Fars sanatından esinlenerek, zarif ve akıcı bir görsel stil oluşturmuştur. Oyunun karakterleri ve çevre tasarımları, eski Doğu kültürlerini fantastik bir çerçevede yansıtır (*Prince of Persia*, Ubisoft, 1989–2024).

God of War (2018), İskandinav mitolojisini modern oyun estetiğiyle harmanlayarak görsel ve hikâye odaklı bir zenginlik sunar. Yggdrasil (Hayat Ağacı) ve mitolojik yaratıklar gibi detaylarla oyuncuları, eski İskandinav dünyasına taşıyan bir estetik yaratır (*God of War*, Santa Monica Studio, 2018).

Guacamelee! Serisi, Meksika halk sanatını ve Dia de los Muertos (Ölümler Günü) gibi kültürel gelenekleri neşeli ve renkli bir şekilde yansıtır. Oyun, geleneksel motifleri modern bir stilizasyonla birleştirerek hem eğlenceli hem de kültürel bir görsellik sunar (*Guacamelee!*, DrinkBox Studios, 2013).

Çok kültürlü estetiğe sahip oyunlar da bulunmaktadır. Horizon Zero Dawn, yerli Amerikan kültürlerinden esinlenerek, insanlığın doğayla ilişkisini ve teknolojinin etkilerini birleştiren bir görsel stil yaratır. Doğanın etkileyici tasarımı ile makineleşmiş yaratıkların kontrastı, çok katmanlı bir estetik deneyimi sunmaktadır (*Horizon Zero Dawn*, 2017).

Görsel stilizasyon, kültürel unsurların oyunculara etkili bir şekilde aktarılmasında temel bir araçtır. Her oyun belirli bir kültürel mirası ya da estetik yaklaşımı yansıtarak oyunculara hem tanıdık hem de yeni bir deneyim sunabilir. Bu unsurlar, oyun dünyasının zenginleşmesine ve farklı kültürlerin sanatsal mirasını geniş bir kitleye ulaşmasına katkı sağlamaktadır. Farklı kültürlerin farklı tabuları olduğu da düşünüldüğünde görsel stilizasyon bir çözüm olarak oyunlarda yer edinmiştir. Örneğin:

Ölüm, Japon kültüründe hem saygı duyulan hem de tabu olarak görülen bir temadır. Bu tür temalar, oyunlarda genellikle soyutlama, geleneksel sanat tarzları veya metaforik anlatımlarla ele alınmaktadır. Death Stranding, ölümün ve ölümden sonraki yaşamın soyut bir şekilde ele alındığı bir Japon yapımıdır. Oyundaki “kıyı” (beach) metaforu, ölümlerle yaşam arasındaki sınırı temsil eder ve oyun, görsel olarak bilinçli şekilde karanlık tonları ve boş mekanları kullanır. Bu Japon toplumunda ölüm hakkında konuşmanın

zorluklarına yaratıcı bir çözüm getirmektedir (*Death Stranding*, Kojima Productions, 2019).

Hindistan kültüründe dini figürler ve mitolojik temalar, genellikle büyük bir hassasiyetle ele alınır. Bu tür temalar, oyunlarda doğrudan yansıtılmak yerine soyutlama veya yorumlama yöntemiyle görselleştirilmektedir. *Raji: An Ancient Epic*, Hindu ve Bali mitolojilerini görsel açıdan zengin bir estetikle işler. Oyunda tanrılar, doğrudan insan biçiminde değil, ışık ve gölge oyunları ile temsil edilir. Bu kutsal temaların hassas bir şekilde işlenmesini sağlamıştır (*Raji: An Ancient Epic*, Nodding Heads Games, 2020).

Tabu konuların oyunlarda ele alınışında yaygın olarak kullanılan teknikler şunlardır:

Soyutlama: Doğrudan temsil yerine, konular metaforlar ve stilize görsellerle işlenmektedir. Sözelimi korku temalarında yaratıkların metaforik olarak kullanımı sıkça karşılaşılan bir yöntemdir.

Minimalizm: Tabuların hassasiyetini korumak için daha az doğrudan ama duygusal etkisi yüksek yaklaşım tercih edilmektedir.

Renk kullanımı: Tabu temalar genellikle karanlık tonlarla veya belirli kültürel renk kodlarıyla işlenmektedir. (Japon kültüründe ölüm, beyaz veya kırmızı ile betimlenmektedir).

Mitolojik Figürlerin Yeniden Yorumlanması: Kültürel hassasiyetleri koruyarak tanrı ve kutsal figürlerin soyut veya sembolik temsil edilmesi.

7. TARTIŞMA

Dijital oyunlarda illüstrasyonun rolü, estetik bir unsur olmaktan çok daha fazlasını ifade etmektedir. Teknolojinin gelişimiyle illüstrasyon süreçleri, sanatçılara yeni yaratıcı olanaklar sunarken, oyuncu deneyiminde de derinleşme sağlamaktadır. Modern oyun motorları, grafik yazılımları ve yapay zekâ destekli araçlar, illüstrasyonun dijital oyunlardaki rolünü dönüştürmektedir. Bu teknolojiler, sanatçıların iş yükünü azaltırken, daha hızlı ve etkili çözümler sunmaktadır. Ancak bu değişim aynı zamanda illüstrasyon süreçlerinde bazı tartışmaları da beraberinde getirmektedir.

Yapay zekâ ile üretim: AI tabanlı araçlar, konsept sanatı ve görsel tasarımlarda hızlı prototip oluşturma yeteneği sunar ancak otomatikleşen karmaşık tasarımlarda yaratıcı kontrolün ne ölçüde sanatçılarda kalacağı en önemli sorulardan biridir (Nassar, 2022).

3D illüstrasyon ve gerçeklik: Gerçek zamanlı ışıklandırma ve 3D modelleme teknikleriyle oyun dünyaları daha gerçekçi hale gelmiştir. Ancak

bu gerçeklik, stilize illüstrasyonların yaratıcı potansiyelinin kaybolmasına ya da yükselmesine nasıl bir etki yapacaktır?

Hibrit tekniklerin yükselişi İllüstrasyon, geleneksel sanat formlarını modern dijital araçlarla birleştiren hibrit tekniklerle gelişmektedir. Gris gibi oyunlar, suluboya ve dijital illüstrasyonun bir arada kullanılmasıyla estetik açıdan yeni yaklaşımlar sunmaktadır.

Teknolojik etkenlerden bağımsız olarak, oyunlarda kullanılan illüstrasyonlar, bölgesel motiflerin ve kültürel mirasın korunmasında etkili bir araçtır. Ancak bu durum, bazı etik sorunları da gündeme getirebilir. Bir kültürün sanatına dayanan oyun illüstrasyonları, o kültürün estetik mirasını yüceltmek yerine yüzeyselleştirebilir. Diğer yandan *Never Alone* (Kisima Ingitchuna), Alaska'nın yerli halklarının mitolojik anlatılarını hem hikayesi hem de görsel diliyle korumayı hedeflemiş bir örnek olarak dikkat çekmiştir (*Never Alone (Kisima Ingitchuna)*, Upper One Games, 2014). Bazı oyunlar ise evrensel bir estetik benimseyerek daha geniş bir kitleye hitap ederken, yerel motiflerden uzaklaşma hissi taşımaktadır. Bu, illüstrasyonların hem evrensel bir dille hem de kültürel kökenlerini kaybetmeden nasıl üretileceği sorusunu gündeme getirmektedir.

Deneysel Estetik ve İllüstrasyonun Geleceği

Gelecekte illüstrasyon, daha yenilikçi ve deneysel bir forma dönüşebilir. Teknolojinin ve sanat anlayışının evrimi, illüstrasyonun yeni kullanım alanlarını da beraberinde getirmektedir.

İllüstrasyon, AR ve VR teknolojileriyle daha etkileşimli hale gelmektedir. Bu oyuncuların illüstrasyonlarla doğrudan bir ilişki kurmasını sağlamaktadır. Örneğin VR tabanlı bir oyun olan *Moss*, 3D illüstrasyonları oyuncunun çevresiyle entegre ederek tamamen yeni bir deneyim sunmaktadır (*Moss*, Polyarc, 2018).

Yapay zekâ ve oyun motorlarıyla birlikte, illüstrasyonlar gerçek zamanlı olarak oyuncunun kararlarına göre değişebilir. Bu illüstrasyonun sadece statik bir görsel öğe olmaktan çıkıp, dinamik bir anlatı aracına dönüşmesini sağlayacaktır.

Dijital dokuların ve materyallerin gelişimi, illüstrasyonların etkisini arttırabilir. Örneğin dokulu 3D çevreler veya ışıklandırma oyunları oyuncuların görsel algısını yeniden şekillendirecektir.

İllüstrasyon, dijital oyunların hem estetik hem de işlevsel temellerini oluşturan bir sanat formu olarak, teknolojik gelişmeler ve kültürel bağlamlar aracılığıyla sürekli bir dönüşüm içindedir. Yapay zekâ, AR ve VR gibi

teknolojik gelişmelerin oyun dünyasına entegrasyonu, illüstrasyonun gelecekteki rolünü genişletmekte ve yeniden tanımlamaktadır. Ancak, kültürel hassasiyetlerin korunması ve yaratıcı kontrolün sanatçılarda kalması gibi etik tartışmalar, bu sürecin ayrılmaz bir parçası olmaya devam edecektir.

8. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma, dijital oyunlarda illüstrasyonun estetik ve işlevsel bir araç olarak nasıl konumlandığını detaylı bir şekilde ele almıştır. İllüstrasyon, oyun dünyasının görsel kimliğini oluşturmanın yanı sıra oyuncuların duygusal deneyimlerini değiştiren bir ifade biçimi olarak öne çıkmaktadır.

Bu bağlamda:

Estetik boyut

İllüstrasyon, dijital oyunların atmosferini ve temasını belirlemede temel bir rol oynamaktadır. Konsept sanatından çevre tasarımına kadar illüstrasyon, bir oyunun görsel dilini ve oyuncu deneyimini şekillendirmektedir.

Teknik Boyut

Dijitalleşme, illüstrasyonun üretim süreçlerini kolaylaştırmış, oyun motorları ve yapay zekâ tabanlı araçlar gibi teknolojilerle illüstrasyonun yaratıcı potansiyelini arttırmıştır. Ancak bu dönüşüm sanatçıların yaratıcı kontrolünü kaybetme riski gibi yeni tartışmaları da beraberinde getirmektedir.

Kültürel Boyut

Oyun illüstrasyonları, yerel kültürlerin estetik mirasını modern bir bağlama taşıyarak oyunculara yeni deneyimler sunmaktadır. Ancak bu süreçte kültürel motiflerin yüzeyselleştirilmesi riski bulunmaktadır. Oyun tasarımı, bu hassas dengeyi kurarak estetik özgünlüğü korumalıdır.

Gelecek Perspektifi

Artırılmış gerçeklik, dinamik illüstrasyonlar ve yeni grafik teknolojileri, illüstrasyonun oyun dünyasındaki rolünü daha da çeşitlendirmektedir. İllüstrasyon, statik bir araç olmaktan çıkıp, oyuncunun doğrudan etkileyebileceği dinamik bir unsur haline dönüşmektedir.

Araştırma sürecinde elde edilen bulgular, dijital oyunlarda illüstrasyonun gelecekteki potansiyelini ve geliştirilmesi gereken alanları işaret etmektedir.

Kültürel motiflerin oyunlarda kullanımı daha kapsamlı bir şekilde incelemek, illüstrasyonun oyuncular üzerinde yaratacağı etkileri anlamak açısından önemlidir. Özellikle farklı coğrafyalardan gelen oyuncuların,

illüstrasyonları nasıl algıladığını belirlemek için kültürler arası çalışmalar yapılmalıdır.

Yapay zekâ ve arttırılmış gerçeklik gibi teknolojilerin illüstrasyon süreçlerine etkileri üzerine daha fazla araştırma yapılmalıdır.

İllüstrasyonların oyuncu psikolojisi üzerindeki etkileri, görsel tasarımın oyun deneyimindeki rolünü anlamak açısından daha derinlemesine incelenmelidir. Renk paletlerinin, kompozisyonların ve stilizasyonun oyuncuların duygusal tepkilerine etkileri üzerinde çalışılmalıdır.

Bağımsız oyun geliştiricilerinin illüstrasyon süreçlerini nasıl ele aldığını ve bu oyunlarda kullanılan stilize tasarımların, AAA oyunlarına kıyasla nasıl bir etki yarattığını anlamak için detaylı analizler yapılmalıdır.

Gelecekte, illüstrasyonun gerçek zamanlı değişkenlik gösterdiği dinamik sistemlerin oyunlarda nasıl kullanılabileceğine yönelik deneysel araştırmalar önerilebilir.

Bu çalışma, dijital oyunlarda illüstrasyonun çok katmanlı bir yapıya sahip olduğunu ortaya koymuştur. İllüstrasyon, sanat ve teknolojinin birleşim noktası olarak oyun dünyasında eşsiz bir yer edinmiştir. Teknolojinin ve kültürel dinamiklerin şekillendirdiği bu yaratıcı ifade biçimi, hem oyuncuların duygusal bağını güçlendiren bir araç hem de oyunların sanatsal kimliğini belirleyen temel unsurlardan biridir.

Gelecekte, illüstrasyonun oyun tasarımındaki rolü, teknolojinin sunduğu olanaklarla birlikte daha da genişleyecek ve dijital oyunlar, görsel sanatların en dinamik alanlarından biri olmaya devam edecektir.

Kaynakça

- Armutcı, B., & Çalış, M. (2024). Piksel sanatında tasarım ve uygulama yöntemleri. 2. *Uluslararası Kültür, Sanat ve İletişim Sempozyumu Tam Metinler Kitabı* (Ed. S. Keskin, ss. 433-455). Bayburt Üniversitesi Yayınları.
- Chuyang, W., Mondier, S., & Duraisamy, P. (2019). Art is key to the success of a modern game. *2019 10th International Conference on Computing, Communication and Networking Technologies (ICCCNT)*. <https://doi.org/10.1109/icccnt45670.2019.8944678>
- Crespo-Martinez, E., Bueno, S., & Gallego, M. D. (2023). A video game for entrepreneurship learning in Ecuador: Development study. *JMIR Formative Research*, 7, e49263. <https://doi.org/10.2196/49263>
- Futschik, D., Kučera, M., Lukáč, M., Wang, Z., Shechtman, E., & Sýkora, D. (2021). Stalp: Style transfer with auxiliary limited pairing. *Computer Graphics Forum*, 40(2), 563–573. <https://doi.org/10.1111/cgf.142655>
- Fox, J., Ralston, R., Cooper, C., & Jones, K. (2014). Sexualized avatars lead to women's self-objectification and acceptance of rape myths. *Psychology of Women Quarterly*, 39(3), 349–362. <https://doi.org/10.1177/0361684314553578>
- Gabbiadini, A., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato, C., & Bushman, B. J. (2016). Acting like a tough guy: Violent-sexist video games, identification with game characters, masculine beliefs, & empathy for female violence victims. *PLOS ONE*, 11(4), e0152121. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0152121>
- Gordon, R. (2018). *The art of game design: A book of lenses* (3rd ed.). CRC Press. ISBN 978-1138632059
- Lin, J. (2013). Identification matters: A moderated mediation model of media interactivity, character identification, and video game violence on aggression. *Journal of Communication*, 63(4), 682–702. <https://doi.org/10.1111/jcom.12040>
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. HarperCollins. ISBN 978-0060976255
- Makai, P. K. (2018). Video games as objects and vehicles of nostalgia. *Humanities*, 7(4), 123. <https://doi.org/10.3390/h7040123>
- Nassar, S. (2022). Novel role of artificial intelligence utilization by concept designers in video games. *International Design Journal*, 12(2), 267–270. <https://doi.org/10.21608/idj.2022.115731.1033>
- Nawrocka, E. (2019). Game localization pitfalls: Translation and multitextuality. *Beyond Philology: An International Journal of Linguistics, Literary Studies and English Language Teaching*, 16(4), 101–128. <https://doi.org/10.26881/bp.2019.4.04>

- Okur, M., & Aygenç, E. (2017). Video games as teaching and learning tool for environmental and space design. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(3). <https://doi.org/10.12973/ejmste/80932>
- Pan, A., & Chadwick, S. B. (2020). Effects of interactivity and realism on player aggression in video games. *University of Michigan Undergraduate Research Journal*, 14(1). <https://doi.org/10.3998/umurj.16481002.0014.009>
- Pope, L., Garnett, B. R., & Dibble, M. (2017). Engaging adolescents to inform the development of a mobile gaming app to incentivize physical activity. *JMIR Research Protocols*, 6(8), e161. <https://doi.org/10.2196/resprot.8113>
- Sacco, O., Liapis, A., & Yannakakis, G. (2019). Extracting semantic-based video game characters information from social media platforms. *Mathematics and Computer Science*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.11648/j.mcs.20190401.13>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press. ISBN 978-0262240451
- San, T., Kanematsu, Y., & Mikami, K. (2023). Algorithmic analysis of color combinations principle in game concept art. *The Journal of the Society for Art and Science*, 22(4), 15_1–15_7. https://doi.org/10.3756/artsci.22.15_1
- Shekhar, S., Reimann, M., Hilscher, M., Semmo, A., Döllner, J., & Trapp, M. (2023). Interactive control over temporal consistency while stylizing video streams. *Computer Graphics Forum*, 42(4). <https://doi.org/10.1111/cgf.14891>
- Shi, D. (2023). Enhancing the quality of the game with art: A case study of the game Wildfrost. *Highlights in Art and Design*, 3(3), 28–31. <https://doi.org/10.54097/hiaad.v3i3.11179>
- Wu, X., & Chen, J. (2020). Preserving global and local temporal consistency for arbitrary video style transfer. *Proceedings of the 28th ACM International Conference on Multimedia*. <https://doi.org/10.1145/3394171.3413872>
- Yayalar, Ü. H. (2022). Kültürün video oyunlarına aktarımı: *Bloodborne* ve *Ghost of Tsushima* üzerinden bir inceleme. İçinde E. Süngü & B. Bostan (Ed.), *Dijital oyunlar 2.0: Oynanış ve kimlik* (ss. 122–157). Nobel Akademik Yayıncılık. ISBN: 978-625-427-497-8

OYUN KAYNAKLAR

- CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Video oyunu]. CD Projekt. <https://www.thewitcher.com>
- Clover Studio. (2006). *Okami* [Video oyunu]. Capcom. <https://www.capcom.co.jp/okami/>

- DrinkBox Studios. (2013). *Guacamelee!* [Video oyunu]. DrinkBox Studios. <https://www.drinkboxstudios.com>
- Guerrilla Games. (2017). *Horizon Zero Dawn* [Video oyunu]. Sony Interactive Entertainment. <https://www.guerrilla-games.com/play/horizon>
- Kojima Productions. (2019). *Death Stranding* [Video oyunu]. Sony Interactive Entertainment. <https://www.kojimaproductions.jp>
- Konami. (1999–günümüz). *Silent Hill* [Video oyunu serisi]. Konami.
- Moon Studios. (2015). *Ori and the Blind Forest* [Video oyunu]. Xbox Game Studios. <https://www.orithegame.com>
- Nintendo. (1986–günümüz). *The Legend of Zelda* [Video oyunu serisi]. Nintendo.
- Nodding Heads Games. (2020). *Raji: An Ancient Epic* [Video oyunu]. Super.com. <https://rajithegame.com>
- Nomada Studio. (2018). *Gris* [Video oyunu]. Devolver Digital. <https://nomadastudio.com/Gris>
- Polyarc. (2018). *Moss* [Video oyunu]. Polyarc. <https://www.polyarcgames.com/moss>
- Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Video oyunu]. Rockstar Games. <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2>
- Santa Monica Studio. (2018). *God of War* [Video oyunu]. Sony Interactive Entertainment. <https://www.playstation.com/en-us/games/god-of-war/>
- Studio MDHR. (2017). *Cuphead* [Video oyunu]. Studio MDHR. <https://cupheadgame.com>
- Sucker Punch Productions. (2020). *Ghost of Tsushima* [Video oyunu]. Sony Interactive Entertainment. <https://www.ghostoftsushima.com>
- Team Cherry. (2017). *Hollow Knight* [Video oyunu]. Team Cherry. <https://www.hollowknight.com>
- Thatgamecompany. (2012). *Journey* [Video oyunu]. Sony Interactive Entertainment. <https://thatgamecompany.com/journey/>
- Ubisoft. (1989–günümüz). *Prince of Persia* [Video oyunu serisi]. Ubisoft.
- Ubisoft. (2007–günümüz). *Assassin's Creed* [Video oyunu serisi]. Ubisoft.
- Upper One Games. (2014). *Never Alone (Kisima Ingitchuna)* [Video oyunu]. E-Line Media. <https://www.neveralongame.com>

GÖRSEL KAYNAKLAR

Şekil 1. <https://i.ebayimg.com/images/g/vEwAAOSwEpBkKGWz/s-l1600.jpg> (E.T: 16.12.2024).

- Şekil 2. https://thegameexperts.com.au/cdn/shop/products/IMG_8009_3cc-72f9a-b464-4cfa-acd5-7c47ddd97c1a_2048x2048.jpg?v=1618593873 (E.T: 16.12.2024).
- Şekil 3. <https://static1.srcdn.com/wordpress/wp-content/uploads/2021/08/Cuphead-Games-Harder-Than-Dark-Souls.jpg> (E.T: 16.12.2024).
- Şekil 4. <https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fpreview.redd.it%2F8vg4r8g2xrb5l.jpg%3Fwidth%3D1080%26crop%3Ds-mart%26auto%3Dwebp%26s%3D0892bc3d3da1629682ee0cd2489c-088116d06aef> (E.T: 16.12.2024).
- Şekil 5. <https://www.iamag.co/wp-content/uploads/2016/06/The-Art-of-The-Legend-of-Zelda-Breath-of-the-Wild-4-783x603.jpg> (E.T: 16.12.2024).
- Şekil 6. https://miro.medium.com/v2/resize:fit:4800/format:webp/1*a-OW3MH-m4RprXntk9B994g.jpeg (E.T: 16.12.2024).
- Şekil 7. <https://sixwingstories.org/wp-content/uploads/2024/01/image.png> (E.T: 16.12.2024).
- Şekil 8. https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvX-sEha1JcoFu4DXr6jdSksjPUSZaZ2w3v-vRoASg5trzwVBBk2wuL-reULY1Kqq1S_YO424PSgxnXJh14IBqI3oO_RlauBYXRa81JV-Bx9WuWjpx49jS4QKBwQN2537jHrdAETjaEbuHmDxCi3t-Ke4WwTASwVMtRk48Kd4oCoFfntw7Re9CoK-GMz28G0Lr3Uo/s1242/silent-hill-2-remake-concept-art-shdownloads%20%2810%29.jpg (E.T: 16.12.2024).

İllüstrasyon: Bir Görsel İletişim Sanatı

Editörler:

Doç. Dr. Nihat ALTUNTEPE

Doç. Dr. Seda Nur ATASOY

 ÖZGÜR
YAYINLARI

ISBN 978-625-95529-1-0

9 786259 552910