

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

TOLKIEN FANTASTİĞİNİN KADIN
KAHRAMANLARININ ÇAĞDAŞ
İLLÜSTRASYON SANATINDA KARAKTER
TASARIMLARINA YANSIMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

KEVSER BİÇER

DANIŞMAN
DOÇ. DR. MAHMUT SAMİ ÖZTÜRK

KONYA – 2023



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Bilimsel Etik Sayfası



Öğrencinin	Adı Soyadı	Kevser BİÇER		
	Numarası	20812801003		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Grafik Ana Bilim Dalı / Grafik Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
Tezin Adı	Tolkien Fantastiğinin Kadın Kahramanlarının Çağdaş İllüstrasyon Sanatında Karakter Tasarımlarına Yansıması			

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.

Kevser BİÇER



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü



ÖZET

Öğrencinin	Adı Soyadı	Kevser BİÇER		
	Numarası	20812801003		
	Ana Bilim Dalı / Bilim Dalı	Grafik Ana Bilim Dalı / Grafik Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
	Tez Danışmanı	Doç.Dr. Mahmut Sami ÖZTÜRK		
Tezin Adı	Tolkien Fantastiğinin Kadın Kahramanlarının Çağdaş İllüstrasyon Sanatında Karakter Tasarımlarına Yansıması			

İnsanlık tarihi boyunca iletişim kurma biçimlerini keşfetmiştir. İllüstrasyonlar iletişimimizi görsel olarak sağladığımız en önemli araçlardan birisidir. Tarihin ve teknolojinin ilerlemesi ile illüstrasyonlar kendine her zaman bir yer bulmuştur. İnsanların tarih boyunca anlattığı hikayeler illüstrasyonların eşlik etmesi ile daha kalıcı bir hale gelmiştir. Hikayelerdeki karakter tasarımlarının akılda kalıcı olması, hayal gücünün görsel olarak desteklenmesi illüstrasyonlar sayesinde gerçekleşmiştir.

Fantastik kurgu ve karakter tasarımları illüstrasyonlarla beraber büyüyen alanlardır. Metne bağlı görsel hikayesi olan karakterlerin tasarımları bağlı bulunduğu çevre ile bütünsel olarak görselleştirilmesi bu alanların birbiriyle bağlı bir şekilde kullanıldığını gösterir.

Bu tez çalışması üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde; araştırmanın amacı ve önemi, problem durumu, sayıtlar, sınırlılıklar ve yöntem, ikinci bölümde; illüstrasyon ve illüstrasyon teknikleri, illüstrasyonda karakter tasarımı ve tasarımda fantastik kavramı ile fantastiğin türleri, üçüncü bölümde; bulgular ve yorumlamalarda Tolkien'in evreninde kadın kahramanların illüstrasyonlarının sanatçılar kapsamında değerlendirmeleri yapılmıştır.

Bu çalışmada varılan nokta çağdaş illüstrasyon tekniklerinden faydalanarak fantastik karakterlerin metne bağlı olarak görselleştirilmelerinin uyumluluklarının değerlendirilmeleri amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: İllüstrasyon, Tolkien, fantastik, karakter tasarımı, kahraman



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü



ABSTRACT

Author' s	Name and Surname	Kevser BİÇER		
	Student Number	20812801003		
	Department	Department Of Graphics / Graphics Department		
	Study Programme	Master's Degree (M.A.)	X	
		Doctoral Degree (Ph.D.)		
	Supervisor	Doç. Dr. Mahmut Sami ÖZTÜRK		
Title of the Thesis/Dissertation	Reflection of Tolkien Fantasy's Heroes on Character Designs in Contemporary Illustration Art			

Throughout human history, it has discovered ways of communicating. Illustrations are one of the most important means by which we provide our communication visually. With the advancement of history and technology, illustrations have always found a place for themselves. The stories that people have told throughout history have become more permanent with the accompaniment of illustrations. The fact that the character designs in the stories are catchy and the imagination are supported visually are realized thanks to the illustrations.

Fantasy fiction and character designs are areas that grow with illustrations. The holistic visualization of the designs of the characters with a visual story connected to the text with the environment they are connected to shows that these areas are used in an interconnected manner.

This thesis consists of three parts. In the first part; purpose and importance of the research, problem situation, assumptions, limitations and method, in the second part; illustration and illustration techniques, character design in illustration, the concept of fantastic in design and types of fantasy, in the third part; In the findings and interpretations, the illustrations of the heroines in Tolkien's universe were evaluated within the scope of the artists.

The point reached in this study is to evaluate the compatibility of the visualizations of fantastic characters based on the text by using contemporary illustration techniques

Keywords: Illustration, Tolkien, fantasy, character design, hero

TEŞEKKÜR

Tez çalışma sürecimde bana yol gösteren, destek ve emeklerini esirgemeyen, beni yönlendiren ve bilgilendiren tez danışman hocam sayın Doç. Dr. Mahmut Sami Öztürk'e, görüş ve önerileri ile destek veren sayın Grafik Ana Bilim Dalı hocalarıma, destekleri ile her zaman yanımda olan değerli arkadaşlarıma ve yardımlarından dolayı JRR Tolkien Türkiye hayran oluşumlarından arkadaşlarıma teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca tez yazım süresince benden maddi ve manevi yardımlarını esirgemeyen, her zaman yanımda duran biricik kardeşlerime ve aileme teşekkür ederim.

Kevser BİÇER

Konya – 2023

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK SAYFASI	i
ÖZET	ii
ABSTRACT.....	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
İÇİNDEKİLER	v
KISALTMALAR LİSTESİ	ix
GÖRSELLER LİSTESİ.....	x

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

1.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi	2
1.2. Problem Durumu	2
1.3. Sayıtlar ve Sınırlılıklar	3
1.4. Yöntem.....	3
1.5. Evren ve Örneklem	4
1.6. Veri Toplama Araçları	4
1.7. Verilerin Toplanması	4

İKİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. İllüstrasyon Sanatı	5
2.1.1. İllüstrasyon Nedir?	5
2.1.2. İllüstrasyonun Tarihi	7
2.1.3. İllüstrasyonun Türleri	12
2.1.3.1. Reklam İllüstrasyonları	12
2.1.3.2. Basın - Yayın İllüstrasyonları.....	12
2.1.3.3. Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonlar	14
2.1.3.4. Moda İllüstrasyonları	15

2.1.3.5. Fantastik İllüstrasyonlar	15
2.1.3.6. Kitap İllüstrasyonları	17
2.1.3.7. Portre ve Karakter Tasarımı İllüstrasyonları	17
2.1.3.8. Animasyon ve Bilgisayar Oyunları İllüstrasyonları	18
2.1.4. İllüstrasyonun Teknikleri.....	19
2.1.4.1. Geleneksel İllüstrasyon Teknikleri.....	19
2.1.4.2. Dijital İllüstrasyon Teknikleri	21
2.1.4.2.1 Vektörel Tabanlı İllüstrasyon	23
2.1.4.2.2 Piksel Tabanlı İllüstrasyon	24
2.1.5. Dijital İllüstrasyon	25
2.1.5.1. Dijital İllüstrasyon Kullanım Alanları.....	26
2.1.5.1.1. Storyboard.....	26
2.1.5.1.2. Matte Painting.....	27
2.1.5.1.3. Konsept İllüstrasyon	29
2.1.5.1.4. Sosyal Medyada İllüstrasyon.....	31
2.1.5.1.5. NFT’de (Kripto Sanat) İllüstrasyon.....	32
2.1.5.1.6. Dijital Kolaj Sanatında İllüstrasyon.....	34
2.1.5.1.7. Foto-Manipülasyonda İllüstrasyon	35
2.1.5.1.8. Yapay Zeka İllüstrasyonu	36
2.2. İllüstrasyonda Karakter Tasarımı	37
2.2.1. Karakter Kavramı	37
2.2.2. Karakter Tasarımı ve Tasarımcısı	37
2.2.3. Karakterin Hikayesi	41
2.2.4. Biçimsel Açıdan Karakterin Tasarımı	43
2.2.4.1. Form ve Silüet	44
2.2.4.2. Anatomik Oran	47
2.2.4.3. Kostüm ve Aksesuar.....	49
2.2.4.4. Renk.....	49
2.2.5. Karakter Tasarımı Uslupları	51
2.2.5.1. Basit Uslup	52
2.2.5.2. Karmaşık Uslup.....	52
2.2.5.3. Gerçekçi Uslup	53
2.2.6. Karakter Tasarımında Karakterlere Yüklenen Tipolojiler.....	54

2.2.6.1. Karakterin Fizyolojik Özelliği	55
2.2.6.2. Karakterin Psikolojik Özelliği	56
2.2.6.3. Karakterin Sosyolojik Özelliği	56
2.2.7. Karakter Tasarımının Kullanıldığı Alanlar	57
2.2.8. Dijital İllüstrasyonun Karakter Tasarımına Sağladıkları.....	59
2.3. Tasarımda Fantastik Kavramı ve Türleri	61
2.3.1. Fantastik Kavramı ve Tarihçesi.....	62
2.3.2. Fantastik Kurgunun Özellikleri	69
2.3.3 Sözlü Anlatıda Fantastik – Masallar ve Efsaneler.....	70
2.3.4. Yazınsal Türk Olarak Fantastik.....	73
2.3.5. Fantastiğin Alt Türleri	75
2.3.5.1. Comic (Komik) Fantastik	75
2.3.5.2. Dark (Karanlık) Fantastik	76
2.3.5.3. Epic (Destansı) Fantastik	76
2.3.5.4. Fairy Tales/Mythology (Peri Masalları ve Mitoloji) Fantastik	77
2.3.5.5. Magical (Büyülü) Fantastik	77
2.3.5.6. Modern Fantastik	78
2.3.5.7. High (Yüksek) Fantastik	78

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

3.1. Tolkien Fantastiği ve Kadın Kahramanları	80
3.1.1. Tolkien Kimdir?	80
3.1.2. Tolkien Fantastiği ve Orta Dünya	81
3.1.3. Tolkien'in Evreninde Kadın/Cinsiyetçilik	85
3.2. Kahramanlık Kavramı.....	88
3.2.1. Kahraman	88
3.2.2. Anti-Kahraman	90
3.2.3. Fantastik Kahramanlar.....	91
3.3. Tolkien'in Kadın Kahramanları ve İllüstrasyonlara Yansımaları	92
3.3.1. Galadriel	93
3.3.2. Eowyn.....	98

3.3.3. Luthien.....	104
3.3.4. Arwen	109
3.3.5. Melian.....	116
3.3.6. Yavanna.....	121
3.3.7. İdril	127
3.3.8. Elwing.....	133
3.3.9. Nienor	138
SONUÇ.....	143
KAYNAKÇA.....	146
SANAL KAYNAKÇA	151
GÖRSEL KAYNAKÇA	153

KISALTMALAR LİSTESİ

Vs.	: Vesaire
Vb.	: Ve benzeri
NFT	: Non Fungible Token
ERC	: Ethereum Request For Comments
PFP	: Picture For Profile
JRR	: John Ronald Reuel Tolkien
M.Ö.	: Milattan önce
M.S.	: Milattan Sonra
Akt.	: Aktaran
Px	: Piksel

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1. Lascaux Mağara Resimleri	7
Görsel 2. Sümerlere Ait İmzalı Kil Tableti	8
Görsel 3. Mısır'ın Ölüler Kitabı'ndan Papirüs Üzerinde Hiyeroglifler Ve El Yazmaları	9
Görsel 4. Diamond Sutra – Elmas Sutra İlk Basılı Kitap.....	9
Görsel 5. Books Of Hours İsimli El Yazması	10
Görsel 6. Coca Cola Yılbaşı Kampanyası Ambalajı	12
Görsel 7. The New Yorker Dergisi Kapak İllüstrasyonları.....	13
Görsel 8. Küçük Prens.....	14
Görsel 9. Orbita-Arterleri-scaled	14
Görsel 10. Moda İllüstrasyonları.....	15
Görsel 11. Fantastik İllüstrasyon.....	16
Görsel 12. Portre İllüstrasyonu	18
Görsel 13. Vektörel Flat Tasarım.....	23
Görsel 14. Piksel Tabanlı Portre İllüstrasyonu	24
Görsel 15. The Grudge Filmine Ait Storyboard Çalışması.....	27
Görsel 16. The Eartquake Filmi İçin Geleneksel Matte Painting işlemi.....	28
Görsel 17. Yüzüklerin Efendisi Filmi Dijital Matte Painting Çalışması	29
Görsel 18. Mel Paisley Tarafından Yapılmış Konsept İllüstrasyonu.....	30
Görsel 19. Chris Karbach Tarafından Mekan Konsept İllüstrasyonu	30
Görsel 20. İllüstrasyon İle Desteklenmiş Sosyal Medya Ürün Tanıtımı	32
Görsel 21. Klaw Machine Tarafından Akasha 2 İsimli NFT Parçası.....	34
Görsel 22. Ana Larissa Vasconcelos Tarafından Dijital Kolaj İllüstrasyonu	35
Görsel 23. Mohamed Elshikh Tarafından Foto-Manipülasyon İllüstrasyonu.....	36
Görsel 24. Aloe Kado Tarafından Yapay Zeka İllüstrasyonu.....	37
Görsel 25. Ölü Gelin Filminden Emily Karakteri	43
Görsel 26. Karakter Tasarımında Geometrik Formlar	45
Görsel 27. Disney Karakterleri Silüetleri	46
Görsel 28. Viking Karakteri Anatomi Örneği.....	48
Görsel 29. Viking Karakteri Anatomi Örneği 2.....	48
Görsel 30. Monster, Inc Filminden Canavar Sullivan Karakteri	50
Görsel 31. Alice Harikalar Diyarında Karakter Uygulamaları	52

Görsel 32. Gandalf Karakteri	53
Görsel 33. Witcher Evreninden Geralt Karakteri.....	54
Görsel 34. Yüzüklerin Efendisi Film Üçlemesinden Smeagol ve Gollum Karakteri	56
Görsel 35. JRR Tolkien'in Hobbit Kitabı İçin Çizdiği İllüstrasyon.....	66
Görsel 36. Pauline Baynes'in Narnia Günlükleri Serisi İçin İllüstrasyon Çizimi...67	
Görsel 37: Elena Kukanova, Galadriel İllüstrasyonu	94
Görsel 38: Sceith-a Tarot, Galadriel İllüstrasyonu	95
Görsel 39: Sara Morello, Galadriel İllüstrasyonu.....	96
Görsel 40: Jenny Dolfen, Galadriel İllüstrasyonu	97
Görsel 41: Liga Klavina, Galadriel İllüstrasyonu.....	98
Görsel 42: Kimberly80, Eowyn İllüstrasyonu	99
Görsel 43: Liga Klavina, Eowyn İllüstrasyonu	101
Görsel 44: Sara Morello, Eowyn İllüstrasyonu	102
Görsel 45: Sassy Nails, Eowyn İllüstrasyonu	103
Görsel 46: Sceith-a Tarot, Eowyn İllüstrasyonu.....	103
Görsel 47: Jenny Dolfen, Luthien İllüstrasyonu.....	105
Görsel 48: Sassy Nails, Luthien İllüstrasyonu.....	106
Görsel 49: Elena Kukanova, Luthien İllüstrasyonu.....	107
Görsel 50: Janka Lateckova, Luthien İllüstrasyonu	108
Görsel 51: Sara Morello, Luthien İllüstrasyonu	109
Görsel 52: Magali Villeneuve, Arwen İllüstrasyonu.....	111
Görsel 53: Sara Morello, Arwen İllüstrasyonu.....	112
Görsel 54: Janka Lateckova, Arwen İllüstrasyonu.....	113
Görsel 55: Alice Blake, Arwen İllüstrasyonu.....	114
Görsel 56: Sceith-a Tarot, Arwen İllüstrasyonu.....	115
Görsel 57: Elena Kukanova, Melian İllüstrasyonu.....	117
Görsel 58: Kimberly80, Melian İllüstrasyonu.....	118
Görsel 59: Liga Klavina, Melian İllüstrasyonu	119
Görsel 60: Ebe Kastein, Melian İllüstrasyonu.....	120
Görsel 61: Janka Lateckova, Yavanna İllüstrasyonu	122
Görsel 62: Kimberly80, Yavanna İllüstrasyonu	123
Görsel 63: Sara Morello, Yavanna İllüstrasyonu	124

Görsel 64: Sassy Nails, Yavanna İllüstrasyonu	126
Görsel 65: Elena Kukanova, Yavanna İllüstrasyonu	126
Görsel 66: Sara Morello, İdril İllüstrasyonu	129
Görsel 67: Liga Klavina, İdril İllüstrasyonu	130
Görsel 68: Tatyafinwe, İdril İllüstrasyonu	131
Görsel 69: Venlian, İdril İllüstrasyonu	132
Görsel 70: Kimberly80, Elwing İllüstrasyonu	134
Görsel 71: Jenny Dolfen, Elwing İllüstrasyonu	135
Görsel 72: Elena Kukanova, Elwing İllüstrasyonu	136
Görsel 73: ShyAngel, Elwing İllüstrasyonu	137
Görsel 74: Liga Klavina, Nienor İllüstrasyonu	139
Görsel 75: Kimberly80, Nienor İllüstrasyonu	140
Görsel 76: Elena Kukanova, Nienor İllüstrasyonu	142

GİRİŞ

Grafik tasarım ve görsel iletişimin hemen hemen her dalında yer alan illüstrasyon sanatı, insanlığın tarihi boyunca günümüze kadar kültürlerarası ortak bir dil olmuştur. Temel amacı iletişim kurmak olan illüstrasyonların kullanımı çok geniş alanlara yayılmıştır.

Karakter tasarımı ve fantastik kurgunun sıklıkla bir arada kullanıldığı resimleme sanatında illüstrasyon tekniklerinin tasarımcılar tarafından tercih edilmesi yaygın olarak görülmektedir. Gelişen teknolojinin sağlamış olduğu imkanlar sayesinde metinlere bağlı karakterlerin görselleştirilmesinde illüstrasyon tekniklerinin karakter tasarımları üzerinde yansımaları belirgin şekilde görülmektedir.

Bu çalışma günlük hayatımızın bir parçası illüstrasyon sanatının etkilemiş olduğu en önemli alanlardan biri olan karakter tasarımı sanatını, fantastik kurgu edebiyatı üzerinde metinlere bağlı geliştirilen karakterlerin görsellerini inceleyerek tasarımcılara ve bu alanla ilgilenen kişilere yardımcı olabilecek akademik bir kaynağın ortaya çıkması hedeflenmiştir.

Bu tez çalışması yürütülürken sınırlılıkları bir fantastik evren seçilerek, karakterlerin seçilen evren içerisinden belirlenerek sağlanmıştır. Bununla birlikte, bu tez çalışması bu alanla ilgilenen kişilere ve öğrencilere bilgi ve içerik açısından kaynak sağlayacağı düşünülmektedir.

BİRİNCİ BÖLÜM

1.1.Araştırmanın Amacı ve Önemi

İnsanlık tarih boyunca iletişim kurmak için çeşitli yöntemler ve araçlar kullanmışlardır. İllüstrasyon sanatı geçmişten günümüze kadar iletişim kurma olanaklarının görsel olarak gerçekleştirildiği alandır. İllüstrasyonlar görselleştirme görevi üstlenerek birçok alanda kullanılmıştır. Teknoloji ile gelişen imkanlar illüstrasyon sanatını da etkisi altına alarak illüstrasyon daha da yaygın kullanılmasına yol açmıştır.

Çok geniş alana yayılmış illüstrasyonun etkilediği en önemli alanlardan biri de karakter tasarımlarıdır. Hikâye içinde metne bağlı karakterlerin görselleştirilmesinde dijital illüstrasyonun kullanımı tasarımcılar arasında oldukça yaygındır. Dijital tekniklerin ve araçların gelişmesi ile karakter tasarımlarının ilk aşamaları da kağıt üzerinden dijital ortamlara taşınmaya başlanmıştır. Dijital ortamların sağladığı imkanlar ile görsel üretimi daha hızlı hale gelmiştir.

Karakter tasarımlarının en çok üretildiği alanlardan fantastik edebiyat karakter tasarımı ve tasarımcıları etkilemiştir. Fantastik edebiyat, yaratıcı karakter tasarımı önemli bir parçasıdır. Fantastik hikayelerde, karakterlerin özellikleri ve yetenekleri, hikayenin kurgusal dünyası ve türüne uygun olarak tasvir edilir. Karakter tasarımı, fantastik edebiyatın okuyucuları ve hayranlarını etkilemek için önemli bir unsurdur.

Bu çalışma dijital illüstrasyon teknikleri ile üretilen karakter tasarımlarının fantastik metinler bağlamında görsel hikayesine uygunluğu farklı sanatçılar ve yöntemlerini incelemeyi amaçlamıştır. Bu çalışma karakterlerin metin ve görsel uyumluluğunu araştırmasından dolayı karakter tasarımcılarına ve illüstratörlere ışık tutması amacı güdülerek önemi düşünülmüştür.

1.2. Problem Durumu

Tez araştırması kapsamında “Dijital illüstrasyon tekniği ile üretilen karakter tasarımlarının metin ve görsel uyumluluğun eserler üzerindeki etkisi nasıldır?” cümlesi araştırma problemi olarak tespit edilmiştir.

1.3. Sayılıklar ve Sınırlılıklar

- “*Tolkien Fantastiğinin Kadın Kahramanlarının Çağdaş İllüstrasyon Sanatında Karakter Tasarımlarına Yansıması*” başlıklı araştırmada ulaşılan kaynakların yeterli olduğu varsayılmıştır.
- Çalışmada sunulan örnek görsellerin evrensel özelliklere sahip olduğu varsayılmıştır.

Bu tez çalışması, başlıkta belirtilen “*Tolkien Fantastiğinin Kadın Kahramanlarının Çağdaş İllüstrasyon Sanatında Karakter Tasarımlarına Yansıması*” ilişkisi bağlamında; Tolkien’in kadın kahramanlarından 9 karakter seçilerek sınırlandırılmıştır. Seçilen karakterler alanda en çok tanınan ve fazla çalışma vermiş sanatçılar kapsamında Tolkien Gateway resmi sitesinde yer almış kişilerin incelemeleri gerçekleştirilmiştir.

1.4. Yöntem

Çalışma genel tarama yöntemi kullanılan çalışmalardan niteliksel bilgiler elde etmek için literatür taraması dikkatlice yapılmıştır.

Araştırmada konu tespitinden sonra izlenecek yol planlanmıştır. Konu ile ilgili var olan makale, tez, kitap, online veri tabanları, online erişime açık kütüphaneler, akademik dergi, sempozyum kitapları ve röportajlar dikkatle incelenmiş, problem doğrultusunda gerekli dokümanlar sağlamaya çalışılmıştır. “*Tolkien Fantastiğinin Kadın Kahramanlarının Çağdaş İllüstrasyon Sanatında Karakter Tasarımlarına Yansıması*” konusunun ele aldığı bu çalışma üç bölüm olarak çalışılmıştır.

İlk kısımda çalışmanın veri seti yöntemi ele alınmış olup, araştırmanın amacı, önemi, problem durumu, sınırlılıkları, modeli, evren ve örnekleme ile veri toplama araçları belirtilmiştir.

İkinci bölümde illüstrasyon sanatı başlığı adı altında illüstrasyonun tarihçesi, türleri ve dijital illüstrasyondan bahsedilerek illüstrasyonda karakter kavramı, karakter tasarımı, karakter tasarımı üslupları incelenerek tasarım kapmasında fantastik kavramı ve türleri ele alınmıştır.

Üçüncü bölümde araştırmaya dair yorumlar yer almakta olup, konu ile ilgili yapılan araştırmalar ışığında örneklem olarak seçilen Tolkien'in kadın kahramanlarının metinsel bağlamda uyumlulukları göz önünde bulundurularak incelenmiştir.

1.5. Evren ve Örneklem

Bu çalışmanın evreni çağdaş illüstrasyon kapsamında üretilen karakterler tasarımlarıdır. Örneklemine ise Tolkien'in evreninde kadın kahramanların dijital illüstrasyon ile yapılan karakter tasarımları oluşturmaktadır.

1.6. Veri Toplama Araçları

Çalışma genel tarama yöntemi kullanılan çalışmalardan niteliksel bilgiler elde etmek için literatür taraması dikkatlice yapılmıştır.

Tezde konu ile ilgili ulaşılan veriler, var olan makale, tez, kitap, online veri tabanları, online erişime açık kütüphaneler, akademik dergi, sempozyum kitapları ve sosyal medya platformları araştırmanın literatürünü oluşturmaktadır. Problem doğrultusunda gerekli dokümanlar sağlanmaya çalışılmıştır.

1.7. Verilerin Toplanması

Tez araştırması yapılırken gerekli olan literatür verileri, konu ile ilgili daha önce yazılmış olan akademik çalışmalardan, dergi ve gazete yazılarından, dijital kaynaklardan, kitaplardan temin edilmiştir. Tez çalışmasında literatür taraması yapılırken online erişime açık kütüphanelerdeki veri tabanlarına erişilerek araştırmayla ilgili kaynaklar tespit edilmiş sonrasında ise tespit edilen bu kaynaklara ulaşılarak kaynak bibliyografyası çıkarılmıştır.

Çalışma kapsamında görsellerin temini çoğu Tolkien Gateway arşivinden olup, literatür bilgi ise daha çok yazılı kaynaklardan karşılanmaya çalışılmıştır.

İKİNCİ BÖLÜM – KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1.İllüstrasyon Sanatı

2.1.1.İllüstrasyon Nedir?

İllüstrasyon, düşünce veya olayların yorum katılarak uygulandığı açıklayıcı resimlerdir. *İllüstrasyon* (Fransızca: illustration), resim sanatının abartılı ya da doğada benzeri görülemeyecek ve deneysel olarak kurgulanamayacak kompozisyonların resmedilmesi demektir (Boztepe, 2015:3). Genel olarak illüstrasyon, bir amaçla anlaşılacak, bir mesaj iletmek, bir metni, fikri veya konuyu yorumlamak olarak açıklanabilir.

Emre Becer illüstrasyonu şöyle ifade etmiştir; “*Başlık, slogan ya da metin gibi sözel unsurları görsel olarak betimleyen ya da yorumlayan bütün unsurlara genel olarak “illüstrasyon” adı verilir.*” (Becer, 2015:210).

İllüstrasyon kelimesi Latince kökenli kelimedir ve “*illustratio*” kelimesinin kökünden gelir. Latince’de “*illustrare*” kelimesinin kullanımı ile karşılaşılır. Bu tarihlere *illustrare*; “aydınlatma, saflaşma, arındırma, görkem, ışık verme, ışık saçmak, ışık olmak, yıldızlı harflerle süslemek” anlamlarını karşılamıştır (Gönüllü, 2017:909-919).

İllüstrasyon kelime anlamı ile “*resimleme*” ve “*kitap resimleme*” ile karşımıza daha çok çıkmaktadır. Fikirleri görselleştirmeye yarayan en yaygın ve en güçlü resimleme türüdür. İllüstrasyonlar daha çok bir metni açıklayıcı ve kolay algılanabilir kılmak amacı ile üretilirler. Bu amaç doğrultusunda kitap içi resimlemeler, karakter tasarımları, mekan tasarımları gibi hikayeyi okuyucuya görsel olarak sunmaktadırlar.

“*Genellikle çocuk öyküleri, masallar, efsaneler, şiirler gibi sözlü eserlerin ayrıca resimle anlatımı veya sözlü anlatıma resimli yorumların eklenmesi olarak uygulanmaktadır.*” (Özmen 2006:96).

İllüstrasyonların bilgilendirme amacı vardır. Bir amaç için yapılması illüstrasyon ile resim sanatının birbirleri arasındaki farkı ortaya koyan en büyük özelliğidir. Resim sanatı bir amaç içermek, bilgi aktarmak, açıklamalar yapmak zorunda olmazken illüstrasyonlar izleyiciye bir fikir iletmek, açıklamak,

anlamlandırmak gibi görevleri vardır. İllüstrasyon, bir hikayeyi görsel olarak anlatmayı amaçlar yani illüstrasyon aslında izleyici tarafından okunan bir imgeler bütünüdür (Erarslan, 2019:4).

İllüstrasyon çok güçlü bir iletişim aracıdır. İnsanlık geçmişten günümüze kadar iletişim kurmanın yollarını aramışlar ve yeni yöntemler denemişlerdir. Görsel olarak yapılan iletişim en akılda kalıcı ve etkili olan bir yöntem olmuştur. İllüstrasyonlar sözel ve yazınsal ifadeleri daha anlaşılır hale getirerek kavramayı kolaylaştırır. Karmaşık olanı yalınlaştırarak izleyiciye aktarır. İllüstrasyonlar metinlerin görsellerle desteklenerek izleyiciye aktarılmasıdır.

“İllüstrasyonun bir ifadeyi görselleştirmeye yaradığını, bunu; kitap, dergi, gazete, internet, reklam gibi alanları kullanarak yaptığını ve evrensel bir görsel iletişim dili olduğu söylenebilir.” (Abay, 2017:13).

İllüstrasyonların daima hitap ettiği bir hedef kitle vardır. İletişim kurmak, bilgi aktarmak, açıklamak gibi amaçlarla yapılan illüstrasyon sanatı çok geniş kitleler için yapılabilir. Bu yüzden illüstrasyonlar pek çok alanda karşımıza çıkar. Afiş, deri, gazete, kitap, sosyal medya, bilgisayar oyunları, reklamcılık gibi birçok alanda illüstrasyonun görsel gücünden faydalanılmaktadır. Bu da illüstrasyonun üretilme tekniklerinde sınırlama olmayacağını gösterebilir. Her alan için farklı teknikler ve yöntemler illüstrasyon yapan kişinin tercihine bağlı kalmaktadır. Kullanım alanları ve üretim yöntemleri bakımından illüstrasyonun ne kadar kapsamlı bir görsel etkileşim aracı olduğunu görebiliriz.

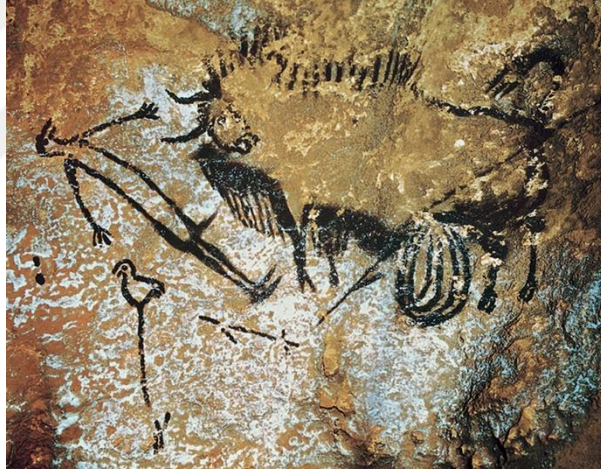
İllüstrasyonların etki yaratmasında hitap ettiği kitleyi daha önceden tanımanın önemi büyüktür. Bir amaç doğrultusunda yapılan illüstrasyonların hedef kitlesi önceden bellidir ve aktarmak istediği bilgiyi doğru teknik ve yöntemlerle görselleştirilmelidir. Sağlık sektörü ve eğitim sektörü için yapılan afişler ve tasarımlar nasıl farklılık gösteriyorsa illüstrasyonlar için de bu geçerlidir. Hitap edilecek hedef kitleyi tanımak illüstrasyonların amaca uygun doğru üretilmesini sağlamaktadır.

İllüstrasyonlar yapılış amaçları, hitap ettikleri kitle ve üretim tekniklerine göre bize yaptıkları dönemin ipuçlarını da vermektedirler. Gelişen teknikler, gelişen

araçlar, dijital yöntemler gibi pek çok unsurlar illüstrasyonlar hakkında bilgiler içerir. Bunlar ile yine illüstrasyonun çok yönlülüğünü görmekteyiz.

2.1.2.İllüstrasyonun Tarihi

Dillerin ve yazının keşfinden önce insanlar kendilerini ifade etmek için çeşitli yöntemler kullanmışlardır. Bu yöntemlerin ifade biçimlerinden en önemlisi görsel bir dili olan illüstrasyonlardır. İllüstrasyon bir görsel iletişim aracı olduğu için mağara dönemi çizimleri illüstrasyonun başlangıcı olarak görülebilmektedir. Lascaux ve Altamira mağaralarındaki resimlere illüstrasyonun tarihini dayandırabiliriz. Mağara resimlerinin yapılma amacı illüstrasyonun yapılma, kullanılma amacına benzer. O dönemlerde insanlar iletişim kurmak, doğal çevresini anlatmak, aktarmak için bu resimleri yapmışlardır. İllüstrasyon da iletişim kurmak, bilgi aktarmak gibi amaçlara bağlıdır.



Görsel 1: Lascaux Mağara Resimleri, Fransa

Mağara resimleri bir süsleme amacı ile yapılmamıştır. Mağara yaşamı ilkel insanlar için beraberinde zorlukları getiriyordu. Avcılıkla yaşamlarını sürdürmekteydiler. Avlamaktan korktukları, karşılaştıkları zorlukları mağara duvarlarına resimleyerek anlatma amaçları vardı. Duvarlara yaptıkları resimlerle büyü ritüellerine inanıyorlardı. Resmedilen hayvanı bir tılsımla ele geçirebilme düşüncesiyle illüstrasyonları yaptıkları düşünülmektedir. Resmettikleri hayvanlara olan korkularıyla yüzleşmek gibi hayatlarını kolaylaştırmaya yönelik düşünceleri olduğu varsayılmaktadır. İllüstrasyon bu çağlarda sanatsal amacından çok ilk

insanların hayatlarını kolaylaştırmak ve dini amaç taşımaktadır diyebiliriz (Vurdem, 2021:11).

Sümer kil tabletleri üzerine resimyazıların kazıma yoluyla yapıldığı yazıya öncülük eden stilize çizim tarzına sahipliği ile illüstrasyon sanatının ilk örnekleri denilebilir. Sümer kil tabletleri ıslak zemin üzerine bir kamış, tahta gibi kaleme benzeyen araçlarla kazıma yoluyla yapılır ve güneşte kurumaya bırakılır. Sümer kil tabletleri, günümüz teknolojisinde illüstratörlerin sıkça kullandığı dijital grafik tabletlerin ve kalemlerin en eski örnekleri olarak kabul edilebilir. Dönemin araçlarının sunduğu imkan doğrultusunda Sümerler'in kabartma tekniği ile yaptıkları figürler, keskin hatlı ve stilize özelliklere sahiptir (Arda, 2019:25).

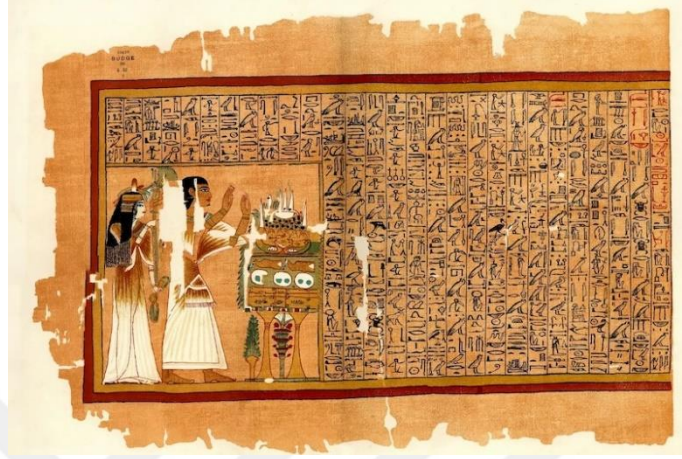


Görsel 2: Sümerlere Ait İmzalı Kil Tableti, MÖ 5000, İngiltere

“Daha sonraları insanların gelişmeye başlayıp kurduğu birçok antik uygarlıkta da illüstrasyonlara sıkça rastlanır. Mısır, Roma, Yunan gibi birçok antik uygarlıkta kültürleri, tanrıları ve inanışları hakkında bilgi sahibi olabileceğimiz duvarlara, yer mozaiklerine, mezarlara, çeşitli vazolar ve kaplara uygulanmış olan illüstrasyonlar görülür.” (Büyüктаşçıyan, 2016:45).

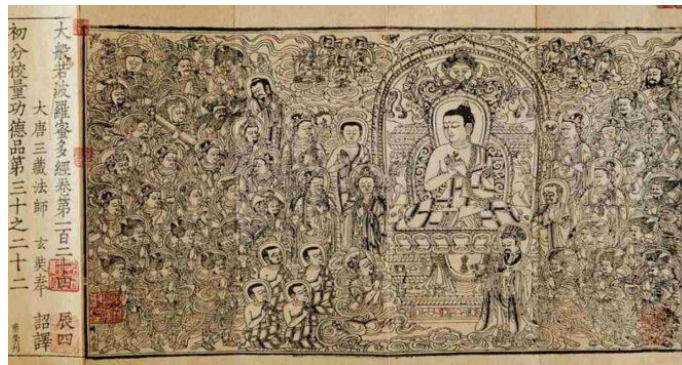
Antik Mısır'da M.Ö 1550 yıllarından itibaren kullanılmaya başlayan “Mısır'ın Ölüler Kitabı” o zamanın resimlemelerine en iyi örnektir. İllüstrasyonun yazılı bilgiyle ilişkisi göz önünde bulundurulduğunda bir metinle birlikte kullanıldığı belgeler

illüstrasyonun ilk örneklerini teşkil etmektedir. Bunlardan biri, bilinen en eski parşömen olan Ramessum Papirüsü'ndeki Mısır'ın Ölüler Kitabı'dır (Erarslan, 2019:5).



Görsel 3: Mısır'ın Ölüler Kitabı'ndan Papirüs Üzerinde Hiyeroglifler Ve El Yazmaları

Japon ve Çin kültüründe yapılan ahşap baskılar ve el yazmaları görsel iletişim ve illüstrasyonun evrilmesi açısından önemli bir yere sahiptir. Çin basılı illüstrasyon kullanımı ve tahta kalıp yönteminin kullanılmasında dünyaya öncülük etmiştir. Böylece ilk ve en eski örneklerin Çin'den geldiği bilinmektedir. Çin'de MS. 868'de ahşap baskıyla rulo üzerine uygulanan yazılar, illüstrasyonlar içeren *Diamond Sutra – Elmas Sutra* adı ile bilinen rulo parçasıdır.



Görsel 4: Diamond Sutra – Elmas Sutra İlk Basılı Kitap MS 868

Orta çağla beraber illüstrasyonlar kitap resimleme ve süsleme olarak karşımıza çıkmaktadır. Orta çağ döneminde kitapların başlangıcı ile illüstrasyonlar da gelişim göstermekteydi. O dönemde kitaplar el ile yazılmaktaydı ve illüstrasyonlar da el

işçiliği ile yapılmaktaydı. Orta çağ kitapları Hz. İsa'yı ve dinin öğretilerini anlatmak, yaymak, bilinmesini sağlamak adına önemliydi. Kitaplar da bulunan illüstrasyonlar ise okuma-yazma bilmeyenlerin sayısının fazla olmasından dolayı öğrenme olarak büyük kolaylıklar sağlıyordu.

Kitap resimleme illüstrasyonları ilk olarak süsleme amacı ile ortaya çıkar. Bu kitabı daha dikkat çekici hale getirmek için yapılmaktaydı. Daha sonra süsleme amacından uzaklaşarak okuyucuların metinleri daha kolay anlaması için açıklayıcı resimler olarak devam ettirmişlerdir. Kitapların yaygınlaşması ile illüstrasyonlar ve illüstrasyonu yapan kişilerde artmıştır. Orta çağ kitaplarının birçoğunda kitaptaki karakterlerin resmedildiği illüstrasyonlar bulunmaktaydı. İllüstrasyonlar karakterlerin zihinde canlanmasını kolaylaştıran, akılda kalmasına yarayan ve bilgi aktarımında etkili yöntemlerden biri olmuştur.

Orta Çağ'ın sonlarında ve Rönesans'ın başlarında popüler olan Saat Kitapları, meslekten olmayan insanlar için dua kitaplarıydı. Gündüz ve gecenin belirli saatlerinde okunacak dua döngüleri içeriyorlardı. Genellikle bunlara, metinleri tamamlamak ve ibadetlere odaklanmak için tasarlanmış güzel resimler eşlik ediyordu (bl.uk, 2023). Book of Hours kitabında figüratif resimleme, süsleme ve yazım alanlarının birbirinden ayrılarak oluşturulduğu görülmektedir.



Görsel 5: Books Of Hours İsimli El Yazması 13. YY, İngiltere

Matbaanın keşfi ile illüstrasyonların kullanımı bu dönemde ivme kazanmıştır. Kolay üretim tekniklerinin gelişmesi illüstrasyonları da etkilemiştir. Gutenberg

matbaayı icat ettiğinde, illüstrasyon sanatı yeni bir sürece dönüştü, illüstrasyon kendini daha çok kutsal metinlerin dışındaki kitaplarda göstermiştir (Kara, 2012:4).

16. ve 17. yüzyıllarda gravürün üretim yöntemleri gibi baskı teknikleri ortaya çıkıp çok yönlü hale gelince bu yeni yöntemlerle illüstrasyonlar üretilmeye başlandı. 18. Yüzyılda litografinin kullanımına kadar ağaç ve metal baskı teknikleri uygulanmıştır. Litografi 18. Yüzyılda baskı teknikleri alanına girmiştir ve çeşitlilik sağlamıştır. Litografi, ağaç ve metal baskı tekniklerine göre daha zahmetsiz yapılabilmekteydi. Sağladığı kolaylıklar sayesinde kısa sürede yaygınlaşmıştır.

19. yüzyılda Sanayi Devriminin yaşanması tarihte toplumsal büyük değişmelere yol açmıştır. El emeğinin yerini makineleşme ve seri üretim yer almaya başlamıştır. Büyük kültürel, sosyo-ekonomik bu devrim her alanda farklılıkları, gelişmeleri beraberinde getirmiştir. İnsanların özgürlük ve bireyselliği ön plana çıkarması tüketim toplumunu da meydana getirmiştir. Büyük rekabetin başladığı bu dönemde reklamcılık, iletişim gibi alanlara daha çok ihtiyaç duyulmuştur. Bu nedenle grafik tasarım alanında ve illüstrasyon sanatında ciddi ivme artışları yaşanmıştır. Makineleşmenin getirdiği yöntemlerle baskı teknikleri daha kolay, hızlı ve ulaşılabilir hale gelmiştir. Kitap, dergi, gazete, afiş, el ilanları gibi birçok alanda illüstrasyonun kullanımı artmıştır.

Gelişen ve gelişmekte olan günümüz teknolojisinde illüstrasyonları her alanla görebilmekteyiz. Dijitalleşen üretim teknikleri illüstrasyonun en ulaşılabilir hali ile karşımıza çıkmaktadır. 20. Yüzyıla gelince teknikler, tarzlar, materyaller oldukça gelişmiştir. İllüstrasyon bu dönemde çok daha gelişmiş ve artık her alanda kullanılmaya hazır popüler bir alan olmuştur. İllüstrasyon genellikle afiş, ambalaj ve el ilanlarında bu platformların yaygınlaşmaya başlamasıyla dijital ortamlarda da kullanılmaya başlanmıştır. Teknolojik cihazların erişilebilirliği nedeniyle illüstrasyon, kelimenin tam anlamıyla kendi dijital çağını yaşamaya başladı (Çakır, 2019:12).

2.1.3.İllüstrasyon Türleri

2.1.3.1.Reklam İllüstrasyonları

Bir ürün veya hizmeti tüketiciye, alıcıya takdim etmek ve dikkat çekmek için tasarlanan görsellerdir. Reklam illüstrasyonları çoğunlukla ambalaj tasarımı, ürün afişleri, sinema, tiyatro ve konser afişleri, billboard, albüm kapakları, kitap kapakları, takvimler, basılı yayınlarda karşımıza çıkar. Yaratıcılığın ön planda olduğu reklam illüstrasyonları, illüstrasyonun en aktif kullanıldığı alanlardan birisidir.

Birçok alanda karşımıza çıkan reklam illüstrasyonları doğrudan bir hedef kitleye hitap etmektedir. Bu illüstrasyonlar hazırlanırken hedef kitleyi doğru tanımalı ve doğru çalışmalar yapılmalıdır. Buradaki niyet dikkat çekmek, tüketicinin albenisini oluşturmak, akılda kalıcılık yaratmaktır. Bir ürün tanıtımında kullanılacak illüstrasyon ürünün özelliklerini, görünüşünü daha abartılı, dinamik ve etkileyici bir biçimde tüketiciye sunabilir. Herhangi bir ürün doğru tekniklerle yapılırsa izleyici üzerinde etki bırakabilir.



Görsel 6: Coca Cola Yılbaşı Kampanyası Ambalajı, 2017

Görselde görüldüğü üzere ambalaj üzerinde yapılan illüstrasyonun belli bir tarih dönemine ve belli bir kitleye hitap ettiği düşünülebilmektedir. Doğru zaman ve doğru kitle illüstrasyonların tüketici üzerinde etkisini artıracaktır.

2.1.3.2.Basın-Yayın İllüstrasyonları

Yayın illüstrasyonları; gazete, dergi, kitap ve ansiklopedilerdeki makale, haber, öykü, roman, şiir ve açıklamalara eşlik eder. Yayıncılık sektöründe çalışan bir çizer,

üzerinde çalıştığı metnin içeriği hakkında bilgi ve fikir sahibi olmalı, metnin mesajını ve duygularını resme aktarabilmelidir. (Çakmak, 2010:72).

Basın yayın illüstrasyonları en fazla dergilerde ve çocuk kitaplarında karşımıza çıkmaktadırlar. Yalnızca açıklamalı ve betimleyici metinleri anlatan çizimler ile sınırlı kalmayıp dergi ve kitap kapaklarında basın yayın illüstrasyonları olarak yer alır. Dergilerde fotoğraf ile beraber kullanılan illüstrasyonlar ağır basmaktadır.



Görsel 7: The New Yorker Dergisi Kapak İllüstrasyonları

“Basın-yayın illüstrasyonları, içerdiği konular olarak; gazete ve dergilerin kapakları için hazırlanmış olanlar, yayınlanan yazılı materyalin çıktığı tarihteki önemli bir tarihi olayı ya da gündemde yer edinen önemli bir unsuru hedeflediği izleyici kitlesine dikkat çekici bir şekilde aktarmak amacıyla yapılmaktadır.” (Ünal, 2019:39).

İllüstrasyonun bir sanat biçimi olarak en özgür uygulama alanı; kuşkusuz çocuk kitaplarıdır (Becer, 1997: 210). Çocuk kitaplarını resimleme basın yayın illüstrasyonları arasında sanatsal değeri en yüksek türlerden biridir. Ticari amaçları ön plana çıkan gazete, dergi gibi yayınlarına göre çocuk kitabı illüstrasyonları sanatsal ve daha kalıcı yönleriyle değerini uzun yıllar koruyabilmektedir.



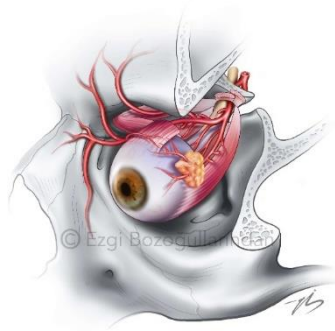
Görsel 8: Küçük Prens, Louise Greig, Resimleyen Sarah Massini, 2022, Kidz Yayınevi

2.1.3.3. Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonlar

Bilimsel ve teknik illüstrasyonlar; tıp, teknoloji, bilim ve doğa bilimleri gibi alanlarda bu ihtiyaçlara hizmet eden ve bunları karşılayan örneklerdir. Bilimsel illüstrasyonlar, tıp ve doğa bilimleri gibi alanlarda profesyonel ve profesyonel olmayan alanlar için görsel bir yardımcı olarak üretilir (Abay,2017:17).

Bu illüstrasyonların amacı açıklık getirmek ve detaylandırmaktır. Bilimsel metinlerin zihinde canlanması zordur bu yüzden illüstrasyonlar bu metinlere görsel açıklık sağlamaktadır. Böylelikle kişi zihninde canlandırması zor olan nesnelere görebilmektedir.

Bilimsel illüstrasyonlar genellikle gerçekçi çizimlerden oluşmaktadır ve çizer o konu hakkında bilgi sahibi olmalı ve alanında uzman kişilerden destek alırlar. Detaylandırma gerektiren nesnelere görselleştirilmesinde gerçekçi yaklaşımda illüstrasyonlar yapılabilmektedir. Fotoğraf çekmekten daha işlevsel olan illüstrasyonlar fotoğrafın detaylandıramayacağı konuları ele alabilirler.



Görsel 9: Orbita-Arterleri-scaled, Ezgi Bozoğullarından

Bilimsel ve teknik illüstrasyonda asıl amaç bilgiyi görsel yolla iletmek, anlaşılmasını sağlamak ve saklamaktır. Bilginin görsel yolla iletilmesi büyük ölçüde, bir zorunluluk haline gelmiştir (Erarslan, 2019:32).

2.1.3.4. Moda İllüstrasyonları

Reklam görselleri arasında moda çizimleri; İnsan figürünü temel alan güçlü, çarpıcı ve çoğu zaman abartılı modellerdir. Moda illüstrasyonunun temel amacı, bir imaj veya ürün satmaktır. (Atabey, 2010:39). Moda illüstrasyonları tüketim amacına hizmet ettiklerinden dolayı ön plana çıkmak için son derece dikkat çekici olmalıdırlar.

Moda illüstrasyonları genellikle dergi ve gazetelerde kullanılmaktadırlar. Tasarlanacak ürünün planlanan görüntüsü illüstrasyon olarak hazırlanır. Defilesi planlanan tasarımların gösterimi için de illüstrasyonlar kullanılır. Reklam illüstrasyonları kapsamına da giren moda illüstrasyonları eğitimli, profesyonel illüstratörler tarafından yapılmaktadır. Moda illüstratörleri sadece kıyafet tasarlamakla kalmayıp stilize şekilde beden çizimleri de yapmaktadırlar. Bu illüstratörlerin anatomiye hâkim olmaları da gereklidir.

Moda illüstrasyonları üründe vurgulamak istediği yeri abartılı stillerde çizerek dikkatleri çekebilir, ürünlerin üretildiğinde nasıl sonuçlanacağı hakkında fikir verebilmektedir.



Görsel 10: Moda İllüstrasyonları, Hyden Williams

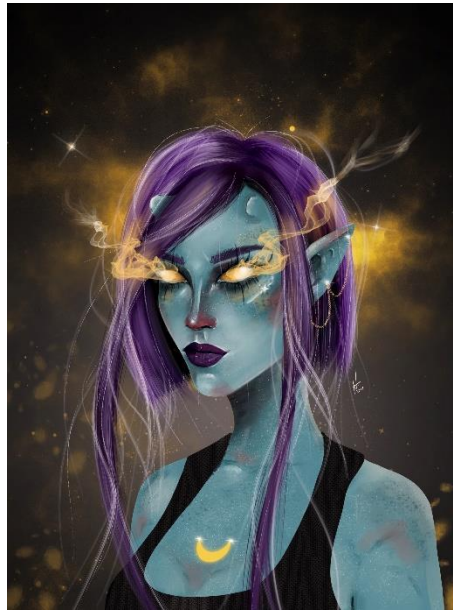
2.1.3.5. Fantastik İllüstrasyonlar

Doğaüstü olayların, mitolojik olayların, dini öykülerin, masalların, gerçek dışı, düşsel, inanılmaz anlatımların hayal gücü ile birleşerek yapıldığı çizimler “fantastik

illüstrasyon” olarak adlandırılmaktadır. Sınırların ötesinde ve sonsuz hayal gücü ile en özgür illüstrasyonların ortaya çıktığı alandır. Fantastik illüstrasyonlar bir metne bağlı yapılırken bazen de illüstratörün kendi isteği ile hayal gücünü ortaya koyar.

İlk olarak orta çağ zamanlarında fantastik illüstrasyon dinsel ve tanrısal konularda kullanılmıştır. Bu dönemden sonra fantastik türünde peri masalları, doğüstü olaylar, büyü, cadı, şeytani güçler ve mucizeler gibi konular ele alınmaya başlamıştır (Teymur, 2017:24). Fantastik illüstrasyonlar gerçek dışı varlıklar, periler, elfler, ejderhalar, troller, hayaletler gibi düşsel varlıkların karakterlerinin tasarlandığı bir alandır. Karakter tasarımları dışında düşsel evrenlerin, mekanların, zamanların resmedildiği illüstrasyonlar olarak da tasarlanabilir.

Fantastik illüstrasyonlar sanatsal ifadesinin en güçlü olduğu çizimlerdir. Bunun dışında bazı alanlar için ticari amaçla da kullanılırlar. Çocuk kitapları, filmler, bilgisayar oyunları, fantastik edebiyatı kitap resimlemeleri gibi alanlar fantastik illüstrasyonun en sık kullanıldığı yerlerdir. Örneğin JRR Tolkien, C.S. Lewis gibi fantastik edebiyata yön vermiş yazarların kitapları dünya çapında birçok illüstratör tarafından resmedilmiştir. Gerek karakter tasarımları gerek mekân tasarımları ile hikâyeyi okuyucuya görsel olarak sunmakta oldukça başarılı çizimler bulunmaktadır.



Görsel 11: Fantastik İllüstrasyon, Kevser Biçer 2022

2.1.3.6.Kitap İllüstrasyonları

Kitap illüstrasyonları, metinlere açıklık getiren illüstrasyon türüdür. Bu illüstrasyon türü kitabın ait olduğu alana göre değişiklik göstermektedir. Ders kitapları, ansiklopedi, yemek kitapları, çocuk kitapları gibi farklı alanlardaki kitaplar için illüstrasyonlar hazırlanabilir.

Kitap illüstrasyonlarının en sık kullanıldığı alan çocuk kitaplarıdır. Çocuk kitaplarının çizimleri hazırlanırken yaş aralığına dikkat edilmez. 1-2 yaşında olan birçok kelimeler olmadan öğrenmeye hazırdır. Bu yüzden bu düzeyde basit çizimler yapılırken yaş büyüdükçe çizimler detaylandırılır. Yeni okumaya başlamış bir çocuk kitabında metinler görsellerle desteklenir. 10 üzeri yaş gruplarındaki çocuk kitaplarında ise kitaptaki ana karakterin illüstrasyonu yeterli olabilmektedir.

“İllüstrasyonlar, çocuk okuyucu için yazılı metinleri anlamalarını kolaylaştırmaları açısından da önemlidir. Çocuğun sınırlı kelime bilgisi sebebiyle, daha az kelime ve daha yalın sözdiziminin kullanılabilmesi için resimlemelere ihtiyaç duyulmaktadır.” (Kılıç, 2021:81).

2.1.3.7.Portre ve Karakter Tasarımı İllüstrasyonları

Portre illüstrasyonları bir kişinin bir stilde portresinin resimlenmesidir. Tamamen illüstratörden izlediği çizim tarzına göre değişik stillerde illüstrasyonlar çıkabilir. Portre illüstrasyonları hemen hemen her alanda kullanılabilir veya illüstratörün kendine isteğine bağlı olarak bir amaç gütmeyen yapılabilmektedir. İllüstratör çizmiş olduğu bir portrede aktarılması istenilen duyguyu yansıtabilir.

Portre illüstrasyonları geçmişte yaşamış fotoğrafı bulunmayan ünlü insanları içerebilir. Fotoğrafın olmadığı dönemlerde insan portreleri illüstrasyon yoluyla yaygınlaştığı söylenebilir. Eski dönemlerde yaşamış insanların portrelerini günümüzde de illüstrasyon halinde görebilmekteyiz. Günümüze kadar aktarılmış güçlü tekniklerden biri haline gelmiştir.

Portre illüstratörlerinin anatomik çizim konusunda bilgi sahibi olması gerekmektedir. Portre illüstrasyonlarında en çarpıcı stiller eğitimli kişilerin ellerinden çıkmaktadır.



Görsel 12: Portre İllüstrasyonu, Özge Gülbakan 2022

Karakter tasarımı, illüstrasyonda yaygın bir türdür. Özellikle kitap resimlemelerinde karakterin psikolojik durumunu yansıtan resimler, habercilikte konu karakterinin toplumsal gelişimle bağlantılı tasviri bu türün genel olarak kullandığı alanlardır (Kafa,2019:22).

Karakter illüstrasyonları kitap resimleme, film ve oyun sektörlerinde yaygın şekilde kullanılır. Metine bağlı olarak çıkan karakter illüstrasyonları tarif verilen karakterlerin görsel yansımalarıdır. İllüstratöre tasarımı istenen karakterin özelliklerini içeren metinler verilir. Bir amaç için yapılan karakter tasarımlarının çoğunlukla metinle ilişkisi varken illüstratörler kendi hayal güçlerine göre istedikleri bir karakteri de tasarlayabilirler.

2.1.3.8. Animasyon ve Bilgisayar Oyunları İllüstrasyonları

Günümüz teknolojisi ve gelişen imkanlar sebebiyle animasyon ve bilgisayar oyunları için yapılan illüstrasyonlar en çok ihtiyaç duyulan alanlardan biridir.

Animasyon ve bilgisayar oyunları için üretilen illüstrasyonlar daha kapsamlı teknikler ve illüstratörün sanat eğitiminin daha iyi olması gerekmektedir. Bu alanda üretilen görseller genellikle karakter-mekan ilişkisi içerisinde tasarlanmaktadır. Oyunlar içerisinde karakter ve mekanlar birbiriyle uyum içerisinde olduğundan burada illüstratörün çok yönlü çalışmaya uygun olabilmesi önemlidir.

2.1.4.İllüstrasyon Teknikleri

İllüstrasyon çalışmalarında farklı tür ve yöntem ve teknikler mevcuttur. Teknik, illüstrasyonun oluşmasında önemli rol oynamaktadır. Belirli bir alanda illüstrasyonlarla çalışırken, tekniğe uygun malzemeyi belirlemek çok önemlidir. (Atan ve Temel, 2020:1632).

İllüstrasyonlar üretildikleri dönemin yeniliklerine ayak uydurmuş ve günümüze kadar çeşitli teknik ve araç gereçleri kullanmıştır. İllüstrasyonu sınırlamak mümkün olmadığı gibi illüstrasyonun üretilmesi için gerekli malzemeleri de sınırlamak mümkün değildir. Tarihi ilk mağara çizimlerine dayanan illüstrasyonlar zaman içerisinde taştan kâğıda, kâğıttan ekranlara gibi her dönem kendi yerini bulmuştur.

İllüstrasyonların üretilmesinde birçok farklı kullanılan materyaller ve teknikler vardır. Dokunsal olarak üretilen illüstrasyonlarda günümüze kadar taş, ahşap, kâğıt, kumaş, metal, plastik, toz boyalar, suluboyalar gibi cisimler kullanılırken günümüzde ise dijital alanda üretilen illüstrasyonlar daha da yaygınlaşmıştır. Bu nedenle geleneksel ve dijital teknikler olarak iki grupta düşünebiliriz.

2.1.4.1.Geleneksel İllüstrasyon Teknikleri

Dokunsal illüstrasyon olarak da tanımlanan el yapımı geleneksel illüstrasyonlar günümüz görsel kültürünün en çarpıcı örneklerindedir. Geleneksel illüstrasyonlar yoğun ve zahmetli bir çalışma gerektiren işçilik, teknik, malzeme ve stillerin sonucu ortaya çıkar. Günümüzde var olan tüm malzeme ve tekniklerle oluşturulmuş el yapımı bu tasarımlar görsel olasılıkların sınırlarını genişletmektedir (Ersan, 2019:322).

Geleneksel illüstrasyon teknikleri herhangi bir dijital araç kullanılmadan üretilen tamamen el yapımı illüstrasyonlardır. Bu illüstrasyonların üretilmesinde genellikle kâğıt, kumaş, ahşap, fırça, boya çeşitleri, kalemler kullanılmaktadır. İllüstratörler çizimlerini yaparken hangi materyali hangi teknikle yapacaklarını önceden bilmelidirler.

“Karakalem tekniđi” kurşun kalemler ile yapılan, bir illüstrasyonun ilk aşamasından son aşamasına kadar kullanılabilen bir tekniktir. Kurşun kalemler masrafsız, pratik ve en çok kullanılan malzemelerdir. Yalnızca bir kâğıt ve kalem ile illüstratörler karakalem tekniđini kullanabilirler. Karakalem en yaygın kullanılan tekniktir.

“Kuru kalem tekniđi” kurşun kalem ile benzer şekilde kullanılmaktadır. Kurşun kalemlerin renkli biçimleridir ve taslak çizimlerinden çok renklendirme yaparken kullanılır. Kuru kalemler genellikle çocuk kitapları resimlemede illüstratörlerin tercihi olmaktadır. Renkli uygulamalar için en ideal ve pratik yöntemlerden biridir.

“Lavi tekniđi” suluboya tekniđi ile benzerlik göstermektedir. Suluboya tekniđinin yanı sıra koyu renklerin sulandırılarak elde edilmesi ile gölgelendirme yapılarak kullanılan tekniktir. Lavi tekniđinde monogram yani tek renkli bir görüntü ortaya çıkmaktadır. Çini mürekkebinin sulandırılmasıyla açık, orta ve koyu tonlar ile bir sonuç elde edilir.

“Mürekkep tekniđi” genellikle tarama amacı ile kullanılan çeşitli renklere sahip akışkan bir malzemedir. İllüstrasyonda çizgisel ve tarama stillerinde kullanılan başlıca malzemelerden biri mürekkeplerdir. Bir fırça veya kalem yardımıyla uygulaması yapılır. Mürekkepli uygulamaların ilk örnekleri Çin’in milattan önceki tarihine dayandığı bilinmektedir.

“Pastel boya tekniđi” tebeşir özelliđi gösteren renkli boyalarla yapılan bir tekniktir. Yađlı ve kuru olarak çeşitleri vardır. Kuru ve yađlı pastel renklerle uygulanan teknikte çocuk hikayeleri, romanları ve masal illüstrasyonları çizilebilir. Renkli kalemler doğrudan kađıda uygulanabilir veya kađıda uygulandıktan sonra hepsinin üzerini siyah pastel boya ile kaplanıp kazıma yapılır. Kazıma sonrası canlı renklerin ortaya çıktığı ve çocuk masalları için kullanılacak resimlemeler yapılabilir (Açıkgöz,2007:27).

“Suluboya, guaj ve akrilik boya tekniđi” suda çözünebilen tabletler veya tüpler halinde bulunan su bazlı boyalarla yapılan bir tekniktir. Suluboyalar saydam yapıya sahiptir bu yüzden örtücü boya gruplarına girmez. Koyu renkler elde etmek için kat

kat uygulanır. Suluboya grafik ve illüstrasyon alanlarında en çok kullanılan tekniklerden biridir. Özellikle doğa ve botanik resimlemelerinde sıklıkla kullanılır. Çocuk kitabı illüstrasyonlarında da sıklıkla tercih edilen bir malzemedir. Kullanım rahatlığından dolayı illüstratörlerin en çok tercih ettiği teknik olarak yerini alır.

Guaj boya suluboya ve akrilik yöntemine benzeyen kullanım tekniği vardır. Suluboya ve akrilik boya gibi su ile inceltilecek kullanıma hazır hale getirilir. Guaj boyalar büyük alanları hızlı bir şekilde boyamak için tercih edilen yöntemlerden biridir. Guaj boyalar suluboyalar gibi saydam değildirler, uygulananın alanı tam kapatıcı özelliğine sahiptirler.

Akrilik boyalar kâğıt haricinde de metal, ahşap, duvar, plastik gibi alanlara tutunabilen su bazlı bir boya türüdür. Uygulanabilir alanı çeşitli olduğundan ve hızlı kuruma özelliğinden dolayı illüstratörlerin tercih ettiği araçlardan biridir. Yağlı boya gibi kimyasal maddeler içermezler bu yüzden revize edilmeleri kolaydır.

“Kolaj tekniği” illüstrasyonlarda kullanılan bir tekniktir. Kolajlar, gazete, dergi, fotoğraf, farklı kumaş ve kâğıt gibi malzemelerin bir araya getirilerek kesilip yapıştırılmasıyla yapılan çalışmalardır. Birkaç farklı malzemedен yapılabilir. Farklı renk türleri, desenler ve görseller de bu kes yapıştır parçalarla kullanılabilir.

“Keçeli kalem ve marker tekniği” kullanıma hazır halde kalem şeklinde tüplerin içerisinde yer alan boya ve ucundaki fırça yardımı ile kâğıda veya başka yüzeylere direkt olarak uygulanabilir. Hızlı kuruma özelliği sayesinde diğer boya teknikleriyle bir arada kullanılmaya elverişlidir.

2.1.4.2.Dijital İllüstrasyon Teknikleri

Bilgisayar illüstrasyonu veya dijital illüstrasyon, dijital araçlar aracılığıyla sanatçıların tablet, mouse gibi araçlar kullanarak teknik ve yöntemlerini dijital ortamda ifade ederek oluşturdukları görsellerdir.

“1980’li yıllarda bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişiminin hız kazanmasıyla dijital illüstrasyon teknikleri yaygınlaşmaya başlamıştır. Bilgisayar ve tasarım yazılımlarının getirdiği kolaylıklar tasarımcı ve

illüstratörleri cezbetmiş, birçok tasarımcı elde üretmeyi bırakıp dijitale yönelmiştir.” (Ersan,2019:320).

Geleneksel illüstrasyon üretim teknikleri dijital araçların piyasaya sürülmesiyle sayısal tekniklere yani dijital tekniklere dönüşmüştür. İllüstratörlerin kullandıkları fırça, kalem, boya, kağıt, kumaş gibi geleneksel araçlar dijitale aktarılmıştır. Bilgisayar ve çizim tabletlerinde çeşitli yazılım programları ile sanat üretimlerini daha kolay ve pratik şekilde oluşturmaya başlamışlardır.

Teknolojinin gelişmesine, geleneksel yöntemlerin giderek azalmasına rağmen illüstrasyon yeni teknolojik ve sanat alanında yapılan yeniliklerle kendini yenileyerek yeni ortamlarda yerini bulmuştur.

Dijital yöntemlerin ortaya çıkması, yaygınlaşması ve gelişim göstermesiyle birlikte geleneksel yöntemler daha az tercih edilir olmuştur. Dijital yöntemler sanatçının ihtiyaç duyduğu hemen her şeyi karşılar bir durumdadır. Yine de dijital teknikleri kontrol edenin sanatçının kendisinin olduğu unutulmamalıdır. Dijital illüstrasyonlar yapılırken tıpkı geleneksel yöntemlerdeki bilgi ve deneyime sahip olunması gerekir (Topbasan, 2013:35).

Tüm dijital yöntemler sanatçının işini kolaylaştırıyor olsa da amacına uygun illüstrasyonlar yapmak sanatçının bilgi ve deneyime bağlı olarak ilerlemektedir. Bilgi ve deneyime sahip olmayan birisi dijital teknikleri kavramakta da zorlanacaktır.

Dijital illüstrasyonlar tablet, mouse, dijital kalemler yardımıyla üretilirken bazı yazılım programları kullanılır. Bu yazılım programları görüntüyü asıl sağlayan donanımlardır. Bu programları temelde vektör ve piksel tabanlı olarak gruplamak mümkündür. Vektör tabanlı yazılımlarda üretilen illüstrasyonlar görüntüde hareketi kısıtlamaz ve bozulmalara yol açmaz. Piksel tabanlı yazılımlarda ise görüntü piksel dediğimiz küçük karelerden meydana gelir ve kısıtlı hareket sunar. Yani piksel görüntüde yakınlaştırma uzaklaştırma gibi fonksiyonlar görüntüde bozukluklara yol açabilir.

2.1.4.2.1.Vektörel Tabanlı İllüstrasyon

Vektör tabanlı programlar görüntüyü matematiksel verilere göre saklar. Vektörel olarak üretilen görüntülerde ayrıntı kaybı yaşanmaz. İstenilen boyutta büyültme ve küçültme imkânı sağlar. Matematiksel olarak saklanan veriler az yer kapladığından sanatçılara sınırsız depolama alanı sağlar.

Vektör tabanlı yazılımlar başlıca şunlardır; Adobe Illustrator, Corel Draw, Sketch programlarıdır. Adobe Illustrator vektörel programlarda en işlevsel ve en çok tercih edilen yazılımdır. İlk olarak Apple Mac bilgisayarlar için 1987’de piyasaya sürülmüştür. Renk paletleri, çalışma için gerekli diğer yardımcı paneller, uzamsal ve gerçekçi görüntüler oluşturma desteği, gerekirse renk geçişleri gibi çeşitli yardımcılarla kolaylaştırılır. Bu nedenle Adobe Illustrator gibi dijital uygulamalar günümüzde mevcut olan en üretken vektör araçlarıdır. (Dursun, 2013:135).

Vektörel tabanlı grafik ve çizimler genellikle logo tasarımı, afiş, dergi, gazete, billboard reklamları, kitap resimleme, web tasarımı alanlarında kullanılır. Vektörler flat (düz) renklerin ve stilin hakim olduğu tasarımlarda en elverişli yöntemdir. Flat tasarımlarda kolaylıkla renk değişebilir ve büyütme küçültme yaparken tasarımda bozulmalar yaşanmaz. Revize edilmeye yani daha sonra boyut değiştirme, farklılaştırma, düzenleme gibi işlemlerin yapılabilmesi için tercih sebeplerinden biridir. Piksel tabanlı programlarda revize işlemleri vektörel tabanlı programlardaki gibi işlevsel olmayabilir. Bu yapılan çalışmanın türüne göre de değişiklik gösterebilir.



Görsel 13: Vektörel Flat Tasarım, Goatsocks galeri Deviantart

2.1.4.2.2. Piksel Tabanlı İllüstrasyon

Piksel tabanlı oluşturulan illüstrasyonların görüntünün en küçük birimi olan pikseller ile meydana gelmektedir. Her piksel bir renk içerir, çok sayıda pikselin yan yana gelmesiyle görüntüler oluşur. Pikseller bir araya gelerek gerçekçi görüntüler oluştururlar.

Piksel tabanlı programların başında Adobe Photoshop gelmektedir. Gerçekçi görüntüler elde etmek isteyenlerin, kitap illüstratörlerinin, fotoğrafçıların, dijital boyama yapanların sıklıkla tercih ettiği yazılımdır. Bu program, tasarımcıya, tasarımına kağıt üzerinde olduğu gibi çizgiler veya ana hatlar eklemesine, istediği zaman kaldırmasına veya tasarıma çizim olarak istenen efekti vermesine olanak tanıyan fırça, kurşun kalem ve silgi gibi araçlar sağlar. (Atabey, 2010:87).



Görsel 14: Piksel Tabanlı Portre İllüstrasyonu, Len-Yan, Deviantart

Adobe Photoshop'un ardından Apple tabletler için piyasaya sürülmüş Procreate programı gelmektedir. Procreate ekranlı tablet tercih eden illüstratörler için elverişli yazılımlardan biridir. Yine illüstratörlerin en sık tercih ettiği piksel tabanlı programlara Artrage, Krita, Corel Painter, Mental Canvas Paint Tool gibi yazılımları ekleyebiliriz.

Gerçekçi çizim stiline ulaşmak isteyen illüstratörler genellikle piksel tabanlı programları kullanırlar. Kitap resimleme, portre çizimi, moda illüstrasyonları, dijital boyama alanları için elverişlidir. Tıpkı kâğıda çiziyormuş hissi vermesinden kaynaklı illüstratörlerin ilk taslaklarından sonuna kadar kullandığı görülür.

2.1.5.Dijital İllüstrasyon

21. yüzyılın gelişen teknolojisi dünyası sanat alanında da etkileşime girerek farklı tekniklerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Dijital ortamların gelişmesi ile hızla insan hayatına giren donanım ve yazılımlar yeni bir toplum, kültür ve sanat anlayışı getirmiştir. Teknoloji kültürümüzü kökten değiştirmiş, sahiplik, anonimlik, evrensellik ve toplumsal sorumluluk gibi kavramlar önem kazanarak, grafik tasarımın geleceği etkilenmiştir (Arda,2019:107).

“Çağımızda bilgisayar, grafik tasarımın her alanına girdiği gibi, illüstrasyon tasarımı alanında da mükemmel sonuçlar vermektedir. Teknik ve ustalık aşamasını bilgisayar hallettiği için, tasarımcı iyi bir program kullanıcısı ve yaratıcılık bilgisine sahip olduğu takdirde, hayal edilen her şeyi tasarlayabilmektedir.” (Tepecik, 2002:83).

Teknolojinin etki alanına giren illüstrasyon sanatı bilgisayar yazılımlarında yerini bulmuştur. Dijital illüstrasyon yazılımları geleneksel çizim tekniklerinden beslenmektedir. Geleneksel yöntemlerde kullanılan fırça, kalem, airbrush, silgi vb. çizim yöntemlerinin dijital ortamlarda kullanılan yazılımlarda karşılıkları bulunmaktadır (Vurdem, 2021:42).

Bilgisayar programlarının birbirinden farklı sunduğu imkanlar illüstrasyon üretimini etkisi altına alarak sanatçılara sınırsız üretim alanı sağlamıştır. Dijital ortamlar geleneksel ortamlara göre daha kalıcı, pratik, saklama kolaylığı, zaman tasarrufu gibi birçok faydayı beraberinde getirmiştir. Dijital ortamların sağlamış olduğu kolaylıklar illüstratörlerin üretim biçimlerini kısa sürede etkilemiştir. Geleneksel yöntemlerden vazgeçiş hızlı olmuştur. Tasarımcıları gerçekten cezbeden en önemli gelişmelerden biri de görüntünün teknolojik gelişimi. Dijital dünyaya getirilen yeni görüntü ortamı ve bilgisayar tasarımı, çizimi çekici hale getirmiş ve insanları dijital illüstrasyona yönlendirmiştir (Karaçeper,2018:76).

Gün geçtikçe gelişen ve sanatçılara yeni olanaklar sunan bilgisayar programları ve dijital platformlardaki programlar, yazılımlar sanat eserlerinin üretilmesi konusunda zaman ve hız anlayışını değiştirmişlerdir. Eskiden hazırlanması uzun süren

çalışmalar artık dijital ortamda daha kısa sürede hazırlanabiliyor. (Aşkaroğlu, 2019:56).

Dijital illüstrasyonlar bilgisayar programları ve tabletler gibi çeşitli donanım araçları ile üretilirler. Günümüzde en çok kullanılan araçlar grafik tabletleri ve ekranlı tabletlerdir. İllüstratörün elektronik kalem yardımı ile kullandığı tabletler bilgisayar yazılımları sayesinde görüntüleri oluşturmaktadır. Ancak unutulmamalıdır ki bu teknolojik teknikler illüstratörün kullandığı bir üretim aracıdır, dijital illüstrasyonun kendisi değildir. Grafik tabletler ne kadar gerekli olsa da sihirli bir değnek olmadığı bilinmelidir. Tablet teknolojisi ne kadar yenilikçi olursa olsun, geleneksel bir sanatsal temel, eğitim ve deneyim olmadan yapılan işler başarıya ulaşamaz. (Topbasan, 2013:35).

2.1.5.1.Dijital İllüstrasyon Kullanım Alanları

Günümüzde illüstrasyon çoğu zaman dijital ortamlarda üretilmektedir. Zaman tasarrufu, yenileme kolaylığı, birçok aracın bir arada bulunması tercih sebeplerindedir. Dijital illüstrasyonla üretilmiş işler karşımıza en çok oyun, film ve yayın sektöründe çıkar. Bu alanlar genellikle mekân ve karakter tasarımlarını kapsar. Asıl yapılması istenilen işin ön hazırlığından son aşamasına kadar dijital illüstrasyon olanaklarından yararlanır. Kullanım alanları sadece bunlarla sınırlı değildir. Sosyal medya tasarımları, albüm kapakları, afişler, kitap kapakları, ambalaj tasarımları, kolaj tasarımları gibi pek çok basılı veya ekran işleri için kullanılır.

2.1.5.1.1.Storyboard

Storyboard Türkçe karşılığını bulamamış bir şekilde dilimize yerleşmiştir. Dijital illüstrasyon alanında kullanılan önemli tekniklerden biridir. Storyboard kelimesini açıklamak gerekirse hikaye diziliminin çizimi şeklinde söyleyebiliriz. Proje sürecinde fikir ve planlamayı gösteren sıralı çizimlerdir. Storyboard çizimleri uygulanması istenen planların sıralı bir şekilde yer aldığı tablo şeklinde sunulan çizimlerdir.

“Eğitim alanında storyboard denilen bir öyküyü betimlemek üzere ardarda sıralanan resimli taslakları, öncelikle resim, fotoğraf gibi

görsel materyallerle çalışılmasını gerektiren ve görsel öğrenmeye olanak tanıyan illüstrasyonlar olarak tanımlayabiliriz.” (Yakut, 2014:65).

Storyboardlar film projelerinde kullanılan tekniklerden biridir. Çekilecek projenin önceden hazırlanan hikaye dizilimi taslaklarıdır. Bu taslaklar sırasıyla karelerden oluşur. Her bir kare aşamaları ve hangi karede ne çekileceği ne seslendirileceği ve diğer yapılacak işlerin somutlaştırılmış halini sunar. Storyboardlar iş ve zaman kaybını önler. Projelerin planlı ve düzenli bir şekilde işlenmesinde önemli ve ihtiyaç duyulan bir yöntemdir.

Storyboard illüstrasyonları alanında uzman illüstratörler tarafından oluşturulur. Bu illüstratörlerin mekan, perspektif, anatomi gibi teknik detaylara hakim olmaları gerekir.

Görsel 15’te The Grudge 2004 yapımı filmine ait bir storyboard. Taslak içerisinde filmin çekilmesi planlanan mekanın ve mekan içinde karakterlerin gösterimi yapılmıştır.



Görsel 15: The Grudge Filmine Ait Storyboard Çalışması, 2004

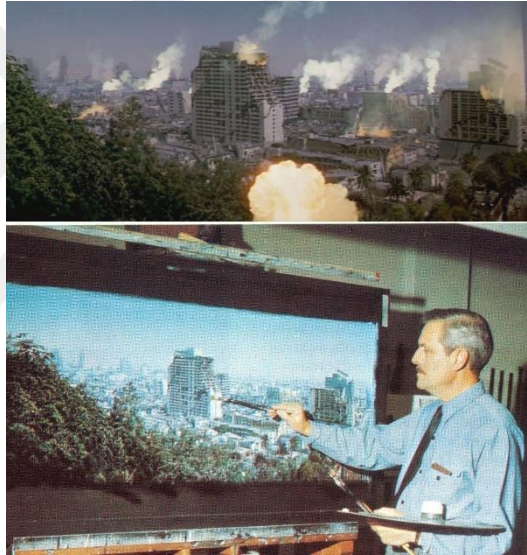
2.1.5.1.2. Matte Painting

Matte Painting, film sektöründe en çok kullanılan tekniklerden biridir. Matte Painting, dijital efekt, çekim hazırlığı, filmin sunumuna kadar birçok aşamada kullanılmaktadır. Matte Painting, Türkçe karşılığı olarak “arka plan boyaması” şeklinde söylenebilir. Sanatsal anlamda "fotoğraf gibi" boyama sanatıdır. Hayal gücünün "inandırıcılık" kaygısıyla oluşturduğu, aslında gerçekte olmayan bir yerin,

çevrenin, ortamın gerçekmiş gibi çizilip, renklendirilmesi ve boyut katılarak yansıtılmasıdır (Sanal 1).

Mat boyama aslında sinema sektörü ile birlikte gelişen bir tekniktir. Filmlerde ihtiyaç duyulan kısımlarda bir bölümü başka bir görüntü yerleştirmek amacı ile yapılan bir yöntemdir. Matte Painting illüstratörleri izleyicilere gerçekçi hissiyatı yansıtmak için yüksek oranda gerçekçi boyamalar yaparlar (Oran, 2016:20).

Matte painting genellikle mevcut teknolojik araçların yeterli olmadığı durumlarda, gerçek dünyamızda bulunması mümkün olmayan mekanları, yerleri izleyiciye aktarmak için sıklıkla kullanılan yöntemlerden biridir.



Görsel 16: The Eartquake Filmi İçin Geleneksel Matte Painting İşlemi

Matte Painting, hayal gücü ile gerçekliğin birbiriyle birleşmesi ile ortaya çıkan çalışmalardır. Bir çalışmanın matte painting olması için o yerin gerçekte var olmaması gerekmektedir. Sanatçı gerçekte var olmayan o yeri sanki gerçekmiş gibi hayal gücünü kullanarak yaptığı çalışmalardır. Matte painting çalışmaları gerçekçi çizim kabiliyetine sahip kişiler tarafından yapılır. Matte painting illüstratörleri yoğun emek ve zaman harcayarak bu çalışmaları meydana getirirler. Bu yüzden matte painting illüstratörleri diğer alandaki illüstratörlere göre daha az bulunmaktadır.



Görsel 17: Yüzüklerin Efendisi Filmi Dijital Matte Painting Çalışması

2.1.5.1.3. Konsept İllüstrasyon

Konsept, sözcük anlamı itibariyle görüş, kavram, anlayış, düşünce, yeni fikir gibi birçok kelimeyi içinde barındırmaktadır. Bilgisayar oyunları ve filmler için ön hazırlık aşamasında görseller üretmekte kullanılan konsept illüstrasyon, oyunlar ve filmler için çevre, mekan, karakter, silah ve araç tasarımları üretmeye yaramaktadır (Topbasan, 2013:41)

“Konsept tasarım bilgisayar oyunları ve sinema filmleri gibi görsel sanat ürünlerinin gelişmesiyle kavramlaşmıştır. Basitçe bir konsept tasarımcı (özellikle belirtilen alanlarda çalıştığında) bir fikri, düşüncüyü, konuyu, aracı, karakteri, sahneyi ya da mekânı tasarlayan ve istenilen alanda ya da teknikte görsel materyaller üreten görsel sanatçıdır.” (Tunceli, 2012:67).

Konsept tasarımı karşımıza en çok fantastik projelerde karşımıza çıkar. Konsept illüstrasyonlar bilgisayar oyunları, fantastik ve animasyon filmler, kitap resimleme alanlarında sıklıkla kullanılır. Bu alanlar üzerinde konsept illüstrasyonların projede yer alan karakterin sahip olduğu niteliklerin, mekânın nasıl olduğu, zaman kavramının nasıl olduğunu bize açıkladığı görsellerdir. Konsept illüstrasyonlar genellikle hikayeciliğe dayanır. Bu bir karakterin görsel hikayesi olabilir. Karakterin boyu, kilosu, saç rengi, taşıdığı aletler, kıyafeti ve buna benzer öğeler konsept illüstrasyonu meydana getiren parçalardır.

Fantastik alanlarda konsept tasarımı yapacak illüstratör o hikaye veya proje hakkında bilgi sahibi olmalı veya okuma yapmalıdır. Özellikle kitap resimleme olarak karşımıza çıkan konsept illüstrasyonların başarılı bir sonuç vermesi için illüstratörün hikâye hakkında son derece bilgi sahibi olmalıdır. Çünkü konsept illüstrasyonlar içerisinde birçok detay barındırır. Detayları görselleştirmek ciddi bir okumanın ürünüdür.



Görsel 18: Mel Paisley Tarafından Yapılmış Konsept İllüstrasyonu

Görsel 18’de dişil karakterin farklı giyim konseptlerinde tasarımı yapılmıştır. Görselde görüldüğü gibi bir karakter üzerinde farklı giyim stilleri belirlenmiştir. Standart görüntüsü yanında tutsak ve büyücü karakterlerinde illüstrasyonun nasıl yansıdığı görünmektedir. Konsept illüstrasyonlar yapılmadan önce karakterin özellikleri belirtilir.

Konsept illüstrasyonlar karşımıza mekân tasarımlarında da çıkmaktadır. Tasarımı yapılan mekanlar bize hangi dönemde olduğu, nasıl bir kültüre sahip olduğu konusunda bilgiler verir.



Görsel 19: Chris Korbach Tarafından Mekan Konsept İllüstrasyonu

Görsel 19’de bir mekan konsept illüstrasyonuna dair örnek bir çalışma verilmiştir. Bu çalışmaya göre oluşturulması istenilen proje için ipuçları bulabiliriz. Modern dünyadan uzak fantastik bir evrene ait olduğu düşünülebilir. İlkel ve fantastik güçlerin yer aldığı bir orman mekanı oluşturulmak istenmiştir diyebiliriz.

2.1.5.1.4.Sosyal Medyada İllüstrasyon

Teknolojinin gelişmesi ve dijital araçların yaygınlaşması ile reklamcılık televizyonlar, radyolar, billboardlardan, broşürlerden sosyal medyaya kaymaya başlamıştır. Sosyal medya reklamcılık faaliyetlerini hızlandırmıştır. Toplumun sosyal medya platformlarını aktif kullanmasıyla ticaret ağı da yeni olanakların etkisi altında kalmıştır. Çok uzak geçmişe gitmeden günümüzde alışveriş biçimimizin hızla değiştiği ortadadır. İnsanlar kullandıkları teknolojik cihazlarla istedikleri ürünlere kolayca ulaşabilmektedir.

İnternetin bu denli yaygınlaşması ve ticaretin aktif bir şekilde sosyal medyalardan yürütülmesi reklamcılık faaliyetlerinde de değişimlere yol açmıştır. Bir rekabet haline gelen reklamcılık sosyal medyada tasarımlara, illüstrasyonlara ihtiyaç duyulmaktadır. Bugün hemen hemen her işletmenin bir sosyal medya hesabı bulunmaktadır ve tanıtım faaliyetleri en çok bu hesaplar üzerinden yürütülmektedir.

Sosyal medya hem bir ürünü tanıtırken illüstratörler için de yeni olanakların kapısını açmaktadır. Sosyal medyada yalnızca ürünleri satmak için illüstrasyonlar bulunmamaktadır. Birçok farklı açıdan, ulaştırılmak istenen mesajlar görsel bir dille aktarılmaktadır. Sosyal medya hesapları ticari olsun ya da olmasın özel günler için birçok kişi illüstrasyonlar paylaşmaktadır. Anneler Günü, Dünya Kadınlar Günü, Cumhuriyetin yıldönümü gibi özel günler için illüstratörlerin tasarladıkları görseller paylaşılmaktadır.



Görsel 20: İllüstrasyon İle Desteklenmiş Sosyal Medya Ürün Tanıtımı, Hiu Fu

2.1.5.1.5.NFT’de (Kripto Sanat) İllüstrasyon

NFT kavramının açılımı non fungible token. Türkçede “değiştirilemez token” veya “değiştirilmesi mümkün olmayan para” anlamına geliyor. Non fungible token; sanat, müzik, dijital oyunlar ile ilgili öğeler ve videolar gibi gerçek dünyadaki nesnelere temsil eden dijital bir varlıktır. Genellikle kripto para birimiyle çevrimiçi olarak alınıp satılır (Sanal 2).

NFT’ler, çoğunlukla Ethereum token standartları olan blockchain teknolojisi kullanılarak üretilir. Blok zincirleri üretilen bir NFT’nin tüm hareketlerini gösteren bir sistemdir. Kısa bir deyişle bir NFT’nin tarihçesini gösterir. Blok zincirlerde NFT’nin üretim, fiyat, satış, transfer gibi tüm hareketleri görebiliriz.

“Günümüzde kullanım alanı, ağırlıklı olarak dijital sanatlar olsa da bu, kullanım alanlarından sadece bir tanesidir. Çünkü NFT’ler sadece dijital sanat eserleri için değil, herhangi bir oyun içi nesne, dijital bir koleksiyon parçası, bir makale ya da alan adı gibi dijital olan her varlıktan üretililebilir.” (Kabak, 2021: 318; Kırbaş, 2021: 317).

NFT sanatçılarının en yaygın kullandığı blok zinciri Ethereum ağıdır. Solana, Tezos, Avax gibi kriptolar da yaygın kullanılan blok zincirlerindedir. Blok zincirleri kullanabilmek için dijital cüzdanlara ihtiyaç duyulmaktadır. En yaygın Ethereum cüzdanları Metamask, Coinbase Wallet ve Wallet Connectir. Cüzdan erişiminden sonra NFT’ler bazı pazaryerleri olan web sitelerde alış ve satış işlemleri gerçekleşir.

Sanatçı eserlerini yüklerken web site seçimini de doğru yapmalıdır. Ethereum ağında en yaygın sitelerin başında SuperRare, Foundation, KnownOrigin, Opensea, Makersplace gelmektedir.

NFT'ler bir proje amaçlı veya sanatçıların kişisel olarak çıkarmış olduğu koleksiyonlardan oluşabilir. Proje amaçlı NFT'ler alıcısına vaatlerde bulunur ve bir amaç için yapılır. Bu projeler sanal biletler, oyun kartları, etkinlik giriş kartları gibi alıcısına karşılığında hizmet verebilirler. Sanatçıların bireysel olarak yayınladığı koleksiyonlar ise sanatçıya burada kendini tanıtmaya, yeni bağlantılar kurmak gibi birçok imkânı beraberinde getirir. NFT'ler şu an sanatçıların kendilerini tanıtmaya yolunda kurulan en iyi köprülerden biridir.

NFT'ler çok kısa sürede büyük satış hacimlerine ulaşmıştır. Bugüne kadarki en yüksek değerli NFT satışı, kripto sanatçısı Beeple'in Christie's'de müzayedeye çıkardığı "Everydays: The First 5,000 Days" elde etti. Eser, tarihi bir müzayedede evinde satılan ilk NFT oldu ve gelişen pazar için yeni bir kurumsal meşruiyete işaret etti. Beeple'in 5 bin parçasının bir derlemesi olan jpg formatındaki dijital sanat işi, 25 Şubat'ta başlayan açık artırmanın ardından 69,4 milyon dolara (yaklaşık 550 milyon Türk lirası) satıldı (Sanal 3).

NFT'ler kapsamında çalışmalar sıklıkla karakter tasarımları üzerinde olmaktadır. PFP projeleri ve sanatçıların üretmiş olduğu NFT'ler kullanıcıya hitap edecek şekilde de olabilir. İlk NFT projesi CryptoPunks koleksiyonudur. Bu koleksiyonda binlerce birbirinden farklı karakter yer alır. Bireysel olarak yürüten sanatçılar kendi koleksiyonları için oluşturdukları karakterleri bir hikâye bağlamında sürdürebilmektedirler.



Görsel 21: Klaw Machine Tarafından Akasha 2 İsimli NFT Parçası

2.1.5.1.6. Dijital Kolaj Sanatında İllüstrasyon

Kolaj: Basılı, çizilmiş ve fotografik malzemenin önceden bilinen bir bağlamdan alınması, yeni bir kurgu kaygısıyla organik veya inorganik hazırlanmış her türlü malzemenin bir yüzey üzerine yapıştırılması işlemidir denilebilir. (Akt. Yıldırım, 2019:326).

Dijital kolajla oluşturulan illüstrasyonlar, elle yapılan kolajlara benzer üretim tekniği kullanılarak biçimlendirilmektedir. Kolajdan farkı, görüntünün dijital bir ortamda uygun bir yazılımınla oluşturulmasıdır. Dijital kolaj, doku, fotoğraf ve çizim gibi farklı teknik ve malzemelerin dijital ortamda bir araya getirilmesi ile tasarlanmaktadır (Arda, 2019:151).

Dijital kolaj geleneksel kolaj tekniğinin bilgisayar ortamında programlar sayesinde yapılabilmesidir. Birbirinden bağımsız keskin hatlara sahip görseller kesilip bir kompozisyon oluşturulur. Dijital kolajlar bugün çocuk kitapları resimleme, reklam afişleri, sosyal medya tasarımları gibi alanlarda sıklıkla kullanılır. Dijital kolajlar üretilmesi gibi görsel olarak da eğlenceli tasarımlar olarak karşımıza çıkar.



Görsel 22: Ana Larissa Vasconcelos Tarafından Dijital Kolaj İllüstrasyonu

2.1.5.1.7.Foto-Manipülasyonda İllüstrasyon

Günümüzde modern bilgi teknolojisi sayesinde fotoğrafları işlemek mümkündür. Bir fotoğrafı kırpma, geliştirme, ekleme, silme, birleştirme gibi işlemlere görüntü düzenleme yani foto-manipülasyon denir (Teymur, 2017:26).

Fotomanipülasyon tekniği sayesinde fotoğraflar üzerinde daha çarpıcı, dinamik anlatım biçimleri ortaya çıkar. Bu etki genellikle reklam afişleri, film afişleri gibi ticari alanlarda izleyici üzerinde oluşturulmak istenir. Aynı zamanda fotomanipülasyon teknikleri fantastik tasarımların yapıldığı alanlarda da yardımcı teknik olarak kullanılabilir. Üretilen karakter veya mekanlar üzerinde ufak değişiklikler kolaylıkla yapılabilir.

Fotomanipülasyon tekniği bir nevi kolaj tekniği denilenilir. Kolaj tekniğindeki kes yapıştır işlemleri fotomanipülasyonda daha detaylı işlenmektedir. Kolajın keskin hatlarına ve düzensiz kompozisyonlarına burada rastlamayız.



Görsel 23: Mohamed Elshikh Tarafından Foto-Manipülasyon İllüstrasyonu

2.1.5.1.8.Yapay Zeka İllüstrasyonu

İllüstrasyonlar sanatçılar ve tasarımcılar tarafından geleneksel veya dijital yöntemlerle üretilerek ortaya çıkmaktadırlar. Ancak teknolojik gelişmeler görselleri otomatik bir şekilde üretmenin önünü açmıştır. Son zamanlarda adını sıkça duyduğumuz yapay zeka yazılımları ile düşüncelerimizi kelimeler kullanarak dilediğimiz görselleri saniyeler içerisinde elde edebilmekteyiz.

Yapay zeka programları orijinal görüntülerden ilham alarak kullanıcıların kullandığı kelimelerle görseller üretebilmektedir. Görsellerin oluşturulması için kullanıcıların prompt dediği kelimeleri programa yazmaları gerekir. Promptların karması sonucu istenilen görsellere en yakın sonuçları birkaç alternatifle beraber verir.

Yapay zeka illüstrasyonları şimdiden bir çok alana yayılmış durumdadır. Özellikle mekan ve karakter tasarımları konusunda kullanıcıların oldukça ilgisini çekmiş durumdadır. NFT teknolojisinin beraberinde getirmiş olduğu imkanlar ile yapay zeka illüstrasyon kullanıcıları da günden güne artmaktadır.



Görsel 24: Aloe Kado Tarafından Yapay Zeka İllüstrasyonu

Yapay zeka kullanıcısı Aloe Kado tarafından aynı promptlar ile oluşturulmuş alternatifli illüstrasyon çalışmaları. Promptları şu şekilde örnek verilebilir; elf, yeşil vücut, göl içinde, nilüfer, karanlık elf, mavi-yeşil tonlar. Görüldüğü üzere yapay zeka karakter tasarımları konusunda oldukça başarılı sonuçlar vermektedir. Yapay zeka kuşkusuz geleceğin sanat anlayışına yön verecektir.

2.2. İllüstrasyonda Karakter Tasarımı

2.2.1.Karakter Kavramı

Karakter; bir kişiliğin iç özelliklerinin, bireyselliğinin ve benzersizliğinin anlamıdır. Bir oyunda oyuncuyu ortamla etkileşime sokan, oyuncu tarafından belli ölçülerde kontrol edilebilen, genelde kendine özgü bir kişilikleri ve arka planları olan, dış görünüşleri bu kişilikten görsel olarak da etkilenen ve tasarlanan sanal oyunculardır (Topbasan, 2013:67). Genel olarak karakter: Bir nesnenin, kişinin doğal yapısı, onu diğerlerinden ayıran temel özellik; bireyin tüm davranışını belirleyen niteliklerin bütünlüğü olarak tanımlanabilir.

Senaryoda, karakterin dünyanın etrafında döndüğü kişi olduğunu söyleyebilirsiniz. Projenin merkezinde, her türlü kurulum ve ortamın hazırlandığı karakter vardır; olaylar onunla anlam kazanır. Çünkü karakterler ve kahramanlar olmadan film, oyun, hikaye olmaz; Karakter, seyirci ve oyuncu ile etkili bir şekilde iletişim kurmalıdır. (Topbasan, 2013:67).

İster bir film, ister yazılı bir ürün veya bir bilgisayar oyunu olsun, hikayelerin her zaman karakterleri vardır. Karakterler bir hikayenin en önemli parçalarından

biridir. (Kocaman, 2021:52). Karakterlerin arka planda barındırdıkları hikayeler karakterlerin tasarımı için ilk önemli unsurdur. Karakter, bir öykünün veya hikayenin en önemli parçasıdır. Verilmek istenen mesajlar karakterler üzerinden insanlara aktarılır. İzleyiciler, gördükleri karakterler ile kendi aralarında bağ kurarak hikayeye yaklaşırlar (Kaleli, 2016:111).

Son yıllarda internetin yükselişi, birçok bilgisayar oyunlarının çıkması, animasyon dünyasındaki gelişmeler ve yıllardır süre gelen kitap resimleme faaliyetleri karakter tasarımlarına olan ilgiyi artırmıştır. Bu alanlar bünyesinde barındırdıkları hikayelerinde olayların etrafında döndüğü karakter odaklı yaklaşım biçimleriyle faaliyetlerini sürdürmektedirler.

2.2.2.Karakter Tasarımı ve Tasarımcısı

Karakter tasarlama sanatı, bir kişinin veya bir şeyin o senaryo bağlamında yani kişiliği, kostümü, yapısı ve makyajıyla izleyicinin inançlarını, tepkilerini ve beklentilerini ortaya çıkaracak şekilde yaratılmasıdır. (Seegmiller, 2008:6). Karakterler tasarlanırken bir anlatının parçası durumunda ortaya çıkmaktadırlar. İçinde buldukları ortamın yansımalarını karakterin üzerinde izleyebiliriz. Anlatılmak istenen hikâyenin, mesajın, reklamın, herhangi bir düşüncenin iletimi karakterlere yüklenen özellikler sayesinde okunabilmektedir.

Tasarlanan karakterin görünüş özellikleri, sahip olduğu süper güçler gibi nitelikleri izleyici ile arasında bağ kurmasında önemlidir. Karakterin gerçekçiliği, etkileyici, güçlü olması karakterin sevilen bir tiplere olması olumlu dönüşler sağlamaktadır. Tasarlanan karakterin ruh halini özümseyerek doğru bir şekilde aktarmak konsept illüstratörünün düşünsel gücüne dayalıdır.

Bir oyun/film tasarlanırken birçok tekniğe başvurulmaktadır. Bir karakter tasarlanırken ön eskiz çalışmalarıyla başlayıp dijital illüstrasyon, 3D modelleme gibi aşamalardan geçebilmektedir. Karakterin tasarlanmasında bu koordinasyonlara sahip ekibin olması büyük önem taşımaktadır. Daha önce geleneksel yöntemlerle tasarlanan ve çizilen karakterler, daha kısa sürede ve sadece günümüzün teknik yetenekleri kullanılarak oluşturulabilir.

Karakter oluşturulurken ilk aşamada taslak çalışmaları yapılmaktadır. Karakterler kağıt üzerinde tasarlanabilirken bir çok dijital ortamda da hazırlanabilmektedir. Dijital ortamların yaygınlaşması ile karakterler grafik tabletleri, bilgisayarlar, çeşitli programlar ile oluşturulabilmektedir.

Bir karakter oluşturulurken karakterin kişisel özellikleri ve sıfatlandırılmaları göz önünde bulundurulur. Karakterin yaşı, cinsiyeti, boyu, kilosu, görünüşü, saç rengi, ten rengi, tavır ve duruşu görünüş özelliklerini göstermektedir. Bir karakteri tasarlama da en önemli hususlar bunlar olmakla beraber içinde bulunduğu mekân, zaman kavramları da o kadar önemlidir. Üretilecek olan tüm görseller karakterin direktiflerini veren metinlerin görsel ortamlara aktarılmasıyla oluşur.

Bir karakter tasarlanırken karakterin nerede kullanılacağına bilinmesi önemlidir. Karakter tasarımları birçok farklı konsept için kullanılmaktadır. Karakterin kullanılacağı sektör karakterin görsel biçimini ve üretim tekniklerini doğrudan etkilemektedir. Bir çocuk kitabında kullanılan karakterler ile yetişkin kitaplarında kullanılan karakterin arasında oldukça farklar ortaya çıkar. Özellikle kitap resimlemelerinde karakterlerin tasarımları yaş gruplarına göre değişmektedir, karakterler yaş grubuna hitap edecek şekilde tasarlanır. Tasarım sürecinde abartılı ve maskelenmiş olan, karakterin görünümünde hangi unsurların kullanıldığı, geçmişin ipuçlarını ve derinliğini verebilecek unsurlar, tasarımın başlangıçtaki yönünü belirleyen unsurlardır. (Özden,2017:53).

Karakter tasarımcısı oyun, film, kitap resimleme, afiş gibi birçok alanda bir olayı anlatmak, temsil etmek için ya da direkt olarak bir olayın içinde yer alması için karakterler yaratır.

“Teknoloji çağının en büyük gereksinimlerinden olan görsel tasarım, sınırsız üretim sağlanması ile dijital tüketimin en büyük araçlarından biri haline gelmiştir. Günümüz dijital medya dünyasında ön planda olan görsel unsurlar, tasarımcıların farklı sektörlere yönelmesine sebep olmuştur.” (Mete ve Işır, 2021:355).

Karakter tasarımı alanı da dijital medya dünyasından oldukça etkilenmiş ve hızla gelişen bir sektör haline gelmiştir. Sektörün hızla gelişmesi ile karakter tasarımcıları da hızla yetişmektedirler.

Karakter tasarımcısı ihtiyaç duyulan birçok sektörde görev alabilmektedir. Karakter tasarımlarının en çok ihtiyaç duyulduğu oyun, film ve kitap resimleme sektöründe karakter tasarımcıları daha çok yer almaktadır. Karakter tasarımcıları bağlı olduğu sektörün koşullarına göre tasarımları meydana getirmektedirler. Almış oldukları eğitim ve gelişim süreçleri yine sektör koşullarına göre değişkenlik gösterebilmektedir.

Karakter tasarımcısı, oluşturacağı karakterin hikayesini çok iyi anlamalı ve karakterin çevre koşullarına uyumunu da kavrayabilmelidir. Tasarımcı sadece karakterin kim olduğuna odaklanmamalıdır. Buradaki önemli nokta karakterin fiziksel özelliklerini karakterin hikayesiyle ilişkilendirerek izleyiciye karakterin kim olduğunu anlatmaktır. Karakter tasarımcısının bir karakteri tasarlayabilmesi güçlü bir gözlem sürecinden geçmesiyle oluşur.

Karakter tasarımcıları oluşturdukları karaktere bağlı olarak üretim ortamlarını kullanmaktadırlar. Geleneksel yöntemlerle eskiz çizimleri ile başlayan karakter tasarımları 2D çizimler, 3D modelleme gibi farklı tekniklerle oluşturulmaktadır. Bir karakter tasarımcısı karaktere bağlı olarak çeşitli tekniklerden faydalanmaktadırlar. Oyun ve film sektöründe canlandırma kullanıldığı için genellikle daha kapsamlı ve zaman isteyen tasarımlar yapılır. Bu tasarımlar yine kapsamlı programlar kullanılarak meydana getirilmektedir. Burada karakter tasarımcısının kullanılan teknikler ve materyaller hakkında donanımlı olması önemlidir.

Kapsamlı karakter tasarımlarının yapılmadığı, daha az zaman isteyen, canlandırmanın gerek duyulmadığı ortamlarda karakter tasarımcısının kullandığı materyaller değişiklik göstermektedir. Bir çocuk kitabı için tasarlanan karakterde kâğıt, kalem, boya veya dijital çizim araçları olan tabletler kullanılabilir. Canlandırmanın ihtiyaç duyulmadığı ortamlarda karakter tasarımları daha kısa sürede karakter tasarımcısının elinden çıkmaktadır.

2.2.3.Karakterin Hikayesi

Karakterler tasarlanırken bir anlatının parçası durumunda ortaya çıkmaktadırlar. İçinde buldukları ortamın yansımalarını karakterin üzerinde izleyebiliriz. Anlatılmak istenen hikâyenin, mesajın, reklamın, herhangi bir düşüncenin iletimi karakterlere yüklenen özellikler sayesinde okunabilmektedir. Karakterin özgeçmişi, hikayesi, bulunduğu zaman ve mekan karakterin tasarlanması aşamasında dikkate alınacak unsurlardır. Bir karakterin yaşam öyküsünde olayların planlanması çok önemlidir çünkü karakterin seyirci nezdindeki inandırıcılığını belirleyen süreçlerin başında gelir. Bu yüzden karakterin kendisi kadar hikayesi de izleyicide kendiliğinden ana karakter pozisyonunu oluşturması açısından önemlidir.

Karakterlerin özgeçmiş hikayelerinin karakterler üzerinde etkisinin yanı sıra bir karakter tasarlanırken karakterin görsel hikayesi olması gerekmektedir. Karakter tasarımının en önemli aşamalarından biri de karakterin dış görünüşüdür. Bu, karakter kavramının üzerinde çalışıldığı konsept tasarım aşamasıdır. Karakterler yazılı metinlere bağlı olarak tasarlanırlar. Bu yazılı metinler kitap resimleme için kitap cümleleri olabilir, canlandırma senaryoları veya bilgisayar için yine kitap cümleleri veya kurgusal metinlerden faydalanılabilir. Metinler karakterlerin fiziksel özelliklerini yansıtabileceği gibi duygusal özelliklerine de yer verebilirler. Özellikle karakterlerin konsept tasarımı yapılırken yaş, cinsiyet, boy, kilo gibi görsel özelliklerinin yanında kullandıkları aksesuarlar, giyim tarzı ve tavırları da hesaplanmalı, buna göre tasarlanmalıdır. Hatta zeka, yetenek, huy, dikkat, takma isimler ve duygular da hesaba katılmalıdır (Kaleli, 2016:119).

Karakterlerin görsel hikayelerinin doğru değerlendirilmeleri için bağlı buldukları ortam ve zamandan ayrıştırılarak çözümlenmek gerekebilir. Tek başlarına bakıldığında karakterler izleyici üzerinde uyandırdığı etki bize karakter hakkında ipuçları verir. Bir karakter bağlı bulunduğu ortam ile ya da tek başına izleyiciler üzerinde farklı hisler uyandırabilir.

“Kavram oluşturma sanatı aşamasında karakter tasarlanırken, çevrelerinden ve bağlamlarından bağımsız bir şekilde tasarlanır. Karakterler bağlamlar, çevreler, özellikler, hikayeler, geçmişleri...vb

öğeler düşünülerek tasarlanır. Karakter tasarlanırken bir görsel anlatı sunmaktansa, karakteri oluşturan özellikleri yansıtmak amaçlanır” (Süalp, 2019:58).

Tek başına bir karakterin özelliklerine baktığımızda o karakter hakkında birçok fikir sahibi olabiliriz. Kıyafetlerinden kültürel yapısını, şehirli-taşralı, zengin-fakir, soylu-sıradan, genç-yaşlı, hatta nereli olduğuna dair ipuçlarını görebiliriz. Yüzündeki mimiklerden iyi mi kötü mü diye yorumlarda bulunabiliriz. Yüzündeki neşeden iyi huylu, vücut yapısından güçlü veya zayıf, taşıdığı renklerden sevecen veya korkunç gibi çıkarımlarda bulunarak karakterin iç dünyasına kadar bilgi sahibi olabiliriz. Bu bilgilerle karakterin hikayedeki yerinden çıkarımlarda bulunabiliriz.

Karakterlere tek başlarına bakıldığında kişide uyandıran veya uyandırması beklenen hisler içinde bulunduğu çevre koşullarına uygun olarak taşıdığı özellikler belirlenmektedir. Samimi, güvenilir bir reklam da sevecen hoşnut bir karakterin kullanılması tanıtılması istenen ürün üzerinde güven oluşturabilmektedir. Tehlikeli, sıkıcı, korkunç bir durumun aktarılması istenen tasarımlarda karakterlerin de bu anlatıya uygun halde ortaya çıktığı görülür. Aktarılmak istenen duygular karakterlerin mizahi yapılarının doğru işlenmesi ile başarılı sonuçlara ulaşacaktır. Karakter tasarımlarında mizahın aktarılmasının en iyi yolu mimik kullanımıdır ve bunu karakterin sahip olduğu diğer fiziksel özellikler izler. Mimik yanında karakterin taşıdığı eşyalar da mizahının ve karakterin özgünlüğünün bir parçasıdır.

Karakterlerin görsel hikayeleri analiz edilirken karakter için düşünülen fikirler bazen çevresi ile uyumlu olmayabilir. Tek başına bakıldığında düşünülen fikirler bazen karakterin hikayede yer aldığı konu örtüşmeyebilir. Tim Burton'un Corpse Bride (Ölü Gelin) filminde Emily karakterine hikayeden bağımsız bir şekilde bakıldığında izleyici üzerinde olumlu etkiler uyandırmamaktadır. Solgun mavi teni, büyük gözler, keskin yüz hatları, kemik kollar, yıpranmış saçlar, yırtık bir gelinlik ile senaryoda kötü huylu bir karakterin hikayesini üstlendiği düşünülebilir. Özellikle çocukların ilgi duyduğu animasyon filmlerinde karakterler ile çocuklar arasında oluşan bağ filmin izlenme oranında fark edilir etkiler yaratmaktadır. Emily karakteri bir çocuğun izlenimine göre sevecen, samimi bir tavırdan olmayacak şekilde

görülmektedir. Oysa filmde Emily, geçmişinde büyük acılar çekmiş, samimi, şakacı, komik bir karakter olarak karışımıza çıkar. Çevresine bağlı olarak ele aldığımızda ölüler diyarında ve yer altında rol alan Emily, dış görünüşünün özellikleri bağlı olduğu çevre ile ilişkili durumdadır.



Görsel 25: Ölü Gelin Filminden Emily Karakteri 2005

2.2.4.Biçimsel Açıdan Karakterin Tasarımı

Karakterlerin biçimlerinin oluşmasında form-silüet, anatomik oran, kostüm-aksesuar, renk gibi elemanların bir kompozisyon içinde bir araya gelmesi gerekir. Bu elemanların uyumlu bir şekilde bir araya gelmesiyle karakterin kişiliği, bağlı olduğu çevre, hikayesi hakkında seyirciye ipuçları verir.

“Karakter tasarımı yapılırken dikkat edilmesi gereken öğelerden biri karakterin sahip olduğu uzantılardır. Doğada her bir canlının farklı uzantısı vardır. Örneğin insanın uzantıları kol ve bacakları iken bir dinazorun uzantısı boynu, fareninki ise kuyruğudur.” (Gökçerarslan, 2010:84).

Karakter tasarım süreci başlamadan önce bağlı olacağı çevre, ortamın türü ve tekniğine karar verilmelidir. Seçilecek olan türe göre izlenen yollar farklılık gösterdiği için, karakter tasarımının ne için ve hangi amaç için yapılıyor olduğunu bilmek önemlidir. İzlenecek yol haritası bu kriterler belirlemektedir. Bu da karakterlerin, ortamın türüne ve teknolojiye uygun görünümde, anatomik ilişki içinde, tasarım kurallarına uygun, kişiliğini yansıtan şekil ve renklerde, kolay tanınan bir silüet,

uyumlu kostüm ve aksesuarlarla tasarlanmasıyla mümkün olmaktadır. (Özden ve Ülgen, 2015:27).

Karakterlerin biçimsel formları bağlı buldukları metinler ve hikayelere, yaş gruplarına, sektöre, kültüre vb. kriterlere göre değişiklik göstermektedir. Bir hikayede anlatılan karakterin fiziksel özellikleri kitap resimle için ve animasyon canlandırması için tasarlandığını düşünecek olursak arada ciddi farkların ortaya çıkacağını görebiliriz. Hikayelere bağlı karakterlerin oluşturulurken yaş gruplarının göz önüne bulundurulması gerekir.

Hikayelerden tasarlanan karakterlerin biçimsel formları bağlı buldukları çevre ile bağlantı gösterebilir. Kitap resimlemeler çoğunlukla fantastik edebi eserlerin görselleştirilmesi ile olur. Fantastik eserler hikayelerinde birden fazla mekan etrafında işlenebilir. Şehir, orman, yaban hayatı yaşayan karakterleri ele alacak olursak Tolkien'in Orta Dünya eserlerinde farklı yaşamlara ayrılmış elf karakterlerinin olduğu görülür. Şehirde yaşayan elfler daha gösterişli, zarafet içerisinde yaşarken orman elfleri daha rahat ve avcı bir anlayışla yaşamlarını sürdürürler. Örneklerini verdiğimiz bu bilgiler ile karakterlerin biçimsel formlarına yansımalarını tasarımlarda görmek mümkündür. Bu ortam farklılıkları onların doğrudan kıyafet, eşya, mekân gibi bütünü oluşturan kavramları etkiler.

Karakter tasarımları yapılırken belli başlı temel esaslara dayanan tasarım elemanlarından faydalanılır. Tasarımın her alanında olduğu gibi bu alanda da bazı ilkelere uymak doğru ve etkili sonuca ulaşmanın temel anahtarıdır. Çalışmanın devamında biçimsel açıdan karakterin tasarımında işlenen temel adımlara yer verilecektir.

2.2.4.1. Form ve Silüet

Karakter tasarımlarında karakterlerin hakkında en belirgin özelliği yansıtan öge karakterin sahip olduğu formudur. Karakterin sahip olduğu formu bize karakter hakkında birçok ipucu verir. Karakterin mizahı, huyu, kişilik özelliği, davranış biçimleri gibi bakımlardan fikir edinmemizi sağlar. Karakter tasarımları yapılırken geometrik formlar üzerinden karakterler oluşturulmaya başlanır.

“Kare formlar insanın zihinlerinde dayanıklılık, güvenilirlik, dürüstlük, düzenlilik ve erillik gibi çağrışımlar yaratmaktadır. Üçgen formlar insanda daha çok hareket, saldırganlık, sinsilik, çatışma, gerilim duygularını tetiklemektedir. Yuvarlak formlar ise tamamlanma, incelik, neşe, rahatlık, bütünlük, koruyuculuk, çocuksuluk ifade etmektedir.” (Özden ve Ülgen, 2015:27).

Geometrik formlara indirgeme yöntemi oran, orantı, renk, anatomi, hareket, ışık gibi karmaşık problemlerin çözülmesinde fayda sağlamıştır. Kullanılan bu yöntem tasarımcı açısından problemi çözme odaklı ve tasarlanacak olan karaktere yaklaşım yöntemi açısından son derece önemli bir tekniktir. Karakterin kişiliği bu formlar sayesinde belirlenebilmektedir.



Görsel 26: Karakter Tasarımında Geometrik Formlar

Bir karakter ilk gözlemde biçimsel olarak izleyicide farkındalık yaratmalıdır. Daha sonra karakter içerisine kurgulanmış olan kişilik özellikleri ile bu farkındalık pekiştirilebilir (Çakmak ve Karaoğlu, 2020:521). Hikâye bağlamında kitap resimleme karakterlerinin ortaya çıkışında da geometrik formlardan faydalanılır. Karakterin iyi mi kötü mü karakter olduğu, güvenilir yapısı, sevimli yapısı, neşeli, üzüntülü gibi duygusal ve kişilik özelliklerini yansıtmak için geometrik formlar temel alınarak görseller tasarlanır. İzleyiciler karakter hakkında bilgi sahibi olmadan da formların bilinçaltımızda yarattığı etki ile karakterin kişilik özelliklerinde çıkarımlar yapabilirler.

Bir diğerk mühim husus da karakter tasarımında özgün gölgeler yaratmaktır. Karakterin bütünsel yapısı tarafından belirlenen, karakterin şeklini ve biçimini oluşturan yapıdır. Bu yapının ilk ögesi silüettir. Siluet, siyah beyaz bir arka plandaki görüntülerin ana hatlarıdır. (Ülgen, 2019:1). Sülietler forma ek olarak karakterin kolay ayırt edilebilmesi açısından izleyiciye en fazla yardımcı olan tasarım ögesidir.

Ünü çok yaygın olarak kabul edilen karakter tasarımlarının sadece gölgelerine bakıldığında bile anlaşılabilirdikleri görülmektedir. Bu nedenle karakter tasarımı yapılırken çizimlerin tamamen siyaha çevrilerek etkilerinin kontrol edilmesi, çizer ve canlandırma sanatçılarının birçoğu tarafından tavsiye edilmektedir (Karaşahinoğlu, 2021:31). Karakterlerin bir silüette ayırt edilebilmesi, duruşlarından hangi harekette olduklarının anlaşılabilmesi yani iyi bir silüete sahip bir tasarımın tamamlanmış halinin zaten iyi bir şekilde olduğu anlaşılabilir.

İyi bir silüete sahip karakter duruş pozisyonunda bize kişiliği ve içinde bulunduğu duygu durumunu anlamamıza yardımcı olur. Duygu durumlarımıza göre duruş pozisyonlarımızda değişiklikler meydana gelir. Neşeli ve kızgın pozisyonda vücudumuz farklı şekiller alır.



Görsel 27: Disney Karakterleri Silüetleri

Resim 27’da Disney karakterlerinin silüetlerinde duruş pozisyonlarında sergiledikleri tavırlar açıkça belli olmaktadır. Bazı karakterlerin gergin bir tavır izlediği görülürken bazılarının son derece rahat bir tavırda olduğu görülmektedir. Bazı karakterlerin neşeli duruşu ve bazılarının agresif duruşu da silüetlerinden ayırt edilebilmektedir. Yukarıdan beşinci sıradaki Tweety karakterinin silüetinden neşeli ve de sevecen bir tavır sergilediği görülürken aşağıdan dördüncü sıradaki Tazmanya

Canavarının ellerini açarak ve durduğu pozisyona göre agresif tavırda olduğu açıkça görülmektedir. Yine örnek verecek olursak aşağıdan beşinci sırada Bugs Bunny karakterindeki rahatlık ve yukarıdan son sıradaki Road Runner karakterinin meraklı ve çevik kişiliği siyah bir düzlemde ayrıntılar yer almadan duruşlarından anlaşılmaktadır. İyi bir karakterin silüetinde de ayırt edilebilir özelliklerinin olduğu görülmektedir.

2.2.4.2. Anatomik Oran

Karakterlerin kişisel özelliklerinin dış görünüşlerine yansımaları geometrik şekillerle verilebilmekte olduğundan bahsedilmiştir. Yine karakterlerin kişisel özelliklerinin yansımaları, aktarılması ile ilgili anatomik yapı dediğimiz biçimsel yöntem devreye girmektedir. Anatomik yapı bize karakter hakkında birçok bilgi verebilir. Karakterin yaşı, cinsiyeti, kilosunu, gücü, psikolojik durumu, mesleği, nereli olduğu hakkında oldukça bilgi sağlanır.

Doğadaki canlıların belli bir anatomik oranları vardır. Bir insanın anatomisi sekiz baş büyüklüğündedir. Ancak karakter tasarımlarında daha fazla etki yaratmak için bu oranlar değişebilmektedir. Bazen daha büyük bir beden ve küçük baş olurken bazen de büyük bir baş ve küçük bir beden olarak tasarlanabilmektedir. Bu değişiklikler karakterin taşıdığı kişilik özellikleri ile bağlantılıdır.

Karakterin kişiliği anatomik biçimle yansıtılırken bazı kurallar içerisinde yapılabilmektedir. Neşeli bir karakter ile agresif bir karakterin anatomik ölçütleri birbirinden farklılıklar gösterebilmektedir.

“Genel kural şudur: Karakter ne kadar sevimliyse, başı bedeni ile kıyaslandığında daha büyük olacaktır. Kuşkusuz her zaman için istisnalar bulabilirsiniz; ama genellikle bu kural tutarlı bir şekilde işe yaramaktadır. Bazen sevimli bir baş bedenin geri kalanından çok daha büyük çizilir.” (Özden ve Ülgen, 2015:30).

Büyük bir beden ve küçük bir baş agresif bir karakteri, baş beden oranının çok daha büyük olması güçlü bir karakteri temsil edebilir. Baş-beden oranı, kolların ve bacakların oranı, ayakların ve ellerin oranı karakterlerde birçok kişisel özelliklerin değişmesinde önemli rol oynar. Karakterler tasarlanırken kişiliğinin görsel olarak aktarılması bu anatomik kurallar çerçevesinde düşünülerek meydana getirilir.



Görsel 28: Viking Karakteri Anatomi Örneği



Скрапбукинг, рукоделие: https://vk.com/vk_scrap

Görsel 29: Viking Karakteri Anatomi Örneği 2

Görsel 28 ve 29’de farklı anatomi örnekleriyle Viking karakterlerinin tasarımları görünmektedir. Anatomik oranların farkını daha iyi görebileceğimiz bu örnekler iki farklı boy oranlarının izleyicide farklı hisler uyandırdığı görülür. Görsel 28’de büyük bir beden üstünde küçük bir kafanın olması karakteri güçlü, sinirli ve vahşi bir kişiliğe sahip olduğunu doğru bir şekilde yansıtmaktadır. Her ne kadar vahşi görüntüleri ile bilinen Viking karakterleri Görsel 29’de olduğu gibi anatomik oranların değişmesi ile sevecen bir halde olduğunu görmekteyiz. İllüstrasyonların tasarım

üslupları konusunda farklılıklar yer alsa da anatomik oranların değişkenliği karakter üzerindeki hissiyatı da değiştirebilir.

2.2.4.3.Kostüm ve Aksesuar

Karakter tasarımında, bir karakterin görsel olarak algılanması için anatomik özellikler kadar giyim ve aksesuarlar da önemlidir. Giysiler ve aksesuarlar, karakterlerin iç mekanlarının silüetlerini ve ritimlerini etkileyerek görsel okunabilirliği değiştirir, böylece karakterlerin görsel yapılarını anatomileri kadar etkili bir şekilde şekillendirir. (Ülgen, 2019:75).

Karakterler kostümleri ve aksesuarları ile bir bütünlük içinde olmalıdırlar. Kostümler karakter hakkında izleyiciye birçok fikir verebilir. Karakterlerin hikayesiyle ve çevresiyle uyumlu kostümler ve aksesuarlar taşıması karakterin kişiliğine katkıda bulunarak görsel ifade etkisini artırmaktadır. Kostüm ve aksesuarlar karakterin formuna göre ve karakterin kişiliğine göre uyumlu bir şekilde hazırlanır. Bu uyum karakterin silüetini etkileyen en önemli aşamalardan biridir.

Kostüm ve aksesuarın karakterler üzerinde olan etkisine bir örnek verecek olursak fantastik yazınlarda sıklıkla karşımıza çıkan büyücü karakterleri pelerini, şapkası, asası gibi onu özel kılan eşyaları ile tamamlanır. Üzerine farklı tipolojiler yüklenen büyücüler dışında bir büyücünün bu kostümlerden çok da uzaklaştığı görülmemektedir. Tolkien'in evreninden Gandalf ve Saruman isimli büyücüleri ikisi de hem film sektöründe hem de illüstratörlerin yansıtmış olduğu tasarımlarda kostümleri pelerin ve güç simgesi asaları ile birlikte tasarlandıkları görülür.

2.2.4.4.Renk

Karakterin genel özellikleri belirlendikten sonra dikkat edilmesi gereken bir diğer konu da renk paletidir. Başarılı karakterlerin oldukça sade ve akılda kalıcı renk paletlerine sahip olduğu biliniyor. Bu nedenle palet oluştururken bir renk hiyerarşisi tanımlamalı, baskın bir renk seçmeli ve onu desteklemek için diğer renkleri kullanmalıdır. (Karaşahinoğlu, 2021:31).

Renk psikolojisinin insanların bilinçaltında oluşturduğu düşünceler vardır. Karakterlere verilen renkler karakter hakkında izleyiciye fikir sunmaktadır. Karakterlerde genel olarak açık tonlar içeren renkler iyi, sakin, mutlu, huzurlu, sevecen bir yaklaşım verirken koyu tonlar içeren renkler ise agresif, kötü, çirkin, uyumsuz, saldırgan bir yaklaşımı yansıtmaktadır. Karakterler işlenirken renklerin psikolojisi kullanılarak karakterin kişiliğine göre renk seçimi yapılmalıdır.

Karakter tasarımlarında renkler bazen tamamen karakter ile bütünleşmiş bir biçimde karşımıza çıkabilir. Disney'in Tweety karakteri sarı rengi ile oldukça ön plana çıkan ve uzun yıllar boyu akıllarda kalmış bir karakterdir. Yine bir Tv serisi olan Teletubbies programı renklerin karakterler üzerinde odak noktası halinde kullanıldığı bir uygulama diyebiliriz.

Karakter tasarımlarında renkler bazen karakter üzerinde olağanın dışında bir his uyandırabilir. Karakterin anatomik yapısı ve formu ele alındığında analiz ettiğimiz karakteristik özellikleri rengin dahil edilmesi ile tamamen farklı bir özelliğe çevrilebilir.



Görsel 30: Monster, Inc Filminden Canavar Sullivan Karakteri

Monster Inc filminde yer alan Canavar Sullivan anatomik yapısı ve formu ele alındığında korkunç ve sevimli olmayan bir karakter olarak görünebilir. Ancak kendisine verilen renkler onun aslında sevimli bir canavar olduğunu göstermektedir. Rensiz bir şekilde ele aldığımızda bilinçaltımızda olumsuz fikirle oluşurken rengin kattığı anlamlar ile karakterler tam tersi kişiliğe dönüşebilirler. Canavar Sullivan, renklerin karakterler üzerindeki etkisine en iyi örneklerden biri olarak görebiliriz.

2.2.5.Karakter Tasarımı Üslupları

Karakter tasarımı sürecinde belirli üsluplar bulunmaktadır. Karakter tasarımında üslubun; projenin temasından yapım bütçesine, estetik amaçlara ve gerçekçilik kaygısına uzanan şekilde yapım tasarımı ile doğrudan ilişkisi vardır (Özden ve Ülgen, 2015:32). Karakterin kullanılacak olan teması ile gerçekçiliği doğrudan ilgilidir. Karmaşık olmayan, basit stillerin kullanıldığı alanlar ile gerçekçiliğin yansıtılması istenilen stiller arasında oluşturulma prensipleri açısından farklar vardır.

Karakterler tasarlanırken ayrılan bütçeler karakterin tasarım stillerini etkilemektedir. Basit, ayrıntısız, sade tasarımlar çok fazla zaman ve karmaşık teknikler içermediğinden maliyetleri de düşük olmaktadır. Ancak ayrıntılı, karmaşık, gerçekçi uygulamalar ile oluşturulan karakterler hem zaman hem de kullanılan teknikler açısından yapımcılara maliyetleri yüksek olmaktadır.

Karakter tasarımlarında üsluplar belirlenirken karakterin kullanılacağı alan ve hitap edeceği kitle önemlidir. İlk önce bu kriterlerin belirlenmesi karakterin en uygun şekilde tasarlanmasını ve amacına ulaşmasını sağlar. Karakterler doğru yerde doğru üslupta kullanılırsa yaratacağı etki o kadar fazladır. Üsluplar belirlenirken öncelikli kriterler arasında hitap edilen yaş grubu ve yapımın konusu yer alır. Çünkü her yaş grubunun ilgi odağı farklıdır, beş yaşında bir çocuğa hitap edeceğimiz bir üslupla 15 yaşındaki bir çocuğa hitap edemeyebilirsiniz. Yine yapımın konusunda da yaş grubuna dikkat edilir. Tarz olarak birbirinden farklı yapımlar aynı üslupta doğru şekilde aktarılamayabilir. Fantastik edebi eserler ile komedi eserlerin aynı üslubu kullanması ikisinden birinin etki yaratamayacağı söz konusu olabilir. Bu nedenle karakterler üslup bakımından bağlı bulunduğu çevre, hikaye, hitap kitlesi, kullanım amacı gibi pek çok kriterden etkilenir.

Karakter tasarımları hangi alan için tasarlanacak olursa olsun hepsinin bir gerçeklik seviyesi vardır. Karakterin gerçeklik seviyesi arttıkça yapım maliyeti ve yapım zamanı da değişiklik gösterir. Gerçeklik seviyesi belirlenirken hedef kitle, bütçe ayrımı, sektör tercihi gibi unsurlar ön plana çıkmaktadır. Kitap resimleme alanından örnek verecek olursak çocuk hikayelerinin görselleştirilmesi ve fantastik, bilim kurgu

gibi edebi eserlerin görselleştirilmesi arasında farklar vardır. İşledikleri konu ve hedef kitle tasarım üsluplarını etkilemektedir.

Gerçeklik seviyelerine göre karakter tasarımı üsluplarını basit, karmaşık ve gerçekçi üslup olarak ayırabiliriz.

2.2.5.1. Basit Üslup

Karakter tasarımında ayrıntıya yer verilmeyen, düz renkler içeren, karmaşık olmayan stilde hazırlanması ile oluşmaktadır. Basit üslup genellikle çocuklara yönelik tasarımlarda kullanılır. Bir çocuk kitabında, bir ürün ambalajında, çizgi filmlerde rastlayabileceğimiz türden karakterlerdir. Yapım maliyetleri ucuzdur ve kısa zamanda üretilmeye uygundur.



Görsel 31: Alice Harikalar Diyarında Karakter Uygulamaları

Günümüzün önde gelen çocuk kitaplarından biri olan Alice Harikalar Diyarında'nın canlandırma çizgi filminden basit üslupla çizilmiş örneği görülmektedir. Kitap resimlemeden doğarak film sektörüne aktarılmış bu hikaye birden fazla üslupta karşımıza çıkar. Ancak yukarıda görüldüğü gibi tonlamasız düz renkler, ayrıntı içermeyen basit çizimle karakterler oluşturulmuştur. Tüy, saç gibi ince detayların bile kalıp şekilde boyandığı görülür.

2.2.5.2. Karmaşık Üslup

Karmaşık üslupta karakterler karikatür tarzında yüz şekilleri ile oluşturulurken bazı detaylar gerçekçiliğe çok yakın olmaktadır. Yüz hatları bir insanın normal yüz

hatlarını içermeyen saç, kaş, göz detayları ile gerçekçi yaklaşımlarda bulunabilmektedirler. Bu ikili stilin bir araya gelmesi karmaşık stilin uyum içinde kullanılmasını oluşturmuştur. Karmaşık üslupta karakterin sahip olduğu eşyalar, kıyafetler, aksesuarlar da gerçeği yansıtan görüntüler olabilmektedir.



Görsel 32: Gandalf Karakteri,Çizer Jules Dubost

JRR Tolkien'in kurgusal evreninden Gandalf karakterinin karmaşık üsluptaki tasarımı görülmektedir. Karakterde karikatüristik gerçekçi olmayan yüz hatları hakimdir, elleri bir insanın sahip olamayacağı köşeli formlardadır. Ancak karakterin gözleri, saçları ve sakalı gerçekçi boyama ile resmedilmiştir. Kıyafetindeki yırtıklar ve üzerindeki yara izleri gerçeği andırmaktadır. Taşımış olduğu aksesuarı kılıçta da gerçekçi boyama hakimdir. Bağlı bulunduğu ortam gerçekçi üsluptan uzak bir teknikle yapılmıştır. Tasarımın bütününe bakıldığında karmaşık üslupta gerçekçi detayların işlendiği görülmektedir.

2.2.5.3.Gerçekçi Üslup

Gerçekçi üslupta yapılan karakter tasarımları genellikle film ve oyun sektöründe kullanılmaktadır. Bunun yanı sıra fantastik evrenleri görselleştiren hayran kitesinin çizmiş olduğu karakter tasarımları da gerçekçi üslupla karşımıza çıkar. Gerçekçi üslupta foto-realist yaklaşımla karakterler tasarlanır. Matte painting ve

konsept illüstrasyonun çokça kullanıldığı sektörlerde gerçekçi üslupla çalışılmış karakterler üretilebilmektedir. Gerçekçi üslupla üretilen bu tasarımlar her şeyiyle adeta canlıymış gibi görünmektedir.



Görsel 33: Witcher Evreninden Geralt Karakteri, Çizer Astor Alexander

Görsel 33’de yazar Andrzej Sapkowski’nin Witcher evreninden Geralt karakterinin gerçekçi üslupla oluşturulmuş karakter tasarımı görülmektedir. Portre olarak yapılan bu tasarımda karakterin yüzündeki her detay işlenmiştir. Saçları ve sakalları tek tek çizilmiştir. Giymiş olduğu kıyafeti ve taşıdığı aksesuarlarda ortak üslup biçimiyle tasarlanmıştır. Foto-realist tekniğin oldukça iyi düzeyde kullanıldığı iyi bir örnektir.

2.2.6.Karakter Tasarımında Karakterlere Yüklenen Tipolojiler

Karakter tasarımlarında anatomik yapı, renk, form gibi ayırtıcı özelliklerin yanında karakterlere özgü olan tipolojik özellikler mevcuttur. Tipolojik özellikler karakter özgünleştiren, onu eşsiz kılan, diğerlerinden ayıran bir olgudur. Bazen bir karakterin duruşu, yürüyüşü, konuşması bile onun tipolojik özelliklerini yansıtabilir.

Karakter tipolojisi; bir canlının fiziksel, sosyolojik ve psikolojik olarak değerlendirilerek sınıflandırılmasıdır. Karakter tasarımında referans alınabilecek her canlı türü için bu sınıflandırmayı uygulamak mümkündür. Bu sayede yeni bir karakter oluştururken karaktere yüklenmiş belirli özellikler sayesinde karakteri

şekillendirerek, bir kişilik kazanımı sağlanır. Bu kazandırılan kişilik özellikleriyle karakterin formu, anatomik oranı, kostümü ve aksesuarları, rengi, üslubu rahatlıkla belirlenebilir (Erdoğan, 2020:68).

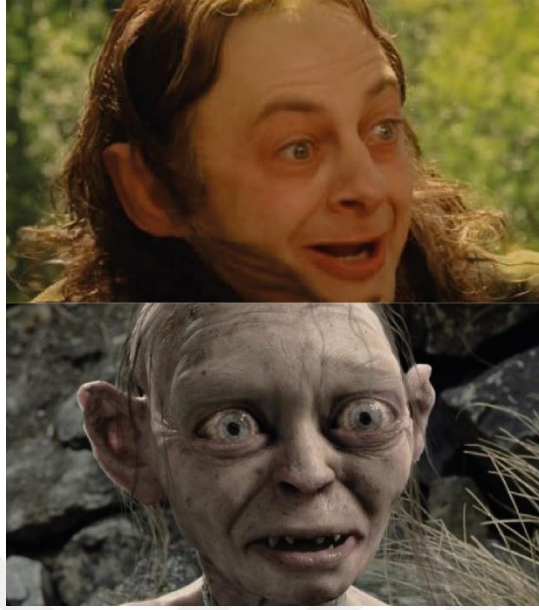
Karakter tasarımı tipolojiyi fiziksel, sosyolojik ve psikolojik olarak ayırabiliriz.

2.2.6.1.Karakterin Fizyolojik Özelliği

Canlıları meydana getiren saç rengi, boy, kilo, göz rengi gibi özelliklerin bir araya gelerek oluşturduğu dış görünümdür. Dış görünüm aynı grup canlılarda benzer görüntülerde olsa bile birbirinden ayrıştırılmaya yarayan özellikler sayesinde karakterlerin kendine has fizyolojik özellikleri bulunmaktadır. Sahip olunan fizyolojik özellikler nadir olmanın bir aracıdır.

Bir karaktere baktığımızda ilk önce onun fizyolojik görüntüsü ile karşılaşırız. Her karakterin kendine özgü öne çıkan, tanınmasına yarayan, diğerlerinden ayırtıran bir özelliği vardır. Bu bazen saç rengi bazen göz rengi bazen boy oranı gibi yapısal farklılıkların ön plana çıkması ile oluşur. Fizyolojik özelliklerde zaman içinde değişikliklere rastlanır. Karakterler farklı yerlerde farklı kimliklerde karşımıza çıkabilir. Yine de ayırt edici nitelikleri sayesinde karakteri tanıyabiliriz.

Tolkien'in evreninden Gollum karakteri Yüzüklerin Efendisi film üçlemesinde karşımıza farklı zaman dilimlerinde gösterilmiştir. Hobbit ırkından gelen Smeagol, Tek Yüzük'e sahip olduktan sonra uzun bir yaşam sürmüştür. Ancak zamanla çok yaşlı ve tanınmaz hale gelmiştir. Bu sürede Gollum ismini almıştır. Smeagol gençlik yıllarında iri mavi gözlere sahipliği ile fizyolojik olarak gözleri ön plana çıkmaktaydı. Çok yaşlı olduğu biçiminde de karakter tasarımı yine gözlerine vurgu yapılarak ön plana çıkmıştır. Mavi iri gözleri sayesinde farklı zamanlarda farklı formlarda karşımıza çıkan bu karakter tanınmayı başarmıştır.



Görsel 34: Yüzüklerin Efendisi Film Üçlemesinden Smeagol Ve Gollum Karakteri

2.2.6.1.Karakterin Psikolojik Özelliği

Tüm duyu organlarını etkileyen öfke, sinirli tavırlar, neşe, üzüntü, açlık, uykusuzluk ve benzeri özellikler psikolojik karakter özellikleri olarak sınıflandırılır. (Erdoğan, 2020:69).

Karakterler zaman zaman karakterin içinde bulunduğu psikolojik durumu yansıtmalıdır. Karakter neşeli, sinirli, üzgün gibi ruh halleri içerisinde bulunabilir. Karakterin içinde bulunduğu hikâyeye göre belli bir ruh halini taşımalıdır. Kitap resimleme, canlandırma filmleri, bilgisayar oyunları gibi hikâyeye bağlı karakterlerin ruh hallerine göre birden fazla resmedildiği görülür. Özellikle çizgi roman türlerinde sıklıkla karşımıza çıkacak karakterlerin birden fazla çizildiği ve farklı ruh hallerinin yansıtıldığı görülür. Psikolojik durum değişkenlikleri karakterlerin tanınmasında fizyolojik özelliği kadar önem taşımaktadır. Çünkü bir karakterin genel yapısı agresif veya neşeli olabilir. Tek seferlik çizilen karakterlerde bile karakterin ruh halini çözümleriz.

2.2.6.1.Karakterin Sosyolojik Özelliği

Karakterin sosyolojik özelliği dış dünya ile irtibatı, iletişim becerileri, sosyal çevresi, yaşam tarzı, sahip olduğu kültür gibi niteliklerle değerlendirilebilir. Bazen bir

karakter bağı olduğu çevre ile uyumluken bazen de çevresine karşı aykırı tutumlarda olabilir. Bu gibi tutumlar karakter üzerinde dikkat çekecek unsurları oluşturur.

Karakterler çevresiyle iyi geçinmesiyle, davranışlarıyla üzerlerine belli tipolojiler yüklenebilir. Kötü davranışlar sergileyen, kavgacı tavırlara sahip biri için bağı bulunduğu ortamda hoş karşılanmayabilir. Bu hoş karşılanmama çevre içerisinde onun kötü bir karaktere sahip olduğunu ve bununla ön plana çıkmasını vurgulayabilir. Aynısı iyi davranışlar sergileyen karakterler için de geçerlidir. Tolkien'in evreninden Manwe ve Melkor karakterleri zıt kişiliklere sahip kardeşlerdir. Hikayede Manwe'nin kalbinden asla kötülük geçmeyeceği vurgulanırken Melkor karakterinin ise kötülükten başka bir şey düşünmediği vurgulanır. Bu vurgulamalar karakterlerin tasarım biçimlerini etkilemiştir. Manwe ilahi güzellikte resmedilirken Melkor daima kötülüğün nişanesi olarak karanlık temada ve çirkin bir surette resmedilmiştir.

2.2.7.Karakter Tasarımının Kullanıldığı Alanlar

Karakter tasarımları, her gün güncellenen çeşitli alanlarda geçmişten günümüze yükseliyor. Karakter tasarımı animasyon filmlerde, dijital oyunlarda, maskot tasarımlarında, kitap illüstrasyonlarında ve birçok alanda karşımıza çıkmaktadır. Karakter tasarımları son yıllarda birçok alanda kullanılan hatta ihtiyaç haline gelmiş bir sektör konumundadır. Afişler, reklamlar, ambalajlar, film, oyunlar, çeşitli teknolojik yazılımlarda karşımıza çıkmaktadırlar. Bu sektörlerin düzenli olarak gelişmesi ve yatırımların artması, rekabetin oluşması tasarım alanını oldukça etkilemiştir. Bu da tasarıma duyulan ihtiyacın artışı göstermektedir.

Karakter tasarımları başlarda canlandırma(animasyon) alanında yoğun olarak görülmekteydi. Canlandırma alanında karakter tasarımlarının büyük bir payı olduğu bilinmektedir. Günümüzde hala karakterler en çok canlandırma, filmlerde, çizgi filmlerde ve reklamlarda karşımıza çıkmaktadır. Karakter tasarımının en çok kullanıldığı diğer alan ise oyun sektörüdür. Oyun sektöründe her bir karakterin oluşturulması, oyuncunun karakterleri özümsemesi kendisine yakın bulması oldukça önemlidir. Filmlerde ve oyunlarda karakterler hazırlanırken uzun bir süreçten geçilmektedir. Her iki sektör canlandırma ile olduğundan karakterlerin en küçük detayları düşünülmektedir.

Karakter tasarımları en çok kullanıldığı film ve oyunların yanı sıra reklamcılık faaliyetleri içerisinde birçok alanda bulunmaktadır. Tanıtım afişlerinde, broşürlerinde, sosyal medya reklamlarında, gıda, teknoloji, sağlık gibi alanlarda oluşturulan ambalajlarda karakterler yer alabilmektedir. Özellikle reklamcılık ve görsel iletişimin hakim olduğu alanlarda karakterler ilgi çekmekte ve harekete geçiren bir faktör olabilmektedirler. Teknoloji alanında Arçelik markasının Robot Çelik karakteri, Turkcell markasının Selocan karakteri kişiler üzerinde etkili olmuş ve oldukça fazla kişiye ulaşabilmiştir. Böylelikle markalar akılda kalıcı ve seneler geçse de etkisini sürdürebilecek bir etki yaratmışlardır.

Karakter tasarımlarının yoğun bir şekilde kullanıldığı bir diğer alan ise yayıncılıktır. Özellikle çocuk kitapları, dergilerde, edebi kitaplarda karakter tasarımlarına bol bol yer verilir. Kitaplarda ve dergilerde yer alan karakterlerin çocukların hayal dünyasına etkisi oldukça fazladır. Karakterler ile aralarında bağ kurmaları, kendilerine arkadaş olarak görmeleri karakterin taşıdığı niteliklerin iyi bir şekilde aktarılmasıyla ilgilidir.

Çocuk kitaplarında genellikle az metinler yer alırken resimlere daha çok yer verilir. Bunun sebebi çocukların metin ile daha iyi bağ kurabilmesi ve akılda kalıcılığı sağlaması içindir. Çocuk kitapları ister bilgi verici nitelikte ister hikaye şeklinde olsun öğretici kahramanlar dediğimiz karakter tasarımlarına bol bol yer verilmektedir. Bu karakterler bazen bir öğretici nitelikte bazen de bir hikayenin ana veya yan karakterinden biri olabilir. Bir karakterle karşılaşan çocuk karakter ile arasında güçlü bir bağ kurabilir. Karakter tasarımları çocukları başka dünyalarla tanıştırmakla köprü görevi görebilir ve çocuğun zihninde canlandıramadığı hayal dünyasında ona yardımcı olur.

Kitap resimleme alanlarında yer alan diğer karakter tasarımları ise metinlere ve hikayelere bağlı olarak gelişen fantastik edebi eserlerin görselleştirilmesiyle oluşur. Edebi eserler içerisinde karakter tasarımlarına en çok fantastik konulu hikayelerde rastlanır. Karakter üzerinde ve buldukları hikaye içerisinde detaycılığın bol olduğu bu alanda derin bağların olduğu en yaratıcı tasarımlar çıkmaktadır. Bugün fantastik edebiyata yön vermiş JRR Tolkien, JK Rowling, CS Lewis, Andrzej Sapkowski,

George RR Martin gibi fantastik evrenler kurgulamış yazarların hayran kitleleri tarafından ister karakter ister mekan, ister hikaye anlatımı olarak binlerce illüstrasyonlarla karşılaşırız. Bu hikayeler ana karakterlerin yanı sıra onlarca yan ana karakter bulundurlar. Okuyucular mutlaka bazı karakterler ile derin bağlar kurar, kendinden bir şeyler görür, ona benzediğini düşünür hatta hayatları için rol model haline gelebilir. Bir hikâyenin bu kadar çok karakter içermesi ortaya sınırsız bir karakter tasarımcılığını getirmiştir. Karakter tasarımcısı hikayenin karakterlerini tasarlarken metindeki betimlemeleriyle olan ilişkisini göz önünde bulundurarak görselleştirmelerini gerçekleştirir. (Özden, 2017:18).

Karakter tasarımlarının tüm bu kullanımlarına baktığımızda illüstratörler tarafından tasarlanan karakterler metinlere ve hikayelere bağlı şekilde gerçekleşmektedir. Karakter tasarımlarının yapılma amacı okuyucu ile metin-hikaye arasındaki köprüyü kurarak okuyucunun hayal dünyasına katkı sağlamak, zihninde canlandırdığı karakterleri görsel olarak sunabilmektedir. Metinlere ve hikayelere bağlı olarak üretilen karakter tasarımları yazıyla ne kadar uyum gösterirse okuyucu üzerindeki etkisi o kadar çok olacaktır.

2.2.8. Dijital İllüstrasyonun Karakter Tasarımına Sağladıkları

İllüstrasyonlar karakter tasarımının bir parçası durumundadır. İllüstrasyonlar genellikle bir metne bir anlatıya bağlı olarak ortaya çıkmaktadır. İllüstrasyonun temel ayırt edici özelliği, metinle ilişkili olarak var olması ve bir mesaj kaygısı içermesidir. Karakter tasarımı da tarif edilebilen, anlatılabilen çalışmalardan oluşmaktadır. Benzer çalışma prensiplerini içeren bu alanlar, oluşturulurken de benzer ortamları kullanmaktadırlar. Karakter tasarımı yapılırken ilk aşamada illüstratörlerin anlatıda tarif edilen karakterin sayısız eskiz denemeleri ile şekil alabilmektedir.

Karakterlerin ruh hallerini özümseyerek bunu doğru bir şekilde aktarabilmek ile bir illüstratörün tek kare üzerindeki hassas uygulamaları aynı şeydir. (Çakmak ve Karaoğlu, 2020:523). Bu durum karakter tasarımında baştan sona kadar bir illüstratör gibi düşünerek hareket edilmesi gerektiğini gösterebilmektedir. Portrelerle karakter tasarımı, illüstrasyonda çok yaygın bir türdür. Özellikle karakterin psikolojik durumunu yansıtan kitap illüstrasyonlarında, habercilikte toplumun gelişimine bağlı

bir konu karakterinin tasviri bu türün genel olarak kullanıldığı yerlerdir. (Dursun, 2013:115).

Karakter tasarımı kağıt üzerinde başlamış günümüze kadar teknolojik gelişmelerden etkilenerek dijital ortama taşınmış bir alandır. Eski yöntemler karakter tasarımının temelini oluşturmaktadır. Böylelikle karakter tasarımı eğitimlerinde geleneksel yöntemler temel eğitim olarak kabul edilebilir. Geçmişte tamamen geleneksel yöntemlerle çizilen ve tasarlanan karakterler, günümüzün teknolojik imkanları kullanılarak daha kısa zamanda ve kolay bir şekilde oluşturulabilmektedir. Öyle ki teknoloji ile geliştirilen yazılım ve programlar sayesinde karakterler tamamen dijital ortamlarda tasarlanıp, üç boyutlu olarak hareketlendirilmektedirler (Çakmak ve Karaoğlu, 2020:521).

Görsellerin dijital üretimleri ile çalışmalar daha hızlı yapılır hale gelmiştir. Karakter, konsept tasarımı alanlarına dijital teknikler kullanmak daha avantajlıdır. Yanlış yapılan bir çalışma geri alınabilir, kolaylıkla çoğaltılabilir, zaman kazandırır niteliklerdedir. Dijital yöntemlerle çizerler sayısız deneme yapabilme imkanına ulaşmışlardır. Ortaya çıkabilecek hatalar geri dönüşümü olacağından riskli bir durum söz konusu değildir. Geri dönüşümü olması saatlerce emek verilmiş çalışmayı çöpe atmaz ve verilen emekler boşa gitmez. Bu gibi avantajları sayesinde dijital yöntemler hızla yaygınlaşmıştır.

Karakterlerin oluşumunda dijital yöntemlerden faydalanmak tasarım ekibine büyük avantajlar sağlamaktadır. Karakterde oluşacak olumsuz görüntüler birkaç düzeltme ile birlikte olumlu hale getirilebilir. Bu gibi değişkenlerin sıklıkla kullanılması karakter tasarımlarında dijital illüstrasyon tekniğinin kullanılmasını artırmıştır. Dijital illüstrasyonla çizerler bütün anlatım tekniklerine bir arada sahip olmaktadır. Gelişen teknoloji sayesinde karakterlerin her geçen gün gerçekçiliğe daha çok yaklaştığını belirtmiştir. Karakter tasarımlarının kullanıldığı alanlarda gerçekçi görünümlere sahip olmaları ve bu oyun karakterlerinin ardındaki başarılı karakter hikayeleri ile kullanıcıları estetik bir değere sahip oyunun yanı sıra derinlikli bir hikâyeyi tüketir konuma getirmektedir (Özden, 2017:14).

Dijital illüstrasyonun sağladığı kolaylıklar ile karakter tasarımları birçok ortama girmiştir. Önceleri canlandırma alanında ve oyunlarda yoğun şekilde kullanılan

karakterler dijital tekniklerin ve illüstrasyon tekniklerinin avantajları sayesinde bugün etrafımızda gördüğümüz görsel tasarımlarda çokça kullanılır durumdadırlar. Dijital illüstrasyonun yaygınlığı karakter tasarımlarının da tercih edilmesinde paralellik göstermektedir. Geleneksel yöntemlerden dijital yöntemlere hızla geçiş yapan illüstrasyon alanı kendisine bağlı olarak birçok alanda gelişmeleri beraberinde getirmiştir. İllüstrasyonun kendine birçok alanda yer bulması karakter tasarımlarının da yer bulmasını sağlamıştır. Dijital yöntemlerden faydalanan illüstratörler karakter tasarımlarının akışını da hızlandırmışlardır.

2.3. Tasarımda Fantastik Kavramı ve Türleri

Fantastik kavramı, gerçek dünyada var olmayan ancak hayal gücü ile yaratılan şeyleri ifade eder. Fantastik kavram, birçok alanda kullanılır. Bunlardan bazıları fantastik edebiyat, fantastik filmler ve TV şovları, fantastik oyunlar, fantastik karakter tasarımları, fantastik sanat ve fantastik müzik gibi alanlardır. Fantastik kavram, hayal gücünün sınırsızlığını kullanarak, gerçek dünyada var olmayan ancak hayal edilebilecek her şeyi mümkün kılar. Bu nedenle, insanlar bu tür şeylerden hoşlanır ve fantastik kavram, popüler kültürün birçok alanında kendine yer bulur. Tasarımda fantastik kavram, tasarımcıların hayal güçlerini kullanarak, hayal edilebilecek en sıra dışı ve fantastik tasarımları ortaya çıkarmalarına olanak tanır. Bu tür tasarımlar, genellikle gerçek dünyada var olmayan çok sayıda öğe içerir ve hayal gücünün sınırlarını zorlar.

Fantastik kavramı, karakter tasarımında oldukça yaygın bir şekilde kullanılır. Bu tür tasarımlar, gerçek dünya ile bağlantısı olmayan fantastik yaratıkları veya karakterleri içerir. Tasarımcılar, hayal güçlerini kullanarak, farklı özelliklere sahip ve gerçek dünyada var olmayan karakterler yaratabilirler. Bu tür tasarımlar, genellikle fantastik hikayeler, filmler veya oyunlar için kullanılır. Karakter tasarımında fantastik kavram, sınırsız hayal gücü ve yaratıcılık ile birlikte, izleyicilerin hayal dünyasında unutulmaz bir iz bırakabilir.

Karakter tasarımında fantastik kavramın önemi, tasarımcıların hayal güçlerini kullanarak sınırsız yaratıcılık sergileyebilmeleridir. Fantastik karakter tasarımı, gerçek dünyada var olmayan ve izleyicilerin hayal gücünü harekete geçiren karakterler yaratmaya olanak tanır. Bu karakterler, özellikle fantastik hikayelerde, filmlerde ve

oyunlarda izleyiciyi daha fazla etkiler ve unutulmaz bir izlenim bırakır. Fantastik kavram, karakter tasarımında sınırsız olanaklar sunar ve tasarımcıların özgürce yaratıcılıklarını sergilemelerine izin verir. Bu nedenle, fantastik kavram, karakter tasarımında oldukça önemlidir.

2.3.1.Fantastik Kavramı ve Kökeni

Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlüğünde fantezi kelimesi "gerçek dışı", "gerçek dışı", "hayal ürünü" olarak tanımlanmaktadır. Fantazi kelimesinin yanı sıra yaygın olarak kullanılan bir kelime fantezi "sonsuz", "sınırsız hayal gücü" olarak tanımlanmaktadır.

“Fantastik kelimesi, Yunancada “görünür kılmak” anlamına gelen “Phantazein” kelimesinden gelmektedir. Zaman içerisinde bu kelime, Yunanca “hayal gücü” anlamında “Phantasia”ya dönüşmüş, ilerleyen yıllarda eski Fransızcada “Fantasie”, Eski İngilizcede “Phantasy”den türeyerek günümüzdeki “Fantasy”, yani “Fantastik” formunu almıştır” (Çakır, 2020:80). Kelimenin kökenine bakıldığında fantezi kelimesi, hayal gücünde ortaya çıkanları tasvir etmek için kullanıldığı anlamına geldiği söylenebilir.

“Fantezi kelimesi içinde hayal gücünü, görüntü-görünümü, zihinde veya gözde şekillendirmeyi, gün ışığına çıkarmayı barındırmaktadır. Kişinin, kişilik yapısına, ruh haline, yetişme tarzına, yetiştiği yöreye göre içselliğinde var olan düşünceleri duygularına göre şekillendirmesi, hayal etmesidir” (Atan ve Temel, 2020:1629).

Eski zamanlardan beri insanlık, rüyalarda sunulan görüntülerde, dini ve gündelik hikayelerde bilinmeyen, gerçeküstü rüyalar ve inançlarla ilişkilendirilen fantastik unsurlara merak duymuştur. (Amann, 2017:6). Fantezi insanlara bağlı buldukları çevreden uzaklaşma, hayal dünyalarında gezinme fırsatları verir. Kişinin kendi yaşadığı dünya ve alışlagelmişin dışında başka dünyaların olabileceğini kavramaya imkan vermiştir. Bu dünyalar oluşturulurken hayal gücünden faydalanılır. Bu yüzden fantezi gerçeklerden uzaklaşmak için ihtiyaç duyulan bir kaçış türü olarak bilinmektedir. Fantezi her insanın ihtiyaç duyabileceği hayal dünyamızın sınırlarını aştığı özgürce dolaştığımız zihnimizde kurguladığımız evrenler olabilir. Tıpkı rüya

görmemiz fantezi türü de zihnimizin sınırlarını zorlayarak hayal gücümüzü genişlettiğimiz gerçek dünyadan kaçış yeri diyebiliriz.

Fantastik tür yaşadığımız zaman diliminde gerçek dışı olan imgelemlerle karşımıza çıkabileceği gibi gerçek dışı zaman diliminde gerçek imgelemlerle de karşımıza çıkabilir. Fantastik türün temelinde doğaüstü olaylar, açıklanamaz tuhafıklar, sihir, büyü gibi ögeler bulunur. Fantastik türde yer alan bu ögeler yaşadığımız gerçek dünyanın kurallarıyla örtüşmeyebilir ve açıklaması yapılamayabilir. Bu nedenle fantastik tür kurgulandığı evrende kendi ögeleriyle ve imgelemleriyle açıklanabilir. Fantastik türde çıkarılmış çalışmalar onu oluşturanların hayal gücünden çıkma dünyalar olduğu için tasarlayıcıları tarafından açıklamalar mümkün olabilir.

Fantastik hayali dünyalara, bu dünyalara ait insanlara, yaratıklara, büyülere ve tılsımlara olan inançtır. Bir fantezi dünyasında ölümler yürüyebilir, gece güneş doğar ve imkansız mümkündür. (Amann, 2017:7). Fantastik tür ile gerçekleşmesi mümkün olmayan imkânsız gözüyle baktığımız her şey bir araya gelebilir.

“Fantastik görüngü, gerçek mi yoksa hayal mi sorusuna cevap verememe durumudur. Olağandışının ifadelendirilmeleri; masal, öykü, efsane, mit ve dinsel adlandırmalar yoluyla insanlara düş görme, hayal kurma, görünmeyenin, tekinsiz olanın varlığına inanarak, duyuşal dünyadan çıkış yolu sunmuştur.” (Kanmaz, 2018:5).

Fantastik unsurlar bir hikaye, resim, illüstrasyon, bilgisayar oyunu, film, müzik gibi bir çok alanda bulunabilir. Gerçek ile hayali ögelerin bir arada bulunduğu fantastik türü mümkün olmayan bir zaman ve mekan içerisinde gerçek ögeler bulundurabilir ya da gerçek dünyaya ait zaman ve mekan içerisinde hayali karakterler, eşyalar, ögeler içerebilir. Fantastik yapılarda en dikkat çeken unsurlar karakter ve mekanlardır. Bir hikaye, oyun, illüstrasyon fark etmeksizin fantastik yapılarda olay döngüsü karakter ve mekanlar üzerinde işlenmektedir. Bu karakterler psişik özelliklere sahip büyücü, sihirbaz, elfler, cüceler, ejderhalar, insanlar, konuşan hayvanlar, cadılar, vampirler gibi kendilerine yüklenen tipolojik özellikler ile karşımıza çıkabilirler. Gerçek dünyada

sahip olamayacakları özelliklere fantazyaya içerisinde sahip olabilmektedirler. Bu da fantastiğin kendi kurallarını oluşturduğu yapılanmayı gösterir.

Fantastik türün kendine yer bulduğu en önemli alanlardan birisi edebiyat ve kitap resimlemesidir. İnsanlık yüzyıllardır illüstrasyonları kendilerini ifade etmek, bir mesaj iletmek veya bir hikayeyi pekiştirmek için kullandı. İllüstrasyon, fantezi türünde kaçınılmaz bir ifade aracıdır. (Çakır, 2019:39). Fantastik illüstrasyonlar ve kitap resimlemeler hitap edeceği kitlenin yaşı, üretildikleri dönem, çizerlerin kullandığı teknik malzemeler ve stiller doğrultusunda farklılıklar gösterebilir. Tıpkı yazarların hikayeyi işlerken kurgulamış olduğu mekanların, karakterlerin, nesnelere farklılık göstermesi gibi illüstrasyonların da kendine özgü bir görsel dili oluşmaktadır.

Metinlere ve hikayelere bağlı üretilen fantastik resimlemeler ve illüstrasyonlar fantastik edebiyat ile birbirini tamamlayan hayal gücünün en güçlü yansıtıldığı alanlardır. Fantastik illüstrasyonlar fantastik edebiyattan beslenerek hikayelerin görselleştirilmesi ile ortaya çıkar. Zaman zamansa görseller üzerine bir fantazyaya kurgulamak mümkündür.

“İnsanoğlunun fantastik türe olan ilgisini, din olgusunun temelinde ve mitolojik hikayelerin özütünde yatan merak olgusu üzerinden okumak mümkündür. İnsan, gördüğünün ötesine, duyularının temin edemediği enformasyona da ilgi duyan bir varlıktır.” (Çakır, 2020:80).

Buna göre fantastik olgunun temellerinin hikaye anlatmaya dayandığı söylenebilir. Fantastik unsurlar barındıran hikayelerin kökeni, insanlığın var olduğu dönemden başlar. Sümerlilerin ölümsüzlük arayan kahramanı Gılgamış'ın hikayesi, bunun ilk örneklerinden sayılabilir (Kaleli, 2016:29).

Geçmiş tarihlerden bu yana insanlar bilinmeyi anlamlandırmak ve onu başkalarına aktarmak istemişlerdir. Dinsel olaylar, mitler, söylenceler fantastiğin kökenini oluşturan unsurlardır. Tarihsel süreçte dini ve edebî eserlerde fantezi uyandıran unsurlar bulunsa da fantazinin tanımı, sınırlarının başlangıcı ve bitişi ile ilgili çalışmalar aslında 19. yüzyıl tarihinde başlamaktadır. Kuşkusuz türü ve içeriği,

adı verilmemekle birlikte, bu zamana kadar çeşitli görünümde içinde karşımıza çıkmaktadır. (Ertekin, 2010:35).

Eski anlatılara, hikayelere, mitolojilere uzanan fantazyaya hayal gücü öğeleri içeren hikayeleri anlatır. Orta Çağ'da, fantastik öğeler içeren hikayeler ve efsaneler popülerdi. Modern anlamda, fantastik edebiyatın yükselişi 19. yüzyılın sonlarında gerçekleşti. Bugün, fantastik edebiyat, popüler kültürün bir parçası haline gelmiştir.

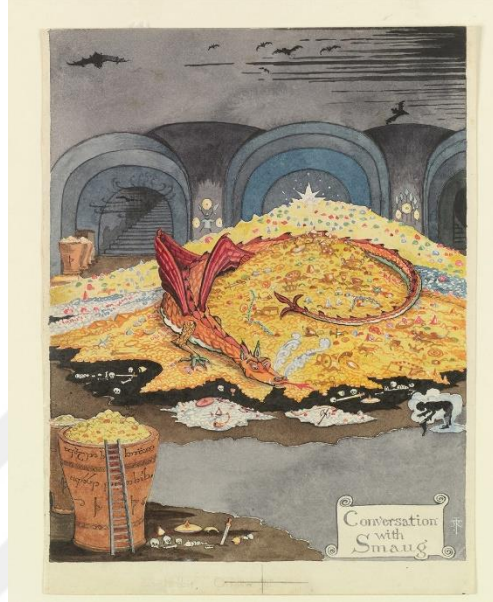
Fantastiğin ilk örnekleri, antik çağlarda yazılmış mitolojik hikayelerdir. Babil, Mısır ve Yunan mitolojilerinde yer alan tanrılar, yarı tanrılar ve fantastik yaratıklar, fantastik öğeler içeren hikayeleri anlatır. Orta Çağ'da, fantastik öğeler içeren hikayeler ve efsaneler popülerdi. Bu dönemde, şövalyeler, cadılar, büyücüler ve ejderhalar gibi fantastik unsurların yer aldığı hikayeler yazıldı.

Orta Çağ döneminde matbaa kullanımının gelişmesi ile kitap resimleme alanında yaşanan gelişmeler de fantastik türün gelişmesinde rol oynamıştır. Fantastik edebiyat türünün artması ile imgelemleri zihinde canlandırmanın en önemli türü olan kitap resimleme illüstrasyon sanatına duyulan ihtiyaç artmıştır. Fantastik türde çıkarılan konular genellikle dini ritüeller, doğaüstü mistik olaylar, mitler, hayali karakter üzerinden işlenmiştir.

Modern çağda fantastik bilinmeyen anlatımına duyulan ihtiyaçtan uzaklaşmıştır. Din olgusunun bu dönemde sosyal yaşantı üzerinde zayıflamaya başlaması ile insanlar bu bilinmeyenlere ilgilerini kaybetmişlerdir. Genellikle tanrılar, vampirler, ritüeller gibi kahramanlık, korku içeren gotik fantastik türdeki yazınlar modern çağda yerini bambaşka bir şeye bırakmıştır. Kentleşmenin insanlar üzerindeki etkisiyle gündelik hayatlarında güçlü bir yabancılaşma yaşayan bireylerin gerçek dünyadan uzaklaşma isteği artık din üzerinden değil, fantastik edebiyat üzerinden gerçekleştirilmeye başlanmıştır. (Uğur, 2010:135).

Modern fantastik türünde hem yazın hem tasarım alanında çığır açan en önemli eser JRR Tolkien'in çocuklar için yazdığı Hobbit kitabı 1937'de yayınlanmıştır. Tolkien yaratmış olduğu kurgusal evreni Yüzüklerin Efendisi serisini 1950'li yıllarda devam ettirmiştir. Modern fantastiğin babası olarak bilinen Tolkien eserleriyle günümüzde hala adından çokça söz edilmektedir. Yazar kendi hikayelerinin illüstrasyonlarını da kendisi hazırlamıştır. J.R.R. Tolkien'in okuyucuya sunduğu orta

dünya içerisinde barındırdığı, elfler, hobbitler, goblinler, ejderhalar, büyücüler gibi pek çok karakteri ve özellikleriyle kendi döneminde önemli bir yer edinmesini sağlamış ve daha sonraki fantastik tür yazarlarına yol gösterici olmuştur (Büyüктаşçıyan, 2016:21).



Görsel 35: JRR Tolkien'in Hobbit Kitabı İçin Çizdiği İllüstrasyon

“Morris ve Tolkien gibi isimlerin antik dönemde üretilmiş fantastik tür eserlerinden etkilenerek ortaya çıkardığı modern fantezi, o dönemin korku ve saygı teşvikini besleyen gerçekçilik olasılığını kırmış, bunun yerine izleyicinin/okuyucunun bilinçli biçimde gerçeklikten sıyrılmak adına tükettiği eserler haline gelmiştir.” (Çakır, 2020:80).

Modern fantezi türü, genellikle genç yetişkinler için yazılmıştır, ancak her yaşta okuyuculara hitap edebilir. Bu tür, bilim kurgu, korku ve macera türleriyle de sık sık birleştirilir. Modern dönemde bu türde eserler veren diğer yazarları Ursula K. Le Guin, JK Rowling, CS Lewis olarak söyleyebiliriz.



Görsel 36: Pauline Baynes'in Narnia Günlükleri Serisi İçin İllüstrasyon Çizimi

“Fantastik tür her ne kadar ilk başta sadece edebiyat alanını etkilemiş olarak gözükse de birçok alanda fantastik kavramının etkileri görülebilmektedir. Fantastik türden etkilenmiş alanlar resim, heykel, illüstrasyon, müzik, sinema, tiyatro, çeşitli tasarım alanları, edebiyat gibi çok geniş ve çeşitlidir.” (Büyüктаşçıyan, 2016:23).

Fantastik türün etkilemiş olduğu en önemli alanlardan birisi hikâyecilikle doğru olarak ortaya çıkmış kitap resimleme alanıdır. Bu alan yapılan illüstrasyonların temeli yine antik çağlara kadar uzanmaktadır. Hikâye ve metni destekleyen illüstrasyon sanatı, fantezi türünün doğuşundan beri var olmuştur. Kağıdın icadından öncesini de kapsayan bu süreçte, resim ve kabartmaların varlığından söz etmek mümkündür. (Çakır, 2019:45).

Sanat alanında fantastik türün gelişmesi yıllar içinde gelişen değişmelere bağlı kalmıştır. Zamanın geçişi, diğer her şey gibi fantezi sanatını da etkiledi. Baskı teknolojisi ve tekniklerinin gelişmesi, sanatçıları yeni ifade araçları aramaya sevk etti. Bu dönemde kitap resimleme sanatçıların yoğun çalıştığı bir alan olmuştur. Gerek Orta Çağ'da gerekse Modern Çağ'daki gelişmeler olsun fantastik edebiyat alanında yaşanan gelişmeler, ihtiyaçlar, etkilenmeler illüstrasyon sanatında fantastik türün gelişmesine

de yol açmıştır. Bu yüzden fantastik edebiyat ve fantastik illüstrasyonlar birbirine bağlı şekilde gelişmeler göstermektedir.

“Tarihsel süreç içerisinde, bir anlatım aracı olarak kullanılmasının yanı sıra bir iletişim aracı olması bakımından da önem kazanan fantastik imgeler, sanatın geçirmiş olduğu birçok dönem ve üslubun içerisinde sürekli olarak güncelliğini koruyabilmiştir. Ayrıca, illüstratif her türlü tasarımın içeriğinde yer alan fantastik imgeler, grafik sanatların ortaya çıkışıyla birlikte illüstrasyon temelli başka tasarımlarda da kullanım alanı bulmuştur. Dolayısıyla, birçok anlatım biçiminin esin kaynağı olan fantastik imgeler, illüstrasyon ve illüstrasyon temelli disiplinlerin de faydalandığı temel unsurlardan biri durumuna gelmiştir” (Kara, 2010:10).

20. Yüzyılda teknolojilerin gelişmesi üretim tekniklerinin de gelişmesini sağlamıştır. Bu yüzyılda fantastiğin raflarda tür olarak tek başına yerini alması bu alanda yapılan resimler, illüstrasyonlar üzerinde ciddi artışlar olmuştur. Güçlü kurguların yer aldığı bu türler izleyicinin hayal dünyasına giden görselleştirme biçimine ihtiyaç duyulmuştur. Özellikle çocuk grubu fantastik hikayeciliğinde illüstrasyonlar çocukların hikaye ile kuvvetli bağ kurmasını sağlamıştır.

Son 50 yılda bilgisayar teknolojilerin gelişmesi illüstrasyonların fantastik alanda gelişmesinde çok önemli rol oynamıştır. İçinde bulunduğumuz dönemde fantastik illüstrasyonların yoğunluğu kitap resimlemeden film ve oyun sektörüne kaymaya başlamıştır. Aynı hikayecilik tarzını gördüğümüz bu yeni alanlar fantastik illüstrasyonun yapılmasında en önemli etkenler haline gelmiştir. Günümüzde bu kadar çok Harry Potter, Yüzüklerin Efendisi, Yıldız Savaşları, Narnia Günlükleri, Karayip Korsanları gibi fantastik filmlere ait illüstrasyonlar üretiliyorsa bu film sektörünün yakalamış olduğu başarıdan kaynaklanmaktadır. Kitapları ve çeşitli çizgi romanları bulunan bu tür filmlerin illüstrasyonları ilk çıktıkları zamandan bugüne kadar yapılmış olsa da filmlerinin ortaya çıkışından sonra tasarımcıların bu çizimleri yapmasında payı daha büyüktür.

Bahsetmiş olduğumuz konulara bakarak fantastik türün aslında kendi başına gelişmeler yaşamadığını görebiliriz. Fantastik tür beraberinde bağlı olduğu tüm alanları etkilemeyi başarmıştır.

2.3.2.Fantastik Kurgunun Özellikleri

Fantastik kurgu, genellikle gerçekliğe dayanmayan olaylar, karakterler ve yerler içeren bir türdür. Bu türdeki hikayelerde, genellikle sihir, bilim kurgu veya diğer doğaüstü öğeler kullanılır. Fantastik kurgu, gerçek dünyanın dışında yer alan hayali yerlerde ve zamanlarda geçebilir. Bu türdeki hikayelerde, genellikle kahramanlar, kötü karakterler veya yaratıklar gibi fantastik karakterler yer alır. Fantastik kurgu, okuyucuları gerçek dünyadan uzaklaştırarak hayal güçlerini kullanmalarına ve farklı bir dünyada kaybolmalarına olanak tanıyan bir türdür.

“Fantastik kurgu yapısal olarak öznel bir anlatımı içerir çünkü kurgusal dünyada kendine has bir homojenlik ve geçerlilik durumu söz konusudur bu sebeple fantastiği gerçek olandan ayrı tutmak mümkün olamaz çünkü fantastik kurgu, tuğlaları gerçeklik olan bir kalenin duvarları gibidir.” (Amann, 2017:98).

Fantastik türdeki eserler genellikle bir macera veya yolculuk teması içerir. Kahramanlar, doğaüstü güçlerle savaşırken, zorlu engelleri aşmak ve hedeflerine ulaşmak için mücadele ederler.

Öznel anlatımı özelliğiyle fantastik kurguda ana karakterlerin hep bir arayış içinde olduğu görülmektedir. Karaktere yüklenen görevler ile hedefe ulaşması amaçlanır. Asıl kurgu karakterin hedefine ulaşırken yaşadıklarıdır. Yüzüklerin Efendisi’nde Gandalf, Frodo karakterleri, Harry Potter’da Harry, Narnia Günlükleri’nde Lucy ve kardeşleri hikayelerinde hep bir amaç ve görev edinmişlerdir. Kurgu karakterleri bir yolculuğa sürükler. Hikayenin ana ve birincil amacı, bu tür fantastik kurguyu yönlendiren şey gibi görünse de, asıl amaç, karakterin o yolculuktan geçmesini, bu aşamalardan geçmesini ve onu evrilmesini ve büyümesini sağlamaktır. bir anlamda, ruhsal ve kişisel olarak. (Büyüктаşçıyan, 2016:25).

Fantastik anlatımlar genellikle mit veya efsaneye dayalı anlatımlardır. Hikayeler inandırıcılığı sağlamak için çok fazla ince ayrıntıyla betimlenmiş mekanlarda geçer. Sihir ve büyü hemen her hikayenin vazgeçilmez unsurlarından biridir. İyi ile kötü arasında bir savaş ya da birbirlerini yenme isteği olmakla birlikte iyi olan genellikle kazanır. Kilitleri açan, doğru yolları gösteren tılsımlar ve gizli parşömenler vardır. Mutlaka ihanet edecek ya da etmiş bir karakter mevcuttur. Gerçeküstü kurgusal canlılar ve mekanlar vardır. Sıkı dostluklar ve romantizmle iç içe bir kurgu söz konusudur. Fantastik temaların çoğunu çağdaş

türe yansıtmak mümkündür, ancak ortam ve karakterler gerçekçi kurgu ötesine geçmek zorundadır (Amann, 2017:11).

Fantastik türdeki eserler, okuyuculara sıradan hayatın ötesinde bir macera sunar. Bu türdeki eserlerde, kahramanlar, normal hayatın ötesinde bir dünyada mücadele ederken, okuyucular da bu maceraya katılabilirler.

Fantastik genellikle büyü ve sihir içeren konular etrafında eserler vermektedir. Fantastik türdeki eserlerde, büyü ve sihir genellikle doğüstü güçlerin kaynağı olarak kullanılır. Bu türdeki eserlerde, kahramanlar genellikle büyü ve sihir kullanarak düşmanlarına karşı savaşır ve zorlu engelleri aşarlar. Büyü ve sihir, okuyucuların hayal güçlerini kullanarak kendilerini fantastik dünyalara kapturmalarına yardımcı olur.

Fantastik türde büyü ve sihirin aksine bilim kurgu fantastik türünde teknoloji alanında gerçek üstü hikayeler anlatılmaktadır. Bilim kurgu türünde verilen eserlerde teknoloji bizim henüz ulaşamadığımız boyutlardadır. Gerçek hayatımızda karşılaşmadığımız sihir, teknoloji, süper güçler fantastik eserlerde gerçek üstü bir şekilde ortaya çıkar.

2.3.3.Sözlü Anlatıda Fantastik – Efsaneler ve Masallar

Nerede "insan" dediğimiz bir canlı varsa, mutlaka bir öykü anlatacak biri vardır ve bu öykücüler, insanın uzun evrimi boyunca yeteneklerini ve enerjilerini olağanüstü olaylar ve mucizeler yaratmaya adanmışlardır. (Karabayraktar, 2010:8).

Fantazya, insanın hikayeler anlatmaya başladığı zamandan itibaren edebiyatın sık sık karşımıza çıkan bir ögesi olarak kendisini gösterir. Sözlü edebiyatın ortaya çıkışının altında yatan birçok nedenden birisi kuşkusuz insanın yaşadıklarını diğer insanlara aktarma ihtiyacıdır. İlkel insan konuşma yeteneğini geliştirdikten sonra kişisel deneyimlerini ya da gözlemlerini varlığını sürdürdüğü topluluk içerisinde ifade edebilmeye başlamıştır. İlkel insan sınırlı doğa bilgisiyle yaşadığı olayları aktarırken yaşadıklarını anlamlandırmak için hayal gücüne başvurur (Karabayraktar, 2010:9).

Antik çağ, efsanelerin, destanların ve mitolojik hikayelerin zamanıdır. Sözlü anlatımın en eski biçimlerinden biri olan efsaneler, yıllardır isimsiz sohbetlerdir. Savaşlar, kahramanlıklar, gerçeküstü hikayeler efsaneleri oluşturur. Sözlü anlatımdan türetilen efsaneler, eski toplumların mitolojik ve çok tanrılı inançlarından günümüze kalan değerli hikâyelerdir.

“Arkaik düşünce biçimlerinden yola çıkılacak olursa, doğa olaylarını anlamlandırmak için, neden sonuç ilişkisine dayanan bir mantıkla insanoğlu, mitlerini, tanrılarını (çok tanrılılık ya da Yunan mitolojisi gibi), destan, efsane ve masallarını üretmiştir.” (Asutay, 2013:643).

Efsane, genellikle geçmişte yaşamış kişiler, yerler veya olaylar hakkında anlatılan, doğruluğu kanıtlanmamış hikayelerdir. Bu hikayeler, genellikle hayal ürünüdür ve gerçeklikle bağlantısı olmayabilir. Efsaneler, bir toplumun tarihini, kültürünü ve inançlarını yansıtabilir ve nesilden nesile aktarılabilir. Bu hikayeler, genellikle hayali karakterler, olaylar veya yerler içerir ve gerçeklikle bağlantısı olmayabilir. Efsaneler, birçok kültürde ortaya çıkmıştır ve genellikle sözlü olarak aktarılmıştır. Efsaneler, doğaüstü güçler, tanrılar, kahramanlar, canavarlar veya büyüli nesnelere gibi unsurları içerebilir. Efsaneler, bir toplumun geçmişini, kültürünü ve inançlarını yansıttığı için, birçok efsane, toplumlar için önemli bir kültürel miras olarak kabul edilir.

Efsaneler, toplumların ortak bir geçmişe sahip olduğunu ve bu geçmişin önemli olduğunu vurgulayabilir. Anlatıldığı dönemin kültürel yapısı ve anlatıldığı zaman ve mekan hakkında bilgiler verebilir. İlk efsane anlatılarına örnek olan Achilleus, Dede Korkut efsaneleri bir kahramanlık hikayesi içermektedir. Acı, günah, kahramanlık, cesaret, öğreti içeren bu efsaneler halka ders alınması niteliğinde inandırıcılığın kullanıldığı dilden dile yayılan manevi değerlerin aktarıldığı konulardır. Olayların geçtiği dönemle bağlı olarak toplumun öğrelerinin aktarıldığı gerçek ve fantastiğin bir arada işlendiği anlatılardır.

Efsaneler halkların inanış ve kültürel biçimlerine göre farklılıklar gösterebilmektedir. Kahramanlık, savaş, cesaret gibi olguların beslediği fantastik anlatılar bazen de korku ve rahatsız edici olarak anlatılabilmektedir. Batı halklarının fantastik öğelerinde vampirler, kurt adamlar, hayaletler, periler bol bol işlenirken bizim kültürümüzde cinler, karabasan gibi varlıklar işlenmektedir. Bu sözlü anlatılar insanların birbirine aktarmak istediği öğreti olarak kabul edilen birtakım olaylar

kurgudur. Efsaneler, bir toplumun inançlarını, ritüellerini ve geleneklerini yansıtabilir ve bu yolla toplumun kültürel kimliğine katkıda bulunabilir.

Masallar, hayali karakterler, olaylar ve yerler içeren kurgusal hikayelerdir. Masallar, genellikle bir öğretici veya ahlaki mesajı olan fantastik veya sihirli unsurlar içerir. Masallar, birçok kültürde çocuklar için popüler bir anlatı türüdür ve genellikle sözlü olarak aktarılmıştır. Masallar da tıpkı efsaneler gibi bir toplumun inançlarını, değerlerini ve kültürünü yansıtan hikayeler olabilir ve bu yolla bir toplumun kültürel kimliğine katkıda bulunabilir. Masallar genellikle çocuklara anlatılan sözlü unsurlar olarak kabul görülmektedir.

Önceleri daha ziyade korkutucu nitelikli olan canavarlar, hayaletler ve dehşet dolu sahnelerle dolu masallar, daha sonra yerlerini yalnızca çocuklara yönelik, periler, konuşan ve çeşitli maceralar yaşayan sevimli hayvanlar, sihirli, renkli fasulye taneleri, pastadan yapılmış evler, konuşan aynalar, devler, parmak çocuklar, bir sihirli değneğin dokunuşuyla arabaya dönüşen kabak, atlara dönüşen fareler, sihirli lamba ve cini, ağaç dalında asılı duran ay gibi çok sayıda masum öğe ile donatılmış, güzel ve doğru yola sevk edici, kötülerin ve kötülüğün cezalandırılıp, iyilerin ve iyiliğin ödüllendirildiği masallara bırakmışlardır (Yılmaz, 2006:129).

Masallar ile fantastik eserler arasındaki fark, yalnızca hitap kitlesi ile ilgili değil, içeriksel tutumla da alakalıdır. Mutlak iyilerin kazandığı kötülerin cezalandırıldığı bir düzen ile kurulan masallarda, tüketici kitlesini oluşturan çocuklara iyi-kötü kavramları üzerinden etik değerler aşılınmaya çalışılmaktadır (Çakır, 2020:80).

“Masallar oyunsu bir anlatım tarzına sahiptir. Çocuksu ve gerçeküstü olan her şeyin mümkün olduğu bir evrenin hikayelerine sahiptirler. Sonları hep mutlu biter ve kötüler her zaman kaybeder. Genellikle çocuklar için tasarlanmış hayali veya sihirli dünyalar, karakterler ve olayları içeren fantastik bir edebi türdür.” (Amann, 2017:14).

Masallar efsanelerden farklı olarak daha çok çocuklar için anlatılan sözlü olaylardır. Efsanelere ve fantastik hikayelere göre masallar en naif anlatım biçimidir. Çocuklara hitap etmesinden dolayı genellikle korkudan uzak, öğüt verici içeriklerdir. Bu masallarda çocukların güçlü bağ kurabilecekleri bir karakter mutlaka vardır ve

hikaye onun etrafında dönmektedir. Gerçek dünyamızda gerçek üstü, ulaşılamaz gördüğümüz şeyler çocukların hayal dünyasında ulaşılabılır ve anlamlı olabilmektedir. Çünkü çocuklarda yetişkinlerin zihnine göre bizim anlamsız bulduğumuz şeyler onlar için ulaşılamaz değildir. Bu yüzden masallar aracılığıyla çocuğun hayal dünyasına inerek orada öğretiler kazandırmak daha kolaydır.

2.3.4.Yazınsal Tür Olarak Fantastik

Hayâl gücü ile yaratılan öğelerle donatılmış olan fantastik edebiyatın köklerinin ta insanlığın ilk zamanlarına kadar uzandığını görüyoruz. Eski insanlar, tanrılardan merhamet dilemek ya da savaşçıların kahramanlıklarını övmek için kutsal ya da destansı sözler okurlardı. (Yılmaz, 2006:128).

“Bir fantastik yazı, uzun zamandan beri varolmayan veya varolmasına izin verilmemiş, duyulmamış, görülmemiş, hayal ürünü ya da görünür gerçeğin sınırlandırılmış şeklini veya hâlihazırda var olanın karşıtı olan yılmaz bir isteği anlatır.” (Özlük, 2010:11).

Fantastik yazın, gerçek dünya ile ilgisi olmayan hayali dünyaların ve karakterlerin anlatıldığı edebi bir türdür. Bu tür, genellikle bilimkurgu, korku, macera ve gizem gibi alt türler içerir. Fantastik yazın, okuyucunun hayal gücünü kullanarak yeni dünyalar ve olaylar yaratmasına olanak tanıyan bir türdür. Bu tür, yazarların sınırsız yaratıcılığını kullanarak, gerçek dünyada olmayan öğeleri kullanarak hikayeler yaratmalarına olanak tanır.

Fantastik kurgu, sihri ve sihir gibi diğer doğaüstü temaları kullanan bir edebiyat türüdür. Bu türün çoğu örneği, mekanlar gibi hayali dünyalar yaratır. (Karabayraktar, 2010:17).

Fantastik yazında kişi kavramı oldukça karmaşıktır. Kişiler fantastik, doğaüstü ya da bilindik gerçek görünümde canlı-cansız, insan-insan dışı çoklu varlıksal görünümde dirler. Kararsızlık kişilerin konumları yanında varlık dereceleri ve olup biten olaylara dayanır. Neyin gerçek neyin düşsel olduğunu ayırt edemeyen, düş-gerçek, düşsellik-olay ve doğru-yanlış arasında kararsızlığa düşen kişinin kararsızlığı üzerinde kişiyi fantastik deneyime sokan olayın açıklanamazlığı şekillenir (Ertekin, 2007:35).

Fantastik edebiyatın ilk örnekleri, Orta Çağ Avrupa'sında yazılan şövalye romanları, peri masalları ve destanlardır. Bu eserlerde, doğüstü güçler ve yaratıklar, kahramanların maceralarını şekillendiren temel öğelerdir. Bugünkü anlamda ilk fantastik ürünler 18. yüzyılda yaratılmış ve klasik fantastik edebiyat olarak edebiyata girmiştir.. Fantastik edebiyatın modern örnekleri arasında, JRR Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi serisi, JK Rowling'in Harry Potter serisi ve George RR Martin'in Buz ve Ateşin Şarkısı serisi yer almaktadır.

“Modern dünyanın fantastik kurgu yazarları mitolojik anlatıları, destanları ve masalları eserlerinde çokça kullanmışlardır. Dolayısıyla binlerce yıl öncesinin ürünleri uzun kollarıyla hâlâ edebiyatımıza dokunmaya devam etmektedir. Elfler, cüceler ve büyücüler gibi fantastik dünyaların en bilinen öğeleri çok eski bir mirasın evrimleşmiş halleridir.” (Can, 2018).

Fantastik edebiyatta gerçek dünya üzerine oluşturulmuş hayal ürünleri yer alırken mitolojisi, coğrafyası, tarihi, ırkları ile, yani her detayıyla yazara ait tamamen hayali bir dünya ile de karşılaşabiliriz. Bazı yazarlar bu dünyaları oluştururken her şeyi en ince detayına kadar inşa etmişlerdir. Kurdukları fantastik dünyalarda o evrene ait dilleri de oluşturmuşlardır. Dil bilimcisi olan Profesör Tolkien kendi yaratmış olduğu evrene Elfçe, Cüce Dili ve karanlık diller oluşturmuştur. Öyle ki bu diller için farklı yazı stilleri geliştirmiştir. Fantastik yazın içerisinde detaylandırmanın ne denli sınırsız olduğunu bu örneklerle görebiliriz.

Bugün, Tolkien'in fantastik tür üzerindeki etkisini görmezden gelmek mümkün değil. Aslında edebi türde Tolkien kadar yükselmiş başka bir yazarı işaret etmek zor. Öyle ki fantastik türün Tolkien öncesi ve Tolkien sonrası diye ikiye ayrıldığını söylemek yanlış olmaz.

Tolkien'den sonraki fantastik yazarların eserlerinde mutlaka Tolkien'den esintilere rastlanmaktadır. Harry Potter'in yazarı JK Rowling Tolkien'in modern fantastik edebiyat üzerindeki etkisi hakkında şu cümleleri kurmuştur. "Benim eserlerimle Tolkien'in eserleri oldukça yüzeysel benzerlikler taşıyor. Tolkien tamamen yepyeni bir mitoloji yarattı, ben asla böyle bir şey yaptığımı iddia edemem. Ancak

şunu diyebilirim ki benim esprilerim çok daha güzel. Modern epik fantezi yazarlarının hiçbiri ne kadar uğraşırsa uğraşsın eserlerinde Tolkien izini taşımaktan kaçınmazlar."

Tolkien'in Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi kitaplarını yayınlamasından sonra fantastiğe olan ilgi dünya çapında artmaya başlamıştır. İnsanlar adete bu türe karşı bir açlık hissederek tüketmeye başlamışlardır. Fantastiğe olan bu ilgi ve ihtiyaç fantastiğin yepyeni yüzlerini, hikayeleri ve türlerini beraberinde getirecekti. Tolkien'in yakın arkadaşı olan CS Lewis Narnia Günlükleri adlı hikaye serisini yayınladı. Ursula K Le Guin bilim kurgu fantastik alanında sayısız eser bıraktı. HP Lowcraft bilimkurgu ve korku fantastiği üzerine kendi hayatından izler taşıyan eserleri yayınladı. Edgar Alan Poe bırakmış olduğu fantastik, esrarengiz, korku, gotik hikayeleri ile kendinden sonrakilere örnek teşkil etmiştir. Yazma makinesi lakabı ile bilinen Stephen King korku, cinayet, gizem, doğaüstü temaları ile fantastik alanda harika eserlere imzasını atmıştır ve hala yazmaya devam etmektedir. Vampir konulu fantastik edebiyatın kraliçesi Anne Rice alanında vampirleri daha iyi tanıyabileceğimiz harika eserlere sahiplik etmektedir.

Daha sayamayacağımız birçok yazar kendi fantastik türlerinde sayısız eserle bu türün en iyi örneklerini bırakmayı başarmışlardır. Bu yazarların bırakmış olduğu eserler birçok film ve oyun şirketine ilham olmuştur. Birçoğu sinemaya aktarılmıştır. Fantastik edebiyatın ilham verdiği resimleme ve illüstrasyon sanatı da bu eserler doğrultusunda oralara ait dünyaları gözle görebileceğimiz çalışmalar bırakmıştır.

2.3.5.Fantastiğin Alt Türleri

Fantastik türü, tüm okuyucular arasında dünyada en çok okunan ve sevilen türlerden biridir. Genellikle bir fantezi eser gördüğümüzde çoğumuz buna fantezi deriz ama fantezi eserler de kendi alt türlerine ayrılır.

2.3.5.1.Comic (Komedi) Fantastik

Adından da anlaşılacağı üzere komik türde eğlenceli fantastik öğeler içeren hikayelerin anlatıldığı türdür. Anlatımında şakacı bir hakimdir ve sık sık ironi içeren cümleler kullanılmaktadır. Bazen fantastik eserlerin parodi bir şekilde kurgulanması ile de komik türünde fantastik eserler yayınlanmaktadır. Hobbit kitabının Wobbit,

Lord of The Ring kitabının Bored of The Ring isimleriyle türevlerinin yayınlanması gibi.

Kendi başına komik fantezi türünde verilen eserlerden biri Douglas Adams'ın Otostopçunun Galaksi Rehberi eseridir. Komik fantezi türüne canlandırma filmleri alanında vereceğimiz en iyi örneklerden biri de kara mizah anlayışı ile The Adams Family filmleridir.

2.3.5.2.Dark (Karanlık) Fantastik

Fantastiğin alt türlerinin en görkemlileri arasında Karanlık Fantezi yer alır diyebiliriz. Karanlık fantastik, fantastik edebiyatın bir alt türüdür. Bu türde, karanlık ve ürkütücü öğelerin kullanımı yaygındır. Karanlık fantastik eserlerinde, doğaüstü yaratıklar, insanların korkuları ve kaygılarına odaklanır. Bu türdeki eserlerde, kahramanlar genellikle karanlık güçlerle mücadele ederler ve sıklıkla trajik sonlarla karşılaşır. Karanlık fantastik örnekleri arasında, Clive Barker'ın Hellraiser serisi, Stephen King'in Kara Kule serisi ve Neil Gaiman'ın Sandman çizgi roman serisi yer almaktadır. H.P. Lovecraft, Anne Rice, Edgar Allan Poe kitapları, Cthulhu öyküleri, Ravenloft roman serileri karanlık fantastik türüne örneklerdir.

2.3.5.3.Epic (Destansı) Fantastik

Kahramanlık fantezisi alt türü olarak da geçen destansı tür tek bir ana karakter üzerine yoğunlaşır. Bu alt türde ana kahraman, çok büyük güçlere sahip bir kötüyü yenmek zorunda değildir. Özellikle bu kurgularda bir görev söz konusudur ve çoğunlukla büyümlü eşyalar da taşıyan kahramanımız bu görevi tamamlamak için uğraşır (Küpçü, 2014).

Kahramanlık içeren bu tür genellikle okuru, izleyiciyi maceraya sürükleyen yapıda işlenmektedir. Hikâye içindeki ana karakter genellikle bir mücadele içerisinde bulur kendini. Bu mücadele, genellikle büyük bir savaş veya çatışma ile sonuçlanır.

Destansı fantastik türünde genellikle iyi ve kötü tarafların birbiri ile olan mücadelesi işlenmektedir. Görevi üstelenen ana karakter genellikle iyi ve kötü taraf arasındaki çatışmayı sona erdiren kişi konumundadır. Barışın ve adaletin sağlanması için bu hikayelerde genellikle savaşlar yer almaktadır. Savaşa liderlik eden ve bu dünyaların kaderini değiştiren ana karakterdir. Epik fantastik örnekleri arasında, JRR

Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi serisi, George RR Martin'in Buz ve Ateşin Şarkısı serisi ve Robert Jordan'ın Zaman Çarkı serisi yer almaktadır.

2.3.5.4.Fairy Tales/Mythology (Peri Masalları ve Mitoloji) Fantastik

Peri masalı fantezisi ise daha çok mitolojik unsurların folklorik bir anlatım tarzı şeklinde işlenmesi sonucu ortaya çıkmıştır. Bu alt türün ayrı alınmasının sebebi eski mitolojik tanrılardan ziyade daha çok halk masallarında anlatılan periler, cinler ve devler gibi fantastik yaratıkları içermesinden kaynaklanır (Sanal 4).

Peri masalı fantastik eserlerinde, genellikle bir prenses veya prensin maceraları anlatılır ve bu maceralar sırasında periler, cinler, devler ve diğer büyü yaratıklarla karşılaşılır. Bu türdeki eserlerde, kahramanlar genellikle sihirli nesnelere ararlar ve sıklıkla aşk hikayeleri de yer alır. Peri masalı fantastik örnekleri arasında, Hans Christian Andersen'in Masallar, Grimm Kardeşler' in Masallar eseri yer almaktadır.

Mitolojik fantezi, mitolojik ve fantastik unsurların bir araya geldiği bir türdür. Bu türdeki hikayeler, çeşitli mitolojilerden esinlenerek yaratılmış karakterler, yaratıklar ve dünyalar içerir. Mitolojik fantezi hikayeleri, genellikle epik maceraları, savaşları ve büyü güçleri konu alır.

Mitolojik fantezi, okuyucuları hayal gücüne davet eden bir türdür. Bu türdeki hikayeler, okuyuculara fantastik dünyaları keşfetme fırsatı sunar. Mitolojik fantezi, mitolojik yaratıklar, tanrılar ve efsanelerle dolu bir dünyada geçen hikayeleri içerir. Bu tür, genellikle fantastik edebiyatın bir alt türü olarak kabul edilir. Bu alt türde en çok eser üreten yazar Neil Gaiman'dır. Bu kategori American Gods, Anansi Children ve Sandman çizgi dizilerini içerir. (Sanal 5).

2.3.5.5.Magical (Büyülü) Fantastik

Büyülü fantastik, büyü, büyü yaratıklar ve benzeri fantastik unsurların yer aldığı bir türdür. Bu türdeki hikayeler, genellikle gerçek dünya ile fantastik bir dünya arasındaki etkileşimleri konu alır. Büyülü fantastik hikayeler, karakterlerin büyü güçleri kullanarak maceralarını anlatır. Büyülü fantastik kurgularında doğa üstü gerçeklikler o dünyanın varlıkları tarafından normal karşılanmaktadır. Yani büyü yapmak bizim dünyamızdaki gibi sıra dışı değildir.

Büyülü fantastik hikayeler, okuyucuları büyülü dünyalara götürerek, gerçek dünyadan kaçış imkanı sunar. Bu türdeki hikayeler, genellikle fantastik yaratıklar, büyülü nesnelere ve benzeri unsurlarla dolu bir dünyada geçer. Büyü fantezisinin önemli temsilcilerinden biri Robert. E. Howard'ın Conan'ıdır. Michael Moorcock'un Elric Destanı, Stephen King'in Karakule Serisi ve yine Andrej Sapkowski'nin The Witcher Serisi bu alt türün kıymetli temsilcilerindendir (Sanal 6).

2.3.5.6.Modern Fantastik

Adından da anlaşılacağı gibi modern veya çağdaş fantezi yazıldığı dönem ile aynı çağda ve dönemde geçen; genellikle günümüzde yaşanan kurgulardır. Mevcut normal hayattan tek farkı; toplumun bilmediği ve çok az kişinin bildiği o fantastik olayların yaşamın içinde olmasıdır. (Küpçü, 2014).

Modern fantastik, genellikle günümüz dünyasında geçen, gerçekçi unsurların yanı sıra fantastik unsurların da yer aldığı bir türdür. Bu türdeki hikayeler, gerçek dünyanın içinde fantastik yaratıklar, büyülü nesnelere ve benzeri unsurlarla birleştirilir. Modern fantastik, okuyuculara gerçek dünyanın içinde fantastik bir dünya sunar. Bu türdeki hikayeler, genellikle gerilim, korku ve macera unsurları içerir.

Modern fantastik türünde en çok görülen örnek vampir kurgularıdır. Gerçek yaşamın içinde rastlayabileceğiniz türden anlatımlar hakimdir. Modern fantezide, fantastik unsurlar gündelik hayatta meydana gelir, ancak bunlar tanıdık günlük hayatın normal bir parçası değildir.

Vampir Günlükleri gibi kitap serileri, modern fantastik türünün örnekleridir. Ayrıca, Supernatural, The Vampire Diaries, The Originals ve Buffy the Vampire Slayer gibi televizyon dizileri de modern fantastik türünün örnekleridir.

2.3.5.7. High (Yüksek) Fantastik

High Fantasy'nin eserleri, içinde yaşadığımız dünyadan tamamen bağımsız ya da bizim dünyamızla bir portal üzerinden iletişim bağlantısı olan özgün evrenler içeriyor. Yüksek Fantazi türüne ait eserlerin dünyaları, okuyucuya/izleyiciye sundukları mantıksal çerçeveyi ihmal etmeden, içsel anlam ilkelerine göre işler.

(Çakır, 2020:82). Yüksek fantezi türü fantastik eserler arasında en çok kullanılan türlerden biridir ve Epik yani kahramanlık fantezisi olarak da bilinir.

Yüksek fantezi türü fantastik öğelerin bol bol kullanıldığı eserlerdir. Yüksek fantezi türünde kendine ait bir evren, dil, ırk, din üzerine kurulu eserler görülebilir. Bu eserler diğer alt türlerde rastladığımız fantastik unsurların hepsini bir arada görebilme imkânımız vardır. Yüksek fantezi türünde verilebilecek en iyi örnek Yüzüklerin Efendisi serisidir. Çünkü Tolkien Orta Dünya evreni adı altında birçok fantastik unsuru bir arada kullanmıştır. Farklı ırkları, yaratıkları bir arada işleyerek onlar için yeni diller oluşturmuştur. Fantastik diyarların bolca kullanıldığı yüksek fantezi türünde kahramanlık, savaş, iyilik-kötülük, macera ile kurgular derinlemesine yapılmaktadır. Yüzüklerin Efendisi serisinden sonra verebileceğimiz en iyi örnekler Zaman Çarkı serisi ve Narnia Günlükleri serisidir. Kendilerine ait evrenleri detaylı bir şekilde kurgulanarak yayınlanmıştır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM – BULGULAR VE YORUM

3.1.Tolkien Fantastiği ve Kadın Kahramanları

3.1.1.Tolkien Kimdir?

Fantastiğin babası olarak kabul edilen JRR Tolkien Hobbit, Yüzüklerin Efendisi, Silmarillion gibi ünlü fantastik eserleri ile tanınır. J.R.R. Tolkien, 3 Ocak 1892'de Güney Afrika'da Bloemfontein'de doğdu. Tam adı John Ronald Reuel Tolkien'dir. Babası banka müdürü olan J.R.R. Tolkien yeni bir yaşam kurmak için annesi ve kız kardeşini alarak İngiltere'ye taşınmıştır. İngiltere'ye geldikten bir süre sonra babasının ölüm haberini almıştır. Aldığı bu acı haber hayatına tesir edecek önemli olaylardan biri olmuştur.

1896 yılında taşındıkları Worcestershire bağlı olan Sarehole Köy'ünün yanında çevresindeki köylerin ve kasabaların, Tolkien'in kitaplarında Shire Hobbit köyüne ilham olduğu bilinmektedir. Annesi tarafından kardeşi ile beraber evde eğitilen Tolkien'in bu dönemi hakkında bolca botanik, bitkilerin görünüşü, manzara ve ağaç çizimi, en sevdiği derslerin dillerle ilgili olduğu ve Latince'nin temelini erken öğrendiği ifadelerine rastlanmaktadır (Sanal 7). Tolkien, gençliğinde dil bilimine olan ilgisini keşfetti ve İngilizce, İskandinav dilleri, Kelt dilleri ve Latince gibi birçok dil öğrendi. King Edward's Okulu'nda iken Tolkien'in mükemmel bir dil hakimiyetine sahip olduğunu gösterdi ve bu süre zarfında kendi dilini oluşturmaya başladı. Tasarlamış olduğu elf dillerinin temeli bu şekilde oluşmuştur.

1914'te 1. Dünya Savaşı patlak verdiğinde, Oxford'daydı ve ertesi yıl İngiliz Dili ve Edebiyat bölümünden birincilikle mezun oldu ve teğmen olarak orduya katıldı. 1916 Haziran'ında Fransa'ya gemiyle gönderilmeden önce, çocukluk aşkı Edith Bratt ile evlendi ve dört çocuk sahibi oldular. Tolkien, Edith'in ölümünden sonra, 1971 yılında yazdığı bir mektupta, Edith'in kendisi için "Lúthien" adında bir karakter yarattığını söyledi. Tolkien, Lúthien karakterini, Yüzüklerin Efendisi serisindeki Aragorn ve Arwen'in hikayesinde kullanmıştı.

Tolkien ordudan döndükten sonra Oxford'da çalışmaya başlamıştır. Bu sırada Orta Dünya'nın temellerini atacağı hikayesine başlamıştı. Tolkien savaşta

gördüklerinin etkisini hikayesine yansıtacaktı. Savaş sırasında birçok arkadaşını kaybetti ve bu deneyim, onun yazma kariyerine ilham verdi. Savaş sonrası dönemde Oxford Üniversitesi'nde İngiliz Dili ve Edebiyatı profesörü olarak çalışmaya başladı ve Orta Dünya adlı fantastik dünyasını yaratmaya başladı. Tolkien, Hobbit adlı kitabını 1937 yılında yayınladı ve daha sonra Yüzüklerin Efendisi serisini yazdı. Tolkien, aynı zamanda Kelt mitolojisi ve İskandinav mitolojisi gibi konularda da araştırmalar yapmıştı ve bu konular, Orta Dünya adlı dünyasının yaratılmasında önemli bir rol oynadı. Tolkien zamanla dünyanın en büyük dilbilimcilerinden biri haline geldi, yazım ve dil bilgisi üzerine çalışmalar yapmıştır.

“Tolkien için fantastik kurgu yazmak ya da onunla uğraşmak yalnızca bir hobiydi. Daha çok Eski İngilizce üzerine yaptığı Beowulf: Canavarlar ve Eleştirmenler, Sir Gawain ve Yeşil Şövalye efsanesinin çağdaş bir çevirisi ve Orta İngilizce Sözcük Bilgisi gibi akademik çalışmalarına önem veriyordu.” (Doğan, 2020).

Tolkien'in Hobbit kitabından sonra yayınladığı üçleme seri Yüzüklerin Efendisi ile eserin ulaştığı başarı kendisini bile çok şaşırtmıştı. Yaratmış olduğu fantastik evren üzerinde sürekli çalışıyordu. Kendine ait bir dünya bir dil tasarlamak kolay değildi. Bu yüzden tamamlamak istediği birçok şey yarım kalmıştır.

Karısı Edith'in 1971'de ölümünden sonra Tolkien de 1973 yılında hayata gözlerini yummuştur. Yarım kalan işleri, notları ve defterleri oğlu Christopher Tolkien tarafından hazırlanıp yayınlandı. Silmarillion, Bitmemiş Öyküler, Hurin'in Çocukları, Beren ile Luthien, Gondolin'in Düşüşü eserleri J.R.R. Tolkien'in ölümünden sonra oğlu tarafından derlenerek okurlarla buluşturulmuştur.

3.1.2. Tolkien Fantastiği ve Orta Dünya

J.R.R. Tolkien kendi tasarlamış olduğu fantastik evrenin kapılarını şu cümle ile aralamıştır: “Topraktaki bir oyukta bir Hobbit yaşardı.” Bu cümleyi tam olarak ne zaman yazdığı bilinmiyor ama BBC arşiv görüntülerinde (1968), Tolkien, Orta Dünya Halklarından biri olan Hobbit'in hikayesinin, okumakta olduğu boş bir test kağıdına yazdığı bir cümleyle başladığını söylüyor.

Tolkien Hobbit kitabını yayınlamadan önce çeviriler yapıyor ve ufak kurgular yazıyordu. Tolkien'e göre fantastik kurgu yazması ya da onunla uğraşarak yeni dünyalar yaratması onun için bir hobiydi. Onun halk masallarına, epik şiirlere, efsanelere, kahramanlıklara, tarihe olan ilgisi eserlerine ilham kaynağı olmuştur. Bu ilgisinin zamanla tasarlamakta olduğu dünya üzerinde yeni bir mitoloji kurma isteğini uyandırmıştır. Halihazırda birçok yazar ve araştırmacının Tolkien'in İskandinav Mitolojisinden ilham aldığını söylemektedir.

1930'ların başında İngiltere, Oxford'da yaşayan Tolkien'in ailesiyle birlikte yaşayan bir dadısı vardı. Bu Dadı Batı Fiyortlardan, İzlandalı bir kadındır. Yani nasıl ki farklı kültürden dadıyla yaşayanlar o kültürün diline, masallarına yönelik bilgiler edinebiliyor ise aynı durum Tolkien için de geçerliydi. İzlandalı dadısı sayesinde İzlanda halk masallarını ve İskandinav Mitolojisini öğreniyordu (Sanal 8, 2021).

Tolkien üniversitede hocalık yaptığı dönem kendisi gibi bu alanlara merak duyan arkadaşları ile mitolojiden, fantastik kurgudan, edebiyattan bahsedebilecekleri, tartışabilecekleri ve yazdıklarını birbirlerine aktarabilecekleri bir kulüp kurmuştu. Kurgusal dünyasında kendisine ilham olabilecek onlarca öyküyü buradan dinlediği söylenebilir. Basit gibi görünse de Tolkien en büyük ilham kaynaklarını bu kulüpten ve dadısından almıştı.

Tolkien 1937'de cüceler, elfler, hobbitler, insanlar, büyücülerle dolu yaratmış olduğu fantastik evreninin ilk kitabı olan Hobbit'i yayınladı. Tolkien bu eseriyle birlikte binlerce yıl öncesinin anlatılmış varlıklarını yeniden yorumlamaya başlamıştır. Elfler, cüceler, büyücüler fantastik unsurların dünya mirasında bilinen varlıkların günümüzde evrimleşmiş hallerini yansıtmaktadır. Böylelikle eserinde kaçış edebiyatının içinde bu dünyaya ait formların yeniden hayat bulmasını sağlamıştır.

Hobbit kitabında bahsetmiş olduğu en önemli yerlerden birisi Hobbit köyü olan Shire'dir. Shire köyünü tasarlarken Tolkien'in küçükken yaşamış olduğu Sarehole köyünden ilham aldığı bilinmektedir. Köyün yalnızca yemyeşil doğası değil köyde bulunan değirmen ve bataklıkların Tolkien üzerinde etki bıraktığını eserlerinde aynı unsurlara yer ver vermesinden anlayabiliriz.

Yayınlamış olduğu ilk eser dünya çapında yankılanmıştır. Hatta öyle ki büyük tartışmalara yol açmıştı. Bir çocuk masalı olarak yayınladığı Hobbit eseri yetişkinler

tarafından da ilgiyle karşılanınca Tolkien çocuk yazarı mıdır değil midir gibi tartışmaları beraberinde getirmişti.

“Fantastik yazının son yüzyıldaki atılımlarıyla zirveye çıkması, J. R. R Tolkien sayesinde gerçekleşmiştir. 1937’de yayımlanan Hobbit adlı eserinin başarısı ardından, 1954’de çocukluğundan beri geliştirdiği “Elf dilini” de kullandığı The Lord of the Rings dizisini yayınlamaya başlar.”
(Asutay 2013:646).

Hobbit kitabı ile başlayıp Orta Dünya adını verdiği bu fantastik dünyası kendi halklarını, dillerini, alfabelerini, mekanlarını, haritalarını oluşturduğu kocaman bir evrene doğru yol almıştır. Orta Dünya’da, Yüzüklerin Efendisi serisi boyunca takip edilen maceralar yaşandı. Tolkien, Orta Dünya’yı yaratırken, Kelt mitolojisi, İskandinav mitolojisi ve İngiliz mitolojisinden esinlendi. Tolkien, fantastik yaratıkların yanı sıra, Orta Dünya’da yaşayan insanların kültürlerini de ayrıntılı bir şekilde tasarladı. Tolkien, Orta Dünya’yı yaratırken gerçek hayatta öğrendiği dilbilgisi ve dil yapısı bilgilerini kullanmıştır. Ayrıca Orta Dünya’nın tarihi, mitolojisi ve kültürü hakkında detaylı bir evren yaratmıştır.

Tolkien, Orta Dünya’da yaşayan ırkların tarihini, mitolojisini ve kültürlerini detaylandıran birçok kitap yazdı. Bu kitaplar, Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi serileriyle aynı evrende geçer ve Orta Dünya’nın tarihi hakkında daha fazla bilgi edinmemizi sağlar. Bu kitapların büyük bir kısmı henüz Türkçe’ye çevrilmemiştir.

Orta Dünya’nın en önemli özelliklerinden biri, Tolkien’in yarattığı detaylı evrendir. Orta Dünya’da her ırkın kendine özgü bir tarihi ve kültürü vardır ve bu detaylar, okuyucuların Orta Dünya’yı daha gerçekçi bir şekilde hayal etmesini sağlar. Ayrıca Orta Dünya, epik bir hikaye anlatma amacı taşır ve Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi serileri, bu epik hikayenin bir parçasıdır.

Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi Tolkien’in tasarlamış olduğu Orta Dünya’da geçen olaylar örgüsünün anlatıldığı, yaşamı boyunca tamamlamış olduğu en önemli iki eserdir. Orta Dünya’ya dair hikayesini tam olarak tamamlayamamış olsa da hikayenin başlangıç noktası almış olduğu notlar, yazmış olduğu olaylar oğlu Christopher Tolkien tarafından derlenerek anlattığı Silmarillion kitabı yayınlanmıştır.

Bu eserde Orta Dünya'nın yaratılış ve yapılaşma süreci olabildiğince detaylı işlenmeye çalışılmıştır.

Silmarillion eserinden faydalandığımız bilgilere göre tasarlamakta olduğu evrende İskandinav mitolojisinin izlerini rahatlıkla görebiliriz. Tek Tanrı olan Eru (Illuvatar) dünyayı şekillendirmek üzere görevlendirdiği 8 kadın ve 8 erkekten oluşan Valar adı verilen yarı tanrıları yarattı. Çok tanrılı sistemler arasındaki benzerlik, Yunan ve Roma mitolojileri ile Orta Dünya arasında kurulabilecek en önemli paralellik olarak karşımıza çıkıyor. Orta Dünya Tanrıları sayılan Valar, dişi ve erkeklerden oluşan, her biri kendi etki alanına sahip ve kendi aralarındaki ilişkilerle dünyadaki olaylara yön veren Olympos tanrıları benzeri bir gruptur (Küpçü, 2011).

Orta Dünya adı, İskandinav mitolojisinin dokuz dünyasından biri olan Midgard'dan esinlenmiştir. Tolkien'in evreninde Valar Manwe'ye gökyüzünün hakimi ve kartallara hükmeden tanrı rolü verilmiştir. İskandinav tanrılarından Thor'un gökyüzünün tanrısı olmasıyla aralarında benzerlik göstermektedir. Bir diğer yandan cücelerin yaratıcısı Valar Aule taşıdığı çekiç ve uğraşının demircilik olmasıyla Thor'un demirciler tanrısı olması yönüyle de benzerlik göstermektedir.

Kötülüğün, düzenbazlığın ve hilenin tanrısı Loki genellikle sevilmeyen ve kuşkuyla yaklaşılan bir tanrıdır. Orta Dünya'da karşılığı ise Manwe'nin kardeşi Melkor'dur. Orta Dünya'da kötülüğün yayılması Melkor'un isyanı ile başlamıştır. Thor ve Loki kardeşliği, Manwe ve Melkor kardeşliği iki mitolojinin benzerliğini yansıtır.

Freyr bereketin, toprağın, hasatın tanrısı iken Orta Dünya'da karşılığı toprağın tanrısı olan Valar Yavanna'dır. Hella ölüleri bir araya toplayan mekanın sahibi iken Orta Dünya'da ölülerin toplandığı Mandos Salonları'nın yaratıcı Valar Mandos'tur.

Orta Dünya'da yaşayan halklar, temelde Tolkien'in yarattığı dilleri konuşan ırklar kurgulaması sonucu ortaya çıktı. Tüm mitolojilerden izler taşıyan bu ırklar, Tolkien tarafından Orta Dünya tarihine uyarlanarak, bu dünya içindeki formlarını buldular (Küpçü, 2011).

Silmarillion derlemesi ile Tolkien'in yaratmış olduğu evreni ayrıntılarıyla daha iyi kavrama şansı elde edilmiştir. Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi kitaplarında olayların başlangıcına dair cümleler geçse de hiçbir zaman tamamen bahsedilmemiştir. Bugün

Tolkien'in eserlerinde bu tür karşılaştırmaları yapabiliyorsak oğlu Christopher Tolkien'in uzun yıllar boyu çalışmaları sayesinde.

Tolkien kitaplarını yayınladıktan sonra fantastik yazın dünya çapında ses getirmeye başlamıştır. Fantastik yazının son yüzyılda bu kadar atılım görmesi Tolkien sayesinde. JRR Tolkien, "elfler, hobbitler, orklar" gibi hiçbir kurgusal unsurla kıyaslanamayacak fantastik karakterler içeren, kendi yaşam tarzı ve dil biçimiyle tamamen yeni bir kurgusal evren olan "Orta Dünya"yı yarattı. Ortaya çıkan çalışma, kitleler üzerinde derin bir etki yarattı ve birçok yazara ilham verdi. (Asutay 2013:646).

Tolkien yakaladığı başarı sayesinde yayınevleri fantastik hikaye arayışına girmiştir. Öyle ki kendinden sonra birçok yeni yazarı etkileyerek fantastik hikayeler üretme çılgınlığına sürüklemişti. Yüzüklerin Efendisi serisinin yayınlandığı ilk dönemde yaşanan satış patlamaları, gösterilen ilgi okurların fantastiğe adeta açlık duyduğunu gösterir nitelikte olmuştur. Bu dönem modern zamanların fantastik anlayışını derinden etkileyecek en önemli atılımlardan biriydi.

Tolkien'in Orta Dünyası'nın bu kadar benimsenmesi her yaşta insanın bu dünyadan öğrenecek bir şeyler bulmasından kaynaklanır. Kimileri cesaretini bulurken kimileri arkadaşlığın değerini bulur. Küçük şeylerin aslında hayatımıza etki edecek kadar önemli olduğunu vurgular. Güçlü olanların sonunun küçük olanlar tarafından geldiğini anlatır. Küçük halkların gün gelip zalimlerin düzenini yıkabileceğini anlatırken Orta Dünya içinize umut alevinden bir kıvılcım bırakır. Tolkien'in eserlerinde bahsettiği en önemli şey ise dostluktur. Bunu Frodo ve Sam, Bilbo ve Gandalf, Pippin ve Merry, Legolas ve Gimli arkadaşlıklarında arayabiliriz. Legolas ve Gimli gibi farklı ırklardan gelen karakterler de yakın arkadaşlıklar kurarlar. Orta Dünya'da, farklı ırklar arasındaki dostluk ve iş birliği, savaş ve çatışmaların yanı sıra önemli bir tema olarak da işlenir.

3.1.3.Tolkien'in Evreninde Kadın/Cinsiyetçilik

Tolkien Orta Dünyası'nda elfler, insanlar, cüceler, entler, hobbitler, goblinler, orklar, ejderhalar gibi pek çok gerçek ve hayali unsurları bir arada kullanmıştır.

Kurgularını kahramanlıklar, savaşlar, dostluklar, ittifaklar üzerine tasarlamıştır. Tolkien'in evreninde görevler üstlenen karakterler genellikle erkeklerde oluşurken kadın karakterlerin de zaman zaman erkeklerden daha önemli görevleri olduğu görülmektedir.

Tolkien'in evreninde kadınlar, güçlü ve cesur karakterlerdir. Hem savaşta hem de siyasi arenada önemli roller üstlenirler. Aynı zamanda, aşk, sadakat ve fedakârlık gibi insani niteliklerle de öne çıkarlar.

Tolkien'in evrenindeki kadınların varlığı okurlar, eleştirmenler ve araştırmacılar tarafından fikir ayrılıklarınca ele alınmışlardır. Bir kesim kadınların varlığının azlığından ve onları sadece ev içerisinde görevler düşen pasif karakterler olarak değerlendirseler de bir kesim Tolkien'in Orta Dünya'sında büyüleyici ve ilham verici bazı kadın karakterlerinin varlığından söz etmişlerdir.

Tolkien'in çalışmalarındaki kadınlar, en cömert eleştirmenlerinin bile gösterdiği gibi, yalnızca katı bir şekilde yapılandırılmış toplumsal cinsiyet rollerinde kaldıklarında olumlu bir şekilde tasvir ediliyor (Maddox, 2018:1).

Tolkien idealize edilmiş bir kadın görüşüne sahip olduğu düşünülmüştür. Oysa Arwen ve Galadriel gibi kadın karakterler, erkek karakterler kadar güçlü ve etkilidir. Benzer şekilde, Eowyn gibi kadın karakterler savaşta erkeklerle eşit şekilde savaşabilir. Tolkien, kadınları güçlü ve bağımsız karakterler olarak tasvir ederek ideal cinsiyet görevlerini reddettiği düşünülebilir.

Tolkien'e göre Dişil ve Eril, birbirini tamamlaması ve artırması amaçlanan farklı özelliklere sahiptir. Cinsiyetin nitelikleri mutlaka aynı cinsiyetle sınırlı değildir, yani dişil nitelikler kadınlara özgü değildir, eril nitelikler de erkeklere özgü değildir (Rawls, 1984: 5). Buna göre Tolkien'in evreninde erkeklerin güçlü olduğu ve kadınların erkeklerin gölgesinde kaldığı bir "eril dünya" tasviri olmaksızın kadın ve erkek karakterler arasında eşitlik vurgulanması söz konusudur.

Tolkien'in kadın erkek ilişkisini fiziksel meselenin ötesine geçen ya da öncelikle ruhsal bir mesele olarak görmüştür. Yine de Tolkien, düşmana karşı

mücadelesini fiziksel olmaktan çok manevi ve büyülü olarak tasvir ediyor (Fredrick ve McBride, 2007:32).

Yüzüklerin Efendisi'nin kadınları, ilk bakışta metnin anlatı yapısında yalnızca arka planda bir rol oynuyor gibi görünebilir. Tolkien'in gerçek hayattaki görüşleri ile güçlü ve bilge olarak tasvir ederek dikkat çektiği kadın karakterlerinin temsil ettiği nitelikler arasında net bir uyum var (Darga,2014:15). Çünkü onun kadın kahramanları yalnızca savaşan karakterlerden oluşmamaktadır. Bilgelikleri ve cesaretleri ile yol göstererek hikayenin akışında rol almışlardır.

Tolkien'in evreninde kadınlar ve erkekler arasında belirgin bir cinsiyet ayrımı vardır, ancak bu ayrımın cinsiyetçilik olarak nitelendirilmesi tartışmalıdır. Tolkien'in evreninde kadınlar genellikle erkeklerden daha az aktif bir rol oynarlar ve daha az sayıda karakterde yer alırlar.

Tolkien'i eleştiren bir dizi eleştirmen, özellikle hem Hobbit'te hem de Yüzüklerin Efendisi'nde kadınların az olması ve mevcut kadın karakterlerin kadın cinsiyet normlarını ve pasifliğini güçlendirmesi nedeniyle eserlerinin de cinsiyetçi olduğunu öne sürdü (Baker, 2017:126). Bu nedenle Yüzük Kardeşliği üyelerinin tamamının erkek olması Tolkien'in cinsiyetçi davranışlarına örnek olarak gösterilmektedir. Ancak kadın karakterlerin ikinci planda kahramanlık gösterdiği düşünülmektedir. Bunun sebeplerinin arasında Tolkien'in tamamen aynı cinsiyetten arkadaş ortamının olması ve orduda savaşması öne sürülmektedir. Her ne kadar bu tartışmalar devam ediyor olsa da okuyucular tarafından en çok benimsenen karakterler arasında mutlaka kadın kahramanları yer almaktadır.

Tolkien'in evreninde savaş ve macera genellikle erkek karakterlerin işi olarak tasvir edilirken, kadın karakterler daha çok ev işleri ve bakım gibi geleneksel kadın işleriyle ilişkilendirilir. Bununla birlikte, bazı kadın karakterler erkeklerle eşit bir şekilde savaşır ve cesur eylemlerde bulunurlar. Kadın kahramanlar Tolkien'in kadınlığı idealleştirmesiyle açıklanamayan inanılmaz bir güce ve karanlığa karşı bir yakınlığa sahip olduklarından, tek boyutlu basmakalıp statülerine aykırı özellikler sergiliyorlar (Maddox, 2018:1)

Tolkien'in kadın erkek ilişkisini, cinsiyet kavramını fiziksel meselenin ötesine geçen ya da öncelikle ruhsal bir mesele olarak yaklaştığı bazı karakterlerinin cinsiyetsiz olarak tasvir etmesiyle de mümkün olduğunu göstermiştir. Tolkien'in evreninde, kadınlar ve erkekler arasındaki cinsiyet ayrımı, çoğu zaman belirli bir toplumun kültürel ve tarihsel yapısına bağlı olarak ele alınır. Örneğin, Hobbit toplumunda kadınlar ve erkekler arasında herhangi bir fark yoktur ve her iki cinsiyet de eşit şekilde kabul edilir.

Tolkien evreninde kadınları ilahi güzellikte tasvir etmiş ve genellikle onları ikincil planda işlemiştir. Tartışmaların çoğu da aslında buradan kaynaklanmaktadır. Yine de basmakalıp cinsiyet normlarını kadın karakterlerine verdiği cesurca görevlerle yıkmıştır. Arenada savaşan tek kadın karakteri Eowyn olsa da diğer kadın karakterler savaşlarda ve yönetimde bilgelikleri ve zekice hamleleri ile birer kahraman olarak akıllara kazınmışlardır.

3.2.Kahramanlık Kavramı

3.2.1.Kahraman

Kahraman, zorlu bir durumda cesurca hareket eden, özverili ve güçlü bir karakterdir. Kahramanlık, zorlu bir durumda cesurca hareket etmek, hayatını riske atmak veya başkalarını kurtarmak için özverili bir şekilde hareket etmek anlamına gelir. Kahramanlar, güçlü, cesur ve özverili oldukları için başkalarına ilham verirler. Kahramanlar, acil durumlarda insanların hayatını kurtarmak, adaleti sağlamak veya zorluğun üstesinden gelmek için harekete geçerler. Kahramanlık, insanların kendilerinden daha büyük bir amaca hizmet etmek için kendilerini feda etmelerini gerektirebilir. Bu nedenle, kahramanlar, cesaret, özveri ve güçlü irade gibi özelliklere sahip olmak zorundadırlar.

Genel olarak kahraman, insanlık uğruna kendini feda edebilen kişidir. İnanıldığı değerler ve sevdiği insanlar için her türlü fedakarlığı yapandır. Joseph Campbell'a göre kahraman, kendisinden daha büyük bir amaç için hayatını feda eden kişidir (Seçmen, 2014:13).

Kahramanlık kavramı hemen hemen tüm kültürlerde fiziksel güçle ilişkilendirilir. Bir kahraman diğerlerinden daha güçlüdür, gücünü rakibini yenmek ve her zaman olmasa da çoğunlukla iyilik yapmak için kullanır.

Bazı hikayelerde kahramanlık her zaman fiziksel güç ile bağlantılı olmamaktadır. Fiziksel gücü olmayan kahramanlık, zorluklarla mücadele etmek için güçlü bir iradeye, zeka ve yaratıcılığa sahip olmak anlamına gelir. Fiziksel güç barındırmayan kahramanlık birçok farklı şekilde ortaya çıkabilir. Bir sanatçı, yaratıcılığı ve hayal gücü ile insanları etkileyebilir ve dünyayı daha iyi bir yer haline getirmek için katkıda bulunabilir.

Tolkien'in evreni ile sınırlandırılan çalışmamızda Tolkien'in kahramanları her zaman savaş alanında cesaret gösteren karakterlerden oluşmamaktadırlar. O, evreninde kurgulamış olduğu karakterlere farklı görevler vererek onların kahramanlık tanımlarını daha özel kılmıştır. Onun evrenin bilgelik, zeka, fedakarlık, dostluk gibi kavramlar karakterlerinde kahramanlık olarak ortaya çıkar.

Kahramanlık ve bilgelik arasında birçok benzerlik vardır. İkisi de zorluklarla başa çıkmak için güçlü bir iradeye, zeka ve yaratıcılığa sahip olmayı gerektirir. Hem kahramanlar hem de bilge insanlar, zorluklarla yüzleşmek için cesur ve kararlıdır. Ancak kahramanlık, çoğu zaman fiziksel bir mücadele gerektirirken, bilgelik, daha çok zihinsel bir mücadeleye işaret eder.

Tolkien'in evreninde bilgelik kurgulamış olduğu karakterlerinde sıklıkla ön plana çıkarılmıştır. Orta Dünya Gandalf, Galadriel, Tom Bombadil gibi bilge karakterlerin ön görüleri, tavsiyeleri ve zekice hamleleri sayesinde kurtarılmıştır. Silmarillion eserinde Manwe, Melian, Turgon, Feanor, zekaları ve bilgelikleri sayesinde olayların akışına önemli şekilde yön veren karakterlerdir. Onlara yüklenen bu özellikler hikayede birer kahraman olarak nitelendirilmişlerdir.

Tolkien'in kadın kahramanları olarak öne çıkan karakterlerinin hepsinin arenada savaş geçmişi yoktur. Ancak yapmış oldukları bazı fedakarlıklar ve cesaretlik örnekleri ile hikayede önemli konumda bulunmuşlardır. Onun evreninde fedakarlık göstermek bir kahramanlık örneğidir. Kahramanlık ve fedakarlık arasında yakın bir ilişki vardır. Bir kahraman, kendisini riske atarak başkalarını korumak veya zorluklarla

mücadele etmek için harekete geçer. Bu, genellikle büyük bir fedakarlık gerektirir. Kahramanlar, kendilerini tehlikeye atarak başkalarının hayatını kurtarabilir veya başkalarına yardım edebilirler. Bu tür fedakarlıklar, kahramanları özel ve saygın kılar.

Kahramanlık çoğu zaman karşımıza fiziksel güç ile yapılan cesaretli davranışlar olarak çıksa da bazı kararlar, fedakarlıklar, bilge olmak gibi kahramanlık olarak nitelendireceğimiz olayların akışını değiştirecek olgular olarak da rast gelebiliriz.

3.2.2. Anti-Kahraman

Anti-kahraman, kahramanın tam tersidir. Kahraman, genellikle cesur, kararlı ve iyi niyetlidir. Anti-kahraman ise, genellikle korkak, kararsız ve kendine odaklanmıştır. Anti-kahramanlar, kahramanların yapacağı şeyi yapmaktan kaçınır ve genellikle kendilerini korumak veya kendi çıkarlarını korumak için hareket ederler. Bununla birlikte, anti-kahramanlar da bazen hikayelerde yer alır ve kahramanların zayıf yönlerini veya hatalarını göstermek için kullanılır.

Anti-kahramanlar kötü karakterlerle karıştırılmamalıdır. Kötü karakterler kötülük yapmak üzerine kurgulanırken anti-kahramanlar yaşadıkları trajedi sonucu yanlış kararlar vererek göstermiş oldukları davranışlar sonucu böyle nitelendirilirler. Bu kararlarının arkasında haklı-haksız olma durumu vardır. Okurlar veya izleyiciler anti-kahramanları yaşadıkları olaylardan ötürü haklı bulabilirler.

Antikahramanlar, bazen kahramanlık yapmak için cesaretlendirilirler. Hikayelerde, kahramanlar antikahramanların kendilerine yardım etmesi için onları cesaretlendirirler ve antikahramanlar, kahramanların cesaretlendirmesi sayesinde kahramanlık yaparlar. Bu tür hikayelerde, antikahramanlar, kahramanların mücadelesine katılırlar ve onlarla birlikte çalışarak zorlu durumların üstesinden gelirler.

Tolkien'in evreninde hem kahraman hem de anti-kahraman olarak değerlendirebileceğimiz çok önemli bir karakter vardır. Adı Feanor Curufinwe'dir. Feanor Noldor'un yüksek elf prenslerinden biridir. Tolkien kurgulamış olduğu karakterlerin en zekisi olarak nitelendirmiştir onu. Feanor aynı zamanda demirci ve de

zanaat ustasıydı. Elflerin kaderini belirleyecek üç değerli taş yaptı. Taşları yaptığında tüm dünya ona hayranlık duyup kahraman ilan ederken kötü karakter olan Melkor taşları çaldığında Feanor hırslarına yenik düşüp intikam almak istemiştir. İntikam hırsı ile peşinden birçok elf gelmiştir ve olaylar kötü şekilde sonuçlanmıştır. Feanor'un yaşamış olduğu bu trajedi artık onu kendi hırsları ve çıkarları için hareket eden bir anti-kahraman rolü üstlendiğini göstermektedir.

3.2.3.3. Fantastik Kahramanlar

Fantastik kahramanlık, fantastik öğeler içeren hikayelerde kahramanların yaptığı kahramanlık eylemleridir. Bu tür hikayelerde, kahramanlar genellikle büyü veya fantastik güçlere sahiptir ve zorlu durumlarla karşı karşıya kalırlar. Fantastik kahramanlık, kahramanların cesaret, fedakarlık ve dayanıklılık gibi özellikleri sergilediği hikayelerde yer alır. Bu tür hikayelerde, kahramanlar genellikle kötü güçlere veya canavarlara karşı mücadele ederler ve insanlığı kurtarmak için büyük fedakarlıklar yaparlar.

Fantastik kahramanlar, genellikle destansı hikayelerde, mitolojik veya kurgusal dünyalarda yer alırlar ve okuyucuların veya izleyicilerin hayal gücünü harekete geçirirler.

Fantastik yapımlarda kahramanlar süper güçleri ön plana çıkarlar. Büyüye sahip olmak veya büyü yapmak onların dünyasında normal karşılanır. Fantastik kahramanlık ve büyü, birbirleriyle sıkı sıkıya bağlantılıdır. Fantastik kahramanlık hikayelerinde, kahramanlar genellikle büyü güçlere sahiptir veya büyü nesnelere kullanırlar. Büyü, kahramanların hikayelerinde sıklıkla kullanılan bir araçtır ve kahramanların zor durumlardan kurtulmalarına veya kötü güçlerle mücadele etmelerine yardımcı olur. Büyü, fantastik kahramanların hikayelerinde, genellikle birçok farklı şekilde kullanılır ve kahramanların farklı güçlere sahip olmalarına veya zorlu durumlarla başa çıkmalarına yardımcı olur. Büyü, fantastik kahramanlık hikayelerinde, genellikle büyü nesnelere, büyü yaratıklar veya büyü ritüeller yoluyla kullanılır.

Fantastik kahramanlar, birçok farklı hikyedeki karakterlerdir. Örneğin Frodo Baggins, Superman, Batman, Wonder Woman, Spider-Man, Thor, Iron Man, Doctor

Strange, Black Panther ve Captain America gibi karakterler, fantastik kahramanlar olarak kabul edilirler. Bu kahramanlar, çeşitli zorluklarla karşı karşıya kalırlar ve genellikle büyülü veya fantastik güçlere sahiptirler. Ayrıca, bu kahramanlar, insanlığı kötü güçlerden veya canavarlardan kurtarmak için mücadele ederler ve büyük fedakarlıklar yaparlar.

Fantastik kahramanların hikayeleri, hayal gücü ve macera dolu unsurlarıyla okuyucuların ilgisini çeker ve onları farklı dünyalara götürür. Bu kahramanlar, insanların kendilerini hayal etmelerine, kendileri hakkında daha fazla düşünmelerine ve hayatlarında değişiklik yapmalarına ilham verir. Fantastik kahramanların cesaretleri, fedakarlıkları ve kararlılıkları, okuyucuların ve izleyicilerin hayatlarına olumlu bir etki yapabilir. Okuyucuların ve izleyicilerin güçlü yönlerini keşfetmelerine ve zorluklarla başa çıkmalarına yardımcı olabilir.

3.3.Tolkien'in Kadın Kahramanları ve İllüstrasyonlara Yansımaları

Tolkien'in kadın karakterleri hakkında illüstrasyonlar genellikle erkek karakterlerine göre daha azdır. Bu da Tolkien'in evreninde kadın karakterlerin erkek karakterlerden daha az bahsedilmesi ile alakalı bir durumdur. Ancak kendisinin eserlerinde betimlemiş olduğu kadın karakterleri çizerler tarafından oldukça sık görselleştirilmiştir. Fakat bu görselleştirmelerin karakterlere göre sayısı birçok etkenden dolayı değişmektedir. Bazı karakterlerin yüzlerce illüstrasyonu varsa bazılarının da elle gösterecek kadar azdır.

Kadın karakter tasarımlarının sayıca bakımdan aralarında fark olmasının en büyük sebeplerinden biri Peter Jackson tarafından çekilen üçleme Yüzüklerin Efendisi filmlerinden kaynaklanmaktadır. Filmlerde yer alan Galadriel, Eowyn ve Arwen'in vücut bulmuş suretleri illüstratörler için sık kullanılan bir referans haline gelmiştir. Filmlerden önce hayal gücüyle görselleştirilen bu karakterler filmlerden sonra yerini hızla yeni yüzlerine bırakmaya başlamıştır.

Sayıca bakımdan farkların oluşmasında bir diğer etken ise Tolkien'in kitaplarında karakterlerine ayırdığı betimleme oranı ile alakalıdır. Tolkien kadın karakterlerinde betimlemeye en çok ayırdığı karakterleri başta Galadriel'dir. Ardından Luthien, Arwen, Eowyn, Melian, İdril gibi önemli karakterler gelmektedir. Tolkien'in

kitaplarında Galadriel betimlemesine birden fazla kitabında rastlarken bazı kadın karakterlerin betimlemesi birkaç cümle ile sınırlı kalmıştır. Tolkien karakterlerinde muazzam betimlemenin yanı sıra onların hikaye içinde görevlerinden daha fazla bahsetmiştir. Görevleri bilinen karakterin bağlı bulunduğu mekan ve çevre ile karakter tasarımlarının da uyum içinde tasarlandıkları görülebilmektedir.

Çalışmanın bu kısmında karakterler yazarın kendi betimlemesi ile uyumu ve bağlı bulunduğu çevre ile ilişkilendirilerek değerlendirmeye alınacaktır. Değerlendirmeler sanatçıların tarz ve yöntemleri kapsamında yapılacaktır. Sanatçılar bu alanda hayranlar tarafından en çok bilinen, en çok eser vermiş TolkienGateway’de yer almış kişiler arasından seçilmiştir.

3.3.1. Galadriel

Galadriel, J.R.R. Tolkien’in ünlü Orta Dünya evrenindeki karakterlerden biridir. Galadriel, Elf ırkından ve Lothlórien ormanının kraliçesidir. Galadriel’in kahramanlığı bilgeliğinde saklıdır. Tolkien kadın kahramanlarına yalnızca arenada savaşırken kahramanlık vermemiştir, onları daha farklı şekillerde kahraman olarak niteleyeceğimiz görevler vermiştir. Galadriel’in en büyük kahramanlık görevi ise Sauron’a karşı Aragorn ve Frodo gibi karakterlere yardım etmesidir.

Galadriel, galad ("ışık, parlaklık") + rî ("taç") kelimesinden oluşur (Sanal 9). Kendisi uzun sarı saçları ve beyaz bir cildi olan bir elftir. Galadriel'in güzelliği, elflerin doğal güzelliği ve ayrıca büyücülük yetenekleri ile de ilgilidir. Altın gibi parlayan ama aynı zamanda gümüşle kaplı uzun saçları var. Bu yüzden Işığın Hanımı olarak da bilinir. Genellikle beyaz elbiseler içerisinde görünür.

"...ve saçları eşsiz bir mucizeydi. Babasının ve büyük annesi Indis'in saçları gibi altındı, ama daha zengin ve daha parlaktı, çünkü altına annesinin yıldız gibi gümüşününün bir hatırası dokunmuştu. Ve Eldar, İki Ağaç'ın ışığının onun buklelerine hapsoldüğünü söyledi." (Tolkien, 1980:280).

Galadriel'in amazon kadınlarını andıran atletik görüntüsüne sahip olduğu düşünülmektedir. Onun birçok elfe göre uzun boyda olduğundan bahsedilmiştir.

“...bu ismi doğrularcasına Noldor kadınlarının ölçülerine göre bile uzun sayılabilecek boydaydı.” (Tolkien, 2012:383).

Galadriel’in sahip olduğu niteliklerden birisi çok iyi bir büyücü olması ve hikaye boyunca kullandığı eşyalar vardır. Bunlardan biri gümüş aynasıdır. Burada zamana dair geçmiş, şimdi ve geleceği görür.

“...çukura indi Hanım. Çukurun dibinde, dallanmış budaklanmış bir ağaç ve yontulmuş olan alçak bir kaide üzerinde gümüşten bir tas, yanında da gümüş bir ibrik bulunuyordu.” (Tolkien, 2018:451).

Onları kapalı bir bahçeye götürdü ve onlara gümüş bir leğen gösterdi. İçini suyla doldurarak, olmuş ve olabilecek şeyleri görmelerini sağlayan bir Ayna oluştu (Sanal 10).

Diğer en önemli taşıdığı eşya ise Su (Serttaş) Yüzüğü Ninya’dır. Ninya’yı korumakla yükümlüdür.

“...Galadriel’in parmağında durmakta Üçler’den biri. Bu Ninya, Serttaş Yüzüğü, ben de onun muhafızıyım.” (Tolkien, 2018:456).



Görsel 37: Elena Kukanova Tarafından Galadriel İllüstrasyonu 2015

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Galadriel
Sanatçı	Elena Kukanova
Renk Paleti	Sıcak Koyu Sarı Tonları
Stil	Gerçekçi Boyama
Özgünlük	Sanatçının ilk bakışta ayırt edilebilecek bir stili ile kendine özgün tarzı olduğu gözlemlenmiştir.
Vurgu	Çalışmada Galadriel'in saçlarına vurgu yapılmıştır. Daha sonra koruyucusu olduğu kıymetli eşyası vurgulanmıştır.
Yüklenen Anlam	Eşsiz güzelliğine ve koruyucu olmasına anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışma etimolojik açıdan metinle uyumludur. Karakter metindeki fiziksel tanımı karşılamaktadır.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter mekan içerisinde tasvir edilmemiştir.
Karakter-Eşya İlişkisi	Altından bir taç, beyaz elbise ve Su Yüzüğü Ninya yer almaktadır.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayımlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

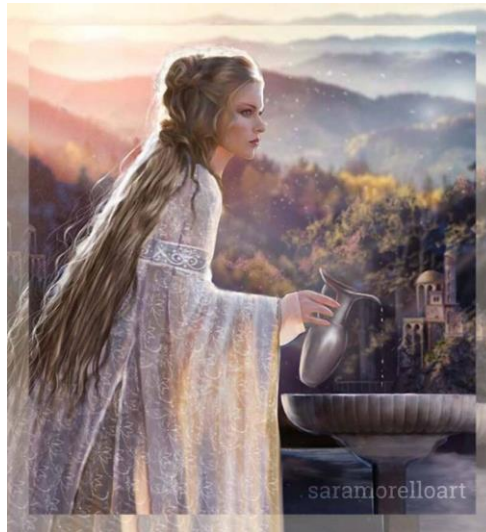
Elena Kukanova tarafından tasarlanan Galadriel karakterinin Görsel 37'de altın saçlarına vurgu yapıldığı görülmektedir. Saçları koyu altın renkte tasvir edilmiştir ve açık renkte bir elbise içerisinde görülmektedir. Orman kraliçesi olduğu için yapraklardan yapılmış bir taç taşımaktadır. Yine korumakla yükümlü olduğu Su Yüzüğü'nü parmağında görebiliyoruz.



Görsel 38: Sceph-A Tarot Tarafından Galadriel İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Galadriel
Sanatçı	Sceith-A Tarot
Renk Paleti	Sıcak Sarı/Mavi Tonları
Stil	Karakteristik Uyarlama
Özgünlük	Sanatçı tarot kartları tasarımları ile uyarlama yaparak özgün karakter ortaya çıkarmıştır.
Vurgu	Çalışmada Galadriel'in kullanmış olduğu eşyaya vurgu yapılmıştır. Tarot destelerinde Temperance kartında yer alan ibrik nesnesi ön plana çıkarılmıştır. Temperance anlam bakımından ölçülülüğü ifade ettiği için burada Galadriel'in bilgeliğine vurgu yapıldığı düşünülebilir.
Yüklenen Anlam	Bilgeliğine ve büyücü karakterine anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışma etimolojik açıdan metinle uyumludur. Karakter metindeki fiziksel tanımı karşılamaktadır.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter mekan içerisinde tasvir edilmemiştir ancak tasarımda yer alan ağaç görüntüleri karakterin bağlı olduğu mekana göre ele alınmıştır.
Karakter-Eşya İlişkisi	Gümüş İbrik
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayınlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Görsel 38'de yapılan tasarımda karaktere farklı bir açıdan yaklaşmamızı sağlamıştır. Onun dış görünüşünden çok kullandığı eşyalar ve anlamları ile yorumlamamızı gerektirmiştir. Sanatçı karakterleri genellikle tarot kartları ile bütünleştirmiştir. Tarot kartlarındaki anlamlarına göre karakterlerin öne çıkan özelliklerini yansıtmıştır.



Görsel 39: Sara Morello Tarafından Galadriel İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Galadriel
Sanatçı	Sara Morello
Renk Paleti	Sıcak Pembe Tonları
Stil	Gerçekçi Boyama
Özgünlük	Sanatçı gerçekçi boyama stili ile sinematik bir görüntü oluşturmuştur. Bu alanda gerçekçi stili ile ön plana çıkarak kendine özgü bir tarz kullandığı gözlemlenmiştir.
Vurgu	Çalışmada Galadriel beyazlar içerisinde ve parlak saçları ile görülmektedir. Burada Galadriel'in fiziksel görüntüsüne vurgu yapılmasının yanı sıra onun gümüş aynası da ele alınmıştır. Gümüş aynası ile beraber bir bütünlük içerisinde tasarlanmıştır.
Yüklenen Anlam	Güzelliği, bilgeliğine ve büyücü karakterine anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışma etimolojik açıdan metinle uyumludur. Karakter metindeki beyazlar içindeki Galadriel'in fiziksel tanımını karşılamaktadır.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter mekan içerisinde tasvir edilmiştir. Orman Hanımı olan Galadriel orman içerisinde elf mimarisinin yer aldığı bir ortamda tasarlanmıştır.
Karakter-Eşya İlişkisi	Gümüş Ayna ve İbrik, Beyaz Elbise
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayımlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Samoart adı ile bilinen Sara Morello Tolkien'in karakterlerini tasvirleyen en önemli sanatçılardan biridir. Samoart, Görsel 39'da yer alan Galadriel tasvirinde karakterin fiziksel güzelliğine vurgu yaparak onu en çok tanınan özellikleri ile birlikte kullanmıştır. Bağlı olduğu mekanla uyum içerisinde karakteri yansıtmıştır.



Görsel 40: Jenny Dolfen Tarafından Galadriel İllüstrasyonu



Görsel 41: Liga Klavina Tarafından Galadriel İllüstrasyonu

Görsel 40 ve 41’de yer alan Galadriel illüstrasyonları da Tolkien’in karakterlerini tasarlamakta ön plana çıkmış sanatçılardır. Her ikisi de eserlerinde Galadriel’in saçlarına ve beyazlar içerisinde giyimine vurgu yapmıştır. Başında taşıdıkları çiçekler ile ormanla olan ilişkisini anlayabiliriz.

Galadriel’in kahramanlıkla ilişkisini sahip olduğu benzersiz nitelikler ile değerlendirebiliriz. Onun kahramanlığı zekası ile bilge kişiliğe sahip olması ve bir büyücü olmasıydı. Sauron’a karşı göstermiş olduğu bilgelik ve önderlik sayesinde sürgün edildiği elf yurdu Valinor’a dönme şansı kazanmıştır.

3.3.2. Eowyn

Eowyn, J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi serisinde yer alan bir karakterdir. Kendisi Rohan'ın bir prensesi ve kahramanıdır. Eowyn, savaşçı bir kadındır ve savaş alanında erkek kılığına girerek, Rohan ordusunun lideri olan Theoden'e eşlik eder. Kendisi, Sauron'un ordularıyla savaşır ve sonunda Nazgul Lordu olan Cadı Kral'ı öldürür. Eowyn, cesur ve güçlü bir karakterdir ve Orta Dünya'nın kaderi için savaşır.

Éowyn, Eski İngilizce'de "At sevinci" veya "at aşığı" anlamına gelir (ebeveynlerinin adlarının birleşimidir: Éomund ve Théodwyn) (Sanal 11). Eowyn Altın hanenin altın saçlı kadını olarak betimlenir.

“Yüzü çok zarif, uzun saçları altından bir nehir gibiydi. Gümüş kemerli beyaz giysileri içinde ince ve uzundu, ama güçlü görünüyordu, çelik gibi sertti.” (Tolkien, 2018:140).

Uzun sarı saçları olan ve beyaz bir cilde sahip bir kadındır. Solgun teninden dolayı Rohan’ın Beyaz Hanımı olarak bilinir.

“...onun zarif olduğunu düşündü, zarif ve soğuk: tıpkı henüz ergenliğe ulaşmamış soluk bahar sabahı gibi.” (Tolkien, 2018:140).

“...Cadı Kral'la yüzleşerek miğferini çıkardı, uzun altın saçlarını ortaya çıkardı.” (Sanal 12).

Eowyn’e yüklenen kahramanlık görevi Tolkien’in diğer kadın kahramanlarına göre daha farklıdır. Çünkü Eowyn hiçbir erkeğin öldüremeyeceğine kehanet ettikleri Cadı Kral’ı öldürmekle görevlendirilmiştir. Bu görevi kendisi dahi bilmiyordu ancak içinde bitmek bilmeyen bir savaşma arzusu vardı. Bu arzu kaderini gerçekleştirmesi için arenada savaşmasını sağladı.



Görsel 42: Kimberly80 Tarafından Eowyn (Sağ Taraf) İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Eowyn
Sanatçı	Kimberly80
Renk Paleti	Karanlık Tonlar
Stil	İllüstratif Boyama
Özgünlük	Sanatçı kendine özgü boyama stili ile sinematik görüntü elde etmiştir. Çizimlerine ilk bakışta kendisine ait olduğunu anlayacağımız stilde özgün tasarımları vardır.
Vurgu	Çalışmada Eowyn savaş giysileri içerisinde kalkanı ile birlikte resmedilerek onun savaşçı kimliğine vurgu yapılmıştır.
Yüklenen Anlam	Cesur ve savaşçı kimliği olduğuna anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışma Eowyn'nin fiziksel tanımı karşılamakta olup diğer niteliklerini taşımaktadır.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter mekan içerisinde tasvir edilmiştir. Savaş arenasında güçlü rakibi olan Cadı Kral ile çizilmiştir.
Karakter-Eşya İlişkisi	Savaş kıyafeti ve hanesinin armasını taşıdığı kalkan kullanılmıştır
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayınlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Kimberly'nin Eowyn yorumunda karakteri savaş arenasında savaş kıyafetleri ve hanesinin armasını taşıyan kalkan ile görmekteyiz. Sanatçı filmde yer alan yüzü kullanmak yerine kendi hayal gücüne dayanarak bir karakter oluşturduğunu söyleyebiliriz. Eowyn'nin cesaretli bir kimliğe sahip olduğunu karşısında duran düşmanı Cadı Kral ile adeta yüzleşir gibi karşı karşıya gelmesi ile yansıtıldığını görebiliriz.

"Yaşayan hiçbir erkek beni engelleyemez" diye övünen Cadı Kral'la yüzleşerek miğferini çıkardı, uzun altın saçlarını ortaya çıkardı ve şöyle dedi: "Ben yaşayan bir erkek değilim! Bir kadına bakıyorsun." (Sanal 13).

Eowyn savaş arenasında göstermiş olduğu başarı ile Tolkien'in önemli kadın kahramanlarından biri olmuştur.



Görsel 43: Liga Klavina Tarafından Eowyn İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Eowyn
Sanatçı	Liga Klavina
Renk Paleti	Sarı/Kırmızı Sıcak Tonlar
Stil	İllüstratif Boyama
Özgünlük	Sanatçı kendine özgü boyama stili ve kullanmış olduğu imgeler ve arkaplan tasarımı ile kendine özgü bir tarz kullandığı görülmektedir.
Vurgu	Çalışmada Eowyn beyazlar içerisinde Rohan'ın Beyaz Hanımı tanımına vurgu yapılarak onun savaşçı kimliğini göstermek için kılıç nesnesi kullanılmıştır.
Yüklenen Anlam	Feminen tavırlar içerisinde cesur ve savaşçı kimliği olduğuna anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışma Eowyn'in fiziksel tanımı karşılamakta olup diğer niteliklerini taşımaktadır.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter mekan içerisinde tasvir edilmemiştir.
Karakter-Eşya İlişkisi	Kemerli beyaz elbisesi ve kılıcı ile birliktedir.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayımlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Görsel 43'de Liga Klavina tarafından Eowyn yorumu savaş arenasının aksine onun bağlı olduğu çevrede Rohan'ın Beyaz Hanımı tanımı içerisinde savaşma arzusu ile tasviri yapılmıştır. Eowyn, Rohan'ın bir prensesi olmasına rağmen, savaşa katılmak isteyen cesur bir karakterdir. Ancak, kadın olduğu için savaşa katılması yasaklanmıştır. Yine de, Eowyn, kendini koruyacak yeteneklere ve arzuya sahip olduğunu kanıtlamak için savaşa gizlice katılır.



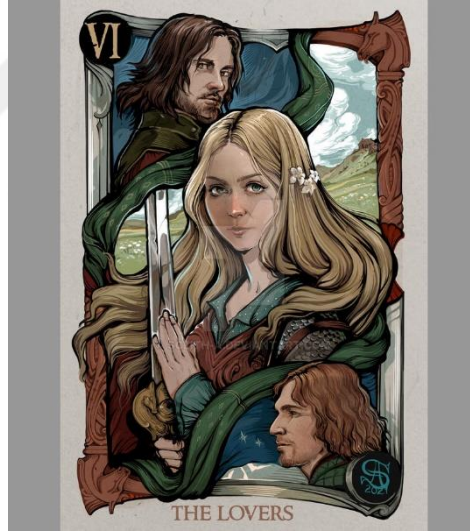
Görsel 44: Sara Morello Tarafından Eowyn İllüstrasyonu 2018

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Eowyn
Sanatçı	Sara Morello
Renk Paleti	Sarı/Kahverengi Sıcak Tonlar
Stil	Gerçekçi Boyama
Özgünlük	Sanatçı gerçekçi boyama stili ile sinematik bir görüntü oluşturmuştur. Bu alanda gerçekçi stili ile ön plana çıkarak kendine özgü bir tarz kullandığı gözlemlenmiştir.
Vurgu	Çalışmada Eowyn altın sarısı saçlarına vurgu yapılarak savaşçı kimliğini göstermek için kılıç nesnesi kullanılmıştır.
Yüklenen Anlam	Cesur ve savaşçı kimliği olduğuna anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışma Eowyn'in fiziksel tanımını karşılamakta olup savaşçı kimliği ile ilişki içerisindedir.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter mekan içerisinde tasvir edilmemiştir.
Karakter-Eşya İlişkisi	Eril kıyafetler içerisinde kılıcı ile birlikte dir.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayımlanan Alan	Hayran sayfalarında yayımlanmıştır.

Görsel 44'de Eowyn'in altın saçlarına vurgu yapılmıştır. Onun savaşma arzusunu yansıtmak için elinde kılıcı ile resmedilmiştir. İsminin anlamından gelen At Aşığı ve hanesinin atlarla olan bağına vurgulamak için kılıcında at başlı topuz detayı göze çarpmaktadır. Eowyn burada savaşçı kıyafetlerine yakın eril tarzda giyim üslubuna sahiptir. Bu giyim onun savaşma arzusunu yansıtmak için yapıldığı düşünülebilir.



Görsel 45: Sassy Nails Tarafından Eowyn İllüstrasyonu



Görsel 46: Sceith-A Tarot Tarafından Eowyn İllüstrasyonu

Savaşçı kişiliği ile ön plana çıkan Eowyn daha çok zarafetiyle değil savaşçı görünümü ile görsellere yansımıştır. Görsel 45 ve 46'da olduğu gibi onun bir hanedanın hanımı olması yanı sıra savaşçı kimliği illüstrasyonlarda daha sık gösterilmiştir.

3.3.3. Luthien

Luthien Tinuviel, Tolkien'in Orta Dünya evreninde yer alan bir karakterdir. Elf prensesi Luthien, babası Thingol'un hüküm sürdüğü Doriath krallığında yaşar. Güzelliği ve şarkılarıyla tanınır. Aşkı için babası ve Melkor ile savaşır ve sonunda ölümlü bir insan olan Beren ile evlenir. Luthien ve Beren'in hikayesi, Orta Dünya tarihinde en romantik ve epik aşk hikayelerinden biri olarak kabul edilir.

Luthien'in kahramanlığı sevdiği için babasına karşı gelerek Sauron ve Melkor ile yüzleşmesidir. Tolkien'in evreninde elfler ölümsüzdür. Yalnızca katledilerek veya kederden kendilerini ölüme hazırlarlar. Luthien'in sevdiği Beren isminde fani bir insandır ancak onun için ölümsüz hayatını bile riske atmıştır. Beren nihayetinde dünyadan göç edip gittiğinde kendide kederden ölümü beklemiştir ve en sonunda o da hayata gözlerini yummuştur.

Luthien'in hikayesinde kahramanlığı aşkı için göze aldıkları ve yapmış olduğu fedakarlıklar ile alakalıdır. Beren için Orta Dünya'nın en büyük iki düşmanına karşı koymuştur. Luthien büyülü güçleri sayesinde Beren'i her ikisinden de kurtarmayı başarmıştır.

Luthien ayrıca aşkı için babasına karşı çıkıp zorlu yollara girerek de kahramanlık göstermiştir. Babası Thingol'de Orta Dünya'nın kaderini değiştiren üç değerli taşlardan birine sahip olma hırsı vardı. Elflerin en güzeli olan Luthien'in bir ölümlüyle yapılacak evliliğini ancak bir mücevher karşılığında kabul etmiştir. Böylelikle Luthien hem sevdiğini düşmanların zindanlarından kurtarmış hem de düşmanlarında olmaması gereken o değerli taşlardan birini elf yurduna getirmeyi başarmıştır.

Luthien üstlenmiş olduğu bu görevde yanında sadık dost bir köpek vardı. İsmi Huan, bir tür büyülü köpektir ve Luthien'in en yakın dostlarından biridir. Huan, Luthien'e Beren'i kurtarmak için yardım eder ve onunla birlikte Melkor ile savaşır. Huan, Orta Dünya tarihindeki en sadık ve güçlü hayvan karakterlerinden biridir.

Lúthien, "Çiçeklerin Kızı" anlamına gelir. İsimdeki ilk unsur lúth "çiçek, çiçeklenme". İkinci öge dişil ek olan -ien' "kız" anlamındadır (Sanal 14).

Tinúviel "Bülbül" veya daha doğrusu "Alacakaranlığın Kızı" anlamına gelir (Sanal 15).

“...çünkü Luthien, Illuvatar Çocuklarının en güzeliydi. Giysisi bulutsuz gökyüzü gibi masmaviydi, gözleri ise yıldızların aydınlattığı bir akşam vakti gibi gri; pelerinine altın çiçekler işlenmişti, saçları ise alacakaranlıktaki gölgeler kadar siyahtı.” (Tolkien, 2013:352).

Şarkı söyleme yeteneği onun en büyük güçlerinden biridir. Ayrıca büyücülük yeteneği sayesinde, insanların ve elflerin gözlerinden gizlenebilir ve görünmez olabilir. Sık sık ormanda dolaşır şarkı söyler ve dans ederdi. Yine böyle bir günde ölümlü aşkı Beren ile karşılaştı.



Görsel 47: Jenny Dolfen Tarafından Luthien İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Luthien Tinúviel
Sanatçı	Jenny Dolfen
Renk Paleti	Sarı Sıcak Tonlar
Stil	İllüstratif Boyama
Özgünlük	Sanatçı kendine özgü boyama stili ve karakter stilleri ile özgün bir tarz kullandığı gözlemlenmiştir.
Vurgu	Çalışmada Luthien'in giyimi ve saçları ön planda tutularak güzelliğine vurgu yapılmıştır.
Yüklenen Anlam	Güzelliğine anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışma Luthien'in fiziksel tanımı karşılamaktadır. Sık sık ormanda dolaştığı belirtilmektedir. Bu nedenle metinle uyum içerisindedir

Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter orman içinde tasvir edilmiştir.
Karakter-Eşya İlişkisi	Mavi elbisesi üzerinde yer alan altın çiçekli detayları ile kullanılmıştır.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayınlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Jenny Dolfen tarafından yapılan illüstrasyonda sanatçı Luthien'in güzelliğine vurgu yapmak için saçlarını yoğun şekilde kullanmıştır. Karakteri metinde geçen mavi elbisesi içerisinde bir bütün olarak göstermiştir. Metinde Luthien'in üzerinde altın çiçekleri olan bir pelerinden bahsediliyor ancak sanatçı burada pelerin kullanmamıştır. Fakat altın çiçek detaylarını karakterin elbisesinde göstermeyi tercih etmiştir. Ormana derin bir bağlılık duyan Luthien'in tasvirleri genellikle orman içinde yapılmaktadır. Sanatçı da karakteri orman içinde resmetmiştir.



Görsel 48: Sassy Nails Tarafından Luthien İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Luthien Tinuviel
Sanatçı	Sassy Nails
Renk Paleti	Mavi ve diğer canlı renkler
Stil	İllüstratif Boyama ve Karışık Kolaj
Özgünlük	Sanatçı kendine özgü boyama stili, dijital kolaj tekniği ve karakteristik yüz tipleri ile kendine özgü tasarımlar ortaya çıkarmıştır.
Vurgu	Çalışmada Luthien'in büyücülüğüne ve ismine vurgu yapılmıştır.
Yüklenen Anlam	Büyücülük yeteneğiyle kişileri etki altında bırakmasına anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışma Luthien'in fiziksel tanımı karşılamaktadır. Etimolojik açıdan da karşılıklarını bulmaktadır. İsmi anlamlarında geçen çiçeklenme ve bülbül

	tanımları yapılan illüstrasyonda ifade edilmiştir. Metinlerde Luthien'in şarkı söyleyerek ve dans ederek büyü yaptığı belirtildiği için resim ve metin uyum içerisinde. Luthien'in karşısında ki düşmanı Melkor'dur.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakterler kendi mekanlarına bağlı şekilde çizilmiştir. Luthien'in yeşil mekanını ormanı andırırken Melkor'un koyu mekanını zindanlarını yansıtmaktadır.
Karakter-Eşya İlişkisi	Mavi elbisesi ile beraber çizilmiştir.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayımlanan Alan	Hayran sayfalarında yayımlanmıştır.

Görsel 48'de yer alan Luthien illüstrasyonunda sanatçı oldukça güzel detaylara değinmiştir. Luthien'i yalnızca fiziksel görüntüsü ile ele almamıştır. Kendi karakteristik tarzı ile Luthien isminin anlamlarına vurgu yaparak bu detayları işlemiştir. Luthien'in ayağında ve etrafındaki çiçekler ve resmin ortasında yer alan bülbül isminden yola çıkarak işlediği düşünülebilir. Karakterleri kendi ait oldukları mekan içerisinde gösterme çabası ile iyi ve kötü karakterlerin ayrımını yapabilmekteyiz. Melkor'un başında yer alan 3 parlak mücevher ise Luthien'in elde etmeye çalıştığı taşlardır. Taşların da göze çarpması nedeniyle çalışmaya baktığımızda hikayeyi büyük ölçüde kavramamız sağlanmıştır.



Görsel 49: Elena Kukanova Tarafından Luthien İllüstrasyonu 2016

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Luthien Tinuviel
Sanatçı	Elena Kukanova
Renk Paleti	Sarı Sıcak Tonlar
Stil	Gerçekçi Boyama
Özgünlük	Sanatçının ilk bakışta ayırt edilebilecek bir stili ile kendine özgün tarzı olduğu gözlemlenmiştir.
Vurgu	Çalışmada Luthien'in Huan ile olan arkadaşlığına vurgu yapılmıştır.
Yüklenen Anlam	Huan ile olan dostluklarına anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışma Luthien'in fiziksel tanımı karşılamaktadır. Siyah saçları ve gri gözleri ile tasvir edilmiştir. Elbisesinin kolunda altın çiçek detayları ile metindeki karşılığını bulmuştur. Metinlerde adı geçen dostu Huan çalışmada yer almıştır.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter mekan içerisinde tasvir edilmemiştir. Yalnızca bağlı olduğu mekana vurgu yapılarak yaprak detayları kullanılmıştır.
Karakter-Eşya İlişkisi	Yalnızca giysisindeki altın çiçek detayı işlenmiştir.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayınlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Görsel 49'da Elena Kukanova karakterin dostluk ilişkisine vurgu yapmıştır. Kahramanlık gösterdiği uğurda yanında olan dostu Huan ile tasarlamayı tercih etmiştir. Sanatçı herhangi bir eşya veya mekan kullanmadan portre olarak ele almıştır. Hikâyenin tamamını gördüğümüzde sanatçı çizmiş olduğu bu illüstrasyonda oldukça önemli bir noktaya değinmeyi başarmıştır.



Görsel 50: Janka Lateckova Tarafından Beren ve Luthien İllüstrasyonu



Görsel 51: Sara Morello Tarafından Luthien İllüstrasyonu

Görsel 50’de yansıtılan karakter tasarımında Luthien ölümlü aşkı ile tasvir edilirken Görsel 51’de Luthien’in şarkı söylemesi ve dans etmesine vurgu yapılmıştır. Her iki çalışmada da Luthien görsel hikayesi bağlamında fiziksel tanımını karşılamaktadır. Alacakaranlığın Kızı anlamına gelen Tinuviel isminin karşılığı bağlamında Sara Morello tarafından mekan içerisinde metinsel karşılıkları düşünülmüş ve tasarlanmıştır.

Beren ve Luthien’in hikayesi yaşadıkları trajediden dolayı en önemli olaylardan biridir. Her iki karakter de aşkları için fedakarlıklar yaparak birer kahraman olmuşlardır. Tolkien, Beren ve Luthien’in hikayesini kendi eşi ile olan ilişkisiyle bağlamıştır. Sevgili eşi Edith Tolkien’i Luthien olarak çağırmıştır. Şu an Edith Tolkien ve JRR Tolkien’in mezar taşlarında Beren ve Luthien olarak yazmaktadır. Beren ve Luthien’in hikayelerinin bu denli önemli olmasındaki hususiyetin buradan geldiği de bilinmektedir.

3.3.4. Arwen

Arwen Undomiel Tolkien’in Orta Dünya evrenindeki bir elftir. Babası Elrond’un hüküm sürdüğü Rivendell’de yaşar. Arwen, Lúthien ve Beren’in aşkı gibi, Aragorn ile olan aşkı da Orta Dünya tarihinde önemli bir yer tutar. Arwen, Aragorn ile

evlenir ve onunla birlikte Gondor'un kraliçesi olur. Arwen, güzelliği ve zarafeti ile bilinir.

Üçüncü Çağ'da Ilúvatar'ın Çocukları'nın en güzeli olarak kabul edildi ve bir daha asla görünmeyecek olan Birinci Çağ'ın Lúthien'ine benziyordu. Aragorn'la olan aşkı, Beren ve Lúthien arasındaki aşkı anımsatıyordu. Lúthien gibi o da Aragorn'la evlenmek ve onunla birlikte ölmek için Elf ölümsüzlüğünü reddetti (Sanal 16).

Arwen, babası Elrond'un yanında yaşarken, Aragorn ile tanıştı ve aşık oldu. Ancak, Aragorn'un insan olduğu için Arwen'in ömründen daha kısa bir ömrü vardı. Arwen, Orta Dünya'da kalıcı olarak yaşamayı seçti ve Aragorn ile evlendi. Bu, Arwen'i kahraman olarak nitelendirdiğimiz, Aragorn'a olan sevgisi ve fedakarlığı hakkındaki güzel bir aşk hikayesidir. Arwen'in sahip olduğu kahramanlığında aşkı için Luthien gibi benzer yoldan geçmesi ile bağ kurabiliriz.

Arwen'in diğer kahramanlık davranışı ise Yüzük Taşıyıcısı Frodo'ya yapmış olduğu yardımlar ile alakalıdır. Arwen, Frodo'ya yardım etmek için Rivendell'de kaldı. Burada, Frodo ve diğerleriyle birlikte, yüzüğü yok etme görevi için hazırlık yaptılar. Frodo, yüzüğü yok etmek için tehlikeli bir yolculuğa çıktığında, Arwen ona yardım etmek için elflerle birlikte geldi ve ona cesaret verdi.

Arwen babasından farklı bir kader seçerek Batı'ya Elf yurduna dönmeyi reddetti. Sauron mağlup edilip Üçüncü Çağ başladıktan sonra Aragorn ile evlenerek Orta Dünya'da kaldı. Batıya gitmeyi reddettiği için bu hakkını Frodo'ya vermiştir.

“Size vereceğim bir hediye. Çünkü ben Elrond'un kızıyım. O Limanlar'a gittiğinde şimdi onunla gitmeyeceğim; benim için Lúthien'in seçimi ve ben de onun için hem tatlı hem de acıyı seçtim. Ama benim yerime gideceksin Yüzük Taşıyıcı, zamanı geldiğinde ve eğer onu arzularsan. Eğer yaralarınız hala üzülyorsa ve yükünüzün hafızası ağırsa, tüm yaralarınız ve yorgunluğunuz iyileşene kadar Batı'ya geçebilirsiniz, yaralarınız ve yorgunluğunuz iyileştirilinceye kadar. Fakat bu yaşamlarınızın birlikte örülmüş olduğu Elftaşı ve Akşam Yıldızı için takın!”

Arwen bu sözlerin ardından Frodo'ya yaralarını azaltması için beyaz bir mücevher hediye etmiştir. Bu olaylara göre Arwen'in kahramanlığı sevdiği ve dostları için yapmış olduğu cesaretlendirici davranışlar ve fedakarlıklarla ilişkili olduğu söylenebilir. Bir elf için ölümsüz bir yaşamdan ve sahip olduğu haklarından feragat etmek yapılabilecek en büyük fedakarlıklardır.

"Arwen, Elfçe 'asil bakire' anlamına gelir, ama ... aynı zamanda "büyük ölçüde kutsanmış" anlamına gelen bir kelimedir" (Sanal 17).

"Undómiel, Undómë ("akşam alacakaranlığı") ve el ("yıldız") kelimelerinden "Akşam Yıldızı" anlamına gelir. (Sanal 18).

"Kara saçlarının örgülerine kır değmemiştii, beyaz kollarıyla berrak yüzü kusursuz ve düzgündü; yıldızların ışığı idi bulutsuz bir gece gibi gri parlak gözlerinde görülen; yine de bir kraliçe gibi duruyordu" (Tolkien, 2018:291).

Frodo onu gördü, onu şimdiye kadar çok az ölümlü görmüştü; Lúthien'in benzerliğinin dünyaya yeniden geldiği söylenen Elrond'un kızı Arwen; ve halkının Akşam Yıldızı olduğu için ona Undómiel deniyordu (Tolkien, 2018:291).

Arwen genellikle başı üstünde gümüş dantelden işlenmiş bir kep ve gümüş işlemeli yumuşak gri elbiseler içinde betimlenmiştir.



Görsel 52: Magali Villeneuve Tarafından Arwen İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Arwen Undomiel
Sanatçı	Magali Villeneuve
Renk Paleti	Kahverengi Sıcak Tonlar
Stil	Gerçekçi Boyama
Özgünlük	Sanatçının gerçekçi boyama stili ile eldiği sinematik görüntü ile kendine özgü stili olduğu düşünülmüştür.

Vurgu	Çalışmada açık bir şekilde Arwen'in çehresine vurgu yapılmıştır.
Yüklenen Anlam	Arwen'in güzelliğine anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışma Arwen'in fiziksel tanımı karşılamaktadır. Etimolojik açıdan da isminin karşılığını bulmaktadır. Sanatçı çalışmada Arwen'in Luthien'in çehresini taşıdığını düşünerek onu güzel bir kadın olarak resmetmiştir. Akşam güneşi olduğu düşünülen ışığın yüzüne yansması ile hem isminin karşılığını hem de güzelliğini vurguladığı düşünülmüştür.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter bağlı olduğu yaşamış olduğu çevre ile resmedilmiştir. Rivendell şehrinde yaşayan Arwen Rivendell'in mimarisini andıran yapı önünde durmaktadır.
Karakter-Eşya İlişkisi	Gri tonlarda işlemeli elbisesi ile görünmektedir.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayınlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Görsel 52'de Magali Villeneuve tarafından yapılan Arwen illüstrasyonunda apaçık bir şekilde Arwen'in güzelliğinin vurgulandığını görmekteyiz. Daha önce de bahsedildiği gibi Arwen Üçüncü Çağ'da Illuvatar Çocukları'nın yani elflerin en güzeli olarak bilinmektedir. Yaşadığı mekan olan Rivendell'in mimarisinin de yansıtılması ve yüzüne vuran güneşin akşam güneşi olduğu da düşünülerek "Halkının Akşam Yıldızı" tabiriyle uyum gösterdiği gözlemlenmiştir.



Görsel 53: Sara Morello Tarafından Arwen (Sağ Taraf) İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Arwen Undomiel
Sanatçı	Sara Morello
Renk Paleti	Mavi Soğuk Tonlar
Stil	Gerçekçi Boyama

Özgünlük	Sanatçının gerçekçi boyama stili ile elde ettiği sinematik görüntü ile kendine özgü stili olduğu düşünülmüştür.
Vurgu	Çalışmada Arwen'in Aragorn ile yaşadığı aşk birlikteliğine vurgu yapılmıştır.
Yüklenen Anlam	Arwen'in sevgisi
Resim-Metin İlişkisi	Çalışma Arwen'in fiziksel tanımı karşılamaktadır. Etimolojik açıdan da isminin karşılığını bulmaktadır. Sanatçı çalışmada Arwen'in Aragorn ile yaşamış olduğu duygusal birlikteliği işlemiştir. Arwen'in çehresi her ne kadar kitaplardaki güzelliği karşılığını bulsa da sanatçının burada kullanmış olduğu çehre Liv Tyler'a aittir. Liv Tyler Peter Jackson'un yönettiği Yüzüklerin Efendisi filmlerinde Arwen Rolü ile karşımıza çıkmıştır.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter bağlı olduğu yaşamış olduğu çevre ile resmedilmiştir. Rivendell ormanlarında sık sık Aragorn ile dolaştıklarına vurgu yapılmıştır.
Karakter-Eşya İlişkisi	Mavi-gri tonlarda gümüş işlemeli elbisesi ile görünmektedir.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ve Peter Jackson Yüzüklerin Efendisi filmlerinden ilham alınmıştır.
Yayımlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Görsel 53'de sanatçı Arwen'in yaşamış olduğu aşka vurgu yapmıştır. Arwen'in öyküsünde onu bu kadar önemli yapan şey Aragorn ile birliktelikleri ile Luthien'in hikayesini andırmasıdır. Sanatçı çalışmasında hem kitaplarından hem de filmlerinden faydalanarak karakterleri tasarlamıştır.



Görsel 54: Janka Lateckova Tarafından Arwen İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Arwen Undomiel
Sanatçı	Janka Lateckova
Renk Paleti	Sarı/Kahverengi Sıcak Tonlar
Stil	İllüstratif Boyama
Özgünlük	Sanatçı kendine özgü sert boyama stili ve farklı nesnelerin öne çıkarılması ile özgün tasarımlar oluşturduğu düşünülmüştür.
Vurgu	Çalışmada Arwen'in fiziksel görüntüsüne ve yaşadığı çevreye vurgu yapılmıştır. Halkının Akşam Yıldızı olarak bilinen Arwen halkıyla beraber yaşadığı çevre ile resmedilmiştir.
Yüklenen Anlam	Arwen'in ait olduğu ortama anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışma Arwen'in fiziksel tanımı karşılamaktadır. Uzun ve karanlık saçları ilk bakışta ilgi çeken taraf olmuştur.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter bağlı olduğu yaşamış olduğu çevre ile resmedilmiştir. Arkaplanda Rivendell ormanları ve Rivendell mimarisi görünmektedir. Rivendell'in zarafeti de sanatçının çerçeve gibi kullandığı kenar tasarımlarında da gösterilmiştir.
Karakter-Eşya İlişkisi	Mavi-gri tonlarda gümüş işlemeli elbisesi ile görünmektedir.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayınlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Janka Lateckova Arwen illüstrasyonunda onu ait olduğu çevre ile tasarlamıştır. Sıcak yuva olarak karşılığını alan elf yurdu Rivendell sarı sıcak tonlarda yansıtılmıştır. Arwen'in soluk tenli tasarlanması onun aşkı uğruna ölümsüzlükten vazgeçip giderek solgunlaştığını, hayatını bir fani olarak sürdüreceğini anlamını taşıdığı düşünülebilir.



Görsel 55: Alice Blake Tarafından Arwen İllüstrasyonu

Alice Blake'in yapmış olduğu Arwen tasarımında gerçekçi boyama tekniği kullanmıştır. Tasarımında Arwen'in güzelliğine vurgu yapılarak fiziksel tanımını karşılamıştır. Metinlerdeki gibi gözleri gri ve saçları siyah olarak yapılmıştır. Arwen'in çehresi Liv Tyler'in yüzünü anımsattığı için Yüzüklerin Efendisi filmlerinden ilham alınarak yapıldığı düşünülebilir.



Görsel 56: Sceith-a Tarot Tarafından Arwen İllüstrasyonu

Sceith-a Tarot tarafından geliştirilen Arwen illüstrasyonu Tarot destelerinden The Empress ile ilişkilendirilmiştir. The Empress kelime karşılığı olarak İmparatoriçe anlamına gelmektedir. Romantizm ve aile kurmakla ilişkilendirilen bu kart Arwen'in Aragorn ile evlenip Gondor'un Kraliçesi olmasını vurguladığı düşünülebilir. Arwen'in arzularından birisi Aragorn ile birlikte bir ömür sürebilmektir.

Karakterin fiziksel tanımı ile illüstrasyon uyum içerisindedir. Ancak kitapta bahsi geçen kıyafeti yerine farklı renkler kullanmayı tercih etmiştir. Çalışmada göze çarpan diğer detay ise karakterin etrafında yer alan çerçevenin sütunlarında Arwen'in ait olduğu çevre Rivendell'in mimarisi işlenmiştir. Bu illüstrasyona bakarak Arwen'in bağlı bulunduğu çevrede kendi dünyasına ait olmayan şeyleri arzuladığı anlamı çıkarılabilir.

Arwen'in kahramanlık öyküsü arzuları, sevgisi ve yaptığı fedakarlıklar ile ilişkilendirilmiştir. Yaşamış olduğu aşk hikayesi ile en önemli karakterlerden biri olmuştur.

3.3.5. Melian

Melian, Orta Dünya'nın tarihinde önemli bir figürdü. Melian Valar'a hizmet eden Maiar soyundan geliyordu. Maia Melian, Lúthien'in annesi ve Doriath Kraliçesi Elu Thingol'un karısıydı. Melian, kızı Luthien'in evliliği sayesinde hem elf soyu hem de insan ırkında Maiar kanı taşınmasında önemli rol oynamıştır.

Orta Dünya'nın tarihindeki en güçlü Maialardan biriydi. Yaratılışın İlk Çağı'nda, Melian, Orta Dünya'ya geldi ve Orman Krallığı Doriath'ı yarattı. Melian, elf kralı Thingol ile evlendi ve Doriath'ın güvenliğini sağlamak için güçlü bir büyü kullandı ve Elu Thingol'un halkını korudu. Buna halk arasında Melian Kuşağı denildi. Ayrıca, Melian, Orta Dünya'nın tarihindeki en güçlü kadınlardan biri olarak kabul edilir ve Orta Dünya'da yaşayan diğer ırklarla iletişim kurabilen güçlü bir büyücüydü.

Ötücü kuşlarla ilişkilendirilir ve bülbüllere nasıl şarkı söyleneceğini öğrettiği ve müziklerinin onun adımlarını takip ettiği söylenir. Lórien'in bahçelerinde ağaçlarla ilgilenirken yaşadı ve tüm Irmo halkının en güzeli, en bilgisi ve büyü şarkılarında en yeteneklisiydi (Sanal 19).

Melian Orta Dünya'ya Valar tarafından elfleri koruması için gönderilen bir grup Maiar'dan biriydi. Aralarında tek kadın ruh olan Melian'dı. Sık sık Orta Dünya'nın ormanlarında dolaşır bülbüllere şarkı söylemeyi öğretirdi. Böyle dolaştığı bir günde Elu Thingol'le karşılaşarak büyük aşkın içinde düşmüşlerdi.

Melian'ın kahramanlığı elfleri koruma görevi ve Elu Thingol ile evlenerek kurmuş oldukları Doriath Krallığını büyü ile koruma altına almasıyla ilişkilidir. Bunların yanı sıra yönetimde Thingol'e birçok tavsiye vererek halkını korumasına yardım etmiştir. Melian, kanında akan Maiar kanı ile hem elflerin hem de insanların soyunda soyluluk, asillik timsali yaratan bir figürdü. Onun soyundan gelenlerin çok önemli hikayeleri olmuştur. Bu nedenle Melian hikayenin kurgusunda önemli bir karakter olarak yer alır.

Bütün bunların yanında Galadriel'in Melian'ın yanında yetiştiği biliniyor. Bütün büyücülük yeteneklerini Melian'dan öğrenmiştir. Galadriel'e öğrettikleri sayesinde Galadriel Orta Dünya'da en güçlü elflerden biri olmuştur. Bir Maiar'dan aldığı eğitim ile kendi yetenekleri birleştiğinde Galadriel büyücülük ve bilgelikte önemli yerlere gelmişti.

"Melian, mell ("aşk") + ann ("hediye") kelimelerinin birleşimi olan eski Melyanna biçiminden "Sevgili hediye" anlamına gelir." (Sanal 20). Buna göre Melian'ın Thingol'e ve halkına gönderilen bir hediye olduğu düşünülebilir.

Melian'ın çehresinin Valie Yavanna'ya benzetildiği söylenir. Melian'ın fiziksel tanımı kitaplarda çok fazla yapılmamakla beraber Yavanna'ya benzerliğinden yola çıkarak siyah koyu saçları olduğu düşünülmektedir.

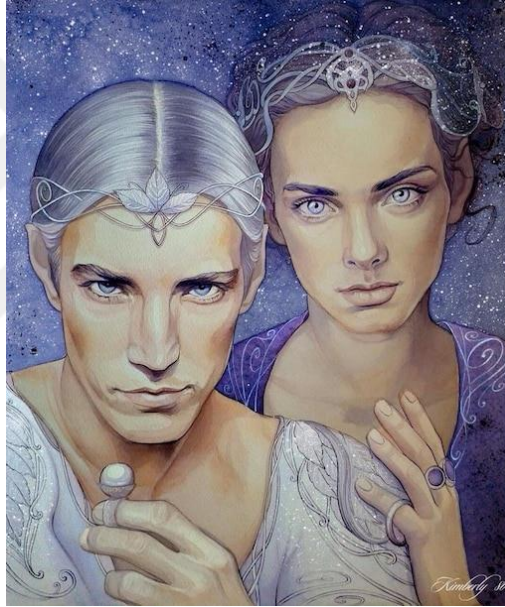


Görsel 57: Elena Kukanova Tarafından Melian İllüstrasyonu 2014

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Melian
Sanatçı	Elena Kukanova
Renk Paleti	Karanlık tonlar içinde aydınlık kullanılmıştır.
Stil	Gerçekçi boyama
Özgünlük	Sanatçının ilk bakışta ayırt edilebilecek bir stili ile kendine özgün tarzı olduğu gözlemlenmiştir.
Vurgu	Çalışmada Melian açık renk elbisesi ile kuşlarla olan iletişimine vurgu yapılmıştır.
Yüklenen Anlam	Kuşlarla olan iletişimi ve onlara konuşmayı öğretmesine anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışma siyah saçları ve güzelliği ile Melian'ı karşılamaktadır. Metinlerde sıklıkla bülbüllerle olan ilişkisi ve ormanda gezmesine değinilmiştir. Tasarımda da Melian'ın bu özelliği yansıtılmıştır.

Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter bağlı olduğu yaşamış olduğu çevre ile resmedilmiştir. Ormanda kuşlarla dans ederken resmedilmiştir.
Karakter-Eşya İlişkisi	Açık renk tonlarında bir elbise ile tasarlanmıştır
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayınlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Elena Kukanova Melian'ı yansıttığı illüstrasyonunda onu fiziksel özelliklerinden çok Melian'ın niteliksel özelliklerini ön plana çıkarmıştır. Uzun siyah saçları ve açık renk elbisesi ile ormanda parlayan bir ışık gibi baş döndürücü şekilde vurgulanmıştır. Bülbüllerle şarkı söylemeyi ve dans etmeyi seven Melian'ın büyücülük yeteneklerine de imada bulunulmuştur.



Görsel 58: Kimberly80 Tarafından Thingol ve Melian (Sağ Taraf) İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Melian
Sanatçı	Kimberly80
Renk Paleti	Mavi soğuk tonlar kullanılmıştır.
Stil	İllüstratif gerçekçi boyama
Özgünlük	Sanatçı kendine özgü boyama stili ile sinematik görüntü elde etmiştir. Çizimlerine ilk bakışta kendisine ait olduğunu anlayacağımız stilde özgün tasarımları vardır.
Vurgu	Çalışmada Melian'ın Thingol ile birlikteliğine vurgu yapılmıştır. Başındaki taç ile kraliçe olduğu ima edilmiştir.
Yüklenen Anlam	Thingol ile yaşadığı aşk bağına anlam yüklenmiştir.

Resim-Metin İlişkisi	Çalışma koyu saçları ve güzelliği ile Melian'ı karşılamaktadır. Metinlerde geçen eşi Thingol ile birlikte tasarlanmıştır.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter mekan içerisinde kullanılmamıştır. Karakterlerin arkaplanında kullanılan yıldızların elflerin yıldızlarla olan bağını çağrıştırmaktadır.
Karakter-Eşya İlişkisi	Koyu tonlarda elbisesi ve başında taç vardır.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayınlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Kimberly80, kendine özgü stili ile Thingol ve Melian'ı birlikte çalışmıştır. Burada bir elf ile maiarın birlikteliğine vurgu yapılırken içinde buldukları duygusal bağa değinilmiştir. Melian'ın Thingol'ün arkasında yer alması Thingol'ün kuracağı krallığın Melian tarafından büyüyle korunması bağlamında Thingol'ün ardındaki başarıya dikkat çektiği düşünülebilir. Her iki karakterin başlarında ki zarif taçlar elf halkının kral ve kraliçesi olduğunu göstermektedir. Taçlar elf zarafetini ve zanaatını yansıtmaktadır. Çalışmanın arka planında yıldızların varlığı elflerin yıldızlara olan sevgisini göstermektedir. Yalnızca portre tasarımı olarak görünen çalışmadaki ufak detaylar karakterlerin birçok özelliğini yansıtmıştır.



Görsel 59: Liga Klavina Tarafından Melian (Sağ Taraf) İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Melian
Sanatçı	Liga Klavina
Renk Paleti	Mavi/Yeşil tonlar

Stil	İllüstratif boyama
Özgünlük	Sanatçı kendine özgü boyama stili ve kullanmış olduğu imgeler ve arkaplan tasarımı ile kendine özgü bir tarz kullandığı görülmektedir.
Vurgu	Çalışmada Melian'ın Thingol ile birlikteliğine vurgu yapılmıştır. Orman içerisinde resmedilmeleri onların ilk karşılaşmalarının olabileceğini göstermektedir.
Yüklenen Anlam	Thingol ile ilk tanışmalarına anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışma koyu saçları ve güzelliği ile Melian'ı karşılamaktadır. Metinlerde geçen eşi Thingol ile birlikte tasarlanmıştır. Metinlerde ilk karşılaşmalarının ormanda olduğu belirtilmiştir. Metinlerde yer alan bu ifade görselleştirilmiştir.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakterler orman içerisinde kullanılmıştır. Bu açıdan ilk karşılaşmalarını temsil ederek mekan uyumludur.
Karakter-Eşya İlişkisi	Mavi tonlarda elbiseler kullanılmıştır.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayımlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Liga Klavina'nın yapmış olduğu görselleştirmede Melian ile Thingol'un ilk karşılaşması yer almaktadır. Orta Dünya tarihinde efsanevi olarak kabul edilen aşkları bir orman içinde başlamıştır. Sanatçı burada ilk karşılaşmalarına tanıklık etmiştir.



Görsel 60: Ebe Kastein Tarafından Arwen ve Melian (Sağ Taraf) İllüstrasyonu

Ebe Kastein, Tolkien hayran illüstratörleri arasında sert renkleri ve kendine özgü stili ile dikkat çekmektedir. Melian illüstrasyonunda soyundan gelen güzellik Arwen ile tasarlanmıştır. Buradaki vurgu birinci çağdan üçüncü çağa kadar soyuna uzanan özelliğidir. Orta Dünya'nın en önemli kadın karakterleri olan Luthien, Elwing ve Arwen Melian'ın soyundan gelmektedir. Bu kadar önemli karakterlerin onun

soyundan gelmesi Melian'ın ne denli güçlü ve de bilge bir karakteri olduğunu göstermektedir.

3.3.6. Yavanna

Yavanna Kementari, Orta Dünya'da yaşayan tüm bitkilerin ve hayvanların koruyucusu olan bir Vala'dır. Yavanna, Valar'ın bir üyesidir ve güçlü bir büyücüdür. Yavanna, Orta Dünya'ya tohumları ve bitkileri getirdi ve onları korudu. Ayrıca Orta Dünya'daki tüm hayvanların koruyucusuydu ve onları avcılardan korudu.

“Doğurgan olan Yavanna'dır. Yeryüzünde yetişen her şeyin sevgilisidir, onların sayısız biçimlerini aklında tutar, çok uzun zaman önceki ormanların kule gibi ağaçlarından taş üzerindeki yosunlara ya da küftek küçük ve gizli şeylere dek.” (Sanal 21).

Yavanna Kementari, Dünyanın Kraliçesi olarak bilinir. Meyve verici olarak da bilinir ve yeryüzünde büyüyen her şeyden o sorumluydu. Yavanna'nın özellikle önemli olduğu bir olay, Orta Dünya'nın yaratılışıdır. Yavanna, Valar'ın diğer üyeleriyle birlikte, Orta Dünya'yı yarattı ve ona hayat verdi. Orta Dünya'nın tarihindeki en güçlü kadınlardan biri olarak kabul edilir.

Yavanna Orta Dünya'yı derinden etkileyen ve en önemli konu olan iki kutsal ağacı yarattı. Telperion ve Laurelin Orta Dünya'daki en büyük ağaçlardı ve Valinor'da yetişiyorlardı. Telperion, gümüş ışık yayarken, Laurelin altın ışık yayıyordu. Bu ağaçlar, Valar'ın yaratılışının bir parçasıydı ve Orta Dünya'da ışık ve yaşamın sembolü olarak kabul edildi.

Yavanna'nın kahramanlığı konusunda en büyük görevi yeşeren her şeye hayat vermesiydi. Sonradan elflerin yurdu olan Orta Dünya'ya hayat vermiştir. Telperion ve Laurelin'i yaratmak için neredeyse tüm gücünü kullanmıştı. Bu iki ağaç sonraları Melkor tarafından yok edildiğinde bir daha onları yaratamayacağını belirtmişti.

Silmaril denilen Melkor'un çaldığı ve Luthien'in peşinde düştüğü bu mücevherler Feanor tarafından Yavanna'nın yaratmış olduğu bu kutsal ağaçların ışığı hapsedilerek yapılmıştı. Bu nedendir ki silmariller bu kutsal ışıkları taşıdıkları için bu kadar değerliydi.

“Yavanna, "Meyve Veren" anlamına gelir. Adı, yávë ("meyve") ve anna ("armağan") bileşimidir. Onun lakabı Kementári, "Dünyanın Kraliçesi" anlamına gelir.” (Sanal 22).

“Uzun boylu ve yeşil giysili bir kadın biçimindedir; ama bazen başka suretlere de bürünür. Onun güneşle taçlanmış şekilde bir ağaç gibi göklerin altında duruşunu görenler vardır.” (Sanal 23).



Görsel 61: Janka Lateckova Tarafından Yavanna İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Yavanna Kementari
Sanatçı	Janka Lateckova
Renk Paleti	Yeşil canlı tonlar
Stil	İllüstratif boyama
Özgünlük	Sanatçı kendine özgü sert boyama stili ve farklı nesnelerin öne çıkarılması ile özgün tasarımlar oluşturduğu düşünülmüştür.
Vurgu	Çalışmada Yavanna'nın yeryüzünde yetişen her şeyden sorumlu olmasına ve Dünyanın Kraliçesi olmasına vurgu yapılmıştır.
Yüklenen Anlam	Yaratıcılığın anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Metinlerde Yavanna'nın fiziksel tanımı pek fazla yapılmamıştır ancak sürekli yeşiller içerisinde olduğu belirtilmiştir. Bu yüzden metinsel karşılığını bulduğu gözlemlenmiştir.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter mekan içerisinde tasvir edilmemiştir ancak onun ilgilendiği nesnelere bir araya getirilerek gösterilmiştir.
Karakter-Eşya İlişkisi	Yeşil tonda elbise içerisinde tasarlanmıştır. Bağlı olduğu nesnelere ile birlikte işlenmiştir.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayınlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Janka Lateckova'nın Yavanna'sında yeşiller içerisinde tasviri görülmektedir. Çalışmada Yavanna'nın dünyanın Kraliçesi olduğuna ve yeşertme, yaratma gücüne vurgu yapılmıştır. Çalışmada bitkilerin yer aldığı alanlar iki renge ayrılmıştır. Gri ve doğa renkleri yer almaktadır. Yavanna'ya yakın tarafların yeşil olması dokunduğu her şeyi yeşillendirmeye yetkisinin olduğu ima edilmiştir. Yeşil elbisesinde de çiçekler ve bitkiler yer almaktadır. Tüm bu detaylar Yavanna'nın doğa ana temsilini göstermektedir.

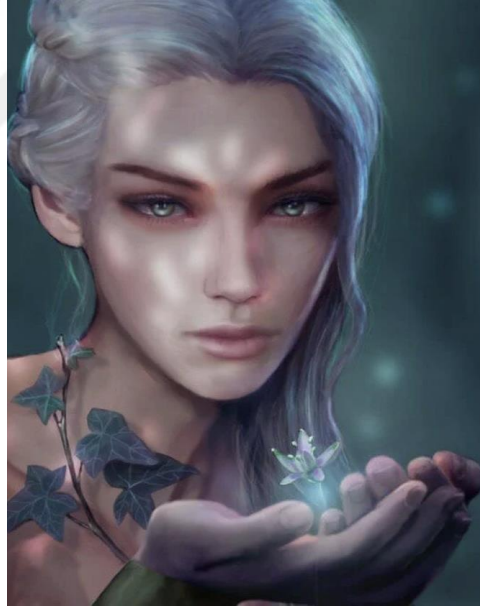


Görsel 62: Kimberly80 Tarafından Yavanna İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Yavanna Kementari
Sanatçı	Kimberly80
Renk Paleti	Mor Karanlık tonlar
Stil	İllüstratif gerçekçi boyama
Özgünlük	Sanatçı kendine özgü boyama stili ile sinematik görüntü elde etmiştir. Çizimlerine ilk bakışta kendisine ait olduğunu anlayacağımız stilde özgün tasarımları vardır.
Vurgu	Çalışmada Yavanna'nın yaratıcı olmasına ve iki kutsal ağaçtan biri olan Laurelinn'i yaratma anına vurgu yapılmıştır.
Yüklenen Anlam	Yaratıcılığına anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Metinlerde Yavanna'nın fiziksel tanımı pek fazla yapılmamıştır ancak uzun boylu olması belirtilmiştir. Çalışmada ayakta bir görüntüsü olmasa da uzuvlarında uzun boylu olmasını karşıladığı düşünülmüştür. Telperion ve Laurelinn'in yaratıcısı olan Yavanna, sanatçı tarafından yapılan görselde de yaratıcı niteliğinin karşılığını bulmuştur.

Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter mekan içerisinde tasvir edilmemiştir ancak onun ilgilendiği nesnelere bir araya getirilerek gösterilmiştir.
Karakter-Eşya İlişkisi	Açık renkli hafif tülde kıyafeti ile resmedilmiştir. Bağlı olduğu nesnelere biri ile beraber tasarlandığı görülmektedir.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayınlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Kimberly80 tarafından oluşturulan bu görselde Yavanna'nın yaratmış olduğu en kıymetli şeylerden biri olan Laurelin'i yeşertme süreci ile birlikte görülmektedir. Laurelin altın renkte çiçekleri olan kutsal bir ağaçtır. Renginden dolayı Telperion ve Laurelin ikilisinden Laurelin olduğu anlaşılmaktadır. Bu ağaçlar Valinor'u aydınlatan ışık kaynaklarıydı. Sanatçı bu yüzden bu kadar parlak bir şekilde yansıtmıştır. İsminin anlamındaki gibi "meyve veren" tanımına karşılık bulunduğu bu çalışmada gözlemlenmiştir.



Görsel 63: Sara Morello Tarafından Yavanna İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Yavanna Kementari
Sanatçı	Sara Morello
Renk Paleti	Yeşil tonlar
Stil	Gerçekçi sinematik boyama

Özgünlük	Sanatçının gerçekçi boyama stili ile elde ettiği sinematik görüntü ile kendine özgü stili olduğu düşünülmüştür.
Vurgu	Çalışmada Yavanna'nın yaratıcı olmasına ve yeşeren her şeyden sorumlu olması tanımına vurgu yapılmıştır.
Yüklenen Anlam	Yaratıcılığına anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Metinlerde Yavanna'nın fiziksel tanımı pek fazla yapılmamıştır ancak yeşil renk ile ilişkilendirilmiştir. Sanatçı Yavanna'nın gözlerinde yeşil tonları kullanarak bu ilişkiyi kurmuştur. Yeşeren ve büyüyen her şeyden sorumlu olduğu için bitkilerle birlikte tasarlanmıştır. Elindeki bitki ile yaratma yeteneği ima edildiği düşünülmektedir.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter mekan içerisinde tasvir edilmemiştir ancak onun ilgilendiği nesnelere bir araya getirerek yeşilin hakim olduğu tonlarda resmedilmiştir.
Karakter-Eşya İlişkisi	Bağlı oldu nesnelere ile beraber tasarlandığı görülmektedir.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayınlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Sara Morello'nun Yavannası portre tasarımı olarak ele alınmıştır. Sanatçı portre içerisinde Yavanna'nın sahip olduğu nitelikleri ufak detaylarla belirtmiştir. Karakterin yeşil gözlere sahip olması Yavanna'nın yeşil renk ile bağlantısını anlatmaktadır. Sanatçı yine bu bağlantıyı aktarabilmek için yeşil arkaplan kullandığı düşünülebilir. Karakter mekan içerisinde tasvir edilmemiştir ancak bağlı olduğu çevre elindeki bitki ve vücuduna dolanan yapraklar ile aktarılmak istenmiştir. Başarılı boyama tekniği ve sinematik görüntüsü ile oldukça dikkat çekici bir şekilde aktarmıştır.

Yavanna'nın saç rengi metinlerde tam belirtilmemiştir. Ancak koyu olduğunu saçlara sahip olduğunu düşünenler daha fazladır. Bu yüzden diğer karakterlerin saç renkleri birbirleriyle uyum gösterirken Yavanna'nın saç rengi birbirinden farklı şekilde ortaya çıktığı görünüyor.

Metinlerde tam olarak belirtilmeyen hususların sanatçının görmek istediği gibi veya yakıştırdığı şekilde ortaya çıktığı anlaşılmaktadır. Yine de ortaya çıkan farklı renkler tasarımlar ile uyum içerisinde karşılanmaktadır.



Görsel 64: Sassy Nails Tarafından Yavanna İllüstrasyonu

Çalışmalarında dijital ve geleneksel olarak karışık teknik kullanan sanatçı dikkat çekici tarzı ile güzel detayları işlemektedir. Onun Yavanna’ında karakter renkli ve de çiçekli bir elbise ile düşünülmüştür. Başının etrafında yeşil renk demetlerinden oluşan bitkiler metinlerin karşılığını bulmaktadır. Çeşitli bitkiler ve hayvanların da gösterildiği illüstrasyonda Yavanna’nın hayvanlarla olan ilişkisine de değinildiği görülmüştür.



Görsel 65: Elena Kukanova Tarafından Yavanna İllüstrasyonu 2021

Elena Kukanova tarafından tasarlanan Yavanna yorumu oldukça detaylar içermektedir. Yavanna'nın hemen hemen tüm tanımlarının karşılığı yansıtılmıştır. Bitkilerle olan ilişkisinin yanı sıra hayvanlarla olan bağına da vurgu yapılarak yeryüzü canlılarının tamamından sorumlu olduğu ima edildiği düşünülebilir. Yeşil tonların hakim olduğu çalışmada Yavanna'nın metinlerde yeşil kıyafetli belirtilen suretinden farklı bir şekilde sarı renkli elbise ile görünmektedir. Elinde sarı renkte bir meyve tutmakta olan Yavanna, isminin anlamı meyve veren karşılığının da işlendiği düşünülmektedir ve yahut Yavanna'nın yaratmış olduğu kutsal ağaçlardan olan Laurelin'e gönderme olduğu düşünülebilir.

3.3.7. İdril

Elfler arasında önemli bir konuma sahip olan İdril Celebrindal, Tolkien'in "Silmarillion" adlı kitabında yer alan bir karakterdir. Gondolin şehrinin kralı Turgon'un kızıdır. Gondolin, Orta Dünya'da bulunan en güçlü ve korunaklı elf şehirlerinden biridir. İdril, Gondolin'in düşmanlarına karşı savaşırken, Tuor adlı bir insanla evlenir. Bu evlilikten Eärendil adında bir oğlu olur. Eärendil, sonradan Gondolin'in düşmanlarına karşı savaşırken, Elf ve insanların kaderini değiştiren bir görev üstlenir. İdril Celebrindal, Tolkien'in Orta Dünya efsanesindeki önemli bir karakterdir ve Elf tarihi için önemli bir yere sahiptir.

İdril Celebrindal ile birlikte Orta Dünya'da tekrar bir insan ve bir elfin evliliği gerçekleşir. Ancak İdril, Luthien ve Arwen gibi aşkı için mücadele etmek zorunda kalmaz. Çünkü babası bu evliliğe karşı çıkmaz ve evliliğini herkes olumlu karşılar. Bir kişi dışında. Yarı karanlık elf olan kuzeni Maeglin, İdril'e olan aşkıdan ötürü bu evliliği onaylamaz. İlerde yaşanacak olaylar bu aşk krizinden ötürü kötü sonuçlanır.

İdril Celebrindal'ın geleceği görebilme gibi bir yeteneği vardı. İleri görüşlü ve de bilge bir elfti. İdril saklı şehir Gondolin'de yaşıyordu. Baş düşman Melkor tarafından bu şehir yıllar boyu aranmaktaydı. Ancak Melkor bu şehri bir türlü bulamamıştır. Maeglin, Melkor'un hizmetkarlarına esir düştükten sonra kendisine İdril Celebrindal vaadi verilmiştir. Böylelikle saklı şehir Gondolin bulunarak yerle bir edilmiştir.

İdril'in karakteri ileri görüşlülüğünden dolayı burada önemli rol oynamaktadır. Geleceği gören ve kalbine bir sezi düşen İdril, Gondolin'in düşeceğini biliyordu. Bu yüzden adamlarına dağlardan geçen gizli bir yol yaptırır. Bu yol sayesinde o kara günde halkından ve ailesinden kurtarabildiklerini kurtarır. Bu geçit ile en önemli kişi olan oğlu Earendil'i kurtarır. Çünkü Earendil ileri yıllarda Orta Dünya'nın kaderini belirleyecekti.

İdril'in hikayedeki kahramanlık öyküsü geleceği görmesi, ileri görüşlülüğü ve bilgeliği ile alakalıdır. Ayrıca Earendil gibi önemli bir karakterin annesi olması ve bir fani ile yapmış olduğu evliliği ile de hikayede oldukça dikkat çekici bir kadın karakterdir.

"...bütün bu harikalardan da üstün olan, Melkor'un gelişinden evvelki Laurelin'in altın gövdesi gibi parlak saçlı, Gümüş-ayak dedikleri Celebrial yani Turgon'un kızı İdril'di." (Tolkien, 2013:273).

İdril'in adı paryalan anlamına gelmektedir. Adındaki bu anlam saçlarına yapılmak istenen vurguyu anlatmak istemiştir. Onun saçlarının rengi tıpkı kutsal ağaçlardan biri olan Laurelin'in ışıltısını andırıyordu.

"Sindarin adı Idril açıklanmamıştır, ancak Quenya adı Itarillë'nin (veya Itarildë) şekli "Parlak Parlaklık" anlamına gelir." (Sanal 24).

İdril'in diğer adı ise halk tarafından söylenen Celebrindal'dır. Çünkü İdril sürekli çıplak ayakla dolaşırdı.

"Celebrindal "Gümüş ayak "olarak anılırdı, çünkü her zaman çıplak ayakla yürürdü, celeb ("gümüş") + tal ("ayak")." (Sanal 25).

İdril'in metinlerde fiziksel tanımı çok yapılmamakla beraber onun Gondolin'den daha güzel ve değerli olması fiziksel açıdan oldukça güzel bir karakter olduğunu yansıtmaktadır. İdril, uzun altın saçları ile elf ırkının klasik fiziksel özelliklerini taşıdığı düşünülmektedir.

"...çünkü o, annesinin soyu Vanyar kadar altın parlaklığında ve Kral'ın sarayına bütün aydınlığını veren güneş oymuş gibi geliyordu Maglein'e." (Tolkien, 2013:294).

İdril üzerine yazılmış metinlerde görüldüğü gibi sık sık onun altın gibi parladığından bahsedilmiştir.



Görsel 66: Sara Morello Tarafından İdril İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	İdril Celebrindal
Sanatçı	Sara Morello
Renk Paleti	Pembe sıcak tonlar
Stil	Gerçekçi sinematik boyama
Özgünlük	Sanatçının gerçekçi boyama stili ile elde ettiği sinematik görüntü ile kendine özgü stili olduğu düşünülmüştür.
Vurgu	Çalışmada İdril'in saklı şehirdeki gizli güzelliğine ve saçlarına vurgu yapılmıştır.
Yüklenen Anlam	Güzelliğine anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışma İdril'in fiziksel tanımını karşılamaktadır. Etimolojik açıdan da isminin karşılığı olan parlaklığı saçlarının ışıltısı ile karşılığını bulmuştur. Metinlerde İdril'in sağılar arasında saklı olan Gondol'in şehrinde yaşadığı belirtiliyor. Bu yüzden arkaplanda görünen dağlar metinle ilişkilidir.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter dağların olduğu bir mekan içerisinde tasarlanmıştır. İdril'in bağlı olduğu çevreyi yansıtmıştır.
Karakter-Eşya İlişkisi	Koyu gümüş kıyafetler içerisinde yer almaktadır.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayınlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Sara Morello sinematik gerçekçi boyama tarzı ile İdril'i ait olduğu çevreyle beraber tasarlamıştır. Gizli ve korunaklı şehir Gondolin'de ondan daha değerli ve

yaşayan İdril Celebrindal'ın güzelliğine vurgu yapmak istediği düşünülmektedir. Gondolin şehrinin kendisi zaten kıymetliyen sanatçı iki kıymetli şeyi bir arada göstermek istemiş olabilir. İdril çiçek açan bir ağacın önünde tasvir edilmesi, onun saçlarının parıltısı kutsal ağaç olan Laurelin'den geldiğini yansıtmak istemiş olabilir. Böylelikle yapılan tasvirde adının anlamının karşılık bulduğu görülmektedir.



Görsel 67: Liga Klavina Tarafından İdril İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	İdril Celebrindal
Sanatçı	Liga Klavina
Renk Paleti	Sarı/Kahverengi tonlar
Stil	İllüstratif boyama
Özgünlük	Sanatçı kendine özgü boyama stili ve kullanmış olduğu imgeler ve arkaplan tasarımı ile kendine özgü bir tarz kullandığı görülmektedir.
Vurgu	Çalışmada İdril'in saçlarına ve güzelliğine vurgu yapılmıştır. Elindeki müzik aleti ile müzikle ilgilendiğine de vurgu yapıldığı düşünülebilir.
Yüklenen Anlam	İdril'in fiziki güzelliğine anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışma altın saçları olan İdril'in fiziki tanımını karşılamaktadır. Etimolojik açıdan parlayan isminin adının anlamını yansıttığı düşünülmüştür. Çünkü sanatçı çalışmada sarı saçlarını parlak bir şekilde kullanmıştır.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakterler orman olduğu düşünülen bir mekanda kullanılmıştır. Çalışmanın arka planında yansıtılan önemli bir husus yoktur.
Karakter-Eşya İlişkisi	Beyaz bir elbise içinde tasarlanmıştır ve bir müzik aleti tutmaktadır.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayınlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Sanatçının İdril illüstrasyonunda karakterin altın parlak saçlarına vurgu yapılmıştır. Saçlarının rengi sık sık dile getirilen İdril çalışmalarında da saçları ile ön plana çıkıyor. Elinde müzik aleti taşıyan karakterin metinlerde herhangi bir müzik aleti ile bağı görülmemiştir. Ancak elflerin müziğe olan sevgilerinin yansıtılmak istenildiği düşünülebilir. Çünkü elfler müziğe, yıldızlara ve denizlere derin bir bağlılık duyarlar.



Görsel 68: Tatyafinwe Tarafından İdril İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	İdril Celebrindal
Sanatçı	Liga Klavina
Renk Paleti	Mavi/Gri tonlar
Stil	Gerçekçi boyama
Özgünlük	Sanatçı kendine özgü boyama gerçekçi yumuşak boyama stili ile özgün olduğu düşünülmüştür.
Vurgu	Çalışmada karakter elinde bir kitap tutmaktadır. Metinlerde İdril'in bilge bir elf olduğu geçmektedir. Bu yüzden kitap ile ilişkili olarak karakterin bilgeliğine vurgu yapıldığı düşünülebilir.
Yüklenen Anlam	İdril'in bilgeliğine anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışma altın saçları olan İdril'in fiziki tanımını karşılamaktadır. Etimolojik açıdan parlayan isminin anlamını yansıttığı düşünülmüştür. Bilge bir elf olan İdril elinde tuttuğu kitap ile bilgeliği ima edilmiştir. Gondol'in ak duvarları arasında altın saçları ile parlayan bir güneş gibi durmaktadır.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter bağlı bulunduğu çevre ile ilişkili bir şekilde görünmektedir. Gondolin şehri tamamen beyaz bir yapıdadır. Arkaplanda gördüğümüz yapıların rengi beyaz olduğu için ait olduğu çevre ile birlikte tasarlanmıştır.

Karakter-Eşya İlişkisi	Mavi bir elbise içinde görünmektedir ve elinde kitap tutmaktadır.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayınlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Tatyafinwe çalışmasında çok fazla unsur kullanmamış gibi gözükse de birçok hususa değinilecek detayları işlemiştir. Saçlarının altın gibi parlaması onun fiziksel tanımını karşılıyor. Elinde kitap tutması ise onun bilge bir elf olduğunu karşılıyor. Mimari bir yapının önünde durması ise onun yaşamış olduğu şehrin tanımını karşılıyor. Sanatçı metinlerde karşılığını aradığımız görüntüleri görselleştirerek ilk bakışta karakterin kim olduğunu çıkarabilmiştir.



Görsel 69: Venlian Tarafından İdril İllüstrasyonu

Venlian isimli sanatçı Tolkien'in evreninde birçok karakteri resimlemiştir. Ancak resimlemiş olduğu karakterler genellikle erkeklerden oluşmaktadır. Erkek karakterlerin çoğunlukla bulunduğu arşivinde İdril Celebrindal'ı birden fazla kez tasarlamıştır. Venlian'ın İdril karakteri ile arasında derin bir bağ kurduğu düşünülebilir. Sanatçı çalışmasında karakterin saçlarına vurgu yaptığı açıkça görünmektedir. Bu nedenle İdril bu çalışmada fiziksel tanımını karşılamaktadır.

Arka planda ise Gondolin şehrinin içinde saklı olduğu sıradağları göstermektedir. Bu bakımdan karakterin ait olduğu çevreyi de yansıtmış bulunmaktadır.

3.3.8. Elwing

Elwing'in hikayesi, Orta Dünya efsanesindeki pek çok karakterin hikayesi gibi, aşk, macera ve mücadele doludur. Elwing, Tolkien'in Orta Dünya efsanesindeki bir karakterdir ve Luthien'in oğlu Dior'un kızıdır. Elwing, İdril Celebrindal ve Tuor'un oğlu Earendil ile evlenmiştir. Rivendell'li Elrond'un annesidir.

Elwing, Silmaril taşıyan son kişiydi ve bu taş, onun neslinden gelenlere geçti. Elwing, Silmaril'in gücü nedeniyle, pek çok kişinin hedefi haline gelmiştir. Sauron ve Morgoth (Melkor) gibi kötü karakterler, Silmaril'i ele geçirmek için Elwing'i hedef almıştır. Elwing, sonunda Silmaril'i denize atarak, onu korumayı başarmıştır.

Luthien'in Melkor'dan aldığı silmaril Elwing ve Earendil'in ailesine miras kalmıştı. Mirasın asıl sahipleri silmarilleri yapan Feanor'un oğulları Elwing'ten silmarili alamaya gelmişlerdi. O sırada Earendil deniz yolculuğundaydı. Bu olay sonucunda Elwing kaçarak göğsünde asılı olan silmaril ile kendini denize attı.

"...Elwing'in oğullarını yakaladılar ama onun için geldiklerinde kendini Büyük Deniz'e attı. Vala Ulmo'nun gücüyle beyaz bir kuş şeklini aldı ve göğsünde Silmaril ile Vingilôtë gemisiyle kocasının yanına geldi." (Sanal 26).

Elwing'in kahramanlık hikayesi kendisine miras olarak bırakılmış silmarili kötü ellerden korumak için canı pahasına kendisini denize atarak silmarili ait olduğu yere kavuşturma amacı ile göstermiş olduğu cesaret ile ilişkilidir. Kaçıp kendini denizi atmasaydı silmaril kötü ellerde kötü amaçlar için felaketleri ardı ardına getirebilirdi.

"...adına Elwing, yani Yıldız Serpintisi demişlerdi, çünkü babasının evinin yanındaki Lanthir Lamath Çağlayanı'nın serpintisinde yıldız ışıklarının parıldadığı bir gecede doğmuştu." (Tolkien, 2013:491).

"Elwing adı, Sindarin'de êl ("yıldız") + kanattan ("köpük, sprey") oluşan "Yıldız spreyi" anlamına gelir." (Sanal 27).

Elwing'in ismine bakıldığında onun gökyüzüne yükselen bir kuş suretini alacağını ve boynundaki silmaril gökyüzünde ile bir yıldız gibi parlayacağı, yaşayacağı öykü ile habercisi olmuştur.

Elwing'in fiziksel tanımı yapılmamıştır ama ona Beyaz Elwing dedikleri için görsellere de genellikle beyaz surette yansımıştır. Ve Elwing'in kuşlarla konuşabildiği halk tarafından da anlatılmaktaydı.



Görsel 70: Kimberly80 Tarafından Elwing İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Elwing
Sanatçı	Kimberly80
Renk Paleti	Beyaz aydınlık tonlar
Stil	İllüstratif gerçekçi boyama
Özgünlük	Sanatçı kendine özgü boyama stili ile sinematik görüntü elde etmiştir. Çizimlerine ilk bakışta kendisine ait olduğunu anlayacağımız stilde özgün tasarımları vardır.
Vurgu	Çalışmada Elwing'in kuş suretine büründüğüne ve Beyaz Elwing ismine vurgu yapılmıştır.
Yüklenen Anlam	Elwing'in amacı uğruna kendini denize atmış ve Ulmo tarafından kuş sureti verilmiştir. Burada Elwing'in cesaretine anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Metinlerde Elwing'in fiziksel tanımı yapılmamıştır ancak onun kuş suretine bürünmesi onun hakkında yapılacak en güzel tanım olarak geçmiştir. Bu yüzden çalışma fiziksel tanımını karşılamaktadır. Hikayenin olay örgüsü hakkında da bilgi verici nitelikte olduğu gözlemlenmiştir.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter mekan içerisinde tasvir edilmemiştir ancak onun bağlı olduğu olay örgüsü içerisinde işlenmiştir.
Karakter-Eşya İlişkisi	Çalışmada karaktere ait bir eşya görünmemektedir. Yalnızca kuş suretinde olduğu için kanatları ve başının üstünde beyaz bir kuş yer almaktadır.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayınlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Kimberly80'nin tasarlamış olduğu Elwing görselinde karakterin hikayesine vurgu yapılmıştır. Göstermiş olduğu büyük cesaret sonucu ona bahşedilen lütuf sonucu kuş suretine bürünmüş ve görevini tamamlamıştır. Görselde başının üstünde bir kuş ve kanatları olan Elwing adının önünde yer alan beyaz tanımını karşılamaktadır.



Görsel 71: Jenny Dolfen Tarafından Elwing İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Elwing
Sanatçı	Jenny Dolfen
Renk Paleti	Mavi Tonlar
Stil	İllüstratif Boyama
Özgünlük	Sanatçı kendine özgü boyama stili ve karakter stilleri ile özgün bir tarz kullandığı gözlemlenmiştir.
Vurgu	Çalışmada Elwing'in kuş suretine bürünmesine vurgu yapılmıştır.
Yüklenen Anlam	Elwing'in amacı uğruna kendini denize atmış ve Ulmo tarafından kuş süreti verilmiştir. Burada Elwing'in cesaretine anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Metinlerde Elwing'in fiziksel tanımı yapılmamıştır. Ancak onun Denizlerin Hakimi Ulmo tarafından kuş suretine dönüştürüldüğü bilgisi verilmiştir. Çalışmada Elwing Ulmo ile beraber görünmektedir. Ulmo Elwing'i kuş formuna döndürerek ona hayat vermiştir. Bu nedenle metinlerle uyum göstermektedir.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter deniz ortasında resmedilmiştir. Hikâyesinin bir kısmı denizde geçtiği için mekânsal olarak metinlerle uyumludur.
Karakter-Eşya İlişkisi	Elwing'in beyaz elbisesi ve kanatları görülmektedir. Ayrıca göğsünün ortasında parlayan silmarili taşıdığı da görünüyor.

İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayınlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Jenny Dolfen Elwing'i tasarlamış olduğu çalışmasında karakterin üstlenmiş olduğu hikayeyi etkileyici biçimde ortaya koymuştur. Elwing kendini sulara attığında Denizlerin Hakimi Ulmo ona yeniden hayat vererek kuş suretine çevirmişti. Görkemli duruşuyla Ulmo çalışmada yer almaktadır. Çalışmaya ilk baktığımızda Tolkien'in karakterlerine yazdığı onlarca öyküden Elwing'e ait olduğu anlaşılmaktadır.



Görsel 72: Elena Kukanova Tarafından Elwing İllüstrasyonu 2015

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Elwing
Sanatçı	Elena Kukanova
Renk Paleti	Mavi/ Beyaz tonlar
Stil	Gerçekçi boyama
Özgünlük	Sanatçının ilk bakışta ayırt edilebilecek bir stili ile kendine özgün tarzı olduğu gözlemlenmiştir.
Vurgu	Çalışmada Elwing açık renk elbisesi ile kuşlarla olan iletişimine ve de kuş suretinde olmasına vurgu yapılmıştır.
Yüklenen Anlam	Kuşlarla olan iletişimine ve Elwing'in cesaretine anlam yüklenmiştir
Resim-Metin İlişkisi	Metinlerde Elwing'in fiziksel tanımı yapılmamıştır. Ancak onun Denizlerin Hakimi Ulmo tarafından kuş suretine dönüştürüldüğü bilgisi verilmiştir. Ayrıca kuşlarla olan konuşma becerisinin de çalışmada yansıtıldığı düşünülebilir. Çalışma metinlerle uyum göstermektedir.

Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter deniz ortasında ve kuşlarla resmedilmiştir. Hikâyesinin bir kısmı denizde geçtiği için mekânsal olarak metinlerle uyumludur.
Karakter-Eşya İlişkisi	Açık renk tonlarında bir elbise ile tasarlanmıştır. Ayrıca etrafında büyük kanatlara yer verilmiştir. Elinde silmaril tutmaktadır.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayınlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Elena Kukanova'nın yapmış oldu Elwing tasarımında karakter deniz ortasında resmedilmiştir. Kendi bedensel formunda gösterilen karakterin etrafında yer alan kanatlar ve kuşlar onun dönüştüğü formu vurgulamaktadır. Elinde tuttuğu silmaril ile de üstlendiği görev ima edilmiştir. Beyaz Elwing adının karşılığı olarak da karakter beyaz bir elbise içinde yansıtılmıştır.



Görsel 73: ShyAngel Tarafından Elwing İllüstrasyonu

ShyAngel isimli sanatçının yapmış olduğu tasarımda Elwing kuş suretinde görünmemektedir. Ancak onun hikayede üstlendiği görevi yansıtmaktadır. Çünkü Elwing kuş suretini aldıktan sonra eşinin gemisi Vingilot'a ulaşmaya çalışmıştır. Silmarili Earendil'e vererek görevini tamamlamıştır. Çalışmanın arka planında ise Vingilot gemisini Earendil'in arması ile görülmektedir. Çalışmadaki vurgu Elwing'in üstlenmiş olduğu göreve yapılmıştır.

Metinlerde karakterin tanımı tam olarak yapılmamıştır. Elf bedenine dair tanımlamalar yer almazken onun kuş suretine dönüşmesi alanda yapılan illüstrasyonlar

için oldukça fikir veren bir hikayeye sahip olduğunu göstermektedir. Hikayecilik ve konsept karakter tasarımı bakımından oldukça fantastik bir öyküye sahiptir.

3.3.9. Nienor

Nienor, Orta Dünya'da, birçok kişi tarafından güzelliği ve zarafeti ile tanınan insan ırkından bir karakterdir. Orta Dünya efsanesinde, trajik bir kaderi olan bir karakter olarak tasvir edilir. Onun hikayesi Tolkien'in evreninde en trajik hikayelerden biri olmuştur.

Níniel olarak da bilinen Nienor, Húrin ile Monven'in ikinci kızı ve Túrin'in kız kardeşiydi. Babası, Morgoth'un büyük bir düşmanıydı ve Melkor tarafından lanetlendi. Bu lanet, ailesine de yayılacak ve Birinci Çağ'ın en büyük trajedilerinden bazılarını yol açacaktı.

Nienor'un hikayesi babası Hurin'in düşman Melkor tarafından lanetlenmesi ile başlar. Melkor Hurin'i esir alarak bir tahta oturtur ve oradan Hurin'in çocuklarına yapacağı lanetliği kötülüğü izletmiştir. Nienor ağabeyi Turin Turambar ile babaları Hurin'in üzerinde olan lanet yüzünden küçükken ayrı düşerler.

Melkor'un hizmetkarı olan Ejderha Glaurung şehri yağmalamıştı. Nienor bu tepeden kaçmıştı ve sonunda Glaurung ile karşılaştı. Hurin'in kızı olduğunu öğrenen Glaurung büyü ile Nienor'u lanetledi ve hafıza kaybı yaşamasına neden oldu. Nienor büyüün etkisi ile uyuyakalmıştı ve uyandığında bir dehşet ve karmaşanın içinde buldu kendini, oradan kaçmayı başararak saatlerce ormanın derinliklerinde koşmuştu.

“Nienor, Brethil'in derinliklerine kaçtı, giysilerini birer birer yırttı ve akşam geldiğinde "derin bir eğrelti otu frenine" bayılana kadar bütün gün ormanda çıplak koştu.” (Sanal 28).

Bu olaydan sonra Nienor tek başına çıplak bir şekilde yatıyordu. Ve onu bulan Turin Turambar oldu. Turin kadının hikayesine oldukça üzülmişti. Birbirlerini hiç tanımayan iki kardeş birbirine aşık oldular ve evlendiler. Nienor Turin Turambar'ın çocuğunu taşıyordu.

Yıllar sonra ejderha Glaurung'un tekrar geldiği söylentileri üzerine Turin onu öldürmek üzere yola çıktı. Turin Glaurung ile karşılaşmış ve onunla yüzleşerek ona ölümcül darbeler vermişti. Ancak Glaurung ölüm esnasında Turin'e büyü yaparak baygınlık geçirmesine neden oldu. Kocası için endişelenen Nienor'da Turin'in peşinden geldiğinde kocasını yerde ölü zannetmişti. Glaurung Nienor ile karşılaştığında onun üzerindeki büyüyü kaldırarak gerçekleri öğrenmesini sağladı.

Gerçekleri öğrenip dehşete düşen Nienor koşarak uzaklaştı ve kendini bir uçurumdan atarak intihar etti. Turin de gerçekleri öğrendiği sırada kendini kılıcının üzerine bırakarak intihar etmiştir. Nienor Niniel'in bedenini sular sürüklemişti ve bedeni asla bulunamamıştı.

Nienor'un kahramanlığı öyküde tartışılrsa da gerçekleri öğrendiği sırada intihar etmesi ve yaşadığı trajik olaydan dolayı Tolkien'in evreninde önemli kadın karakter arasında yer almıştır.

"Nienor, "Yas" anlamına gelen bir Quenya adıdır, ancak açık olan tek öge nie ("gözyaşı")'dır." (Sanal 29). *"...Turambar, onun hikayesinin üzücü olduğunu varsaydı ve sorgulamayı bıraktı ve ona " Gözyaşı Hizmetçisi Niniel " adını verdi."* (Sanal 30).

Ona verilen bu isimler yaşamış olduğu trajik hikaye ile bağlantılı şekildedir. Hüznün adı olan Niniel'in fiziksel tanımını şöyle yapılmıştır;

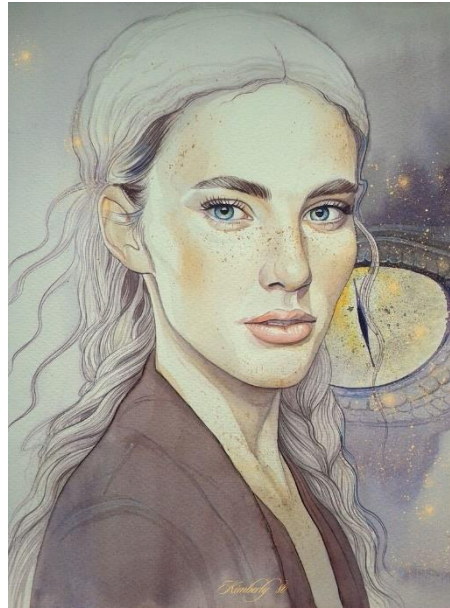
"...uzun boyluydu, gözleri maviydi, saçları altın rengiydi, babası Hurin'in kadın hali gibiydi." (Tolkien, 2012:294).



Görsel 74: Liga Klavina Tarafından Nienor İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Nienor Niniel
Sanatçı	Liga Klavina
Renk Paleti	Açık ve koyu tonlar bir arada
Stil	İllüstratif boyama
Özgünlük	Sanatçı kendine özgü boyama stili ve kullanmış olduğu imgeler ve arkaplan tasarımı ile kendine özgü bir tarz kullandığı görülmektedir.
Vurgu	Çalışmada Nienor'un intiharına vurgu yapılmaktadır. Çünkü kendini uçurumdan aşağı sulara bırakarak intihar etmiştir.
Yüklenen Anlam	Nienor'un trajik anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışma sarı saçları olan Nienor'un fiziki tanımını karşılamaktadır. Çalışmada karakterin intiharı görselleştirilmiştir. Metinlerde bedeninin sularla beraber akıp gittiğini ve bulunamadığı belirtilmiştir. Sanatçı Nienor'un cansız bedenini tasarlamıştır.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter su bulunan nehir gibi akıntı olan mekan içinde tasvir edilmiştir.
Karakter-Eşya İlişkisi	Beyaz bir elbise içinde gösterilmiştir.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayınlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Sanatçı hüzünlü bir hikayeye sahip olan karakterin ölümüne vurgu yapmak istemiştir. Fiziksel tanımlarının karşılandığı çalışmada Nienor'un cansız bedeni sular içinde yatmaktadır. Metinlerde bedeninin bulunamadığına dair bilgiler içerdiğinde sanatçı burada onun ölümlü halini yansıtmak istediği düşünülebilir.



Görsel 75: Kimberly80 Tarafından Nienor İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Nienor Niniel
Sanatçı	Kimberly80
Renk Paleti	Sarı/Gri aydınlık tonlar
Stil	İllüstratif gerçekçi boyama
Özgünlük	Sanatçı kendine özgü boyama stili ile sinematik görüntü elde etmiştir. Çizimlerine ilk bakışta kendisine ait olduğunu anlayacağımız stilde özgün tasarımları vardır.
Vurgu	Çalışmada Nienor'un büyü ile lanetlendiğine vurgu yapılmıştır.
Yüklenen Anlam	Çalışmada Nienor'un trajik öyküsüne anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışmada karakter açık renkteki saçları ve mavi gözleri ile fiziksel tanımları karşılamaktadır. Çalışmanın arka planında yer alan devasa göz Ejderha Glaurung'a aittir. Ejderha Galurung ile olan karşılaşması çalışmada yansıtılmıştır.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter mekan içerisinde tasvir edilmemiştir ancak onun bağlı olduğu olay örgüsünü etkileyen karakteri andıracak imgelem ile resmedilmiştir.
Karakter-Eşya İlişkisi	Çalışmada karakter kahverengi bir elbise içinde tasvir edilmiştir.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayımlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Kimberly80 çalışmasında Nienor'u hayatına mahal olan ejderha Glaurung'un gözü ile görselleştirmiştir. Ejderhanın gözlerine bakan Nienor büyülenmişti ve sanatçıda burada ona yapılan lanetli büyüyü anlatmak istemiştir. Çünkü Nienor'un hikayesi Glaurung'un gelişi ile şekillenmeye başlamıştır. Nienor'un fiziksel tanımlarının karşılığı ve ejderha gözü ile hikayenin kime ait olduğu ilk bakışta anlaşılmaktadır.



Görsel 76: Elena Kukanova Tarafından Nienor İllüstrasyonu

GÖRSEL TANIMLAMA	
Karakterin Adı	Nienor Niniel
Sanatçı	Elena Kukanova
Renk Paleti	Karanlık/Açık tonlar
Stil	Gerçekçi boyama
Özgünlük	Sanatçının ilk bakışta ayırt edilebilecek bir stili ile kendine özgün tarzı olduğu gözlemlenmiştir.
Vurgu	Çalışmada Nienor'un büyü ile lanetlendiğine vurgu yapılmıştır.
Yüklenen Anlam	Çalışmada Nienor'un trajik öyküsüne anlam yüklenmiştir.
Resim-Metin İlişkisi	Çalışmada Nienor sarı saçları ike görünmekte olup fiziki tanımını karşılamaktadır. Nienor'un önünde yer alan Ejderha Glaurung'tur. İkisinin karşılaşması tasvir edilen çalışma metinlerle uyumlu olduğu gözlemlenmiştir.
Karakter-Mekan İlişkisi	Karakter orman içerisinde tasvir edilmiştir.
Karakter-Eşya İlişkisi	Nienor beyaz elbise içerisinde gösterilmiştir.
İlham Alınan Yapı	JRR Tolkien'in kitaplarından ilham alınmıştır.
Yayımlanan Alan	Hayran sayfalarında yayınlanmıştır.

Elena Kukanova'da karakterin ejderha ile karşılaşmasını tasvir etmeyi tercih etmiştir. Çalışmada Nienor'un hayatını etkileyen olayı aktarmıştır. Glaurung, Nienor ve Turin'in hikayesinde trajik kaderlerinin en önemli parçası olmuştur. Çalışmada Nienor'un yüzü görünmemiştir ancak fiziki tanımlarına göre ve ejderha ile birlikte resmedilmesi ile Nienor olduğu anlaşılmaktadır.

SONUÇ

İnsanlık tarih boyunca iletişim kurma yöntemlerini keşfetmişlerdir. İletişimin en etkili kurulduğu yöntemlerden biri görsel iletişimdir. İllüstrasyon görsel iletişimde bağlantı kurmanın en yoğun olduğu görsellerdir. İllüstrasyonlar ile iletişim daha akıcı ve kalıcı bir şekilde gerçekleşir.

İllüstrasyonlar yalnızca iletişim kurmakla değil etrafımızda birçok alanda yer alabilirler. Günümüzde geleneksel yöntemlerle üretilen illüstrasyonlar dışında en çok dijital ortamlarda illüstrasyonlara rastlamaktayız. İllüstrasyonların kullanıldığı en etkili alanlardan birkaçını karakter tasarımları ve kitap resimlemeler oluşturmaktadırlar. Bu alanların gelişmesi illüstrasyon tekniklerinin gelişip yaygınlaşması ile paralellik göstermektedir.

İllüstrasyonlar tasarım kapsamında birçok alanı bünyesinde taşıyabilir. Bir karakter tasarımının aşamaları illüstrasyon tekniklerini etkili ve doğru biçimde kullanmaktan geçer. Çizerler karakterlerin ilk aşamasından son haline kadar illüstrasyonun çeşitli yöntem ve tekniklerinden faydalanırlar.

Karakter tasarımlarının illüstrasyon teknikleri ile üretilmesinde köprü oluşturacak bir diğer husus ise kitap resimlemelerinin yapıldığı kurgusal evrenlerdir. Bu kurgusal evrenlere fantastik kurgu denilmektedir. Fantastik kurgu bünyesinde hayali karakterler, hayali mekanlar ve hayali zaman biçimlerini bulundurlar. Bu dünyaya ait olmayan birçok şey fantastik evrenlerde mümkün haldedir. Gerçek ile gerçeküstü öğelerin bir arada harmanlandığı fantastik evrenlerde karşımıza birçok karakter çıkar. Bu karakterler hikâyenin etrafında döndüğü ana unsurdur. Hikayeler karakterlerin aldığı görevlere göre akışını etkiler.

Fantastik kurgunun en önemli isimlerinden birisi JRR Tolkien'dir. Yarattığı kurgusal dünyalar ve karakterler ile birçok yazar ve sanatçıya yol gösterir. Fantastik konsept illüstratörleri onun hikayelerinden esinlenerek o hayali dünyayı görselleştirirler. Böylelikle görmemizin mümkün olmadığı birçok mekânı ve karakterleri görebilmekteyiz.

Tolkien'in eserlerinde ön plana çıkan en önemli husus onun tasarlamış olduğu muazzam karakterleridir. Bu karakterler karakter tasarımcılarına ilham olmuştur. Karakter tasarımcılarının bir karakteri tasarlaması için bir neden oluşturmaktadır. Metinlere bağlı hikayesi olan karakterlerin görselleştirilmesi, karakterlerin bağlı olduğu çevre ve mekanlarla da ilişkisi vardır.

Çizerlerin ve karakter tasarımcılarının metine bağlı karakterleri görselleştirirken neyi nasıl yaptıklarını etkileyen unsurlar olmuştur. Bu yazarın karakteri betimlemesi, karakterin daha önce bir yerde tasarlanması, sanatçının stili gibi birçok neden etkilemektedir. Aynı karakterlerin farklı sanatçılarda farklı suretlerde çıkması bu nedenlerin bir araya getirdiği düşüncelerden kaynaklanmaktadır.

Metinlere bağlı tasarlanan karakterlerin arasında oluşan farkları ve benzerlikleri etkileyen en önemli faktörlerden birisi karakterlerin daha önce suretinin herhangi bir medya ortamında görülmesinden kaynaklanır. Yüzüklerin Efendisi filmlerinde Galadriel, Arwen ve Eowyn kadın karakterleri vücut bulmuştur. Tasarımsal olarak suretini yakalayan bu karakterler metinlere bağlı görselleştirmeleri yapılırken dahi illüstratörler için referans olduğu görülmektedir. Illüstratörler bu karakterleri tasarlarken filmlerden faydalanarak görselleştirme yoluna gitmişlerdir. Filmlerde bu karakterlerin görülmesi karakterlerin tasarımcılar tarafından daha fazla görselleştirildiği görülmektedir. Kitaplara göre filmlerde yer alan karakterlerin illüstrasyonları daha sık yapılmaktadır.

Metinlere bağlı yapılan karakter tasarımlarını etkileyen faktörlerden biri de karakterlerin tanımının metinlerde yer alma sıklığı ile bağlantılıdır. Birden fazla kere tanımlı yapılan karakterlerin görselleştirilmesi daha kolay olacağı için bu karakterlerin tasarımları daha sıklıkla yapılmaktadır. Tanımları az ve de kısıtlı olan karakterlerin tasarımları yapılırken illüstratörler karakterleri kendi dünyalarında içselleştirerek görselleştirme yoluna girebilirler. Onları yükledikleri anlamlar ile karakterlerin görüntüleri karşılaştırıldığında küçük farklılıklar ortaya çıkabilmektedir. Karakterlerin tanımları kısıtlı olduğu zaman tasarımcılar onların başka nitelikleri ön plana aldıkları düşünülebilir. Karakterler arasında fiziksel tanımları tam yapılmayan karakterlerde onların isim anlamlarına, hikayedeki rollerine, kullandıkları eşyalara ve hatta hikâyede

onlara yazılmış olan kaderlerinden yola çıkarak bile fiziksel bir görüntüye ulaştırdıkları görülebilmektedir. Tolkien'in fiziksel tanımını tam olarak vermediği karakterlerinde onlara vermiş olduğu isimlerden yola çıkarak saç rengi, elbisesi gibi fiziki görüntüsü hakkında ipuçları ile karakterler illüstratörler tarafından suretlerini bulmuşlardır. Tasarımları gerçekleştiren illüstratörlerin bu gibi ince detaylar ile karakterleri canlandırması mümkün olmaktadır.

Karakterler arasındaki benzerlik de tasarımcıları etkilemiştir. Metinsel bağlamda tanımları kısıtlı yapılmış karakterler başka bir karakterle gösterdikleri benzerlikten dolayı tasarımcılara yön göstererek etkilemiş durumdadır. İyi bir okuma yapan tasarımcı için kurgusal metinler karakter tasarımına yön veren en iyi referanstır.

Tasarımcıları etkileyen tüm bu faktörler dışında karakterlerin görselleştirilmesinde önem taşıyan bir diğer etken ise karakterlerin hikyedeki nitelikleri ve görevleri olabilmektedir. Özellikle fiziksel tanımının tam yapılmadığı karakterlerde onların sahip olduğu özellikler fiziksel durumlarının önüne geçebilmektedir. Çok önemli görevler üstlenen karakterlerin yoğun bir şekilde görselleştirildiği görülür. Karakterin bağlı olduğu çevre, kullandığı eşyalar, büyüleri özellikleri, sıra dışı güçleri gibi dikkat çekici özellikler illüstratörlerin karakterleri tasarlamasında küçük ama önemli adımlardan birisi olabilmektedir.

Sonuç olarak fantastik kurgu karakterlerin tasarlanmasında illüstratörlerin incelediği ilk aşama metinsel uyumluluklarıdır. Birbirini takip eden diğer hususlar da karakterlerin tasarlanmasındaki yolu açmaktadır. İllüstrasyon teknikleri karakter tasarımı aşamasında ise tasarımcıların sıklıkla tercih ettiği yöntemlerden biri olmaktadır. Bu nedenle illüstrasyonlar karakterler tasarımlarını etkilerken, fantastik kurgular da yine karakter tasarımı etkileyerek illüstrasyonun bu alanda kullanımını yaygınlaştırmaktadır.

Literatürde “Fantastik kurgu karakter tasarımı ve illüstrasyon” adı altında yapılan araştırma ve çalışmaların sınırlı sayıda olduğu gözlemlenmiştir. Bu nedenle araştırmacıların konu hakkında derinlemesine araştırma yapmaları, alana ilgi duyanlara, alanı tanıtmaları ve eksik bilgileri gidermeleri beklenmektedir.

KAYNAKÇA

- ABAY, Özgün.** (2017) **Temel Eğitim Kurumlarında İllüstrasyonun Eğitim Materyali Olarak Kullanımı (Tarihte Kurulan 16 Türk Devletinin İllüstrasyonu Materyal Örneği) Yüksek Lisans Tezi.** Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- AÇIKGÖZ, Senem** (2007). **Sanat Eğitiminde İllüstrasyon, Yüksek Lisans Tezi.** Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- AMANN, Neslihan** (2017). **Fantastik Filmin Dijitalleşmesi ve Yeniden Üretilen Göstergelerin Çözümlemesi: Taht Oyunları (Game of Thrones) Örneği, Doktora Tezi.** İstanbul: Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- ARDA, Gülçin** (2019). **Dijitalleşen Dünyada Grafik Tasarımda İllüstrasyonun Yeri, Yüksek Lisans Tezi.** Eskişehir: Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- ASUTAY, Hikmet** (2014). **Çocuk ve Gençlik Yazınında Fantastik.** Türk Dili Dergisi, s. 642-652.
- AŞKAROĞLU, Kadri A.** (2019). **Dijital İllüstrasyonun 2000 yılından Günümüze Gelişimi ve Yayın Grafiğindeki Yeri, Yüksek Lisans Tezi.** İstanbul: Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- ATABEY, Zehra** (2010). **Basın İlanı Tasarımlarında İllüstrasyonlar ve Vektörel İllüstrasyon Tekniğinin Uygulanması, Yüksek Lisans Tezi.** İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- ATAN, Uğur & TEMEL, Nur D.** (2020, Aralık). **Fantastik-Gotik Romanlardaki İllüstrasyonların İncelenmesi.** Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, s. 1627-1650.
- BAKER, Dallas J.** (2017). **Writing Back To Tolkien: Gender, Sexuality And Race İn High Fantasy.** D. J. BAKER içinde, *Recovering History Through Fact And Fiction: Forgotten Lives* (s. 123-143). Newcastle Upon Tyne, United Kingdom: Cambridge Scholars Publishing.
- BECER, Emre** (2015). **İletişim ve Grafik Tasarım.** Ankara: Dost Kitabevi.
- BOZTEPE, Duru K.** (2015). **İllüstrasyonun Tarihsel Süreci ve Gelişimi, Yüksek Lisans Tezi.** İstanbul: İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- BÜYÜKTAŞÇIYAN, Liza** (2016). **Fantastik ve Sürrealizmin Görsel İletişimle İllüstrasyona Yansımaları, Yüksek Lisans Tezi.** İstanbul: Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- ÇAKIR, Elif M. (2019). Fantastik Edebiyat Resimlemeleri ve Bir Etkileşimli Kitap Uygulaması, Yüksek Lisans Tezi.** Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- ÇAKIR, Eser Y. (2020, Mayıs 25). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: "Yüzüklerin Efendisi" Analizi.** Adnan Menderes Üniversitesi Dördüncü Kuvvet Uluslararası Hakemli Dergisi, s. 77-99.
- ÇAKMAK, Sinan (2010). İki Boyutlu Eğitici Animasyonlar İle Eğitici Yayın İllüstrasyonlarının Karşılaştırılması ve 10-12 Yaş Öğrencilerinin Öğrenmelerine Etkisi, Yüksek Lisans Tezi.** Konya: Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- ÇAKMAK, Sinan & KAROĞLU, Alaybey (2020, Mart). Dijital Sanat Bağlamında Animasyon Film Karakter Tasarımları Üzerine Bir İnceleme.** İdil Sanat ve Dil Dergisi, s. 515-527.
- DARGA, Jon M. (2014). Tolkien's Women: The Medieval Modern in The Lord of the Rings, B.A. degree.** Ann Arbor: University of Michigan The Department of English.
- DURSUN, Nihat (2013). Evrimleşen Grafik ile İllüstrasyon ve Animasyon İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi.** İstanbul: İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- ERARSLAN, Behiye A. (2019). Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonda Görsel İletişim Tasarımının Önemi, Yüksek Lisans Tezi.** Eskişehir: Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- ERDOĞAN, Gamze (2020). Karakter Tasarımında Umulmadık Bir İlham Kaynağı: Diyatomeler, Yüksek Lisans Tezi.** Kütahya: Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- ERSAN, Merve (2019, Ekim 29). Günümüz İllüstrasyon Sanatı ve Geleneksel İllüstrasyonda Sıra Dışı Yaklaşımlar.** The Journal of Academic Social Science, s. 318-328.
- ERTEKİN, Aydın.(2007, Şubat 18). Fantastik Yazın Nedir?** Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, s. 35-46.
- FREDRICK, Candice & MCBRIDE, Sam (2007, Nisan 15). Battling the Woman Warrior: Females and Combat in Tolkien and Lewis.** Mythcon 52: The Mythic, the Fantastic, and the Alien, s. 29-42.
- GÖKÇEARSLAN, Armağan (2010). Canlandırmalarda: Mizah, Anatomik Yapı ve Karakter Tasarımı.** Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, s. 79-91.

- GÖNÜLLÜ, Açelya B.** (2017, Mayıs 03-07). **İllüstrasyon (Resimleme) Sanatını Tanımlamak.** I.Uluslararası Felsefe, Eğitim, Sanat ve Bilim Tarihi Sempozyumu, s. 909-919.
- KABAK, Tarık & KIRBAŞ, İsmail** (2021, Aralık 9-11). **Metaverse Ortamında NFT Teknolojilerinin Kullanımı ve Yakın Gelecekteki Uygulamaları.** 3rd International Young Researchers Student Congress, s. 312-325.
- KAFA, Gizem** (2019). **Kent İllüstrasyonları, Yüksek Lisans Tezi.** Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- KALELİ, Burak** (2016). **Fantastik Romanlarda "Anti-Kahraman" Karakterlerin İncelence ve J.R.R. Tolkien'in "Silmarillion" Eseri İçin Tanıtım Çalışması, Yüksek Lisans Tezi.** Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- KANMAZ, Elvan** (2018). **Fantastik Animasyon Sinemasında "Matte Painting" Tasarımı Sanatta Yeterlilik Tezi.** Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- KARA, Murat** (2012). **Fantastik İllüstrasyonların Dijital İllüstrasyon Tekniği ile Web Tabanlı Oyunlarda Kullanımı: Lanistawars, Yüksek Lisans Tezi.** Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- KARABAYRAKTAR, Duygu** (2010). **Fantastik Sinema ve Görsel Efekt 1Bir Tahta Parçası" Yüksek Lisans Tezi.** İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- KARAÇEPER, Sercan** (2018, Aralık). **Dijital Teknoloji ve Grafik Tasarımda Yenilikler.** Aydın Sanat Dergisi, s. 73-83.
- KARAŞAHİNOĞLU, Şadi** (2021, Temmuz 5). **Karakter Tasarımında Biçimsel Yaklaşımlar.** Akademik Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi, s. 24-35.
- KILIÇ, Ali** (2021, Mart 26). **Çocuk Kitabı İllüstrasyonları ve Dijital Kolah İllüstrasyon Tekniği Üzerine Bir Değerlendirme.** Journal of Arts, s. 79-85.
- MADDOX, Rachel** (2018). **Flawed and Formidable: Galadriel, Éowyn, and Tolkien's Inadvertent Feminism.** The NCHC Journal of Undergraduate Research and Creative Activity, s. 1-12.
- METE, Mehmet & IŞIR, Öznur** (2021, Şubat). **Bilgisayar Oyun Sektöründe Çalışan Konsept Tasarımcılarının Meslek Algısının İncelenmesi.** İdil Dergisi, s. 354-366.
- ORAN, Emre** (2016). **Bilgisayar Oyunları İçin Konsept Tasarım Oluşturma Sürecinde Dijital Boyama Teknikleri İle İllüstrasyon Uygulamaları; Sorunlar ve Çözümler Önerileriyle Bir Tasarım Çalışması, Yüksek Lisans Tezi.** Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- ÖZDEN, Habibe (2017). Mobil Oyun Yapım Sürecinde Karakter Tasarımları, Yüksek Lisans Tezi.** İzmir: Yaşar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- ÖZDEN, Zafer & ÜLGEN, Çağdaş (2015). Canlandırma Filmi Yapım Sürecinde Karakter Tasarım Aşaması.** Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, s. 23-38.
- ÖZLÜK, Nuran (2010). Türk Edebiyatında Fantastik Roman, Doktora Tezi.** İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- ÖZMEN, Meryem B. (2006). Reklamda Grafik Tasarımcılığı, Yüksek Lisans Tezi.** Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- RAWLS, Melanie (1984). The Feminine Principle in Tolkien.** Mythcon 52: The Mythic, the Fantastic, and the Alien, s. 5-13.
- SEÇMEN, Emre A. (2014). Sinemada Süper-Kahramanlık İmgesi Ve Indiana Jones Filmleri Örneği, Yüksek Lisans Tezi.** İstanbul: T.C. İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- SÜALP, Ömer (2019). Görsel Hikaye Anlatımında Karakter Tasarımının Anlatsal Boyutu, Yüksek Lisans Tezi.** İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- TEPECİK, Adnan (2002). Grafik Sanatlar Tarih - Tasarım - Teknoloji.** Ankara: Detay Yayıncılık ve Sistem Ofset Yayıncılık.
- TEYMUR, Aydın (2017). Basın İlanlarında İllüstrasyonun Görsel İletişim Tasarımı Açısından İncelenmesi ve Uygulama Çalışmaları, Yüksek Lisans Tezi.** İstanbul: Işık Üniversitesi.
- TOLKIEN, John R. (1980). Unfinished Tales.** İngiltere: George Allen ve Unwin.
- TOLKIEN, John R. (2012). Bitmemiş Öyküler.** İstanbul: İthaki Yayınları.
- TOLKIEN, John R. (2012). Hurin'in Çocukları.** İstanbul: İthaki Yayınları.
- TOLKIEN, John R. (2013). Silmarillion.** İstanbul: İthaki Yayınları.
- TOLKIEN, John R. (2018). Yüzüklerin Efendisi, İki Kule.** İstanbul: Metis Yayınları.
- TOLKIEN, John R. (2018). Yüzüklerin Efendisi, Kralın Dönüşü.** İstanbul: Metis Yayınları.
- TOLKIEN, John R. (2018). Yüzüklerin Efendisi, Yüzük Kardeşliği.** İstanbul: Metis Yayınları.
- TOPBASAN, Veli (2013). Dijital İllüstrasyon ve Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarım, Yüksek Lisans Tezi.** Hatay: Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- TUNCELİ, Oğuz (2012). Bilgisayar Oyunları Grafiğinin İncelenmesi ve Bilgisayar Oyununun Grafik Tasarım Sürecinin Yürütülmesi, Yüksek Lisans Tezi.** Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- UĞUR, Veli (2010). Türk Edebiyatında Fantastik Roman.** İstanbul Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi,, s. 133-155.
- ÜLGEN, Çağdaş (2019). Canlandırma Filmciliğinde Kültür ve Karakter Tasarımı Etkileşimi: Anadolu Giyim ve Aksesuar Tasarımları Çerçevesinde Işık Adası Projesi, Sanatta Yeterlilik Tezi.** İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- ÜNAL, Mevlüt (2019). İllüstrasyonda Doku, Yüksek Lisans Tezi.** Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- VURDEM, Yaşar (2021). Dijital İllüstrasyonun Evrimi, Yüksek Lisans Tezi.** Kayseri: Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- YAKUT, İnci (2014). Günümüz Eğitim Ortamlarında Resimli Öykü Taslağı (Story-Board) ve Öyküleştirme (Storyline) Tekniklerinin İşlevleri.** Akdeniz Sanat Dergisi, s. 55-72.
- YILDIRIM, Merve (2019, Ekim 23). Dijital Sanat ve Kolaj. Ekev Akademisi Dergisi, s. 319-338.**
- YILMAZ, Zuhale (2006). Fantastik Edebiyata Genel Bir Bakış - Stefanı Benni ve Stranalandia.** Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi, s. 127-142.

SANAL KAYNAKÇA

CAN, Mümin (2018) <https://kayiprihtim.com/dosya/tolkienden-once-fantastik-edebiyat/> Erişim Tarihi 29.05.2023

DOĞAN, Emrecan (2020) <https://kayiprihtim.com/liste/jrr-tolkien-hakkinda-10-gercek/> Erişim Tarihi 29.05.2023

KÜPÇÜ, Kayra (2014) <https://www.kayipdunya.com/kayra/fantastik-kurgunun-alt-turleri/2> Erişim Tarihi 02.05.2023

KÜPÇÜ, Kayra (2011) <https://frpnet.net/incelemeler/tolkienin-irklari-mitolojide-yolculuk> Erişim Tarihi 27.05.2023

Sanal- 1: www.turkcebilgi.com Erişim Tarihi 18.11.2022

Sanal-2: <https://www.mapfre.com.tr/blog/dusle/nft-nedir-nasil-uretilir> Erişim Tarihi 07.04.2023

Sanal-3: <https://www.bitlo.com/rehber/nft-nedir> Erişim Tarihi 17.04.2023

Sanal-4: <https://bibliyoraf.com/fantastik-edebiyat-nedir-alt-turleri-ve-cok-daha-fazlasi/> Erişim Tarihi 23.04.2023

Sanal-5: <https://bibliyoraf.com/fantastik-edebiyat-nedir-alt-turleri-ve-cok-daha-fazlasi/> Erişim Tarihi 23.04.2023

Sanal-6: <https://bibliyoraf.com/fantastik-edebiyat-nedir-alt-turleri-ve-cok-daha-fazlasi/> Erişim Tarihi 23.04.2023

Sanal-7: <https://kayiprihtim.com/liste/jrr-tolkien-hakkinda-10-gercek/> Erişim Tarihi 15.05.2023

Sanal-8: <https://www.dinvemitoloji.com/2021/12/tolkien-orta-dunya-ve-mitoloji-1.html> Erişim Tarihi 15.05.2023

Sanal-9: <https://tolkiengateway.net/wiki/Galadriel#Etymology> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Sanal-10: https://tolkiengateway.net/wiki/Galadriel#cite_note-Great-45 Erişim Tarihi: 15.06.2023

Sanal-11: <https://tolkiengateway.net/wiki/%C3%89owyn#Etymology> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Sanal-12: https://tolkiengateway.net/wiki/%C3%89owyn#cite_ref-Battle_2-2 Erişim Tarihi: 15.06.2023

Sanal-13: https://tolkiengateway.net/wiki/%C3%89owyn#cite_ref-Battle_2-2 Erişim Tarihi: 15.06.2023

- Sanal-14:** <https://tolkiengateway.net/wiki/L%C3%BAthien> Eriřim Tarihi: 16.06.2023
- Sanal-15:** <https://tolkiengateway.net/wiki/L%C3%BAthien> Eriřim Tarihi: 16.06.2023
- Sanal-16:** <https://tolkiengateway.net/wiki/Arwen#Etymology> Eriřim Tarihi: 17.06.2023
- Sanal-17:** https://tolkiengateway.net/wiki/Letter_to_Mr_Joukes Eriřim Tarihi: 17.06.2023
- Sanal-18:** <https://tolkiengateway.net/wiki/Arwen#Etymology> Eriřim Tarihi: 17.06.2023
- Sanal-19:** https://tolkiengateway.net/wiki/Melian#cite_note-1 Eriřim Tarihi: 17.06.2023
- Sanal-20:** https://tolkiengateway.net/wiki/Melian#cite_note-6 Eriřim Tarihi: 17.06.2023
- Sanal-21:** <https://demirboyurlular.blogspot.com/2016/09/> Eriřim Tarihi: 18.06.2023
- Sanal-22:** <https://tolkiengateway.net/wiki/Yavanna> Eriřim Tarihi: 18.06.2023
- Sanal-23:** <https://demirboyurlular.blogspot.com/2016/09/> Eriřim Tarihi: 18.06.2023
- Sanal-24:** <https://tolkiengateway.net/wiki/Idril> Eriřim Tarihi: 18.06.2023
- Sanal-25:** <https://tolkiengateway.net/wiki/Idril> Eriřim Tarihi: 18.06.2023
- Sanal-26:** <https://tolkiengateway.net/wiki/Elwing#Etymology> Eriřim Tarihi: 18.06.2023
- Sanal-27:** <https://tolkiengateway.net/wiki/Elwing#Etymology> Eriřim Tarihi: 18.06.2023
- Sanal-28:** https://tolkiengateway.net/wiki/Nienor#cite_note-Death-2 Eriřim Tarihi: 19.06.2023
- Sanal-29:** https://tolkiengateway.net/wiki/Nienor#cite_note-Death-2 Eriřim Tarihi: 19.06.2023
- Sanal-30:** https://tolkiengateway.net/wiki/Nienor#cite_note-Death-2 Eriřim Tarihi: 19.06.2023

GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel-1: Lascaux Mağara Resimleri, <https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/global-prehistory-ap/paleolithic-mesolithic-neolithic-apah/a/lascaux>

Erişim Tarihi 15.02.2022

Görsel-2: Sümerlere Ait İmzalı Kil Tableti, <https://www.arkeolojikhaber.com/haber-sumerlere-ait-5-bin-yillik-ilk-imzali-tablet-ingilterede-satildi-26690/> Erişim Tarihi

15.02.2022

Görsel-3: Mısır'ın Ölüler Kitabı'ndan Papirüs Üzerinde Hiyeroglifler Ve El Yazmaları, <https://arkeofili.com/oluler-kitabi-eski-misirin-olum-sonrasi-yasam-rehberi/> Erişim Tarihi

16.02.2022

Görsel-4: Diamond Sutra – Elmas Sutra İlk Basılı Kitap MS 868,

<https://kayiprihtim.com/dosya/elmas-sutra-dunyanin-en-eski-basili-kitabi/> Erişim

Tarihi 18.02.2022

Görsel-5: Books of Hours isimli El Yazması 13. YY, İngiltere,

<https://www.gla.ac.uk/myglasgow/library/files/special/exhibns/month/dec2006.html>

Erişim Tarihi 20.02.2022

Görsel-6: Coca Cola Yılbaşı Kampanyası Ambalajı, 2017,

<https://tr.adforum.com/creative-work/ad/player/34560187/coca-cola-holiday-thank-you-package-design/coca-cola> Erişim Tarihi

22.02.2022

Görsel-7: The New Yorker Dergisi Kapak İllüstrasyonları,

<http://linesandcolors.com/2009/12/26/the-2010-eustace-tilley-contest/> Erişim Tarihi

23.02.2022

Görsel-8: Louise Greig, Küçük Prens, 2022,

https://redhouse.com.tr/files/urun_urunler/file/tadimlik-okuma-4.pdf Erişim Tarihi

24.02.2022

Görsel-9: Ezgi Bozoğullarından, Orbita-Arterleri-scaled,

<https://ezgibozogullarindan.com/medikal-illustrasyon/> Erişim Tarihi

25.02.2022

Görsel-10: Hyden Williams, Moda İllüstrasyonları,

<http://www.brandlifemag.com/moda-renklerle-bulusursa/> Erişim Tarihi

25.02.2022

Görsel-11: Kevser Biçer, Violet, Fantastik İllüstrasyon, Kişisel Arşiv 2022

Görsel-12: Özge Gülbakan, Portre İllüstrasyonu, Kişisel Arşiv 2022

Görsel-13: Goatsocks Vektörel Flat Tasarım, <https://www.deviantart.com/goatsocks>

Erişim Tarihi 15.03.2022

- Görsel-14:** Len-Yan, Piksel Tabanlı Portre İllüstrasyonu,
<https://www.deviantart.com/len-yan/art/moth-533891449> Erişim Tarihi 15.03.2022
- Görsel-15:** The Grudge Filmine Ait Storyboard Çalışması, 2004,
<https://bentarrantmedia.weebly.com/storyboard-analysis.html> Erişim Tarihi 19.03.2022
- Görsel-16:** The Eartquake Filmi İçin Geleneksel Matte Painting,
<https://www.toolbox-studio.com/blog/10-great-matte-paintings-that-have-changed-the-way-we-see-movies/> Erişim Tarihi 25.03.2022
- Görsel-17:** Yüzüklerin Efendisi Filmi Dijital Matte Painting,
<http://www.cavematty.com/matte-paintings-page> Erişim Tarihi 26.03.2022
- Görsel-18:** Mel Paisley, Konsept İllüstrasyonu, <https://annathenewt.com/concept-art-1> Erişim Tarihi 30.03.2022
- Görsel-19:** Chris Karbach Mekan Konsept İllüstrasyonu,
<https://www.artstation.com/artwork/PmaANB> Erişim Tarihi 02.04.2022
- Görsel-20:** Hiu Fu, Sosyal Medya Ürün Tasarımı, <https://www.behance.net/hiufuli> Erişim Tarihi 03.04.2022
- Görsel-21:** Klaw Machine, Akasha,
<https://foundation.app/@KlawMachine/klawmachine/16> Erişim Tarihi 05.04.2022
- Görsel-22:** Ana Larissa Vasconcelos,
<https://www.behance.net/gallery/97442439/Saudade-Doce-Colagem-Digital> Erişim Tarihi 06.04.2022
- Görsel-23:** Mohamed Elshikh, Golden Fish,
<https://www.behance.net/gallery/94383819/The-Golden-Fish> Erişim Tarihi 08.04.2022
- Görsel-24:** Aloe Kado, Generative Arts, <https://www.instagram.com/aloekado/> Erişim Tarihi 08.04.2022
- Görsel-25:** Ölü Gelin, 2005, <https://www.beyazperde.com/filmler/film-56718/fotolar/detay/?cmediafile=18445010> Erişim Tarihi 11.04.2022
- Görsel-26:** Karakter Tasarımında Geometrik Formlar,
<https://gamedesigntrinitycollege.wordpress.com/character-design/> Erişim Tarihi 13.04.2022
- Görsel-27:** Disney Karakterleri Silüetleri,
<https://www.sporcle.com/games/Perspektive/silhouettes-looney-tunes-characters> Erişim Tarihi 15.04.2022

Görsel-28: Viking Karakteri, <https://www.deviantart.com/the-tooninator/art/Viking-Character-Sheet-2-299104992> Erişim Tarihi 15.04.2022

Görsel-29: Viking Karakteri 2, <https://tr.pinterest.com/pin/129478558028187904/> Erişim Tarihi 15.04.2022

Görsel-30: Monster, Canavar Sullivan, https://hero.fandom.com/wiki/James_P._Sullivan, Erişim Tarihi 17.04.2022

Görsel-31: Alice Harikalar Diyarında Karakter Uygulamaları, <https://www.buzzfeed.com/wendywonderland/which-alice-in-wonderland-character-are-you-379j1> Erişim Tarihi 17.04.2022

Görsel -32: Jules Dubost, Gandalf Karakteri, <https://www.artstation.com/artwork/v1RVyd> Erişim Tarihi 18.04.2022

Görsel-33: Astor Alexander , Geralt Karakteri, <https://www.artstation.com/artwork/aRaLgq> Erişim Tarihi 19.04.2022

Görsel-34: Semagol ve Gollum, <https://www.indyturk.com/node/175536/haber/gollum-kovid-19-m%C3%BCcadelesine-ba%C4%9F%C4%B1%C5%9F-i%C3%A7in-hobbit-kitab%C4%B1n%C4%B1-canlı%C4%B1-okuyacak> Erişim Tarihi 21.04.2022

Görsel-35: JRR Tolkien, Conservation with Smaug, <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/jrr-tolkiens-estate-publishes-rare-lord-of-the-rings-paintings-and-maps-online-180979674/> Erişim Tarihi 23.04.2022

Görsel-36: Pauline Baynes, Narnia Günlükleri, <https://narniafans.com/2012/11/pauline-baynes-narnia-and-tolkien-art-on-display-in-museum-of-farnham/> Erişim Tarihi 23.04.2022

Görsel-37: Elena Kukanova, Galadriel, <https://www.deviantart.com/ekukanova/art/Galadriel-518583092> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-38: Sceith-A Tarot, Galadriel, https://www.reddit.com/r/ImaginaryMiddleEarth/comments/wp134r/tarot_temperance_galadriel_by_sceitha/ Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-39: Sara Morello, Galadriel, <https://www.inprnt.com/gallery/samoart/the-mirror-of-galadriel/acrylic/> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-40: Jenny Dolfen, Galadriel, <https://tr.pinterest.com/pin/782148660260472367/> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-41: Liga Klavina, Galadriel, https://tolkiengateway.net/wiki/File:L%C4%ABga_K%C4%BCavi%C5%86a_-_Lady_of_the_Golden_Wood.jpg Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-42: Kimberly80, Eowyn, <https://www.deviantart.com/kimberly80/art/Eowyn-475318202> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-43: Liga Klavina, Eowyn, https://tolkiengateway.net/wiki/File:L%C4%ABga_K%C4%BCavi%C5%86a_-_White_Lady_of_Rohan.jpg Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-44: Sara Morello, Eowyn, <https://comicvine.gamespot.com/images/1300-8183830> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-45: Sassy Nails, Eowyn, <https://tr.pinterest.com/pin/678706606322131179/> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-46: Sceith-A Tarot, Eowyn, <https://64.media.tumblr.com/824724ce8e5c8d5bbe23b09f6495ee09/3f836d360138b328-54/s1280x1920/2f95d6916a1d9520cbd7e797441f3c021ce65c4b.jpg> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-47: Jenny Dolfen, Luthien, <https://tr.pinterest.com/pin/409475791089905801/> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-48: Sassy Nails, Luthien, https://tolkiengateway.net/wiki/Category:Images_of_L%C3%BAtkien#/media/File:Ten_Thousand_Leaves_-_The_dance.jpg Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-49: Elena Kukanova, Luthien, <https://www.deviantart.com/ekukanova/art/Luthien-and-Huan-601221084> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-50: Janka Lateckova, Luthien, <https://tr.pinterest.com/pin/483925922472085117/> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-51: Sara Morello, Luthien, https://tolkiengateway.net/wiki/Category:Images_by_Sara_M._Morello#/media/File:Sara_M._Morello_-_Luthien_Tinuviel.jpg Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-52: Magali Villeneuve, Arwen, <https://pbs.twimg.com/media/CVJK3JgWwAA4KqD.jpg> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-53: Sara Morello, Arwen, <https://entishramblings.tumblr.com/post/682274091826331648/aragorn-and-arwen-the-youth-saramorelloart> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-54: Janka Lateckova, Arwen, https://tolkiengateway.net/wiki/Category:Images_of_Arwen#/media/File:Janka_Lateckova_-_Lady_of_Rivendell.jpg Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-55: Alice Blake, Arwen, https://www.reddit.com/r/ImaginaryElves/comments/x90wnn/art_by_alice_blake/ Erişim Tarihi: 15.06.2023

- Görsel-56:** Sceith-A Tarot, Arwen,
<https://cinebration.tumblr.com/post/678806229365260288/eldamaranquendi-legendarium-tarot-by-sceith-a> Erişim Tarihi: 15.06.2023
- Görsel-57:** Elena Kukanova, Melian,
https://tolkiengateway.net/wiki/Category:Images_of_Melian#/media/File:Elena_Kukanova_-_Her_magic_voice.jpg Erişim Tarihi: 15.06.2023
- Görsel-58:** Kimberly80, Melian,
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=382150305> Erişim Tarihi: 15.06.2023
- Görsel-59:** Liga Klavina, Melian,
https://tolkiengateway.net/wiki/File:L%C4%ABga_K%C4%BCavi%C5%86a_-_Under_the_stars.jpg Erişim Tarihi: 15.06.2023
- Görsel-60:** Ebe Kastein, Melian, <https://tr.pinterest.com/pin/539587599085149144/>
Erişim Tarihi: 15.06.2023
- Görsel-61:** Janka Lateckova, Yavanna,
<https://www.deviantart.com/jankalateckova/art/Yavanna-552932362> Erişim Tarihi: 15.06.2023
- Görsel-62:** Kimberly80, Yavanna,
https://tolkiengateway.net/wiki/Category:Images_of_Yavanna#/media/File:Kimberly_-_Laurelin.jpg Erişim Tarihi: 15.06.2023
- Görsel-63:** Sara Morello, Yavanna, https://external-preview.redd.it/kctoCK_cSPKv6MA_m4pLW7jWqy0tNuMZ0W-uhsxPVwk.jpg?auto=webp&s=35961636688fac30785e799f2ee7e735e5278149
Erişim Tarihi: 15.06.2023
- Görsel-64:** Sassy Nails, Yavanna,
<https://www.deviantart.com/sassynails/art/Yavanna-Kementari-567342457> Erişim Tarihi: 15.06.2023
- Görsel-65:** Elena Kukanova, Yavanna,
<https://tr.pinterest.com/pin/425308758568895012/> Erişim Tarihi: 15.06.2023
- Görsel-66:** Sara Morello, İdril, <https://www.peakpx.com/en/hd-wallpaper-desktop-akzgg> Erişim Tarihi: 15.06.2023
- Görsel-67:** Liga Klavina, İdril,
https://tolkiengateway.net/wiki/File:L%C4%ABga_K%C4%BCavi%C5%86a_-_Princess.jpg Erişim Tarihi: 15.06.2023
- Görsel-68:** Tatyafinwe, İdril, <https://www.deviantart.com/tatyafinwe/art/Idril-wearing-the-Elessar-937692666> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-69: Venlian, İdril, <https://www.deviantart.com/venlian/art/Idril-in-the-Mountains-357419843> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-70: Kimberly80, Elwing, <https://twitter.com/MiddleArt/status/785556100250800129/photo/1> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-71: Jenny Dolfen, Elwing, <https://goldseven.wordpress.com/2018/02/14/formulo-bore-up-elwing-out-of-the-waves/> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-72: Elena Kukanova, Elwing, <https://tr.pinterest.com/pin/595178907013535140/> Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-73: ShyAngel, Elwing, https://tolkiengateway.net/wiki/File:Shyangell_-_Elwing_the_Fair.jpg Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-74: Liga Klavina, Nienor, https://tolkiengateway.net/wiki/File:L%C4%ABga_K%C4%BCavi%C5%86a_-_Unhappy_Fate.jpg Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-75: Kimberly80, Nienor, https://tolkiengateway.net/wiki/Nienor#/media/File:Kimberly_-_Nienor_Niniel.jpg Erişim Tarihi: 15.06.2023

Görsel-76: Elena Kukanova, Nienor, <https://arthur.io/img/art/jpg/00173452c1b2c1230/elena-kukanova/nienor-and-glaurung/large/elena-kukanova--nienor-and-glaurung.jpg> Erişim Tarihi: 15.06.2023