



**T.C.
MUSTAFA KEMAL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GRAFİK ANA SANAT DALI**

**DİJİTAL İLLÜSTRASYON VE BİLGİSAYAR
OYUNLARINDA KARAKTER TASARIM**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Hazırlayan
Veli TOPBASAN**

**Tez Danışmanı
Yrd. Doç. Dr. Berna Özlem ÖZCAN**

Hatay-2013

ONAY

Veli TOPBASAN tarafından hazırlanan “**DİJİTAL İLLÜSTRASYON ve BİLGİSAYAR OYUNLARINDA KARAKTER TASARIM**” adlı bu çalışma jüri tarafından lisansüstü öğretim yönetmeliğinin ilgili maddelerine göre değerlendirilip oybirliği ile **GRAFİK ANASANAT DALINDA YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

27/ 02 /2013

Jüri Üyeleri	İmza
Yrd. Doç. Berna Özlem ÖZCAN (Tez Danışmanı - Başkan)	
Doç. Dr. Seval Dülgeroğlu YAVUZ (Üye)	
Yrd. Doç. Dr. Mine TEMİZ (Üye)	

Veli Topbasan Tarafından Hazırlanan “**Dijital İllüstrasyon ve Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarım**” adlı tez çalışmasının yukarıda imzaları bulunana jüri üyelerince kabul edildiğini **onaylarım**.

Doç. Dr. Halil DEMİRER
Enstitü Müdürü

ÖNSÖZ

İçinde yaşadığımız dijital çağ, bilgisayar teknolojilerinin getirdiği olanaklarla şekillenmektedir. Gerek iş dünyasında gerekse özel hayatlarımızda bilgisayar teknolojilerinin getirdiği yeni davranış ve düşünce biçimleri, iş yapma düzenimizde ve hızımızda, iletişimin gerçekleşme biçim ve süreçlerinde, bilgi alımı ve yayımının gerçekleşmesinde ortaya çıkar. Teknoloji, bu sebeple toplum ve kültürden ayrı düşünülemez. İnsan hayatının sanat gibi farklı alanlarında da, diğer alanlarda olduğu gibi farklı etkileşimler yaşanır. Disiplinler arası etkileşimin önem kazandığı günümüzde, sanatın bilime ve teknolojiye sırt çevirme seçeneği yoktur.

Sanatçı/tasarımcı düşünce ya da fikrini hayal gücü ile besleyerek görselleştirirken pek çok farklı araçtan yararlanmalıdır. Bilgisayar ile dijital üretim, sanatçıya kullanım ve sunum kolaylığı, çok seçenekli ve hızlı çözüm üretimi, düşük maliyet gibi olanaklar sunmaktadır. Bu noktada, üretim sürecinde bilgisayarın bir araç olduğu ve sanatçının yerine eser çıkaramayacağı göz ardı edilmemelidir. Bu araştırma, ortaya çıkan dijital eserlerin arka planındaki zorlu tasarım sürecine, hayal gücünün önemine ve bilgisayarın üretim sürecine sağladığı katkıya dikkat çekmektedir. Araştırmaya kaynak teşkil eden ve tez kapsamında tartışılan bilgi ve değerlendirmeler; literatür taraması, tezin konusu ile ilgili alanlardan uzmanlarla yapılan görüşmeler ve illüstrasyon örneklerinin analizi ile sağlanmıştır.

Tezde aktarılan tarihsel araştırma; illüstrasyonun, dijital medyanın, bilgisayarın ve bilgisayar oyunlarının ortaya çıkışları ve gelişim süreçlerini içermektedir. Tezin konusu her ne kadar uygulama merkezli olsa da; tasarımın teknik şartları, temel prensipleri, bilgisel boyutları ve genel kültür birikimi araştırmayı teorik bir zemine oturtmaktadır. İncelenen tarihsel konular, illüstrasyon, resim ve fotoğraflarla geçmişten günümüze kadar örneklendirilmekte, dijital illüstrasyonun kapsadığı alanlarla ilgili bilgiler görsel örneklerle bütünleştirilmektedir. İllüstratörlerle yapılan görüşmeler, alanda söz sahibi olmuş konsept tasarımcıların; dijital illüstrasyonun önemi, kapsama alanları, konsept tasarımın gerekliliği ve üretim sürecinde karşılaşılan zorluklar hakkındaki düşünceleri ve tavsiye niteliğindeki

bireysel görüşleri, alanla ilgili başka arařtırmalara kaynak olabilecek, uygulama yapan tasarımcılara da rehberlik edebilecektir.

İllüstrasyon alanındaki Türkçe kaynak sıkıntısına rağmen beni arařtırmaya teşvik eden, yönlendirme ve eleştirileriyle bana destek olan danışman hocam Yrd. Doç. Berna Özlem Özcan'a; grafik alanında yüksek lisans yapmam için bana ilham veren ve tez yazım sürecinde ilgisini esirgemeyen değerli hocam Doç. Dr. Seval Dülgerođlu Yavuz'a; gerekli dönemlerde bana zaman ayıran Yrd. Doç. Dr. Mine Temiz'e; uzman görüşleriyle destekli bir tez üretmeme yardım eden ve işleri geređi zaman sıkıntısı yaşamalarına rağmen sorularıma sabırla cevap veren, Türkiye'nin değerli illüstratörleri arasındaki Yiđit Körođlu, Kerem Beyit, Ertaç Altınöz ve Eren Arık'a; yüksek lisans yapmama destek olan ve bu sürece sabır gösteren kıymetli aileme teşekkürlerimi sunarım.

DİJİTAL İLLÜSTRASYON VE BİLGİSAYAR OYUNLARINDA KARAKTER TASARIM

Yüksek Lisans Tezi, Veli TOPBASAN

Grafik Ana Sanat Dalı, 2013

Danışman: Yrd. Doç. Berna Özlem ÖZCAN

ÖZET

Dijital teknolojiler, günlük hayatımızın her alanına girmiş ve yaşantımıza büyük ölçüde etki etmiştir. Başından beri güncel olanı sanatına taşıyan sanatçı, dijital teknolojileri de birer sanat aracına dönüştürmüştür. Böylece ‘dijital sanatlar’ söylemi ortaya çıkmış, hızın önem kazandığı günümüzde sanatçılar dijital tekniklerin hızını kullanarak çağa ayak uydurmaya başlamıştır. Bu çevrede dijital sanatlar bünyesinde bulunan ve geleneksel yöntemlere göre çok daha hızlı üretilen dijital illüstrasyonun önemi giderek artmaktadır. Gelişen teknolojiden büyük ölçüde yararlanan sinema ve bilgisayar oyunu endüstrisinde, karakterler ve araçları, yaşadıkları evren ve buldukları mekan dijital illüstratörler tarafından tasarlanmaktadır.

Bu tür prodüksiyonlarda, her şeyin kendisi için hazırlandığı karakter, senaryonun merkezidir, olaylar onunla anlam kazanır. Karakterin seyirci ve oyuncusuyla güçlü bir etkileşim içinde olması için kişilik özelliklerinin yanı sıra görsel kimliği de oldukça önemlidir. Çünkü karakterin görsel tasarımı, oyuncunun karaktere ısınması, onu yönetmekten zevk alması, oyunun başarısı için gereklidir. Başarılı bir bütün olarak karakter tasarım ancak konusunda uzmanlaşmış, bilgi birikimi ve deneyimi gelişmiş dijital illüstratörler tarafından yapılabilmektedir.

Bu tez çalışması, illüstrasyon konusunu temel alarak illüstrasyon çeşitlerini, dijital illüstrasyonun gerekliliğini, konsept tasarım sürecindeki yerini ve karakter tasarıma katkısını incelemektedir. Birinci bölümde illüstrasyonun tanımı, tarihi ve kullanım alanları üzerinde durulmuştur. İkinci bölümde dijital illüstrasyonun tarihi, çoğunlukla kullanıldığı alanlar ve tasarım sürecinde kullanılan araçlar ele alınmıştır. Üçüncü bölümde oyun ve bilgisayar oyunlarının eğlence endüstrisindeki önemine

deđinilmiş, oyun türleri açıklanmıştır. Dördüncü bölümde ise karakter, senaryodaki önemi, karakteri başarılı yapan etkenler, karakter tasarımında dikkat edilecek hususlar ve karakter tasarım süreci incelenmiştir. Konunun irdelenmesinde ilgili literatür taranmış, çeşitli görsel örnekler incelenmiştir. Dijital illüstrasyon sanatçıları Kerem Beyit, Yiğit Körođlu, Ertaç Altınöz ve Eren Arık ile yapılan görüşmeler tezin çatısını önemli ölçüde desteklemiştir.

ANAHTAR KELİMELELER

İllüstrasyon, dijital illüstrasyon, bilgisayar oyunları, video oyunları, karakter tasarım, konsept tasarım, konsept sanat.

DIGITAL ILLUSTRATION AND COMPUTER DESIGN IN COMPUTER GAMES

Master's thesis, Veli TOPBASAN

Graphic Design Department, 2013

Supervisor: Asst. Prof. Berna Özlem ÖZCAN

ABSTRACT

Digital technologies have entered all aspects of our daily lives and effected them dramatically. Artists have always brought what is contemporary into their art, and now have turned digital technologies into art tools. The term digital arts is now a new and popular field within art; and by benefitting from the speed of digital technologies, today's artists adopt to the age of speed.

Movie and computer games industries take advantage of developing technologies to a great extent. In these fields, characters, their tools, the environments they go, all are designed by digital illustrators. In these productions the character is the central point of scenario; events gain meanings through it. In order for the character to build a strong interaction with viewer/player, personality aspects and visual identity are crucial. Visual design of the character is a key factor in player's connection with the character, his/her satisfaction managing it, and the success of the game. As a whole, a successful character design can only be achieved by specialized digital illustrators who have deep knowledge and experience.

This thesis establishes its background in illustration and analyzes digital illustration in terms of its place in concept design and its contribution to character design. First chapter concentrates on the definition of illustration, its history and fields. Second chapter analyzes the history of digital illustration, the tools used in design process and the areas that use digital illustration. Third chapter examines the importance of games and computer games in the entertainment industry; and identifies the types of computer games. Fourth chapter focuses on character, its place in scenario, aspects that make a character successful, important principles in design and

the design process. In terms of research methods used in the thesis, relevant literature was reviewed and a variety of visual character design examples were examined. Data from the interviews done with the few digital illustrators living in Turkey—Kerem Beyit, Yiğit Koroğlu, Ertaç Altınöz and Eren Arık, support the central theme of the thesis substantially.

KEY WORDS

Illustration, digital illustration, computer games, video games, character design, concept design, concept art.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	I
ÖZET VE ANAHTAR KELİMELER	III
ABSTRACT AND KEYWORDS	V
İÇİNDEKİLER	VII
RESİMLER LİSTESİ	X

GİRİŞ	1
--------------	----------

BİRİNCİ BÖLÜM	
İLLÜSTRASYON	3

1.1. İllüstrasyonun Tanımı	3
1.2. İllüstrasyonun Tarihsel Gelişimi	4
1.3. İllüstrasyonun Kullanım Alanları	15
1.3.1. Reklam İllüstrasyonları	16
1.3.2. Yayın İllüstrasyonları	17
1.3.3. Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonlar	20
1.3.4. Fantastik ve Mitolojik İllüstrasyonlar	24
1.4. İllüstrasyonda Kullanılan Teknikler	26
1.4.1. Karakalem Tekniği	26
1.4.2. Kuru ve Pastel Boya Tekniği	27
1.4.3. Lavi Tekniği	27
1.4.4. Mürekkeple Çizim Tekniği	27
1.4.5. Keçeli Kalem ve Marker Tekniği	27
1.4.6. Suluboya Tekniği	27
1.4.7. Guaj Tekniği	28
1.4.8. Akrilik Boya Tekniği	28
1.4.9. Püskürtme Tekniği	28
1.4.10. Karışık Teknik	28

İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL İLLÜSTRASYON

2.1. Dijital İllüstrasyon	34
2.2. Dijital İllüstrasyonun Bilgisayar Oyunu ve Sinema Sektöründeki Kullanım Alanları	36
2.2.1. Storyboard	36
2.2.2. Matte Painting	38
2.2.3. Konsept İllüstrasyon	41

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BİLGİSAYAR OYUNLARI

3.1. Oyun	45
3.2. Bilgisayar/Video Oyunları	46
3.3. Bilgisayar Oyunları Tarihine Genel Bir Bakış	48
3.4. Bilgisayar Oyunu Türleri	59
3.4.1. Eylem (Action) Oyunları	60
3.4.2. Macera (Adventure) Oyunları	60
3.4.3. Spor Oyunları	61
3.4.4. Simülasyon Oyunları	62
3.4.5. Strateji Oyunları	63
3.4.6. Rol Yapma Oyunları (Role Playing Game – RPG)	63
3.4.7. Çevrimiçi Çok Kullanıcılı Oyunlar (Online Multiplayer Games)	65
3.5. Türkiye’de Oyun Endüstrisi	65

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

KARAKTER TASARIM

4.1. Bilgisayar oyunlarında karakter	67
4.1.1. Oyuncu Olmayan/Yan Karakter	68
4.1.2. Bayan Karakter.	68
4.1.3. Kötü Karakter	69
4.1.4. Üçüncü Kişi ve Birinci Kişi Gözünden Oyunlarda Karakter	70
4.2. Karakterin Tasarımı ve Önemi	72
4.3. Oyun Stüdyosunun Konsept Tasarım Ekibi	73
4.3.1. Senaryo Aşaması ve Konsept Sanat İlişkisi	75
4.3.2. Senaryo Bağlamında Karakter Tasarım ve Görsel Kimlik	78

4.4. Karakter Tasarım Aşamasında Dikkat Edilecek Hususlar	81
4.5. Bir Karakteri Başarılı Yapan Etkenler	84
4.6. Bir Karakterin Dijital Resimleme Süreci	87
SONUÇ VE ÖNERİLER	92
KAYNAKÇA	95
RESİM KAYNAKÇASI	99
EKLER	104
Ekler-1: Kerem Beyit İle Röportaj	104
Ekler-2: Ertaç Altınöz İle Röportaj	107
Ekler-3: Eren Arık İle Röportaj	111
Ekler-4: Yiğit Köroğlu İle Röportaj	114

RESİMLER LİSTESİ

Resim-1: At, M.Ö. 15.000-10.000 dolayları, Lascaux, Fransa	5
Resim-2: Bizon, M.Ö. 15.000-10.000 dolayları, Altamira, İspanya	6
Resim-3: Ramesseum Papyrus	7
Resim-4: Ölüler Kitabı'ndan Bir Sahneyi Betimleyen Papirüs	8
Resim-5: Diamond Sutra'dan Bir Sayfa	9
Resim-6: Der Edelstein'den Bir Sayfa Örneği	10
Resim-7: 13. Yüzyılın İlk Yarısına Ait Bir İnisiyal Örneği	11
Resim-8: Michelangelo Sistina Şapeli Tavanından Ayrıntı (1508-1512)	12
Resim-9: Caravaggio Aziz Matta, 1602	13
Resim-10: Caravaggio Aziz Matta, 1602	13
Resim-11: Milka Oreo'nun Fotoğrafi	17
Resim-12: Milka Oreo'nun İllüstrasyonu	17
Resim-13: Oliver ve Zengin Kız İsimli Gazete Haberi	18
Resim-14: Asako Eguchi'nin Çocuk Kitabı İllüstrasyonlarına Bir Örnek	19
Resim-15: Berna Özlem Özcan'ın Yaptığı Botanik İllüstrasyon Örneği	20
Resim-16: Rosilland Solomon'un Yaptığı Toprak Altında Yer Fıstığı İllüstrasyonu	20
Resim-17: Roger Tory Peterson'a Ait Örnek	21
Resim-18: Resimleme İle Bir Yılanın Avlanması	21
Resim-19: Leonardo Da Vinci'nin Kara Tahta Dersi	22
Resim-20: Teknik İllüstrasyon Örneği	23
Resim-21: Kerem Beyit'in Resimlemesiyle Jura Dönemi Devleri	24
Resim-22: Jerico Santander'e Ait Bir Fantastik İllüstrasyon Örneği	25
Resim-23: Uzakdoğu Kültüründe Efsanevi Beyaz Kaplan	25
Resim-24: Uzakdoğu'da Dürüstlük ve Gücün Sembolü: Ejderler	25
Resim-25: Bilinen Mitolojik Yaratıklardan Pegasus: Kanatlı At	26
Resim-26: Apple Macintosh	32
Resim-27: Mac Paint İsimli Yazılımdan Bir Kare	32
Resim-28: Ünlü Grafik Tablet Markası Wacom'un Intuos 4 Serisi Ürünü	34
Resim-29: Narnia Günlükleri Filmine Ait Bir Storyboard	36
Resim-30: Terminatör Filminden Bir Sahnenin Eskizi	37
Resim-31: Dylan Cole imzalı, Elf Irkının Yaşadığı Ayrık Vadi	38
Resim-32: Yüzüklerin Efendisi Filmindeki Sauron İsimli Kötü Karakteri Temsil Eden Kule	39
Resim-33: Yanick Dusseault'in Yüzüklerin Efendisi Adlı Filme Yaptığı Matte Painting	40
Resim-34: Matte Painter Hüseyin Yıldız'ın G.O.R.A İçin Yaptığı Örnek	40
Resim-35: Konsept Artist Kakai Kotaki'nin Karakter Tasarımı Örnekleri	41
Resim-36: Kerem Beyit'e Ait Karakter Tasarım	42
Resim-37: "Terminatör 4: Kurtuluş" İsimli Film İçin Yapılan Robot Konseptleri	44

Resim-38: Motorsikletlerin Manevra Esnasında Alacağı Pozisyonların Hesaplanması	44
Resim-39: Okami İsimli Oyundan Bir Görüntü	47
Resim-40: 1958 Yapımı Tenis Oyunu	49
Resim-41: Spacewar İsimli Oyun	49
Resim-42: Computer Space Oyun Makinası	50
Resim-43: Computer Space Oyunundan Bir Sahne	50
Resim-44: Pong İsimli, Karşılıklı Oynanabilen Tenis Oyunu	50
Resim-45: Meşhur Pac-Man Oyunu	52
Resim-46: Super Mario Bros Oyunu	53
Resim-47: Tetris	54
Resim-48: Sonic Karakteri	55
Resim-49: Sonic Oyunundan Bir Kare	55
Resim-50: Mortal Kombat'tan Bir Ölüm Hareketi Sahnesi	56
Resim-51: Doom İsimli Korku Oyunu	57
Resim-52: Ayrıntılı Şekilsel Ayarlamaya İmkan Veren Karakter Oluşturma Ekranı	64
Resim-53: Resident Evil 5 İsimli Oyundan Üçüncü Kişi Görüş Açısı Örneği	70
Resim-54: Birinci Şahıs Görüş Açısından Oyun Alanı	71
Resim-55: Bir Karakterin Orthographic Örneği	79

GİRİŞ

Dijital dünya, teknik bilgi ile gerçekten sınırsız üretim olanakları sağlamaktadır. Hata yapma korkusu olmaksızın deneme-yanılma süreci, internetin sağladığı olanaklarla küresel bilgi ağını kullanma, fikirlerin çok kısa sürelerde uygulanabilirliği, alternatif oluşumların sınırsızlığı, hayallerin görselleştirilebilirliği ve saymakla bitmeyen, yaratıcılığın gelişimine katkı sağlayacak özellik dijital dünyanın bünyesinde bulunmaktadır (Akçadoğan, 2006: 328). Dijital dünyanın tüm bu olanaklarına rağmen önemli olan, yenilikleri ve teknolojiyi araç olarak kullanan beyinlerin hayallerinde ürettikleri tasarımlardır. Geleneksel yöntemler gibi, dijital yöntemler, hatta ileride keşfedilecek olan tüm yöntemler dahi sanatçının düşünce ve hayal dünyasının aktarım sürecince birer araç durumundadır.

Ortaya çıkan nitelikli dijital illüstrasyon örnekleri eserde, müessiri (eser sahibi) gösterir. Doğru okunduğunda eser, sanatçısının zekası, hayal gücü, genel kültürü gibi konulardaki seviyesine ışık tutar. Bu araştırma “resim el ile değil, akıl ile yapılır” anlayışı ile ele alınmaktadır. El bir araçtır, geleneksel veya dijital olan tüm resim yapma yöntemleri ise elin aracıdır. Eli olan herkesin iyi resim yapamayacağı gibi bilgisayarı olan herkes de dijital resim yapamaz.

Fantastik veya bilim kurgu filmlerindeki insan aklını hayretler içerisinde bırakan görüntüler başka bir insanın akıl ürünüdür. Aklındaki fikrini ve hayalini görselleştirmek için bilgisayar aracını kullanan illüstratörler, böylelikle görüntü oluştururken teknolojinin deneysellik olanağından, kullanım kolaylığından ve en önemlisi üretim sürecindeki hızından faydalanmaktadır.

Film, bilgisayar oyunu gibi prodüksiyonların başarılı örnekleri arasındaki ortak paydalarından birisi ön hazırlık aşamasının niteliğidir. Prodüksiyonun tüm kaderi bu ön hazırlık sürecine, dolayısıyla bu süreci yaşayan konsept sanat ekibine bağlıdır. Projenin ön hazırlık sürecinde fikir ve kavramları görselleştiren konsept tasarımcılar, ilgili prodüksiyon için çevre, mekan, silah ve araç tasarımı yanı sıra filmler ve bilgisayar oyunlarının olmazsa olmazları olan karakterleri tasarlamaktadır.

Senaryonun merkezi olan karakterler sayesinde olaylar anlam kazanır ve seyircinin karaktere inanması, onunla bağ kurması, etkileşim içinde olması karakterin tasarımı ile doğrudan ilintilidir. Kendi seyirci kitlesini oluşturan film veya bilgisayar oyunu karakterleri olduğu düşünülürken, karakter tasarımının ilgili olduğu projeye sağladığı katkı daha iyi anlaşılmaktadır. Dolayısıyla karakter tasarımının ortaya çıktığı ön hazırlı sürecindeki konsept illüstrasyonun ciddi bir ihtiyaç olduğu düşünülmektedir.

Bu araştırma, dijital illüstrasyonun film ve özellikle bilgisayar oyunları dünyasındaki yerinin ve öneminin altını çizmekte, ortaya çıkan karakterlerin senaryoya dahil edilme ve görselleştirme sürecini, ilgili olduğu projeye olan katkısını ve gerekliliğini incelemektedir. Tez konusu ile ilgili Türkiye’de akademik bir araştırma bulunmamakta, alanla ilgili var olan yabancı yayınlar ise Türkiye’deki ilgili okur kitlesine ulaşmamaktadır. Tez konusu, bu bağlamda, literatürde önemli bir boşluğu doldurmaktadır. Bu araştırma, alanla ilgili gerekli ve kapsamlı bilgilerle zenginleştirilerek, alanda farkındalık oluşturacak, nitelikli uygulama örnekleriyle desteklenerek, ilgili bireyleri dijital eser üretimine teşvik edecektir.

BİRİNCİ BÖLÜM

İLLÜSTRASYON

1.1. İllüstrasyonun Tanımı

Latince “aydınlatmak” anlamına gelen “illuminare” kelimesinden türetilmiş Fransızca (enluminure) kökenli illüstrasyon kelimesi, ‘illustrate’ yani resimleme, örnekleme anlamına gelmektedir. Türk Dil Kurumu’nun bezeme veya resimleme önerilerini eş anlam olarak sunduğu illüstrasyon, sözcük anlamıyla, konu anlatan, anlamayı kolaylaştıran resim olarak tanımlanmaktadır. Emre Becer’e göre (1997: 210), başlık, slogan ya da metin gibi sözel unsurları betimleyen ya da yorumlayan bütün görsellere “illüstrasyon” adı verilir. İllüstratör Kerem Beyit (2006: 36-37), illüstrasyonun, bir konunun yazılı olarak anlatılmasının güç olduğu durumlarda ya da sadece yazıyı desteklemek amaçlı olarak kullanılan bir yöntem olduğunu ifade etmektedir.

İllüstrasyonun Latince “aydınlatmak” anlamına gelen “illuminare” sözcüğünden türemesi, amacını da açıklar niteliktedir. Buradan hareketle illüstrasyonun amacı; sanat olmaktan ziyade bir düşünce ya da fikri aydınlatmak, görünür hale getirmek, aynı zamanda kavram, eylem ve söylemlerin kolayca algılanıp anlaşılmasında rol oynamaktır. Çok güçlü bir iletişim aracı olan illüstrasyon, verilmek istenen mesajı veya fikri daha etkili, verimli ve ilginç bir hale getirir. “Görsel iletişimin hemen hemen bütün alanlarında kullanılan illüstrasyon, farklı dil, ırk ve kültürden insanların herhangi bir açıklamaya ihtiyaç duymadan anlam çıkarabileceği bir görsel dildir” (Keş, 2001: 29).

İllüstrasyon; izleyiciyi, okuyucuyu muhatap olduğu konuda aydınlatırken istenilen detayda ve istenilen yerde vurgu, ve sadeleştirme gibi imkanlar etkili bir yöntemdir. Algıyı kolaylaştırmak için yapılan sadeleştirmeler ve vurgulamalar ile izleyicinin o an karşılaştığı konuyu daha hızlı ve kalıcı olarak anlamasına imkan tanımaktadır. Hedefi gösterme, yalınlaştırma, idealleştirme gibi anlatıma ve algıya yönelik önemli beklentileri karşılayabilen illüstrasyon, barındırdığı bu özelliklerle

birlikte doğru kullanıldığında hedef kitleyi yönlendirmede oldukça önemli olabilmektedir.

Herhangi bir metinde, sözü edilen bir olguyu görselleştirme aşamasında kullanılan illüstrasyonun, büyüklük, şekil ve üslup açısından hatalı seçilmesi; yanlış kullanılmış bir cümleye benzetilebilir; çünkü bu sebeplerle anlaşılması zorlaşır. Amacına uygun seçilmiş bir görsel ise hitap ettiği hedef kitlenin dikkatini çeker, kültür ve beğeni düzeyini yükseltir ve akılda kalıcı olur (Polat, 2008). Yanlış anlaşılmalara fırsat vermeyecek bir illüstrasyon, konunun anlaşılması ve benimsenmesi sebebiyle kişinin okumaktan alacağı hazzı artırmakta, okuma deneyimini zenginleştirmektedir. Bu ise okuyucunun hayal gücünün tetiklenip gelişmesi ve bilgi birikiminin derinleşmesinin yanı sıra; estetik duygusunun artması ve görsel zekâsının gelişmesine de katkıda bulunmaktadır.

İllüstrasyonun alıcı/izleyici üzerindeki potansiyel etkisinden yararlanmak için illüstratörün hedef kitleyi iyi tanması, kullanacağı üslubu ona göre belirlemesi gerekmektedir. Bununla beraber illüstratörün; yerelden ulusala, ulusaldan evrensele doğru kendi üslubunu ve kültürünü geliştirmesi önemlidir. Nihat Boydaş, sanat ve kültürün, bir milleti birleştiren değerler sistemi ve egemenlik mührü olduğunu ifade eder. Fikir, teknoloji vb. unsurların dışarıdan alınabileceğini, duygu ve sanatın ise asla dışarıdan alınamayacağını belirtir (2004). O halde mecazi bir anlatımla illüstratör bir pergel gibi olmalı, bir ayağı kendi kültüründe sabit, diğer ayağı ise dünyayı dolaşmalıdır; bir başka deyişle kendi kültüründen kopmadan geniş bir genel kültüre sahip olmalıdır. Ayrıca hitap ettiği kitlelerin sosyal, kültürel ve psikolojik durumunu iyi çözümlemiş olması, illüstratörün yapacağı işin amacına hizmet etmesi açısından önemli bir unsurdur.

1.2. İllüstrasyonun Tarihsel Gelişimi

Abraham Maslow'un (1943) insan psikolojisi üzerine yaygın kabul gören ihtiyaçlar hiyerarşisi teorisine bakıldığında, insanın kendi fizyolojisi ve güvenliği ile ilgili temel ihtiyaçların ilk insanlardan bu yana bir fark göstermemiş olduğu görülür.

İnsan, hayatta kalmak için temel bedensel gereksinimlerini karşılamalı; kendisini, ailesini ve toplumunu emniyet içinde ve tehlikeden uzak tutmalıdır. Sosyal bir varlık olan insan, çağlar boyunca diğer insanlarla birlikte yaşamaya; birlikte yaşamak içinse iletişime ihtiyaç duymuştur. Günümüzde iletişimin bir ögesi olan yazının icadından önce görsellik, bir iletişim (haberleşme) unsuru olarak kullanılmıştır. Dilek Bektaş'ın ifadesiyle, tarih öncesi çağlardan beri hayatta kalmanın ve birlikte yaşamının başlıca koşulu olan iletişime bir düzen ve açıklık getirmek isteyen insan, düşünce ve kavramlara görsel bir anlatım kazandırmanın yollarını araştırmıştır (1992: 5). Bu arayış sonunda, yazının olmadığı dönemin insanı, anlatımcı yönüyle yazının yerine geçen ve konu anlatabilme olanağı sağlayan bir görsel iletişim metodunu, yani illüstrasyonu bulmuştur denebilir. Yapılandırılmış iletişimin olmadığı devrin insanı, sözsüz iletişim aracı olan illüstrasyonu ilk kez mağara duvarlarına çizerek iletişime o dönem için yeni bir boyut kazandırmıştır.

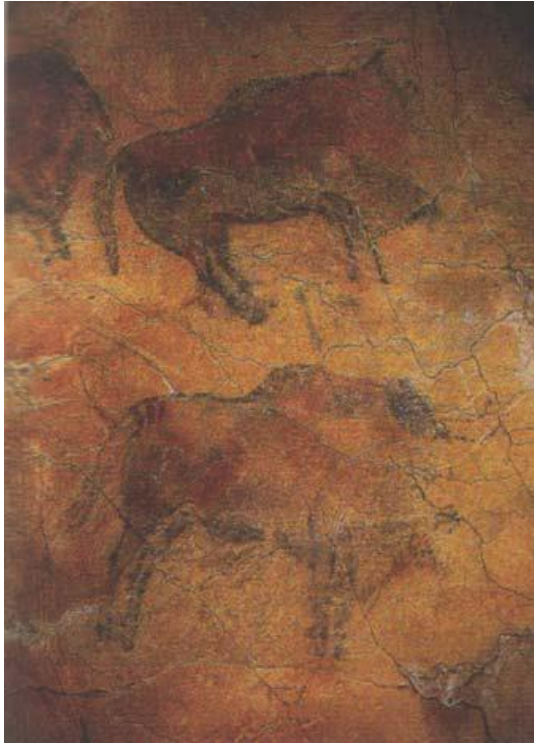
Bulunabilmiş en güzel duvar resmi örnekleri Güney Fransa'da Lascaux'daki mağara resimleri (Resim-1) ve Kuzey İspanya'da Altamira mağarasında (Resim-2) bulunan resimlerdir. Günümüz uygarlık ölçütleri ile mağara resimleri insanın duygular ve düşüncelerini, o çağda yaşanan olay/olguları somut biçimde anlatan ilk görsel iletişim aracı ve illüstrasyonlar olmaktadır (Sezer Tansug'dan alıntılan Keş, 2001: 36). Bu örnekler geçmişe bir köprü gibi uzanarak, o çağın insanının iletişim yöntemlerine ve sosyal hayatlarının işleyişine dair fikirler vermektedir.

Resim-1: At, M.Ö. 15.000-10.000 dolayları, Lascaux, Fransa



Kaynak: Gombrich, 1997: 41

Resim-2: Bizon, M.Ö. 15.000-10.000 dolayları, Altamira, İspanya



Kaynak: Gombrich, 1997: 41

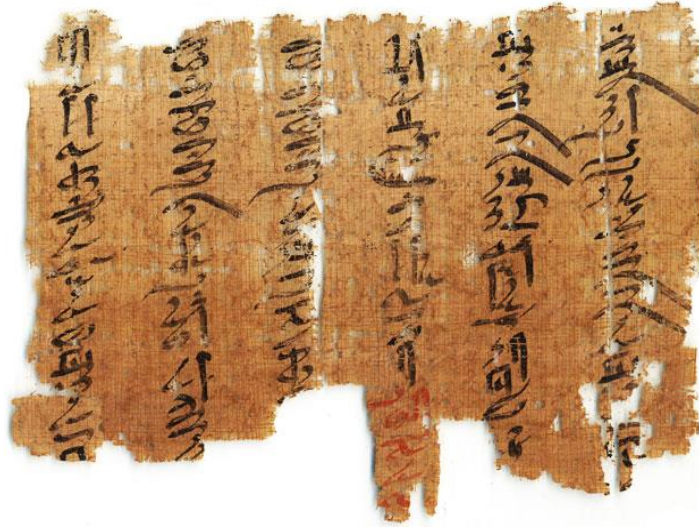
Mağara duvarlarına çizilen bu resimlerin amacı duvarları süslemek değildir. Bunlar daha çok büyü amacı ile yapılmış resimlerdir (Keş, 2001: 36). Ernst Hans Gombrich'in teorisine göre, ilkel insanlar için, bir kulübe ve bir imge arasında yararlılık açısından hiçbir fark yoktur. Kulübeler onları yağmurdan, rüzgardan, güneşten korumaktadır; imgeler ise, onları, doğal güçler kadar gerçek olanın ötesindeki güçlere karşı korumaktadır. Başka bir deyişle, resim ve heykeller, o dönemlerde büyüsel amaçlı kullanılmışlardır (1997: 39-40). Zor şartlarda yaşayan mağara insanı illüstrasyonu büyü amaçlı kullanarak av esnasındaki başarısını arttırmayı hedeflemiştir. Gombrich'in varsayımıyla (1997: 42), bu ilkel avcılar, belki de sadece zıpkınlarıyla ve taş baltalarıyla haklarından gelebildikleri bu hayvanların resimlerini yaparlarsa gerçek hayvanların da kendi güçlerine boyun eğeceğine inanmışlardır.

Mağara insanları zor şartlarını biraz daha kolaylaştırmak için resimlemenin işlevlerini keşfedip kullanmaya devam etmişlerdir. Hayatta kalmak için, ait oldukları topluluğa yetecek miktarda büyük avlara ihtiyaç duymuşlardır. Ancak mamut, gergedan ve bizon gibi büyük hayvanlarla karşılaşmaktan korkmuşlardır. Mağaralara

korktukları ve avlamakta zorlandıkları hayvanları çizmiş, belki de onlarla büyük avdan önce görsel olarak karşılaşarak korkularıyla yüzleşme fırsatı bulmuşlardır. Böylece büyük avın provasını kafalarında önceden yaşamının üstünlüğü ile daha hazırlıklı ve cesaretli bir avcı olarak avdaki başarı olasılıklarını artırmışlardır. Bu varsayımlara göre, yaşam şartları gereğince mağara insanları illüstrasyonu; hayatı güzelleştirmek için değil, kolaylaştırmak için kullanmışlardır denebilir.

Sanat, insanlığa çağlar boyunca, ritüeller ve ruhsal durumlar aracılığıyla anlamlar yüklediği görseller ve imajlar oluşturmada hizmet etmiştir (Eisner, 1972). İllüstrasyon ve sembollerle iletişim kurmaya çalışan mağara insanı yazının evriminin temelini de böylelikle atmıştır. “İlk yazılı ifadelerin birçoğunda resim ve yazıya benzer şekillerin iç içe yer alması zamanla resimsel özelliklerin soyutlaşarak semboller haline dönüşmesi, yazıyı bugünkü özgün yapısına ulaştıran etkidir” (Başbuğu, 2007: 4). İ.Ö. 1900 yıllarından günümüze kalan “Ramesseum Papyrus” ve “The Egyptian Books of The Dead” isimli illüstrasyon ruloları (başka bir deyişle bilinen en erken el yazma hikaye ve kitapları) (Resim-3-4), bugünkü anlamda kullanımıyla illüstrasyonun ilk örnekleri olmuştur. Ortaçağ el yazmaları aynı zamanda, baskı kitapları illüstrasyonlarının da önden gelen habercisi olmuştur (Terence Dalley’den alıntılan Keş, 2001: 36). Eski Mısır mezarlarında bulunan bu kitapçıklarda, Mısır halkının inanışına göre, ölümden sonraki ebedi yaşayışı anlatan sahneler ve efsaneler resimlenmiştir.

Resim-3: Ramesseum Papyrus



Kaynak: www.britishmuseum.org

Resim-4: Ölüler Kitabı'ndan Bir Sahneyi Betimleyen Papirüs



Kaynak: Gombrich, 1997: 65

Eski Mısır sanatını yönlendirmiş olan kurallar, Gök tanrısı Horus'u ya bir doğan ya da doğan başlı olarak, ölüm tanrısı Anubis'i ya bir çakal ya da çakal başlı olarak göstermeyi zorunlu kılmıştır. Her tanrının nasıl betimleneceği önceden saptanmıştır. Bu kurallar sonucu oluşan üslup Resim-3'te görülmektedir. Aynı zamanda çağdaş illüstrasyonun kökleri olan Ölüler Kitabı'ndan bir sahneyi betimleyen bu papirüste çakal suratlı tanrı Anubis, ölmüş bir kimsenin kalbinin tartılmasını izlemekte, ibis kuşu başlı tanrı Thot ise sonucu kaydetmektedir (Gombrich, 1997: 65).

Mağara resimleriyle başlayan sürecin devamında uygarlıkların ilerlemesiyle “[y]azıyı bulan insan, salt yazının yetmediği yerde resimsel görselleştirmeyi kullanmayı oldukça erken keşfetmiştir” (Keş, 2001: 36). Ortaçağ el yapımı kitapların resimlenmesi öncelikle süsleme gereksiniminden doğmuştur.

Basılı en eski illüstrasyon örneği ise geçmişi icatlarla dolu olan Çin'dedir. Bu örnek, tahta baskı tekniğiyle uygulanmış olan, “Elmas Sutra” (Chines Diamond Sutra) adıyla anılan rulonun üzerindeki illüstrasyondur (Resim-5). British Museum'da sergilenen bu eser M.S. 868 yılına aittir (Kürşad, 2008: 9).

Resim-5: Diamond Sutra'dan Bir Sayfa



Kaynak: www.artraart.com

13. yüzyıl ile birlikte kitap resminde değişiklikler başlamıştır. Pahalı olan kitapları halk satın alamayınca resimlemede daha kolay bir teknik seçilmiştir. Resimler tek renkle ve uçla çizilmeye başlanmış, içleri sade bir şekilde boyanmıştır. İçeriğinde ise eğitici ve eğlendirici konular ele alınmıştır (Açıkgöz, 2007: 29).

Ortaçağ kitap resimleri, dinsel törenleri betimlemek için özel üretilmiştir. O dönemlerde sanatçı sadece kitabın dekorasyonu için çağrılmamış, metni açıklamayı da kendisinden beklenmiştir. O dönemlerde yapılan illüstrasyonlar, okumanın çok sınırlı olduğu bir çağda kavramaya ve anlamaya yardımcı olduğu için büyük önem arz etmektedir (Keş, 2001: 37). Ortaçağ el yazması kitapların içerisinde, Ortaçağ Hristiyan dünyasının dini inanışlarını, Hz. İsa'nın hayatını ve Hristiyanların dini öğretilerini açıklayan illüstrasyonlar oldukça fazladır. Bu açıdan bakıldığında resimli el yazması kitaplar dönemin sosyal, kültürel ve ekonomik olaylarını incelemek açısından önemli bir belge niteliği taşımaktadır (Açıkgöz, 2007: 25). Ortaçağda illüstrasyonun okuma bilmeyenlere görsel anlatım yoluyla dini öğretmek için bir araç olarak kullanıldığı söylenebilir. Günümüzde ise o illüstrasyonlar geçmişi görsel olarak okumamıza olanak vererek tarihi aydınlatmaktadır.

1461 yılında Ulrich Boner'in "Der Edelstein" adlı eseri (Resim-6), illüstrasyon tarihine "basılı ilk illüstrasyonlu kitap" olarak geçmiştir. Ağaç oyma tekniği 15. yüzyılda kitapların basımında kullanılmış ve salt el aracılığıyla çizilen illüstrasyonlara ihtiyaç azalmıştır. Baskı tekniğinin ilerlemesi kitap fiyatlarının düşmesine sebep olmuştur. Tahta baskı tekniği de, çeşitli renklerin kullanılmaya başlamasıyla Almanya ve İtalya'da birçok kitap basılıp yayınlanmıştır (Kaptan, 1996: 55).

Resim-6: Der Edelstein'den Bir Sayfa Örneği



Kaynak: www.europeana.eu

Ortaçağ kitap resimlemesinin ortaya çıkmasına sebep olan iki etmen görülmektedir. Bunlardan birincisi, kitapların okuyucuya daha çekici hale getirilme çabasıdır; bunu sağlamak için süsleyici unsurlara gerek duyulmuştur. Matbaanın icat edildiği yıllarda kitaplarda konu başlığı kullanılmadığı için inisiyal denilen ilk büyük harflere büyük önem verilmiş (Resim-7), sayfada bulunan metnin ilk harfi ve ilk

sayfa özellikle zengin bir şekilde süslenmiştir. İkinci neden ise, metnin kolay anlaşılması üzerine kuruludur; bu amaçla illüstrasyon yapılmıştır. Bununla birlikte okuma yazma bilmeyenlere bile metin arasına serpiştirilmiş resimlerle olaylar anlatılmıştır (Keş, 2001: 38).

Resim-7: 13. Yüzyılın İlk Yarısına Ait Bir İnisial Örneği



Kaynak: www.metmuseum.org

Yeniden doğuş anlamına gelen Rönesans döneminde, illüstrasyonun yazıya ihtiyaç duymaksızın konuları anlatabilme özelliğinden kilise özellikle faydalanmıştır. Matbaanın bulunmasıyla bilginin geniş kitlelere ulaşımının kolaylaştığı ve radikal değişimlerin yaşandığı yıllarda, İlkçağda ve Ortaçağdaki düşüncelerin tekrar incelenmesi ya da tekrar değerlendirilmesi değil, çok daha köklü değişimlerin olduğu bir dönemde illüstrasyon; insanları aydınlatmaya, onlara görsel okuma yoluyla bilgi aktarmaya devam etmiştir. Dönemin sanat eserleri incelendiğinde, onların resimden çok illüstrasyon olarak tanımlanmalarının daha uygun olduğu görülmektedir. İllüstratör Kerem Beyit'e göre de (2006, 36-37), çok eski dini kitaplarda ya da kiliselerde gördüğümüz resimler dahi illüstrasyon kapsamına girmektedir.

İllüstrasyon ve resim arasındaki nüanslar incelendiğinde ortaya çıkan sonuç, Rönesans devrinde illüstrasyonun sıklıkla kullanıldığı fikrini desteklemektedir.

İllüstrasyon sipariş üzerinedir, verilmek istenen mesajı doğru ve açık bir şekilde iletme mecburiyetindedir. Ervan'dan alıntılan Deniz Kürşad'ın aktarımına göre sanatçı, bir sanat eseri yaparken eserinin alıcıya ulaşip ulaşmaması kaygısını taşımadan eserini üretir, sonra talep gelir. İllüstrasyonda ise önce talep gelir ve o doğrultuda ürün ortaya çıkar (2008: 6). Dolayısıyla özerkleşme sonucu bireyin ön plana çıktığı Rönesans'ta dahi sanat eserleri olarak yüceltilen resimlerin çoğunun illüstrasyon olduğu söylenebilir. Devrin büyük sanatçılarından olan Michelangelo'nun dört yılda yaptığı Sistina Şapeli'nin tavanını da “Papa II. Julius'un talebi” (Gombrich, 1997: 307) üzerine resmedilmiştir (Resim-8). Söz konusu eserde illüstrasyonlar dini ve mitolojik konuları görsel olarak açıklar niteliktedir. İzleyici yazılı bir metni okur gibi her sahnede ne anlatılmak istediğini görsel olarak çözümleyebilmektedir. Özellikle “Adem'in Yaratılışı” isimindeki sahne en canlı tasvirlerden biri olarak Batı resim sanatındaki yerini almıştır.

Resim-8: Michelangelo Sistina Şapeli Tavanından Ayrıntı (1508-1512)



Kaynak: Gombrich, 1997: 309

Rönesans'tan itibaren kutsal çerçevesinden çıkmaya başlayan sanat, kült değerini kaybetmiş, giderek hayat pratiğinden uzaklaşmıştır (Yücel, 2012: 13) ama 1600 yıllarında etkinlik gösteren İtalyan ressamı Caravaggio'nun sipariş üzerine yaptığı "Aziz Matta" isimli tablosu gibi örnekler, Rönesans'tan sonra Barok devrindeki bir çok eserin de sipariş olması nedeniyle illüstrasyon sayılabileceğini ve illüstrasyon tarihi içerisinde değerlendirilebileceğini destekler niteliktedir.

"Bir Roma kilisesinin sunak masasına konmak üzere, kendisine bir Aziz Matta tablosu sipariş edilmişti. Aziz, vahiyleri yazarken betimlenecek ve vahiylerin Tanrı'nın sözü olduğunu kanıtlamak için Aziz'in yanına esin perisi bir melek konulacaktı. Üstün bir hayal gücüne sahip olan ve uzlaşmasız bir genç olan Caravaggio, Aziz Matta'yı, hiç beklemediği bir anda, kitap yazma olayıyla karşı karşıya kalan yaşlı, yoksul bir emekçi, sıradan bir halk adamı olarak tasarlamaya çalıştı. Sonunda, koca bir kitabı kabaca tutmaya çabalayan ve alışmadığı yazma eylemi nedeniyle tedirginlikle alnını kırıştıran, ayakları çıplak ve kirli, başı kel bir Aziz Matta çizdi (Resim-9). Yanına da hemen o an göklerden inip, öğretmenin küçük bir öğrenciye yaptığı gibi, azizin elini yumuşakça yöneten genç bir melek koydu. Caravaggio, tabloyu kiliseye teslim ettiğinde, halk bunu azize yapılmış bir saygısızlık olarak saydı ve ortalık birbirine girdi. Tablo kilise tarafından [geri] çevrildi ve Caravaggio yeni bir çalışma yapmak zorunda kaldı. Başına yeni bir belanın gelmesini önlemek isteyen sanatçı da, melek veya azizlerin nasıl görünmeleri gerektiğiyle ilgili en geleneksel kalıp düşüncelere bağlı kaldı" [Resim-10] (Gombrich, 2007: 31).

Resim-9: Caravaggio Aziz Matta, 1602



Kaynak: Gombrich, 1997: 30

Resim-10: Caravaggio Aziz Matta, 1602



Kaynak: Gombrich, 1997: 31

İllüstrasyonun verilmek istenen mesajı doğrudan aktarma zorunluluğu ve görsel iletişim kurma yükümlülüğü “Aziz Matta” tablosunda açıkça görülmektedir. Caravaggio’nun aldığı siparişte kendi özgür yaratıcılığını ortaya koymak yerine siparişi veren kişinin beklentisini karşılamak zorunda kalması, sanatı o dönemde yönlendiren kuvvetleri ortaya koyar niteliktedir.

Mağara insanının genellikle büyü amacı ile çizdikleri mağara resimleri; Mısır, Roma ve Yunan uygarlıklarında resmin tamamen dinsel inanışlara hizmet etmesi; Ortaçağ’da üretilmiş neredeyse bütün sanat eserlerinin sanatçının kişisel düşüncesini yansıtmadan, genellikle dini unsurların referans alınması ve bunların bazı kurallar içerisinde istiflenmesi, sanatın gerçek anlamda icra edilmediğinin delilidir. Bu günkü anlamıyla sanat, Rönesans dönemi içindeki bazı özerk kıvılcımlar ile başlayarak 18. yüzyıla kadar büyük değişme ve gelişmeler göstermiştir.

18. yüzyılın başında Alman Alois Senefelder litografiyi icat ettiği zaman büyük avantajlar sağlanmıştır. Litografinin temel prensipleri su, taş ve yağlıboya. Taş üzerine resmetmek, teknik yönden ağaç ve metal oymadan daha kolay olmuştur. Bu kolaylığın verdiği olanaklarla sanatçılar, kişisel ve zengin anlatım diline kavuşmuştur. Litografi tekniğiyle illüstre edilip basılan ilk büyük kitap 1828 yılında görülen ‘Faust’ Delacroix baskısıdır (Dalley’den alıntılan Keş, 2001: 39).

18. ve 19. yüzyılları kapsayan Sanayi Devrimi ile teknolojik alandaki gelişmeler sanatı da kökten etkilemiştir. Sanatın amacı ve işlevi tamamen değişim sürecine girmiş ve bu geleneksel yapıdaki anlam çözülmesi, sanatçının önüne sonsuz olanaklar alanı açarak, onu özgür kılmıştır (Akçadoğan, 2006: 327). Farklı pek çok malzemeyle ve disiplinler arası çalışma imkanıyla sanatçı, geleneksel sanatın aksine özgün ve özgür eserler üretmeye başlamıştır.

Adnan Tepecik’e göre (2002: 79), 19. yüzyıldaki teknik ve ticari gelişmeler, illüstrasyonun doğası ve sayısı üzerinde oldukça etkili olmuştur. Gazete ve dergilerin seri üretimi yeni alanlar açmıştır. 19. yüzyıldan itibaren teknolojinin ilerlemesi ve toplu üretimin gelişmesiyle birlikte, üretim ve ihracat yapan iş dünyasında etkili ve

kaliteli görüntülere ihtiyaç duyulmuştur. Bu da dergi ve gazetelerde yayınlanan illüstrasyonların daha çok ilgi görmesine sebep olmuştur.

20. yüzyıla kadar sanat değerli olanı ebedileştiren bir hatırlatma eylemiyken fotoğrafın gelişimi, teknik ve mekanik gelişmeler, o güne dek sanatçının önemli özelliği olan beceriyi anlamsız kılarak, makine estetiğini ön plana çıkarmıştır. Artık değerli olan bir şey yapmak değil, bir şey düşündürmektir (Akçadoğan, 2006: 327). 20. yüzyılda fotoğraf ile illüstrasyon arasında ciddi bir rekabet yaşanmıştır. Buna rağmen illüstrasyonun esnek yapısı onu vazgeçilmez kılmaya devam etmiştir. “Fotoğrafi ‘sert bir malzeme’ olarak niteleyen Kehri, bilgiyi sunarken fotoğraf yerine illüstrasyon kullanmanın hem mesajı hem de sayfadaki ambiyansı yumuşatarak estetik yapısıyla sunumu zenginleştireceğini ifade [etmektedir]” (Öztürk, 2012: 82). Geçmişten günümüze birçok amaca hizmet eden illüstrasyon, fotoğrafın etkisine rağmen 20. yüzyıl ile ortaya çıkan bir çok alanda da kullanılmaya başlanmış, sanatın anlatım gücünü de arkasına alarak, iletişim dünyamızı etkileyen görsel bir dil olma özelliğini korumuştur.

Hayat ileri doğru yaşanır fakat geriye doğru anlaşılır felsefesinden hareketle; geçmiş ile günümüz arasında köprü kuran ve “en eski çağlardan beri iletişim aracı olarak kullanılmaya başlanan illüstrasyon, geçmişi tarihsel olarak yansıtarak belge niteliği taşımaktadır. Bunun yanı sıra, günümüzde amacından hiçbir şey kaybetmeden verilmek istenen mesajı en kısa, anlaşılır ve hızlı yoldan kavratır bir çizim yöntemidir. Dolayısıyla görsel iletişimin en önemli dallarından biri haline gelmiştir” (Başbuğu, 2007: 4). Böylece görsel iletişimin gerekli olduğu bir çok alanda kendisine ihtiyaç duyulan illüstrasyonun 20. yüzyıldaki gelişmelerle yeni kullanım alanları da ortaya çıkmıştır.

1.3. İllüstrasyonun Kullanım Alanları

Günümüzde illüstrasyon farklı meslek gruplarına göre tekniğiyle, tarzıyla çeşitlilik göstermektedir. Gelişmiş görüntüleme teknikleri ve fotoğraf, illüstrasyon tekniği kullanılarak yapılmış bir çalışmanın kalite ve anlatım gücüne hala ulaşamamıştır. (Tepecik, 2002: 79). Bu nedenle illüstrasyon, birbirinden farklı bir

çok alanda, farklı teknikleriyle sıklıkla tercih edilmektedir. Tüketim ve iletişimin zirvede olduğu günümüzde illüstrasyonun anlatım gücü gibi işlevleri bir çok alanda kullanılmaktadır. Gazetelerde gördüğümüz karikatür ve resimler, dergilerdeki moda, sağlık vb. konuları tanıtan görüntüler, bilimsel eser ve kitaplarda yazılı metni tanımlayan çizim ve resimler, otogar, havaalanı gibi mekanlarda ve trafik levhalarında kullanılan işaret ve semboller, sıklıkla karşılaştığımız illüstrasyon örnekleridir.

İnsanlara görsel iletişim yoluyla bir ürün tanıtmanın, bir şeyler anlatabilmenin öneminden bahsedilecekse; görselin hedef kitle tarafından dikkat çekmesi, konunun ana fikrini süratle açıklaması, okuyucunun başlık ve metinle ilgilenmesi amacıyla yalın ve anlaşılması kolay şekilde tasarlanması, sözle ifadesi zor olan fikirleri izah edebilmesi ve reklamın inandırıcılığını arttırması gibi illüstrasyonun iletişimdeki esnek olanaklarından söz edilebilir.

Yukarıda bahsedilen tüm bu olanakları sebebiyle illüstrasyon, her gün önünden geçtiğimiz sinema ve tiyatrolarda, alışveriş yaptığımız marketlerde, eczanelerde, hastanelerde, gazete dergi ve kataloglarda, okul kitaplarında ve güncel yaşamımızda karşılaşılabileceğimiz önemli bir tasarım aracı konumundadır.

1.3.1. Reklam İllüstrasyonları

Üretici ile alıcı kitle arasında bir köprü olan reklam illüstrasyonları, hedef kitlenin dikkatini çekmede, ilgisini artırmada önemli bir yere sahiptir. “Sinema, tiyatro ve konser afişleri, kaset ve Cd kapakları, turistik ilanlar, ambalaj tasarımında kullanılan kutu ve etiket tasarımları, basın ilanları, takvimler, tebrik kartları, çıkartma ve etiketler; reklam illüstrasyonlarının uygulama alanları arasındadır. Moda illüstrasyonları da reklam illüstrasyonları içinde ele alınmaktadır” (Becer, 1997: 210).

Fotoğrafın var olanı olduğu gibi aktarması reklamcılar için çoğu zaman sınırlayıcı olurken, illüstrasyonun var olanı cazip hale getirmek adına bir çok müdahaleye fırsat vermesi, reklam dünyasında onu vazgeçilmez yapmaktadır.

Resim-11’de ‘‘Milka Oreo’’ isimli ikolatanın fotođrafı, Resim-12’de ise aynı rnn reklamı iin yapılmıř illstrasyonu grlmektedir. Ambalajın zerindeki grsel temsil ile iindeki rnn aynı olmadığı tecrbeyle sabit olduđu halde albeniyi arttırmak ve istek uyandırmak iin yapılan illstrasyonlar reklamcılarını amacına ulařtırmaktadır.

Resim-11: Milka Oreo’nun Fotođrafı



Kaynak: www.luuux.com

Resim-12: Milka Oreo’nun İllstrasyonu



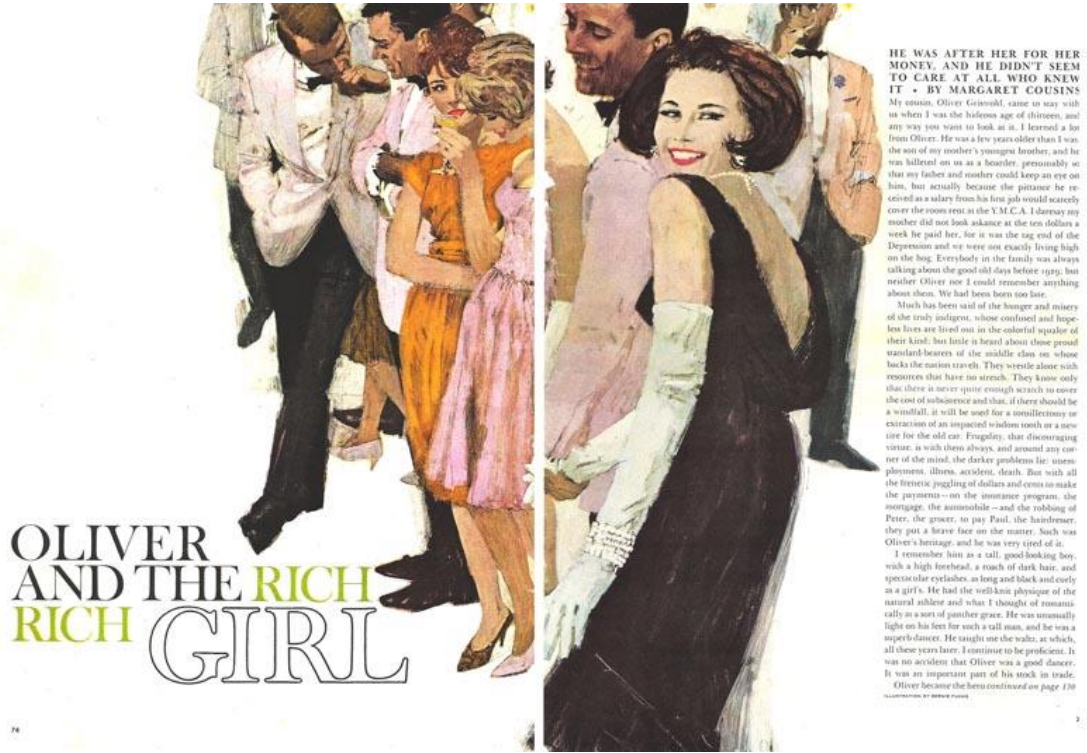
Kaynak: www.milka.de

Reklamcılar rnlerine olan ilgiyi, dolayısıyla satıřlarını arttırmak iin kendine has bir ok zelliđi olan illstrasyonu gnmzde sıklıkla tercih etmektedirler.

1.3.2. Yayın İllstrasyonları

Yayın illstrasyonları; gazete, dergi, kitap ve ansiklopedilerdeki makale, haber, yk, roman, řiir ve aıklamalara eřlik etmektedir. Yayın sektrnde alıřan bir illstratr, zerinde alıřacađı metnin ieriđi hakkında bilgi ve grř sahibi olmalı, metindeki mesaj ve duyguyu resim diline aktarabilmelidir (Becer, 1997: 210).

Resim-13: Oliver ve Zengin Kız İsimli Gazete Haberi



Kaynak: www.2blowhards.com

Gazetedeki bir haberin başlığı ve hikayesi için yapılan bir illüstrasyonu gösteren Resim- 13'te, "Oliver ve Zengin Kız" adlı büyük bir başlık görülmektedir. Ayrıca görselin yanında elit ve zengin tabakayı anlatan bir de hikâye vardır. Yazıdan büyük bir alanı kaplayan illüstrasyon, zengin sınıfı, kıyafetleri ve beden dilleriyle betimlemektedir. Figürlerin perspektifteki duruşu ile öndeki bayan figürün, başlıkta sözü edilen zengin kız olduğu anlaşılmaktadır. Bu figür dışındaki figürlerin gerek birbirini örtmesi, gerekse sayfa kadrajından dışarıya taşması, bu "başrol" ifadesini pekiştirmektedir. Görüldüğü gibi illüstrasyonun türü, tarzı ve kendi içindeki kompozisyonu ile sayfa düzeni kompozisyonu içindeki konumu gibi tüm özellikler, metinde anlatılan konunun ana fikrinin anlatılmasına, konunun dikkat çekmesine önemli derecede etki eder niteliktedir.

Yayın illüstrasyonlarının içinde "[i]llüstrasyonun bir sanat biçimi olarak en özgür uygulama alanı; kuşkusuz çocuk kitaplarıdır" (Becer, 1997: 210). Çocukların özgür düşünce dünyalarına, sınırları oluşmamış hayal güçlerine uygun yapılan

illüstrasyonlar diğer yayın illüstrasyonları kadar çabuk unutulmayarak, çocukların yıllar içinde gelişen hafızalarında uzun süre kalmaktadır.

Resim-14: Asako Eguchi'nin Çocuk Kitabı İllüstrasyonlarına Bir Örnek



Kaynak: www.asakoeguchi.net

Asako Aguchi'nin yaptığı illüstrasyonlar, konuları itibariyle çocukların sınırsız hayal dünyasına, Resim-14'te olduğu gibi onların anlayacağı bir üslupta hitap etmektedir. Sedat Girgin çocuk kitabı resimlemenin özel yanını şu sözlerle ifade etmektedir: “Yaptığımız çoğu reklam illüstrasyonu fazla kalıcı olmayan işler. Kısa sürede tükenip unutulmaya mahkumlar. O yüzden çocuk kitabı resmetmenin benim için oldukça önemli bir yeri var. Kitap resimlemeyi daha kalıcı ve değerli bir iş olarak görüyorum” (Girgin, t.y: 148).

Çocukların yeni oluşmakta olan düşünce ve hayal dünyalarının, idrak yeteneklerinin özgürce, kısıtlamadan gelişmesi açısından, çevrelerindeki dünya ile ilgili önyargısız fikirler oluşturmaları açısından çocuk kitabı resimlemeleri özellikle önemlidir. Sağlıklı bir çocuk gelişimine katkıda bulunmak için çocuk kitapları önyargılardan uzak resimlenmeli, çocuklarla iletişim ve empati kurularak onların gelişimlerine uygun betimlemeler yapılmalıdır.

Sedat Girgin'in “...bazen kitabı okuduktan sonra acaba çocukların hayal dünyasında oluşturdukları mekan ve karakterleri çizgilerimle kısıtlar mıyım diye

endişeye düşüyorum” (t.y:142), cümlesi çocuk kitabı resmetmeyi herkesin yapamayacağını, çocuklarla çok iyi empati kurmayı ve resimleme esnasında olabildiğince hassas olmayı gerektirdiğini vurgulamaktadır.

1.3.3. Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonlar

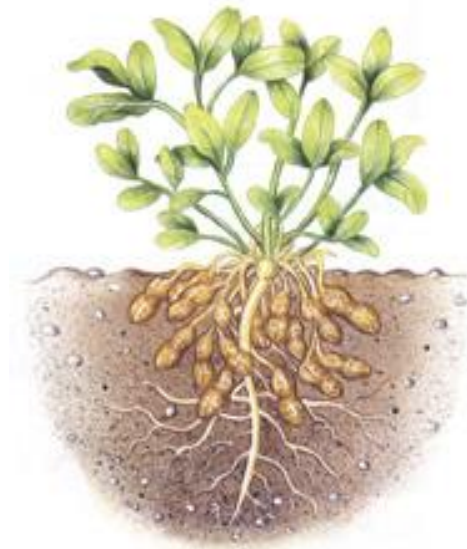
Botanik, tıp, zooloji, mekanik, jeoloji gibi uzmanlık alanları için öğretici ve tanımlayıcı amaçlarla yapılan ayrıntılı illüstrasyonlar bu grupta toplanabilir. İllüstratör; konu içinde daha önemli olanı vurgulamak için, gerektiğinde ayıklama, yalınlaştırma ve gerçeklik duygusunu etkilemeyecek abartma yöntemlerine başvurarak, bir fotoğraf makinesinden daha fazlasını yapmayı hedeflemektedir (Becer, 1997: 211). Bu tür illüstrasyonları yapacak tasarımcının mesleğinde başarılı olması resimlenecek obje hakkında teknik bilgilere sahip bir uzmanla çalışması gerekmektedir (Açıkgöz, 2007: 26).

Resim-15: Berna Özlem Özcan'ın Yaptığı Botanik İllüstrasyon Örneği



Kaynak: Özcan, 2005: 113

Resim-16: Rosiland Solomon'un Yaptığı Toprak Altında Yer Fıstığı İllüstrasyonu



Kaynak: www.rsolomon.com

Botanik biliminde, bitki türlerinin sınıflandırılması amacı ile kullanılan botanik illüstrasyonları (Resim-15), özellikle botanik bilimcilere türlerin

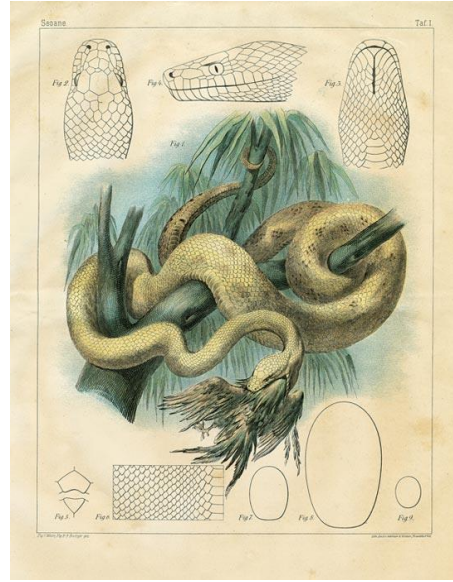
sınıflandırılmasında ve diğer bilimsel çalışmalarda önemli ölçüde yardımcı olmaktadır.

Resim-17: Roger Tory Peterson'a Ait Örnek



Kaynak: www.nmni.com

Resim-18: Resimleme İle Bir Yılanın Avlanması

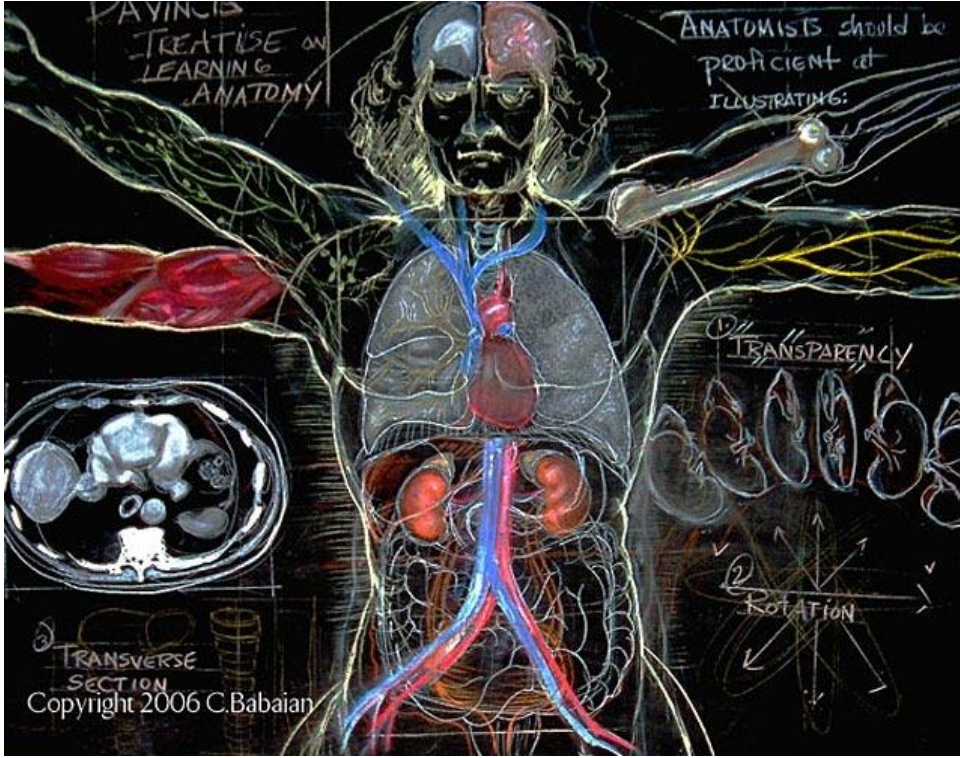


Kaynak: www.kansalliskirjasto.fi

Botanik illüstrasyonları genelde bitkilerin sınıflandırılmasında kullanılmaktadır, zoolojik illüstrasyonların konu alanı ise; hayvanların yaşamı, beslenme alışkanlıkları, biyolojik iletişimleri ve organik yapılarıdır (Resim-17,18) (Keş, 2001: 92). Botanik illüstrasyonlarda olduğu gibi zoolojik illüstrasyonlar da bilimsel ve eğitsel amaçlı kullanılırlar.

Hayvanların anatomik yapılarını inceleyen zoolojik illüstrasyonlar gibi tıp illüstrasyonları da insan vücuduna odaklanmıştır. “Tıp illüstrasyonları; biyoloji ve anatomi bilgisi gerektirmektedir” (Becer, 1997: 211). Kadavra incelemenin yasak olduğu bir çağda, bu bilgilere sonsuz merakı sayesinde ulaşabilen ve sadece sanat dünyasıyla sınırlanamayacak nitelikte çalışmaları olan Leonardo Da Vinci, belki de ilk tıp illüstrasyonlarını yaparak bilim ve sanatın birlikte kullanılabileceğini göstermiş ve günümüz tıp dünyasına kendi zamanından ışık tutmuştur.

Resim-19: Leonardo Da Vinci'nin Kara Tahta Dersi



Kaynak: www.nsf.gov

Da Vinci'nin 500 yıl önce çizdiği anatomi illüstrasyonları, tıp alanının gelişmesine rağmen günümüz insan vücudu hakkında hala ayrıntılı ve doğru bilgi vermeye devam etmektedir (Resim-19). Da Vinci ile başlayan ve günümüzde özellikle tıp eğitiminde ihtiyaç duyulan tıp illüstrasyonlarının “betimleme gücü ve görüntü kalitesini fotoğraf ile yakalamak neredeyse imkansızdır” (Tepecik, 2002: 79).

Günümüzde organik alanlarda olduğu gibi mekanik alanlarda da illüstrasyona ihtiyaç duyulmaktadır. Nesnelerin daha kolay anlaşılmasını sağlamak amacıyla yapılan teknik çizimler, endüstri, mimari, makine sanayi ve ticaret gibi alanlarda, hem bu alanların işleyişleri, hem de alan dışındaki insanlarla teknik konularda iletişim açısından arındırılmış görsel bilgi sunmaktadır. Bu bilgiler arındırılıp, kolay anlaşılabilir hale getirilmezse bilgi karmaşası yaşattığı için hedef kitleye sıkıcı, ulaşılmaz ve anlaşılmaz görünür.

Resim-20: İstenilen Kısımları Ön Plana Çıkaran Teknik İllüstrasyon Örneği



Kaynak: www.clean-auto.com

Parçalar arasındaki ilişkiyi yalın bir üslupla anlatan Resim-20, teknik illüstrasyonun gereksiz ayrıntılardan arındırarak, önemli yerlerde detayı artırıp izleyicinin odaklanmasını sağlar. Burada betimlenen konu, fotoğrafla elde edilecek bir durum değildir.

Fotoğraf ile sunulması imkansız olan bir başka alan ise fotoğrafın icadından öncesini belgeleyen tarihi illüstrasyonlardır. Günümüze sadece fosilleri kalan dinazorların yaşantısını, günümüzdeki hayvanları inceleyerek ortaya çıkardıkları ipuçlarını, buldukları fosillerden elde ettikleri bilgilerle birleştiren arkeologlar, yetenekli illüstratörlere gerekli bilgileri aktararak 65 milyon yıl önce yaşamış dev sürüngenleri illüstrasyon dürbünüyle günümüze yaklaştırmışlardır (Resim-21).

Resim-21: Kerem Beyit'in Resimlemesiyle Jura Dönemi Devleri



Kaynak: www.theartofkerembeyit.com

Tarihi illüstrasyonları daha çok ansiklopedi, arkeoloji kitapları ve tarihsel kitaplarda görmek mümkündür. Arkeologlar, kazılarda buldukları tarih öncesi canlılara ait kemikleri resmetmek için her zaman illüstratörlere ihtiyaç duymuştur. İllüstratörler, hayal gücü ve çizim yeteneğini kullanarak bulunan kemiklere uygun canlı resimleri üretebilmişlerdir (Hidayetoğlu, 2008: 31). Görmediğimiz, tanık olmadığımız, ancak bazı bulgularla kafamızda şekillenebilen, duyduğumuz ve okuduğumuz olaylar ancak metinle, hayalde canlandırılabilen sahnelerin resmedilmesiyle somut hale gelmektedir (Resim-21) (Kürşad, 2008: 45). Bilimsel veya kurgusal tarih kitaplarındaki geçmişte yaşanan olaylara, örneğin savaşlara ait illüstrasyonlar, tarihe ışık tutar niteliktedir.

1.3.4. Fantastik ve Mitolojik İllüstrasyonlar

Bu tür illüstrasyonlar, illüstratörün daha çok kendine özgü duygu ve düşüncelerinin ürünü olmakla birlikte, mitolojik olaylar ve masallarla ilgilidir. Temeli, insanın düşlemiş olduğu hayallere ve gerçek üstü olaylara dayanmaktadır (Resim-22).

Resim-22: Jerico Santander'e Ait Bir Fantastik İllüstrasyon Örneği



Kaynak: www.inspirefirst.com

Fantastik illüstrasyonların bir milletin kültür tarihini aktarması yönüyle de önemi büyüktür. Özellikle Japonlar ve Çinliler kültürel miraslarını aktarırken fantastik illüstrasyonları kullanmaktadır (Keş, 2001: 103). Örneğin ejderhalar ve kaplanlar Uzakdoğu kültürünün popüler mitleridir (Resim-23, 24).

Resim-23: Uzakdoğu Kültüründe Efsanevi Beyaz Kaplan



Kaynak: www.fwmail.net

Resim-24: Uzakdoğu'da Dürüstlük ve Gücün Sembolü: Ejderler

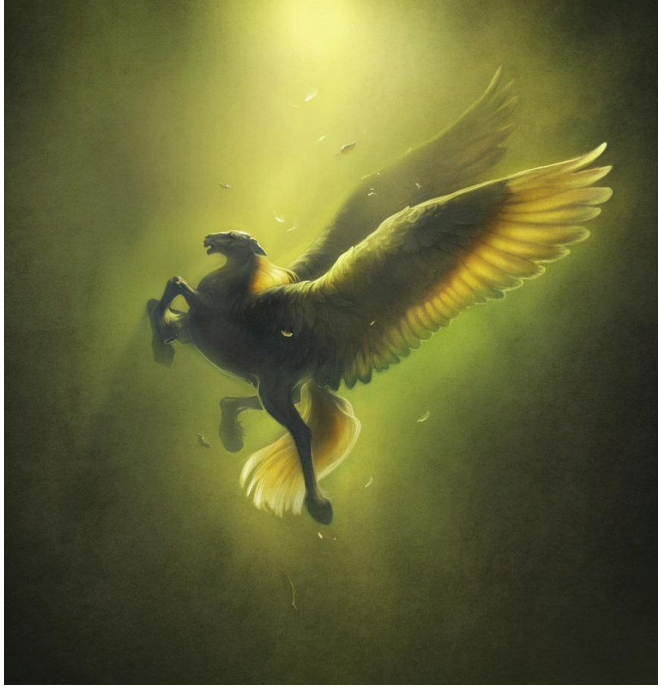


Kaynak: www.fwmail.net

Tek gözlü devler, uçan atlar (Resim-25), yarı insan yarı hayvan yaratıklar ve perileri gibi örnekleriyle Yunan kültürü en zengin içerikli mitolojiler arasındadır.

Yunan mitolojisi barındırdığı tuhaf görünümlü karakterlerle, bir çok fantastik kitaba, ödüllü filmlere ve bilgisayar oyunlarına ilham vermektedir.

Resim-25: Bilinen Mitolojik Yaratıklardan Pegasus: Kanatlı At



Kaynak: www.rhads.deviantart.com

Mitolojiler fantastik filmlerin ve bilgisayar oyunlarının çoğuna esin kaynağı olmuştur. “Yüzüklerin Efendisi” adlı film serisinin, elf, cüce, goblin, troll gibi fantastik ırklarla İskandinav mitolojisinden esinlendiği söylenebilir.

1.4. İllüstrasyonda Kullanılan Teknikler

Kalemler, kağıtlar, mürekkepler, birbirinden farklı boya türleri gibi malzemelerle illüstrasyon yapıldığı gibi karışık teknik ve bilgisayar desteği ile de illüstrasyon yapılabilir.

1.4.1. Karakalem Tekniği

Karakalemin temeli olan “[ç]izgi, bir düşüncenin iskeleti ve alt yapısıdır” (Öztuna, 2007: 58). Becer’e göre, kurşun kalem çalışmaları; sanat ve tasarım eğitiminin ilk basamağında yer almaktadır. Kurşunkalemle; karalamalardan, gerçekçi ve ayrıntılı resimlemelere kadar her türlü çalışma yapılabilir (1997: 213).

1.4.2. Kuru ve Pastel Boya Tekniđi

Kuru boya; taslak çizimlerden çok, illüstrasyon çalışmaları için idealdir (Becer, 1997: 213). Çocuk kitabı illüstrasyonlarında, çocukların renkli dünyasına hitap etmesi nedeniyle kuru boya tekniđi, illüstratör tarafından sıklıkla kullanılmaktadır. Çocuk kitaplarında tercih edilen bir başka teknik ise pastel boyalardır. Kuru (toz boya) ve yağlı olmak üzere iki türüyle çocuklar için yapılan masal kitaplarında sıklıkla görülmektedir.

1.4.3. Lavi Tekniđi

Çini mürekkebinin farklı miktarlarda sulandırılmasıyla oluşturulan koyu, açık ve orta tonlar, lavi tekniđini meydana getirir. Tek renkte mürekkep kullanılması dolayısıyla anlatımcı veya eğitsel illüstrasyonlarda fazla başvurulan bir yöntem olmadığı ve çoğunlukla sanatsal sonuçlar elde etmek için kullanıldığı söylenebilir.

1.4.4. Mürekkeple Çizim Tekniđi

Mürekkepli çizgi tekniđi ile yapılan illüstrasyonlarda; tarama ucu ve rapido gibi araçlardan yararlanılmaktadır. Metal tarama ucu, özel bir kaleme takılmakta ve mürekkebe batırılarak kullanılmaktadır. Karikatür ve çizgi roman sanatçılarının temel malzemelerinden biri sayılan tarama ucu ile farklı kalınlıklarda çizgiler elde edilebilmektedir (Becer, 1997: 213).

1.4.5. Keçeli Kalem ve Marker Tekniđi

Keçeli kalem ve marker renkli taslaklar için ideal malzemelerdir. Hızlı çalışmaya elverişli olduklarından, özellikle reklam ve moda sektöründe tercih edildikleri görülmektedir. Uçları keçe ya da cam elyaftan yapılan keçeli kalem ve markerler, çabuk kurumakta ve kuru boya, toz pastel, guaj gibi malzemelerle birlikte kullanılabilir (Becer, 1997: 214). Çabuk kuruma, kuruduktan sonra dağılmama ve transparan olma özelliđi ile taslak çizimler için daha uygundur.

1.4.6. Suluboya Tekniđi

Saydam ve canlı renklere olacak veren suluboya tekniđinde boyamaya açık tonlarla başlanmalı; gerekli bölgelerde renk tonları birbirine kaynaşacak şekilde kullanılmalı; belirgin renkler ve koyulaştırmalar ise en son eklenmelidir. Suluboya

tekniki illüstrasyon çalışmalarında çok tercih edilen tekniklerden birisidir. Sanatsal illüstrasyonlar, kitap resimleri, botanik sınıflandırmalar için özellikle uygundur.

1.4.7. Guaj Tekniği

Bileşimindeki zımk oranı suluboyadan fazla olan guaj; kağıt, karton, cam, bez, plastik gibi yüzeylere fırça, sünger, spatula ya da pistole ile uygulanabilmektedir (Becer, 1997: 217). Suyla inceltilem guaj boya, kuruduktan sonra suyla çözülebilmektedir. Örtücü olmasına rağmen guaj boya tekniği; karışımındaki su oranının artırılmasıyla suluboya gibi saydamlaşabilmektedir.

1.4.8. Akrilik Boya Tekniği

İllüstratörler tarafından yaygın olarak kullanılan akrilik boyalar, diğler su bazlı boyalara göre bazı üstünlüklere sahiptir: Çabuk kurumakla birlikte kuruduğunda sudan etkilenmeyen akrilik boya üzerine bu nedenle başka su esaslı boya ile çalışılabilmektedir (Becer, 1997: 218).

1.4.9. Püskürtme Tekniği

Sıvı boyaları hava kompresörleri ya da sıkıştırılmış hava tüplerinin oluşturduğu basınçla püskürtme yoluyla iki ve üç boyutlu yüzeyler üzerine aktarmada kullanılan kalem veya tabanca biçimindeki araçlara pistole (airbrush) denmektedir. Hava basıncı ve püskürtülecek boya miktarı, pistole kaleminin üzerindeki düğme manipüle edilerek ayarlanmaktadır. Püskürtme tekniğinde maskeleme malzemeleri ve şablonlar kullanılmaktadır (Becer, 1997: 219). Çünkü tekniğin doğası gereği yüzey üzerine aktarılan boya, kuru kalem veya keçeli kalem türü, yüzeyle direk teması olan malzemelerdeki boya gibi rahatça kontrol edilemez. Amerika'da, 1990'lı yıllarda Boris Vallejo tarafından yapılmış olan fantastik konulu illüstrasyonlar püskürtme tekniği kullanılarak resmedilmiştir.

1.4.10. Karışık Teknik

Suluboya, kuru boya, guaj, akrilik, püskürtme gibi tekniklerin birlikte kullanımıyla yapılan resimleme tekniğidir. Her tekniğin üstün özelliklerinin kullanılabilmesi nedeniyle güçlü bir anlatım aracı olan karışık teknik, bir çok illüstrasyon türünde kullanılabilmektedir.

Teknik malzeme olarak kalemler, kâğıtlar, boyalar ve karışık teknik ile illüstrasyon çalışmaları yapılagelmiştir (Tepecik, 2002: 81). Günümüzde ise bilgisayar, grafik tasarımın her alana girdiği gibi illüstrasyonun yapım sürecinde de etkin olmuştur.

İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL İLLÜSTRASYON

19. yüzyıl teknoloji ve bilimsel ilerlemelerin çağı olmuş ve bilgisayar devriminin altyapısını da bu süreç hazırlamıştır. Gelişimini başladığı zamandan beri hızla sürdüren dijital teknolojiler, günlük hayatımızın her alanına girmiş ve yaşantımıza büyük ölçüde etki etmiştir.

Dijital devrimin baş aktörü olan bilgisayar, içinde bulunduğumuz çağı tanımlayan teknolojinin ismidir. Minyatürleşmiş elektronik teçhizatlar ve iletişim araçları (telefon, faks vb.) gibi destekleyici teknolojilerle birlikte bilgisayar, yaşamlarımızın büyük bir bölümünü, yaşama, iş yapma ve düşünme biçimlerini radikal bir biçimde dönüştürmüştür. Medya, sanayi, ticaret, araştırma sistemleri, eğlence, sağlık ve günlük yaşamlarımız bilgisayarlarca dönüşüme uğramıştır (Şahin, 2010: 27-28). Bilgiye erişimin kolaylaşması, kültürlerarası etkileşimin artması bu dönüşümü hızlandırıcı bir etki sağlarken olumsuz bazı etkileşimleri de beraberinde getirmiştir. Örneğin tüketim olgusu popüler kültürün de yönlendirmesiyle giderek artmıştır.

1834'te Charles Babbage, bugünkü bilgisayarların hemen her yönünü önceleyen otomatik hesaplamalar için uygun, elle çalıştırılan, mekanik bir makine olan analitik motoru tasarlamıştır (Wands, 2006: 20). Babbage'nin icat ettiği makinenin hesaplamada elektronik sistemin öncüsü olduğu söylenebilir. Çok geçmeden, 1840 yılında icat edilen ilk fotoğraf makinesi ise tam bir devrim niteliği taşımıştır. Ancak devrimin ortaya koyduğu yeni anlamlar, yankısını ancak bir yüzyıl sonra bulacak ve büyük tartışmaların önünü açacaktır (Şahin, 2010: 5-6). Fotoğraf evrime uğrayarak hareketli görüntülerin keşfedilmesine zemin hazırlayacaktır.

1895 yılında fotoğrafik deneyleri takiben Lumiere kardeşler tarafından icat edilen sinema, çevresine meydan okuyan fotoğrafın ötesine geçerek, görsel temsilin var olan tüm geleneklerini paramparça etmiş ve yepyeni bir bakış açısı ortaya koymuştur. O döneme kadar temsil geleneğinin sunamadığı farklı bakış açılarından gözlemleme olanağı, ilk kez sinema ile karşımıza çıkmıştır. Ağır çekim, hızla

kamerayı gezdirme, uzak görüntüleri yakınlaştırma gibi tekniklerle zaman, uzam, illüzyon/sanal ve gerçeklik kavramları sinema yöntemiyle irdelenerek, yeni bir ilişki içine girdirilmiştir (Walter Benjamin'den alıntılan, Şahin, 2010: 10).

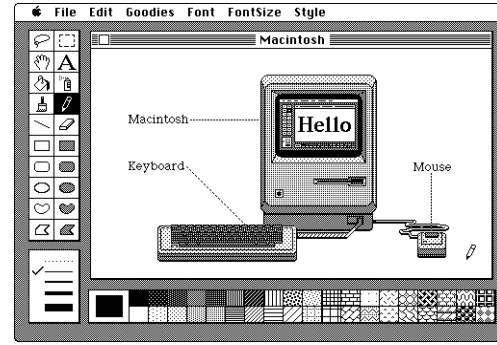
Sinemanın bulunuşuna etki eden fotoğraf o yıllarda resim için bazı sorunlar ortaya çıkarmıştır. Her resmin biricikliği bir zamanlar sergilendiği yerin biricik olmasından kaynaklanmıştır. Resim bir yerden başka bir yere taşınabilmiş ancak hiçbir zaman aynı anda iki yerde birden görülememiştir. Fotoğraf makinesi, resmin fotoğrafını çekerek resmin imgesinin taşıdığı biricikliği ortadan kaldırmıştır (Berger, 2006: 19). Fotoğrafın resim sanatının tekliğine vurduğu darbe, 1939'dan 1945'e kadar süren İkinci Dünya Savaşı'nın yarattığı konjonktür nedeniyle tartışılmamış, şartlar gereği konu üzerine yapılacak tartışmalar ertelenmiştir.

İkinci Dünya Savaşı sırasında silah endüstrisi için kullanılan teknolojik yenilikler ve olanaklardan, savaşın bitmesinin ardından başka alanlarda da faydalanılmıştır. Bu yatırımlar sayesinde ilk elektronik bilgisayar 1946 yılında Pennsylvania Üniversitesi profesörlerinden John Mauchly ve doktora öğrencisi Presper Eckert tarafından yapılmıştır (Tanyıldızlı, 2008: 3). Günümüz bilgisayarlarının geldiği nokta için bu gelişme, bir mihenk taşıdır.

Alan Kay'ın 1973 yılında Grafik Kullanıcı Arayüzü (Graphical User Interface, GUI), Alto bilgisayarını yerel ağ Ethernet'e bağlayarak tanıtmasının ardından, 1983 yılında Apple, GUI'nin kullanıldığı ilk kişisel bilgisayar olan Lisa'yı piyasaya sunmuştur. Bunu izleyen yıl içinde ilk monokrom monitörlü, GUI ile uyumlu fare (mouse) arayüzlü bilgisayar olan Macintosh (Resim-26) yine Apple tarafından tanıtılmıştır. Kullanıcı inputunun yerine klavye ve fare ile sağlandığı Mac Paint (Resim-27) ve MacWrite isimli yazılımlar bu yeni bilgisayarda dahili olarak kullanıcılara sunulmuştur. İsteyen herkesin bir bilgisayara sahip olabileceği anlamına gelen bu gelişme aynı zamanda bir büyük devriminde habercisi olmuştur (Şahin, 2010: 24). Kişisel bilgisayarlar artık bilimsel ortamlardan ya da şirketlerin hegemonyasından çıkarak sokaktaki insanın gündelik hayatına girebilecektir.

Resim-26: Apple Macintosh

Kaynak: <http://oldcomputers.net>

Resim-27: Mac Paint İsimli Yazılımdan Bir Kare

Kaynak: <http://landship.sub.jp>

İlk kişisel bilgisayarın icadının ardından dijital teknolojilerin gelişimi önlenemez bir hızda devam edecektir. Bilgisayar teknolojisinde donanımın gelişmesi yazılımın gelişmesini tetiklemiş, bilim/iş ve günlük hayatın farklı ihtiyaçlarına cevap verecek farklı yazılımlar oluşturulmuştur. Yazılımın gelişmesi de daha güçlü donanımların üretilmesini sağlamıştır. Böylece yazılım ve donanım ikilisi ilerleyen bir döngü içerisine girerek takip edilmesi zor bir hıza kavuşmuştur.

1985 yılında görüntünün ve rengin oluşumuna imkân sağlayan grafik kartlar, fotografik renk çözünürlüğüne ulaşmış, bu tarihten itibaren analog metotlarla kaydedilen görüntünün işlevselliği azalmıştır (Tanyıldızlı, 2008: 4-5). Fotografik görüntünün bilgisayara dahil olmasıyla beraber, 1990 yılında Adobe firması görüntü işleme özelliği olan Photoshop isimli yazılımı piyasaya sürmüştür.

Sayısal (dijital) bilgiyi gözle görebileceğimiz şekle getiren aygıtlarda (monitör, cep telefonu ekranı vs.) görüntüyü oluşturan en küçük yapı parçası olan pikselin ortaya çıkışı ile görüntüleri manipülasyona uğratmak ve değiştirmek oldukça kolaylaştırmıştır. Piksel en sade tanımla bir "bitmap" görüntüyü oluşturan en küçük noktadır. Bitmap ise, herhangi bir dijital imajı oluşturan ve her biri renk bilgisi içeren piksellerin yan yana ve alt alta dizilmeleriyle oluşan grafiklerdir. Piksellerden oluşan dijital görüntünün sağladığı en önemli imkan, her bir pikselin müdahale edilebilirliği ile saniyeler içerisinde görüntünün renginin ve biçiminin değiştirilebilir olmasıdır. Bu sayede dijital sanatçılar piksellerden oluşan sanal boyalarla istedikleri resmi yapabilmekte, fotoğrafçılar da çalışmalarına kolaylıkla rötuş yapmakta veya fotoğraflarını manipüle edebilmektedir.

Görüntülerin, özellikle de fotoğrafların değiştirilmesi fotoğrafın gerçekçiliğine olan güvenin azalmasına yol açmıştır. Her ne kadar fotoğraf belli bir bakış açısı ile çekildiği için aslında tamamen nesnel olmasa da; toplumun eğilimi, fotoğrafları dünyanın gerçek temsilleri olarak algılamak olmuştur (Tanyıldızlı, 2008: 20). Böylece resmin kendine özgü tekliğine darbe vuran fotoğraf da, kendine has müdahale edilemezliğine Adobe Photoshop yazılımı ile darbe almıştır.

Görüntü üzerine yaşanan teknolojik gelişmeler ve kolaylıklar birçok sanatçıyı bu alana yönelterek yaratıcı süreçte deneyselliğin artmasına neden olmuştur. Bilgisayarların kullanım kolaylığı ve alternatif görüntüler oluşturmada sanatçılara kazandırdığı hız, onu vazgeçilmez bir sanat aracı haline getirmiştir (Tanyıldızlı, 2008: 5). Piksel kavramıyla dijital sanatların temeli atılmış ve bilgisayarın geleneksel yöntemlerle elde edilmiş sanat eserlerini simüle etme imkanları sürekli olarak geliştirilmiştir.

Sanatçılar için yeni deneyimlemelere olanak veren bilgisayar, yeni bir buluşla vazgeçilmezliğini tazelemiştir. 1989 yılında Tim Berners-Lee, tüm dünyanın bakış açısını ve kültürlerini etkileyecek bir buluşa imza atmıştır: *World Wide Web*. Bu icat, dünyanın neresinde olunursa olunsun, farklı bilgisayar ve sistemler üzerinden enformasyon ve dokümanların edinimini mümkün kılmıştır (Şahin, 2010: 25). Kısa bir süre sonra internet, dünya çapında binlerce bilgisayarı birbirine bağlayan bir ağ haline gelmiştir. 1990'lı yıllarda internet'in gelişmesi, dünyanın her yanından insanların iletişim içine girmesini, kültürlerin kaynaşmasını ve sanatçılar arasında küresel çaplı görsel bir duyarlılığın oluşmasını sağlamıştır.

Her zaman yeni teknolojileri bir sanat aracına dönüştüren sanatçı, dijital teknolojileri de sanat aracına dönüştürmüş ve dijital sanat yapıtları izleyiciyi yeni bir sanat biçimiyle yüz yüze getirmiştir (Şahin, 2010: II). Bu biçim dijital sanatta, alt kategori olarak, çağın teknolojisini kullanan dijital illüstrasyonda kendini göstermektedir.

2.1. Dijital İllüstrasyon

Dijital donanımlar ve yazılımlar dahilinde ve grafik tablet, fare (mouse) gibi tamamen sanatçının kontrolünde olan araçlar ile oluşturulan dijital illüstrasyona, kullanılan araç göz önünde bulundurulmazsa kısaca illüstrasyon da denebilir. Çünkü ortaya çıkan sonuç aynıdır, sadece kullanılan araç farklıdır. Bilgisayar, monitör, fare ve/veya grafik tablet donanım; Adobe Photoshop, Corel Painter gibi programlar ise dijital illüstrasyonun yazılım araçları arasındadır. Bu araç ve programlar, renk, şekil, doku gibi öğelerin dijital ortamda bir arada kullanılarak görseller oluşturulmasına olanak verir.

Dijital illüstrasyonu “[b]ilgisayar, grafik tablet yardımı ile sayısal medya üzerinde hayata geçirilen resimler olarak tanımlayabiliriz” (Kerem Beyit ile yapılan görüşme, 12 Mayıs 2011). Bilgisayar ekranı (monitör), sanatçının tuvali, grafik tablet ise kalemi, fırçası, silgisi vs. yerine geçer. Resim-28, dijital illüstrasyonun en gözde aracı olan grafik tableti göstermektedir. Bir tablet ile elektronik bir kalemle oluşan ve radyo dalgalarıyla çalışan çizim aletidir. Basınca duyarlı kalemi sayesinde, ince veya kalın, koyu veya açık çizgi oluşturmak kalemin tablete olan baskı kuvvetiyle doğru orantılıdır.

Resim-28: Ünlü Grafik Tablet Markası Wacom’un Intuos 4 Serisi Ürünü



Kaynak: www.wacom.com

Grafik tabletler ne kadar gerekli olsa da sihirli bir değnek olmadığı bilinmelidir. Tablet teknolojisi ne kadar yenilikçi de olsa gelenekçi bir sanat temeli, eğitimi ve tecrübesi olmadan üretilen işler başarılı olmayacaktır. Dijital illüstrasyonun “[g]eleneksel resimde mümkün merteye deneyim kazanmadan başarı sağlanamayan; bilgisayar ortamında gerçekleştirilen ve imgeselden temelinin alan resim yapma işi” (Ertaç Altınöz ile yapılan görüşme, 12 Mayıs 2011) tanımlamasında, kullanılan araçlar ikinci planda kalmaktadır. “Yemek pişirmek için mikrodalga neyse, tasarım yapmak için bilgisayar odur” (Durmaz, 2008:3) diyen Milton Glaser de bilgisayarın bir araç olduğunu doğru bir metafor ile ifade etmektedir. Böylece asıl maharetin kullanılan araçta değil, aracı kontrol eden illüstratörde olduğu fikri ortaya çıkmaktadır. Sanatçı olmadan fırçanın önemi olmadığı gibi, tabletin de bir önemi yoktur.

Dijital illüstrasyon yapmak isteyen çizerin anatomi perspektif, geleneksel çizim, ışıklandırma ve renklendirme konularında bilgi ve deneyim birikimi olması gerekmektedir. Çünkü dijital araçlarla resim yaparken bilgisayar ressamın yerine çizemeyecek veya renklendiremeyecektir. Dijital sanatçıların ekseriyeti geleneksel kökenlidir; aynı şekilde yağlıboya, akrilik ya da suluboya deneyimi olmayan kişi, kaynaştırma, ton ve renk bilgilerini öğrenemediği için bu becerileri dijital ortama taşıyamamakta, ayrıca bu bilgileri sadece dijital ortamda kazanamamaktadır (Beyit, 2006: 38).

“Dijital illüstrasyon” başlığı altında anlatılmak istenen aslında, “dijital ortamda hazırlanmış illüstrasyon”dur. Eğer konuyu örneklerle daha da açmak gerekirse, nasıl suluboya illüstrasyon, yağlıboya illüstrasyon, karakalem illüstrasyon gibi farklı sanat dalları yoksa, dijital illüstrasyon başlığıyla başlı başına bir dal da aslında yoktur; yalnızca ortaya çıkan ürün olan illüstrasyon vardır ve bunu yaratmak için kullanılan araç-gereçler ve yöntemler vardır denebilir (Yiğit Köroğlu ile yapılan görüşme, 18 Mayıs 2011). Anlaşıldığı üzere illüstrasyon sanatçıları, yaşadığımız çağda dijital aletlerle sanat yapmayı geleneksel araç ve aletler kullanarak sanat yapmaktan farklı görmemektedir.

2.2. Dijital İllüstrasyonun Bilgisayar Oyunu ve Sinema Sektöründeki Kullanım Alanları

Dijital illüstrasyonun kullanımı çok yaygın olsa da, günümüzde en çok bilgisayar oyunu ve sinema sektöründe kullanılmaktadır.

2.2.1. Storyboard

Storyboard Türkçe karşılığını tam bulamadan İngilizce olarak dilimize yerleşmiş durumdadır. Resimli taslak, görsel eskiz gibi anlamlara gelebilen storyboard (Yılmaz, 2011: 48), proje sürecinde fikir ve planlamayı görselleştiren önemli aşamalardan biridir. Hareketli görüntüler kullanan sinema, ve reklam sektöründe önemli bir yere sahip olan storyboard, senaryo için önceden planlanan tüm sahnelerini, kamera açısı, kadraj, kompozisyon vb. gibi hususlarını planlamakta kullanılmaktadır.

Resim- 29: Narnia Günlükleri Filmine Ait Bir Storyboard



Storyboard - The Lion, the Witch and the Wardrobe



Kaynak: www.freyapublishing.com

Resim- 29'de, "Narnia Günlükleri" adlı filmin bir sahnesi ve onun üzerinde sahnenin senaryo aşamasındaki storyboard çizimi bulunmaktadır. Sahnedeki

konuşmalardan arka planda çalacak olan müziğe kadar bütün düşünceler, ‘storyboard’ aracılığı ile planlanmakta ve somutlaşmaktadır.

Tasarım sektöründe eğitimci rolü olan Ercan Altuğ Yılmaz, storyboard’un faydalarını şöyle sıralamaktadır: İş gücü ve zaman kaybını engeller. Düzeltmeler, revizeler storyboard üzerinde yapılır. İhtimali bulunan kötü sürprizleri en aza indirir. Projenin ölçeği ve kapsamını ortaya çıkarır. Böylece daha mantıklı üretim süreleri hesaplanır. Projenin tamamı, tüm ekip ile storyboard üzerinden takip edilebilir ve yönetilebilir (2011: 49). Filmlerdeki çekimi zor sahnelerin karmaşıklığı ekipteki herkesin anlayacağı şekilde storyboard üzerinde gösterilebilmektedir (Resim-30).

Resim-30: Terminatör Filminden Bir Sahnenin Eskizi



Kaynak: <http://terminator.wikia.com>

Resim-30’da Terminatör filmine ait bir sahnenin planlaması görülmektedir. Sahneye göre, metal parmaklarını kullanmak için elinin derisini yüzmek isteyen “terminatör”, bıçak ile bu isteğini yerine getirir. Bilgisayar tekniği kullanmadan, klasik yöntemlerle efekti gerçekleştirmek için planlama kağıt üzerinde gösterilmiştir. Görüldüğü gibi filmde kamera açılarının gizlemesiyle tek kişinin yaptığı hissi yaratılan bir eylemi, aslında üç kişi gerçekleştirmektedir. Terminatörün kendi kolu aslında masanın üzerinde bile değildir, masadaki kol aslında mekaniktir ve başka biri tarafından kumanda edilmektedir. Masa üzerindeki el ise masanın altına gizlenmiş

birinin elidir. Doğru kamera açılarıyla seyirci, tüm bu hileleri görmeyecek ve sahnelerin keyfini çıkaracaktır.

2.2.2. Matte Painting

Dijital teknolojilerin film endüstrisine etkisi bugün açıkça bilinen bir gerçektir; bu teknolojiler sinema sektörünün bir çok alanında (çekim aşamasından dijital efekt hazırlanması ve filmin sunuma kadar birçok aşamada) kullanılmaktadır (Çuhacı, 2007: 36). Özellikle büyük bütçeli filmlerde kullanılan önemli dijital efektlerden birisi de “matte painting”dir. “Arkaplan boyaması” olarak Türkçe’ye çevrilebilen matte painting, sinema ve reklam filmlerinde karşımıza sık sık çıkmaktadır (Özgür, 2008: 44).

Matte painting, tamamen hayal gücünün gerçeklikle bütünleştirilmesidir. O anda var olmayan bir şehrin ya da hiç var olmamış bir mekanın çeşitli teknikler ve hayal gücü kullanılarak yeniden oluşturulmasını sağlar. Proje sürecinde masrafı en aza indirmek açısından bir sahneyi bilgisayarda bu şekilde oluşturmak, yapımcılara cazip gelmektedir. Dylan Cole’un Yüzüklerin Efendisi (Resim-31) isimli film için yaptığı arka plan resimleri örnek olarak gösterilebilir. Bu çalışmalar izleyenleri başka bir yere, başka bir zamana götüren filmin kilit görüntüleridir (Sakar, 2007: 22).

Resim-31: Dylan Cole imzalı, Elf Irkının Yaşadığı Ayrık Vadi



Kaynak: www.dylancolestudio.com

Hayal gücüyle, aslında gerçekte olmayan bir “yerin, çevrenin, ortamın” gerçekmiş gibi çizilip renklendirilmesi ve boyut katılarak “inandırıcılık” kaygısıyla yansıtılması olan matte painting, özellikle tiyatro ve dekorlarında kendini göstermiş, sinema sektörüne geçişiyle beraber büyük bir önem kazanmış ve reklamcılık başta olmak üzere bütün konsept sanatlarda yer edinmiştir (Karakadılar, 2007: 17).

Resim-32: Yüzüklerin Efendisi Filmindeki Sauron İsimli Kötü Karakteri Temsil Eden Kule



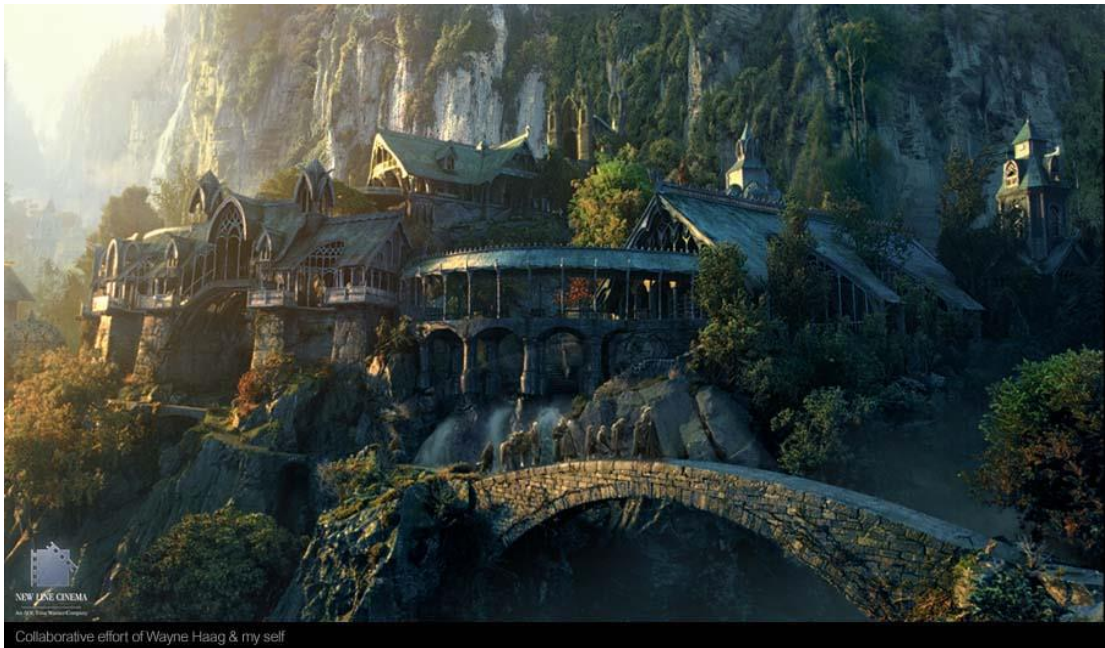
Kaynak: www.dylancolestudio.com

Dylan Cole'nin “Yüzüklerin Efendisi” adlı film için oluşturduğu Resim-32, matte painting tekniğinin sanatsal olarak kullanıldığı örneklerden sayılmaktadır. Örnekten de anlaşıldığı üzere, aslında hiç olmayan bir yer, seyirciye olabildiğince gerçekçi bir şekilde, varmış gibi gösterilmektedir. Resmin arka planı tamamen fotoğrafik illüstrasyon iken, öndeki kule görseli maket ile elde edilmiştir.

Matte painting tekniğinin sinema tarihindeki, ilk dijital örneği, 1990 yılında çekilen, Bruce Willis'in başrol oynadığı Zor Ölüm 2 (Die Hard 2-Harder) isimli filmidir. Matte painting, bu filminden itibaren sinema sektöründe vazgeçilmez bir yere sahip olmuştur (Karakadılar, 2007: 20).

Ülkemizde ise ilk ve başarılı örnek olan G.O.R.A, sadece bu özelliği ile bile şimdiden Yeşilçam'ın bir klasiği olmuştur. G.O.R.A'nın cesaret verici başarısının ardından, kendinden sonra gelen prodüksiyonlar hızla bu alana yönelmeye başlamıştır. (Karakadılar, 2007: 20). G.O.R.A, Hacivat & Karagöz Neden Öldürüldü? Dünyayı Kurtaran Adam'ın Oğlu ve Küçük Kıyamet isimli yapımlar Türkiye'de matte painting tekniğinin başarıyla kullanıldığı filmlerdir (Çiftçioğlu, 2007: 23).

Resim-33: Yanick Dusseault'in Yüzüklerin Efendisi Adlı Filme Yaptığı Matte Painting



Kaynak: www.dusso.com

Resim-34: Matte Painter Hüseyin Yıldız'ın G.O.R.A İçin Yaptığı Örnek



Kaynak: www.sinefx.com

2.2.3. Konsept İllüstrasyon

Konsept, sözcük anlamı itibariyle görüş, kavram, anlayış, düşünce, yeni fikir gibi birçok kelimeyi içinde barındırmaktadır (TDK, 2005: 1209). Bilgisayar oyunları ve filmler için ön hazırlık aşamasında görseller üretmekte kullanılan konsept illüstrasyon, oyunlar ve filmler için çevre, mekan, karakter, silah ve araç tasarımları üretmeye yaramaktadır.

Görsel üretim ekibinin belli bir proje üzerinde, çeşitli estetik kaygılar çerçevesinde orijinal görseller üretmelerini sağlayan konsept illüstrasyon, aynı zamanda en önemli ve en sancılı aşamalardan birisi sayılmaktadır. Çünkü oluşturulacak görsel ürünün (Bilgisayar oyunu, film, animasyon) tüm kaderi bu aşama üzerine kurulmuştur. Prodüksiyonda bulunun bütün mekânların, karakterlerin, araçların ve bunlar gibi tasarlanması gereken elementlerin; ayrıca atmosfer, renk ve genel planların hepsi belli eğitimden geçmiş sanatçılar tarafından belirlenip çizilmektedir (Resim-35). Bu sanatçılara konsept tasarımcı; onların çabaları ve emeği sonucunda orta çıkan görsellere ise genel olarak konsept sanat adı verilmektedir (Elmaslı, 2006; 49).

Resim-35: Konsept Artist Kakai Kotaki'nin Karakter Tasarımı Örnekleri



Kaynak: www.kekaiart.com

Eidos Interactive ve Irrational Games (Yani şimdiki 2K Games) gibi oyun firmaları için tasarımlar yapmış olan ve Lionhead isimli oyun stüdyosunda ‘konsept sanatçı’ olarak çalışan Emrah Elmaslı, kendi görevlerini anlatırken, özellikle bilgisayar oyunları için önemli bir yere sahip olan konsept illüstrasyonlarının hangi aşamada kullandığına dair ipuçları vermektedir:

“Yaptıklarım daha çok Post-Prodüksiyon aşaması dediğimiz, ön hazırlık aşamasında kullanılıyor. Mesela reklam sektöründe müşteriye göstermek için bazı çizimler yapılması gerekiyor, onları yapıyorum. Ya da bilgisayar oyunlarının oluşması için en başta her şeyin tasarlanması gerekiyor. Bu noktada devreye giriyorum. Açıkçası yaptığım hiçbir çalışma direkt olarak son üründe kullanılmıyor fakat post-prodüksiyon aşaması olmadan herhangi bir ürün elde edilemeyeceğini düşünürsek çok kritik bir noktada devreye girdiğimi görebiliriz” (Elmaslı, 2007: 42).

Elmaslı’nın da ifade ettiği gibi, oyunların hazırlık sürecinde çok önemli bir konuma sahip olduğu anlaşılan konsept sanatçı hakkında illüstratör ve konsept tasarımcı olan Kerem Beyit ise şöyle demektedir:

“Konsept ressamın görevi de kısaca bir oyunun ya da filmin geçtiği evrenin görselleştirilmesidir. Buna karakterler, üniteler, yaratıklar, araçlar, mimari, environment [çevre] kısaca her şey dahildir. Tabi konsept tasarım departmanlarında bu alanların her birinde ayrıca uzmanlaşmış ressamlar olur mesela, ben environment ve araç çizsem de asıl alanım karakter ve yaratık tasarımıdır” (Beyit, 2006: 37) (Resim-36).

Resim-36: Kerem Beyit’e Ait Karakter Tasarım



Kaynak: www.theartofkerembeyit.com

Oyunlar dışında filmlerin başarısında da konsept tasarım sürecinin büyük pay sahibi olduğunu düşünen Ozan Özçivit, konsept sanatçıların birer yapıtaşı olduğunu şu cümlelerle ifade etmektedir:

“...[F]ikirlerin hayata geçmesindeki en önemli köprülerden birisi. İyi bir yönetmen iyi konsept tasarımcılarla çalıştığı takdirde ortaya Matrix’deki rahatsız edici o uçsuz bucaksız insan tarlalarının ya da Star Wars’taki sayısız tuhaf karakterin çıkması çok da zor değildir. Aynı şekilde oyun sektöründe de kendine hayran kitleleri yaratmış; figürleri, kostümleri yok satan birçok oyun karakteri, yaratık, yine konsept tasarımcıların onlara sunulan fikirleri, kendi yaratıcılıklarıyla birleştirip en iyi şekilde kağıda dökmelerinden kaynaklanıyor olsa gerek” (Özçivit, 2008: 26).

Filmler, oyunlar ve hatta reklamlarda ön hazırlık sürecinin, ilgili olduğu projeye sağladığı katkı göz önünde bulundurulduğunda, konsept illüstrasyonun ciddi bir ihtiyaç olduğu ortaya çıkmaktadır. Türkiye’de saygın bir oyun endüstrisi veya görsel efekt bağlamında sinema sektörü olmadığı düşüncesi ile, ilgili yapımlarda ön hazırlık sürecinin görmezden gelindiği gerçeği ilişkilendirildiğinde Türkiye’nin konsept sanata olan ihtiyaç profili ortaya çıkmaktadır. Benzer şekilde, konsept illüstratör Elmaslı, bu profili açık bir şekilde ifade etmektedir:

“Ülkemizde bu sürecin çoğunlukla es geçildiğini belirtmeden edemeyeceğim. Türkiye’deki eğlence sektörü komedi filmleri ve dizilerle ayakta tutulmaya çalışılmaktadır ki bence bu oldukça yetersizdir. Çoğu prodüksiyon ön hazırlık olmadan aceleyle gerçekleştirilmektedir. Başarılı bir yapımın ayrıntılı bir araştırma ve yaratım süreci olmaksızın gerçekleşemeyeceği görmezden gelinmektedir” (Elmaslı, 2006: 49).

Bu doğrultuda başarılı prodüksiyonların önemli ortak paydalarından birisi olan konsept sanatın, Türkiye’deki yapım şirketleri tarafından gerekliliğinin idrak edilmesiyle doğru orantılı olarak, üretilen her yapımın niteliğinin artacağı öngörüsünde bulunulabilir.

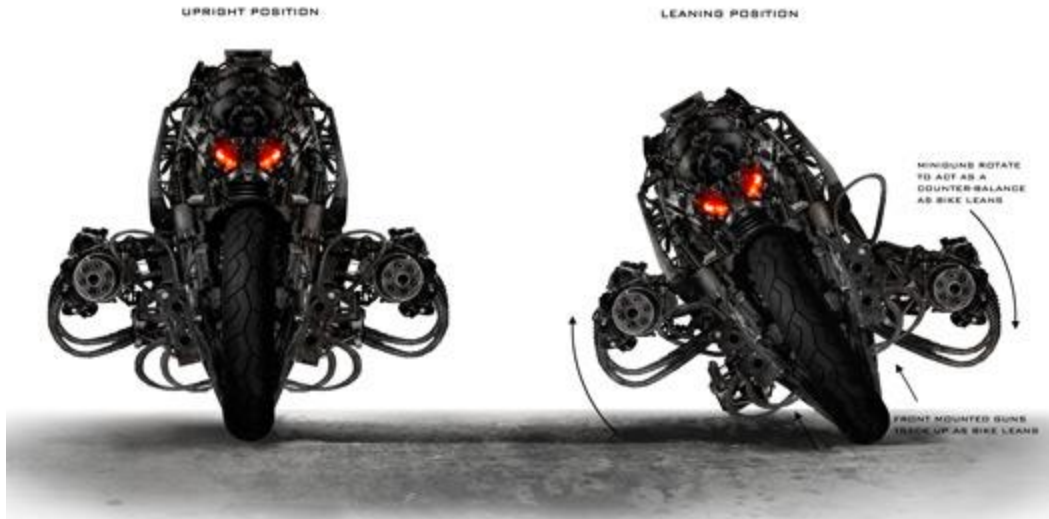
Sağladığı imkanlarla, profesyonel prodüksiyon şirketlerinin vazgeçilmezleri arasında bulunan konsept illüstrasyona; çevre/mekan, araç ve karakter tasarım bağlamında, dördüncü bölümde daha geniş bir şekilde yer verilecektir.

Resim-37: “Terminatör 4: Kurtuluş” İsimli Film İçin Yapılan Robot Konseptleri



Kaynak: www.log.com.tr

Resim-38: Motorsikletlerin Manevra Esnasında Alacağı Pozisyonların Hesaplanması



Kaynak: www.log.com.tr

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BİLGİSAYAR OYUNLARI

3.1. Oyun

İnsanın tabiatında olan oyunun, iç güdülemeyle birçok canlıda fiziksel ve zihinsel gelişimin temel parçasını oluşturan bir eylem olduğu söylenebilir. Bu eylem için genellikle herhangi bir yer içerisinde, kendine has kurallarıyla ayrılan alternatif bir alan oluşturulur. Johan Huizinga'nın, "birinci yaşamdan kaçarak kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme" (2006: 25) olarak tanımladığı oyun, bu noktadan bakıldığında, gerçek dünyayla, hayal dünyası arasında bir köprüdür.

Oyun oynama eylemi, yaşanması muhtemel olan bazı hadiselerin çocukluk dönemindeki tatbikatı olarak da tanımlanabilir. Günümüz insanının yaşamındaki başarısı veya başarısızlığı, sosyal ilişkileri ya da özel ilgi alanları gibi tercihleriyle, çocukluk döneminde oynadığı oyunlar arasında bir ilişki vardır. Bu nedenle oyun, çocuğun ilerideki yaşamında yapacağı işlerin basit bir temsilidir denebilir. Eğitimci yazar Refet Ece'ye göre, yazılı kaynaklardan öğrenilmiştir ki, Hz. Süleyman Aleyhisselam çocukken, mahkeme kurup hükümler vermiş, Fatih Sultan Mehmet, sarayın bahçe havuzunun iki yanına oyuncak gemiler yerleştirip bunları top ve mermi atışıyla savaştırmıştır (2011: 24). Bahsi geçen örnekler göz önünde bulundurulduğunda çocuklar için oyunlar, onların gelecekte nasıl bireyler olacaklarına, neler yapabileceklerine dair birer değerlendirme kriteri olabilmektedir.

Çocukların anlatma aracı ve dili olan oyun, kendilerinin en ciddi işi iken, erişkinlerin oyunu farklı amaçlar için kullandıkları ve neticelerinin ölüm gibi daha ciddi sonuçlara yol açtığı görülmüştür. "Arkaik dönemlerden beri süregelen oyun olgusu, antik çağlarda, Roma döneminde gladyatörler ve köleler arasındaki kanlı oyunlardan, Yunanlıların insancıl ve sportif olan olimpiyat oyunlarına dönüşmüştür" (Uysal, 2005: 1). Hangi amacı taşırırsa taşısın, oyun ve oyuna dahil olma aracılığıyla, herhangi bir öykü/kurgu, izleyicinin birebir deneyimlediği, öyküye dahil olduğu, bazen kahraman olduğu bir eylem halini almaktadır.

Arkaik dönemden bu yana evrimini sürdüren oyun olgusu, gelişen teknolojiyle yeni görüntüler kazanmış ve yeni işlevlerle insanlık tarihindeki önemini ve vazgeçilmezliğini sürdürmüştür. Endüstri devrimi, elektronik ve sayısal teknolojilerin gelişmesi, sanatta olduğu gibi oyunda da büyük değişikliklere yol açmıştır. Özellikle 1950 sonrası gelişen bilgisayarlar, çoklu medya ortamları ve İnternet teknolojisi, oyunun kavramsal yapısında büyük değişikliklere sebep olmuştur (Uysal, 2005: 4).

Bilgisayar teknolojisi ve buna bağlı olarak gelişen oyun endüstrisine birçok ülkede, özellikle Japonya ve Amerika’da yapılan yatırımlar sürekli artmaktadır. 2012 yılının “Bilgisayar ve Video Oyunları Endüstrisi” raporuna göre, “oyun sektörüne 25 Milyar Dolar civarında bir para yatırıldığı” (Barkın, 2012) açıklanmıştır. Konsol oyunu firması olan Nintendo’nun reklam kampanyalarında kullandığı “insan oynamak için doğar” (URL-1, 2001) sloganı, içgüdüsel bağlamda, oyunun vazgeçilmezliğini ve insanın yaratılışında bulunan bir istek olduğunu net bir ifadeyle vurgulamaktadır.

3.2. Bilgisayar/Video Oyunları

Bilgisayar oyunları ‘etkileşimli eğlence’ sağlayan; grafik tasarım öğelerinin bilişim teknolojileriyle bir arada kullanıldığı (Şimşek, 2007: 1) büyük bir endüstridir. Genellikle eğlence amacıyla oyuncuların monitördeki (ekran) görüntülerle bilgisayar kontrolleri aracılığıyla etkileşimde buldukları bilgisayar oyunları, kurgu ve görsellikleri itibariyle günümüzde gerçeğe daha yakın hale gelmiştir. Sinemayı örnek alıp senaryodaki kahramanları izlemekten ziyade yönetme amacı taşıyarak oyuncuya filmi deneyimleme fırsatı veren oyunlar, günümüzde kurgu ve sunum itibariyle sinema filmlerine meydan okuyacak düzeye gelmişlerdir.

Üç boyutlu uygulamaların bilgisayarlarda kullanılmaya başlanması ile beraber, sinema ve sinemasal anlatı da oyunların vazgeçilmez birer parçası haline gelmiştir. Sinemanın seyirci üzerindeki etkilerinden faydalanan oyunlar, bir süre sonra oyuncunun (seyircinin) etkileşimleri ile ilerleyen ve bir sona ulaşan film deneyimine dönüşmüştür (Uysal, 2005: 4).

Video ve bilgisayar oyunları günümüzde bilgisayar ve çip teknolojisinin gelişmesini en ileri derecede etkileyen sektörlerdendir. Özellikle son yirmi yıl içerisinde, sayısal oyun endüstrisinde artan rekabet ile birlikte oyunun görsel kimliğinin, oyuncuyu estetik olarak tatmin etmesinin önemi anlaşılmıştır (Uysal, 2005: 4). Taşıdıkları estetik görüntüler ve sunumlar ile; tarz yaratma ve oyuncuları uyarma/harekete geçirme konularında özgün yaklaşımları; doku, renk ve ışığın kullanılma biçimleri bilgisayar oyunlarının sanatla ilişkilendirilmesine neden olan öğelerdir (Şimşek, 2007: 2). Bu tarz oyunlar (Resim-39), görsel yönlerinin sanatsal düzeye çıkması ile alternatif bir seyir alanı oluşturarak oyuncuya bu alanda sanal deneyim olanağı yaşatırlar.

Resim-39: Okami İsimli Oyundan Bir Görüntü



Kaynak: lunadigital.tv

Bilgisayar oyunları, görsel yönlerinin sanal gerçekliği itibariyle bazen oyuncu için gerçek dünyadan kaçıp sığınılan bir sanal dünya olma özelliği taşımaktadır. Sinema ve müzik gibi alanlar da günlük yaşamdan sıyrılıp kaçılacak yerlerdir ama katılım gerektirmezler. Oyunların senaryolarını, etkileşimli bir süreçte oyunlara aktif biçimde katılarak yaşayan oyuncu, aldığı çeşitli kimlik ve görevlerle kurtarıcı,

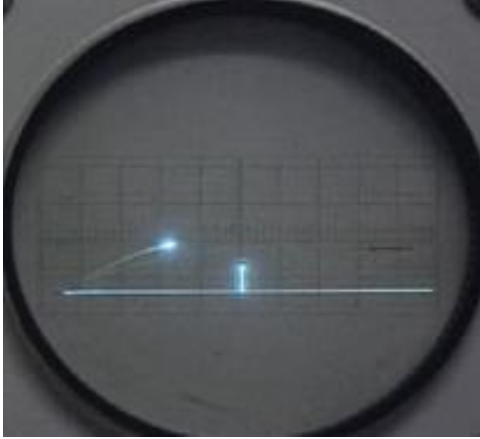
kahraman, lider gibi sıfatlar kazanarak gerçek hayatın olumsuzluklarından sıyrılır ve geçici bir tatmin duygusu yaşar.

İnsanın günlük hayatta toplum tarafından ve yasalar gereği yapması yasaklanmış olan bazı şeyleri yapmaya karşı bir eğilimi ve isteği olduğu çok defa duyulmuştur. En azından hayal dünyası içerisinde bu eğilimin tatmin edilmesi ancak oyun içinde mümkün olabilmektedir. (Uysal, 2005: 7). Oyunların kendi içindeki zorluğunu aşmak oyuncuyu tatmin etmekte yeterli olmaz. Bu nedenle yapımcılar Oyuncuların kendi aralarında rekabete girip kendini kanıtlaması için oyunlara "puan" parametreleri eklemiştir. Bunun sonucunda sosyal yaşantısında taktir görmeyi ve beğenilmeyi hedefleyen oyuncu, farkında olarak veya olmayarak bir sosyal aktivitenin içine girmiş olur. Dolayısıyla birlikte oynamaya yönelten oyunların bireylerde sosyalleşmeyi artırdığı söylenebilir. Çok oyunculu oyunlarda, birden fazla bireyin aynı anda bir oyunda bulunduğu durumlarda oyun, kendini kanıtlama, kabul ettirme, ün kazanma gibi içgüdüyü tatmine yönelik bir aktivite olabilmektedir.

3.3. Bilgisayar Oyunları Tarihine Genel Bir Bakış

Bilgisayar oyunlarının tarihi gelişimi, bozuk parayla çalışan mekanik oyun makineleri ile başlamıştır. Kumar temelli bu ilk makinelerden sonra fiziksel beceri ve reflekse dayanan ilk oyun türü olan tilt, 1930'lu yıllarda Amerika'daki pizza restoranlarında ve kafelerde yerlerini almıştır (Uysal, 2005: 9-12).

William Higinbotham 1958'de New York Brookhaven Laboratuvarı'nda vakum tüplü analog bir bilgisayar geliştirmiştir. O tarihlerde bilgisayarlar yavaş çalıştığı için Higinbotham, ekranda görüntüyü oluştururken zıplayan noktaları görebilmiş ve bilgisayarda bir tenis oyunu yapabileceği fikri aklına gelmiştir (Resim-40) (Emekli, 2002).

Resim-40: 1958 Yapımı Tenis Oyunu

Kaynak: <http://houseeuphrates.org>

Resim-41: Spacewar İsimli Oyun

Kaynak: <http://museum.mit.edu>

1961’de, ilk karşılıklı etkileşimli bilgisayar oyunu olan Spacewar, Massachusetts Institute of Technology (MIT) öğrencisi Steve Russell tarafından geliştirilmiştir (Resim-41). Oyun dünyasının teknolojiye olan katkıları bu oyun ile başlamıştır. Oyunun oynanması için gerekli olan ve Ken Thompson tarafından tasarlanan UNIX işletim sistemi, Spacewar oyununun iki kişi tarafından eş zamanlı oynanabilmesini sağlar (Uysal, 2005: 9-12). Spacewar, torpido fırlatma gibi özellikler içeren bir uzay gemisi oyunu olarak tasarlanmıştır.

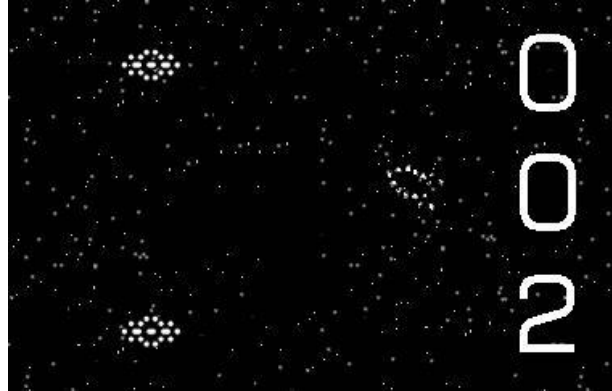
Steve Russell 1969 yılında Stanford Üniversitesi’ne geçmiş, geliştirdiği oyun burada mühendislik öğrencileri tarafından büyük ilgi görmüştür. Bu öğrencilerden biri olan Nolan Bushnell, 1971’de Russell’ın oyununu alarak, “bilgisayar oyunlarını eğlence sektörüne sokma” fikriyle yeniden düzenlemiş ve böylece ilk jetonlu oyun makinası olan Computer Space tasarlanmıştır (Emekli, 2002). Böylece, henüz kişisel bilgisayarların evlere girmediği bir tarih olan 1971’de, ticari bilgisayar oyunları endüstrisi bu oyunla başlamıştır (Resim-42).

Resim-42: Computer Space Oyun Makinası



Kaynak: www.computerspacefan.com

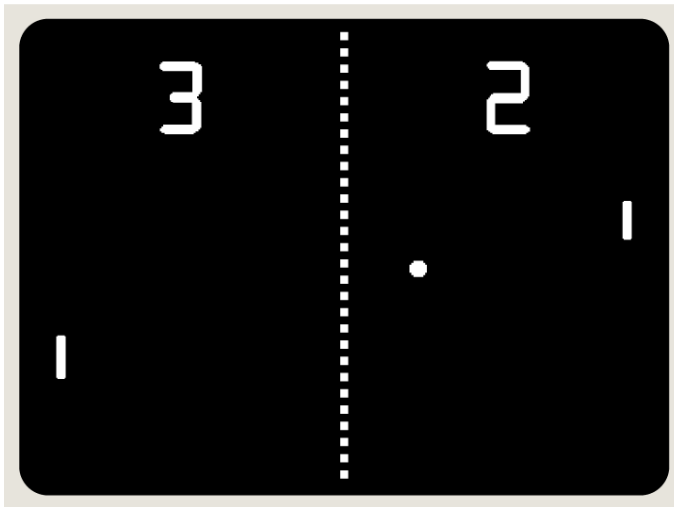
Resim-43: Computer Space Oyunundan Bir Sahne



Kaynak: www.computerspacefan.com

Bushnell, Atari isimli oyun geliştirme şirketini Ted Dabney ile ortak olarak kurmuştur. Bushnell oyun geliştirme bölümünün başına başarılı bir mühendis olan Al Alcorn'u getirmiş ve ondan kolay oynanabilen bir bilgisayar oyunu geliştirmesini istemiştir. Alcorn ise kendisinden istenilene uygun şekilde geliştirdiği "Pong" isimli oyun ile beklentilere yanıt vermiştir. "Bu oyun iki oyuncunun yukarı ve aşağı hareket edebilen iki dikdörtgeni kontrol ederek, hareket eden [yuvarlağı], ortadaki çizginin üzerinden geçirek bir o tarafa bir bu tarafa göndermesi şeklinde" (Emekli, 2002) oynanmıştır (Resim-44). Böylece 1972 yılı, insanların bilgisayar oyunlarını daha çok tanımaya başladığı yıl olmuştur.

Resim-44: Pong İsimli, Karşılıklı Oynanabilen Tenis Oyunu



Kaynak: <http://timesillustrated.com>

1975'te Alcorn ve Bushnell'in ortak çalışmaları ile Pong oyununun evde oynanabilecek bir versiyonu üretilmiştir. Home Pong adı ile piyasaya sürülen bu ürün, televizyona anten girişinden takılabilen ve Pong'un her türlü özelliğini içeren bir ev konsolu olarak tasarlanmıştır (Uysal, 2005: 13). İşleri yolunda giden "Bushnell, 500 \$'lık şirketi 1976'da Warner Communications'a 28 Milyon\$'a" (Emekli, 2002) devretmiştir.

1980 yılında Asteroits ve Lunar Lander isimli oyunlar, Atari tarafından telif haklarıyla beraber ilk tescil edilen oyunlar olmuşlardır. Böylece bilgisayar oyunları alanında ilk hukuki düzenlemeler oluşturulmaya başlanmıştır (Şimşek, 2007: 6). Japonya'da Capcom'un kurulması ve Milton Bradley'in ilk programlanabilir oyun sistemi olan Microvision'u piyasaya sürmesi ise önemli gelişmeler arasında yerini almıştır (Uysal, 2005: 14).

Aynı yıl bilgisayar oyunları tarihinin en bilinen oyunlarından birisi olan Pac-Man, oyunların hedef kitlesini etkileyecek bir devrim yapmıştır. O tarihlerde ortaya çıkan oyunlar tamamen erkek oyunculara yönelik olmuş ve Toru Iwatani, erkek beğenileri üzerine kurulu olan oyun dünyasına bayan oyuncuları da dahil etmek için Pac-Man'ı tasarlamıştır. Iwatani, kadınların meyve yemeyi sevdiğini fark ederek, meyve yemeyi oyunun temel konusu yapmıştır. Faydalı şeyler atıştıran bir adamın kızların dikkatini çekeceğini düşünen Iwatani, Japonca atıştıran anlamına gelen 'puck' kelimesinden oyunun adını türetmiştir (Süer, 2011). Iwatani'nin kendi ifadesine göre:

"O zamanlar oyunlar genellikle uzaydan gelen çirkin yaratıkları öldürmek üzerineydi. Ben ise bayan oyun oynama isteğini arttırıcı bir oyun fikri ile ilgileniyordum. Genel tasarım yaklaşımı olan karakter yaratımı süreci yerine, ben oyunu önce kavramsal olarak tasarladım ve yemek üzerine çalıştım. Nisan 1979'da fikirsel olarak bitmiş olan proje Temmuz 1980'de piyasaya sürüldü" (Kent L. Steve'den alıntılan Uysal, 2005: 13).

Erkekler tarafından ve sadece erkekler için oyun tasarlanan bir dönemde, Iwatani'nin amacı dikkate alındığında, bunun bilgisayar oyunları tarihinde büyük bir dönüm noktası olduğu söylenebilir (Resim-45). Bu gelişme bilgisayar oyunlarının

konularında ve hedef kitlelerinde bir gelişme sağlayarak oyunların popülaritesini artırmış ve gündelik yaşama girişlerinin yolunu açmıştır.

Resim-45: Meşhur Pac-Man Oyunu



Kaynak: <http://futureblue.files.wordpress.com>

1980'lerin ilk çeyreği kişisel bilgisayarların yaygınlaşmaya başladığı zaman dilimi olmuştur. İlk başlarda çok pahalı olan ve özel mağazalarda satılan kişisel bilgisayarlar, rekabetin artması ve maliyetlerinin düşmesi nedeniyle daha düşük fiyatlarla kullanıcılara sunulur hale gelmiştir. Aynı dönemde, Atari 400 ve 800, Commodore VIC-20 ve C64 modelleri oldukça yüksek satış rakamlarına ulaşan konsollar olmuştur (Şimşek, 2007: 7). C-64, diğer konsollara göre yüksek belleği, hızlı işlemcisiyle daha iyi grafiklere sahip olmuş ve donanım yarışını tetiklemiştir.

Oyun dünyasındaki rekabete katılan kişisel bilgisayarların ucuzlayıp oyun pazarına girişi, oyun dünyasındaki yarışa, böylece ilgili pazarın gelişmesine olabildiğince hız kazandırmıştır. Kişisel bilgisayarların bilgisayar oyun pazarında önemli pay kazanmasından sonra, 1983 yılında Nintendo firması Nintendo Eğlence Sistemi (NES) konsoluyla önemli başarı yakalamıştır. Benzer oyun makineleri için oyun tasarımındaki standartlar bu konsol ile yeniden belirlenmiştir. Konsolla beraber 1985'te ilk versiyonu üretilen Super Mario Bros 1980'lerde çok popüler olan yana

ilerlemeli platform oyunlarının ilk ve en sevilen örneklerin biri olmuştur (Resim-46). NES, 16 bit'lik konsolların içinde en yüksek pazar payını elde etmiştir (Şimşek, 2007: 8).

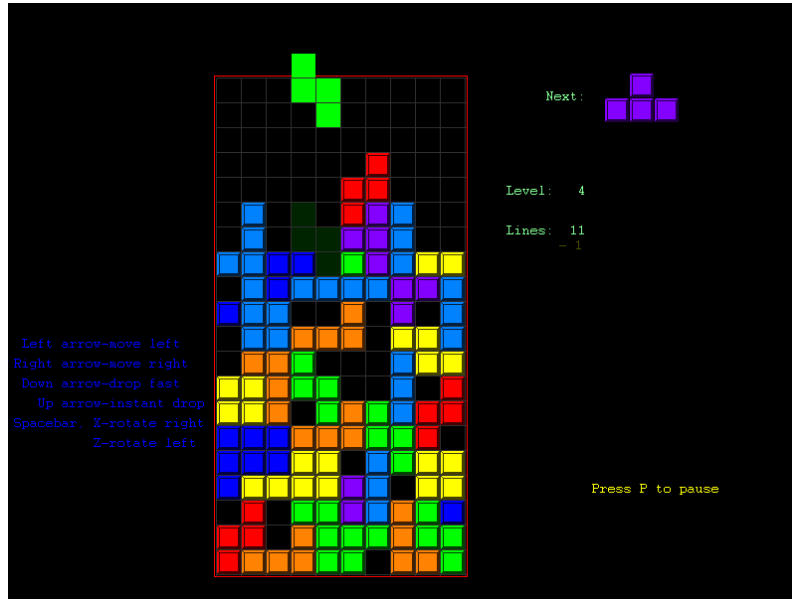
Resim-46: Super Mario Bros Oyunu



Kaynak: <http://hdwpapers.com>

1985 yılında Sovyet matematikçi Alexey Pajitnov tarafından Moskova Fen Akademisi Bilgisayar Merkezinde, Tetris adında bir oyun geliştirilmiştir. Ekranın üst tarafından akan blokların bir sıra oluşturacak kombinasyonda dizilmesi oyunun amacıdır. Bloklar bir sırayı tamamladıkları zaman yok olarak yeni blokların gelebileceği yerler oluştururlar. Blokların sıra oluşturması geciktirildiğinde üst üste dizilen bloklar bütün ekranı kaplayarak oyunu bitirir. Tetris; zamana karşı, hızlı karar vermeyi gerektiren, görsel olarak da son derece basit bir oyundur (Resim-47) (Uysal, 2005: 15).

Resim-47: Tetris



Kaynak: <http://scotterb.files.wordpress.com>

1980'lerin ikinci yarısında firmalar aynı anda birçok platformla nasıl baş edebileceğini öğrenmeye başlamış ve ürettikleri oyunlarını birden fazla platform için geliştirmeye başlamışlardır. Böylece, üretim maliyeti artmasına rağmen mümkün olan en fazla sayıda kullanıcıya ulaştıklarından emin olmuşlardır. Cross-platform (platformlar arası) denilen bu teknik bugünlerde konsol ve bilgisayarlarda da uygulanmaktadır (Emekli, 2002). Bir oyun, anlaşmalar sağlanabilirse, aynı anda birçok oyun platformunda oynanabilmiştir. Bazı oyunlar ise sadece bir platform için üretilmiş ve o platformun satışı için tek neden olabilmiştir.

Nintendo ile hemen hemen aynı dönemde, konsol oyun pazarında adını duyurmayı başaran bir diğer firma Sega'dır. 80'lerde çeşitli markalar için oyun üreten firma, 1989 yılında Mega Drive'in piyasaya sürülmesiyle 16 bit'lik oyun pazarında Nintendo'nun en büyük rakibi durumuna gelmiştir. Sonradan devamı da üretilen 'Sonic the Hedgehog' oyunları ile Sega bu yıllarda önemli üreticilerden biri olmuştur (Şimşek, 2007: 8). Sonic isimli karakter (Resim-48), bilgisayar oyunu tarihindeki ilk popüler karakterlerden birisi olmuştur.

Resim-48: Sonic Karakteri



Kaynak: www.strategywiki.org

Resim-49: Sonic Oyunundan Bir Kare



Kaynak: www.berryreview.com

Aynı yıl Nintendo, el oyun konsolu olan Game Boy'u çıkarmıştır. Atari mühendisleri tarafından ilk başlarda ciddiye alınmayan Game Boy, 12 yılda 115 milyon satış yapmayı başarmıştır. Game Boy ile beraber donanımın içerisinde yer alan Mario Bros ve sonra çıkan Mario Bros 3 (1990) 30 milyon kopya satmıştır (Kent L. Steve'den alıntılan Uysal, 2005: 13). Sonic gibi Mario Bros da, oyunda karakterin öne çıktığı, önem kazandığı ve popüler olduğu bir örnektir.

1989 yılı başka illere de tanıklık ederek bilgisayar oyunları tarihi adına öncü bir yıl olmuştur. 256-VGA grafik modunu kullanan ilk oyun üretilmiştir. İlk ses kartları, Adlib, Sounblaster, oyunların 'bip'lerden daha iyi müziklere, efektlere sahip olabileceğini göstermiştir. Modem üzerinden oynanabilen ilk oyun da bu yıl piyasalara sürülmüş, ayrıca ilk CD-ROM oyunu olan The Manhole, Activision tarafından geliştirilmiştir (Emekli, 2002). Bu yılda oluşan büyük sıçramalarla; ses kartları, CD-ROM'lar, modemler günümüz oyun dünyasının zeminini hazırlamıştır denebilir.

Aynı yıl Japonya kanadında Yoshiki Okamoto isimli görsel tasarımcı, tarihe geçecek oyunlar tasarlamaya başlamıştır. 1982 yılında Konami'de profesyonel hayatına başlayan Okamoto, Capcom'a geçtikten sonra 1989'da Final Fight isimli oyunu piyasaya sürmüştür. Okamoto'nun ikinci büyük projesi ise Street Fighter II'dir. 1987'de çıkan ilk versiyondan birkaç karakteri koruyarak çıkardığı bu dövüş oyunu uzun süre konsol oyunları arasında lider kalmayı başarmıştır (Uysal, 2005: 15-

16). Okatomo dövüş oyunları kategorisinde kilometre taşı olacak oyunlar tasarlayarak bahsi geçen kategorideki oyunlar arasında küresel bir rekabet başlatmıştır. Amerika’da Japonya çıkışlı Street Fighter’a rakip olmayı planlayan Ed Boon ve John Tobias, günümüzde bile bitmeyecek tartışmaları başlatacak olan Mortal Kombat serisini üretmeye başlamışlardır. Tasarımcı John Tobias çıkış noktalarını şöyle ifade etmiştir:

“O zamanlar piyasada olan diğer dövüş oyunlarında, rakibin size özgürce vurabildiği bir sarhoşluk durumu vardı. Eğer karşı taraftan arka arkaya etkili vuruşlar alırsanız, oynattığınız karakterin bir süreliğine başı dönüyor ve savunmasızca rakibin vurmasını bekliyordu. Biz savunmasız rakibe vurmanın çok zevkli olduğunu düşünmemize rağmen, kendi oyuncumuzun savunmasız kalması fikrini sevmiyorduk. Bu nedenle başı dönen rakip fikrini oyunun sonuna aldık. Oyun bittikten sonra, yenilen taraf savunmasız bir şekilde sallanıyor ve diğeri son bir bitirme hareketi yapıyordu (‘Finish him’/‘İşini bitir’). Her oyuncu için ayrı hareketler bulmaya karar verdik. Daha sonra biri bunları daha vahşi ve kanlı yapmamızı önerdi [Resim-50]. Bütün fikir böyle gelişti. Sonraları bu kadar ilgi çekeceğini bilmiyorduk” (Kent L. Steve’den alıntılanan Uysal, 2005: 13).

Resim-50: Mortal Kombat’tan Bir Ölüm Hareketi Sahnesi



Kaynak: <http://stickskills.com>

Mortal Kombat ile eğlence amacından uzaklaşmış olduğu düşünölmeye başlanan oyunların psikolojik etkileri sorgulanmış ve psikoloji uzmanları,

ebeveynler, ilgili devlet birimleri oyunlardaki vahşetin, şiddetin ve kanın insan üzerindeki etkilerini tartışmaya başlamıştır.

Oyunlardaki gerçekçi görüntüler insan psikolojisi üzerindeki etkilerini güçlendirmeye devam ederken, gerçekçiliği artıran teknolojik gelişmeler de hızını sürdürmüştür. CD teknolojisinin yaygınlaşmasıyla, disketlerin düşük kapasitelerinden kurtulan oyunlar artık grafik ve ses kartlarının da gelişmesiyle daha sinemasal sunumlara imkan tanımış, daha derin hikayeleri ve deneyimleri oyunculara yaşatabilmiştir.

Wolfenstein ilk üç boyutlu oyun olarak, ID Software tarafından 1992 yılında üretilmiştir. Bilgisayar platformunda çalışan Wolfenstein bilgisayar oyunu dünyasında yeni bir dönemi beraberinde getirmiştir. Birinci kişi gözünden bakış açısı ilk kez bir oyunda kullanılmıştır. Aynı şirket bir yıl sonra Doom isimli oyunu bilgisayarlar için piyasaya sürerek bilgisayar satışlarına doğrudan etki etmiştir. Oyun sektörüne canlılık getiren Doom sayesinde bilgisayar donanımına ve oyunlara yapılan yatırım artmıştır.

Resim-51: Doom İsimli Korku Oyunu



Kaynak: www.fpsteam.it

Kişisel bilgisayarlarda grafik alanında bu gelişmeler yaşanırken oyun konsolu alanında da gelişen teknoloji özellikleri sayesinde “yeni nesil” olarak adlandırılan Playstation isimli oyun konsolu Sony tarafından piyasaya sürülmüştür. Hızlı oynanışı, akıcı canlandırmaları, gelişmiş özel efektleriyle Playstation, oyunlarda gelinen noktayı tanımlamıştır. Özellikle yüksek detaylı karakterler içeren ara sahneleri ve anime tarzı grafikleriyle Final Fantasy serisi, konsolun gücünü gösteren oyunlardan biri olmuştur. 1996’da Nintendo, Sony’ye yanıt olarak yine üç boyutlu grafik görüntüleme özellikli N64 oyun konsolunu piyasaya sürmüştür (Şimşek: 2007: 11).

Bilgisayar cephesinde, ID Software’in 1996’da Quake isimli oyunu çıkarması ile üç boyutlu ekran kartları bir anda yaygınlaşmıştır. Origin firması Ultima serisini piyasaya sürerek birçok insanı bilgisayar ekranlarına bağlamaya başlamıştır. İlk internetten oynanan çok oyunculu oyun (Massive Multi-player Online Role Playing Game – MMORPG) olan Ultima Online, zamanının en çok oynanan oyunlarından biri olmuştur. Blizzard, Warcraft II’yi, Eidos ilk kadın kahramanlı (Lara Croft) Tomb Raider’ı ve Capcom da bir korku klasiği olan Resident Evil’ı piyasaya sürmüştür (Uysal, 2005: 17).

1998’de, Eski Microsoft çalışanları tarafından kurulan Valve firmasının, çıkarmış olduğu Half Life sinemasal oyun deneyimi için planlanan ilk oyun olmuştur. Oyunun içerisinde, öyküyü oyuncuya aktaran ve oyuncuya sinema içerisinde özgürce dolaşan bir kahraman hissi veren sinematik videolar eklenmiş, böylece oyun; senaryosuyla, kişilik sahibi karakterleriyle modern oyun tarihinin başlangıç noktasını işaretlemiştir.

Aynı yıl Blizzard Starcraft’ı, Konami Metal Gear Solid’i piyasaya sürmüştür. Japonların bir dizi manga ve animesinden gelen Pokemon bu yıl başlamıştır. 1999’da Epic Entertainment Unreal isimli oyunla ID Software’e rakip olmuştur. Bu yıl içerisinde, çıktığı gün 98 milyon dolarlık hasılat yapan SEGA ise Dreamcast isimli konsolunu çıkarmıştır (Uysal, 2005: 17-18).

2000 yılında Sony, Playstation'ın ikinci konsolunu piyasaya sürmüş ve Nintendo, Game Boy Advance'i ve Game Cube'ü duyurmuştur. Microsoft, Xbox isimli konsolunu üretirken Blizzard, Diablo II ile RPG (Role Playing Game- Rol Yapma Oyunu) türünü tekrar bilgisayarlara konuk etmiştir. 2001 yılında SEGA Dreamcast üretimini durdurarak artık PS2, GameCube ve Xbox'a çalışacağını belirtmiş; GameCube, eylülde Japonya'da piyasaya çıkmıştır. 2003 yılında 10 milyar dolarlık ciroya ulaşan oyun endüstrisi, bazı mihenk olan oyunlarla hedef kitlesini iyice genişletmiştir. The Sims gibi oyunların piyasaya girmesi ve bayanların da oyun endüstrisine dahil edilmesi ile MMORPG türü oyunlar rekor düzeyde katılımcıya ulaşmıştır. 2004 yılında Final Fantasy XI ve Everquest'in herbirinin yaklaşık yarım milyon kullanıcısı olduğu bilinmektedir (Uysal, 2005: 18).

Oyun yapımcılarının ve dağıtıcılarının giderek artması rekabeti beraberinde getirmiş, böylece oyunların türleri de çeşitlenmiş ve her ilgi alanına göre oyunlar üretilmiştir. Oyunların oynanması için en çok tercih edilen platformlar; kişisel bilgisayar, Sony Playstation, Microsoft Xbox, Nintendo Wii ve mobil oyun platformları olmuştur.

3.4. Bilgisayar Oyunu Türleri

Yapılan ilk oyunlar gayet küçük bir pazara hitap etmiş olsa da, zamanla oyun yapımı konusunda daha fazla insanın kafa yorması ile oyunların çeşitliliği artırılmış ve böylece hedef kitle ve pazar genişletilmiştir. Bu konuda genellikle izlenen politika, “en geniş kitleyi etkileyen oyun türünün en çok satması” prensibinden yola çıkmak olmuştur. Ayrıca hedef kitlelerin oyun oynamaya ve oyunu satın almaya ne kadar yatkın olduğu da önemlidir. Örneğin Iwatani keşfedene kadar, bayanların ne kadar büyük bir pazar olabileceği bilinmemiştir. Midway, ürün yelpazesine bayanlara yönelik bir oyun eklemekle pazarlama tarihinin en başarılı atılımlarından birini gerçekleştirmiştir (Uysal, 2005: 18).

Oyuncuların cinsiyeti, eğitim ve beğeni düzeyi, yaratılıştan gelen farklılıkları gibi etkenler, oyunların çeşitli kategorileri hedef aldığı farklı türlere ayrılmasına neden olmuştur. Basit grafikler ve reflekse dayalı oynanişa sahip olan oyunlar

zamanla teknolojinin de gelişmesiyle evrime uğrayarak daha karmaşık, oyuncuya daha çok özgürlük tanıyan ve etkileşim imkanı sunan bir yapıya dönüşmüştür. Hatta son yıllarda çıkan birçok özel oyun, türleri kaynaştırarak sentez oyun deneyimleri sunmaya yönelik tasarlanmaktadır.

3.4.1. Eylem (Action) Oyunları

Harekete dayalı eylem oyunlarının temel özelliği, oyuncuyu oyunun her anında hareketli ve oyunun içinde tutmasıdır. Bu tür oyunlarda önemli olan el-göz koordinasyonunun sağlanması ve hızlı reflekslerdir. Bu kategorideki bazı oyunların hızlı taktiksel düşünmeyi gerektirmesine rağmen, oynanış sırasında derinlemesine düşünmek genellikle gerekli değildir (Şimşek, 2007: 12).

Yönetilen karakterin gözünden görülen, birinci kişi görüş açılı (first person shooter) oyunlar en yaygın olan eylem oyunlarıdır. Oyunun geçtiği dünya tamamen karakterin bakış açısından görülmektedir. Bazı eylem oyunları ise üçüncü kişi gözünden görülen (Third Person Shooter) ve karakterin arka - üst kamera açısıyla görüldüğü bu tür oyunlar, oyuncuya yönetirken karakteri izleme olanağı vermektedir.

Bates'e göre, bakış açısı seçimi bu tür oyunlarda oynanışı tamamen etkileyebilmektedir. Birinci kişili oyunlar daha hızlı tempodur ve kullanıcıyı oyunun içine daha etkili bir biçimde çekmektedir. "Dünyanın içinde olma" hissi daha yoğundur çünkü oyuncu karakteriyle beraber görmekte ve duymaktadır. Üçüncü kişili oyunlar ise oyuncunun karakterini hareket halindeyken görmesini sağlamaktadırlar ve daha az gerçekçilik hissi vermesine rağmen, oyuncunun kontrol ettiği karakteri sahiplenme duygusu kazandırmaktadır (Şimşek, 2007: 13).

3.4.2. Macera (Adventure) Oyunları

Macera oyunları keşfetmek üzerine kurulu, çoğu zaman karmaşık bir öykü örgüsüne sahip olan ve oyuncuyu devamlı bu örgüyü izlemeye yönelten türde oyunlardır. Bu oyunlarda genellikle karakterler, hakkında bilgi sahibi olmadıkları olayların içine dahil olmakta, çeşitli eşya, araç ve gereçler bulmakta ve bulduklarıyla

bilmeceleri çözmektedir (Şimşek, 2007: 14). Silent Hill ve Resident Evil'in bulmacaları çözmek şartıyla oyunda ilerleme üzerine kurulu olan oynanış yapısı bu tür oyunlar için doğru örneklerdir.

Yanal kaydırma oyunları geliştirildiği zaman, ilk küçük animasyonlar oyun öykülerini anlatmakta kullanılmaya başlanmıştır. 90'lara doğru yapılan oyunlarda oyun başında oyuncunun isteğine bağlı olarak küçük bir animasyonla oyunun dayandığı temel öykü oyuncuya aktarılmıştır. Örneğin en önemli aksiyon/dövüş oyunlarından biri olan Street Fighter'da her seviyede değişik rakiplerle dövüşülerek sona ulaşıldığında, her karakter için ayrı hazırlanmış bazı küçük animasyonlar görülmektedir. Genellikle bir grafik ve yazıdan oluşan bu anlatımlar oyuna keyif katmaktadır. Örneğin bir karakter dövüşe kaçırılan kızı için; bir diğeri intikam için girmiştir (Uysal, 2005: 19). Bu öğeler oyuna bir senaryo katarak sırf aksiyon olmaktan kurtarmıştır. Oyuncu, yönettiği karakterin geçmişini merak etmiş ve merakının cevabını, oyunu yeterince iyi ve uzun süre oynadığı zaman ona ödül olarak sunulmuştur. Bu bağlamda öykü, merak unsuruyla oyuncuya oyunu bitirmek için güdüleyici bir etken olmuştur.

3.4.3. Spor Oyunları

Genellikle reflekse ve zamanlamaya dayalı olan spor oyunları, oyuncunun çoğu zaman başarılı olamadığı, hatta hiç denemediği spor türlerinde sanal bile olsa başarılı olma imkanı vermektedir. Örneğin gerçek hayatta hiç futbol oynamamış biri, futbol oyunlarında turnuvalar kazanabilmektedir. Bu oyunlar, gerçek yaşamdaki spor türlerinin kurallarını, oynanışını ve taktiklerini birebir yansıtan simülasyon özellikli oyunlardır.

Bu tür oyunlar arasında araba yarışları büyük bir yer kaplamaktadır. Özellikle genç erkeklerin heves duyduğu "araba sürmek" eylemi, oyunlar vesilesiyle ailesel ve yasal engellere takılmadan kısmen gerçekleşmektedir. Oyun üreticileri aynı zamanda trafik kuralları ve araç kapasitelerinin kısıtladığı "hızlı araç kullanma" fikrinin hem yetişkinler hem de çocuklar için önemli bir güdüleme aracı olabileceğini keşfetmişlerdir (Uysal, 2005: 21). Bu oyunlarda gerçek hayattaki üstün performanslı,

pahalı arabalar simüle edilerek hem oyundaki hız ve performans tatmini sağlar hem de orta ve altı gelir düzeyine sahip insanlar için bir güdülenme yolu oluşturulur. Need for Speed serisinin Most Wanted gibi son çıkan yeni nesil araba yarışı oyunları bu yaklaşımların hepsini içinde bulundurur. Bu oyunda amaç, aranan bir kanun dışı yarışçı olarak hızlı arabalara sahip polislerden kaçmak, kendi trafik düzeni ile işleyen bir kent içinde, kanun dışı yarışlar yaparak para kazanmak, para kazandıkça yeni araçlar ve arabaların performansını artıran ek parçalar almaktır.

3.4.4. Simülasyon Oyunları

Simülasyon bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenmesi, gösterme veya açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesidir (Jean Baudrillard'tan alıntılanan Şahin, 2010: 51). Bu mantıkla en çok uçak ve otomobiller için simülasyon oyunları yapılmakta, ama denizaltı ve ilgi gören başka araçların da simülasyon türündeki oyunları görülmektedir. En çok beğenilen örnekler arasında MS Flight Simulator, Silent Hunter, R-Factor, I-Racing, LFS gibi oyunlar sayılmaktadır (Gerim, 2010). Bu oyun türünün, gerçek fizik kurallarını simüle etmesi gibi, amacı gereği çok ciddi bir yazılım altyapısı bulunmakta ve gerçek sistemleri içerdiği için öğrenme aşaması zor olabildiğinden oyunla daha çok vakit geçirmek gerekmektedir.

Tamamen gerçekçiliğe dayanan simülasyon oyunlarında genel yaklaşım, gündelik hayatta yaşanamayan bir deneyimin, gerçekçi bir şekilde oyuncuya yasatılmasını sağlamaktır. Askeri eğitim ve pilotların eğitimi gibi alanlarda simülasyon sıkça kullanılmaktadır. Bunun nedeni gerçek deneyimlere hazırlanırken eğitim sürecinde karşılaşılabilecek sorunların ve yapılabilecek hataların çevreye ve kullanıcıya verebileceği zararı önlemektir. Gündelik hayattaki fizik kanunları kapsamlı olarak incelenerek simülasyona yansıtılmakta, böylece pilotun ileride gerçek araçla hata yapma olasılığı azaltılmaktadır (Uysal, 2005: 21). Bu bağlamda, askerlerin savaş alanında yapmaları ve kaçınmaları gereken eylemleri öğrenmeleri için, birinci kişi gözünden oynanan savaş oyunları da simülasyon kategorisine girebilir.

3.4.5. Strateji Oyunları

Strateji oyunlarında yetenek ve stratejik düşünme gücü, olasılığa dayalı olaylardan daha etkilidir. Strateji, yüksek bir düzeyde planlamayı ifade etmekte, strateji oyunları da genellikle taktikler geliştirmek için küçük ölçeklerde planlama yapmayı gerektirmektedir (Şimşek, 2007: 17). Temel amaç, birimleri doğru kullanarak belli yapılar oluşturmak, bu yapılarla rakibi yenmektir. “Sıra tabanlı stratejiler oyuncuya hareketlerini uygulamadan önce belli bir planlama süresi vermektedir. Böylece oyun, satrançta olduğu gibi, sıradaki hamlelerin üzerinde düşünerek taktikleri ona göre geliştirmeyi gerektirmektedir” (Şimşek, 2007: 17). Bu konuda en ünlü örnek olarak Civilization gösterilebilir.

Sıra tabanlı strateji oyunlarında hamleler verilen belirli zamanlarda sırayla olurken gerçek zamanlı stratejilerde hareket süreklidir ve oyuncular kararlarını devamlı değişen bir ortamda vermek ve uygulamak zorundadır. Bu tür strateji oyunları sıra tabanlı stratejilerde olan uzun süre düşünme olanağının aksine hızlı karar vermenin yanında hızlı reflekslere ve el-göz koordinasyonuna sahip olmayı da gerektirmektedir. Son yıllarda, bilgisayar oyun sektöründe gerçek zamanlı strateji oyunları sıra tabanlı strateji oyunlarına göre daha çok tercih edilmektedir.

3.4.6. Rol Yapma Oyunları (Role Playing Game - RPG)

Bates'e göre, aynı bir macera oyunu gibi rol oynama oyunları da giderek gelişen bir öykü dahilinde geniş bir ortamda geçmektedir. Oyuncular, karakterlerini taşıdıkları silahlara ve vücudun her bir bölümü için özel zırhlara varıncaya kadar yönetmektedir. Bu oyunlarda, macera oyunlarından farklı olarak, kahramanların güç, deneyim ve yeni donanım almak için kullandıkları parayı elde ettikleri savaş önemli bir öğedir (Şimşek, 2007: 17). Elder Scrolls V: Skyrim isimli oyun, RPG tarzını en doğru temsil eden örneklerden birisidir.

Rol oynama oyunlarında asıl amaç, film veya romanlardaki macerayı deneyimleme rolünü oyuncuya vermektir. Oyuncu, genellikle bir grup karakteri öykü dahilinde bulunan ana ve yan görevlerde yönetmektedir. Ana görevleri yapmak

oyunu bitirmek isteyenler için zorunlu iken yan görevler isteğe bağlı olarak alınabilmekte ve görevi bitirme zorunluluğu bulunmamaktadır. Ama yan görevleri bitirmek artı deneyim puanı ve oyunda kullanılan para kazandırmaktadır. Rol yapma oyunlarının oynanışı, kahramanların yetenek ve güçlerini aşamalı bir şekilde yükseltmek üzerine kuruludur.

Bazı rol yapma oyunları o kadar ileri gitmiştir ki, oyun içinde birisi ile konuşulurken verilecek cevaplara kadar her şey rolün oyuncusunun parmakları ucundadır. Bu türdeki oyunların bazıları hazır hikayeler ve karakterler üzerinden ilerlerken, oyunun içindeki bazı taktik kararlarını oyuncuya bırakmakta; diğerleri ise baş karakterin adından görünüşüne, yeteneklerinin seçimine, konuşma tarzına kadar tüm seçimleri oyuncuya bırakmaktadır (Gerim, 2010). RPG türü oyuncuya; karakterin ismini, görünüşünü, ırkını ve cinsiyetini seçme ve değiştirme olanağı verdiği için oyuncu ile yöneteceği karakter arasındaki bağı kuvvetlendirmekte ve oyuncu ideal karakterini oluşturduğu için sahiplenme duygusunu artırmaktadır. Böylece kendini oyunun geçtiği diyarlarda daha özgür hisseden oyuncu, türün özellikleri arasında olan “karakter oluşturma ekranı” sayesinde özelleştirdiği karakterle, dolayısıyla o oyunla daha çok vakit geçirmektedir.

Resim-52: Ayrıntılı Şekilsel Ayarlama İmkan Veren Karakter Oluşturma Ekranı



Kaynak: <http://gamersyndrome.com>

3.4.7. Çevrimiçi Çok Kullanıcı Oyunlar (Online Multiplayer Games)

Günümüzdeki birçok oyun, internet aracılığıyla sınırlı sayıda farklı kullanıcıyı bir araya getirerek aynı oyunu beraber oynama olanağı veriyor olsa da, bazı oyunlar milyonlarca insanın aynı anda oynayabileceği altyapıyla hazırlanmaktadır. Devasa oyun alanlarında rol yapma imkanı vermek üzere tasarlanan bu oyunlar, oluşturulan karakterlerin tamamen gerçek insanlar tarafından kontrol edilmesi sebebiyle kullanıcılara farklı bir oyun deneyimi yaşatmaktadır.

Gerçek hayatta yeterince sosyal olamayan ama sanal evrenlerde fazlasıyla aktif olabilen bireyler, seçtikleri karakterle kimliklerini, hatta cinsiyetlerini farklı göstererek diğer oyuncularla yüksek özgüven ile etkileşim kurabilmektedir. Sanal sosyallik bağlamında kurulan diyaloglar ve etkileşimler nedeniyle, oyuncunun oyunda geçirdiği vakit diğer oyunlara kıyasla kat kat uzun olabilmekte ve bu durum sonucu hayatını kaybedenlerin basına yansması çok büyük tartışmaların önünü açmaktadır.

3.5. Türkiye’de Oyun Endüstrisi

Türkiye’de bilgisayar oyunlarına gösterilen ilginin, uzun yıllar boyunca ekonomik, kültürel ve toplumsal yetersizlikler gibi nedenlerden dolayı gelişmiş ülkelerin gerisinde kaldığı söylenebilir. Son yıllarda kişisel bilgisayarların ucuzlaması ve oyun konsolu alanında büyük üretici firmaların Türkiye pazarına giderek artan yatırımları, oyunlara yönelik ilginin artmasına neden olmuştur. Yazılımların kopyalanıp dağıtılmasının gelişmiş ülkelere göre çok daha rahat olduğu, kopya yazılım kullanımının engellenemediği Türkiye’de oyun firmalarının dağıtımçı olarak pazara girmesi zor görünmektedir. Bu durum, Türkiye’de oyun yapımıyla ilgilenen kitlenin destek görme olasılığını oldukça düşürmektedir (Şimşek, 2007: 3).

Buna rağmen, oyun endüstrisinin hızlı gelişimi ülkemizde geç de olsa etkilerini göstermektedir. 2005 Mayıs ayında ilk üç boyutlu, üçüncü kişi gözünden kamera açısına sahip olan Türk yapımı oyun; PUSU yayınlanmıştır. Bu gelişme ile birlikte PC oyunları yerli pazarı yazılım kısmında birçok atılım gerçekleştirmiştir.

Küçük takımlar halinde çalışmaya başlayan amatör yazılımcılar ve tasarımcılar, çok büyük maddi engellere karşın yeni oyun taslakları çıkarabilmektedir (Uysal, 2005: 24). Bu örnekler genellikle ticari başarılar kazanamamaları da, gerekli yatırımlar yapılırsa sektörün canlanacağına dair ipucu vermektedir. Bu ipucunu yatırımcıların yakalaması ve maddi olarak destek olmaları ile oyun sektörüne canlılık gelmesi kaçınılmazdır. Bunun yanında, tüketicilerin de orijinal ürün satın alarak yatırımların karşılığını vermesi oldukça önemlidir. Karşılıklı desteğin verilmesiyle oyun sektörü gelişecek ve gelişime bağlı olarak birçok iş sahası açılacaktır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

KARAKTER TASARIM

4.1. Bilgisayar Oyunlarında Karakter

Karakter; bir kişiliğin iç özelliklerinin, bireyselliğinin ve benzersizliğinin anlamıdır (Eroğlu, 2006: 204). Senaryo dahilinde karakter, dünyanın etrafında döndüğü kişidir denebilir. Her imkanın ve ortamın kendisi için hazırlandığı karakter, projenin merkezidir; olaylar onunla anlam kazanır. Karakteriz ve kahramansız film, oyun veya hikaye olamayacağına göre; karakterin seyirci ve oyuncusuyla etkili bir etkileşim içinde olması gereklidir. Bilgisayar oyunlarında karakter, oyuncunun yönetimi olmadan hareket edemez, arada zorunlu bir etkileşim olmasına rağmen, oyuncu yönettiği karakterden çabuk kopmadığı ve benimsediği oranda oyunun ömrünü uzatır.

Böylece karakterler, bir oyunda oyuncuyu ortamlarla etkileşime sokan, oyuncu tarafından belli ölçülerde kontrol edilebilen, genelde kendine özgü bir kişilikleri ve arka planları olan, dış görünüşleri bu kişilikten görsel olarak da etkilenen ve tasarlanan sanal oyunculardır. Bir oyun karakterinin kullanıcı tarafından benimsenmesi, özdeşleştirilmesi ürünün kullanıcı üzerinde bağlayıcı etki oluşturması için gereklidir. Karakterin oyuncu tarafından bir şekilde kontrol edilmesi, niteliklerinin tercih edilebilir olması; dolayısıyla etkili bir tasarım yapısının hazırlanması son derece önemli bir süreçtir (Şimşek, 2007: 52). Görsel algı bakımından başarılı karakterler, oyuncu açısından benimseyici bir unsur olarak kendi oyuncu kitlesini oluşturabilmektedir.

Freeman'a göre, oyuncunun bir işlevle özdeşleşmesini ve oyunun içine girmesini sağlayan asıl faktörler karakterlerdir. Karakterleri; oyuncunun yönetiminde olanlar ve bilgisayarın yönettikleri olmak üzere ikiye ayırabiliriz. Bilgisayarın yönettikleri; "Oyuncu Olmayan Karakterler" (NPC - Non Player Character) olarak adlandırılır (Uysal, 2005: 30).

4.1.1. Oyuncu Olmayan/Yan Karakter

Bir oyunda oyuncu tarafından kontrol edilen karakterler olduğu gibi, aynı zamanda oyuncu tarafından kontrol edilmedikleri halde oyunun işleyişi ve ilerlemesi üzerinde etkileri olan, kendilerine çeşitli roller atfedilen karakterler (NPC) de bulunmaktadır. Bunlar, normalde insanlara ait olan iyilik, kötülük, dürüstlük, korkaklık gibi karakter özelliklerini yansıtacak şekilde canlandırılmış, oyunun senaryosunda belli bir yeri olan, kullanıcının etkileşime girdiği ama doğrudan kontrol etmediği karakterlerdir (Şimşek, 2007: 53). Kendine özgü davranışlarıyla oyunun atmosferine büyük katkı sağlayan yan karakterler, oyuncuya yaşayan bir sanal evrende olduğu deneyimi yaşatır.

Senaryodaki başlıca görevi ana karakteri tamamlamak olan yan karakterler, film veya oyun boyunca ana karaktere sorun çıkarma veya var olan bir sorunu giderme bağlamında öyküye katkıda bulunur. Dolayısıyla ana karakterin taşıdığı potansiyel özelliklerin ortaya çıkması için bir araç olarak kullanılırlar. Ayrıca senaryonun klişeden uzaklaşmasında ve karmaşık hale gelmesinde önemli rolleri vardır.

Yan karakterler az göründüklerinden, onlar hakkında bilgi sahibi olmak güçleşmekte, bu sorunu aşmak için, kendilerine ayrılan sınırlı zaman içerisinde tanınmalarını sağlayacak en önemli özelliklerinin ön plana çıkarılması gerekmektedir (Yeşilot, 200: 13). Yan karakterlere, ana karakterin önüne geçmeyecek derecede önemli özellikler ve görevler yüklenmesi, ana karakterin oyunu başarıya götürmesi ve bunun için güdülenmesi açısından önemlidir.

4.1.2. Bayan Karakter

Bilgisayar oyunlarında bayan karakter denince ilk akla gelen isim, ilk bayan (ana) karakter olan Lara Croft'tur. Tomb Raider serisinin baş karakteri Lara Croft, orijinal ve idealleştirilmiş görüntüsüyle oldukça popüler bir karakter haline gelmiştir. Lara Croft karakteri, özellikle serinin ilk oyunlarında, oldukça abartılı kadınsı vücut hatlarıyla gerçek bayan anatomisinden oldukça uzak bir figürdür. "Yine de bu tür bir

görünümün oyunculara cazip gelmesi ve [kullanıcı tarafından] beğenilmesi, karakter tasarımında gerçekçiliğin her durumda aranılan bir ölçüt olmadığına göstergesidir” (Şimşek, 2007: 53). Görünümünün yanında atik, güçlü, korkusuz ve maceracı olan Lara, bu yönleriyle genellikle erkeklere atfedilen özellikleri de kendinde bulundurmaktadır. Tüm bunlar dikkate alındığında oldukça idealleştirilmiş olan Lara Croft’un tamamen erkek oyuncu kitlesine hitap ettiği söylenebilir.

Senaryo yazarları yan karakter olarak ise, kadını genellikle erkek karakterin ödülü olarak kullanmışlardır. Örneğin Super Mario Bros isimli oyunun sadece sonunda görülen prensesin tek vasfı, Mario’nun uğrunda bütün engelleri aştığı bir ödül olmaktır. Kadın karakterler çoğu zaman senaryoda aksayan yön olmuş ve ana karakter o aksaklıkları düzelter, fedakar bir rol üstlenmiştir. Örneğin bir canavardan kaçarken kadın karakter düşer, ana karakter durup hem kendini hem de kadını kurtararak bir heyecan deneyimi yaşatır ve bu karakterler çoğunlukla ana karakterin kahraman olması için bir araç olur. Bayanlara yönelik bu tür stereotipik yaygın anlatım, bilgisayar oyunları dünyasında (tasarımcı ve oyuncu bağlamında) erkek egemenliğini gösterir niteliktedir.

4.1.3. Kötü Karakter

Kötü karakterler senaryo içerisinde önemli bir konumdadır. İyi oluşturulmuş bir kötü karakter, seyircinin nefretini kazandığı kadar saygısını da kazanır. Eric Von Stroheim, “nefret etmekten hoşlanacağınız bir adam” sözüyle kötü karakterlerin önemini vurgular (Yeşilot, 2000: 16-17). Örneğin The Dark Knight isimli filmdeki Batman’in düşmanı olan Joker, olabildiğince marjinal görüntüsü, kendine özgü söylem ve eylemleri ile seyir zevki yaşatan özgün bir kötü karakterdir.

Kötü karakterler doğal olarak filmdeki sorunları yaratır, böylece içinde potansiyel taşıyan kimliğin kahraman olmasına zemin hazırlar. Zıtlıkların oluşturduğu bu denge, senaryonun akıcılığına katkı sağlamakta, karakterin kahramanlık özelliklerini sergilemesine sebep olarak oyuncuyu karaktere daha çok bağlamaktadır. ‘Her şey zıddı ile daha iyi anlaşılır’ ifadesince kötü karakter, iyinin değerini daha çok ortaya çıkarmaktadır.

4.1.4. Üçüncü Kişi ve Birinci Kişi Gözünden Oyunlarda Karakter

Üçüncü kişi gözünden bakış sinemanın temel anlatım metodudur. Kamera üçüncü bir gözün bütün olaylara tanıklık etmesi şeklinde hadiseleri izleyiciye aktarır. Bu tür oyunlarda da kamera, bir gözlemcinin bakış açısından bütün olayları sinemasal olarak anlatır ve oyuncuya senaryodaki kahramanı hem izlediğini hem de yönettiğini hissettirir (Resim-53).

Resim-53: Resident Evil 5 İsimli Oyundan Üçüncü Kişi Görüş Açısı Örneği



Kaynak: <http://www.consolas.es>

Senaryo gereği kahramana etki eden tüm unsurları ve kahramanın bunlar karşısındaki tepkilerini gözleme olanağı bulan oyuncu, etkileşimde bulunduğu karakterle duygusal bir bağ kurar ve onu sahiplenir. Aidiyet duygusu artan oyuncu, hem etken hem de edilgen olan karakterinin başına gelen hiçbir şeye kayıtsız kalmaz; kendi bireysel tepkisini yönettiği karakter aracılığıyla gösterir.

Üçüncü kişi kamera açısı çoğu zaman oyuncunun arkasından bakar. Oyuncunun komutları ile karakter hareketleri, karakter konum değişiklikleri ve gerekli olduğunda kamera hareketleri devreye girer. Kamera motorları tasarlanırken sinema anlatımına ve karakterin kolay takip edilmesine imkan sağlamak için kamera hareketleri yavaşlatılarak akıcılık kazandırır. Kamera karakteri referans alır; fakat

devamlılıđı sađlamak için bu referans içerisinde bazı hareketler gereklidir. Örneđin karakter aniden durduđunda ya da döndüđünde kamera daha yavař bir řekilde durur veya döner (Uysal, 2005: 39). Bu durum, göz tarafından deđiřen ekran görüntüsünün takibini kolaylařtırarak oyuncunun algısını yormayan, anlaşılır bir etkileřimli seyir deneyimi sunar.

İzleyicinin tamamen olaya müdahil olması etkisi için ise birinci kiři gözünden kamera açısı kullanılır. Oyuncu burada yönettiđi karakteri deđil de, yan karakterleri ve düşmanları dıř dünyayla birlikte karakterin gözünden görür (Resim-54).

Resim-54: Birinci řahıs Görüş Açısından Oyun Alanı



Kaynak: <http://eknow.us>

Birinci kiři görüş açısına sahip oyunlarda ana karakterin kiřiliđi oyuncuya yüklenmektedir. Oyun evrenini yönettiđi karakterin gözünden gören oyuncu, kiřilik özelliklerinin bir kısmını yönettiđi karaktere yüklemekte ve aynı zamanda karakterin gücünü, öne çıkan özelliklerini kendinde hissetmektedir.

4.2. Karakterin Tasarımı ve Önemi

Kavramsal karakter tasarımı bilgisayar oyunlarının en önemli öğelerinden biridir. Senaryoyu/öyküyü anlatacak olan ve oyuncu tarafından yönetilen karakter, oyuncunun kendisi ile özdeşleştireceği ve duygu katmanları oluşturacağı temel birimdir. Bu nedenle senaryo tarafından kısmen tanımlanan karakterin görsel niteliği çok önemlidir (Uysal, 2005: 42). İlgili oyunun başarısı için oyuncunun karaktere ısınması, onu yönetmekten zevk alması gereklidir; oyuncunun benimseyeceği bir karakter de başarılı bir görsel kimliğe bağlıdır.

"...karakterlere seyircinin/oyuncunun inandırılması gereklidir. Öykü içerisinde inanılabilirliği olmayan karakterler, seyircinin filmde (oyundan) kopmasında önemli bir etkidir. Örneğin bazı karakterler etkileyici ve güçlü kişilik özellikleri ile kendi seyircilerini yaratırlar, böyle durumlarda seyirci filmi sadece onları görmek için izler. Kuşkusuz bu durum filmin bütünü için olumlu olmamakla beraber, etkin karakterlerin gücünü göstermek için iyi bir örnek oluşturmaktadır" (Yeşilot, 2000: 7-8).

Film endüstrisi karakterin seyirciyi kendine çekme gücünü keşfettikten sonra bunu her fırsatta kullanmıştır. Bazı oyuncuların belirli tür filmlerden rol almaları, "ünlü" olmaları ve yakın niteliklere sahip meslektaşlarından ayrılmaları bunun sonucudur. Sinemadaki bu durum oyunlarda da geçerlidir fakat oyunlarda bu durum yukarıda bahsedildiği gibi anlatıya zarar vermez. Karaktere bağlanma, ısınma ve hayranlık duyma oyun üreticilerinin tercihidir. Çünkü öyküyü oyuncuya anlatmanın yanında yaşatmak da oyunun amacıdır (Uysal, 2005: 42). Oyuncuda benimsenen bir karakterle empati kurma eğilimi daha fazla olur. Böylece oyun, kendisini yönettiği karakterle bütünleştiren oyuncuya senaryoyu yaşatarak anlatmış olur.

Oyunlar ve filmlerdeki karakterler, ilgili senaryo doğrultusunda, bilgi birikimi yüksek ve yetenekli konsept tasarımcılar tarafından oluşturulmaktadır. Oyunlar için tasarlanan karakterler, profesyonel ve farklı uzmanlık alanlarına sahip, çok birimli oyun stüdyolarının konsept tasarım ekibi ellerinden ve hayallerinden çıkmaktadır.

4.3. Oyun Stüdyosunun Konsept Tasarım Ekibi

Projelerin bütünlüğü ve akışı açısından birbiriyle etkileşimli birçok birimi bünyesinde barındıran oyun stüdyolarında her ekibin ayrı bir görevi bulunmaktadır. Kendisi de Microsoft'a ait Lionhead Studios isimli meşhur bir oyun firmasında Konsept sanatçı olarak çalışan Emrah Elmaslı, stüdyodaki ekip anlayışından şöyle bahsetmektedir:

“[B]ir oyun stüdyosunda, sanatçılar, oyun tasarımcıları, programcılar ve prodüktörler bulunur. Sanatçılar da bir çok ekibe ayrılır. Konsept tasarımcılar, 3D sanatçıları, grafik tasarımcılar ve doku sanatçıları gibi. Ben konsept tasarımcı olarak devreye giriyorum. Her grubun bir “Lead Artist” yani öncü sanatçısı vardır. Bu kişiler süpervizörlere ve art direktörlere hesap verirler” (Elmaslı, 2007: 42).

Elmaslı'nın belirttiği konsept sanatçılar arasındaki etkileşimi ise karakter tasarımcı ve illüstratör Ertaç Altınöz şöyle ifade etmektedir:

“Projenin ve projeyi gerçekleştiren stüdyonun büyüklüğüyle doğru orantılı olarak ekip de büyür veya küçülür. Oyun işinde hız önemlidir. Özellikle konsept sanatçıları için sürekli bir şeyler tasarlamak ve hızlı etkin görseller oluşturmak belirleyicidir. [...] yurt dışındaki stüdyolarda çalışma biçimi biraz daha bayrak yarışı gibi işliyor. Önce en alt kademede çizerler mevcut fikri görselleştiriyor, sonra daha yetkin olanlar bu çizimleri alıp geliştiriyorlar, beğendikleri fikirleri alıp beğenmediklerini çıkarıyorlar. Bu süreçte birden fazla kişinin çizimlerdeki değişik fikirleri kendi çizimlerinde bir araya getiriyorlar [...] ve bu böyle sürüp gidiyor. Ta ki ekibin en yetkin çizerleri tüm bu beyin fırtınasının sonucunda süzgeçten geçmeyi başarmış en iyi fikirlerden oluşan son ürünü ortaya koyana kadar” (Ertaç Altınöz ile yapılan görüşme, 12 Mayıs 2011).

Konsept illüstrasyon da yapan Yiğit Köroğlu, konsept tasarım birimindeki illüstratörün görevini daha kapsamlı bir şekilde açıklamaktadır:

“Bilgisayar oyunları üreten firmalar farklı dallar altında toplanmış takımlardan oluşur. Diğer bölümlerin detaylarını ve yaptıklarını atlayarak, konumuzu ilgilendiren görsel bölümle ilgilenen ekibe gelirse ve küçük çaplı bir firmayı örnek gösterecek olursak, ana hikayeyi ve karakterleri detaylıca senaryo bölümünden öğrenen ve bunun

ekibi tarafından bir bütünlük dahilinde görselleştirilmesi görevini üstlenen sanat yönetmeni önce konsept tasarımcıya gider ve mekanların, karakterlerin, taşıtların ve yaratıkların verilen kurguya uyacak şekilde konsept tasarımcı tarafından yaratılması için yönlendirme yapar. Konsept tasarımcı, bahsi geçen kalemleri elinden geldiğince orijinal, ilginç ve en önemlisi “uygulanabilir” olarak tasarlamakla, çizimlerinin tamamen anlaşılır olması ve eğer sıra dışı olarak belirtilmesi gerekli noktalar varsa bunların detaylarını göstermekle mükelleftir. Uygulamadaki kasıt, tasarlanan birimlerin, 3D ekibi tarafından görüntü kalitesinden olabildiğince ödün vermeden, son kullanıcıların bilgisayarda oyunu oynarken donanımsal sıkıntılar ve yetersizlikler yaşamadan keyifle bakabileceği modellere dönüştürülebilmesidir. Bilgisayar oyunlarında, görsel detay arttıkça, gerekli olan donanımın da özellikleri üst seviyelere taşınmaktadır.

Tüm bu işlemler sırasında illüstratörler, hikayede geçen olayları, karakterler arası ilişkileri, üzerinde durulması gereken ve hikayenin belkemiği sayılan anları resmederler ve bütünlüğün sağlanmasında önemli rol oynarlar. İllüstratörlerin çizimleri sayesinde hikaye ve karakterler can bulur ve bu diğer departmanların konuya adaptasyonlarını güçlendirir. Birçok şirkette, illüstratörler ve konsept tasarımcıların birlikte çalıştığı veya aynı kişilerin hem illüstrasyon hem konsept tasarım yaptığı görülür. Her iki alanda da üstün derecede yetenekli sanatçıların sayısı nadirdir. Olayların tamamen içinde hissetmemizi sağlayan illüstratörler, sıfırdan bir karakter tasarlamada çok başarılı olmayabilirler veya eşi benzeri görülmemiş karakterler, yaratıklar, mekanlar tasarlayan konsept sanatçıları, iş bunları illüstre etmeye gelince pek başarılı olmayabilirler. Oyun firmalarının ekonomik hacimleri büyüdükçe, sanat departmanlarına aldıkları sanatçıları da en başarılı oldukları konulara göre daha spesifik roller yükleyecek şekilde alırlar. Bu sayede, departmandaki kişi sayısı artmış olsa da, üstlendikleri görevlerde çok iyi olduklarından, daha kalifiye olurlar” (Yiğit Köroğlu ile Yapılan Görüşme, 18 Mayıs 2011).

Anlaşıldığı üzere oyun firmasının konsept sanat ekibinde her sanatçı kendi uzmanlık alanında iş ürettiğinde ortaya çıkan sonuçlar daha başarılı olmaktadır. Bu nedenle profesyonel oyun stüdyolarında karakter tasarımcı, araç tasarımcısı, mimari tasarımcı, mekan tasarımcısı ve sahne tasarımcısı sadece kendi alanıyla ilgili ürün çıkarmaktadır. Farklı alanlardaki uzun soluklu tasarım sürecinin başlangıcı ise tüm görselin üzerine kurulduğu senaryodur. Mekanların tasarımını, karakterlerin kişiliklerini ve görsel kimliklerini belirleyen öykü, prodüksiyonun en temelidir.

4.3.1. Senaryo Aşaması ve Konsept Sanat İlişkisi

Son yirmi yıl içerisinde oyun dünyasının en çok etkilendiği sanat türü sinemadır. Doğası gereği etkileşimli olmayan sinema, anlatmak istediği öyküyü ya da vermek istediği mesajı bir zaman dilimi ve kurgu içerisinde verir. Kurgu ve öykü senaryo yazarları ve yönetmen tarafından önceden belirlenerek en küçük detayına kadar tasarlanır. İnsanoğlunun gözlemci kimliğiyle bir olay örgüsünü takip etmekten ve kendini öykünün akışına bırakmaktan aldığı keyif sinema endüstrisinin kaynağıdır (Uysal, 2005: 28). Ayrıca sinema, senaryodaki rolü bağlamında karakter ile izleyici arasında “empati” kurdurma özelliğiyle büyük duygusal değişikliklere sebep olabilmektedir.

Senaryonun önemini fark eden oyun dünyası, sinemanın gücünü gözlemlemiş, gelişen teknolojiyi de arkasına alarak oyunu filme yakın bir kurguya dönüştürmeyi başarmıştır. Oyun endüstrisinin şu an bulunduğu noktada, oyunların hepsi bir filmi yaşatmaktadır. Çünkü film ve öykü insanları içine alabilmekte ve empatiyi sağlayabilmektedir. Bilgisayar oyunu, ayrıca doğasında olan etkileşimi de bu filme ekleyebilmekte ve gerçeklik duygusunu arttırabilmektedir. Bu avantajı sayesinde empati kurma, gerçek deneyimin yerini tutabilecek düzeyde olabilmektedir.

Oluşturulan etkin karakterler, oyuncuya gerçek kişilermiş gibi bir duygu yaşatırlar. Bu karakterler sadece öykünün gerçeklerini karşılamak için oluşturulmuş olmaktan çok, oyuncu üzerinde geçmişin yoğunluğu birer kişiliğe sahip oldukları izlenimi yaratırlar. Bunlar tek boyutlu karton figürler olmak yerine, kendi hayatlarını yaşamak ve kaderlerini çizmek çabası içindedirler. Senaryo yazarı karaktere bu kişilik duygusunu verebilmek için, kendisine gerçek kişileri model alır. (William Miller'den alıntılıyan Yeşilot, 2000: 7). Gerçek yaşamda çok fazla değişikliklere maruz kalan ve birçok duygu katmanına sahip olan insan, davranışları ve tepkileri her zaman doğru oranda kestirilemeyen bir varlıktır.

Korkak, cesur, hırslı, kararlı, neşeli, bilge gibi sıfatlandırmalardan bazılarının, karakter kişiliğinin planlanması sürecinde uyumlu bir şekilde karaktere yüklenmesi

onun seyirci/oyuncu tarafından daha çabuk kabullenmesine yardımcı olur. Kişilik planlama sürecinde David Freeman'ın izlediği yol şöyledir:

“Her karakter çok yönlüdür. Birçok özelliği içinde barındırır. Ana karakterlerin tasarımında 4 temel özellik seçilir ve bunlar bir karakter dörtgenine yerleştirilir. Seçilen özelliklerin sayısı değişebilir fakat 5'ten büyük olduğunda kişilik parçalanıp dağılarak, 3'ten küçük olduğunda da kendi içinde özelleşemeyerek ve diğerleri ile aynı kalarak, ilginç olmamakta, oyuncu/izleyici tarafından anlaşılammaktadır” (David Freeman'dan alıntılan Uysal, 2005: 30).

Karakter dörtgeni oluşturulurken, karakter özellikleri seçiminde denge olması gerekmektedir. Klişeden uzak durulmalı, “biriciklik” ve “kendine özgü”lük yakalanmalı; karakter ile içeriğin birbiriyle uyumlu olması sağlanmalıdır. “Örneğin Lord of The Rings serisindeki büyücü Gandalf'ın karakter dörtgeni şöyle analiz [edilebilir]” (Uysal, 2005: 31):

Büyülü (Doğa ötesi güçlere sahip)

Gizemli

İyi

Bilge

Bu dört özellik Gandalf'ın hikayede üstlendiği işlevle, diğer karakterlerle, ve atmosferle bütünlük içerisindedir. Bu karakter dörtgende “gizem” bir denge unsurudur. Uysal, özellik seçiminde sıradanlıktan kaçınılması gerektiğini ifade eder (2005: 31). Örneğin cesur - sadık - dürüst - ahlaklı dörtgeni izleyiciye sıkıcı bir karakter verecektir. Böyle bir karakterde farklılığın oluşturduğu dengeden söz edilemez. Bunun yerine cesur – sadık – dürüst – inatçı dörtgeni oluşturulduğunda “inatçı” sıfatlandırması seyirciyi karaktere daha çok inandıracaktır ve tüm iyi özelliklerinin yanında komutanının emirlerine karşı inatçı bir tutum sergileyen asker senaryoyu daha renkli hale getirerek izleyicinin ilgisini ayakta tutacaktır. Tüm iyi özelliklerin yanına merak uyandırıcı, nötr veya kötü bir özellik eklenmesi karakterin inandırıcılığını artıran önemli bir unsurdur.

Duygu katmanlarının, kişilik özelliklerinin ve sıfatlandırmaların senaryo bünyesinde kurgulandığı karakterin görsel özellikleri de bu aşamada planlanır ve

karakter tasarımcının bilgi birikimi ile kabiliyetlerinin de harmanlanmasıyla ortaya görselin ilk taslakları çıkar. Senaryo dahilindeki özellikleri, tasarlanacak olan karakterin kişiliğini ve görsel olarak nasıl olması gerektiğini belirlemektedir. Özge Mardi'ye göre (2006: 128), karakter oluşturma sürecinde aşağıdaki sorular göz önünde tutulmalıdır:

Karakterin Yaşı: Karakterin yaşı kaçtır? Fiziksel özellikleri yaşını gösteriyor mu? Yaşıyla ilgili ne tür problemler yaşıyor?

Cinsiyeti: Karakterin cinsiyeti nedir? Bu konuda yaşadığı problemler var mı? Varsa nelerdir? Cinsiyeti görsel kimliğine ne kadar etki ediyor? Cinsiyetine uygun giyiniyor mu?

Anatomik Bozuklukları: Fiziksel engeller, hastalıklar herhangi bir nedenden dolayı sonradan oluşmuş fiziksel anormallikler var mı? Bu konuyla ilgili kompleksleri var mı?

Boyu: Boyu nedir? Metinde bu konuyla ilgili bir açıklama olmayabilir. Bu açıdan karakterin yaşına göre tahmini boyu hesaplanıp çizilebilir.

Kilosu: Kilo ve ölçüleri nelerdir? Metinde bu konuyla ilgili ayrıntılı tasvirler olabileceği gibi belirtilmemiş de olabilir. Karakterin anatomik yapısının oluşturulması sırasında kilosuna diğer özellikler kadar önemlidir.

Saç ve deri rengi: Karakter hangi ülkededir? Metinde bu konuyla ilgili açıklama bulunuyor mu? Hangi ırk özelliklerini taşımaktadır? Karakterin sarışın mı, esmer mi, kumral mı olduğu ve fiziksel özellikleri ayırt edilmesi bakımından önemlidir. Bunlar karakterin tasarımına doğrudan etki eden temel unsurlardır.

Vücut yapısı: Atletik, hantal, normal, iri ya da küçük bir vücuda mı sahip?

Tavır ve duruşu: Doğal, rahat, gergin katı, hareketli ya da pasif mi? Yüz mimik ve jestleri neler? Karakterin olaylara karşı tavır ve duruşu metinde anlatılan

kişiliğine uygun olarak yansıtılmalıdır. Özel olarak kullandığı yüz ve vücut ifadeleri varsa bunlara dikkat edilmelidir.

Görünüü: Görünüü nasıl? Giyimi yaşına göre nasıl olmalı? Yansıttığı kişiliğine göre nasıl bir giyim tarzı olmalı? Karakterin kostümü onu diğer karakterlerden ayıran önemli bir özellik olduğu için tasarımcının üzerinde yoğunlaşması gereken bir noktadır.

Senaryosu hazırlanan, özellikleri belirlenen ve metin olarak tanımlanan karakter, bir sonraki aşamada görsel olarak tasarlanır. Konsept tasarımcı, karakterin metindeki tarifine uygun olarak ön araştırmalarına başlar.

4.3.2. Senaryo Bağlamında Karakter Tasarım ve Görsel Kimlik

Tasarımcının; hayalindeki karakteri, bir zaman dilimi içerisindeki bir yeri, her türlü eşya ve aracı görselleştirmesinin ilk aşamasını taslaklar oluşturmaktadır (Şimşek, 2007: 52). Bu aşama, karakterin senaryo dahilinde özelliklerinin ve kişiliğinin ne yönde gelişeceğini belirlemesi ve kağıt üzerinde taslak olarak görsel kimliğin şekillendirilmesinden ibarettir (Şimşek, 2007: 54). Bunun ardından cinsiyet, yaş, ırk, ve kostüm gibi karakteristik özellikler bünyesinde olması gerekene en yakın olan taslak sanat yönetmeni tarafından seçilerek bilgisayar ortamına aktarılmakta ve lider artist tarafından çeşitli eklemeler ve/veya çıkarmalar yapılmaktadır.

Birçok profesyonel oyun stüdyosunda kullanılan taslak veya eskiz yöntemi ile çıkan alternatifler arasından senaryoya en uygun örneğin seçilmesi karakterin kendi içinde tutarlı olması ve yaşadığı dış dünya ile uyumlu olması açısından oldukça önemlidir. Örneğin senaryo çöl ikliminde yaşayan bir karakteri öngördüğünde, kahramanın kostümü yaşadığı iklimle çelişmeyecek şekilde tasarlanır. Esmer tenli olması, kostümünün tüm vücudunu yakıcı güneş ışınlarından koruyacak şekilde tasarlanması, kapüşonu ve kostümüne bağlanmış su kesesi gibi ayrıntılarla zenginleştirilmesi, çölde yaşayan bir karakterin inanırlılığına doğrudan etki eder.

Alternatifsiz tek örnek ile başlayıp o örneği geliştirmek, zamanla zihinlerde farklı alternatiflerin oluşmasına sebep olabilmektedir. Alternatifler oluşturulup içlerinden en doğru örneğin seçilmesi, ileride olabilecek zaman ve emek kayıplarının önüne geçmektedir. Onaylanan taslaklar senaryoya ve karaktere uygun şekilde bilgisayar ortamında renklendirilmekte ve detaylandırılmaktadır. İki boyutlu karakterin daha sonra 'orthographic' denen; önden, yandan ve arkadan çizimleri yapılarak üç boyut tasarımcılarına rehberlik etmektedir (Resim-55). İki boyutlu tasarımlar, en son aşamada canlandırma yapacak animasyon sanatçılara da fikir vermektedir.

Resim-55: Bir Karakterin Orthographic Örneği



Kaynak: www.cghub.com

Direk üç boyutlu modellemeye başlama olasılığına rağmen alternatifli taslakların oluşturulması ilk bakıldığında bir zaman kaybı olarak görülse de ileride oluşabilecek birçok sorunu tespit etme imkanı verdiği için bir zaman kazandırır. İki boyutta kritik hataları düzeltmek oldukça hızlı gerçekleştirilirken, üç boyutlu bir modellemede yapılan hatanın düzeltilmesi, ekleme ve çıkarmalar ciddi zaman kayıplarına yol açmaktadır.

Üretilecek olan tüm görseller senaryodaki bilgi üzerine inşa edilir. Kimlik bilgisi olmadan görsel kimlik oluşturmak olanaksızdır. İllüstratör, senaryo bilgileri ve sanat yönetmeninin yönlendirmelerine göre, karakterin dış görünüşü ve belirleyici özelliklerini tasarlayarak görsel kimlik oluşturur. İllüstratör bunu yaparken, verilen bilgiler ve yönlendirmeler ile kendi hayal gücü, genel kültürü ve bilgi birikimini kaynaştırması gerekir. Dolayısıyla konsept tasarımcının, elinden çok aklının ve hayal gücünün çalıştığı söylenebilir.

Örneğin senaryo, hem denizde hem de karada hareket edebilen ve değişik gezegenlerde yaşayan bir canlıyı öngördüğünde, tasarımcı öncelikle fizik ve anatomi bilgilerini, gözlemlerini ve deneyimlerini kullanmak durumundadır. Karakterin varsa iskeleti, kas yapısı, vücut uzuvlarının karakterin hareketine ve işlevine uygunluğu, oranları yani anatomisi inandırıcı olmalıdır. Bu uzuvların fiziksel olarak hem aerodinamik hem de hidrodinamik olması gereklidir. Karakterin hem suda hem karada hareket edebilmesi, birçok değişik biyolojik yapı ve sistemi gerektirir. Bu vücut sistemleri karakterin görüntüsüne nasıl yansımalıdır? Bahsedilen özelliklere sahip biyolojik türün sosyal ilişkileri nasıl olabilir? Veya giyinirler mi? Giyinirlerse, kıyafetleri nasıl olabilir? (Uysal, 2005: 43).

Karakter tasarım sürecinde illüstratör yukardaki soruların cevabını bulmalı ve çizimdeki her görsel bilginin hesabını önce kendine vermelidir. Böylece tasarımcı, karakterin görsel yönünü senaryodaki karakter özellikleriyle çelişmeyecek şekilde tasarlayarak seyircinin/oyuncunun inanabileceği, benimseyebileceği bir kahraman ortaya koyabilir.

Seyircinin karaktere inanmasını sağlayabilmek üstün bir gözlem yeteneği gerektirir. Konsept tasarımcı bu nedenle farklı bakıp farkı gören, çok iyi bir gözlemci olmalıdır. Hedeflenen karakteri üretirken çevresinde gözlemediği karakterlerin bilgisinden beslenmelidir. Gerçeğe dayanmayan, hayali varlık ve mekanların tasarımında bile bu önemlidir. Çünkü senaristin tasarladığı türden fantastik bir dünyada yaşayan bir karakterin gerçekteki bilgilerine ulaşmak mümkün değildir. Bu nedenle tasarlanan karakterler hangi türden olursa olsun gerçek yaşamdan referanslar alması, insansı özellikler taşıması gerekmektedir (Uysal, 2005: 44). Oyuncu bir

robot, bir taş veya gündelik hayatta cansız bir nesneyi bile oynatsa onda insansı özellikler görmediği ve bir tür duygusal değişiklik yaşamadığı sürece ona karşı duygu katmanları oluşturamaz. Çizgi dizeden uyarlanan ve uzayda yaşayan robotları konu alan Transformers isimli filmdeki tüm metal karakterler, robot olmalarına rağmen; üzülmeye, sevinmeye, öfkelenmeye gibi taşıdıkları insansı özellikler sebebiyle seyircide inandırıcılık dozunu artırmıştır.

4.4. Karakter Tasarım Aşamasında Dikkat Edilecek Hususlar

Karakter tasarlanırken karakteristik özellikler öne çıkarılmalı, klişeleşmiş örneklerden uzak durulmalıdır. Karakterin aynı kategoride üretilen yüzlerce örnek arasında ayırıştırıcı görsel yönlerinin olması, ilginçliğiyle dikkat çekmesi gerekmektedir. Baş kahramanın oyuncuyla yoğun bir etkileşime girmesi ve oyuncu tarafından benimsenmesi o karakterin özgünlüğü ile yakından alakalıdır. Tasarımcının karakteri klişelerden ayırıştırması ama karakter üzerinde temsil unsurları kullanması gereklidir. Böylece hem farklı hem de anlaşılabilir bir karakter tasarlanmış olacaktır.

Oyunlar için tasarlanan karakterin görünüşünde teknik özellikler oldukça belirleyici rol oynamaktadır. Karakterin hangi ortamda ve nasıl kullanılacağından baştan belirlenmesi tasarımcıya zaman kazandırmaktadır. Örneğin cep telefonları için üretilen oyunlarda karakter tasarımını çok detaylandırmak gereksizdir, çünkü bu cihazların küçük boyutlarda ve düşük çözünürlükteki ekranları ve bilgisayarlara göre düşük kapasiteleri nedeniyle daha yalın tasarımlar üretmek gerekmektedir (Şimşek, 2007: 55). Önemli karakter özelliklerini öne çıkarmak ve gereksiz ayrıntıları kullanmamak, o karakterin küçük ekranlarda daha anlaşılabilir, görsel olarak daha okunabilir olmasını sağlaması açısından önemlidir.

Tasarımda dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta da ürünün hedef kitesidir. Kullanıcı olarak küçük çocukları hedefleyen yapımlarda, genellikle karakterler temel biçimlerden oluşacak tarzda ve canlı renkler kullanılarak tasarlanmaktadır. Örneğin Ubisoft firmasının Rayman oyun karakteri ve oyunda kullanılan diğer karakterlerin tasarımında kullanılan çizgi film benzeri etki, oyunun belli bir hedef kitleye hitap

etmesinde etkili olmuştur (Şimşek, 2007: 56). Hedef kitlenin özelliklerinin ve beğeni anlayışlarının sanat yönetmeni tarafından doğru analiz edilmesi, tasarımcının işini kolaylaştırarak, tasarımda yoğunlaşması gereken noktaları daha çabuk anlamasını sağlar.

Tasarımcı eğer planlanmış, senaryosu oluşturulmuş bir projede görev alıyorsa hedef kitle genellikle önceden belirlenmiştir. Bu durumda karakterin yaratılmasında daha sınırlayıcı özellikler yüzünden yaratıcılık düzeyi ve gösterilmesi gereken çaba da artmaktadır. Bunun yanında örneğin bir karakterin gözlerinin ön plana çıkarılması isteniyorsa tasarımcının yoğunlaşması gereken yer karakterin başı olacak, bu da anahtar özelliğin yaratılmasını sağlayacaktır (Şimşek, 2007: 56). Dikkatin karakterin yüz bölgesine çekilmesi için o bölgedeki ayrıntıların artmasının yanı sıra yüz dışındaki bölgelerin ayrıntılardan arındırılması da gereklidir. Böylece izleyenin gözü görsel algılama gereği ayrıntının ve abartının yoğun olduğu bölgeyi daha fazla müşahade edecektir.

Karakterlerin tasarımı, 1920'li yıllarda çizgi sinemanın başladığı zamanlardan itibaren gerek teknik, gerekse de tasarım yönünden yalın tutulmaya çalışılmaktadır. İzleyici tarafından kolaylıkla tanımlanan özellikler ve temiz çizgiler karakterlerin hem rahat bir şekilde tanımlanmasında hem de karakteristiğinin belirlenmesinde kullanılmaktadır. Tasarım sürecinde neyin abartılıp neyin maskeleneceği, karakterin görünüşü üzerinde geçmişi hakkında ipucu ve derinlik verebilecek hangi öğelerin kullanıldığı, başlangıçta tasarımın yönünü belirleyecek konulardır (Şimşek, 2007: 55). Görsel kimliği senaryo ile yeterince bütünleşen karakterin hikayesi, oyuncu veya seyirciyi daha çabuk içine çeker. Karakterin görselindeki; yara, çizik, sıyrık, yanık gibi yaşanmışlık izleri oyuncu üzerinde daha inandırıcı bir etki yaratır.

Görsel yönden karakterleri oluşturan çizgilerin biçimi ve gerçekçilik hissi, karakterin oluşturulmasında ve ona bir kişilik kazandırılmasında etkilidir. Kalın, yumuşak ve yuvarlak hatlı çizgiler daha sıcak, şirin bir karakteri; keskin, düzensiz, sert çizgiler ise daha tedirgin, gergin, değişken bir kişilik yapısını işaret edebilmektedir. Bunun yanında sert bir çizgi, gücü; yumuşak ve ince hatlı bir çizgi ise zarafeti temsil edebilmektedir. Ayrıca oyun karakterlerinin ne kadar gerçekçi, ne

kadar hayali veya çizgi sinema tarzı tasarlanacağı da oyunun türüne ve hedef kitlesine göre değişebilmektedir (Şimşek, 2007: 57). Senaryo gerçeklikten uzak, fantastik bir karakteri öngördüğünde, karaktere dair öyküde bulunan bilgilerle beraber konsept tasarımcının hayal dünyasını kullanması gerekmektedir. Sonrasında, ekip içindeki karakter tasarımcıların hayal güçlerini birleştirmeleri ile insanın aklını hayretler içerisinde bırakan özgün karakterlerin çıkması kaçınılmazdır.

Karakterlerin daha kolay anlaşılmasında, daha kolay sıfatlandırılmasında, tanımlayıcı görsel özelliklerin abartılması oldukça gereklidir. İlk bakışta güçlü bir karakter izlenimi vermek için; kahramanın üçgen vücutlu, iri göğüslü ve kollarının hacimli olarak tasarlanması yeterlidir. Önceki örneğin tersi olarak cılız bir karakter tasarlamak için abartıyı inceltmede ve küçültmede kullanmak gerekir. Böylece abartı faktörü, temel kişilik özelliklerinin vurgulanmasında etkili bir yöntem olmaktadır.

Karakterin üzerindeki eşya ve giysiler de karakterin geçmişi ve kişilik özelliklerini vurgulamada yardımcı olmaktadır. Örneğin ilk bakışta kirli ve eski giysili bir karakter genellikle yoksul, üzerinde birçok değerli takı yer alan bir karakter zengin olarak tanımlanmaktadır. Zenginlik, yoksulluk, asalet, kötülük gibi stereotipler genelde oyuncu tarafından kontrol edilen karakterlere değil, bir filmde olduğu gibi ana karakterin çevresindeki kişilere ithaf edilirler. Kültürel kodlar sebebiyle aksesuarlar karakterlerin kişiliklerinin daha gerçekçi uzantıları olabilmektedir; örneğin tek gözünde bant ve omzunda papağan olan bir karakter anında korsan olarak algılanmaktadır. Tasarımcı bu sayede insanların kendi geçmişlerinden ve kültürden gelen bilgi birikimlerini ve algısal bütünlüğü kullanarak karakterlere kişilik kazandırabilmekte ve oyuncu algısında bir bütünlük sağlayabilmektedir (Şimşek, 2007: 57-58). Bu yönüyle kültürel veya evrensel olan görsel temsiller, karakterin temel kişilik özelliklerini belirlemekle kalmaz, onları kategorilere ayırarak ilgili prodüksiyona çeşitlilik kazandırır.

Gizem hissi oyuncuyu oyuna bağlamakta kullanılan bir diğer önemli öğedir. Oyunda geçmişi belli olmayan gizemli bir karakter kullanmak ve sonunda bu geçmişi oyuncuya açıklamak izlenen yollardan biridir. Bir mekanın, bir objenin, bir kılıcın ya da köyün de üzerine gizem yüklenebilir. Temel yaklaşım oyuncunun bu gizemi

çözmek için istek duymasını sağlamak, ve belli bir süre ve emekten sonra ona beklediğini vererek, onu şaşırtarak, onun tatmin olmasını sağlamaktır (Uysal, 2005: 32).

Tasarımcıya kolaylık sağlayacak bir diğer nokta da belirli bazı karakterlerin neden çok sevildiği ve bazılarının neden sevilmediğinin belirlenmesidir. TV reklamları, canlandırmalar, illüstrasyonlar gibi sıkça rastlanan ürünler yaratıcılık aşamasında tasarımcıya esin kaynağı olabilmektedir. Tanınmış karakterlerin neden başarılı olduklarının ve özellikle hangi özellikleri sayesinde sevidiklerinin belirlenmesi, yaratım sürecini kolaylaştıran bir öğedir (Şimşek, 2007: 55). sevilme veya sevilmemeye nedenleri doğru tespit etmek ve tespitleri taklit etmeden örnek almak yeni üretilecek olan karakterin özgün olması ve başarısı için oldukça önemlidir.

4.5. Bir Karakteri Başarılı Yapan Etkenler

Bir karakter tasarımını başarılı yapan etkenler nelerdir? Yurtiçi ve yurtdışından çıkmış olan başarılı karakter tasarım örneklerinden bahseder misiniz? Bu sorulara görüşme yapılan dört konsept tasarımcının verdiği cevaplar aşağıda yer almaktadır. Karakter tasarlarken, konsept tasarım veya illüstrasyon yaparken gerçek yaşamı referans almayı her fırsatta tavsiye eden Kerem Beyit bu sorulara şöyle yanıt vermektedir:

“En önemli etken izleyici ile bağlantı kurabilecek inanılabilir bir tasarım ortaya koymaktır, inanılabilir derken fiziksel dünyamızı referans vermiyorum, hayali bir karakter hatta bir yaratık tasarımı dahi yaparken dikkat etmeniz gereken bir unsurdur bu” (Kerem Beyit ile yapılan görüşme, 12 Mayıs 2011).

Beyit, oyuncuyla bağlantı kuran bir karakter tasarımının öneminden bahsederken Ertaç Altınöz, bir karakterin nasıl bu bağlantıyı kurduğuna dair kendi deneyimlerinden (algısından) örnekler vermektedir:

“Tasarım işinde kural koyucu, tabuları yıkmış bir isim olmadığım için cevap vermek yerine kendi beğenilerimden bahsedebilirim. Benim için bir karakteri başarılı yapan, onun belki sadece bakarak sizinle konuşmasıdır. Siz bir karakter tasarımına

baktığımızda bazı sesler duyuyorsanız, onun geçmişine ve veya benliğine dair hisler duyabiliyor, bir takım çıkarımlara ulaşıyorsanız o karakter bence başarılıdır. Son zamanlarda en hoşuma giden karakter tasarımı Uncharted oyunlarının başrol oyuncusu (özellikle oyuncusu diyorum) Nathan Drake'dir. Oyun boyunca giydiği giysilerden, vücut hareketlerine, kurduğu cümlelerden kişilik özelliklerine kadar hepsiyle bir bütünü yansıtan harika bir karakter. Sadece resimlerini bile görseniz onun mizahi yönünü ve maceracı tavrını anlayabilirsiniz. Çizeri çizgileri o yönde kullanmıştır çünkü. Yüzünün kare oluşundan giydiği ceketin abartısızlığına tam bir tasarım harikasıdır. Basittir; ama benim için daha fazla "tasarım" her zaman daha fazla "karmaşık olanı" ifade etmez” (Ertaç Altınöz ile Yapılan Görüşme, 12 Mayıs 2011).

Fantastik çevre tasarımları konusunda uzmanlaşan ve Türk mitolojisindeki karakterleri fantastik bir şekilde ele alan Eren Arık, konsept tasarımda görsel kimliğe ait her unsurun hikaye bağlamında açıklamasının olması gerektiği üzerinde durmaktadır:

“Karakter tasarımında mümkün olduğu kadar işlevsellik ön planda tutulmalı diye düşünüyorum. Mesela karakterin üzerindeki dövmelelerin bile bir anlama gelip gelmediği, hikayeye göre neden yapıldığı vs.. gibi ayrıntılara dikkat edilmeli. Ve karakter yaratma sürecince aksesuar (üzerindeki ufak tefek eşyalar), giyim kuşamındaki ayrıntılar... gibi ince detaylar bence karakteri ön plana çıkarmaktadır. Türkiye'den karakter tasarımcısı olarak Kerem Beyit ve Emrah Elmaslıyı örnek gösterebilirim. Her ikisi de oldukça başarılı tasarımcılar. İkisi de Türk motiflerini bilimkurgu veya fantastik evrenle güzel bir şekilde karıştırıp bize sunuyorlar. Yurtdışından ise Kekai Kotak[i], Marko Djurdevic'i örnek verebilirim” (Eren Arık ile Yapılan Görüşme, 21 Kasım 2011).

Kerem Beyit, Ertaç Altınöz ve Eren Arık'ın görüşlerini de kapsayan fikirleriyle Yiğit Köroğlu bize karakter tasarım alanının içinden birisi olarak panoramik bilgi sunmaktadır:

“Her şeyden önce, tasarlanan karakter eşsiz olmalıdır. Bu noktada başkalarının işlerinden “etkilenmek” ve “kopyalamak” arasındaki farkın altını çizmek isterim. İnsan beyni elbette ki gördüğü örneklerden etkilenir fakat mühim olan o örneğin yapıtaşlarını öğrenip, bunu kendi yaratacağı şeye entegre etmesidir. Kopya iş eninde sonunda kendini belli eder ve gerçek su yüzüne çıkar.

Bir karakteri tasarlarırken, ne kadar doğaüstü veya fantastik olursa olsun, öncelikle kendi içinde bir mantığa oturmasını sağlamak gerekir. Tasarım yaparken

kendinize 'bu nasıl ayakta durur, nasıl yürür, bu ağırlığı ne çeşit kanatlar kaldırır, sesleri duyar mı, duyarsa kulakları nasıl olur, nasıl beslenir, yaşadığı ortam nasıldır vs.' gibi sayısız soru sormanız ve karakteri veya canavarı bunlara verdiğiniz cevaplar doğrultusunda çizmeniz gerekir.

Aynı zamanda, uzaylı bir yaratık bile olsa, ışık, gölge ve renk bileşenlerinin evrensel kanunlarının geçerliliğini unutmamanız gerekir. Dokularda uygulayacağınız ayrıntılar, karakterinizin gerçekçiliğini arttıracaktır. Unutulmaması gereken şey, en çılgın fantastik öğelerde bile, başarılı bir tasarım yapmak istiyorsanız, bunun %90'ının gerçekliğ[e] dayanıyor olması gerekliliğidir.

Zaman içinde oturtmanız gereken belirli bir tarzınızın olması gerekmektedir. Çoğu büyük oyun firmasının kalıplaşmış bir stili vardır ve bu kurumsal kimlik benzeri stillerine uygun şekilde çizim yapabilecek sanatçılar ararlar. Bu yüzden kendi stilinizi oluştururken, genel olarak piyasada rağbet gören stilleri de arada bir deneyerek, şayet bir gün orada çalışmaya başlarsanız, ayak uydurup uyduramayacağınızı sınamak maksadıyla, tarzınızda bir miktar esneklik payı bırakmalısınız.

Yurtdışına yaşamasına rağmen, yurtiçi kategorisinde sayacağım Emrah Elmaslı'nın karakter tasarımları oldukça hoşuma gidiyor.

Yurtdışında, Guild Wars oyununun sanat direktörü Kekai Kotaki'nin hem tarzı hem de tasarladığı mekânlar ve karakterler saygı uyandırıcı. Aynı şekilde Alice in Wonderland ve THOR filmlerinin konsept tasarımcısı Michael Kutsche olağanüstü yetenekli bir sanatçı.

Günümüzden uzaklaşıp biraz geriye gidersek, H.R Giger (Alien) ve Frank Frazetta'nın (Conan) gerek illüstrasyonları gerek tasarımları birer klasik haline gelmiştir ve işlerini kendime örnek aldığım önemli sanatçılardandır.

Daha da eskiye gidersek, tüm eserlerini ve tasarımlarını her gün mutlaka bir defa incelediğim Leonardo Da Vinci ve bana göre resim sanatının en büyük ustası Caravaggio bulunmaktadır" (Yiğit Köroğlu ile Yapılan Görüşme, 18 Mayıs 2011).

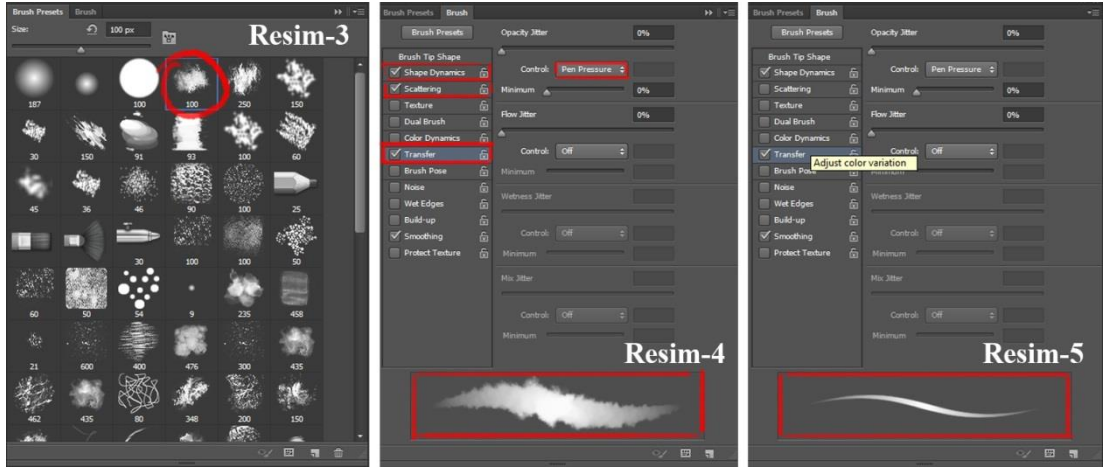
Her karakter tasarımının uygulanabilirlik ve işe yararlığının önemine dikkat çeken, Beyit ve Altınöz'ün açıklamalarıyla da örtüşen ifadeleriyle Köroğlu, tamamen fantastik bir karakterin dahi birçok niteliğinin gerçek yaşama dayandığına dikkat çekmektedir. Kişisel tarzın ve esnekliğin öneminin altını çizen Köroğlu, karakter tasarım aşamasındaki ipuçlarını kendi deneyimleri üzerinden tavsiye üslubuyla açıklamaktadır.

4.6. Bir Karakterin Dijital Resimleme Süreci

Dijital resimlemeye örnek olması açısından tarafımda Photoshop'ta bir karakter tasarımı yapılmıştır. Ortaçağ'da yaşamış ve bir çok savaşa katılmış; gücünden ziyade çevikliği ve esnekliği ile öne çıkan, iki eliyle de silah kullanma becerisi olan lider bir karakter fikri üzerine gidilmiştir. Amaç, dijital resimlemeyi bir karakter tasarımı ile göstermek olduğundan derin bir senaryo düşünülmemiştir.



Tasarıma başlamadan önce Ortaçağ hakkında özet bilgi toplanmış ve görsel referans olması için döneme ait savaşı kostümleri incelenmiştir. Karakterin genel görünümü imgelemde oluştuktan sonra Adobe Photosop programında 60x65 ebatlarında, 300 piksel çözünürlükte bir dosya açılmıştır. Resim-1'de, sonraki evrelerde figür üzerine düşen ışığın oluşturduğu parlamaların belli olması için arka plan Resim-3'teki dokulu bir fırça ve Resim-4'te görülen fırça ayarlarıyla tamamen boyanmıştır. Oluşturulan zemin üzerine yeni bir katman açılarak Resim-5'te ince ve sivri uçlu bir fırça ile figürün duruşunu belli eden çizgiler oluşturulmuştur.

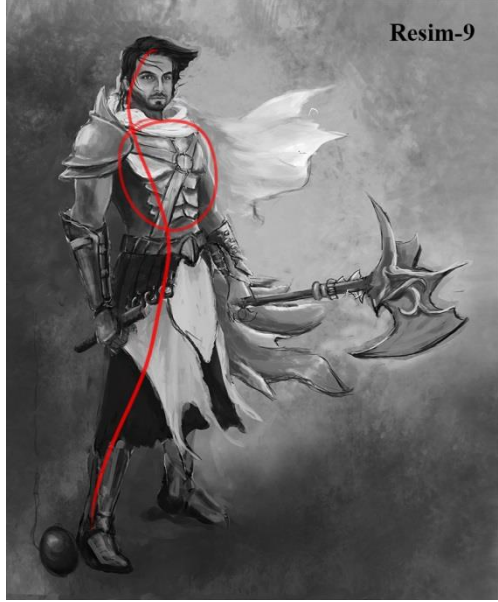


Taslağın doğruluk bağlamında incelenmesinden sonra, Resim-6'da çok detaya girmeden, ışığın nereden geldiğini belli eden genel tonlar oluşturulmuştur. Resim - 7'de, siyah, beyaz ve grinin tonları ile hatların belirginliği artırılmış ve böylelikle ışığın geldiği yön karakterin sağ omzunda daha belli olmaya başlamıştır.



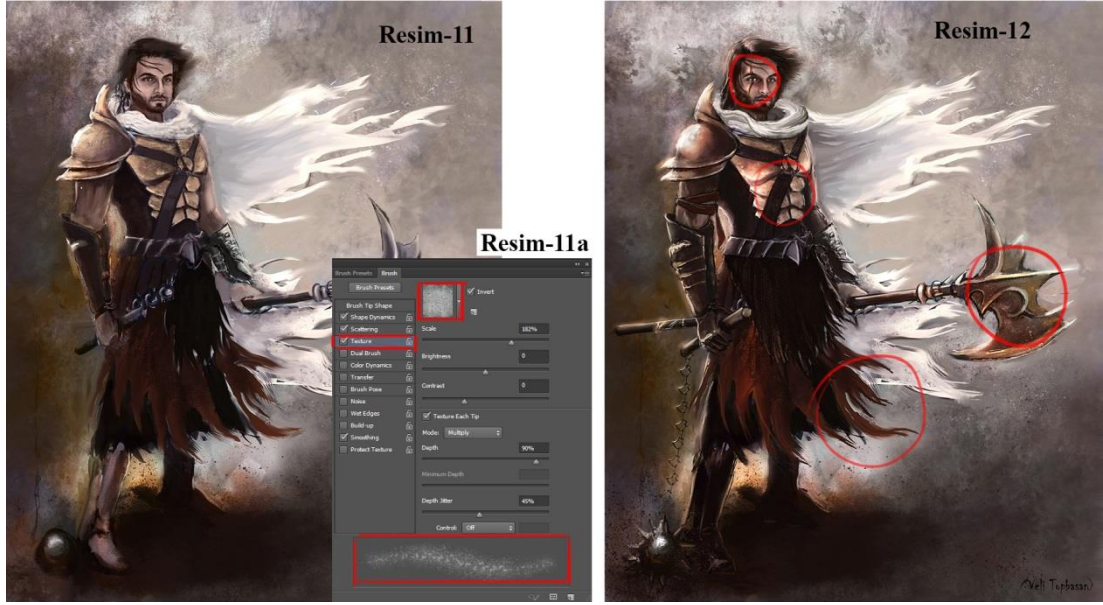
Kostüm ve materyal bu aşamada daha belirgin hale getirilmiş ve durağan kompozisyona hareket kazandırmak için rüzgarın soldan estiği izlenimi verilmek üzere pelerin sağa doğru dalgalandırılmıştır. Böylece izleyicinin algısı, pelerinin ve sol eldeki baltanın işaretiyle kompozisyonun sağına doğru yönlendirilmiştir. Resim-8'de tanıdık birinin baş fotoğrafı referans alınarak yüzün karakteristik özellikleri ve genel formu ortaya çıkarılmıştır. Karakterin sağ elinde duran kılıç iptal edilerek daha

farklı bir silah olan gürz ile betimlenmesinin uygun olacağı düşünülmüş ve karakterin silahlarına bu aşamada hafif detay girilmiştir.

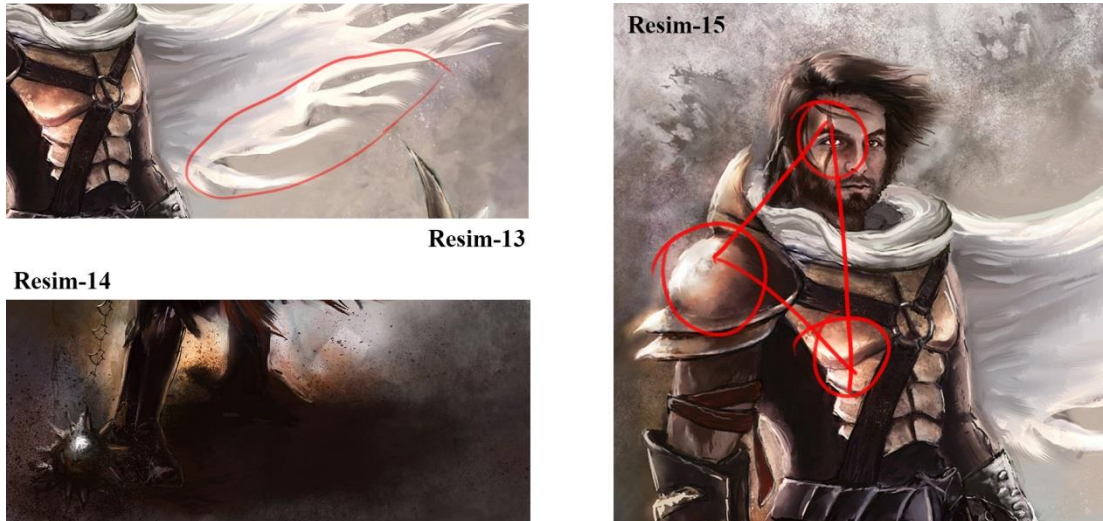


Resim-7'deki karakterin mekanik duran bedensel dili değiştirilmiş; baş öne, omuz geriye, bel öne ve ayaklar geriye çıkarılarak Resim-9'da gösterilen daha doğal ve esnek bir beden dili betimlemesi sağlanmıştır. S duruşuna sahip olan karakter, pozuyla daha özgüvenli bir savaşçı haline bürünmüştür. Ayrıca karakterin göğüs bölgesini kaplayan zırh, savaş alanında savaşçıya esneklik kazandırmak amacıyla içinde daha rahat hareket edilebileceği tarzda bir zırh ile değiştirilmiştir. Resim-9'da, fiziki ağırlığı nedeniyle öne eğik olan balta, karakter kollarının güçlü olduğu, pasiflikten ziyade aktif bir izlenim vermesi amacıyla Resim-10'da yukarı doğru kaldırılmıştır. Baltanın üst ucundaki sivriliğin yönü, bilinçaltına karakterin baş bölgesini işaret ederek, kompozisyon üzerinde dolaşan algıyı tekrar odak noktasına yönlendirmektedir. Ayrıca bu aşamada yeni bir katman açılmış ve 'color' harman kipi tercih edilerek gri tonlara sahip resim renklendirilmeye başlanmıştır.

Resim-11'de çalışma detaylandırılmaya devam edilmiştir. Resim-11a'daki gibi 'texture' özelliği açık olan dokulu bir fırça seçilerek ayrıntılar oluşturulmuştur. Çalışmaya yaşanmışlık katmak amacıyla Resim-12'de; karakterin zırhına kir dokusu, baltasına pas dokusu, yüzüne ise kesik izi yapılmış ve kıyafetin etek uçları yıpratılmıştır.



Resim-14'te gürzün ağırlığını hissettirmek için düştüğü yere toprağı dağıtan sıçrama etkisi verilmiştir. Karaktere bir ruhaniyet ve olumlu bir liderlik ifadesi kazandırması amacıyla pelerin, iyiliği temsil eden beyaza boyanmış ve Resim-13'teki gibi uç bölgelerine parlamalar eklenmiştir.



Çalışmanın odak noktası yüz, omuz ve göğüs bölgesi olarak düşünüldüğü için detaylandırma ve ışık oyunları en çok bu alanlarda yapılmıştır. Parlamalar takip edildiğinde Resim-15'te görüldüğü gibi algının odağı olan üçgen ortaya çıkmaktadır.



Siyah, beyaz ve grinin tonlarıyla ışık ve gölge bağlamında form oluşturulmuş, renklendirmeye daha sonra geçilmiştir. Doku ve ayrıntı en sona bırakılarak, resim genelden özele doğru olan bir tümdengelim yöntemi ile bitirilmiştir.

SONUÇ ve ÖNERİLER

Yaşanan teknolojik gelişmelerin görsel üretim üzerindeki etkisini fark eden birçok sanatçı, bilgisayarın çok yönlü kullanım kolaylıkları ve alternatif görüntüler oluştururken sanatçıya kazandırdığı hız nedeniyle onu başlı başına bir sanat aracı haline dönüştürmüştür. Geleneksel yöntemlere kıyasla bilgisayar aracılığıyla resim yapmanın öne çıkan avantajları, görüşleri alınan illüstratörlerin deneyimleri sonucu tespitlerine dayandırılarak şu şekilde sıralanabilir:

1- Dijital ortamda bir iş ortaya koymak için; bilgisayar, grafik tablet ve monitör olmak üzere üç gerece ihtiyaç duyulur. Bunların işgal ettiği alan, ortalama bir metrekaaredir, böylece geniş bir atölyeye ihtiyaç duyulmaz.

2- Temizdir: Ressamın üzerine boya bulaşmaz, etraf temiz kalır, gün boyu kimyasal kokulara maruz kalmaktan kurtarır.

3- Geleneksel yöntemlerde olduğu gibi, boyanın kuruyup kurumadığı endişesi yaşanmaz. Fiziksel boya kullanılmadığı için kuruyan boyanın farklı bir tonla veya renkle karşılaşma olasılığı yoktur. Bu açıdan üst üste renk sürüldüğünde alttaki rengi üsttekinin kapatıp kapatmayacağı veya ne kadar görüntü kaybı olacağı gibi endişeler oluşurmaz.

4- Dijital yöntem, sınırsız sayıda deneme resmi yapma imkânı tanır; görüntüde kirlenme olmadan rötuş yapmaya olacak sağlar.

5- Dijital ortamda çalışırken, yapılan bir hata asla kritik değildir, tek bir hamle ile çalışmanın bir önceki haline geri dönülebilir.

6- Çalışmanın renklerinden memnun kalınmadığı durumlarda, bütün işi çöpe atmak yerine, birkaç basit hareketle, renkler istenilen tonlara dönüştürülebilir ve dolayısıyla günlerce uğraşılan emek boşa gitmeyerek zamandan kazanılır.

7- Çalışma akışı hızlıdır, çizim yaparken ressamın eli tablette, gözü ise ekranda olduğu için, geleneksel yöntemlerin aksine ekranın tamamı görülür; çalışma alanında el ve fırça, herhangi bir yerin görünmesine engel olmaz.

8- Dijital ortamda yapılan işler, hava şartlarına maruz kalıp yıpranmadan sanal ortamda saklanabilir, geleneksel işlerin aksine fiziksel bir saklama alanına ihtiyaç duymaz.

9- Bir monitör ekranına sığacak büyüklükte çalışılmasına rağmen, resmin neredeyse istenilen büyüklükte dijital baskısı alınabilir.

10- Uluslararası eserler, kargo masrafı olmadan internet üzerinden gönderilebilir.

11- Tamamlanan çalışma, saniyeler içerisinde dünyanın öbür ucundaki kişilere internet aracılığıyla gösterilebilir, bir çok sanal portfolyo sitesinde kolaylıkla sergilenebilir.

Sonuç olarak, günümüz her şeyin çok hızlı tüketildiği bir zamandır. Bu kadar yoğun talebi karşılayabilmek için teknolojinin hızı, pratikliği, esnekliği gibi imkanlarını kullanmak zaruridir. Yurtdışında, başta Amerika ve Japonya olmak üzere birçok ülkede dijital illüstrasyon oldukça yaygın hale gelmiş ve üniversitelerde bölümleri açılmıştır. Yurtdışında önemi ve gereği anlaşılan dijital illüstrasyon Türkiye’de ise yeterince bilinmemektedir. Dijital illüstrasyonun yaygın olarak kullanıldığı sinema ve bilgisayar oyunu sektörlerinin Türkiye’de yeterince gelişmemiş olması, fantastik ve bilimkurgu kültürünün ülkemizde yaygınlaşmaması, ilgili alanda nitelikli illüstratörler çıkmamasına, çıkan illüstratörlerin de yurtdışına gitmek zorunda kalmasına sebep olmaktadır.

Filmler, oyunlar ve hatta reklamlarda ön hazırlık sürecinin, ilgili olduğu projeye sağladığı katkı göz önünde bulundurulduğunda, konsept illüstrasyonun ciddi bir ihtiyaç olduğu ortaya çıkmaktadır. Türkiye’de saygın bir oyun endüstrisi veya görsel efekt bağlamında sinema sektörü olmadığı düşüncesi ile, ilgili yapımlarda ön hazırlık sürecinin görmezden gelindiği gerçeği ilişkilendirildiğinde Türkiye’nin konsept sanata olan ihtiyaç profili ortaya çıkmaktadır.

Ülkemizin mevcut sinema sektörünün ürünü olan birçok filmin arka planındaki konsept sanat sürecinin hakkı verilerek yaşanmadığı çıkan prodüksiyonlardan anlaşılmaktadır. Senaryoyu görselleştirerek projenin kaderini belirleyen konsept tasarım ekibi, ilgili prodüksiyonun başarısının anahtarı niteliğindedir. Bu süreç ihmal edildiğinde proje görsel olarak kendini ifade edememekte veya taklitten öteye gidememektedir. Karakter olmadan, kahraman olmadan film veya oyun olmadığı düşünüldüğünde, karakterin dahil olduğu filmin

başarısına olan katkısı daha iyi anlaşılır. Karakterin kişiliği kadar görsel kimliği de onun seyirci ile etkileşimini önemli ölçüde etkiler. Görsel özellikleriyle kendi seyirci kitlesini oluşturan karakterlerin konsept tasarım ekibindeki karakter tasarımcılar tarafından üretilebileceği unutulmamalıdır.

Yabancı ülkelerde, kullanım alanlarına göre uzman illüstratörlerin yetiştirildiği bölümler bulunmakta, konsept illüstratörler bu bölümlerden çıkmaktadır. Türkiye’de ise farklı alanlara yönelik branşlaşmış illüstratörlerin yetişmesine ortam hazırlayan, illüstrasyonun dijital ortamda yapılmasını destekleyen, nitelikli bir kurum veya akademik bir kuruluş bulunmamaktadır. Üniversitelerin güzel sanatlar fakültelerinde illüstrasyonun ayrı bir bölüm olarak düşünülmemesi, Türkiye’de illüstrasyonun öneminin yeterince anlaşılmadığının, dolayısıyla gerekli değer verilmediğinin kanıt niteliğindedir. Bu anlayışın sonunda da, örneğin tıp illüstrasyonu yaptırmak için ülke dışından illüstratörlere müracaat edilmektedir.

Yüksek Öğretim Kurumu ve ilgili fakültelerin illüstrasyon bölümleri açması, buna bağlı olarak nitelikli ve farklı alanlarda branşlaşmış illüstratörlerin yetiştirilmesi ve o illüstratörlerin yeteneklerini kullanabileceği, bilgisayar oyunu ve Sinema sektörünün oluşması için gerekli yatırımların yapılması ve sektörlerin desteklenmesi elzemdir. Bu noktada yatırımcılar tarafından desteklenen pazarın gelişmesi için, ortaya çıkan ürün öncesindeki emeğin hakkını vermek adına, tüketicinin korsana karşı olup orijinal ürün satın alması şarttır.

Alanla ilgili makaleler, tezler, seminerler gibi akademik çalışmalarla konunun önemi vurgulanmalı ve farkındalık oluşturulmalıdır. Dijital illüstrasyon ve yaygın kullanım alanı olan konsept tasarım çalışmaları ile ilgili sergiler açılarak alanla ilgili kişileri teşvik etmek faydalı olacaktır.

Araştırmanın yapıldığı süreçte Türkiye’de dijital illüstrasyonla ilgili bilimsel bir çalışma bulunamamıştır. Bu tez araştırmasının özelliği, Türkiye’de “dijital illüstrasyon” alanında yapılan ilk akademik çalışma olmasıdır. Bu araştırmanın diğer araştırma ve araştırmacılara referans olması ve ışık tutması umulmaktadır.

KAYNAKÇA

- Açıkgöz, Senem. (2007). Sanat Eğitiminde İllüstrasyon. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Akçadoğan, I.İ. (2006). Temel Sanat Eğitimi ve Dijital Ortam. (1. Baskı) İstanbul: Epsilon Yayınları.
- Altınöz, Ertaç. Röportaj: 12.05.2011.
- Arık, Eren. Röportaj: 21.11.2011.
- Barkın, Cenk. (2012). Bilgisayar ve Video Oyunları Endüstrisi Yıllık Raporu Açıklandı. Haziran, 2012.
<http://oyungezer.com.tr/haberler/45-oyun-dunyasinda-olup-bitenler/9455-esa-yillik-raporunu-acikladi> (Erişim Tarihi: 02.02.2013).
- Başbuğu, Özge. (2007). Türk İllüstrasyon Sanatının Tarihsel Süreç İçerisinde Teknik ve Anlatım Olarak İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Becer, Emre. (1997). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Bektaş, Dilek. (1992). Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Berger, John. (2006). Görme Biçimleri. (Çeviri: Yurdanur Salman), İstanbul: Metis Yayınları.
- Beyit, Kerem. (2006). Röportaj. Dijital Arts, 2, 36-43.
- Beyit, Kerem. Röportaj: 12.05.2011
- Boydaş, N. (2004). Sanat Eleştirisine Giriş. Ankara: Gündüz Yayıncılık.
- Çiftçioğlu, İsmail. K. (2007). Türkiye’de “Matte Painting” Kullanımı. Dijital Arts, 6, 22-23.
- Özçivit, Ozan. (2008). Röportaj. Dijital Arts, 10, 26-29.
- Çuhacı, Gülizar. (2007). Dijital Sanatlarda Bedenin Kullanımı. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Durmaz, Ömer. (2008). Editörden. Grafik Tasarım. 19, 3.
- Ece, Refet. (2011). Çocukları Oyundan Mahrum Etmeyelim. Eğitim Bülteni, 10, 24-26.
- Eisner, E.W. (1972). Education Artistic Vision. New York: Macmillan Publishing.

- Elmaslı, Emrah. (2006). Karakter Tasarımı ve Konsept Tasarım Süreci. *Dijital Arts*, 2, 48-51.
- Elmaslı, Emrah. (2007). Röportaj. *Dijital Arts*, 5, 40-45.
- Emekli, Uğur. (2002). *Bilgisayar Oyunları Tarihi*. Nisan, 2002.
http://www.merlininkazani.com/Bilgisayar_Oyunlari_Tarihi-makale-144p1.html (Erişim Tarihi: 02.02.2013).
- Eroğlu, Özkan. (2006). *Resim Sanatı Sözlüğü*. 2. Baskı. İstanbul: Nelli Sanatevi.
- Gerim, Mehmet, A. (2010). *Oyunlar, Türler, Terimler ve Biz*. Temmuz, 2010.
http://www.merlininkazani.com/Oyunlar_Turler_Terimler_ve_Biz-oyun_makale-35849p8.html (Erişim Tarihi: 04.02.2013).
- Girgin, Sedat. (t.y). Röportaj. *Bak Görsel Sanatlar Dergisi*, 17, 131-153.
<http://www.bakdergisi.com/dergi/17> (Erişim Tarihi: 08.12.2012).
- Gombrich, E.H. (1997). *Sanatın Öyküsü*. (Çeviri: Erol Erduran ve Ömer Erduran), İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Hidayetoğlu, F.T. (2008). *Güzel Sanatlar Fakülteleri Lisans Programlarında Yer Alan İllüstrasyon Derslerinin Eleştirel Bir İncelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Huizinga, Johan. (2006). *Homo Ludens*. (Çeviri: Mehmet Ali Kılıçbay), (2. Baskı) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kaptan, A.Y. (1996). *Afişte İllüstrasyonun Yeri Ve Önemi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun.
- Karakadılar, Önder. (2007). *Matte Painting*. *Dijital Arts*, 6, 16-20.
- Keş, Yusuf. (2001). *Görsel İletişimde İllüstrasyonun Kullanım Alanlarına Kuramsal Bir Yaklaşım*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Isparta.
- Köroğlu Yiğit. (2010). Röportaj. *Dijital Arts*, 24, 12-18.
- Köroğlu, Yiğit. Röportaj: 18.05.20
- Kürşad, Deniz. (2008). *Moda İllüstrasyonu ve Türkiye'de Moda İllüstrasyonu Üzerine Bir Araştırma*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Isparta.
- Mardi, Halime, Ö. (2006). *Çocuk Kitapları Resimlemede Karakter Yaratma*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.

- Maslow, A.H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50, 370-396.
- Özgür, Ömür. (2008). Görsel Efekt ve Teknikleri Üzerine. *Dijital Arts*, 15, 42-45.
- Öztuna, H.Yakup. (2007). Görsel İletişimde Temel Tasarım. İstanbul: Tıbyan Yayıncılık.
- Öztürk, K.K. (2012). Ulusal Basında Bilginin Sunumu: İnfografik ve İllüstrasyonlar. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mustafa Kemal Üniversitesi, Hatay.
- Polat, Ahmet. (2008). Dergilerde Resim ve İllüstrasyonlar.
<http://www.makaleler.com/basin-ve-yayin-makaleleri/dergilerde-resim-ve-illustrasyonlar.htm> (Erişim Tarihi: 08.12.2012).
- Sakar, Reha. (2007). Dijital Matte Boyama Teknikleri. *Dijital Arts*, 9, 22-23.
- Süer, Cem.(2011). Pac-Man'ın Sırları 30 Yıl Sonra Açıklandı. Şubat, 2011.
http://shiftdelete.net/pac-manin-sirlari-30-yil-sonra-aciklandi-oyun-nerede-yse-rafa-kalkiyordu_27636-s6.html (Erişim Tarihi: 03.02.2013).
- Şahin, Serenay. (2010). Dijital Devrim İle Birlikte Sanatta Mekan, Beden, Algı Değişimi. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Şimşek, Şükrü. (2007). Bilgisayar Oyun Grafiklerinde Biçim - İçerik Sorunları ve Bir Uygulama. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Tanyıldızlı, Barış. (2008). Çağdaş Resim Sanatında Dijital Görüntü Estetiği. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- TDK. (2005). Türk Dil Kurumu, Türkçe Sözlük. (10. Baskı) Ankara.
- Tepecik, A. (2002). Grafik Sanatlar. Ankara: Detay Yayıncılık ve Sistem Ofset.
- URL-1. (2001). Born to Play Advertisement. Eylül, 2001.
<http://www.gamecubicle.com/news-archive-sept01.htm>
(Erişim Tarihi: 02.02.2013).
- Uysal, Arda. (2005). Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Wands, Bruce.(2006). Dijital Çağın Sanatı. (Çeviri: Osman Akınhay), İstanbul: Akbank Yayınları.
- Yeşilot, Şenel.(2000). Karakter Geliştirme ve Bu Süreçte Ortaya Çıkan Sorunlar. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Yılmaz, Ercan. A. (2011). Eğitim Tasarımlarında Storyboard Kullanmak. Dijital Arts, 29, 48-49.

Yücel, Derya. (2012). Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze. İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi.

RESİM KAYNAKÇASI

Resim-1. At, M.Ö. 15.000-10.000 dolayları, Lascaux, Fransa

Gombrich, E.H. (1997). Sanatın Öyküsü. (Çev.: Erol Erduran ve Ömer Erduran), İstanbul: Remzi Kitabevi. (S. 41)

Resim-2. Bizon, M.Ö. 15.000-10.000 dolayları, Altamira, İspanya

Gombrich, E.H. (1997). Sanatın Öyküsü. (Çev.: Erol Erduran ve Ömer Erduran), İstanbul: Remzi Kitabevi. (S. 41)

Resim-3. Ramesseum Papyrus

http://www.britishmuseum.org/research/research_projects/all_current_projects/the_ramesseum_papyri.aspx (03 Ocak, 2013).

Resim-4. Ölüler Kitabı'ndan Bir Sahneyi Betimleyen Papirüs

Gombrich, E.H. (1997). Sanatın Öyküsü. (Çev.: Erol Erduran ve Ömer Erduran), İstanbul: Remzi Kitabevi. (S. 65)

Resim-5: Diamond Sutra'dan Bir Sayfa

http://www.artraart.com/ufiles/467_thumb.jpg (4 Ocak, 2013)

Resim-6: Der Edelstein'den Bir Sayfa Örneği

<http://www.europeana.eu/portal/record/08536/92BE453A6AA185163663A6E78D19D4BE44CF0D4A.html?start=7> (4 Ocak, 2013)

Resim-7: 13. Yüzyılın İlk Yarısına Ait Bir İnişiyal Örneği

<http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/2005.273> (4 Ocak, 2013)

Resim-8: Michelangelo Sistina Şapeli Tavanından Ayrıntı (1508-1512)

Gombrich, E.H. (1997). Sanatın Öyküsü. (Çev.: Erol Erduran ve Ömer Erduran), İstanbul: Remzi Kitabevi. (S. 309)

Resim-9: Caravaggio Aziz Matta, 1602

Gombrich, E.H. (1997). Sanatın Öyküsü. (Çev.: Erol Erduran ve Ömer Erduran), İstanbul: Remzi Kitabevi. (S. 30)

Resim-10: Caravaggio Aziz Matta, 1602

Gombrich, E.H. (1997). Sanatın Öyküsü. (Çev.: Erol Erduran ve Ömer Erduran), İstanbul: Remzi Kitabevi. (S. 31)

Resim-11 : Milka Oreo'nun Fotoğrafi

<http://www.luuux.com/food/oreo-milka> (12 Ocak, 2013).

Resim-12: Milka Oreo'nun İllüstrasyonu

<http://www.milka.de/milka2/page?locale=dede1&PageRef=616&pid=1832&cid=1395> (12 Ocak, 2013).

Resim-13: Oliver ve Zengin Kız İsimli Gazete Haberi

<http://www.2blowhards.com/Story%20illustration%20-%201.jpg> (19 Ocak, 2013).

Resim-14: Asako Eguchi'nin Çocuk Kitabı İllüstrasyonlarına Bir Örnek

<http://www.asakoeguchi.net/gallery/index.html> (13 Ocak, 2013).

Resim-15: Berna Özlem Özcan'ın Yaptığı Botanik İllüstrasyon Örneği

Özcan, B.Özlem. (2005). Nesli Tehlike Altında Olan Endemik Yumrulu Bitkilerin Korunmasında Halkı Bilinçlendirmeye Yönelik Bir Tanıtım Kampanyası. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Eseri Raporu. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Resim-16: Rosiland Solomon'un Yaptığı Toprak Altında Yer Fıstığı İllüstrasyonu

http://rsolomon.com/botany_illustration_three.html (13 Ocak, 2013).

Resim-17: Roger Tory Peterson'a Ait Örnek

<http://www.nmni.com/um/Collections/Natural-Sciences---Zoology/Wildlife-Art> (13 Ocak, 2013).

Resim-18: Resimleme İle Bir Yılanın Avlanması

http://www.kansalliskirjasto.fi/extra/vanhat_bulletinit/bulletin10/kuvat/700_lintu.jpg (13 Ocak, 2013).

Resim-19: Leonardo Da Vinci'nin Kara Tahta Dersi

http://nsf.gov/news/special_reports/scivis/images/davinci_lg.jpg (19 Ocak, 2013).

Resim-20: Teknik İllüstrasyon Örneği

http://www.clean-auto.com/IMG/jpg/7798_Insight_Technical_Illustration-800.jpg (13 Ocak, 2013).

Resim-21: Kerem Beyit'in Resimlemesiyle Jura Dönemi Devleri

<http://www.theartofkerembeyit.com/> (13 Ocak, 2013).

Resim-22: Jerico Santander'e Ait Bir Fantastik İllüstrasyon Örneği

<http://www.inspirefirst.com/2011/07/18/amazing-illustrations-jerico-santander-2/> (13 Ocak, 2013).

Resim-23: Uzakdoğu Kültüründe Efsanevi Beyaz Kaplan

<http://fwmail.net/genel-kultur/cin-mitolojisinde-dort-onemli-sembol/> (13 Ocak, 2013).

Resim-24: Uzakdoğu'da Dürüstlük ve Gücün Sembolü: Ejderler

<http://fwmail.net/genel-kultur/cin-mitolojisinde-dort-onemli-sembol/> (13 Ocak, 2013).

Resim-25: Bilinen Mitolojik Yaratıklardan Pegasus: Kantlı At

<http://rhads.deviantart.com/art/Pegasus210381457?q=gallery%3Arhads%2F727766&qo=90> (13 Ocak, 2013).

Resim-26: Apple Macintosh

<http://oldcomputers.net/pics/macintosh.jpg> (26 Ocak, 2013).

Resim-27: Mac Paint İsimli Yazılımdan Bir Kare

http://landship.sub.jp/stocktaking/archives/Mac_MacPaint_0.gif (26 Ocak, 2013).

Resim- 28: Ünlü Grafik Tablet Markası Wacom'un Intuos 4 Serisi Ürünü

<http://www.wacom.com/products/pen-tablets/intuos/intuos4-extra-large>

Resim- 29: Narnia Günlükleri Filmine Ait Bir Storyboard

<http://www.freyapublishing.com/index.php?mn=1> (27 Ocak, 2013).

Resim-30: Terminatör Filminden Bir Sahnenin Eskizi

<http://terminator.wikia.com/wiki/File:T1-art-storyboard-027.jpg> (27 Ocak, 2013).

Resim-31: Resim-30: Dylan Cole imzalı, Elf Irkının Yaşadığı Ayrık Vadi

<http://www.dylancolestudio.com/Matte/ROTK/pages/401p9.html> (27 Ocak, 2013).

Resim-32: Yüzüklerin Efendisi Filmindeki Sauron İsimli Kötü Karakteri Temsil Eden Kule

http://www.dylancolestudio.com/Matte/ROTK/pages/573_16BaradDur.html (27 Ocak, 2013).

Resim-33: Yanick Dusseault'in Yüzüklerin Edendisi Adlı Filme Yaptığı Matte Painting

<http://www.dusso.com/images/mp02/mp21.html> (27 Ocak, 2013).

Resim-34: Matte Painter Hüseyin Yıldız'ın G.O.R.A İçin Yaptığı Örnek

http://www.sinefx.com/images/makale/_hyildiz/03_b.jpg (28 Ocak, 2013).

Resim-35: Konset Artist Kakai Kotaki'nin Karakter Tasarımı Örnekleri

http://www.kekaiart.com/uploads/5/4/7/6/5476798/2094243_orig.jpg (29 Ocak, 2013).

Resim-36: Kerem Beyit'e Ait Karakter Tasarım

<http://www.theartofkerembeyit.com/> (29 Ocak, 2013).

Resim-37: "Terminatör 4: Kurtuluş" İsimli Film İçin Yapılan Robot Konseptleri

<http://www.log.com.tr/terminator-salvation-kurtulus-yakin/> (29 Ocak, 2013).

Resim-38: Motorsikletlerin Manevra Esnasında Alacağı Pozisyonların Hesaplanması

<http://www.log.com.tr/terminator-salvation-kurtulus-yakin/> (29 Ocak, 2013).

Resim-39: Okami İsimli Oyundan Bir Görüntü

<http://lunadigital.tv/analysis-a-brush-with-style-okami-an-artistic-videogame/>

Resim-40: 1958 Yapımı Tenis Oyunu

http://houseeuphrates.org/tower/t1_1text.htm (Erişim Tarihi: 02.02.2013).

Resim-41: Spacewar İsimli Oyun

<http://museum.mit.edu/150/25>

Resim-42: Computer Space Oyun Makinası

http://www.computerspacefan.com/computer_space_yellow2.jpg (Erişim Tarihi: 02.02.2013).

Resim-43: Computer Space Oyunundan Bir Sahne

<http://www.computerspacefan.com/CompSpaceSim.htm> (Erişim Tarihi: 02.02.2013).

Resim-44: Pong İsimli, Karşılıklı Oynanabilen Tenis Oyunu

<http://timesillustrated.com/wp-content/uploads/2012/11/pong.gif> (Erişim Tarihi: 03.02.2013).

Resim-45: Meşhur Pac-Man Oyunu

http://futureblue.files.wordpress.com/2012/08/20218-original_pac_man.jpg (Erişim Tarihi: 03.02.2013).

Resim-46: Super Mario Bros Oyunu

http://hdwpapers.com/super_mario_wallpaper_by_andrestorres12-wallpapers.html (Erişim Tarihi: 03.02.2013).

Resim-47: Tetris

<http://scotterb.files.wordpress.com/2012/06/tetris.png> (Erişim Tarihi: 03.02.2013).

Resim-48: Sonic Karakteri

[http://cdn.wikimg.net/strategywiki/images/thumb/b/b0/Sonic_the_Hedgehog_boxart_\(Genesis\).jpg/250px-Sonic_the_Hedgehog_boxart_\(Genesis\).jpg](http://cdn.wikimg.net/strategywiki/images/thumb/b/b0/Sonic_the_Hedgehog_boxart_(Genesis).jpg/250px-Sonic_the_Hedgehog_boxart_(Genesis).jpg) (Eriřim Tarihi: 03.02.2013).

Resim-49: Sonic Oyunundan Bir Kare

<http://cdn3.berryreview.com/wpcontent/uploads/2012/07/SonicEpisode12.jpg> (Eriřim Tarihi: 03.02.2013).

Resim-50: Mortal Kombat'tan Bir Ölüm Hareketi Sahnesi

<http://stickskills.com/omega/wp-content/uploads/2012/07/subzero-mortal-kombat-fatality-navator.png> (Eriřim Tarihi: 03.02.2013).

Resim-51: Doom İsimli Korku Oyunu

http://www.fpsteam.it/fpsfor/doom_remake/doomremake_doom1_03.jpg (Eriřim Tarihi: 03.02.2013).

Resim-52: Ayrıntılı Şekilsel Ayarlamaya İmkan Veren Karakter Oluřturma Ekranı

<http://gamersyndrome.com/2009/video-games/first-impressions-aion/> (Eriřim Tarihi: 06.02.2013).

Resim-53: Resident Evil 5 İsimli Oyundan Üçüncü Kiři Görüş Açısı Örneđi

<http://www.consolas.es/wp-content/uploads/resident-evil-5-gameplay.jpg> (14.02.2013).

Resim-54: Birinci Şahıs Görüş Açısından Oyun Alanı

<http://eknow.us/wp-content/uploads/2012/12/First-Person-Shooter-games-1024x819.jpg> (14.02.2013).

Resim-55: Bir Karakterin Orthographic Örneđi

http://s.cghub.com/files/Image/194001-195000/194008/964_stream.jpg

EKLER

Ekler 1: Kerem Beyit İle Röportaj

1. Dijital illüstrasyonu nasıl tanımlarsınız?

Bilgisayar, grafik tablet yardımı ile sayısal medya üzerinde hayata geçirilen resimler olarak tanımlayabiliriz.

2. Grafik tablet nedir, dijital illüstratör için neyi ifade eder? Grafik tableti olan herkes illüstrasyon yapabilir mi?

Grafik tablet yardımcı bir araçtır, fareyi kalem gibi kullanmamıza olanak verir. Grafik tableti olan herkes illüstrasyon yapabilir mi sorusu, neşteri olan herkes kalp ameliyatı yapabilir mi sorusu ile eşdeğerdir.

3. Dijital illüstrasyonun geleneksel illüstrasyona kıyasla, avantaj ve dezavantajlarından bahsedebilir misiniz?

Dijital illüstrasyon hiç kuşkusuz ki, geleneksel tekniğe nazaran çok daha fazla opsiyon ve kolaylık sunduğundan dolayı avantajlıdır. Geleneksel illüstrasyonun sayabileceğim yegane avantajı yapılan işi fiziksel anlamda hayata getirmenizdir, bu orijinali de -eğer tanınmış bir illüstratör iseniz- yüksek fiyatlardan koleksiyonculara satma olanağınız vardır. Bunun dışında geleneksel tekniğin sunduğu bütün imkanları dijital ortamda simüle etmek mümkündür.

4. Karakter tasarım sürecinde kurgu aşaması nasıl gerçekleşiyor, nelere ihtiyaç duyuyorsunuz, nelerden besleniyorsunuz?

Görsel sanatlar ile ilgilenen bir insan için her daim çok geniş bir besin zinciri söz konusudur. kitaplar, çizgi romanlar, sinema hatta müzik ve daha da önemlisi diğer sanatçıların eserlerinden esinlenmek kaçınılmazdır. Karakter tasarımı süreci oldukça teknik ve kişiden kişiye değişen bir süreçtir. Ben kendi adıma detaya inmeden özetlersem tasarım sürecini evvela kişisel ve komisyon olarak ikiye ayırmam gerekir, mesleki anlamda önem teşkil eden komisyon işler olduğu için, bu

işlerde evvela müşterinin istekleri ve görmek istediği etki esas alınır. Müşteriler arzu ettiği karakter tasarımı detaylı olarak anlatabilirler ya da sanatçıya daha fazla alan bırakabilirler bu da firmadan firmaya değişen bir durumdur. Karakter aşağı yukarı kafanızda oluşmaya başladıktan sonra referans toplama süreci, bunları kendi skeçlerinize adapte etmek, skeçler arasında bir tanesine yoğunlaşılması ve bunun üzerinden detaylı bir render işlemi sonucunda finale ulaşmak olarak özetleyebiliriz.

5. Bilgisayar oyunlarının tasarım aşamasında bir ekip var mıdır? Varsa kimlerden oluşur, sizin ekipteki yeriniz ve öneminiz nedir? Karakter tasarımcı ve konsept sanatçı ile ilgili bilgi verir misiz?

Ben bilgisayar oyunu yapan bir ekipte tam-zamanlı olarak bulunmuyorum, oyun firmaları konsept tasarım departmanını kendi bünyelerinde tercih ederler, freelance olarak konsept tasarım yaptıran firmalar nispeten daha küçük stüdyolardır. Stüdyolardaki ekip dinamikleri üzerine çok detaylı bilgi vermem mümkün değil zira ben freelance çalışan bir insanım.

Karakter konsept tasarım ile ilgili kabaca bilgi vermek gerekirse, yazarın, editörün veya level designer'ın kafasındaki imajı kağıda dökmek yani görselleştirmek olarak özetleyebiliriz.

6. Dijital illüstrasyonlar bilgisayarda yapıldığı için, özellikle Türkiye’de bazı kesimler tarafından hayal gücü görmezden gelinebilmektedir. Hayal gücü ve yaratıcılık ile ilgili ne söylemek istersiniz?

Bir eserin üretim şekli ile hayal gücü arasında bir bağlantı olduğunu düşünmüyorum. Sanatçının yaratıcı veya vasat olması ile kullandığı medyanın bir paralelliği yoktur. Bu sanatçının kendisi ile ilgili bir durumdur. Geleneksel teknik ile iş üreten sanatçılardan dijital tekniğe geçen yüzlerce örnek var aksini ise ben hiç gözlemlemedim. 2000'ler öncesi ticari ressamlığa adım atmış sanatçılardan bir kısmı dijital medyanın sunduğu olanakları kucaklarken bir kısmı da - dijital tekniğin belli bir oryantasyon ve öğrenme süreci olduğundan olsa gerek- bu yeni teknik ile ilgilenmediler. Sonuçta bu bir seçim meselesidir, ben beğendiğim bir eserin tekniği

ile deęil etkisi ile ilgilenirim, genel olarak da konjonktür zaten böyledir, ben hiçbir yabancı meslektaşım ile digital vs. traditional kavgası yapmadım, yapana da duymadım ama bizim memlekette toplulukları kamplara ayırmak marifet sayıldığından böyle bir kesim peydah olmuş olabilir ama tarih yenilięe karşı durmuş grupların hezimetini ile doludur...

7. Bir karakter tasarımını başarılı yapan etkenler nelerdir? Yurtiçi ve yurtdışından çıkmış olan başarılı karakter tasarım örneklerinden bahsedebilir misiniz?

En önemli etken izleyici ile bağlantı kurabilecek inanılabilir bir tasarım ortaya koymaktır, inanılabilir derken fiziksel dünyamızı referans vermiyorum, hayali bir karakter hatta bir yaratık tasarımı dahi yaparken dikkat etmeniz gereken bir unsurdur bu.

8. Türkiye’de dijital illüstrasyon ne seviyededir, neler yapılmalıdır? Türkiye ile yurtdışı illüstrasyonları arasındaki farklardan bahsedebilir misiniz?

Ben ilk başladığımda Emrah Elmaslı, Cemre Özkurt ve birkaç insan daha vardı ama iki elin parmağını geçmezdik. Şimdi ise birçok genç arkadaşımın mesleęe ilk adımlarını attığını gözlemliyorum. Türkiye illüstrasyonu diye bir kavram yoktur, sonuçta yabancı firmalar ile çalışmak isteyen bir illüstratör minyatür teknięi ile muvaffak olamaz, batı tekniklerini ve stilini kullanmak durumundadır, bu noktada eseri iyi veya kötü olarak evrensel normlarda değerlendirebiliriz, bizde de yurtdışında olduğu gibi başarısız/kötü illüstratör olduğu gibi başarılı/iyi illüstratörler vardır. Eęer bir karşılaştırma yapmak istiyorsak, sektörleri değerlendirmek daha doğru olacaktır.

Ekler 2: Ertaç Altınöz İle Röportaj

1. Dijital illüstrasyonu nasıl tanımlarsınız?

Geleneksel resimde mümkün mertebe deneyim kazanmadan başarı sağlanamayan; bilgisayar ortamında gerçekleştirilen ve imgeselden temellini alan resim yapma işidir diyebilirim kendimce.

2. Grafik tablet nedir, dijital illüstratör için neyi ifade eder? Grafik tableti olan herkes illüstrasyon yapabilir mi?

Grafik tablet sanatçının alet edevatıdır. Bir yağlıboya sanatçısı için tuval ve fırça ne ise, tablet de dijital sanatçı için odur. Tuval ve fırçası olan herkesin resim yapamayacağı gerçeği gibi, dijital tableti olan herkes de illüstrasyonda başarılı olamaz.

3. Dijital illüstrasyonun geleneksel illüstrasyona kıyasla, avantaj ve dezavantajlarından bahseder misiniz?

Dijital ortamda çalışmak birçok açıdan sanatçının işini kolaylaştırır. Bir kere boya kurudu kurumadı derdi yaşamazsınız. Boya derdi olmadığı için boyanız kuruduktan sonra farklı bir tonla veya renkle karşılaşma olasılığınız da yoktur. Sınırsız sayıda deneme yapma imkânı tanır; sıfır kayıpla rötuş yaparsınız. Herhangi bir madde üzerinde çalışmadığınız için aşınacak düzleminiz de olmaz, sonsuz sayıda değişikliğe gidebilirsiniz. Bu açıdan üst üste renk sürdüğünüz zaman alttaki rengi üsttekinin kapatıp kapatmayacağı veya ne kadar görüntü kaybınızın olacağı gibi dertleriniz tasalarınız da olmaz. Dijital ürünlerin ilk sergi alanları yine dijital platformlardır. Çalışmanız bittikten sonra saniyeler içerisinde işinizi dünyanın öbür ucundaki kişiye gösterebilirsiniz. Veri ortamına aktarmak (scan) gibi tasalarınız da yoktur. Çalışma akışı hızlıdır, çizim yaparken ekrana baktığınız için elinizi de görmezsiniz, çalışma alanında elinizin durduğu yerin altını da daima görürsünüz. Çalışmanız bittikten sonra yüzlerce kopyasını istediğiniz boyutlarda(çalıştığımız çözünürlüğün üstünde değil ama) çıkarmanıza ve kullanmanıza imkân tanır. En büyük dezavantajı dijital illüstrasyonun geleneksel yöntemlerle gerçekleştirilmiş bir iş gibi orijinal tek kopyası olmadığından bir sergi salonunda sergilendiği vakit

değerinin kalmamasıdır. Geleneksel yöntemlerle bitirilmiş bir iş, duruma göre oldukça yüksek meblağlarda satılma imkânı bulabilir.

4. Karakter tasarım sürecinde kurgu aşaması nasıl gerçekleşiyor, nelere ihtiyaç duyuyorsunuz, nelerden besleniyorsunuz?

Bir karakter tasarlarlarken birçok şeyi göz önünde tutmaya çalışıyorum. Ne görmek istediğimden çok, nasıl olması gerektiğiyle ilgileniyorum. Karakter tasarlarlarken tipin karakteristik özelliklerinden, üzerine giydiği kıyafetin tokasının işlevselliğine kadar birçok şeyi düşünüp hesaplamak gerekiyor. Bazen tasarlanacak şey daha spesifik ve herhangi bir tanımlamaya sıkı sıkıya bağlı kalacak şekilde betimlenmişse (mesela ahtapot adam); bu karakterin diğer sanatçılar tarafından daha önce nasıl ve ne şekillerde görselleştirilmiş olduğunu da araştırıyorum. Bu zaman zaman değişik fikirlerden kendi fikrimi oluşturmama da yarıyor, zaten hali hazırda yapılmış ve orijinalliğini yitirmiş bazı klişelere istemeden düşmemi de engelliyor.

Beslenme süreci biraz karışık, elinize aldığımız mecmuadan izlediğiniz filmlere, incelediğiniz resimlerden yemek yeme alışkanlığınıza kadar çok fazla değişkenle şekilleniyor.

5. Bilgisayar oyunlarının tasarım aşamasında bir ekip var mıdır? Varsa kimlerden oluşur, sizin ekipteki yeriniz ve öneminiz nedir? Karakter tasarımcı ve konsept sanatçı ile ilgili bilgi verir misiz?

Bu konu çok uzun açıklanması gereken bir konu sanırım. Yurtdışındaki oyun firmalarıyla tam zamanlı bir çalışma akışı içerisine girmediğim için konuşmak benim üzerime çok oturmaz. Bunu gerçekleştirmiş kişilerle konuşmanız daha doğru olur.

Lakin evet bir ekip vardır. Projenin ve projeyi gerçekleştiren stüdyonun büyüklüğüyle doğru orantılı olarak ekip de büyür veya küçülür. Oyun işinde hız önemlidir. Özellikle konsept sanatçıları için sürekli bir şeyler tasarlamak ve hızlı etkin görseller oluşturmak belirleyicidir. Tahminimce yurt dışındaki stüdyolarda çalışma biçimi biraz daha bayrak yarışı gibi işliyor. Önce en alt kademedeki çizerler

mevcut fikri görselleştiriyor, sonra daha yetkin olanlar bu çizimleri alıp geliştiriyorlar, beğendikleri fikirleri alıp beğenmediklerini çıkarıyorlar. Bu süreçte birden fazla kişinin çizimlerindeki değişik fikirleri kendi çizimlerinde bir araya getiriyorlar belki ve bu böyle sürüp gidiyor. Ta ki ekibin en yetkin çizerleri tüm bu beyin fırtınasının sonucunda süzgeçten geçmeyi başarmış en iyi fikirlerden oluşan son ürünü ortaya koyana kadar. Bu tür bir ekipte yer almadım ve fakat işleyişin böyle olduğunu tahmin ediyorum.

Konsept sanatçı veya karakter sanatçısı diye bir ayırım yapamıyorum, zira benim işim ikisinden de biraz barındırıyor. Daha doğrusu kendimi hiç sadece şu alanda profesyonelleşeyim diye sınırlandırmadım. Oyunla ilgili ülkemizde yaşadığım bir tecrübeye çizim ekibindeki lead illustrator bendim. Tüm oyun için karakter ve hikâye çizimlerini gerçekleştirdim.

6. Dijital illüstrasyonlar bilgisayarda yapıldığı için, özellikle Türkiye’de bazı kesimler tarafından hayal gücü görmezden gelinebilmektedir. Hayal gücü ve yaratıcılık ile ilgili ne söylemek istersiniz?

Soruda sanırım kastedilen, dijitalde göz boyamanın daha kolay olabildiği ve yaratıcı fikirlerin es geçilebildiği durumu. Bir ürün veya eser ortaya koyarken tasarım kısmını es geçen kişi zaten karşılığını da ona göre alıyor, bu yüzden piyasa içerisinde herhangi bir adaletsizlik de yaşanmıyor. Sadece düşünmek ve sürekli çizmek önemli...

7. Bir karakter tasarımını başarılı yapan etkenler nelerdir? Yurtiçi ve yurtdışından çıkmış olan başarılı karakter tasarım örneklerinden bahsedebilir misiniz?

Tasarım işinde kural koyucu, tabuları yıkmış bir isim olmadığım için cevap vermek yerine kendi beğenilerimden bahsedebilirim. Benim için bir karakteri başarılı yapan, onun belki sadece bakarak sizinle konuşmasıdır. Siz bir karakter tasarımına baktığınızda bazı sesler duyuyorsanız, onun geçmişine ve veya benliğine dair hisler duyabiliyor, bir takım çıkarımlara ulaşıyorsanız o karakter bence başarılıdır. Son

zamanlarda en hoşuma giden karakter tasarımı Uncharted oyunlarının başrol oyuncusu (özellikle oyuncusu diyorum) Nathan Drake' dir. Oyun boyunca giydiği giysilerden, vücut hareketlerine, kurduğu cümlelerden kişilik özelliklerine kadar hepsiyle bir bütünü yansıtan harika bir karakter. Sadece resimlerini bile görseniz onun mizahi yönünü ve maceracı tavrını anlayabilirsiniz. Çizeri çizgileri o yönde kullanmıştır çünkü. Yüzünün kare oluşundan giydiği ceketin abartısızlığına tam bir tasarım harikasıdır. Basittir; ama benim için daha fazla "tasarım" her zaman daha fazla "karmaşık olanı" ifade etmez.

8. Türkiye’de dijital illüstrasyon ne seviyededir, neler yapılmalıdır? Türkiye ile yurtdışı illüstrasyonları arasındaki farklardan bahsedermisiniz?

Türkiye'de şu şöyledir bu böyledir cümlelerini kurmayı pek sevmiyorum. Yalnızca durum benim pencereden umut verici gözüküyor. Belki çok doğru işler yok, belki bazı işler olması gerektiği kadar düzgün yapılamıyor ama sonuçta iş çıkıyor ortaya. Bir şeyin olması hiç olmamasından iyidir. Bir şeyin kötü örneği insanları daha iyi örnekler gördüklerinde nelerin peşinden gitmeleri gerektiği yönünde ateşler. Aynı şekilde bu örnekleri çıkarana da zamanla neyin işe yarayıp neyin yaramadığını görürler. Referans alınacak bir "şey"in ortada olması güzel. Ama tabi ki genç yaşta, doğru bilen bir kişi tarafından yönlendirilip eğitim almadan sadece hevesle boyundan büyük işlere kalkışmak sağlıklı değil. Her şey sırayla, önce emekleyip sonra yürümek, sonra koşmak lazım...

Türkiye ve yurtdışındaki çalışmalar arasında tabi ki belli bir fark var. Bu da bence yaşam şartlarının daha iyi olmasından tutun, sanatta ve reklamda daha (ileri demek istemiyorum) cesur hamleler yapmış olmalarının bir sonucudur. Yoksa çizer açısından bir fark olduğunu hiç sanmıyorum. Aksine bu topraklarda yetişen bireyler için genlerinde hazır olan bir zenginlik ve yaratım kabiliyeti durumu söz konusu. Millet olarak zekâmız ve espri anlayışımız çok yüksek; duygusal ve çevremizi hissedebilen insanlarız. Yalnızca bu yetilerimizi doğru yöne yöneltmiyoruz. Yoksa başka ulusların evlatlarının da iki kolu var, bizim de.

Ekler 3: Eren Arık İle Röportaj

1. Dijital illüstrasyonu nasıl tanımlarsınız?

Dijital illüstrasyonu Resim sanatının modern bir dalı olarak görebiliriz. Diğer dallarla arasındaki fark sadece uygulanan mecranın elle tutulur değil dijitalde olmasıdır.

2. Grafik tablet nedir, dijital illüstratör için neyi ifade eder? Grafik tableti olan herkes illüstrasyon yapabilir mi?

Grafik Tablet dijital ressamların tuvali ve boyalarıdır. Olmazsa olmazı yani. Dijital tableti olan ve Photoshop, painter gibi tabletle uyumlu görsel bir yazılım bilen herkes illüstrasyon yapabilir.

3. Dijital illüstrasyonun geleneksel illüstrasyona kıyasla, avantaj ve dezavantajlarından bahsedebilir misiniz?

Dijital sanatın en büyük avantajı zaman faktörü diyebiliriz. Geleneksel yöntemlerdeki hazırlık aşaması, ekipman hazırlama, Boyaların kuruması...vs gibi etmenler dijital sanatta yok. Bu yüzden müthiş bir zaman kazancı sağlamakta. Fakat Gelenekseliniz ne kadar kuvvetliyse dijitalde de o kadar başarılı olursunuz. Yani dijital İllüstrasyonunu geliştirmek isteyenler geleneksel(kara kalem, yağlı boya, suluboya..vs.) gibi tekniklerini geliştirmeliler.

4. Karakter tasarım sürecinde kurgu aşaması nasıl gerçekleşiyor, nelere ihtiyaç duyuyorsunuz, nelerden besleniyorsunuz?

Karakter veya Çevre tasarımları yaparken bütün ressamların etkilendikleri gerçek doğadır diye düşünüyorum. Biz doğayı bir şekilde resimlerimize değiştirerek yansıtıyoruz. Bu değiştirme sürecini etkileyen bir çok etmen var. Kitap, sinema, müzik ...vs diğer sanat dallarıyla içiçe olunması gerek. Bizi besleyen etmenler bunlar.

Ayrıca kurgu aşamasında işlevsellik ve estetiği ön plana çıkarmaya çalışıyorum.

5. Bilgisayar oyunlarının tasarım aşamasında bir ekip var mıdır? Varsa kimlerden oluşur, sizin ekipteki yeriniz ve öneminiz nedir? Karakter tasarımcı ve konsept sanatçı ile ilgili bilgi verir misiz?

Aslında Oyun yapım süreci çok departmanlı ve sancılı bir iş. Yazılım departmanında, görsele ve pazarlamaya giden bir süreci var. Konsept ressamlar burda oyunun görsel açıdan nasıl görünümü olacağını belirleyen kişiler diyebiliriz. Yani işin çıkış noktasında yer almakta ki bu bütün oyun projesi için en önemli adım . Ayrıca Konsept ressamlar oyunun promosyonunun yapılmasında da büyük rol almaktadırlar.

6. Dijital illüstrasyonlar bilgisayarda yapıldığı için, özellikle Türkiye’de bazı kesimler tarafından hayal gücü görmezden gelinmektedir. Hayal gücü ve yaratıcılık ile ilgili ne söylemek istersiniz?

Hayal gücü, yaratıcılık olmadan yapılan işler daima vasat veya kopya olacaktır. Bu iki olguda geliştirilebilir bir şey sadece algılarınızı açık tutmanız gerekmekte. Yani dar kalıplar değil kendinizi her şeye açık tutmanız gerekmektedir. Daha önce söylediğim gibi her türden sinema, müzik, kitap okumanız ufkunuzu genişletecektir.

7. Bir karakter tasarımını başarılı yapan etkenler nelerdir? Yurtiçi ve yurtdışından çıkmış olan başarılı karakter tasarım örneklerinden bahseder misiniz?

Karakter tasarımında mümkün olduğu kadar işlevsellik ön planda tutulmalı diye düşünüyorum. Mesela karakterin üzerindeki dövmelerin bile bir anlama gelip gelmediği, hikayeye göre neden yapıldığı vs.. gibi ayrıntılara dikkat edilmeli. Ve karakter yaratma sürecince aksesuar (üzerindeki ufak tefek eşyalar), giyim kuşamındaki ayrıntılar... gibi ince detaylar bence karakteri ön plana çıkarmaktadır.

Türkiye'den karakter tasarımcısı olarak Kerem Beyit ve Emrah Elmaslıyı örnek gösterebilirim. Her ikisi de oldukça başarılı tasarımcılar. İki de Türk motiflerini bilimkurgu veya fantastik evrenle güzel bir şekilde karıştırıp bize sunuyorlar. Yurtdışından ise Kekai Kotaku, Marko Djurdevic i örnek verebilirim.

8. Türkiye’de dijital illüstrasyon ne seviyededir, neler yapılmalıdır? Türkiye ile yurtdışı illüstrasyonları arasındaki farklardan bahsedermisiniz?

Türkiye'de bu alan yavaş yavaş ön plana çıkmaya başladı. Oyun sektörünün gelişmesiyle daha da yaygınlaşacaktır. Yurtdışıyla aramızda aslında bir fark yok. Sadece Oyun sektörünün zayıf olmasından ötürü Yurtiçindeki ressamlarımız yurt dışına çalışıyor. Bir nevi rekabetsizlikte var.

Ekler 4: Yiğit Köroğlu İle Röportaj

1. Dijital illüstrasyonu nasıl tanımlarsınız?

Öncelikle şunu belirtmeliyim ki, “dijital illüstrasyon” adıyla bir sanat dalı olduğunu düşünmemekteyim. Bu daha çok Türkiye’de oluşmuş kavramların çok iyi anlaşılammış olmasından dolayı ortaya çıkan bir sıkıntıdır. Sanırım birçok kişinin kafasında soru işaretleri ve karmaşıklıklar yaratan nokta da tam olarak burada başlar.

”Dijital illüstrasyon” başlığı altında anlatılmak istenen aslında, “dijital ortamda hazırlanmış illüstrasyon” dur. Eğer konuyu örneklerle daha da açmak gerekirse, nasıl suluboya illüstrasyon, yağlıboya illüstrasyon, karakalem illüstrasyon gibi farklı sanat dalları yoksa, dijital illüstrasyon başlığıyla başlı başına bir dal da aslında yoktur; yalnızca illüstrasyon vardır ve bunu yaratmak için kullanılan araç-gereçler ve yöntemler vardır. Dijital ortamda kullanılan yöntemler de bunlardan sadece bir türevidir.

90’lı yıllarda başlayan, bilgisayar teknolojisindeki hızlı yenilikler ve yükselişler, müzik, fotoğraf, sinema sanat dallarında kullanılan yöntemlerin maliyetini düşürürken, aynı zamanda elde edilen sonuçları mükemmelleştiren olağanüstü gelişmeler yaşanmasına yardımcı olmuştur. Bu gelişmelere yapısından ötürü diğerleri kadar hızlı adapte olamasa da, 90’lı yılların sonunda resim sanatı da bilgisayar ortamında profesyonelce icra edilmeye başlanmıştır.

En başta deneysel uygulamalarla başlayan dijital ortamda resim yapma fiili, sürat ve maliyet bakımından birçok sanatçının ilgisini çekmiş ve dijital ortamda resim yapmaya yönelik yoğun bir talep doğurmuştur. Bu talebi cevaplandırmak için yazılım ve donanım firmaları, sanatçıların geleneksel yöntemlere en yakın hissi yakalayabilmelerini sağlamak amaçlı ürünler tasarlamaya başlamıştır. Bu ürünler tasarlanırken birçok sanatçının bu yazılım ve donanım firmalarının AR-GE laboratuvarlarında çalıştığını bilmekteyiz.

Bu yazılımsal ve donanımsal ürünler, yüzyıllardır alışlagelmiş resim tekniklerini icra etmekte henüz %100 benzerliği yakalamakta zorlanıyor olsalar da, 1990 ve 2010 yılları arasındaki gelişim süreci istatistiksel olarak baz alındığında, önümüzdeki 10 yıl içinde geleneksel yöntemlere çok daha yakın sonuçlar elde edilebileceğini öngörebiliriz.

Sonuç olarak illüstrasyon binlerce yıldır var olsa da, bu sanatın dijital ortamın getirdiği sonsuz olasılık çatısı altında uygulandığı takdirde, elde edilecek sonuçların, modern sanatın geleceği için çok önemli bir adım olduğu su götürmez bir gerçektir.

2. Grafik tablet nedir, dijital illüstratör için neyi ifade eder? Grafik tableti olan herkes illüstrasyon yapabilir mi?

Grafik tablet, yukarıda belirttiğim gibi bilgisayar donanım firmalarının sanatçılarla el ele vererek tasarladıkları ve ürettikleri, şu anda dünyada profesyonel olarak tüketiciye yönelik resim işiyle uğraşanların %90'ının kullandığı bir arabirimdir. Geleneksel resimde kullanılan kâğıt veya tuvale denk işlevselliğe sahip olan bu elektronik cihaz, yine elektronik olan bir basınç hassasiyetli bir kalemle birlikte kullanılır. Tablet üzerinde yaptığınız çizimi aynı anda monitörde görebilirsiniz. Tutuş yönünü ve eğimin algılayabilmek, uyguladığınız basınca göre fırça darbelerinizin yoğunluğunu belirlemek gibi birçok özelliği içinde barındıran bu kalem, yalnızca bir A6,A5,A4 veya A3 boyutunda olan grafik tabletin manyetik yüzeyi üzerinde çalışmaktadır.

Grafik tabletin avantajı, fiziksel olarak çok küçük olmasına rağmen, birlikte kullanacağınız yazılımla birlikte, bilgisayar monitöründe istediğiniz büyüklükte bir tuvalmişçesine hükmedebilmenizdir. Örneğin; A4 büyüklüğünde bir tabletiniz var fakat çizmek istediğiniz resim 3m X 5m. Bu durumda tablet projeksiyon özelliğiyle, çiziminizi sanki bir A4 değilmiş de, 3x5m alanmış gibi algılar. Detayları çizmek için de yazılımla, istediğiniz noktaya yaklaşp çiziminizi yapıp, uzaklaşabilirsiniz.

Bu tablet modellerinin tek dezavantajı, tabletin üzerine çizim yaptığınız halde, görüntüyü monitörden takip etmeniz gerektiğidir. Bu pek de doğal olmayan el-göz koordinasyonuna alışmak biraz zaman alabilir.

Bunun dışında, bir de, monitörlü tabletler vardır. Bunların özelliği, diğer tabletlerin aksine, çiziminizi tabletin üzerinde direkt olarak görmenizdir. Bu, geleneksel anlamdaki çizim tekniğine daha yakındır.

İşlerini dijital ortamda icra etmek isteyen sanatçılar için, tabii ki tablet ve birlikte kullanacağı bilgisayar ve yazılım, kalem ve kâğıt gibi bir vazgeçilmezdir. Bunlar olmadan herhangi bir dijital iş üretmek pek mümkün değildir.

Daha önce de belirttiğim gibi, illüstrasyon yapmanın tabletle hiçbir ilgisi yoktur. Tableti olan herkesin illüstrasyon yapabilmesi demek, resim malzemeleri satan bir dükkandan fırça ve yağlıboya alan herkesin ressam olması gibi saçma bir düşüncedir. Tablet yalnızca amaç edilen eseri ortaya koymak için gerekli olan bir gereçtir; aynı akrilik boya ve kâğıt, palet gibi bir gereç.

Her nasıl olduysa, yalnızca Türkiye’de gördüğüm “bir dijital tablet aldım, artık ben de resim yapabilirim” gibi oldukça yaygın ve bir o kadar da yanlış bir inanış mevcut. Nasıl bir kamera satın alan herkes yönetmen olamazsa veya bir tencere alan herkes aşçı olamazsa, bir grafik tablet alan da ressam olamaz.

Burada değinmek istediğim bir başka konu da var tabii. Bahsettiğim bu yanlış inanışa aldanan birçok insan bana e-mail yoluyla veya katıldığım değişik oturumlarda grafik tablet aldıklarını ve hala resim yapamadıkları konusunda serzenişte bulunuyor. Nedendir bilinmez, bana sanki ben grafik tablet aldıktan sonra resim yapmaya başlamışım gibi mantıksız bir inanışa kapılıyorlar. Ben çocukluğumdan beri resim yapmaktayım. Yetenek sınavıyla öğrenci kabul eden Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü’ne 2002 yılında dereceyle girdim. Bunun dışında MSGSÜ’nün diğer tüm bölümlerini de kazandım ve İstanbul’daki tüm üniversitelerin güzel sanatlar bölümlerini de dereceyle

kazandım.Nitekim aralarından MSGSÜ İç Mimarlığı seçtim.Bunu anlatmamdaki maksat, bu yaşımda, grafik tablet alınca resimle tanışmadığımı belirtmektir.

O günlerle, bugünlerin tek farkı, şu anda internet gibi tüm dünyaya işlerimi gösterebileceğim bir mecranın oluşması ve çalışmalarımı insanların daha çok ilgisini çeken konular üzerine yapmamdır.

Form, ışık, perspektif, renk, kompozisyon, anatomi teorilerini bilmeden ve bunlar üzerinde yıllarca çalışmadan, doğumunuzdan başlayan etrafa farklı gözle bakma ve bunu resmedebilme yeteneğiz olmadan ve senelerce bunların eğitimini almadan, basit bir aletin tüm bu özelliklerini kazandırabileceğini düşünmek, cahillikten başka bir şey değildir. Bu mantıkla, eğer bir felaket olsa ve elektrikler kesilse, artık benim illüstratör sıfatım olmayacak mı? İşlerimi dijital ortamda icra etmemin tek sebebi, daha hızlı, daha temiz ve daha ekonomik olmasıdır. Eğer bir şekilde hal-i hazırdaki gereçlerim elimden alınır, kalem kâğıtla veya boylarla resmederim fikirlerimi. Bunlar da alınır, renkli bir taş parçası bulurum ve bir başka taşa sürterek yapabilirim resimlerimi. Özetle, işin özü sanatçının kendisidir, fikrini somutlaştırmakta kullandığı alet edevatsa yalnızca teferruattır.

3. Dijital illüstrasyonun geleneksel illüstrasyona kıyasla, avantaj ve dezavantajlarından bahseder misiniz?

Dijital ortamda bir iş ortaya koymak için 3 gerece ihtiyacınız vardır: bilgisayar, grafik tablet ve monitör. Bunların işgal ettiği alan, ortalama 1 metrekaredir, yani geniş bir atölyeye ihtiyacınız yoktur. Bugünlerde herkesin bir bilgisayarı ve buna bağlı olarak monitörü olduğunu düşünürsek, almanız gereken tek ekstra gereç iyi bir grafik tablettir. Bunun maliyeti de 1000 TL'nin altındadır. Başta yüksek bir rakam olarak duyulsa da, bir tableti 10 sene kullanabileceğinizi (teknolojik gelişme ve aşınma paylarından dolayı) düşünürsek, aslında geleneksel gereçlere oranla çok çok ucuzdur. Bu ortamda yaptığınız işleri yıpranmadan depolayacak alan sorunu olmadan sonsuza dek saklayabilirsiniz. Dijital ortamda çalışırken, yapılan bir hata asla kritik değildir çünkü devamlı bir önceki haline geri dönebilirsiniz. Temizdir : üstünüze boya bulaşmaz, etraf temiz kalır, gün boyu

kimyasal kokulara maruz kalmazsınız. Bir monitör ekranına sığacak büyüklükte çalışmanıza rağmen, bu işleri istediğiniz büyüklükte bastırabilirsiniz. Renklerden memnun kalmadığınızda, bütün işi çöpe atmak yerine, birkaç basit hareketle, istediğiniz tonlara dönüştürebilirsiniz ve dolayısıyla günlerce uğraşınız boşa gitmez. Uluslararası çalışmalarınızı, kargo masrafı olmadan internet üzerinden gönderebilirsiniz. Pek tabii geleneksel işlerin de fotoğrafını çekerek gönderebilirsiniz fakat büyük ihtimalle atölyenizde canlı olarak gördüğünüz görüntü kadar güzel görünmeyecektir.

Dijital ortamda çalışmanın dezavantajlarına gelirsek, bir monitör ekranına uzun süre bakmaktan dolayı gözlerinizde oluşabilecek hasar ve masa başında sabit bir şekilde çok az hareketle saatlerce durmak, eğer önlem alınmazsa ciddi sırt ve kol ağrılarına sebebiyet verebilir. Bunun dışında, dijital işlerin en iyi görüldüğü yerin de yine dijital ortam olduğunu devamlı akıldan çıkarmamak gerekir. Yani, monitörde mükemmel görünen bir iş, baskıda o mükemmelliğe ulaşamayabilir. Yine de yazılım ve baskı araçları üretim firmaları ekranda gördüğümüzle baskı sonrası gördüğümüz kalitenin maksimum derecede örtüştüğü sonuçlar elde edebilmemize yarayan yenilikleri her geçen gün bizlere sunmaktadırlar.

Dijital işlerdeki en büyük dezavantaj, kullanılan gereçlere tam olarak vakıf olunamamasından dolayı sonuçların doğal görünmemesidir. Örneğin gelenekselde suluboya tekniği kullanırken, boyalar çok doğal bir hisle birbirine kullanılan su miktarıyla doğru orantılı olarak ‘gradien’ler şeklinde yumuşak geçişler yapar ve bu resme bakan kişinin gözünü rahatsız etmez çünkü işi rahatça okuyabilir. Aynı şekilde, beyaz veya siyah kullanılmaz. Diğer tüm tekniklerin uygulama detaylarında bu doğallığı sağlayan yüzlerce yöntem vardır. Eğer dijital ortamda iş yapan kişi bunlardan bihaberse, doğal olarak bilgisayarda yaptığı işlerde de bunlara yakın sonuçlar elde edebileceği yöntemleri bilemediğinden, yaptığı resimler hep kalitesiz fotoğrafların kolajını hatırlatan bir şekil alacaktır. Dijital ortamda çalışırken amaç her zaman için geleneksel yöntemle en yakın sonuçlar elde etmeye çalışmak olmalıdır.

Bilgisayarların sunduğu yöntemlerle, çok hızlı bir şekilde sonuca ulaşabilirsiniz fakat çok güzel sonuçlara ulaşamazsınız. Örneğin geniş bir alanı

boyayacaksınız. Eğer bunu bilgisayar yazılımındaki tek hareketle yapılan ‘gradien’le yapmaya çalışırsanız, ortaya tatsız, tuzsuz bir sonuç çıkar. Öte yandan o alanı, renkleri yedirerek, adeta fırçayla boyuyormuş gibi yaparsanız, hem geçişler doğal olur, hem de resimde kolaj etkisi oluşmaz.

4. Karakter tasarım sürecinde kurgu aşaması nasıl gerçekleşiyor, nelere ihtiyaç duyuyorsunuz, nelerden besleniyorsunuz?

Karakter tasarımlarında, eğer müşteri kesin ve net çizgilerle ne istediğini belirtmemiş ve inisiyatifime bırakmışsa, önce fikri oturtmak için hızlı ve çeşitli eskizler hazırlıyorum. Burada amaç çok sayıda, değişik formlu ama konuya sadık alternatifler oluşturmaktır. Detaylara girmeden lekesel etkiler kullanmak, hem aklınızdaki fikirleri unutmadan resmetmeniz, hem de detaylarla boğulmadan sağlam bir konsept oluşturmanızı sağlar.

Bu fikirler için tabii ki gösterilebilecek belirli bir kaynak yok. Çocukluğumdan beri izlediğim filmler, okuduğum kitaplar, gördüğüm yerler, tanıştığım kişiler muhtemelen kafamda bir şekilde harmanlanıyor ve bunları benden bir konsept istendiğinde bu fikir harmanından ayıklayarak çıkarıyorum sonra da istenen konuya bağıntılı şekillendirip resmediyorum. Teknik olarak kendimi geliştirmek için düzenli olarak diğer sanatçıların ve eski ustaların işlerini inceliyorum ve neyi nasıl yapmışlar onu öğrenmeye çalışıyorum.

Herhangi bir noktada takıldığım zaman ise, içinde her şey için bir çözüm barındıran doğayı inceliyorum. Tabiat sorunların çözümlenmesinde yardımcı olduğu kadar hiç ummadığınız detaylarla yeni fikirler üretmenize olanak sağlar.

5. Bilgisayar oyunlarının tasarım aşamasında bir ekip var mıdır? Varsa kimlerden oluşur, sizin ekipteki yeriniz ve öneminiz nedir? Karakter tasarımcı ve konsept sanatçı ile ilgili bilgi verir misiz?

Bilgisayar oyunları üreten firmalar farklı dallar altında toplanmış takımlardan oluşur. Diğer bölümlerin detaylarını ve yaptıklarını atlayarak, konumuzu ilgilendiren görsel bölümle ilgilenen ekibe gelirsek ve küçük çaplı bir firmayı örnek gösterecek olursak, ana hikayeyi ve karakterleri detaylıca senaryo bölümünden öğrenen ve bunun ekibi tarafından bir bütünlük dahilinde görselleştirilmesi görevini üstlenen sanat yönetmeni önce konsept tasarımcıya gider ve mekanların, karakterlerin, taşıtların ve yaratıkların verilen kurguya uyacak şekilde konsept tasarımcı tarafından yaratılması için yönlendirme yapar. Konsept tasarımcı, bahsi geçen kalemleri elinden geldiğince orijinal, ilginç ve en önemlisi “uygulanabilir” olarak tasarlamakla, çizimlerinin tamamen anlaşılır olması ve eğer sıra dışı olarak belirtilmesi gerekli noktalar varsa bunların detaylarını göstermekle mükelleftir. Uygulamadaki kasıt, tasarlanan birimlerin, 3D ekibi tarafından görüntü kalitesinden olabildiğince ödün vermeden, son kullanıcıların bilgisayarda oyunu oynarken donanımsal sıkıntılar ve yetersizlikler yaşamadan keyifle bakabileceği modellere dönüştürülebilmesidir. Bilgisayar oyunlarında, görsel detay arttıkça, gerekli olan donanımın da özellikleri üst seviyelere taşınmaktadır.

Günümüzdeki oyunlardan onlarca kat daha detaylı ve gerçekçi görünümlü oyunlar yapmak mümkündür fakat eğer bu kullanıcıların çoğunluğunun kullandığı bilgisayarların kaldıramayacağı şekilde olur, satış rakamları düşer ve proje başarısız sayılır. 3D modelciler, konsept tasarımcının verdiği çizimleri 3 boyutlu hale getirirler ve bunları ya kendileri hareketlendirirler ya da animasyon bölümüne aktarırlar.

Tüm bu işlemler sırasında illüstratörler, hikayede geçen olayları, karakterler arası ilişkileri, üzerinde durulması gereken ve hikayenin belkemiği sayılan anları resmederler ve bütünlüğün sağlanmasında önemli rol oynarlar. Illüstratörlerin çizimleri sayesinde hikaye ve karakterler can bulur ve bu diğer departmanların konuya adaptasyonlarını güçlendirir. Birçok şirkette, illüstratörler ve konsept tasarımcıların birlikte çalıştığı veya aynı kişilerin hem illüstrasyon hem konsept tasarım yaptığı görülür. Her iki alanda da üstün derecede yetenekli sanatçıların sayısı nadirdir. Olayların tamamen içinde hissetmemizi sağlayan illüstratörler, sıfırdan bir karakter tasarlamada çok başarılı olmayabilirler veya eşi benzeri görülmemiş karakterler, yaratıklar, mekanlar tasarlayan konsept sanatçıları, iş bunları illüstre

etmeye gelince pek başarılı olmayabilirler. Oyun firmalarının ekonomik hacimleri büyüdükçe, sanat departmanlarına aldıkları sanatçıları da en başarılı oldukları konulara göre daha spesifik roller yükleyecek şekilde alırlar. Bu sayede, departmandaki kişi sayısı artmış olsa da, üstlendikleri görevlerde çok iyi olduklarından, daha kalifiye olurlar.

6. Dijital illüstrasyonlar bilgisayarda yapıldığı için, özellikle Türkiye’de bazı kesimler tarafından hayal gücü görmezden gelinebilmektedir. Hayal gücü ve yaratıcılık ile ilgili ne söylemek istersiniz?

Açıkçası, üretilen eserin, hangi metotla, hangi gereçle yapıldığını, sanatçının dışındakileri niçin ilgilendirdiğini hala anlayabilmiş değilim. Bu sadece ve sadece Türkiye’de böyle... Eğer bir müzayededen bahsediyor olsaydık, bu konuyu bambaşka bir şekilde ve farklı kriterlerle inceleyebilirdik fakat bir işin bilgisayarda yapılmasının kime ne zararı olduğunu çözebilmiş değilim. Tabii ki konu hakkında birkaç fikrim bulunmakta. Bu tavrı sergileyenler hakkında ilk tespit ettiğim nokta, bunu eleştirenlerin genelde yaşlarının ilerlemiş olmasından ve yenilikleri gençler kadar hızlı takip edemediklerinden dolayı, sözlerini geçiremeyecekleri bir mecra oluşmasından korku duyup karalama kampanyaları başlatıyor olmalarıdır. İnsan bilmediği veya müdahale edemediği şeylerden korkar. Bu hep böyle olmuştur ve böyle olacaktır. Eğer söz sahibi olduğu bir toplulukta, kendisini olduğu makamdan mahrum edecek derecede korktuğu bir şey varsa, yapacağı ilk şey, kendinden önce o şeyi anlamaya vakıf olacak kişileri aşağılamak, aforoz etmek ve hatta şeytanlıkla suçlayarak yok edilmesini sağlamaya çalışacaktır. İnsanoğlu, gücü elinden kaçırmamak için her şeyi feda edebilecek bir varlıktır.

Türkiye dışında, basılı yayınlarda, şu anda en geçerli olan yöntem dijital olmaktadır. Aklınıza gelen herhangi bir prodüksiyon (film), oyun, yayınevi, tasarım, mimarlık vb. şirketin verdiği iş ilanlarına bakın, aranan ilk özellik dijital ortamda çalışabilme yetisidir. Hoşumuza gitmese de, inkar etsek de, günümüz her şeyin çok hızlı tüketildiği bir zamandır. Bu kadar yoğun talebi karşılayabilmek için modern, teknolojik imkanları kullanmak mecburidir.

Şu anda dijitale karşı çıkmak, otomobil icat edildiğinde ona karşı çıkmak ile aynı şeydir bence. “Seyahat dediğiniz at ile yapılır efendim, bu metal yığını asla at sürmenin keyfini veremez” diyorlardı sanırım. Tabii ki ata binmenin verdiği haz başkadır ve isteyen istediği zaman atla seyahat etmekte özgürdür bugün bile.

Öte yandan amaç eğer işin keyfinden çok, bir noktadan diğer noktaya ulaşmaksa niçin hızlı ve rahat olanı seçmeyelim? Tabii ki, eğer bir otomobili 10 yaşındaki bir çocuğa veya araba kullanmayı bilmeyen herhangi birine verirseniz doğal olarak kaza yapar fakat bunda suçu otomobilin kendisinde değil, kullananda aramak gerekir.

Dijital resimde de aynı şekilde insanın midasını bulandıracak derecede kötü işler mevcuttur fakat bu gelenekselde de mevcuttur. Eğer tek gördüğünüz amatörcü hobi olarak bir ev hanımının yaptığı kötü bir yağlıboya resimse, “yağlıboya kötüdür” sonucunu çıkarmanız pek adaletsiz olacağı gibi aynı şekilde bu dijital resim için de geçerlidir. Şayet işi ortaya koyan yeteneksizse, yeteneksizdir ; hangi gereci kullandığı hiçbir şeyi değiştirmez. Belki de bu noktada tartışılması gereken dijital sanat değil, internet sayesinde herkesin yapmaya çalıştığı kötü resim örneklerinin su yüzüne çıkıp daha geniş kitlelerce görülmesidir.

Bardağa dolu tarafından bakarsak eğer, bu kötü örneklerin, dijital-geleneksel ayırmadan, iyi örneklerin daha iyi tanınmasına, bunları yapan sanatçıların daha el üstünde tutulmasına sebebiyet verdiğini düşünebiliriz. Belki de, eğitim alamamış fakat yetenekli olan yüzlerce kişi, yaptığı işleri internet ortamında sergileyerek hak ettiği yeri buluyordur bu şekilde.

Belki, hayal gücü çok zengin gençler, çeşitli sebeplerle okuyamamış veya maddi sıkıntılar yüzünden boya, kağıt, kalem gibi gereçleri alamamış ve hayallerindekileri ortaya dökememiş fakat teknolojinin bu nimeti sayesinde kendilerini, hayallerini gösterebilir duruma gelmişlerdir.

Yukarıda defalarca belirttiğim gibi, sanatçının kullandığı enstrümanla, hayal gücünün, yaptığı işin içeriğinin ne bir ilgisi vardır, ne de bu sanatçının kendisi dışındakileri irdeler. İrdelememelidir de.

Bu mantıkla düşünülürse, o halde 3 boyutlu animasyonları yapanların hayal güçleri, eski tarz 2 boyutlu animasyon yapan çizerlerin hayal güçlerinden daha aşağı seviyede midir? “Avatar” filminin konusu, Charlie Chaplin filmlerinden daha mı az yaratıcıdır?

Elektrikli testereyle kesilen ağaç ile, baltayla kesilen ağaçtan farklı mı odun çıkar? Eğer ağaç kesmeyi bilmiyorsanız, her iki gereçle de kendinizi yaralarsınız.

7. Bir karakter tasarımını başarılı yapan etkenler nelerdir? Yurtiçi ve yurtdışından çıkmış olan başarılı karakter tasarım örneklerinden bahsedebilir misiniz?

Her şeyden önce, tasarlanan karakter eşsiz olmalıdır. Bu noktada başkalarının işlerinden “etkilenmek” ve “kopyalamak” arasındaki farkın altını çizmek isterim. İnsan beyni elbette ki gördüğü örneklerden etkilenir fakat mühim olan o örneğin yapıtaşlarını öğrenip, bunu kendi yaratacağı şeye entegre etmesidir. Kopya iş eninde sonunda kendini belli eder ve gerçek su yüzüne çıkar.

Bir karakteri tasarlarken, ne kadar doğaüstü veya fantastik olursa olsun, öncelikle kendi içinde bir mantığa oturmasını sağlamak gerekir. Tasarım yaparken kendinize “bu nasıl ayakta durur, nasıl yürür, bu ağırlığı ne çeşit kanatlar kaldırır, sesleri duyar mı, duyarsa kulakları nasıl olur, nasıl beslenir, yaşadığı ortam nasıldır vs. “ gibi sayısız soru sormanız ve karakteri veya canavarı bunlara verdiğiniz cevaplar doğrultusunda çizmeniz gerekir.

Aynı zamanda, uzaylı bir yaratık bile olsa, ışık, gölge ve renk bileşenlerinin evrensel kanunlarının geçerliliğini unutmamanız gerekir. Dokularda uygulayacağınız ayrıntılar, karakterinizin gerçekçiliğini arttıracaktır. Unutulmaması gereken şey, en

çılgın fantastik öğelerde bile, başarılı bir tasarım yapmak istiyorsanız, bunun %90'ının gerçekliği dayanıyor olması gerekliliğidir.

Zaman içinde oturtmanız gereken belirli bir tarzınızın olması gerekmektedir. Çoğu büyük oyun firmasının kalıplaşmış bir stili vardır ve bu kurumsal kimlik benzeri stillerine uygun şekilde çizim yapabilecek sanatçılar ararlar. Bu yüzden kendi stilinizi oluştururken, genel olarak piyasada rağbet gören stilleri de arada bir deneyerek, şayet bir gün orada çalışmaya başlarsanız, ayak uydurup uyduramayacağınızı sınamak maksadıyla, tarzınızda bir miktar esneklik payı bırakmalısınız.

Yurtdışına yaşamasına rağmen, yurtiçi kategorisinde sayacağım Emrah Elmaslı'nın karakter tasarımları oldukça hoşuma gidiyor.

Yurtdışında, Guild Wars oyununun sanat direktörü Kekai Kotaki'nin hem tarzı hem de tasarladığı mekânlar ve karakterler saygı uyandırıcı. Aynı şekilde Alice in Wonderland ve THOR filmlerinin konsept tasarımcısı Michael Kutsche olağanüstü yetenekli bir sanatçı.

Günümüzden uzaklaşıp biraz geriye gidersek, H.R Giger (Alien) ve Frank Frazetta'nın (Conan) gerek illüstrasyonları gerek tasarımları birer klasik haline gelmiştir ve işlerini kendime örnek aldığım önemli sanatçılardandır. Daha da eskiye gidersek, tüm eserlerini ve tasarımlarını her gün mutlaka bir defa incelediğim Leonardo DaVinci ve bana göre resim sanatının en büyük ustası Caravaggio bulunmaktadır.

8. Türkiye'de dijital illüstrasyon ne seviyededir, neler yapılmalıdır? Türkiye ile yurtdışı illüstrasyonları arasındaki farklardan bahsedermisiniz?

Türkiye'de illüstrasyonların dijital ortamda yapılmasını destekleyen hiçbir kuruluş veya akademik kurum olmadığı gibi, bunu olabildiğince aşağılayıp sanat

saymama yoluyla öğrenmek isteyen gençlerin de soğutulmak istendiğini gözlemliyorum.

İş olanaklarına gelirsek, grafik ajanslarında nadiren ihtiyaç duyulabilecek 1-2 işi hariç tutarsak, gerçek anlamda illüstratör olarak yapabileceğiniz şey oldukça sınırlı. Bu sınırlılığın sebebi olarak, kitap kapaklarının çoğunun yurtdışından hazır halde gelmesi, yerli kitapların kapaklarında illüstrasyondan çok tipografik çalışmalar veya fotoğrafların kullanılması, bilgisayar oyunu üretilmemesi, çocuk kitaplarının azlığı, neredeyse çevremizdeki her şeyin ithal edilmesi ve buna benzeri yüzlerce şey sayılabilir. Bunun dışında illüstrasyonun en çok kullanıldığı fantastik ve bilimkurgu kültürünün ülkemizde henüz yaygınlaşmaması da işin çabası. Bir de, milletimizin yabancı hayranlığını ekleyebiliriz bunun üstüne. İnsanımız genelde kendi sanatçımızı aşağılar fakat ne zaman ki o kişi yurtdışında işler yapmaya başlar, adı duyulur ondan sonra ülkemizde kıymete biner.

Konsept tasarım konusuna hiç girmiyorum bile çünkü hiçbir şey üretilmeyen bir ülkede neyin konseptini tasarlayacaksınız? Zaten her şey ithal edilerek hazır geliyor. Yurtdışında ise işler bunun tam tersi. Sanatçılar el üstünde tutuluyor ve dijital – geleneksel ayrım yapmaksızın sanat adına bir şey üreten herhangi birisi ödüllendiriliyor çünkü geleceğe bırakılacak mirasın sanat yolundan geçtiğinin bilincine varmışlar.

Elbet biz de bir gün bu seviyeye varacağız ama zaten zayıf olan sanat cephesini birbirimiz arasında dijital-geleneksel tartışmalarıyla daha da zayıflatmamamız gerekmektedir.

Bu röportaj imkânını bana sunarak gururlandırdığınız için teşekkür ederim.

Saygılarımla,

Yiğit Köroğlu