

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, tabloları yansıtmış 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 çabıdırken 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, anlatımın 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/oddmarmar-viking-platformer>

Görsel 3: Arden Papuççıyan. (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>