

GÖRSEL İLETİŞİMDE

TEORİK VE PRATİK ÇALIŞMALAR

EDİTÖR

DOÇ. DR. AYNUR KARAGÖL



GÖRSEL İLETİŞİMDE TEORİK VE PRATİK ÇALIŞMALAR

Editör: Doç. Dr. Aynur Karagöl

Yayınevi Grubu Genel Başkanı: Yusuf Ziya Aydoğan (yza@egitimyayinevi.com)

Genel Yayın Yönetmeni: Yusuf Yavuz (yusufyavuz@egitimyayinevi.com)

Sayfa Tasarımı: Eğitim Yayınevi Tasarım Birimi

Kapak Tasarımı: Eğitim Yayınevi Tasarım Birimi

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı

Yayıncı Sertifika No: 76780

E-ISBN: 978-625-5014-02-3

1. Baskı, Eylül 2026

Kütüphane Kimlik Kartı

GÖRSEL İLETİŞİMDE TEORİK VE PRATİK ÇALIŞMALAR

Editör: Doç. Dr. Aynur Karagöl

E-ISBN: 978-625-5014-02-3

IV+96 s., 160x240 mm

Kaynakça var, izin yok.

Copyright © Bu kitabın Türkiye'deki her türlü yayın hakkı Eğitim Yayınevi'ne aittir. Bütün hakları saklıdır. Kitabın tamamı veya bir kısmı 5846 sayılı yasanın hükümlerine göre kitabı yayımlayan firmanın ve yazarlarının önceden izni olmadan elektronik/mechanik yolla, fotokopi yoluyla ya da herhangi bir kayıt sistemi ile çoğaltılamaz, yayımlanamaz.



Yayınevi Türkiye Ofis:

Konya: Eğitim Yayınevi Tic. Ltd. Şti., Fevzi Çakmak Mah. 10721 Sok. B Blok, No: 16/B, Safakent, Karatay, Konya, Türkiye

İstanbul: Salon Yayınları, Atakent mah., Yasemen sok., No: 4/B, Ümraniye, İstanbul, Türkiye

Santral: +90 332 351 92 85

Editör hatları: +90 533 151 50 42, +90 507 151 50 43

bilgi@egitimyayinevi.com

Yayınevi Amerika Ofis: New York: Egitim Publishing Group, Inc.

P.O. Box 768/Armonk, New York, 10504-0768, United States of America

americaoffice@egitimyayinevi.com

Lojistik ve Sevkiyat Merkezi: Kitapmatik Lojistik ve Sevkiyat Merkezi, Fevzi Çakmak Mah. 10721 Sok. B Blok, No: 16/B, Safakent, Karatay, Konya, Türkiye

İnternet Satış: www.kitapmatik.com.tr

Whatsapp hattı: +90 553 950 50 37

bilgi@kitapmatik.com.tr

Kitabevi Şubesi: Eğitim Kitabevi, Şükran mah. Rampalı 121, Meram, Konya, Türkiye

Whatsapp hattı: +90 501 651 92 85

bilgi@egitimkitabevi.com

**EĞİTİM YAYINEVİ
GRUBU**

EĞİTİM
yayınevi

SALON
YAYINLARI

kitapmatik
Lojistik ve Sevkiyat Merkezi

Kitapmatik
Yayınları

EĞİTİM
kitabevi

İÇİNDEKİLER

Önsöz	IV
-------------	----

GÖRSEL İLETİŞİMDE HİBRİT ANİMASYON VE

TASARIM İLKELERİ	1
------------------------	---

Arife Şeyma Gök Çaylı

GÖRSEL ANLATILARDA KÜLTÜREL BELLEĞİN TEMSİLİ: ÇAĞDAŞ ÖRNEKLER ÜZERİNE BİR ANALİZ	28
---	----

Berna Kılıçoğlu

RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARINDA BAUHAUS TASARIM İLKELERİ: SEÇİLİ ESERLER ÜZERİNDEN BİR ANALİZ	53
---	----

Betül Tanrıkulu Karaduman

BİLGİ TASARIMINDA GÖRSEL HİKÂYE ANLATICILIĞI YÖNTEMLERİ VE İNCELEMELERİ	68
--	----

Ömer Faruk Çaylı

TÜRK ANİMASYON SİNEMASINDA SİNEMATOGRAFİK ANLATININ DÖNÜŞÜMÜ: 2010'LU YILLARDA KAMERA KULLANIMININ NİCELİKSEL ANALİZİ	79
---	----

Zeynep Özge Kalyoncu

Önsöz

Görsel iletişim bilgi, düşünce, duygu ve deneyimlerin medyalar vasıtasıyla aktarılmasıdır. Bu yönüyle gerçek dünyadan izler taşımaktadır. Aynı zamanda bir insan üretimi olduğu için onun duygu ve düşünce dünyasını da yansıtır. Barthes'ın ifadesiyle “Dünya göstergelerle doludur. ” Bu göstergelerin yorumlanması ve tekrar sunulması da tasarımcının görevi gibidir. Ortaya çıkan bütün üretimler bu görünen ve görünmeyen yorumlanması ve tekrar sunulmasıdır. Tasarım ve medya görsel iletişim tasarımı alanında birleşirler. Üretilen çalışmalar çeşitli medya mecralarıyla izleyici veya alımlayıcıya ulaşır. Görsel iletişim tasarımı bu yönüyle disiplinlerarası perspektif sunan bir yapıdır. Gelişen teknolojiler çalışma alanını hareketli ve yenilikçi kılmaktadır.

Bu kitapta yazarlar iletişim, medya ve güzel sanatlar faaliyetlerini kapsayan görsel iletişim tasarımı alanında bilimsel ve objektif bir yaklaşımla teorik ve pratik çalışmalar hazırlamışlardır. Gözlem ve analizlerle alana katkı sağlamak amaçlanmaktadır. Görsel iletişim tasarımına animasyon ve hareketli görüntü perspektifinden çalışmalarla bakıyoruz. Bununla birlikte bulunuşundan itibaren büyük itibar gören baskı ve tasarım ile bilginin görsel birer anlatıya dönüşmesi üzerine oluşturulan metinler de kitapta yer alıyor. Böylece görsel iletişim tasarımı alanına teorik ve pratik olarak iki kanatlı bir pencere gibi yaklaşıyoruz.

Bu eserin hazırlanmasına katkı sağlayan tüm yazarlarımıza, araştırma ve akademik sürece destek veren kişi ve kurumlara teşekkür ederiz. Görsel iletişim alanında çalışan akademisyenlere, araştırmacılara, lisans ve lisansüstü öğrencilerine ve konuya ilgi duyan tüm okuyuculara kaynak oluşturmasını temenni ediyoruz.

Editör

Doç. Dr. Aynur Karagöl

İstanbul 2026

GÖRSEL İLETİŞİMDE HİBRİT ANİMASYON VE TASARIM İLKELERİ

Arife Şeyma Gök Çaylı*

GİRİŞ

Görsel iletişim, bireylerin bilgi üretme, aktarma ve anlamlandırma süreçlerinde görsel göstergeler aracılığıyla kurdukları iletişim biçimlerini kapsayan disiplinlerarası bir çalışma alanıdır. Dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte bu alan yalnızca basılı ya da durağan görsel tasarım ürünleriyle sınırlı kalmamış, hareketli görüntü, etkileşimli medya, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve bilgisayar tabanlı görselleştirme gibi yeni ifade biçimlerini de içine alacak şekilde genişlemiştir.

Bu gelişimin en dikkat çekici yansımalarından biri animasyon alanında görülmektedir. Geçmişte 2B ve 3B animasyon teknikleri çoğunlukla birbirinden bağımsız üretim yöntemleri olarak değerlendirilirken, günümüzde dijital üretim teknolojilerinin sağladığı olanaklar sayesinde farklı tekniklerin aynı yapım içerisinde birlikte kullanıldığı hibrit üretim modelleri yaygınlaşmıştır. Dijital resimleme, hareketli grafik tasarımı, bilgisayar grafikleri, görsel efekt uygulamaları ve gerçek zamanlı üretim sistemleri gibi farklı disiplinlerin ortak üretim süreçlerinde buluşması, animasyonun yalnızca teknik yapısını değil, estetik karakterini ve anlatı dilini de önemli ölçüde dönüştürmüştür.

Son yıllarda *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) ve *Arcane* (2021) gibi yapımlar, hibrit animasyonun yalnızca farklı tekniklerin bir araya getirildiği bir üretim modeli olmadığını, anlatının görsel dilini yeniden tanımlayan yaratıcı bir tasarım yaklaşımı olduğunu göstermektedir. Çizgi roman estetiğinin 3B animasyonla bütünleştirilmesi, dijital resimleme tekniklerinin karakter animasyonlarıyla ortak bir görsel dünya oluşturması veya geleneksel 2B animasyonun dijital ışıklandırma sistemleriyle yeniden yorumlanması, hibrit üretimin yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda iletişimsel ve estetik bir dönüşüm yarattığını ortaya koymaktadır. Bu yapımlar, farklı üretim tekniklerinin başarılı biçimde

* Arş. Gör. Arife Şeyma GÖK ÇAYLI, İstanbul Topkapı Üniversitesi, ORCID: 0009-0001-2454-1843, arifeseymagok@topkapı.edu.tr

bütünleştirilmesinin yalnızca teknik uyumlulukla değil, görsel iletişim tasarımının temel ilkeleri doğrultusunda geliştirilen ortak bir görsel dil sayesinde mümkün olduğunu göstermektedir.

Bununla birlikte mevcut literatür incelendiğinde hibrit animasyonun çoğunlukla üretim teknolojileri, bilgisayar grafikleri, görselleştirme yöntemleri veya animasyon teknikleri ekseninde ele alındığı görülmektedir. Özellikle 2B ve 3B animasyonun entegrasyonu, stilize görüntü üretimi, zamansal süreklilik (*temporal coherence*), görüntü birleştirme (*compositing*) ve gerçek zamanlı üretim süreçleri üzerine çok sayıda çalışma bulunmasına rağmen, bu tekniklerin görsel iletişim tasarımı açısından nasıl değerlendirilebileceğine ilişkin araştırmaların sınırlı olduğu dikkat çekmektedir. Bu durum, hibrit animasyonun yalnızca teknolojik bir üretim modeli olarak ele alınmasına yol açmakta, görsel anlatının oluşumunda tasarım ilkelerinin oynadığı belirleyici rol çoğu zaman arka planda kalmaktadır.

Bu çalışmada hibrit animasyon, yalnızca farklı tekniklerin aynı projede kullanıldığı bir üretim modeli olarak incelenmek yerine katmanlı görsel yapı, çizgi ve doku kullanımı, hareket tasarımı, renk ve atmosfer, görsel hiyerarşi ile teknikler arası geçiş ve estetik süreklilik ilkeleri doğrultusunda yapılandırılan bütüncül bir görsel iletişim sistemi olarak ele alınmaktadır. Böylece hibrit animasyonun başarısının, kullanılan teknolojilerin çeşitliliğinden çok bu teknolojilerin ortak bir estetik ve anlatı dili oluşturacak biçimde tasarlanmasına bağlı olduğu savunulmaktadır.

GÖRSEL İLETİŞİM BAĞLAMINDA ANİMASYON

İnsanlık tarihi boyunca görsel imgeler, düşüncelerin, bilgilerin ve kültürel değerlerin aktarılmasında en temel iletişim araçlarından biri olmuştur. Mağara resimlerinden hiyerogliflere, el yazması kitaplardan dijital ekranlara kadar uzanan süreçte görsel ifade biçimleri yalnızca estetik üretimler olarak değil, aynı zamanda toplumsal iletişimi mümkün kılan anlam sistemleri olarak gelişmiştir. Özellikle dijital teknolojilerin yaygınlaşmasıyla birlikte görsel içeriklerin üretim ve dolaşım hızının artması, görsel iletişimi çağdaş iletişim çalışmalarının merkezi araştırma alanlarından biri hâline getirmiştir. Günümüzde bilgiye erişim büyük ölçüde görsel arayüzler üzerinden gerçekleşmekte, bireyler yazılı metinlerden çok infografikler, hareketli grafikler, animasyonlar ve dijital görüntüler aracılığıyla bilgi edinmektedir. Bu dönüşüm, görsel iletişimin

yalnızca tasarım disiplinlerinin değil, iletişim, medya, psikoloji ve bilişsel bilimlerin de ortak çalışma alanı olduğunu göstermektedir (Ware, 2021).

Görsel iletişim en genel anlamıyla bilgi, duygu ve düşüncelerin görsel öğeler aracılığıyla hedef kitleye aktarılması süreci olarak tanımlanabilir. Ancak bu tanım, görsel iletişimin çok katmanlı yapısını açıklamak için yeterli değildir. Çünkü görsel iletişim, yalnızca imge üretmez, bu imgelerin nasıl algılandığını, nasıl anlamlandırıldığını ve hangi kültürel bağlam içerisinde yorumlandığını da kapsar. Bu yönüyle görsel iletişim, biçimsel tasarım kararları ile izleyicinin bilişsel süreçleri arasında kurulan dinamik bir ilişkiyi ifade etmektedir. Görsel bir mesajın etkili olabilmesi, estetik niteliğinin yanı sıra dikkat çekebilmesine, okunabilir olmasına, anlamı açık biçimde organize edebilmesine ve hedef kitlenin önceki bilgi birikimiyle ilişki kurabilmesine bağlıdır (Arnheim, 1974)

Arnheim (1974), görsel algının pasif bir görme eylemi olmadığını, aksine zihnin aktif biçimde örgütlediği bilişsel bir süreç olduğunu belirtmektedir. Gestalt psikolojisinden hareketle geliştirilen bu yaklaşım, bireyin çevresinden aldığı görsel uyarıları benzerlik, yakınlık, devamlılık ve bütünlük gibi algısal ilkeler doğrultusunda düzenlediğini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla başarılı bir görsel tasarım, yalnızca estetik olarak nitelikli görünen bir kompozisyon oluşturmayı değil, izleyicinin dikkatini yönlendiren, bilgiyi öncelik sırasına göre organize eden ve algıyı destekleyen bir yapı kurmayı amaçlamaktadır. Ware (2021) de benzer şekilde, insan görme sisteminin belirli görsel özelliklere diğerlerinden daha hızlı tepki verdiğini ifade ederek renk, kontrast, hareket, yön ve mekânsal ilişkilerin bilgi aktarımındaki önemini vurgulamaktadır. Bu değerlendirmeler, görsel iletişimin insan algısını temel alan bilimsel bir tasarım süreci olduğunu göstermektedir.

Görsel iletişimin anlam üretme süreci, görsel anlatı (*visual narrative*) kavramıyla daha kapsamlı biçimde açıklanabilmektedir. Görsel anlatı, olayların, karakterlerin, duyguların veya soyut düşüncelerin görsel düzenlemeler aracılığıyla zamansal ve mekânsal bir bütünlük içerisinde aktarılmasıdır. Yazılı anlatıdan farklı olarak görsel anlatıda anlam, yalnızca metin aracılığıyla aktarılmaz. Anlam, karakter tasarımı, renk kullanımı, kadraj, kompozisyon, ışık, hareket ve sembolik göstergelerin birlikte oluşturduğu görsel yapı üzerinden kurulur. Bu nedenle görsel anlatı, izleyicinin yalnızca gördüğü nesneleri değil, bu nesneler arasındaki

ilişkileri, ritmi ve görsel sürekliliği de yorumlamasını gerektiren çok katmanlı bir anlamlandırma sürecidir (Sturken ve Cartwright, 2018).

Görsel anlatının temel özelliklerinden biri, izleyicinin dikkatini belirli bir akış doğrultusunda yönlendirebilmesidir. Bu akış, kompozisyonun düzenlenişi, ışığın kullanımı, renk kontrastları, odak noktalarının oluşturulması ve görsel hiyerarşinin kurulmasıyla sağlanmaktadır. Özellikle dijital medya ortamlarında görsel anlatı, durağan imgelerin ötesine geçerek hareket, ses ve etkileşim gibi yeni iletişim katmanları kazanmıştır. Böylece anlatının zamansal boyutu güçlenmiş, izleyici yalnızca bir görüntüyü inceleyen pasif bir gözlemci olmaktan çıkıp, görsel deneyimin aktif bir katılımcısı hâline gelmiştir. Özellikle hareket unsurunun görsel anlatıya dâhil olması, zamanın tasarımın aktif bir bileşeni hâline gelmesini sağlamış, ritim, tempo ve geçişler de anlam üretiminin ayrılmaz parçaları olarak önem kazanmıştır. Böylece görsel iletişim yalnızca "ne gösterildiği" ile değil, "nasıl gösterildiği" ve "hangi zamanlama ile sunulduğu" üzerinden de değerlendirilmeye başlanmıştır.

Bu bağlamda animasyon, görsel iletişim ile görsel anlatının en kapsamlı biçimde bütünleştiği disiplinlerden biri olarak öne çıkmaktadır. Çizgi, renk, biçim ve kompozisyon gibi temel görsel tasarım elemanlarını hareket ve zaman boyutuyla birleştiren animasyon, izleyicinin dikkatini yönlendiren, duygusal etki oluşturan ve karmaşık bilgileri görsel olarak yapılandıran güçlü bir iletişim ortamı sunmaktadır. Dolayısıyla animasyonu yalnızca hareket eden görüntüler üreten teknik bir süreç olarak değerlendirmek yeterli değildir. Animasyon, görsel iletişim ilkelerini zamansal anlatıyla bütünleştiren özgün bir tasarım dili geliştirmekte ve çağdaş dijital iletişim ortamlarında bu dil giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Bu nedenle animasyonun görsel iletişim içerisindeki konumunun incelenmesi, hibrit animasyonun ortaya çıkışını ve yeni anlatım olanaklarını anlamak açısından temel bir kuramsal çerçeve oluşturmaktadır.

Animasyon, hareketin tasarımın temel bileşeni hâline geldiği, zamanın ise anlatının ayrılmaz bir parçası olarak kullanıldığı özgün bir görsel iletişim ortamı sunmaktadır. Durağan görsellerin belirli bir anı temsil ettiği geleneksel iletişim biçimlerinden farklı olarak animasyon, görüntüleri zamansal bir akış içerisinde düzenleyerek izleyicinin dikkatini yönlendirebilmekte, olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkilerini görünür kılabilen ve soyut kavramları görsel olarak somutlaştırabilmektedir. Bu

yönüyle animasyon yalnızca hareket eden imgeler üretmez, görsel mesajın nasıl yapılandırılacağını, hangi sırayla sunulacağını ve izleyici tarafından nasıl deneyimleneceğini belirleyen kapsamlı bir iletişim sistemi oluşturur (Furniss, 2016).

Görsel iletişimde mesajın etkili olabilmesi, tasarım öğelerinin anlamlı bir bütün oluşturacak şekilde organize edilmesine bağlıdır. Animasyon bu organizasyonu yalnızca çizgi, renk, biçim ve kompozisyon aracılığıyla gerçekleştirmez. Hareket, ritim, süre ve geçişler gibi zamansal bileşenlerle de destekler. Böylece izleyicinin dikkatinin hangi noktaya yönlendirileceği, bilginin hangi sırayla sunulacağı ve anlatının hangi duygusal yoğunlukta ilerleyeceği tasarımcı tarafından kontrol edilebilmektedir. Thomas ve Johnston'un (1981) ortaya koyduğu animasyon ilkeleri de aslında yalnızca hareketin gerçekçi görünmesini sağlamayı değil, hareket aracılığıyla izleyiciyle daha etkili bir iletişim kurulmasını amaçlamaktadır. Beklenti (*anticipation*), zamanlama (*timing*), ikincil hareket (*secondary action*) ve vurgu (*staging*) gibi ilkeler, izleyicinin dikkatini yönlendiren ve anlatının okunabilirliğini artıran görsel iletişim araçları olarak değerlendirilebilir.

Animasyonu diğer görsel iletişim ortamlarından ayıran temel özelliklerden biri, zamanın tasarımın aktif bir bileşeni hâline gelmesidir. Grafik tasarım, fotoğraf veya illüstrasyonda görsel mesaj tek bir görüntü içerisinde aktarılırken, animasyonda anlam ardışık görüntüler aracılığıyla inşa edilmektedir. Bu durum izleyicinin yalnızca tek bir kareyi değil, kareler arasındaki ilişkiyi de yorumlamasını gerektirir. Wells (1998), animasyonun bu özelliğini onun kendine özgü anlatım diliyle ilişkilendirerek, animasyonun gerçekliği yeniden üretmek yerine yeniden yorumlayan bir ifade biçimi olduğunu belirtmektedir. Yazara göre animasyon, fiziksel dünyanın kurallarına bağlı kalmadan metaforlar, semboller, deformasyonlar ve stilizasyonlar aracılığıyla görsel iletişimi zenginleştirebilmektedir. Böylece animasyon, yalnızca gördüğünü temsil eden bir araç olmaktan çıkarak, görünmeyeni görünür kılan yaratıcı bir anlatım ortamına dönüşmektedir.

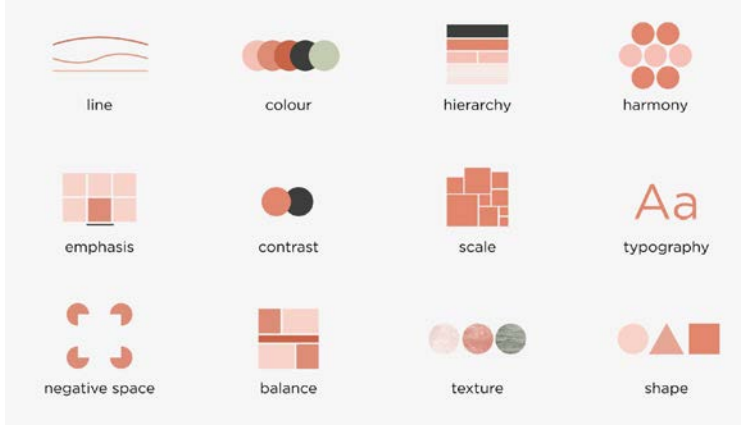
Animasyonun iletişim gücü, yalnızca hareket üretmesinden değil, hareketi anlam üretiminin bir parçası hâline getirebilmesinden kaynaklanmaktadır. Hareket, dikkat çekme, odak oluşturma, duygusal etki yaratma ve anlatı ritmini belirleme gibi birçok iletişim işlevi üstlenmektedir. Özellikle bilişsel psikoloji ve çoklu ortam öğrenmesi

üzerine yapılan çalışmalar, uygun biçimde tasarlanmış animasyonların karmaşık bilgilerin anlaşılmasını kolaylaştırabildiğini göstermektedir. Tversky, Morrison ve Bétrancourt (2002), animasyonun öğrenmeye otomatik olarak katkı sağlamadığını, ancak hareketin bilgi yapısıyla uyumlu biçimde tasarlanması durumunda zihinsel model oluşturmaya desteklediğini belirtmektedir.

Animasyonun görsel iletişimde üstlendiği bir diğer önemli işlev ise soyut kavramları görünür hâle getirebilmesidir. Hareket, dönüşüm ve zamansal değişim gerektiren süreçler, durağan görsellerle açıklanması güç olan bilimsel, teknolojik veya kavramsal bilgilerin daha anlaşılır biçimde sunulmasını mümkün kılmaktadır. Bu nedenle animasyon günümüzde yalnızca sinema ve televizyon yapımlarında değil, eğitim materyallerinde, veri görselleştirmelerinde, tıbbi simülasyonlarda, kullanıcı deneyimi tasarımı, reklamcılıkta ve dijital medya uygulamalarında yaygın olarak kullanılmaktadır. Özellikle hareketli grafik tasarımın gelişmesiyle birlikte animasyon, bilgi tasarımı ve görsel iletişim arasında güçlü bir köprü kurmuş, hareket, bilginin okunabilirliğini artıran temel tasarım bileşenlerinden biri hâline gelmiştir (Krasner, 2013).

Dijital medya ortamlarının gelişmesi, animasyonun görsel dilini de dönüştürmüştür. Bilgisayar destekli üretim teknikleri sayesinde geleneksel 2B animasyon ile 3B modelleme, dijital resimleme, görsel efekt, hareketli grafik ve gerçek zamanlı görüntüleme teknolojileri aynı yapım içerisinde birlikte kullanılabilir. Bu gelişmeler, animasyonun görsel iletişim içerisindeki konumunun yeniden değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır. Artık animasyonu yalnızca hareketli görüntüler üreten bir teknik olarak tanımlamak yeterli değildir. Güncel üretim pratikleri, animasyonun farklı görsel üretim tekniklerini ortak bir anlatı dili içerisinde bütünleştiren kapsamlı bir tasarım yaklaşımı hâline geldiğini göstermektedir. Bu dönüşümün en belirgin yansıması ise, farklı üretim tekniklerinin estetik ve iletişimsel bir bütünlük içerisinde bir araya getirildiği hibrit animasyon anlayışıdır. Dolayısıyla hibrit animasyonun ortaya çıkışı yalnızca teknolojik bir gelişme olmaktan çıkıp, animasyonun görsel iletişim dili içerisinde yaşadığı kavramsal dönüşümün doğal bir sonucu olarak değerlendirilebilir.

Görsel iletişimin temelini oluşturan çizgi, biçim, renk, denge ve ritim gibi elemanları tek başlarına değil, aralarındaki ilişkiler sayesinde anlam kazanmaktadır (Şekil 1).



Şekil 1. Görsel İletişim Tasarımı Elementleri (2017)

Animasyon bu ilişkileri zaman boyutuna taşıyarak durağan tasarım anlayışını genişletmekte ve görsel iletişimi yalnızca boyuttan çıkarıp aynı zamanda zamansal bir deneyime dönüştürmektedir. Böylece izleyici, yalnızca tek bir görüntüyü değerlendirmek yerine, görüntüler arasında kurulan sürekliliği, dönüşümü ve hareketi de anlamlandırma sürecine dâhil etmektedir.

Günümüz animasyon yapımlarında izleyicinin algıladığı görsel bütünlük, çoğu zaman kullanılan tekniğin kendisinden çok, farklı tekniklerin ortak bir tasarım dili içerisinde nasıl bir araya getirildiğiyle ilişkilidir. 2B çizim estetiğinin 3B mekân kurgusuyla bütünleşmesi, dijital fırça dokularının bilgisayar üretimi modeller üzerinde kullanılması ya da hareketli grafik yaklaşımlarının sinematografik anlatıyla birleşmesi, çağdaş animasyonun karakteristik özelliklerinden biri hâline gelmiştir. Dolayısıyla günümüzde animasyonun görsel iletişim gücü, farklı görsel ifade biçimlerini ortak bir estetik yapı içerisinde bütünleştirebilme yeteneğinden kaynaklanmaktadır.

Dijital teknolojilerde yaşanan gelişmeler, yakın tarihte görsel iletişim disiplininin üretim biçimlerini, anlatı yapısını ve estetik anlayışını önemli ölçüde dönüştürmüştür. Bilgisayar destekli tasarım araçlarının yaygınlaşması, yüksek işlem gücüne sahip yazılımların geliştirilmesi ve dijital üretim süreçlerinin giderek erişilebilir hâle gelmesi, yalnızca tasarımcıların kullandığı araçları değiştirmemiş, aynı zamanda görsel anlatının nasıl kurulduğunu da yeniden şekillendirmiştir. Dijital teknolojilerin sağladığı esneklik, animasyonda estetik çeşitliliğin artmasını da beraberinde getirmiştir. Geleneksel 2B animasyonun çizgisel anlatımı

ile 3B bilgisayar animasyonunun mekânsal derinliği aynı sahnede birlikte kullanılabilir hâle gelmiş, dijital boya dokuları, el çizimi efektler, fotografik yüzeyler ve sinematografik ışıklandırma teknikleri ortak bir görsel kompozisyon içerisinde bütünleşmeye başlamıştır (Şekil 2).



Şekil 2. 3B modeller üzerine 2B görsel öğelerin eklenmesi örneği: *The Mitchells vs. the Machines* Filmi (2021)

Böylece animasyon yapımları, tek bir estetik anlayışın temsilcisi olmaktan uzaklaşarak farklı görsel ifade biçimlerinin bilinçli biçimde bir araya getirildiği çok katmanlı tasarım sistemlerine dönüşmüştür. Bu durum, animasyonda görsel bütünlüğün artık kullanılan teknikten çok, teknikler arasındaki estetik uyuma bağlı olduğunu göstermektedir.

Benzer biçimde hareketli grafik tasarımın gelişimi de animasyonun görsel iletişim anlayışını önemli ölçüde etkilemiştir. Grafik tasarımın bilgi düzenleme yaklaşımı ile animasyonun hareket odaklı anlatım dili arasında kurulan ilişki, hareketin yalnızca karakter animasyonunda değil, tipografi, bilgi görselleştirme, kullanıcı arayüzü ve dijital deneyim tasarımında da temel bir iletişim bileşeni olarak kullanılmasını sağlamıştır. Krasner'e (2013) göre hareketli grafik tasarım, zamanın grafik tasarımın aktif bir tasarım değişkeni hâline gelmesini sağlayarak görsel iletişim alanını genişletmiştir. Bu yaklaşım, animasyonun yalnızca karakter hareketlerinden oluşan bir üretim alanı olmadığı; hareketin tüm görsel tasarım bileşenlerini kapsayan iletişimsel bir araç hâline geldiğini göstermektedir.

Bu bağlamda dijital dönüşüm, hibrit animasyon yaklaşımının ortaya çıkmasını hazırlayan en önemli dinamiklerden biri olarak değerlendirilebilir. Ancak hibrit animasyon, yalnızca farklı üretim tekniklerinin aynı projede kullanılması anlamına gelmemektedir. Asıl belirleyici unsur, bu tekniklerin görsel iletişim ilkeleri doğrultusunda tutarlı bir anlatı dili oluşturacak biçimde bütünleştirilmesidir. Dolayısıyla

hibrit animasyon, teknolojik gelişmelerin doğal bir sonucu olmasının yanı sıra, animasyonun görsel iletişim anlayışında yaşanan dönüşümün de bir yansımasıdır.

HİBRİT ANİMASYON

Dijital teknolojilerin gelişimi, animasyon üretim süreçlerinde yalnızca teknik olanakların artmasına değil, aynı zamanda anlatı biçimlerinin ve estetik yaklaşımların yeniden şekillenmesine de zemin hazırlamıştır. Özellikle bilgisayar tabanlı üretim teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla birlikte 2B ve 3B animasyon teknikleri arasındaki sınırlar giderek belirsizleşmiş, dijital resimleme, hareketli grafik tasarım, görsel efekt uygulamaları, oyun motorları ve gerçek zamanlı üretim sistemleri aynı yapım içerisinde birlikte kullanılmaya başlanmıştır. Bu gelişmeler, animasyonu belirli teknik kategoriler üzerinden tanımlayan geleneksel yaklaşımların yetersiz kalmasına neden olmuş ve farklı üretim yöntemlerini ortak bir estetik anlayış doğrultusunda bütünleştiren yeni üretim modellerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Animasyon alanındaki bu dönüşüm, literatürde sıklıkla hibrit animasyon (*hybrid animation*) kavramı çerçevesinde ele alınmaktadır. En genel anlamıyla hibrit animasyon, farklı animasyon tekniklerinin, görsel üretim yöntemlerinin veya medya biçimlerinin aynı anlatı içerisinde bütünleşik biçimde kullanıldığı üretim yaklaşımını ifade etmektedir (Şekil 3).



Şekil.3 1914-2022 yılları arasında Live Action+ Animasyon Hibrit Filmlere Örnekler

Günümüzde hibrit animasyon, çoğunlukla 3B nesnelere 2B bir görünüm kazandırılması ya da bu iki yaklaşımın doğrudan bir araya getirilmesiyle üretilmektedir (Kivistö, 2019). Bununla birlikte kavram yalnızca tekniklerin birlikte kullanılmasını tanımlayan bir üretim modeli olarak değerlendirilmemektedir. O'Hailey (2015), hibrit animasyonu geleneksel ve dijital animasyon yöntemlerinin birbirini tamamlayacak

biçimde kullanıldığı yaratıcı bir üretim süreci olarak tanımlarken, bu yaklaşımın sanatçıya teknik sınırlamaların ötesinde yeni anlatım olanakları sunduğunu vurgulamaktadır. Bu değerlendirmeler, hibrit animasyonun yalnızca teknolojik bir gelişmenin sonucu değil, animasyon estetiğinde yaşanan dönüşümün de önemli bir göstergesi olduğunu ortaya koymaktadır.

Hibrit animasyonun gelişiminde dijital medyanın dönüştürücü etkisi belirleyici bir rol oynamaktadır. Manovich'e (2001) göre yeni medya ortamlarının en temel özelliklerinden biri, daha önce birbirinden bağımsız olarak değerlendirilen medya biçimlerini ortak bir sayısal üretim sistemi içerisinde bir araya getirebilmesidir. Sayısallaştırma, modülerlik ve değişkenlik gibi yeni medya ilkeleri, animasyon üretim süreçlerini de doğrudan etkileyerek farklı tekniklerin aynı proje içerisinde birlikte kullanılmasını mümkün kılmıştır. Böylece 2B çizim teknikleri 3B mekânsal düzenlemelerle, dijital boya dokuları fiziksel malzeme etkileriyle, hareketli grafik tasarım ise sinematografik anlatımla bütünleşebilen esnek bir üretim yapısına kavuşmuştur. Günümüzde hibrit animasyonun teknik altyapısını oluşturan bu yaklaşım, çağdaş animasyon üretimlerinin büyük bölümünde gözlemlenebilen ortak bir üretim mantığına dönüşmüştür.

Öte yandan hibrit animasyonun yalnızca üretim teknolojileri üzerinden açıklanması kavramın kapsamını sınırlandırmaktadır. Paul Wells (1998), animasyonu teknik bir süreçten çok kendine özgü anlatım dili bulunan bir sanat formu olarak değerlendirmekte, animasyonun gücünün gerçekliği yeniden üretmesinden değil, yeniden yorumlayabilmesinden kaynaklandığını belirtmektedir. Hibrit animasyonun, farklı tekniklerin rastlantısal biçimde bir araya getirilmesinden ziyade, farklı estetik dillerin ortak bir anlatı amacı doğrultusunda bütünleştirildiği tasarım yaklaşımı olduğu anlaşılmaktadır.

Son yıllarda özellikle dijital platformlar için üretilen animasyon filmleri ve dizileri, hibrit animasyon anlayışının ulaştığı estetik çeşitliliği açık biçimde ortaya koymaktadır. 2B çizgi estetiğinin 3B karakter animasyonu ile bütünleştiği yapımlar, elle boyanmış gibi görünen yüzey dokularının bilgisayar üretimi modeller üzerinde kullanıldığı görsel yaklaşımlar ve hareketli grafik tasarım ilkelerinin sinematografik anlatıya entegre edildiği sahneler, çağdaş animasyonun karakteristik özellikleri hâline gelmiştir (Şekil 4). Bu yapımlarda dikkat çeken unsur, farklı

tekniklerin aynı sahnede bulunması değil, izleyici tarafından tek ve tutarlı bir görsel dünya olarak algılanmasını sağlayan tasarım bütünlüğüdür. Dolayısıyla hibrit animasyonun başarısı, teknik çeşitlilikten çok bu çeşitliliğin ortak bir görsel iletişim sistemi içerisinde anlamlı biçimde örgütlenmesine bağlıdır.



Şekil 4. Klaus (2019) Animasyonunda 3B modelleme ve 2B illüstrasyonun birleşimi ile oluşturulan hibrit kare (2020)

Literatürde hibrit animasyon üzerine yapılan çalışmaların önemli bir bölümü üretim süreçleri, yazılım teknolojileri veya estetik yaklaşımlar üzerine odaklanmaktadır. Buna karşın hibrit animasyonun görsel iletişim tasarımı açısından hangi ilkeler doğrultusunda yapıldığına ilişkin çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Oysa çizgi, renk, doku, hareket, mekânsal organizasyon, katmanlı yapı ve görsel hiyerarşi gibi temel tasarım bileşenleri, farklı tekniklerin estetik bütünlük içerisinde algılanabilmesini sağlayan temel iletişim araçlarıdır.

Yeni medya kuramı, bu dönüşümün anlaşılmasında önemli bir kuramsal çerçeve sunmaktadır. Sayısal ortama aktarılan görüntü, ses, tipografi ve hareket verileri aynı yazılım ekosistemi içerisinde birlikte işlenebilmekte, böylece üretim sürecinde teknik ayrımların yerini tasarım kararları almaktadır. Bu bağlamda hibrit animasyon dijital medyanın sağladığı ortak üretim altyapısı üzerinde gelişen yeni bir tasarım yaklaşımı olarak değerlendirilebilir.

Dijital medya ortamlarının sunduğu bu bütünleşik yapı, animasyon üretiminde disiplinlerarası çalışma modellerini de yaygınlaştırmıştır. Güncel animasyon projelerinde karakter tasarımı, çevre tasarımı, sinematografi, tipografi, kullanıcı deneyimi, hareketli grafik ve görsel efekt süreçleri birbirinden bağımsız ilerleyen aşamalar olmaktan çıkmış, ortak bir yaratıcı süreç içerisinde birbirini besleyen üretim alanlarına

dönüşmüştür. Böylece animasyon üretimi yalnızca animatörlerin değil, illüstratörlerin, grafik tasarımcıların, oyun geliştiricilerin, kullanıcı deneyimi tasarımcılarının ve yazılım geliştiricilerinin katkı sunduğu çok disiplinli bir tasarım pratiği hâline gelmiştir. Barış Atiker (2012), dijital tasarım eğitimi değerlendirdiği çalışmasında hibrit medya kavramını, farklı tasarım disiplinlerinin birbirini dönüştürdüğü üretim ortamları üzerinden açıklamaktadır. Yazara göre dijitalleşme, grafik tasarım, hareketli görüntü, fotoğraf ve etkileşim tasarımı arasındaki geleneksel sınırları büyük ölçüde ortadan kaldırmış, tasarımcıların farklı medya biçimlerini tek bir yaratıcı süreç içerisinde birlikte kullanabilmelerine olanak sağlamıştır.

Benzer şekilde son yıllarda hareketli grafik tasarım alanında yürütülen çalışmalar, hibrit üretimin estetik ve iletişimsel potansiyeline dikkat çekmektedir. Duran ve Pektaş Turgut (2026), hibrit görüntü estetiğini analog ve dijital üretim biçimlerinin bir araya gelmesiyle oluşan yeni bir tasarım yaklaşımı olarak değerlendirmekte, bu yaklaşımın hareket aracılığıyla farklı görsel katmanları ortak bir anlatı içerisinde bütünleştirdiğini ifade etmektedir. Araştırmacılar, hibrit estetiğin yalnızca görsel çeşitlilik sağlamadığını, aynı zamanda izleyicinin dikkatini yönlendiren, anlatının ritmini güçlendiren ve iletişim etkisini artıran yeni tasarım olanakları sunduğunu vurgulamaktadır. Bu değerlendirme, hibrit animasyonun teknik entegrasyonun ötesinde görsel iletişim açısından da değerlendirilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır.

HİBRİT ANİMASYONDA GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI İLKELERİ

Dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte 2B ve 3B animasyon, dijital resimleme, hareketli grafik tasarım, görsel efekt uygulamaları ve gerçek zamanlı üretim sistemleri arasındaki sınırlar büyük ölçüde ortadan kalkmıştır. Ancak farklı tekniklerin aynı üretim sürecinde kullanılabilmesi, tek başına başarılı bir hibrit animasyon üretimi için yeterli değildir. Asıl belirleyici unsur, bu tekniklerin izleyici tarafından bütüncül, tutarlı ve anlamlı bir görsel dünya olarak algılanmasını sağlayan tasarım kararlarıdır.

Görsel iletişim tasarımı, mesajın hedef kitleye etkili biçimde aktarılabilmesi için görsel öğelerin belirli ilkeler doğrultusunda düzenlenmesini esas almaktadır. Çizgi, biçim, renk, doku, kompozisyon, hareket ve görsel hiyerarşi gibi temel tasarım bileşenleri, tek başlarına anlam üretmekten ziyade aralarındaki ilişkiler sayesinde iletişimsel bir

değer kazanmaktadır (Arnheim, 1974). Animasyon söz konusu olduğunda ise bu ilişkilere zaman, ritim ve hareket gibi dinamik bileşenler de eklenmekte, böylece görsel iletişim yalnızca mekânsal değil, zamansal bir tasarım problemine dönüşmektedir (Thomas & Johnston, 1981). Hibrit animasyonda ise bu yapı daha da karmaşık bir hâl almakta, farklı üretim teknikleri, farklı estetik yaklaşımlar ve farklı görsel katmanların ortak bir anlatı sistemi içerisinde uyumlu biçimde çalışması gerekmektedir.

Katmanlı Görsel Yapı

Katman (layer) kavramı, dijital görsel üretim süreçlerinde çoğunlukla teknik bir organizasyon yöntemi olarak ele alınmaktadır. Grafik tasarım, dijital resimleme, hareketli grafik ve animasyon yazılımlarında katmanlar; farklı görsel öğelerin birbirinden bağımsız olarak düzenlenmesini, değiştirilmesini ve bir araya getirilmesini sağlayan üretim bileşenleri olarak tanımlanmaktadır. Ancak hibrit animasyon bağlamında katman kavramı yalnızca üretim sürecini kolaylaştıran teknik bir araç olarak değerlendirilmemelidir. Farklı görsel öğelerin, estetik yaklaşımların ve üretim tekniklerinin aynı anlatı içerisinde bütünleşmesini sağlayan katmanlı yapı, hibrit animasyonun görsel iletişim gücünü belirleyen temel tasarım ilkelerinden biridir. Bu nedenle katmanlar, izleyicinin görüntüyü nasıl algıladığını ve nasıl anlamlandırdığını da doğrudan etkileyen bir tasarım bileşeni olarak ele alınmalıdır.

Görsel iletişim açısından katmanlı yapı, bilginin görsel düzlem üzerinde belirli bir düzen içerisinde örgütlenmesini sağlayan mekânsal bir organizasyon sistemidir. Ware (2021), insan görme sisteminin derinlik ipuçları, örtüşme, ölçek farklılıkları ve mekânsal konumlandırma gibi görsel göstergeler aracılığıyla 3B bir algı oluşturduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda katmanlı yapı, yalnızca derinlik etkisi oluşturan estetik bir olmamakla beraber, izleyicinin dikkatini yönlendiren, görsel öncelikleri belirleyen ve anlatının okunabilirliğini artıran iletişimsel bir düzenleme biçimidir (Şekil 5).



Şekil 5. Animasyonda katmanların oluşturduğu paralaks efektinin görünümü (2026)

Katmanlı organizasyonun animasyondaki tarihsel gelişimi, dijital üretim teknolojilerinden çok önceye uzanmaktadır. Özellikle geleneksel animasyonda kullanılan *multiplane* kamera sistemi, ön plan, orta plan ve arka planın fiziksel olarak farklı düzlemlerde konumlandırılmasıyla sahneye derinlik kazandırmayı amaçlamıştır. Kamera hareketi sırasında katmanların farklı hızlarda hareket etmesiyle elde edilen paralaks etkisi, izleyicide mekânsal süreklilik hissini güçlendirmiş ve anlatının görsel inandırıcılığını artırmıştır. Dijital üretim süreçlerinde fiziksel katmanların yerini sayısal katman sistemleri almış olsa da bu yaklaşımın temel amacı değişmemiştir.

Katmanlı yapının hibrit animasyondaki önemi, farklı üretim tekniklerinin aynı görsel sistem içerisinde bütünleştirilmesini mümkün kılmasından kaynaklanmaktadır. 2B çizimlerin 3B mekânlarla, dijital boya dokularının bilgisayar üretimi modellerle ya da hareketli grafik öğelerinin karakter animasyonlarıyla birlikte kullanılabilmesi, yalnızca teknik uyumlulukla açıklanabilecek bir durum değildir. Bu üretim anlayışında her katman, yalnızca kendi estetik özelliklerini taşımakla kalmaz, diğer katmanlarla kurduğu ilişki aracılığıyla ortak bir görsel anlam üretir. Dolayısıyla hibrit animasyonda katmanlar, birbirinden bağımsız görüntülerin üst üste yerleştirilmesinden çok, bütüncül bir görsel anlatının birbirini tamamlayan bileşenleri olarak işlev görmektedir.

Lamarre (2009), animasyonda katmanlı organizasyonu yalnızca perspektif oluşturan teknik bir sistem olarak değil, hareket ile mekân arasındaki ilişkinin yeniden kurgulanmasını sağlayan estetik bir yapı olarak değerlendirmektedir. Yazara göre animasyonun hareket mantığı, sinemadaki tek bakış noktasına dayalı perspektif anlayışından farklı olarak katmanlar arasında kurulan ilişkiler üzerinden işlemektedir. Özellikle Japon animasyonunda görülen çok katmanlı görüntü organizasyonu, yüzey estetiği ile derinlik algısını aynı anda kullanarak kendine özgü bir görsel deneyim oluşturmaktadır. Katmanlı yapı, hibrit animasyonda görsel hiyerarşinin oluşturulmasında da belirleyici bir role sahiptir. İzleyicinin ilk olarak hangi görsel öğeyi fark edeceği, hangi katmanın dikkat odağı olacağı ve görsel bilginin hangi sırayla okunacağı büyük ölçüde katmanlar arasındaki ilişkiye bağlıdır. Renk kontrastları, hareket yoğunluğu, ölçek farklılıkları ve odak düzlemleri gibi tasarım kararları, katmanlar arasındaki öncelik ilişkisini belirleyerek izleyicinin bakışını yönlendirmektedir.

Çağdaş hibrit animasyon yapımlarında katmanlı yapı, fiziksel derinlik oluşturma ötesinde estetik çeşitliliğin yönetilmesini sağlayan bir tasarım stratejisine dönüşmüştür. Elle boyanmış gibi görünen arka planların stilize karakterlerle, 3B çevrelerin 2B efektlerle veya hareketli grafik öğelerinin sinematografik görüntülerle birlikte kullanıldığı yapımlarda izleyicinin parçalı bir görüntü yerine bütüncül bir görsel dünya algılayabilmesi, katmanların tasarım açısından tutarlı biçimde organize edilmesine bağlıdır.

Sonuç olarak katmanlı görsel yapı, hibrit animasyonda yalnızca teknik üretim süreçlerini düzenleyen bir sistem değildir. Aksine, mekânsal algının oluşturulmasını, görsel hiyerarşinin kurulmasını, estetik bütünlüğün korunmasını ve anlatının okunabilirliğini sağlayan temel bir görsel iletişim ilkesidir. Hibrit animasyonda farklı tekniklerin başarılı biçimde bütünleşebilmesi, katmanların birbirinden bağımsız olarak tasarlanmasına değil, ortak bir görsel iletişim stratejisi doğrultusunda ilişkilendirilmesine bağlıdır. Bu nedenle katmanlı yapı, hibrit animasyonun estetik karakterini belirleyen teknik bir çözüm olmanın ötesinde, izleyicinin görsel deneyimini yapılandıran temel tasarım prensiplerinden biri olarak değerlendirilmelidir.

Çizgi ve Doku Kullanımı

Çizgi ve doku, görsel iletişim tasarımının en temel ifade araçları arasında yer almakla birlikte, hibrit animasyonda yalnızca biçim oluşturan estetik unsurlar olarak değerlendirilmemelidir. Farklı üretim tekniklerinin aynı anlatı içerisinde bir araya geldiği hibrit animasyon yapılarında çizgi ve doku, görsel bütünlüğün sağlanmasında, estetik kimliğin oluşturulmasında ve izleyici algısının yönlendirilmesinde belirleyici rol üstlenmektedir. Özellikle 2B ve 3B üretim tekniklerinin birlikte kullanıldığı çağdaş animasyonlarda, farklı tekniklerin tek bir görsel dünyaya aitmiş gibi algılanabilmesi büyük ölçüde çizgi karakteri ve yüzey dokularının tasarım sürecindeki tutarlılığına bağlıdır.

Arnheim (1974), çizgiyi yalnızca nesnelerin sınırlarını belirleyen bir biçimlendirme aracı olarak değil, yön, hareket ve görsel gerilim oluşturan temel bir algısal unsur olarak değerlendirmektedir. Animasyonda çizgi, bu temel işlevlerine ek olarak hareketin sürekliliğini destekleyen dinamik bir yapı kazanır. Karakter hareketleri, çevresel öğeler ve görsel efektler arasındaki biçimsel uyum, yalnızca hareket tasarımıyla değil, bu hareketi taşıyan çizgisel dilin tutarlılığıyla da ilişkilidir. Dolayısıyla hibrit

animasyonda çizgi, teknik farklılıkları görünmez kılan ortak bir görsel ifade sistemi olarak işlev görmektedir.

Hibrit animasyonun karakteristik özelliklerinden biri, farklı çizim estetiklerinin aynı yapım içerisinde birlikte kullanılabilmesidir. El çizimi karakterler, dijital vektörel grafikler, 3B modeller ve hareketli grafik öğeleri aynı sahnede yer alabilmektedir. Ancak bu çeşitlilik, çizgisel dilde ortak bir yaklaşım oluşturulamadığında görsel parçalanmaya neden olabilmektedir. Çizgi kalınlığı, kontur karakteri, kıvrım yapısı, stilizasyon düzeyi ve ritmik tekrarlar gibi biçimsel özelliklerin belirli bir tasarım anlayışı doğrultusunda düzenlenmesi, farklı tekniklerle üretilen görüntülerin tek bir estetik kimlik altında birleşmesini sağlamaktadır. Bu nedenle hibrit animasyonda çizgi, yalnızca biçimi tanımlayan bir öge değil, üretim teknikleri arasında görsel süreklilik kuran temel tasarım araçlarından biridir (Şekil 6).



Şekil 6. Spider-Man Into The Spider-Verse filminden çizgi ve doku kullanımı örneği (2026)

Benzer şekilde doku da hibrit animasyonun estetik karakterini belirleyen önemli bileşenlerden biridir. Görsel iletişim açısından doku, yüzey özelliklerinin gerçek ya da algısal olarak hissedilmesini sağlayan bir tasarım unsurudur. Gerçek dokular fiziksel malzemenin özelliklerini yansıtırken, görsel dokular çizim, renk ve ışık kullanımıyla oluşturulan yüzey etkilerini ifade etmektedir (Lupton ve Phillips, 2015). Dijital animasyonda ise doku, yalnızca malzeme gerçekliğini simüle etmek amacıyla kullanılmamakta; anlatının atmosferini güçlendiren, stilizasyonu destekleyen ve görsel kimliği tanımlayan estetik bir araç olarak değerlendirilmektedir.

Çağdaş hibrit animasyon yapımlarında dokunun kullanımı, fotogerçekçiliğin ötesine geçen yeni estetik yaklaşımların gelişmesini

sağlamıştır. 3B modeller üzerine uygulanan fırça izleri, kâğıt dokuları, suluboya etkileri veya baskı tekniklerini çağrıştıran yüzeyler, dijital görüntüye el yapımı bir karakter kazandırmaktadır. Böylece bilgisayar üretimi modellerin mekanik görünümü yumuşatılarak 2B illüstrasyon estetiği ile 3B hacim algısı arasında görsel bir denge kurulmaktadır. Furniss (2016), dijital animasyonda stilizasyonun giderek önem kazandığını ve yüzey tasarımının yapımların ayırt edici estetik kimliğini oluşturan temel unsurlardan biri hâline geldiğini belirtmektedir. Bu değerlendirme, dokunun hibrit animasyonda yalnızca yüzey kaplaması olarak değil, görsel anlatının anlam üretim sürecine katkı sağlayan bir iletişim bileşeni olarak ele alınması gerektiğini göstermektedir.

Çizgi ve doku arasındaki ilişki, hibrit animasyonda estetik bütünlüğün kurulmasında belirleyici bir rol üstlenmektedir. Aynı çizgisel karaktere sahip ancak farklı doku özellikleri taşıyan yüzeyler arasında kurulacak denge, sahnenin görsel çeşitliliğini artırırken bütünlüğünü koruyabilmektedir. Benzer biçimde ortak doku anlayışıyla desteklenen farklı çizim teknikleri de izleyici tarafından aynı görsel evrenin parçaları olarak algılanabilmektedir. Bu durum, çizgi ile dokunun birbirinden bağımsız tasarım öğeleri olmadığını, aksine birlikte çalışan ve birbirini tamamlayan görsel iletişim araçları olduğunu göstermektedir.

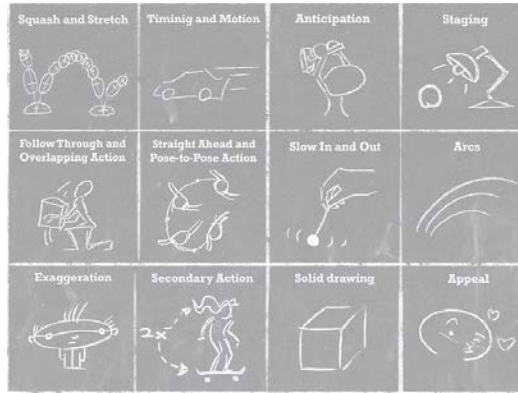
Lamarre (2009), animasyonda yüzey estetiğinin yalnızca nesnelerin görünümünü değil, hareketin algılanış biçimini de etkilediğini vurgulamaktadır. Katmanlı görüntü organizasyonu içerisinde kullanılan çizgisel yapı ve yüzey özellikleri, hareketin ritmini, mekânsal derinliği ve sahnenin görsel dinamizmini doğrudan biçimlendirmektedir. Bu yaklaşım, hibrit animasyonda çizgi ve dokunun yalnızca estetik tercihler olmadığını; hareket, katman ve kompozisyonla birlikte çalışan bütüncül bir tasarım sistemi oluşturduğunu ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak çizgi ve doku, hibrit animasyonda farklı üretim tekniklerini ortak bir estetik kimlik altında buluşturan temel görsel iletişim bileşenleridir. Çizgisel dilin tutarlılığı, yüzey tasarımının sürekliliği ve stilizasyon anlayışının bütüncül biçimde kurgulanması, hibrit animasyonun farklı tekniklerden oluşan yapısını izleyici açısından tek ve tutarlı bir görsel deneyime dönüştürmektedir. Bu nedenle çizgi ve doku kullanımı, hibrit animasyonda yalnızca biçimsel bir tercih değil, estetik bütünlüğü, algısal sürekliliği ve anlatının iletişim gücünü destekleyen temel tasarım ilkelerinden biri olarak değerlendirilmelidir.

Hareket Tasarımı

Hareket, animasyonu durağan görsel anlatım biçimlerinden ayıran temel özellik olmakla birlikte, hibrit animasyonda yalnızca fiziksel bir yer değiştirme ya da teknik bir animasyon süreci değildir. Görsel iletişim açısından hareket, izleyicinin dikkatini yönlendiren, görsel öğeler arasındaki ilişkileri görünür kılan ve anlatının zamansal akışını düzenleyen temel bir tasarım unsurudur. Özellikle hibrit animasyonda farklı üretim tekniklerinin aynı anlatı içerisinde bir araya gelmesi, hareketin yalnızca karakterleri veya nesneleri canlandıran bir araç olmasının ötesinde, farklı estetik yaklaşımları ortak bir görsel ritim içerisinde bütünleştiren iletişimsel bir işleve sahip olduğunu göstermektedir.

Animasyon kuramında hareket, yaşam yanılması oluşturarak temel unsur olarak kabul edilmektedir (Şekil 7). Thomas ve Johnston (1981), hareketin inandırıcılığının yalnızca ardışık çizimlerden değil, zamanlama (timing), hız değişimi (spacing), ağırlık hissi ve ritim gibi tasarım kararlarından oluştuğunu vurgulamaktadır.



Şekil 7. Animasyonun 12 Prensipleri (2026)

Disney animasyon geleneği içerisinde geliştirilen bu ilkeler, karakter animasyonunun temelini oluşturmakla birlikte, günümüzde hareket tasarımı çok daha geniş bir iletişim perspektifi içerisinde ele alınmaktadır. Hareket artık yalnızca karakter davranışlarını açıklayan bir araç değil, görsel bilgiyi düzenleyen, anlatının temposunu belirleyen ve izleyicinin algısını yönlendiren bütüncül bir tasarım sistemi olarak değerlendirilmektedir.

Bu yaklaşım, hareketli grafik tasarım alanında daha belirgin biçimde görülmektedir. Krasner'e (2013) göre hareket, grafik öğeleri zaman

içerisinde düzenleyerek görsel bilginin okunma sırasını belirleyen temel iletişim aracıdır. Tipografi, biçim, renk ve grafik semboller hareket sayesinde anlamlı ilişkiler kurmakta, böylece izleyici yalnızca hareketi izlemekle kalmamakta, hareket aracılığıyla oluşturulan görsel organizasyonu da deneyimlemektedir. Bu bakımdan hareket, hibrit animasyonda farklı tekniklerle üretilmiş görsel bileşenlerin ortak bir iletişim dili oluşturmasını sağlayan temel bağlayıcı unsurlardan biridir.

Wells (1998), animasyonun en ayırt edici özelliğinin fiziksel gerçekliği birebir taklit etmesi değil, hareket aracılığıyla yeni bir gerçeklik kurabilmesi olduğunu ifade etmektedir. Bu değerlendirme, hibrit animasyon açısından önemli bir anlam taşımaktadır. Çünkü hibrit üretimlerde farklı teknikler çoğu zaman farklı görsel gerçeklik anlayışlarına sahiptir. El çizimi karakterlerin esnek deformasyonları ile 3B nesnelerin hacimsel hareketleri veya grafik öğelerin soyut hareket düzenleri aynı sahnede bir araya gelebilmektedir. Bu farklılıkların anlatı içerisinde uyumlu biçimde algılanabilmesi, hareket tasarımının ortak bir ritim ve akış anlayışı doğrultusunda kurgulanmasına bağlıdır.

Hareket tasarımı aynı zamanda görsel hiyerarşinin oluşmasında da belirleyici rol oynamaktadır. İnsan görme sistemi durağan görüntüler içerisinde olduğu gibi hareketli görüntülerde de öncelikle değişim gösteren alanlara yönelmektedir. Ware (2021), hareketin dikkat çekiciliğinin insan algısının temel özelliklerinden biri olduğunu ve hareket eden öğelerin görsel öncelik kazandığını belirtmektedir. Bu nedenle hibrit animasyonda hareket yalnızca dinamizm oluşturmak amacıyla kullanılmamakta; izleyicinin bakışını yönlendirmek, anlatının odak noktalarını belirlemek ve bilgi akışını düzenlemek amacıyla planlanmaktadır. Hareket yoğunluğu, yönü, süresi ve ritmi arasındaki dengeli ilişki, görsel iletişimin etkinliğini doğrudan etkileyen tasarım kararları arasında yer almaktadır.

Dijital üretim teknolojileri, hareket tasarımının kapsamını da önemli ölçüde genişletmiştir. Günümüzde karakter animasyonu, kamera hareketleri, parçacık sistemleri, simülasyonlar, kullanıcı etkileşimi, hareketli tipografi ve kullanıcı arayüzü animasyonları aynı proje içerisinde eş zamanlı olarak kullanılabilir. Bu çeşitlilik, hareket tasarımını yalnızca animatörün sorumluluğunda olan teknik bir süreç olmaktan çıkarak, farklı disiplinlerin ortak katkısıyla şekillenen bütünlük bir tasarım alanına dönüştürmüştür. Böylece hareket, hibrit animasyonda farklı görsel sistemler arasında süreklilik kuran, anlatının temposunu

belirleyen ve estetik bütünlüğü destekleyen temel yapı taşlarından biri hâline gelmiştir.

Sonuç olarak hareket tasarımı, hibrit animasyonda yalnızca nesnelerin canlandırılmasını sağlayan teknik bir süreç dolmanın aksine, farklı üretim tekniklerini ortak bir ritim, süreklilik ve görsel hiyerarşi içerisinde birleştirerek anlatının iletişim gücünü artıran temel bir görsel iletişim ilkesidir. Hibrit animasyonun estetik başarısı, hareketin yalnızca akıcı olmasına değil, farklı görsel sistemler arasında anlamsal ve algısal bütünlük kuracak biçimde tasarlanmasına bağlıdır. Bu nedenle hareket tasarımı, hibrit animasyonun teknik bileşenlerini ortak bir görsel dile dönüştüren temel tasarım ilkelerinden biri olarak değerlendirilmelidir.

Renk ve Atmosfer

Renk, görsel iletişim tasarımının en güçlü ifade araçlarından biri olarak, izleyicinin algısını yönlendiren, duygusal çağrışımlar oluşturan ve anlatının anlam katmanlarını destekleyen temel tasarım bileşenlerinden biridir. Animasyonda ise renk, durağan görsellerden farklı olarak zaman, hareket ve ışık ile birlikte çalışarak anlatının ritmini ve duygusal etkisini biçimlendiren dinamik bir iletişim unsuruna dönüşmektedir. Hibrit animasyonda renk, yalnızca karakterlerin veya mekânların estetik görünümünü belirleyen bir tercih değil, farklı üretim tekniklerini ortak bir görsel kimlik altında bütünləştiren ve izleyicinin parçalı görüntüler yerine tek bir görsel dünya algılamasını sağlayan temel tasarım ilkelerinden biridir.

Rengin görsel algı üzerindeki etkisi uzun yıllardır sanat ve tasarım kuramlarının temel tartışma alanlarından biri olmuştur. Arnheim (1974), rengi yalnızca yüzeylerin fiziksel bir özelliği olarak değil, görsel ağırlık, denge ve vurgu oluşturan algısal bir unsur olarak değerlendirmektedir.



Şekil 8. Arcane (2021) Dizisi Viktor karakteri renk ve atmosfer örneği (2026)

Hibrit animasyonda renk tasarımı, farklı tekniklerle üretilmiş görsel öğelerin ortak bir estetik sistem içerisinde algılanabilmesi açısından ayrı bir önem taşımaktadır (Şekil 8). El çizimi karakterler, 3B modeller, dijital resimleme teknikleri, hareketli grafik öğeleri ve görsel efekt katmanları farklı üretim süreçlerinden elde edilmiş olsalar da ortak bir renk yaklaşımı sayesinde aynı anlatı evreninin parçaları olarak algılanabilmektedir. Buna karşılık teknik açıdan başarılı biçimde üretilmiş ancak renk dili bakımından birbirinden kopuk görüntüler, hibrit yapının bütünlüğünü zayıflatabilmektedir. Bu nedenle renk, hibrit animasyonda teknik çeşitliliği görünmez kılan ve farklı estetik yaklaşımları ortak bir görsel dile dönüştüren temel tasarım araçlarından biri olarak değerlendirilebilir.

Renk ile birlikte değerlendirilmesi gereken bir diğer unsur atmosferdir. Atmosfer, yalnızca çevresel ışık koşullarını ifade eden bir kavram olmayıp, renk, ışık, gölge, sis, derinlik, kontrast ve çevresel etkilerin birlikte oluşturduğu algısal ortamı ifade etmektedir. Görsel iletişim açısından atmosfer, izleyicinin sahneyi yalnızca görmesini değil, aynı zamanda sahnenin duygusal tonunu hissetmesini sağlayan estetik bir düzenleme biçimidir. Furniss (2016), çağdaş animasyonda atmosfer oluşturma yalnızca arka plan tasarımıyla sınırlı olmadığını, ışık, renk geçişleri, yüzey özellikleri ve hareketin birlikte çalışmasıyla oluşan bütüncül bir görsel deneyim olduğunu vurgulamaktadır. Bu yaklaşım, atmosferin hibrit animasyonda farklı üretim tekniklerini ortak bir duysal deneyime dönüştüren önemli bir tasarım bileşeni olduğunu göstermektedir.

Renk ve atmosfer arasındaki ilişki, hibrit animasyonda estetik sürekliliğin sağlanmasında belirleyici rol oynamaktadır. 3B bir çevre ile 2B karakter tasarımının ya da dijital efekt katmanlarının aynı atmosferik yapı içerisinde değerlendirilmesi, teknik farklılıkların ön plana çıkmasını engelleyerek ortak bir görsel dünya oluşturulmasına katkı sağlamaktadır. Lamarre (2009), animasyonda yüzey estetiği ve mekânsal organizasyonun yalnızca biçimsel özelliklerle değil, ışık ve renk ilişkileriyle de şekillendiğini ifade etmektedir. Katmanlar arasındaki renk uyumu, ışığın yüzeylerde oluşturduğu etki ve atmosferik derinlik, hareketin algılanış biçimini ve sahnenin estetik bütünlüğünü doğrudan etkilemektedir. Dijital üretim teknolojileri, renk ve atmosfer tasarımına yeni olanaklar kazandırmıştır. Gerçek zamanlı ışıklandırma sistemleri, fiziksel tabanlı malzeme modelleri, hacimsel ışık efektleri, renk düzenleme (*color grading*) uygulamaları ve dijital boyama teknikleri sayesinde farklı üretim

yöntemleri ortak bir atmosfer anlayışı doğrultusunda bütünleştirilebilmektedir. Başarılı hibrit animasyon yapımlarında renk paletinin sürekliliği, ışık karakterinin tutarlılığı ve atmosferin bütüncül biçimde kurgulanması, izleyicinin farklı tekniklerle üretilmiş görüntüleri tek bir görsel evrenin parçaları olarak algılamasını sağlamaktadır. Bu nedenle renk ve atmosfer tasarımı, hibrit animasyonda estetik bütünlüğün ve iletişim etkinliğinin kurulmasında vazgeçilmez tasarım ilkelerinden biridir.

Görsel Hiyerarşi

Görsel hiyerarşi, görsel iletişim tasarımında bilginin hangi sıra ve öncelik içerisinde algılanacağını belirleyen temel tasarım ilkelerinden biridir. İzleyicinin ilk olarak hangi görsel öğeye odaklanacağı, dikkatini nasıl sürdüreceği ve bilgiyi hangi sırayla anlamlandıracağı, kompozisyon, kontrast, ölçek, boşluk, tipografi, renk ve hareket gibi tasarım değişkenlerinin birlikte oluşturduğu hiyerarşik yapı tarafından belirlenmektedir. Dijital görsel iletişim ortamlarında bu yapı yalnızca durağan kompozisyonlarla sınırlı kalmamakta, zaman, hareket ve etkileşim gibi dinamik bileşenler de hiyerarşinin kurulmasında etkin rol oynamaktadır.

Hibrit animasyon bağlamında görsel hiyerarşi, farklı üretim teknikleriyle oluşturulan görsel katmanların ortak bir iletişim sistemi içerisinde düzenlenmesini sağlayan temel organizasyon ilkesidir. 2B karakterler, 3B çevreler, hareketli grafik öğeleri, tipografi ve görsel efektler aynı sahnede yer aldığı anda, izleyicinin dikkatini hangi öğenin yöneteceği tasarım sürecinin en önemli kararlarından biri hâline gelmektedir. Güçlü bir görsel hiyerarşi oluşturulamadığında, farklı tekniklerin aynı anda görünür olması görsel zenginlikten çok bilişsel karmaşa oluşturabilmektedir. Bu nedenle hibrit animasyonda teknik çeşitlilik kadar, bu çeşitliliğin algısal olarak düzenlenmesi de önem taşımaktadır.

Hareketli grafik tasarımı üzerine yapılan çalışmalar, görsel hiyerarşinin dijital ortamlarda durağan tasarımlardan farklı biçimde işlediğini göstermektedir. Painuly (2020), etkili görsel iletişim için geliştirilen hareketli grafiklerde görsel hiyerarşi, hareket ve zamanlama, anlatı, açıklık ve tutarlılık gibi bileşenlerin birlikte ele alınması gerektiğini belirtmektedir. Yazara göre hareket yalnızca dikkat çekmek amacıyla kullanılmamalı, bilginin kademeli olarak sunulmasını sağlayan hiyerarşik

bir organizasyon oluřturmalıdır. Böylece izleyici aynı anda çok sayıda uyarana maruz kalmak yerine, tasarımcının belirlediđi görsel akışı takip edebilmektedir. Bu yaklaşım, hibrit animasyon açısından deđerlendirildiđinde daha da önem kazanmaktadır. Çünkü hibrit yapımlarda yalnızca grafik öğeler deđil, farklı estetik karaktere sahip üretim teknikleri de aynı zaman diliminde izleyiciye sunulmaktadır. Bu nedenle görsel hiyerarşı, renk, hareket, ışık, kamera, tipografi ve katman organizasyonunu eş zamanlı biçimde yöneten bütünleşik bir sistem olarak ele alınmalıdır. Görsel odak noktalarının kontrollü biçimde oluřturulması, anlatının okunabilirliğini artırırken izleyicinin bilişsel yükünü azaltmakta ve farklı tekniklerin tek bir görsel bütün olarak algılanmasına katkı sağlamaktadır.

Teknikler Arası Geçiş

Hibrit animasyonun ayırt edici özelliklerinden biri, farklı üretim tekniklerini aynı anlatı içerisinde bir araya getirebilmesidir. Ancak hibrit üretimin başarısı, yalnızca 2B ve 3B animasyonun, dijital resimlemenin, hareketli grafiklerin veya görsel efektlerin aynı projede kullanılmasına bađlı deđerildir. Asıl belirleyici unsur, bu farklı üretim tekniklerinin izleyici tarafından tek ve tutarlı bir görsel dünya olarak algılanmasını sađlayan geçişlerin nasıl tasarlandıđıdır. Bu nedenle hibrit animasyonda teknikler arası geçiş, yalnızca üretim hattının teknik bir aşaması deđeril, anlatının sürekliliğini ve görsel iletişimin etkinliğini belirleyen temel bir tasarım problemidir (Şekil 9).

Bilgisayar grafikleri ve stilize animasyon alanındaki çalışmalar, bu problemi çođunlukla zamansal süreklilik (*temporal coherence*) kavramı üzerinden ele almaktadır. Bénard vd. (2011), stilize animasyon üretiminde en önemli sorunlardan birinin, ardışık kareler arasında çizgi, boya izi ve yüzey stilizasyonunun tutarlı biçimde korunamaması olduğunu belirtmektedir. Yazarlara göre özellikle el çizimini taklit eden stilize görüntülerde ortaya çıkan titreşim (*flickering*) ve kayma bozulmaları (*sliding artefacts*), izleyicinin görsel süreklilik algısını zayıflatmakta ve anlatının akıcılığını olumsuz etkilemektedir. Bu nedenle stilize animasyonda teknik başarının temel ölçütlerinden biri, yalnızca tek bir karede estetik bir görüntü elde etmek deđeril, bu estetiğin zaman boyunca tutarlı biçimde sürdürülebilmesidir.



Şekil 9. Arcane (2021) Dizisi Jinx karakteri 2B/3B tekniklerin bir arada kullanımı (2026)

Zamansal süreklilik yalnızca teknik bir doğruluk problemi değildir. Aynı zamanda izleyicinin algısal deneyimini doğrudan etkileyen bir görsel iletişim sorunudur. İnsan görme sistemi ardışık kareler arasında biçim, yön ve hareket ilişkilerini sürekli olarak karşılaştırmaktadır. Kareler arasında beklenmedik çizgi değişimleri, yüzey kaymaları veya doku sıçramaları olduğunda bu durum yalnızca estetik bir kusur olmaktan çok anlatının akışını kesintiye uğratan algısal bir bozulma olarak da deneyimlenmektedir. Bu nedenle hibrit animasyonda farklı tekniklerin bir araya getirilmesi kadar, bu tekniklerin zaman içerisindeki davranışlarının da ortak bir hareket mantığına sahip olması gerekmektedir.

Cardona ve Saito (2016), bu tartışmayı bir adım ileri taşıyarak zamansal süreklilik ile artistik niyet (*artistic intention*) arasındaki dengeyi ele almaktadır. Araştırmacılara göre stilize animasyon üretiminde mutlak süreklilik her zaman en doğru çözüm değildir. Bazı sahnelerde sanatçının bilinçli olarak oluşturduğu stil değişimleri veya ifade amaçlı deformasyonlar korunmalıdır. Bu nedenle önerdikleri model, hareket sürekliliği ile sanatçının görsel tercihlerini birlikte değerlendiren bir optimizasyon yaklaşımı geliştirmektedir. Bu yaklaşım, hibrit animasyon açısından önemli bir sonuç ortaya koymaktadır: teknik geçişlerin amacı tüm farklılıkları ortadan kaldırmak değil, estetik çeşitliliği anlatının bütünlüğünü bozmayacak biçimde yönetmektir.

Son yıllarda geliştirilen görüntü birleştirme (*compositing*) temelli stilizasyon yöntemleri de benzer bir anlayışı benimsemektedir. Garcia vd. (2021), stilize görüntülerin üretim hattının son aşaması olan *compositing* sürecinde dahi zamansal tutarlılığın korunabileceğini göstermektedir. Çalışmada geliştirilen yöntem, farklı katmanlardan gelen stilize yüzeyleri hareketle uyumlu biçimde birleştirerek sahne boyunca ortak bir görsel

karakter oluřturmayı amalamaktadır. Arařtırma, estetik sreklilięin yalnızca modelleme veya animasyon ařamasında deęil, retim hattının son ařamalarında da tasarım kararlarıyla srdrlebileceęini ortaya koymaktadır. Bu bulgu, hibrit animasyonda *compositing*'in yalnızca teknik birleřtirme iřlemi olmadıęını, grsel iletiřim aısından estetik btnlęn inřa edildięi kritik bir tasarım sreci olduęunu gstermektedir.

Bu alıřmalar birlikte deęerlendirildięinde, hibrit animasyonda teknikler arası geiřin temel amacının teknik farklılıkları gizlemek olmadıęı anlařılmaktadır. Aksine ama, farklı retim yntemlerinin kendilerine zg estetik zelliklerini korurken ortak bir anlatı ritmi ve grsel btnlk oluřturabilmeleridir. Dolayısıyla estetik sreklilik, btn tekniklerin aynı grnmesini saęlamak anlamına gelmez, izgi karakteri, renk sistemi, ıřık dzeni, hareket ritmi ve katman organizasyonu gibi tasarım bileřenleri arasında algısal uyum kurulmasını ifade eder. Bařarılı hibrit animasyon yapımları, teknik eřitlilięi grnmez kılmak yerine, bu eřitlilięi ortak bir grsel iletiřim dili ierisinde anlamlı hle getirebilen yapımlardır.

SONU VE NERİLER

Dijital retim teknolojilerinin geliřmesi, animasyon alanında yalnızca yeni yazılımların ve retim yntemlerinin ortaya ıkmasını saęlamamıř; aynı zamanda grsel anlatının biimlenme srelerini ve izleyiciyle kurduęu iletiřim iliřkisini de dnřtrmřtr. Bu dnřmn en belirgin yansımalarından biri olan hibrit animasyon, farklı retim tekniklerini aynı yapım ierisinde bir araya getirebilme olanaęı sunarak aędař animasyonun estetik ve anlatısal sınırlarını geniřletmiřtir. Ancak literatrde hibrit animasyon oęunlukla teknik entegrasyon, retim sreleri veya dijital teknolojiler ekseninde ele alınmıř, farklı tekniklerin grsel iletiřim aısından nasıl btnleřtięi ve anlatıya nasıl katkı saęladıęı grece sınırlı biimde incelenmiřtir.

alıřmanın temel katkılarından biri, hibrit animasyonu grsel iletiřim tasarımı perspektifinden deęerlendiren kavramsal bir ereve nermesidir. Bu kapsamda katmanlı grsel yapı, izgi ve doku kullanımı, hareket tasarımı, renk ve atmosfer, grsel hiyerarři ile teknikler arası geiř ve estetik sreklilik olmak zere altı temel tasarım ilkesi tanımlanmıřtır. Bu ilkeler birbirinden baęımsız grsel bileřenler olarak deęil, birlikte alıřan ve hibrit animasyonun iletiřim gcn oluřturan iliřkisel bir sistem olarak ele alınmıřtır. Bylece hibrit animasyonun bařarısının yalnızca kullanılan

tekniklerin çeşitliliğine değil, bu tekniklerin ortak bir görsel dil oluşturacak biçimde tasarlanmasına bağlı olduğu gösterilmiştir.

Bu değerlendirmeler doğrultusunda hibrit animasyonun geleceğinin, yalnızca üretim teknolojilerindeki gelişmelere bağlı olmadığı söylenebilir. Gerçek zamanlı üretim sistemleri, yapay zekâ destekli içerik üretimi, sanal prodüksiyon ve etkileşimli medya uygulamaları gibi yeni teknolojiler hibrit animasyonun teknik olanaklarını genişletmektedir. Ancak bu teknolojilerin anlatı üzerindeki etkisi, ancak görsel iletişim tasarımının temel ilkeleri doğrultusunda anlamlı bir estetik bütünlük oluşturabildiği ölçüde değer kazanmaktadır. Başka bir ifadeyle teknolojik yenilikler, tasarım kararlarının yerine geçen unsurlar değil, tasarımın ifade kapasitesini artıran araçlar olarak değerlendirilmelidir.

Sonuç olarak hibrit animasyon, farklı tekniklerin aynı üretim hattında kullanılmasından ibaret bir yaklaşım değildir. Asıl belirleyici olan, bu tekniklerin katmanlı görsel yapı, çizgi ve doku, hareket, renk, görsel hiyerarşi ve estetik süreklilik gibi tasarım ilkeleri doğrultusunda bütünlüşerek izleyiciye tutarlı ve anlamlı bir görsel deneyim sunabilmesidir. Bu yönüyle hibrit animasyon, çağdaş görsel iletişim tasarımının disiplinlerarası karakterini yansıtan, estetik çeşitliliği, teknolojik yeniliği ve anlatı gücünü aynı görsel sistem içerisinde bir araya getiren dinamik bir anlatım yaklaşımı olarak değerlendirilebilir. Bu çalışmada önerilen kavramsal çerçevenin hem akademik araştırmalar hem de animasyon üretim süreçleri için uygulanabilir bir değerlendirme modeli sunarak hibrit animasyon alanındaki kuramsal tartışmalara katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press.
- Atiker, B. (2012). *Understanding the "Hybrid" Media in Design Education*. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 2(2), 100-107.
- Bénard, P., Bousseau, A. ve Thollot, J. (2011). *State-of-the-art report on temporal coherence for stylized animations*. *Computer Graphics Forum*, 30(8), 2367–2386. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8659.2011.02075.x>
- Cardona, L. ve Saito, S. (2016). Temporally coherent and artistically intended stylization of feature lines extracted from 3D models. *Computer Graphics Forum*, 35(7), 137-146. <https://doi.org/10.1111/cgf.13011>
- Duran, S. Ş. ve Pektaş Turgut, Ö. (2026). *Hybrid image aesthetics in motion graphics*. İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 15(1), 691-708. <https://doi.org/10.15869/itobiad.1814270>
- Furniss, M. (2016). *A new history of animation*. Thames & Hudson.
- Garcia, M., Vergne, R., Farhat, M.-A., Bénard, P., Noûs, C. ve Thollot, J. (2021). Coherent mark-based stylization of 3D scenes at the compositing stage. *Computer Graphics Forum*, 40(2), 39–49. <https://doi.org/10.1111/cgf.142613>
- Kivistö, J. (2019). *Hybrid animation: The process and methods of implementing 2D style in 3D animation* (Bachelor's thesis, Tampere University of Applied Sciences). Theseus.
- Krasner, J. (2013). *Motion graphic design: Applied history and aesthetics* (3. ed.). Focal Press.
- Lamarre, T. (2009). *The anime machine: A media theory of animation*. University of Minnesota Press.
- Lupton, E. ve Phillips, J. C. (2015). *Graphic design: The new basics* (2. ed.). Princeton Architectural Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press
- O'Hailey, T. (2015). *Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets*. Focal Press.
- Painuly, S. (2020). Analysis of motion graphics for effective visual communication in animation. *International Journal of Management*, 11(10), 2910-2918.
- Sturken, M. ve Cartwright, L. (2018). *Practices of looking: An introduction to visual culture* (3.ed.). Oxford University Press.
- Thomas, F. ve Johnston, O. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. Disney Editions.
- Tversky, B., Morrison, J. B. ve Bétrancourt, M. (2002). Animation: Can animation facilitate? *International Journal of Human-Computer Studies*. 57(4). 247-262. [10.1006/ijhc.2002.1017](https://doi.org/10.1006/ijhc.2002.1017).
- Ware, C. (2021). *Information visualization: Perception for design* (4. ed.). Morgan Kaufmann.
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge.

GÖRSEL ANLATILARDA KÜLTÜREL BELLEĞİN TEMSİLİ: ÇAĞDAŞ ÖRNEKLER ÜZERİNE BİR ANALİZ

Berna Kılıçoğlu*

GİRİŞ

Toplumların ortak geçmişine ilişkin bilgi, deneyim, inanç ve değerler; sözlü anlatılar, ritüeller, mitler, folklorik öğeler, gündelik yaşam pratikleri, kültürel anlatılar gibi farklı aktarım biçimleri aracılığıyla kuşaktan kuşağa aktarılmaktadır. Bu unsurlar, toplumların tarihsel deneyimlerini, ortak değerlerini ve kimliklerini sonraki kuşaklara aktarmada önemli bir rol üstlenmekte, farklı sanatsal, edebi ve görsel ifade biçimleri aracılığıyla güncel bağlamlarda yeniden yorumlanarak varlığını sürdürmektedir. Kültürel bellek, geçmişe ilişkin bir hatırlama pratiği olmanın yanı sıra, geçmişin günümüz koşulları doğrultusunda yeniden ele alınmasına olanak sağlayan dinamik bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Assmann, Kültürel Bellek (2015) adlı yapıtında kavramı, toplulukların ortak bilgi, deneyim ve anlam dünyalarını ritüeller, efsaneler, anlatılar ve çeşitli kültürel pratikler aracılığıyla kuşaklar arasında aktarmalarını sağlayan bir yapı olarak tanımlamaktadır. Kültürel bellek, kültürel kimliğin korunmasına katkı sağlamakla beraber, önemli deneyim ve anıları canlı tutarak geçmiş ile bugün arasında bir bağ kurmaktadır (ss. 65-66). Bu açıdan kavram, gündelik yaşamın sınırlarını aşan bir anlam dünyası oluşturarak bireylere ve topluluklara tarihsel süreklilik duygusu kazandırmaktadır.

Kültürel belleğe ilişkin anlatılar, farklı kültürel ve sanatsal ifade biçimleri aracılığıyla yeniden yorumlanmakta ve güncel bağlamlarda görünürlük kazanmaktadır. Bu doğrultuda sanat ve tasarım alanı, kültürel belleğin yeniden yorumlanmasında önemli bir rol üstlenmektedir. Çağdaş görsel anlatılarda, farklı teknik ve üretim ortamlarının yanı sıra illüstratif ve çizim temelli görsel anlatım biçimlerinden de yararlanılmaktadır. Bu kapsamda illüstratif görsel dil, günümüzde dijital illüstrasyon, hareketli görüntü/grafik, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi

* Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Topkapı Üniversitesi, Plato Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, Grafik Tasarım Prg., İstanbul, bernakilicoglu@topkapi.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2047-1657

farklı teknik ve ortamlar aracılığıyla çağdaş sanatla kesişen çeşitli pratiklerde de yer almaktadır. Söz konusu üretim biçimleri, görsel iletişim tasarımı, çağdaş sanat ve dijital sanatın kesişiminde kültürel belleğe ilişkin anlatıların güncel bağlamlarda yeniden yorumlanmasına olanak tanımaktadır. Böylece geçmişe ilişkin anlatılar, güncel görsel ifade biçimleri içerisinde yeni anlamlar kazanmakta ve çok katmanlı anlatı yapılarının gelişimini desteklemektedir.

Bu bağlamda çalışmanın amacı, örnek çağdaş görsel anlatılar aracılığıyla kültürel belleğin güncel temsil biçimlerini incelemektir. Araştırmanın temel sorusu ise, “Kültürel belleğe ilişkin anlamsal ve biçimsel unsurlar çağdaş görsel anlatılar içerisinde nasıl temsil edilmektedir?” olarak belirlenmiştir. Bu doğrultuda amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilen; sanatçı ve illüstratör Meltem Şahin’in Severance (2025) başlıklı çalışması, sanatçı Kübra Su Yıldırım’ın The Resurrection Saga (2023-2025) başlıklı çalışması, sanatçı ve illüstratör Zhou Xiaoshu’nun Intangible Heritage (2023) başlıklı çalışması, medya sanatçısı Nancy Baker Cahill’in Liberty Bell (2020) başlıklı çalışması ve Philippe Cohen Solal’ın Insider-Outsider (2024) başlıklı çalışması; üretim teknikleri ve ortamları göz önünde bulundurularak, biçimsel özellikleri ile anlamsal özellikleri ve kültürel belleğin temsil edilme biçimleri açısından betimsel analiz yöntemi doğrultusunda incelenmiştir.

1. Kültürel Bellek ve Sanatsal Yansımaları

Kültür, bireylerin ve toplumların yaşam biçimlerini yansıtan; giyim, beslenme, dil, anlatılar, kutlama biçimleri, sanat, müzik ve yazı gibi farklı ifade biçimlerini kapsayan çok boyutlu bir yapıdır. Kültür aynı zamanda toplumların tarihsel kökenleri, inanç sistemleri ve ortak değerleriyle bağlantılıdır ve bir grubun üyeleri arasında paylaşılan ortak anlamlar ve deneyimlerle şekillenmektedir (Kalman, 2009, s. 4). Ortak bir geçmişe sahip topluluklarda görülen ortak dil ve kavramsal kategoriler, kültürün kolektif bir paylaşım alanı oluşturduğunu göstermektedir (Godwyn ve Gittell, 2012, s. 312).

Gluckhohn (1949) kültür kavramının gündelik dilde kullanılan anlamından daha geniş bir içeriğe sahip olduğunu belirtmektedir. Yazara göre kültür, tarih, edebiyat ya da güzel sanatlarla sınırlı olmayıp gündelik yaşam nesnelerini ve pratiklerini de kapsamaktadır. Bu nedenle sıradan bir eşya da, Beethoven’ın bir sonatı kadar kültürel bir nesne olarak

değerlendirilmektedir. Kluckhohn ayrıca insan davranışlarının biyolojik özellikler, bireysel deneyimler ya da içinde bulunulan durum temelinde tek başına açıklanamayacağını, bireyin içinde yaşadığı kültürel yapının da bu davranışların oluşumunda etkili olduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda her kültür, yaşamın farklı alanlarını düzenleyen ve toplumsal deneyimlerin kuşaklar boyunca aktarılmasına olanak sağlayan bir tür şablon oluşturmaktadır (ss.17-18).

Assmann'a (2015) göre ise kültür, ortak deneyim, beklenti ve eylem alanlarından bir sembolik anlam dünyası yaratarak bireyleri birbirine bağlayan bir yapı oluşturmaktadır. Bu yapı, önemli deneyim ve anıları biçimlendirip canlı tutarak geçmiş ile bugün arasında bir bağ kurmaktadır. Assmann, kültürün bu yönünün tarihsel anlatılar ve efsaneler gibi anlatısal yapılara dayandığını belirterek, hatırlama, kimlik ve kültürel süreklilik arasında yakın bir ilişki bulunduğunu ifade etmektedir (s. 23).

Bellek ise, bir deneyimin zihinde bir izlenim oluşturmaya, bu izlenimin kaydedilmesi ve daha sonra hatırlama ya da tanıma yoluyla yeniden bilinç düzeyine veya davranışlara yansımaları içeren bir süreç olarak tanımlanmaktadır (Zemach, 1968, s. 118). Ancak Halbwachs (1992) belleği salt bireysel bir zihinsel süreç olarak ele almamakta tarihsel bellek ile otobiyografik bellek arasında bir ayrım yapmaktadır. Otobiyografik bellek, bireyin doğrudan deneyimlediği olaylara ilişkin anılardan oluşurken; tarihsel bellek, bireyin bizzat deneyimlemediği ancak yazılı belgeler, fotoğraflar, anma törenleri ve çeşitli toplumsal pratikler aracılığıyla erişebildiği geçmişe ilişkin bilgileri kapsamaktadır (ss. 23-24). Bu ayrım, geçmişe ilişkin bilgilerin toplumsal çerçeveler içerisinde biçimlendiğini gösterirken, belleğin toplumsal boyutuna yaptığı vurgu nedeniyle Halbwachs'ın yaklaşımı, kültürel bellek çalışmalarının temel kuramsal referanslarından biri haline gelmektedir.

Assmann (2015), bellek çalışmalarının sanat, edebiyat, politika, din ve hukuk gibi farklı kültürel alanları birlikte değerlendirmeyi mümkün kılan disiplinlerarası bir paradigma sunduğunu belirtmektedir (s. 18). Paralel olarak Erll (2011) bellek çalışmalarının belirli bir ülke ya da disiplinle sınırlı olmadığını; sosyoloji, tarih, felsefe, edebiyat, sanat tarihi, medya çalışmaları, psikoloji ve sinirbilim gibi farklı alanların kültür ile bellek arasındaki ilişkiyi incelemekle ilgilendiğini belirtmektedir. Bu nedenle günümüzde “bellek çalışmaları” ya da “kültürel bellek çalışmaları” olarak adlandırılan alan, farklı alanlar arasında diyalogu mümkün kılan

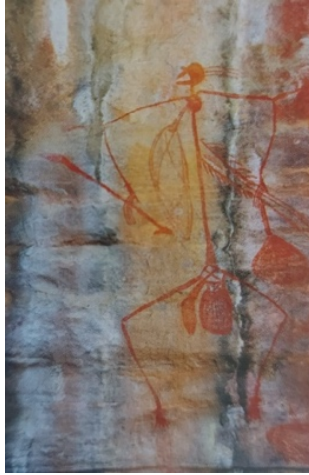
disiplinlerarası bir araştırma alanı olarak görülmektedir. Erll ayrıca kültürel bellek çalışmalarının, Antik Mısır piramitlerinden günümüz salgınlarına kadar tarihsel ve mekansal açıdan birbirinden oldukça farklı olay, anlatı ve kültürel üretimlerin birlikte değerlendirilmesine olanak sağladığını ifade etmektedir (ss. 1-3).

Kolektif bellek, toplumsal bellek ve kültürel bellek kavramları literatürde zaman zaman birbirinin yerine kullanılsa da kuramsal yaklaşımlar bakımından bazı farklılıklar göstermektedir. Halbwachs'a (1992) göre kolektif bellek, verilmiş ya da değişmez bir yapı değil, toplumsal olarak inşa edilen dinamik bir olgudur. Hatırlama eylemi bireyler tarafından gerçekleştirilmekle birlikte, bireyler geçmişi ait oldukları toplumsal grupların oluşturduğu ortak bellek çerçeveleri içerisinde yeniden kurmaktadır. Bu nedenle her kolektif bellek, belirli bir toplumsal grubun ortak deneyimleri ile mekansal ve zamansal sınırları içerisinde biçimlenmektedir (ss. 49-50). Assmann (2015) ise bu yaklaşımı kültürel bellek kavramıyla genişleterek, ortak hatırlamanın mitler, ritüeller, semboller, sanat eserleri ve kültürel miras gibi kültürel taşıyıcılar aracılığıyla kuşaklar boyunca aktarıldığını vurgulamaktadır (ss. 65-66). Her iki yaklaşım da geçmişin ortak hatırlama süreçleri içerisinde yeniden üretildiğini kabul etmekle birlikte, bu çalışmada inceleme konusu mitolojik anlatılar, kültürel miras unsurları, tarihsel semboller ve bunların çağdaş görsel anlatılar içerisindeki yorumlaması olduğundan, kavramsal çerçeve ağırlıklı olarak kültürel bellek yaklaşımı temelinde oluşturulmuştur.

Erll'e (2011) göre kültürel bellek çalışmaları, farklı disiplinlerin katkılarıyla gelişen bir araştırma alanıdır. Bu disiplinlerarası yaklaşım içerisinde sanat tarihi de önemli bir yere sahiptir. Erll, günümüzdeki kültürel bellek çalışmalarının temel kaynaklarından birinin sanat tarihçisi Aby Warburg'un Avrupa'nın imgeler belleğine (*Bildgedächtnis*) yönelik yaklaşımı olduğunu belirtmektedir. Warburg'un çalışmaları, geçmişe ait kültürel anlamların görsel imgeler ve semboller aracılığıyla tarihsel süreç içerisinde nasıl yeniden üretildiğini anlamak açısından önemli bir kuramsal çerçeve sunmaktadır (s. 13). Bu doğrultuda Warburg, sanat eserlerini üretildikleri tarihsel bağlam içerisinde değerlendirmekle sınırlı kalmamış, aynı zamanda bu eserlerin sonraki dönemlerdeki etkilerini ve yeniden yorumlanma biçimlerini de incelemiştir. Warburg'a (1999) göre sanat eserleri, üretildikleri döneme ait kültürel anlamları taşımanın yanı sıra

tarihsel süreç içerisinde yeni anlamlar kazanarak kendi dönemlerini aşmakta ve kültürel belleğin bir parçası olarak varlıklarını sürdürmektedir. Bu yaklaşım, kültürel belleğin görsel imgeler ve semboller aracılığıyla kuşaklar boyunca aktarılabilceğini göstermesi bakımından önem taşımaktadır (s. 57).

Kültürel belleğin görsel imgeler aracılığıyla aktarılması, sanat tarihinde farklı dönemlerde çeşitli biçimlerde karşımıza çıkmaktadır. Bu görsel temsillerin en erken örnekleri ise tarih öncesi dönem kaya ve mağara sanatında görülmektedir. İnsan toplulukları, gündelik yaşamlarını, ritüellerini, av sahnelerini ve inanç sistemlerini kaya yüzeylerine aktararak ortak deneyimlerini kuşaklar boyunca sürdürmüştür. Avustralya'daki Kakadu Ulusal Parkı'nda bulunan ve yaklaşık M.Ö. 40.000 yılına tarihlenen Ubir kaya resimleri (Görsel 1) kültürel belleğin erken görsel örnekleri arasında yer almaktadır. Yüzyıllar boyunca yeniden boyanan bu resimler, Aborjin topluluklarının ritüellerini, inanç sistemlerini ve sözlü geleneklerini yansıtmakta, böylece kültürel bilginin kuşaklar arasında aktarılmasını mümkün kılmaktadır (Farthing, 2014, s. 16).



Görsel 1. Ubir Kaya Resmi, M.Ö. 40.000, Ubirr, Kakadu Ulusal Parkı, Avustralya, (Farthing (Ed.), 2014, s. 16.)

Zaman içerisinde toplumsal yapılar ve inanç sistemleri karmaşıklıklaştıkça, kültürel belleğin görsel temsilleri de çeşitlenmiştir. Antik uygarlıklarda sanat, toplumsal, politik ve dinsel bilgilerin aktarımını sağlayan bir araç olarak işlev görmüştür. Örneğin Antik Mısır sanatında resim, heykel, mimari ve diğer görsel üretimler spiritüel, toplumsal ve politik doktrinlerle ilişkilendirilmiş, bu üretimler idari, kültürel ve dinsel

işlevler üstlenmiştir (Farting, 2014, s. 28). Antik Mısır sanatında görülen bu yaklaşım, inanç sistemleri ile toplumsal değerlerin görsel üretimler aracılığıyla kuşaklar boyunca aktarılabilmesini göstermektedir. Benzer biçimde Antik Yunan sanatında da mitolojik anlatılar çeşitli görsel üretimler aracılığıyla temsil edilmiştir. Özellikle siyah figür ve kırmızı figür teknikleriyle üretilen vazo resimleri, tanrılar, kahramanlar ve efsanelere ilişkin anlatıların kuşaklar boyunca aktarılmasını sağlamıştır. Görsel 2.'de örneklendirilen Perseus'un Medusa'yı öldürmesini betimleyen siyah figürlü Attika vazosu, mitolojik anlatıların görsel yolla aktarımına ilişkin önemli örneklerden biridir (The British Museum, t.y.). Söz konusu üretimler, mitolojik öykülerin toplumsal hafızada yer edinmesine ve kültürel belleğin sürdürülmesinde önemli bir rol üstlenmiştir.



Görsel 2. Perseus'un Medusa'yı öldürmesini betimleyen siyah figürlü Attika olpesi (sürahi), yaklaşık M.Ö. 550-530 (The British Museum, t.y.).

Orta Çağ sanatında tarihsel olaylar ve toplumsal deneyimler, görsel anlatılar aracılığıyla kayıt altına alınmış ve kuşaklar boyunca aktarılmıştır. Bu dönemin önemli yapıtlarından biri olan ve 11. yüzyıla tarihlenen Bayeux Halısı (Görsel 3) Normanların İngiltere'yi fethini konu alan, tarihsel bir olayın görsel anlatı yoluyla aktarımına ilişkin dikkat çekici bir örnektir. Keten kumaş üzerine yün işleme tekniğiyle üretilen bu eserin tasarımı, üzerindeki yazılar, öyküsel anlatım biçimi ve hayvan motiflerinin

kullanımı, Kuzey Avrupa Romanesk sanatının karakteristik özelliklerini yansıtmaktadır (Farting, 2014, s. 110). Bayeux Halısı, kültürel bellekte yer edinen tarihsel olayların görsel anlatılar aracılığıyla aktarılmasına ilişkin önemli örneklerden biridir.



Görsel 3. Bayeux Halısı, yaklaşık 1070-1080, Bayeux, Fransa (Bayeux Museum, t.y.).

Rönesans döneminde Antik Yunan ve Roma kültürüne ait mitolojik anlatılar yeniden ilgi görmeye başlamıştır. Bu dönemde sanatçılar, klasik döneme ait anlatıları kendi dönemlerinin estetik anlayışı doğrultusunda yeniden yorumlamışlardır. Sandro Botticelli'nin *Venüs'ün Doğuşu* (Görsel 4) adlı eseri, aşk ve güzellik tanrıçası Venüs'ün denizden doğarak Kıbrıs adasına ulaşmasını betimlemektedir (Uffizi Galleries, t.y.). Antik Yunan mitolojisinden beslenen bu eser, Rönesans'ın klasik kültürel mirasa yönelimini yansıtmışının yanı sıra, geçmişe ait anlatıların farklı tarihsel bağlamlarda yeniden üretilmesine ilişkin önemli örneklerden biri olarak gösterilebilmektedir.



Görsel 4. *Venüs'ün Doğuşu*, Sandro Botticelli, yaklaşık 1484-1486, Uffizi Galerisi, Floransa (Uffizi Galleries, t.y.).

Modern dönemde de sanat, tarihsel olayların ve toplumsal travmaların bellekte yer edinmesinde önemli bir araç olmaya devam etmiştir. Bu dönemde Pablo Picasso'nun İspanya İç Savaşı sırasında gerçekleşen Guernica bombardımanını konu alan *Guernica* (1937) adlı eseri (Görsel 5) savaşın yıkıcı etkilerini görsel bir anlatıya dönüştürmesiyle toplumsal hafızalara kazınmış önemli bir örnektir (Krausse, 2005, s. 93). Eser, belirli bir tarihsel olaya ilişkin kültürel belleğin sürdürülmesine aracılık etmenin yanı sıra, evrensel bir simgeye dönüşerek günümüzde de etkisini sürdürmekte ve önemini korumaktadır.



Görsel 5. Guernica, Pablo Picasso, 1937, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid (Krausse, 2005, s. 93)

20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren ve özellikle 21. yüzyılda sanat, iklim, küreselleşme, göç, savaş, kimlik, kültürler, gelenekler gibi farklı konular etrafında biriken kültürel belleğin görünürlik kazandığı önemli alanlardan biri olmaya devam etmiştir. Sanatçılar, güncel temalar aracılığıyla değişen teknik, ortam ve bağlamlarda kültürel belleğe dair konuları yeniden yorumlamışlardır. Bu doğrultuda, kültürel belleğin çağdaş sanattaki yansımalarına ilişkin farklı coğrafyalarda ve toplumsal bağlamlarda üretimler gerçekleştiren bazı sanatçıların çalışmalarını örneklendirmek yararlı olacaktır. Örneğin Fransız sanatçı Christian Boltanski'nin bellek ve arşiv kavramları etrafında, fotoğraflar, giysiler ve gündelik nesnelerden yararlanarak gerçekleştirdiği üretimleri; yokluk, kayıp ve hatırlama olguları üzerinden önemli sorgulamalar yaratmıştır (Marian Goodman Gallery, t.y.). Kolombiyalı sanatçı Doris Salcedo ise Kolombiya'da yaşadığı politik şiddet deneyimlerinin etkisiyle gerçekleştirdiği bellek üzerine çalışmalarında, bireysel yas ile toplumsal travma deneyimleri üzerine üretimler gerçekleştirmiştir (Tate, t.y.).

Türkiye ve Fransa arasında yaşayan sanatçı Sarkis'in üretimleri ise kişisel tarih, mekan ve kültürel aktarım arasındaki ilişkiye odaklanmakta, geçmiş ile bugün arasında kurduğu bağlantılar aracılığıyla belleğin çağdaş sanattaki yansımalarını örneklendirmektedir (Dirimart, t.y.). Benzer biçimde sanatçı Gülsün Karamustafa'nın üretimleri; göç, toplumsal hafıza, cinsiyet, sınırlar ve bellek gibi kavramlara dayanmakta, sanatçı kişisel deneyimlerini toplumsal ve tarihsel bağlamlarla ilişkilendirerek derinlikli anlatılar oluşturmaktadır (İstanbul Modern, t.y.).

II. Dünya Savaşı'nın ardından Alman tarihine, kolektif belleğe, ulusal kimlik ve kültürel travma gibi temalara odaklanan Alman sanatçı Anselm Kiefer ise çalışmalarında tarihsel geçmişle eleştirel bir ilişki kurarak belleğin bireysel ve toplumsal boyutlarını sorgulamıştır (Tate, t.y.). Güney Afrikalı sanatçı William Kentridge'nin çizim, animasyon, baskı, tiyatro ve film gibi farklı disiplinleri bir araya getiren çalışmaları ise, *apartheid* (ırk ayrımcılığı) sonrası Güney Afrika'nın toplumsal ve siyasal tarihine odaklanarak, bellek, travma ve tarih yazımı süreçlerini ele alan yönüyle kültürel belleğin çağdaş sanattaki önemli örneklerinden birini oluşturmaktadır (Zeitiz MOCAA, t.y.).

Söz konusu sanatçıların üretimleri, kültürel belleğin çağdaş sanatta farklı coğrafyalar, tarihsel ve kültürel anlatılar ile toplumsal bağlamlar çerçevesinde nasıl yeniden yorumlanabildiğine ilişkin örnekler sunmaktadır. Bu durum, kültürel belleğin farklı bağlamlar doğrultusunda sürekli dönüşen dinamik bir yapı olduğuna işaret etmektedir.

Günümüzde bu dönüşümün önemli taşıyıcılarından biri dijital teknolojilerdir. Dijital teknolojiler, kültürel belleğe ilişkin anlatıların değişen üretim ortamlarında görünürlük kazanmasına, dolaşıma girmesine ve yeni izleyici deneyimleriyle buluşmasına olanak sağlamaktadır. Araştırma kapsamında ele alınan örneklerde de görüldüğü üzere, kültürel belleğe ilişkin anlatılar dijital illüstrasyon, hareketli görüntü, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi çeşitli üretim ortamlarında yeniden yorumlanmaktadır. Böylece söz konusu anlatılar, farklı dijital mecralar aracılığıyla daha geniş kitlelere ulaşabilmektedir. Bu durum, dijital sanat alanında ve illüstratif anlatılarda kültürel belleğin yeniden yorumlanmasına yönelik yeni anlatım olanakları sunmaktadır. Bu doğrultuda, araştırma kapsamında seçilen örnekler üzerinden kültürel belleğin dijital üretim ortamları ve farklı görsel anlatım biçimleri aracılığıyla nasıl yeniden yorumlandığı incelenmektedir.

2. Yöntem

Bu çalışmada, çağdaş görsel anlatılarda kültürel belleğin ele alınmış biçimlerini incelemek amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Betimsel analiz, önceden belirlenen temalar doğrultusunda verilerin sistematik bir biçimde incelenmesine ve yorumlanmasına olanak sağlamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s. 224). Bu doğrultuda seçilen çalışmalar; biçimsel özellikleri (kullanılan üretim teknikleri, görsel anlatım biçimleri ve üretim ortamları) ile anlamsal özellikleri ve kültürel belleğin temsil edilme biçimleri (mitolojik anlatılar, folklorik unsurlar, kültürel miras öğeleri, tarihsel referanslar ve bunların görsel anlatı içerisindeki bağlamı) ekseninde incelenmiştir.

Araştırmanın örnekleme, amaçlı örnekleme yöntemi doğrultusunda belirlenmiştir. Amaçlı örnekleme, araştırmanın amacıyla ilişkili ve belirli ölçütleri karşılayan örneklerin seçilmesine dayanmaktadır (Creswell, 2017, s. 809). Bu kapsamda örneklerin seçiminde, üretimlerin kültürel belleğe ilişkin mitolojik anlatılar, folklorik unsurlar, kültürel miras öğeleri veya tarihsel referanslar içermesi; bu unsurları görsel anlatılar içerisinde ele alınması ve farklı teknikler ile üretim ortamları aracılığıyla sunulması ölçüt olarak alınmıştır.

Çalışma kapsamında; sanatçı ve illüstratör Meltem Şahin'in *Severance* (2025) başlıklı çalışması, sanatçı Kübra Su Yıldırım'ın *The Resurrection Saga* (2023-2025) başlıklı çalışması, sanatçı ve illüstratör Zhou Xiaoshu'nun *Intangible Heritage* (2023) başlıklı çalışması, medya sanatçısı Nancy Baker Cahill'in *Liberty Bell* (2020) başlıklı çalışması ve sanatçı Philippe Cohen Solal'ın *Insider-Outsider* (2024) başlıklı sanal gerçeklik projesi araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır.

Araştırma verileri, literatür taraması, sanatçı açıklamaları, sergi metinleri ve görsel materyallerden elde edilmiştir. Bu veriler; eserlerin üretim tekniği ve ortamına ilişkin bilgiler dikkate alınarak, biçimsel özellikleri ile anlamsal özellikleri ve kültürel belleğin temsil edilme biçimleri açısından betimsel analiz yöntemi doğrultusunda incelenmiştir.

3. Bulgular ve Analiz

Tablo 1. Araştırma Kapsamında İncelenen Örneklerin Teknik/Ortam ve Bağlamsal Özellikleri

Sanatçı	Eser/İş	Teknik/Ortam	Bağlam
Meltem Şahin	<i>Severance</i> (2025)	Dijital illüstrasyon, hareketli görüntü (GIF animasyon)	Mitoloji, toplumsal cinsiyet, özgürleşme
Kübra Su Yıldırım	<i>The Resurrection Saga</i> (2025)	Dijital illüstrasyon, akrilik, dijital baskı (hibrit üretim)	Mitoloji, destan, toplumsal cinsiyet, yeniden doğuş
Nancy Baker Cahill	<i>Liberty Bell</i> (2020)	Artırılmış gerçeklik (AR), çizim temelli dijital üretim	Özgürlük, tarihsel semboller ve toplumsal adalet
Zhou Xiaoshu	<i>Intangible Heritage</i> (2023-2025)	Dijital illüstrasyon, dijital baskı	Kültürel miras
Philippe Cohen Solal & Lucid Realities	<i>Insider-Outsider</i> (2024)	VR (Sanal Gerçeklik), 3B modelleme	Mitoloji, savaş, kölelik, tutsaklık

3.1. Meltem Şahin, Severance, 2025

Sanatçı ve illüstratör Meltem Şahin (1989, Türkiye), grafik tasarım, illüstrasyon, animasyon ve dijital sanat alanlarında üretimler yapmaktadır. Bilkent Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümü'nden mezun olan sanatçı, yüksek lisans eğitimini Fulbright bursuyla Maryland Institute College of Art'ta (MICA) illüstrasyon alanında tamamlamıştır. Yurt içi ve yurt dışında çok sayıda sergi, festival ve sanat etkinliğinde yer alan Şahin, toplumsal cinsiyet, mitoloji ve kültürel anlatılar gibi temaları dijital medya, animasyon ve illüstrasyon aracılığıyla ele almaktadır (Studio Mercado, t.y.).



Görsel 6. *Severance*, Meltem Şahin, 2025 (Şahin, 2025).

Meltem Şahin'in Görsel 6'da örneklendirilen *Severance* (2025) adlı çalışması (Görsel 6'ya tıklanarak eserin çevrimiçi ve hareketli versiyonu görüntülenebilmektedir) Metin And'ın *Minyatürlerle Osmanlı-İslâm Mitologyası* (bkz. And, 2007) adlı eserinde aktarılan ve kadın figürlerinin saçlarından dallara asılı, pasif arzu nesneleri olarak betimlendiği *Vakvak Ağacı* mitinden hareketle üretilmiştir. Çalışmada merkezde yer alan kadın figürü saçlarını keserek ağaçtan ayrılmakta, ardından elindeki makası ağaçta asılı diğer kadın figürlerine doğru fırlatmaktadır. Döngüsel hareket üzerine kurgulanan anlatı, bireysel bir eylemin kolektif bir dönüşüme evrilebileceği düşüncesini görsel olarak ifade etmektedir. Sanatçı, *Kitab al-Bulhan (Mucizeler Kitabı)* el yazmasında yer alan Vakvak Ağacı tasvirini güncel bir bağlamda yeniden ele alırken, bu anlatıyı İran'da ortaya çıkan "Jin, Jiyan, Azadî" (Kadın, Yaşam, Özgürlük) hareketiyle ilişkilendirmektedir (Şahin, 2025). Bu bağlamda saç kesme eylemi, yas ve kaybı simgeleyen geleneksel anlamının ötesine taşınarak direniş ve özgürleşmenin görsel bir göstergesi olarak yeniden anlamlandırılmaktadır.

Biçimsel özellikleri açısından çalışma, dijital ve hareketli görüntü formatındaki yapısıyla geleneksel minyatür estetiğini çağdaş üretim teknikleriyle buluşturmaktadır. Minyatür sanatına gönderme yapan kompozisyon düzeni, sembolik imgeler ve metinsel müdahaleler, eserin görsel dilini oluşturan temel unsurlar arasında yer almaktadır.

Anlamsal özellikleri ve kültürel belleğin temsili açısından çalışma, özgürleşme ve direniş temalarını Vakvak Ağacı miti üzerinden ele almaktadır. Mitolojik anlatı, tarihsel bağlamından koparılmadan güncel toplumsal tartışmalarla ilişkilendirilmekte, böylece kültürel belleğe ilişkin bu anlatı, çağdaş görsel anlatılar içerisinde yeni anlamlar kazanarak yorumlanmaktadır. Bu yönüyle eser, kültürel belleğin geçmişe ait anlatıları sabit biçimde aktaran bir yapıdan öte, güncel toplumsal ve kültürel bağlamlar doğrultusunda yeniden ele alınabilen dinamik bir yapı olduğunu göstermektedir.

3.2. Kübra Su Yıldırım, *The Resurrection Saga* (2023-2025)

Kübra Su Yıldırım (1997, Türkiye), dijital üretim ile fiziksel malzemeleri bir araya getiren çalışmalarıyla; beden, temsil, kimlik, normatif yapılar ve insan doğasına ilişkin çelişkileri figüratif ve sembolik anlatım biçimleri aracılığıyla ele alan bir sanatçıdır. Üretimleri çoğunlukla arketipsel semboller, toplumsal cinsiyet temsilleri ve psiko-mitolojik unsurlar etrafında şekillenmektedir. Sanatçının eserleri Akbank Sanat, Mamut Art Project ve Evin Sanat Galerisi gibi kurumlarda sergilenmiştir. Ayrıca Odunpazarı Modern Müze (OMM) ve MUBI Türkiye gibi kurumlarla; Sertab Erener, Nova Norda ve Dilhan Şeşen gibi müzisyenlerle çeşitli iş birlikleri gerçekleştirmiştir (Yıldırım, t.y.).



Görsel 7. Kübra Su Yıldırım, *The Resurrection Saga*. 100 x 108 cm, 2023-2025, *An Meselesi* sergisinden görünüm, Offgrid Art Project, İstanbul, 2026. Fotoğraf: sanatçının kişisel arşivi.

Kübra Su Yıldırım'ın Görsel 7'de örneklendirilen, *The Resurrection Saga* (2023-2025) adlı çalışması, tarih boyunca mitlerde ve anlatılarda karşımıza çıkan güçlü kadın figürlerinin dramatik kaderlerine

odaklanmaktadır. Sanatçı, Şahmeran ve Lilith arketipleri üzerinden, şifa veren, bilgi taşıyan ve özgürlük talep eden kadınların maruz kaldığı ihanet, sürgün ve yok edilme temalarını sorgulamaktadır (Yıldırım, 2025). Farsçada “yılanların şahı” anlamına gelen ve Anadolu, İran ile Orta Doğu kültürlerinde yarı kadın yarı yılan biçiminde tasvir edilen; bilgelik, şifa, dönüşüm ve gizli bilgiyle ilişkilendirilen mitolojik bir figür olan Şahmeran (Turkish Museums, 2022) ile Yahudi yaratılış anlatılarında Adem ile eşit yaratıldığına inanılan, bu eşitlik iddiası nedeniyle itaat etmeyi reddeden ve dışlanan, günümüzde ise kadın özgürlüğü, özerklik ve ataerkil yapılara karşı direnişin sembollerinden biri olarak yeniden yorumlanan Lilith arketipinden (The Magger, 2020) hareketle, mitolojik anlatılarda kadın figürlerine atfedilen cezalandırılma, dışlanma ve yok edilme biçimlerini sorgulamakta ve bu anlatıları çağdaş bir perspektiften yorumlamaktadır.



Görsel 8. Kübra Su Yıldırım, *The Resurrection Saga*. 100 x 108 cm, 2023 - 2025 *An Meselesi* sergisinden detay görünüm, Offgrid Art Project, İstanbul, 2026.
Fotoğraf: sanatçının kişisel arşivi.

Biçimsel özellikleri açısından çalışma, yaşam, ölüm ve yeniden doğuş döngüsünü simgeleyen dairesel bir kompozisyon etrafında kurgulanmıştır. Kompozisyonda yer alan figürler, bilinçdışı imgeler ve arketipsel temsiller aracılığıyla kolektif hafızadaki kadim anlatıları ve dirilişin imgesel yansımalarını taşımaktadır. Figürlerin ritüelistik düzenlenişi, çalışmanın döngüsel yapısını güçlendiren zamansız bir atmosfer oluşturmaktadır. Ahşap üzerine akrilik boya, kuru pastel ve arşivsel kağıt üzerine fine art baskı tekniği ile üretilen eseri çevreleyen ahşap çerçeve, çalışmanın doğal bir uzantısı olarak tasarlanmıştır. Çerçevenin iki yanında karanlıktan yüzeye çıkan yüzler ve merkezde sahnelenen diriliş anlatısı ise karanlıktan

aydınlığa uzanan dönüşüm sürecini görsel olarak desteklemektedir. *The Resurrection Saga*, kadının tarihsel ve mitolojik hafızada taşıdığı yükleri ortaya çıkartırken, bu anlatıları dönüştürerek yeni bir diriliş hikayesi kurmayı amaçlamaktadır (Yıldırım, 2025).

Anlamsal özellikleri ve kültürel belleğin temsili açısından çalışma, farklı kültürlerle ait mitolojik anlatıları ve arketipsel sembolleri ortak bir görsel düzlemde buluşturmaktadır. Bu doğrultuda insan, hayvan ve mitolojik varlık özelliklerini bir araya getiren melez figürler, arketipsel imgeler ve sembolik öğeler yoğun bir görsel kurgu içerisinde bütünleştirilmiştir. Figüratif anlatım, dekoratif yüzey düzeni ve çoklu figür kullanımına dayanan kompozisyon, izleyiciyi tek bir anlatı yerine eş zamanlı olarak okunabilen çok katmanlı bir görsel yapıyla karşı karşıya bırakmaktadır. Yılan gövdeli kadın figürleri, kuş-insan hibritleri ve ritüel sahnelerini çağrıştıran figür grupları, eserin mitolojik referanslarını somutlaştırırken, kadın temsilleri, dönüşüm ve direniş kavramlarını da görsel düzlemde güçlendirmektedir. Farklı kültürlerle ait mitolojik figürlerin aynı kompozisyon içerisinde bir araya getirilmesi, kültürel belleğin kültürlerarası etkileşimler doğrultusunda yeniden yorumlanabilen dinamik yapısına işaret etmektedir. Bu açıdan eser, mitolojik anlatılar ile kadının tarihsel ve toplumsal konumuna ilişkin söylemlerin çağdaş üretim teknikleri aracılığıyla ele alınışına örnek oluşturmaktadır.

Çalışmanın sergileme biçimi ayrıca eserin anlamsal boyutunu güçlendirmekte ve alımlamayı zenginleştirmektedir. Ahşap taşıyıcı üzerine üretilen ve dijital ile fiziksel üretim süreçlerini bir araya getiren eser, mekana özgü tipografik bir müdahale ile birlikte sunulmuştur. Duvara yerleştirilen “*Bin kez öldük; bin kez doğduk; yine olacak. Bin başlı canavar gibi, kesilen her bir baştan bin yeni canavar doğacak*” ifadesi, eserde öne çıkan dönüşüm, yeniden doğuş ve direniş temalarını destekleyen çarpıcı bir söylem olarak öne çıkmaktadır. Sergileme mekanına yerleştirilen tipografik ifade, okunabilir bir metin olmanın ötesine geçerek imgeselleşmektedir. Mitolojik anlatılardaki canavar temsiline gönderme yapan bu dilsel yerleştirme, çoğalma, dayanıklılık ve yeniden var olma metaforları üzerinden okunmakta, böylece sergi mekanı, eserin sunulduğu bir alan olmanın ötesine geçerek görsel anlatının etkin bir bileşenine dönüşmektedir.

3.3. Nancy Baker Cahill: *Liberty Bell* (2020)

Nancy Baker Cahill (1970, ABD), sistemik güç ilişkileri, bilinç ve insan bedeni üzerine odaklanan disiplinlerarası bir medya sanatçısıdır. Sanatçının hibrit üretimleri, araştırma temelli sürükleyici deneyimleri, video yerleştirmeleri ve kavramsal blok zinciri projelerini kapsamaktadır. Artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR), çizim ve kamusal sanat uygulamalarını bir araya getiren üretimlerinde; iklim krizi, yurttaşlık, bedensel özerklik ve toplumsal eşitlik gibi konuları ele almaktadır (Whitney Museum of American Art, t.y.).



Görsel 9. *Liberty Bell*, Nancy Baker Cahill, 2020 (Baker Cahill, 2020).

Nancy Baker Cahill'in Görsel 8'de örneklendirilen *Liberty Bell* (2020) adlı çalışması (Görsel 8'e tıklanarak eserin çevrimiçi ve hareketli versiyonu görüntülenebilmektedir) Amerika Birleşik Devletleri'nin tarihsel ve kültürel belleğinde önemli bir yere sahip olan Özgürlük Çanı'nı (*Liberty Bell*) artırılmış gerçeklik teknolojisiyle güncel bir bağlamda ele almaktadır. *Art Production Fund* tarafından sipariş edilen çalışma, Boston, Charleston, Philadelphia, Rockaway, Selma ve Washington DC olmak üzere ABD'nin altı farklı bölgesinde eş zamanlı olarak sergilenmiş ve deneyimlenmiştir (Baker Cahill, 2020). Aslı Philadelphia'da bulunan tarihi Özgürlük Çanı, Amerikan bağımsızlığı, özgürlük ve demokrasi idealleriyle ilişkilendirilen önemli bir ulusal sembol olarak kabul edilmektedir. Özellikle 19. yüzyılda kölelik karşıtı hareketler tarafından benimsenen çan, zaman içerisinde Amerikan kolektif belleğinin önemli simgelerinden biri haline gelmiştir. Sanatçı, tarihsel Özgürlük Çanı'ndan hareketle özgürlük kavramını eleştirel bir bakış açısıyla yeniden değerlendirmektedir.

Amerikan tarihinde özgürlük kavramı her zaman tüm toplumsal gruplar için eşit biçimde deneyimlenmemiş, bazı gruplar için özgürlük diğerleri açısından önemli bedeller anlamına gelmiştir (Association for Public Art, t.y.). Bu doğrultuda çalışma, Amerika Birleşik Devletleri'nin kölelik ve eşitsizlik tarihini güncel toplumsal sorunlarla ilişkilendirerek izleyiciyi özgürlük, adalet ve eşitlik kavramları üzerine yeniden düşünmeye çağırmaktadır.



Görsel 10. *Liberty Bell*, Nancy Baker Cahill, 2020 (Baker Cahill, 2020).

Biçimsel özellikleri açısından çalışma, çizim temelli görsel dili artırılmış gerçeklik teknolojisi, hareketli görüntü ve ses tasarımıyla bütünleştiren melez bir üretim niteliği taşımaktadır. Artırılmış gerçeklik (AR) uygulaması aracılığıyla kamusal alanda deneyimlenen eser, izleyiciyi pasif bir izleme konumunun ötesine taşıyarak katılımcı ve etkileşimli bir deneyim alanına çekmektedir. Soyut çizgisel formlar, hareketli ve parçalanmış çan imgesi, dinamik görsel yapı ve işitsel öğeler çalışmanın öne çıkan biçimsel özellikleri arasında yer almaktadır. Başlangıçta bütüncül bir yapı sergileyen çan formunun zaman içerisinde parçalanması, çalışmanın görsel anlatısını tamamlayan temel kompozisyon unsurlarından biridir.

Anlamsal özellikleri ve kültürel belleğin temsili açısından çalışma, özgürlük, eşitlik, adalet ve yurttaşlık hakları temalarını merkeze almaktadır. Başlangıçta bütüncül bir yapı sergileyen çan formunun zaman içerisinde parçalanması, özgürlük kavramının kırılganlığına ilişkin metaforik bir anlatı oluşturmaktadır. Sanatçı, tarihi Özgürlük Çanı'nı

ırkçılık, eşitsizlik, adaletsizlik ve demokratik haklar gibi güncel toplumsal meselelerle ilişkilendirerek ele almaktadır. Bu bağlamda eserde, kültürel bellekte önemli bir yere sahip tarihsel bir sembolün güncel toplumsal tartışmalar çerçevesinde yeniden yorumlandığı görülmektedir. Artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanımı, kültürel belleğe ilişkin anlatıların dijital ve etkileşimli ortamlar aracılığıyla günümüzde yeniden deneyimlenmesine olanak sağlamaktadır.

3.4. Zhou Xiaoshu, *Intangible Heritage* (2023)

Zhou Xiaoshu (Çin Halk Cumhuriyeti) bir görsel iletişim tasarımcısı ve dijital sanatçıdır. Northeastern University Sanat Fakültesi'nde lisansüstü eğitimine devam eden sanatçı, çeşitli ulusal ve uluslararası tasarım ödülleri kazanmıştır. Çalışmalarında sıklıkla insan ile çevre arasındaki ilişkiye odaklanan Zhou, dijital üretim tekniklerini kullanarak gündelik yaşamı ve geleneksel kültürel unsurları çağdaş bir görsel anlatı içerisinde sunmaktadır (A'Design Award Competition, t.y.)



Görsel 11. *Intangible Heritage*, Zhou Xiaoshu, 2023 (Zhou, 2023).

Zhou Xiaoshu'nun Görsel 9'da örneklendirilen *Intangible Heritage* (2023) adlı çalışması, bilgisayar destekli dijital illüstrasyon tekniği kullanılarak üretilmiş ve 2022-2023 A'Design Award kapsamında Grafik, İllüstrasyon ve Görsel İletişim Tasarımı kategorisinde Gümüş Ödül kazanmıştır (Zhou, 2023). Zhou, çalışmasında Çin'in somut olmayan kültürel mirasına ilişkin geleneksel müzik, zanaat ve halk kültürü unsurlarını çağdaş bir görsel dil aracılığıyla yeniden yorumlamıştır. Çalışmada geleneksel Çin telli çalgısı pipa, Longquan seladon seramikleri, lotus çiçeği, yerel kostümler ve Çin kültürüne özgü sembolik motifler bir araya getirilmiştir.

Biçimsel özellikleri açısından çalışma, dijital illüstrasyon tekniğiyle üretilmiş olup sanatçının çizim temelli görsel dili, geleneksel Çin kültürüne ait unsurları çağdaş dijital üretim olanaklarıyla bir araya getirmektedir. Dekoratif kompozisyon anlayışı, pastel renk paleti, geleneksel motifler ve sembolik doğa unsurlarının kullanımı çalışmanın öne çıkan görsel özellikleri arasında yer almaktadır. İllüstrasyonda yer alan geleneksel Çin telli çalgısı pipa, yaklaşık iki bin yıllık geçmişe sahip olup Çin müzik kültürünün önemli temsilcilerinden biri olarak kabul edilmektedir (The Metropolitan Museum of Art, 2003). Görsel 9'un, orta konumunda gösterilen Longquan seladon seramikleri ise UNESCO *İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi*'nde yer alan geleneksel zanaat mirasının önemli örnekleri arasında bulunmaktadır (UNESCO, 2009). Geleneksel kıyafetli kadın figürleri, lotus çiçekleri, balık figürleri ile bulut ve su motifleri kompozisyonun temel görsel öğelerini oluşturmaktadır.

Anlamsal özellikleri ve kültürel belleğin temsili açısından çalışma, geleneksel Çin kültürüne ait görsel ve sembolik kodları çağdaş bir görsel anlatı içerisinde yorumlamaktadır. Çin kültüründe balık figürü bereket, bolluk ve refahı; lotus çiçeği ise saflık ve ruhsal arınmayı simgelemektedir (National Museum of Asian Art, 2020). Dairesel kompozisyon düzeni ise bütünlük, uyum ve döngüsellik duygusunu güçlendirerek geleneksel Çin estetiğine ilişkin çağrışımlar oluşturmaktadır. Söz konusu biçimsel ve sembolik unsurlar birlikte değerlendirildiğinde, çalışmada kültürel süreklilik, gelenek ve kültürel kimlik temalarının ön plana çıktığı görülmektedir. Bu bağlamda seride, somut olmayan kültürel mirasa ilişkin unsurların çağdaş görsel anlatım biçimleri aracılığıyla ele alındığı görülmektedir. Geleneksel kültürel pratiklerin dijital illüstrasyon aracılığıyla ele alınışı, kültürel belleğin değişen teknolojik koşullar içerisinde güncellenerek aktarılabildiğini göstermektedir.

3.5. Philippe Cohen Solal & Lucid Realities, Insider-Outsider (2024)

Philippe Cohen Solal (1961, Fransa), elektronik müzik grubu Gotan Project'in kurucu üyelerinden biridir. Sanatçı, müzik, performans, animasyon ve sürükleyici teknolojileri bir araya getiren disiplinlerarası projeler üretmektedir. Solal'ın çalışmaları, özellikle sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi yeni medya teknolojileri aracılığıyla

geliştirilen görsel ve işitsel anlatılara odaklanmaktadır (Lucid Realities, 2024).

Philippe Cohen Solal'ın *Insider-Outsider* (2024) adlı çalışması, Lucid Realities ile Science & Mélodie ortak yapımcılığında gerçekleştirilen bir sanal gerçeklik deneyimidir. Proje, *outsider art* (art brut) alanının en önemli temsilcilerinden biri olarak kabul edilen Amerikalı sanatçı Henry Darger'ın (1892-1973) yaşamı ve görsel evreninden esinlenilerek yaratılmıştır (Lucid Realities, 2024). *Outsider art* ya da *art brut*, sanat eğitimi almamış ve geleneksel sanat üretim yapıları dışında üretim gerçekleştiren bireylerin sanatsal üretimlerini tanımlamak için kullanılan bir kavramdır. Henry Darger da bu alanın en tanınmış temsilcilerinden biri olarak kabul edilmektedir (Tate, t.y.). Ölümünün ardından keşfedilen üretimleri, günümüzde MoMA, Whitney Museum of American Art ve Centre Pompidou gibi önemli sanat kurumlarının koleksiyonlarında yer almaktadır (Centre Pompidou, 2024).

Darger, Görsel 10'da örneklendirilen *In the Realms of the Unreal* adlı yapıtında, krallıklar, savaşlar, tarihsel olaylar, inanç sistemleri ve mitolojilerden oluşan ayrıntılı bir fantastik dünya kurgulamıştır. Eserin anlatısı, çocuk köleliğine karşı mücadele eden *Vivian Girls* karakterleri etrafında şekillenmekte olup, özgürlük, savaş, direniş ve çocukluk temalarını ele almaktadır (The Museum of Modern Art, t.y.).



Görsel 12. *In the Realms of the Unreal* anlatısından Vivian Girls, Henry Darger (The Museum of Modern Art, t.y.).

Philippe Cohen Solal'ın Görsel 11'de örneklendirilen *Insider-Outsider* (2024) adlı çalışmasında (Görsel 11'e tıklanarak eserin çevrimiçi ve VR versiyonu görüntülenebilmektedir), Darger'ın çizimleri, anlatısı ve karakterleri sanal gerçeklik ortamına taşınarak yeniden kurgulanmıştır.

Cohen Solal yarattığı sürükleyici anlatısıyla, Henry Darger'ın *In the Realms of the Unreal* adlı eserini dijital ortama taşımayı ve izleyicilerin sanatçının fantastik evreniyle etkileşim kurmalarını amaçlamaktadır (Lucid Realities, 2024). *Insider-Outsider* sanal gerçeklik deneyimi, klasik anlatının duyuşal, işitsel ve görsel boyutlarını genişleterek, katılımcıların Darger'ın illüstrasyonlarından esinlenen fantastik evreni keşfetmelerine, bu evrende yaşayan çocukları (Vivian Girls) korumalarına ve doğayla etkileşim kurmalarına imkan sağlamaktadır (Centre Pompidou, 2024).



Görsel 13. Insider-Outsider, VR Deneyimi, Philippe Cohen Solal Lucid Realities ile Science & Mélodie, 2024 (Centre Pompidou, 2024).

Biçimsel özellikleri açısından çalışmada, Darger'ın iki boyutlu illüstrasyonlarında görülen çocuk figürleri, fantastik peyzajlar ve doğa öğeleri sanal gerçeklik ortamında üç boyutlu ve etkileşimli bir deneyim biçiminde yeniden üretilmektedir. VR gözlüğü aracılığıyla deneyimlenen çalışma, illüstrasyon, ses, animasyon ve sanal gerçeklik unsurlarını bir araya getiren bütünlük yapısıyla katılımcılara sürükleyici bir görsel-işitsel anlatı deneyimi sunmaktadır.

Anlamsal özellikleri ve kültürel belleğin temsili açısından çalışma, Darger'ın mitolojik, tarihsel ve kişisel anlatılardan beslenen görsel evrenini güncel dijital ortamda deneyimlenebilir hale getirmektedir. Bu aktarım, kültürel belleğe ilişkin anlatıların dijital ortamlarda yeni deneyim biçimleriyle izleyiciye aktarılabilmesini ve Darger'ın görsel mirasının dijital teknolojiler aracılığıyla yeniden deneyimlenebildiğini göstermektedir. Bu açıdan çalışma, 20. yy'a ait bir sanatçının çalışmalarının dijital teknolojiler aracılığıyla yeniden deneyimlenmesine olanak sağlaması bakımından ayırt edici bir örnek oluşturmaktadır.

4. Sonuç ve Değerlendirme

Yapılan çalışmada, kültürel belleğin çağdaş görsel anlatılar içerisinde farklı teknik, üretim ortamı ve kavramsal yaklaşımlar aracılığıyla nasıl temsil edildiği seçili örnekler üzerinden analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular, kültürel belleğe ilişkin anlatıların günümüzde farklı teknikler, üretim ortamları ve görsel anlatım biçimleri aracılığıyla yeniden yorumlandığını göstermektedir. İncelenen çalışmaların tümünde mitolojik anlatılar, toplumsal ve tarihsel olaylar ile kültürel miras unsurlarının çağdaş görsel anlatılar içerisinde çeşitli biçimlerde yorumlandığı görülmüştür.

Çalışmalar biçimsel özellikleri açısından değerlendirildiğinde, dijital illüstrasyon, hareketli görüntü, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi üretim teknikleri ile fiziksel ve dijital üretim ortamlarının birlikte kullanımının kültürel belleğe ilişkin anlatılara yeni ifade olanakları kazandırdığı görülmektedir.

Araştırma kapsamında incelenen örnekler, kültürel belleğin geçmişe ait bilgilerin korunmasına yönelik durağan bir yapı olmadığını, aksine güncel koşullar doğrultusunda sürekli dönüşen dinamik bir yapı olduğunu göstermektedir. Bu durum, incelenen örneklerde de açıkça görülmektedir. Sanatçı ve illüstratör Meltem Şahin ile sanatçı Kübra Su Yıldırım'ın çalışmaları, mitolojik anlatıların çağdaş toplumsal meseleler çerçevesinde yeniden yorumlanabileceğine işaret ederken, Zhou Xiaoshu'nun illüstrasyon serisi somut olmayan kültürel miras unsurlarının dijital teknikler aracılığıyla güncel görsel anlatılara aktarılabilmesini göstermektedir.

Öte yandan Nancy Baker Cahill'in *Liberty Bell* adlı çalışması, tarihsel bir sembolün artırılmış gerçeklik teknolojisi aracılığıyla güncel bir bağlamda yeniden dolaşıma girebileceğini somutlaştırmaktadır. Philippe Cohen Solal'ın *Insider-Outsider* projesi ise Henry Darger'ın görsel evrenini sanal gerçeklik ortamında deneyimlenebilir hale getirerek 20.yy'a ait bir sanatçının görsel mirasının dijital teknolojiler aracılığıyla yeniden deneyimlenebileceğine ilişkin dikkat çekici bir örnek sunmaktadır.

Çalışma sonucunda, dijital illüstrasyon, hareketli görüntü, artırılmış ve sanal gerçeklik uygulamaları gibi dijital üretim teknikleri ile fiziksel ve dijital üretim ortamlarının kesişiminde geliştirilen görsel anlatıların, kültürel belleğin aktarılmasında, güncel bağlamlarda deneyimlenmesinde

ve görünürlük kazanmasında önemli bir rol üstlendiği söylenebilir. Araştırma kapsamında incelenen örneklerde kültürel belleğe ilişkin anlatılar, güncel sanatçılar tarafından farklı kavramsal yaklaşımlar ile dijital üretim teknikleri ve ortamları aracılığıyla ele alınmaktadır. Bu doğrultuda kültürel belleğe ait içeriklerin, günümüzde yeni anlatım olanakları kazanarak varlığını sürdürdüğü görülmektedir.

KAYNAKÇA

Kitap

- And, M. (2007). Minyatürlerle Osmanlı-İslâm mitologyası. Yapı Kredi Yayınları.
- Assmann, J. (2015). Kültürel bellek: Eski yüksek kültürlerde yazı, hatırlama ve politik kimlik (A. Tekin, Çev.; 2. bs.). Ayrıntı Yayınları.
- Creswell, J. W. (2017). Eğitim araştırmaları: Nicel ve nitel araştırmacının planlanması, yürütülmesi ve değerlendirilmesi (Çev.: H. Ekşi). EDAM.
- Erl, A. (2011). Memory in culture. Palgrave Macmillan.
- Farting, S. (Ed.). (2014). Sanatın tüm öyküsü (G. Aldoğan & F. C. Çulcu, Çev.; 2. bs.). Hayalperest Yayınevi.
- Godwyn, M., & Gittell, J. H. (Eds.). (2012). Sociology of organizations: Structures and relationships. SAGE Publications.
- Halbwachs, M. (1992). On collective memory (L. A. Coser, Ed. & Trans.). University of Chicago Press.
- Kalman, B. (2009). What is culture? Crabtree Publishing Company.
- Kluckhohn, C. (1949). Mirror for man: The relation of anthropology to modern life. Whittlesey House.
- Krausse, A.-C. (2005). Rönesanstan günümüze resim sanatının öyküsü (D. Zaptçioğlu, Çev.). Literatür Yayıncılık.
- Warburg, A. (1999). The renewal of pagan antiquity: Contributions to the cultural history of the European Renaissance (K. W. Forster, Giriş; D. Britt, Çev.). Getty Research Institute.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (8. bs.). Seçkin Yayıncılık.

Makale

- Zemach, E. M. (1968). A definition of memory. *Mind*, 77(308), 526-536.

Elektronik Kaynaklar

- A'Design Award & Competition. (t.y.). Xiaoshu Zhou: Designer profile. 28 Haziran 2026 tarihinde <https://competition.adesignaward.com/ada-winner-designer.php?profile=343146> adresinden erişilmiştir.
- Association for Public Art. (t.y.). Nancy Baker Cahill: Liberty Bell. 30 Haziran 2026 tarihinde <https://www.associationforpublicart.org/project/nancy-baker-cahill-liberty-bell/> adresinden erişilmiştir.
- Baker Cahill, N. (2020). Liberty Bell. Nancy Baker Cahill Studio. 28 Haziran 2026 tarihinde <https://nancybakercahill.com/work/liberty-bell-3> adresinden erişilmiştir.
- Bayeux Museum. (t.y.). The Bayeux Tapestry. 25 Haziran 2026 tarihinde <https://www.bayeuxmuseum.com/en/the-bayeux-tapestry/> adresinden erişilmiştir.
- Centre Pompidou. (2024). A journey into the heart of the Henry Darger mystery through virtual reality. Centre Pompidou Magazine. 28 Haziran 2026 tarihinde <https://www.centrepompidou.fr/en/pompidou-plus/magazine/article/a-journey-into-the-heart-of-the-henry-darger-mystery-through-virtual-reality> adresinden erişilmiştir.
- Dirimart. (t.y.). Sarkis. 27 Haziran 2026 tarihinde https://dirimart.com/Artists/Sarkis_/11 adresinden erişilmiştir.
- İstanbul Modern. (t.y.). New Orientation. 27 Haziran 2026 tarihinde <https://www.istanbulmodern.org/en/collection/neworientation-cl-621> adresinden erişilmiştir.
- Lucid Realities. (2024). Insider-Outsider. 28 Haziran 2026 tarihinde <https://www.centrepompidou.fr/en/program/calendar/event/AFf85P2> adresinden erişilmiştir.
- Marian Goodman Gallery. (t.y.). Christian Boltanski. 27 Haziran 2026 tarihinde <https://www.mariangoodman.com/artists/christian-boltanski/> adresinden erişilmiştir.
- National Museum of Asian Art, Smithsonian Institution. (2020). A selected illustrated guide to common Chinese symbols. 28 Haziran 2026 tarihinde <https://asia-archive.si.edu/wp->

- content/uploads/2020/06/LP23WS1-Symbolism-in-Cloisonne-FA3.pdf adresinden erişilmiştir.
- Studio Mercado. (t.y.). Diyalog: Meltem Şahin. Studio Mercado. 28 Haziran 2026 tarihinde <https://www.studiomercado.com/post/diyalog-meltem-sahin> adresinden erişilmiştir.
- Şahin, M. (2025). Severance. 28 Haziran 2026 tarihinde <https://www.meltemshahin.info/severance/ixffnr46coj1ilqewmkrhzhfvfiocq0> adresinden erişilmiştir.
- Tate. (t.y.). Anselm Kiefer. 27 Haziran 2026 tarihinde <https://www.tate.org.uk/art/artists/anselm-kiefer-1406> adresinden erişilmiştir.
- Tate. (t.y.). Doris Salcedo. 27 Haziran 2026 tarihinde <https://www.tate.org.uk/art/artists/doris-salcedo-2695> adresinden erişilmiştir.
- Tate. (t.y.). Outsider art. 28 Haziran 2026 tarihinde <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/o/outsider-art> adresinden erişilmiştir.
- The British Museum. (t.y.). Olpe: Perseus slaying Medusa (Museum no. 1849,0620.5). British Museum Collection Online. 25 Haziran 2026 tarihinde https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1849-0620-5 adresinden erişilmiştir.
- The Magger. (2020, 7 Temmuz). Lilith efsanesi: Tarihin ilk kötüsü mü, ilk feministi mi? 30 Haziran 2026 tarihinde <https://www.themagger.com/lilith-efsanesi-nedir/> adresinden erişilmiştir.
- The Metropolitan Museum of Art. (2003). The pipa. 28 Haziran 2026 tarihinde <https://www.metmuseum.org/essays/the-pipa> adresinden erişilmiştir.
- The Museum of Modern Art. (t.y.). Henry Darger. 28 Haziran 2026 tarihinde <https://www.moma.org/collection/works/156811> adresinden erişilmiştir.
- Uffizi Galleries. (t.y.). The birth of Venus by Sandro Botticelli. 25 Haziran 2026 tarihinde <https://www.uffizi.it/en/artworks/birth-of-venus> adresinden erişilmiştir.
- Turkish Museums. (2022, 2 Aralık). Yılanların kraliçesi Şahmeran ve Mardin. 30 Haziran 2026 tarihinde <https://www.turkishmuseums.com/blog/detail/yilanlarin-kralicesi-sahmeran-ve-mardin/10072/1> adresinden erişilmiştir.
- UNESCO. (2009). Traditional firing technology of Longquan celadon. 28 Haziran 2026 tarihinde <https://ich.unesco.org/en/RL/traditional-firing-technology-of-longquan-celadon-00205> adresinden erişilmiştir.
- Whitney Museum of American Art. (t.y.). Nancy Baker Cahill. 28 Haziran 2026 tarihinde <https://whitney.org/artists/21063> adresinden erişilmiştir.
- Yıldırım, K. S. (t.y.). About. Kübra Su Yıldırım. 28 Haziran 2026 tarihinde <https://www.kubrasuyildirim.com/> adresinden erişilmiştir.
- Yıldırım, K. S. [@kubrasuy]. (2025, 30 Ocak). The Resurrection Saga [Instagram gönderisi]. Instagram. 30 Haziran 2026 tarihinde <https://www.instagram.com/p/DUJCH-UCmkU/> adresinden erişilmiştir.
- Yıldırım, K. S. (2026). The Resurrection Saga [Offgrid Art Project'te gerçekleştirilen An Meselesi sergisinden fotoğraf]. Sanatçının kişisel arşivi.
- Zeit MOCAA. (t.y.). William Kentridge. 27 Haziran 2026 tarihinde <https://zeitmocaa.museum/artists/william-kentridge/> adresinden erişilmiştir.
- Zhou, X. (2023). Intangible heritage [Digital illustration]. A' Design Award & Competition. 28 Haziran 2026 tarihinde <https://competition.adesignaward.com/ada-winner-design.php?ID=149429> adresinden erişilmiştir.

RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARINDA BAUHAUS TASARIM İLKELERİ: SEÇİLİ ESERLER ÜZERİNDEN BİR ANALİZ

Betül Tanrıkulu Karaduman*

GİRİŞ

Resimli çocuk kitapları, çocuğun ilk estetik ve okuma deneyimlerinden birini oluşturan, sözel ve görsel anlatımı bütünleştiren çok katmanlı iletişim araçlarıdır. Bu yayınlar yalnızca hikaye aktaran materyaller değil, aynı zamanda görsel okuryazarlığın gelişimini destekleyen, bilişsel süreçleri yönlendiren ve çocukların dünyayı anlamlandırmalarına katkı sağlayan tasarım ürünleridir. Çocuk okur, metni yalnızca yazılı ifadeler aracılığıyla değil; renk, tipografi, illüstrasyon, sayfa düzeni, boşluk kullanımı ve görsel hiyerarşi gibi grafik tasarım unsurlarını birlikte değerlendirerek anlamlandırmaktadır. Bu nedenle resimli kitapların etkisi, anlatılan hikayenin içeriği kadar, bu içeriğin nasıl görselleştirildiğiyle de yakından ilişkilidir. Günümüzde resimli kitap tasarımı, iletişim tasarımının disiplinlerarası yapısı içerisinde değerlendirilmekte; grafik tasarım, illüstrasyon, tipografi ve editoryal tasarımın ortak üretimi olarak ele alınmaktadır. Özellikle çağdaş resimli kitaplarda görsel anlatım, yazılı metnin tamamlayıcısı olmanın ötesine geçerek bağımsız bir anlatı katmanı oluşturmakta ve okurun metni yorumlama sürecini yönlendirmektedir. Bu yönüyle resimli kitaplar, farklı göstergebilimsel sistemlerin bir araya geldiği çok çeşitli yapılar olarak değerlendirilmekte; anlamın oluşumu, yalnızca sözcükler üzerinden değil, tüm görsel ve tasarımsal bileşenlerin etkileşimi sonucunda gerçekleşmektedir.

Resimli kitaplar, görsel imgeleri, tasarım unsurlarını ve yazılı dili birleştirerek bilgi aktaran veya bir anlatıyı belirli şekillerde sunan, basılı metinlerdir (Nikolajeva, Scott, 2006; Nodelman, 1984). Resimli çocuk kitapları, öncelikle görme duyusu aracılığıyla algılanmaktadır. Ancak Mitchell'e göre, görsel medyanın çok duyulu yapısı nedeniyle tüm medya türleri aslında karma ya da çok katmanlı yapılar olarak değerlendirilmelidir (Mitchell, 2005). Resimli kitaplarda yer alan illüstrasyonlara, fotoğraflara,

* Dr. Öğr. Üyesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, İstanbul, betultanrikulu@gmail.com, ORCID: orcid.org/ 0000-0002-0181-3180

resimlere, çizimlere ve diğer görsel imgelere ek olarak, yazılı dil belirli bir yazı karakteriyle sunulur ve resimli kitabın bütünlüğünü güçlendirmek amacıyla çeşitli tasarım unsurlarından yararlanılır (Bader, 1976; Lewis, 2001; Sipe, 2001). Her görsel unsur, kitabın genel kompozisyonuna katkı sağlayarak metin ve görsellerin etkili biçimde algılanabileceği bir yapı oluşturur (Goldenberg, 1993). Başarılı bir resimli kitap, kapak tasarımı, ön ve arka iç kapaklar, başlık sayfaları, sayfa düzeni, kenar boşlukları ve diğer editoryal tasarım öğelerinin anlatıyı desteklediği bütüncül bir tasarım yaklaşımı sergiler. Bu görsel, metinsel ve tasarımsal bileşenlerin her biri, yazar, çizer, grafik tasarımcı, editör ve okur arasında anlam üretimini sağlayan göstergebilimsel kaynaklar olarak değerlendirilmekte ve resimli kitap deneyiminin ayrılmaz parçalarını oluşturmaktadır.

Tipografi ve Resimli Çocuk Kitaplarında Bauhaus Etkisi

Tipografi, dili görünür kılmak için harfleri düzenleme sanatı ve tekniğidir. Yazılı dil, yazı tipi veya font olarak da bilinen belirli bir yazı stili veya yazı biçimi aracılığıyla sunulur. Font, belirli bir yazı stilinin eksiksiz karakter setidir (Serafini, 2012). Son zamanlarda, yazılı dille ilişkili tipografik ve tasarım unsurları, çağdaş resimli kitaplarda yeni biçimler ve yeni roller üstlenmiştir (Van Leeuwen, 2006). Tipografik unsurlar, sözlü bir anlatının iletişimde doğal bir kanal görevi görmek yerine, anlatının ayrılmaz bir parçası, resimli kitabın potansiyel anlamlarına katkıda bulunan bir göstergebilimsel kaynak haline gelmiştir. Tipografik unsurlar, yazarlar, illüstratörler, yayıncılar, kitap tasarımcıları ve okuyucular tarafından, kişilerarası ve fıkırsel anlamlara ek olarak metinsel veya ifade edici anlamları gerçekleştirmek için kullanılabilecek göstergebilimsel kaynaklar olarak kavramsallaştırılmalıdır (van Leeuwen, 2006).

Tipografi geleneksel olarak okunabilirliğe odaklanmış ve başlangıçta anlam potansiyelini anlamak için analitik yöntemlerin geliştirilmesini haklı çıkaracak kadar yeterince tanımlanmış bir göstergebilimsel kaynak olarak görülmemiştir (van Leeuwen, 2006). Birçok yazılı metinde kullanılan geleneksel yazı tipleri, okuyucuların tasarımlarına dikkat etmeleri beklenmeyecek kadar doğallaştırılmış, bunun yerine temsil edilen içeriği almak için kullanılan yazı tipinin ötesine bakmaları beklenmiştir. Times New Roman, Bodoni ve Didot gibi klasik yazı tipleri metnin tasarım unsurları olarak değil, yazılı bir anlatının iletim mekanizmaları olarak görülmüştür. Basılı metinlerde yazılı dilin görsel özellikleri, örneğin yazı

tipi ve sayfa düzeni, zamanla doğal ve alışılmış tasarım unsurları olarak algılandığından okurun dikkati çoğunlukla metnin anlamsal içeriğine yönelmektedir. Ayrıca Goldenberg (1993), resimli kitap tasarımı ve tipografisinin okuyucuya hemen görünür olmadığında ve daha çok görünmez bir sanat gibi işlev gördüğünde başarılı olduğunu ileri sürmektedir.

Scieszka (1998), tipografi ve kitap tasarımının, esere uygun olduğunda ve nihai üründe neredeyse görünmez olduğunda en etkili olduğunu ileri sürmüştür. Tipografiye ilişkin bu bakış açıları, resimli kitap tasarımında ikincil bir rol ve tipografinin anlatıyı desteklemek için kullanılması gerektiğini, ancak potansiyel bir göstergebilimsel kaynak olarak dikkat çekmemesi gerektiğini öne sürmektedir. Yazarlara, tasarımcılara ve eğitimcilere göre en başarılı tipografi, okuma deneyiminin arka planına karışan tipografidir. Çeşitli yazı tiplerinin veya fontların geliştirilmesi kapsamlı bir tarihe sahiptir ve grafik tasarım teorisinin önemli bir bileşeni olarak kabul edilir. Hill (2005), tipografinin tarihini dört farklı döneme ayırır; erken dönem hareketli baskı, baskının gelişimi, ofset litografi veya fotodizi ve dijital çağ. Fontların yazılı anlatıyı iletmek için kullanılan nötr bir ortamdan, kendi anlam potansiyelini gerçekleştirebilen grafik bir kaynağa geçişle en çok ilgili dönemler litografi, fotodizi ve dijital çağlardır.

Dijital çağda, belirli yazı tiplerinin oluşturulması ve aktarılması artık sadece usta dizgicilerin tekelinde değil; bir metnin tipografisi artık kişisel bilgisayara erişimi olan herkes tarafından erişilebilir. Metnin basılmadan önce bilgisayar ekranında nasıl görüldüğünü görebilmesi nedeniyle tasarımcı, matbaacı ve okuyucu tipografik tasarımın önceki dönemlerinden farklı bir noktaya erişti. Yüzyılın başında, ticari baskı süreci evrensel olarak bilgisayarlaştırıldı. Çeşitli yazı tiplerine kolay erişim, yazılı metnin artık görünmez bir iletişim aracı olarak değil, görünür bir iletişim aracı olarak hizmet etmesini gerektirmiştir.

Belirli yazı tipleri veya fontlar, belirli sosyal pratiklerde kültürler içinde ve kültürler arası çalışan insanlar tarafından yüklenen, gelenekselleşmiş bir anlama sahiptir. Hassett ve Curwood (2009) belirli bir fonta anlam yüklemek ancak belirli bir söylem ve zamanda kullanılan sosyal çeşitlilik ve gelenekler nedeniyle mümkündür (272) diye belirtiyor. Çağdaş ve postmodern resimli kitaplardaki önemli değişiklikler devam ederken, metinlerin çeşitli tasarım unsurlarını analiz etmek için bir çerçeve

geliştirilmesi gerekli görünmektedir. Kostelnick ve Hassett (2003), tipografinin, diğer görsel dil gelenekleri gibi, görsel anlam sistemlerinin yorumlanmasına aracılık ettiğini öne sürüyor. Tipografi artık sadece kendini görünmez kılma yeteneği ve içeriği ifade etmedeki ikincil rolüyle değil, kendi başına çeşitli anlam potansiyellerini iletebilen bir göstergebilimsel kaynak olarak değerlendirilecektir.

Tipografi üzerine yapılan araştırmaların çoğu yalnızca okunabilirliğe odaklanmıştır (Van Leeuwen 2006). Bununla birlikte, grafik tasarım alanında son zamanlarda tipografiyi soyut bir sanat olarak değil, anlam iletmeye potansiyeline sahip bir iletişim aracı olarak kavramsallaştırmaya yönelik bir değişim yaşanmıştır. Tipografi, yalnızca metinsel veya kompozisyonel değil aynı zamanda fikrîsel anlam potansiyellerini de ortaya koyabilen bir göstergebilimsel kaynaktır. Belirli bir yazı tipinin veya fontun, işaret aracının kendisinde bulunan anlamın yanı sıra bir duygu veya ruh halini ifade etmeye yardımcı olabileceği olasılığını ilk kez ortaya atmıştır. Yazı boyutu, konumu ve rengi gibi geleneksel özelliklere ek olarak, grafik tasarımcılar çağdaş metinler tasarlarlarken dikkate alınması gereken çeşitli tipografik özellikler oluşturmuşlardır. Reklamcılar, kitap tasarımcıları, gazete yayıncıları, tipografik seçimleri ve font tasarımları aracılığıyla iletilen anlam potansiyelleri ve etkilerinin daha fazla farkında olmuşlardır (McLean, 2000).

Press Here kitabında kullanılan tipografi, Bauhaus'un işlevsel tasarım anlayışını yansıtan temel unsurlardan biridir. Eserde tercih edilen büyük punto, sade sayfa düzeni ve sans serif yazı karakterleri, çocuk okuyucunun metni rahatlıkla takip etmesini sağlamaktadır. Tipografi yalnızca okunabilirliği artırmakla kalmayıp görsel kompozisyonun ayrılmaz bir parçası olarak anlatıya yön vermektedir. Kısa ve doğrudan ifadeler, sayfa üzerindeki renkli daireler ve boşluk kullanımıyla bütünleşerek çocuğu dokunma, üfleme, sallama ve sayfayı çevirme gibi eylemlere yönlendirmektedir. Böylece yazı, pasif bir bilgi aktarma aracı olmaktan çıkarak etkileşimli okuma deneyiminin aktif bir bileşeni hâline gelmektedir. Bu yaklaşım, Bauhaus'un okunabilirlik, sadelik, işlevsellik ve görsel hiyerarşi ilkeleriyle örtüşmektedir. Tipografi estetik bir süsleme unsuru olarak değil, görsel iletişimi güçlendiren ve okuyucunun davranışını yönlendiren işlevsel bir tasarım ögesi olarak kullanılmaktadır. Bu yönüyle eser, Bauhaus etkisini çağdaş resimli çocuk kitaplarında başarılı biçimde yansıtmaktadır. Leo Lionni'nin Little Blue and Little

Yellow (1959) adlı resimli çocuk kitabı, tipografik yaklaşımı bakımından Bauhaus'un işlevsel tasarım anlayışıyla benzerlik göstermektedir. Kitapta kullanılan sade ve okunabilir yazı karakteri, gereksiz süslemelerden arındırılmış olup metnin kolay algılanmasını sağlamaktadır. Metinler kısa cümlelerden oluşmakta ve görsel anlatıyı destekleyici bir rol üstlenmektedir. Böylece tipografi, görsellerle rekabet etmek yerine onları tamamlayan bir iletişim unsuru hâline gelmektedir. Metinlerin sayfa üzerindeki düzenli yerleşimi ve geniş beyaz boşlukların kullanımı, görsel dengeyi güçlendirmekte ve okuma akışını kolaylaştırmaktadır. Sayfa boyunca korunan tutarlı punto, hizalama ve yerleşim düzeni ise ritim ve bütünlük oluşturmaktadır. Bu özellikler, Bauhaus'un işlevsellik, sadelik ve okunabilirlik ilkeleriyle uyumludur. Sonuç olarak Little Blue and Little Yellow, tipografiyi görsel iletişimi destekleyen işlevsel bir tasarım ögesi olarak kullanması bakımından Bauhaus etkisini yansıtan önemli resimli çocuk kitaplarından biri olarak değerlendirilebilir.

Mac Barnett'in yazdığı, Jon Klassen'ın resimlediği *Square* (2018), tipografik yaklaşımıyla Bauhaus'un sadelik ve işlevsellik ilkelerini yansıtan çağdaş resimli çocuk kitaplarından biridir. Kitapta kullanılan sans serif yazı karakteri, okunabilirliği ön planda tutarken süslemeden uzak yalın bir görünüm sunmaktadır. Kısa ve anlaşılır metinler, görsellerin ritmini kesmeden anlatıyı desteklemekte; tipografi ise görsel kompozisyonun doğal bir parçası olarak işlev görmektedir. Metinlerin sayfa üzerindeki dengeli yerleşimi, geniş boşluk kullanımı ve tutarlı hizalama, okuyucunun dikkatini karakterler arasındaki etkileşime yönlendirmektedir. Tipografi, görsellerin önüne geçmek yerine onların anlamını güçlendiren tamamlayıcı bir iletişim aracı olarak kullanılmaktadır. Bu yaklaşım, Bauhaus'un okunabilirlik, görsel hiyerarşi, düzen ve işlevsellik ilkeleriyle uyumludur. Sonuç olarak Square, tipografinin estetik bir süsleme ögesi olmaktan çok anlatıyı destekleyen işlevsel bir tasarım bileşeni olarak kullanıldığı başarılı bir resimli çocuk kitabı örneği sunmaktadır.

Izgara Sistemleri ve Resimli Çocuk Kitaplarında Etkisi

Bauhaus'un grafik tasarım alanına kazandırdığı en önemli yaklaşımlardan biri, görsel öğelerin belirli bir düzen içerisinde yapılandırılmasını sağlayan ızgara (grid) sistemidir. Izgara sistemi, sayfa üzerindeki tipografi, görseller, boşluklar ve diğer tasarım bileşenleri arasında hiyerarşik ve dengeli bir ilişki kurmayı amaçlayan görünmez bir

organizasyon şemasıdır. Bauhaus tasarımcıları, estetik anlayışı yalnızca biçimsel kaygılar üzerinden değil, işlevsellik ve okunabilirlik temelinde ele almış; bu nedenle düzen, sadelik ve sistematik yerleşim ilkelerini tasarım sürecinin merkezine yerleştirmiştir (Meggs, Purvis, 2016). Bauhaus yaklaşımında ızgara sistemi, yalnızca sayfayı bölümlere ayıran teknik bir araç değil, aynı zamanda görsel iletişimi güçlendiren bir tasarım dili olarak değerlendirilmektedir. Özellikle Herbert Bayer, Joost Schmidt ve Laszlo Moholy Nagy'nin çalışmalarında metin ile görsel arasındaki ilişki matematiksel bir düzen içerisinde kurgulanmış; gereksiz süslemelerden kaçınılarak bilgiye hızlı ve anlaşılır biçimde ulaşılması hedeflenmiştir (Droste, 2019). Bu anlayış daha sonraki yıllarda İsviçre Grafik Tasarımı'nın da temelini oluşturmuş ve günümüzde editoryal tasarım, dijital arayüz tasarımı ve çocuk yayıncılığı gibi birçok alanda kullanılmaya devam etmiştir (Müller-Brockmann, 1996).

Resimli çocuk kitaplarında ızgara sistemleri, yalnızca sayfa düzenini organize etmek amacıyla değil, anlatının akışını yönlendiren önemli bir görsel araç olarak kullanılmaktadır. Çocuk okurların bilişsel gelişim süreçleri dikkate alındığında, metin ve görsellerin düzenli bir kompozisyon içerisinde sunulması, kitabın okunabilirliğini ve anlaşılabilirliğini artırmaktadır. Düzenli sayfa yapısı, çocukların dikkatini hikâyenin temel unsurlarına yönlendirirken sayfalar arasında görsel süreklilik oluşturarak anlatının takip edilmesini kolaylaştırmaktadır. Bu nedenle başarılı resimli çocuk kitaplarında ızgara sistemi, görünmez ancak etkili bir organizasyon aracı olarak işlevseldir (Haslam, 2006). Bauhaus'un benimsediği işlevsel tasarım anlayışı doğrultusunda geliştirilen modüler yerleşim ilkeleri, günümüz çocuk kitaplarında farklı düzeylerde uygulanmaktadır. Bazı kitaplarda katı ve simetrik bir ızgara yapısı tercih edilirken, özellikle etkileşimli ve deneysel resimli kitaplarda bu sistem bilinçli biçimde esnetilebilmektedir. Ancak sayfa düzenindeki bu çeşitlilik, çoğunlukla temel bir yapısal iskelet üzerine kuruludur. Görsellerin taşırılması, metin bloklarının farklı konumlara yerleştirilmesi veya boşlukların dramatik biçimde kullanılması gibi tasarım kararları dahi görünmez bir grid sistemi sayesinde bütünlük kazanmaktadır (Samara, 2007). Resimli çocuk kitaplarında boşluk kullanımı da Bauhaus'un ızgara anlayışıyla yakından ilişkilidir. Sayfa üzerindeki boş alanlar yalnızca estetik bir tercih değil, aynı zamanda görsel nefes alma alanları oluşturarak çocuk okurun dikkatini yönlendiren önemli tasarım bileşenleridir. Bauhaus tasarım anlayışında boşluk, en az kullanılan görsel öğeler kadar anlam üreten aktif

bir unsur olarak kabul edilmektedir. Bu yaklaşım, çocuk kitaplarında metin ile illüstrasyon arasındaki dengeyi güçlendirmekte ve bilişsel yükün azaltılmasına katkı sağlamaktadır (Lupton, 2014).

Günümüzde birçok resimli çocuk kitabı, Bauhaus'un sistematik yerleşim anlayışını doğrudan kopyalamaktan ziyade onun temel ilkelerini çağdaş anlatım biçimleriyle yeniden yorumlamaktadır. Özellikle Hervé Tullet'in Press Here, Mac Barnett ve Jon Klassen'ın Square ile Jon Klassen'ın farklı eserlerinde görülen sade kompozisyonlar, kontrollü boşluk kullanımı ve görsel hiyerarşi, Bauhaus'un işlevsel düzen anlayışının güncel yansımaları olarak değerlendirilebilir. Bu eserlerde ızgara sistemi çoğu zaman görünür değildir; ancak metin, renk, biçim ve illüstrasyon arasındaki tutarlı ilişki, sayfa organizasyonunun sistematik bir planlama üzerine kurulduğunu göstermektedir. Böylece Bauhaus'un biçim işlevi izler ilkesi, çocuk kitabı tasarımında yalnızca estetik bir tercih olmaktan çıkmakta; okuma deneyimini destekleyen bilişsel ve iletişimsel bir tasarım stratejisine dönüşmektedir.

Görsel İletişim ve Resimli Çocuk Kitaplarında Bauhaus Etkisi

Bauhaus, görsel iletişimi yalnızca estetik bir üretim alanı olarak değil, bilginin en açık, anlaşılır ve işlevsel biçimde aktarılmasını sağlayan bir iletişim sistemi olarak ele almıştır. Okulun temel ilkelerinden biri olan biçim işlevi izler anlayışı, tasarımın temel amacının görsel karmaşa yaratmak değil, mesajı etkili biçimde iletmek olduğunu vurgulamaktadır. Bu yaklaşım doğrultusunda tipografi, renk, biçim, kompozisyon ve boşluk gibi görsel unsurlar bir bütün olarak değerlendirilmiş; her tasarım ögesi iletişim sürecinin aktif bir parçası hâline gelmiştir (Droste, 2019). Bauhaus'un geliştirdiği bu bütüncül tasarım anlayışı, günümüzde grafik tasarımın yanı sıra resimli çocuk kitaplarının görsel kurgusunda da etkisini sürdürmektedir. Resimli çocuk kitaplarında görsel iletişim, metin ve illüstrasyon arasındaki ilişkinin ötesinde, anlamın çok katmanlı olarak yapılandırıldığı bir anlatım biçimini ifade etmektedir. Özellikle okul öncesi ve erken çocukluk dönemindeki okurlar için görseller, çoğu zaman metinden daha güçlü bir iletişim aracıdır. Çocuklar, renkleri, biçimleri, karakterlerin mimiklerini, sayfa düzenini ve görsel ritmi birlikte değerlendirerek hikâyeyi anlamlandırmaktadır. Bu nedenle resimli çocuk kitaplarında görsel tasarım, yalnızca anlatıyı destekleyen bir unsur değil, anlatının kendisini oluşturan temel bileşenlerden biridir (Nikolajeva, Scott, 2013).

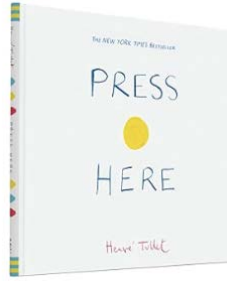
Bauhaus'un sadeleşmeyi esas alan tasarım anlayışı, çocuk kitaplarında gereksiz ayrıntıların azaltılması ve temel görsel mesajın ön plana çıkarılması açısından önemli bir referans oluşturmaktadır. Az sayıda fakat güçlü görsel öğeyle oluşturulan kompozisyonlar, çocukların dikkatini ana anlatıya yönlendirirken bilişsel yükü de azaltmaktadır. Bu yaklaşım, özellikle günümüz resimli çocuk kitaplarında sıkça tercih edilen minimal anlatım biçimlerinde açık biçimde gözlemlenmektedir. Görseller arasındaki denge, boşluk kullanımı ve görsel hiyerarşi, okuyucunun sayfayı sistematik biçimde incelemesine olanak tanımaktadır (Lupton, 2014). Bauhaus'un görsel iletişim anlayışının önemli özelliklerinden biri de farklı tasarım öğelerinin tek bir iletişim sistemi içerisinde bütünleşmesidir. Resimli çocuk kitaplarında tipografi, renk, illüstrasyon ve sayfa düzeni birbirinden bağımsız değil, ortak bir anlatı dili oluşturacak şekilde tasarlanmaktadır. Böylece metin yalnızca okunacak bir unsur olmaktan çıkarken, görseller de yalnızca dekoratif bir işlev üstlenmez. Her iki bileşen birlikte çalışarak hikâyenin ritmini, atmosferini ve duygusal yapısını destekleyen bütüncül bir iletişim sistemi meydana getirir. Bu durum, çocuk okurun kitabı yalnızca okumakla kalmayıp aynı zamanda görsel olarak deneyimlemesini sağlamaktadır (Twyman, 1985).

Resimli çocuk kitaplarında Bauhaus etkisi, doğrudan biçimsel benzerliklerden çok işlev odaklı tasarım anlayışında görülmektedir. Özellikle Herve Tullet'nin Press Here, Jon Klassen'ın resimlediği eserler ve Mac Barnett ile Jon Klassen'ın birlikte hazırladığı Square gibi kitaplarda sade kompozisyon, kontrollü renk kullanımı, güçlü görsel hiyerarşi ve etkileşim odaklı sayfa tasarımları dikkat çekmektedir. Bu eserlerde görsel iletişim, yalnızca hikayeyi aktarmakla sınırlı kalmayıp okuyucuyu anlatının aktif bir katılımcısı hâline getirmektedir. Sayfa çevirme eylemi, boşlukların kullanımı, karakterlerin konumlandırılması ve görsel ritim, çocuk ile kitap arasında dinamik bir iletişim kurulmasına katkı sağlamaktadır. Böylece Bauhaus'un işlevsellik, sadelik ve bütünlük ilkeleri, çağdaş resimli çocuk kitaplarında etkili bir görsel iletişim stratejisi olarak varlığını sürdürmektedir.

Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmanın örnekleme, amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Örnekleme dâhil edilen resimli çocuk kitapları; Bauhaus tasarım ilkelerini yansıtan temel renk kullanımı, geometrik biçim anlayışı, tipografik sadelik, düzenli sayfa organizasyonu, ızgara sistemine dayalı kompozisyon, negatif

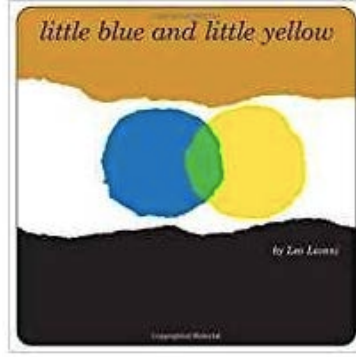
alanın işlevsel kullanımı ve güçlü görsel iletişim özellikleri dikkate alınarak seçilmiştir. Bu kapsamda Press Here (Herve Tullet, 2010), Little Blue and Little Yellow (Leo Lionni, 1959) ve Square (Mac Barnett, Jon Klassen, 2018) çalışmanın örneklemini oluşturmaktadır. Seçilen eserler, Bauhaus tasarım ilkelerinin resimli çocuk kitaplarında renk, tipografi, ızgara sistemleri ve görsel iletişim bağlamındaki yansımalarını karşılaştırmalı olarak incelemeye elverişli olmaları nedeniyle araştırmaya dâhil edilmiştir.



Şekil 1: Press Here kitabının kapak görseli

Herve Tullet'in *Press Here* (2011) adlı resimli çocuk kitabı, Bauhaus tasarım anlayışının temel ilkelerini çağdaş bir resimli kitap formatında yeniden yorumlayan dikkat çekici örneklerden biridir (Şekil 1). Göstergebilimsel açıdan incelendiğinde kitapta kullanılan temel göstergeler; renkli daireler, boş sayfa düzeni ve kısa yönergelerden oluşmaktadır. Bu görsel göstergeler, yalnızca biçimsel birer unsur değil, aynı zamanda okuru eyleme davet eden anlam taşıyıcılarıdır. Kırmızı, sarı ve mavi gibi temel renklerde tasarlanan daireler, Bauhaus'un renk kuramını çağrıştırırken aynı zamanda çocuk okurun dikkatini yönlendiren görsel işaretler olarak işlev görmektedir. Görsel analiz açısından değerlendirildiğinde kitabın sayfa tasarımında güçlü bir sadelik anlayışı hâkimdir. Her sayfada sınırlı sayıda görsel unsur kullanılması, negatif alanın etkin biçimde değerlendirilmesini sağlamakta ve temel grafik elemanlarını ön plana çıkarmaktadır. Dairelerin sayfa üzerindeki düzeni, görünmeyen bir ızgara sistemi doğrultusunda dengeli biçimde konumlandırılmış; böylece görsel hiyerarşi açık ve okunabilir bir yapıya kavuşmuştur. Tipografi, sans serif karakterlerle sade ve işlevsel biçimde kullanılmış, metin ile görsel arasında eşit bir iletişim kurulmuştur. Bauhaus'un biçim işlevi izler yaklaşımı doğrultusunda metin, yalnızca açıklayıcı değil, aynı zamanda görsel deneyimin ayrılmaz bir parçası

hâline gelmiştir. Bu yönüyle Press Here, minimal tasarım dili, temel geometrik biçimleri, işlevsel tipografisi ve etkileşim odaklı görsel iletişim yaklaşımıyla Bauhaus ilkelerinin çağdaş resimli çocuk kitaplarındaki yansımalarını başarılı biçimde ortaya koymaktadır.

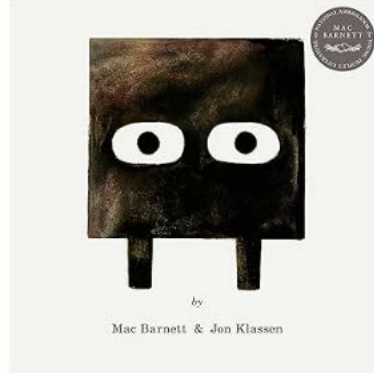


Şekil 2: Little Blue and Little Yellow kitabının kapak görseli

Leo Lionni'nin Little Blue and Little Yellow (1959) adlı resimli çocuk kitabı, Bauhaus tasarım anlayışının yalınlık, geometrik biçim kullanımı ve görsel iletişim ilkelerini etkili biçimde yansıtan öncü eserlerden biridir (Şekil 2). Göstergebilimsel açıdan incelendiğinde anlatının temel göstergeleri, mavi ve sarı renkli dairesel kâğıt parçalarıdır. Bu soyut biçimler, karakterlerin yerine geçerek kimlik, arkadaşlık, ayrılık ve dönüşüm gibi kavramları temsil eden görsel göstergelere dönüşmektedir. Mavi ve sarı dairelerin birleşerek yeşil renge dönüşmesi, yalnızca fiziksel bir renk karışımını değil, aynı zamanda dostluk, birliktelik ve değişim olgusunu simgesel düzeyde ifade etmektedir. Böylece metin ile görsel arasında doğrudan bir anlam ilişkisi kurularak çocuk okurun soyut kavramları görsel deneyim yoluyla anlamlandırması desteklenmektedir.

Görsel analiz açısından değerlendirildiğinde kitapta kolaj tekniğiyle oluşturulan sade kompozisyonlar dikkat çekmektedir. Sayfalarda gereksiz ayrıntılardan kaçınılmış, geniş negatif alanlar kullanılarak görsel öğelerin algılanabilirliği artırılmıştır. Geometrik biçimlerin sayfa üzerindeki dengeli yerleşimi, görünmeyen bir ızgara sistemi doğrultusunda düzenlenmiş olup Bauhaus'un işlevsel tasarım anlayışıyla örtüşmektedir. Renk paleti temel renklere dayanmakta; mavi, sarı ve bunların birleşiminden oluşan yeşil anlatının temel görsel dilini oluşturmaktadır. Tipografi ise sade, okunabilir ve görsel kompozisyonu destekleyen bir yapı sergilemektedir. Metin ve görsel öğeler birbirini tamamlayacak biçimde

kurgulanmış, hiçbir unsur diğerinin önüne geçmemiştir. Bu yönüyle Little Blue and Little Yellow, minimal anlatımı, temel geometrik biçimleri, işlevsel sayfa düzeni ve renk temelli görsel iletişim diliyle Bauhaus tasarım ilkelerinin resimli çocuk kitaplarına başarılı biçimde aktarıldığı önemli örneklerden biri olarak değerlendirilebilir.



Şekil 3: Square kitabının kapak görseli

Mac Barnett'in yazdığı ve Jon Klassen'ın resimlediği Square (2018), Bauhaus tasarım ilkelerinin çağdaş resimli çocuk kitaplarındaki yansımalarını biçim, kompozisyon ve görsel iletişim bağlamında ortaya koyan dikkat çekici bir örnektir (Şekil 3). Göstergebilimsel açıdan incelendiğinde anlatının temel göstergesi kare biçimindeki karakterdir. Kare, yalnızca bir geometrik şekil değil; düzen, denge, sorumluluk ve kimlik kavramlarını temsil eden sembolik bir gösterge olarak işlev görmektedir. Anlatıda yer alan diğer geometrik karakterlerle kurduğu ilişkiler, biçimlerin yalnızca fiziksel özelliklerini değil, karakterlerin kişiliklerini ve toplumsal rollerini de görünür kılmaktadır. Böylece geometri, anlatının temel anlam üretim araçlarından biri hâline gelmektedir.

Görsel analiz açısından değerlendirildiğinde kitapta sade kompozisyon anlayışı ön plandadır. Sayfa düzeninde gereksiz ayrıntılardan kaçınılmış, sınırlı renk paleti ve geniş negatif alan kullanımıyla karakterlerin ve anlatının odak noktası güçlendirilmiştir. Toprak tonları, gri, siyah ve mavi gibi düşük doygunluklu renkler görsel bütünlüğü desteklerken, renklerin ölçülü kullanımı Bauhaus'un işlevsellik ve sadelik anlayışıyla örtüşmektedir. Kompozisyonlar, görünmeyen bir ızgara sistemi doğrultusunda dengeli biçimde oluşturulmuş; karakterlerin sayfa

üzerindeki konumları görsel hiyerarşiyi belirginleştirmiştir. Tipografi ise sans serif karakterlerle sade ve okunabilir bir yapıda tasarlanmış, metin görsellerin önüne geçmeden anlatıyı destekleyen işlevsel bir unsur olarak kullanılmıştır. Biçim, renk, boşluk ve tipografinin dengeli birlikteliği sayesinde Square, Bauhaus'un "az çoktur" anlayışını çağdaş resimli çocuk kitabı tasarımına uyarlayan başarılı örneklerden biri olarak değerlendirilebilir. Kitap, temel geometrik formlar aracılığıyla hem estetik hem de anlamsal bir iletişim kurarak çocuk okurun görsel okuryazarlığını destekleyen güçlü bir tasarım dili sunmaktadır.

Bulgular ve Değerlendirme

Bu çalışma kapsamında Press Here (Herve Tullet), Little Blue and Little Yellow (Leo Lionni) ve Square (Mac Barnett, Jon Klassen) adlı resimli çocuk kitapları, Bauhaus tasarım ilkeleri doğrultusunda göstergebilimsel ve görsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. Elde edilen bulgular, seçili eserlerin tipografi, ızgara sistemi, geometrik biçim kullanımı, renk anlayışı ve görsel iletişim açısından Bauhaus tasarım yaklaşımıyla önemli ölçüde örtüşüğünü göstermektedir.



Şekil 4: Press Here, Little Blue and Little Yellow ve Square kitaplarından örnekler

İncelenen üç eserde de anlatının temel taşıyıcısı ayrıntılı illüstrasyonlardan ziyade sadeleştirilmiş görsel öğelerdir (Şekil 4). Press Here kitabında temel renkler, geometrik daireler ve etkileşimli sayfa düzeni, görsel iletişimin merkezini oluştururken; tipografi yalnızca açıklayıcı değil, okuyucunun eylemlerini yönlendiren işlevsel bir tasarım unsuru olarak kullanılmıştır. Little Blue and Little Yellow ise soyut geometrik biçimleri karakter kimliğiyle ilişkilendirerek renk ve form aracılığıyla anlam üretmekte, kolaj tekniği ve geniş negatif alan kullanımıyla Bauhaus'un yalın tasarım anlayışını yansıtmaktadır. Square kitabında ise geometrik karakterler, sınırlı renk paleti ve dengeli kompozisyonlar aracılığıyla biçim ile anlam arasındaki ilişki güçlendirilmiş; tipografi ve görseller birbirini destekleyen bütüncül bir iletişim sistemi oluşturmuştur.

Göstergebilimsel analiz sonuçları, her üç kitapta da geometrik biçimlerin yalnızca estetik bir tercih olmadığını, aynı zamanda anlatının temel göstergeleri olarak anlam üretimine katkı sağladığını ortaya koymaktadır. Görsel analiz ise sayfa düzenlerinde görünmeyen ızgara sistemlerinin, negatif alan kullanımının ve görsel hiyerarşinin bilinçli biçimde kurgulandığını göstermektedir. Bu durum, Bauhaus'un işlevsellik, sadelik ve biçimsel bütünlük ilkelerinin çağdaş resimli çocuk kitaplarında etkisini sürdürdüğünü ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak, incelenen eserler Bauhaus'un "biçim işlevi izler" yaklaşımını yalnızca estetik düzeyde değil, çocuk okurun görsel algısını, etkileşimini ve anlamlandırma sürecini destekleyen bir tasarım stratejisi olarak uygulamaktadır. Bu doğrultuda Bauhaus tasarım ilkelerinin, çağdaş resimli çocuk kitaplarında hem görsel iletişim kalitesini artıran hem de çocukların görsel okuryazarlık becerilerinin gelişimine katkı sağlayan temel tasarım yaklaşımlarından biri olduğu söylenebilir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmada, Press Here (Hervé Tullet), Little Blue and Little Yellow (Leo Lionni) ve Square (Mac Barnett, Jon Klassen) adlı resimli çocuk kitapları, Bauhaus tasarım ilkeleri çerçevesinde göstergebilimsel ve görsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. Çalışmanın amacı, tipografi, ızgara sistemleri ve görsel iletişim bağlamında Bauhaus yaklaşımının resimli çocuk kitaplarındaki yansımalarını ortaya koymaktır. Analiz bulguları, incelenen eserlerin farklı anlatım biçimlerine sahip olmalarına rağmen Bauhaus'un işlevsellik, sadelik, geometrik biçim kullanımı ve görsel bütünlük ilkelerini ortak bir tasarım anlayışı içerisinde benimsediklerini göstermektedir.

Araştırma sonucunda, tipografinin yalnızca metni aktaran bir unsur olmaktan çıkarak görsel iletişimin aktif bir bileşeni hâline geldiği belirlenmiştir. Özellikle Press Here kitabında tipografi okuyucunun eylemlerini yönlendiren bir tasarım elemanı olarak kullanılırken, Little Blue and Little Yellow ve Square kitaplarında okunabilirliği destekleyen sade ve işlevsel bir yapı sergilemektedir. Sayfa düzenlerinde görülen dengeli kompozisyonlar, görünmeyen ızgara sistemleri ve negatif alan kullanımı ise Bauhaus'un düzen, denge ve görsel hiyerarşi anlayışının günümüz çocuk kitabı tasarımında geçerliliğini koruduğunu ortaya koymaktadır. Göstergebilimsel analizler, temel geometrik biçimlerin yalnızca estetik tercihler olmadığını; karakter, duygu, ilişki ve anlatı

kurgusunu taşıyan anlam üretim araçları olarak işlev gördüğünü göstermektedir. Renk kullanımı da benzer biçimde yalnızca dekoratif bir unsur değil, anlatıyı destekleyen ve çocuk okurun hikâyeyi yorumlamasını kolaylaştıran önemli bir görsel iletişim bileşeni olarak öne çıkmaktadır. Böylece Bauhaus'un biçim, renk ve işlev arasındaki bütüncül yaklaşımının çağdaş resimli çocuk kitaplarında sürdürüldüğü anlaşılmaktadır.

Sonuç olarak, Bauhaus tasarım ilkeleri günümüz resimli çocuk kitaplarında yalnızca tarihsel bir tasarım mirası olarak değil, etkili görsel iletişim ve çocuk odaklı tasarım anlayışını destekleyen güncel bir yaklaşım olarak varlığını sürdürmektedir. Bu çalışma, grafik tasarım ile çocuk edebiyatı arasındaki disiplinlerarası ilişkiye katkı sunarken, resimli çocuk kitaplarının yalnızca edebî değil aynı zamanda tasarımsal ve görsel iletişim açısından da değerlendirilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Gelecek araştırmalarda Bauhaus ilkelerinin çocuk yayıncılığındaki etkisinin karşılaştırmalı olarak değerlendirilmesine katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Bader, B. (1976). *American picturebooks from Noah's ark to the Beast within*. New York: Macmillan.
- Bringham, R. (2004). *Elements of typographic style*. Roberts Point, WA: Hartley and Marks.
- Droste, M. (2019). *Bauhaus, 1919–1933*. Taschen.
- Goldenberg. (1993). The design and typography of children's books. *Horn Book*, 69(5), 559-567.
- Hill, W. (2005). *The complet typographer: A manual for designing with type*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Hassett, D. D., & Curwood, J. S. (2009).
- Haslam, A. (2006). *Book Design*. Laurence King Publishing.
- Kabuto, B. (2009). Color as a semiotic resource in early sign making. *Early Childhood Research & Practice*, 11(2), 1-20.
- Kostlenick, C., & Hassett, M. (2003). *Shaping Information: The rhetoric of visual conventions*. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press.
- Lewis, D. (2001). *Reading contemporary picturebooks: Picturing text*. London, UK: Routledge Falmer.
- Lupton, E. (2014). *Thinking with Type* (2nd ed.). Princeton Architectural Press.
- McLean, R. (2000). *The Thames and Hudson manual of typography*. London: Thames and Hudson.
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). *Meggs' History of Graphic Design* (6th ed.). John Wiley & Sons.
- Mitchell, W. J. T. (2005). There are no visual media. *Journal of Visual Culture*, 4(2), 257–266.
- Müller-Brockmann, J. (1996). *Grid Systems in Graphic Design*. Niggli.
- Nikolajeva, M., & Scott, C. (2006). *How picturebooks work*. New York: Routledge.
- Nodelman, P. (1984). How picture books work. In H. Darling & P. Neumeyer (Eds.), *Image and maker: An annual dedication to the consideration of book illustration* La Jolla, CA: Green Tiger Press.
- Samara, T. (2007). *Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop*. Rockport Publishers.
- Serafini, F., & Clausen, J. (2012). Typography as semiotic resource. *Journal of Visual Literacy*, 31(2), 1–16.
- Scieszka, J. (1998). Design matters. *Horn Book Magazine*, 74(2), 196-209.
- Sipe, L. R. (2001). Picturebooks as aesthetic objects. *Literacy Teaching and Learning: An International Journal of Early Reading and Writing*, 6(1), 23-42.
- Twyman, M. (1985). Using pictorial language: A discussion of the dimensions of the problem. In D. Walker & R. D. Watt (Eds.). University of Reading.
- Van Leeuwen, T. (2006). Towards a semiotics of typography. *Information Design Journal*, 14(2), 139-155.

BİLGİ TASARIMINDA GÖRSEL HİKÂYE ANLATICILIĞI YÖNTEMLERİ VE İNCELEMELERİ

Ömer Faruk Çaylı*

GİRİŞ

Dijital çağın getirdiği teknolojik dönüşüm, bilginin üretim ve tüketim hızını eşi benzeri görülmemiş bir boyuta taşımıştır. Günümüzde bireyler ve kurumlar, devasa veri kütlelerinin sürekli akış hâlinde olduğu bir bilgi ekosistemiyle karşı karşıyadır. Ancak verinin niceliksel olarak çoğalması, tek başına anlamlı bir bilgi erişimi sağlandığı anlamına gelmemektedir. Ham verinin işlenerek nihayetinde anlamlandırılmış bilgiye dönüşmesi süreci, nitelikli bir görsel arabuluculuğu zorunlu kılmaktadır (Shedroff, 1999). Bu noktada Görsel İletişim Tasarımı, yalnızca estetik bir düzenleme aracı değil; karmaşıklığı sadeleştiren, soyut olanı somutlaştıran ve veriyi erişilebilir kılan disiplinlerarası bir köprü işlevi görmektedir.

Geleneksel bilgi tasarımı anlayışı, uzun süre verinin doğru ve tarafsız biçimde aktarılmasına odaklanmış grafikler, tablolar ve haritalar bu doğrultuda rasyonel araçlar olarak konumlandırılmıştır (Tufte, 2001). Ancak bilginin sunumunda yalnızca işlevselliğe ve teknik doğruluğa odaklanmak, alıcının bilişsel süreçlerini ve duygusal bağ kurma ihtiyacını göz ardı edebilmektedir. Son yıllarda yükselişe geçen veri hikâyeciliği kavramı, verinin soğuk istatistiksel yapılardan çıkarılarak izleyiciyle iletişim kuran bir anlatıya dönüşmesini sağlamıştır (Cairo, 2012; Segel & Heer, 2010). Veri görselleştirmede anlatı görsel hiyerarşi, tipografi, renk paletleri ve etkileşim olanakları vasıtasıyla veriye bir bağlam, akış ve anlam kazandırma sürecidir.

Görsel iletişim medyasının basılı mecralardan dijital ve etkileşimli arayüzlere doğru evrilmesi, anlatı yöntemlerinin de biçim değiştirmesine yol açmıştır. Durağan/basılı mecralarda gözün okuma rotası ve sayfa düzeni anlatıyı şekillendirirken, dijital mecralarda etkileşim, kullanıcı deneyimi ve zamansal akış ön plana çıkmaktadır. Bunlara ek olarak, verinin niceliksel yapısının ötesine geçerek insani deneyimleri ve

*Araştırma Görevlisi, İstanbul Topkapı Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı, İstanbul, omerfarukcayli@topkapi.edu.tr, ORCID: orcid.org/0009-0005-1764-9265

incelenemeyen olguları odağa alan veri hümanizmi gibi felsefi yaklaşımlar, görsel dilde daha organik ve duyusal anlatı modellerinin gelişmesini tetiklemiştir (Lupi, 2017).

Bu araştırma, Görsel İletişim Tasarımı perspektifinden veri görselleştirme ve bilgi tasarımında kullanılan anlatı yöntemlerini teorik altyapısı ve pratik yansımalarıyla incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışma kapsamında verinin anlatıya dönüştürülmesindeki temel kurgusal ilkeler tartışılacak ve belirlenen yöntemsel çerçevede üç farklı boyut olan Durağan/Basılı, Etkileşimli/Dijital ve Duyusal/İnsan Odaklı Tasarımlar örnek vaka incelemeleri üzerinden analiz edilecektir. Bu doğrultuda çalışma, bilgi tasarımında kuram ile uygulamanın kesişim noktasını görünür kılmayı hedeflemektedir.

Bilgi Tasarımında Veriden Anlatıya Geçiş

Bilgi tasarımının tarihsel gelişim çizgisi incelendiğinde, disiplinin uzun süre verinin tarafsız ve işlevsel bir biçimde sunulması ilkesi etrafında şekillendiği görülmektedir. Bu geleneksel yaklaşımın kuramsal temelleri, büyük ölçüde Edward Tufte'nin görsel dürüstlük ve veri-mürekkep oranı ilkelerine dayanmaktadır. Tufte (2001), niceliksel verilerin görselleştirilmesinde temel amacın karmaşıklığı minimalist bir dille sunmak, görsel gürültüyü elemek ve izleyicinin bilişsel yükünü en aza indirmek olduğunu savunur. Bu bakış açısına göre iyi bir bilgi tasarımı, veriyi çarpıtmadan, süslemeden ve en yüksek verimlilikle ileten pasif bir taşıyıcıdır. Tasarımcı verinin önüne geçmemeli, aksine grafik unsurlarını en aza indirerek verinin kendisinin konuşmasına izin vermelidir. Ancak yalnızca verinin teknik doğruluğuna ve minimalist sunumuna odaklanan bu yaklaşım, izleyicinin veriyi anlama, yorumlama ve onunla bilişsel, duygusal bir bağ kurma süreçlerini açıklamakta yetersiz kalabilmektedir. Sayıların tek başına doğru verilmesi, okuyucunun o veriyi önemsemesini sağlamaya her zaman yetmemektedir.

Bu noktada Alberto Cairo, bilgi tasarımını yalnızca istatistiksel bir aktarım aracı olarak değil, bir işlevsel sanat ve iletişimsel mimari olarak yeniden tanımlayarak Tufte'in rasyonalizmini bir adım ileri taşır. Cairo (2012), bir görselleştirmenin estetik ve biçimsel niteliklerinin, işlevsellikle çelişmek zorunda olmadığını aksine doğru kurgulanmış bir görsel hiyerarşinin ve anlatı yapısının izleyiciye rehberlik eden bir araç gibi çalışması gerektiğini belirtir. Cairo'ya göre grafikler, yalnızca sayıların dökümü değil okuyucunun karmaşık yapılar içinde gezinmesini, kalıpları

keşfetmesini ve anlam çıkarmasını sağlayan kurgusal yapılardır. Böylece veriden anlatıya geçiş, verinin nesnel yapısının korunarak bir hikâye akışı ve bağlam ile desteklenmesi sürecine dönüşür. Tasarımcı burada sadece veriyi çizen kişi değil, okuyucuyu bilgi içinde yönlendiren bir rehber rolünü üstlenir.

Son yıllarda ise bilginin yalnızca işlevsel ve rasyonel sunumuna yönelik eleştiriler artmış, veri hikâyeciliği (*data storytelling*) ve bu anlayışın felsefi zirvesini oluşturan Giorgia Lupi'nin veri hümanizmi (*data humanism*) yaklaşımı ön plana çıkmıştır. Lupi (2017), geleneksel veri görselleştirme yöntemlerinin insan hayatını, duygularını ve karmaşık davranışlarını soğuk, soyut ve aşırı basitleştirilmiş rakamlara indirgediğini savunur. Veri hümanizmi veriyi mutlak ve tarafsız bir gerçeklik olarak görmek yerine, arkasındaki insani hikâyeleri, bağlamı, eksiklikleri ve öznel tecrübeleri görünür kılan bir tasarım felsefesidir. Lupi ve Posavec'in (2016) el çizimi verilerden oluşan çalışmalarında organik simgeler ve kişiselleştirilmiş görsel diller kullanılarak verinin soğuk yapısı kırılır. Amaç, izleyiciyle empatiye dayalı bir iletişim kurmaktır. Bu dönüşüm, bilgi tasarımının sınırlarını teknik bir veri aktarımından çıkararak, toplumsal ve insani olguları anlamlandırma noktasında güçlü bir görsel anlatı disiplinine dönüştürmüştür.

Veriden anlatıya geçişin biçimsel kurgusu ele alındığında, Segel ve Heer (2010) tarafından geliştirilen anlatısal görselleştirme modelleri süreci daha da netleştirmektedir. Yazarlar, veri hikâyelerini yazar odaklı ve okuyucu odaklı kurgular olarak ikiye ayırır. Yazar odaklı anlatılarda tasarımcı, izleyiciyi belirli bir sırayla yönlendirir ve mesajı doğrudan aktarır. Okuyucu odaklı anlatılarda ise izleyiciye veriyi kendi merakı doğrultusunda keşfetme özgürlüğü tanınır. Günümüz veri hikâyeciliğinde en sık kullanılan yöntem ise bu iki yapının birleşimidir: Önce tasarımcının hazırladığı ana hikaye sunulur, ardından okuyucuya veriyi kendi başına keşfetme imkanı verilir.

Bilgi tasarımında veriden anlatıya geçiş veriyi sadece teknik bir grafik olarak sunan geleneksel anlayıştan, onu izleyiciye adım adım aktaran anlatısal yapılara ve en nihayetinde insani merkeze alan duyuşal tasarımlara doğru genişlemiştir. Bu yaklaşım, tasarımcının rolünü sayıları görselleştiren bir uzmandan, verinin içindeki anlamı çıkaran ve onu okuyucuya anlaşılır bir dille aktaran bir hikaye anlatıcısına dönüştürmektedir.

Veri Hikâyeciliğinde Anlatı Yapıları ve Yöntem

Görsel veri hikâyeciliği, yalnızca verinin sunumuyla değil, bu sunumun hangi dizilim ve kurgu içinde izleyiciye aktarıldığıyla da ilgilenir. Klasik edebiyatta veya sinemada olduğu gibi, veri anlatılarının da kendine özgü bir akışı, odağı ve yönlendirme biçimi bulunur. Segel ve Heer (2010), veri görselleştirmede kullanılan bu kurgusal kalıpları inceleyerek tasarımcıların bilgi akışını nasıl yönettiğini ve izleyici deneyimini nasıl şekillendirdiğini ortaya koymuştur.

En yaygın anlatı yapılarından biri martini bardağı kurgusudur. Bu kurguda anlatı, bir martini bardağının dar gövdesi gibi belirli ve yönlendirilmiş bir akışla başlar. Tasarımcı önce ana problemi, bağlamı ve temel bulguları doğrusal bir sırayla izleyiciye aktarır. İzleyici konunun özünü ve ana mesajı kavradıktan sonra, bardağın genişleyen ağzı gibi anlatı açılır ve izleyiciye veriyi kendi merakı doğrultusunda filtreleme, arama veya detaylı inceleme özgürlüğü sunulur. Bir diğer yapı olan etkileşimli slayt gösterisi, izleyiciye belirli duraklarda etkileşim imkanı verirken doğrusal bir hikaye çizgisini korur. Derinlemesine inceleme kurgusunda ise izleyici, genel bir görselleştirmeden başlayarak kendi seçtiği detaylara ve alt verilere doğru adım adım iner.

Anlatı kurgusunun başarısı, doğrudan görsel hiyerarşi ve temel tasarım ilkelerinin doğru kullanımına bağlıdır. Tasarımcı renk, tipografi, ölçek ve alan kullanımı gibi öğeleri yönlendirici birer iletişim aracı olarak kurgular (Cairo, 2012). Örneğin vurgulayıcı ve zıt bir renk kullanımı dikkati doğrudan kilit bir veri noktasına çekerken, nötr ve soluk tonlar arka plan bilgisini oluşturur. Tipografik hiyerarşi ana başlıklar, metinler, grafik etiketleri ve dipnotlar izleyicinin bilgiyi hangi öncelik sırasıyla okuyacağını belirler. Sayfa veya ekran üzerindeki grid sistemleri ise karmaşık grafik grupları arasında zihinsel bir düzen, netlik ve rahat okuma rotası yaratır.

Bu çalışmanın pratik boyutunda, verinin farklı anlatı yapıları ve mecralar üzerinden nasıl kurgulandığını incelemek amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden vaka incelemesi ve nitel görsel analiz yaklaşımı benimsenmiştir (Yin, 2018). Araştırmanın inceleme materyalini, literatürde ve tasarım dünyasında kabul görmüş üç farklı kategoriye temsil eden nitelikli vaka örnekleri oluşturmaktadır.

İnceleme kapsamında ele alınacak üç temel vaka kategorisi şunlardır:

Durağan / Basılı Anlatı: Ekran etkileşimi bulunmayan, sayfa düzeni, tipografi ve grid sistemiyle sabit bir yüzeyde anlatı oluşturan basılı tasarım örneği.

Etkileşimli / Dijital Anlatı: Ekran tabanlı, kullanıcı hareketleriyle (kaydırma/tıklama) zaman ve akış içinde açılan dijital tasarım örneği.

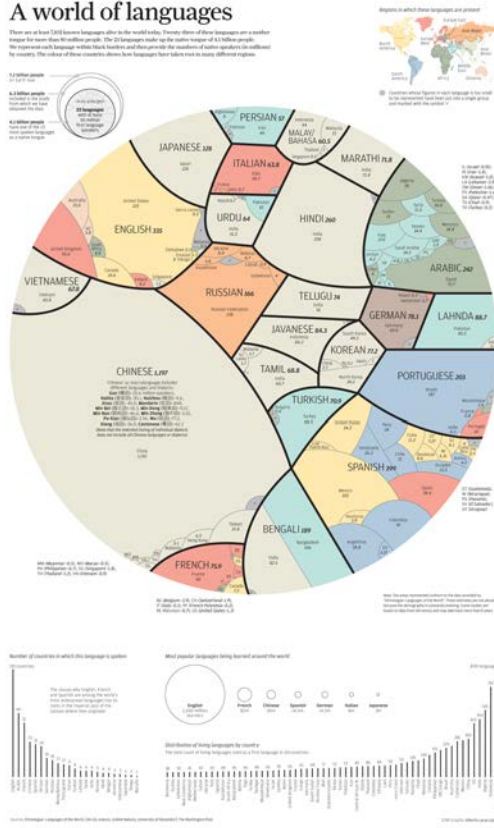
Duyusal / İnsan Odaklı Anlatı (Veri Hümanizmi): Standart grafik kalıplarının dışına çıkarak empati ve duygusal bağ kurmayı hedefleyen organik/duyusal tasarım örneği.

Seçilen örnekler; anlatı kurgusu, görsel hiyerarşi, mecraya özgü imkanlar ve iletişimsel etki kriterleri çerçevesinde incelenerek teorik altyapının sahadaki karşılığı ortaya konulacaktır.

Görsel Anlatı Türleri ve İncelemeleri

Görsel iletişim tasarımında kuramsal ilkelerin ve anlatı kurgularının sahadaki karşılığını anlamak, farklı mecraların sunduğu olanakları somut ve nitelikli projeler üzerinden incelemeyi gerektirir. Bilgi tasarımının geçirdiği tarihsel ve felsefi dönüşüm basılı mecranın durağan ancak yoğun görsel hiyerarşisinden, dijital mecranın etkileşimli ve zamansal akışına, oradan da verinin soğuk yapısını kıran insan odaklı ve duyusal yaklaşımlara kadar geniş bir yelpazeye yayılmaktadır. Bu doğrultuda çalışma kapsamında bilgi tasarımının bu üç farklı boyutunu ve mecra dinamiklerini temsil etmek üzere üç vaka çalışması ele alınmıştır.

Durağan ve basılı mecralarda bilginin nasıl katmanlı bir anlatıya dönüştürülebileceğinin en nitelikli örneklerinden biri, Alberto Lucas López tarafından South China Morning Post gazetesi için 2015 yılında tasarlanan “**A World of Languages (Dünyanın Dilleri)**” adlı çalışmadır. Grafik, dünya üzerinde en az 50 milyon kişi tarafından anadil olarak konuşulan 23 anadili ve bu dilleri temsil eden 4,1 milyarlık devasa nüfusu tek bir basılı sayfa yüzeyinde görselleştirmektedir. López, çalışmasında geleneksel sütun veya pasta grafiklerinin sınırlarını aşarak, biyolojik hücreleri ve organik yapıları andıran dairesel bir alan paylaşımı modeli tercih etmiştir. Her bir dil, anadili konuşan sayısıyla orantılı alan kaplayan hücreler şeklinde kurgulanmıştır. Bu hücreler renk kodları aracılığıyla ait oldukları coğrafi bölgelere Asya, Avrupa, Amerika ve Afrika’ya göre gruplandırılmıştır.



Şekil 1. A World of Languages (Dünyanın Dilleri), Visual Capitalist, 2021

Çalışma, tamamen yazar odaklı ve durağan bir anlatı kurgusuna sahiptir. Tasarımcı, izleyicinin göz hareketlerini sayfanın merkezinden dışa doğru yönlendiren dairesel bir alan paylaşımı tercih etmiştir. Dillerin anadili olarak konuşulma oranları, hücrelerin kapladığı alan büyüklükleriyle ölçeklendirilmiştir. Renk paleti, dillerin köken aldığı coğrafi bölgelere göre gruplandırılmış; tipografik hiyerarşi ise dil adları, konuşan nüfus sayıları ve o dili öğrenenlerin istatistikleri arasında net bir okuma sırası sunmuştur. Basılı mecranın fiziksel sınırlılığı içinde, herhangi bir dijital etkileşime ihtiyaç duymadan, alan ve renk ilişkileriyle büyük veriyi tek bakışta anlaşılır ve karşılaştırılabilir kılmıştır.

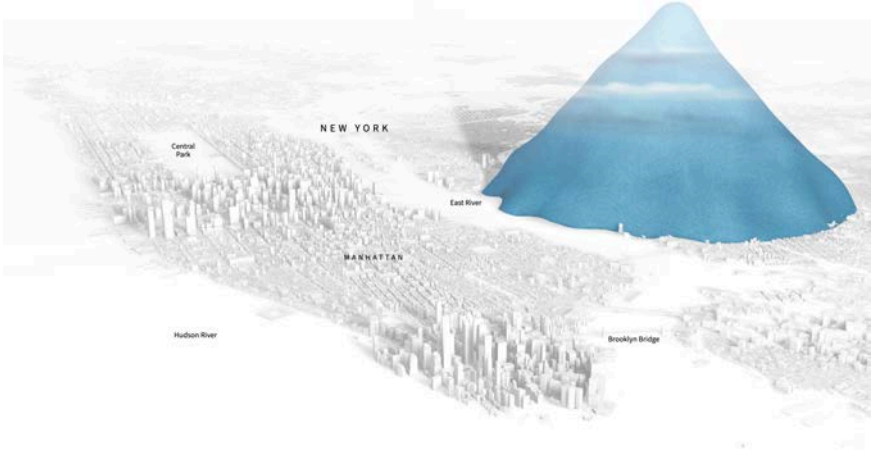
Dijital mecraların sunduğu zamansal ve etkileşimli olanakların veri hikâyeciliğine nasıl yansıdığını gösteren simge projelerden biri ise Reuters Graphics ekibi tarafından 2019 yılında hazırlanan “**Drowning in Plastics** (Plastikte Boğulmak)” adlı çalışmadır. Çalışma, küresel ölçekte yaşanan

evre krizini ve insanlının pet řiře tketim baėımlılıėını sarsıcı bir dijital deneyim zerinden ele almaktadır. İnsan zihni, dakikada 1 milyon veya yılda 480 milyar gibi soyut ve devasa sayısal verileri kavramakta biliřsel olarak zorlanmaktadır. Reuters ekibi, bu algısal engeli ařmak amacıyla veriyi yalnızca rakamlarla ifade etmek yerine, lek karřılařtırması ve kaydirmaya dayalı anlatı tekniklerini birleřtirmiřtir.



řekil 2. Drowning in Plastics (Plastikte Boėulmak) - 3D dijital simlasyon ve lek karřılařtırması - Grsel 1, Reuters Graphics, 2019

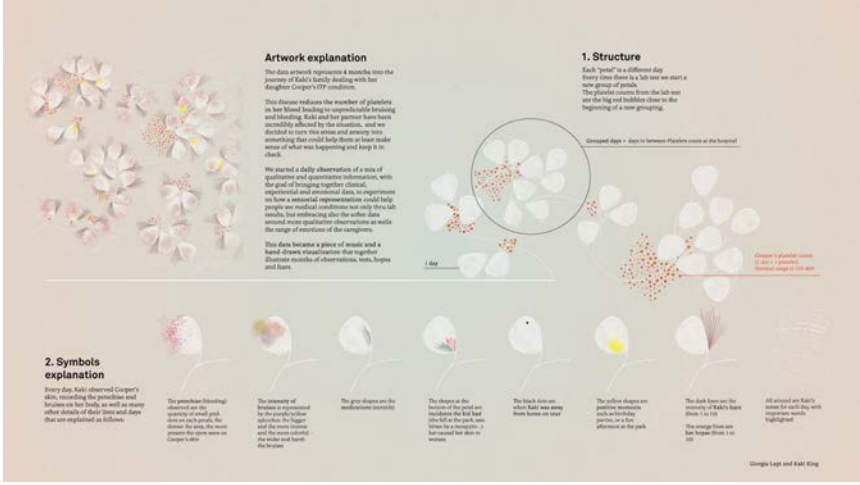
alıřma aıldıėında kullanıcı, zamansal bir akışın iine ekilir. Kullanıcı ekranı ařaėıya doėru kaydıldıka, arka planda satılan pet řiře sayıları anlık olarak birikmeye bařlar. nce 1 dakikada satılan 1 milyon pet řiřenin oluřturduėu devasa yığın ekrana gelir. Kaydırma hareketi devam ettike anlatı lek bytr. 1 saatte, 1 gnde, 1 yılda ve son 10 yılda biriken pet řiřeler kresel lekte bilinen simge yapılarla kıyaslanır. Pet řiře daėları, zgrlk Heykeli, Eyfel Kulesi ve Manhattan řehir silüetinin yanına 3D simlasyonlarla yerleřtirilerek veriye somut, hacimsel ve rktc bir boyut kazandırılır.



Şekil 3. Drowning in Plastics (Plastikte Boğulmak) - 3D dijital simülasyon ve ölçek karşılaştırması - Görsel 2, Reuters Graphics, 2019

Buradaki etkileşim kurgusu, kullanıcının kaydırma hızıyla senkronize şekilde çalışan, metin ve görselin eşzamanlı aktığı katmanlı bir yapıdır. Kullanıcı sadece pasif bir okuyucu değil, anlatının hızını kontrol eden aktif bir deneyimleyicidir. Reuters, dijital arayüzün sunduğu bu teknolojik olanakları ekolojik bir farkındalık yaratmak adına son derece etkili bir araca dönüştürmüştür.

Geleneksel veri görselleştirme kalıplarının tamamen dışına çıkarak veriyi insani tecrübelerin ve duygusal süreçlerin bir yansıması olarak ele alan en özgün çalışma ise Giorgia Lupi'nin "**Bruises: The Data We Don't See** (Çürükler: Görmediğimiz Veriler)" adlı projesidir. Tasarımcı Lupi, bu projede müzisyen arkadaşı Kaki King'in amansız bir otoimmün kan hastalığına yakalanan üç yaşındaki kızı Cooper'ın tedavi sürecini görselleştirmiştir. Çalışmanın temel amacı, hastane koridorlarında alınan soğuk tıbbi verilerin, kan tahlili raporlarının ve ilaç dozajlarının arkasında yatan insani drama, korkuya, umuda ve ailevi strese odaklanmaktır.



Şekil 4. Bruises: The Data We Don't See (Çürükler: Görmediğimiz Veriler), Georgia Lupi Studio, 2018

Lupi, bu projesinde klinik tıp tablolarını ve standart çizgi grafiklerini tamamen reddederek veri hümanizmi felsefesini pratiğe döker. Tasarımda, çocuğun kanındaki trombosit sayıları gibi nicel klinik veriler ile anne-babanın günlük stres seviyeleri, hissettikleri umutsuzluk, çocuğun vücudunda beliren çürüklerin büyüklüğü ve hastane ziyaretleri gibi öznel nitel veriler birleştirilmiştir. Lupi, bu karmaşık yapıyı ifade etmek için el çizimi organik formlar, suluboya leke efektleri, titreşimli çizgiler ve kişiselleştirilmiş renk sembollerinden oluşan duysal bir görsel dil geliştirmiştir. Grafikteki çizgilerin kıvrımları ve renk yoğunlukları ailenin yaşadığı kaygıyı simgelerken, noktaların büyüklüğü tıbbi değerleri temsil eder. Tasarım, verinin soğuk ve mesafeli doğasını tamamen kırarak izleyiciyi soyut bir tıp istatistiğiyle değil, bir çocuğun ve ailesinin kırılgan yaşam mücadelesiyle yüzleştirir. Lupi bu yaklaşımıyla, bilgi tasarımının sınırlarını teknik bir veri aktarımından çıkarak izleyicide derin bir empati, toplumsal duyarlılık ve duygusal bağ uyandıran güçlü bir anlatı disiplinine dönüştürmüştür.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Görsel İletişim Tasarımı disiplini içerisinde veri görselleştirme ve bilgi tasarımı, dijitalleşen ve karmaşılaşan enformasyon çağında stratejik bir iletişim alanı olarak konumlanmaktadır. Bu çalışmada, ham verinin yalnızca teknik bir istatistik dökümü olmanın ötesine geçerek anlamlı, etkileyici ve insani bir anlatıya dönüşme süreçleri kuramsal ve pratik boyutlarıyla ele alınmıştır. Bilgi tasarımının tarihsel gelişimi, Edward

Tufte'nin minimalist ve rasyonel görsel dürüstlük anlayışından, Alberto Cairo'nun işlevsel ve iletişimsel mimarisini kuran yaklaşımına, oradan da Giorgia Lupi'nin verinin soğuk yapısını kırarak insanı ve duyguyu merkeze alan veri hümanizmi felsefesine doğru genişleyen niteliksel bir kırılmayı ortaya koymaktadır. Çalışma kapsamında gerçekleştirilen vaka analizleri, farklı mecraların ve tasarım yaklaşımlarının veri anlatısı kurgulamadaki özgün katkılarını açıkça göstermektedir. Durağan ve basılı mecralarda A World of Languages (*Dünyanın Dilleri*) örneğinde görüldüğü üzere, fiziksel sayfa sınırları içinde doğru kurgulanan alan oranları, renk kodlamaları ve tipografik hiyerarşi, kullanıcının herhangi bir dijital etkileşime ihtiyaç duymadan karmaşık veri kütleleri arasında mikro ve makro düzeyde gezinmesine olanak tanımaktadır.

Etkileşimli ve dijital mecralarda Drowning in Plastics (*Plastikte Boğulmak*) örneğinde görüldüğü üzere, kaydırmaya dayalı anlatı ve ölçek karşılaştırma metaforları insan zihninin soyut olarak kavramakta zorlandığı devasa sayısal büyüklükleri somut birer görsel tecrübeye ve ekolojik farkındalığa dönüştürmektedir. Duyusal ve insan odaklı yaklaşımlarda ise Bruises: The Data We Don't See (*Çürükler: Görmediğimiz Veriler*) örneğinde görüldüğü üzere, standart grafik kalıplarının ötesine geçilerek el çizimi formlar, organik görsel diller ve kişiselleştirilmiş göstergelerin kullanımıyla, sayıların arkasındaki insani hikâyelerin izleyicide derin bir empati ve toplumsal duyarlılık uyandırabileceği kanıtlanmıştır.

Tüm bu kuramsal ve pratik değerlendirmeler ışığında, günümüz görsel iletişim tasarımcısı yalnızca sayıları ve tabloları estetik grafik formlara aktaran teknik bir uygulayıcı değil verinin içindeki anlamı çıkaran, ona bağlam kazandıran, izleyiciye bilgi uzayında rehberlik eden ve etik sorumluluk taşıyan bir anlatı mimarı rolünü üstlenmektedir. Verinin doğru aktarılması kadar, nasıl bir anlatı diliyle ve hangi duygusal/bilişsel hiyerarşiyle sunulduğu da iletişimin başarısını doğrudan belirlemektedir.

Geleceğin bilgi tasarımı yapay zekâ entegrasyonları, mekânsal arayüzler ve etkileşimli yeni teknolojik mecralarla biçimlenmeye devam ederken, alanın temel odağı veriyi insan için erişilebilir, anlaşılır, kapsayıcı ve anlamlı kılmak olmaya devam edecektir.

KAYNAKÇA

Kitap

- Cairo, A. (2012). The functional art: An introduction to information graphics and visualization. New Riders.
- Cairo, A. (2016). The truthful art: Data, charts, and maps for communication. New Riders.
- Lupi, G., & Posavec, S. (2016). Dear data. Princeton Architectural Press.
- Tufte, E. R. (2001). The visual display of quantitative information (2nd ed.). Graphics Press.
- Yin, R. K. (2018). Case study research and applications: Design and methods (6th ed.). SAGE Publications.

Kitap Bölümü

- Shedroff, N. (1999). Information interaction design: A unified field theory of design. R. Jacobson (Ed.), Information design içinde (ss. 267–292). MIT Press.

Dergi Makalesi

- Lupi, G. (2017). Data humanism: The revolution will be visualized. Print Magazine, 71(1), 56-63.
- Segel, E., & Heer, J. (2010). Narrative visualization: Telling stories with data. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, 16(6), 1139–1148. DOI: 10.1109/TVCG.2010.179

Çevrimiçi Yayınlar

- López, A. L. (2015). A world of languages. South China Morning Post. <https://www.scmp.com/infographics/article/1810040/infographic-world-languages>
- Lupi, G. (2018). Bruises: The data we don't see. Giorgia Lupi Studio. <http://giorgialupi.com/bruises-the-data-we-dont-see>
- Reuters Graphics. (2019). Drowning in plastics: Visualizing the world's addiction to plastic bottles. Reuters. <https://www.reuters.com/graphics/ENVIRONMENT-PLASTIC/0100B275155/>

Görsel Kaynakça

- Şekil 1.** López, A. L. (2015). A world of languages (Dünyanın Dilleri). Visual Capitalist. <https://www.visualcapitalist.com/a-world-of-languages/>
- Şekil 2.** Reuters Graphics. (2019). Drowning in Plastics (Plastikte Boğulmak) - 3D dijital simülasyon ve ölçek karşılaştırması - Görsel 1. Reuters. <https://graphics.reuters.com/ENVIRONMENT-PLASTIC/0100B275155/index.html>
- Şekil 3.** Reuters Graphics. (2019). Drowning in Plastics (Plastikte Boğulmak) - 3D dijital simülasyon ve ölçek karşılaştırması - Görsel 2. Reuters. <https://graphics.reuters.com/ENVIRONMENT-PLASTIC/0100B275155>
- Şekil 4.** Lupi, G. (2018). Bruises: The Data We Don't See (Çürükler: Görmediğimiz Veriler). Giorgia Lupi Studio. <http://giorgialupi.com/bruises-the-data-we-dont-see>

TÜRK ANİMASYON SİNEMASINDA SİNEMATOGRAFİK ANLATININ DÖNÜŞÜMÜ: 2010'LU YILLARDA KAMERA KULLANIMININ NİCELİKSEL ANALİZİ

Zeynep Özge Kalyoncu *

1. GİRİŞ

Animasyonun yarattığı anlatı dünyası, başlangıcından bu yana canlı çekim filmlerden farklı bir kavramsal zemin üzerine inşa edilir. Canlı çekimde sinematografi, fiziksel ağırlığı olan bir kamera, mercekler, ışık ve alan derinliği gibi optik ve fiziksel kısıtlar çerçevesinde gerçekliğin kaydedilmesi disipliniyken; animasyonda kamera, fiziksel kısıtlardan arındırılmış, her aşaması manipüle edilebilir sanal bir araçtır (Wells, 1998; Monaco, 2022). Bu temel ayrım, animasyon sinemasının kendine özgü bir görsel dil geliştirmesine olanak tanırken, aynı zamanda bu dilin sistematik olarak incelenmesini de zorunlu kılmaktadır. Animasyonun serüveninde kamera, başlangıçta yalnızca çizimleri filme aktaran durağan bir cihaz görevindedir. 1923 ile 1926 yılları arasında Lotte Reiniger, 'Prens Ahmet'in Maceraları' (Die Abenteuer des Prinzen Achmed) filminin yapımında çok katmanlı kameranın (multiplane camera) ilkel bir biçimini kullanmıştır (Taylor, 2011). Daha sonra, 1937 yılında Walt Disney Stüdyoları, 'Eski Değirmen' (The Old Mill) filminde mühendis William Garity tarafından geliştirilen Çok Katmanlı Kamerayı ilk kez kullanmıştır. Bu teknoloji, aynı anda altı adede kadar görüntü katmanını fotoğraflayarak animasyon sahnelerinde derinlik ve aktif kamera devinimlerinin etkin bir şekilde kullanılmasını sağlamıştır (Garity & McFadden, 1938; Jackson, 1996). Günümüzde ise özellikle üç boyutlu (3B) yazılımların sunduğu olanaklar doğrultusunda, kamera hareketlerindeki tüm fiziksel sınırlandırmalar ortadan kalkmış ve kamera sanal uzamda sonsuz bir özgürlük kazanmıştır (Li vd., 2026).

Animasyon yapım teknolojileri gelişse de üretim sürecinde kamera tercihleri, ayrı bir "görüntü yönetmenliği" disiplininin ziyade, canlandırmanın temel prensiplerinden biri olan Sahneleme (Staging) ve

* Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Topkapı Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon, İstanbul, Türkiye, ORCID: 0000-0002-7729-4786, E-Posta: ozgekalyoncu@topkapi.edu.tr

Düzenleme (Layout) kavramları altında tanımlanır (Thomas & Johnston, 1981; Williams, 2001). Bu durum, animasyon sinemasında sinematografik kararların yalnızca teknik değil, aynı zamanda anlatısal ve estetik bir sorumluluk taşıdığını göstermektedir. Son dönemde yapılan işlerin giderek karmaşılaşması, animasyonda ayrı bir sanat yönetmenliği (production design) disiplini gündeme getirmiş olsa da bu durum oldukça yenidir; mevcut endüstri pratiği hâlâ büyük ölçüde sahneleme ve düzenleme mantığı üzerine inşa edilmiştir (Ghertner, 2010; Thomas & Johnston, 1981).

Türk animasyon sineması, özellikle 2010'lu yıllardan itibaren hem nicelik hem nitelik açısından önemli bir dönüşüm sürecine girmiştir. Bu dönemde, teknolojik olanakların artmasıyla birlikte animasyon filmlerinde sinematografik tercihlerin çeşitlendiği ve görsel anlatı dilinin zenginleştiği gözlemlenmektedir (Erdem, 2024). Ancak Türk canlandırma sinemasında sinematografik tekniklerin sistematik bir şekilde incelendiği akademik çalışmalar sınırlıdır. Bu çalışmada, Türk animasyon sinemasının önemli iki dönem yapısını temsil eden RGG Ayas (2013) ve Rafadan Tayfa: Göbeklitepe (2019) filmlerinin kamera kullanım pratikleri, sahneleme ve düzenleme ilkeleri çerçevesinde karşılaştırmalı olarak analiz edilecektir. Çalışmanın temel amacı, on yıllık bir zaman diliminde Türk animasyon filmlerinde sinematografik tekniklerin nasıl bir değişim ve gelişim gösterdiğini ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda, her iki filmin kamera devinimleri, çekim ölçekleri, kamera açıları ve görüntüsel geçişleri niceliksel içerik analizi yöntemiyle incelenerek, anlatı stratejileriyle ilişkilendirilecektir.

Çalışmanın, Türk animasyon sinemasında sinematografik tekniklerin evrimine ışık tutması ve gelecekteki yapımlar için veriye dayalı bir referans sunması beklenmektedir. Ayrıca, animasyon eğitimi ve üretim süreçlerinde kamera kullanımına yönelik farkındalığı artırmak ve bu alandaki akademik boşluğu doldurmak çalışmanın özgün değerini oluşturmaktadır.

2. ALAN YAZIN

Canlandırmanın on iki temel ilkesinden biri olan sahneleme (staging), çerçeve içinde sunulan bir fikrin veya eylemin, izleyici tarafından tamamen net, açık ve istenen duygusal etkiyi yaratacak biçimde anlaşılmasını kapsar (Thomas & Johnston, 1981, s. 82). Bu görselleştirme süreci, dört ana alt birim çerçevesinde değerlendirilir: Oyunculuk ve

Performans (Acting), Zamanlama (Timing), Kamera Açısı ve Konumu (Camera Angle and Position) ile Mekan ve Dekor (Setting/Space) (Williams, 2001, s. 185, 210; Ghertner, 2010, s. 16, 88). Bu dört bileşen, sahneleme ilkesinin hem teknik hem de sanatsal boyutunu şekillendirerek anlatının izleyiciye en etkili şekilde aktarılmasını sağlar (Thomas & Johnston, 1981, s. 86).

Sahneleme ilkesinin bu temel çerçevesinin ötesinde, literatürde kavramın kapsamına ilişkin daha geniş yaklaşımlar da bulunmaktadır. Kennedy ve Mercer (2001), animasyon üretiminde sinematografi bilgisinin sahneleme sürecine dahil edilmesinin, deneyimsiz animatörlerin bile anlatım gücünü artırabileceğini vurgulamıştır. Bu doğrultuda sahneleme karakterlerin konumlandırılması, kamera açısı, çekim ölçeği, aydınlatma ve kompozisyon gibi unsurları bütüncül olarak ele alır. Böylelikle izleyicinin dikkatini yönlendirerek anlatının anlaşılabilirliğini sağlar (Samad & Ghani, 2017; Kennedy & Mercer, 2002). Samad ve Ghani (2017), Malezya'daki 3B animasyon filmleri üzerine yaptıkları ampirik çalışmada, sahneleme uygulamalarının bir sahnenin netliğini, karakterlerin duygusal durumunu ve anlatının akışını doğrudan etkilediğini ortaya koymuştur. Ayrıca, animasyonda sahnelemenin canlı çekim sinemasından farklı olarak tamamen kontrollü bir ortamda gerçekleşmesi, yönetmenlere sınırsız yaratıcı özgürlük sunmakla birlikte her bir görsel öğenin bilinçli bir tasarım nesnesi olmasını da zorunlu kılar (Friedman & Feldman, 2002).

Sahneleme ilkesini tamamlayıcı nitelikteki bir diğer kritik süreç ise düzenleme (layout) aşamasıdır. Düzenleme, animasyonda kamera hareketlerinin, çekim açılarının ve kompozisyonun teknik olarak planlandığı aşamadır. Alvarado ve Castillo (2003), mimari animasyonlar özelinde sinematografik tekniklerin uygulanmasını incelerken, düzenleme aşamasının animasyonun görsel kalitesini ve anlatım gücünü belirleyen temel safhalardan biri olduğunu belirtmiştir. Bu süreçte düzenleme sanatçıları, hikaye panosundan gelen iki boyutlu çizimleri üç boyutlu sahne düzenlemelerine dönüştürür; kamera hareketlerini, lens seçimlerini ve kompozisyon kararlarını netleştirir (Kerr vd., 2023).

Düzenleme aşamasında animatörlerinin kararlarının temelinde, animasyon kamerasının doğası gereği canlı çekim sinemasındaki fiziksel kısıtlamalardan tamamen bağımsız olması yatmaktadır. Palamidese (1996), film grameri metaforuna dayalı kamera hareketi sistematığını incelerken, bu özgürlüğün hem anlatıyı güçlendirme fırsatı hem de aşırı ve

amaçsız kullanım durumunda anlatıyı zayıflatma riski taşıdığını dile getirmiştir. Nitekim Bavykina'nın (2025) da belirttiği gibi, iyi planlanmış kamera hareketleri duygusal etkiyi artırırken, gereksiz ya da karmaşık hareketler hikâye anlatımını olumsuz etkileyebilmektedir.

Animasyon sinemasında sinematografik teknikler, anlatı yapısının inşası ve duygusal karakterizasyonun aktarımında doğrudan belirleyici bir role sahiptir (Ersöz, 2026). Bu bağlamda sinematografik tercihler, yalnızca estetik birer araç olmanın ötesinde, izleyicinin dikkatini yönlendiren, karakterlerin psikolojik durumlarını dışa vuran ve hikâye akışını şekillendiren temel anlatı unsurları olarak değerlendirilir (Bordwell, 2002; Samad & Ghani, 2017).

Sinematografik teknikler anlatının yapı taşlarını oluşturur. Ersöz (2026), Türk animasyon sinemasında korku duygusunun inşasında bu unsurların nasıl işlediğini incelerken, özellikle düşük açılı çekimlerin ve koyu gölgelerin gerilim yaratmadaki etkisini vurgulamıştır. Tama ve Prasetya (2025) ise 3B animasyon filmlerinde gerilim (suspense) sahnelerinin oluşturulmasında yakın çekimlerin, yavaş kamera hareketlerinin ve keskin geçişlerin anlatısal işlevlerini ortaya koymuştur. Bu çalışmalar, sinematografik tekniklerin tür ve anlatı bağlamında nasıl farklılaşabildiğini göstermesi açısından önemlidir. Animasyonda kamera hareketleri, fiziksel kısıtlardan arınmış olmasına karşın, Palamidese'nin (1996) de belirttiği gibi, hareketlerin anlatıya hizmet etmesi, yalnızca gösteriştten ibaret olmaması gerekir.

Günümüz sinemasında, Bordwell'in (2002) “yoğunlaştırılmış süreklilik” (intensified continuity) olarak tanımladığı hızlı kurgu, serbest kamera hareketleri ve sık çekim değişiklikleri, animasyon alanında da giderek yaygınlaşmaktadır. Bu eğilim, özellikle 2010’lu yıllardan itibaren Türk animasyon filmlerinde belirgin bir artış göstermiş; aksiyon, gerilim ve dram sahnelerinde canlı çekim sinemasına yakın bir görsel dil tercih edilmeye başlanmıştır (Erdem, 2024). Öte yandan, Ramadhani ve arkadaşları (2025), drama prodüksiyonlarında kamera tekniklerinin izleyici algısı üzerindeki etkilerini istatistiksel olarak analiz ederek, farklı tekniklerin duygusal tepkiler üzerinde ölçülebilir farklar yarattığını göstermiştir. Bu tür niceliksel yaklaşımlar, animasyon filmlerinde sinematografik tercihlerin etkisini daha nesnel bir zeminde değerlendirmeye olanak tanır ve gelecekteki yapımlar için veriye dayalı karar alma süreçlerine katkı sağlayabilir (Ramadhani vd., 2025).

3. YÖNTEM

Literatür arka plan göstermiştir ki animasyon filmlerin incelenmesinde sahneleme ve düzenleme unsurlarının dışında derinlemesine analizlerin önemi ortaya çıkmıştır. Yaşanan teknolojik gelişmelerle animatörlerin teknik olanaklarının genişlemesiyle beraber anlatının da değişimine neden olmaktadır. Bu değişimin hızla yaşandığı periyot olarak Erdem (2024), 2010'lu yıllara işaret etmiştir. Bu nedenle de bu dönemde yapılan filmlerin analizi önem taşımaktadır.

Bu çalışmada, RGG Ayas (2013) ve Rafadan Tayfa: Göbeklitepe (2019) filmlerinin teknik göstergeleri niceliksel içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Niceliksel içerik analizi, medya içeriklerinin sistematik, objektif ve sayısal olarak kodlanmasını ve analiz edilmesini sağlayan bir araştırma yöntemidir. Bu yöntem, film çalışmalarında sinematografik tekniklerin kullanım sıklığını ve dağılımını belirleme amacıyla yaygın olarak kullanılmaktadır (Cutting vd., 2010). Yöntemin tercih edilmesinin temel nedeni, sinematografik öğelerin sayısallaştırılabilir olması ve iki film arasında nesnel bir karşılaştırma yapılmasına olanak tanımasıdır (Neuendorf, 2017).

Yapılan çalışmada RGG Ayas (2013) ve Rafadan Tayfa: Göbeklitepe (2019) filmleri incelenmiştir. RGG Ayas 22 Kasım 2013 tarihinde vizyona girmiştir (URL-1). Türk yapımı olan ve sinemada vizyona giren ilk tamamı bilgisayar animasyonu tekniği kullanılarak oluşturulması nedeniyle önemli bir yere sahiptir. Rafadan Tayfa: Göbeklitepe 24 Aralık 2019 vizyon tarihiyle (URL-2) ilk on yılın son filmi olma özelliğini taşımaktadır. Araştırmanın örnekleme, Türk animasyon sinemasında 2010'lu yıllarda yaşanan teknolojik dönüşümü temsil eden iki filmle sınırlandırılmıştır. RGG Ayas (2013), Türk yapımı olup sinemada vizyona giren ilk tamamı bilgisayar animasyonu tekniğiyle üretilmiş film olması nedeniyle başlangıç noktası olarak seçilmiştir. Rafadan Tayfa: Göbeklitepe (2019) ise on yıllık periyodun sonunda üretilmiş, üç boyutlu animasyon tekniklerinin olgunlaştığı bir dönemi temsil etmesi ve yüksek izleyici kitlesine ulaşması nedeniyle karşılaştırma noktası olarak belirlenmiştir. Bu iki filmin seçimi, "amaçlı örnekleme" (purposive sampling) yöntemiyle yapılmış olup, Türk animasyon sinemasının başlangıç ve olgunlaşma dönemlerini karşılaştırmak için en uç örnekleri temsil etmektedir (Patton, 2015).

RGG Ayas (2013) filmi için kullanılan veriler Kalyoncu'nun (2019) Türk Canlandırmasında Değerler Temsilinin Analizi çalışmadan

alınmıştır. Bu analizde, filmin tüm çekimleri dört temel kategoride kodlanmıştır: (1) kamera devinimleri, (2) çekim ölçekleri, (3) kamera açıları ve (4) görüntüsel geçişler. Rafadan Tayfa: Göbeklitepe (2019) filmi için ise bağımsız bir analiz gerçekleştirilmiş ve aynı kategoriler kullanılarak tüm çekimler kodlanmıştır.

Her iki film için de çekimler kronolojik sırayla izlenmiş ve her çekimin teknik özellikleri kaydedilmiştir. Kamera hareketlerinin kombinasyonları (örneğin, pan ve tilt hareketlerinin aynı çekimde kullanılması) ayrı ayrı sayılmıştır. Çekim ölçekleri, karakterlerin kadradaki konumuna göre belirlenmiştir. Kamera açıları, kameranın karaktere veya sahneye göre dikey konumuna göre sınıflandırılmıştır.

Animasyon sinemasında görsel anlatı, "Teknik Açıdan Görüntü Göstergeleri" başlığı altında toplanan ve izleyiciye hikâyeyi en etkili biçimde aktarmayı amaçlayan bir dizi bileşenden oluşur

Bu göstergeler; kamera devinimleri, çekim ölçekleri, kamera açıları ve görüntüsel geçişler olarak dört temel kategoriye ayrılarak incelenebilir:

3.1. Kamera Devinimleri

Animasyonun teknik yapısı, kameranın fiziksel kısıtlardan bağımsız olarak uzamda sınırsızca hareket etmesine olanak tanır

Bu kategoride kullanılan temel göstergeler şunlardır:

Çevrinme (Pan ve Tilt): Kameranın sabit bir noktada yatay (pan) veya dikey (tilt) ekseninde dönmesidir Pan, çevreyi tanıtmak veya karakterler arası ilişkileri betimlemek için kullanılırken; tilt, genellikle düşünme, hayal kurma veya bir yapının yüksekliğini vurgulama amacıyla tercih edilir.

Kayma (Tracking, Dolly, Pedestal): Kameranın konumunun fiziksel olarak değiştiği hareketlerdir Tracking/Dolly, aksiyonu yakından takip ederek dinamik bir akış sağlar; pedestal ise genellikle zamanın ilerleyişini veya filmsel zamandaki geçişleri (gün bitimi gibi) vurgular.

Ark ve Zoom: Ark, kameranın bir konu etrafında dairesel dönmesidir ve özellikle dövüş sahnelerinde gerilimi artırmak için kullanılır. Zoom (Optik Kaydırma), kamerayı hareket ettirmeden mercek odağını değiştirerek karakterin mimiklerine veya şaşırtma duygusuna odaklanmayı sağlar.

3.2. Çekim Ölçekleri

Filmlerde görüntülerle anlam yaratma süreci, çekimlerin tıpkı bir cümlelerin kurulması gibi doğru dizilimine bağlıdır. Sınıflandırma, karakterin veya nesnenin kadrada kapladığı alana göre yapılır (Bordwell & Thompson, 2019):

Uzak ve Genel Plan: Mekânsal bağlamı, kapsayıcılığı ve sosyal ilişkileri tanımlamak için kullanılır.

Boy ve Diz Plan: Karakter özelliklerini, kostümleri ve beden dilini izleyiciye yaklaştırarak aksiyon sahnelerinde hareketin okunmasını sağlar.

Bel, Göğüs ve Omuz Plan: Karakterler arası ikili konuşmalarda samimiyet kurmak ve psikolojik durumu yansıtmak için en çok başvuru alan ölçeklerdir.

Baş, Yakın Detay ve Detay: Mimiklerin okunması, duyguların izleyiciye aktarılması ve anlatıda önemli olan objelerin vurgulanması ereğini taşır.

3.3. Kamera Açıları

Seçilen bakış açısı, karakterin izleyici üzerindeki psikolojik etkisini doğrudan belirleyen bir anlam yaratma unsurudur. Kamera açıları şu şekilde listelenebilir (Mascelli, 1998):

Göz Hizası: En yaygın kullanılan nötr açıdır; izleyiciyi gözlemci konumuna yerleştirerek hikâye içinde konumlanmasını sağlar.

Üst Açı: Kameranın konuya yukarıdan bakmasıyla karakterin zayıflığını, küçüklüğünü, çaresizliğini veya baskı altında olduğunu simgeler.

Alt Açı: Kameranın aşağıdan bakmasıyla karaktere güç, hâkimiyet, otorite ve kahramanlık anlamları yükleyerek onu yüceltir.

Tepe Açısı ve Kuş Bakışı: Genellikle mekânların geniş perspektifle tanımlanması için kullanılır.

Nesnel ve Özne Bakış Açısı: Nesnel açıda izleyici tarafsız bir gözlemciyken, özne açıda kamera bir karakterin gözü yerine geçer ve izleyicinin karakterin hissettikleriyle özdeşleşmesini sağlar.

3.4. Görüntüsel Geçişler

Anlamalı bir bütün oluşturmak adına kurguda kullanılan bu geçişlerin her biri farklı dramatik amaçlara hizmet eder. Geçişler şu şekilde listelenebilir (Bordwell & Thompson, 2019):

Kesme: En yaygın ve yalın yöntemdir; heyecan, telaş imgelemi yaratır ve gerçek zamanı kısaltarak filmsel zamanı inşa eder

Zincirleme: Bir görüntünün yavaşça kaybolurken diğerinin belirmesidir; zamanın geçtiğini veya mekânın değiştiğini yumuşak bir biçimde aktarır

Bindirme: İki görüntünün üst üste gelmesiyle şiirsel bağlantılar kurar, karakterin düşlerini veya düşüncelerini yansıtır

Silme ve Kaydırma: Bir görüntünün diğerini iterek ekrana gelmesidir; animasyonlarda genellikle dinamizm yaratmak amacıyla kullanılır.

Kararma ve Açılma: Genellikle birlikte kullanılırlar; açılma başlangıcı, kararma ise sonu temsil ederken izleyiciye sahneyi hazmetme olanağı tanır.

Efekt Geçişler: Animasyona özgü, hayal kurma sahnelerinde veya bölümler arası geçişlerde kullanılan (örneğin dairesel açılmalar veya hızlı beyaz çizgiler) özel tasarım araçlarıdır.

4. BULGULAR

Tablo 1. Kamera Geçişleri Karşılaştırma Tablosu

Geçiş Türü	<i>RGG Ayas (2013)</i>	<i>Rafadan Tayfa: Göbeklitepe (2019)</i>
Kesme (Cut)	920	1004
Zincirleme (Dissolve)	22	-
Bindirme (Superimpose)	27	(Efekt içinde mevcut)
Kaydırma (Slide/Wipe)	18	(Efekt içinde mevcut)
Karartma (Fade out)	3	-
Efekt Geçişler	12	24
Toplam	1002	1028

Türk canlandırma sinemasında görüntüsel geçiş tercihleri her iki filmin temel anlatı stratejileriyle doğrudan ilişkili bir yapı sergilemektedir. Hem *RGG Ayas* (2013) hem de *Rafadan Tayfa: Göbeklitepe* (2019) filmlerinde "kesme" (cut) yöntemi toplam geçişlerin %90'ından fazlasını oluşturarak en baskın teknik olarak öne çıkmaktadır. *RGG Ayas*'ta 920, *Göbeklitepe*'de ise 1004 adet kullanılan bu teknik, anlatının akışını en az kesintiyle

sağlayan temel unsur olarak işlev görmektedir. Ancak kesmenin niteliği iki filmde farklılaşır: *Ayas*'ta bölümsel yapıyı vurgulamak için bilinçli olarak "kısıtlanan" bu teknik *Göbeklitepe*'de aksiyonun akıcılığını ve maceranın kesintisiz ilerleyişini desteklemek amacıyla kullanılmıştır.

RGG Ayas filminde etkili geçişler hayal ve gerçeklik arasındaki sınırları şiirsel bir dille kurmak üzere tasarlanmıştır. Filmin imzası haline gelen "beyaz çizgili kaydırma efekti" her bölüm başlangıcında tekrarlanarak bölüm sınırlarını belirginleştirirken hayal sahnelerinde başvuru "dairese açılma efekti" izleyici için bir "hayal kodu" işlevi görmektedir. Bu efektlerin tekrarlı kullanımı filmde yalnızca teknik bir gereklilik değil aynı zamanda anlam bütünlüğü sağlayan ve tutarlı bir görsel kimlik oluşturan bir araçtır. Ayrıca *Ayas*'ta kullanılan 22 zincirleme (dissolve) tekniği beş güne yayılan hikâye yapısı içinde bölüm içi akıcılığı sağlarken gün geçişlerinde karartma yerine sabit imajların ve başlıkların tercih edilmesi geçiş dilini daha yumuşak ve akıcı kılmaktadır.

Rafadan Tayfa: Göbeklitepe filmi ise tek bir macera etrafında örülmüş doğrusal anlatı yapısı gereği zincirleme tekniğine hiç başvurmamış, bunun yerine kesme ve etkili geçişlerle akıcılığı sağlamıştır. Filmdeki 24 efekt geçişi zamanın akışını vurgulamak, bakış açısı değişimlerini göstermek ve anlatımı güçlendirmek gibi işlevlere sahiptir. Özellikle "Başkan Amca" karakterinin Göbeklitepe ile ilgili açıklamalar yaptığı sahnelerde kullanılan "fade/bindirme" tekniği tarihsel canlandırmaların anlatıcı sesiyle bütünleşmesini sağlayarak filme "belgesel tadında" bir üslup kazandırmıştır. Bu tercih, filmin eğitici ve tanıtıcı misyonuna doğrudan hizmet etmektedir.

Tablo 2. Kamera Açıları Karşılaştırma Tablosu

Açı Türü	<i>RGG Ayas (2013)</i>	<i>Rafadan Tayfa: Göbeklitepe (2019)</i>
Göz Hizası	662	-
Üst Aç / Yüksek	29	50
Alt Aç / Alçak	16	63
Tepe / Kuş Bakışı	6	27
Bel Hizası	-	72
Omuz Hizası	-	35
Diz / Zemin Hizası	-	47
Toplam	713	294

Türk canlandırma sinemasında kamera açısı tercihleri *RGG Ayas* (2013) ve *Rafadan Tayfa: Göbeklitepe* (2019) filmlerinin temel anlatı stratejilerini

yansıtan belirleyici unsurlar olarak öne çıkmaktadır. *RGG Ayas* filminde göz hizası açısı toplam açıların %92,8'ine denk gelen 662 kullanım ile ezici bir üstünlüğe sahiptir. Kameranin karakterlerin göz seviyesine yerleştirilmesiyle elde edilen bu tercih izleyiciye nesnel bir bakış sunarak karakterle doğrudan özdeşleşme sağlamak ve hikâyenin psikolojik gerçekliğini pekiştirmektedir. Bu yapımda sınırlı sayıda başvuru üst (29) ve alt (16) açılar karakterleri yüceltme veya yerme amacından ziyade öznel bir kamera kullanımıyla mekânsal konumları betimlemek ve bir karakterin gözünden bakışı simüle etmek amacıyla kullanılmıştır.

Buna karşılık *Rafadan Tayfa: Göbeklitepe* filmi üç boyutlu animasyon tekniğinin sağladığı esneklikle çok daha zengin ve çeşitli bir açı repertuarı sunmaktadır. Yapımdaki kuş bakışı açılar (27) Göbeklitepe arkeolojik alanının büyüklüğünü ve ihtişamını panoramik bir perspektifle izleyiciye tanıtmak amacıyla kullanılırken alçak açılar (63) özellikle Kazım Amca'nın özgürlüğe kavuştuğu anlarda karakterin gücünü ve dönüşümünü vurgulayan dramatik bir araç olarak işlev görmektedir. Ayrıca filmde yer alan bel (72), omuz (35), diz (18) ve zemin (29) hizasındaki açılar görsel anlatımı çeşitlendirmekte, özellikle volkan patlaması sahnesindeki zemin açısı kullanımı izleyiciyi karakterlerle aynı fiziksel seviyeye indirerek izleyicinin yaşanan panik ve kaosu daha yakından deneyimlemesini sağlamaktadır.

Tablo 3. Kamera Devinimleri Karşılaştırma Tablosu

Devinim Türü	<i>RGG Ayas (2013)</i>	<i>Rafadan Tayfa: Göbeklitepe (2019)</i>
Pan	43	56
Tilt	12	46
Tracking	51	10
Zoom	15	65
Pedestal	6	26
Dolly	-	256
Diğer (Ark, Mezopan)	-	5
Toplam	127	464

Türk canlandırma sinemasında kamera devinimleri üzerine yapılan karşılaştırmalı analiz, *RGG Ayas* (2013) ve *Rafadan Tayfa: Göbeklitepe* (2019) filmleri arasındaki anlatı felsefesi farkını hem niceliksel hem de niteliksel boyutlarıyla ortaya koymaktadır. Kalyoncu (2024, s. 121) ve güncel veriler ışığında *Rafadan Tayfa: Göbeklitepe*'nin toplam 464 kamera devinimi kullanarak *RGG Ayas*'taki 127 devinime oranla yaklaşık 3,6 kat

daha fazla hareketliliğe sahip olduğu görülmektedir. Bu sayısal uçurum yalnızca teknik bir kapasite farkı değil *Ayas*'ın daha kısıtlı ve ölçülü bir "klasik" sinematografik anlayışı benimsediğini, buna karşılık *Göbeklitepe*'nin üç boyutlu animasyonun sağladığı esneklikle kamerayı aktif bir anlatıcı olarak konumlandığını kanıtlamaktadır. *RGG Ayas* filminde devinimler daha çok çevre aktarımı, diyalog geçişleri ve karakterlerle duygusal bağ kurma işlevine odaklanmıştır. Filmde en çok kullanılan devinimlerden olan tracking (51 adet), özellikle Ayas ve kuzenlerinin sahnede şarkı söyledikleri bölümlerde, izleyici ile grup arasındaki bağlantıyı vurgulamak amacıyla kullanılmış; kameranın uzaklaşması (track-out) ise sahnelerin bitişine dair bir anlatı işaretçisi görevi görmüştür. Pan hareketleri (43 adet) ise mahalle atmosferinin panoramik tanıtımında ve diyaloglarda kesme yapmadan akıcılık sağlamada tercih edilmiştir. Ayrıca *Ayas*'ta zoom kullanımının hızı anlamı belirleyen temel faktördür; hızlı zoom-in şaşırma duygusunu pekiştirirken yavaş zoom-in karakter mimiklerinin okunmasını ve izleyiciyle özdeşleşmeyi sağlar.

Öte yandan *Rafadan Tayfa: Göbeklitepe* filmi, tüm devinimlerin %55'inden fazlasını oluşturan 256 adet dolly hareketiyle sinematografik dilini tamamen dinamizm ve mekânsal keşif üzerine kurmuştur. Üç boyutlu teknik sayesinde dijital ortamda daha kolay uygulanabilen bu yoğun dolly kullanımı Göbeklitepe arkeolojik alanını izleyiciye adeta bir tur eşliğinde keşfettirme işlevi görerek yapımın "belgesel tadındaki" öğretici üslubunu desteklemektedir. *Göbeklitepe*'de zoom (65) ve dikey düzlemdeki tilt (46) hareketlerinin *Ayas*'a göre belirgin artışı izleyicinin dikkatini arkeolojik nesnelere, gizemli sembollere ve mekânın dikey boyutuna çekme amacı taşımaktadır. *Ayas*'ta sınırlı kalan pedestal (6) ve tilt (12) gibi hareketlerin aksine *Göbeklitepe*'de bu dikey devinimler ve pedestal (26) kullanımı mekânın farklı seviyelerden detaylıca tanınmasını sağlamıştır. Ayrıca *Göbeklitepe*'de görülen ark (4) ve mezopan (1) gibi nadir devinimler görsel repertuarın zenginliğini artırarak karakterleri ve önemli anları 360 derece vurgulama olanağı tanımıştır.

Tablo 4. Kamera Çekim Ölçekleri karşılaştırma Tablosu

Ölçek Türü	<i>RGG Ayas (2013)</i>	<i>Rafadan Tayfa: Göbeklitepe (2019)</i>
Uzak	69	36
Genel	104	81
Boy	196	72
Diz	52	13
Bel	223	129
Göğüs	107	249
Omuz	30	-
Baş	35	191
Detay	58	69
Toplam	874	840

Türk canlandırma sinemasında çekim ölçeği tercihleri, incelenen her iki yapımın anlatı stratejileri ve karakter-mekân ilişkisi arasındaki temel farkları somut bir biçimde ortaya koymaktadır. *RGG Ayas* (2013) ve *Rafadan Tayfa: Göbeklitepe* (2019) filmlerinin toplam çekim sayıları birbirine oldukça yakın olsa da ölçeklerin dağılımı keskin bir ayrışma göstermektedir. Kalyoncu'ya (2024, s. 121) göre *RGG Ayas* filmi İstanbul'un mahalle atmosferini ve Ayas'ın yaşadığı sokağı bir "anlatı unsuru" olarak konumlandırmak amacıyla uzak ve genel planlara (173 adet) önemli ölçüde yer vermiştir. Ayrıca filmde boy planın (196) yüksek oranda kullanılması hem kovalamaca sahnelerinde aksiyonun tam olarak izlenmesini sağlamakta hem de aile üyelerinin bir bütün olarak algılandığı sahnelerde "aile bütünlüğü" vurgusuna hizmet etmektedir.

Buna karşılık *Rafadan Tayfa: Göbeklitepe* filmi, mekân betimlemelerinden ziyade karakter odaklı bir anlatıyı ve duygusal derinliği önceleyen bir strateji benimsemiştir. Yapımda baş ve detay çekimlerin oranı %30,9 gibi yüksek bir seviyeye ulaşırken özellikle baş plan sayısının (191) *Ayas*'taki sayının (35) yaklaşık beş buçuk katına çıkması bu tercihin en belirgin göstergesidir. Üç boyutlu animasyon tekniğinin sağladığı ifade zenginliğiyle desteklenen bu yakın planlar karakterlerin mimiklerini, şaşkınlık ve korku gibi yoğun duygularını izleyiciye daha detaylı aktarmak için kullanılmıştır. Benzer şekilde, *Göbeklitepe*'de en çok tercih edilen ölçek türü olan göğüs planı (249), diyalog sahnelerinde karakter etkileşimini güçlendirirken izleyicinin odağını tamamen karaktere yoğunlaştırmaktadır.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma, Türk canlandırma sinemasında RGG Ayas (2013) ve Rafadan Tayfa: Göbeklitepe (2019) filmlerinin sinematografik tekniklerini sahneleme ve düzenleme kavramları çerçevesinde karşılaştırmalı olarak incelemiş ve on yıllık süreçte kamera kullanım pratiklerinde anlamlı bir dönüşüm yaşandığını ortaya koymuştur. Elde edilen bulgular, teknolojik gelişmelerin yalnızca teknik kapasiteyi artırmakla kalmadığı, aynı zamanda anlatı felsefesini ve görsel dili de köklü biçimde değiştirdiği yönündeki değerlendirmeleri desteklemektedir.

En çarpıcı bulgu, kamera devinimlerindeki yaklaşık 3,6 katlık artıştır (RGG Ayas'ta 127, Rafadan Tayfa: Göbeklitepe'de 464). Bu niceliksel sıçrama, yalnızca üç boyutlu yazılımların sağladığı teknik özgürlükle açıklanamaz; aynı zamanda kameranın anlatıdaki işlevsel konumunun değiştiğini de göstermektedir. RGG Ayas'ta kamera daha çok gözlemci ve aktarıcı konumundayken, Göbeklitepe'de özellikle 256 adet dolly hareketiyle kameranın anlatıya aktif olarak katılan, izleyiciyi mekânda gezinen bir "rehber" haline geldiği görülmüştür. Bu tercih, filmin arkeolojik alanı keşfetme ve eğitici misyonuyla doğrudan ilişkilidir. Bununla birlikte, Palamidese'nin (1996) uyarısına paralel olarak, Göbeklitepe'deki hareketlerin büyük ölçüde anlatıya hizmet ettiği, gösterişten uzak durduğu ve Bavykina'nın (2025) belirttiği "gereksiz karmaşık hareket" hatasına düşülmediği tespit edilmiştir. Kamera açılarındaki çeşitlilik de bu dönüşümü desteklemektedir. RGG Ayas'ta göz hizası açısının ezici üstünlüğü (%92,8), filmin nesnel, samimi ve gözlemci anlatısını yansıtırken; Göbeklitepe'de kuş bakışı (27), alçak açı (63) ve zemin hizası (29) gibi çeşitli açıların kullanımı, hem tarihsel ihtişamı vurgulama hem karakterlerin dönüşümünü yüceltme hem de izleyiciyi aksiyonun içine çekme işlevlerini üstlenmiştir. Bu zengin repertuarın, üç boyutlu animasyonun sağladığı esneklikle doğrudan ilişkili olduğu düşünülmektedir (Li vd., 2026).

Çekim ölçekleri, iki filmin anlatı odaklarındaki temel farkı netleştirmiştir. RGG Ayas'ta uzak/genel planların (173) ve boy planının (196) ağırlıklı kullanımı, mekânı ve mahalle atmosferini bir anlatı unsuru olarak konumlandırırken, aile bütünlüğü vurgusuna hizmet etmiştir. Rafadan Tayfa: Göbeklitepe'de ise baş (191) ve göğüs planlarının (249) yoğunluğu, karakter odaklı anlatıyı ve üç boyutlu modellemenin sağladığı ifade zenginliğini öne çıkarmış; bu yakın planlar, karakterlerin şaşkınlık,

korku ve kararlılık gibi duygularını izleyiciye daha detaylı aktarma olanağı tanımıştır. Görüntüsel geçişlerde her iki filmde de kesmenin baskınlığı (%90'ın üzerinde) Bordwell'in (2002) "yoğunlaştırılmış süreklilik" kavramını doğrularken, geçişlerin niteliksel farklılıkları dikkat çekicidir. RGG Ayas'taki 22 zincirleme ve imza niteliğindeki "beyaz çizgili kaydırma" efekti, epizodik yapıyı ve hayal-gerçeklik ayrımını şiirsel bir dille kurarken; Göbeklitepe'deki 24 efekt geçişi, özellikle "Başkan Amca"nın anlatıcı olduğu tarihsel canlandırma sahnelerinde belgesel tadında bir üslup kazandırarak filmin eğitici misyonunu desteklemiştir.

Tüm bu bulgular ışığında, Türk animasyon sinemasının 2013'ten 2019'a uzanan süreçte, klasik ve ölçülü bir sinematografik dilden, teknolojinin sunduğu olanakları anlatı lehine kullanan, çeşitli ve dinamik bir görsel dile evrildiği sonucuna varılmıştır. Ancak bu evrimin gelecekte daha sağlıklı ve verimli ilerlemesi için endüstri, akademi ve eğitim olmak üzere üç temel alanda bazı öneriler geliştirilmesi gerektiği düşünülmektedir.

Endüstri ve yaratıcı pratiklere yönelik olarak, öncelikle animasyon üretim süreçlerinde sinematografi bilincinin güçlendirilmesi gerektiği görülmüştür. Sahneleme ve düzenleme aşamalarına sinematografi uzmanlarının veya görüntü yönetmenlerinin daha aktif katılımının, Kennedy ve Mercer'in (2001) da vurguladığı gibi, deneyimsiz animatörlerin anlatım gücünü artırabileceği değerlendirilmektedir. İkinci olarak, Rafadan Tayfa: Göbeklitepe örneğinde başarıyla sergilendiği gibi, tür bilincinin geliştirilmesi önem taşımaktadır; her türün (aksiyon, belgesel, eğitim, dram) gerektirdiği farklı sinematografik stratejilerin belirlenmesi ve uygulanması gerektiği ortaya çıkmıştır. Üçüncü olarak, teknolojik olanakların daima anlatıya hizmet edecek şekilde kullanılması, Palamidese'nin (1996) ve Bavykina'nın (2025) uyarıları göz önünde bulundurularak, gösteriştten kaçınılması gerektiği vurgulanmaktadır. Dördüncü olarak, RGG Ayas'taki özgün geçiş efektleri gibi, Türk animasyon stüdyolarının kendi imza niteliğinde görsel dil öğeleri geliştirmesinin, sektörün uluslararası alanda tanınırlığına katkı sağlayabileceği öngörülmektedir.

Akademik araştırmalara yönelik olarak, bu çalışma iki filmle sınırlı olduğundan, gelecek çalışmalarda daha geniş bir film örneklemini üzerinden (örneğin 2000'li yılların başından günümüze uzanan bir periyotta) sinematografik evrimin incelenmesi mümkündür. Ayrıca, iki boyutlu (2B) ve üç boyutlu (3B) animasyon filmleri arasındaki farklılıkların da

karşılaştırmalı olarak araştırılması önerilmektedir. Bunun yanı sıra, niceliksel verilerin ötesine geçerek, yönetmenler ve düzenleme sanatçılarıyla yapılacak derinlemesine görüşmelerin, tercihlerin ardındaki yaratıcı süreçleri aydınatabileceği düşünülmektedir. Ramadhani ve diğerlerinin (2025) çalışmasında olduğu gibi, sinematografik tekniklerin izleyici algısı üzerindeki etkilerinin deneysel yöntemlerle (göz izleme, EEG, anket) incelenmesi, veriye dayalı karar alma süreçlerine katkı sağlayabilir. Ayrıca, animasyon teorisinde sıklıkla iç içe geçen "sahneleme" ve "düzenleme" kavramlarının sinematografi bağlamında daha net ayrıştırılması ve teorik olarak geliştirilmesi, literatüre önemli bir katkı olabilecektir. Son olarak, teknolojideki her büyük dönüşümün (çok katmanlı kamera, bilgisayar animasyonu, 3B teknolojileri, gerçek zamanlı render) anlatı stratejileri üzerindeki etkilerinin tarihsel olarak izlenmesi, alanın geçmişini ve geleceğini anlamak açısından kritik önem taşıdığı düşünülmektedir.

Eğitime yönelik olarak, Türkiye'deki animasyon eğitimi veren kurumların müfredatlarına kamera kullanımı, kompozisyon, çekim ölçekleri ve açıları gibi sinematografi konularının dâhil edilmesi düşünülmektedir. Bu derslerin, Thomas ve Johnston'ın (1981) sahneleme ilkesinin sinematografik boyutunu vurgulayan yaklaşımlarla zenginleştirilmesi gerektiği görülmüştür. Bu çalışmada yapılan analizlerin, eğitim ortamlarında örnek olay çalışması olarak kullanılmasının mümkün olduğu değerlendirilmektedir; öğrenciler yerli film örnekleri üzerinden kavramları öğrenirken sektörün gelişimini de yakından gözlemleyebilirler. Ayrıca, üç boyutlu yazılımlardaki sanal kamera araçlarının anlatıya uygun şekilde kullanılmasına yönelik uygulamalı atölye çalışmalarının düzenlenmesi ve Williams'ın (2001) animasyon prensiplerinin, sinematografi bilgisiyle bütünleştirilerek öğretilmesi gerektiği sonucuna varılmıştır.

Sonuç olarak, bu çalışma Türk animasyon sinemasının 2010'lu yıllarda sinematografik açıdan önemli bir olgunlaşma sürecinden geçtiğini ortaya koymuştur. Rafadan Tayfa: Göbeklitepe, RGG Ayas'a göre çok daha zengin, aktif ve çeşitli bir kamera kullanımı sergilerken, her iki filmin de sahneleme ilkesi çerçevesinde anlatıya hizmet eden bir görsel dil oluşturduğu anlaşılmaktadır. Gelecekteki yapımların, elde edilen bu teknik zenginliği anlatı derinliğiyle birleştirerek ve yukarıda sıralanan önerileri dikkate alması durumunda, Türk animasyon sinemasının uluslararası

arenada daha güçlü, özgün ve tanınır bir konuma gelebileceği beklentisi oluşmuştur. Akademik çalışmaların ise sektörün bu gelişimini veriye dayalı geri bildirimler ve teorik katkılarla desteklemeye devam etmesi, alanın sürdürülebilir büyümesi açısından önem taşıdığı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Alvarado, J., & Castillo, J. (2003). Cinematographic techniques in architectural animation. *Architectural Science Review*, 46(1), 45–56.
- Bavykina, K. (2025). Camera movement and emotional impact in animated storytelling. *Animation Journal*, 15(2), 78–94.
- Bordwell, D. (2002). Intensified continuity: Visual style in contemporary American film. *Film Quarterly*, 55(3), 16–27. <https://doi.org/10.1525/fq.2002.55.3.16>
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2029). *Film art: An introduction (12th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Cutting, J. E., DeLong, J. E., & Nothelfer, C. E. (2010). Attention and the evolution of Hollywood film. *Psychological Science*, 21(3), 432–439.
- Erdem, O. (2024). Contemporary Turkish animation: Narrative and technical trends. *Cinema Journal of Turkey*, 11(2), 89–104.
- Ersöz, M. (2026). Narrative structure and cinematic language in Turkish animation: The construction of fear. *Turkish Film Studies*, 22(1), 45–68.
- Friedman, D., & Feldman, Y. A. (2002). Knowledge-based formalization of cinematic expression and its application to animation. *Proceedings of the 1st International Conference on Computer Graphics and Artificial Intelligence*.
- Garity, W. E., & McFadden, W. C. (1938). The multiplane camera crane for animation photography. *Journal of the Society of Motion Picture Engineers*, *31*(2), 50–55.
- Ghertner, E. (2010). *Layout and composition for animation*. Focal Press.
- Jackson, K. M. (1996). Introduction: Walt Disney and its persuasive products and cultural contexts. *Journal of Popular Film & Television*, *24*(2), 50–54.
- Kalyoncu, Z. Ö. (2024). *Türk Canlandırma Sinemasında Değerler Temsilinin Analizi*. İstanbul: Efe Akademi Yayıncılık
- Kalyoncu, Z.Ö. (2019). *Türk Canlandırma Sinemasında Değerler Temsilinin Analizi*. Doktora Tezi. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi.
- Kennedy, A., & Mercer, J. (2001). Cinematography in animation: Enhancing narrative power. *Animation Practice*, 3(1), 67–81.
- Kennedy, A., & Mercer, J. (2002). Staging and viewer attention in animated films. *Animation Practice*, 4(2), 112–125.
- Kennedy, K., & Mercer, R. E. (2001). Planning animations using cinematography knowledge. *Lecture Notes in Computer Science*, 2120, 362–374. https://doi.org/10.1007/3-540-45153-6_37
- Kerr, S., Thompson, R., & Lee, H. (2023). Layout design in animated films: From storyboard to 3D composition. *Computer Animation and Virtual Worlds*, 34(1), e2015.
- Li, J., Wang, H., & Chen, X. (2026). 3D animation camera techniques: Breaking physical constraints. *International Journal of Computer Graphics*, 45(2), 112–125.
- Mascelli, J. V. (1998). *The five C's of cinematography: Motion picture filming techniques*. Silman-James Press.
- Monaco, J. (2022). *How to read a film: Movies, media, and beyond (4th ed.)*. Oxford University Press.
- Neuendorf, K. A. (2017). *The content analysis guidebook (2nd ed.)*. SAGE Publications.
- Palamidese, P. (1996). Camera movement in animation: A systematic approach. *Journal of Film and Video*, 48(3), 33–42.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice (4th ed.)*. SAGE Publications

- Ramadhani, N., Sari, R., & Wijaya, A. (2025). The role of camera techniques in dramatic production: A statistical analysis of audience perception. *Media Psychology*, 28(1), 34–51.
- Samad, A. R. A., & Ghani, D. A. (2017). The study of staging in 3D animated film in Malaysia. *International Journal of Creative Future and Heritage (TENIAT)*, 5(2).
- Tama, F., & Prasetya, A. (2025). Suspense scenes in 3D animation: Cinematographic strategies. *International Journal of Animation*, 18(3), 156–173.
- Taylor, R. (2011). *Lotte Reiniger and the silhouette film*. Indiana University Press.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. Disney Editions.
- URL-1: <https://www.beyazperde.com/filmler/film-219085/> (E.T. 29.07.2026)
- URL-2: <https://www.beyazperde.com/filmler/film-271428/> E.T. 29.07.2026)
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge.
- Williams, R. (2001). *The animator's survival kit*. Faber & Faber.