

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

**ÇOCUK SESSİZ KİTAPLARINDA KARAKTER**  
**TASARIMLARININ TASARIM İLKELERİNE GÖRE**  
**İNCELENMESİ**

**SELİN SAĞLAM**

**YÜKSEK LİSANS**

**DANIŞMAN**  
**Dr. Öğr. Üyesi Güllü YAKAR TAPU**

**KONYA-2023**

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

**ÇOCUK SESSİZ KİTAPLARINDA KARAKTER**  
**TASARIMLARININ TASARIM İLKELERİNE GÖRE**  
**İNCELENMESİ**

**SELİN SAĞLAM**

**YÜKSEK LİSANS**

**DANIŞMAN**  
**Dr. Öğr. Üyesi Güllü YAKAR TAPU**

**KONYA-2023**



T.C.  
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ  
Sosyal Bilimler Enstitüsü  
**Bilimsel Etik Sayfası**



Öğrencinin	Adı Soyadı	Selin SAĞLAM		
	Numarası	18812801006		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Grafik/Grafik		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	<input checked="" type="checkbox"/>	
		Doktora	<input type="checkbox"/>	
Tezin Adı	Çocuk Sessiz Kitaplarında Karakter Tasarımlarının Tasarım İlkelerine Göre İncelenmesi			

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.

**Selin SAĞLAM**



## ÖZET

Öğrencinin	Adı Soyadı	Selin SAĞLAM		
	Numarası	18812801006		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Grafik/Grafik		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
	Tez Danışmanı	Dr. Öğr. Üyesi Güllü YAKAR TAPU		
Tezin Adı	Çocuk Sessiz Kitaplarında Karakter Tasarımlarının Tasarım İlkelerine Göre İncelenmesi			

Sessiz kitaplar; hikâyenin yazılı metin ile değil, sadece resimleme ile anlatıldığı ve hikâyenin okuyucunun yorumuna göre şekillendiği kitaplardır. Bu kitapların temel özelliği, görsel oluşudur. Resimlerin görsel dilinin, hiçbir şekilde yazı diline göre ikincil olmadığı, evrensel bir güç ve potansiyele sahip olduğu düşünüldüğünde, hangi dili konuştuklarına bakılmaksızın, her kültürden insana ulaşabilmektedir. Sessiz kitaplarda basit, doğrusal hikâyeler ve karmaşık hikayeler anlatılarak, sanatsal ve yaratıcı ifadenin sınırları zorlanabilmektedir. Kitap içerisindeki hikâye; karakterleri ve onların etkileşime girdiği mekânların, görsel olarak anlatılmasıyla oluşur. Bu anlatının oluşması için temel tasarımı oluşturan çizgi, renk, doku, biçim, ölçü ve yön gibi ilkeler kullanılır. Böylece hikâye görsel iletişime dahil edilmiş olur. Bu kitap türünde okuyucu, kendi deneyimleriyle resmin anlattığı hikâyeyi yorumlayabilir veya resimlerden esinlenerek kendi kurgusal hikayesini oluşturabilir. Sessiz kitap hikayeleri okuyucunun hayal gücüne bırakıldığı için, yaratıcı düşüncenin gelişimini sağlayan önü açık bir süreç başlatır. Çocuğun gördüğü dünyayı anlamlandırması, bu süreçte edindiği görsel ifadedeki anlamları bulmasıyla başlar. Özellikle okul öncesi dönemdeki çocuklar, resimleri kelimelerden daha önce okumayı öğrendiği için resimli kitaplarla olan etkileşimden çeşitli yetiler kazanabilir. Çocuk, gelişen yetenekleriyle günlük yaşamında karşılaştığı problemlere karşı farklı çözümler üretebilir.



T.C.  
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ  
Sosyal Bilimler Enstitüsü



Sessiz kitabın anlattığı hikâyenin mesajı, çoğunlukla karakterler üzerinden verilmektedir. Bu noktada karakter tasarımlarının, ayrıntılı şekilde planlanması gereken birden çok aşamayı barındıran bir sürece dönüşmektedir. Çocuğa yönelik eserler oluşturan sanatçıların, birtakım ilke ve hedefleri dikkate alması gibi yükümlülükleri vardır. Bu ilkelerin çocuğun ihtiyaçlarına ve görmeyi istediklerine göre şekillenmesi gerekmektedir. Görsel olarak hedef kitleye uygun şekilde, tasarım ilkeleri dahilinde hazırlanan karakter tasarımı, okuyucuyu hikâyenin içerisine dahil eder ve onun dikkatini canlı tutarak hikâye ile olan etkileşimini artırır. Hedef kitlesinin çocuklar olduğu kitaplarda, hikâyenin özü ve karakterin tasarımı, sanatçılar tarafından özellikle dikkat edilmesi gereken hassas bir sürece dönüşmektedir.

Bu tez çalışması; çocukların gelişim dönemine yönelik olan kitap türlerinin literatüre dayalı olarak araştırılması ve seçilen 7 adet sessiz çocuk kitabındaki, karakter tasarımlarının, tasarım ilkelerine göre incelenmesini içermektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Çocuk Kitabı, Sessiz Kitap, Tasarım İlkeleri, Karakter Tasarımı



### ABSTRACT

<b>Author' s</b>	Name and Surname	Selin SAĞLAM		
	Student Number	18812801006		
	Department	Grafik/Grafik		
	Study Program	Master's Degree (M.A.)	<b>X</b>	
		Doctoral Degree		
	Supervisor	Dr. Öğr. Üyesi Güllü YAKAR TAPU		
Title of the Thesis/Dissertation	Examination of Character Designs in Children's Silent Books According to Design Principles			

**Silent books; These are the books in which the story is told only with illustrations, not written text, and the story is shaped according to the reader's interpretation. The most basic feature of these books is that they are visual. Considering that the visual language of the paintings has a universal power and potential that cannot be seen in any way by the written language, it can reach people of all cultures, whatever language they speak. Simple, long stories and complex stories are told in silent books, pushing the boundaries of expressive and creative expression. The story within the book; It is formed by the visual description of the characters and the places they contain. For the generalities of this expression, principles such as line, color, texture, form, size and direction, which constitute the basic design, are used. Thus, visual communication is included in the story. In this type of book, the reader can interpret the story contained in the picture with his own experiences or put forward his own assumptions inspired by the pictures. Silent book stories initiate an open process where the imagination of the reader is left and the development of creative thinking. The child's making sense of the world he sees starts with finding the way in the visual expression he has acquired in this process. Especially preschool children can gain various abilities from interacting with picture books to learn their pictures beforehand. The child can produce different solutions to the problems encountered in his daily life with his abilities. The**



T.C.  
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ  
Sosyal Bilimler Enstitüsü



message of the story describing the silent book is given through the usage characters. At this point, character designs turn into a process that includes more than one stage that needs to be planned in detail. Artists who create works for children have the right to have thoughtful principles and goals. These children need to benefit from their children and be shaped according to what they want to see. Visually in line with the target audience, character design within the scope of design principles involves the reader in the story and aims to interact with the story by keeping his attention alive. In books where the target audience is children, the essence of the story and the character design turn into a sensitive process that needs special attention by its content. This thesis work; The book review for the development of Europe includes the literature-based principles and the analysis of the character designs in the selected 7 silent children's books according to the design principles.

**Keywords: Children's Book, Silent Book, Design Principles, Character Design**

## İÇİNDEKİLER

Özet.....	iv
Abstract.....	vi
Tablolar Listesi .....	1
Görseller Listesi.....	2
Önsöz .....	6
Giriş .....	7

### BİRİNCİ BÖLÜM

#### VERİ SETİ VE YÖNTEM

Problem Durumu .....	9
Araştırma Amacı .....	9
Araştırmanın Önemi .....	9
Sınırlılıklar.....	10
Yöntem .....	10

### İKİNCİ BÖLÜM

#### ÇOCUKLARA YÖNELİK RESİMLİ KİTAPLAR

2.1. Çocuk Edebiyatı Ürünlerinin Tarihsel Gelişimi.....	11
2.2. Okul Öncesi Çocuk Edebiyatının Önemi .....	16
2.3. Biçim Bakımından Çocuk Kitabı Türleri .....	20
2.3.1. Resimli Hikâye Kitapları.....	21
2.3.2. Tanıma ve Algılama Kitapları.....	23
2.3.3. ABC Kitaplar .....	24
2.3.4. Sesli Kitaplar .....	25
2.3.5. Kavram Kitaplar.....	27

2.4. Sessiz Kitaplar .....	28
2.5. Sessiz Kitapların Özellikleri.....	31
2.6. Sessiz Kitaplarda Grafik Tasarım İlkelerinin Kullanımı.....	35
2.6.1. Renk .....	38
2.6.2. Doku.....	40
2.6.3. Çizgi .....	41
2.6.4. Ton .....	42
2.6.5. Biçim.....	43
2.6.6. Ölçü.....	43
2.6.7. Yön.....	44
2.7. Sessiz Kitapların Görsel Algı Üzerine Etkisi .....	44
2.8. Okul Öncesi Çocuklarda Çizgisel Gelişim.....	46

## **ÜÇÜNCÜ BÖLÜM**

### **KARAKTER TASARIMI**

3.1. Karakter Tasarımı ve Gelişim Süreci .....	53
3.2. Karakter Tasarımının Hikâye Üzerine Etkileri.....	56
3.3. Karakter Tasarımında Planlama Süreci .....	58
3.4. Karakterde Görsel Kompozisyon .....	63
3.4.1. Lekeseli Silüet .....	64
3.4.2. Anatomi.....	65
3.4.3. Şekil .....	70
3.4.4. İfade .....	72
3.4.5. Üslup .....	74
3.5. Etki ve Sürdürülebilirlik .....	76

## **DÖRDÜNCÜ BÖLÜM**

### **BULGULAR VE YORUM**

4.1. Ver Elini .....	78
----------------------	----

4.2. Canavar! Canavar? .....	85
4.3. Kâğıttan Şehir .....	92
4.4. Fırtına .....	98
4.5. Dalga .....	105
4.6. Elmaları Nasıl Toplarsın?.....	112
4.7. Pi'nin Dünyası .....	118
Sonuç .....	123
Öneriler .....	126
Kaynakça .....	127
Görsel Kaynakça.....	133

## TABLÖLAR LİSTESİ

<b>Tablo 1.</b> İncelenen Sessiz Kitapların Genel Özellikleri.....	77
<b>Tablo 2.</b> Ver Elini, Karakterlerinin Tasarım İlkelerine Göre İncelenmesi .....	78
<b>Tablo 3.</b> Canavar!Canavar?, Karakterlerinin Tasarım İlkelerine Göre İncelenmesi	85
<b>Tablo 4.</b> Kâğıttan Şehir, Karakterlerinin Tasarım İlkelerine Göre İncelenmesi.....	92
<b>Tablo 5.</b> Fırtına, Karakterlerinin Tasarım İlkelerine Göre İncelenmesi.....	98
<b>Tablo 6.</b> Dalga, Karakterlerinin Tasarım İlkelerine Göre İncelenmesi.....	105
<b>Tablo 7.</b> Elmaları Nasıl Toplarsın?, Karakterlerinin Tasarım İlkelerine Göre İncelenmesi .....	112
<b>Tablo 8.</b> Pi'nin Dünyası, Karakterlerinin Tasarım İlkelerine Göre İncelenmesi ....	118

## GÖRSELLER LİSTESİ

<b>Görsel 1.</b> Görsel Çocuk Edebiyatı Ürünleri .....	12
<b>Görsel 2.</b> Chapbooks Örneği .....	14
<b>Görsel 3.</b> İlk Resimli Çocuk Kitabı “Orbis Pictus” .....	14
<b>Görsel 4.</b> Türk Çocuk Edebiyatının İlk Örneği “Nuhbetü’l Eftal” .....	15
<b>Görsel 5.</b> Resimli Hikaye Kitabı .....	22
<b>Görsel 6.</b> Tanıma ve Algılama Kitabı .....	24
<b>Görsel 7.</b> ABC Kitap .....	25
<b>Görsel 8.</b> Sesli Kitap .....	26
<b>Görsel 9.</b> Bebek ve Sesli Kitap .....	26
<b>Görsel 10.</b> Kavram Kitaplar .....	27
<b>Görsel 11.</b> Sessiz Kitap Örneği .....	29
<b>Görsel 12.</b> Dünyadaki İlk Sessiz Kitap Örneği “Hıçkırık” .....	30
<b>Görsel 13.</b> Parça Bütün İlişkisi İçerisindeki Görsel Hikaye Örneği .....	32
<b>Görsel 14.</b> Jest ve Mimikler Aracılığıyla Duyguların Yansıtılması.....	34
<b>Görsel 15.</b> “Sessiz Kitaplar: Dünyadan Lampedusa'ya ve Geriye” projesinin kitap kapağı.....	34
<b>Görsel 16.</b> Dikkat Merkezli Anlamsız Çocuk Çizimleri .....	47
<b>Görsel 17.</b> Kellog’un Belirlediği 20 Temel Çizgi.....	49
<b>Görsel 18.</b> Mandala Çizimi .....	50
<b>Görsel 19.</b> Röntgen Çizim.....	51
<b>Görsel 20.</b> Şema Öncesi Dönem Çizimleri .....	51
<b>Görsel 21.</b> Şematik Dönem Çizim .....	52
<b>Görsel 22.</b> Sert Formlara Sahip Çizim .....	54
<b>Görsel 23.</b> Açık ve Net Karakter Tasarımı Örneği “Red Kit” .....	55
<b>Görsel 24.</b> Anatomik Yapının Abartılı Kullanıldığı Karakter Tasarımı “Hulk” .....	56
<b>Görsel 25.</b> Örümcek Adam Karakteri .....	58
<b>Görsel 26.</b> Karakter Konsept Tasarımı Süreci .....	59
<b>Görsel 27.</b> Hayvan Karakter Tasarımları .....	60
<b>Görsel 28.</b> Lekeseli Silüet .....	64
<b>Görsel 29.</b> Karakter Tasarımında Lekeseli Formlar.....	65

<b>Görsel 30.</b> Yumuşak Formlu Karakter Tasarımı.....	66
<b>Görsel 31.</b> 0-6 Yaş Karakter.....	67
<b>Görsel 32.</b> 6-12 Yaş Karakter.....	67
<b>Görsel 33.</b> 13-19 Yaş Genç Karakter .....	68
<b>Görsel 34.</b> 20-39 Yaş Yetişkin Karakter .....	68
<b>Görsel 35.</b> 40-65 Orta Yaş Karakter .....	69
<b>Görsel 36.</b> 66-89 Yaş Yaşlı Karakter .....	69
<b>Görsel 37.</b> İhtiyar Karakter .....	70
<b>Görsel 38.</b> Şekillerin Karakter Oluşumuna Etkileri .....	71
<b>Görsel 39.</b> İnsan Yüzündeki Duygu İfade Örnekleri .....	72
<b>Görsel 40.</b> Tania Yakunova'nın Kendi Üslubunda Hazırladığı Resimlemeler.....	74
<b>Görsel 41.</b> Mustekon'un kovid 19 Salgını Anlattığı Eseri.....	75
<b>Görsel 42.</b> Ver Elini Kitap Kapağı.....	78
<b>Görsel 43.</b> Karakter Tasarımında Renk Kullanımı .....	81
<b>Görsel 44.</b> Karakter Tasarımında Doku Kullanımı .....	82
<b>Görsel 45.</b> Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı .....	82
<b>Görsel 46.</b> Karakter Tasarımında Ton Kullanımı .....	83
<b>Görsel 47.</b> Karakter Tasarımında Biçim .....	83
<b>Görsel 48.</b> Karakter Tasarımında Ölçü .....	84
<b>Görsel 49.</b> Karakter Tasarımında Yön .....	84
<b>Görsel 50.</b> Canavar! Canavar? Kitap Kapağı.....	85
<b>Görsel 51.</b> Karakter Tasarımında Renk Kullanımı .....	88
<b>Görsel 52.</b> Karakter Tasarımında Doku Kullanımı .....	88
<b>Görsel 53.</b> Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı .....	89
<b>Görsel 54.</b> Karakter Tasarımında Ton Kullanımı .....	89
<b>Görsel 55.</b> Karakter Tasarımında Biçim .....	90
<b>Görsel 56.</b> Karakter Tasarımında Ölçü .....	91
<b>Görsel 57.</b> Karakter Tasarımında Yön .....	91
<b>Görsel 58.</b> Kitap Kapağı.....	92
<b>Görsel 59.</b> Karakter Tasarımında Renk Kullanımı .....	95
<b>Görsel 60.</b> Karakter Tasarımında Doku Kullanımı .....	95
<b>Görsel 61.</b> Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı .....	96

<b>Görsel 62.</b> Karakter Tasarımında Ton Kullanımı .....	96
<b>Görsel 63.</b> Karakter tasarımıında biçim .....	97
<b>Görsel 65.</b> Karakter Tasarımında Yön .....	97
<b>Görsel 66.</b> Kitap Kapağı.....	98
<b>Görsel 67.</b> Karakter Tasarımında Renk Kullanımı .....	101
<b>Görsel 68.</b> Karakter Tasarımında Doku Kullanımı .....	101
<b>Görsel 69.</b> Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı .....	102
<b>Görsel 70.</b> Karakter Tasarımında Ton Kullanımı .....	102
<b>Görsel 71.</b> Karakterde Biçim.....	103
<b>Görsel 72.</b> Karakterde Ölçü.....	103
<b>Görsel 73.</b> Karakterde Yön .....	104
<b>Görsel 74.</b> Kitap Kapağı.....	105
<b>Görsel 75.</b> Karakter Tasarımında Renk Kullanımı .....	108
<b>Görsel 76.</b> Karakter Tasarımında Doku Kullanımı .....	108
<b>Görsel 77.</b> Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı .....	109
<b>Görsel 78.</b> Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı .....	110
<b>Görsel 79.</b> Karakterde Biçim.....	110
<b>Görsel 80.</b> Karakterde Ölçü.....	111
<b>Görsel 81.</b> Karakterde Yön .....	111
<b>Görsel 82.</b> Kitap Kapağı.....	112
<b>Görsel 83.</b> Karakter Tasarımında Renk Kullanımı .....	114
<b>Görsel 84.</b> Karakter Tasarımında Doku Kullanımı .....	114
<b>Görsel 85.</b> Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı .....	115
<b>Görsel 86.</b> Karakter Tasarımında Ton Kullanımı .....	115
<b>Görsel 87.</b> Karakterde Biçim.....	116
<b>Görsel 88.</b> Karakterde Ölçü.....	116
<b>Görsel 89.</b> Karakterde Yön .....	117
<b>Görsel 90.</b> Kitap Kapağı.....	118
<b>Görsel 91.</b> Karakter Tasarımında Renk Kullanımı .....	120
<b>Görsel 92.</b> Karakter Tasarımında Doku Kullanımı .....	120
<b>Görsel 92.</b> Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı .....	121
<b>Görsel 93.</b> Karakter Tasarımında Ton Kullanımı .....	121

<b>Görsel 94.</b> Karakterde Biçim.....	121
<b>Görsel 95.</b> Karakterde Ölçü.....	122
<b>Görsel 96.</b> Karakterde Yön .....	122



## ÖNSÖZ

Sessiz kitabın anlattığı hikâyenin mesajı, karakterler üzerinden verilmektedir. Bu noktada karakter tasarımları, ayrıntılı şekilde planlanması gereken birden çok aşamayı barındıran bir sürece dönüşmektedir. Bu çalışmada; çocuklara yönelik sessiz kitaplarda bulunan karakter tasarımlarının, tasarım ilkelerine göre incelenmesi amaçlanmıştır.

Tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Güllü YAKAR TAPU'ya teşekkürlerimi sunarım. Beni destekleyerek yalnız bırakmayan eşim Salih SAĞLAM'a ve varlığıyla bana motivasyon kaynağı olan minik kızım Sare'ye sonsuz teşekkürler.



## Giriş

İnsanlık tarihinde görsel iletişim süreci, yazılı iletişimden çok daha önce başlamış ve resimler bir iletişim aracı olarak kullanılmıştır. İnsanlar toplumu ilgilendiren olayları geleceğe taşımak istemiş ve zamanla bu durum yaşamın olağan bir ihtiyacına dönüşmüştür. İlk insanlarla başlayan bu iletişim ihtiyaçları, günümüz şartlarında hâlâ devam etmektedir ve gelecek nesiller boyunca da devam edeceği öngörülebilir. İnsanlar arasındaki iletişim ilk günden beri aynı kalsa da bu iletişimin içerisindeki araçlar günden güne değişmekte ve yenilenmektedir. Teknolojinin gelişmesi ve toplumsal ihtiyaçların değişmesi ile birlikte yeni iletişim ortamları oluşmuş ve bu ortamlar insanların gereksinimlerine göre ihtiyaçlarını karşılamaya başlamıştır. Teknoloji ürünü olan bilgisayarlar sadece iletişim sürecini değil çoğu sektörü değişime zorlamış ve grafik tasarım alanı içinde yeni ifade yöntemlerini ortaya çıkarmıştır.

Görsel iletişim dünyası içerisinde olan bu değişiklikler, toplum kimliğini oluşturan geçmiş deneyimlerin daha verimli bir şekilde saklanmasını, işlenmesini ve yeniden üretilmesini daha hızlı ve kolay hale getirmiştir. Özellikle edebiyat alanında üretim ve paylaşım daha çok yaygınlaşmış, kitaplar daha hızlı basılabilir olmuş, içerik ve görseller daha hızlı tasarlanmaya başlamıştır. Bu hızlı üretim ve paylaşımlar her ne kadar faydalı gibi görünse de hazırlanan kitapların içerik ve görsel niteliği düşmektedir. Bu noktada sanatçının üretim verimliliğini koruması ve eser niteliğini yükseltmesi ancak tasarım ilklerinden ayrılmadan mümkün olabilir. Bu ilkeler görsel iletişim sanatının temel yapı taşı olarak görülebilir ve görsel dünya içerisinde izleyiciye çoğu durumda mesajın başarılı şekilde taşınmasını kolaylaştırabilir.

Görsel iletişim dünyasında hikâyenin ve ana fikrin sadece resimleme ile yani görseller üzerinden aktarıldığı, çocuk edebiyatının alt ürünleri olan sessiz kitaplarda da tasarım ilkelerinin kullanımı oldukça önemlidir. Bu kitaplar, yazar ve çizerin birlikte çalıştığı tasarım sürecinin eseridir ve okul öncesi çocukların temel iletişim aracıdır. Her dilden ve her kültürden insanın anlayabildiği bu kitapların en önemli özelliği, evrensel bir birleştiriciliğe sahip olmasıdır. Sessiz kitaplarda olaylar, resimleme ile anlatıldığından karakter hikâyeyi oluşturan olayların merkezindeki en

önemli görsel unsura dönüşmektedir. Bu bağlamda karakter tasarım süreci ve planlaması; hikâye akışı, izleyicinin kitapla olan etkileşimi ve kitabın sürdürülebilirliği gibi çoğu durumla doğrudan ilişkilidir. Grafik tasarımcılar içerisinde özellikle resimleme yapan sanatçıların karakter tasarım sürecine iyi hazırlanması kitabın içeriğini planlı oluşturması izleyici üzerinde büyük etkiler bırakacaktır. Ancak grafik tasarım ilkelerini göz ardı etmek ve tasarım sürecinde olağan dışı kararlar vermek bütün eseri niteliksiz bir çıktıya dönüştürebilir. Bu noktada güncel olanı takip etmek ve tasarım süreci ve sonrası için de sürdürülebilir tasarımlar yapmak önem arz etmektedir.



## **BİRİNCİ BÖLÜM**

### **VERİ SETİ VE YÖNTEM**

#### **Problem Durumu**

Okul öncesi dönemdeki çocuklara yönelik sessiz kitaplarda özellikle karakterlerin ön araştırma yapılmadan ve tasarım ilkeleri kullanılmadan resmedilmesi, kompozisyon içerisindeki diğer görsel öğelerinde buna bağlı olarak görsel tutarlılık ve sürdürülebilirliğini yitirmesi, bu araştırmada çözümlenmesi gereken problem olarak ele alınmıştır. Bu problemden dolayı okul öncesi dönemdeki çocuklar, çevresini öğrendiği iletişim aracı olan kitaplardan uzaklaşmakta ve gelişimini olumlu yönde etkileyecek bilgileri öğrenememektedir. Aile ve sosyal ortamlarında ait olduğu toplumun öz benliği ile eğitilemeyen çocuklar, gelişim sürecinde farklı kültürlerin etkisine kapılmaktadır. Bunun sonucu olarak da çocuklar kendi kültür benliğini oluşturan değerlerden uzaklaşmakta ve ait olduğu topluma yabancılaşmış bireyler olarak yetişmektedir.

#### **Araştırma Amacı**

Bu araştırmanın temel amacı; çocuk edebiyatı ürünü olan sessiz kitaplarda karakter tasarımlarının, tasarım ilkeleri açısından incelemesidir. Bu amaçla;

- 1- “Okul öncesi çocuklara yönelik sessiz kitaplardaki hikâyenin en önemli ögesi olan karakterler nasıl tasarlanmalıdır?”
- 2- “Karakter, mekân ve hikâye bütünlüğünü sağlamaya yönelik tasarım ilkeleri nasıl kullanılabilir?”
- 3- “Çocuklara yönelik resimlemelerin güçlü etkileri olması için tasarımcılara hangi teknik bilgiler sunulabilir” gibi alt amaçlara ulaşılmaya çalışılmıştır.

#### **Araştırmanın Önemi**

Toplumun her kesimine hitap edebilen tasarımcılar, bir bireyin yetişmesi için katkı yapabileceği çok önemli bir fırsata ve alana sahiptir. Bu araştırma ile belirlenen sessiz kitaplardaki karakter tasarımları, tasarım ilkeleri açısından incelenerek, bu

alanda çalışma üretmek isteyenlere yardımcı olabilecek bir kaynak oluşturmak amaçlanmıştır.

Araştırma kapsamındaki bilgiler bir ulusun geleceği olan çocukların, sosyal ve kültürel gelişim sürecinde; “resimlemelerle eğitilmesi ve doğru şekilde yönlendirilmesi, hayal dünyalarının zenginleşerek görsel algılarının artması ve günlük olaylara karşı verdiği tepkilerin olumlu yönde gelişmesi” için önemlidir.

### **Sınırlılıklar**

Araştırmanın evrenini okul öncesi dönem çocuklara yönelik sessiz çocuk kitapları, örneklemini ise evrenden rasgele örnekleme yöntemi ile seçilen 18 sessiz kitaptan 7’sinin incelenmesi oluşturmaktadır. Kitaplar Kitapyurdu, Amazon ve İdefix online sitelerinden temin edilmiştir. Çalışma; Ver Elini, Fırtına, Canavar! Canavar?, Kağıttan Şehir, Dalga, Elmaları Nasıl Toplarsın? ve Pi’nin Dünyası isimli sessiz kitapların incelenmesi ile sınırlandırılmıştır. Ayrıca resimli kitaplar Emre Becer’in (1991:56), “grafik tasarım ürünlerinin ham maddesi” olarak belirttiği tasarım ilkelerine (çizgi, ton, renk doku, biçim, ölçü, yön) göre incelenmiştir.

### **Yöntem**

Araştırmada veriler, nitel araştırma yöntemlerinden, doküman incelemesi yoluyla toplanmıştır. Ver Elini, Fırtına, Canavar! Canavar?, Kağıttan Şehir, Dalga, Elmaları Nasıl Toplarsın? ve Pi’nin Dünyası isimli kitaplardan elde edilen veriler, betimsel çözümleme tekniği ile incelenmiştir.

## İKİNCİ BÖLÜM

### ÇOCUKLARA YÖNELİK RESİMLİ KİTAPLAR

#### 2.1. Çocuk Edebiyatı Ürünlerinin Tarihsel Gelişimi

Çocukların algılama ve düşünme yetisi yetişkinlere göre daha farklı işlemektedir. Ancak çocuklar da yetişkinler gibi insandır ve asla edebiyat eserlerinden yoksun bırakılmamalıdır. Dolayısıyla onlara özgü bir edebiyat yapılmalıdır. Çocuk vardır, “çocukluk” diye bir dönem ve çocuk edebiyatı vardır. Çocuklara özgü olduğu için düzeysiz, kof ve yoz içerikli ürünler sunulmamalı gerçek bir edebi eser için ne önemli ise aynı çocuk edebiyatında da olmalıdır. Edebi eser ve çocuk düşünülerek üretildiği için zor bir süreçtir ve zor olduğu için nitelikli ve çocuğa göre olan edebiyat ürünü azdır (Nas, 2004:38). Çocuklar için hazırlanan edebi ürünler, öncelikle hazırlandığı toplumun inançlarını ve kendi bakış açısını gelecek nesillere aşlamayı hedeflemektedir (Çılgın, 2007: 37).

Çocuk edebiyatı kavramı, çocuklara yönelik hazırlanan edebiyatı ve yayınları ifade etmektedir (Şirin, 2000: 43). Bu edebiyat türü okul öncesi çocukluk döneminin ilk yıllarında gelişen ve 14-15 yaşlarına kadar devam eden süreçte, tasarım ve içerik özellikleri ile çocukların anlama düzeylerine, ilgilerine, beğenilerine ve beklentilerine uygun; onların dünyasını ve gerçekliğini yansıtan içerdiği konuyu onların yaşına ve anlamlandırma seviyelerine uygun bir dille işleyen insanı ve yaşamı anlama/keşfetme konusundaki ihtiyaçlarını kurmaca bir gerçeklik ve sanatlı bir dille karşılayan ürünlere verilen isimdir (Aslan, 2019: 20).

Çocuğun doğumundan itibaren onun yetişkinliğe erişinceye kadar olan süreç içerisindeki fedakârlık, ölüm, sevgi ve doğum gibi çoğu konu edebiyat ile ilgilidir (Çılgın, 2007:90) Bu edebiyatın en önemli özelliği, “görsel” oluşudur (Nas, 2004:15) (Görsel 1).



**Görsel 1.** Görsel Çocuk Edebiyatı Ürünleri (Sanal 1, 2022)

Sanat etkileşiminde çocuk edebiyatı ürünleri oldukça etkili bir uyarandır ve bu ürünlerden resimlerin iletisini tanıyabilme ve yazınsal metinleri anlayabilmeye üzerine duyusal ve bilişsel davranışların sergilenebilmesinin mümkün olması gerektiği düşünülmektedir (Çınar, 2017:26). Çocuk kitaplarında yaratıcı düşüncüyü daha ileri taşıyabilmek için resimlere başvurulmaktadır. Bu resimlemeler hayal gücünü geliştirmeye açık özelliklerdir ve böylece kitap daha anlaşılır bir hale gelmektedir. Çocuk, bir edebiyat ürününde yazar kendisine ne sunmuşsa, oradan kendi görsel dünyasını besler ve yorum yaptığı zaman da yaratıcı düşünce ortaya çıkmış olur. Resimlerin sanat değeri taşıdığı, çocuğa uygun ve aynı zamanda edebiyat değeri de olan kitaplar iyi bir çocuk kitabıdır (Şirin, 2000:30-45).

Günümüzde kitap sanatları, edebiyat ve grafik sanatı arasındaki sınırların, resimli çocuk kitaplarında birleştiği görülebilir (Martin, 2012: 50). Çocuk kitapları, çocuğun yaratıcılığının gelişmesinde, tasarım ve imkânlar açısından oldukça esneyebildiğinden çocukluk döneminin en önemli iletişim aracıdır (Alpaslan ve Aksoy, 2022, 51).

Çocuk edebiyatı içerisindeki yazılı veya sözlü tüm ürünler resimleme ile birlikte vazgeçilmez bir eğitim aracıdır. Okul öncesi çocuk edebiyatı, çocuğun davranışsal ve bedensel gelişimi ile aynı oranda olumlu etkiler uyandıracak nitelikte çocuklara göre hazırlanmalıdır. Dil gelişimine yardımcı olacak öğeleri içermeli, merak ve öğrenme duygusunu pekiştirmelidir. Çocuğun iç dünyasında heyecan ve yaşama

sevinci uyandıracak, hayatı keşfetmesine yardımcı olacak bir dil ve anlatıma sahip olmalı ve yaratıcı etkinlikleri teşvik ederek çocuğu ilerideki okul dönemlerine hazırlayıcı olmalıdır (Ciravođlu, 2000:12-13).

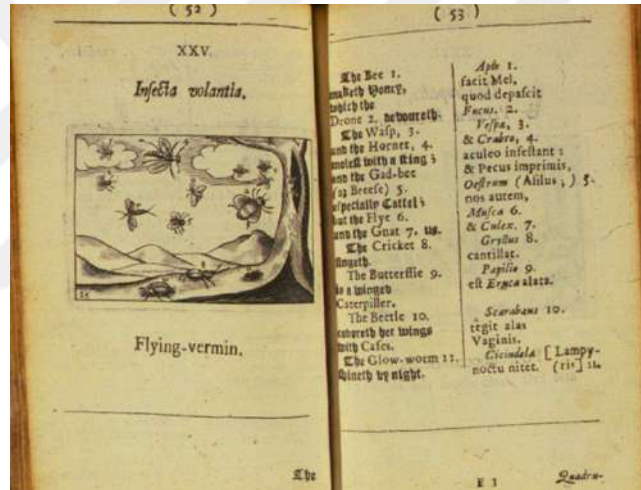
Yukarıda bahsedilen özelliklere sahip olan çocuk kitapları çocuđa yardımcı olurken çocukta okuma ve ilgi alışkanlığının gelişmesine yardımcı olacaktır (Şirin, 2000: 44). Yaşadığımız dünya içinde çocuklara özgü kitapların olmadığını hayal etmek oldukça zordur. Konuşmanın öğrenildiđi insanlığın ilk günlerinden itibaren, halk ve çocuk hikâyeleri var olmuştur. İngiliz yazar Thackeray, çocuk hikâyelerinin varlığının binlerce yıldır sarışın çocuklara anlatıldığını, aynı hikayelerin güvertede kalkanların üzerinde uzanırken Kuzeyli Vikinglerin duyduđunu ve bu hikayelerin orta doğu ovalarında yıldızların altında varlığını sürdürdüđünü söylemiştir. Onca yıldır hikâyelerin anlatılmasına rağmen çocuk hikâyeleri ve kitaplarının edebiyatta yer edinmesi zaman almıştır (The Atlantic, 2022).

*Tarihsel süreçte toplumların çocuđa ve çocukluk kavramına yükledikleri anlamdaki deđişimin yansımaları, her alanda kendini hissettirmiştir. Çocuđun kendisi olarak var olması, edebiyat alanında da deđişimleri hazırlamıştır. Modernleşme eğilimi ve eğitime daha fazla önem verilmesi ile birlikte çocuk edebiyatına olan ihtiyaç hissedilmiş ve çocuk edebiyatı, Batı'da 18., ülkemizde ise 19. yüzyılın ikinci yarısında, modern anlamda başlamıştır (Neydim, 2003, Akt., Duran ve Can, 2021:14).*

Dünyada, çocuk edebiyatı ile ilgili olduđu kabul edilen ilk çalışma 17. Yüzyıl İngiltere'de "chapbooks" adıyla yapılan çalışmalardır (Görsel 2). 1637 yılında Johann Amoss Comenius dünyadaki ilk resimli çocuk kitabı olarak kabul edilen "Orbis Pictus" (Resimlerle Dünya) eserini yayınlamıştır (Görsel 3) (Şahin ve Özçelik, 2021: 65). Chapbooks (bölüm kitapları); şarkılar, masallar, çocuk hikâyeleri, tekerlemeler içeren sokak edebiyatı türüdür (Hagan, 2019).



Görsel 2. Chapbooks Örneği (Sanal 2, 2022)



Görsel 3. İlk Resimli Çocuk Kitabı "Orbis Pictus" (Sanal 3, 2022)

Genel anlamda çocuk edebiyatının doğuşuna bakılırsa; büyükler için yazılmış olan ve kökleşerek bir klasik esere dönüşen ürünler çocuklar tarafından da okunmaya başlayınca çocuk edebiyatı gündem olmuştur. Edebi eserler içerisinde 16. yüzyıla kadar çocukları hedefleyen bir ürün yoktur ve bu dönem içerisinde çocuğa uygun bir eserin varlığı tartışılmaya başlanmıştır. Avrupa ülkelerinde var olan kiliselerin çocukların sadece dinsel yayın okumalarına yönelik verdiği mücadele ile 18. yüzyıla kadar üretilen eserler kilisenin etkisinden çıkamamıştır (Çınar, 2017:26).

Çocuklar için edebiyat çalışmaları Türkiye’de çok geç başlamıştır. Bu alana ait çalışmaların Osmanlıya kadar geçen zamanda var olup olmadığı kesin olarak bilinmemektedir. Ancak bu alanda dünyada olduğu gibi halk edebiyatı ürünlerinden faydalandığı görülmektedir (Arıcı, 2018:10). Türkiye’de çocuk edebiyatının başlangıcının Tanzimat dönemi olduğu kabul görmektedir. Bu döneme kadar çocuk edebiyatı disiplini içinde veya çocuk eğitimi ile ilgili yapılmış bir program ya da çalışma mevcut değildir. Ancak çocukların eğitim sürecinde halk hikâyeleri, efsane, bilmece, ninni, destan, Battal Gazi, Karagöz, Köroğlu vb. anlatılarak dolaylı olarak kullanılmıştır. Nabi’nin (1641-1712) oğluna tavsiye verme amacıyla yazdığı Hayriye isimli mesnevisi, Türkiye’de çocuk edebiyatı ile ilgili yapılmış ilk çalışmaya örnek olarak gösterilebilir (Görsel 4). Benzer bir amaçla Sümbülzade Vehbi’nin (1718-1809) oğluna tavsiyelerde bulunduğu Lütfiye-i Vehbi adlı mesnevisi de bu örnekler arasındadır. Bu örnekler çocuk edebiyatına yönelik yazılmadığından içerik ve dil, çocuğun anlayabileceği sadelikten uzaktır. Çocuk edebiyatının kabul edilen ilk örneği Kayserili doktor Rüşdi tarafından hazırlanıp 1859 yılında yayınlanan ilk Türkçe alfabe Nuhbetü’l-eftal (Çocukların Gözdesi)’dir (Görsel 4) (Baş, 2015: 10; Arıcı, 2018:10).



**Görsel 4.** Türk Çocuk Edebiyatının İlk Örneği “Nuhbetü’l Eftal” (Sanal 4, 2022)

Türkiye’de batıya özgü edebiyat türlerinin Tanzimat’la birlikte iyice kendini göstermesi, 1800’lü yıllarda çocuk edebiyatının belirginleşmesini sağlamıştır. Çocuk edebiyatı kapsamına giren örnekler özellikle batı edebiyatında çeviriler ile başlamıştır

(Çelik, 2012:310). Tanzimat döneminde çocuk edebiyatı ile ilgili o dönemin dışarıdan çevrilen kitapları ayrı bir şekilde değerlendirilmelidir. Çeviri eserlerden ilk örnek Yusuf Kâmil Paşa'nın (1808-1876) Fenelon'dan çevirdiği Terceme-i Telemak (1861) isimli eseridir. İlerleyen süreçte ailelere çocuk yetiştirme ile ilgili Munif Paşa (1830-1910) Ehemmiyet-i Terbiye Sıbyan eser ile tavsiyelerde bulunmaktadır. Sadık Rıfat Paşa da (1807-1857) çocuklara eğitim öğretimin faydalarından Terbiyetü'l Etfal Risalesi'nde bahsetmektedir. Ayrıca Tanzimat döneminde süreli çocuk yayınları da bulunmaktadır. Bu yayınlar içerisinde 1869 yılı yayını Mümeyyiz, 1896 yılı yayını Çocuklara Rehber ve 1904 yılı yayınlanan Çocuk Bahçesi örneklendirilebilir. II. Meşrutiyet dönemi ile çocuklara yönelik eser vermeye önemli bir yöneliş başlar ve çocuklara yönelik şiirler yazılmaya başlanmıştır. Ziya Gökalp (1875-1924) vatan, ahlak ve görev şuurunu oluşturmak için Kızıl Elma, Yeni Hayat, Altın Işık gibi eserle ile çocuk edebiyatına katkı sağlamıştır (Baş, 2015:11).

Çocuk kitapları yetişkin kitaplarından farklıdır ve farklı becerilere, ihtiyaçlara ve farklı okuma biçimlerine sahip bir kitle için yazılmaktadır. Bu kitapları, yetişkinlere özel üretilen kitaplarda kullanılan değer sistemi ile yargılamamak gerekmektedir. (Hunt, 2005:3). Zamanla çocuk edebiyatı içerisindeki resimli kitaplar, kitap içerisinde işlenen konuların zenginlik kazanması, özgün yazı türlerinin kullanımını çizere de özgün şekilde yorumlama esnekliği sağlamasından dolayı daha çok sanatçının bu alana ilgisinin kaymasına sebep olmuştur. Böylece alana özgü bir ciddiyet oluşmaya başlamış ve nitelikli sanatçıların da alanda kendi özgün yorumlarını kattığı eser üretimiyle genel olarak biçim ve içerik gelişmiş ve zenginleşmiştir (Öncü, 2008:78). Günümüzde bilimsel ve teknolojik gelişmelerinde etkisi ile resimli çocuk kitapları alanında birbirinden özgün fikirler ve yaratıcı yenilikler gerçekleşmektedir (Tüfekçi, 2014: 169).

## 2.2. Okul Öncesi Çocuk Edebiyatının Önemi

Gerçek bir hayat deneyiminin yerini bir kitap tutamaz ancak kitapların yetişkin veya çocuk fark etmeksizin hayat deneyimlerini çok zenginleştirdiğini söylemek mümkündür. Bir ulusun ayakta kalabilmesi ve gelecek planlarını doğru yapabilmesi yetiştireceği yeni nesiller ile mümkündür. Çocukların bir ulusu oluşturan bütün

bireylerin maddi ve manevi mirasçısı olduğu söylenebilir. Bu konuyla ilgili olarak Ciravoğlu (2000:12) toplumun temeli olan çocukların eğitilmesi gerekliliğine vurgu yapmış ve bu gerekliliğin tüm dünya ülkelerinde kabul gördüğünü belirtmiştir. Bu noktada toplumun iyi bir geleceği için üzerinde durulması gereken ilk yer ‐aile‐ dir. Çünkü her bir çocuk ilk olarak aile eğitiminden geçerek büyür ve verilecek olan her karar, atılacak olan her adım ve yeni başlangıçlar bireyin yetişme süreciyle ilgili olduğu açıktır. Yetişecek olan bireylerin eğitilmesi yaşı ile ilgili olarak Ertuğrul (2016:17), çocuklarda karakter oluşumunun ilk temelini 0-3 yaş aralığında başladığını ve çocuklara en çok dikkat edilmesi gereken yaş aralığının bu olduğunu söylemiştir. Ayrıca aile ocağı içerisinde toplumla ilgili kültürün çeşitli unsurları ve şekillerinin işlenerek çocuğa aşılandığını söylemiş ve böylece çocuğun kültür mirasının en küçük taşıyıcısı olduğunu ifade etmiştir. Bu bağlamda nitelikli bir toplum inşa etmek ancak eğitilmiş bireyler yetiştirmekle mümkündür ve bireyin yetişmesi ile ilgili ilk eğitim ailede başlamaktadır diyebiliriz. Bireyler arası dengelerini iyi kurmuş, huzurlu, sağlıklı ve düzenli bir iletişimi olan aile, çocukların eğitimi ve yetişmesi için benzersiz bir okuldur (Ertuğrul, 2016: 17). Ayrıca her anne-baba ve yetişkinlerin asli görevlerinden biri çocuklarını kitaplarla tanıştırmaları ve zamanla kitabın daha iyi bir şekilde keşfedilmesini sağlamaktır (Şimşek, 2002:21).

Aile içerisindeki belki de en saf mutluluk, paylaşma ayrıcalığındadır. Bu paylaşım sürecinde anne ve babanın çocuklarıyla geçirdiği kıymetli uzun vakitler gelecekte çok büyük bir zevkle hatırlanmaktadır. Geziler, birlikte oluşturulan faydalı şeyler ve belki de en iyisi birlikte araştırılan kitaplar çocuğa bir güven duygusu veren deneyimler zincirini oluşturur. Bu deneyimler içerisinde çocuklar kitaplarda sevgi, bilgi ve bir zevk kaynağı olarak gerçek sayfalara güven duyması muhtemeldir (Martignoni, 1955:10). Sanıldığı üzere çocuğun kitapla olan ilişkisi okuma ve yazmayı öğrenince başlamamaktadır. Bu ilişki 0 ve 6 yaş arasında kitapla ilk buluştuğu dönemde başlamaktadır. Kitaplar çocuk için ilk dönemlerde bir oyun aracı olarak görülebilir ancak zamanla okuma ve dinleme etkinliklerinin yapıldığı bir iletişim aracına dönüşecektir (Şimşek, 2002:21). Bebeklikten itibaren kitaplarla çevrili olan, hikâyeler anlatılan ve kitap okunan çocuklar, okumayı öğrenme görevine başladıklarında büyük avantaj sağlamaktadır (Rolton, 2001:9).

*Çocuk kitaplarında farklı form ve materyal kullanımı, illüstrasyonlar, hareketli eklentiler, boyama alanları ve araçları, sayfa yüzeyi veya kitapta yer alan ses sistemleri çocukların bilişsel, işitsel ve dil becerilerinin gelişiminin yanı sıra, yaratıcı bir yaklaşımla hazırlanan çocuk kitapları onların hayal dünyalarını destekler ve sanatsal becerilerinin gelişimine yardımcı olması sağlanabilmektedir (Alpaslan ve Aksoy, 2022: 51).*

Kitaplarla erken tanışma, kitap okuma etkinliğini çevreleyen fiziksel rahatlık ve kitap merkezli sohbetler okumanın keyifli bir deneyim olduğu anlayışını sağlar. Çocuklar, okumanın duygusal niteliklerini deneyimlemenin yanı sıra, hikâyelerin yapısını, bir karakterin takdir edilmesini ve alfabeyi de öğrenmektedirler. Evde veya anaokulunda kendisine kitap okunan çocuklar, anlatılar, alfabe ve kitapların nasıl çalıştığı hakkında bilgi sahibi olmakta ve okumak istediği kitabı kendisi belirleyebilmektedir. Bu bilgi ve deneyim, onlara ilkokul sınıflarına kadar eşlik etmektedir (Barone, 2011:549).

Okul öncesi dönemde de bu kitaplar çocuktaki güven duygusunun oluşmasını ve yaşadığı çağda toplum içerisinde bir yerinin olacağını anlamasını sağlamaktadır. Çocuk, bu ilk birikimden kendi kişiliğini geliştirebilmek için bir ömür boyu faydalanacaktır. Aksi bir durum düşünülürse okul öncesi eğitim olmadan çocuk edebiyatı ile tanışmayan bir kişilik, toplumda belirli yerlerde ayak uyduramayabilir ve uyumsuzluk ortaya çıkar. Zaman ilerledikçe kendini mutlu edecek ortamı kurmakta zorlanabilecektir.

Çocuk gelişiminde önemli bir işlevi olan çocukların hayatı ve yakın çevrelerini tanıması çocuk edebiyatı sayesinde gerçekleşebilir. Çocuk, bu edebiyatla kendi dünyası içerisindeki deneyimlerden ve dinlediklerinden dersler çıkarabilir. Çocukların yaratıcı etkinliklerini arttırarak diğer davranışlarını etkileyebilir ve okul öncesi çocukların dilsel gelişimi kolaylaştırabilir (Ciravoğlu, 2000:12-13).

Çocukların her zaman doğal ihtiyaçları ve öz bakımından hiç değişmeyen çeşitli ruhsal ihtiyaçları da vardır. Özellikle kitaplara ilgi duymaya başlayan ve okuma öğrenmiş çocuklar için hazırlanacak okuma imkanları ve ortamlar, onların gelişimini çeşitli açılardan hızlandırmaktadır.

Çocuklar eğlenceli vakit geçirebilecekleri, hayatı keşfetmeye yardımcı olacağı, yaratıcı etkinlikler içinde bulunup, edebiyat onlara rehberlik edeceği için edebi eserlere ihtiyaç duyabilmektedir (Oğuzkan, 2013: 6-7).

İçerisinde taşıdığı dil, yazı ve çizgiyle resim sanatının ortak bir ürünü olan çocuk edebiyatı, önceki zaman dilimlerinde olduğu gibi günümüzde de çocuğun üzerindeki günlük yaşamın sıkıcı baskılarından düşünsel olarak, hayal etme aracılığı ile kurtulmasını sağlamaktadır. Çocuk bu kitaplarda, sanatçının fırçası ile renklendirdiği düşünceleri, duyguları ve hayalleri bulur ve onları karşılaştırır. Çocuk bu süreci kavramaya ve anlamaya çalışırken, farklı bir yer ya da nesnede deneyimleyemeyeceği bir haz duyar, yalnızlık duygusundan sıyrılırken sıra dışı bir düşünsel çaba ile ruhu ve kafası gelişmektedir (Ciravoğlu, 2000: 19).

Çocukların okuma süreci boyunca yüksek derecede yaratıcı bir eylemle uğraştıklarını belirten Şirin (2000:45) bu süreçte farklı ve yaratıcı düşüncelerini geliştirdiklerini, böylece bir probleme yönelik birden fazla çözüm yolu ürettiklerini söylemiştir.

Ayrıca çoğu eğitimcinin ve psikoloğun çocuk eğitimi ile ilgili hemfikir olduğu konu, onlardaki bakarak öğrenmenin muazzam potansiyelidir (Salisbury ve Styles, 2012: 79). Genel eğitim ve estetik eğitimi için çocuk kitabı içerisindeki resimlemeler oldukça işlevseldir. Son günlerde iyi örneklerin ortaya çıkması; çocuk kitabı resimleme alanında akademik eğitim görmüş sanatçıların yönlendirilmesi, fuar ve sergiler, kuruluşların düzenlediği yarışma ve ödülleri bu sanatın gelişmesini önemli ölçüde etkilemektedir (Özel, 2002:38).

### 2.3. Biçim Bakımından Çocuk Kitabı Türleri

Çocuk edebiyatı ürünlerinin çocuğun iç dünyasının sağlıklı bir biçimde geliştirilmesinde önemli bir yeri vardır. Bu ürünler; toplumsal ve evrensel boyuta gelmiş çeşitli değerler, insan ve yaşamla alakalı çok fazla durumu da yansıtmaktadır (Aslan, 2019: 60).

Çocuk edebiyatının tanımı ve niteliklerinden dolayı çocuğa yönelik eserleri oluşturan sanatçıların birtakım ilke ve hedefleri dikkate alması gibi yükümlülükleri vardır. Bu ilkelerin çocuğun ihtiyaçlarına ve görmeyi istediklerine göre şekillenmesi gerekmektedir. Örneğin, eser hazırlanırken çocukların zihinsel, fiziksel ve duygusal gelişim özelliklerini dikkate alarak çalışılmalıdır. Çocukların hayat tecrübesine katkı yapacak içerikler olmalı ve dil gelişimlerini desteklemelidir. Çocuğun gelişim süreci içerisinde biçim ve içerikle ilgili olarak basitten karmaşığa doğru bir yol izlenmesi, çocukların kitapla ilgili bağımlı güçlendirecektir (Demirel ve Seven, 2021: 21-22-80).

Çocuklara yönelik hazırlanan kitapların çeşitli boyutlarda kullanıldığı görülmektedir. Dinleyen ve anlatıcının rahatça resimleri görebilmeleri için bu kitapların büyüklüğü iki kucak genişliği şeklinde tanımlanmaktadır ve çocuklar büyük boyutlu kitapları küçükler göre daha çok sevmektedir. Ancak kitapların çocuğun yorulmadan taşıyabileceği bir ağırlıkta olması da önemlidir. Küçük ölçekli kitapların ciltleri için bez veya kalın mukavva kullanılmalı, büyükler için de kalın karton ya da mukavva tercih edilmelidir. Kitap içerisindeki görsellerin net gözükmesi için baskı kağıdının ağır gramajlı ve 1. hamur olması gerekmektedir. Okul öncesi dönemlerde çocuklar için 16 ve 20 punto büyüklüğündeki harflerin tercih edilmesi uygun görülmektedir (Özünel, 2000: 705).

Bu kitaplardaki tasarımın standart kuralları esnetilmelidir. Resimlemeler okuyucuyu şaşırtacak bir düzen içerisinde olabilir, yazı puntoları heyecan uyandıracak seviyede büyüyebilir ve renkler sıradan kullanımları dışına çıkabilir. Böylece tasarım süreci sonunda yaratıcı çocuk kitabı tasarımı ortaya çıkmış olacaktır (Alpaslan ve Aksoy, 2022: 51).

Günümüzde yaşanan teknolojik gelişmelerin sonucu oluşan iletişim ortamı, büyük oranda bilgi kirliliğini barındırdığı açıktır. Bu gelişmeler ve yapılan orantısız paylaşımlarla birlikte yazılı ve görsel yayınların etkileri öngörülemez sonuçlar doğurabilir. Böyle bir ortamda ailelerin çocuğun gelişimine uygun olarak bir kitabı tercih edebilmesi oldukça karmaşık ve zor olabilir. Bu noktada tercih edilecek kitaplarla ilgili olarak öğretmenlere ve ailelere Şirin (2000: 227) aşağıdaki önerileri sunmuştur.

- Çocuğun ufkunu geliştirmelidir.
- Çevresel olaylara karşı bir ilgi uyandırmalıdır.
- Çocuğu başkalarına karşı iyi olmaya ve birlikte çalışmaya teşvik etmelidir.
- Kültür, cinsiyet ve ırk farkı gözetmeksizin insanları sevmeye yöneltmelidir.
- Doğruluk ve ahlaki davranışlar kazanmasına yardımcı olmalıdır.
- Hayata bağlanmasına ve iyimser olmasına yardımcı olmalıdır.
- Dil bakımından anlatım ve zenginliği gösterecek seviyede olmalıdır.
- Çocuğun ilgi ve okuma yeteneklerine uygun olmalıdır.

Yukarıdaki maddelerde bahsedilen bilgiler doğrultusunda çocukların yaşı ve gelişimlerine uygun kitap tercihi yapılabilir ve onların gelişimine olumlu yönde katkı sunulabilir. Ayrıca Rolton (2001: 105), okul öncesi çocuk kitabı tercih ederken içeriğinde tekrarlamalar, kafiyeler, çocuğa göre yerleşik bir kalıp ve hikâyeyi anlamlandırmaya yardımcı çizimlerin aranması gerektiğini belirtmiştir.

### **2.3.1. Resimli Hikâye Kitapları**

Resimli kitaplar hem sanat nesnelere hem de erken çocukluk döneminin birincil edebiyatıdır (Salisbury ve Styles, 2012: 75). Resimli kitaplar genellikle ilk hikâye kitaplarından daha karmaşıktır ve hem çocuğu hem de yetişkinleri eğlendirmektedir (Rolton, 2001: 85).

İçeriğindeki resimler aracılığıyla kısa, kolay anlaşılır bir hikâye ya da masal anlatılan kitaplardır. İçeriği resimlerden oluşan her kitap, resimli kitap olarak adlandırılmamaktadır. Bu kitapların içerisindeki görsellere metin eşlik edebilir ya da metin yer almayabilir. Eğer resimlere metin eşlik ediyorsa görsel ve yazı birbirini tamamlayıcı nitelikte kullanılmaktadır. Çocukların bir metni tamamen okumayı öğrendiği, son aşamaya kadar en çok ihtiyaç duyulan materyallerdir. Özellikle çocukların okul öncesi dönemleri için oldukça ideal kitap türleridir. Bu kitaplar 2 ile 3 yaş için hazırlanıyorsa eğer içerisinde metin yer almaz, 4 ve 5 yaş için hazırlanıyorsa kısa bir metin mutlaka olacaktır eğer 6 ve 7 yaş çocuklar için hazırlanmışsa okumayı öğrendiklerinden mutlaka metin yer alması gerekmektedir (Çılgın, 2007:89).

İngilizce “Picture Book”, Almanca “Bilderbuch” ve Fransızca “Album” olarak adlandırılan bu türdeki eserlerin temel niteliği genel olarak göze hitap etmesidir (Görsel 5) (Şirin, 2000: 202).



**Görsel 5.** Resimli Hikâye Kitabı (Kitzing, 2021)

Resimli kitapların hedef kitlesindeki kişiler deneyimsizdir; dünyaları hakkında nasıl düşünecekleri, kendilerini ve başkalarını nasıl görecekleri, anlayacakları ile ilgili öğrenmeye ihtiyaç duymaktadır. Küçük çocuklara yönelik olan bu kitaplar, kültürün ideolojisine uyum sağlamalarında önemli bir araçtır (Hunt,2005:131).

Çocukların kitaplara karşı ilgi duyması ve onları sevmesiyle ilgili ilk yönelimler resimli çocuk kitapları sayesinde. Bu kitaplar çocuğun resim sanatı ile karşılaşmasını sağlar ve nitelikli kitaplar sayesinde hayal gücünü de geliştirir.

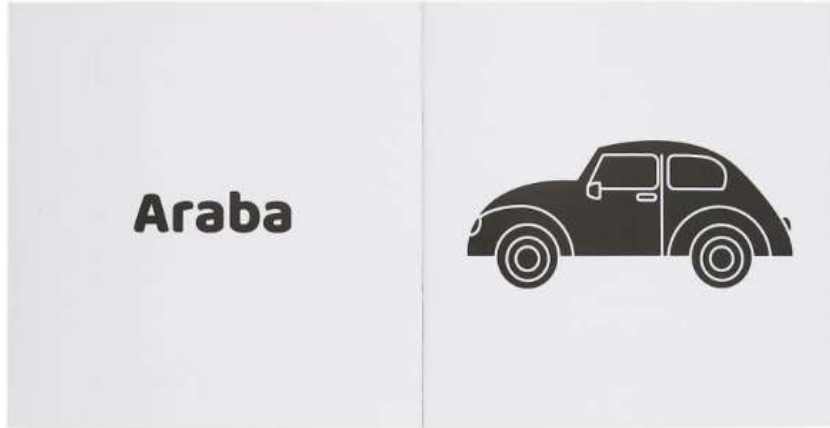
Çocukların çoğu dil ile ilgili deneyimi resimli kitaplardan almaktadır ve bu kitaplar onların dünyayı tanımalarına da vesile olmaktadır (Çılgın, 2007:90).

Çoğu küçük çocuk; kangurular, fareler ve daha egzotik hayvanlarla ilk defa resimli kitaplar aracılığıyla tanışmaktadır. Yeni kelimelere ilgi duymaları yine bu kitaplar sayesinde ve tüm bu deneyimler özümsemekte ve gelişen kelime dağarcığına eklenmektedir. Ayrıca resimli kitaplar, okumayı öğrenmede ihtiyaç duyulan bilgi ve becerilerin geliştirilmesine yardımcı olmaktadır. Çocuklarla resimli kitaplar paylaşıldıkça, çocuklar kitapların nasıl çalıştığının ve baskı geleneklerinin farkına varırlar. Kitapların önden arkaya, yukarıdan aşağıya ve soldan sağa okunduğunu öğrenmektedirler (Rolton, 2001: 85-86).

Çocuklar, resimli kitaplarda iyi bir hikâyenin tadını çıkarırken, çoğu çocuk kitapta bundan daha fazlasını aramaktadır. Bu nedenle karmaşık ve çok yönlü metinlerle karşılaştıklarında, resimlerin neyi sembolize edebileceğini veya kelimelerin ve resimlerin birlikte nasıl anlam oluşturduğunu bilebilirler. Çocuk, kelime dağarcığını bilmeden veya görsel metafor gibi terimleri anlamadan, yine de görsel sembollerini, bazen olağanüstü bir kararlılıkla yorumlayabilmektedir (Salisbury ve Styles, 2012: 75).

### **2.3.2. Tanıma ve Algılama Kitapları**

Çocukların 18. aydan sonra tek zemin rengine sahip kitaplara ilgi gösterdiği, basit, açık olay ve hareketleri anlayabildiği görülmektedir. 1.5 yaşına ulaşmış çocuklarda kitap kavramı ilginin sürekliliği sağlandığı zaman gelişmektedir. Bu kitapların hedef kitlesinin yaş aralığında, çocuğun her gün gördüğü eşyanın çizimi, bu eşyayla ilgili hareketlerinden birinin canlandırılması ve eşya isminin kitap içeriğine yerleştirilmesi ile kelime bilgisinin erken geliştiği keşfedilmiştir. Bu kitap türü bebeğin ilk kitabıdır, dinlemesi ve resimlerine bakması için hazırlanmaktadır (Görsel 6) (Çılgın, 2007:90).



**Görsel 6.** Tanıma ve Algılama Kitabı (Sanal 5, 2022)

Bebekler çeşitli formları algılamanın en kolay yolunu bu kitaplar aracılığıyla bulmaktadır. Kitap içerisinde yer alan görseller bebeğin dikkatini çekebilmek için boyutları oldukça büyük, canlı ve parlak şekilde yer almaktadır. Bebeklerin algılama yetileri kontrast renklerin aynı kompozisyonda tercih edilmesi ile gelişmektedir. Bebeğin algılamaya hazır olması demek bu kitapların işlevsel şekilde kullanılabileceği anlamına gelmekte ayrıca bu kitaplarla birlikte bebekte sözcük dağarcığı gelişiminin temelleri de atılmaktadır (Yalçın ve Aktaş, 2003: 32).

### **2.3.3. ABC Kitaplar**

İçeriği hedef kitlesindeki 1 ve 3 yaş çocukların yaşadığı yakın çevresi ile ilgili eşyalar, oyuncaklar ya da resimlerden oluşmaktadır. Resimlerin altında tek sözcük ya da kısa bir tümce bulunurken herhangi bir konu işlenmemektedir (Nas, 2004:53).

Kitap yaprakları bez ya da mukavva olabilir. Sağlam yapılı bu kitapların içerisindeki renkler parlak, çizgiler belirgin ve kalın hatlı yer almaktadır. Kitap içerisindeki metinler resimlerin alt yazısı niteliğindedir ve resmî açıklamaktadır (Şirin, 2000: 203). 1 ila 3 yaş arası çocuklar için olan bu kitaplar o dönemlerdeki çocuklarda farklı anlamlar taşıyabilir. Kitap onlar için tanıdığı ve bildiği resimlerden oluşan rengarenk bir oyuncak gibidir (Şimşek, 2000:30).

ABC kitaplar çocuklara alfabenin öğretilmesini amaçlamakta ve bunu için de farklı kaynaklardan beslenmektedir. Çocuğa kronolojik bir sıra ile harf öğretilmesi

sürecinde o harfın ilgili olduğu resimde bitki, araç-gereç ve hayvan yer alır böylece harf öğretilirken ilgili kavramda öğretilmiş olunur (Görsel 7) (Demirel ve Seven, 2021: 80-81).



Görsel 7. ABC Kitap (Sanal 6, 2022)

Kitap içerisindeki görseller çocuğun en çok ilişkili olduğu eşya resmini içermekte ya da bir harf ve bir hayvan resmi yer almaktadır. Bu kitaplar, yazar ve çizimleri hazırlayacak olan sanatçı arasında kurulacak başarılı bir ilişkinin sonucu olarak doğru şekilde üretilmelidir. Tasarım öğelerinde çocuğun dikkatini dağıtacak arka plan detayları olmadan düz bir zeminde çalışılmaktadır. Zemin rengi beyaz olabileceği gibi yeşil, mavi, sarı ve kırmızı renklerde olabilir. ABC kitabı; kelime resim formatında, basit anlatım tarzında, bulmaca veya oyun tarzında ve ana temalara dayanan kitaplar olarak dört farklı şekilde hazırlanabilmektedir (Yalçın ve Aktaş, 2003: 32).

#### 2.3.4. Sesli Kitaplar

Sesli kitaplar, bebelere uygun içeriklerle hazırlanırken, yetişkinlere yönelik konuları da ele alabilmektedir. Diğer kitap türlerine göre yaş aralığı oldukça geniş ve farklı hedef kitleleri olabilen bu kitaplar kullanıcıya kolaylık sağlayan, günümüzün teknolojik gelişmelerine uygun şekilde üretilmiş eğlenceli bir kitap türüdür. Okuyucular bu kitapların kullanım kolaylığı sayesinde yürürken, evde ya da okulda farklı aktivitelerle meşgulken vakitlerini kaliteli bir biçimde değerlendirebilmektedir.

Alanında kariyer sahibi olmuş ses sanatçıları tarafından vurgu, sesin etkili kullanımı ve tonlama gibi tekniklere dikkat edilerek sesler kullanılmaktadır (Görsel 8) (Demirel ve Seven, 2021: 84).



**Görsel 8.** Sesli Kitap (Sanal 7, 2022)

Bu kitap türünün çocuklar için olan tiplerini çocuklu ailelerin çoğunda görmek mümkündür. Dikkat çekici nesnelere, sevimli hayvan figürlerine ya da bir plastik form ve müziklerin, şarkıların ve doğadan seslerin eklendiği iç sayfalar kitabın genel yapısını oluşturmaktadır. Sayfa içlerindeki görsel öğeler çocukların dikkatini çektiği gibi sayfanın çevrilmesi ile tetiklenen içerisindeki masal, müzik ve sesler de çocuğun heyecanlı bir şekilde kitaba ilgisini yöneltmesini sağlamaktadır. Ayrıca kitap üzerindeki tuşlar sayesinde çocuklar kitapla etkileşim kurarak kendi istedikleri şekilde kitabı yönlendirebilmektedir (Görsel 9).



**Görsel 9.** Bebek ve Sesli Kitap (Sağlam, 2022)

### 2.3.5. Kavram Kitaplar

Kavram kitaplar, çocukların bazı hayati kavramları öğrenmesine yardımcı olan türdür (Rolton, 2001: 77). Bu kitap türleri çocuklarda dil ve algılama becerilerinin gelişebilmesi açısından temel gerekli kitaplardandır ve çocuğun ilk başvuru kitabıdır. Çocuklara bir varlığın, durumun veya eşyanın tanımlanmasına, sınıflandırılmasına, adlandırılmasına, soyutlanmasına veya özetlenmesine yönelik karmaşık becerileri kazandırmayı hedeflemektedir. Bu kitap türü sayesinde çocukların söz dağarcıkları ve kelimeleri anlama kapasiteleri gelişir ve hayvanlar, eşyalar veya varlıklar arasındaki farkları anlayabilme ve görebilmeyi kolaylaştırmaya yöneliktir (Görsel 10) (Yalçın ve Aktaş, 2003: 33).



Görsel 10. Kavram Kitaplar (Sağlam, 2022)

Rolton' a göre kavram kitaplar, çocuklara birçoğu okulun ilk yılında öğretilen aşağıdaki kavramları kazandırmaktadır (Rolton, 2001: 77).

- Renkleri tanımak ve isimlerini bilmek.
- Şekiller: Kareleri, üçgenleri, daireleri ve dikdörtgeni tanımak.
- Boyut: “Büyük” ve “küçük” arasında ayırım yapabilmek.
- Konum: Tarafından, arasında, altında, üstünde, içinde, dışında gibi yer kavramlarını anlamak.
- Zaman: Kahvaltı, öğle yemeği ve yatma zamanı gibi günün farklı zamanlarını anlamak.

- Sayı: 1, 2, 3 gibi basit sayı gruplarını anlamak.

Kavram öğretimi, çocukların yaşadığı çevrede etkileşim kurduğu nesnelere tanıyarak olayları anlamlandırma sürecinin ilk aşaması olarak ortaya çıkmaktadır. Kavram kitapları çocuklar için rehber niteliğinde olup zihinsel gelişimleri için çok önemlidir. Çocukların zihinlerinde soyut düşünceler kavramlar üzerinden somutlaşarak kendisine yer edinmektedir (Demirel ve Seven, 2021: 82).

#### **2.4. Sessiz Kitaplar**

İnsanlık tarihi boyunca çoğu zaman görsel olarak iletişim kurma çabalarına rastlamak mümkündür. Zamanla bu iletişim ortamlarındaki resimler, işaretler ve semboller sadeleşerek dönüşmüş ve alfabe ortaya çıkmıştır. Böylece görseller aracılığıyla kurulan iletişim yerini yazılara bırakmıştır. Günümüzde artık her toplumun bir iletişim aracı olarak kullandığı kendine özgü sözel bir dili bulunmaktadır. Ancak resimleme ile oluşturulmuş bir görsel, sözel bir dile göre çok fazla mesajı daha kısa bir süre içerisinde iletebilir. Resim evrensel nitelikte olduğu için her dilden ve her ırktan insanın anlaması daha kolaydır. Örneğin günümüz iletişim ortamlarında özellikle sosyal medyada kullanılan emojiler bunun en iyi örneklerindedir.

Resim, dilin iletisine göre sınırsız ve uluslararasıdır (Aydoğan ve Ergin, 2000: 175). Gemalmayan (2011:537), sözel dilin görsel dile göre daha yavaş geliştiğini ifade ederek görsel dilin iletişimde kullanılan ilk araç olduğunu ifade etmiştir.

Resimlerin kelimelere göre daha doğal olduğunu ve daha doğrudan bir iletişim kurduğunu söyleyen Hunt (2005:129), resimlerin metinleri anlamlandırmada da yardımcı olduğunu belirtmiştir.

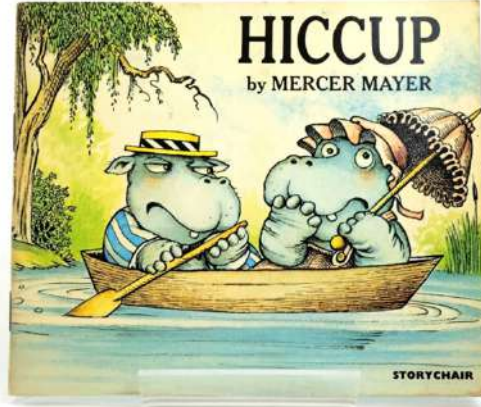
Bu bağlamda insan hayatını çevreleyen iletişim ortamlarında görsellerin ve göstergelerin etkileşimini arttırmak her birey ve özellikle gelecek nesilleri oluşturacak çocukların eğitimi için oldukça önemlidir.

İçerik olarak nitelikli görseller ve dilsel uyarılarla erken yaşta buluşabilen çocuklar ileride sanatsal ve düşünsel farkındalıkları yüksek bir bakış açısına sahip yetişkinler olacaktır. Bu da, çocukların rahat bir şekilde ulaşabilecekleri araç olan kitap ile olanaklıdır (Külük, 2013: 400). Sözel dilin konuşulmadığı ilk yaşlarda çocuklar imgeler dünyasındadır. Çocuğun kavramsal ve imgesel düşünme yapısının oluşumu; görsel dile dayanan yaşantısını belleğinde depolaması, kodlaması ve çözümlemesi ile başlamaktadır (Gemalmayan, 2011:537). Bu noktada sessiz kitaplar erken dönem çocuklar için oldukça öğretici olabilir. Sessiz kitaplarda basit, doğrusal hikâyeler ve karmaşık hikâyeler anlatılarak sanatsal ve yaratıcı ifadenin sınırlarını zorlanabilmektedir (Görsel 11) (Lindfors, 2016: 3).



**Görsel 11.** Sessiz Kitap Örneği (Sanal 8, 2020)

Sessiz kitap türünün ilk örneklerini, dostluk temasını sıklıkla esprili şekilde kullanan Mercer Mayer vermiştir. Mayer, iki su aygırının kayıkta hıçkırığa yakalandığı ve su aygırının hıçkırıktan korkmasıyla gelişen hikâyeyi anlattığı “Hıçkırık” kitabı da ilk örneklerdendir. İki sayfaya yayılmış ve dört adet ayrı şekilde birbirine bağlantılı çizim ile konu anlatılmıştır. Basit çizimlerle resmedilmiş ve özellikle okul öncesi çocuklar için oldukça komik bir kitaptır (Görsel 12) (Barone, 2011: 59).



**Görsel 12.** Dünyadaki İlk Sessiz Kitap Örneği “Hıçkırık” (Sanal 9, 2022)

Sessiz kitaplar olayları doğru bir şekilde sıralar ve çocuğa hikâyeyi eşleştirmesini söyler. İçerikteki çizimlerin hazırlanmış olmasına rağmen çocuklara hala kendi hikâyelerini kurgulaması için fırsat sunar böylece çocuğun yaratıcılıklarını geliştirmesini sağlar bu ve benzeri özellikleri bu kitaplar harikadır. Sessiz kitapların en büyük avantajı içerisindeki hikâyenin aile içinde hangi dil konuşulursa konuşulsun çocuk ve ebeveyn arasında paylaşılabilir olmasıdır (Rolton, 2001: 52-55). Ayrıca çocuğun bulunduğu ortamda görebildiklerini resimlerde tanıyor olması veya resimlerde gördüklerini kendi çevresindekilerle örtüştürerek anlamlandırması, sanıldığından çok daha erken başlamaktadır (Özel, 2002:38-39). Sözel dilin olmadığı küçük yaşlarda bile çocukların görsel iletişim ortamlarından olumlu etkilendiği, görsel öğelerle etkileşime girmeye çalışmasından da anlaşılabilir.

Özdemir ve Beceren (2019: 2), sessiz kitabı; “sınırlı sayıda kelime veya cümlelerin yer aldığı ya da tamamen resimlerden oluşan kitaplar” şeklinde tanımlamış ve görsel okur yazarlığın gelişmesi ve sanat alanında gerekli duyarlılığın oluşmasına katkı yaptığını belirtmişlerdir. Sessiz kitapların işlevinden, Dowhower (1997:70), “kavramları, temaları veya fikirleri tasvir eder, bilgi verir, eğlence ve etkileşim sağlar” şeklinde bahsetmiş ve “metinler olmadan resimleme aracılığıyla hikâyeyi anlatan, farklı yaşlara hitap edebilen, çeşitli formatlar ve resimleme üsluplarına sahip kitap türü” olarak tanımlamıştır.

Günümüzde mevcut olan, karmaşık sessiz kitaplardan bazılarını anlamak; görsel bilgilerin sıralı olarak işlenmesi, okunan sayfanın draması, sayfalar arasında gezinme yolları dahil olmak üzere bu kitapların kurallarını anlayabilmeyi gerekmektedir. Kitabın genel tasarım özellikleri ve nadir eklenen yazılar, görsel imgelerin desteklenmesi ve anlatı dizisini sabitlemek izleyicinin dikkatini görsel anlatının çeşitli yönlerine çekmek için kullanılmaktadır (Serafini, 2014:25). Bu bağlamda kitap içerisinde hikâyenin yönlendirilmesi için resimlemeler dışında göstergeler de kullanılabilir. Çocuklara yönelik üretilen bu kitaplar az resimli az yazılı ya da az resimli çok yazılı olabilir fakat hiçbir zaman resimsiz olmamalıdır (Özel, 2002:39).

Bu kitap türlerinde okuyucu, kendi deneyimlerine dayanarak resme yorum yapabileceği ve gözlemlediği resimlemeden yola çıkarak kendi hikâyesini kurgulayabileceği açık uçlu bir süreci başlatmaktadır (Lubis, 2018:48). Kitap içerisindeki hikâyeler resimleme aracılığı ile sırayla anlatılmaktadır (Yekeler ve Cengiz, 2018: 1935). İçerisinde sözcükler olmayan resimli kitaplar, her yaşta okuyucuya birçok anlatım geleneğini ve görselleri tanıtmak için en iyi ortam olabilir (Serafini, 2014:26). Kitabın hikâye anlatım tarzı, içerisindeki mesajı iletme şekli ve yapısı düşünülürse, çocukları ekran bağımlısı yapan çizgi filmlere güçlü bir alternatif olduğu söylenebilir.

## **2.5. Sessiz Kitapların Özellikleri**

Sessiz kitapların her sayfası mesaj vermek isteyen bir ressamın tablosu gibi düşünülebilir. Her sayfa, görsel anlamın tamamlayıcısı niteliğinde parçalar taşıyarak izleyicinin görsel algısında hikâye bütününe oluşmasını sağlamaktadır. Hikâye, parça ve bütün ilişkisi içerisinde yerleştirildiğinden her sayfanın mesajı ayrı olsa bile görsel okuma ile hikâye takip edilebilir (Görsel 13).

Resimlerin okunması, imgelerin okunmasıdır ve illüstrasyonlar da kelimeler gibi okunabilmektedir (Gemalman, 2011: 539).



**Görsel 13.** Parça Bütün İlişkisi İçerisindeki Görsel Hikâye Örneği (Sanal 10, 2022)

Güçlü bir anlatım aracı olan resim, çocukluk dönemlerinde kelimelerden daha öndedir ve çocukluğun erken dönemlerinde çizim, kelimelerden çok daha anlamlıdır (Yavuzer, 2019: 14). Çocuğun gördüğü dünyayı anlamlandırabilmesi, görsel bilgiyi anlamlandırmasıyla başlar. Küçük çocuklar, resimleri kelimelerden daha önce okumayı öğrenmektedir (Serafini, 2014:25). Sessiz kitaplarla ilgili Serafini'nin söylediği gibi görsel okumak çocukların düşünme yapısını şekillendirmek ve onu küçük yaşlarda eğitebilmek oldukça önemlidir. Sessiz kitapların çocuk belleği gibi sadece görsel öğelerden oluştuğu düşünüldüğünde, küçük yaştaki çocukların eğitim için etkili bir araca dönüşeceği söylenebilir.

Ayrıca Hunt (2005:135), resimli kitapların birbiriyle kesişen karmaşık bir dizi işaret sistemini çağrıştırıp bunu çocuklara öğrettiğini söylemiştir. Bu işaret dizininin anlamlandırılmasının çeşitli entelektüel disiplinlerden gelen bilgilerle beslenerek zenginleşeceğini belirtmiştir.

Bu kitaplar bir hikâyeyi tamamen resimlerle anlattığı için, çocukları sadece resim çizmekle kalmayıp görsel okuryazarlık becerilerini uygulamaya teşvik etmektedir (Jalongo, Dragich, Conrad ve Zhang, 2002: 168). Görsel okuryazarlık, görsel bir görüntünün bilişsel işlenmesini içeren, herhangi bir formdaki bilgiye erişme, bulguları analiz etme, değerlendirme ve iletme yeteneği olarak tanımlanmaktadır. (Chauvin, 2003:125). Sessiz kitapların çoğu okul öncesi yaşları için tasarlanmıştır, böylece onları erken çocukluk yıllarında ideal bir şekilde ileri dönemlere hazırlar. Bununla birlikte, sessiz kitaplar karmaşıklık ve detay açısından oldukça farklıdır. Sessiz kitaplar, görsel okuryazarlık becerilerini, kültürel okur-yazarlığı ve basılı okur-yazarlığı birbirine bağlamaktadır (Jalongo, Dragich, Conrad ve Zhang,

2002:168). Sessiz kitaplar çocukların daha farklı okuma türleri kazanmasını sağlayabilir ve metnin eşlik ettiği kitaplardan daha çeşitli yorumlara açık olabilir (Lubis,2018:49). Ayrıca kitap içerisindeki resimler çocuğu sanatla tanıştıran ilk yerdirdir (Özel, 2002: 37)

Çocuklar erken dönemde bilgiyi kâğıt, kalem ya da soyut düşünce ile değil, deneyimleri, etkileşimleri ve yaptıkları ile yapılandırmaktadırlar. Çocuklar bu süreçte öğrenebilmek için dokunmalı, manipüle etmeli, görseller oluşturmalı ve dışardan aldığı hikâyeleri canlandırmalıdır. Büyük çocukluk dönemi ile erken çocukluk döneminde değerlendirme yapmak arasında birçok yönüyle farklar mevcuttur. Bu çocuklar arasındaki en büyük fark öğrenme biçimleridir. Erken çocukluk dönemi; çocuğun değerlendirmek, gelişimin hızlı olması, kendine özgü bir yol takip etmesi ve çevreden fazlasıyla etkilenmesi nedeniyle güçtür. (Tunçeli ve Zembat, 2017: 3) Çocukluğun erken dönemleri aslında kişilik profiline de nasıl olacağı ile ilgili ipuçları barındıran ve çocuğun gelecekteki kişiliğini inşa ettiği erken dönem olarak adlandırılabilir. Bu dönem içerisinde edinmiş olduğu bilgiler, ebeveynlerin davranışları, diğer arkadaşlarıyla olan ilişkisi ve görsel olarak beslendiği kaynaklar titizlikle seçilmelidir.

Sessiz kitaplar, çocukların hikâye duygusu ve anlatı yetenekleri geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Ayrıca dilsel ve kültürel olarak farklı öğrencileri desteklemek için de çok uygundur. Bu kitaplar yaratıcı ifadeyi destekler ve çocukların farklı sanat ortamlarını keşfetmesi için de kullanılmaktadır. (Jalongo, Dragich, Conrad ve Zhang, 2002:175). Sessiz kitap okumanın bireysel anlatıları nasıl geliştirebileceği, özgüveni güçlendirerek ve kapsayıcı ilişkileri geliştirerek yaşam kalitesi üzerinde olumlu bir etkisi olduğu, okumaya ve gerçekliği tartışmaya yönelik motive ettiği, dil öğrenmeyi ve yaratmayı kolaylaştırdığı gözlemlenmiştir (Grilli ve Terrusi, 2014:67). Resimli kitaplar hayatın içerisindeki hazların, sevinçlerin, neşelerin, duyulmayanın ve görülmeyenin aktarımını kolaylaştırmaktadır (Ciravoğlu, 2000:20).

İmgelerin okunması, çocuğun konuşmayı öğrenmesi, yaratıcı düşünmesi, okuryazar olabilmesi, kitap okuma alışkanlığı kazanması için önemlidir. Görsel dille

iletişim, paylaşım, anlama ve ifade etme, kişisel gelişim; özgüven, doğru anlamak, doğru yargılamak, doğru yerde yemek, doğru yerde alkışlamak için görselleri okumak önemlidir (Gemalman, 2011:542). Kitap içerisinde karakterlerin az sayıda olması ve hayvan ya da küçük çocuklardan oluşması, resimlerin hareket barındırması, duygu ve karakterlerin jest-mimik aracılığı ile yansıtılması çocuğa görelilik açısından olumlu özelliklerdir (Görsel 14) (Özdemir ve Beceren, 2019:1).



**Görsel 14.** Jest ve Mimikler Aracılığıyla Duyguların Yansıtılması (Sanal 11, 2022)

Ayrıca sessiz kitapların görselleri ile hikâye anlatımı çocukların hayal güçlerinin ortaya çıkmasını sağlarken sözsüz iletişim yollarını daha iyi gözlemelerini sağlamaktadır (Yekeler ve Cengiz, 2018:1951). Sessiz kitaplar hangi dili konuştuklarına bakılmaksızın, tüm kültürlerden insanlara ulaşabilmektedir (Görsel 15). Kitaplarda metin olmamasına rağmen görsel dil herkesin erişebildiği, hayal kurabildiği ve düşlemeyi mümkün kıldığı için zengindir (Lindfors, 2016: 3).



**Görsel 15.** “Sessiz Kitaplar: Dünyadan Lampedusa'ya ve Geriye” projesinin kitap kapağı (IBBY, 2016)

Sessiz kitapları okuyup anlamlandırmayı sağlayan en büyük faktör hayal gücü olduğu için, bir yaş sınırlaması yapmak mümkün değildir. Her yaş grubunun bu kitapları okuyarak kazanacağı farklı yetileri vardır. Erken çocukluk döneminde 0-3 yaş için ebeveyn hikâyeyi seslendirir ve çocuğun görselleri incelemesini sağlar, 3-6 yaş için çocuklar kendi kurgularında hikâyeyi yönlendirmekte ve istediği gibi tamamlayabilmektedirler. Bu yaş grubundaki çocuklar hikâyeleri kendi hayal güçleri ile kurguladıklarından, gelişimleri sessiz kitaplarla beslenmiş olur (Emir, 2022). Hayal gücü, görsel anlatıları okuma sürecinin önemli bir parçasını oluşturmaktadır. (Serafini, 2014:26). Araştırmalar bu kitapların çocuklara hayal etme, kendi hikayelerini yaratma, dil ve ifade becerilerini artırma olanağı sağladığını göstermiştir (Yang, Cheng ve Chou, 2016). Yukarıdaki bilgilere dayanarak sessiz kitapların tüm özellikleri ile çocukların kişiliğini yönlendirdiğini ve eğitim süreçlerinin önemli bir parçasını oluşturduğu söylenebilir.

## **2.6. Sessiz Kitaplarda Grafik Tasarım İlkelerinin Kullanımı**

Grafik tasarım alanı görsel iletişimin temel yapı taşıdır. Bu sebeple televizyon reklamlarından gazetelere, kitaplardan kartvizitlere kadar çoğu görsel bu disiplinin alanının bilgi birikimi ve estetik anlayışından geçerek kullanıcıya ulaşmıştır. Bilgisayarların gelişmesiyle birlikte özellikle kitapların tasarım süreci de dijital alanlara kaymıştır ve sessiz kitaplar da resimlemelerden sayfa düzenlemelerine kadar dijital bir süreçle hazırlanmaktadır.

Kitap içeriğinin hazırlanması ve tasarımıyla ilgili verilecek en küçük kararın bile izleyiciye etki edeceği öngörülebilir. Konuyla ilgili olarak Hamer, Nodelman ve Reimer (2017:2), grafik tasarım ürünü olan bu kitapların boyutu, kullanılan kâğıt ve mürekkebin niteliği, varsa resimlere eşlik eden metinlerin de görsel iletişim kanalı olabileceğini söylemiş ve böylece tasarım sürecinin ne kadar geniş alanları kapsadığını belirtmiştir.

Çocuklar için iyi bir kitap tasarımı yapabilmek için Ciravoğlu (2000:193) “izlemeyi zorlaştırmaması, çocuğun hayal gücüne göre bir grafik düzeni olması, resimlemelerin çocuk yaş seviyesine uygun şekilde tasarlanması, baskı tekniklerinin

uygunluđu, kitabın hacmi, uygun harf tercihi ve resimlere fazla yer verilmesi” şeklinde açıklamıştır.

Çocuklara yönelik hazırlanan kitap resimlerinin konuya uygun, sade ve açık şekilde bir tasarım dili ile hazırlanmalıdır. Kitap tasarımı içerisindeki resimlerin neşlendirici, eğlendirici ve öncelikle sevimli olması gerekmektedir. Oğuzkan’a göre işlev açısından çocuk kitaplarındaki resimleme üçe ayrılmaktadır;

***Süsleyici resimler,** bu tür resimler bir konunun açıklanmasına yardımcı olmaktan çok onun sembolik yönünü belirlemeye yarar. Bu nedenle bu gibi resimlerin halk hikâyelerinde, şiirlerde ve kitaplık kitaplarında kullanılması daha uygun olur. Süsleyici resimler hayal gücünün artmasına, güzellik duygusunun gelişmesine de katkıda bulunabilir.*

***Metni açıklayıcı ve yorumlayıcı resimler,** resimler bazen sözcüklerin yerini tutarak, bazen yorumlama görevi yerine getirerek veya yapılacak işleri göstererek ilgili bulunduğu metni türlü yollardan açıklayabilirler. Okul çağındaki çocuklar için hazırlanan kitaplar ile okumaya başlangıç aracı olarak hazırlanan kitaplarda resimlerin bu özelliđi çok önemlidir. Bu tür resimlerin tek bir düşünce veya kavramı açıklamak için çizilmiş olmaları gerekir. Açıklayıcı ve yorumlayıcı resimler, öğretici kitaplarda çocukların birçok teknik ve becerilerini kolayca kavramalarına da büyük ölçüde yardımcı olur.*

***Metni tamamlayıcı resimler,** bu tür resimler, yazıyla anlatılması kolay olmayan ayrıntılı ve karmaşık nesnelerin ve olayların kolayca kavranması amacıyla yapılabileceđi gibi, birtakım doğa görüntülerinin, çeşitli varlıkların başlıca özellikleriyle tanıtılması için de çizilebilir. Bir çocuđa uzun uzun zürafayı, aslanı veya kartalı anlatmak yerine bu hayvanların iyi yapılmış resimlerini göstermek şüphesiz daha doğru olur (Oğuzkan, 1983: 306).*

Tasarım sürecinin başlangıcında çok fazla değerli ve değersiz fikirler ortaya atılmaktadır. Daha sonra oluşan büyük fikir havuzu, tasarım süreciyle başarılı olma olasılığı en yüksek olan fikirlere indirgenmektedir. Bunun başlıca sebebi tüm fikirlerinin uygulanabilir olmasının zaman almasıdır. Bu nedenle tasarımcılar genellikle eğlenceli ve açık uçlu bir çalışma sürecine başlamaktadır. Bu süreçte resimleme yapmanın yanı sıra listeler oluşturmayı da içeren bir durumdur ve proje ile ilgili bilinen ve bilinmeyen bir yol haritası çıkartılmaktadır. Bu aşamaya kadar geçen eylemler, tasarımcıların yaratıcı sürecin ilk aşamalarında sorunu tanımlamak için kullandıkları teknik incelemelerdir. Beyin fırtınası ve zihin haritalama gibi yöntemler, tasarımcıların temel kavramları oluşturmasına yardımcı olurken, diğerleri (geri bildirim, hedef kitle ve proje yol haritası gibi) kullanıcıların ne istediğini veya daha önce ne yapıldığını sorarak sorunu aydınlatmaya çalışmaktadır. Bu teknikler, herhangi bir projenin herhangi bir aşamasında yer alabilir (Lupton, 2011:15).

Yukarıda bahsedilen projelendirme ve tasarım süreci sessiz kitap tasarımları için de geçerlidir. Çünkü bu kitaplar da bir grafik üründür. Bu bağlamda grafik tasarım ilkelerinin sessiz kitap tasarım ilkeleri için kullanılmasının, nitelikli kitap tasarımlarının ortaya çıkması için gerekli olduğu söylenebilir. Bu ilkeleri Becer (1991:56) grafik tasarım ürünlerinin ham maddesi olarak “çizgi, ton, renk doku, biçim, ölçü, yön” şeklinde açıklamıştır.

Bu ilkelerin doğru kullanılmasıyla imgelerin tasvir ettiği konular izleyicilere daha doğru ve yalın şekilde ulaştırılabilir aksi durumlarda görsel bir karmaşa meydana gelir ve izleyici sayfadaki karmaşa içerisinde görsel olarak boğulabilir. Sessiz kitaplar görsel olarak hikâye anlattığı için iletişim kanalının doğru planlanmış ve hikâyeyi açık şekilde anlatıyor olması gerekmektedir.

Tasarım ilkeleri, sanatçının kendine has üslubunu belirlenmesinde etkili olan bir araçtır (Aslan, 2022:56). Tasarım ilkeleri de tam bu noktada devreye girer ve tasarımın anlaşılır bir şekilde ifade edilmesinin yolunu açmış olur.

### 2.6.1. Renk

Renk; gözde bir duyum olarak tanımlanan ışığın, nesnelere çarpmasıyla yansiyarak göze ulaşan kısmıdır. Renkler göz için çekici ve son derece önemli bir ögedir (Ketenci ve Bilgili, 2006:193). Psikolojik etkiler açısından renkler farklılık göstermektedir. Renklerin yalnız görünümlerinin ters etkilerini yok etmek için göz farklı renkler aramaktadır (Polat, 2009: 30). Gözle görülebilen nesnelere ışığı nasıl yansıttıklarına bağlı olarak gözde farklı duyumlar meydana getirmektedir. Renk kullanımı, renge bakan kişinin vereceği psikolojik ve duygusal tepkileri yoğunlaştırır, algılarını açar, kültürel ve sembolik çağrışımlar yapmaktadır (Wigan, 2012:205).

Bu bağlamda yetişkinler ve özellikle çocuklar için renk çok şey ifade edebilir. Örneğin bir çocuğun ilgisini çekebilmek için ona doygun renklerle dolu bir obje veya resim göstermek onun ilgisini fazlasıyla toplamaya yeterli olabilir.

Çocukların hazırladığı resimlerde renkler, yetişkin insanların renk görüşü ve anlayışı gibi değildir. Çocuklar keskin ve göz alıcı kısaca doygun renkleri çok sevmektedirler. Sarı, kırmızı, mavi gibi yardımcı renkler onlar için önemli değildir (Gökaydın, 1990:29).

Sessiz kitapların görsel dünyası içerisinde rengin en önemli öğelerden biri olduğu açıktır. Özellikle erken dönem çocuklara yönelik hazırlanan kitaplarda renk çocuğun dikkatini diri tuttuğu için kitapla olan görsel iletişimini kuvvetlendirdiği ve hikâye akışını hızlandırdığı söylenebilir. Renkler, çizgiler veya farklı objelerle özel bir konsept çalışılmadığı sürece sessiz kitap tasarımının baştan sona her aşamasında olmalıdır. Örneğin, kapak tasarımları, içerik tasarımları, resimlemeler, karakterler ve hikâyeyi destekleyen görsel öğelerin hepsi renk barındırmaktadır ve bu renkler estetik kaygı güdülmeden kullanılırsa karmaşaya ve görsel kirliliğe sebep olabilir. Renkler, mesaj taşınması gereken karakter, yardımcı objeler ve kompozisyon içerisindeki diğer görsellerde anlam yüklenmesini de kolaylaştırır.

Ketenci ve Bilgili (2006: 195) renklerin görsel, duygusal, bilgisel, estetik, sembolik ve psikolojik etkiler barındırdığını söyleyerek, görsel anlamlandırma süreci için renklerin ne kadar kritik bir kullanımı olduğunu belirtmiştir.

Renkler sıcak ve soğuk olarak sınıflandırılabilir. Sıcak renkler, sarı, kırmızı ve turuncu gibi renklerden oluşurken, soğuk renkler ise mavi, mor ve yeşildir. Sıcak renklerin soğuk renklere göre algılanabilirliği daha hızlıdır. Görselde derinliği yakalayabilmek için soğuk renkler arka plan renkleri olarak kullanılabilir (Uçar, 2004:47).

Adams (2017:26-30), Wigan (2009:205), Uçar (2004: 47-56), Tillman (2019: 92-94) ve Kvasoğlu (2021:81) renklerin anlamlarını aşağıdaki gibi ifade etmiştir;

- *Altın: zengin, savurgan, şanslı ve geleneksel.*
- *Bebek mavisi: şirin, genç, sakin, sessiz, keyifli.*
- *Beyaz: mükemmellik, düğün, temizlik, saflık, huzur, ışık, erdem, masumiyet, hafiflik, yumuşaklık, kutsallık, sadelik, hakikat, kırılğanlık.*
- *Bronz: sıcak, geleneksel, dayanıklı ve yapmacıksız.*
- *Çikolata: diri, dayanıklı ve lezzetli.*
- *Çingene pembesi: tutkulu, şaşaalı ve dikkat çekici.*
- *Eflatun: kadınsı, rafine, kibar ve zarif.*
- *Elektrik mavisi: dinamik, ilginç, cesur ve heyecan verici.*
- *Gri: denge, güvenlik, güvenilirlik, tevazu, klasisizm, olgunluk, zekâ, bilgelik, bağlılık eksikliği belirsizlik karamsarlık, bulutluluk, yaşlılık, can sıkıntısı, kararsızlık, kötü hava, üzüntü.*
- *Gümüş: prestijli, soylu, değerli, soğuk ve metalik.*
- *Kahverengi: sağlam, güvenilir, güç, olgunluk, tutarlılık.*
- *Kırmızı: sevgi, canlılık, cesaret, hız, eylem, ateş, tutku, aşk, kan, enerji, coşku, heyecan, ısı, güç, saldırganlık, öfke, savaş.*
- *Koyu yeşil: doğal, organik, bereketli.*

- *Lacivert: güvenilir, emin, geleneksel ve daimî.*
- *Lavanta: çiçeksi, nostaljik, alışılmamış.*
- *Mavi: güven, sadakat, bilgelik, zekâ, doğruluk, sağlık, huzur, anlayış, güç, ciddiyet, üzüntü, bilgi, barış, erkeklik, tefekkür, sadakat, güven, üretkenlik, adalet, istihbarat, depresyon, soğukluk, tarafsızlık, ilgisizlik.*
- *Mor: lüks, bilgelik, hayal gücü, sofistike, rütbe, ilham, zenginlik, asalet, zarafet, gizem, yaratıcı duygular, bağımsızlık, mistisizm, abartı, aşırılık, delilik, gaddarlık, şehvet, fütüristik ve kuşatıcı.*
- *Mürdüm: dolgun, doygun, sofistike ve benzersiz.*
- *Pembe: yumuşak, narin, sakinleştirici, duygusal.*
- *Sarı: akıl, bilgelik, iyimserlik, ışıltı, neşeli, olumlu, sıcak, samimi, mutluluk, rahatlık, idealizm, kıskançlık, korkaklık, dikkat, bunalmış hissetme.*
- *Siyah: güç, otorite, ağırlık, sofistike, zarafet, formalite, ciddiyet, haysiyet, yalnızlık, gizem, şıklık, korku, olumsuzluk, kötülük, boyun eğme, yas, pişmanlık, boşluk, sinsî, cesur, dramatik.*
- *Turuncu: neşe, coşku, yaratıcılık, benzersizlik, enerji, canlılık, uyarım, samimiyet, eğlence, sosyallik, sağlık, kaprisli, aktivite, kabalık, moda uygun, ses yüksekliği.*
- *Yeşil: doğurganlık, para, büyüme, şifa, başarı, doğa, tazelik, rahatlama, hastalık, esenlik, uyum, dürüstlük, gençlik, açgözlülük, imrenmek, mide bulantısı, zehir, deneyimsizlik, bahar, canlılık, dinginlik, huzur.*

### 2.6.2. Doku

Görsel sanat alanı ve tasarım sürecinde en basit haliyle doku; gözde oluşan dokunma etkisidir. Dokuyu ilk olarak keşfeden ressamlardır ve doğada dokunarak varlığı hissedilen dokular görsele dönüştüklerinde, dokunmadan hissedilen dokular olurlar. Yaşadığımız doğa doku çeşitliliği açısından oldukça büyük bir kaynaktır. Görebildiğimiz çevrede her şey dokuya sahiptir ve bazıları çok belirgin şekilde

algılanabilir (Gezer, 2019:598). Yüzey üzerinde görülen ve tekrarlayan biçimsel bir düzenin dokuyu oluşturduğu söylenebilir (Becer, 2008: 61). Kâğıt gibi malzemelerin gerçek dokuları fark edildiğinde fiziki doku bir sanat parçası olarak kullanılmaya başlanmıştır (Gökaydın, 2002: 22).

Sessiz kitap içerisinde doku ilkesinin hem kitabın basılacağı kağıtlarda hem de karakter tasarımının görsel kompozisyonu içerisinde dikkat edilmesi gereken önemli bir detay olduğu söylenebilir. Karakter ve görsel tasarımla verilmek istenen mesaja göre bir kâğıt dokusu seçilebilir. Örneğin kuraklıkla ilgili mesaj iletiliyorsa, kuru bir toprağa dokunuyormuş hissini uyandırmak için pürüzlü dokulardan oluşan bir kâğıt yüzeyi tercih edilmesi daha olumlu olacaktır. Kâğıt tercihi sonrası hikâye ve karakter tasarımlarındaki, tasarım öğeleri ile oluşturulan yeni yüzeylerdeki dokularında kâğıt dokusu ile uyumlu olmasına özen gösterilmeli ve teknik süreç ona göre planlanmalıdır.

### 2.6.3. Çizgi

Çizgiler görsel sanatlar içerisinde temeli oluşturur ve esere hareketi, yönü, ölçüsü, tipi ve kullanım yeri ile güç ve anlam katmaktadır (Özkartal, 2009 :57). Çizgi, sadeleştirme ile ilişkili bir olaydır ve sanatçının, en karmaşık duygularını en basit şekilde anlatmasına yarayan bir araçtır (Gökaydın, 1990:25). Wigan (2012:64), çizgiyi hareket halinde bir ucun oluşturduğu iz olarak tanımlanmaktadır. Anlatım gücüne bakıldığında resmin en önemli ögesini çizgi teşkil etmektedir. Çizgiler duygu ve düşünceleri yansıtmak ya da karşıtlık duygusu uyandırmak amacıyla ince, kalın, düz, eğri, kesik, bütün, doğru, dalgalı, kırık, yuvarlak vb. kullanılmaktadır (Özkartal, 2009 :57).

Bu bağlamda sessiz kitaplardaki uygun görsellerin taşıdığı duygu ve etkileri arttırabilmek ya da hafifletmek amacıyla çizgi kullanılabilir. Özellikle karakter kişiliğinin tasarlandığı eskiz ve kompozisyon sürecindeki en etkili aracın çizgi olduğu iddia edilebilir. Bu iddiayı destekler nitelikte Wigan (2012:64), çizgilerin duygu ve düşünceyi aktarabilecek pek çok niteliğe sahip olduğunu belirtmiş, ritmik, kuvvetli, enerjik, gerilimli, zarif, denetleyici, incelikli ve dinç olabildiklerini söylemiştir.

*Kompozisyon içerisinde çizgi, figürleri mekândan, fondan ayıracak kesin sınırlar olarak üstünlük sağlamaktadır. Lekesel bir anlatımda keskin sınır çizgilerinin ortadan kalkmasıyla ya da yumuşamasıyla, figürler mekanla bütünleşmeye başlamaktadır. Başka bir deyişle, çizgisel üslup resim üzerindeki figürlerini hareketsiz olarak sabitlerken, gölgesel üslupta, çizgilerin sınırlayıcı etkisinin ortadan kalkması ve konturların yumuşamasıyla, kütleler yüzey üzerinde bağımsız bir şekilde yayılıp birbirine bağlı lekeler oluşturmaktadır (Wolfflin, 1990: 32-33 Akt. Edeer, 64).(Edeer, 2015:64).*

#### **2.6.4. Ton**

Ton, bir renge ait olan ve onu diğer renklerden gözümüzle ayırmamıza yardımcı olan ilkedir. Görebildiğimiz ışığın çeşitli dalga boylarıdır. Ton ilk olarak kâğıdın beyaz değeri iken, ikinci olarak bir rengin belirli bir değeri anlamında da kullanılır. (Ambrosse ve Harris, 2010:203-261). Tasarım çalışmalarında en fazla görülen tonlar; siyah ve grinin tonlamalarıdır. Tasarımda kontrast oluşturan elemanlar ton ve çizgidir (Becer, 2008: 57).

Bozkurt, temel sanat eğitimi ile ilgili çalışmasında tonu “üç ana rengin birbiri ile karışımı ile yeni oluşan renkler” şeklinde tanımlamıştır. Ayrıca görsel öge ile ilgili olarak tonun çeşitlilik sağladığını, özel renkler oluşturduğunu, derinlik, üslup ve ritim kazandırıp tasarımı zenginleştirerek ustalığa işaret ettiğini de belirtmiştir (Bozkurt, 2022).

Sessiz kitaplar içerisinde ton ilkesi, karakter tasarımında parça- bütün ve karakter -mekân ilişkisini kurabilmek için kullanılmaktadır. Örneğin karakterin görsel kompozisyon içerisindeki parçaların birleşim alanları, ışığın geldiği yön, eylem yönü veya hacim kazandırarak abartılmak istenen kısımlarla ilgili vurgularda ton sıklıkla kullanılabilir. Ayrıca yeni renklerin ortaya çıkmasını sağladığı ve bununla hacim oluşturulabildiği için de görselleri tek renk sıradanlığından çıkartıp, daha çekici bir şekilde gösterilmesine yardımcı olmaktadır.

### 2.6.5. Biçim

Tasarımda biçimi oluşturan ögeler; birden fazla çizginin bir arada olmasıyla, çizginin dönüş ve kıvrımlarının oluşturduğu yüzeylerdir (Ketenci ve Bilgili, 2006: 282).

Biçim sessiz kitapların hem fiziki görüntüsü hem de içerikteki görsellerin yüzeysel görünüşleri ile ilgili olabilir. Kitabın biçimi ile tasarımlar hikâye, içeriğine göre şekillendirilebilir. Örneğin bazı sayfalarda, hikâye hayvanlarla ilgili ise kitap hayvan biçiminde tasarlanabilir ve bu tamamen kitabın dış görünüşü ile ilgilidir. Hikâyenin görselleştirme sürecinde ise tasarımcının almış olduğu kararlar, görsellerin nasıl bir biçime sahip olacağını ya da yüzeydeki grafik öğelerinin nasıl bir düzen içerisinde kurgulanacağını etkilemektedir.

Gökaydın (1990, 27) biçimin etkilerinden bahsederken, anlam ve anlatma düzeninin önemli bir etkisi olduğunu söylemiştir. Ayrıca biçimin iki veya üç boyutlu olabileceğini, belirli ölçüleri olan geometrik görüntüler veya serbest görüntü veren konularında biçim oluşturabildiğini ifade etmiştir.

### 2.6.6. Ölçü

Belirli ölçüleri ya da sürekli şekilde değişik ölçüleri olan görsel unsurlar bir arada kullanılarak bir grafik tasarım ürünü ortaya koyulmaktadır. Etkileyicilik ve algılanabilirlik görsel ölçülerinin büyüklüğü ile doğrudan orantılıdır (Becer, 2008:62).

Ölçü, sessiz kitap ve görsel içeriğin tasarım sürecinde karar verilmesi gereken kritik aşamalardan biridir. Ölçü sessiz kitabın fiziki oran ve orantısını ayarlamaya yararken içerikle ilgili olarak karakter ve mekânın, görsel algı sınırlarında kalmasını sağlayarak anlamlandırılmasını kolaylaştırmaktadır. Bu bağlamda ölçüyü büyüklükle ilgili olarak, birimler arasındaki görsel ilişki olarak tanımlamak yanlış olmayacaktır. Okuyucu takip etmekte olduğu karakterin, itici ve çirkin olmasını istemeyecek tam aksine estetik ve çekici olmasını bekleyecektir. Bu beklenti ancak parça-bütün ilişkisinde her bir ögenin olması gereken orantısını dengeleyerek mümkündür. Örneğin, karakterin bir parmağının vücudundan daha büyük olması estetik açısından

orantılı bir şekilde görülemeyeceği gibi, aynı zamanda okuyucunun algısının dağılmasına sebep olabilir. Tasarım sürecinde görsel kompozisyondaki oran orantıya dikkat edilmesi kitabın verimliliğini arttıracaktır.

### 2.6.7. Yön

Tasarım sürecinde noktalar ve çizgiler farklı noktalara yönelerek bir hareket oluşturmaktadır. Bu hareketin yönlendirilmesi tasarım sürecinde verilecek mesajın doğrultusuna paralel şekilde gelişir ve bunu etkili şekilde yöneltebilmek tasarımcının görevlerindedir (Becer, 2008: 62).

Sessiz kitaplar içerisindeki yön ilkesi, hikâyenin akışına, sayfaya ait olan mesajın iletim şekline göre değişebileceği öngörülebilir. Hikâye akışı, karakter ve diğer destekleyici görsellerin, tasarlanma sürecinde ana belirleyici olduğundan, bütünlüğü sağlamak için hareket yönüne belirleyici bir sınırlama oluşturabilir. İçerikte yer alan karakter ve her sayfa içerisindeki kompozisyon için ana fikre uygun bir hareket yönü belirlenerek, hikâye akışında farklı şekillerde kullanılabilir. Böylece görsel içerisindeki tüm unsurlar, birbirine uyumlu olacak şekilde yön tayin edilmiş olacaktır.

### 2.7. Sessiz Kitapların Görsel Algı Üzerine Etkisi

Sessiz kitap tasarlanırken yapılan planlamalar, geri dönüşler ve üretim için belirlenen tüm eylemlerin nihai hedefi; görsel algıyı tetikleyerek, anlamlandırma sürecini başlatmak olmalıdır. Anlamlandırma süreci ve sonrasında hikâyenin okuyucuda bıraktığı etkiler, kitabın sürdürülebilirliğini de etkileyecektir. Kitap ve okuyucu için bu kadar önemli bir aşamayı etkileyen belki de en önemli iki şey tasarımcı ve kullanacağı tekniktir. Tasarımcı resimleme sürecinde kendi tarzı ile tüm hikâyenin bütünlüğünü sağlaması ve hikâye içeriği ile ilişkili olarak, en uygun tekniği seçmesi gerekli olacaktır. Böylece hikâye akışı doğru şekilde görsel olarak ifade edilebilir ve görsel dil tutarlılığı sayesinde izleyicinin dikkati dağılmayacaktır.

Görsel algıdaki amacın “çocukların doğadaki varlıklara ya da nesnelere odaklanmalarını sağlamak” olduğunu söyleyen Artut (2017: 11), olması gereken

sağlıklı bir görsel algılama ve anlamlandırma sürecinin asıl amacında odaklanma olduğunu söyleyerek görsel dil ve izleyici dikkatinin doğru şekilde yönetilmesinin ne kadar önemli olduğunu vurgulamıştır. Artut (2017: 11), odaklanma sayesinde çocukların neyi, nasıl ve hangi özellikleri ile görmeleri gerektiğini de belirtmiştir.

Görsel algı; gözle alınan uyarıcıların nesnel gerçeklik ve öznel yaşantı boyutlarında etkileşerek, organizmayı harekete geçiren, anlamlı uyaranlar haline dönüştürülme sürecidir (Beyoğlu, 2015: 335). Görme işlevi duyusundan farklı olarak görsel algı, farklı bir eylemdir diyen Alpan (2008 :81), görsellerin insan algısının büyük bir bölümünü oluşturduğunu da söylemiştir.

Görseller yazı dilinde olduğu gibi insan zihninin kapasitesini arttırmak için düzenlenmiş kavramsal araçlar olarak da ifade edilebilir. Yaşadığımız dünya hakkındaki öngörülerimiz, zihnimizdeki ifadeler, hatıralarımız, şekil ve hareketlerin büyük bir kısmı görüntülere dayanmaktadır. Etrafımıza baktığımız zaman gördüğümüz her nesne, zihnimizde belirli bir şekil ve ifade oluşumuna sebep olmaktadır (Perkmen ve Öztürk, 2009: 17).

Nitelikli çocuk kitaplarını resimleyen sanatçılar sayesinde yapılmış olan resimlerde renk, doku ve leke gibi görsel özellikler veya heyecan uyandıran resimli anlatımlar, çocukların gerçek sanat eserlerini görmesini sağlamaktadır. Böylece çocukların görsel beğeni düzeylerinin gelişmesine de yardımcı olmaktadır (Özel, 2002. 39).

Çocukların doğru olanı görüp ayırt edebilmesinin yanı sıra görsel algı, varlıkların benzeyen yönlerini, birbirinden ayrılan taraflarını, eşleştirme, anlama, kavrayabilme ve yorumlama becerisini de kapsamaktadır. Görsel algı çocuklarda özellikle 3 ve 7 yaş aralığında hızlı bir şekilde gelişim göstermektedir (Artut, 2017: 11).

Çocuklar, şaşırtıcı şekilde bir resmin tüm parçalarını, eşit dikkatle tarama eğilimindedir; merkezdeki insanı seçme ve odaklama yeteneği, öğrenilmiş bir

etkinliğe dönüşmektedir. Yalnız belirli nesnelerin görsel değeri hakkında değil, aynı zamanda nesnelerin gerçekten farklı değerlere sahip olduğunu ve önemli kültürel özellikleri görsel algı sürecinde iyi bir şekilde kavramaktadır (Hunt,2005:132). Bu kavrama yetisinin daha çok görsel beslenme ile mümkün olacağı söylenebilir. Bu nokta da Alpaslan ve Aksoy (2022:50) çocukluk döneminde özgün bir anlatımı ve dili olan resimlemeler ile sıkça karşılaşan çocukların görsel hafızasının geliştiğini ve resimler ile düşünebilme yeteneği kazandığını belirtmiştir. Anlamlandırmaya yardımcı olan görsel algı becerileri öğrenmeyi ve aynı zamanda ifade yöntemlerini de geliştirerek çocukların daha güçlü hissetmelerini sağlamaktadır (Artut, 2017: 11).

Yukarıdaki bilgilere dayalı olarak, anlamlandırma sürecinin görsel algıyla başladığı ve geliştirildiği söylenebilir ve bu noktada sessiz kitaplar sadece görsellerle etkileşimli bir iletişim kanalı sunduğu için, görsel algının eğitim sahası gibi düşünülebilir. Sözlü iletişimin henüz kurulamadığı çocukluk döneminde, yeni fikirlerin üretilmesine yönelik ortam hazırlıkları ve yönelimlerinin sağlanabilmesi sessiz kitaplar ile mümkündür. Bu bağlamda sessiz kitaplar okuyucunun görsel algısını geliştirmede oldukça önemlidir.

## **2.8. Okul Öncesi Çocuklarda Çizgisel Gelişim**

Çocuk için resim çizebilmek iletişimi kolaylaştıran, kendini anlatabildiği ve ifadelerini zenginleştiren bir araç olarak tanımlanabilir. Sözel olarak anlatamadıkları düşünceler ve duygular resim aracılığıyla ifade edilir (Halmatov, 2018:8). Resim çizmek çevresindeki dünyadan çocuğa yansıyanları ve onda tetiklediği duyguların aktardığı en yalın araçtır. Çocuk daha ilk günlerinde konuşmayı öğrenmeden karalamaya başladığı için resim oldukça önemli bir araçtır (Dilmaç, 2020: 1). Çocuğun iç dünyasındaki yaşadığı ve gelişim süreciyle ilgili çoğu şey sözcüklerden daha güçlü olan resim aracılığıyla dışarı çıkar ve önemli bilgiler verir. Bu karalama süreci betimlemelerinde gerçeğe çok yakın betimleme olması gerektiği ile ilgili endişe taşımaz çünkü; sosyal, biyolojik ve zihin yapıları gereği bu ihtiyaç güdülmemektedir (Halmatov, 2018:36-37). Çocukların yaşamla ilgili gelişimleri ile aynı zamanda sanatsal faaliyetlerinde de oldukça keskin değişimler olmaktadır. Kâğıt üzerindeki

karalamalar zamanla birer sanat üretim sürecine girer ve ergenlik dönemine kadar yönelim ve gelişim sürmektedir (Yavuzer, 2019:31)

Çocuk çizimleri bu dönem içerisinde omuzdan hareketli, kuvvetli, sağdan sola doğru anlamsızdır (Görsel 16). Çizimler düzen içerisinde değildir fakat amaçlı ve dikkat merkezlidir. Renk kavramı bu dönemde yoktur, pastel kullanımı uzun şeritler şeklinde çizimlerdir, lekelerin büyük olduğu boyamalarda kâğıt üzerinde yer alabilir (Artut, 2017:57) Çocukların yaşları büyüdükçe çizimler daha ayrıntılı, orantılı ve gerçeğe yakın şekilde olmaya başlamaktadır. Çocukların resim çizimindeki gelişimi beş farklı aşama olarak aşağıda sıralanmıştır (Halmatov, 2018:11).

- Karalama dönemi (2 ila 4 yaş arası)
- Şema öncesi dönem (4 ila 7 yaş arası)
- Şematik dönem (7 ila 9 yaş arası)
- Gerçeklik dönemi (9 ila 12 yaş arası)
- Görünürde doğalcılık dönemi (12 ile 14 yaş arası)



**Görsel 16.** Dikkat Merkezli Anlamsız Çocuk Çizimleri (Sağlam, 2022)

Karalama dönemi: Bilinçli olmayan ve kontrol dışı ilerleyen ve rastgele eylemlerin yer aldığı karalamalar şeklinde olan bir dönemdir ve gelişimi normal olan her çocuk bu dönemden geçmektedir. Bu dönem içerisinde mekân ve sınır kavramı yoktur karalamalar yüzeyi rastgele kaplamaktadır. Çocukların çevreye olan ilgileri ve öğrenme açlığı heyecanlı şekilde sürer ancak 1,5 yaşına kadar nesnelere işlevselliğini

anlayamazlar. 1,5 yaşla birlikte nesnelere tanımlanmaya başlar ve boyama için pastel boyaların kullanılabilmesini kavrar, kitap içerisindeki gördüğü resimlere ilgisi yönelir ve uygun ortam bulunduğu zaman renkleri yan yana veya üst üste boyayabilmektedir. Çocuğun biçime ilişkin algısı, karalamaların anlamlı resimlere doğru gittiği süreçte artar ve şekil oluşturmak için kullandığı dairesel çizgilerle anlamlı şekil tasarımları da üretmeye başlamaktadır (Diğler, 2018:51).

Ayrıca bu dönemdeki resimlerin amacı daha çok oyundur ve kâğıt üzerindeki çizgiler 10-12 aylarında atılır ardından 18. ay civarında sağlıklı şekilde karalamalar kendisi göstermeye başlamaktadır (Halmatov, 2018:11).

1969 yılında yaptığı araştırmada Kellogg 2 ve 4 yaş aralığı çocukların çizgilerini incelemiş ve karalama döneminde 20 temel benzer çizgiyi bulmuştur (Görsel 17). Bu çizgilerin sırası ve yapılış şeklinin çocuğa göre değişiklikler gösterebileceğini belirten Kellogg yaptığı araştırmanın sonucunu aşağıdaki üç maddeyle belirtmiştir (Akalin, 2021:145).

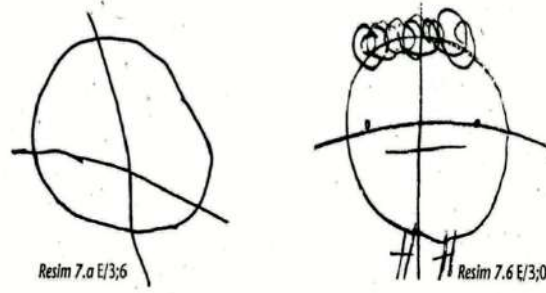
- Belirli şekiller olmadan coşkulu bir şekilde kâğıt üzerinde karalamaların yapıldığı ilk dönem, çocuğun 2 yaşındaki çizimlerini kapsar ve “basit karalamalar dönemi” olarak adlandırılır.
- Sonraki dönem ise “belirgin şekiller dönemi” olarak adlandırılır ve çocuğun çizimlerinde yavaş yavaş yuvarlaklar ve bunlara benzer şekiller yer almaya başlamaktadır.
- 3 ila 4 yaş arası dönem “anlamlı şekiller dönemi” olarak adlandırılır. Önceki dönem çizimlerin içi çapraz çizgiler ile dolmaya başlar ve çizimler anlam kazanma eğilimindedir. Yetişkinlerin anlamlandırması her ne kadar zor olsa da bu çizimler çocuğun hayal gücüne dayanmaktadır. Bu dönem çizimler belirgin ve içerisinde anlatımı olan, çocuk tarafından anlam yüklenmiş çizimlerdir.



Görsel 17. Kellog'un Belirlediği 20 Temel Çizgi (Sanal 12, 2022)

Karalama dönemindeki çocuklar önceki tecrübeleri ile edindiği görsel düşüncenin bir ifadesi olarak çizim yapmaktadır. Örneğin çocuk annesini model olarak anlamlı bir görüntü ile çizmez hatıra ve düşlerindeki annesini betimlemeye çalışmaktadır (Artut, 2017:62)

Çocukların özellikle karalama dönemlerinde figürler oldukça ilginç olduğu söylenebilir. Aydın (2017: 2221) konuyla ilgili olarak insan figürlerini kafadan ibaret şekilde çizmesinin sebebini onun için en önemli görünen beden parçası olduğunu için bu şekilde ifade ettiğini söylemiştir. Ayrıca göz ve burun gibi uzuvların doğru yerlere konulmadığını, mekân algısı olmadığı için havada uçuşan dağınık çizimlerinde kâğıt üzerinde görülebileceğini söylemiştir. Bu dönemin son aşamalarında çocuğun bir şeylerden haberdar olmasının ilk göstergeleri anlamlı şekiller olarak nitelendirilen “mandala”, “güneş” ve “radyal” çizgilerinin oluştuğu görülmektedir (Görsel 18)(Yavuzer, 2019:29). Bu dairelerin keşfi, güneş ve insan kafası gibi görüntülerle ilgili önemli duyuşsal güç olarak görülmektedir. Bu dairesel çizimler, dünyadaki bütün çocukların evrensel özelliği olarak gösterilmektedir (Artut, 2017:60,61).



**Görsel 18.** Mandala Çizimi (Yavuzer, 2019)

Şema öncesi dönem: Çocuğun sanatsal gelişimi de aynı fiziksel gelişimi gibi hızlandığı bir dönemdir ve herkesin de kendisi gibi çevresinde olanları sembolik olarak gördüğünü düşünmektedir. Bu dönemde dünyalarını kâğıt üzerine aktarırken sembollerden faydalanmaktadır. Semboller ve şekiller, karalamadan sonraki aşama olarak onların en büyük keşifleridir. Çizgi ve şekillerin başka bir türü olarak renkleri kullanmaktadırlar (Diğler, 2018:52) Bu yaşlarda yapılan resimlerde, çizimi boyamak için seçilen rengin canlandırılan nesne ile arasında bir bağlantı olmadığı gibi çocuk sevdiği renkler ile boyama yapabilmektedir. Karalama döneminde renklerin çocuk için fazla önemli olmaması ile birlikte şema öncesi dönemde çocuk bol renk kullanmaya başlayacaktır (Yavuzer, 2019:48). Şema öncesi dönem resimlerinde dairesel ve uzunlamasına çizgilerin şekil almaya başladığı görülmektedir (Yavuzer, 2019:42). Bu dönem içerisinde çizgilerle oluşturulan objelerin içi dolu, tüm çizimler tek boyutlu yüzeysel bir görüntüye sahiptir ve semboller artık temalara dönüşmüş anlam bakımından zenginleşmiştir. Resimlerde derinlik algısı yoktur ve sıklıkla saydamlık örnekleri görülür. Cesur bir şekilde renk tercihi yapabilir ve doğadaki renklerden uzak sevdikleri canlı renkleri kullanmayı seçmektedirler. En önemli başlangıç konuları insan figürleridir ve çizimleri genellikle çöp adam olarak gerçek dışıdır ve kabaca formlar şeklinde semboliktir (Artut, 2017:67-68-70). (Görsel 18).

İnsan çizimlerinde vücut oranları gerçek dışıdır, önemli gördükleri ayrıntılar büyük çizilirken perspektif dikkate alınmadan resmedilir. Genellikle 5 yaşındaki çocuk çizimlerinde sık sık insan çizimlerine rastlanmaktadır. Önden çizilen yüzlerde ifade yoktur. Baştan çıkan el ve ayaklar olabildiği gibi vücut kısmı önemli görüldüğünde abartılı bir büyüklükte resmedildiği görülmektedir. 6 yaşına yaklaşan

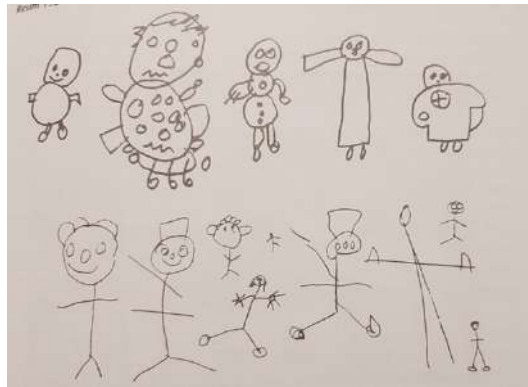
çocuklarda resimlerdeki oran daha belli olmaktadır. Nesneleri yerleştirmede gelişme gösterdiği gözlemlenmekteyken yer çizgisine nesnelere daha anlamlı bir şekilde çizmeye başlamaktadır. (Yavuzer, 2019:41-44).

Bu dönem çizimler sadece insanla ilgili değil onu etkileyen ağaçlar ve araçlar gibi nesnelere de olabilir (Artut, 2017:67-68-70). Bu nesnelere çocuğun bilişsel algılaması geliştiği için daha mantıklıdır. Ağaçla birlikte üzerine meyveler veya evle birlikte dumanlı baca çizilmesi gibi algılamalar netleşmiştir (Diğler, 2018:53).

Şema öncesi dönemde görülen resimde saydamlık (röntgen resim) çizimi, bir nesnenin arkasında ya da içinde görünmeyenleri görünüyormuş gibi resmetmesidir (Görsel 19). Çizimini yaptığı evin dış hatlarının içerisine evde olan eşyaları, insanları çizerek çizimi saydamlaştırmaktadır. Yine bu dönemde çizebildiği figürleri yan yana getirerek çizebilmektedir. Örneğin anne, baba ve çocuk çizimi (Görsel 20) (Yavuzer, 2019:46-47).



**Görsel 19.** Röntgen Çizim (Yavuzer, 2019)



**Görsel 20.** Şema Öncesi Dönem Çizimleri (Yavuzer,2019)

Şematik dönem: 7 yaşından sonra başlayan ve 9 yaşına kadar devam eden dönemdir. Çocuklar bu dönemde çevresi ile olan etkileşiminin sonucunu direk resimde göstermektedir ve daha gerçekçi renkleri tercih edilmektedir. Bu süreç içerisinde, insan anatomik özelliklerinin netleşmesi ve daha belirgin olması, resimlerde kâğıdın tam olarak dolmaması ve eşyaların birbirini gizlememesi gibi şematik devrin birçok özelliği bu dönemde görülmektedir (Görsel 21) (Diğler, 2018:58)



**Görsel 21.** Şematik Dönem Çizim (Yavuzer, 2019)

Gerçeklik dönemi: 9 ila 12 yaş aralığındaki dönemdir. Çocuklar artık bu dönem içerisinde toplumda bir birey olduğunun farkındadır ve bunu çizgilerine de yansıtmaktadır. Çizimler artık önceki dönemlere göre daha gerçekçiliğe yakın detaylar içermekte ve çocuğun ilgisi yaşadığı çevrede de detaylara yönelmektedir (Yavuzer, 2019: 65).

Görünürde doğalcılık dönemi: Ergenliğin başlangıç dönemi olan bu süreç 12 ila 14 yaş aralığını kapsamaktadır. Bu dönem içerisinde resimlerde çocuk, yaşadığı yakın çevrenin benzerini çizmeye çalışır ve oran orantılarına ve derinliğine özellikle dikkat ederek çizgilerine taşımaktadır. Bu dönem içerisinde çocuk renklerin farkındadır ve onları iyi seviyede kullandığı görülmektedir (Yavuzer, 2019: 67).

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### KARAKTER TASARIMI

#### 3.1. Karakter Tasarımı ve Gelişim Süreci

Karakter tasarımları; canlandırmalar, çizgi romanlar, resimli kitaplar, oyunlar, gibi birçok görsel mecra da karşımıza çıkan görsel iletişim tasarımı çalışmalar ıdır. Bu tasarımları geliştirme sürecinde, karakterin; nitelikli, özgün, akılda kalıcı, hedef kitleyi etkileyici ve yansıttığı içerikle uyumlu bir görsel olması için tasarım ilkelerinden yararlanmanın önemi büyüktür. (Karaalioğlu ve Sayın, 2022:857). Karakter tasarımı; hikâyede anlatılan karakterin görselleştirme sürecidir (Gökçears lan,2010:350).

Karakter tasarım süreci; referans karakterlerin incelenmesi ve akıldaki formu kaleme almakla başlamaktadır. Karakterler tasarımcısına bağlıdır ve tasarımcı karakterine mizaç, düşünce ve kişilik gibi özellikler yükleyerek bir kimliğe büründürmelidir. (Ulutaş,2021:2).

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte insan hayatına giren yeni araçlar görsel iletişimdeki çoğu alanı geliştirmiş ve yeni alanlar açarak farklı fırsatlar sunmaya başlamıştır. Bu gelişimlerle birlikte çizgi-roman, sinema, reklam ve oyun gibi çoğu alan için karakter tasarımı farklı disiplinleri ilgilendiren bir alan olarak belirmeye başlamıştır. Bu durum görsel iletişim alanında birçok mecra da ürünlerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu hızlı üretim süreci ile birlikte, karakterlerin okuyucu ve izleyici tarafından kabul görmesi çok sayıda resimli çocuk kitabı ve televizyonlarda yeni çocuk kanallarının hayatımıza girmesini sağlamıştır. Görsel iletişim içerisinde başlayan bu hareket dalgası içerisine dahil olan yeni işler, içerik olarak ilgi çekici ve etkileyici olmalıdır. Bu noktada hazırlanan tasarımlardaki karakterler, mekân ve diğer öğelerin tasarımı giderek daha çok önem kazanmaktadır (Karaşahinoğlu, 2021: 26).

Karakter tasarımlarının ilk örneklerini çizgi roman ve karikatür dergileri için çalışmalar yapan sanatçılar vermiştir. Bu sanatçıların deneyimleri ile tasarladıkları karakterleri, dikey çizgilerin hâkim olduğu oldukça sert formalara sahip olmuştur

(Görsel 22). Sert formlarda çizimleri olan öncü sanatçılar; WinsorMcCay, Frank Moser, Emile Cohl, Earl Hurd gibi çizerlerdir (Barrier, 1999:16).

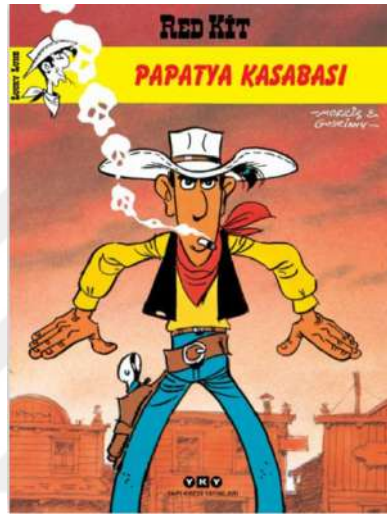


**Görsel 22.** Sert Formlara Sahip Çizim (Sanal 13,2022)

İzleyici karakter tasarımı ile etkileşime geçtiğinde karakterde yaşadığı topluma, bireylere dair izler bulabilmelidir. Bu sayede karakter ve izleyici/okuyucu birbirinden beslenmektedir. Toplumdan izler taşıyan karakterin, kişinin psikolojik, sosyolojik özellikleri yönünden benzerlik göstermesiyle, izleyici/okuyucu karakterin vermek istediği mesajı alır ve kendisini karakter ile özdeşleştirerek mizahi duygudan faydalanabilmektedir (Erdoğan, 2020: 58). Karakterler izleyici ile bulunduğu anda onları anlatı içerisinde davet eder ve olaylar arasında izleyicinin duygularını yönlendirmeye başlarlar. Bu nokta tasarım alanı içerisinde de görsel bir öge yazıdan çok daha fazla mesaj verebilmekte ve izleyicide daha güçlü bir etki uyandırabilmektedir. Görsel anlatı süreci ve olaylar örgüsünde başlayan etkinin kalıcılığı ve sonraki durumlarda hatırlanması da güçlü bir görsel öğeler bütünü ile mümkündür. Örneğin Tom ve Jerry ya da Şirinler gibi 1980’li yılların çizgi filmleri ve oradaki karakterlerin kendi zamanlarında ön plana çıkması ve hatırlanabilmesi, görsel dünya ve karakter bütünlüğünün ne kadar etkili olduğu göstermektedir. Şirinler çizgi filmini 20 yıl önce izlemiş herhangi birine Gargamel karakterinin kişiliği ve görsel bütünlüğü hakkında yorum yapması istense kötü bir büyücü kişiliği olduğunu tarif edebileceği söylenebilir. Bu bağlamda karakter tasarımı mesaj ya da hikâye anlatımı sonrası sürdürülebilirlik içinde önemlidir.

Görsel anlatı içerisinde karakter tasarımı, tasarlanan karakterin hikâye içinde

kat edeceği yol, hikâyede daha yol almamış zamandaki yapısı ve kişiliği düşünülerek oluşturulmaktadır. Tek bir imgenin söyleyebilecekleri sınırlı olabilir ancak karakter tasarlarken amaç, her şeyi anlatmak değil, yeterli ve gerekli olanı görselleştirmektir (Süalp, 2019:57). Bu bağlamda karakter tasarımı yaparken tüm aşamaları ve karakterin yansıtması gereken kişiliği izleyicinin anlayabileceği şekilde açık ve net tasarlanması gerektiği söylenebilir (Görsel 23). Böylece izleyici tasarımı gördüğü zaman hikâyenin nerede ve nasıl bir akış içerisinde süreceği ile ilgili öngörülerde bulunabilir.



**Görsel 23.** Açık ve Net Karakter Tasarımı Örneği “Red Kit” (Sanal 14, 2022)

Görsel, karmaşık objelerden ya da karakterin önüne geçen eşyalardan arındırılmalıdır. Ayrıca tasarım yapılırken diğer hikayelerin ve fikirlerin etkisi altında kalmadan özgün bir kişilik ortaya çıkartılmalı ve tasarım öğelerinin de bu doğrultuda kullanılması gerekmektedir (Karaşahinoğlu, 2021: 26).

Çocuklar kitaptaki kahramanla kendisi arasında bir özdeşlik kurmaktadır ve bu sebepten dolayı olay kahramanları yani ana karakterlerin iyi çizilmiş olması gerekmektedir (Şimşek, 2002 :30). Özgün ve iyi karakterler tasarlayabilmek için doğada var olan canlıların derinlemesine incelenmesi ve bu canlıların bedenlerindeki bazı noktaların aykırılık yaratabilecek bir biçimde vurgulanması gereklidir (Görsel 24) (Gökçearslan, 2010:88). Bu bağlamda karakter tasarımına başlamadan önce doğru planlanan bu süreç ve aykırı olması belirlenen odak noktalar karakterin özgün olmasını sağlayacaktır.



**Görsel 24.** Anatomik Yapının Abartılı Kullanıldığı Karakter Tasarımı “Hulk” (Sanal 15, 2022)

### 3.2. Karakter Tasarımının Hikâye Üzerine Etkileri

Bir karakteri tasarlamak ve onu görsel iletişime dahil edebilmek izleyici ve hikâye arasında bir bağ oluşturabilir. Bu önemli konu üzerine görsel iletişim açısından bakacak olursak; karakter tasarımı izleyici ve hikâyeyi aynı düzlemde bütünleştirmekte ve izleyicinin hikâye akışını anlayabilmesini sağlamaktadır.

Becer (2008:12), iletişimin bir çeşit düello olduğunu söylemiş ve iletişim kanallarının sürekli olarak izleyiciyi kendi mesaj alanlarına çekmeye çalıştıklarından bahsetmiştir, ayrıca bu iletişim ortamında mesajların doğru bir şekilde sunulmadığında izleyici ile doğrudan ilişki kuramayıp yok olup gittiğini belirtmiştir. Bu bağlamda izleyiciye sunulan karakter aslında hikâyedeki mesajı götüren bir ambalaj olarak değerlendirilebilir ve izleyicinin dikkatini çekerek onu hikâyeye bağlayabilmesi tasarımcının en büyük amacı olmalıdır.

Görsel iletişim dünyası içerisinde kendi izleyicisine hitap eden ve onunla görsel iletişim kuran bir hayli karakteri görmek mümkündür. Bu karakterler bir eşya bir araç veya hayali bir obje olabildiği gibi canlılarda bir karaktere dönüşebilmektedir. Tüm bu karakterlerin bir izleyici kitlesi ve taşıdığı bir mesaj vardır. Bu mesaj

hikâyenin özüne hizmet eder ve izleyenle sürekli bir iletişim halinde bulunur. White (2006: 30), hikâye içerisinde karakterin önemini vurgularken, karakterlerin hikâyenin hayata geçirilmesi için büyük roller oynadığını söylemiştir. Yani planlı tasarlanmış bir karakter olmadan hikâyenin var olması ve sürdürülebilirliği neredeyse imkansızdır. Karakter hikâyenin yöneticisi gibidir ve özgün karakterler izleyici üzerinde büyük etkiler bırakabilir.

Anlatı içerisindeki çoğu mesaj karakterler aracılığı ile izleyiciye ulaşmakta veya mesajlar bu karakterlere gizlenmektedir. Mattesi (2008:9) karakter tasarımıyla ilgili en önemli şeyin, “iyi ya da kötü karakterin çekici olması ve bir hikâye anlatması zorunluluğu” olduğunu söylemiştir. Ayrıca hikâyenin anlatıldığı veya bir mesajın verildiği görsel dünya bu karakterlere uygun olarak hazırlanmakta ya da karakterin zaman içerisindeki özelliklerine göre şekillenmektedir, kısaca görsel algı karakter üzerinden eyleme geçmektedir diyebiliriz. Bu bağlamda karakterin, hikâye içerisindeki ana fikri koruyarak, izleyicinin anlamlandırma sürecini başlattığı görülmektedir.

Karakter tasarımı hikâye bütünlüğünü sağlamayı da kolaylaştırır ve verilmek istenen mesajı bir iletişim kanalı gibi taşıyabilir. Karakterin özellikleri veya kişiliği tasarlanırken anlatı sürecinde verilen küçük ipuçları sayesinde izleyiciye hikâyenin ilerleyeceği yönle ilgili fikir sahibi olması da sağlanır. Örneğin örümcekle ilişkili bir gösterge taşıyan karakter izleyicide hikâye içerisinde ağ örebilmesi, zıplayabilmesi ve ileri seviye tutunabilmesi gibi özellikler göstermesi veya o hayvanla ilgili bir durumu sergileyebilmesi beklentisini doğurabilir (Görsel 25).



Görsel 25. Örümcek Adam Karakteri (Sanal 16, 2022)

Bu noktada karakterlerin bütün hikâyenin görsel dünyasını ve olay örgüsünü omzunda taşıdığını söylemek de yanlış olmayacaktır. Ayrıca izleyici ve sonraki etkilerin sürdürülebilirliği açısından önemli olduğu söylenebilir.

### 3.3. Karakter Tasarımında Planlama Süreci

Karakter tasarımı teriminin genel kullanım alanını, canlandırma filmler, oyunlar, çizgi romanlar ve diğer görsel mesajlar içeren alanlar oluşturmuştur. Karakteri tasarlama süreci sadece görsel öğeyi değil, konuşmaları, olaylara karşı verilen tepkileri, eylemleri vb. izleyici ile etkileşime girecek diğer alanları da içermektedir. Görsel iletişim içerisindeki karakter tasarımları, tasarım sürecinin çok önemli bir parçasını oluşturmaktadır (Karaşahinoğlu, 2021:26).

Sessiz kitaplardaki tasarım sürecini aslında gerçek hayattaki insanlara ait kişisel özelliklerden esinlenerek yürütebilmek mümkündür. İnsan olarak özdeşleştiğimiz kişilik ve karakter özelliklerinin temsiline arketip denmektedir ve bu özellikler belirli gruplara ayrılabilir. Bir arketip, insan olarak kopyalamak veya taklit etmek istediğimiz bir kişinin, özelliğın veya davranışın orijinal kalıbı veya modeli olarak kabul edilir. İyi karakter tasarımının ilk parçası, arketipler olarak bilinen bu temel ilkelerdir ve hikâye anlatımında en yaygın olarak kullanılan arketipler: kahraman, gölge, aptal, akıl hocası, hileci gibi kişilik özellikleridir. Pek çok farklı arketip vardır, ancak her tür hikâye içerisinde tekrar tekrar görülebilen birkaç ortak

arketip bulunmaktadır. Bir hikâyeyi ilerletmek için bu özelliklere ihtiyaç vardır ve iyi bir karakterin gelişimini sağlayan, her karakterin kişisel hikâyesidir (Tillman, 2011:11-12).

Karakter tasarımında genel konseptin oluşturulması, karakter tasarım sürecinin ilk adımı olduğu söylenebilir. Konsept sürecinde sanatçılar kurgusal bir dünyada farklı tarzlarını ve konseptlerini kullanarak özgün karakter ve manzara tasarımları oluşturmaya başlamaktadır (Görsel 26). Tasarım sürecinin konsept aşaması oldukça farklı fikir ve düşüncenin yoğrulduğu, hikâyeyi en iyi yansıtacak karakterin nasıl ve hangi konseptte olmasına karar verildiği bir süreçtir diyebiliriz.



**Görsel 26.** Karakter Konsept Tasarımı Süreci (Sanal 17, 2022)

Deformasyona uğramış karakter tasarımının gerçek yaşamda var olmadığı düşünüldüğünde, aslında referans noktalarının somut öğelerden alındığı bilinmektedir. Tasarım sürecinde tasarımcıların sıklıkla kullandıkları referanslar; insan, hayvan ve objelerken, insan-hayvan, canlı-cansız gibi birleştirmeler yaparak karakter tasarımı farklı boyutlara da taşınmaktadır. Ayrıca tasarlanan karakterlerde, biçim bakımından çeşitlilik gösterdiği için hayvan referansları daha fazla kullanılmaktadır. Manipüle etmeye en uygun canlı olan hayvan türleri karakter tasarımlarında da sempatik bulunduğu için, bu karakterler her dönem görülebilmektedir (Erdoğan,2020:1-59).

Hayvan karakterler; fiziki olarak hayvan anatomisine sahip, kişilik özellikleri yüklenen ve onlara ait olmayan özelliklere sahip olan karakter tasarımlarıdır. İnsani özellikler yüklenen bu karakterler ile çocuklar arasında sempatik bir bağ oluşmakta ve çocuğun dilinde ifadeler ile iletişim kurulmaktadır (Aslan,2022:53). Hayvan karakteri

tasarlayabilmek için hayvanlara kişilik özellikleri yüklenmeli bunun içinde öncelikle insan karakterlerin yüz ifadeleri, vücut dilleri araştırılmalıdır (Görsel 27). Hayvanlar bize ilham almamız için ilginç anatomi şekilleri sunmaktadır. Hayvanları tanımak nitelikli karakter tasarımları yapabilmek için yepyeni bilgiler sunar. Hayali karakter içinde insan ve hayvan tasarım birleşimlerinden yararlanarak karakter tasarlanabilmektedir (Mattesi, 2008:207).

Hayali karakterler; uzun yıllara dayanan referansların hayal gücü ile birleşmesinden ortaya çıkmaktadır. Örneğin süper kahraman tasarımı yapabilmek için, savaş gemisi ve böcek birleşimini kullanıp iki fikri bir araya getirerek ve kişilik özellikleri eklenerek tasarımların ortaya çıkması sağlanabilmektedir (Mattesi, 2008:154).



**Görsel 27.** Hayvan Karakter Tasarımları (Sanal 18, 2022)

Karakter tasarımı sürecinin aslında sadece görsel teknik araçlarla eyleme geçmek kadar kolay bir iş olmadığı için süreç içerisinde araştırılması ve doğru planlanması gerekmektedir. Bu konuda Kara (2019:47) “Çocuk kitabı resimlemesinde karakter tasarımı kadar, karaktere ait çevrenin nasıl oluşturulduğu, öğelerin sayfa içinde nasıl organize edildiği, renk anlayışı ve uygulama tekniğe ait dilin nasıl işlendiği de ayrıca önemlidir. Bu tespit ile sadece karakter tasarımı değil diğer unsurlar için de detaylı çalışmalar yapılmalı deneysel projeler oluşturulmalı, bu deneysel uygulamalarda elde edilen deneyim ve ortaya çıkan özgün tarz, ilerleyen projeler için yenilenerek tekrar kullanılmalıdır” şeklinde ifade etmiştir.

Bu bağlamda karakterin tasarımı tamamlandıktan sonra hikâyenin geçeceği dünyanın nasıl planlanacağına öngörülebilir olması gereklidir. Hikâyedeki karakterin; çok hızlı koşması, çok iyi yüzmesi, bacaklarının çok uzun ya da ellerinin çok küçük olması gibi özellikler, karakterin çevresinin ona göre şekillenip yaşam alanı bu özelliklere göre oluşturulmalıdır. Yaşam alanı içerisinde su olmayan ama çok iyi yüzebilen bir karakterin hikâyesi sıkıcı olabilir ve izleyicinin hikâyeden kopmasına sebep olabilir. Renk anlayışı ve teknik dile tasarımcının doğru karar veriyor olması gerekmektedir. Tasarım sürecinin önemli bir kısmında estetik kaygılara son derece bağlı kalmalı ancak sürecin öncesi ve sonrasındaki durumları da göz önünde bulundurarak bir tasarım yapmasının daha doğru olacağı söylenebilir.

Estetik, tüm karakter tasarımcılarının peşinde olduğu şeydir. Estetik, karakterin görünüşüdür. Ağırlıklı olarak görsel bir mecraaya yönelik tasarım amaçlandığı için bu çok önemli bir konudur. Bir karakterin görünüşü, izleyicinin beğenip beğenmediğini, onunla bağlantı kurup kurmadığını, sempati duyup duymadığını veya başka bir şey olup olmadığını belirlemektedir. Estetik hakkında düşünürken göz önünde bulundurulması gereken birçok madde vardır ve bu maddelerden bazıları aşağıda sıralanmıştır.

- Bu karakteri oluştururken hangi stil kullanılmalıdır?
- Hangi renkler kullanılmalıdır?
- Bu karakter hangi ortam için kullanılacaktır?
- Karakterin seyircisi kim olacaktır? (Tillman, 2011:9).

Estetikle ilgili Tillman'ın maddeler halinde belirttiği sorular aslında projenin ilerleyişini de değiştirebilecek durumlardır. Proje planlama sürecinde bu soruların cevaplarının belirlenmesi süreci kolaylaştırabilir. Karakter tasarım süreci düşünüldüğü kadar kolay değildir ve uygulanması gereken çok fazla basamak vardır. Karakter tasarımına başlamadan önce özgün ve akılda kalıcı olmasını sağlamak en önemlisi olduğundan, doğru kararlar vererek planlama yapmak tasarım sürecini kolaylaştıracaktır. Sessiz kitaplarda yazı ve diğer görsel öğeler olmadığı için hikâyenin

akışı ve kitap içerisindeki görsel dünya, karakter üzerinden tanıtılmakta ve anlatımı yapılmaktadır. Bu noktada karakterlerin sessiz kitap içerisindeki en önemli görsel öğe olduğu açıktır. Bu görsel öğenin tasarımının nitelikli olması için yapılan araştırmada genel olarak aşağıda sıralanan maddelere ulaşılmıştır.

- İyi bir karakteri tasarlayabilmek için öncelikle karakterin profili oluşturulmalı ve bunun üzerine beyin fırtınası yapılması gerekmektedir.
- Detaylı bir araştırma yaparak hedef kitle belirlenmeli ve bu kitleye yönelik sürece referans olabilecek görsel öğeler toplanmalıdır.
- Tasarım sürecindeki proje için en iyi teknik araç seçilmelidir.
- Eskiz sürecinde silüetlere ve genel hatlara dikkat ederek hızlı ve küçük çizimler yapılmalıdır. Bu çizimler birbirinden bağımsız fikirler olarak ortaya çıkacağı için genel karakterin ana hatlarının oluşmasını kolaylaştıracak ip uçları verebilmektedir.
- Eskiz sürecindeki karakter tamamlanmalı, olması gereken poz ve ince detaylar tam olarak bitirilmelidir.
- Genel detayların ve pozun bittiği karakter seçilen teknik kullanılarak ve kişilik değerlerine dikkat ederek renklendirilmesi tamamlanmalıdır.
- Karakter tasarımında son kararlar verilmeli eksik görülen alanlar ve tamamlanması gereken bölümlere son dokunuşlar yapılmalıdır (99 Designs, 2022).

Yukarıda belirtilen maddeler aslında çoğu tasarımcının deneyimlediği proje yürütme adımları gibi düşünülebilir. Bu bağlamda yukarıdaki maddelere adım adım dikkat edilerek tamamlanacak bir sürecin başarısız olma ihtimali düşüktür.

Tasarım sürecinde çeşitli denemeler yapılmalı en uygun sonucu verecek araçlar seçildikten sonra tasarlama süreci başlamalıdır. Tasarlama süreci tüm planların artık gerçeğe dönüştüğü bir an olarak başlar ve kâğıt üzerindeki her bir çizgi ve işaretin önemi büyüktür (Özkartal,2009 :57).

Son olarak prototip bir hikâye kitabı tamamen bitmiş şekilde çıktı alınıp içerik kontrolü yapılabilir ve öngörülme hata gerçektürün çıktısından önce minimuma indirilmiş olur ve ayrıca bir proje deneyimi sonraki projelere de aktararak kullanılabilir.

### **3.4. Karakterde Görsel Kompozisyon**

Bir resmin oluşum sürecinde çalışılan konunun kompozisyon bütünlüğü içerisinde tasarlanması o resim için en önemli unsurlardan biridir. Kompozisyon bütünlüğü içerisinde, tasarım öğeleri ve ilkelerinin ölçülü ve dengeli bir düzene sahip olması gerekmektedir.

Resimleme sürecinde tasarım; ışık-gölge, renk, doku, çizgi, form, ölçü ve yön gibi tasarım öğelerinin anlaşılır bir düzen ve uyum içerisinde bir araya getirilmesiyle oluşmaktadır (Özkartal, 2009 :57). Resimleme sürecindeki bu tasarım ilkeleri, karakterin görsel tasarım sürecinde de görselleştirme aşamasının temelini oluşturan ilkeler olarak kabul edilebilir. Bu kurallar temeli üzerine oluşturulan karakterin görsel bütünlüğü sağlanmış ve izleyiciye estetik bir eser sunulmuş olacaktır.

Karakter tasarımları; öğrenirken, eğlenirken, okurken çoğu alanda karşımıza çıktığı için, estetik algı düzeyinin gelişimini de etkilemektedir. Bu nedenle karakterlerin tasarım ilkelerine göre hazırlanması, nitelikli çalışmaların ortaya çıkmasını sağlayacaktır (Karaalioğlu ve Sayın 2022:859). Estetik, “güzelliğin, sanatın ve beğenin doğasıyla ilgilenen felsefe” olarak tanımlanır. Estetik, izleyicinin karakter tasarımınız hakkında fark edeceği ilk şeydir. Kim ne derse desin, insanlar görsel olarak çekici görünen şeylere ilgi duymaktadır (Tillman,2011:103).

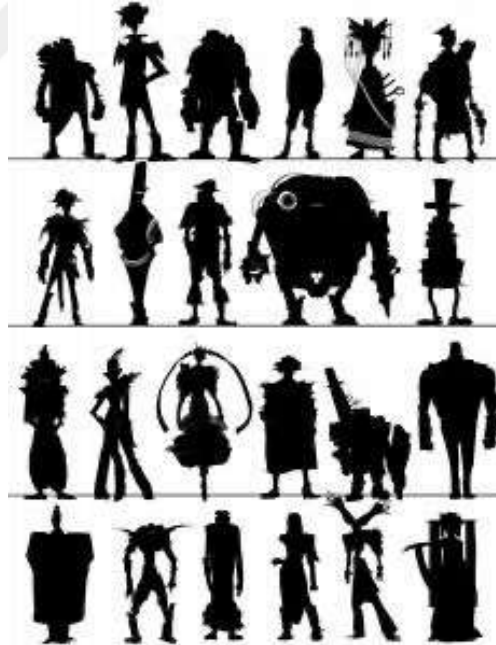
Resimli kitapların ve animasyon filmlerinin çoğu, genel estetiğini çocuklar için güvenli ve uygun hissettiren çok dairesel bir şekil dili kullanır. Birçok çizgi roman ve grafik roman, daha yaşlı bir kitleye hitap etmek için içeriğin fizikselliğini ve keskinliğini vurgulayan bloklu, köşeli bir estetiğe sahiptir. Bir hikâye oluştururken, karakterleri tasarlarlarken belirli bir tarz ile nasıl çalışılacağını öğrenmek hayati önem taşımaktadır (Bishop, 2019:8). Karaktere ait görselliği ortaya çıkartan dört temel

unsur; uygulama tekniđi, renk, form ve görsel anlatım dili, yani tarz'dır (Kara, 2019:690).

Karakter tasarım sürecinin çođu aşaması birbiri ile bağlantılı olduđu için tüm aşamalarda sonraki adım düşünülerek hareket edilmelidir tersi durumlarda proje başarısız olabilir. Görsel kompozisyon aslında yapılan tüm arařtırmaların izleyiciye sunulduđu aşama olarak nitelendirilebilir. Karakter tasarımı öncesi arařtırma ve fikir geliştirme süreci verimli bir şekilde yapılırsa da karakterin görsel kompozisyon ve resim kurallarına aykırı tasarlanması yapılan ön arařtırmayı da başarısız kılabilir.

### 3.4.1. Lekesel Silüet

Açık ve parlak ışıklı bir yüzeyin üzerindeki karanlık bölge ya da tam tersi koyu ile örtülmüş bir bölümün aydınlık veya açık bölgesi, lekesele bir alan olarak nitelendirilir (Edeer, 2015:64).



Görsel 28. Lekesele Silüet (Sanal 19, 2022)

Karakter tasarım sürecinde lekesele ifade sürecin henüz başlarında kalem ve fırça hareketleri ile formun genel yapısının çok fazla detaylara girilmeden belirlendiđi aşama olarak açıklanabilir (Görsel 29). Bu aşamada karakter görünüşü kâğıt üzerinde şekillendirilir, birçok farklı şekil ve formla denemeler yapılabilir ve eskize göre

tasarımın anatomisini ve yapısını oluşturulup görünüş iyileştirilebilmektedir (Doucet, 2022).



**Görsel 29.** Karakter Tasarımında Lekeseli Formlar (Sanal 20, 2022)

### 3.4.2. Anatomi

Karakter tasarımına, karakteristik özellik kazandırmaya yönelik oran ve orantının denge unsurunu sağlaması açısından önemli bir özelliktir (Erdoğan, 2020:64). Çocuk kitapları özellikle küçük yaş gruplarına yönelik hazırlanıyorsa doğru yapıda dengeli bir anatomi aramak mümkün değildir. Deformasyona uğramış karakter tasarımlarında oranlar değişebilmektedir. Bu durumun temel nedeni hedef kitledeki yaş grubunun görsel algı ve iletişim kanalının henüz yetişkin bir birey gibi davranış sergilememesidir. Çocuklara yönelik resimli kitaplarda çocuğun gelişimi için uygun olan görselin anatomisi ona hitap edebilmelidir. Bu hitap edebilme süreci içerisindeki iletişim kuracağı görsel öğelerin çocuğu kendisine çekebilecek sert çizgilerin, köşeli hatların olmadığı yumuşak ve oval hatlar taşıyan görsel anatomiye sahip olması gerektiği söylenebilir (Görsel 30).



**Görsel 30.** Yumuşak Formlu Karakter Tasarımı (Sanal 21, 2022)

Çocuklara yönelik tasarlanacak karakterler için gerçek insan anatomisi dışında bilgi ve beceriler gerekmektedir. Anatomi hakkında bilgi sahibi olmak ve bu konuda sürekli desen çizmek, çocuklara yönelik karakter anatomisinin öğrenilmesi ve uygulanmasında bir hayli katkısı olacağı açıktır. Resimsel anlatı yaparken karakter anatomisinin iyi bilinmesi oldukça önemlidir. Bu bilgiyi içermeyen eserlerin kıymeti azdır. Çağlar boyunca bir anlatı aracına dönüşen insan görüntüsü bedensel yapı gereği estetik bir değer taşımaktadır. Bu değer resim sanatı içerisinde; gölge, çizgi ve renk gibi ana konuların yüzeye yansıtılmasıdır. Resim sanatı içerisinde sanatçıya bir dil zenginliği sağlamak iyi çalışmış anatomiyle ilişkilidir. Duruş, ifade, hareket doğru çizgisel ve lekesele değerleri kişilikli üsluplaştırılmış bir yeteneğe dönüşmesini sağlayabilir. Desen çizmek bu yeteneklerin oluşmasını hızlandırır ve geliştirir. Bu gelişim süreci ilerideki yapılacak olan çalışmalarda renk, ışık ve leke gibi elemanları da etkilemektedir (Ceylan, 1999: 3).

Rodgon (2019:98-109), karakter tasarımında yaş gruplarına göre görsel insan anatomisi özelliklerini aşağıdaki gibi açıklamıştır.

- Bebekler ve çocuklar (0-6 yaş), yumuşak ve yuvarlak hatlıdırlar. Baş-vücut oranı 1'e 1 olan küçük bir gövdeleri bulunmaktadır. Kollar ve bacaklar kısadır.

Gözleri, burnu ve ağzı arasındaki mesafe çok küçüktür ve alınları geniştir. Küçük olmalarına rağmen, ifadelerine çok fazla kişilik sığdırabilir (Görsel 31).



**Görsel 31.** 0-6 Yaş Karakter (Sanal 22, 2022)

- Küçük çocuklar (6-12 yaş), bebeklere benzer özelliklere sahiptirler. Çocukların yumuşak çizim hatları korunmalıdır. Ciltleri çok pürüzsüz olduğu için yüzlerinde çok fazla çizgiye yer verilmemektedir. Çocukların vücutları kısadır, yürümeye başlayan çocuktan daha incedir. Kollarında ve bacaklarında belirginlik görünür, ancak el ve ayak parmakları hala oldukça tombuldur (Görsel 32).



**Görsel 32.** 6-12 Yaş Karakter (Sanal 23, 2022)

- Gençler (13-19 yaş), büyüme yaşlarında olan bu yaş kategorisi çok çeşitli şekil ve boyutlarda çizilebilirler. Hikâyelerde (yetişkinlerin dışında) tasvir edilen en popüler karakter yaşlarından biridir. Gençler farklı oranlarda büyüdüğü için kesin bir oran belirlemek zor olabilir. Genel bir genç için, 4'e 1 (4 kafa boyunda) ve daha büyük gençler için 5'e 1 oranını kullanılabilir (Görsel 33).



**Görsel 33.** 13-19 Yaş Genç Karakter (Sanal 24, 2022)

- Yetişkinler (20-39 yaş), hikayelerdeki karakterler için en yaygın yaşdır. Yetişkinler hayatın her kesiminden, şekillerde ve boyutlarda olabilir. Karakter yapısı yansıtmak istenilen yaşam tarzına uyacak şekilde kolayca değiştirilebilir (Görsel 34). Erkek karakterlerde yetişkin bir görünüm, kaslar ve tüylerin belirginleşmesi, kadın karakterlerde ise göğüs ve kalçanın büyük şekilde çizilmesi ile verilebilmektedir.



**Görsel 34.** 20-39 Yaş Yetişkin Karakter (Sanal 25, 2022)

- Orta yaşlı (40-65 yaş), bu karakterler yetişkinler ile benzer yapıdadır. Bu yaşta karakterlerin hayatlarında güven ve otorite havası olmalıdır. Hikâye akışındaki, en sağduyulu karakterler olma eğilimindedirler. Genellikle yaşlı ebeveynler, bilge amcalar, genç büyükanne ve büyükbabalar ve iş yerindeki patronlar rolünde tasvir edilmektedirler (Görsel 35).



**Görsel 35.** 40-65 Orta Yaş Karakter (Sanal 26, 2022)

- Yaşlılar (66-89 yaş), daha fazla deneyim ve fiziksel yıpranma ile tasvir edilebilir. Heyecan verici bir yaşamın görsel işaretleri, yaralar, kayıp uzuvlar veya hayal edebilecek her şey görsel olarak tasvir edilebilir (Görsel 36).



**Görsel 36.** 66-89 Yaş Yaşlı Karakter (Sanal 27, 2022)

- İhtiyarlar, çeşitli şekillerde tasvir edebilir. Vampirler, tanrılar, köyün yaşlıları gibi ölümsüz, mistik veya büyülü karakterler olabilir. Amaç, cilt üzerindeki yaşlanma etkilerini aşırı yapmak ve çok kavisli bir duruş sergilemektir. Genel olarak zayıf görünüm verilir ama aynı zamanda herhangi bir hikayedeki en bilgili karakterleri oluşturmaktadırlar (Görsel 37).



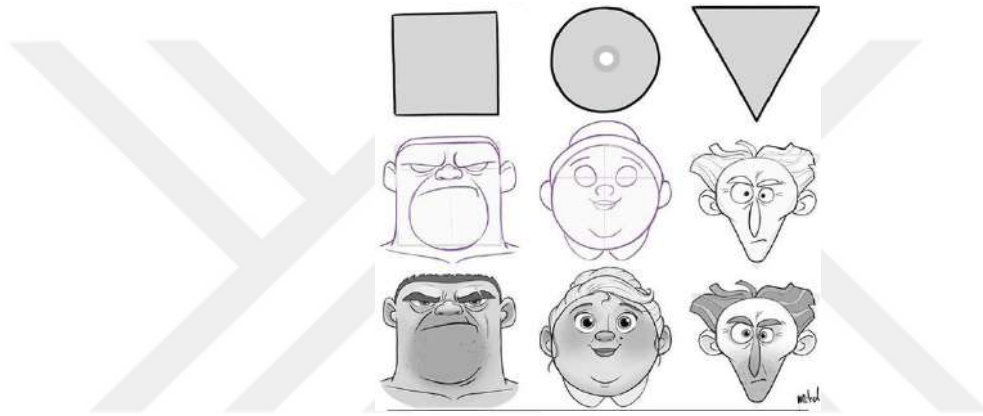
**Görsel 37.** İhtiyar Karakter (Sanal 28, 2022)

Yukarıdaki maddelerden yola çıkarak anatomiye; tasarımcının hikâyesinin görsel etkisini arttırmak için ivedilikle faydalanması gereken, görsel olarak oldukça geniş ve zengin bir kaynağa benzetilebilir. İnsan anatomisinin yaşam boyu aslında değişken bir görsel durumu olduğu açıktır ve her yaş grubuna göre tasvir ifadeleri değişmektedir. İnsan olarak deneyimlenen her yaş ve duygusal durum, görsel bir tasvir olarak anatomiye yeni bir şey ekleyebileceği söylenebilir. Çocuklara yönelik hazırlanan resimlemelerdeki görsel biçimlerden dolayı genelleme yapacak olursak sanatçının yaptığı hataları çok fazla göz önünde sergilemediği söylenebilir. Fakat, görsel öğelerin çocukların bilinç altını çok fazla etkilediği düşünüldüğünde görsel hatalara dikkat edilmeli ve hata payı minimuma indirilmelidir.

### 3.4.3. Şekil

Şekil; tasarımın ardındaki ruh halini, hikâyeyi veya tarihi iletme için sanat ve animasyonda kullanılan bir kavramdır. Karakter tasarımlarında şekiller, nesnelere ve arka plan görsellerinde kullanıldığında, bir hikâye anlatabilir, kişiliği gösterebilir ve herhangi bir kelime kullanmadan izleyicide duygusal bir tepki uyandırabilir. Karakterin genel şekline bağlı olarak, karakterin doğası ve temel kimliği hakkında görsel ipuçları verebilir. (Doucet, 2022).

Genel olarak bir kareye bakıldığında insan aklına istikrar, güven, dürüstlük, emir, uygunluk, güvenlik, eşitlik ve erkeklik gelmektedir. Üçgen bir şekil saldırganlık, enerji, eylemi sinsilik, tansiyon gibi mesajları iletmektedir. Bir dairenin arkasındaki anlamlar ise; zarafet, rahatlatıcı, birlik, koruma, eksiksizlik ve hareketlilik. Farklı şekiller, içimizde farklı tepkiler uyandırarak, gördüklerimizi belirli duygu veya anlamlarla ilişkilendirmemize neden olmaktadır (Görsel 38). Karakterleri oluştururken bu tür bilgileri bilmek önemlidir çünkü karakterde farkında olmadan istenmeyen bir durum önerilebilir (Tillman, 2011:67-68-70-72).



**Görsel 38.** Şekillerin Karakter Oluşumuna Etkileri (Sanal 29, 2022)

Bishop (2019:2-5) şekillerin önemini anlatırken “Üç ana renk olduğu gibi üç ana şekil vardır ve birincil şekiller kare, daire ve üçgendir. Bu şekillerin her birinin psikolojik olarak belirli anlamlarla güçlü ilişkileri vardır. En önemlileri şunlardır: Kare; fizikseliği ve erkekliği temsil eder, daire, pozitifliği ve kadınlığı temsil eder. Üçgen; hareketi ve keskinliği temsil etmekte ve daire; barış, nezaket, yumuşaklık, güvenlik ve bütünlük düşüncelerini çağırır. Ayrıca boşluk, yalnızlık, sihir ve gizemi de temsil edebilir. Kare, fizikseliği, istikrar, güvenilirlik, disiplin, güç ve güvenilirlik gibi şeyleri temsil etmektedir. Birincil şekillerin daha erkeksi olanıdır. Ayrıca can sıkıntısı, durağanlık ve aptallık gibi şeyleri de temsil etmektedir. Üçgen ne eril ne de dişil olduğunu hareketi veya sapmayı ve keskinliği temsil etmekte” olduğunu söylemiştir.

### 3.4.4. İfade

Karakter tasarım sürecinde kişiliği ve taşıdığı hikâyeyi genel kompozisyonla izleyiciye sunabilmek çok önemlidir ve karakterin yüzdeki ifadenin bu sunuma büyük katkı sağladığı söylenebilir. Lekeseli bir formda izleyiciye korkutucu gelen bir karakterin yüzü ve ifadesi olayı ve algıyı değiştirebilir. Küçük bir gülümseme izleyicide pozitif duyguların açığa çıkmasını sağlayacaktır. Bu bağlamda ifadeler karakter tasarımı, oyun, film ve sessiz kitaplar gibi görsel dünya için oldukça önemli bir konudur.

İlginç bir karakter tasarımı yapmak gerekirse hiçbir objenin bir insan yüzünden daha etkileyici olamadığı bilinmelidir. Hemen hemen her yüz ifadesinin en önemli unsuru gözler ve ardından ağızdır. Yüz en etkileyici kısımdır ve çizimlerin merkezinde yer almalıdır. Bazen ifade ne kadar geniş ve açıksa, aktardığı duygu o kadar güçlü gibi görünmektedir. Bazen sadece bir kaş bükümü veya ince, ironik bir ağız çizgisi bir ifadenin anlamını tamamen değiştirebilir. Bu durum özellikle gözler için geçerlidir. Ayrıca karakter tasarımında acı, ilgisizlik, kendine güven, bitkinlik, şüphe, flört etme, alay etme, derin düşüncelere dalma gibi örnek gösterilebilecek pek çok ruh hali vardır. İnsan yüzü, inanılmaz bir duygu yelpazesini ifade etme yeteneğine sahiptir (Görsel 39) (Hohnstandt, 2013:19-25).



**Görsel 39.** İnsan Yüzündeki Duygu İfade Örnekleri (Sanal 30, 2022)

Hohnstandt (2013:19-25)'a göre, çok fazla yüz ifadesi vardır, ancak bunların çoğu aşağıdaki altı ifadede gruplandırılabilir. Bu altı ortak ifade sadece karakter tasarımında başlangıçtır. Her biri, anlam tonlarının çok yönlülüğünü yansıtacak şekilde yeniden tasarlanabilir.

- Mutluluk; mutlu yüzler, diğer tüm duygulardan daha fazla çeşitlenmiştir. Bu çeşitlilik içerisinde her zaman var olması gereken kısımlar; kısılmış gözler, gerilmiş bir ağız çizgisi ve sıkıştırılmış yanaklardır. Bunlar gülümseme, kırışık alın, mutlu gözler ve ağlayan ağız gibi diğer öğelerle karıştırılarak çok çeşitli ifadeler oluşturulabilir.
- Üzüntü; yüzün tamamı normal görünse bile, kaşın iç kenarı yükseldiğinde “üzgün bir alın” kesin bir üzüntü belirtisidir ve ne kadar eğilirse, yüzü o kadar üzgün ifade etmektedir. Bu ifadenin daha güçlü bir duyguya dönüşmesi için kaşlar arasında dikey kırışıklıklar ve kısa kısa boyuna kırışıklıklar eklenebilir.
- Kızgınlık; köşelerden aşağı doğru hareket edebilen büzülmüş dudaklarla başlamaktadır. Bazen ağız çevresinde de şişkin olabilir. Tüm vücut donar ve çeneyi takip ederek öne doğru eğilir. Kaşlar, geniş açık gözler üzerinde aşağı doğru hareket ederken ifade edilir. Üst dudak yükselir ve ağız açıldığında çok sayıda diş gösteren kare şeklini aldığı gösterilir.
- Korku; korkmuş bir yüz ifade edilirken görsel olarak üç bölüm oluşturulmalıdır. Kalkık kaşlar, geniş gözler ve açık, gergin bir ağız çizilerek korku ifade edilebilir.
- İğrenme; diğer duygu gruplarından farklı olarak, gözler iğrenmede mutlaka kilit bir rol oynamamakta olup odak nokta üst dudak bölgesi üzerindedir. Güçlü iğrenme ile üst dudağın kare eğrisi artmaktadır. Yanaklar ve burun delikleri arasındaki kırışıklık derinleşerek burun deliklerini yukarı doğru kaldırmaktadır.

- Şaşkınlık; diğer ifadelerden farklı olarak, karakter şaşırdığında ağız gevşemektir. Şaşırmış yüzün ana özelliği, kaşların yükselmesi ve bunun sonucunda gözlerin geniş açılmasıdır ve ne kadar genişlerse şaşırma o kadar artmaktadır. Yüz ifadesi gergin değildir, ancak bazen dudaklar "O" harfini oluşturabilir.

### 3.4.5. Üslup

Görsel sanatlarda sanatçının ifade şeklinin kendine özgü bir yöntemle olduğu üsluptan anlaşılabilir. Resimlerde devamlılığı sağlamak yani sanatçının tüm eserlerinin aidiyet duygusunu taşıması üslubun temel nitelikleri arasındadır. Ayrıca, aynı eserin bütünlüğünü sağlamakta üslupla ilişkilidir (Görsel 40).

Yönel (2019: 5049), üslubun tanımını “Sanatçı, sanatsal yaratımını düşünce biçimi ile birleştirerek üslubunu oluşturur. Üslup, sanat eserindeki ifade tarzına verilen anlatım biçimi, sanatçıya özgü bir yöntem ve dil kullanımudur” diyerek açıklamıştır.



**Görsel 40.** Tania Yakunova'nın Kendi Üslubunda Hazırladığı Resimlemeler (Sanal 31, 2022)

Yakunova'nın resimlemelerinde karakterler ve diğer görsel öğelerde sanatçının kendisine özgü kullandığı görseli oluşturan çizgileri, renkleri, formu ve diğer estetik kaygılar birbirine benzer şekilde görülebilir. Sanatçının çalışmaları kullanmış olduğu üslup sayesinde genel olarak bile bir bütünlük içerisinde ve tek bir çalışma gibi

algılanabilmektedir. Belçikalı sanatçı Mustekon'un kovid 19 salgınına bakış açısını içeren çalışması da üslup bakımından farklı bir ifade yöntemine sahip olduğu görülmektedir (Görsel 41).



**Görsel 41.** Mustekon'un kovid 19 Salgınına Anlattığı Eseri (Sanal 32, 2022)

Üslubun sanatçının özgün eserler üretmek için diğer sanatçılardan ayrışmasını sağlayan yöntemleri kapsadığı söylenebilir. Bu yöntemler renk, fırça darbesi, çizgiler gibi eserin tümünü ilgilendiren öğelerin kullanımını olabilir. Kişinin kendi aidiyet duygusunu katarak üretmiş olduğu yöntemleri kapsadığı için diğer sanatçılar tarafından kopyalanabilmesi oldukça zor ve hatta imkansızdır.

Birden fazla karakter içeren herhangi bir proje, bir karakter dizisi boyunca şekil dilinin sürekliliğini gerektirmektedir. Her karakterin aynı dünyadan geliyormuş gibi görünmesi önemlidir (Bishop, 2019:8).

Sessiz kitapların içeriğini görseller oluşturduğundan her sayfada bütünlüğü yakalamak ve özgün olmak kitabın diğer kitaplardan ayrışması ve izleyicinin sayfalar arasında kopmaması için gereklidir. Tasarımcı kendine ait üslubunu kitap içerisinde verimli şekilde kullanabilirse eğer hikâye bütünlüğünün sağlanmış olacağı öngörülebilir. Bu noktada sessiz kitap hikayesini görselleştirmek için üslup sahibi bir tasarımcı ile çalışmak, ortaya çıkan işlerin başarıya ulaşabilmesi için gerekli olduğu söylenebilir.

### 3.5. Etki ve Sürdürülebilirlik

Tasarımcıların görsel iletişim sürecinde kullandığı teknikler ve iletişim kanalları hedef kitleye göre değişebilen teknik ve teorik bir hayli araç ve bilginin kullanıldığı alanlardır. Görsel iletişim içerisinde özellikle tasarımcılardan insanları etkilemesi ve akılda kalıcı işler üretebilmesinin genel bir beklenti olduğu söylenebilir. İnsanların farkında olsun ya da olmasın tasarım tarafından kuşatıldığı günümüzde etkilemek ve bunun sürdürülebilirliğini sağlamak zor olsa da bu, tasarımla olası bir durumdur.

Sayın (2021 :29), hedef kitle üzerinde güçlü bir etki bırakarak onların tercih etme davranışını yönlendirecek bir yapıtı ortaya koymanın tasarımın en önemli ilkelerinden biri olduğunu belirtmiştir.

Görsel iletişim içerisinde etki ve sürdürülebilirliğin, tüm tasarımla ilgili mecralar için oldukça gerekli ve önemli olduğu söylenebilir. Etki değeri olmayan, izleyici ile etkileşime girecek bir ürünün hedef kitleyi yönlendirmesi ya da eğitebilmesi zayıf bir duruma dönüşebilir. Bu bağlamda görsel öğeler hangi alanda kullanılırsa kullanılsın etki değeri yüksek ve hatırlanabilir olacak şekilde tasarlanmalıdır. Yukarıda araştırılan bilgilere de dayanarak sessiz kitapların çocuk eğitimi ve onları etkileyerek yönlendirebilmesi gibi hassas ve çok yönlü bir konuda etki değerinin az olması düşünülemez. Etki değerinin düşük kalması izleyiciyi hikâye ve görselden koparabilir ve o görseli de hatırlaması pek mümkün olmayabilir. Etkili bir görselin kısa sürede unutulması mümkün olmayacağından görsel öğenin akılda kalarak sürdürülebilirliğinin uzun süreli olacağı söylenebilir.

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### BULGULAR VE YORUM

Araştırma kapsamında diğer bölümlerde elde edilen bilgiler, araştırmanın amacı doğrultusunda özümserenok okul öncesi dönemdeki çocuklara yönelik sessiz kitaplardaki, karakter tasarımlarının, tasarım ilkelerine göre incelenmesi bu bölümde yapılmıştır. Bölümdeki incelemeler araştırma dahilinde literatüre dayalı kaynaklardan elde edilmiştir. Kitap incelemelerinde yapılan açıklamalar özetlenerek tablo şeklinde sunulmuştur. Karakter tasarımları incelenen sessiz kitaplarda ilk başta; hikâye, ana fikir, teknik özellikler ve karakterler hakkında bilgi verilirken, sonrasında karakter tasarımları; renk, doku, çizgi, ton, biçim, ölçü ve yön tasarım ilkelerine göre incelenmiştir.

**Tablo 1.** İncelenen Sessiz Kitapların Genel Özellikleri

Kitap Adı	Yazar	Yayınevi	Baskı Yılı	Ölçü	Sayfa Sayısı	Teknik
Ver Elini	Giuliano Ferri	Meav	2020 2.Baskı	21x21	20	Sulu boya
Canavar! Canavar?	Sunghee Shin	ABM	2019 3.Baskı	22x26	72	Nokta ve çizgi
Kağıttan Şehir	Nazlı Tahvili	Redhouse	2020 3.Baskı	21,5x22	30	Deneyisel tasarım
Fırtına	Guojing	Hippo	2021 2.Baskı	22x27	40	Dijital-Sulu boya
Dalga	Suzy Lee	Meav	2020 4.Baskı	31x18	40	Karakalem-Akrilik
Elmaları Nasıl Toplarsın?	Aytül Akal-Mavisel Yener-Ece Zeber	Redhouse	2019 1. Baskı	24x24	40	Kuru boya
Pi'nin Dünyası	Alara Akgün	Meav	2017 1.Baskı	20x20	32	Dijital boyama

#### 4.1. Ver Elini



Görsel 42. Ver Elini Kitap Kapağı (Ferri, 2022)

Tablo 2. Ver Elini, Karakterlerinin Tasarım İlkelerine Göre İncelenmesi

Renk	Mavi, kırmızı, kahverengi, beyaz, sarı, yeşil, gri
Doku	Sulu boya dokusu kullanılmıştır.
Çizgi	Yumuşak ve yuvarlak çizgiler kullanılmıştır.
Ton	Sulu boyanın etkisi ile ton değerleri oluşturulmuştur.
Biçim	Karakterler iki boyutlu biçimde yuvarlak form ile tasarlanmıştır.
Ölçü	Karakter tasarımlarının ölçüleri boyut olarak birbirine oldukça yakındır.
Yön	Karakterler hikâyede sol-sağ/sağ-sol olmak üzere iki yönlüdür.

Sessiz kitabın hikayesi: Ana karakterinin bir fare olduğu ve bu karakterin ilk sayfada, taş duvarın önünde durduğu görülmektedir (Görsel 42). Sayfada duvardan dolayı gökyüzü, güneş vb. figürler yoktur. Sadece taş duvarın içinden çıkmış minik iki kırmızı çiçek görünmektedir ve fare o çiçeğe doğru bakmaktadır. Fare çiçeğe doğru yaklaşır ve çiçeği tam koparmaya çalıştığı sırada, çiçeğin olduğu taş duvar yere düşmektedir. Fare şaşırır ve duvarın arkasında yeşillik bir alanın olduğunu fark eder. Taşı alır ve başka bir yere taşımaya başlar. Farenin arkasından kedi, domuz, tavşan, koyun hep birlikte taş duvardaki taşları tek tek taşır, duvar tamamen bittiğinde karşılarında diğer dostlarını görürler. Onlar duvarın arkasında, diğer adada yaşayan daha önce hiç tanışmadıkları hayvanlardır. Aralarında göl bulunduğu için kimse karşı tarafa geçememektedir. Sonra birlikte yıktıkları taş duvarı tekrar tek tek taşıyarak aralarına bir köprü kurarlar ve her iki taraftaki hayvanlar buluşarak birbirleri ile kucaklaşırlar.

Ver Elini isimli sessiz kitap Giuliano Ferri'nin ele aldığı sanatının, evrensel mesajını, her yaşta çocuğun anlayabileceği bir şekilde iletmektedir.

Kitabın ana fikri: “Duvarlar yerine köprüler yapmak”tır. Herkes el ele verdiği duvarların nasıl köprülere dönüşebileceğini gösteren umut verici mesajı olan bir sessiz kitap örneğidir.

Kitabın teknik özellikleri: “Ver Elini” isimli sessiz kitap, 20 sayfalık bir kitap olup sert kapak ve sayfalardan oluşan, 21x21 cm kare boyutunda ciltli bir kitaptır. Sulu boya kullanılarak hazırlanan görseller, ardından dijital ortamda düzenlenmiştir. Sessiz kitabın kapak ve sayfalarının, sert karton/mukavva ile hazırlanmış olması okul öncesi dönemdeki çocuklar için kitabın yırtılıp, parçalanmaması ve uzun ömürlülüğü açısından olumlu bir özelliktir. Kapakta kullanılan tipografi, kırmızı renkte olup, çocuksu-orantısız el yazısı özelliğinde olduğu söylenebilir.

Kitabın karakterleri: Kitabın ana karakteri fare olup, yan karakterleri farenin hayvan dostlarıdır. Fare karakterinin yuvarlak form kullanılarak tasarlandığı görülmektedir. Keskin hatları bulunmayan karakterin, kafa ölçüsüne yakın büyüklükte

yuvarlak kulakları, küçük ve abartı büyüklükte olmayan yuvarlak gözleri, burnu bulunmaktadır. Karakteri parçalara ayırdığımızda farenin sadece 2 kafa boyunda olduğunu ve en büyük kısmının kafası olduğu görülmektedir. Büyük kafa, karakterin daha sevimli olmasını ve tehdit ediciliğini ortadan kaldırmaktadır. Çocuklar tarafından ilgi çekici bir tasarıma sahip olduğunu söylemek mümkündür. Diğer hayvan karakterlerde, yuvarlak ve yumuşak formlar kullanılarak tasarlanmıştır. Karakterlerde gülümsemeler tek bir çizgi ile verilirken, şaşırdıkları zamanlarda ise ağız kısımlarında çizgi ya da bir dudak çizimine rastlanmamaktadır. Sadece son sayfada bütün hayvanların birbirleri ile buluşma ve sarılma görselinde, gülme ifadesi ve aynı zamanda bazı karakterlerin gözlerinin de gülmekten kapandığı ve net bir şekilde yüz ifadelerinin yer aldığı görülmektedir.

Çizimlerde kullanılan renkler neredeyse her çocuğun kırmızı, mavi, yeşil, sarı gibi adlandırabileceği temel renklerin bir parçasıdır. Karakterlerde ışık, ton ve gölge abartısız bir şekilde kullanılmıştır. Görselleri, karakterleri ve sert kapak ve sayfaları ile okul öncesi yaş gurubuna uygun bir sessiz kitaptır.

Karakterin tasarım ilkeleri açısından incelenmesi:

Renk: Karakter tasarımında sıcak ve soğuk renklerin dengeli şekilde bir arada kullanıldığı görülmektedir (Görsel 43). Fare karakterinin giymiş olduğu kazağın rengi mavi iken pantolonu kırmızı tonlarındadır. Mavi renk kullanımıyla tasarımcı hikâyenin vermek istediği dostluk mesajına gönderme yaparken, kırmızı renginin de bazı hayvan karakterlerin kıyafetlerinde de yer almasıyla birlikte heyecan duygusunun verildiği söylenebilir. Ana karakter olan farenin kulak iç deri renginde bir nebze gerçeklik katmaya yönelik açık pembe kullanılmıştır. Kafada kullanılan kahverengi renk gerçek farelerde görülen tüy renkleridir ve karakterin kişiliğini fare ile pekiştirmek için kullanıldığı açıktır. Gözler de kullanılan mavi ve yanaklardaki pembe renklerle güven ve dostluk hissini verebilmenin amaçlandığı düşünülebilir. Sulu boya tekniğinin kullanıldığı kitap görsellerinde mavi, yeşil, beyaz ve kırmızı renginin ağırlıklı olarak kullanıldığı gözlemlenmektedir. Mavi rengi gökyüzü ve suyun renginde geniş bir alanda kullanılırken, doğanın rengi olan yeşil, hayvanların yaşadığı

adalarda kullanılmıştır. Beyaz, taş duvarlarda ve bulutlarda kullanılarak kitabın her sayfasında yer almaktadır. Ağırlıklı olarak kullanılan renklerin arkadaş canlısı, doğa, duygusallık ve kahramanlık gibi ifadelerle çağrışım yaptığı söylenebilir. Çizimlerde kullanılan renkler neredeyse her çocuğun kırmızı, mavi, yeşil, sarı gibi adlandırabileceği temel renklerin bir parçası olduğu bu sessiz kitap örneğinde görülmektedir.



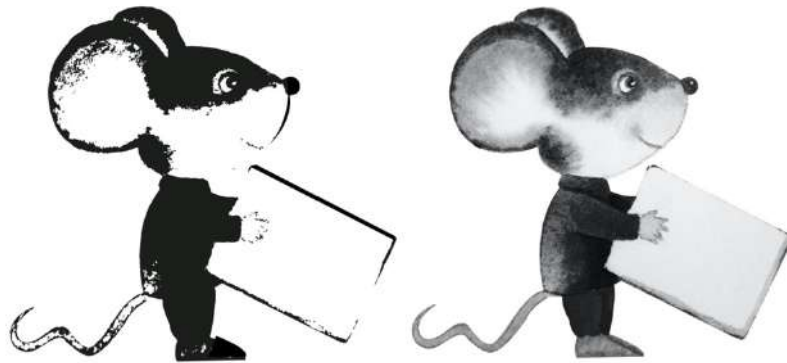
**Görsel 43.** Karakter Tasarımında Renk Kullanımı (Ferri, 2022)

Doku: Sulu boya tekniği ile hazırlanan bu sessiz kitapta, sulu boya kağıdının dokusu görülebilmektedir. Yumuşak doku geçişlerinin olduğu ve her hayvan karakterinin doku özelliğine göre fırça dokunuşları yapıldığı gözlemlenmektedir. Örneğin; deri dokulu hayvanlarda fırça izleri belli olmazken, tüylü hayvanlarda fırça izleri daha belirgin şekilde kullanılmıştır. Karakterlerde tüy yumuşaklığını görsel olarak hissettirebilmek için, fırçanın kâğıt üzerinde verdiği dokulardan faydalanılmış ve tek tek tüy çizimi yapılmamıştır. Bu darbeler ile oluşturulan izler, yüzeyin farklı yerlerinde birbirinin devamı niteliğinde olan dokular oluşturmuştur (Görsel 44).



**Görsel 44.** Karakter Tasarımında Doku Kullanımı (Ferri, 2022)

**Çizgi:** Karakter tasarımlarının yuvarlak ve yumuşak formlu çizgilerden oluştuğu görülmektedir (Görsel 45). Tasarımların dış kısımları orta tonlarda kontur çizgisi ile belirlenmiştir. Karakterlerde görülen yüz ifadeleri de tek çizgi ile betimlenmiştir. Sessiz kitabın hikâyesinde yer alan taş duvarlarda da çizgiler yatay ve dikey olarak yoğun bir şekilde kullanılmıştır. Hikâyede taş duvar açıldıktan sonra ufuk çizgisi görülürken, bu çizginin hikâyede karakterlerin ve diğer öğelerin konumlandırılmasında rol aldığı görülmektedir. Kitabın erken çocukluk dönemine hitap etmesi sebebiyle; yumuşak hatlı çizgi kullanımının doğru olduğu söylenebilir.



**Görsel 45.** Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı (Ferri, 2022)

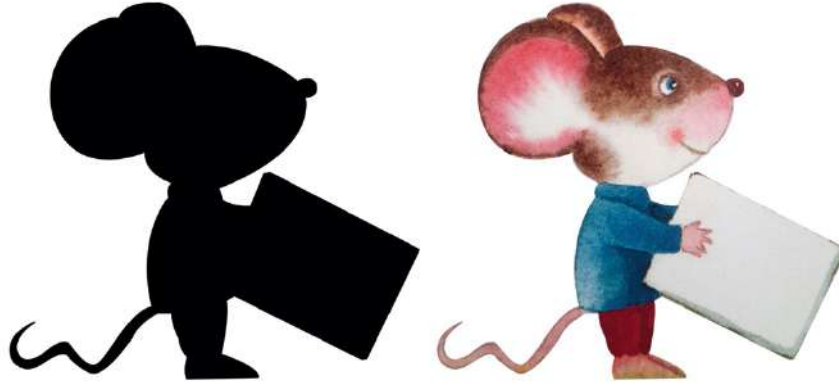
**Ton:** Ton değerleri ile iki boyutlu bir yüzeyde üç boyut algısını oluşturmaya yönelik hacim oluşturulmuştur. Karakterlerin kafa ve vücut boyamaları incelendiğinde, tonlar arası geçişler görülmektedir. Sulu boyanın tonlanarak kullanılması ile karakterlerin izleyiciye daha ilgi çekici bir şekilde sunulduğu söylenebilir (Görsel 46). Ton değerlerinin fırça ve su yardımı ile verildiği görülürken,

açık ve koyu ton renk değerleri de tasarımlarda yer almıştır. Ayrıca sayfa görsellerinde bulunan çimen ve tepe boyamalarında sarıdan yeşile renk tonlaması yapılırken, gökyüzü boyamalarında da beyazın boşluk etkisinden yararlanılarak, etrafında mavi tonlarının kullanıldığı ve bulut görsellerinin elde edildiği görülmektedir.



**Görsel 46.** Karakter Tasarımında Ton Kullanımı (Ferri, 2022)

**Biçim:** Karakterler biçim olarak, hikâye boyunca iki boyutlu şekilde kullanılmıştır. Yuvarlak tasarım formu ve sulu boyanın da etkisi ile karakterlere sevimli ve çocuksu etkiler kazandırılmıştır (Görsel 47).

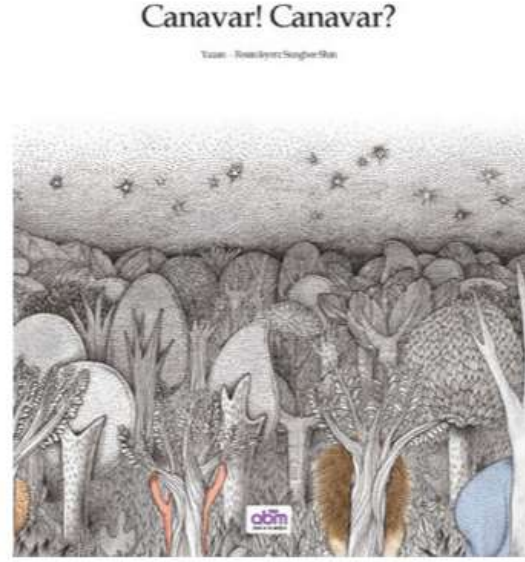


**Görsel 47.** Karakter Tasarımında Biçim (Ferri, 2022)

**Ölçü:** Hikâye içerisindeki karakterlerin kütle olarak birbirine oldukça yakın olduğu gözlemlenmektedir (Görsel 48). Ana karakter olan farenin ölçüsünün, diğer hayvan karakterlerin boyutlarına göre daha küçük olması gerekirken; kedi, domuz, tavşan ve koyun gibi yan karakter ile neredeyse aynı ölçülerde tasarlandığı



## 4.2. Canavar! Canavar?



**Görsel 50.** Canavar! Canavar? Kitap Kapağı (Shin, 2022)

**Tablo 3.** Canavar!Canavar?, Karakterlerinin Tasarım İlkelerine Göre İncelenmesi

Renk	Siyah, beyaz
Doku	Nokta ve çizgi dokuları kullanılmıştır.
Çizgi	Kitabın çizim üslubu çizgi ve noktalardan oluşmaktadır. Her karakterin dokusuna uygun çizgi kullanılmıştır.
Ton	Çizgi-noktaların seyrekliğine ve yoğunluğuna bağlı olarak ton değerleri oluşturulmuştur.
Biçim	Karakter tasarımlarında bulunan çizgi ve noktaların bir arada kullanılması ile iki boyutlu biçim oluşturduğu görülmektedir.
Ölçü	Her karakter kendi boyutlarında tasarlanmıştır, hepsi aynı ölçüde ya da abartı ölçülerde kullanılmamıştır.
Yön	Her sayfada hikâyenin akışına göre karakterlerin yönü değişmektedir. Sağ-sol/ aşağı-yukarı hareket yönlerinin olduğu görülmektedir.

Sessiz kitabın hikâyesi: Karakterlerini hayvanların oluşturduğu bu sessiz kitapta, hayvan arkadaşların ormanda hep birlikte, mutlu bir şekilde yaşantılarını gösteren çizimlerinin yer aldığı görülmektedir (Görsel 50). Bir gün farenin tepenin arkasında garip bir hayvan görüp, korkup kirpinin yanına gitmesi ve ‘‘uzun boyunlu, eğri sırtlı bir hayvan geliyor!’’ diyerek haberi yetiştirilmesiyle hikâye başlamaktadır. Sonrasında bu haber, kirpiden geyiğe, geyikten maymuna, maymundan file, son olarak da filin paldır küldür aslanın yanına giderek ‘‘uzun boyunlu, eğri sırtlı, dikenli, boynuzlu, uzun kuyruklu dev gibi bir hayvan geliyor!’’ diye haber vermesiyle yayılmakta ve bütün hayvanlar kulaktan kulağa bu durumdan haberdar olmaktadır. Haber, aslana gelene kadar her hayvanın duyduklarına kendince eklemeler yapması ile haber, korkutucu bir hal almaktadır. Aslanın birden Canavar! Canavar! diye bağırması ile bütün hayvanlar ormana saklanmakta ve gözlerini sıkıca kapatıp canavarın geçip gitmesini beklemektedirler. Bu korkulu bekleyişin sonunda ise bir kaplumbağa ağır ağır yürüyerek geçip gitmektedir.

Yazar ve çizeri Sunghee Shin olan Canavar! Canavar? İsimli sessiz kitap, diğer sessiz kitap örneklerinden farklı olarak iki bölümden oluşmaktadır. İki bölümde de aynı çizimlerin yer aldığı kitapta; ilk bölümünün okuyucunun hayal gücüne bırakıldığı görülürken, ikinci bölümde ise hayvanların dilinden hikâye anlatılmaktadır.

Kitabın ana fikri: Yanlış anlamalar ve hayvanların hayal güçleri ile birleşen haber, küçük bir hayvanı, canavara dönüştürmektedir. Kulaktan kulağa yayılan haberlerin nasıl farklı bir hale büründüğü, kitabın ana fikrini oluşturmaktadır.

Kitabın teknik özellikleri: ‘‘Canavar! Canavar?’’ isimli sessiz kitap 72 sayfalık bir kitap olup, dokulu kapak ve birinci hamur sayfalardan oluşan, 22x26 cm ebadında dikdörtgen bir kitaptır. Nokta ve çizgi tekniğinin kullanıldığı kitapta, sadece kapakta saklanan hayvanların görselleri renkli iken, kitap görsellerinde sadece siyah kullanıldığı görülmektedir. Nokta ve çizgiler ile çizime ton değerleri verilmiştir. Kitap kapağındaki tipografinin siyah renkte, çizimin üslubuna uygun olarak kullanıldığı görülmektedir.

Kitabın karakterleri: Bu sessiz kitap örneğindeki karakterlerin tümü ana karakter olarak değerlendirilebilir. Hikâyedeki karakter tasarımlarından maymun karakterini inceleyecek olursak; maymun karakterinin uzun kıvrık bir kuyruğu, küçük yuvarlak kulakları, büyük yuvarlak gözleri vardır. Karakter parçalara ayrıldığında maymunun çizim tarzına göre iki kafa boyunda olduğunu, kafasının ve vücudunun bir bütün halinde olduğu görülmektedir. Maymun karakterinin, yuvarlak form ile tasarlandığı ve kitapta görülen kirpi, fare, fil, geyik, kaplumbağa, aslan karakterlerinin de aynı çizim üslubu kullanılarak hazırlandığı söylenebilir. Kitabın hikâyesinde geçen ve hayvanların bir türlü ne olduğunu anlayamadığı hayvan yüzünden, karakterlerin hepsinin yüzünde “şaşkınlık, merak, endişe, korku, düşünce ifadelerine yer verilmektedir. Sadece hikâyenin sonunda ortaya çıkan kaplumbağanın yüz ifadesinde “umursamaz” bir ifadeye yer verildiği görülmektedir.

Işık, ton, gölge; nokta ve çizgiler ile genel sayfa illüstrasyonunu ve karakterleri birbirinden ayıracak şekilde kullanılmıştır. Sayfa resimlemelerinin tek bir renk üzerinden çalışılmış olması ve yapılan araştırmalarda; okul öncesi yaş grubundaki çocuklarda, özellikle karalama döneminde, rengin çocuklar için bir anlam ifade etmemesi yönünden okul öncesi yaş grubuna uygun bir kitaptır.

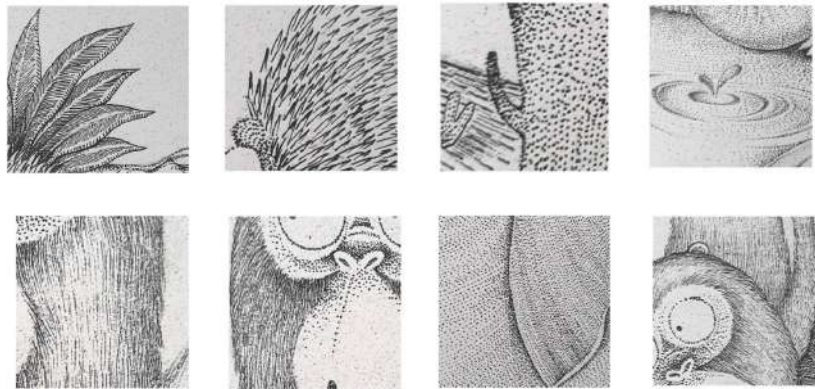
Karakterin tasarım ilkeleri açısından incelenmesi:

Renk: Karakter tasarımında kapak görseli haricinde, tek renk olarak siyah kullanılmaktadır. (Görsel 51). Kitabın tasarımında kullanılan çizimin tekniğine göre bu renk tercih edildiği söylenebilir. Genel resimleme tarzında, tek renk olarak siyah rengin, nokta ve çizgilerle tarama tarzı kullanılması ile renkli çocuk kitaplarından ayrışmasını sağladığı görülmektedir. Bu çocuk kitabında karakterlerin yumuşak hatlarla tasarlanmış olması, siyah rengin gizemini yumuşattığını ve çocuklara yönelik çizimlerin sadece renklerden ibaret olmadığını; böyle çizim üsluplarının da çocuk kitaplarında kullanılabilirliğini ortaya çıkarttığı söylenebilir.



**Görsel 51.** Karakter Tasarımında Renk Kullanımı (Shin, 2022)

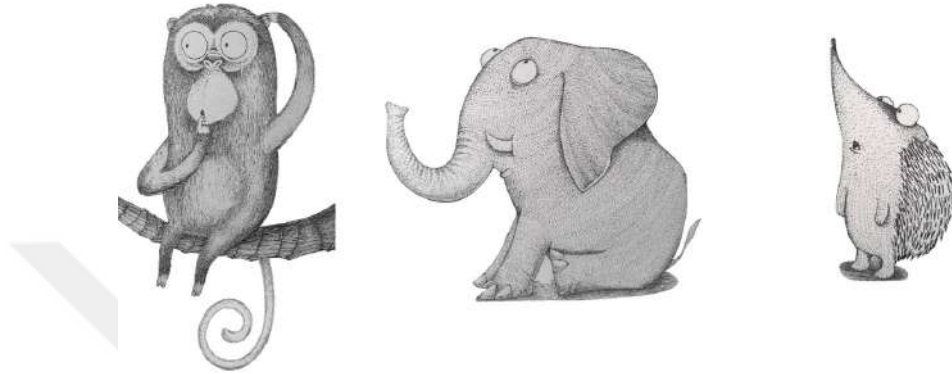
Doku: Karakterlerin tasarımlarında, tüylü olan hayvan karakterlerinde tüy yumuşaklığını hissettirebilmek için, devamlılığı olan kısa çizgiler kullanılmaktadır (Görsel 52). Deri dokusu olan hayvan karakterlerinde ise noktalar kullanarak, deri ayrıntısını belirttiği görülmektedir. Sert dokusu olan kirpide üçgen ve sert çizgiler kullanılarak dikenleri ortaya çıkartılırken, sert kabuğu olan kaplumbağada ise kabuk hissi çizgiler ile verilmektedir.



**Görsel 52.** Karakter Tasarımında Doku Kullanımı (Shin, 2022)

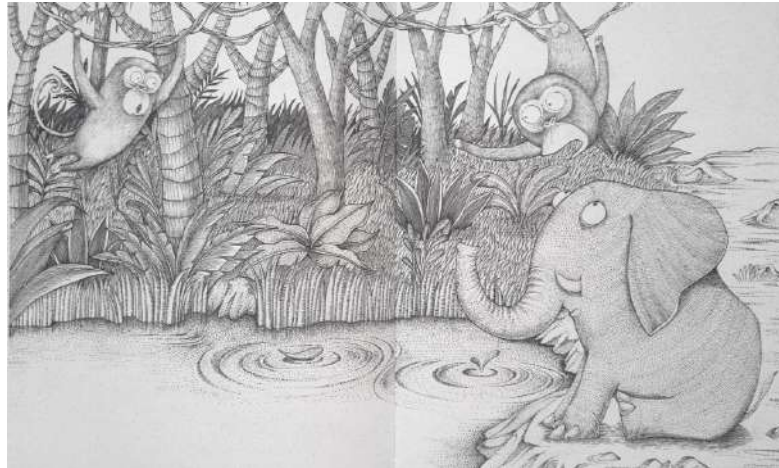
Çizgi: Özellikle deri detayı olan karakter tasarımlarında; dış hatları, kontur şeklinde görülmekteyken, daha tüylü karakterlerde, tüy detaylarından dolayı kontur çizgisi kullanılmamaktadır (Görsel 53). Karakterlerin çizgileri genel olarak yumuşak hatlıdır. Bu kitap illüstrasyonunun tarzında ve karakter tasarımlarında, genel çizimin

üslubu; çizgi tasarım ilkesi, her sayfada görülmektedir. Çizgi ile sayfa resimlemelerinde yer alan, karakter tasarımları ve sayfada bulunan diğer görsellerde, her objenin dokusuna uygun çizgiler görülmektedir. Çizgi ve noktalar kullanılarak, her görselin birbirinden ayrılmaktadır.



**Görsel 53.** Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı (Shin, 2022)

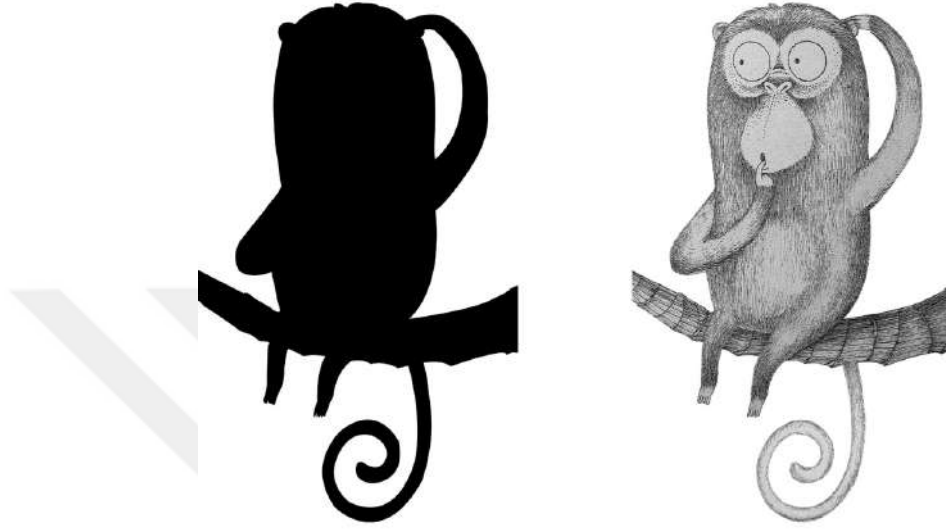
Ton: Karakter tasarımlarında ton değerlerinin, çizgi ve noktaların seyrekliğine, yoğunluğuna bağlıdır (Görsel 54). Kitapta tek renk kullanılması ile birlikte ton oluşumu çizgilerin ve noktaların arttırılmasıyla koyu ton, azaltılmasıyla açık ton, hiç kullanılmaması ile beyaz alanların elde edildiği görülmektedir.



**Görsel 54.** Karakter Tasarımında Ton Kullanımı (Shin, 2022)

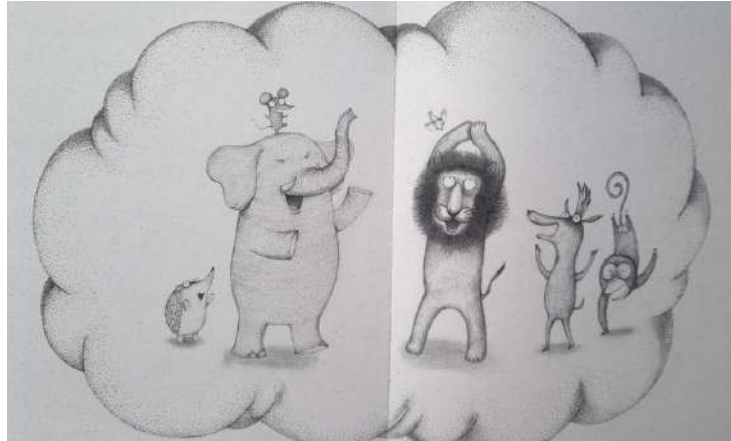
Biçim: Becer'e (2008:62) göre; çizgilerin bir arada kullanılması ile çizginin kıvrımları ve hareketi ile değişik tonların oluşturduğu görünüm bir tasarımda biçimi

oluşturan unsurlardır. Karakter tasarımlarında kullanılan birçok çizgi ve noktanın bir arada bulunuşu, çizgilerin hareketi ve tasarıma uygun yönlü bir şekilde oluşan farklı tonlar, karakter tasarımlarının biçimini oluşturduğu görülmektedir (Görsel 55).



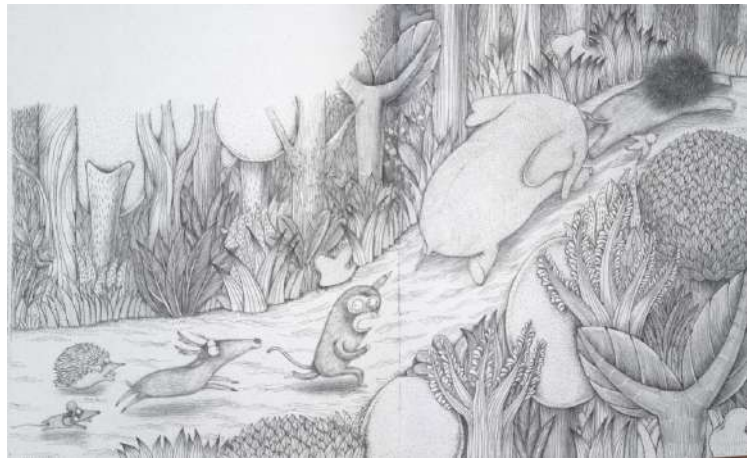
Görsel 55. Karakter Tasarımında Biçim (Shin, 2022)

Ölçü: Karakter tasarımlarında, her hayvanın ölçü olarak kendi büyüklüğünde olduğu görülmektedir (Görsel 56). Örneğin; aslan ile fil aynı boyutlarda değildir ve her hayvan karakteri, kitapta bulunan karakterlere göre kendi boyutlarında tasarlanmıştır. Kitapta bütün karakterlerin bir arada bulunduğu sayfa görsellerinin mevcut olduğu görülmektedir. Bu sayfalardaki hayvanların tasarım ölçülerinin; her hayvan yanındaki hayvana oranla, kendi boyutlarındadır ve abartılı ölçüler kullanılmamıştır.



**Görsel 56.** Karakter Tasarımında Ölçü (Shin, 2022)

Yön: Hikâyenin akışına göre mesaj, karakterler üzerinden verilmektedir. Kitabın vermek istediği ana fikir bütün olsa da izleyici ile etkileşime geçen karakterlerin, sayfa tasarımının odak noktası ile birlikte hareket yönünün de değiştiği görülmektedir (Görsel 57). Yapılan kitap incelemesine göre, sayfalarda bulunan tasarımın yönünü, karakterlerin izleyici ile olan etkileşimi belirlemektedir. Bu sessiz kitap örneğinde sağa, sola, yukarı ve aşağıya hareket yönlerinin bulunduğu görülmektedir. Buna göre; her sayfadaki karakterin vermek istediği mesaja bağlı olarak, hareket yönünün farklılaştığı söylenebilir.



**Görsel 57.** Karakter Tasarımında Yön (Shin, 2022)

### 4.3. Kâğıttan Şehir



Görsel 58. Kitap Kapağı (Tahvili, 2022)

**Tablo 4.** Kâğıttan Şehir, Karakterlerinin Tasarım İlkelerine Göre İncelenmesi

Renk	Yeşil, mavi, kahverengi, kırmızı, beyaz
Doku	Modelleme hamuru dokusu kullanılmıştır.
Çizgi	Yumuşak hatlı çizgi kullanılmıştır.
Ton	Karakterin tasarımı fiziki ortamda hazırlandığı için, ton tasarımcının dışarıdan sağladığı yapay ışık ile oluşturulmuştur.
Biçim	Karakter üç boyutlu biçimde yuvarlak form ile tasarlanmıştır.
Ölçü	Karakter gerçek anatomik yapıya uygun ölçülerde tasarlanmamıştır. Hikâyedeki diğer objelerle ölçüleri yakındır.
Yön	Kitaptaki akış hikâyede genel olarak sağ sayfada yer alan pencereye doğrudur. Hareket yönü soldan-sağadır.

Sessiz kitabın hikayesi: Kitabın tek karakteri olan küçük kız çocuğunun, kâğıttan evler inşa etmesi ile hikâye başlamaktadır. Karakterin, kâğıttan arkadaşlar, atlar, gemiler yaparak onlarla arkadaşlık kurmasıyla hikâye gelişmektedir. Karakterin odasında bulunan pencereden bir kuş girer ve karakter kuşa ulaşmak için kâğıttan arkadaşlarıyla pencereye doğru bir merdiven hazırlayıp pencereye ulaşmaktadırlar (Görsel 58). Pencereden dışarı bakan karakter, dışarısının kendi yaşadığı kâğıt dünyadan çok farklı olduğunu görmekte ve cesaret edip pencereden dışarıya çıkmaktadır. Gerçek dünyadaki renkliliği, canlılığı en önemlisi; yaşam dolu, uçan kuşları görüp, büyülenmiş şekilde hikâyenin sonuna kadar onların peşinde gitmektedir.

“Kâğıttan Şehir” kitabının karakter tasarımı, okul öncesi çocukları açısından ilgi çekici bir karakter görüntüsünde olmadığı görülürken, karakterde ilgi çekici yüz ifadeleri de bulunmamaktadır. Kitabın hikâyesinin aşama aşama devam etmesi ile birlikte, çocukların hikâye üzerinde karakteri takip etmesini sağlayacak ve hayal dünyalarına etki edecek yapıda bir kitap olduğu görülürken, yetişkinlerinde ilgisini çekebilecek bir kitap olma özelliği taşıdığı da söylenebilir.

Yazar ve çizeri; İranlı sanatçı Nazlı Tahvili olan “Kâğıttan Şehir” isimli sessiz kitabın karakteri; modelleme kili kullanarak, vücut detayları ayrı parçalar halinde hazırlanıp, sonrasında karakterin tüm hareketleri photoshop programında birleştirilmiştir (N. Tahvili, kişisel iletişim, 12 Kasım 2022).

Kitabın ana fikri: “Hayal gücü ve cesaret ile kalıpların dışına çıkmak” olduğu söylenebilir.

Kitabın teknik özellikleri: “Kâğıttan Şehir” isimli sessiz kitap, 30 sayfalık bir kitap olup, karton kapak ve ikinci hamur sayfalardan oluşan, 21,5x22 cm kare ebadında bir kitaptır. Karakter ve hikâyeyi destekleyen diğer görsel öğeler kâğıt ve modelleme hamurundan yararlanılarak, deneysel yöntemle hazırlanmış, fotoğraflandıktan sonra bilgisayarda yapılan düzenleme ile kitap içerisine yerleştirildiği görülmüştür.

Tahvili, kitap kapağında bulunan tipografi çalışmasının, kitabının basıldığı ülkenin diline göre versiyonunu hazırlayıp, yayınevine gönderdiğini söylemektedir. (N. Tahvili, kişisel iletişim, 23 Kasım 2022).

Kitabın karakterleri: Kitaptaki tek karakter, küçük bir kız çocuğudur. Deneysel grafik tasarım yöntemi ile hazırlanan içerikte, karakter fiziki ortamda modelleme hamurunun, el ile şekillendirilmesi ile tasarlanmıştır. Saçlar; koyu kahve tonlarında ve hareketsiz, elbisesi mavi tonlarında kıvrımlı, elbisesi ile aynı renkte gözleri, vücudunun görünen kısımlarında ten rengi ve yüzünde hafif pembe renk bulunmaktadır. Kız çocuğunun vücuduna oranla büyük yuvarlak hatlı bir kafası, üçgenimsi çenesi, büyük yuvarlak gözleri ve yaklaşık iki kafa büyüklüğünde vücut boy ölçüsü olduğu görülmektedir. Karakterin yüzü dairesel hatlar içermekte ve sadece canlı kuşu gördüğü sayfada, mimik olarak hafif bir ‘‘şaşkınlık’’ ifadesi yer almaktadır. Karakter tasarımının yüzünün genel olarak ifadesiz olduğu görülürken karakterin, hikâye içerisindeki eylemlerinde de kişiliğini tanımlamak için çok fazla öngörüye yer verilmediği söylenebilir.

Karakterin tasarım ilkeleri açısından incelenmesi:

Renk: Karakterin elbisesinde, koyu yeşil rengin üzerinde açık mavi tonlarında çeşitli desenlerin olduğu görülmektedir (Görsel 59). Saçları için kahverengi, elbise ile aynı tonlarda göz rengi tercih edilerek güven ve cesarete vurgu yapıldığı söylenebilir. Vücudun ten rengi ve yüzü üzerinde pembe renkler karakteristik özellik katmak için kullanıldığı düşünülebilir. Kitabın arka planı için tercih edilen kırmızı renk heyecanı ve dinamikliği simgelerken, kontrast oluşturarak karakterin ön plana çıkmasını sağladığı görülmektedir.



**Görsel 59.** Karakter Tasarımında Renk Kullanımı (Tahvili, 2022)

Doku: Karakter tasarımına üç boyut etkisi vermek için modelleme hamuru kullanılarak yapıldığı ve dokusunun bu görüntüde olduğu görülmektedir (Görsel 60). Kumaş kıvrımlarından kıyafetinin de dokusu tahmin edilebilmektedir. Kitap içerisindeki görsellerde görülen ev, deniz, insan, kuş, gemi ve at figürlerinin sulu boya kağıdına benzeyen dokulu kâğıttan oluştuğu görülmektedir. Su görselinin bulunduğu sayfada kullanılan dokunun, karton kesiklerinden oluştuğunu söylemek mümkündür.



**Görsel 60.** Karakter Tasarımında Doku Kullanımı (Tahvili, 2022)

Çizgi: Karakter fiziki ortamda modelleme hamurundan, yumuşak kontur çizgileri ile sınırlandırılacak şekilde tasarlandığından, çizgi olarak nitelendirilebilen dış hatlar dairesel formlar içermektedir (Görsel 61).



**Görsel 61.** Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı (Tahvili, 2022)

Ton: Karakterin tasarımı fiziki ortamda olduğu için karakter üzerindeki ton, tasarımcının dışardan sağladığı yapay ışıkla oluşturulmuştur (Görsel 62). Sayfa içerisindeki kompozisyon yerleşimine göre, ışığın yönü değiştiğinden karakter üzerinde sabit bir ton kullanımından bahsetmek mümkün değildir. Işığın geldiği yöndeki renklerde, gölgede ve dokulardaki ton daha açık şekilde gözükürken, tam zıt yönde ışıktan oluşan gölgeden dolayı tonlar daha koyu şekilde oluştuğu görülmektedir.



**Görsel 62.** Karakter Tasarımında Ton Kullanımı (Tahvili, 2022)

Biçim: Karakterin kompozisyon içerisinde yer alacağı yere göre karakter tekrar tekrar modellenerek fotoğraflandığı için kitap içerisinde üç boyutlu şekilde kullanılmaktadır (Görsel 63). Karakteri destekleyen diğer öğelerde üç boyutlu olarak kullanılmakta mekân ve zeminin daha etkili şekilde hikâyede yer aldığı görülmektedir.



**Görsel 63.** Karakter tasarımı (Tahvili, 2022)

Ölçü: Karakter tasarımının, kompozisyondaki diğer figürler ile aynı boylarda olduğu görülmektedir. Karakter, kâğıttan kesilen figürler ile benzer ölçüdeyken, kuşların ise gerçek boyutlarına yakın ölçülerde, insandan daha küçük ölçeklendirildiği görülmektedir (Görsel 64). Tasarımcının hikâyeye göre inşa ettiği kâğıttan şehrin ölçüleri, kâğıtları kesip biçerek oluşturabileceği boyutlardan oldukça büyük boyutlardadır.



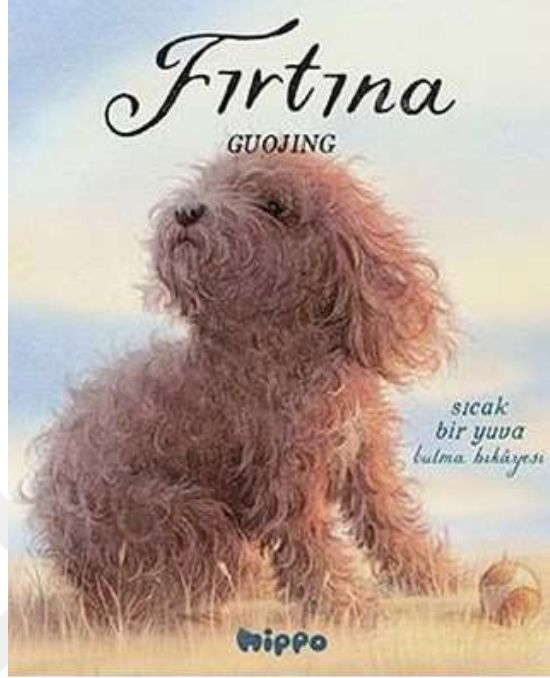
**Görsel 64.** Karakter Tasarımında Ölçü (Tahvili, 2022)

Yön: Kitaptaki hikâye akışı ve karakterin genel olarak eylemlerinin, hikâye içerisinde yer alan pencere ile ilişkili olduğu görülmektedir (Görsel 65). Bu bağlamda, genel hareket yönünün, soldan sağa olduğu söylenebilir.



**Görsel 65.** Karakter Tasarımında Yön (Tahvili, 2022)

#### 4.4. Fırtına



Görsel 66. Kitap Kapağı (Guojing, 2022)

**Tablo 5.** Fırtına, Karakterlerinin Tasarım İlkelerine Göre İncelenmesi

Renk	Sarı, kahverengi, mavi, kırmızı
Doku	Karakalem ve sulu boya dokusu kullanılmıştır.
Çizgi	Dağınık, kesik çizgiler ve ince kontur çizgileri kullanılmıştır.
Ton	Hikâyenin akşamüstü ve gece saatlerinde geçmesi ile bu zaman dilimlerindeki renkler karakter tasarımlarının ton değerlerine de yansıtılmıştır. Işık ve gölge etkili bir şekilde kullanılmıştır.
Biçim	Karakterler iki boyutlu ve yumuşak hatlıdır.
Ölçü	Karakterlerin gerçek anatomik yapılarına uygun ölçülerde tasarlandığı görülmektedir.
Yön	Kitapta sıralı hikâye kareleri vardır ve bu yüzden karakterlerin hikâyede çok fazla hareket yönü bulunmaktadır.

Sessiz kitabın hikâyesi: Kadın karakterin ziyaret ettiği parkta, bankın altında saklanan yalnız yavru köpeği fark etmesi ile hikâye başlamaktadır (Görsel 66). Kadın nazik bir şekilde, köpeği dost olmaya ikna etmeye çalışmaktadır ancak köpek onu kendisine yaklaştırmayacak kadar korkmaktadır. Kadın her gün köpeğin bulunduğu yere gitmekte ve bir tenis topu yardımıyla aralarında geçici bir dostluğun başladığı görülmektedir. Ancak şiddetli bir fırtına, ikisini bir araya getirene kadar aralarında neşeli ve tatmin edici bir dostluk bağı kurulamamaktadır. Yağmurlu ve fırtınalı bir gecede, kadının aklı köpekte kalır ve parka onu aramaya gitmektedir. Köpek yerinde olmadığı için evine geri dönmektedir. Döndüğünde, köpeği evinin önündeki karton bir kutunun içinde bulmakta ve onu evine alarak aralarında güzel bir dostluğun başladığı görülmektedir.

Kitabın ana fikri: Güvenin her zaman kolay elde edilmediğini, ancak zamanla, nezaket ve kararlılıkla birlikte, sevginin büyüyebileceği kitabın ana fikri olduğu söylenebilir.

Kitabın teknik özellikleri: Yazar ve çizeri Guojing olan ‘Fırtına’ isimli sessiz kitap 40 sayfadan oluşmaktadır. Karton bir kapak ve kuşe sayfaların kullanıldığı, 22x27 cm ebadında dikdörtgen bir yapıdadır. Kapak tipografisi siyah renkte, el yazısına benzer bir yapıdadır.

Sulu boya ve karakalem tekniği ile hazırlanan içerik, dijital ortama aktarılmış ve ardından Photoshop programında ayrıntılı bir şekilde düzenlenmiştir. (Guojing, kişisel iletişim, 14 Kasım 2022).

Kitabın karakterleri: Kitapta iki ana karakter olan, köpek ve kadın bulunmaktadır. Sulu boya ve karakalem ile hazırlanan karakterlerin gerçek ölçülere uygun olarak tasarlandığı söylenebilir. Köpek karakteri deforme edilmeden, kendi cinsinin ölçülerinde ve görüntüsünde çizilmiştir. Tüy detayları, rengi, hareketleri, yağmurda ıslanması ve kurduğundaki görüntü gerçek bir köpek görüntüsüne benzeyecek şekilde, detaylı hazırlanmıştır. Köpek karakterinin aşırı tüylü olmasından dolayı yüzü tam olarak gözükmemekte ve yüz ifadeleri örtülmektedir. Hikâyede

köpeğin yüz ifadelerinden değil, beden dilinden ürkekliği anlaşılmaktadır. Kadın karakterde de köpeğin tasarımı ile aynı şekilde vücut ölçüleri gerçek bir insan anatomisi deforme edilmeden tasarlanmıştır. Karakterin küçük gözleri, yuvarlak yüzü ve yuvarlak hatlı bir çenesinin olduğu görülmektedir. Uzun saçlı ve zarif bir vücut yapısı bulunmaktadır. Kadın karakterin yüzünde, köpeğe sevgi ile yaklaştığı için hafif bir gülümseme, köpeği yağmurda bulamadığı gün de korku ifadeleri yer almaktadır.

Genellikle okul öncesi çocuk çizimlerinde kullanılan, büyük kafa ve iki kafa büyüklüğündeki karakter tasarımlarının, bu kitapta yer almadığı görülmektedir. Kitap kapağında bulunan kapağın dörtte üçünü kaplayan köpek karakteri, okul öncesi çocuklarının ilgisini çekebilecek gerçeğe yakın bir görüntüde olması, çocukların kitabın içeriğini merak etmesini sağlayabilir. Sanatçının kendine ait üslubundaki yumuşak formlu çizimler, çocukların ilgisini çekebilecek özelliktedir diyebiliriz.

Karakterin tasarım ilkeleri açısından incelenmesi:

Renk: Kitap sayfalarındaki resimleme üslubu ile kullanılan renklerin uyum sağlayarak, bütünlük oluşturması için karakterlerin tasarımındaki renk tercihinin, sayfadaki diğer görsellerin renk tonları ile birbirine yakın tutulduğu söylenebilir (Görsel 67). Hikâye, akşamüstü güneşin batma saatlerinde ve ay ışığının aydınlattığı bir ortamda geçmektedir. Bu nedenle; ortamdaki akşamın turuncu-sarı ışıkları ve karanlıkta beliren sert ışıkların renklere olan kontrast etkisi karakterlerin üzerine de yansıtılmıştır. Köpeğin rengi, sarı kahve tonlarındadır ve üzerine gelen ışık ile her sayfada kendi rengine yakın, farklı tonların etkileri de görülmektedir. Kadın karakterin bir sayfada mavi tonlarında ceket, başka bir sayfada kırmızı tonlarında farklı bir ceket giydiği görülmektedir. Mavi renk ile dostluğa vurgu yapılırken, kırmızı renk ile köpeğe getirmiş olduğu tenis topunun, köpek ile arasında kuracağı bağa olan heyecanına vurgu yapıldığı söylenebilir. Renklerin canlı değil, daha mat ve yumuşak tonlarda olduğu görülmektedir. Bazı sayfalarda, özellikle ortamdaki şiddetin etkisini vurgulamak için, yağmurlu ve fırtınalı bir akşamda siyah beyaz kontrastının tercih edildiği görülmektedir. Genel olarak yumuşak renk geçişleri bulunan kitaptaki resimlemelerin, hayal gücünü ve duyguları besleyecek nitelikte olduğu söylenebilir.



**Görsel 67.** Karakter Tasarımında Renk Kullanımı (Guojing, 2022)

Doku: Tasarımcı kitabı hazırlarken, sulu boya tekniği kullandığından, dokulu bir kâğıtta çalıştığı görülmektedir (Görsel 68). Kâğıt dokusu, her sayfada belirgin olarak gözükme de bazı bölgelerde görülmektedir. Köpek karakterinin izleyicide yumuşak bir his uyandıran görüntüsü, tüyleri oluşturan çizgilerin etkisi ve boyama tekniği ile verilmiştir. Hikâye içerisindeki olayın etkisini arttırmak için, yağmurda ıslandığında daha uzun çizgiler kullanılırken, kuru halinde daha kısa ve devamlı çizgiler kullanılmıştır. Kadın karakterin kıyafetlerindeki kıvrımlar kumaş dokusunu belli ederken, saç çizgileriyle de uzunluğu ve yumuşak dokusunun görüntüsü verilmiştir.



**Görsel 68.** Karakter Tasarımında Doku Kullanımı (Guojing, 2022)

Çizgi: Kabarık ve yuvarlak hatlı bir şekli olan köpek karakterinin, tüylü formunun dağınık ve kesik çizgilerden oluştuğu görülmektedir (Görsel 69). Kadın karakterin genel hatlarında ince bir kontur çizgisi kullanılmış ve vücut şekli daha net ortaya çıkmıştır. Sert ve keskin çizgilerin kullanılmadığı kitapta, hikâyenin de konusuna uygun, yumuşak bir görünüm verecek çizgiler ile karakterlerin tasarlandığı düşünülmektedir.



**Görsel 69.** Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı (Guojing, 2022)

Ton: Sessiz kitabın hikâyesi genellikle akşam güneş batarken ya da gece karanlık olduğu zamanlarda geçtiğinden, bu zaman dilimlerinin tonlama değerlerini etkilediği söylenebilir (Görsel 70). Akşam saatlerinde başlayan kızıl, turuncu, sarı, parlak renkler ve gece ışığının karanlık ile kontrastı, belirgin şekilde tonlamayı oluşturmuştur. Karakter tasarımlarında kullanılan ton değerleri ile sayfadaki hikâyenin geçtiği ortamda, ışık ve gölge etkilerinin gerçeğe yakın olduğu söylenebilir. Fırtına, ışığın ve gölgenin etkili bir şekilde tonlamaları şekillendirdiği bir kitap örneğidir.



**Görsel 70.** Karakter Tasarımında Ton Kullanımı (Guojing, 2022)

**Biçim:** Kitapta kullanılan yoğun ışıktaki ve gölgede köpek ve kadın karakterlerin hiçbir şekilde kaybolmadığı aksine net bir şekilde ortaya çıktıkları görülmektedir (Görsel 71). Karakterlerin üzerine düşen ışığın etkisi ile en karanlık ortamda bile köpeğin vücut hatları net bir şekilde seçilmektedir. Karakter tasarımlarının biçimleri en yoğun ışıktaki ve en karanlık sayfada bile izleyiciye belirgin şekilde sunulmaktadır.



**Görsel 71.** Karakterde Biçim (Guojing, 2022)

**Ölçü:** Kadın ve köpek karakterinin, gerçek anatomik yapılarına uygun ölçülerde tasarlandığı görülmektedir (Görsel 72). Hikâyenin geçtiği mekânlardaki diğer öğeler de, olması gereken doğal boyutunda ölçeklendirilmiş, böylece gerçeğe çok yakın değerler yakalanmıştır.



**Görsel 72.** Karakterde Ölçü (Guojing, 2022)

Yön: Karakterlerin sayfanın verdiği mesajın odağına göre sürekli hareket halinde olduğu görülmekte ve eylem yönü sürekli değişmektedir (Görsel 73). Kitabın içeriği ile ilgili sayfa tasarımından kaynaklı olarak, genel bir yönlendirmeden bahsetmek mümkün değildir. Bazı sayfalar birden fazla sıralı hikâye karesi içermekte, bazı sayfalarda da tek parça olarak resimleme bulunmaktadır. Birden fazla karenin yer aldığı sayfalarda karakterlerin yönünü, bir film karesinde gibi takip edilebilmenin mümkün olduğu söylenebilir. Bundan dolayı kitap içeriğindeki tasarımlarda ve karakterlerin eylemlerinde çok fazla yön olduğu görülmektedir.



**Görsel 73.** Karakterde Yön (Guojing, 2022)

#### 4.5. Dalga



**Görsel 74.** Kitap Kapağı (Lee, 2022)

**Tablo 6.** Dalga, Karakterlerinin Tasarım İlkelerine Göre İncelenmesi

Renk	Siyah, beyaz, mavi
Doku	Karakalem ve akrilik boya dokusu kullanılmıştır.
Çizgi	Tek çizgi ve tarama çizgileri kullanılmıştır.
Ton	Karakalemin yüzeyde dağıtılması sağlanarak ton değerleri oluşturulmuştur. Akrilik boyanın kullanıldığı yüzeylerde boyanın inceltilmesi ve fırça etkisi ile ton değerleri verilmiştir.
Biçim	Karakterler iki boyutlu ve yuvarlak hatlıdır.
Ölçü	Her karakter gerçek boyutlarında kendi anatomik ölçülerindedir.
Yön	Karakterlerin hikâye de sağ-sol/sol-sağ yönlerinde olduğu görülmektedir.

Sessiz kitabın hikayesi: Ana karakterleri küçük kız çocuğu ve dalga olan kitapta; annesi ile sahile gelen küçük kız, dalgalardan etkilenmiş gibi görünmektedir (Görsel 74). Çocuk önce uzaktan çarpan dalgaları gözlemler ancak kısa süre sonra merakını bastıramaz ve kendisini takipte olan beş martı ile birlikte denizi kendisine oyun arkadaşı yapmaktadır. Köpüklü dalga ile başlayan etkileşimden hem kız hem de martılar korkmakta ve dalgadan kaçmaya çalışmaktadırlar. Sonrasında mutlu bir şekilde martılar da küçük kızın oyununa katılmakta ve hikâyede; martılar, deniz dalgaları ve küçük kızın arasında geçen macera anlatılmaktadır.

Yazar ve çizeri Suzy Lee olan Dalga isimli sessiz kitap, 2008 yılında The New York Times En İyi Resimli Çocuk Kitabı, En İyi Çocuk Kitabı, Kirkus Review, En İyi Çocuk Kitabı, School Library Jurnal, En İyi Çocuk Kitabı, Publishers Weekly'e seçilmiştir.

Kitabın ana fikri: Bir şey yapma korkusu, onunla başa çıkma cesareti, oyun oynarken mutluluk ve sona doğru şaşkınlık duygularını hissedilen karakterin, insan dünyası ve doğal dünya arasındaki dostluğun, güvenme konusunda nasıl yardımcı olduğu ve olacağıdır.

Kitabın teknik özellikleri: 'Dalga' isimli sessiz kitap 40 sayfalık bir kitap olup sert kapak ve ikinci hamur kâğıt sayfalarından oluşan, 31x18 cm dikdörtgen ebadında ciltli bir kitaptır. Karakalem ve akrilik boya kullanılarak hazırlanan görseller, ardından dijital ortamda düzenlenmiştir. Kitap kapağı tipografisinin, pastel boya dokusunda olduğu ve kitapta kullanılan mavi rengin kullanıldığı görülmektedir.

Kitabın karakterleri: Kitapta ana karakterler küçük kız ve dalgadır. Diğer karakterler anne ve martılardır. Ana karakter olan küçük kız çocuğu karakalem ile yuvarlak hatlar kullanılarak, ayrıntılara yer verilmeden eskiz biçiminde bir çizim üslubu kullanılarak hazırlandığı görülmektedir. Tek çizgilerden oluşan karakter tasarımında, elbisesinin ve orta uzunlukta saçlarının olduğu görülmektedir. Karakalem ile çizildiği için tek renkten oluşmaktadır. Yalnızca dalgalardan ıslandığı görsellerde, ıslaklık etkisini vermek için elbisesi maviye boyanmıştır. Vücut ölçülerinden 4-5

yaşlarında bir çocuk karakter olduğu söylenebilir. Yüz hatları yuvarlak, nokta gözler ve çizgiler ile belli edilen mimikleri bulunmaktadır. Karakterin, düşünceli, korkmuş, şaşkın, mutlu, heyecanlı, meraklı yüz ifadeleri görülmektedir. Dalga karakteri görsel olarak alışıl gelmiş karakterler gibi kolları, bacakları ya da yüzü olan bir karakter değildir. Sadece fırça etkisi ile oluşturulmuş çizgilerden meydana geldiği görülmektedir. Kız çocuğunun hayali bir şekilde dalga ile etkileşime geçmesi ve dalganın hareketlerine göre oyununa yön vermesi, dalgaya hikâyenin içerisinde karakter özelliği kazandırdığı düşünülebilir.

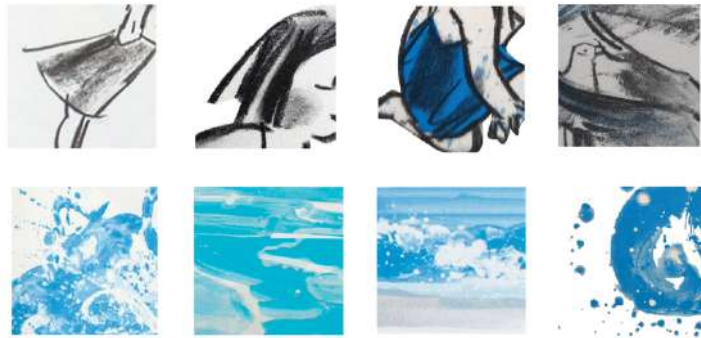
Karakterin tasarım ilkeleri açısından incelenmesi:

Renk: Kız çocuğunun karakalem ile çizilmiş olmasından dolayı, karakterde siyah-gri renkler görülmektedir (Görsel 75). Karakterin dalgalardan ıslanmış olduğu sayfa görsellerinde elbisesinin mavi renkte olduğu görülmektedir. Dalganın rengi mavi olarak kullanılmıştır. Gökyüzünün rengi, dalgaların yükselip her yeri ıslatması ile beyazdan mavi renge boyanmaktadır. Sayfa görsellerinde; beyazlık kuruluğu ve sakinliği temsil ederken, mavi renk ile ıslak bir görsellik ve hikâyeye heyecan ile dinamikliği hâkim olduğu söylenebilir. Sessiz kitapta sadece siyah, mavi ve beyaz renklerinin bulunduğu görülmektedir. Çocuk, anne ve martıların karakalem ile renklendirildiği görülürken, gökyüzünde, dalgalarda ve deniz kabuklarında renk olarak mavi kullanıldığı görülmektedir. Dalga görsellerinde köpük etkisi ve en açık dalga tonları, beyaz boya kullanımı ile elde edildiği düşünülmektedir. Kitapta oldukça az renk kullanılmasını Suzy Lee; “Fondaki manzaralar, karakterler ve objelerin hepsi kitabın konseptini net bir şekilde göstermek için orada. Renklerin minimal kullanımı da bilinçli ve renkler hep hikâyenin parçası.” olarak açıklamaktadır. (Meav Yayıncılık, 2022).



**Görsel 75.** Karakter Tasarımında Renk Kullanımı (Lee, 2022)

Doku: Karakalem çizimin ve akrilik boyanın hâkim olduğu sessiz kitapta; karakalem ile çizilen karakterler, dağ ve diğer objelerde karakalemin dokusu net bir şekilde görülmektedir (Görsel 76). Akrilik boya ile boyanan dalga görsellerinde, fırça dokusu gözlemlenirken, suyun sıçrama etkisi de püskürtme tekniği ile deniz üzerinde doku oluşturduğu söylenebilir. Karakalem ile çizilen karakterin, üzerine gelen su sıçramasının etkisi de akrilik boyanın püskürtülmesi ile oluşturulmuştur.



**Görsel 76.** Karakter Tasarımında Doku Kullanımı (Lee, 2022)

Çizgi: Karakter tasarımının formu yuvarlak hatlardan oluşurken, karakalem ile çizilen karakter, net bir şekilde dış hatlarının tek çizgi ile çizildiği görülmektedir (Görsel 77). Desen çiziminde kullanılan kontur çizgilerine benzemektedir. Karakter hareket halindeyken, elbisesi ve saçlarında tarama çizgileri kullanılmıştır. Çizgilerin karakterin bazı bölümlerinde ezilerek kullanıldığı görülürken, bazı sayfalarda taramadan oluştuğu gözlemlenmektedir. Çizgiyi etkili bir biçimde kullanan sanatçı, çizgi ile karaktere hareket ve duygu katmıştır. Yüzündeki ifadelerde ayrıntı olmadan, tasarımın üslubuna uygun bir şekilde yine tek çizgilerden oluştuğu görülmektedir. Bazı

sayfa görsellerinde, kız çocuğunun ve martıların iki sayfanın tam ortasında yer aldığı ve çizgilerinin kesildiği görülmektedir.

*Suzy Lee'ye gelen bir e-posta Dalga'daki resimde, kızın bir kısmının ve üzerinde uçan martının eksik görüldüğünü, bunun bir baskı hatası mı? diye sorulması üzerine Lee; "Hayır değil: sadece sanatçı, bir kitabın oluşturabileceği fiziksel sınırları aşmak, okuyucunun gözüni yeni bakış açılara kaydırmak istiyor. Ön ve arka kapak, sayfa kenar boşlukları, cilt köşeleri ve kıvrımları arasında koca bir dünya açılıyor. Bunlar, sanatın sınırları olarak görülmemeli, bunun yerine özgürce hareket etmeli ve istediği gibi yerleşmelidir. Karşılıklı iki sayfanın ortasında bile... diyerek soruya cevap vermiştir (Meav Yayıncılık, 2022).*



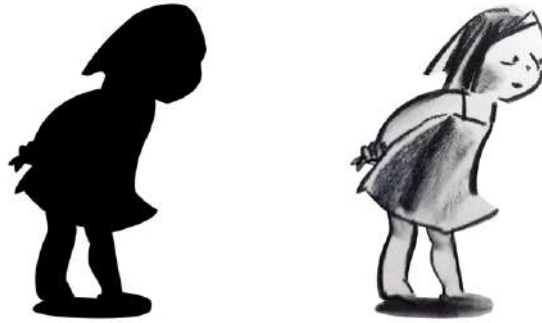
**Görsel 77.** Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı (Lee, 2022)

Ton: Kompozisyonda karakalem ile hazırlanan karakterlerin ve diğer öğelerin tonu, belirgin kontur çizgileri atılarak oluşturulmuş ve o çizgilere dışarıdan parmak ucu, pamuk ya da silgi ile uygulanan baskı ile çizginin yüzeye dağıtılması sağlanarak, tonlama ve gölgenin oluştuğu görülmektedir (Görsel 78). Akrilik boyanın kullanıldığı alanlarda bulunan ton değerleri ise boyanın su ile inceltmesiyle, renginin açılarak, mavinin daha açık tonları elde edilirken, boyamada rengin inceltmeden kullanılması ile mavinin koyu tonları elde edilmiştir. Fırçanın da ton değerlerine etkisinden bahsetmek mümkündür.



**Görsel 78.** Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı (Lee, 2022)

**Biçim:** Karakterlerin, biçim olarak hikâye boyunca iki boyutlu kullanıldığı görülmektedir (Görsel 79). Karakterlerin biçimlerinin, hızlı çalışılmış desen çizimlerine benzediği söylenebilir. Kullanılan biçim, kalın ve kesik çizgilerden oluşmaktadır. Akrilik boyanın kullanıldığı dalga görsellerinde, yumuşak uçlu fırça kullanılarak yumuşak biçimli dalga görsellerinin elde edildiği görülmektedir.



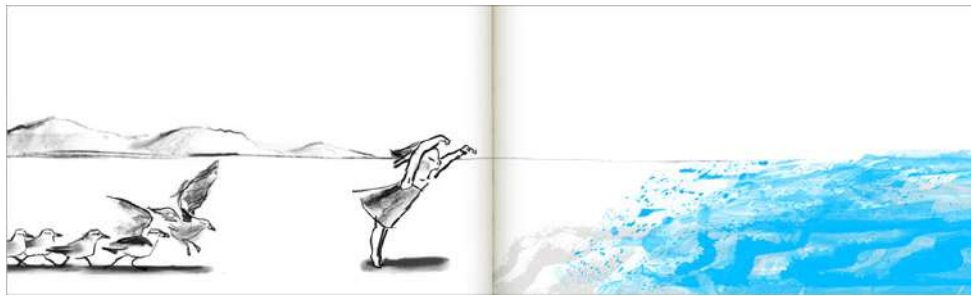
**Görsel 79.** Karakterde Biçim (Lee, 2022)

**Ölçü:** Çocuk karakterin tasarımında küçük çocuklarda bulunan anatomik özellikler kullanıldığı görülmektedir (Görsel 80). Annesi yetişkin bir karakter formunda olduğu görülürken, martılarında anatomilerinin bozulmadan çizildiği söylenebilir. Kompozisyonda her karakter, kendi anatomik yapısında tasarlanmıştır ve kendi boyutlarında küçük ya da büyük değildir. Gerçeğe yakın ölçülerde tasarlanan karakterlerin deforme edilmediği görülmektedir.



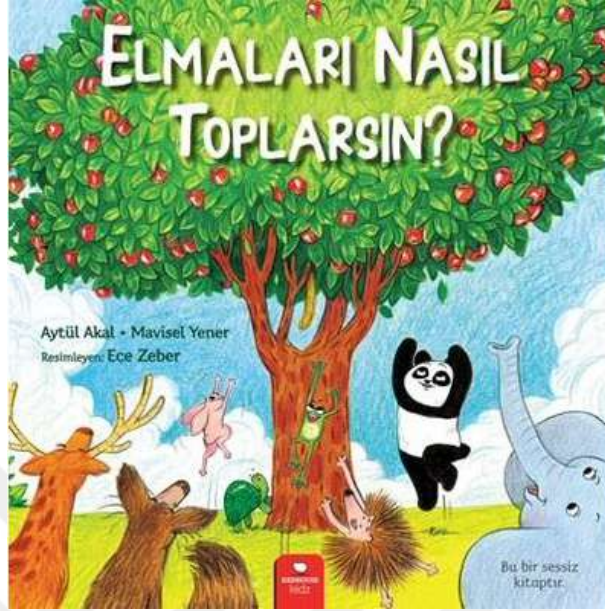
**Görsel 80.** Karakterde Ölçü (Lee, 2022)

Yön: Hikâye küçük bir kız çocuğu ve dalgalar arasında geçmektedir. Dalgaların sağ sayfada yer alması, çocuğun sol sayfada bulunması ve çocuğun dalgalar ile etkileşimi, hikâyenin genel olarak sağ-sol/sol-sağ yönlü olduğu görülmektedir (Görsel 81). Çocuğun hareket yönü dalgalara bağlı olarak sağ-sol ve aşağı yukarı olarak değişiklik göstermektedir. Martılar da çocuğu takip ederek onun hareketine göre yer değiştirmektedirler. Sessiz kitapta dalgaların hep sağ sayfada yer alırken, gel git olduğu zamanlarda sağ-sol yönde ve dalga boylarının yükselip alçalmasıyla aşağı-yukarı hareket halinde olduğu görülmektedir. Anne karakteri kitapta sadece üç sayfada yer almaktadır. Anne, küçük kızın arkasında onu izleyen yönde durmaktadır.



**Görsel 81.** Karakterde Yön (Lee, 2022)

#### 4.6. Elmaları Nasıl Toplarsın?



Görsel 82. Kitap Kapağı (Akal, Yener ve Zeber, 2019)

**Tablo 7.** Elmaları Nasıl Toplarsın?, Karakterlerinin Tasarım İlkelerine Göre İncelenmesi

Renk	Siyah, beyaz, mavi, yeşil, sarı, kahverengi, kırmızı, mor, turuncu
Doku	Kuru boya dokusu kullanılmıştır.
Çizgi	Tek çizgi, tarama çizgi, kontur çizgisi, kesik çizgiler kullanılmıştır.
Ton	Ton değerleri kuru boyanın etkisi ile oluşturulmuştur.
Biçim	Karakterler iki boyutlu ve yuvarlak hatlıdır.
Ölçü	Her karakter gerçek boyutlarında kendi anatomik ölçülerindedir.
Yön	Karakterlerin hikâye de sağ-sol, yukarı-aşağı hareket yönlerinin olduğu görülmektedir.

Sessiz kitabın hikâyesi: Ana karakterleri ormandaki hayvanlar olan kitabın konusunu, hayvanların elma ağacını görmesi ve ağaçtaki elmaları toplamak için hepsinin ayrı fikirde olması üzerine bir türlü elmaları toplayamamaları oluşturmaktadır. Uzun uğraşlardan sonra yorulan karakterler tekrar elmaları toplamak için ağacın yanına giderler ve elmaların toplanmış olduğunu görürler. Ağacın içinden çıkan maymun elmaları toplamış ve sonunda hepsi ile paylaşmıştır.

Kitabın ana fikri: Paylaşma üzerine yazılmış bir kitaptır.

Kitabın teknik özellikleri: “Elmaları Nasıl Toplarsın” isimli sessiz kitap 20 sayfalık bir kitap olup karton kapak ve birinci hamur sayfalardan oluşan, 24x24 cm kare bir kitaptır. Kuru boya kullanılarak hazırlanmıştır. Kitap kapağında beyaz renkli, çocuklara hitap edebilecek bir tipografi kullanıldığı görülmektedir.

Kitabın karakterleri: Sessiz kitap örneğindeki hayvanların tümü ana karakter olarak değerlendirilebilir. Hikâyedeki karakter tasarımlarından panda karakteri incelendiğinde; karakterin büyük gözleri, yuvarlak hatlar ile çizilmiş çocukların sevebileceği tarzda bir görüntüsü olduğu görülmektedir. Karakter parçalara ayrıldığında çizim tarzına göre iki kafa boyunda olduğu ve kafa ve vücudunun bir bütün halinde olduğu söylenebilir. Diğer karakterler olan; tavşan, kurbağa, fil, kirpi, geyik, tilki ve kaplumbağada da aynı çizim üslubu kullanılmıştır. Karakterlerde hikâye boyunca heyecan, hayal kurma, korku, şaşkınlık, hayal kırıklığı ve sevinç gibi çeşitli ifadeler yer verilmiştir.

Kitabın görselleri, karakter tasarımları, kullanılan renkler ve teknik açıdan okul öncesi yaş grubu için uygun bir sessiz kitaptır.

Karakterin tasarım ilkeleri açısından incelenmesi:

Renk: Karakter tasarımlarında sıcak ve soğuk renklerin dengeli bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Karakterlerde kullanılan renkler; mavi, pembe, yeşil, turuncu, sarı, kahverengi, siyah ve beyazdır (Görsel 83). Kitapta kullanılan renkler

neredeysse her çocuğun bildiđi temel renklerin bir parçasıdır. Ađırlıklı olarak kullanılan renkler arkadaşlık ve dođaya çağrışım yapmaktadır.



**Görsel 83.** Karakter Tasarımında Renk Kullanımı (Akal, Yener ve Zeber, 2019)

Doku: Kuru boya tekniđi ile hazırlanan bu sessiz kitapta, kuru boya dokusu net bir şekilde boyama ve etkisi ile görölmektedir (Görsel 84). Her karakter dokusuna uygun bir şekilde boyanmış olup, tüylü karakterlere tek tek tüy çizimi eklenmiştir. Deri dokusu olan hayvanlara ise tüy detayı verilmeden düz bir şekilde boyanmıştır. Hayvanların dokuları çok fazla detaylı şekilde çalışılmamıştır ve çocuk kitlesine bu şekilde hitap ettiđi söylenebilir.



**Görsel 84.** Karakter Tasarımında Doku Kullanımı (Akal, Yener ve Zeber, 2019)

Çizgi: Karakter tasarımlarının yuvarlak ve yumuşak formlu çizgilerden oluştuđu söylenebilir. Karakterlerde kontur çizgisi belirgin bir şekilde kullanılmıştır (Görsel 85). Bu sessiz kitap örneğinde kuru boya tekniđinin kullanılması ile çizgi ilkesi

net olarak görülmektedir. Çizimin her detayında yatay, dikey, kesik, kısa, tarama gibi çizgilere rastlanmaktadır. Karakterlerin ifadeleri de çizgiler ile çizgi şeklinde belirtilmiştir.



**Görsel 85.** Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı (Akal, Yener ve Zeber, 2019)

**Ton:** Ton değerleri kuru boyanın etkisi ile oluşturulmuştur (Görsel 86). Ton değerini vermek için kullanılan açık bir rengin üzerine, boya kaleminin daha koyu bir tonunun kullanıldığı görülmektedir. Işık, gölge, açıklık, koyuluk gibi değerlerin bu şekilde elde edildiği söylenebilir.



**Görsel 86.** Karakter Tasarımında Ton Kullanımı (Akal, Yener ve Zeber, 2019)

**Biçim:** Karakterler iki boyutlu bir biçimde kullanılmıştır (Görsel 87). Yuvarlak tasarım formları ve kuru boyanın da etkisi ile karakterlere çocuksu etkiler kazandırıldığı söylenebilir.



**Görsel 87.** Karakterde Biçim (Akal, Yener ve Zeber, 2019)

**Ölçü:** Karakter tasarımlarında, her hayvanın kendi ölçülerinde ve büyüklüklerinde olduğu görülmektedir (Görsel 88). Örneğin, fil ve tavşan aynı boyutlarda değildir ve her karakter kendi boyutlarında tasarlanmıştır. Abartılı ölçülerin kullanılmadığı söylenebilir.



**Görsel 88.** Karakterde Ölçü (Akal, Yener ve Zeber, 2019)

**Yön:** İzleyici ile etkileşime geçen karakterlerin, sayfanın odak noktasına göre hareket yönlerinin de değiştiği söylenebilir. Bu kitap örneğinde, hareket yönü fazladır. Karakterlerin sağa-sola, yukarı-aşağı hareket yönlerinin bulunduğu görülmektedir (Görsel 89).



**Görsel 89.** Karakterde Yön (Akal, Yener ve Zeber, 2019)



#### 4.7. Pi'nin Dünyası



**Görsel 90.** Kitap Kapağı (Akgün, 2017)

**Tablo 8.** Pi'nin Dünyası, Karakterlerinin Tasarım İlkelerine Göre İncelenmesi

Renk	Kırmızı, mavi, sarı, siyah, yeşil, kahverengi, pembe
Doku	Dijital boyama ile birlikte fırça izleri doku oluşturmuştur.
Çizgi	Yuvarlak hatlı çizgiler kullanılmıştır.
Ton	Dijital boyama ile kullanılan rengin üzerine, koyu renk/açık renk boyanarak ve program efektleri ile ton değerleri oluşturulmuştur.
Biçim	Karakterler iki boyutlu ve yuvarlak hatlıdır.
Ölçü	Karakter tasarımları gerçek anatomik ölçülerde değildir. Tasarımcı karakteri deforme etmiştir.
Yön	Karakterlerin hikâyede sağ-sol/sol-sağ yönlerinde olduğu görülmektedir.

Sessiz kitabın hikayesi: Ana karakteri Pi isimli bir gezgindir. Hikâyede Pi, balinası ile dolaşırken yolu dünyaya düşmektedir. Buradaki çocuklarla tanışan Pi, onların istediklerini yerine getirmek, onları mutlu etmek ve çocuklara yepyeni renkli bir dünya bırakmak için çalışmaktadır. Sonunda çocukların istekleri yerine gelir ve Pi, balinası ile başka yerlere gitmek için dünyadan uzaklaşır.

Kitabın ana fikri: Çocukların mutluluğu üzerine yazılmış bir kitaptır.

Kitabın teknik özellikleri: “Pi’nin Dünyası” isimli sessiz kitap 32 sayfalık bir kitap olup karton kapak ve ikinci hamur sayfalardan oluşan, 20x20 cm kare bir kitaptır. Dijital boyama kullanılarak hazırlanmıştır. Kitap kapağında kırmızı renkli, çocuklara hitap edebilecek bir tipografi kullanıldığı görülmektedir.

Kitabın karakterleri: Kitabın ana karakteri gezgin olan Pi’dir. Kitapta görülen diğer karakterler balina ve çocuklardır. Pi’ nin uzun ince bacakları, geniş-büyük bir vücudu, dikdörtgen bir suratu ve kırmızı bir şapkası bulunmaktadır. Karakterin kafası ve vücudu yuvarlak hatlı iken, bacaklarının keskin hatlı olduğu görülmektedir. Düşünceli ve mutlu yüz ifadelerine yer verilmiştir. Karakterin orta yaşlarda olduğu söylenebilir. Balina ve çocuklar tamamen yuvarlak hatlar ile tasarlanmıştır.

Genel olarak yuvarlak hatlar görülen kitap çalışması, kullanılan renkler ve karakterler bakımından okul öncesi yaş grubu için uygundur. Ancak hikâyenin anlaşılması diğer sessiz kitap örneklerine göre biraz daha zordur. Çizimlerin daha açık ve net bir şekilde hazırlanması gerektiği söylenebilir.

Karakterin tasarım ilkeleri açısından incelenmesi:

Renk: Kitapta çocukların ilgisini çekebilecek renklerin kullanıldığı görülmektedir. Pi’nin sarı bir ceketi, kırmızı şapkası ve kahverengi pantolonu vardır (Görsel 91). Kahverengi ile güç ve güvenilirliğe vurgu yapılırken, sarı ile bilgelik, iyimserliğe, neşeye, kırmızı ile ise sevgiye vurgu yapıldığı söylenebilir. Yine balinada kullanılan lacivert renk ile tasarımcı güven hissini verilmektedir. Kitapta sarı renginin

yoğun bir şekilde kullanıldığı görülürken, ardından mavi, yeşil ve uzay boşluğunda siyah renkleri yoğun bir şekilde kullanılmıştır.



**Görsel 91.** Karakter Tasarımında Renk Kullanımı (Akgün, 2017)

Doku: Dijital boyama ile hazırlanan bu sessiz kitapta, programda kullanılan çeşitli fırça dokularına rastlanmıştır (Görsel 92). Dijital fırça ile oluşturulan izler, çizim yüzeyinde farklı dokuların ortaya çıkmasını sağlamış ve diğer objeler ile bütünlük içerisinde olmasını sağladığı görülmektedir.



**Görsel 92.** Karakter Tasarımında Doku Kullanımı (Akgün, 2017)

Çizgi: Karakter tasarımlarında Pi'nin bacakları dışında yuvarlak formulu çizgilerin yer aldığı söylenebilir. Karakterlerde kontur, tarama gibi çizgilere rastlanmamıştır (Görsel 92).



**Görsel 92.** Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı (Akgün, 2017)

Ton: Elde hazırlanan çizimlere göre daha rahat çalışma imkânı sunan dijital boyama tekniği, bu kitap örneğinde görülmektedir. Karakter tasarımlarının ton değerleri dijital boyama ile verilmiştir (Görsel 93). Kullanılan rengin üzerine koyu renk atarak ve çeşitli program efektleri kullanılarak tonların oluşturulduğu söylenebilir.



**Görsel 93.** Karakter Tasarımında Ton Kullanımı (Akgün, 2017)

Biçim: Karakterlerin hikâye boyunca iki boyutlu şekilde kullanıldığı görülmektedir (Görsel 94).



**Görsel 94.** Karakterde Biçim (Akgün, 2017)

Ölçü: Pi'nin etrafındaki çocuklara göre oldukça büyük bir boyutta olduğu görülmektedir. Balina karakteri ise Pi'den büyüktür. Çocukların hepsinin boyutu aynı ölçülerdedir (Görsel 95).



**Görsel 95.** Karakterde Ölçü (Akgün, 2017)

Yön: Kitapta gezgin karakter olan Pi sürekli hareket halindedir. Uzaydan farklı yerlere balinası ile birlikte yolculuk yapmaktadır. Kitap çok fazla hareketin olduğu bir çalışma değildir. Yine de sağa ve sola hareket yönlerinin olduğu söylenebilir (Görsel 96).



**Görsel 96.** Karakterde Yön (Akgün, 2017)

## SONUÇ

Sessiz kitaplar; hikâyenin yazılı metin ile değil, sadece resimleme ile anlatıldığı ve hikâyenin okuyucunun yorumuna göre şekillendiği kitaplardır. Bu kitapların temel özelliği görsellerden oluşmasıdır. Kitap içerisindeki hikâye; karakterleri ve onların etkileşime girdiği mekânların, görsel olarak anlatılmasıyla oluşur. Bu anlatının oluşması için temel tasarımı oluşturan çizgi, renk, doku, biçim, ölçü ve yön gibi ilkelerin kullanılması ile nitelikli tasarımların ortaya çıkması sağlanmaktadır. Bu araştırmada; 7 adet farklı tasarım tekniği ile oluşturulmuş sessiz kitaptaki, karakter tasarımlarının, çalışmaya değer katan tasarım ilkeleri bağlamında; çocuğa göreliği ve niteliği incelenerek değerlendirmeler yapılmıştır. Bir tasarımda bulunması gereken ve tasarıma sanatsal değer kazandıran bu ilkeler ile hazırlanan karakter tasarımları, çocukların eğitim ve gelişimsel süreçlerine doğrudan etki etmektedir. Nitelikli tasarımların; hayal dünyalarına, problem çözme yeteneklerinin gelişimine, bilinçli ve geleceği şekillendirecek çocuklar olarak var olmalarında etkisi büyüktür.

Toplumun temel taşları olan çocukların eğitim sürecinde onlarla etkileşime geçebilmek ve onların ilgisini küçük yaşlarda yakalayabilmek, yaşadığı toplumu ve gelecek nesli, görsel olarak doğru şekilde yönlendirmek, tasarımcıların sorumluluğundadır. Bu bağlamda tasarımcıların çalışmalarını, estetik değeri yüksek, nitelikli, özgün, evrensel ve öğreticiliğe açık bir hale getirmek ana hedefleri olmalıdır. Çocukların eğitim sürecinde hikâyelerde verilmek istenen mesaj ile ilgili seçilen kitap her zaman doğru görsel iletişim öğeleri barındırmalıdır. Böylece eğitim süreci çocuklar için daha verimli ve keyifli bir hale dönüşebilir. Bu nedenle çocuklar için tasarlanan her görsel, çocuğun dünyasını daha da zenginleştirecek ve ebeveynleriyle de aynı dünya içinde iletişime geçebileceği nitelikte olacaktır. Çocukların gelişim seviyelerine göre eğitimciler ve aileler tarafından kitap tercihleri yapılmalı, nitelikli tasarımları barındıran çalışmalar tercih edilmelidir.

İncelenen 7 adet farklı teknik ile hazırlanan sessiz kitap örneklerinde;

Nokta-çizgi, karakalem, sulu boya, akrilik boya, kuru kalem boya, modelleme hamuru ve dijital boyamada kullanılan fırçaların çalışmalar üzerinde doku oluşturduğu

görülmüştür. Tek çizgi, tarama çizgi, dağınık-kesik çizgi, kontur çizgi ve yuvarlak hatlı çizgilere rastlanmıştır. Ton değerleri, her kitabın kendi çizim üslubuna ve kullanılan tekniğe bağlı olarak oluşturulmuştur. İncelenen örneklerden sadece “Kâğıttan Şehir” isimli sessiz kitabın, karakter tasarımı üç boyutlu biçimde tasarlanmıştır. Fotoğraf çekimlerinden sonra karakter dijital ortamda düzenlenmiştir. Diğer örneklerdeki karakterler iki boyutludur. “Fırtına” ve “Dalga” sessiz kitap karakterleri, gerçek anatomik yapıda bir tasarıma ve ölçüye sahipken, diğer kitap örneklerindeki karakter tasarımlarının deforme edildiği görülmektedir. Kitap çalışmaları genel olarak renkliyen, nokta-çizgi tekniği ile hazırlanan Canavar! Canavar? kitap örneğinde sadece siyah kullanılmıştır.

Bu çalışmada seçilen kitaplardaki karakter tasarımlarının, tasarım ilkelerine göre incelemesi yapılmış olup, her sanatçının kendine özgü çizim üslubu ile karakterlerini oluşturduğu ve buna bağlı olarak tasarım ilkelerini kullanıldığı görülmüştür. Bu durum okuyucuya farklı tasarım örneklerinin sunulmasını sağlamıştır. Renkli tasarımların yanı sıra, tasarım öğelerinin tamamının kullanılmadığı siyah-beyaz kitap örneklerinin de olduğu gözlemlenmiştir. Bu çalışmalarda görülen karakter tasarımlarının ve diğer görsellerin çocukların ilgisini çekebilecek yapıda oldukları görülmüştür.

İncelenen örneklerin dışında, diğer sessiz kitaplarda da benzer teknikler kullanılmıştır. 18 kitaptan sadece 2’sinin Türkiye’deki sanatçılar tarafından hazırlandığı görülürken, kalan kitapların hepsinin yabancı sanatçılar tarafından çalışıldığı görülmüştür. Bu bağlamda sessiz kitap kategorisinin yabancı ülkelerde yaygın olduğu, Türkiye’deki sanatçılar tarafından ise son zamanlarda bu kategoride ürünlerin ortaya çıktığı söylenebilir.

Sonuç olarak; bu araştırma ile tasarım ilkelerinin karakter tasarımında kullanılabilirliği, estetik açısından değeri yüksek ve nitelikli çalışmaların ortaya çıkmasını sağladığı öngörülebilmektedir. Bu sayede sanat değeri yüksek, çocukların hayal güçlerini besleyebilecek özellikte çalışmaların okuyucu ile buluşması kolaylaşabilecektir. Karakter tasarımı ne kadar doğru ve hedef kitlesine uygun olursa

kitabın verimliliđi artacaktır. Nitelikli ve sürdürülebilir tasarımların ortaya çıkabilmesi adına, bu alanda çalışma yürüten çizerlere, çocuklara yönelik resimlemelerin güçlü ve doğru etkiler bırakabilmesi için yol gösterici, teknik bilgiler sunan bir kaynak olarak kullanılabilir.



## ÖNERİLER

İncelenen kitap çalışmalarındaki karakter tasarımlarının ve kitap görsellerinin çocuğun sanat eğitimine, hayal gücüne katkı sağlayabileceği ve farklı teknik ve üsluplar ile hazırlanan bu çeşitlilik sayesinde, bu süreçte destek olabilecek nitelikte çalışmalar oldukları gözlemlenmiştir. Bu bağlamda nitelikli kitap çalışmalarının çocuklara sunulması, sessiz kitabın özelliği olan; her okuyucunun kendine özgü hikâyeye üretebilmesi sayesinde, görsel algının ve eleştirel bakış açısının gelişmesi için çeşitli etkinlikler yapılması önerilebilir. Deneysel tasarımların, farklı tekniklerin kullanımı ile çocukların kitaptan beklentilerinin karşılanabilmesi ve beğenilerine göre kitap seçimlerine yönlendirilmesi gerekmektedir. Resimlenecek olan kitap çalışmalarında sanatçının hayal gücü ile birlikte, araştırma kapsamında incelenen tekniklerden başka, pastel, guaj gibi tekniklerinde kullanılması mümkün görülürken, kolaj gibi deneysel çalışmalar yapılarak da bu tekniklerin uyum içerisinde kullanılabileceği önerilebilir. Sessiz kitap kategorisinin ülkemizde de yaygınlaşıp, farklı örneklerinin okuyucu ile buluşabilmesi adına çalışmadaki örnek kitaplar incelenebilir.

## KAYNAKÇA

Adams, S. (2017). *Color design workbook: A real - world guide to using color in graphic design*. Quarto Publishing Group.

Akalın, T. (2021). *Sanat eğitimi: Çocuğun sanatsal gelişiminden yüksek öğretimdeki sanal sınıflara*. Pegem Akademi.

Alpan (Bangir), G. (2008). Görsel okuryazarlık ve öğretim teknolojisi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(2), 74-102.

Alpaslan Kalafat, T. D. ve Aksoy, S. (2022). Çocuk kitaplarında grafik tasarım elemanlarının yaratıcı kullanımı (0-5 Yaş). *Akademik Sanat Dergisi*, (16), 48-65. DOI: 10.34189/asd.2022.16.004

Ambrose, G. ve Harris P. (2010). *Görsel grafik tasarım sözlüğü*. Literatür Yayınları.

Ambrose, G. ve Harris P. (2012). *Görsel baskı öncesi hazırlık ve üretim sözlüğü*. Literatür Yayınları.

Arıcı, A. F. (2018). *Çocuk edebiyatı ve kültürü*. Pegem Akademi.

Artut, K. (2017). *Okul öncesinde resim eğitimi*. Anı Yayıncılık.

Aslan, C. (2019). *Çocuk edebiyatı ve duyarlılık eğitimi*. Pegem Akademi.

Aslan, C. (2022). *Çocuk kitabı karakter tasarımı üsluplarının bireyler üzerindeki etkisinin incelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi].

Aydın Özönder, U. (2017). Okul öncesi resim eğitiminde çocuğun çizgisel gelişimi (2-7 yaş). *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 25(6), 2215-2228.

Aydoğan, Y. ve Ergin, E. (2000). Okul öncesi çocuk kitaplarının fiziksel özelliklerinin incelenmesi. *1. Ulusal çocuk kitapları sempozyumu: Sorunlar ve çözüm yolları*. Ankara Üniversitesi Basımevi.

Barone, D. (2011). *Children's literature in the classroom*. The Guilford Press.

Barrier, M. (1999). *Hollywood cartoons american animation in its golden age*. Oxford University Press.

Baş, B. (2015). *Türkçe öğretimi açısından çocuk edebiyatı*. Pegem Akademi.

Becer, E. (2008). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi Yayınları.

Beyoğlu, A. (2015). Sanat eğitiminde algı, görsel algı ve yanılsama: Victor Vasarely'nin çalışmaları üzerine bir inceleme. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(1), 333-348.

Bishop, R. W. (2019). Shape language. 21 Draw(Ed.) The Character Design (1-10). 21D Sweden AB.

Chauvin, B.A. (2003). Visual or media literacy? *Journal of Visual Literacy*, 23(2), 119-128. <https://doi.org/10.1080/23796529.2003.11674596>

Ciravoğlu, Ö. (2000). *Çocuk edebiyatı*. Esin Yayınevi.

Çelik, E. (2012). Cumhuriyet dönemi öncesi türk edebiyatına kısa bir bakış. *Türk Dili Edebiyat Dergisi*, 2(724), 310-313.

Çılgın Sınar, A. (2007). *Çocuk edebiyatı*. Morpa Yayınevi.

Çınar, H. (2017). *Çocuk edebiyatı üzerine Cahit Uçuk'un çocuk romanlarında tip ve iletiler*. Hiper Yayın.

Demirel, Ş. ve Seven, S. (2021). *Çağdaş çocuk edebiyatı*. Pegem Akademi Yayıncılık.

Diğler, M. (2018). *Okul öncesinde resim eğitimi*. Pegem Akademi.

Dilmaç, O. (2020). *Sanat eğitim tarihi çerçevesinde çocuk sanatının tarihi*. Pegem Akademi.

Dowhower, S. (1997). Wordless books: promise and possibilities, a genre come of age. Camperell, K. Hayes, B. L. ve Telfer, R. (Ed.), *Yearbook of the American Reading Forum*. 17, 57-79.

Duran, E. ve Can, B. (2021). Kavramsal olarak çocuk edebiyatı. Şahin, A (Ed.) *Çocuk edebiyatı*. Pegem Akademi.

Edeer, Ş. (2015). Orhan Peker'in resimlerinde lekeci anlatım. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(15), 61-74.

Erdoğan, G. (2020). *Karakter tasarımında umulmadık bir ilham kaynağı: Diyatomeler*. [Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi].

Ertuğrul, Halit. (2016). *Ailede ve okulda çocuk eğitimi*. Nesil Yayınları.

Gemalmayan Yüksel, R. (2011). Çocuğun imgelemi ve görsel dilin önemi. Sever, S. (Ed.) *3. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu*, (s. 537-545). Ankara Üniversitesi Basımevi.

Gezer, Ü. (2019). Çağdaş sanat ve tasarım eğitiminde görsel tasarım öğeleri ve ilkeleri. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 40, 595-614. doi: 10.7816/ulakbilge-07-40-02

Gökaydın, N. (1990). *Eğitimde tasarım ve görsel algı*. Sedir Yayınevi.

Gökçearslan, A. (2010). Canlandırma sinemasında karakter tasarımı ve Amerika kökenli önemli canlandırma karakterlerinin analizi. *Fine Arts*, 5(4), 347-364.

Grilli, G. ve Terrusi, M. (2014). “Lettori migranti e silent book: l’esperienza inclusiva nelle narrazioni visuali. *Dipartimento di Scienze dell’Educazione, Università di Bologna*, 18(38) 67-90 DOI: 10.6092/issn.1825-8670/4508

Halimatov, S. (2018). *Çocuk resimleri analizi ve psikolojik resim testleri*. Pegem Akademi.

Hamer, N. ve Nodelman, P. ve Reimer, M. (2017). *More words about pictures: Current research on picture books and visual/verbal texts for young people*. Routledge.

Hohnstandt, C. (2013). *Pose drawing spark book put life into your drawings*. SparkBook Publishing.

Hunt, P. (2005). *Understanding children’s literature*. Routledge.

Jalongo, M. R. ve Dragich, D. ve Conrad N. ve Zhang A. (2002). Using wordless picture books to support emergent literacy. *Early Childhood Education Journal*, 29(3) 167-177.

Kara, C. (2019). Çocuk kitapları için karakter tasarımından kitap tasarımına deneysel bir illüstrasyon uygulaması. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, (42), 33-50. DOI: 10.32547/ataunigsed.524314

Kara, C. (2019). Çocuk kitapları illüstrasyonunda karakter tasarım yöntemlerinin sınıflandırılması. *Social Sciences Studies Journal*, 5(30) 685-696. DOI:10.26449/sssji.1269

Karaalioğlu, S. ve Sayın, Z. (2022). Karakter Tasarımlarının Görsel Etki Ögesi Bağlamında İncelenmesi. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 12(3), 856-869.

Karasar, N. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Nobel Akademik Yayıncılık.

Karashinoğlu, Şadi (2021). Karakter tasarımında biçimsel yaklaşımlar. *Akademik Sanat Dergisi*, (13), 24-35. DOI: 10.34189/asd.2021.13.003

Kvasoğlu, R. (2021). *Renk*. İksad Yayınları.

Ketenci, H. F. ve Bilgili, C. (2006). *Görsel iletişim & grafik tasarımı*. Beta Yayınları.

Külük, Ş. C. (2013). Resimli çocuk kitaplarının nitelik sorunsalı ve çocuğun sanat eğitimi sürecindeki yeri: “Delioğlu’nun resimlediği yapıtlar üzerine bir inceleme. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(2) 393-417.

Lindfors, M. R. (2016). *Slient books*. GTC Print.

Lubis, R. (2018). The progress of students reading comprehension through wordless picture books. *Advances in Language and Literary Studies*, 9(1), 48-52.

Lupton, E. (Ed.). (2011). *Graphic design thinking: Beyond brainstorming*. Princeton Architectural Press.

Martignoni, M. (1955). *The illustrated treasury of children’s literature*. Grosset and Dunlap.

Mattesi, M. (2008). *Character design from life drawing*. Focal Press.

Nas, R. (2004). *Örneklerle çocuk edebiyatı*. Ezgi Kitabevi Yayınları.

Oğuzkan, A. F. (2013). *Çocuk edebiyatı*. Anı Yayıncılık.

Oğuzkan, F. (1983). *Çocuk edebiyatı*. Emel Matbaacılık Sanayi.

Özdemir Adak, A. ve Beceren Özdemir, B. (2019). Sözcüksüz kitapların niteliğinin ve okul öncesi dönem çocuklarının sözcüksüz kitap anlatımlarının incelenmesi. *Tarih Okulu Dergisi*, 12 (XXXIX) 1-44. DOI No: <http://dx.doi.org/10.14225/Joh1570>

Özel, A. (2002). Resimli çocuk kitaplarında görsel anlatımın önemi. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*. (74-75), 1-68.

Özkartal, M. (2009). Resim sanatında çizgi ve çizgi ritmi üzerine. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(4), 55-72.

Özünel, Ç. Ş. (2000). Çocuk kitaplarındaki görsel anlatımın eğitimdeki önemi. 1. *Ulusal çocuk kitapları sempozyumu: Sorunlar ve çözüm yolları*. Ankara Üniversitesi Basımevi.

Perkmen, S. ve Öztürk, A. (2009). *Multimedya ve görsel tasarım*. Profil Yayıncılık.

Polat, H. H. (2009). *Temel tasarım eğitiminde web destekli renk öğretiminin öğrenci başarısına etkisi*. [Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi].

Rodgon, W. (2019). How to age characters. 21 Draw(Ed.) *The Character Design* (96-112). 21D Sweden AB.

- Rolton, G. (2001). *Read to me*. Acer Press.
- Salisbury, M. ve Styles, M. (2012). *Children's picturebooks the art of visual storytelling*. Laurence King Publishing.
- Sayın, Z. (2021). *Grafik tasarımda etki görsel iletişimde etki uygulamaları*. Pegem Akademi.
- Serrafini, F. (2014). Exploring wordless picture books. *The Reading Teacher*, 68(1), 24-26.
- Şahin, A. ve Özçelik, C. F. (2021). Çocuk edebiyatının gelişimi. Şahin, A (Ed.) Çocuk edebiyatı. Pegem Akademi.
- Şimşek, T. (2002). *Çocuk edebiyatı*. Rengarenk Yayınları.
- Şirin, R. M. (2000). *99 Soruda çocuk edebiyatı*. Çocuk Vakfı Yayınları.
- Tillman, B. (2019). *Creative character design*. CRC Press
- Tüfekçi, D. (2014). *Çocuk edebiyatı*. Eğitim Akademi Yayınevi.
- Uçar, T. F. (2004). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. İnkılap Kitapevi.
- White, T. (2006). *Animation from pencils to pixels: Classical techniques for digital animators*. Focal Press.
- Wigan, M. (2009). *Görsel illüstrasyon sözlüğü*. Literatür Yayınları.
- Yalçın, A. ve Aktaş, G. (2003). *Çocuk Edebiyatı*. Akçağ Basım Yayın.
- Yang, C. ve Cheng, J.ve Chou, M. (2016). Empowering children's creativity with the instruction of wordless picture books. *European Journal of Research and Reflection in Education Sciences*, 4(7) 1-16.
- Yavuzer, H. (2019). *Resimleriyle çocuk, resimleriyle çocuğu tanıma*. Remzi Kitabevi.
- Yekeler, A. D. ve Cengiz Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının sözsüz kitap anlatımlarında hikaye elementlerinin incelenmesi. *Turkish Studies*, 13(19) 1935-1952. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.13718>
- Yönsel, M. (2019). Üslup oluşumunda sanatçı davranışlarını etkileyen durumlar. *Sosyal Bilimler Çalışmaları Dergisi*, 5(44) 5048- 5063.

Zembat, R. ve Tunçeli, H. İ. (2017). Erken çocukluk döneminde gelişimin değerlendirilmesi ve önemi. *Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırma Dergisi*, 3(3), 01-12.

## SANAL KAYNAKÇA

Sanal 01: The Atlantic. (2022, Ekim 06). *The History of Children's Books* <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1888/01/the-history-of-childrens-books/306098/> Erişim Tarihi: 6.09.2022

Sanal 02: Emir, M. (2022, Ağustos 03). *Bu Kitabın Anlatıcısı Sizziniz: Sessiz Kitaplar*. Söylenti. <https://www.soylentidergi.com/bu-kitabin-anlaticisi-sizziniz-sessiz-kitaplar/> Erişim Tarihi: 15.08.2022

Sanal 04: Bozkurt, B. (2022, Ekim 14). *Temel sanat eğitimi* [PowerPoint sunumu]. [https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/102345/mod\\_resource/content/1/Temel%20Sanat%20E%C4%9Fitimi%20Hafta%209.pdf#:~:text=Ton%2C%20alt%C4%B1%20ana%20rengin%20birbirleriyle%20kar%C4%B1%C5%9Fmas%C4%B1%20sonucu%20ortaya%20%C3%A7%C4%B1kan%20yeni%20renklerdir.&text=Ton%20renklerden%20do%C4%9Far.&text=Ton%2C%20renkler%20aras%C4%B1daki%20ge%C3%A7i%C5%9Flerdir.&text=Ton%20%C4%B1%C5%9F%C4%B1ktan%20etkilenir.](https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/102345/mod_resource/content/1/Temel%20Sanat%20E%C4%9Fitimi%20Hafta%209.pdf#:~:text=Ton%2C%20alt%C4%B1%20ana%20rengin%20birbirleriyle%20kar%C4%B1%C5%9Fmas%C4%B1%20sonucu%20ortaya%20%C3%A7%C4%B1kan%20yeni%20renklerdir.&text=Ton%20renklerden%20do%C4%9Far.&text=Ton%2C%20renkler%20aras%C4%B1daki%20ge%C3%A7i%C5%9Flerdir.&text=Ton%20%C4%B1%C5%9F%C4%B1ktan%20etkilenir.) Erişim Tarihi: 15.07.2022

Sanal 05: Levanier, J. (2022, Ekim 04). *How to design a character: the ultimate guide to character design*. 99 Designs. <https://99designs.com/blog/art-illustration/character-design/> Erişim Tarihi: 04.09.2022

Sanal 06: Doucet, R. (2022, Ekim 10). *Character design course*. Floobynooby. <https://floobynooby.blogspot.com>

Sanal 07: Hagan, A. (2019, Ağustos 27). *Chapbooks: the poor person's reading material*. Europeana. <https://www.europeana.eu/en/blog/chapbooks-the-poor-persons-reading-material> Erişim Tarihi: 27.12.2022

## GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel 1: Sanal 1 (2022), Görsel Çocuk Edebiyatı Ürünleri,  
[http://www.bolognachildrensbookfair.com/en/media/photogallery/strega-prize-  
 ragazze-e-razazzi-2022-photogallery/11766.html](http://www.bolognachildrensbookfair.com/en/media/photogallery/strega-prize-<br/>
  ragazze-e-razazzi-2022-photogallery/11766.html)  
 (Erişim Tarihi: 19.9.2022)

Görsel 2: Sanal 2 (2022), Chapbooks Örneği,  
[https://eo.wikipedia.org/wiki/Orbis\\_Pictus](https://eo.wikipedia.org/wiki/Orbis_Pictus) (Erişim Tarihi: 03.10.2022)

Görsel 3: Sanal 3 (2022), İlk Resimli Çocuk Kitabı “Orbis Pictus”,  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Chapbook> (Erişim Tarihi: 03.10.2022)

Görsel 4: Sanal 4 (2022), Türk Çocuk Edebiyatının İlk Örneği “Nuhbetü’l Eftal”  
[https://www.egitisim.gen.tr/cocuk-edebiyatimizda-ilk-onemli-kaynak-nuhbetu-l-  
 eftal/](https://www.egitisim.gen.tr/cocuk-edebiyatimizda-ilk-onemli-kaynak-nuhbetu-l-<br/>
  eftal/) (Erişim Tarihi: 03.10.2022)

Görsel 5: Kitzing (2021), Resimli Hikaye Kitabı

Görsel 6: Sanal 5 (2022) Tanıma ve Algılama Kitabı,  
<https://www.amazon.com.tr/Araçlar-Bebek-Kitapları-0-6-Ay/dp/6056865916>  
 (Erişim Tarihi 29.12.2022)

Görsel 7: Sanal 6 (2022), ABC Kitap  
[https://www.dr.com.tr/Kitap/Benim-ilk-Sozlugum/cocuk-ve-Genclik/Okul-oncesi-6-  
 Ay-5-Yas/Egitim-Etkinlik-Kitapları/urunno=0001951390001](https://www.dr.com.tr/Kitap/Benim-ilk-Sozlugum/cocuk-ve-Genclik/Okul-oncesi-6-<br/>
  Ay-5-Yas/Egitim-Etkinlik-Kitapları/urunno=0001951390001)  
 (Erişim Tarihi: 15.12.2022)

Görsel 8: Sanal 7 (2022), Sesli Kitap,  
[https://www.idefix.com/Kitap/Kirmizi-Baslikli-Kiz-3-Konusan-Sesli-  
 Kitaplar/Kolektif/Cocuk-ve-Genclik/Okul-Oncesi-6-Ay-5-Yas/Sesli-Goruntulu-  
 Cocuk-Kitapları/urunno=0000000642555](https://www.idefix.com/Kitap/Kirmizi-Baslikli-Kiz-3-Konusan-Sesli-<br/>
  Kitaplar/Kolektif/Cocuk-ve-Genclik/Okul-Oncesi-6-Ay-5-Yas/Sesli-Goruntulu-<br/>
  Cocuk-Kitapları/urunno=0000000642555)  
 (Erişim Tarihi: 15.11.2022)

Görsel 9: Sağlam, S. (2022), Bebek ve Sesli Kitap

Görsel 10: Sağlam, S. (2022), Kavram Kitaplar

Görsel 11: Sanal 8 (2022), Sessiz Kitap Örneği  
<https://www.meav.com.tr/Gölge-kitap-29.html>  
 (Erişim Tarihi: 12.11.2022)

Görsel 12: Sanal 9 (2022), Dünyadaki İlk Sessiz Kitap Örneği “Hıçkırık”  
<https://stellabooks.com/books/mercier-mayer/hiccup/1321516>  
 (Erişim Tarihi: 20.10.2022)

Görsel 13: Sanal 10 (2022), Parça Bütün İlişkisi İçerisindeki Görsel Hikaye Örneği,  
<https://silentbookcontest.com/beyond-the-stars/>  
 (Erişim Tarihi: 15.12.2022)

Görsel 14: Sanal 11 (2022), Jest ve Mimikler Aracılığıyla Duyguların Yansıtılması  
[https://www.redhouse.com.tr/files/urun\\_urunler/file/sample-elmaları-nasil-toplarsin-1.pdf](https://www.redhouse.com.tr/files/urun_urunler/file/sample-elmaları-nasil-toplarsin-1.pdf) (Erişim Tarihi: 29.12.2022)

Görsel 15: İBBY (2016) Sessiz Kitapların Evrenselliğini Vurgulayan Tasarım,  
<https://ibby.se/2016/03/22/silent-books-nu-finns-handboken-har/silent-books-pdf/>  
 (Erişim Tarihi: 15.6.2022)

Görsel 16: Sağlam, S. (2022), Dikkat Merkezli Anlamsız Çocuk Çizimleri

Görsel 17: Sanal 12 (2022), Kellog’un Belirlediği 20 Temel Çizgi,  
<https://twitter.com/encryptoland/status/1439681084656996353>  
 (Erişim Tarihi: 15.6.2022)

Görsel 18: Yavuzer, H. (2019), Mandala Çizimi

Görsel 19: Yavuzer, H. (2019), Röntgen Çizimi

Görsel 20: Yavuzer, H. (2019), Şema Öncesi Dönem Çizimleri

Görsel 21: Yavuzer, H. (2019), Şema Öncesi Dönem Çizimleri

Görsel 22: Sanal 13 (2022), Sert Formlara Sahip Çizim,  
<https://guliverlooks.files.wordpress.com/2014/04/winsor-mccay16.jpg>  
 (Erişim Tarihi: 17.11.2022)

Görsel 23: Sanal 14 (2022), Açık ve Net Karakter Tasarımı Örneği “Red Kit”,  
<https://www.yapikrediyayinlari.com.tr/papatya-kasabasi-red-kit-24.aspx>  
 (Erişim Tarihi: 14.9.2022)

Görsel 24: Sanal 15 (2022), Anatomik Yapının Abartılı Kullanıldığı Karakter Tasarımı “Hulk”,

[https://www.marvel.com/comics/collection/99668/mighty\\_marvel\\_masterworks\\_the\\_incredible\\_hulk\\_vol\\_2\\_-\\_the\\_lair\\_of\\_the\\_leader\\_trade\\_paperback](https://www.marvel.com/comics/collection/99668/mighty_marvel_masterworks_the_incredible_hulk_vol_2_-_the_lair_of_the_leader_trade_paperback)  
(Eriřim Tarihi: 15.9.2022)

Görsel 25: Sanal 16 (2022), Örümcek Adam Karakteri,  
[https://www.marvel.com/comics/collection/95714/amazing\\_spider-man\\_by\\_wells\\_romita\\_jr\\_vol\\_1\\_world\\_without\\_love\\_trade\\_paperback](https://www.marvel.com/comics/collection/95714/amazing_spider-man_by_wells_romita_jr_vol_1_world_without_love_trade_paperback)  
(Eriřim Tarihi: 23.10.2022)

Görsel 26: Sanal 17 (2022), Karakter Konsept Tasarımı Süreci,  
<https://www.artlex.com/blog/character-concept-art-ideas/>  
(Eriřim Tarihi: 21.10.2022)

Görsel 27: Sanal 18 (2022), Hayvan Karakter Tasarımları,  
<https://m.2008php.com/tuku/976970.html>  
(Eriřim Tarihi: 15.12.2022)

Görsel 28: Sanal 19 (2022), Lekesel Silüet,  
<https://forums.penny-arcade.com/discussion/120079/doodle-all-night-long-nsfw/p59>  
(Eriřim Tarihi: 11.9.2022)

Görsel 29: Sanal 20 (2022), Karakter Tasarımında Lekesel Formlar ,  
<https://www.pinterest.fr/edenmounguengui/animation-image-par-image/>  
(Eriřim Tarihi: 11.9.2022)

Görsel 30: Sanal 21 (2022), Yumuřak Formlu Karakter Tasarımı,  
<https://www.quora.com/Who-are-the-most-iconic-cartoon-characters-of-all-time>  
(Eriřim Tarihi: 12.10.2022)

Görsel 31: Sanal 22 (2022), 0-6 Yař Karakter,  
<https://www.pinterest.co.kr/qkrwodyd0808/%EC%8A%88%EB%A7%81%ED%81%B8%E1%85%B3/>  
(Eriřim Tarihi: 9.10.2022)

Görsel 32: Sanal 23 (2022), 6-12 Yař Karakter,  
<https://tr.pinterest.com/pin/393713192430388569/>  
(Eriřim Tarihi: 9.10.2022)

Görsel 33: Sanal 24 (2022), 13-19 Yař Genç Karakter,  
<https://www.duitang.com/blogs/tag/?name=%E6%A3%AE%E9%9B%A8%E7%9A%84%E6%89%8B%E5%B8%90&start=240&limit=24>  
(Eriřim Tarihi: 9.10.2022)

Görsel 34: Sanal 25 (2022), 20-39 Yař Yetiřkin Karakter,  
<https://www.pinterest.com/nana2305/illustration/>  
(Eriřim Tarihi: 9.10.2022)

Görsel 35: Sanal 26 (2022), 40-65 Orta Yaş Karakter,  
<https://www.artstation.com/olejarus/albums/43287>  
 (Erişim Tarihi: 9.10.2022)

Görsel 36: Sanal 27 (2022), 66-89 Yaş Yaşlı Karakter,  
<https://www.deviantart.com/onjedone/art/Old-man-205939556>  
 (Erişim Tarihi: 9.10.2022)

Görsel 37: Sanal 28 (2022), İhtiyar Karakter,  
<https://i.pinimg.com/originals/81/30/8b/81308bdfbc726d25447ebdf6407ae300.jpg>  
 (Erişim Tarihi: 9.10.2022)

Görsel 38: Sanal 29 (2022), Şekillerin Karakter Oluşumuna Etkileri,  
<https://tr.pinterest.com/pin/269371621454793271>  
 (Erişim Tarihi: 15.12.2022)

Görsel 39: Sanal 30 (2022), İnsan yüzündeki duygu ifade örnekleri,  
<https://characterdesignreferences.com/visual-library-2/character-design-boys-faces>  
 (Erişim Tarihi: 15.12.2022)

Görsel 40: Sanal 31 (2022), Tania Yakunova'nın kendi üslubunda hazırladığı  
 resimlemeler, <https://www.yakunova.com/> (Erişim Tarihi: 20.9.2022)

Görsel 41: Sanal 32 (2022), Mustekon'un kovid 19 salgınını anlattığı farklı bakış  
 açısını içeren eseri, <https://www.musketon.com/the-last-supper>  
 (Erişim Tarihi: 15.10.2022)

Görsel 42: Ferri, G. (2022), Ver Elini Kitap Kapağı

Görsel 43: Ferri, G. (2022), Karakter tasarımında renk kullanımı

Görsel 44: Ferri, G. (2022), Karakter tasarımında doku kullanımı

Görsel 45: Ferri, G. (2022), Karakter tasarımında çizgi kullanımı

Görsel 46: Ferri, G. (2022), Karakter tasarımında ton kullanımı

Görsel 47: Ferri, G. (2022), Karakterde tasarımında biçim

Görsel 48: Ferri, G. (2022), Karakter tasarımında ölçü

Görsel 49: Ferri, G. (2022), Karakter tasarımında yön

Görsel 50: Shin, S. (2022), Canavar! Canavar? Kitap Kapağı

Görsel 51: Shin, S.(2022), Karakter Tasarımında Renk Kullanımı

Görsel 52: Shin, S. (2022), Karakter Tasarımında Doku Kullanımı

Görsel 53: Shin, S. (2022), Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı

Görsel 54: Shin, S. (2022), Karakter Tasarımında Ton Kullanımı

Görsel 55: Shin, S. (2022), Karakter Tasarımında Biçim

Görsel 56: Shin, S. (2022), Karakter Tasarımında Ölçü

Görsel 57: Shin, S. (2022), Karakter Tasarımında Yön

Görsel 58: Tahvili, N. (2022), Kitap Kapağı

Görsel 59: Tahvili, N. (2022), Karakter Tasarımında Renk Kullanımı

Görsel 60: Tahvili, N. (2022), Karakter Tasarımında Doku Kullanımı

Görsel 61: Tahvili, N. (2022), Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı

Görsel 62: Tahvili, N. (2022), Karakter Tasarımında Ton Kullanımı

Görsel 63: Tahvili, N. (2022), Karakter Tasarımında Biçim

Görsel 64: Tahvili, N. (2022), Karakter Tasarımında Ölçü

Görsel 65: Tahvili, N. (2022), Karakter Tasarımında Yön

Görsel 66: Guojing (2022), Kitap Kapağı

Görsel 67: Guojing (2022), Karakter Tasarımında Renk Kullanımı

Görsel 68: Guojing (2022), Karakterde Tasarımında Doku Kullanımı

Görsel 69: Guojing (2022), Karakterde Tasarımında Çizgi Kullanımı

Görsel 70: Guojing (2022), Karakter Tasarımında Ton Kullanımı

Görsel 71: Guojing (2022), Karakterde Biçim

Görsel 72: Guojing (2022), Karakterde Ölçü

Görsel 73: Guojing (2022), Karakterde Yön

Görsel 74: Lee, S. (2022), Kitap Kapağı

Görsel 75: Lee, S. (2022), Karakter Tasarımında Renk Kullanımı

Görsel 76: Lee, S. (2022), Karakter Tasarımında Doku Kullanımı

Görsel 77: Lee, S. (2022), Karakter Tasarımında Çizgi Kullanımı

Görsel 78: Lee, S. (2022), Karakter Tasarımında Ton Kullanımı

Görsel 79: Lee, S. (2022), Karakterde Biçim

Görsel 80: Lee, S. (2022), Karakterde Ölçü

Görsel 81: Lee, S. (2022), Karakterde Yön

Görsel 82: Akal, A, Mavisel, Y. ve Zeber, E. (2019), Kitap Kapağı

Görsel 83: Akal, A, Mavisel, Y. ve Zeber, E. (2019), Karakterde Renk Kullanımı

Görsel 84: Akal, A, Mavisel, Y. ve Zeber, E. (2019), Karakterde Doku Kullanımı

Görsel 85: Akal, A, Mavisel, Y. ve Zeber, E. (2019), Karakterde Çizgi Kullanımı

Görsel 86: Akal, A, Mavisel, Y. ve Zeber, E. (2019), Karakterde Ton Kullanımı

Görsel 87: Akal, A, Mavisel, Y. ve Zeber, E. (2019), Karakterde Biçim

Görsel 88: Akal, A, Mavisel, Y. ve Zeber, E. (2019), Karakterde Ölçü

Görsel 89: Akal, A, Mavisel, Y. ve Zeber, E. (2019), Karakterde Yön

Görsel 90: Akgün, A. (2017), Karakterde Renk Kullanımı

Görsel 91: Akgün, A. (2017), Karakterde Doku Kullanımı

Görsel 92: Akgün, A. (2017), Karakterde Çizgi Kullanımı

Görsel 93: Akgün, A. (2017), Karakterde Ton Kullanımı

Görsel 94: Akgün, A. (2017), Karakterde Biçim

Görsel 95: Akgün, A. (2017), Karakterde Ölçü

Görsel 96: Akgün, A. (2017), Karakterde Yön

