

**T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RESİM ANABİLİM DALI
RESİM BİLİM DALI**

**KONSEPT SANAT VE
TÜRKİYE'DE UYGULAMA DURUMU**

Yunus BÜYÜKBAYRAM

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DANIŞMAN:
DOC. DR. ÖĞRETİM ÜYESİ MAHMUT SAMİ ÖZTÜRK**

KONYA-2019

 KONYA	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü	 NECMETTİN ERBAKAN KONYA ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
--	---	---

BİLİMSEL ETİK SAYFASI

Öğrencinin	Adı Soyadı	Yunus BÜYÜKBAYRAM		
	Numarası	158119011019		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Sosyal Bilimler Enstitüsü/Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Ana Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
Tezin Adı	Konsept Art ve Türkiye’de Uygulama Durumu.			

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

Öğrencinin Adı Soyadı
İmzası

Yunus Büyükbayram



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



YÜKSEK LİSANS TEZİ KABUL FORMU

Öğrencinin	Adı Soyadı	Yunus BÜYÜKBAYRAM
	Numarası	158119011019
	Ana Bilim / Bilim Dalı	RESİM
	Programı	Yüksek Lisans
	Tez Danışmanı	Doç. Dr. Mahmut Sami ÖZTÜRK
	Tezin Adı	KONSEPT SANAT VE TÜRKİYE'DE UYGULAMA DURUMU

Yukarıda adı geçen öğrenci tarafından hazırlanan Konsept Sanat ve Türkiye'de Uygulama Durumu başlıklı bu çalışma 03/05/2019 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği ile başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Sıra No	Danışman ve Üyeler		
	Unvanı	Adı ve Soyadı	İmza
1	Doç. Dr.	Mahmut Sami ÖZTÜRK	
2	Doç. Dr.	Mustafa KINIK	
3	Dr. Öğr. Üyesi	Hülya KAROĞLU	

ÖNSÖZ

Sinema ve oyun yönetmenlerinin, hayal dünyasını ve sanatsal bakış açısını, tüm yapım ekibine en az eksikle ve en doğru şekilde aktarılması gerekir. Bu durumun başarılı bir çalışmanın ortaya çıkmasını sağlayan, önemli bir kilit taşı olduğunu düşündürmektedir. Yapım ekibine en az eksikle ve en doğru şekilde aktarılması işini sağlamak için çeşitli yöntemler geliştirilmiştir. Bu yapılardan biride Konsept Sanattır.

Konsept Sanat ile yönetmen, tüm ekibe düşüncesini, sanatsal bakış açısını, hayal dünyasını kayıpsız aktarabilme gücüne kavuşmuş olacağı için verimliliğin ve başarının anahtarlarından biri olarak görülmektedir. Bu da Konsept Sanatı, amacı büyük kitlelere ulaşmak olan yapımlar için vazgeçilmez bir gereksinim haline getirmektedir. Bu araştırmayla Konsept Sanatın projeler üzerindeki etkisi, uygulama aşaması ve Türkiye’de faaliyet gösteren canlandırma film (animasyon) yönetmenlerinin Konsept Sanat alanına yönelik genel görüşlerinin neler olduğunu, Konsept Sanatın projelerinde kullanıp kullanmadıklarını öğrenmeyi amaçlamıştır.

Çalışmanın her aşamasında yardım ve desteğini esirgemeyen danışmanım, Necmettin Erbakan Üniversitesi Doç.Dr.Mahmut Sami ÖZTÜRK, Doç.Dr.Mustafa KINIK’a Röportaj için bana yardımcı olan Hamza Bol’a, Şamil Erman’a, röportajlarda yanımda gelerek bana destek olan Fatih Gönül’e çok teşekkür ederim. Ayrıca çalışmalarımın dolaylı çok fazla zaman ayıramadığım için bana tahammül eden anneme, babama, eşime ve kızlarıma minnettarım.

 KONYA	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü	 SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
---	--	---

Öğrencinin	Adı Soyadı	Yunus BÜYÜKBAYRAM		
	Numarası	158119011019		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Sosyal Bilimler Enstitüsü/Güzel Sanatlar Fakültesi/ Resim Ana Bilim Dalı/Resim Bilim		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
	Tez Danışmanı	Öğretim Üyesi Dr. Mahmut Sami ÖZTÜRK		
Tezin Adı	Konsept Sanat ve Türkiye’de Uygulama Durumu.			

ÖZET

Konsept Sanat, yapım öncesi sürecinde sinema, canlandırma film, video oyun ya da çizgi roman gibi yapılarda yönetmenlerinin kafasında tasarladığı hayal dünyasının ilk somut görselinin sunulduğu sanatsal resimlere denir. Başka bir deyişle Konsept Sanat’ın asıl amacı, yapım öncesinde bir tasarımın, düşünce ve hayalin görselini yapım ekibine sunarak hedefe odaklanmayı sağlamaktır. Yani yapım ekibine, kurguyu ve oluşturulacak genel tasarım vizyonunu aktarmayı amaçlar. Bu çalışma ile Konsept Sanat’ın tarihini, içeriğini, temellerini, karıştırılan yöntem ve teknikleri, üretim sürecinde kullanılan yöntem ve teknikleri, kullanım alanları, Konsept Sanat’ı oluşturan elemanları, eski ve yeni yaklaşımları, eğlence ve medya yapımlarının oluşumunda önemli bir parça olup olmadığı incelenmiştir. Yapılan röportajla, önceden belirlenen canlandırma film (animasyon) ve sinema sektöründe çalışan yönetmen ve sanat yönetmenlerinin Konsept Sanat’ı projelerinde kullanıp, kullanmadıklarını, konuyla ilgili düşüncelerini, Türkiye’deki uygulama alanlarını, eğer kullanmıyorlarsa Konsept Sanat’ın boşluğunu hangi yöntemle doldurdukları, faydaları, zararları, gerekliliği ya da gereksizliği, sınırlılıkları incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Konsept Sanat, Sinema, Film, Video Oyun, Animasyon, Çizgi Roman.*

 KONYA	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü	 NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ KONYA SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
---	--	--

Author's	Name and Surname	Yunus BÜYÜKBAYRAM		
	Student Number	158119011019		
	Department	Sosyal Bilimler Enstitüsü/Güzel Sanatlar Fakültesi/ Resim Ana Bilim Dalı/Resim Bilim		
	Study Programme	Master's Degree (M.A.)	X	
		Doctoral Degree (Ph.D.)		
	Supervisor	Öğretim Üyesi Dr. Mahmut Sami ÖZTÜRK		
Title of the Thesis/Dissertation	Concept Art and Practice Situation in Turkey.			

ABSTRACT

Concept Art is called the artistic paintings in which the first concrete image of the imagination designed by the directors in the production of cinema, animation films, video games or comics in the pre-production period is presented. In other words, the main purpose of Concept Art is to present the visual of a design, thought and dream before the production by presenting it to the production team. In other words, the production team aims to convey the fiction and the general design vision to be formed. With this study, the history, content, fundamentals, methods and techniques of Concept Art, methods and techniques used in the production process, areas of use, the elements of Concept Art, the old and new approaches, the formation of entertainment and media productions. It was investigated. An interview with the predetermined animation film (animation) and use the cinema sector employee director and artistic director of Concept Art in the project, they use their thoughts on the subject, application areas in Turkey, if they fill the cavity of Concept Art they do not use what method, benefits, losses, necessity or unnecessary, limitations are examined.

Keywords: *Concept Art, Cinema, Film, Video Game, Animation, Comic Book.*

Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
 Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fak. A1-Blok 42090 Meram Yeni Yol /Meram /KONYA
 Tel: 0 332 201 0060 Faks: 0 332 201 0065 Web: www.konya.edu.tr E-posta: sosbil@konya.edu.tr

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa No</u>
Bilimsel Etik Sayfası	i
Tez Kabul Formu	ii
Önsöz	iii
Özet	iv
Abstract.....	v
İçindekiler	vi
Kısaltmalar Listesi.	ix
Resimler Listesi	x
BİRİNCİ BÖLÜM – GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi	2
1.2. Problem Durumu	3
1.2.1. Alt Problemler	3
1.3. Sayılılar	4
1.4. Sınırlılıklar	4
İKİNCİ BÖLÜM – KAVRAMSAL ÇERÇEVE	5
2.1. Konsept Sanat Bağlamında Medya ve Dijital Eğlence Sektörünü Oluşturan Aktörler.....	5
2.1.1.Sinema Filmi	5
2.1.1.1. Sinema Filminin Tarihi	6
2.1.1.2. Sinema Filmi Yapımı	11
2.1.2.Canlandırma Filmi (Animasyon).....	13
2.1.2.1. Canlandırma Filminin Tarihi.....	14
2.1.2.2. Canlandırma Sineması Yapım Teknikleri.....	17
2.1.2.3. Canlandırma Filmi Yapımı.....	18
2.1.3.Video Oyun.....	20
2.1.3.1. Video Oyunun Tarihi	21
2.1.3.2. Video Oyun Yapımı	23
2.1.3.2.1. Geliştirmeye Hazırlık Süreci.....	24

2.1.3.2.2. Geliştirme Süreci.....	24
2.1.3.2.3. Test ve Yayınlama Süreci	25
2.1.4.Çizgi Roman.....	26
2.1.4.1. Çizgi Romanın Tarihi.....	27
2.1.4.2. Çizgi Roman Yapımı.....	30
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM – VERİ SETİ / YÖNTEM	32
3.1. Araştırmanın Modeli	32
3.2. Evren ve Örneklem	33
3.3. Veri Toplama Araçları	33
3.4. Verilerin Toplanması	34
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM – BULGULAR VE YORUM	35
4.1. Konsept Sanat	35
4.1.1. Konsept Sanatın Tarihi	37
4.1.2. Konsept Sanatın Temelleri	40
4.1.3. Konsept Sanatın Kullanım Alanları	41
4.1.4. Konsept Sanatla Karıştırılan Teknik ve Uygulamalar.....	47
4.1.4.1. İllüstrasyon	47
4.1.4.2. Storyboard	49
4.1.4.3. Mat Boyama (Matte Pianting).....	53
4.1.4.4. Kavram Sanatı	57
4.1.5. Sanat ve Tasarım Bağlamında Konsept Sanat.....	60
4.1.5.1. Konsept Sanatta Kullanılan Yöntemler.....	62
4.1.5.2. Konsept Sanatta Kullanılan Teknikler	63
4.1.5.2.1. Konsept Sanat İllüstrasyon Tekniği	63
4.1.5.2.2. Konsept Sanat Foto Manipülasyon Tekniği.....	64
4.1.5.2.1. Mat Boyama (Matte Pianting).....	64
4.1.5.2.2. Photobashing	65
4.1.6. Konsept Sanatı Oluşturan Elemanlar	67
4.1.6.1. Karakter Tasarımı.....	68
4.1.7.2. Çevre Tasarımı (Atmosfer)	70

4.1.7.3. Nesne, Araç Tasarımı	71
4.2. Konsept Sanat ve Türkiye’deki Uygulama Durumu Üzerine / Uzman	
Görüşleri.....	72
4.2.1. Bir Canlandırma Film Projesine Başlamadan Önceki Planlama Sürecine	
İlişkin Genel Değerlendirmeler	72
4.2.2. Yönetmenin Proje İçin Düşüncelerini, (Kurguladığı Dünyayı, Ortamı	
Atmosferi), Ortamda Kullanılacak Nesnelere, Karakterleri, Yani Hayalini	
Yapım Aşamasında Çalışan Ekibe Aktarıırken Kullandığı Yöntemlere İlişkin	
Görüşleri	75
4.2.3. Proje Öncesi Düşüncelerle, Ortaya Çıkan Ürün Arasında Görsel İçerik	
Yönünden Ortaya Çıkması Muhtemel Farklılıklar Üzerine Görüşler.....	77
4.2.4. Yönetmenin Hayalinde Kurguladığı Dünyayı Yapım Ekibine Aktarıırken	
Karşılaşılan Zorluklar Üzerine Değerlendirmeleri	78
4.2.5. Büyük Bütçeli Filmlerin Yapımları Öncesi Kullanılan Hazırlık	
Yöntemlerinden En Önemlileri Konsept Sanat ve Storyboarddır. Konsept	
Sanat’ın Projelerin Yapım Süreçlerine Katkısı Üzerine Görüşler	79
BEŞİNCİ BÖLÜM – DEĞERLENDİRME VE SONUÇ	82
Kaynakça	85
Özgeçmiş	100

KISALTMALAR LİSTESİ

MEB	:Milli Eğitim Bakanlığı
vb	:Ve benzeri
Dr.	:Doktor
Bkz.	:Bakınız
C.	:Cilt
Çev.	:Çeviren
sa.	:Sayfa
S.	:Sayı

RESİMLER LİSTESİ

Sayfa No:

Resim 1.	Sinema filminin perdeye aktarılması	6
Resim 2.	Niepce ve ilk çektiği fotoğraf	7
Resim 3.	Muybridge koşan bir atın hareketlerini çektiği fotoğraflar	8
Resim 4.	Edison ve kinetoskopu	9
Resim 5.	Lumiere"ler ve çekim, gösterim ve negatif filmi pozitif basma işlemini aynı anda yapabilen aygıtları	9
Resim 6.	Melies'in evinin bahçesindeki çektiği ilk filmde bir sahne	10
Resim 7.	Camera Obscura	14
Resim 8.	Magic Lantern (Büyülü fener)	15
Resim 9.	Oyun geliştirme ekibinden bir görüntü	23
Resim 10.	Bir oyun karakter konsepti	25
Resim 11.	Pamuk prenses ve cadı konsept çalışması	37
Resim 12.	Fred Moore tarafından yapılmış Centaurette kafa konseptleri	38
Resim 13.	Geppetto's kitten konsept çalışmaları	38
Resim 14.	Pinokyo konsept çalışması	39
Resim 15.	Kunfu Panda konsept çalışması	41
Resim 16.	Ralph Mcquarrie Starwars konsept çalışması	42
Resim 17.	Ralph Mcquarrie Starwars konsept çalışması	43
Resim 18.	Ralph Mcquarrie Starwars konsept çalışması	43
Resim 19.	Bir video oyun için çalışılmış konsept çizimi	44
Resim 20.	Bir video oyun için çalışılmış konsept çizimi	45
Resim 21.	Bir çizgi roman karakter konsept tasarımı	45
Resim 22.	Bir çizgi roman konsept tasarımı	46
Resim 23.	Ralph Mcquarrie Starwars konsept çalışması	48
Resim 24.	Ralph Mcquarrie Starwars konsept çalışması	48

Resim 25.	Ralph Mcquarrie Starwars konsept çalışması	49
Resim 26.	El çizimi storyboard	51
Resim 27.	Halit bin Velid filmi storyboardları	51
Resim 28.	Avengers filmi storyboard çalışması	52
Resim 29.	Matte painting yapım aşaması	52
Resim 30.	Matte painting yöntemini gösteren bir eskiz	53
Resim 31.	Starwars filminde kullanılan matte painting yöntemi yapımı	54
Resim 32.	Starwars filminde kullanılan matte painting yöntemi yapımı	54
Resim 33.	Matte painting yöntemini ile yapılmış bir felaket temalı çalışma	55
Resim 34.	Matte painting yöntemini ile yapılmış bir gelecek şehri konulu çalışma	56
Resim 35.	'Fountain', Marcel Duchamp, 1917 çalışması	58
Resim 36.	Joseph Kosuth'un "Bir ve Üç Sandalye" adlı yapıtı	59
Resim 37.	Matte paintinge bir örnek öncesi sonrası	64
Resim 38.	Matte paintinge bir örnek öncesi	66
Resim 39.	Matte paintinge bir örnek sonrası	66
Resim 40.	Konsept karakter tasarıma bir örnek up filmdeki çocuk karakteri	68
Resim 41.	Konsept mekan tasarıma bir örnek up filminden bir sahne	69
Resim 42.	Konsept tasarımda mekan ve karakter uyumunu gösteren bir örnek	70
Resim 43.	Konsept tasarımda mekan ve atmosfer uyumunu gösteren bir örnek	70
Resim 44.	Konsept tasarımda nesne ve araç tasarımını gösteren bir örnek	71
Resim 45.	Konsept tasarımda kıyafet tasarımını gösteren bir örnek	71

BİRİNCİ BÖLÜM – GİRİŞ

Konsept (Concept) ifadesi kelime bağlamında, Fransızcadan Türkçeye geçmiştir. Yeni bir ürün ortaya çıkartan firmalar “Konsept” kelimesini yenilik veya yeni bir üretim manasında kullanırken; medya, reklam, interaktif, dijital ortamlarda ortaya çıkartılan bir ürün içinse bu kavram tüm çalışma zamanını yada ürünün tamamını anlatmakta kullanıldığını görmekteyiz. Fakat konsept son zamanlarda sinema filmlerinde, basılı veya görsel medyada, oyunlarda, endüstride ihtiyaç duyulan dekor, karakter, araç vb. için illüstratörler, genelde sanat yönetmeninin, yapımcının yada müşterinin istediği atmosfere göre üç boyutlu olarak algılanabilecek model tasarımlarını da anlatır hale gelmiştir.

Bir tasarım üzerin de çalışırken ortaya çıkan düşünceye, hayale de Konsept denilebilir. Yani ilk fikir, sonra tasarım ve en son olarakta uygulama gelir. Bir konsept dahilinde, üretilen, fikir ve grafik ürünleri belirlenmiş özelliklere uygun kalıplara uymak durumundadır. Bu uygunluğa Konsept denilir (“Sanal-1”,2011.).

Konsept, çalışmayı oluşturacak kişinin, ortaya çıkacak işin usulüne ve tarzına göre farklılaşabilir. Aynı zamanda Konsept, işin içeriğine göre de değişmektedir. Konseptin bir nesneye mi hitap ettiğine, yoksa büyük bir dünyayı mı işaret ettiğine göre ikiye ayrılır. Bunlar Konsept Tasarım ve Konsept Sanattır. Konsept tasarım, bir nesnenin tasarımı üzerine düşünülen fikirleri, düşünceleri, genel çerçevesini ifade ederken; Konsept Sanat ise, birden çok nesne figür ve mekânın oluşturduğu bir hayal dünyasını ifade etmektedir.

“Konsept Sanat’ın ana hedefi olarak düşünülen; filmler, video oyunları, animasyon gibi ortaya çıkacak üründen önce olgunlaşmamış düşünceyi görselleştirmek için kullanılması düşünülen, hayal edilenin görsel bir sunumudur. Konsept Sanat aynı zamanda sanatçının hayal gücünün görseli hakkında fikir vermek demektir. Konsept Sanat terimi, karakterlerin uygun çevreyle birlikte düzenlenmesini önermektedir. Görsel geliştirme ve izlenim tasarımı olarak da adlandırılır. Bir Konsept Sanat sanatçısı yenilikçi düşünceler üreten, düşünce ile görselleştirme arasında iletişim kuran, karakterler, ortamlar ve nesnelere için yaklaşım, anlam ve farklılık üreten biridir. Bazen tasarlananlar gerçek olamayacak hayal ürünü dünyaları ve karakterler olabilir ya da gerçek olma ihtimaline sahip te olabilir. Aynı

zamanda çok kullanışlı ve yapısal değil, yalnızca pragmatik de olabilir. Konsept Sanat'ın ortaya çıkacak ürünün mantığı ve yaklaşımı hakkında fikir verdiği için eserin tüm üretim sürecini etkilemektedir. Bu yüzden de son derece önemlidir.” (Shamsuddin, Islam, & Islam, 2013).

1.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Türk canlandırma film sektörünün dünya çapında başarılı, sanatsal ürünler ortaya çıkartması ve dünyadaki örnekleri ile rekabet etmesi ülkemiz sanat, kültür gelişimi açısından çok önemli olduğu bilinmektedir. Dünya canlandırma film sektörü içinde başarıya ulaşmış ürünlerin yapım aşaması içinde hangi süreçleri takip ettikleri ve bu süreçte kullandıkları yöntemler araştırılarak başarıyı nasıl etkiledikleri bilinmesi gerekmektedir. Bu yöntemlerin ülkemiz sinema, oyun sektöründe yaygınlaştırılması ile ilgili sektörlerde dünya çapında başarılı ürünler çıkartması için önemli olduğu ve daha geniş açıdan kültür-sanat alanında gelişmemiz için kritik bir rol oynadığı düşünülmektedir. Bahsi geçen yöntemlerden biri olan Konsept Sanat'ın tanınması, öneminin fark edilmesi ve etkili bir şekilde kullanılması noktasında bir farkındalık oluşturacak ve bu şekilde ülke kültür sanat gelişimine katkı sağlayacak canlandırma filmi sektöründe başarılı ürünler oluşturmaya sağlayacağı katkılar açısından incelenmesi ve değerlendirilmesi çalışmanın amacıdır.

Günümüz teknolojisiyle yapılan dev bütçeli bir canlandırma filminde, üretime ayrılan bütçenin büyüklüğü, yüzlerce kişinin uğraşı ve emeği, setler, ekipler, harcanan zamanın büyüklüğü göz önüne alındığında, çok dikkatli olunması ve hiçbir hataya geçit verilmemesinin gerekliliği anlaşılır. Bir hata filmin iptaline neden olabilir hatta bu yapım şirketinin sonunu bile getirebilir. Yapım ekibinin yönetmenin hayaline odaklanması, hayal dünyasını anlaması, kavraması ve sonuçta istenilen işin ortaya en az kayıpla çıkması bu yüzden hayati önem arz etmektedir.

Konsept Sanat'ın tek sanatsal vizyona odaklanmayı sağlaması ve üretim çizgisinde sorun yaratabilecek herhangi bir görseli önceden tespitini sağlaması, aynı zamanda Konsept Sanattan yoksun olarak üretilen yapımların sanatsal yönünden eksik olduğunun düşünülmesi bu çalışmanın önemini ortaya koymaktadır.

Yapılan arařtırmayla,

- Ülkemizde canlandırma filmlerinin üretim ařamasında özellikle yapım öncesi hazırlık, planlama ve fikrin yapım ekibine aktarımı safhalarının belirlenmesi,
- Eđer varsa yönetmenin hayal ettiđi ile ortaya çıkmıř ürünlerin arasındaki farkların sebeplerinin belirlenmesi,
- Konsept Sanat'ın yönetmen, sanat yönetmeni ve yapım ekibi arasında sađlam bir köprü iřlevi görüp görmediđinin belirlenmesi,
- Konsept Sanat'ın söylenildiđi gibi üretilecek canlandırma filmde yapılması gerekli bir ařama olup olmadıđı, arařtırılarak belirlenmesi amaçlanmıřtır.

Türkiye'deki canlandırma filmlerinin, üretim öncesi ařamasında Konsept Sanat'ın uygulanmasının artılarının ve eksilerinin ortaya çıkartılmasıyla ileride yapılacak olan canlandırma filmlere katkıda bulunulması öngörölmüřtür.

1.2. Problem Durumu

Yapım öncesinde animasyon, video oyunları, filmler veya çizgi romanlarda kullanılacak düşünce, ilhamın, atmosferin ya da hayal dünyasının görsel anlatımını; tüm ekibe aktaracak koordinasyonu sađlamak ve istenilen ürünü en az kayıpla çıkartmanın yöntemlerinden biri olduđu düşünölmektedir. Bundan yola çıkarak "Konsept Sanat'ın, Türkiye'deki canlandırma filmlerde uygulama durumu nedir?" sorusu, ana problem cümlesi olarak tespit edilmiřtir.

1.2.1. Alt Problemler

- Geliřen dijital görüntöleme teknolojisi ile üretilen canlandırma filmler Konsept Sanat olmaksızın da sanatsal başarıya ulaşabilir mi?
- Günümüz teknolojisinin ortaya çıkarttıđı canlandırma filmlerin üretim ařamasında ekip koordinasyonu ve planlamanın öneminin çok büyük olduđu düşünölmekteyse Konsept Sanat bu planlamanın neresindedir?
- Konsept Sanat, ortaya çıkacak ürünün mantıđı ve yaklařımı hakkında fikir verdiđi için eserin tüm üretim sürecini etkilemekte midir? Eđer etkiliyorsa bunu ne düzeyde yapmaktadır?

1.3. Sayıtlar

- Araştırma kapsamında elde edilen bilgilerin doğru olduğu varsayılmıştır.
- Veri toplama araçlarının amacına uygun hazırlandığı düşünülmüştür.
- Araştırma kapsamında konu hakkında görüşleri alınan kişilerin sorulara objektif ve doğru cevaplar verdiği varsayılmıştır.
- Örneklem olarak seçilen kişilerin evreni temsil edebilecek nitelikte olduğu varsayılmıştır.

1.4. Sınırlılıklar

- Konsept Sanat'ı oluşturan sinema filmi, canlandırma film, video oyun ve çizgi roman alanlarından bu araştırmada sadece sinema filmi ve canlandırma filmi ile sınırlandırılmıştır.
- Araştırma kapsamı Türkiye'deki bazı canlandırma film ve sinema filmi yönetmen ve sanat yönetmenlerinin Konsept Sanat'ı ve uygulama durumu.
- Türkiye'de çeşitli canlandırma film ve animasyon içerikli film projelerinde yönetmen ve sanat yönetmeni olarak yer almış evreni temsil edecek seçilmiş 4 kişi (Sinepark Prodüksiyon sahibi ve yönetmen Şamil Erman, Baraka Film sahibi ve yönetmen Hamza Bol, Sanat Yönetmeni Hüseyin Bestil, Allfabe production sahibi ve Yönetmen Yusuf Emre Kayhan

İKİNCİ BÖLÜM – KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Konsept Sanat Bağlamında Medya ve Dijital Eğlence Sektörünü Oluşturan Aktörler

Dijital medya ve eğlence sektörünü “TV, video, dijital reklam, sinema, yazılı medya, kitap, oyun, e-spor” gibi alt sektörler oluşmaktadır. 1990'lara kadar Türkiye'de dijital eğlence ve medya sektörü; sayısı çok fazla olmayan yayınevlerinin elinde olan gazete ve dergiler ile devletin resmi kanalı olan TRT'nin sahip olduğu radyodan ve televizyon oluşmaktaydı. 1990-2000'li yıllarda özel televizyon kanallarının, bilgisayar ve mobil telefonun hayatımıza girmesiyle internet, video oyun, e-kitap gibi medya ve eğlence sektörüne yeni bireylerde katılmış oldu. Yıllar geçtikçe medya ve eğlence sektörünü oluşturan bireyler hem çeşitlendi hem de içerikleri çok çeşitlenerek büyüdü. Bu durum daha çok dijital teknolojilerdeki gelişmelerden kaynaklanmaktaydı. Medyanın dijital ortamlarda evlere ve ceplere kadar ulaşmış olması, medya ve eğlence içeriklerinin hızla büyümesine ve içeriklerin artmasını sağlamıştır. İçeriklerin artması rekabetin kızışmasına ve tüketici tarafından seçiciliğin üst düzeylere çıkmasına neden olmuştur. Böyle bir ortamda üretilen ürünlerin sanatsallığı ve kalitesi sektörde tutunmak için ön planda olmalıdır. Sanatsal ve kaliteli ürünler üretmek ciddi üretim öncesi planlamaya ve emeğe bağlıdır. İşte bu noktada medya ve eğlence sektörünün bazı dallarında, sinema, canlandırma film, video oyun ve çizgi roman gibi yapım öncesi planlamanın ve üretim aşamasının daha sorunsuz ve verimli geçmesi sanatsallığın daha kontrollü olması bağlamında yeni yeni teknikler hayata geçirilmiştir. Bu tekniklerden biride Konsept Sanattır. Yapımcılar, ciddi emek, para ve zaman harcanarak yapılan ürünlerde herhangi bir sürprizle karşılaşmak istemez. Bu yüzden Konsept Sanat'ın yapım sürecinde ürünün kontrolünü, sanatsallığını sağlayan, zaman ve para israfını büyük oranda engelleyen bir misyonu sağladığı düşünülmektedir.

2.1.1. Sinema Filmi

Sinema, görüntülerin veya çizilmiş desenlerin ışıkla bir perdeye düşürülerek hareketli görüntüler elde edilmesi temeline dayanan sanat dalıdır. Resimlerin hareketini; düzenli aralıklarla, karanlık bir yerde, özel bir makine aracılığıyla perde üzerinde

yansıtarak yeniden oluşturma işidir. Perdeye yansıtma işleminin yapıldığı salon da yer yer sinema adını almaktadır(“Sanal-2”,2019.).

Sinemanın başka hiçbir teknikte olamayan kendine has bir anlatım tarzı vardır. Görüntüyle ses sinemanın bel kemiğini oluşturur. Senaryo ve kurgu ile kendine has bir biçim alan görüntü ve ses, anlatılmak istenen konuyu etkili bir biçimde izleyiciye verir.

Sinema, tam olmamakla beraber tiyatronun sahneden perdeye aksetmiş şekli olarak da tarif edilebilir. Sinema filmlerinin çoğaltılabilmesi ve her yerde kolaylıkla gösterilebilmesi, büyük halk kitlelerinin sinemadan etkilenmesine sebep olmuştur. Sinema kültür ve eğitim alanlarında olduğu kadar, eğlence ve her türlü propaganda alanında da geniş bir şekilde faaliyet göstermektedir(“Sanal-3”,2019.).

Sinema; senarist, yönetmen, oyuncular, görüntü yönetmeni, seslendirme yönetmeni, ışık ve set ekibi gibi çok geniş bir kadronun ortak çalışmasının ürünüdür. Bireysel bir sanat etkinliği değildir(“Sanal-2”,2019.).

Resim-1: Sinema Filminin Perdeye Aktarılması.



Kaynak: (“Sanal-4”,2019)

2.1.1.1. Sinema Filminin Tarihi

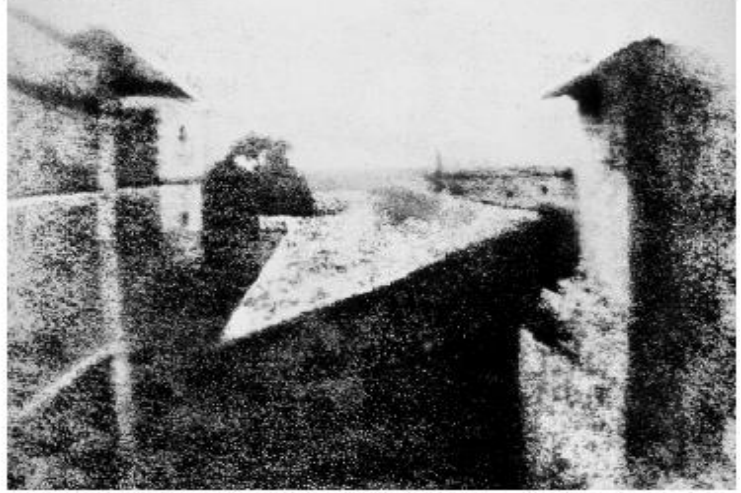
Görüntüleri teknoloji vasıtasıyla kalıcı olarak kaydetme noktasında fotoğraf çalışmalarını önem arz eder. Görüntüleri mekanik olarak kalıcı hale getirmek sinemanın

yolunu açan aşamalardan birisini oluşturur. Niepce 1826 yılında evine kurduğu düzenekle pozlaması saatler alan ilk fotoğrafı çekmeyi başarır. Ardından Louis Daguerre bu çalışmaları sürdürerek fotoğraf konusunda ilerleme kaydeder. 1826'da Niepce'in bulduğu yöntem, 1839'da Louis Daguerre tarafından özellikle kimyasal anlamda geliştirildikten sonra Fransız Bilimler Akademisi'nde tanıtılır ve yüzyılın önemli buluşlarından birisi olarak kabul edilir (Hepdinçler, 2013:137-138). Daguerreotype diye adlandırılan yöntem, ışığa duyarlı yüzeyin kullanımını yaygın hale getirir ve bu sayede yüzey üzerine resmetme işlemi insan elinden makineye geçmiştir (Kılıç, 2012: 89).

Resim-2: Niepce Ve İlk Çektiği Fotoğraf.



Joseph Nicéphore Niepce
(1765-1833)



Kaynak: ("Sanal-5",2019)

Fotoğrafların hareketlendirilmesi konusunda önemli çalışmaların başında Muybridge tarafından yapılan çalışmalar gelir. Muybridge, 1872'de bir dizi fotoğraf makinesiyle hızlı pozlama yaparak, koşan bir atın hareketini dondurmaya amaçladığı bir deneme yapar. Hareket halindeki atın hareket aşamalarını saptamak amacıyla yaptığı deneme, atın dört ayağının da yerden kesildiğinin görülmesini sağlar (Teksoy, 2014:22). Söz konusu bu denemenin sonucu sinemanın geleceği hakkında işaret veren çalışmalardan birisidir. Muybridge'in çalışmaları fotoğraf ve sinema arasında kurduğu bağlantı sebebiyle oldukça önemli görülür. Hayvan hareketlerini saptadığı çalışmalarını genişleten'in fotoğrafla ilişkisi bilimsel bir çabadır ve çalışmalarının hareketli fotoğrafla ilgili

oluşturduğu fikirler sinemanın haberci adımlarından birisi olarak görülür (Hepdinçler, 2013: 137-138).

1891 yılında aygıtının patenti Edison tarafından alınır. Üzerindeki bakaç vasıtasıyla tek bir kişiye seyir deneyimi sunan Kinetoscope büyük bir tahta kutudan oluşan bir aygıttır. Çok geçmeden ilk haline göre daha gelişkin hale getirilerek seri üretimine başlanan aygıt, 1894 yılında kendi salonuna kavuşur ve salonlar yaygın eğlence 5 alanları olur. Bu buluşların ve salonda gösterilen filmlerin hayata geçirilmesinde Edison'un yardımcısı Kennedy Laurie Dickson oldukça önemli yer tutar (Teksoy, 2014: 28-29). Edison, çok geçmeden çalışmalarını perdede çoklu gösterim üzerine yöneltir. Black Maria stüdyosunda çekilen, bir bakaçla aygıtın içine bakarak tek kişi tarafından izlenebilen bu kısa ve öyküsüz seyirlikler çok geçmeden perdeye aktarılacak, 1895 yılında yapılan Cinematograph gösteriminden bir yıl sonra Edison firmasının filmleri de perdede izlenmeye başlanacaktır (Abisel, 2014: 19).

Resim-3: Muybridge Koşan Bir Atın Hareketlerini Çektiği Fotoğraflar.

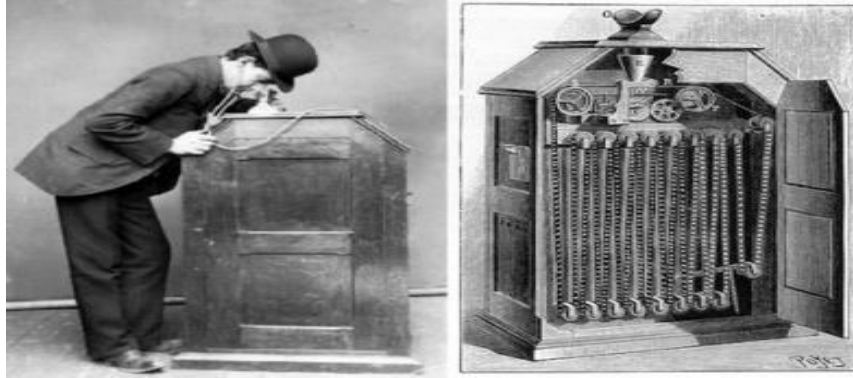


Kaynak: ("Sanal-6",2019)

Edison'un ilgiyle karşılanan kinetoskopu kısa sürede yaygın bir araç haline gelir. Aygıtı yoğun talep olur ve ABD'nin yanı sıra Avrupa'da da yaygınlaşır. Görüntü teknolojisine daha çok bilimsel bir bakışları olan Lumiere Kardeşler, aygıt içindeki filmi

perdeye aktarmanın yolunu arar. Kinetoscope aygıtının daha gelişmiş bir halini yapmaya çalışan Lumiere'ler çekim, gösterim ve negatif filmi pozitif basma işlemini aynı anda yapabilen bir aygıt tasarlar (Kılıç, 2012: 204).

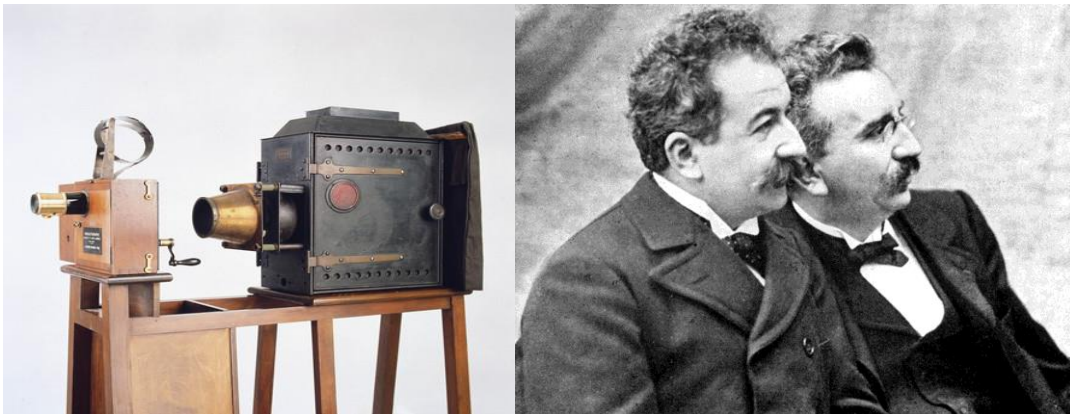
Resim-4: Edison ve Kinetoskopi.



Kaynak: ("Sanal-7",2019)

Lumiere'ler hem alıcı hem gösterici işlevi gören aygıtlarını patentledikten sonra ilk gösterimlerini Paris'teki Grand Cafe'de 28 Aralık 1895'te yaparlar. Cinematograph, düzeneğiyle saniyede on altı kare oynatabilen, sessiz çalışan, hafif ve işlevsel bir aygıttır. Sinemanın sessiz dönemi için saniyede on altı kare oynatmak bir standart haline gelir (Abisel, 2014: 18).

Resim-5: Lumiere"ler Ve Çekim, Gösterim Ve Negatif Filmi Pozitif Basma İşlemini Aynı Anda Yapabilen Aygıtları.



Kaynak: ("Sanal-8",2019)

Sinemanın icadına giden yolda pek çok ülkeden isim katkı sağlar. Söz konusu döneme bakıldığında Almanya, İtalya, Fransa, İngiltere ve Amerika gibi pek çok ülkede

eşzamanlı olarak benzer çalışmaların yürütüldüğü görülür. Hareketi kaydetme ve izleme amacıyla yapılan çalışmalardaki sıkı rekabetin ticari, sosyal, politik ve ekonomik olarak çeşitli yönleri olabilir. Neticede, hareketi kaydeden ve kitlelere gösterebilen, döneminin ve sonraki dönemlerin en etkili iletişim araçlarından birisi olacak olan sinemanın icadını ilan etmiş olacaktır. Hemen hemen aynı dönemlerde, farklı ülkelerde benzer aygıtlarla görüntü kaydı ve gösterimi yapan çeşitli isimlerden bahsedilse de, sinema tarihçileri sinemanın icadını Lumiere Kardeşler'e atfetmek konusunda hemfikirdir. Lumiere Kardeşler daha pratik bir aygıt yapmaları, ticari kabiliyetleri ve toplu gösterim konusundaki ilgileri gibi sebeplerle bu büyük rekabette öne geçer.

Resim-6. Melies'in Evinin Bahçesindeki Çektiği İlk Filminden Bir Sahne.



Kaynak: ("Sanal-9",2019)

Lumiere Kardeşler sinematograf aygıtını geliştirdikten sonra, aygıtın taşınabilir ve pratik olması sayesinde dünyanın pek çok yerinden alıcı talep gösterir. Aygıtı ilgi gösterenler arasında sinematografiyi geliştiren kişiler de çıkar. Sinematografiyi olgunlaştıran, yaptıklarıyla sinemayı tiyatrodan ayıran isimlerin başında Georges Melies'nin isminden bahsedilebilir. Georges Melies öncesi film çalışmalarının mizansen, kurgu gibi unsurlardan yoksun sıradan çekimler olduğu söylenebilir. Melies, fantastik öğeler içeren filmleriyle sinematografi açısından yeni bir döneme öncülük eder. Lumiere'ler sinemanın geleceğini, potansiyel ve sınırlarını ön görmek konusunda Melies

kadar doğru öngöründe bulunmuş sayılmaz. Sinemanın geleceği ve potansiyeli hakkında daha doğru bir öngörüsü olan Melies, Lumier'lerden bir sinematograf aygıtı satın almak ister ancak isteği reddedilen Melies, daha sonra İngiliz optikçi William Paul'ün Bioskop adlı aygıtını alarak evinin bahçesinde ilk filmini çeker. Ayrıca Avrupa'nın ilk stüdyosunu yaptırır (Teksoy, 2014: 33-34).

Sinema alanında tekelleşme yoluna giren Avrupa kökenli ilk stüdyo Fransız Pathe olur (Özön, 1985: 159). Dünya film pazarını elinde tutmak isteyen Pathe, bu çabaya ilk girişen ve bunu önemli ölçüde başaran ilk stüdyodur. Pathe, özellikle iç pazar rekabetinde Gaumont stüdyosu tarafından takip edilir. Gaumont, 1905 ile 1915 yılları arasında dünyanın en büyük stüdyosuna sahip olur (Pearson, 2008: 47).

2.1.1.2. Sinema Filmi Yapımı

Film yapımı, bir film festivalinde veya bir galada izleyicilerin önüne çıkmadan önce çok sayıda farklı aşamalardan geçer. Hikâye, fikir, ekip, senaryolaştırma, oyuncu seçimi, çekim, ses kaydı, çoğaltma, düzeltme, nihai ürünün perdeye yansıtılması gibi çeşitli aşamaları içerir. Film yapımı, dünyanın birçok yerinde çeşitli ekonomik, sosyal ve politik bağlamlarda ve çeşitli teknolojileri ve sinematik teknikleri kullanarak gerçekleştirilir. Tipik olarak, çok sayıda insanı içerir ve tamamlanması birkaç aydan birkaç yıla kadar sürebilir ("Sanal-10", 2019).

Sinema filmi belli aşamalar sonrasında meydana gelen kompleks bir üretimden geçerek oluşturulur. Film üretimi beş aşamadan meydana gelir. Bunlar:

- **Geliştirme:** Film için fikirlerin ortaya çıktığı ilk aşama, kitapların, oyunların vb. haklarının satın alınması ve senaryo yazılması. Proje finansmanı araştırma ve yeşil ışık yakılması.
- **Ön yapım:** Çekimlere hazırlık olması için oyuncular ve film ekibi belirlenir, yer seçimi ve setler hazırlanır.
- **Üretim:** Filmin ham unsurları film çekimi sırasında kaydedilir.

- **Yapım sonrası:** Kaydedilen filmin görüntüleri, sesleri ve görsel efektleri düzenlenir.

- **Dağıtım:** Bitirilen film dağıtıma girer, sinema salonlarında gösterilir ve ev videosu yayınlanır.

Geliştirme aşaması olan ilk aşama bir fikriniz var ise o fikri geliştirmekten geçiyor. Yani en önemli aşama geliştirme aşamasıdır çünkü o fikri senaryolaştırmak filmin geri kalan tüm aşamalarının ne kadar kaliteli olduğunu belirleyen en büyük etkenidir. Senaryo ne kadar iyi olursa filmin diğer aşamaları da o kadar iyi olur (“Sanal-11”,2019).

Ön yapım aşamasında düşünceler, hayaller olgunlaştırılıp hikâyeye ve arkasından senaryolaştırıldıktan sonra filmin maliyet hesaplaması yapılır, konsept belirlenir. Konsept sanatçıları filmle ilgili karakter, set ve mekân çizimleri yapar. Storyboard sanatçıları senaryonun görsel çizimini yani storyboardını yaparak sürecin planlanmasını kolaylaştırırlar. Oyuncu ve set ekibi oluşturulur, film için gerekli devlet fonları, özel fonlar, bakanlıktan talep edeceğiniz fonlar, yapımcının katkısı, sponsorlar belirlenir. Film mekânı seçilir, eğer gerekiyorsa çekim platosu kurulur, çekim programı ve “call sheet” ler hazırlanır (“Sanal-12”,2019).

Çekim sürecinde soyut somuta dönüşür. Ön-hazırlık sürecinde filmin senaryosuna göre hazırlanan bütün taslaklar, storyboardlar, maketler filmin geçtiği yaşayan mekanlara, filmde kullanılan aksesuarlara dönüşür (Yılmaz, 2011:2). Filmin çekilmeye başladığı andan itibaren gelişen süreçtir. Bu süreçte çekim programına ve call sheet 'lere uyulur. Programa uygun olarak set kurulur, ışık, ses ve kameralar ayarlanır, oyuncuların makyajları ve kostumleri hazırlanır. Tüm bu süreçlerden sonra yönetmen, görüntü yönetmeni, yapımcı kontrolü ile sahneler çekilmeye başlanır (“Sanal-12”,2019).

Yapım sonrası aşamasında video/film, video/film editörü tarafından toparlanır. Çekilen filmin parçaları düzenlenir. Yapım sesi de (diyalog) düzenlenir. Bir filmin özgün melodi sahibi olması arzu edilirse müzik ve şarkılarda bestelenir ve kaydedilir. Bunların yanında ses efektleri de tasarlanır, eklenir ve kaydedilir. Herhangi bir bilgisayar grafik görsel efekti dijital olarak eklenir. Son olarak, tüm ses öğeleri karıştırılarak "Stems:

Kanallarına" eklenir, daha sonra görüntülerle eşleştirilir ve böylece film yapımı sona erer ("Sanal-10",2019).

Dağıtım aşamasında hazırlanan film, potansiyel dağıtıcılara izletilerek ilgilenen dağıtıcı kaynaklar ile anlaşma yapılır. Ardından filmin yazılı ve görsel reklamları, ilanları, fragmanı, afiş ve müziği gibi tanıtım faaliyetleri hazırlanarak izleyiciye sunulur. Film gösteriminin nerede ne zaman yapılacağı belirlenir ve belirlenen gösterim tarihinde Gala düzenlenerek film ilk seyircisi ile buluşur("Sanal-12",2019).

2.1.2. Canlandırma Filmi (Animasyon)

Sinemanın renkli vazgeçilmez parçalarından biri olan " Canlandırma Sineması " yani " Animasyon "; nesnelerin ya da resim canlı ve hareketli oldukları hissi verecek şekilde farklı tekniklerle düzenlenerek sunulması işlemidir. Kavram olarak canlandırma (animasyon), durağan öğelerin imgelerinin ardışık gösterimi ile yaratılan devinim yanılsamasıdır (Özön,1981: 49). Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü eserinde canlandırma kavramını, hareketsiz nesnelere veya tek tek resimleri, gösterim esnasında hareket hissi uyandıracak şekilde oluşturma ve filme aktarma durumu olarak ifade edilmektedir. Burada, canlandırmanın temelini oluşturan "hareket" vurgulanmaktadır. Animasyonun mucitlerinden Norman McLaren, animasyonu; hareket eden çizimlerin değil, çizilenlerin hareketi sanatı olarak tanımlamıştır. Mc Laren'e göre; her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir. Bu yüzden animasyon, "kareler arasında (yer alan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır" (Aydın, 1989: 28, 29).

Taylor'a göre animasyon bir illüzyondur. Bu illüzyon, sabit görüntünün birleştirilmesi ile ortaya çıkan hareket aracılığıyla sağlanmaktadır (Taylor, 1999: 5). Başlangıçta animasyon kâğıda resimlerin çizilmesi ve kağıtların hızlıca geçirilmesi veya çizilen resimlerin bir çemberin içine konarak çevrilmesi ile elde edilmiştir (Mealing, 1998: 99). Bilgisayarın kullanılmasıyla birlikte çizimler kâğıda değil bilgisayara yapılmaya başlanmış ve video görüntüsü bu bilgisayar çizimlerinden elde edilmiştir. Sabit görüntünün hareketli bir animasyon haline gelmesi teknik bir iştir. Çizilen resimlerin tek tek filme alınarak birleştirilmesi işlemi animasyon filmin temelini teşkil etmektedir (Alabay, 2003).

Günümüzdeki animasyon filmler ele alındığında teknik açıdan yakalanan inanılmaz gelişim çok daha net olarak görülebilmektedir. Nitekim bu filmlerde üç boyut, iki boyut, spot-motion, cut-out gibi animasyon teknikleri kullanılmaktadır. Filmlerde, video kliplerde ve reklam filmlerinde kullanılması animasyon sanatının geniş kitleler tarafından tanınmasını ve sevilmesini sağlamıştır (Şenler, 2005: 113).

Bir disiplin olarak animasyonun uzun bir geçmişi vardır. Tıp, eğlence, güzel sanatlar, eğitim, savunma sanayi, tanıtım reklam gibi çok farklı alanlarda kullanılmaktadır. Teknoloji geliştikçe, animasyon basılıdan (flipbook), filme ve videodan interaktif ortamlara kadar yeni alanları da kapsamıştır. Günümüze gelindiğinde animasyon, teknolojik aletlerin de gelişmesiyle daha da farklılaşmıştır: artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik, üçboyutlu interaktif alanlar, çizgi film formatındaki iki boyutlu görüntüler, stop-motion ve dijital tekniklerle yapılan üç boyutlu çalışmalar ve hareketli filmlere fark edilmez bir şekilde adapte edilen efektler günümüzde animasyonun nasıl teknolojiye uyum sağladığını gözler önüne sermiştir.

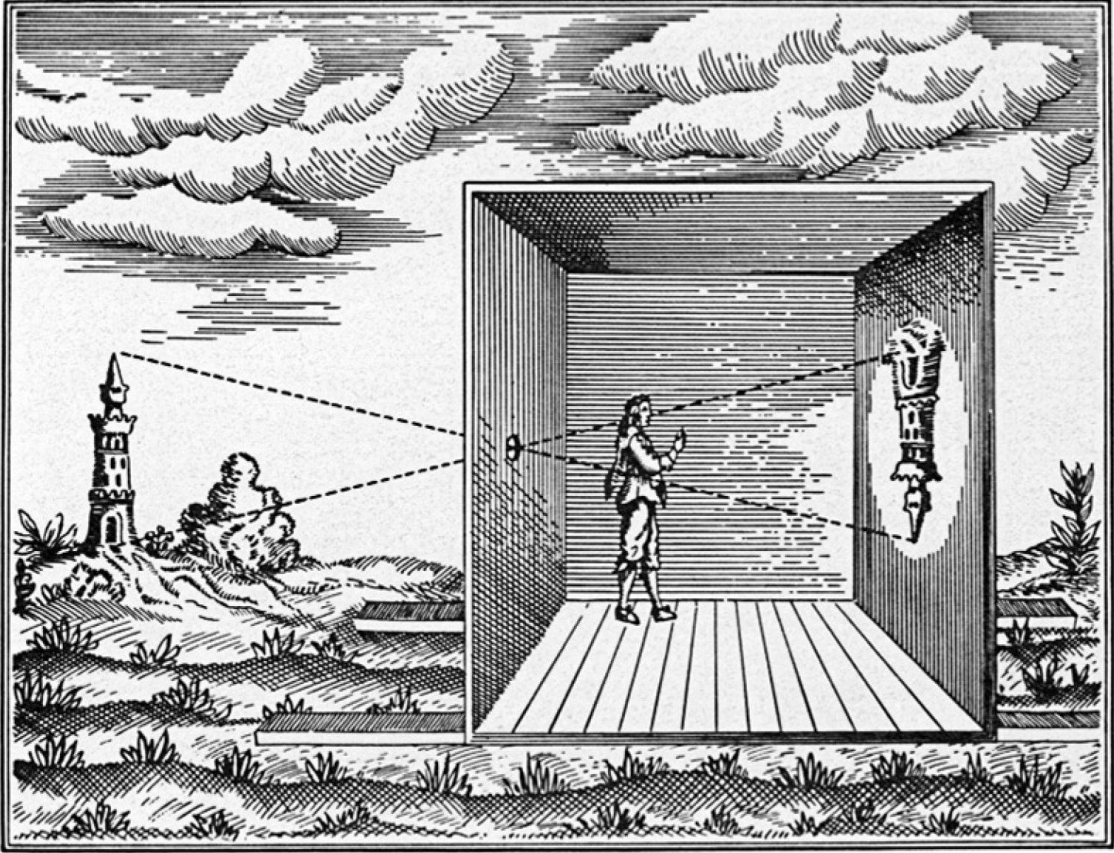
2.1.2.1.Canlandırma Filminin Tarihi

Canlandırma sinemasının başlangıcı, ilk deneysel girişimlerde çizim kullanılması sebebiyle sinema tarihinin başlangıcıyla aynı tarihe denk gelmektedir. Canlandırma sinemasının gelişimi, hareketli görüntülerle ilgili yapılan ilk deneylere kadar uzanmaktadır. Bugünkü anlamıyla ilk hareketli resmi gerçekleştiren kişi Hollandalı bilim adamı olmuştur (Hünerli, 2005: 9).

Canlandırma filminin tarihini fotoğrafçılıktan ve sinema filmlerinden ayrı incelemek mümkün değildir. Camera obscuranın görüntüleri beyaz bir duvar ya da şeffaf bir ekran üzerine yansıtılarak seyircilerin eğlendirilmesi için kullanıldığı 16. yüzyıldan bu yana birçok gelişme olduysa da fotoğrafın keşfedilmesine dek imgeler el ile çizilmekteydi.

18. yüzyılda Pieter van Musschenbroek'un tasarladığı çift yansıtıcı, eşit zamanlı projeksiyon için iki sıralı slaytları taşıyabiliyordu. Bir slayt sabit kalıyordu ve genellikle bir arka planı resmediyordu. Diğer slayt ya da sıralı slaytlar şerit parçalarının yardımıyla hareket ettiriliyordu. Bunlar arka planın üzerine yansıtılan figürlerin imgelerini içeriyordu (Kinsey, 1973: 10).

Resim -7: Camera Obscura.



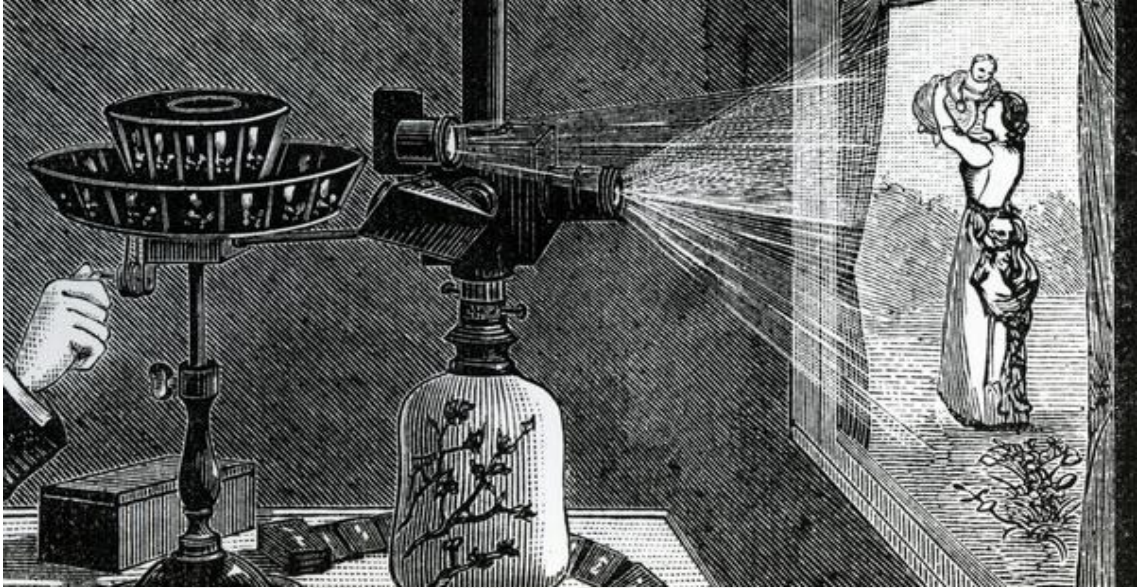
Kaynak: (“Sanal-13”,2019)

Canlandırmayla ilgili olarak geliştirilen aletler, tarihsel olarak Sihirli Fener, Phenakistoscope, Thaumatrope, Zoetrope şeklinde sıralanırlar. Canlandırma çizgi filmler yapılanaya kadar, fotoğrafçılık alanında birçok gelişme olmuştur. Langenheim’lar Amerika’da fotoğrafla cam slaytlar yapmak için bir sistem geliştirmiş ve böylelikle el çizimleri yerine hareketli resimler, fotoğraflanmış imgeler kullanmaya başlamışlardır. 19. yüzyıl sona ererken yüzlerce optik makine icat edilmiş ve tescillenmiştir.

Canlandırma sanatçıları ilk eserlerini 1890’ların sonları ve 1900’lerin başlarında ortaya koymuşlardır. Bu sanatçıların başında James Stuart Blackton, Emile Cohl, Winsor McCay, Otto Messmer ve Fleischer Kardeşler gelmektedir. İlk canlandırma filmi, karikatür sanatçısı James Stuart Blackton’un eseri Humorous Phases of Funny Faces olarak kabul edilmektedir (Balaban, 2014: 1). 1914 yılında Earl Hurd yeni bir teknik keşfetmiş, cell/selüloz animasyonunu bulmuş ve kullanmaya başlamıştır. Cell animasyonu, kareleri

teker teker çizilip çizgileri test ettikten sonra ara kareleri çizerek temize çekilmesiyle oluşan bir tekniktir (Koçkan, 2005).

Resim-8: Magic Lantern (Büyülü Fener).



Kaynak: ("Sanal-14",2019)

Bilgisayarda animasyonun ilk örneği olarak düşünülen analog bilgisayar grafikleri ise 1957'de Amerikalı animatör John Whitney Sr. tarafından keşfedilmiştir (Withrow, 2009). John Whitney Sr. tarafından yapılan çalışmalar, teknolojinin sanatsal kullanımının yaygınlaşmasında önemli katkısı olmuştur. John Whitney Sr. bu konuda Saul Bass ile iş birliği yapmıştır (Chong, 2008). Başlıca çalışması 1958 yapımı Alfred Hitchcocks'un "Vertigo" filminin jeneriğindeki animasyonlardır. Animasyonun bilgisayar ortamında tasarlanması konusunda yapılan ilk araştırma, 1963'te Ivan Shutherland tarafından yapılmıştır (Çakın, 2008).

1960'lı yıllara kadar pek çok çizgi film hazırlanmış ve çizgi film televizyonun vazgeçilmez bir parçası olmuştur. 1960'lı yıllardan itibaren ilk bilgisayarlı animasyonların üretimine başlanmıştır. 1973'de Westworld isimli filmde ilk kez bilgisayar tabanlı görüntüler kullanılmıştır. Bunu takiben, 1980'de Lucas Film, bir bilgisayar departmanı kurmuştur. Star Wars filmi için de bilgisayar animasyonu kullanılmıştır (Akkaya, 2011). Walt Disney tarafından üretilen 1982 yapımı Tron filminde bilgisayar animasyonundan

geniş ölçüde yararlanılmıştır. On beş dakika süren bu animasyonlar için tasarlanan araçlar ve gölgelendirmeler oldukça başarılıdır (Palamar, 2002). 1986'da Steve Jobs bugünkü birçok animasyon filmini üreten Pixar animasyon şirketini kurmuştur. 1985'te Pixar yapımı olan, "He-Man and the Masters of the Universe" (Kainatın Hakimleri) isimli çizgi filmi televizyon için yapılmış ilk animasyon serisi olmuştur. 1988'de, gerçek aktörlerle animasyon karakterlerin birlikte oynadığı "Who Framed Roger Rabbit"(Masum sanık Roger Rabbit) filmi yapılmıştır. Bu filmle, sadece yetişkinlere özel yapılan filmlerin fazla ilgi gördüğü anlaşılmış ve film endüstrisi değişime girmiştir. 1988'de PDI'ın Waldo C. karakteri motioncapture (hareket yakalama) tekniğiyle hareketlendirilen ilk televizyon yıldızı olmuştur (Akkaya, 2011a).

İnsanoğlunun resimleri hareket ettirme arzusu, yirminci yüzyıl boyunca bilim ve teknoloji alanında birçok yeni gelişmelere yol açmıştır. Yıllar geçtikçe film çekim teknikleri gelişmiştir. 1990'larda gelişen teknoloji sayesinde animasyon gerçek filmlerde yapılamayacak fantastik görüntüler yaratmayı başarmıştır ("Sanal-15",2019). Günümüzde ise animasyon kullanım alanı oldukça genişlemiş, sinema endüstrisinden, eğitim filmlerine ve hatta reklamlara kadar her alana yayılmıştır.

2.1.2.2.Canlandırma Sineması Yapım Teknikleri

Canlandırma filmler yapılış tekniklerine bakılarak üç ana kategoriye ayrılmakta ve bunlarda kendi aralarında birden çok alt kategorilere ayrılmaktadır.

1. İki Boyutlu Canlandırma teknikleri:
 - Çizgi Canlandırma
 - Kolaj Canlandırma
 - Kum Canlandırma
 - İğne Canlandırma
 - Alıcısız Canlandırma
 - Rotoskopi
2. Üç Boyutlu Canlandırma Teknikleri:
 - Kukla Animasyon
 - Çamur Animasyon
 - Nesne Animasyon
 - Time-Lapse Animasyon
 - Bilgisayar Animasyon
3. Stop – Motion (Tek Kare Canlandırma) Tekniği

2.1.2.3.Canlandırma Filmi Yapımı

Canlandırma, insan eliyle yapıldığı gibi günümüz teknoloji çağında bilgisayarlarla da yapılabilmektedir. Canlandırmada en önemli prensipler, Isaac Newton'un bulduğu üç hareket prensibidir. Bunların ilki, durağan bir cisim durağan olarak kalma eğilimindeyken, hareket eden bir cismin hareket halinde kalma eğiliminde olmasıdır. İkincisi, cismin durağan ya da hareketli olması yalnızca dıştan uygulanan bir güç ile mümkün olmasıdır. Üçüncüsü, her etkinin ters yönde ve eşit bir tepkiye neden olmasıdır (Halas ve Manvell, 1968:32). Canlandırmada her çizim, resimsel dizinin bir başlangıç ve onun artistik biçiminin gerekli bir parçası olan bir hareketin parçasıdır. Kısaca canlandırma, hareketli bir kompozisyonudur. Bu hareket mümkün olduğunca temsili olarak, doğada gözlemlenebilen ve ölçülebilen bir şey olan zaman ve ritmi kopyalayarak başlayabilir. Canlandırmanın temel nitelikleri canlı oyuncularla film yapmanın bittiği yerde başlar. Bu, canlandırmanın sanat içinde ayrı bir sanat oluşunun ve canlandırmanın, film yapımındaki ana prensiplerin, grafik sanatlarının tümüyle uzmanlaşmış dünyasına doğru, bir yayılımı oluşunun nedenlerinden biridir (Halas ve Manvell, 1968: 24-25). Anthony Kinsey (1973: 9-17), canlandırma film yapmanın iki temel ögesi olduğunu ifade etmiştir. Birinci öge, seri resimler aracılığı ile bir hikâye anlatımıdır. İkinci öge ise, bu resimler içindeki hareketin yeniden üretimidir. Canlandırma sinemasında her bir kare çizilerek oluşturulduğu için filmin görselliği içinde gerçeklik eğilip bükülebilir. Bu özelliği, canlandırmanın yeni bir gerçeklik yaratmasına olanak sağlar.

Animasyon filmini oluşturan aşamaları anlamak için her aşamayı teker teker incelemek gerekmektedir. Bu aşamalar; planlama, hikâye oluşturma, Konsept Sanat, storyboard, karakter, mekan tasarımı, modelleme, efekt, animasyon aşamalarıdır (Çelik, 2013b).

- Hikâye, farklı farklı işleyen bölümlerden bir bütün oluşturma eylemidir (Çelik, 2013).
- Planlama Aşaması, canlandırma filmlerinin en önemli aşamasıdır. Planlanma yapıldığı takdirde yapım süreci düzenli biçimde ilerler. Görev alacak sanatçı ve teknik yöneticilerin sayısı, birlikte ya da uzaktan çalışma

yöntemi ve bütçeye uygun olarak gerçekleştirilmesini sağlayacak biçimde belirlenmektedir (Lee, 2002).

- Hikâye Oluşturma, planlamadan sonra film çalışmalarının ilk aşamasıdır. Bu aşamada filmin senaryosu belirlenmemiş olsa da kabataslak bir hikâye oluşturulur. Hikâyenin bir filmi tanımlar hale gelmesi için senaryoya dönüştürülmesi gerekmektedir. Senaryoda karakterler, kamera açıları, karakterler arasındaki konuşmalar, karakterlerin hareketleri gibi filmi oluşturacak birçok detay tanımlanır. Senaryo, ifade tarzı olarak “Bir dosya kâğıdının üzerinde solda görüntü, sağda müzik, söz ve efekti veren konunun yazılı olarak sunulmasıdır” (İlgaz, 1997b).
- Konsept Sanat, karakterlerin mekanın atmosferin renklerin ilk görsel olarak ortaya çıktığı alandır.
- Storyboard, filmlerin çizgi roman versiyonu olarak düşünülebilir. İlk kez 1930'lu yılların başında Walt Disney stüdyolarında geliştirilmiş, Walt Disney ve diğer animasyon stüdyolarında da kullanılmıştır. Storyboardlar ile çalışma, popülerliğini 1940'lı yıllarda hareketli film sektöründe kazanmıştır (Köymen, 2008).
- Karakter ve mekân tasarımı, hikâye ve senaryoda tanımlanan karakterler ve mekanlar Konsept sanatçıların belirlediği çizimler dahilinde duruma göre küçük değişiklikler eklenerek tasarlanmaktadır. İki boyutlu yada üç boyutlu bir yapıya da kullanılacak olsun tüm karakterler mekanlar yada nesnelere konseptten ayrı düşünülemez. Tarihsel, mekânsal, atmosfer ve renk bağlamında bütünlük arz etmesi gerekir.
- Bir animasyon filminin üretiminde, üç boyutlu modelleri yerleştirmek ve yaşatmak için üç boyutlu yapay dünyalar oluşturulmaktadır. Modelleyen kişilerin dekorasyon modellerini, bitkileri, ağaçları ve filmde görünecek diğer objeleri ürettikten sonraki işi, bu modelleri çoğaltıp setleri dekore etmektir. Modelleme araçları ile karakterler, tek biçim olarak değil, aynı anda hareketleri sağlayacak özellikleri (örneğin, bacakların dizlerden bükülmesi, arabaların tekerleklerinin dönmesi gibi) ile de bilgisayar ortamında hazırlanır (Birn, 2006).

- Efektler bir canlandırma filmde, görüntüde ilgiyi arttırmak amacıyla eklenir. Yağmur, sis, ateş, kar, patlamalar, duman ve diğer doğal efektler dijital ya da geleneksel modelleme yöntemleri ile oluşturulur. Efektler, filmin hem görsel kalitesini artıran hem de izleyicinin beğenisini üzerine çeken etkili bir enstrümandır.
- Tasarımları parça parça yapılmış görüntüler tek bir görüntüde birleştirilmektedir. Son görüntüyü oluşturan bileşenler üzerinde değiştirmeler, gerektiğinde yenilemeler yapılmaktadır. Film içerisinde bileşenlerin birbiriyle uyumlarına bakılır. Öğelerin birbiriyle, renkleriyle ve gölgeleriyle olan uyumları detaylıca incelenir. Filmin gösterime hazır hale gelmesi için çeşitli yazılım araçları ile sıkıştırılması ve göstericilerin formatına dönüştürülmesi gerekir. Üç boyutlu animasyon şirketlerinin Photoscience departmanları dijital kareleri kaydeder. Film dijital projeksiyona hazır hale getirilir (Köymen, 2008).

Canlandırma filmleri ile gerçek dünya birbirlerine benzer yanları olsa da canlandırma film, insan tarafından gerek çizgi gerekse dijital ortamlarla oluşturulmuş yapay bir dünyadır. Ne kadar gerçeğe yaklaşırsa yaklaşınsın canlandırma film gerçeğin kendisi değildir, onun taklididir.

2.1.3. Video Oyun

Dijital ortam desteğine ihtiyaç duyan, birçoğunda canlandırılmış grafiklerle desteklenen, oyuncunun göz ve el koordinasyonu ile biçimlenen, başta interaktifte (etkileşim) olmak üzere belirli alt disiplinlere sahip ve çok çeşitlilik içeren dijital simülasyonlara video oyun denir (Chris, 1984).

Video oyun, kapalı, zor ve karmaşık bir yapı içinde serbest bir harekettir. Bir düzen dâhilinde önceden belirlenmiş veya tanımlanmış gizli kurallar sistemi içerisinde oyuncu tarafından oyunun mekaniği içinde kurallara uygun ve izin verildiği şekliyle gerçekleştirilmesi diyebiliriz (Ulaş, 2013: 9).

Bilgisayar oyununun teknik tanımlarının en temeli, bilgisayar oyununun bir ekran üzerinde görsel bir tepki almak için oyuncunun kullanıcı ara yüzü üzerinden elektronik

komutlar gönderdiği elektronik etkileşim süreci olduğu şeklindeki tanımdır (Smed, J. ve Hakonen, 2003:s1-4). Bilgisayar yâda elektronik aygıtlar üzerinden kullanılan ve eğlenmek için oynanan yazılımlardır. Bilgisayar teknolojisi açısından bilgisayar oyunları karmaşık yazılımlardır. Oyun geliştiricileri, oyunların çalışması için gereken donanımını yükselterek donanım teknolojisi sanayisini beslerler. Felsefi açıdan bilgisayar oyunları yenedünyanın efsaneleridir. Tıpkı efsane dinleyenlerin efsanelerdeki karakterlerin yerine kendilerini koymaları gibi oyuncular da oyun karakterinin yerine geçerek oyundaki olayları sanal gerçeklik içinde yaşarlar(Tunceli , 2012).

Oyuncunun arayüze verdiği tepkiler bilgisayar tarafından karşılanır. Böylece oyuncu ile bilgisayar arasında karşılıklı bir oyun başlar. Bu etkileşim türü insanı kendine çeker ve etkiler. Hareketli grafiklerden oluşan görüntüler oyuncunun oyunu oynadığı süre boyunca yoğunlaşmasını sağlar. Bu süre boyunca oyuncu oyunda karşılattığı çeşitli durumlara tepkiler verir. Sanal bölümler içerisinde ilerler. Oyun tarafından verilen görevleri yerine getirir. Görevler karşılığında oyun içinde ödüller kazanır. Ya da belirli zorluktaki bir aşamayı geçer. Böylece oyuncu oyundan haz alır (Tunceli:2).

Oyun insanın içindeki yönetme, kontrol etme dürtüsünü en üst düzeyde gerçekleştiren etkinliklerden biridir. Hiçbir acı duymadan, yaralanmadan, yorulmadan yâda zorluklarla karşılaşmadan kendisini oyun karakteri yerine koyar ve onu kontrol ederek heyecanlı maceralar içinde yaşama isteğini yerine getirmiş olur. Buda haz hissini, cazibesini sürekli taze tutan bir durumdur.

2.1.3.1. Video Oyunun Tarihi

Video oyunlarının tarihi süreci üç döneme ayrılarak incelenmektedir (Anderson ve Carnagey, 2004). İlk dönem olan “Atari Dönemi” (1977-1985), Atari konsollarının piyasaya girmesi video oyunları piyasasını ortaya çıkmıştır. İlk video oyunlarında çok fazla şiddet görülmemektedir. Bunun nedeni, atari oyunlarının yapımının çok zor olması ve kullanılan bilgisayar yâda oyun makinelerinin sadece basit grafiklerin gösterilebilmesine olanak tanınması bulunmaktadır.

“Nintendo Dönemi” olarak adlandırılan ikinci dönemde (1985-1995), bilgisayarlarda daha ayrıntılı video oyunu grafiklerinin gösterilebilmesi mümkün hale

gelmiştir. Grafikler geliştikçe video oyunlarına olan ilgi artış göstermiş ve böylece yatırımcılar için yeni bir pazar oluşumunun temelleri atılmıştır. Bu dönem, özellikle Nintendo konsol oyunlarının oyun endüstrisinde baş aktör olarak değerlendirildiği bir dönemdir (Anderson ve Carnagey, 2004).

“Üçüncü video oyunları dönemi” 1995’den günümüze kadar süregelen süreci kapsamaktadır (Anderson ve Carnagey, 2004). Günümüzde kullanıma sunulan makinaların bilgi işleme kapasitesinde, hızında ve grafik kalitesinde yaşanan değişimle birlikte, video oyunu endüstrisindeki büyüme son yıllarda çok gelişmiştir. Üçüncü dönemde bilgisayar ekranlarının ve konsolların kullandığı yeni nesil televizyonların üç boyutlu dünyaları sanal olarak gösterme imkanı sunması, oynayanlara oyun için oluşturulmuş sanal dünyada gerçekten buldukları algısını uyandırmaktadır. Bu deneyimler teknoloji tutkunlarının video oyunlarına daha çok beğenilerek bağlanmalarına neden olmakta ve oyun satışlarını da yükseltmektedir. Video oyunları endüstrisi 2001 yılında, ekonomik krize rağmen oyun satışlarında %43’lük bir artış yaşayarak, A.B.D. satışlarını 9,4 milyar dolara ulaştırmıştır. Video oyunu endüstrisi, 2008 yılında dünya çapında yaşanan ekonomik krizden de bir yıl önceki satışlarını %26 arttırarak çıkmayı başarmıştır (Walsh ve Gentile, 2008).

Geçtiğimiz son 30 yıl içerisinde video oyunları gerçekçi grafiklere ve kitlesel popülasyona sahip, üç boyutlu ortamlara dönüşmüşlerdir. Artık video oyunu oynayan bireyler çevrimiçi grup, klan, kabile gibi topluluklara8 dahil olmakta ve ‘gerçek’ hayatta hiç görmedikleri bireylerle her gün birlikte, aynı sanal platformda oyun oynamaktadırlar. Bu oyunlar oyunculara eğlenebilecekleri, farklı kimlikler kullanarak serbest deneyime sahip olacakları, farklı dillerde iletişim kurabilecekleri ve yeni sosyal etkileşimler kurabilecekleri sanal ortamlar sunmaktadır. Buna bağlı olarak, tüm dünyada çevrimiçi oyun oynayan birey sayısı gün geçtikçe artmaktadır. Yerel ağ ve internet üzerinden oynanabilen birçok oyun piyasada talep görmektedir. Yerel ağ ve internet üzerinden oynanabilen oyunlar arasında en ilgi çeken çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarının bir alt kategorisi olan çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları olarak bilinen oyun türüdür (Anderson ve Carnagey, 2004). Bu oyunları oynamak için oyunun sunucusu olan firmaya abonelik ücreti ödenebilmekte yada site içi alışverişler yapılabilir. Bu tür oyunlar “kayıt tabanlı çevrimiçi oyun” olarak da adlandırılmaktadır. Oynayanlar, oyun içinde

kendilerine has karakterler oluřturmakta ve karakterin gc ve becerilerini artırabilmekte, karakterler iin farklı kıyafetler, iksirler, silahlar yada farklı nesnelere alarak karakterlerini daha da gclendirmektedir. Gnmzde ok oyunculu evrimii video oyunlarının en ok raėbet gren oyunlar olduėu sylemek yanlış olmayacaktır. Bu tip oyunların dnya apında popler hale gelmesi beraberinde tketicilere oyunlara iliřkin birok eřit rn saėlayan geniř bir pazarın ortaya ıkmasına neden olmuřtur.

2.1.3.2. Video Oyun Yapımı

Dijital oyunların retimi sreci, ilk olarak, yk ve karakterlerin tasarımı, prototiplerin retimi; ikinci ve/ya eř anlı olarak, yapım projesine finans kaynakları bulunması; nc olarak, bu finans kaynaklarının platform reticisi, lisans sahibi, yatırımcı, yayıncı vb. olarak ayrıřtırılması; drdnc olarak, demo retimlerin hazırlanması ve denenmesi; beřinci olarak, n testlerin sonularına gre lisanslama ile ilgili gerekli iřlerin yapılması; altıncı olarak, oyunun retim ařamasında yerleřtirilmesi; yedinci olarak, oyunun yazılması/basılması; sekizinci olarak, oyunun daėıtılması ve uygun pazarlama stratejilerinin kullanılması; dokuzuncu olarak, satıř gelirlerin elde edilmesinden oluřur (Kerr, 2006:42).

Resim-9: Oyun Geliřtirme Ekibinden Bir Grnt.



Kaynak: (“Sanal-16”,2019)

Oyun geliştirme süreçleri ve izlenen yöntemler bazı durumlarda kişiden kişiye değişse de genel anlamda oyun geliştirme süreçleri üç başlık altında toplanmaktadır.

- 1) Geliştirmeye hazırlık süreci
- 2) Geliştirme süreci
- 3) Test ve yayınlanma süreci

2.1.3.2.1 Geliştirmeye Hazırlık Süreci

Geliştirmeye hazırlık süreci, oyun yapımına başlanmadan önceki hazırlık ve karar verme sürecidir. Oyunda bulunması gereken tüm içerikler bu aşamada belirlenip oyunla ilgili önemli kararların verildiği aşamadır.

Geliştirme sürecinin ilk bölümü ön üretimdir ve kavramsallaştırma, fikirlerin nasıl birleştiği, kaynak bulma ve oyun tasarımı belgesi gibi ön geliştirme için kilit alanları içermektedir.

İlk olarak kavramsallaştırma süreci ile işe başlanır, projenin geri kalanı için birlikte yaşamak zorunda olduğunuz kararları verdiğiniz sürecin ilk kısmıdır. Bir oyun kavramının genel fikrinin, birini oyunla nasıl eğlendireceğinizi ve oyuncunun neden daha derin bir seviyede çekici bir deneyim bulacağına inandıracağımız bölümdür. (Adams, 2009)

Oyununun ana fikrinin, konusunun, türünün, hedef kitlesinin, konseptinin, bu konsept dahilinde mekanların, karakterlerin, araç gereçlerin, ara yüzün ve oyun motorunun belirlendiği; kısaca oyunun ana iskeletinin ortaya çıktığı, yol haritasının ve planlamanın hazırlandığı süreç geliştirme hazırlık süreci denir.

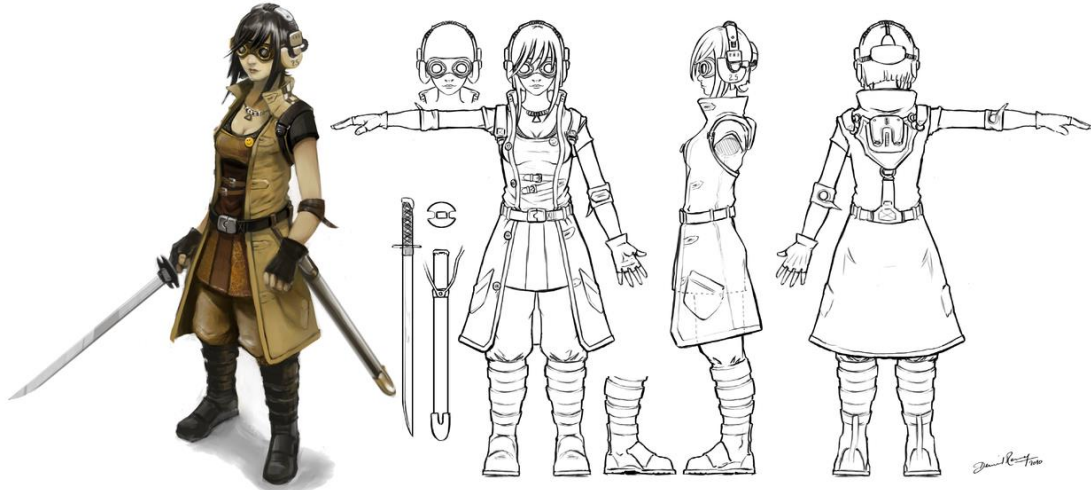
2.1.3.2.2 Geliştirme Süreci

İç değerlendirmeler sonucu elde edilen dönütler ile içerik, motivasyon unsurları, dikkat ve öğrenme değerlendirmesi gibi bileşenler detaylandırılır (Akıllı ve Çağiltay, 2006). Bu işlemin ardından geliştirilen bu bileşenler ihtiyaç dahilinde oyun menüsüne dâhil edilir. Prototip oluşturulması öğrenenlerden, oluşturanlardan, uzmanlardan ve takımdaki diğer elemanlardan dönütler almak için faydalıdır. Tasarlanan oyundaki motivasyon,

dikkat, bağlanma gibi unsurlarla ilgili sorunlar varsa prototipler bu sorunların ortaya çıkarılmasında yardımcı olurlar (Akıllı ve Çağiltay, 2006; Zin, Jaafar, & Yue, 2009).

Geliştirme süreci oyunun artık yapıldığı aşamadır. Geliştirme sürecindeki aşamalar bazen birbirlerinden bağımsız olup peyderpey bitirilebilir olduğu gibi bazen de birbirleri ile paralel olarak devam eder. Bu süreçte oyun karakterlerinin, hikâyenin geçtiği çevrenin, oyunda kullanılan araç gereçlerin, aşamaların, ara yüzün, veri tabanı bağlantılarının sağlanması ve yazılımın oluşturulması gibi teknik hususlar bir bütün oluşturacak şekilde oyuna dahil edilir.

Resim-10: Bir Oyun Karakter Konsepti.



Kaynak: (“Sanal-17”,2019)

2.1.3.2.3 Test ve yayınlama Süreci

Geliştirme aşamasında elde edilen ürün, bu aşamada hedef oyuncu kitlesi içinden seçilen beta testçileri ile test edilir. Uygulama aşamasının genel sürece dâhil edilmesi, ürün piyasaya sürülmeden önce olası kritik hataların keşfi için gereklidir. Ticari bilgisayar oyun dünyasında prototip ve oyun testi kritik önem arz etmektedir (Salen & Zimmerman, 2006; Akt. Winn & Heeter, 2006). Oyun testleri, uygulamaları ile geliştirme anında fark edilmeyen hataların büyük bir bölümünün burada belirlenmesi hedeflenmektedir.

Beta testlerinde çıkarılan hatalar çok önemli değilse geliştirme aşamasına dönmeye gerek kalmadan hatalar giderilebileceği düşünülür, ama tam tersi söz konusu olursa yani hatalar oyunun bütününe etkileyecek durumdaysa geliştirme aşamasına dönülmeli ve hataların kaynağı araştırılarak yerinde giderilmeye çalışılmalıdır.

Tasarlanan eğitsel oyun prototipini hedef öğrenci grubuna uygulamadan önce, oyunun bu hedef kitleyi uygun şekilde temsil edecek bir örneklem grubuna gerçek oyun çevresine en yakın koşullar oluşturularak test ettirilmesi ve birtakım deneysel bilgilerin toplanması oyun başarısının değerlendirilmesi için önemlidir (Kanev & Sugiyama,1998).

Prototipin uygulama aşamasında derecelendirme ölçekleri, kontrol listeleri ve görüşme sorularının hazırlanması biçimlendirici değerlendirmeler sırasında kullanılır (Akıllı ve Çağiltay, 2006). Ayrıca, eğitsel oyun çevresinin uygulanması esnasında öğrenenlerin eğitsel oyun çevresiyle etkileşimlerini izlemek için gözlem listeleri, kullanıcılarla uygulama sonrası yapılmak üzere anket sorularının hazırlanması, uygulanması ve kullanıcı verilerinin sistematik bir şekilde toplanmasını sağlar. Bu aşamada elde edilen veriler prototipin geliştirilip eğitsel oyun uygulamasına son halinin verilmesinde kullanılır (Zin, Jaafar, & Yue, 2009).

Oyunun test aşamaları sürerken bir yandan da sosyal medyada çeşitli reklam araçları ile oyunun hitap ettiği kitlelere tanıtılmalı, ön satışlar, konsept çalışmalar, yapım notları, videoları yayınlanarak oyunun çıkmasını bekleyen bir kitle oluşturulmaya çalışılmalıdır.

Oyun her yönüyle tamamlandıktan sonra, bu ürünün kitlelere ulaşması gerekmektedir. Hali ile bu iş için anlaşma yapılan dijital dağıtım platformları ya da dağıtıcı sıfatını üstlenen firmalar oyunun son kullanıcıya ulaşmasını sağlarlar. Bu sayede üründen gelir elde edilme süreci başlar(“Sanal-18”,2019).

2.1.4. Çizgi Roman

Ali Platin’e göre çizgi roman, “Elle çizilmiş ve belirli bir süreklilik içinde art arda gelen, bir metinle bütünleşen ve basılı olan resimlerden oluşan anlatım biçimidir” (Platin,

1985, s. 64). Gazete ve el ilanlarında basılı olarak çizgi bantlarla başlayan çizgi romanın (Kireççi, 2008:23) temeli McCloud'a göre (2005), kilise fresklerinde görülebilmektedir.

Çizgi romanla ilgili yapılan bütün tartışmalar göz önünde bulundurulduğunda, asıl temel özelliğin içerik ve hikayeden ziyade, bu resmedilmiş anlatının birbirini izleyen çerçevelerle aktarılmasıdır. Fakat çizgi romanı farklı biçimlerde yorumlanmasına rağmen McCloud, birbiri ardına gelen kareler (sequential art) tanımını yetersiz bulup, bunu şu şekilde güncellemiştir: İzleyende estetik bir deneyim yaratmak ve/veya bilgi aktarmak için resim ve diğer görüntülerin kurgulanmış bir dizi halinde, birbiri ardına verilmesi (McCloud'tan akt. Stainbrook, 2003, s. 24). 19. yüzyılda doğan ve hicivsel amaç taşıyan bu yayınlar zaman içerisinde mizah ile eş anlamlı olarak algılanmaya başlanmıştır ve bu da zaman içerisinde 'comic strip' teriminin oluşmasına yol açmıştır². İngilizcede bu mecrayı tanımlamak adına 'comics', 'comic strip' gibi farklı terimler ile tanımlanırken Fransızcada 'La Bande Dessiné' ³, Almandada Bildersteichfen⁴ olarak adlandırılmıştır (Stainbrook, 2003: 33).

2.1.4.1. Çizgi Romanın Tarihi

Bir olayı görselleştirerek çizgiler ile anlatmak insanlığın ilk yıllarından itibaren başvurduğu yöntemlerden biridir (Alsaç, 1994: 13)[5].

Çizgilerin egemen olduğu bir anlatı tarzı olarak tanımlanabilecek olan çizgi roman, her ne kadar günümüzdeki formatını 19. yüzyılın sonlarına doğru almış olsa da resimsel anlatımın tarihi insanlık kadar eskidir. İnsanlığın başlangıcından itibaren, resim ile hikayesel anlatımın örnekleri oldukça fazladır. Günümüze kadar gelen mağara resimleri, el yazmaları veya kiliselerde karşımıza çıkan duvar boyamaları bize insanın kendini, dönemi veya dinsel bir olguyu aktarma çabasının örneklerindedir. Gregorius Magnus (590-604) göre 'Harfler okuma yazma bilenler için neyse, resimler de okuma yazma bilmeyenler için aynı şeydir' (Riccioni,2011: 86).

Sözlü olarak başlayan iletişim, görsel imgelerin katılımı ile zenginleşmiş ve tarihsel süreçte yazı ortaya çıkıncaya kadar birer sözlü kültür aktarımı olan halk destanları, masallar, efsaneler ya da dini öyküler aracılığıyla biriktirilen bilgi kuşaktan kuşağa aktarılmıştır. Yazının da bulunmasıyla grafik anlatım ve yazı birbirini bütünler bir hale

gelmiş ve bu bütünlük matbaanın bulunması ve ilerleyen süreçte basım tekniklerinin gelişmesiyle, özellikle modern çağda çizgi roman dediğimiz yazının resimle uyumlu bir şekilde okuyucuya aktarıldığı bir sanat dalına dönüşmüştür (Sarapik, 2000, s. 39).

“İlk çizgi romanlar daha çok metinle ilişkili resimler üzerine kuruluydu. Resimden metnin anlaşılmasına yardımcı unsur olarak yararlanılıyordu. Bu hal onları kitap illüstrasyonu ve vinyet çizimlerine yaklaştırdı. Bu teknikle yapılan ve çizgi roman ile karikatürünün öncüsü sayılan ilk örneği William HOGARTH (1697-1764) üretti. Olaylarının gülünç ve çelişkili taraflarını abartılı çizgilerle anlatıyordu. En önemli çalışmaları, döneminin yozlaşan toplumunu eleştiren *The Rake Progress* (1735) ve *Marriage a la Mode* (1745) oldu. Hogarth’ın yazı eşliğindeki resimleri çağının illüstrasyon anlayışından o kadar farklıydı ki yaptıklarına “kötü taklit” anlamına gelen karikatür adı verildi.

Hogarth’ın çalışmalarını Thomas ROWLANDSON (1756-1827) geliştirdi, James GILLRAY (1697-1764) Avrupa’ya tanıttı. 19.yy bu yeni anlatım tarzının bir çok yeni teknik geliştirilerek ilerleyişine tanık oldu. Ancak resim-metin beraberliğinde metnin ağırlığı azalıyordu. Bu konuda en önemli farklılığı İsviçreli R.Töpffer yarattı. Artık resimler bütüne yayılarak türün olgunlaşmasını sağlıyordu. Kağıt üzerine basılı çizgiler dergilerin habercisi oldu. İnsanlar zihinlerinde uzun zamandır belirsiz olarak dolaşan insan tiplerini karşılarında şekillenmiş olarak görünce onlara merakla ve heyecanla saldırdılar. Bu yeni eğlence insanların hoşuna gitti. 19.yy’ da sanayi devrimine bağlı olarak hem baskı makineleri gelişerek hızlandı hem de kağıt üretimi arttı. Bu da süreli yayınların çoğalmasını sağladı. Fransa’da 1831 yılında ilk karikatür dergisi *La Caricature* çıktı. Onu İngiltere’de çıkan *Punch* (1841) gibi başka dergiler izledi. Amerika’daki gelişme ise eski kıtanın aksine yavaştı. Zamanla Avrupalı göçmenlerin etkisiyle çizgiye de yer veren yeni dergiler çıkmaya başladı. *Puck* (1877), *Judge* (1881) ve *Life* (1883) dergileri ilk önemli karikatür dergileri oldular. *World* adlı günlük gazete tirajını arttırmak için karikatürlerle bezenmiş pazar ekleri yayınladı. Rakibi Hearst daha fazla çizgiye yer veren bir Pazar eki hazırlamaya başladı. Bu rekabet çizer transferlerini doğurdu.

Bu dönemin ilk yıldızı R.F.OUTCAULT' un Hogans Alley adlı kahramanı oldu. Outcault bu kahramanıla karikatür tarzından ilk kopmayı gerçekleştirdi. Çizgi roman ve bantlarının bütün temel öğeleri bu çalışmasında vardı. Sürekliliği olan bir karakter yarattı en önemlisi resim içinde diyaloglar kullanıyordu. Daha sonra kahramanın elbisesi sarıya boyanıp adı Yellow kid olarak değiştirildi. Yellow kid ilk sürekli çizgi roman kahramanıdır. Yine dönemin en önemli dört sanatçısı (Outcault, Swinnerton, Dirks ve Opper) günümüz çizgi romanının mimarları oldular.

Bud FİSHER ilk günlük gazete bandı Mutt and Jeff (1907) yarattı. Ardından The Guphs ve Little Orphan Annie yayımlandı. 1920-1925 yılları arasında çizgi roman iyice gelişti. Bir sanat olarak özgünlüğünü kabul ettirdi. Blondie (Fatoş), Chic (murat) ve Dagwood (Basri) dönemin en önemli tiplerindendi. Harolt Foster' in Tarzan tiplemesi döneme damgasını vurdu ("Sanal-19",2019)."

"Pulp" ile birlikte 1930-1940'larda olağanüstü satış rakamlarına ulaşan çizgi roman *Süperman* ile popüler kültüre önemli bir katkı da yapıyordu. Alex Raymond, Hal Foster gibi olağanüstü sanatçılar, bu sanatın ilk yapıtlarını oluşturdu. Aynı dönemde "The Spirit(Ruh)" gazete bandıyla ünlünen Will Eisner, uzun ve verimli yaşamında bu sanata ait kuramsal çalışmalar da yaptı. Bugün sanatçının adını taşıyan yüksek prestijli bir ödül bulunmaktadır("Sanal-20",2019).

George Baker'in The Sack'ı (1942), David Brager'in G.I.Joe'si (1942) ve Milton Caniff'in Male Call'u (1942), Amerikan ordusu ve askerlerinin moralini destekleyecek şekilde hazırlandı... İtalya'da ise Kurt Caesar'ın Romanoil Legionario ile Fransa'da ise Nazi yanlısı Temeraire (1943-44) adlı dergiler, gençlere yönelik propagandalarında tesirli oldular("Sanal-21",2019).

"60'ların başında küçük bir çizgi roman firması olan Marvel Comics bir tür mucizenin beşiği oldu. Bu mucize, çoktan ölmüş ve bir daha dirilmeyeceği düşünülen süper kahraman çizgi romanlarının yeniden doğuşu ve küçük bir firmanın sektörün ana motoru haline geliyordu. Marvel'in yayın yönetmeni Stan Lee (Stanley Lieber) bir çizgiroman dehası olan Jack Kirby'nin firmasına gelişiyle daha öncekinden bambaşka bir süper kahraman evreni kurmaya girişti. Daha

sonra Steve Ditko, Billy Everett gibi sanatçıların da kendi yaratıcılıklarını da katmalarıyla bu çıkış bir çığa dönüştü. Stan Lee, aksiyon bazlı maceralara dramatik "pembe dizi" öğeleri yerleştirerek, daha önce yarı tanrı edasında dolaşan süper kahramanları halkın arasına indirdi.

1980'li yıllarda Alan Moore, Frank Miller, daha sonra 90'ların başında Neil Gaiman gibi yaratıcılar Amerika cephesinde çizgi romanı yetişkinlere yakınlaştırdı. Son dönemin bu yetişkinlere yönelik, çoğunlukla pembe dizi formatında değil de kendi başlarına birer hikâye, hatta romana benzeyen eserleri İngilizce konuşulan ülkelerde 'graphic novel' adıyla anılmış, yine bu dönemde Türkiye'ye de Ergün Gündüz tarafından Joker ve Resimli Roman dergileri vasıtasıyla getirilme amacı güdülmüşse de ne bu türün ne de '**graphic novel**'ın karşılığı olarak teklif edilen **resimli roman** teriminin Türkiye'de pek tutunduğu söylenemez. Avrupa'da ise başlangıcından beri daha saygın bir gözle bakılıyordu çizgi romana.

Diğer önemli bir çizgi roman okulu olarak yirminci yüzyılın son döneminde bütün dünyayı saran Japon çizgi romanı Manga ise, **animelerinde** (Japon animasyonlarının) desteğiyle piyasaları hareketlendirdi("Sanal-20",2019)."

2.1.4.2. Çizgi Roman Yapımı

Çizgi roman arkaya gelen belirli aşamalardan geçerek ortaya çıkar. Öncelikle bir ekol belirlememiz gerekir. Hikayelemenizi, çiziminizi ve anlatım biçiminizi belirleyecek temel noktadır ekol. Dünyada kabul görmüş 4 ana ekol bulunur bunlar: Comics (Amerikan), Fumetti (İtalyan), Frankofon (Belçika-Fransız ekolü), Manga (Japon) dur. Hikaye oluşturulduktan sonra hikayede geçen karakterlerin mekanların ve araç gereçlerin konsepti sanatçılar tarafından belirlenir. Konseptteki tasarımlardan ilham alınarak karakterler ve mekan tasarlanır. Kurguya göre çerçeveler yerleştirilir. Çerçevelerden her biri başlı başına bir kompozisyondan oluşur. Konuşma balonları, kadraj planı, mekân-figür ilişkisi sinemograf bir anlayışla çizilir. Kurşun kalemle yapılan bu çizim bittikten sonra tarama ucu ve çini mürekkebi ile çinilenir. Konuşma balonlarının içleri yazılır. Son olarak orijinal çizimler dizgiye gönderilir ("Sanal-19",2019).

Çizgi roman oluşturma süreci; bilgi, hayal gücü, özgünlük, titizlik ve dikkat isteyen ciddi bir süreçtir (Türkal, 2018).

Çizgi romanda öykü kısıtlaması yoktur. Geçekçi, fantastik, destansı, ironik her tür öykü çizgi roman konusu olabilir. Önemli olan anlatımın güçlü olmasıdır. Bu esas çizgi romanın tekniğini de etkiler. Örneğin öykümüz destansı bir kahramanın maceralarını anlatıyorsa kahraman karakterine uygun çizilmelidir. Güçlü, estetik, yakışıklı ya da güzel olmalıdır(“Sanal-19”,2019). Dikkatle oluşturulacak kahramanlar ve mekanlar tekrar tekrar kullanılır. Bu tekrar kullanma işinde ölçünün tutturulması büyük önem arz eder (Türkal, 2018). Kahramanın görkemini artırmak ve iyilerin tarafında olduğunu anlatmak için birtakım detaylar gereklidir. Örneğin kafası vücuduna oranla daha küçük, kostümü estetik olmalıdır. Kötü karakterin ise tersine kafası vücuduna oranla daha büyük, kostümü de itici olmalıdır. Bu klişe anlatım yollarından sadece biridir. Çizgi romanda buna benzer ifadeyi güçlendirici yüzlerce teknik vardır. Sonuçta resimden metine, kompozisyondan kurguya kadar her şey sanatçının hayal gücünün bir eseri olacaktır(“Sanal-19”,2019).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM – VERİ SETİ / YÖNTEM

Yapılan tez çalışması, nicel yöntemlere göre araştırmacılara birçok alanda esnek hareket etme imkânı sağlayan, nitel araştırma yönteminden yararlanılarak hazırlanmıştır.

“Nitel araştırma, gözlem, görüşme, doküman analizi gibi nitel veri toplama araçlarının kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamında gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlanabilir” (Yıldırım ve Şimşek, 2006:39).

Genel itibari ile nitel araştırmacı gözlem, görüşme ve dokümanlardan yola çıkarak kavramları, anlamları ve ilişkileri açıklayarak süreci sürdürür (Merriam, 1998).

3.1. Araştırmanın Modeli

Bilimsel araştırmalarda; bir araştırma modeline uyulması ve modelin gerektirdiği sürece uygulanması araştırmanın yönlendirilmesi bakımından zorunludur. Bunun dışında kalan her türlü bölümler, çalışmanın bir takım bilgi yığınlarından oluşmasından ibarettir. Bilimin gücü, bir modelin uygulanması ile ortaya çıkmaktadır (Türkdoğan, 2003).

Tez çalışmasında bir nitel araştırma deseni olan “Betimsel Araştırma Modeli” kullanılmıştır.

“Betimsel Araştırma Modeli,

- Mevcut durumu veya geçmişten gelen sorunları inceleyen araştırmadır.
- Genelde verilen bir durumu aydınlatmak, standartlar doğrultusunda değerlendirmeler yapmak ve olaylar arasında olası ilişkileri ortaya çıkarma amaçlı araştırmalardır.

- Bu tür araştırmalarda amaç incelenen durumu etraflıca tanımlamak ve açıklamaktır.

- Betimlemeli yöntemde inceleme sürecinde doğal şartları bozmadan veya inceleme yapılan ortamda herhangi bir değişiklik yapmadan araştırmaların yürütülebilmesi nedeniyle, bu yöntem birçok araştırmacı tarafından tercih edilmektedir.” (Gurbetoğlu,2018)

Betimsel araştırma modelinin esas alındığı araştırmada, nitel araştırma veri toplama yöntem ve teknikleri kullanılmıştır.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırma evrenini Türkiye’de üretilen canlandırma filmlerinin yapımı öncesi aşamasında Konsept Sanat’ın uygulanması durumunu oluşturmaktadır.

Bunlar içerisinde örneklem kişileri; Türkiye genelindeki canlandırma film üzerine yönetmenlik, süpervizörlük, sanat yönetmenliği ya da yapımcı kimliği olma durumuna göre homojen bir dağılımla seçilmiştir. Örneklem olarak belirlenen görüşme kişileri Sinepark Prodüksiyon sahibi ve yönetmen Şamil ERMAN, Baraka Film sahibi ve yönetmen Hamza BOL, sanat yönetmeni Hüseyin BESTİL, Allfabe Prodüksiyon sahibi ve yönetmen Yusuf Emre KAYHAN’dır.

Araştırmanın örneklem büyüklüğü nitel araştırmalarda kullanılan kuramsal örnekleme yaklaşımıyla belirlenmiştir.

“Glaser ve Strauss’un ortaya attıkları bu “kuramsal örnekleme” kavramı, araştırma sorusunun yanıtı olabilecek kavramların ve süreçlerin tekrar etmeye başladığı aşamaya kadar veri toplamaya devam edilmesini gerektiren bir örnekleme yaklaşımına işaret eder. Araştırmacı veri toplarken örnekleminin ne kadar büyük olacağından emin değildir. Ancak araştırmacı, ortaya çıkan kavramlar ve süreçler birbirini tekrar etmeye başladığı zaman yeterli sayıda veri kaynağına ulaştığına karar verebilir” (Yıldırım ve Şimşek, 2006:115).

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırma kapsamında veri toplanırken belgeleme amaçlı fotoğraf makinesi, gerekli kaynak görsellerinin aktarımı esnasında tarayıcı (scanner), sanatçı/akademisyen görüşmelerinde “görüşme formu” haricinde video kamera, ses kayıt cihazı ve tripot kullanılmıştır.

Çalışma bulgularının bir kısmını oluşturan görüşmeler için “Yapılandırılmış Odaklı (spesifik) Görüşme Formu” (Ekiz, 2003: 62; Kuş, 2003: 87) esas alınarak hazırlanan “Görüşme Formu” (Ek-1) kullanılmıştır.

Bu tür yarı yapılandırılmış görüşme metodunda, araştırmacı ile araştırılan arasında uzun süreli bir iletişim yoktur. Görüşme sorularını önceden hazırlayan araştırmacının, araştırma süreci üzerinde kontrolü vardır. Diğer bir anlatımla, önceden hazırlanan soruların, araştırılan kişilerin ileri sürdüğü düşünceleri doğrultusunda yeniden düzenlenmesi, tartışılması, bu kişilere esneklik sağlanması durumu yoktur (Ekiz, 2003: 62).

Yarı yapılandırılmış görüşmeler hem basit seçenekli cevaplamayı hem de ilgili alanda derinlemesine gidebilmeyi sağlar (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2008: 234).

Veri araçları hususunda (Yıldırım ve Şimşek, 2003:141); “Film, video, fotoğraf ve resim gibi görsel malzemeler de nitel araştırmalarda kullanılabilir. Bu tür materyaller tek başlarına bir araştırmanın temel veri toplama araçları olabileceği gibi, çoğu durumda gözlem, görüşme veya doküman incelemesi gibi veri toplama yöntemleri ile birlikte ek veri kaynakları olarak kullanılabilir” demektedirler.

3.4. Verilerin Toplanması

Araştırmanın amacına ulaşması için gerekli olan literatür verileri dergi ve gazete yazılarından, sergi kataloglarından, broşür, kitap vb. kaynaklardan toplanmıştır.

Ayrıca araştırmada nitel veriler elde edilirken, konu ile ilgili kişiler ve sanatçı görüşmelerinden yararlanılmıştır. Bazı kaynakların temini kişilerle görüşmeler, mail ve telefon yoluyla gerçekleştirilmiştir.

Konu ile ilgili literatür taraması yapılırken, yurtiçi ve yurtdışı kütüphanelerine ait veri tabanlarına erişilerek, araştırmayla ilişkili kaynaklar tespit edilmiştir. Daha sonra ise, tespit edilen kaynaklara ulaşılarak, kaynak bibliyografyası çıkarılmıştır.

Araştırma kapsamında internet kaynaklarına bilgi ve görsel ihtiyaç noktasında başvurulmuş, literatür bilgileri büyük oranda yazılı kaynaklardan karşılanmaya çalışılmıştır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM – BULGULAR VE YORUM

4.1. Konsept Sanat

Konsept Sanat, fikirleri geliştirip tutarlı bir vizyon üzerinden görselleştirme işidir (Richards, 2009). Bir fikri üretime bağlamayı amaçlayan bir iletişim aracıdır. Gerçek hayattaki tarihsel konulara işaret edebilir, bir sanatçının olayların orijinal yorumuna dayalı olabilir, tamamen kurgusal nitelikte olabilir veya önceden var olan herhangi bir şeye dayanmadan da yapılabilir (Rässa, 2018).

Konsept Sanat'ı, projelerin gelişiminde ilgili bir şekilde yardımcı olmak amacıyla, medya ve dijital eğlence endüstrisi için idealize edilmiş konseptlerin gerçekleştirilmesini amaçlayan görsel temsiller olarak düşünülebilir (Takahashi, Andreo, 2011).

Bir yapımın geliştirme sürecinin bir parçası olarak, Konsept Sanat'ı, başarılı veya başarısız bir yapımın arasındaki farkı oluşturabilecek benzersiz bir tarzı görselleştirmede vazgeçilmez bir ilk adımdır (Nichols, 2010).

Üretimi hızlandırır ve daha uyumlu hale getirir, önerilen fikirleri dahil etmeyi, değiştirmeyi ve görsel olarak etkileşim kurmayı mümkün kılar. Projenin ilk adımlarını tanımlamanın ve oluşturmanın yanı sıra kullanımı, projenin potansiyel yatırımcılara sunumunu zenginleştirme potansiyeline sahiptir, çünkü somut bir şeydir ve fikirleri daha somut ve inandırıcı kılar.

Konsept Sanat'ı, oyun, film veya animasyon gibi çeşitli eğlence endüstrisi ürünleri için bir temel olarak yaratılabilir. Konsept sanatçısı, bir yapımın duygusal içeriğini tanımlayan ve aynı zamanda genişleyebilecek konsept tasarımları vererek, diğer sanatçıların stresini kaldıran büyük bir sorumlulukla başa çıkabilir (Rässa, 2018).

“Konsept Sanat'ın ana hedefi olarak düşünülen, filmler, video oyunları, animasyon gibi ortaya çıkacak üründen önce olgunlaşmamış düşünceyi görselleştirmek için kullanılması düşünülen, hayal edilenin görsel bir sunumudur. Konsept Sanat'ın aynı zamanda sanatçının hayal gücünün görseli hakkında fikir vermek demektir." Konsept Sanat " terimi karakterlerin uygun çevreyle birlikte düzenlenmesini önermektedir. Görsel geliştirme ve izlenim tasarımı olarak da

adlandırılır. Bir Konsept Sanat'ın sanatçısı yenilikçi düşünceler üreten, düşünce ile görselleştirme arasında iletişim kuran, karakterler, ortamlar ve nesnelere için yaklaşım, anlam ve farklılık üreten biridir. Bazen tasarlananlar gerçek olamayacak hayal ürünü dünyaları ve karakterler olabilir ya da gerçek olma ihtimaline sahip te olabilir. Aynı zamanda çok kullanışlı ve yapısal değil, yalnızca pragmatik de olabilir. Konsept Sanat'ın ortaya çıkacak ürünün mantığı ve yaklaşımı hakkında fikir verdiği için eserin tüm üretim sürecini etkilemektedir bu yüzden de son derece önemlidir (Shamsuddin, Islam, & Islam, 2013).”

Çok karmaşık karakter ve silah tasarımından, ışık fikstürleri ve her yerde bulunan nesne tasarımlarına varıncaya kadar sanat yönetmenleri, bu varlıkların görünümünü geliştirmek için bir konsept sanatçısına ihtiyaç duyarlar. Konsept Sanat'ı, bir prodüksiyonun tasarımını görselleştirmek için çok özel bir hedefe sahip olmasına rağmen (Richards, 2009), özünde, sanattır. Bir sanatçının kullandığı araçlar ne olursa olsun, kağıt, kalem, çeşitli boyalar veya Photoshop, illüstratör sanat ve tasarımın temellerini sağlam bir şekilde anlamak, konsept sanatçının araç setinde olması gereken asıl nihai araçlardır (Serjent-Tipping, 2013). Tasarım unsurlarını ve ilkelerini anlayan ve hayal güçlerini ifade etmek için kullanan sanatçılar, fikirleri ile açıkça iletişim kuran güzel sanat eserleri oluşturabilen temellere de sahip demektir (Loomis, 1947).

Bir fikri tercüme edip satabilecek, bir hikâyenin görünebilir bir şekilde temsil edildiği bir sanat ürünü olan Konsept Sanat; sonucun bir unsur mu, karakter mi, çevre mi yoksa tüm hayaller dünyası mı olduğudur. (Zupı, 2010:1-4). Konsept Sanat'ı, yapımın temel hikayesi oluşturulduğunda ve konsept sanatçıları projenin belli bir vizyonunu oluşturmak için toplandığında ilk üretim sürecindedir. Bu aşamada, sanatçı, projenin gelişiminde kullanılacak dili belirleyerek yapımın görsel kimliğini oluşturmayı amaçlamaktadır (Takahashi, Andreo, 2011:1). Bu sanat formu, illüstrasyon, heykel ve daha birçok şey ile ifade edilebilir, bugün eğlence endüstrisi tarafından en çok talep edilen ve yeni popüler bir oyunun veya Oscar ödüllü bir filmin arkasındaki sanatsal çekirdektir. Bu görevi üstlenenler oldukça uzmanlaşmıştır, çünkü bu tür bir çalışma için belirli bir talep vardır (Takahashi, Andreo, 2011:1).

Bir Konsept Sanat ürünü, teorik olarak, bilgiyi önerenleri anlayabilen, tasarımı bir bütün olarak ele alan, bilgili bir gözlemci için belirli bir tasarım önerecek bir dizi görsel ipucu ve onların spesifik görsel özellikleri olarak tanımlanabilir (Borular,2007).

4.1.1. Konsept Sanat'ın Tarihi

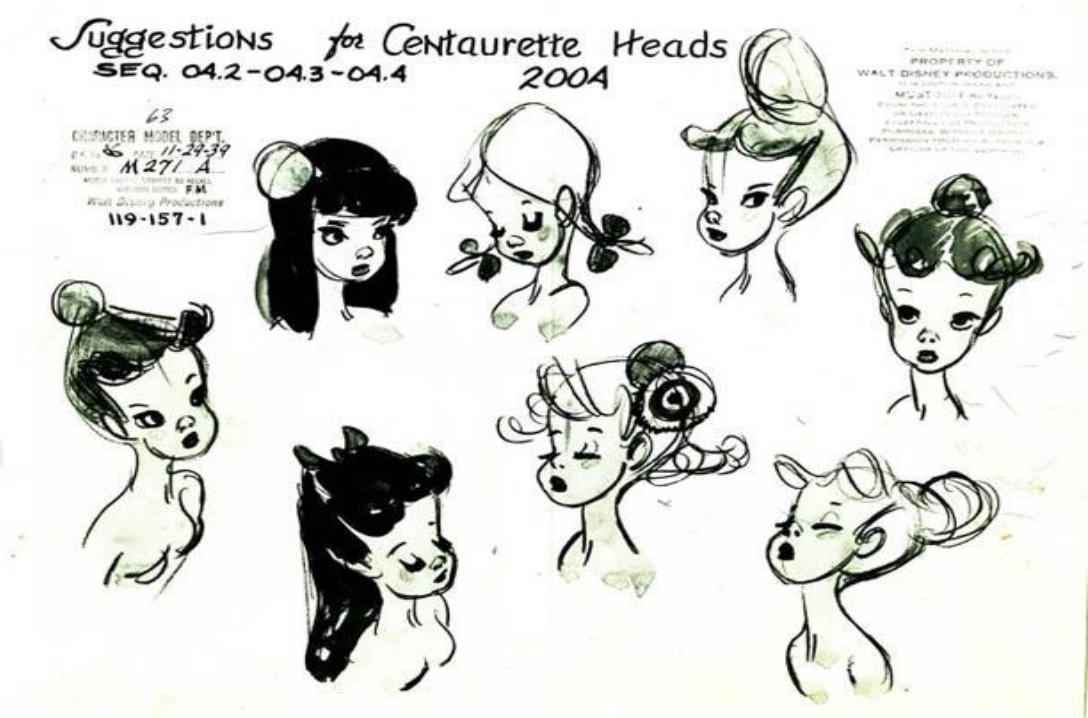
"Konsept Sanat" terimi, Disney tarafından 1930'ların başlarında kullanıldı ("Sanal-62",2019). Klasik Disney filmlerinin arkasında, Walt Disney'in vizyonuna şekil verme görevi başta konsept sanatçıları olmak üzere birçok farklı dalda çalışanda gizlidir. İllüstratör **Gustaf Tenggren** , Disney'in altın çağının bir parçası ve 1930 ila 1940 yılları arasında Snow White, Fantasia veya Pinocchio gibi birçok kült Disney çizgi filminin Konsept Sanat'ını yaptı ve kullanıldı ("Sanal-62",2019).

Resim-11: Pamuk Prenses ve Cadı Konsept Çalışması.



Kaynak: ("Sanal-22",2019)

Resim-12: Fred Moore Tarafından Yapılmış Centaurette Kafa Konseptleri.



Kaynak: ("Sanal-23",2019)

Resim-13: Geppetto's Kitten Konsept Çalışmaları.



Kaynak: ("Sanal-24",2019)

Resim-14: Pinokyo Konsept Çalışması.



Kaynak: (“Sanal-25”,2019)

Konsept Sanat’ın asıl parlaması dijital ortamların yaygınlaşmasıyla birlikte oldu. İnternette kolay erişilebilen ve bu konuda arama motorları aracılığıyla edinilen bilgilerle yaygın bir şekilde kullanılmaya başlandı. Ayrıca, bu terimin tanımına kolay erişim sağlayan internet, ürünün erken görsel gelişiminin yayılmasını desteklemiştir (Rässa, 2018).

Konsept Sanat’ta dikkat çeken üç ana faktör vardır; bunlar sanat kitapları, çizgi roman sözleşmeleri, etkinlikleri ve elbette bireysel sanatçıların sosyal medya platformları. Hayranlarının yayına yaklaşmakta olan ürünleri hakkında heyecanlanmasını sağlamak için yarı bitmiş sanat eserlerini serbest bırakan şirketler ve sanatçılar arasında son derece popüler hale gelmiştir (Lilly, 2015). Aynı zamanda sanat kitapları, bir animasyon, oyun veya filmin geliştirilmesinin arkasındaki tasarım süreci, yineleme ve iş miktarı hakkında bir fikir vererek yaratıcı endüstri öğrencileri için kolay ve geniş bir eğitim ortamı haline gelmiştir. Sosyal platformlar, artan popülaritesi nedeniyle, dijital çağda ortaya çıkan ve artık kolayca dağıtılan yeni sanat formlarının her çeşidine geniş bir izleyici kitlesi çekmiştir (Ballesteros, 2017).

Günümüzde sosyal ve dijital platformlarda büyük bir ilgi ve beğeni ile takip edilen Konsept Sanat video oyunun, canlandırma filmin ve dijital efektlerle süslenmiş sinema

filmlerin popülatesinin daha da artacağı düşünöldüğünde bundan üzerine düşen payı fazlası ile alacağı öngörölmektedir.

4.1.3. Konsept Sanat'ın Temelleri

Konsept Sanat'ının başarılı bir şekilde oluşturulmasının temelinde, etrafındaki dünyayı tanıyan ve yeni orijinal tasarımları gözlemleyen bir sanatçı bulunur. Konsept sanatçısı görsel kütüphanesini sürekli ve düzenli olarak yenilemesi gerekir. Konsept sanatçısı bir projeye başladığında, görsel araştırmalarının birikiminden faydalanarak fikrin başlangıcını hatırladığı ilginç görsellerle inşa eder (Ballesteros, 2017). Bununla birlikte, bir konsept sanatçısının oyunlar, sinema, çizgi roman, kitap gibi medyaya büyük ilgi duyması ve ayrıca genel olarak kültürden etkilenmesi gerekir.

Görsel bir kütüphane tek başına işe yaramaz, ancak sanatçı edebiyat, seyahat, insanlarla tanışmak ve yeni deneyimler toplamak yoluyla gördükleri konuyu her zaman anlamlandırmalıdır. Aksi halde, tasarımlar dünyamıza uymayan anlamlar taşıyabilir. Mümkünse, bir Konsept sanatçısının tarih, sosyal ekonomi ve hatta mühendislik gibi sanat dışında dallarla da ilgilenmesi önerilir. Kilit nokta, birbiriyle ilişkili bilgi çerçevesini genişletmesidir. Canlandırılan dünya mükemmel olsa bile, gerçekte bağlarını korumak zorundadır.

Profesyonel Konsept sanatçılarından beklenen, renk, ışık ve kompozisyon kullanımı, fırça ve eskiz tekniklerini kullanma gibi temel kavramlara sahip olmanın yanı sıra, bir hikâyeyi kelimeler olmadan aktarma ve karakterleri veya ortamları dinamik olarak gösterme becerisini içerir (Lilly, 2015).

Konsept sanatçıların çalıştıkları ortamda çapraz ilişkili konulara hâkim olmaları, örneğin sadece 2B olarak boyama yapmamaları, aynı zamanda geleneksel heykeltıraşlık, 3B modelleme ya da fotoğrafçılıkta ustalık kazanmaları çok faydalı olacaktır.

Konsept sanatçıları tarafından yapılan görsel tasarımlar bilgi içerikli olmalı, açıklayıcı olmalı ve tasarlandığı projenin dünyası bağlamında açık bir fonksiyona sahip olmalıdır.

Konsept Sanat'ının kullanılan araçlar baz alındığında çok esnek bir sanat ortamı olduğunu varsaymak doğru olsa da, ilkel çizimler aynı miktarda bilgiyi iletebilir, herhangi bir Konsept Sanat eserinin nihai amacı fikri hayata geçirme ve sanatçının bunu hangi şekilde hayata geçireceğine karar verme biçimini belirlemesidir. Bunun için sanatçının belirli bir tekniği kullanması önemli değildir.

4.1.3. Konsept Sanat'ın Kullanım Alanları

Günümüz teknolojisiyle yapılan dev bütçeli bir film, oyun, animasyon ya da çizgi roman düşünüldüğünde, yapım esnasında giden paralar, emekler, setler, ekipler, zaman sonra işlerin ters gitmesi durumunda beğenilmediğinde, hayal dünyasının etkili olmadığı anlaşıldığında; ortaya çıkan kayıp çok ciddi boyutlarda olacaktır. Belki de bu şirketinin sonunu getirecektir. İşte Konsept Sanat'ının temel var oluş sebeplerinden birisi budur.

Resim sanatının ilke ve elemanlarını oluşturan bölüm aynı zamanda Konsept Sanat ta da karşımıza çıkar. Kullanılan yöntem ve konular sınırlı olsa da neticede Konsept Sanat bir resimdir. Konusunu bilim kurgudan, fantastik ve mitolojik hayal dünyasından alan bir sanat dalıdır. Konsept Sanat'ın alanı sınırlıdır dört alana hizmet eder. Bunlar sinema filmi, canlandırma filmler, video oyunları ve çizgi romandır.

Resim-15: Kunfu Panda Konsept Çalışması.



Kaynak: ("Sanal-26",2019)

Bir sinema filmi, canlandırma filmi, video oyunu ya da çizgi roman için fantastik, bilimkurgu, mitolojik ya da tarihsel bir dünyanın tasvirini anlatarak yada yazarak yapmak, resmini yapmaktan daha zordur. Buradaki zorluğun sebebi aslında okuyan kişinin hayal dünyası ile konuyu oluşturan senarist, yönetmen ve sanat yönetmeninin hayal dünyasının aktarımı esnasında karşılaşılan sınırlılıklardan kaynaklanmaktadır. Bu sınırlılığında temeli, konu anlatımını okuyan kişinin hayal dünyası kadar anlaşılmasındandır. Bu durum canlandırma filmlerde ve video oyunlarda çok daha fazla belirgin bir hal almaktadır. İşin içine stilize edilmiş karakterler, mekanlar, kostümler ve atmosferin girilmesi ile hiç var olmamış ama olabilecek bir dünyadan ziyade belki de hiç var olmayacak bir dünyadan bahsettiğimiz için iş daha da karmaşık ve bilinmeyen bir hal alacaktır. Ama anlatım, bir resim ve çizim üzerinden yapılırsa aradaki sınırlılıklar, bilinmezliklerde büyük oranda kalkmış olur. Bu yüzden hiç var olmamış bir dünyanın tasvirini resimle yapmak aradaki iletişim problemlerini ortadan kaldırmak için çok önemlidir. Konsept Sanat'ın önemi de bundan kaynaklanmaktadır. Bu bilgilerin ışığında yukardaki resimde konsept çizim olmadan hayal edilen dünyanın sözlü anlatımının zorluğunu görmeye çalışalım. Konsept Sanatla düşünülen dünya, tek bir bakış ile ilgili kişi yada gruplara anlatımı gerçekleştirmenin güzel bir yoludur.

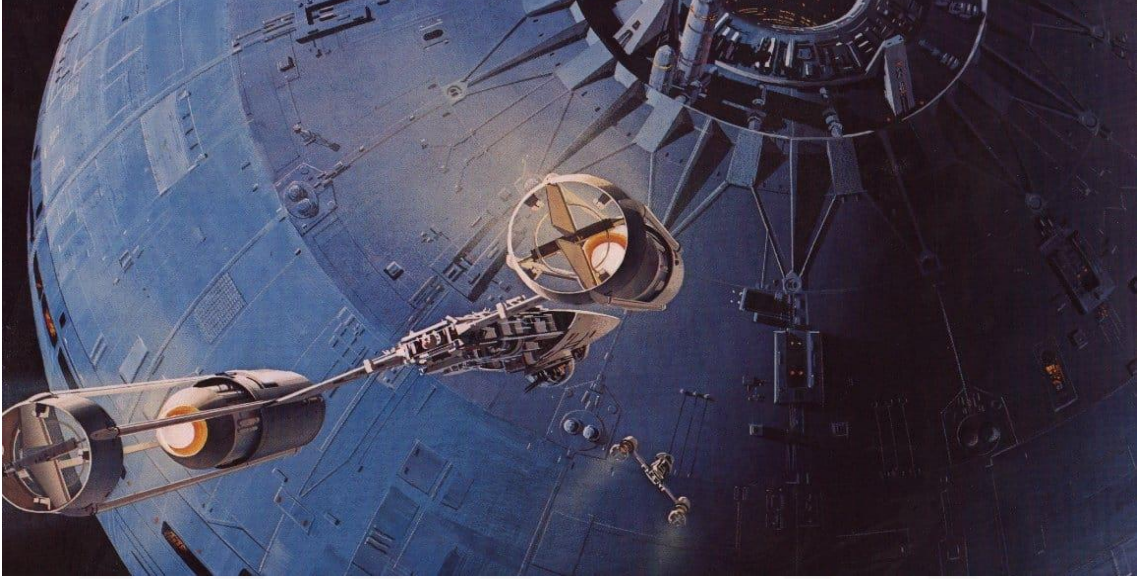
Resim-16: Ralph Mcquarrie Starwars Konsept Çalışması.



Kaynak: ("Sanal-27",2019)

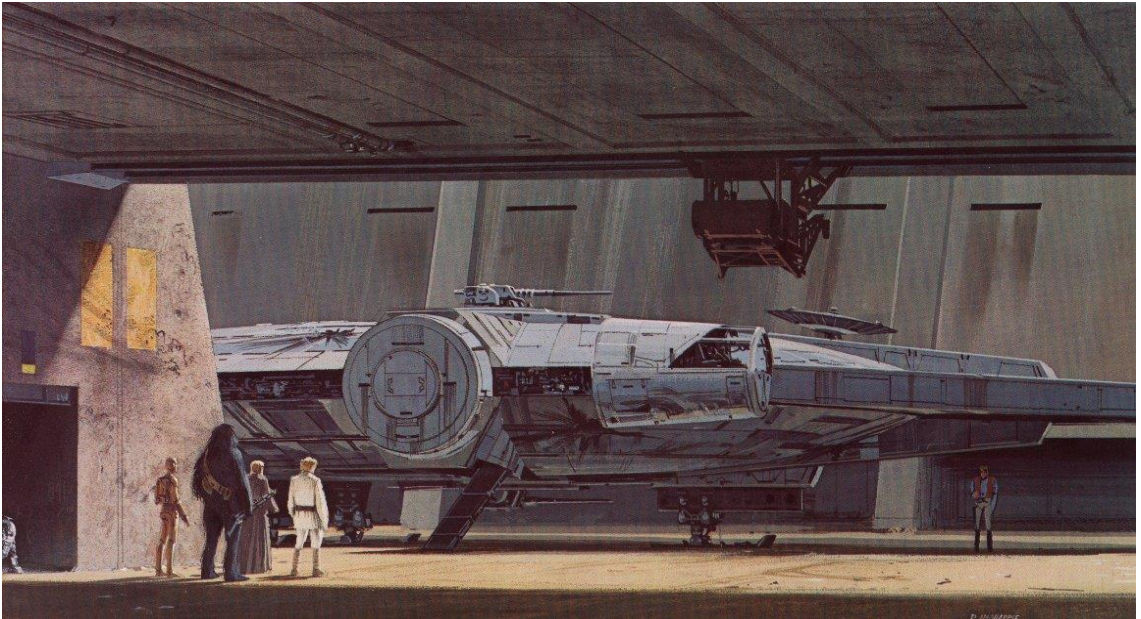
Konsept Sanat'ı, fikri hayata geçirmek ve para kaynağı yapımcılardan destek almak için de büyük role sahiptir. Eđer Star Wars'ın Konsept sanatçısı Ralph McQuarrie'in muhteşem çizimleri olmasaydı, George Lucas, yapımcıları ikna edemeyecek belki de Star Wars da hiçbir zaman olmayacaktı("Sanal-66",2019).

Resim-17: Ralph Mcquarrie Starwars Konsept Çalışması.



Kaynak: ("Sanal-28",2019)

Resim-18: Ralph Mcquarrie Starwars Konsept Çalışması.



Kaynak: ("Sanal-29",2019)

Geliştirme aşamasında yukarıdaki görselleri çizen Ralph McQuarrie aynı zamanda kendisinden sonra gelecek filmleri için de büyük bir görsel temel hazırlamış oldu (“Sanal-66”,2019).

“Video oyunlarının oluşturulmasında Konsept Sanat’ının rolü, tüm oyun projesine uyumlu ve tanınabilir bir stil oluşturma noktasındadır ve her şeyden önemlidir. Konsept sanatçıların oyunda varlıkların tasarımcıları olduğu düşünülebilir. Konsept sanatçıları, varlıkların 2D, 3D modellemesinden önce oyuna uygulanacak ilk tasarımlarını çıkartırlar. Çeşitli varlıkları tasarlamak için Konsept sanatçıları kullanarak, tasarım sürecini daha geniş bir insan yelpazesine yaymak yerine varlıkların tasarımından sorumlu küçük bir gruba vermiş olunacaktır. Konsept sanatçıları sayesinde 3D modelleyiciler, level tasarımcıları ve illüstratörler, varlıkların tasarımını düşünmek için büyük miktarda zaman harcamak yerine çalışmalarına odaklanabilirler.

Konsept Sanat’ı için bir başka amaç ilham vermektir. Konsept Sanat’ı fikirlere ilham verebilir ve projeyi daha da büyütebilir. Yeni fikirler bir manzara veya karakterden büyüyebilir. Bu yaratıklar nerede yaşıyor? Toplumları neye benziyor? Tek bir Konsept Sanat’ı, ilham uyandırmayı başarırrsa, birkaç yeni fikir ortaya çıkarabilir veya tüm bir proje için bir temel olarak hareket edebilir (Hankanen, 2017).”

Resim-19: Bir Video Oyun İçin Çalışılmış Konsept Çizimi.



Kaynak: (“Sanal-30”,2019)

Resim-20: Bir Video Oyun İçin Çalışılmış Konsept Çizimi.

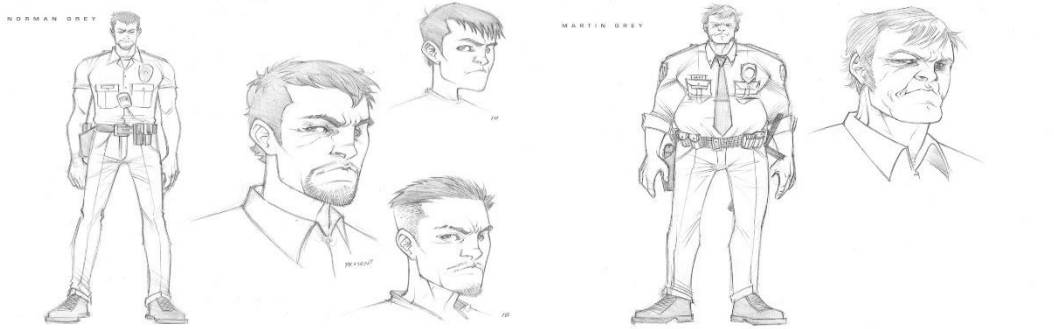


Kaynak: (“Sanal-31”,2019)

Konsept Sanat’ın diğer bir kullanım alanı da çizgi romanlardır. Çizgi romanlarda da hikâye, senaryo, karakterler, çevresel nesnelere, olayların geçtiği mekânlar ve atmosfer vardır. Bu durum çizgi romanında bir konsepte ihtiyaç olduğunu gösterir.

Çizgi roman yazmak, bir film senaryosundan veya nesrinden çok farklıdır ve deneyimli bir beceri seti gerektirir. Ortamın gerçek potansiyelini tam olarak benimsemek için kullanılan öykü anlatım tekniklerini doğru bir şekilde kullanmak için formatı bilmek gerekir. Fikrinizi alıp, bir sanatçının çizim senaryosundan çizim yapmaya başlayabileceği veya senaryoyu alabileceği ve prodüksiyona başlamak için komik endüstri standartlarına göre yeniden düzenleyebileceği nihai bir belgeye dönüştürmektir.

Resim-21: Bir Çizgi Roman Karakter Konsept Tasarımı.



Kaynak: (“Sanal-32”,2019)

Resim-22: Bir Çizgi Roman Konsept Tasarımı.



Kaynak: (“Sanal-33”,2019)

Bir kişi çizgi roman çizmeye başlayabilmeden önce, ana oyuncuların görünümünün tamamlanması gerekiyor. Sokak kıyafetlerinden kostümlere, hayvanlara, araçlara ve çevrelere kadar, bu kararlar hikayenizin temelini oluşturuyor. Bu Konsept Sanat, gelecekte de proje üzerinde iş birliği yapabilen diğer sanatçılar için örnek sayfalar olarak kullanılmaktadır. Bundan sonraki aşamalar ise konseptten alınan bilgilerle çizgi romanın üretim aşamalarını oluşturur.

Konsept sanatçıları, genellikle fantastik ve bilim kurgu türlerini tasarlamada yeteneklidir. Ancak yeteneklerini belli türlerde geliştirmek Konsept sanatçıları için istenilen bir özellik değildir. Çok çeşitli türler üzerine çizim yapabilir olmak bir Konsept sanatçısı için çok önemlidir. Çünkü, karşınıza hangi türden bir konu geleceğini bilemezsiniz. Bu yüzden senaryolar arasında tercih yapmak doğru bir yaklaşım olmaz. Ama söz bahis olan beceri kategorisi ya da konu ise tam tersi bir durum söz konusudur. Tek bir kategoride uzmanlaşmak sektörde yer bulmak için uygundur. Burada anlatılmak istenen, bir bilim kurgu, fantezi, tarihsel gibi bir türü ifade eden durumu değil; çevre, sahne, yaratık veya kostüm gibi bir konu üzerinde uzmanlaşmayı vurgulamaktadır.

Konsept Sanat'ın kapsamı alanındaki hangi tür yapıt olursa olsun proje üzerinde çalışan sanat yönetmenlerinin ve yapım tasarımcılarının ekiplerini birleştirirken neler aradıklarını anlamak, yapım sürecini kolaylaştırmak için önemlidir, çünkü zaman her zaman esastır. Sinema filmi, canlandırma filmi, video oyun ya da çizgi roman yapım süreci çok zaman alabilen işler olması Konsept Sanat'ın bu alanlar için önemli bir enstrüman olduğunu göstermektedir.

4.1.4. Konsept Sanatla Karıştırılan Teknik ve Uygulamalar

Konsept Sanat isim benzerliği, uygulama tekniklerinin benzerliği, üretim hattındaki yerinden, şekil ve yöntem benzerliklerinden kaynaklı bazı teknik ve uygulamalar ile karıştırılmaktadır. Bunlar illüstrasyon, Storyboard, Kavramsal Sanat ve Mat Boyama'dır.

4.1.4.1. İllüstrasyon

İllüstrasyon ile Konsept Sanat arasındaki temel fark, illüstrasyonun görsel olarak çekici olması ve Konsept Sanat'ının görsel olarak bilgilendirici olması gerektiği şeklinde tanımlanmıştır. Yine de bu nitelikler her iki disiplini de kesin olarak birbirinden ayırmayacaktır, fakat temel işlevleri özünde farklılık gösterir (Rässa, 2018).

Konsept Sanat'ı, tamamen kurgusal olan ve önceden var olan bir şeyi temsil etmeyen fakat konuyu betimleyen bir sanattır. İllüstrasyon ve Konsept Sanat'ın genellikle tek ve aynı olduğu düşünülür, ancak bu, Konsept Sanat'ın zaten mevcut olanları temsil ettiği gerçeğiyle tanımlanması nedeniyle doğru değildir. Temelde Konsept Sanat tasarımdır (Hankanen, 2017).

Bir Konsept sanatçısı var olabilecek bir şeyin fikrini alır ve bize iletmeye çalışır. Bu gerçekte hiç var olmamış canlı bir yaratık veya cansız bir nesne olabilir. Bu bir sahne bir olay da olabilir. Eğer Konsept sanatçısı gerçekten işinde iyiye, çizimleriyle bu şeyin var olması durumunda neye benzeyeceğini anlamamızı sağlayacaktır (Bammer, 2005). Sınırlılıkları vardır. Mekanlar, karakterler, çevresel nesnelere, renkler ve atmosfer birbiriyle uyumlu ve bir dünyayı, bir tarzı ifade etmelidir. Var olsaydı böyle olurdu dedirtecek düzeyde uyumlu ve absürt abartılardan uzak olmalıdır. Bu da konsept sanatçısının hayal dünyasını, form ve renk kullanımını doğrudan sınırlandırmaktadır. İllüstrasyon sanatçısı için durum böyle değildir istediğini istediği şekilde kullanmakta özgürdür.

Çizim ve Konsept Sanat arasındaki fark hakkındaki diğer görüşler, ikisinin de hem pazarlanması hem de tüketilmesi amaçlanan görsel ürünler olduğu, ancak iki farklı gruptan oluştuğudur. Konsept sanatçısı ve ürünü proje geliştirme ekibinin bir üyesi olduğu ve proje geliştirme ekibi, bu işin son kullanıcı grubu olduğu gerçeğidir. Bu anlamda, Konsept Sanat sadece görsel soruları cevaplamakla ilgilenen, teknik biçimde ve kalitede ekibin müdahaleleriyle farklılaşabilecek bir pozisyondadır. Fakat, illüstrasyon da bu sanatçının inisiyatifinde olan bir durumdur.

Çizim ve Konsept Sanat kendi zorluklarını taşır ve farklı beceri setleri için gereksinim duyar. Böyle olmasına rağmen, daha önce de belirtildiği gibi, bir konsept sanatçısı ve illüstratör aslında ortak noktaları paylaşır ve her iki meslek için de temel beceriler, sanat temelleri hakkında güçlü bir bilgi gerektirir (Rässa, 2018).

Resim-23: Ralph Mcquarrie Starwars Konsept Çalışması.



Kaynak: (“Sanal-34”,2019)

Resim-24: Ralph Mcquarrie Starwars Konsept Çalışması.



Kaynak: (“Sanal-35”,2019)

Resim-25: Ralph Mcquarrie Starwars Konsept Çalışması.



Kaynak: (“Sanal-36”,2019)

4.1.4.2. Storyboard

Storyboard, yönetmenin senaryoyu görselleştirirken kullandığı önemli araçlardan biridir, çekimi yapılan ve görsel olarak izleyiciye ulaşan tüm alanlarda kullanılır. Bu alanlar; sinema filmleri, TV dizileri ve reklamlardır. Storyboard, çöp adamdan resim formatına, hatta dijital animasyona kadar farklı tekniklerde hazırlanabilir, sanatsal olarak mükemmel olmak zorunda değildir, ekibe gerekli bilgiyi aktarması yeterlidir (Çetiner, 2014).

Storyboardlar, çerçeveli kare eskizlerle yani resimlerle sözlü hikayeleri film yapımında yer alan tüm üretim ekibine anlatmanın bir yoludur. Aynı zamanda karmaşık eylemler içinde takımın organizasyonunu destekler ve çekim gerçekleşmeden önce tüm seti aynı işe odaklandırır (Winkstrom, 2013).

Film endüstrisi için görselleştirme öncesi bir araç olarak storyboard geleneği, 20. yüzyılın başlarında Winsor MacKay gibi sanatçılarla ve “Lusitania'nın Sinking'i, 1915” gibi filmlerle başlar ve grafiksel ve görsel hikâye anlatım biçimi olarak büyür.

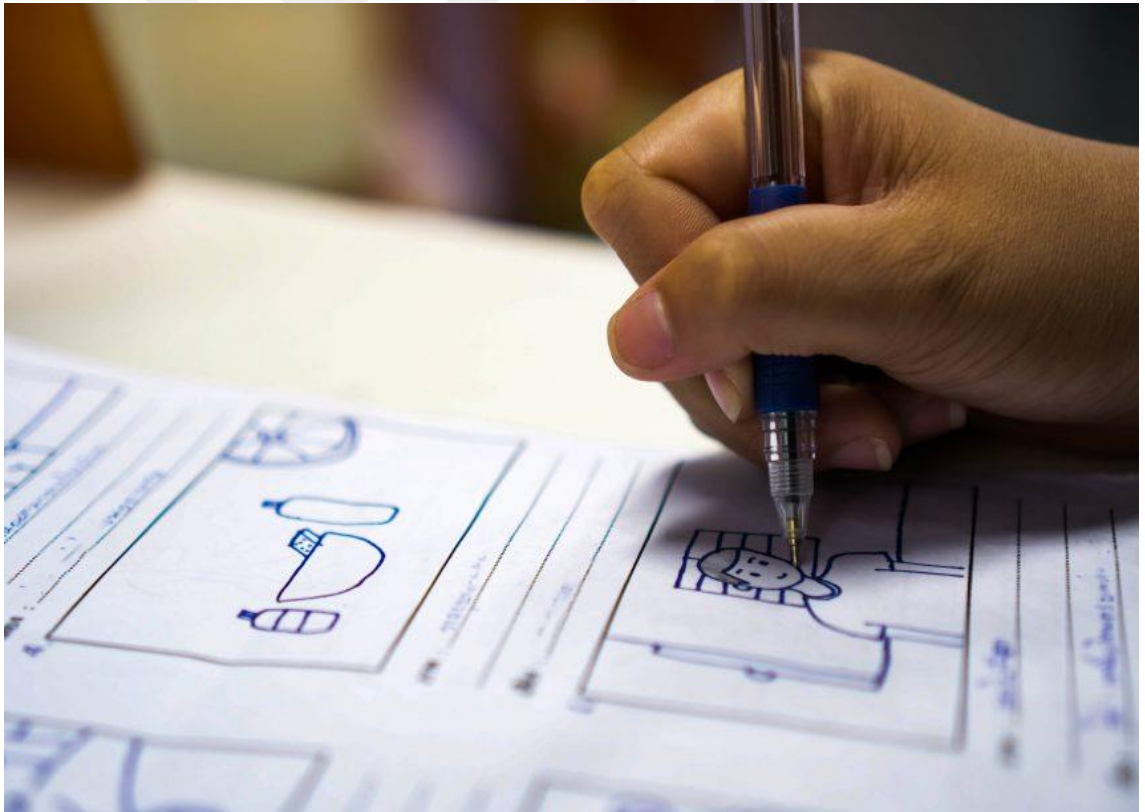
Walt Disney, film şeridi terimini 1930'larda ilk kez kullandığında, esasen karikatürler için tasarım sürecine rehberlik eden bir prodüksiyon öncesi animasyon

teknikini icat etti. Film şeridi kullanımı son zamanlarda eğlence bağlamlarının ötesinde eğitim arařtırmalarına doğru genişledi (Jacobs, 2015).

Film endüstrisinde storyboardların kullanımı, sözel hikâyenin görsel tezahürünü yaratmakla ilgilidir. Eylemin görsel görünümüne eşleştirilmesi, kavramlara netlik kazandırmanın ve basitleřtirmenin bir yoludur.

“Bu çizimlerin ne kadar detaylı olacađı, basit çizgilerden ışık kaynaklarının dahi belirtildiđi renklendirilmiş çizimlere kadar farklılık gösterebilir. Filmin genel tasarım konseptini ve hissiyatını yansıtır. Storyboardlar bazen tasarımcı ya da yönetmen tarafından, bazen de bir storyboard sanatçısı tarafından çizilebilir (Barnwell, 2011:117).

Resim-26: El Çizimi Storyboard.



Kaynak: (“Sanal-37”,2019)

“Bir senaryonun filme dönüřtürülmesi aşamasında yönetmenin mekânlar konusunda karar vermesi gerekir. Çekimler gerçek mekânlarda, stüdyolarda ya da her iki mekânın da kullanımıyla yapılabilir. Yönetmen, görüntü yönetmeni ve

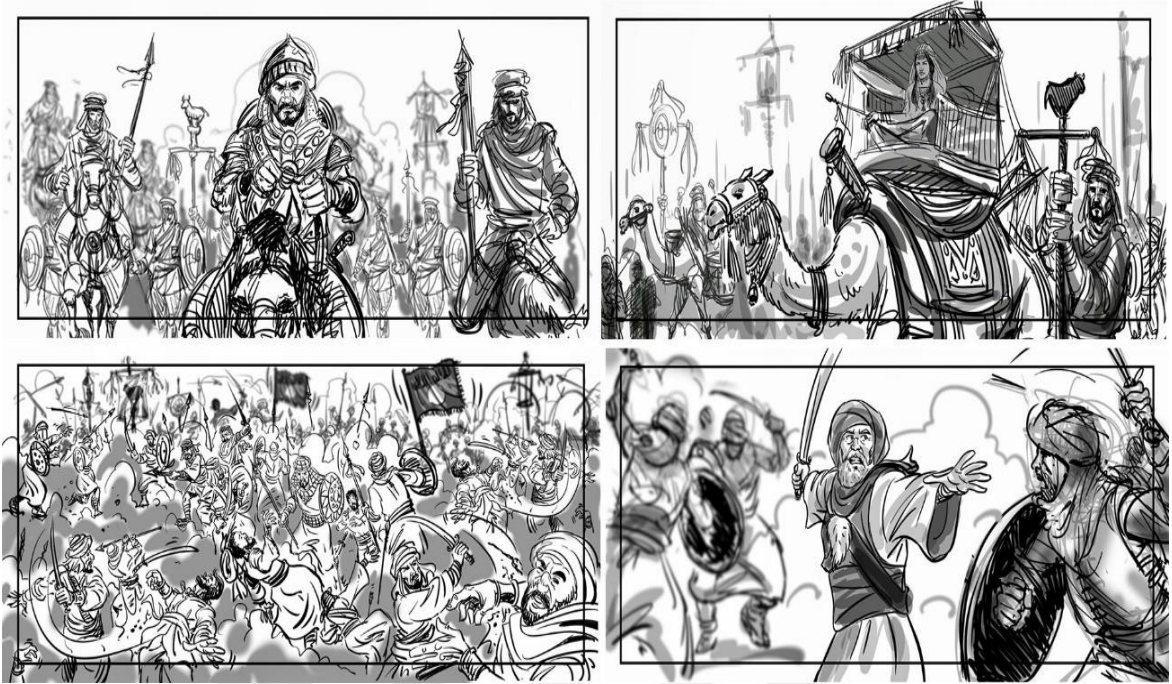
prodüksiyon ile birlikte storyboard çizeri de mekân keşfinin içerisinde. Çünkü çekim aşamasında, aradaki koordinasyonu storyboard sağlar. Gerçek mekânda karakterlerin ve nesnelerin yerleşimi, kullanılacak arka plânlar, çekim ölçekleri ve çekim plânları netleştirilir. Tüm bu keşiflerde vurgulanması ya da mutlak gösterilmesi gereken alanların fotoğraf çekimleri, storyboard çizerine rehber olacaktır. Yönetmenin hazırladığı çekim senaryosu, çekim plânlarının listelendiği belgedir.

Senaryonun filme dönüştürülmesinde kamera hareketlerini ve hangi açılardan çekimin yapılmasını istediği, aksiyon ve diyalogların kameralarca takibini gösterir. Storyboard çizeri, bu plânlar ışığında karakterin duracağı yeri, büyüklük-küçüklük, uzak-yakın ve diğer nesnelere uzaklığı ve ilişkisi boyutunda çizimlerini gerçekleştirir (Çetiner, 2014).

Storyboard yaratılırken, senaryoda verilmek istenen mesajın çizer tarafından doğru olarak algılanması, yönetmene ve oyuncuya biçim yoluyla aktarılması, çekimi kolaylaştıracak ve doğru biçimde sona ulaştırılmasını sağlayacaktır. İçerik ve biçimin birbirinden ayrı olması düşünülemez (Foss, 2012:11). İçerik ve biçimin birbiriyle bağlantılı olmasının önemi, bir zorunluluk olmasından kaynaklanmaktadır. Çünkü, “Film ve televizyon gibi ses-görüntü ortamlarında içerik ve biçime olaylar düzleminden yaklaşabiliriz. Olaylar düzlemi, film ya da reklamın içeriğidir. Olaylar düzlemine ilişkin herhangi bir şey, film ya da reklamdaki karakterler tarafından algılanabilir. Olaylar düzleminin bütün öğeleri yerli yerine oturduğunda ortaya çıkan “şey” filmin akışı ya da hikyesidir (Çetiner, 2014).

Proje konusunun ortaya çıkmasından sonra hikâyeyi resimlemek ve senaryoları, çizimlerle çekim planlarına dönüştürmek storyboardun işidir. Seyrettiğimiz bütün ünlü filmlerin, hikâyenin akışını, sahnedeki oyuncuların bulunacakları yerlere kadar, kadrajları belirleyen birer storyboard'ları vardır. (“Sanal-63”,2019). Yani kısaca storyboard, çekilecek filmin görsel olarak planlama aşamasıdır denilebilir.

Resim-27: Halit Bin Velid Filmi Storyboardları.



Kaynak: ("Sanal-38",2019)

Resim-28: Avengers Filmi Storyboard Çalışması.

Cyrille Nomberg _ Storyboard Artist _ 07710510347 _ star.fix@virgin.net



'The Avengers' _ 'Wasps chase sequence

© Warner Bros. 1996

Kaynak: ("Sanal-39",2019)

4.1.4.3. Mat Boyama (Matte Painting)

Resim-29: Mat Boyama Yapım Aşaması.

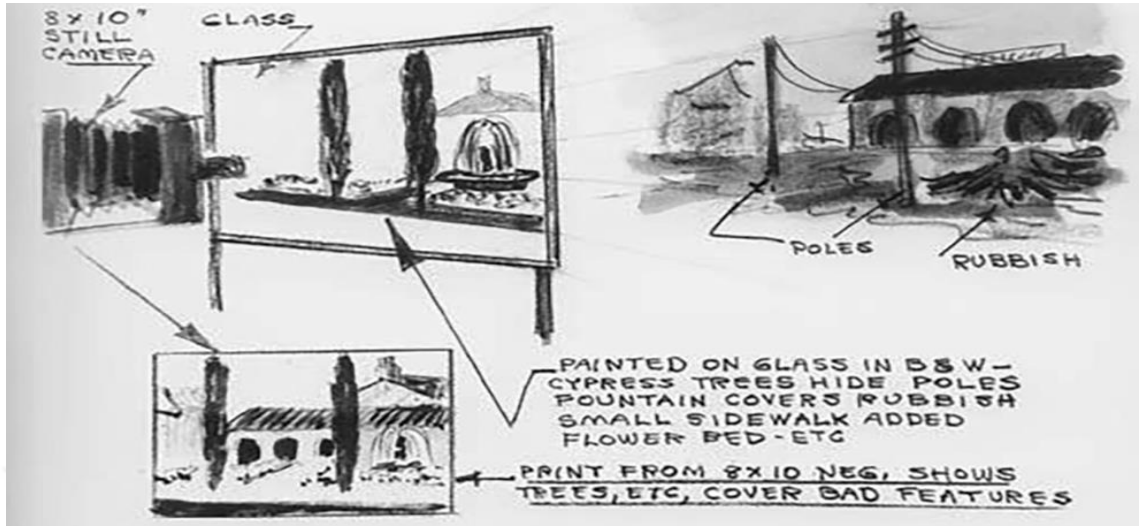


Kaynak: (“Sanal-40”,2019)

Özel efekt, çeşitli araç gereçler ve teknik yollarla görüntülerin oluşturulmasıdır. İki tip görsel efekt vardır, bunlar foto grafik işlem gören görsel efektler ve kamera önünde yaratılan mekanik veya optik efektlerdir (Barnwell, 2008).

Matte painting yöntemi, set tasarımında arka fonu, geniş ölçekli mekânı yaratmak için kullanılan önemli tekniklerden biridir. Teknolojik imkanların yeterli olmadığı dönemde yapımcılar, inşa edilmesi çok zor veya pahalı olabilecek arka fon peyzaj, kent veya geniş mekanları, çoğunlukla ressam veya illüstratörler tarafından çizilen arka fon resimleri ile beyaz perdeye yansıtmaktaydı. İlk olarak Norman Dawn'ın 1907 yılında çektiği “The Missions of California” adlı filminde kullanılan teknikte çekilecek sahne ile kamera arasına yerleştirilen bir cam üzerine sahneyi tamamlayan bir resmin çizilmesi yoluyla istenilen görüntü elde edilmiştir (Mattingly, 2011).

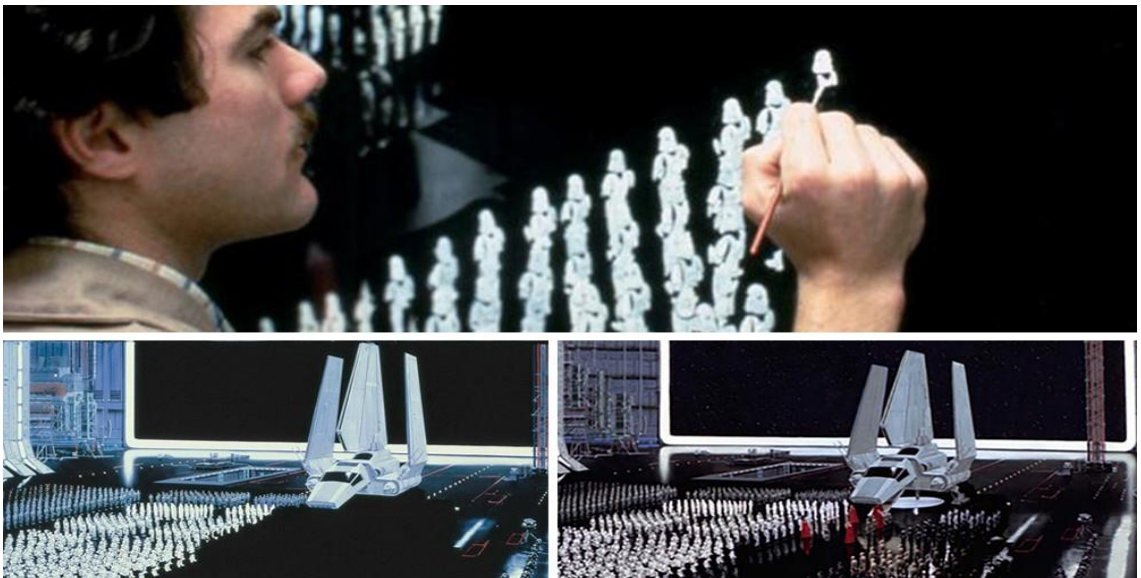
Resim-30: Matte painting yöntemi gösteren bir eskiz



Kaynak: ("Sanal-41",2019)

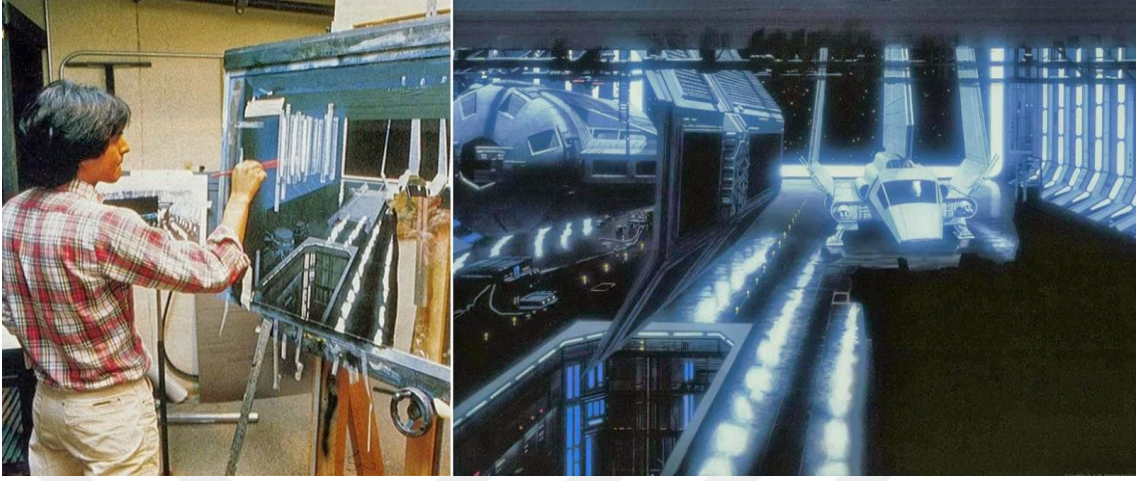
Mat boyama (Matte Painting), gerçekte olmayan bir yerin, yeryüzü şeklinin, ortamın gerçekmiş gibi çizilip ve renklendirilerek oluşturulmasına olanak sağlayan tekniktir. Film yapımcıları bu tekniği gerçek hayatta var olmayan, maliyeti yüksek veya yapımı imkânsız yapıları ve mekanları yaratmak için kullanmıştır. Geleneksel mat boyama çalışmaları ressamlar tarafından büyük bir cam levha üzerine yağlı veya pastel boya kullanılarak canlı görüntü üzerine entegre edilmesi sağlanmıştır (Barron,Vaz, 1998).

Resim-31: Starwars filminde kullanılan matte painting yöntemi yapımı



Kaynak: ("Sanal-42",2019)

Resim-32: Starwars filminde kullanılan matte painting yöntemi yapımı



Kaynak: (“Sanal-43”,2019)

Dijital görüntüleme teknik ve teknolojilerinin gelişmesi diğer teknikleri eskide bırakmıştır. Önceleri mat boyamalar var olan teknoloji ile sınırlıydı. Çoğu belli öge, eleman ve materyal ile sınırlıydı. Günümüzde çoğu boyama Photoshop programı ile bilgisayar dışında yapılamayacak olan ileri kompozisyon teknikleri ile üretilir. Bilgisayar sayesinde, yüzlerce farklı elementten oluşan sahneler üretmek olağandışı değildir. İki boyutlu boyamalar artık üç boyutlu görsellerle desteklenip yeni formlar oluşturulabilir, perspektif değiştirilebilir hale gelmiştir (Armutcı, 2016).

Resim-33: Matte painting yöntemi ile yapılmış bir felaket temalı çalışma



Kaynak: (“Sanal-44”,2019)

Mat boyama günümüzde reklam ve bilgisayar oyunları gibi birbirinden farklı sektörlerde kullanılıyor olsa da daha çok sinema sektöründe etkin bir rol oynamaktadır. Sinema tarihi boyunca bu sektörde üretilen filmler kronolojik olarak incelendiğinde genel itibarı ile yüksek bütçelere ihtiyaç duyulduğu görülmüştür. Dünya çapında bütün filmleri inceleyen, araştıran ve sınıflandıran bir site olan IMDB'nin (Internet Movie Database: İnternet Film Veri Deposu) verilerine göre sinema tarihinde çekilmiş “En Yüksek Bütçeli” film olarak “Karakıp Korsanları: Dünyanın Sonu” ile karşılaşılmıştır. Filmin bütçesinin 341,8 milyon dolar olduğu belirtilmiş ayrıca filmin dünya genelinde elde ettiği gelir 1,1 trilyon dolar olarak eklenmiştir (imdb.com, 2016) (Armutcı, 2016).

Unutmamak gerekir ki ister bir kamera, boya, cam yüzey, kâğıt parçasından oluşsun ister son sürüm görüntüleme yazılımlarına sahip ileri teknoloji bilgisayar ile yapılsın Mat boyamalar gerçekliği hayal gücü ile karıştırabilen sanatçının yeteneği ile başlar (Mattingly, 2011:14).

Resim-34: Matte Painting Yöntemini İle Yapılmış Bir Gelecek Şehri Konulu Çalışma,



Kaynak: (“Sanal-45”,2019)

4.1.4.4. Kavramsal Sanat

Kavramsal sanat (Conceptual Art) ve Konsept Sanat (Concept Art) İngilizce yazımları bakımından en çok karıştırılan iki kavramdır.

Kavramsal sanatın, bir terim olarak Türkçe'deki karşılığı fikirlere ait, kavram ve mefhum dur. Kavramsal sanat genel olarak bilinen biçim ve tekniklerdeki sanat yerine "yeni bir yaşam biçimi önerisi" olarak da düşünülebilir (Germaner, 1997).

Kavramsal Sanat (Conceptual Art). 1960'lı yılların ortalarından başlayarak aşağı yukarı on yıl süren, kaynağı Amerika Birleşik Devletleri, Fransa ve Almanya olmak üzere dünyanın pek çok ülkesine hızla yayılan, her şeyin serbest olduğu geniş bir sanat ortamında, birbirinden çok farklı sanatsal aktivitelere takılan bir etikettir (Giderer,1995). Bu dönem Pluralizm diye adlanmaktadır. Ok yaydan çıkmıştır ve onlarca sanat anlayışı birbirinden etkilenerek, birbirilerine çarparak çoğalırlar. Levingstone (1989:359), Karşısında, sanat tarihinin geleneksel sınıflandırma ve etiketleme yöntemlerinin çaresiz kaldığı tüm bu sanatsal aktivitelere Information Art, Idea Art da denir (Giderer,1995).

Kavramsal sanat estetik olgusuna karşı, mesafeli durur. Çünkü sanatı bir zevk ya da beğenme aracı olarak görmez, onu tanıma ve bilme eylemi olarak görür. Kavramsal sanat aynı zamanda kuramsal bir üründür ve düşünsel olan bir sanat üzerine düşünme eylemidir (Özgür, 2004).

Bazı kaynaklarda obje sonrası sanat olarak da geçen kavramsal sanat, klasik sanattan köklü olarak kopar, objeyi, resmi ve heykeli yadsır. Amacı sanatsal üretimi fetiş ve meta olmaktan çıkarıp seyircinin seyrine edilgen olarak sunulmasına karşı bir girişimdir. Bu tanıma göre hiç nesneye gerek yoktur ve sanat düşünsel bir süreçtir (Şenel, 2009).

Kavramsal Sanat tanımını, beş yıllık bir süreyle sınırlıdır. Kavramsal Sanat içinde yer alan sanatçılar, en önemli işlerini bu beş yıl içinde yaratır ve sergilerler. Dili bir malzeme olarak kullanırlar, yazılı planlar, sergi önerileri, eleştiriler ve düzenlemeler yaparlar. (Harrison, 1991:30)

60'lı yıllarda, sanat ortamında daha önce olmayan bir şeyler olmaya, düşünceler eskiden olmadığı bir biçimde vurgulanmaya başlar. Sanattaki değişimler, çok geniş bir

coğrafyaya hızla yayılır. Tek bir sanat objesiyle (tuval, heykel) elde edilemeyecek bu sanatta, öncelikle yazılı öneriler, fotoğraf, kart, harita, film ve video, sanatçıların kendi bedenleri, dilin kendisi sanatsal araç olarak kullanılır. Sanatçı, atölyesinde yalnız başına çalışan bir insan değildir artık. Televizyonda ve sinemada, kamera önünde sanatını gösterir, kalabalıklar içinde işini yapar; bir cambaz, hayvan eğiticisi, showman, striptizci olabilir veya bu kimliklerle çalışmalarını sunabilir (Giderer,1995).

Resim-35: 'Fountain', Marcel Duchamp, 1917 çalışması



Kaynak: ("Sanal-46",2019)

Kavramsal Sanat'ın en önemli çalışması, Joseph Kosuth'un "Bir ve Üç Sandalye" adlı yapıtıdır (Abadie ve Pacquement, 1981:16). Bu çalışma, bir fotoğraf, bir obje ve bir yazıdan oluşur. Kullanılan malzemeler ve iletilen mesajlar açısından Kosuth'un yapıtı, o dönemdeki birçok eğilimin özetidir.

Kavramsal sanat, sanatın sergilendiği galeri, müze ve pazara karşı çıkmıştır. Aynı zamanda eserin metalaştırılmasına karşı sert duruşu aslında endüstri egemenliğine ve sanat eserinin üzerindeki yönlendirici tavırlara bir tepkidir. Kendisini bu alanlardan soyutlayan özgürleşmeci duruşu, zamanla müze ve galerilerde yer almasıyla zayıflamıştır (Eker, 2006).

Resim-36: Joseph Kosuth'un "Bir ve Üç Sandalye" adlı yapıtı



Kaynak: ("Sanal-47",2019)

1960 sonrası sanat ortamının biçimci anlayışı ve sanat dallarının birbirinden etkilenerek yeni biçim dilleri ile ortaya çıkması, Yerleştirmeler (Enstalasyonlar), Vücut Sanatı, Oluşumlar, Yeryüzü Sanatı, Eylemler, Yoksul Sanat, Süreç Sanatı ve Gösteri Sanatı gibi diğer türler Kavramsal Sanatçılar tarafından da uygulanarak, post modern ilkeler etrafında ortaya çıkan üretimlerde de bulunmuşlardır. Kavramsal Sanat, Kosuth'a göre 1960 yılının sonunda ortaya çıkan pek çok eğilimle birlikte 1975 yılında sona ermiştir. Bunun nedeni ürünlerin galeri ve müzelerde sergilenmesine başlanması ve eleştirmenlerin sanat dergilerinde yazdıkları yanlış yorumlardır. (Atakan, 1997).

4.1.5. Sanat ve Tasarım Bağlamında Konsept Sanat

Konsept Sanat ister bilgisayar ortamında istersen klasik yöntemle oluşturulsun en nihayetinde görsel ve sanatsal bir çalışmadır ve resimde kullanılan sanatın eleman ve ilkeleri Konsept Sanat içinde geçerlidir.

Konsept sanatçısı, sanat unsurları, sanat ilkeleri, renk teorisi, üzerine estetik anlamda geniş bilgi sahibi olmalıdır. Örneğin, konsept sanatçısı bir karakter tasarımı yapmak isterse figürün çizimi, şekli ve yapısı hakkında doğru bilgiye sahip olmalıdır. Düz bir yüzey üzerinde perspektif hissi olmaksızın, portre halinde bile olsa, inandırıcı bir mesafe hissi oluşturmak çok zordur. Hayali düşünceyi görselleştirmek için birkaç kural ve teknik vardır. Bu yalnızca sanat eserinde yetenekli olanların elde edebileceği bir şey değildir; Herkes için mümkün bir durumdur. Bir sanatçı 'yetenekli', 'kabiliyetli', 'yaratıcı' ya da 'özgün' olarak tanımlandığında, genellikle yeteneğinin çok nadir olduğu ve doğuştan verildiği düşünülür. Sanatçının sanatsal tekniklerle görsel düşüncesini ifade etmesi ve uyarlaması çok önemlidir. Yaratıcı bilgi, sıradan bir şeyi etkili düşünmeye yardımcı olur, ancak teknik beceri olmadan bu kavramın görsel olarak ifade edilmesi olanaksızdır. Konsept Sanat sanatçıya aktarmadan önce düşünülen fikrin esin kaynağı olan, görselleştiren, en doğru biçimde iletişim kurdurtan, nihai bir sonuca götüren unsurdur. Hayali düşünceyi kavram olarak görme işinde, bilgi ve beceri arasında kuvvetli bir iletişim aracıdır.

“Sanat unsurları sanatçılar tarafından bir eser yaratmak için kullanılan yapı taşlarıdır. Çizgi kavramı, 2D tasarımın temel bir değeridir. Ortak bilgi olarak bir çizgi, iki nokta arasındaki en kısa mesafedir. Çizgiler yatay, dikey veya köşegen olabilir; Düz veya kavisli, kalın veya ince. Şekil kapalı bir çizgidir. Şekiller geometrik olabilir, kareler ve daireler gibi veya serbest biçimli veya doğal organik şekiller gibi olabilir. Şekiller düz olup uzunluk ve genişlik ifade edebilir. Formlar, uzunluk, genişlik ve derinlik ifade eden üç boyutlu şekillerdir. Toplar, silindirler, kutular ve piramitler formlardır. Uzay nesnelere arasındaki ve nesnelere çevresindeki alandır. Nesnelere etrafındaki boşluğa genellikle negatif alan adı verilir; Negatif alan şeklidir. Boşluk ayrıca derinlik hissine işaret edebilir. Gerçek alan üç boyutludur; Görsel sanatta, derinlik hissi ya da yanılısamayı yarattığımızda ona uzay diyoruz.

Renk nesnelere yansıyan ışıktır. Renk üç ana özelliğe sahiptir: renk tonu (rengin adı, örneğin kırmızı, yeşil, mavi, vb.), Değer (ne kadar açık veya koyu olduğu) ve yoğunluk (parlaklık veya matlık gibi). Renk çarkı, pigment paletinin düzenlenmesi için bir kılavuzdur. Doku, görülebilen ve hissedilebilen yüzey kalitesidir. Dokular sert veya pürüzsüz, yumuşak veya sert olabilir. Dokular her zaman göründükleri gibi hissettirmez; örneğin, bir kirpi çizimi dikenli olabilir, ancak çizime dokunursanız, kağıt hala pürüzsüzdür.

Tasarım ilkeleri ise, sanatçıların sanat eserlerinde sanat unsurlarını nasıl kullandıklarını tarif eder. Denge, nesnelere görsel ağırlığının, renklerin, dokunun ve alanın dağılımıdır. Tasarım bir ölçek ise, bu unsurlar orantılı bir tasarım hissi vermek için dengelenmelidir. Simetrik dengede, tasarımın bir tarafında kullanılan öğeler diğer taraftaki unsurlara benzer; Asimetrik dengede, taraflar farklıdır ancak yine de dengeli görünürler. Radyal dengede, elemanlar merkez noktanın çevresinde düzenlenir. Vurgu, tasarımın izleyicinin dikkatini çeken kısmıdır. Genellikle sanatçı, diğer alanlarla karşılaştırıldığında bir alanı ön plana çıkaracaktır. Alan boyut, renk, doku, şekil vb. bakımından farklı olabilir. Hareket, izleyicinin gözünün sanat eseri boyunca çoğunlukla odak alanlarına giden yoldur. Bu tür hareket, sanat eseri içindeki çizgiler, kenarlar, şekil ve renk boyunca yönlendirilebilir. Desen sanat eserinin her yerinde bir nesnenin veya sembolün tekrarlanmasıdır. Tekrarlama, sanat çalışmalarını aktif hale getirmek için desenle çalışır. Tasarım öğelerinin tekrarı sanat eserinde birlik oluşturur. Orantı, tüm bölümlerin (boyutlar, miktarlar veya sayı) birbiriyle iyi ilişkisi olduğunda oluşan birlik hissidir. İnsan figürünü çizerken, oran vücudun geri kalanına kıyasla başın büyüklüğüne atıfta bulunabilir. Ritim, bir veya daha fazla tasarım öğesi düzenli hareket hissi yaratmak için art arda kullanıldığında oluşturulur. Ritim müzik veya dans gibi bir ruh hali yaratır. Ritmi heyecan verici ve aktif tutmak ve çeşitlilik için önemlidir. Çeşitlilik, izleyicinin dikkatini tutmak ve sanat eseri boyunca ve etrafında izleyicinin gözünü yönlendirmek için çeşitli tasarım unsurlarının kullanılmasıdır. Yatay, köşegen ve dikey çizgiler çeşitli hatlara kalınlık katar. Birlik, sanat eserinin bütün parçaları arasında bir uyum duygusudur ve tamamlanma hissi yaratır (Shamsuddin, Islam & Islam, 2013).”

4.1.5.1. Konsept Sanat Yapım Yöntemleri

Konsept Sanat'ta kullanılan yöntemler geleneksel ve dijital yöntem olarak ikiye ayrılabilir.

Geleneksel yöntemde ortaya çıkarılacak tasarım, fikirlerin görselleşmiş halleri olarak bir bütünün parçalarını içinde barındıran ayrıntılar olduğunu varsayarsak bu ayrıntılar ele alınırken genel anlamda bir araştırma sürecinden geçmek zorundadır. Araştırma sürecinde olgunlaşan fikir süreç içerisinde bulunan tüm ekiple paylaşım içerisinde yürütülmesini gerektirir. Ana hatları belirlenmiş konsepti oluşturacak nesnelere kalem ve kâğıt kullanılarak taslak çizimlerinin yapılması ile başlanır. Kademe kademe tasarım sanatın tüm elemanları da göz önünde bulundurularak çeşitli boyama araç-gereçleriyle renklendirilir ve nihayete ulaşılır. Bu yöntemle sanatçı çalışmayı, ressamlarında kullandığı yöntem, teknik ve araç-gereçler ile yapmaktadır.

Dijital boyama; suluboya, yağlıboya, kuru boya gibi bilinen geleneksel boyama tekniklerinin bilgisayar, tablet ve bir yazılım aracılığıyla fiziksel bir ortam yerine dijital ortamda uygulanabilmesidir. Sanatçı direk olarak boyama tekniklerini kullanarak bilgisayarda dijital bir resim çizer. Tüm dijital çizim programları, fiziksel ortamda kullanılan fırça ve boyama efektlerini çok iyi bir şekilde taklit etmeye çalışır; öyle ki geleneksel fırçalar yağlı, akrilik, pastel, kurşun, kömür ve mürekkepli olmak üzere dijital olarak stilize edilir. Pek çok dijital boyama programında kullanıcıya, doku ve şekil özelliklerini farklı şekillerde birlikte kullanarak kendi fırçasını kendisinin yaratması şansı da tanınır. Bu özgürlük ile bir anlamda geleneksel boyama ile dijital boyama arasında bir köprü kurulur. (Aydın, 2016)

Geçmişte çoğunlukla geleneksel yöntemlerle tasarlanan Konsept Sanat, günümüzde teknolojinin sunmuş olduğu olanaklar neticesinde konsept sanatçıları tarafından çoğunlukla kullanılan yöntem halini almıştır. Sanatçıya maliyet, zaman ve üretim noktasında belirli kolaylıklar getirmiştir. Dijital boyamanın sanatçıya sunmuş olduğu bu kolaylıklar neticesinde sanatçı, tasarımını teknolojinin sunmuş olduğu farklı varyasyonlarla daha geniş kitlelere sunabilmekte bu da dijital yöntemi daha da popüler hale getirmektedir.

4.1.5.2. Konsept Sanat Yapım Teknikleri

Konsept Sanat üzerine çalışan sanatçıların birçoğu kendi becerileri nispetinde yöntemleri geliştirmişlerdir. Hal böyle olunca Konsept Sanat'ta kullanılan tekniklerin sayısı oldukça fazla denilebilir. Ama birbirine benzerlikleri dikkate alındığında teknikleri iki önemli kategoride toplamak uygun olacaktır. Bu teknikler illüstrasyon tekniği ki bu sıfırdan bir çalışmaya kalem, fırça ve boyalar gibi standart araç gereçlerle kademe kademe geliştirme sürecidir. İkincisi ise fotoğraf temelli değiştirme ya da foto manipülasyondur. Bu teknikte çeşitli bilgisayar programları aracılığı ile ekleme, çıkartmaların, ya da her türden değişimlerin yapılarak fotoğrafların konuya uygun hale getirilmesi esastır.

4.1.5.2.1. Konsept Sanat İllüstrasyon Tekniği

İllüstrasyon Fransızcadan dilimize geçmiş, gözle görülebileceklerin olduğundan daha farklı şekilde abartılarak ya da tamamen hayal ürünü çizgilerle resmedilmesi anlamına gelir ("Sanal-67",2019). Konsept Sanatla birlikte kullanılan bu teknikte, çok yumuşak ışık ve gölge geçişlerine izin vererek karmaşık bir arka plan ve ince detaylar oluşturuluyor. Bu resimlerin çoğu raster biçimindedir ve kalitelerini kaybetmeden önce yalnızca belirli boyutlarda ölçeklendirilebilir ve yazdırılabilirler ("Sanal-64",2019)

Bu yöntem proje yöneticisi veya müşteri için okunması kolay manzaralar oluşturmanın kolay bir yolu olduğu düşünülmektedir. İzleyici, peyzajın genel kompozisyonu ve odak noktalarını hızlı bir şekilde görebilmektedir. Peyzaj konseptleri oluştururken, mevcut renk değerlerinin çoğunu kullanmak yaygın bir uygulamadır. En hafif kontrast değerine sahip alanlar izleyiciden dikkat çekmektedir. İzleyiciye mesafeyi ve genişliği bir manzara içinde aktarabilmek için sanatçı, ortam ve atmosferik ışıklandırma ilkelerini çok iyi anlamalıdır. Bu mesafeyi belirten bir diğer faktör, kavramlardaki nesnelerin iyi bir şekilde renk ve tonlarla ifade edilerek örtüşmesidir.

Karakter kavramlarına gelince, genellikle silüet yöntemi kullanılmaktadır. Burada karakterin bir silüeti ilk önce karakterin genel hissini anlaşılabilirliği üzerine kurgulanır. Silüet yöntemi, silüetlerinin tanımlanmasında ana belirleyici faktörlerden biri olduğudur. Karakterler daha odaklı tekil nesnelere oluştururken oldukça etkilidir. Silüetler genellikle

izleyicinin ilk fark ettiği şeylerden biri olduğundan çevre faktörlerini silüetlere doğru yapmak çok önemlidir.

Konsept Sanat'ta renk kullanımı karakter, nesne ve mekân kavramı kadar önemlidir. Bir konseptin başlangıcında kendini tek bir renkle sınırlandırmak, Konsept Sanat sürecini çok daha kolaylaştırabilir. Çünkü, konsepti daha kesin sınırlara sahip bir süreç haline gelir. Aşağıda renk kullanımıyla ilgili bir iş akışı örneği sıralaması gösterilmiştir:

1. Tek bir gri değeri kullanarak silüeti oluşturun.
2. Silüete açıklık koyuluk değerleri ekleyin.
3. Renkler ekleyin.
4. Daha fazla kontrast değerleri ekleyerek ayrıntıları daha net hale getirin

(Hankanen, 2017).

4.1.5.2.2. Konsept Sanat Foto Manipülasyon Tekniği

4.1.5.2.2.1. Mat Boyama

Mat boyama tekniği, sanatçının yeni bir resim oluşturmak için farklı fotoğrafları birtakım tekniklerle bir araya getirdiği bir fotoğraf değiştirme ve birleştirme tekniktir. Mat boyama olarak da nitelendirilen bu yöntem, film yapımında 20. yüzyılın başlarından beri kullanılan eski bir tekniktir (Barnwell, 2008),

Resim-37: Matte paintinge bir örnek öncesi sonrası



Kaynak: ("Sanal-48",2019)

Bu teknik en çok film yapımında kullanılır, ayrıca bu yöntemin sağladığı hız ve kolaylık nedeniyle konsept sanatçıları tarafından popüler ve en çok kullanılan yöntemlerden biri olmuştur. Teknik, büyük ölçüde fotoğraf kullanımına dayanır, bu nedenle sanatçının yenilikçi boyama konseptleri oluşturmak için seçebileceği geniş bir fotoğraf kütüphanesine sahip olması gerekir. Çizim tekniklerini kullanmak yerine, konsept sanatçılar genellikle maskeleme olarak bilinen bir teknik kullanırlar. Maskeleme, bir fotoğrafın başka bir fotoğrafın içine yerleştirilmesine izin vermek için bir bölümünü saydamlaştırma eylemidir. Özünde, bu teknik dijital bir kolajdır. Bir dereceye kadar illüstrasyon yapılabilir, ancak çoğu zaman çevrimiçi olarak bulunabilecek resimlerin fazlalığı nedeniyle illüstrasyon artık bu teknikte boyama iş sürecinin, ayrılmaz bir parçası değildir. Çoğu zaman çalışmalar boyanmaz, bunun yerine kaynak fotoğraflar maskelenir ve renkleri ve değerleri kusursuz bir şekilde yeni bir tasarım oluşturmak için uyum sağlanarak bir kolajda birleştirilmektedir (Hankanen, 2017).

4.1.5.2.2.2. Photobashing

Photobashing, fotoğrafları bir araya getirip sonra üzerlerine boyamak suretiyle yapılır. Her iki yöntem de Konsept Sanat topluluğunda yaygın olarak kullanılmaktadır. Fotoğrafçılığın sanatçıya sağladığı en önemli avantaj, konseptte hızlı bir dönüş sağlayarak konseptte gerçekçi ışıklandırma ve doku uygulama imkanıdır. Phobashing, hem karakterler hem de nesnelere gibi daha küçük varlıkların yaratılmasında kullanılabilir

Fotoğraf yıkama, konsept sanatçıların normalden daha hızlı çalışabilmelerini ve ortamlarına, karakterlerine veya sahne alanlarına gerçekçi fotoğraf elemanları ekleyerek daha yüksek ayrıntı seviyelerine erişmelerini sağlar.

Manzaralar yaratmanın yanı sıra. Photobashing, bir sanatçının emrinde olan referanslara değil, hayal gücüne ve görüntüleri farklı bir şeye dönüştürme yeteneğine dayanıyor. Bazıları photobashing tekniğini, kötü bir yöntem olarak görmektedir. Bunlar, başkaları tarafından üretilen, internette kullanılanların bir parçası olan veya bir temelli bulunan materyalleri kullandığı için “kopya ya da hile” aracı olarak görmektedirler. Ancak bu eleştiri, başarılı bir photobashing işleminin, bir illüstratörün ihtiyaç duyacağı aynı beceri setlerini ve hatta daha fazlasını gerektirmesi nedeniyle doğru değildir (Hankanen, 2017).

Photobashing ve mat boyama, benzer prensiplerle resmin üstüne çizim yapar. Bununla birlikte, photobashing daha çok Konsept Sanat ve illüstrasyonlar oluşturmak için kullanıldığı, mat boyamanın ise Konsept Sanat'ta da kullanılan ama çoğunlukla film, video oyun, canlandırma film gibi yapımlarda kullanılan oldukça gerçekçi ve parlatılmış foto manipülasyonlar olduğu gerçeğidir. Mat resimler, kaynak malzemeyi değiştirmek için sıklıkla illüstrasyon tekniklerini kullanır. İkisi arasındaki farkı şu şekilde de tarif edebiliriz: Mat boyama, birkaç fotoğrafın açıkça görünmeyecek şekilde kolaj edilmesi, photobashing ise sanatçının fotoğraf referansını boya altında gizlemeye çalışması olarak tarif edebiliriz.

Resim-38: Matte paintinge bir örnek sonrası



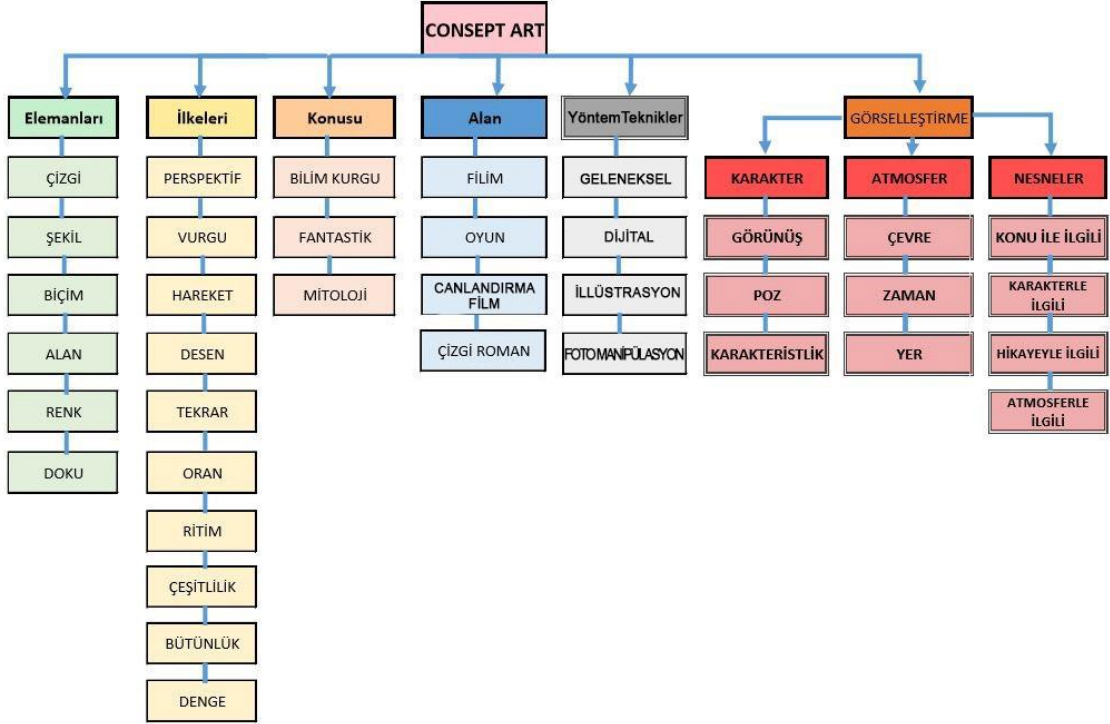
Kaynak: ("Sanal-49",2019)

Resim-39: Matte paintinge bir örnek sonrası



Kaynak: ("Sanal-50",2019)

4.1.6. Konsept Sanat'ı Oluşturan Elemanlar



Yapılan araştırmalar ve ortaya çıkan sonuçlar neticesinde Konsept Sanat'ı oluşturan parçaların gruplaması ve kendi içindeki hiyerarşisi yukardaki gibi bir şemayı ortaya çıkartmaktadır.

Resim sanatının ilke ve elemanlarını oluşturan bölüm aynı zamanda Konsept Sanat'ta da karşımıza çıkıyor. Kullanılan yöntem ve konular sınırlı olsa da neticede Konsept Sanat'ta bir resimdir. Konusunu Bilim kurgudan, Fantastik ve mitolojik hayal dünyasından alan bir sanat dalıdır. Konsept Sanat'ın alanı sınırlıdır dört alana hizmet eder. Bunların başında sinema filmi gelir, ikincisi canlandırma filmler, üçüncü önemli alanı video oyunları, dördüncüsü ise çizgi romandır. (Shamsuddin, Islam, & Islam, 2013)

Konsept Sanat'ta görselleştirme üç ana başlık altında olmaktadır. Bunlar karakter, atmosfer ve nesnelerdir. Bunların üçü de birbirinden ayrılmaz parçalardır. Zaten Konsept Sanat'ı oluşturan resimler bu üçünün birleşimi sonunda ortaya çıkar.

Her biri bir uzmanlık alanıdır. Çünkü her alt kümenin bilgisi çok geniş ve birbirinden çok farklı olabilir. Büyük stüdyolar genellikle bu alt grupların her birinde uzmanlaşmış konsept sanatçıları bulundurma eğilimindedir; bu nedenle sanatçılar hedef kitlelerine benzersiz Konsept Sanat'ını güçlendirmek ve sunmak için derinlemesine ve odaklanarak ilgili araştırmalarını yapmaya zaman ayırabilmektedirler

4.1.6.1. Karakter Tasarımı

Anatomi, moda, kültür, tarihi kişilik, hayvan, krallıklar, alışkanlıklar, yaşam tarzı vb. karakter tasarımcısı için kullanılacak konulardır. Karakter tasarımcısı hayal edilen karakterin görünüşünü, sahnedeki mekâna ve olaya karşı pozunu ve tarzını iyi kurgulamak zorundadır. Bunlar aynı zamanda karakteri oluşturan yapı taşlarıdır (Pickthall, 2012).

Karakter Konsept Sanat'ın belki de bel kemiği sayılır. Filmlerde oyunlarda ya da çizgi romanlarda bütün olay örüsünü karakterler canlandırır ve götürür. Konsept Sanat'ta karakter çalışmanın tüm odak noktasındadır. İzleyicinin tüm dikkati karakter üzerindedir. Karakterlerin iyi düşünülmüş bir silueti olması gerekir, çünkü genellikle bir karakterin ilk görsel izlenimi onun konseptteki silüetidir ve bu da izleyicinin karakteri tanımasına yardımcı olur.

Resim-40: Konsept karakter tasarıma bir örnek up filmindeki çocuk karakteri



Kaynak: ("Sanal-51",2019)

Konsept sanatçı'nın bir karakterde üzerinde durması gereken en önemli şey, onu bir hikâye bağlamında oluşturmasıdır. (McCaig, 2007). Karakterin hikâyedeki görünümü, örneğin kıyafetlerle, ayrıntılarla ve aksesuarlarla açıklanmalı, aynı zamanda bunların tipik özelliklerini canlandırmak için de belirtmelidir. İyi ya da kötü olsun karakterler oluşturmanın anahtarı, onları türlerine ve davranışlarına göre kategorize etmekten geçer. (McCaig, 2007).

Karakterin psikolojik değerlendirmesi izleyici tarafından yapılırken bir karakteri nasıl canlandıracağı kararını sanatçı verir. Ancak, karaktere anatomi, kompozisyon, ışık, soy vb. gibi daha fazla güvenilirlik kazandırabilecek yöntemler de vardır. Bunlar sanatsal araçlar olarak görülebilir. Renk, görsel çekicilik oluşturmak için kullanılacak bir başka araçtır ve estetik değer, rengin bedenimizle değil duygularımızla konuşması gerçeğinde yatmaktadır (E.P. Danger, 1987:376).

Resim-41: Konsept mekân tasarıma bir örnek up filminden bir sahne



Kaynak: (“Sanal-52”,2019)

4.1.6.2. Çevre Tasarımı (Atmosfer)

Çevre konsepti sanatını yapan sanatçı kültürel geçmişi, hava etkilerini, çevre koşullarını ve etkisini, ışığı ve ışığın duygusal etkilerini ve mekânın durağanlık hareketlik sağlama yönlerini iyi bilmek zorundadır. Hayal edilen atmosferin oluşturulması sanatçının bu unsurları ustalıkla aktarmasına bağlıdır (Pickthall, 2012).

Hikâyenin geçtiği ortamın bilgisi, karakterlerin kıyafetleri ve hangi çağda oldukları, gündüz, gece, mevsimler ya da doğa olayları gibi faktörler çevrenin tasarlanması için önemlidir. Kullanılacak renkler hikâyenin gidişatını doğrudan etkileyeceği için sanatçı tüm bu faktörleri göz önünde bulundurarak nesne ve karakter kullanımını da işin içine katarak çevreyi etkili bir şekilde oluşturması gerekmektedir. Her ne kadar karakter bir çalışmanın bel kemiği olsa da çevre etkili değilse tek başına karakter, yapımın başarısını sağlayamaz. Çevrenin tüm nesnelerin içinde bulunduğu genel bir kapsayıcılığı vardır. O yüzden sanatçı tüm bu faktörleri etkili ve uyumlu bir şekilde çevrenin içinde uygulamak zorundadır.

Resim-42: Konsept tasarımda mekân ve atmosfer uyumunu gösteren bir örnek



Kaynak: (“Sanal-53”,2019)

Resim-43: Konsept tasarımda mekan ve atmosfer uyumunu gösteren bir örnek



Kaynak: (“Sanal-54”,2019)

4.1.6.3. Nesne / Araç Tasarımı

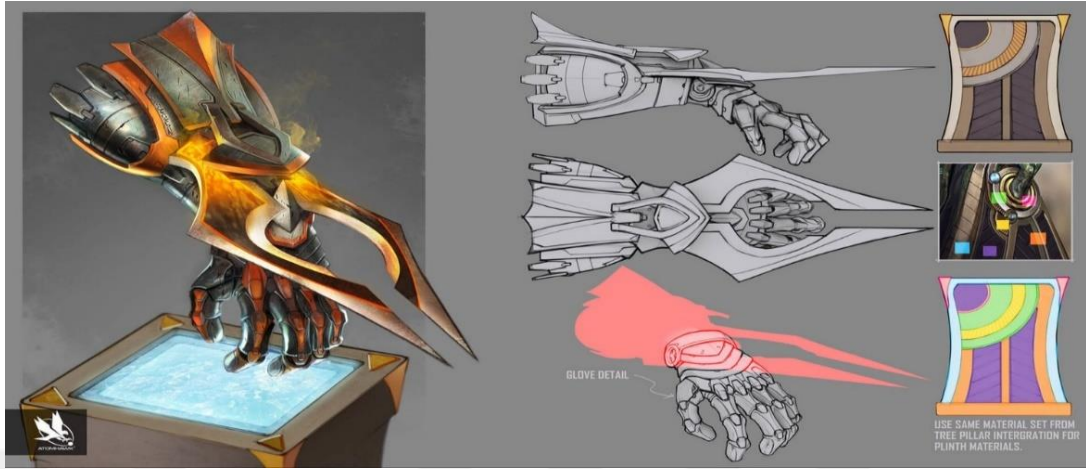
Bilim kurgu, fantastik ya da mitolojik konuların inandırıcılığı için çevre ve karakter ne kadar önemliyse etraftaki nesnelerin de uyumu o derece önemlidir. Sanatçı çevredeki nesnelerin durağan mı yoksa hareketli mi olduğu bilgileri ışığında animatörlerin hareket ettiklerini anlaması için mekanik parçalarda hareketi görselleştirmelidir. İnorganik bir nesnenin tasarlanması farklı estetik anlamlar gerektirir; sanatçı inorganik şekillerin güzelliğini kavramak için önemli miktarda inorganik madde araştırmalı ve çizmelidir (Pickthall, 2012).

Resim-44: Konsept tasarımda nesne tasarımını gösteren bir örnek



Kaynak: (“Sanal-55”,2019)

Resim-45: Konsept tasarımda kıyafet tasarımını gösteren bir örnek



Kaynak: (“Sanal-56”,2019)

4.2. Konsept Sanat’ın ve Türkiye’deki Uygulama Durumu Üzerine / Uzman Görüşleri

Türkiye’de çeşitli canlandırma film ve animasyon içerikli film projelerinde yönetmen ve sanat yönetmeni olarak yer almış örneklem içerisinde, Sinepark Prodüksiyon sahibi ve yönetmen Şamil Erman, Baraka Film sahibi ve yönetmen Hamza Bol, Yönetmen Hakan Bol, Sanat Yönetmeni Hüseyin Bestil, Allfabe Prodüksiyon sahibi ve Yönetmen Yusuf Emre Kayhan, ile tez problemi ve alt bileşenleri üzerine hazırlanmış sorular üzerine görüşülmüş, değerlendirme ve önerileri alınmıştır.

Bu sorular ile amaçlanan; Konsept Sanat’ın yönetmenler ve sanat yönetmenleri tarafından Türkiye’de uygulama durumunun ve bakış açısının öğrenilmesi ve değerlendirilmesidir.

4.2.1. Bir Canlandırma Film Projesine Başlamadan Önceki Planlama Sürecine İlişkin Genel Değerlendirmeler

Görüşmede yönetmen ve sanat yönetmenlerine sorulan ilk soru “Bir projeye başlamadan önceki planlama sürecinizden bahsedebilir misiniz?” şeklindedir. Soruya verilen yanıtlar şu şekildedir:

Şamil Erman,

Bir yapıma başlama öncelikle bir hikâye ile olmalıdır. Nasıl bir film olmalı? Yapılacak filmin hikayesi insanlar tarafından seviyecek mi? Gerek bütçe açısından gerekse içerik açısından filmi yapmaya değer mi? Hikâyede geçen karakterler nasıl olmalı? Filmin ana düşüncesi ne olacak? gibi soruların cevabını verecek bir hikaye seçilmelidir. Hikâyeyi yazan ben olsam da yazdırmış olsam da hikâye üzerinde ciddi çalışılmalıdır. Ardından özelliklerine göre karakterler ve mekanlar belirlenir. Sonra bir tarz belirlenmesi gerekir. Olaylar nasıl bir atmosferde geçecek, render, ışık, şekil bunlar belirlenir. Tabi bunlar bir plana göre yapılmaktadır. Bütçene göre de hareket etmek zorundasın. Bunların giderleri, maliyeti, ödeme planı belirlendikten sonra işe girişiyorsun.

Bunun sıralaması şu şekilde oluyor:

1. Hikâye
2. Senaryo
3. Senaryodaki karakterlerin çizimi, modellenmesi
4. Karakterlerin ve mekânın hazırlanması.
5. Animasyona başlanması

Hikâyeyi senaryoya çeviriyorsun sonrada bir storyboarda döküyorsun bundan sonra herkes ne yapacağını bilecek pozisyona gelmiş olur. Hikâyenin güçlü olması gerekiyor. Oyuncular çok tanınmış olmasa fakat hikâye çok güçlü olsa film biranda kült olur. Hikâyenin güçlü olması çok önemli ama tipler, özelliklerde önemli hepsi birbiri ile bağlı birbirini tamamlıyor. İyi plan hikâyenin kalitesini yüzde yüz etkiler. İyi planlamak gerekir yoksa dağıtırsın tökezlersin düşersin. Bir şey daha önemli, olması gerektiği gibi planlarsın ama ekipte yanlış bir seçim yine her şeyi berbat edebilir. Mesela, storyboardcının işi savsaklaması projeyi de sekteye uğratar. Birkaç hafta işin aksamasına neden olur. Animasyonların kalitesi işi yapanların kalitesine bağlıdır. Sorumluluk bilinci olmayan ekip arkadaşları projeyi sıkıntıya sokar.

Yusuf Emre KAYHAN,

Bir proje işi aldıktan sonra hızlıca bir gantt şeması oluştururuz. Arkasından konsept çizimler üzerinde düşünmeye başlarız. Mesela bir ütü tasarlayacağımızı düşünün bunun ağırlığı, çapı, ne kadar su almalı bunun gibi yapısal ve mekanik gereksinimlerin belirlenip

hesaplanması gerekir. Ürünün formu, şekli ne olacak gereksinimleri ne olacak bunları belirleriz. Bundan sonraki aşamada görsel tasarım işin içine giriyor. Yani bir proje için öncelikle işlevin yerine getirilmesi gerekiyor ki sonrasında çizimler yapılabilir olsun. Proje işlev ve içerik olarak belirlendikten sonra çizim aslında işin şov kısmıdır. Planlama işini bu şekilde gantt şemasıyla haftalık parçalara böler ve birbirine yakın işleri de birleştirerek yaparım. Sonrasında bu iş planını ilgili personele dağıtır ve takibini sağlarım.

Hüseyin Bestil,

Öncelikle senaryoyu okurum. Yapımcıdan bilgi alırım, teknik olarak projenin yeterliliklerini yâda sınırlılıklarını tespit ederim. Sonra bununla ilgili araştırmalar yaparım. Yapılacak proje ile ilgili tüm verileri, varsa fotoğrafları ve bilgileri toplayarak ön araştırma yaparım. Konuyla ilgili arkadaşlarımla istişare ediyorum ve yönlendirmeler alıyorum. Senaryo yazımını noktasında genellikle profesyonel destek alıyorum. Senaryo hazırlandıktan sonra ekip arkadaşlarımı belirlerim, toplarım. Tabi burada önemli olan bir diğer unsurda projenin bütçesi doğrudan kaliteyi etkileyen bir aktördür bütçe. Buraya kadar olan birinci hazırlık süreci. İkinci olarak projeyi zaman çizgisine dökerim bu planlamanın en önemli noktalarından biridir. Yapım ekibinin işlerini zamana göre başlama ve teslim süreçlerini ayarlarım. Hikâye ve senaryo bu işlerde çok önemlidir. Senaryo iyi ise işte iyi olur. Teknik kısmı bir şekilde ayarlanır önemli olan senaryodur.

Hamza Bol,

Bir projeye başlamadan önce senaryo belliyse, ben yazdıysam farklı, başkası yazdıysa farklı bir yol izlerim. Bir sipariş iş üzerinden konuşacak olursak öncelikle senaryoda geçen karakterler, mekân ve olay örgüsü üzerinde toplantı yapar, konuşuruz. Bu toplantıdan maksat, senarist ve yapımcının kafasındaki filmin tüm detaylarını anlayabilmek içindir. Bu kısmı anladıktan sonra mekan ve karakterlerin oluşturulmasıyla işe başlarız. Modeller tasarlanırken aynı zamanda dublaj da yapılır. Bu süreç bittikten sonra ilk test animasyonlara geçeriz. Test animasyonlarında yine aynı amaç vardır. Yapımcının kafasındaki ile bizim yaptığımız arasında bir sürpriz yaşanmasın.

İyi bir planlama yapıldıktan sonra sürpriz bir iş çıkmaz. Animasyonda, modelde ya da kurguda, herhangi bir yerde eksik varsa, bu da pilot çekimle ortaya çıkacaktır. Böylelikle tüm aşamalar kontrol altında ilerler.

4.2.2. Yönetmenin Proje İçin Düşüncelerini, (Kurguladığı Dünyayı, Ortamı (Atmosferi), Ortamda Kullanılacak Nesnelere, Karakterleri, Yani Hayalini Yapım Aşamasında Çalışan Ekibe Aktarırken Kullandığı Yöntemlere İlişkin Görüşleri

Araştırmanın ikinci sorusu “Yönetmen proje için düşüncelerini, (kurguladığı dünyayı, ortamı (atmosferi), ortamda kullanılacak nesnelere, karakterleri, yani hayalini yapım aşamasında çalışan ekibe aktarırken hangi yöntemleri kullanıyor?” şeklindedir. Bu soruya verilen cevaplar şu şekildedir.

Şamil Erman,

Çizimler ile yapmaya çalışıyorum bu çizimleri genellikle kendim yapıyorum dünyadaki yapılmış örneklere de bakarak ilham alıyorum. Çizimin yanında tüm ekibe her günün başlangıcında önce bir brifing verirsin o özet neticesinde o ekip ne yapacağını bilir.

Sen kafadaki her şeyi onlara yazılı çizili vermek zorundasın. Mesela kafanda bir sahne kurgulamışsındır: İki çocuk basket oynuyordur sen o çocukların artistlik hareketlerle birbirini çalılımlamasını hayal ediyorsundur ama sana animatörden gelen top sektiren potaya basket atan bir çocuk animasyonu oluyor. Hayalini animatöre iyi anlatamazsan o kafasındakini yapar gönderir. Sen bir çiçeğe bir çocuk koşsun onun yanına otursun koparsın, onu koklasın, zevk alsın, kendinden geçsin, istersin ama animatör için bu farklıdır. Duyguları çok iyi veremez. Senin düşündüklerin gibi değil kendi düşüncesini yapar. Senin hayalini çok iyi aktarabilmenle bu iyi olacaktır. Bunun için hem anlatım hem de çizim gerekir. Aslında bir sinematik vermek gerekir kim nerde ne yapacak her kez buna göre işini yapabilir.

Yusuf Emre KAYHAN,

Yaptığımız animasyon projeler de, ilgili anlarda olması gerekenleri, çizimlerle göstermeliyiz. Aslında bunlar storyboardtır. Animasyon filmde geçen her kamera yâda

sahne için bu işle uğraşan personelimiz tek tek çizimle projenin tamamını ortaya çıkarır. Böylelikle projeye genel olarak hakim oluruz. Böyle projeler için storyboard çok önemlidir. Storyboardsız bir animasyon oluşturulamaz ben buna inanıyorum. Yönetmenin hayalindeki dünyayı yapım ekibine anlatırken bu yüzde yüz olarak karşı taraf anlamıyor bu yüzde seksene düşerek karşı taraf anlıyor. Aslında bunu çizen sanatçılar içinde bu böyle yönetmen ne kadar anlatırsa anlatsın çizim personeli kendi hayal dünyası kadar bunu anlıyor ve çiziyor. Bu yüzden yönetmen burada aslında projeyi kontrol etmektedir. Açılırları, formları, tarzları, bakış açıları, genişlikleri bunları sadece takip eder yönetmenin çizim kabiliyeti yoktur.

Hüseyin Bestil,

Çalıştığım teknik ekibin yapabilirliği noktasında bilgi sahibi olmam gerekiyor. Bile bile bazı şeyleri atlamamam gerekiyor. Key animasyon konusunda başarılı bir ekip arkadaşına, modelleme yaptırtmak istemem bunun içinde ekibin yeterlilikleri noktasında bilgi sahibi olmam gerekir. Kim hangi noktada başarılı ona göre iş dağılımını yaparsam bu da başarıyı ve kaliteyi artırır. İkinci kısımda ise benim hayal dünyamda kurguladığım dünyanın, ortamın, karakterlerin, nesnelere çizimlerini yaptırmam gerekir. Yoksa bu dünyayı ekip arkadaşlarına aktarmam zor olacaktır. Senaryodan sonra bu yüzden storyboard gelir. Storyboard çok iyi çizilmesi gerekiyor çünkü bu çizimlerle kamerayı, mekânları, olayları, her şeyi yapım ekibi iyi anlamalı. Projede benim içinde olmadığım kısım beni zorluyor. Ben olayın içindeysen bu beni o kadar çok zorlamıyor.

Hamza Bol,

Yönetmen, sıradışı (önceden kullanılmamış) bir sahne düşünmüşse eskizlerini çizdirmesi gerekir. Ama önceden benzer bir kullanımı olan bir yapım varsa onu örnek olarak gösterebilir. Böylece ekibine kafasındaki projeyi somut bir şekilde aktarmış olur. Eğer projenin bütçesi yeterliyse sahnelerin, karakterlerin çizimleri yaptırılır. Bu tarzda çizimler yapan illüstrasyon sanatçıları çok az. Türkiye’de konsept tasarımcılarına

başvurulmuyor çünkü proje süreleri ve bütçeleri genelde yetersiz ve plansız oluyor. Hatta gereksiz görülüyor ancak büyük bir yanlış bu. Çünkü projede yer alan ekibe, ilgisiz örnek resimlerle, sözlü anlatımlarla büyük bir ihtimalle derdini anlatamayacaksınız ve film sonunda bir sürpriz yaşarız. Ne hayal ettim, ne çıktı ?. Herkesin yaşadığı ortak sorundur bu.

4.2.3. Proje Öncesi Düşüncelerle, Ortaya Çıkan Ürün Arasında Görsel İçerik Yönünden Ortaya Çıkması Muhtemel Farklılıklar Üzerine Görüşler

Araştırmanın üçüncü sorusu “Proje öncesi düşüncelerle, ortaya çıkan ürün arasında görsel içerik yönünden farklılık gösteriyor mu?” şeklindedir. Bu soruya verilen cevaplar şu şekildedir.

Şamil Erman,

Düşünülen ile ortaya çıkan ürün arasında farklılıklar oluyor. İletişim ve teknik aksaklıklar dan doğan farklılıklar olabiliyor. Yüzde yüz ürün çıkması çok azdır. Yüzde on yâda yüzde yirmilik bir kayıp her zaman olur. İletişim kopuklukları, maddi yetersizlikler çalışılan elemanların yeterlilikleri bunları doğuran temel sebepler olarak sayabiliriz.

Yusuf Emre Kayhan,

Düşünülen ile ortaya çıkan ürün arasında fark kesinlikle olur. Projenin başında hayal gücümüz yüzde yüzse proje bittiğinde bu, yüzde kırka düşer. Bunun sebebidir ara aktarım organlarından kaynaklanır. Proje de yönetmenden aşağıya doğru çok faktör olduğu için her faktör enerji kaybının düşmesine neden olur.Şöyle bir söz vardır:” Sonsuzluğu hayal etki yıldızlara ulaşabilesin.” Projelerde de burdaki gibi durum söz konusudur. Proje başında çok hayalperest ve çok idealist bir yaklaşımla başlarsın ama sonuç bunun maksimum yarısı kadar olur.

Hüseyin Bestil,

Düşünülen ile ortaya çıkan ürün arasında farklılıklar olur. Başlangıçta proje çok iyi anlatılması gerekiyor. Yoksa proje beklentinin ötesinde bir şekilde bile çıkabilir. Burada projeden beklediğim sonuç kayıplarla çıktıysa bu benden kaynaklanmamıştır. Çünkü

benim dıřında birok etmen buna neden olmuř olabilir. Bunların bařında da büte gelir, alıřtıđın ekip arkadaşlarının yetersizlikleri de olabilir bunlarda dođrudan projenin sonucuyla beklenti arasında farklılıkların oluřmasının sebebidir. Tabi burada elimde izimlerin olduklarını dūřünerek syluyorum. Elimde bir uzay gemisinin izimi varsa bunun aynısını yapım ekibinin 3d olarak ıkartmasını beklerim hala yapılamıyorsa ya bunu yapabilecek yeterlilikte birisi ile büteden dolayı alıřmamıřızdır yâda bunu yapan kiři becerememiřtir.

Hamza Bol,

Dūřünülen ile ortaya ıkan ürün arasında genelde farklılıklar ıkar. Genellikle proje üzerine ekiple toplantılar, görüřmeler, tartıřmalar ve karřılıklı görüř alıřveriři olmuyor, zaman ayrılmıyor. Dođrudan animasyona ve yapıma bařlanıyor ekim anında ya da yapım esnasında diyaloglar sađlanıyor. Ortaya ıkan iř dūřünüleden ok uzaksa ve projenin bütesi de sınırlıysa o andan sonra iři kurtarmaya ynelik bir yol belirleniyor. İlk bařta dūřünülenle ortaya ıkan ok farklı oluyor. Bunun sebebi de ekiple ynetmenin yeterince toplantı yapmaması. Oysa ynetmenin ihtiya duyduđu řu üç řey var. Heykelcikler, konsept tasarımlar ve animatik alıřmalar. Bu materyaller soyut projeyi, somut hale getirerek, herkesin anlamasını sađlar. Tabi tüm bunları büteye bađlamak yanlıř olur. Bazan büte olduđu halde bu hazırlıklar nemsiz görüldüđu için yapılmamaktadır.

4.2.4. Ynetmen Hayalinde Kurguladıđu Dūnyayı Yapım Ekibine Aktarıırken Karřılařılan Zorluklar Üzerine Deđerlendirmeleri

Arařtırmanın drdüncü sorusu “Ynetmenin dūřüncesini, hayallerini kavrayamayan yapım ekibinin zaman, para ve iř kaybına neden olduđu dūřünülmekte bunun önüne gemek için kullandıđınız bir yöntem var mı?” řeklindedir. Bu soruya verilen cevaplar řu řekildedir.

řamil Erman,

Hibir kayba uğramak istemiyorsan ya da minimum kayıpla iři bitirmek istiyorsan, yapım ekibinin yanında sürekli telkinler vererek müdahaleler edeceksin. Eđer bařında

değilsen her türlü kaybı gözü alamaya hazır olman lazım. Koordinasyonu iyi sağlaman lazım bilgilendirme, iletişim bunların hepsi tam olması lazım.

Yusuf Emre Kayhan,

Yönetmen projede bir iş kaybı yaşamışsa bunun sebebi yönetmenin kendini iyi anlatamamasından veya karşıdaki insana göre konuşmamasından kaynaklanıyordur. Her insanın kendine göre farklı hayal dünyaları var hatta yaş skalasına göre de bu değişir. Bunu yönetmen şu şekilde aşabilir: o insanın görüş açısı ile olaya bakmalı ve onun anlayacağı dille konuşmalı o zaman karşılıklı iletişim kurabilirler. Aynı zamanda yönetmenin kişisel gelişim noktasında gelişmesi gerekiyor. Bence verim kaybının asıl sebebi bunlardır.

Hüseyin Bestil,

İşi tamamen yapım ekibine bırakmam, takibini sağlarım. Çünkü bu işten ben zevk alıyorum. Kendim işin içinde bulunuyorum, arkadaş olarak müdahale yapıyorum, fikirlerine de değer veriyorum. Tavsiyelerde bulunurum tabi bu çok fazla karışarak her şeye müdahale ederek değil söylemek istediğim.

Hamza Bol,

Aslında proje hazırlığı için harcanan bütçeler büyük tasarruf sağlar. Çünkü bitmiş bir film üzerinde köklü değişiklikler yapmak hem daha pahalı, hem de ekip için büyük bir moral bozukluğu yapar. Hatta projenin iptaline kadar götüren tüm olumsuz sonuçların önüne geçer. Konsept tasarımlar, animatikler, maketler film bitmeden, bitmiş bir filmi görmemizi sağlar. İlerde yaşanacak maddi kayıpların da önüne geçmiş olur.

4.2.5. Büyük Bütçeli Filmlerin Yapımları Öncesi Kullanılan Hazırlık Yöntemlerinden En Önemlileri Konsept Sanat Ve Storyboarddır. Konsept Sanat'ın Projelerin Yapım Süreçlerine Katkısı Üzerine Görüşler

Araştırmanın üçüncü sorusu: “Büyük bütçeli filmlerin yapımları öncesi kullanılan hazırlık yöntemlerinden en önemlilerinden biri Konsept Sanat ve diğeri storyboard’dır.

Konsept Sanat, düşünölen, filmler, video oyunları, animasyon gibi ortaya çıkacak üründen önce olgunlaşmamış düşünceyi görselleştirmek için kullanılması düşünölen, hayal edilenin görsel bir sunumudur. Konsept Sanat aynı zamanda sanatçının hayal gücünün görseli hakkında fikir vermek demektir. " Konsept Sanat " terimi karakterlerin uygun çevreyle birlikte düzenlenmesini önermektedir.

Konsept Sanat'ın projelerin yapım süreçlerine katkısı hakkında neler söylemek istersiniz?" şeklinde dir. Bu soruya verilen cevaplar şu şekildedir.

Şamil Erman,

Bir projenin Konsept Sanat'ı o işin başlangıcından sonucuna gidişatını belirleyen bir durumdur. Sen nasıl bir konsept oluşturduysan proje de öyle başlayacak öyle gidecektir. Ortasında o işi değiştiremezsin o yüzden belirleyici unsur Konsept Sanattır. Konsept Sanat, ana gidişatı belirler ama tüm başarıyı üstlenemez. Başarı parçaların düzenli bir bütünüdür.

Senin hayal dünyadaki konseptin iyi bir çizimle ortaya çıkması gerekiyor. Ona hayal dünyanı iyi anlatman gerekiyor. Storyboard çiziminin de sinema dilinden iyi anlaması gerekiyor. Bunların güzel resim çizmesi yetmez bakış açıları, sahnelerin birbirinin takibi konuları iyi bilmesi gerekiyor. Ona göre çizim yapması gerekiyor. Bunlar yönetmene çok yardımcı olur. Bu işle uğraşan sanatçılar ne kadar iyi ise sizin hayallerinizin yansımada o kadar iyi olur. Yetenekli ve azimli bir sanatçı ile çalışılırsa işlerde o nispeten iyi oluyor. Bu yöntemlerin ikisini de kullanıyorum. Daha çok konsepti kendim çizirim. Ama storyboardcılarla birçok projede çalıştım. Tabi bu alanda çalışan sanatçıları bulmak zor, elleri dolu oluyor.

Konsept Sanat ciddi bir proje için son derece gerekli ve projenin aslında bel kemiğini oluşturduğunu görüyoruz.

Yusuf Emre Kayhan,

Bir projenin başlangıcında yönetmenin senaryoda düşündüğü hayal dünyasını, atmosferi anlattığı paylaştığı ilk kişi konsept sanatçısıdır. Burada Konsept Sanat bir nevi yönetmenin sağ kolu pozisyonundadır. Konsept sanatçısı ile çok verimli bir iletişim sağlanırsa bu durum tüm ekibe verim olarak dönecektir. Daha önce bahsettiğim konsept

sanatçısı ile yönetmen arasında da ister istemez yüzde yüz verim alınamayacaktır. Konsept Sanat çok büyük projelerde kullanılabilecek bir alandır. Konsept Sanat yönetmenle ekip arasında bir süspansiyon görevindedir. Bununda avantajı şudur: Belli bir potansiyelle akan bir kanalı daha da genişlettiğinizi düşünün içinden akan suyun miktarı da artacaktır buda verimi artırır. Konsept Sanat, yüzde kırklık başarı ile aktarılan yönetmenin hayal dünyasını yüzde yetmişlere hata seksenlere kadar çıkartabilir. Projenin verimi açısından çok önemli ve gerekli olarak görüyorum.

Hüseyin Bestil,

Konsept Sanat ve senaryo ikisi çok önemlidir. Bir şeyi görsel olarak anlatmanın en iyi yoludur. Çünkü düşünmeye fırsat vermeden her şeyi ortaya koyuyor. Frekansımızın tuttuğu iyi bir konsept sanatçı ile çalışmak çok güzel işlerin ortaya çıkmasına neden olur. Hele birde hayal gücü gelişmiş birisi ise o zaman sizin de düşünmediğiniz farklı şeyler ortaya çıkartmaktadır ve bu da sizin düşüncenizdeki projeyi daha da kaliteli bir hale sokabilir. Senaryo, güzel konsept çizimlerle desteklenmişse zaten projenin büyük bir bölümü de halledilmiş olur. Sözlü bir şekilde yapım ekibine anlatılan olaylar karşı tarafın anladığı kadar anlaşılır. Konsept çizimler işin içine girince artık karşı tarafın olayı kafasında kurgulamasına gerek kalmayacaktır o kurgulamasını beklediğin şey zaten önünde çizim olarak durmaktadır. Ben bugüne kadar konsept sanatçılarla çalışmadım ama ciddi bir projem olsa ya da olursa konsept sanatçılarla çalışmak isterim.

Hamza Bol,

50 kişilik bir ekip düşünün. Herkesin kafasında farklı bir algı vardır. Konsept tasarım ve diğer planlamalar, orkestra şefi gibi herkesin aynı noktada, aynı ritimde buluşmasını sağlar. Aksi takdirde ortaya gelişigüzel bir müzik çıkar veya büyük bir ihtimalle acıklı bir arabesk olur bu.

BEŞİNCİ BÖLÜM – DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Yapılan tez araştırmasının bulgularından çıkan sonuçlar iki ana bölüm üzerine çözümlenmiştir. Birinci kısımda Konsept Sanat'ın ortaya çıkışı, temelleri, kullanım alanları, karıştırılan teknik ve uygulamalar, Konsept Sanat'ta kullanılan yöntem ve teknikler; Konsept Sanat'ı oluşturan elemanlar, ikinci bölümde ise Konsept Sanat ve Türkiye'deki uygulama durumu üzerine uzman görüşleri değerlendirilmiştir.

Konsept Sanat 1930 lı yıllarda ilk defa Disney tarafından kullanılmaya başlandığı günden bugüne hızla popülaritesini artırmayı başarmıştır. Konsept Sanat'ın asıl parlaması dijital ortamların yaygınlaşmasıyla birlikte olmuştur. Sinema, canlandırma film, video oyun ve çizgi romanın gelişimi Konsept Sanat'ında gelişimini doğru orantılı olarak geliştirmiştir. İnternetin bilgiye ulaşım noktasında kullanıcıya hız ve kolaylık sağlaması Konsept Sanat çalışmalarının yayılmasına ve takipçilerinin artmasına neden olmuştur. Günümüzde sosyal ve dijital platformlarda büyük bir ilgi ve beğeni ile takip edilen Konsept Sanat, video oyunlarına, canlandırma filmlerine ve dijital efektlerle süslenmiş sinema filmlerine ilginin daha da artmasıyla geleceğin en aranan alanlarından biri olacağı düşünülmektedir.

Konsept Sanat her ne kadar dijital teknolojinin yanında ortaya çıkmış bir alan olsa da temelinde resimdir ve sanatın ilke ve elemanlarından ayrı düşünülemez. Renk ışık, kompozisyon, fırça, perspektif, boyut gibi kavramlar konsept çalışmalar içinde geçerlidir.

Konsept Sanat, isim benzerliği, uygulama tekniklerinin benzerliği, üretim hattındaki yerinden, şekil ve yöntem benzerliklerinden kaynaklı bazı teknik ve uygulamalar ile karıştırılmaktadır. Bunlar illüstrasyon, Storyboard, Kavramsal sanatı ve Mat boyamadır. Ama hizmet ettikleri alanlara bakıldığında birbirlerinden aslında çok farklı oldukları görülecektir.

Geçmişte çoğunlukla geleneksel yöntemlerle tasarlanan Konsept Sanat, günümüzde teknolojinin sunmuş olduğu olanaklar neticesinde dijital ortamlarda çoğunlukla kullanılan

yöntem halini almıştır. Buda sanatçıya maliyet, zaman ve üretim noktasında belirli kolaylıklar getirmiştir. Konsept Sanat'ın üretiminde kullanılan teknikleri iki önemli kategoride toplamak uygun olacaktır. Bu teknikler illüstrasyon tekniği ki bu sıfırdan bir çalışmaya kalem, fırça ve boyalar gibi standart araç gereçlerle kademe kademe geliştirme sürecidir. İkincisi ise fotoğraf temelli değiştirme ya da foto manipülasyondur. Bu teknikte çeşitli bilgisayar programları aracılığı ile ekleme, çıkartmaların, ya da her türden değişimlerin yapılarak fotoğrafların konuya uygun hale getirilmesi esastır.

Konsept Sanat'ta görselleştirme üç ana başlık altında olmaktadır. Bunlar karakter, atmosfer ve nesnelerdir. Bunların üçü de birbirinden ayrılmaz parçalardır. Zaten Konsept Sanat'ı oluşturan resimler bu üçünün birleşimi sonunda ortaya çıkmaktadır.

Konsept Sanat, konusunu oluşturan başlıklar, hizmet ettiği alan, üretilmesinde kullanılan yöntem ve teknikler ve görselleştirme anında kullandığı nesnel parçalara baktığımızda çok özel ve önemli bir alana hizmet ettiği görülür.

Yönetmen ve sanat yönetmeni görüşmelerinin ortaya çıkardığı sonuçlar ise Konsept Sanat'ın Türkiye'deki kullanım durumu ve farkındalığını anlamak adına oldukça değerlidir.

Bir projeye başlamadan önceki hazırlık dönemine ilişkin her yönetmenin özelden kendine has bir planının olduğu görülmüştür. Yönetmenin hayalini yapım ekibine aktarımı anında genellikle anlatım yönteminin kullanıldığı görülmüş, neticesinde de yönetmenin beklentisi ile yapım ekibinin anladığı arasında ciddi farklılıklara neden olduğu bahsedilmiştir. Bununla yapımın kalitesini düşürdüğü anlaşılmıştır. Yönetmenlerin birçoğunun sorulara verdikleri cevaplardan anlaşıldığı üzere sözlü anlatımın yanında destekleyici bir çizimden bahsettikleri görülmüştür. Kimisinin buna storyboard dediği, kimisinin taslak, kimisinin de eskiz dediği görülmüş. Aslında hepsi de ismini bilmedikleri konsept çizimi tarif etmişlerdir. Projeye başlama anında ki beklenti ile projenin sonucu arasında ciddi farkına çıktığını kabul eden yönetmenler, bunun sebebini farklı nedenlere bağlasalar da, son soru ile verilen Konsept Sanat kavramının cevapları asıl sorunun bundan kaynaklandığını düşündürmüştür.

Konsept Sanat icra eden sanatçıların Türkiye’de pek bulunmadığını, varsa da bunların çok dolu olduklarından bahsedilmiştir. Yönetmenler hiçbir projede konsept sanatçılarla çalışmadıklarını ama kendilerinin benzer çizimlerle ekibe hayal ettikleri dünyayı tarif ettiklerini söylemişlerdir.

Yönetmenlerin tamamı Konsept Sanat’ın, bir projenin hazırlık aşamasında hayati öneme sahip olduğunu ve bu çalışma ile verimin, kalitenin artacağını, kaybın minimum düzeyde kalacağını belirtmişlerdir. Ciddi bir projeye başlamaları halinde hazırlık aşamasında konsept sanatçılar ile çalışacaklarını söylemişlerdir.

Sonuç olarak Konsept Sanat dünyada çok yol almış olmakla birlikte, hala ülkemizde gerekli ilgiyi görmemektedir. Bunun nedenleri bu alanın ilgili kişilerce çok iyi bilinmemesinden, projelerin bütçelerinin sınırlı olmasından ya da Türkiye’de konsept sanatçılarının bulunmamasından veya çok az olmasından kaynaklanmaktadır. Konsept Sanat çalışmalarını destekleyecek etkenler oluştuğunda alanın etkinliği dünyadaki başarılı yapımlarda görüldüğü gibi Türk sinema, canlandırma film, video oyun ve çizgi roman sektörlerini pozitif yönde etkileyecektir.

KAYNAKÇA

- ADAMS, E. (2009). Fundamentals of game design. Pearson Education.
- ABİSEL, N. (2014). Sessiz Sinema. Ankara: De Ki Basım Yayım
- AKILLI, K.G., & ÇAĞILTAY, K. (2006). An instructional design/development model for the creation of game-like learning environments: Fidge model. In M. Pivec (Ed.), *Affective and Emotional Aspects of Human-Computer Interaction: Game-based and Innovative Learning Approaches* (pp. 93-112). Amsterdam, Netherlands: IOS Press.
- AKKAYA, A. (2011). Güncel Animasyon Teknolojilerinin Film Jeneriklerine Etkisi, Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, sayfa no:16.
- ALABAY, N. (2003). Grafik ve Animasyon Dersleri, Detay Yayıncılık, Ankara
- ALSAÇ, Ü. (1994). Türkiye'de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film. İstanbul: İletişim Yayınevi.
- ANDERSON, C. A., & CARNAGEY, N. L. (2004). Violent evil and the general aggression model. In Chapter A. Miller (Ed.), *The Social Psychology of Good and Evil* (pp. 168–192). New York: Guilford Publications..
- ARMUTCI, Bayram. (2016). Matte Painting Tekniğinde Uygulama Sorunlarının İncelenmesi Ve Çözüm Önerisi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- ATAKAN, N., (2008). “Sanatta Alternatif Arayışlar” Karakalem Kitabevi, izmir.
- AYDIN, H. (1989). Kamerasız, Senaryosuz Sinema ve Norman McLaren, Sönmez H, Kabil İ, Aydın H (eds), ...Ve Sinema, 7, İstanbul, 28-29
- BALABAN, Y. (2014). Canlandırma Filmlerinde Kültür Bağlamında Beden Dilinin Kullanımı: Disney ve Miyazaki Filmlerinin İncelenmesi. Doktora Tezi. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- BİRİN, J. (2006). Digital Lighting & Rendering, New Riders, USA.
- BARNWELL, J., (2008), The Fundamentals of Film Making, AVA Publishing, Switzerland
- BARRON, Mark Cotta ve Craig, VAZ, (2002), The Invisible Art: The Legends of Movie Matte Painting, San Francisco – California. Tez 435071
- BÜYÜKÖZTÜRK, Ş., ÇAKMAK, E.K., AKGÜN, Ö.E., KARADENİZ, Ş. ve DEMİREL, F. (2008). Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Pegem Akademi.
- CHONG, A. (2008). Digital Animation. Lausanne: AVA Publishing SA., sayfa no:32.
- CRAWFORD, Chris. (1984). The Art of Computer Game Design, McGraw-Hill/Osborne Media, Amerika, 1984.
- ÇELİK, G. (2013a,b). Animasyon/Çizgi Film Eğitimi hakkında, Doç. Dr. Fethi Kaba ile Animasyon- Çizgi Film Eğitimi Hakkında Röportaj, sayfa no:6.
- ÇETİNER, Nesrin. (2014). Storyboard'un Film Yapım Sürecine Katkısı, Görsel Algı, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi Mart 2014
- GİDERER, Hakkı Engin.(1995). Kavramsal Sanat, Anadolu Sanat, Sayı:3, Sayfa 51-64, Eskişehir.
- DANIEL, Abadie; PACQEMENT, Alfred. "1970 Sonrasında Yaratıcılık", Milliyet Sanat Dergisi, çev: Bülent Berkman, Nisan,1981
- DANGER, Eric Paxton. (1987) The Colour handbook: England, Gower Technical press ltd, Billing and son's Limited Worcester.
- EKER, M. VE SEYLAN, A., (2006). "Kavramsal Sanat Fenomenolojisi ve Sanat Eğitime Yansımaları: Postmodern Sanat Eğitime Doğru". Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi Dergisi, Sayı:1, ss.120-126

- EKİZ, Durmuş. (2003). Eğitimde Araştırma Yöntem ve Metodlarına Giriş (1. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık
- FEİ, G., LEE, W., XİN, Z. (2008). 3D Animation Creation using Space Canvases for Freehand Drawing, sayfa no:4.
- FULLERTON, Tracy. (2008). Game Design Workshop: a playcentric approach to creating innovative games. CRC Press, Boca Raton,.
- GERMANER, S. (1997). “1960SonrasıSa-natAkımları, Eğilimler, Gruplar, Sanatçı-lar, KabalcıYayınevi, İstanbul
- GÜMÜŞER, Tulay.(2013). 2000-2012 Yılları Arasında Kavramsal Sanatın Türkiye’de Eğilimleri, Uluslararası Hakemli Beşeri ve Akademik Bilimler Dergisi Temmuz/Agustos/Eylül Yaz Donemi Cilt: 2 Sayı: 5 Yıl:2013
- HARRISON, C. VEWOOD, P., (1990). “ArtinTheory1900-1990: AnAnthologyofChangingIdeas” Editedby: CharlesHarrison & PaulWood. ss. 882-84
- HALAS, J. VE MANVELL, R. (1968). The Technique of Film Animation. Hasting House, New York.
- HEPDİNÇLER, T. (2013). “Devinim ve Durağanlık: Sinemada Fotoğrafik Temsil”. Gül Yaşartürk (Ed.), Ve Sinema (ss.137-168) içinde. İstanbul: Doruk Yayıncılık
- HÜNERLİ, S. (2005). Canlandırma Sineması Üzerine. Es Yayınları, İstanbul.
- ILGAZ, S. (1997). Çizgi Filmin Temel İlkeleri ve Yapım Tekniği, İstanbul: Leya Yayıncılık.
- JACOBS, Brendan Paul. (2015). Primary school students designing and making explanatory animations, Melbourne School of Graduate Research The University of Melbourne Tez Nisan 2015

- KANEV, K., & SUGIYAMA, T. (1998). Design and simulation of interactive 3D computer games. *Computers & Graphics*, 22(2-3), 281-300.
- KELEN TAKAHASHI, Patrícia., CASTRO ANDREO, Marcelo. (2011). Desenvolvimento de Concept Art para Personagens, Tez Universidade Estadual de Londrina, Dept. de Design, Brasil
- KINSEY, A. (1973). *How To Make Animated Movies*. The Viking Press, New York.
- KIREÇÇİ, Ü. (2008). *Çizgi Roman Senaryosu*. İstanbul: Crea Yayıncılık.
- KILIÇ, Levend. (2012). *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları
- KOÇKAN, Irmak. (2005). <http://www.beyazperde.net/sinemasa1/3178>.
- KÖYMEN, E. (2008). Üç Boyutlu Animasyon Filmlerde Mimarlık, Trakya Üniversitesi, FBE, Yüksek Lisans Tezi, Edirne, sayfa no: 40-43.
- KUŞ, Elif. (2003). *Nitel-Nitel Araştırma Teknikleri (1. Baskı)*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- LİLLY, E. (2015). *The big bad world of concept art for video games*. 1st ed. Design Studio Press.
- MCCAIG, Iain. (2007) *Visual Storytelling with Iain McCaig: Volume 2: Cosmic Mermaid Character Design [CD-ROM]*, Gnomon Workshop.
- MEALING, S. (1998). *The Art and Science of Computer*, Intellect Books, United Kingdom
- MERRIAM, S. (1998). *Qualitative Research And Case Study Applications In Education*. San Francisco: Jossey-Bass.
- ÖZGÜR, F. (2004). Laf Lafı Açar, Kavramsal Sanata Giriş 2. RH+ Sanat sayı:25 .
- PALAMAR, T. (2002). *Maya Feature Creature Creations*, Charles River Media, Massachusetts, sayfa no:11.

- PEARSON, R. (2008). “Geçiş Sineması”. Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), Dünya Sinema Tarihi. (ss.42-63) içinde. (Çev.: Ahmet Fethi). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- PLATIN, A. (1985, Aralık). Tek Resimden Dizi Resime Geçiş. Gösteri
- RÄSSA, Julia. (2018). Concept Art creation methodologies Visual Development of “Rock Boy”, Tez South-Eastern Finland University of Applied Sciences, April 2018 , 37 pages 45 pages of appendices
- SARAPIK, V. (2000). Artist And Myth, Trans: H. Mürk, Electronic Journal of Folklore, Vol.15, 39-59. (<http://www.folklore.ee/folklore/vol15/pdf/myth.pdf>), 03.2005.
- SERJENT-TİPPİNG, Jessica. (2013). Digital Painting Techniques: Volume 5, 3DTotal Publishing, United Kingdom.
- STAINBROOK, E. (2003). Reading Comics: A Theoretical Analysis of Textuality and Discourse in the Comics Medium. (Yayınlanmış Doktora Tezi). Pennsylvania, Indiana University
- SALEN, K.,& ZIMMERMAN, E. (2006). The game design reader: A rules of play anthology. Cambridge, MA: MIT Press.
- SMED, J. & HAKONEN, H. (2003). Towards a Definition of a Computer Game. Turku: Centre for Computer Science.
- ŞENLER, F. (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye’deki Yansımaları, Türkiye Araştırmaları, Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü, S:3, Güz, 99-114
- SHAMSUDDİN, İslam & İslam. (2013). Evaluating Content Based Animation through Concept Art. Journal of Modern Science and Technology Vol. 2. No. 2. September 2014 Issue. Pp.78-86
- STEWART, Mary. (2008). Launching the Imagination: A Comprehensive Guide to Basic Design. McGraw-Hill, New York.

- ŞENEL, E. (2009). “1970’Ten1990’AKa-darTürkiye’deKavramsalSanat”
SelçukÜniversitesi, AhmetKeleşoğluEğitimFakültesiDergisi,
Sayı:28, ss.311-328
- TAYLOR, R. (1999). Encyclopedia of AnimationTechniques, Quatro Publishing PLC,
London
- TEKSOY, R. (2014). Dünya Sinema Tarihi, Cilt 1. İstanbul: Oğlak Yayıncılık
- TÜRKAL, Berkay. (2018). Oluşturma Ve Uygulama Açısından Sosyal Bilgiler
Öğretiminde Bir Öğretim Materyali Olarak Çizgi Roman
Kullanımı.
- TÜRKDOĞAN, Orhan. (2003). Bilimsel Araştırma Metodolojisi. İstanbul: Timaş
Yayınları.
- TUNCELİ, Oğuz. (2012). Bilgisayar oyunları grafiğinin incelenmesi ve bir bilgisayar
oyununun grafik tasarım sürecinin yürütülmesi. Yüksek Lisans Tez
Ankara, 2012
- ÖZÖN, N. (1981). Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü. Türk Dil Kurumu Yayınları,
Ankara.
- ULAŞ, Ekber Servet. (2013). Virtual Environment Design And Storytelling In Video
Games.
- WALSH, D., GENTILE, D. (2008), “13th Annual Mediawise Video Game Report Card”.
- WINN, B.,& HEETER, C. (2006). Resolving conflicts in educational game design through
playtesting. Innovate, Journal of Online Education, 3(2).
- WINKSTROM, Anders. (2013). Storyboarding Framing and Reframing Opportunities in
the Front-Front End of Innovation, Tez Malardalen University
Press Dissertations No.142

WITHROW, S. (2009). *Secrets of Digital Animation*. Lausanne: RotoVision SA., sayfa no:12.

WSEAS Transactions on Computers, 8(2), 322-333.

YILMAZ, Serdar. (2011). Uluslararası Güzel Sanatlar Sempozyumu(İFAS), “Bir Sinema Filminin Yaratılmasında İç Mekan Tasarımı”, Konya, 20-22 Ekim 2011.

ZIN, N.A.M., JAAFAR, A., & YUE, W.S. (2009). Digital game-based learning (DGBL) model and development methodology for teaching history.



İNTERNET KAYNAKÇASI

- AYDIN, A. (2014). Konsept-nedir-ne-değildir,
 [url]:<http://mmimarcik.blogspot.com.tr:http://mmimarcik.blogspot.com.tr/2014/04/konsept-nedir-ne-degildir.html?m=1>
 (Erişim Tarihi: 07.04.2019 19:32).
- BALLESTEROS, P. (2017). What Is Concept Art?.
 [url]:[Lynda.comhttps://www.lynda.com/Art-Illustration-tutorials/Welcome/504803/612751-4.html](https://www.lynda.com/Art-Illustration-tutorials/Welcome/504803/612751-4.html)
 (Erişim Tarihi: 15.10. 2017 13:58).
- BAMMER. (2005). [http://www.conceptart.org/forums/showthread.php/46230-Definition-of-Concept-Art-\(a-little-help-here\)](http://www.conceptart.org/forums/showthread.php/46230-Definition-of-Concept-Art-(a-little-help-here)),
 (Erişim Tarihi: 18.1.2017 17:54).
- HANKANEN, Timi. (2017). Creation of concept art for an action role- playing game, Helsinki Metropolia University of Applied Sciences Bachelor of Engineering Media Technology Thesis 27 April 2017.
- LOOMİS, Andrew. (1947). Creative Illustration, [Online PDF].:
<http://www.alexhays.com/loomis/Andrew%20Loomis%20-%20Creative.Illustration.pdf>, (Erişim Tarihi: 10.04. 2019 18:12).
- MARSHALL, Justin. (2015). Introduction to Mudbox 2015
 [url]:<http://www.digitaltutors.com/tutorial/1607-Introduction-to-Mudbox2015> (Erişim Tarihi: 07.04.2019 18:32).
- NİCHOLS, Adam. (2010). Concept Art Process 101,
<http://www.adamnichols.net/tutorials/concept-art-process101.php?id=8> (Erişim Tarihi: 24.01. 2010 10:12).
- PİCKTHALL, J (2014), Just what is concept art?
 [url]:<http://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>, (Erişim Tarihi: 07.03.2014 14:58).

RICHARDS, Paul.(2009). Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry, www.autodestruct.com/hacks.htm, (Erişim Tarihi: 9.11. 2009 15:02).

RICHARDS, Paul.(2009). THUMB WAR: Design Iteration Combat Simulation, [url]: <http://www.autodestruct.com/thumbwar.htm>, (Erişim Tarihi: 07.04.2019 18:16).

RICHARDS, Paul. (2011). Find the Design, [url]:<http://autodestructdigital.blogspot.com/2011/10/finddesign.html>, (Erişim Tarihi: 19.10.2011 1:19).

WAMALA, Ismail. (2019). Rapid Concept art Techniques in Photoshop and ZBrush: Create Detailed Concept Art for Great Presentations, [url]:<http://www.digitaltutors.com/tutorial/803-Rapid-ConceptArt-Techniques-in-Photoshop-and-ZBrush>, (Erişim Tarihi: 07.04.2019 18:19).

SANAL,1. (2011), CANDAN, Ozan Muhammet Konsept nedir, nasıl üretilir / Reklam Konsept Çalışması, <https://www.grafikerler.org/forum/konu/konsept-nedir-nasil-uretilir-reklam-konsept-calismasi.25445/>, (Erişim Tarihi:09.04.2019 01:45).

SANAL,2.(2019), Sinema Sanatı Nedir? www.turkedebiyati.org/sinema-sanati-nedir/ (Erişim Tarihi:25.03.2019 01:56)

SANAL,3.(2019), Sinema Nedir Tarihi Nedir?, <https://sinemanedirtarihinedir.wordpress.com/> (Erişim Tarihi: 25.03.2019 02:16)

SANAL,4.(2019), <https://www.xiaomitoday.com/laser-tv-vs-smart-projector/> (Erişim Tarihi: 25.03.2019 02:18).

SANAL,5.(2019), <https://ecsumackka.wordpress.com/tag/joseph-nicephore-niepc/> (Erişim Tarihi: 25.03.2019 02:23).

- SANAL,6.(2019), <http://flieschool.com/photographer/eadward-muybridge> (Erişim Tarihi: 25.03.2019 02:29).
- SANAL,7.(2019), <https://todayinottawashistory.wordpress.com/tag/kinetoscope/> (Erişim Tarihi: 25.03.2019 02:29)
- SANAL,8.(2019), <https://www.ssplprints.com/image/87391/lumiere-cinematographe-189525>.03.2019 02:44 <https://historythings.com/day-december-28th/> (Erişim Tarihi:25.03.2019 02:44).
- SANAL,9.(2019), <https://vintagestardust.wordpress.com/2017/01/02/set-design-george-melies/> (Erişim Tarihi: 25.03.2019 02:44).
- SANAL,10.(2019), <http://www.dagarcikturkiye.com/film-yapimi-nedir-hd-1052.html> (Erişim Tarihi: 25.03.2019 01:56).
- SANAL,11.(2019), <http://www.kisametraj.com.tr/blog/sinema-filmi-nasil-cekilir-film-cekim-asamlari-nelerdir-sinema-filmi-cekimi-icin-bilinmesi-gerekenler-> (Erişim Tarihi: 25.03.2019 03:27).
- SANAL,12.(2019), <https://www.seninsahnen.com/page/blog/icerik/film-yapim-sureci> (Erişim Tarihi: 25.03.2019 03:31).
- SANAL,13.(2019), <https://www.photoion.co.uk/blog/camera-obscura/> (Erişim Tarihi: 25.03.2019 23:55).
- SANAL,14.(2019), <https://tisch.nyu.edu/cinema-studies/events/fall-2018/magic-lantern> (Erişim Tarihi: 26.03.2019 00:26).
- SANAL,15.(2018), <http://www.otekisinema.com/lumiere-kardesler/>, (Erişim tarihi: 01.01.2018. 12:01).
- SANAL,16.(2019), <https://www.bbc.com/news/av/technology-12646619/codemasters-games-developer-calls-tax-breaks-unrealistic>, (Erişim tarihi: 29.03.2019 21:20).

- SANAL,17.(2019), https://en.wikipedia.org/wiki/Model_sheet#/media/File:1D_model-sheet.png, (Eriřim tarihi: 29.03.2019 21:23).
- SANAL,18.(2019), <http://www.rehabayar.net/?p=239>, (Eriřim tarihi: 29.03.2019 19:03).
- SANAL,19.(2019), <https://frpnet.net/incelemeler/cizgi-roman-nedir-inceleme>, (Eriřim tarihi: 29.03.2019 22:03).
- SANAL,20.(2019), https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87izgi_roman, (Eriřim tarihi: 29.03.2019 22:03).
- SANAL,21.(2019), https://www.turkcebilgi.com/%C3%A7izgi_roman, (Eriřim tarihi: 29.03.2019 22:20).
- SANAL,22.(2019),<https://i.pinimg.com/originals/ec/3d/13/ec3d1326ce39da9a1db370bf04a349b9.jpg> (Eriřim tarihi: 08.03.2019 23:20).
- SANAL,23.(2019),<https://i.pinimg.com/originals/29/8a/bd/298abda75190e2b43d9d43fced4bf.jpg> (Eriřim tarihi: 08.03.2019 23:20).
- SANAL,24.(2019), <https://pbs.twimg.com/media/CKD3jIMUwAAHSm0.jpg> (Eriřim tarihi: 08.03.2019 23:20).
- SANAL,25.(2019),<https://i.pinimg.com/564x/84/a3/d2/84a3d2d6172b88617d46a44440ce654e.jpg> (Eriřim tarihi: 08.03.2019 23:20).
- SANAL,26.(2019),<http://www.dreamworks.com/kungfupanda/movies/kung-fu-panda-3> (Eriřim tarihi: 16.03.2019 08:48).
- SANAL,27.(2019), http://conceptartworld.com/artists/ralph-mcquarrie-1929-2012/attachment/ralph_mcquarrie_08a/ (Eriřim tarihi: 16.03.2019 08:48).
- SANAL,28.(2019),<https://mlpnk72yciwc.i.optimole.com/w:auto/h:auto/q:auto/http://www.bleedingcool.com/wp-content/uploads/2013/10/Ralph-McQuarrie-Star-Wars.jpg> (Eriřim tarihi: 16.03.2019 08:48).

SANAL,29.(2019), <https://infinispace.net/wp-content/uploads/2013/01/606717-starwars7.jpg> (Erişim tarihi: 16.03.2019 08:48).

SANAL,30.(2019), <https://www.artstation.com/artwork/9EN6N> (Erişim tarihi: 16.03.2019 09:55).

SANAL,31.(2019),<https://i.pinimg.com/originals/ea/8a/dd/ea8adda569df1943a0ac4724346d1b23.jpg> (Erişim tarihi: 16.03.2019 09:55).

SANAL,32.(2019), <http://www.hiconmedia.com/comicbookproduction> (Erişim tarihi: 16.03.2019 09:55).

SANAL,33.(2019), <http://www.hiconmedia.com/comicbookproduction> (Erişim tarihi: 16.03.2019 09:55).

SANAL,34.(2019), <https://www.sickchirpse.com/wp-content/uploads/2015/03/Star-Wars-Concept-Art-Ralph-McQuarrie-Jabbas-Club.jpg> (Erişim tarihi: 10.03.2019 21:37).

SANAL,35.(2019), <https://www.sickchirpse.com/wp-content/uploads/2015/03/Star-Wars-Concept-Art-Ralph-McQuarrie-At-At.jpg> (Erişim tarihi: 10.03.2019 21:39).

SANAL,36.(2019), <https://www.buzzfeed.com/danieldalton/stunning-star-wars-concept-art-ralph-mcquarrie> (Erişim tarihi: 10.03.2019 21:46).

SANAL,37.(2019), <https://www.techsmith.com/blog/wp-content/uploads/2018/11/Hand-drawing-out-a-storyboard-855x570.jpg> (Erişim tarihi: 11.03.2019 10:53).

SANAL,38.(2019), <http://necmiyalcin.blogspot.com/2014/06/halid-bin-velid-movie-storyboard.html> (Erişim tarihi: 11.03.2019 11:12).

SANAL,39.(2019),http://www.squirrelblast.com/uploads/5/0/2/1/50217215/8542435_2_orig.jpg (Erişim tarihi: 11.03.2019 11:12).

SANAL,40.(2019),<https://www.oreilly.com/library/view/thedigitalmatte/9781118078044/9781118078044c01.xhtml> (Erişim tarihi: 15.03.2019 14:11).

- SANAL,41.(2019), <https://assets.rocketstock.com/uploads/Matte-Painting.jpg>
(Erişim tarihi: 15.03.2019 14:11).
- SANAL,42.(2019), <https://assets.rocketstock.com/uploads/Matte-Painting-Featured-1000x576.jpg> (Erişim tarihi: 15.03.2019 14:11).
- SANAL,43.(2019),<http://3.bp.blogspot.com/BJL5TJQPIg/UICzjU7YS9I/AAAAAAAAAYis/9uQOOvYsmCE/s1600/rotj%20matte%20frank%20ordaz.jpg>
(Erişim tarihi: 15.03.2019 14:11).
- SANAL,44.(2019),http://mattepainting.org/gallery/main.php?g2_view=core.DownloadItem&g2_itemId=9516&g2_serialNumber=1 () (Erişim tarihi: 15.03.2019 14:11).
- SANAL,46.(2019),http://www.squirrelblast.com/uploads/5/0/2/1/50217215/8542435_2_orig.jpg (Erişim tarihi: 11.03.2019 11:12).
- SANAL,47.(2019), <https://the-artists.org/wp-content/uploads/2008/12/Fountain-by-Marcel-Duchamp.jpg> (Erişim tarihi: 15.03.2019 21:49).
- SANAL,48.(2019), <https://www.artstation.com/artwork/mE5yE>
(Erişim tarihi: 31.03.2019 22:35).
- SANAL,49.(2019),<https://i2.wp.com/www.jenaylor.co.uk/wpcontent/uploads/2013/06/hsad.jpg> (Erişim tarihi: 31.03.2019 22:35).
- SANAL,50.(2019), <https://davidkirkconceptart.files.wordpress.com/2014/12/hsad-no-hole2.jpg> (Erişim tarihi: 31.03.2019 22:35).
- SANAL,51.(2019), <http://conceptartworld.com/news/up-concept-art-and-charater-development/> (Erişim tarihi: 1.04.2019 00:43).
- SANAL,52.(2019), <http://conceptartworld.com/news/up-concept-art-and-charater-development/> (Erişim tarihi: 1.04.2019 00:43).

SANAL,53.(2019), <http://conceptartworld.com/books/art-film-fantastic-beasts-find/>
(Erişim tarihi: 1.04.2019 01:12).

SANAL,54.(2019),https://cdna.artstation.com/p/content_assets/assets/000/065/198/original/75be29175dfff7413af9cda77b34f20.jpg?1515369716
(Erişim tarihi: 1.04.2019 01:44).

SANAL,55.(2019), <https://atomhawk.com/concept-art> (Erişim tarihi: 1.04.2019 01:12).

SANAL,56.(2019), <https://atomhawk.com/concept-art> (Erişim tarihi: 1.04.2019 01:13).

SANAL,57.(2019). Radon. [url]: <http://en.wikipedia.org/wiki/Radon>
(Erişim Tarihi: 07.04.2019 18:36).

SANAL,58.(2019). Altair. [url]:<http://en.wikipedia.org/wiki/Altair>
(Erişim Tarihi: 07.04.2019 18:39).

SANAL,59.(2019). Antares. [url]:<http://en.wikipedia.org/wiki/Antares>
(Erişim Tarihi: 07.04.2019 18:42).

SANAL,60.(2019). Mars (mythology).
[url]:http://en.wikipedia.org/wiki/Mars_%28mythology%29#Mars_Ultor (Erişim Tarihi: 07.04.2019 18:48).

SANAL,61.(2019). Perspective Setting up Perspective Grids in Photoshop.
[url]:<https://www.youtube.com/watch?v=uWPDHpbEDNo>
(Erişim Tarihi: 07.04.2019 18:48).

SANAL,61.(2019). [url]: <http://www.ufunk.net/en/artistes/gustaf-tenggren-disney-concept-art/> (Erişim Tarihi: 04.07.2019 18:58).

SANAL,62.(2019). https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art
(Erişim Tarihi: 07.04.2019 18:58).

SANAL,63.(2019). <http://www.kameraarkasi.org/senaryo/storyboard/nedir.html> (Erişim Tarihi: 11.03.2019 10:37).

SANAL,64.(2019). <https://graphicmama.com/blog/types-of-illustration/>,
(Eriřim Tarihi: 31.03.2019 18:53).

SANAL,65.(2019). <https://conceptartempire.com/photobashing/>,
(Eriřim Tarihi: 31.03.2019 22:35).

SANAL,66.(2019). [https://serdara.com/sinematografi-film-yapim-
asamalari/#Konsept_Sanati_Concept_Art](https://serdara.com/sinematografi-film-yapim-asamalari/#Konsept_Sanati_Concept_Art), (Eriřim Tarihi:
16.03.2019 08:48).

SANAL,67.(2019). [https://www.bidolubaski.com/blog/illuststasyon-nedir-yilin-en-iyi-
illuststasyon-ornekleri](https://www.bidolubaski.com/blog/illuststasyon-nedir-yilin-en-iyi-illuststasyon-ornekleri), (Eriřim Tarihi: 12.04.2019 08:48).



KONYA

T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



SOSYAL BİLİMLER
ENSTİTÜSÜ

Öz Geçmiş

Adı Soyadı:	Yunus BÜYÜKBAYRAM	İmza:		
Doğum Yeri:	KONYA			
Doğum Tarihi:	09-07-1980			
Medeni Durumu:	EVLİ İki Çocuk Babası			
Öğrenim Durumu				
Derece	Okulun Adı	Program	Yer	Yıl
İlköğretim	Köylü Tolu ilköğretim Okulu Kadınhanı		Konya/Kadınhanı	1992
Ortaöğretim	Çumralı Oğlu Ortaokulu Konya Merkez		Konya	1995
Lise	Konya Lisesi		Konya	1999
Lisans	Selçuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi	Resim İş Öğretmenliği	Konya	2006
Becerileri:	Resim, Grafik Tasarım, Fotoğraf, Animasyon, Similasyon, Vr, Ar, İnteraktif Uygulamalar, Oyun tasarlama, C#, Maxscript, Cnc router tasarım ve yapım.			
İlgi Alanları:	Resim, Canlandırma Film, Oyun, Bilim, Teknoloji, Yazılım, Fotoğraf, Doğa, Bilgisayar			
İş Deneyimi:	Erentepe İlköğretim Okulu MUŞ/BULANIK (2007-2009) 75.Yıl Erentepe Yatılı İlköğretim Bölge Okulu MUŞ/BULANIK (2009-2010) Atatürk Ortaokulu KONYA/BEYŞEHİR (2010-2013) Meram Gödene Toki Ortaokulu KONYA/MERAM (2013-2016) Karatay Aykent MTAL KONYA/KARATAY (2016-2019) Necmettin Erbakan Üniversitesi G.S.F.Grafik Bölümü KONYA (2018-2019)			
Aldığı Ödüller:				
Hakkımda bilgi almak için önerebileceğim şahıslar:	Doc.Dr.Mustafa Kınık Doc.Dr.M.Sami Öztürk Dr.Ögr. Üyesi Tayfur Öztürk Dr.Ögr. Üyesi Hülya Karoğlu Yönetmen Hamza Bol Yönetmen Şamil Erman			
Tel:	505 9353998			
Adres	Karatay Aykent Mesleki Teknik Anadolu Lisesi- KARATAY/KONYA			