



International
**SOCIAL SCIENCES
STUDIES JOURNAL**



SSSjournal (ISSN:2587-1587)

Economics and Administration, Tourism and Tourism Management, History, Culture, Religion, Psychology, Sociology, Fine Arts, Engineering, Architecture, Language, Literature, Educational Sciences, Pedagogy & Other Disciplines in Social Sciences

Vol:5, Issue:30
sssjournal.com

pp.685-696
ISSN:2587-1587

2019 / February / Şubat
sssjournal.info@gmail.com

Article Arrival Date (Makale Geliş Tarihi) 20/01/2019 | The Published Rel. Date (Makale Yayın Kabul Tarihi) 20/02/2019
Published Date (Makale Yayın Tarihi) 20.02.2019

ÇOCUK KİTAPLARI İLLÜSTRASYONUNDA KARAKTER TASARIM YÖNTEMLERİNİN SINIFLANDIRILMASI

A CLASSIFICATION OF CHARACTER DESIGN PRACTICES IN CHILDREN'S BOOKS ILLUSTRATION

Dr. Öğr. Üyesi Cem KARA

Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, cmkr78@gmail.com, İstanbul/Türkiye
ORCID: 0000-0002-1843-6182



Article Type : Research Article/ Araştırma Makalesi

Doi Number : <http://dx.doi.org/10.26449/sss.1269>

Reference : Kara, C. (2019). "Çocuk Kitapları İllüstrasyonunda Karakter Tasarım Yöntemlerinin Sınıflandırılması", *International Social Sciences Studies Journal*, 5(30): 685-696.

ÖZ

Başarılı bir karakter, kişilik özellikleri ile izleyicinin empati kurabildiği, benimsediği, zaman zaman örnek aldığı klişelerden uzak özgün yaratımlardır. Karakterin başarılı görsel tasarımı ise; bu kişilik özelliklerinin resimleyene ait deneyim ve özgün yaklaşımlarla gelişerek somutlaştırılmış halidir. Hikaye, film veya oyun, herhangi bir eserin başarısı her şeyden önce ana karakter ve bu karaktere ait dünyanın nasıl olduğu ile doğru orantılıdır. Çocuk kitaplarında da hikayeyi okuyan, dinleyen ya da izleyen kendisini kahraman ile özdeşleştirmesi olağan bir durumdur. Çocuk, kahramanın dünyası ve etrafında gelişen olaylar örgüsü ile kendi çevresi arasında bağlantılar kurar. Bu kritik unsur göz önüne alındığında kahramanın görsel yapısı belirlenirken çocuğun ilgi dünyasının keşfedilmesi en az onun yönlendirilmesi kadar önemlidir. Karakterin görsel tasarımını belirleyen bazı temel faktörler söz konusudur. Bu faktörlerin başında uygulama tekniği gelir. Tasarımcı kendi anlatım diline uygun gördüğü ya da daha başarılı olacağını düşündüğü bir tekniği seçerek tasarıma yön vermeye başlar. Bir diğer faktör karaktere ait biçimsel özelliklerin nasıl oluşturulduğu ile ilgilidir. Biçimsel özellikler form ve renk olmak üzere iki başlıkta incelenebilir. Form, karaktere ait biçimselliğin kabaca bütünüdür. Bu bütün resimleme alanında sıklıkla kullanılan uygulama anlayışlarıyla görselleştirilir. Renk veya renk ilişkileri görsel bir ambiyansa, karakteristik yapıya (görsellik veya içerik anlamlarında olabilir) ve konu ya da bir kavrama ayrı ayrı ya da iç içe hizmet edebilir. Karakter tasarımında belirleyici son faktör resimleyenin özgün dili ile ilişkili görselleştirme anlayışı diğer bir deyiş ile tarz'dır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk Kitapları İllüstrasyonu, Karakter Tasarımı, Resimleme Yöntemleri, Tarz, Özgünlük

ABSTRACT

A successful character is original creations that the viewer can empathize with personality traits, adopt, imitate time to time away from stereotypes. The successful visual design of the character is; an embodiment of these personality traits by developing with the experience and original approaches of the illustrator. Story, film or play, the success of any work is first of all proportional to the main character and how the world of this character is. In children's books, identify with the hero is common for reading, for listening the story or for the viewer himself. The child builds connections between the heroes' world and his or her own environment with the events that take place around him. Considering this critical element, while determining the visual structure of the hero, the discovery of the world of interest of the child is at least as important as its guidance. There are some basic factors that determine the visual design of the character. One of these factors is the practice technique. The designer starts to give direction to the design by choosing the technique that he thinks is appropriate or becomes more successful. Another factor relates to how the formal properties of the character are formed. Formal properties can be examined under two headings: form and color. The form is roughly the whole of character's formality. This is visualized with the styles of practice that are often used in the field of illustration. Color or color relationships can serve as a visual ambience, characteristic structure (which can be visual or content) and a subject or a conception separately or intertwined. The decisive last factor in character design is the concept of visualization related with the original language of the illustrator, in other words is style.

Keywords: Children's Book Illustration, Character Design, Illustration Practices, Style, Originality.

1. GİRİŞ

Çocuk, belirli yaş aralıklarında çeşitli gelişim evreleri gösteren karmaşık bir yapıdır. Bu karmaşık yapı, gelişim basamaklarındaki genellemelerin her bireyde farklı dış etkenler veya çevre koşullarının değişmesinden kaynaklanır. Çocuk kavramı ile gelişim olgusunun bu derece yan yana durması, her şeyden önce çocukluk döneminin, yetişkinlik dönemini hazırlayan bir süreç olmasıyla açıklanabilir. Yavuzer, çocuğun gelişim evrelerini sıralarken 2 ila 6 yaş arası dönemini (yürümeye başladıktan sonraki evre) ilk çocukluk dönemi olarak tanımlar (Yavuzer, 2011: 29). İlk çocukluk dönemi ya da okul öncesi dönem gelişim açısından kritik yaşları içine almaktadır. Bu dönem; bilişsel, duygusal ve sosyal yönden yoğun kazanımların elde edildiği bir dönem olduğu gibi, yaratıcılığın da etkili şekilde yönlendirileceği, estetik yargıların kazandırılacağı bir dönemdir. Çocuk, bu dönemde edindiği bilgileri, tüm yaşamında karşılaşılabileceği olası problemler için çözüm anlayışına dönüştürür.

Çevresinde gördüğü her şeyi incelemeye, tanımaya çalışan, ağızımızdan çıkan her sözcüğü ya da davranışı tıpkı bir kasete kaydedermişçesine, en küçük detayına kadar hafızasına alan çocuğun gelişimi için, doğru, nitelikli ve yaş düzeyine uygun ürünlerin seçimi bu yüzden çok önemlidir. Karşılaşılabileceği her olay, her insan, her hayvan, her kitap... onun zihnine ekleyeceği (hatta kazıyacağı) yeni bir deneyim olarak bu bembeyaz sayfadaki yerini alır (Pekmezci, 2004: 47).

Pekmezci'nin de bu tespitinde yer verdiği gibi, hayata dair temel edinimleri çocuğa verebilecek en temel kaynaklardan biri çocuk kitaplarıdır. Külünk'ün de aynı konuda benzer ifadeleri şu şekildedir;

Çocukların ilk karşılaştığı uyaranların yaşam boyu kalıcı etkisi düşünüldüğünde bu evreden başlayarak çocuğun duyu eğitimi, ona en kolay yoldan ulaşabilecek araçlarla gerçekleştirilmelidir. Bu araça, sanatçı duyarlılığıyla hazırlanmış resimli çocuk kitabıdır (Külük, 2013: 400-401).

Çocuğun çevresine, çevresinde gelişen olaylara ve kavramlara anlam vermesi, onları tanımlamasında çocuk kitapları doğrudan etki yapmaktadır. Okuma alışkanlığının kazanılması ve yaratıcılık olgusunun gelişmesinde de etkin bir araç olarak kullanılan kitap, önemli bir kazanım olarak hayal gücünün zenginleşmesini sağlamaktadır. Çocuk kitaplarının bu içeriğini oluşturan iki temel ve eşit derecede önemli ögesi, kitabın metin ve resimlemelerdir. Çocuğun gelişim evrelerine göre metin ve resimlemeler arasındaki ilişki, çok resim az metinden, daha az resim daha uzun metinlere doğru bir yol izlemektedir. Özellikle okumayı henüz öğrenmemiş olan okul öncesi dönem çocuğunun kitapta geçen olaylar örgüsünü resimlemeler yoluyla anlamlandırması doğal bir süreçtir. Bu dönemde ebeveynlerin kitabı okuması, çocuğun da dinlemesi ve resimlemeleri incelemesi sosyal yönden gelişime dolaylı bir katkı sağlamaktadır. Ayrıca resimlemelerin içinde, hikaye ile birlikte yeni dünyalara ulaşılması düşünsel dağarcığı da önemli ölçüde çeşitlendirecektir. Bu noktada çocuk kitaplarını resimleyen kişinin kompozisyonlarını hikaye ile paralel oluşturması, hikayede geçen olaylara bağlı kalmasının önemi vurgulanabilir. Ancak bununla birlikte çocuğun özellikle hayal kurmasını sağlayacak detayların da düşünmesi, bir başka deyiş ile hikayeyi genişletecek öğelere yer vermesi gelişim açısından artı bir değer olarak kabul edilmelidir. Aşılıoğlu, Salisbury'den yaptığı bir alıntıda "resimli kitaplarda, metin ve resim arasındaki ilişkinin eşsiz ve bazen de karmaşık olduğunu, her birinin ayrı ayrı düşünülmesi ve dengelenmesi ile bu unsurların birbirlerini taklit etmesi yerine birbirlerini tamamlayıcı olması gerektiğini" aktarmaktadır (Aşılıoğlu, 2011: 68). Öncü ise resimleme alanında bu gereksinimin tarihsel sürecini şu sözlerle açıklamaktadır;

Yirminci yüzyılda, resimli kitaplarda resimlemenin tanımının farklılaşması ve metnin içerisindeki anlamı tekrarlayan ikincil bir araç konumundan çıkıp, metinle anlamı paylaşmasının getirdiği olanaklar, özellikle yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren, alanın uygulamacıları tarafından denenmeye başlanmıştır (Öncü, 2008: 41).

Çocuk kitabı resimleyen illüstratörün çocuk gelişiminde sorumluluk olarak ya da sanatsal üretimi açısından bir fırsat olan bu durumu değerlendirerek nitelikli eserler ortaya koyması gerekmektedir. Resimlerini bir taraftan yaş gruplarının gelişim evrelerine göre biçimlendirmeli, bir taraftan çocuğunun dilini kavramaya çalışmalı ve çocuğa uygunluğu düşünmeli, bir taraftan da sanatsal anlatım biçimi ile çocuğun bakış açısını geliştirecek yeni dünyalar yaratmalıdır. "Sanatçı, özgün ama çocuğa yakın, çocuğu heyecanlandıracak, meraklandırarak, duygulandıracak ve daha da önemlisi düşündürcek simgeler seçmelidir. Çocuklar bu simgelerle buluştuğunda, sanat eseriyle daha çabuk özdeşim kuracaktır" (Özer, 2006: 430).

Eğitsel bir araç olarak kullanılan kitabın her şeyden önce çocuğun ilgisini çekecek düzeyde bir metin ve resimleme anlayışına sahip olması gerekmektedir. Özellikle resimlemelerle yakın bir iletişime geçecek olan çocuğun bu resimlemelerdeki simgeleri, karakterler ya da diğer öğeleri sonrasında kendisinin de çizmek

istememesi işte bu anlayışı ortaya çıkartan ideal bir sonuç olacaktır. Bu noktada Özer'in yaptığı bir alıntıda Aslıer'in çocuk diline uygunlukla ilgili tespitlerine yer verilebilir;

Çocuk kendisi kitaplarının karşısında ne kadar bağımsız ise renkler, şekillerde o kadar bağımsız olabilirler. Bir arsada oynayan çocukların, bağımsız, fakat çocukça bir oyunun disiplini içindeki davranışları ne kadar içten ve o andaki oyuna özgü bir düzen gösteriyorsa, çocuk kitabındaki grafik unsurlar da her kitapta yalnız o kitaba özgü bir düzen içinde olabilirler. Çocuklar böyle bir oluşa itiraz etmezler. İşte bu durum yaratıcı sanatçı ile çocuğu birbirine yakınlaştırır (Özer, 2006: 431).

Çocuğun metin ve resimlemelerle kurduğu yakın ilişki, hikayenin kahramanları ya da karakterlerin özellikleri ile kendisi arasında bir bağ kurması ile de açıklanabilir. Öyle ki kendi yaşantısı ile özdeşleştirme, örnek alma ve destek duyma gibi özelliklerle bu yaklaşma kendisini daha da çok gösterecektir. "Resimli kitaplarda yer alan karakterler, yaşadıkları olaylar ve sergiledikleri duygularının dilsel ve görsel ifadeleri ile çocuk, duyguları resimli kitaplar sayesinde keşfedecektir" (Şahin, 2014: 1316). Karakterin herhangi bir durum karşısında takındığı durum ve yüz ifadeleri ile çocuk, duyguları deneyimleme fırsatı da yakalayacaktır.

Görüldüğü üzere çocuk kitaplarının, çocuk ile olan ilişkisini kuvvetlendiren belki de kitabın omurgasını oluşturan en temel öğelerden biri hikaye ve resimlemelerdeki karakterlerdir. Bu karakterler kendisi gibi çocuklar ya da yetişkin bireyler olabileceği gibi çevresinde yer alan nesnelere ve hayvanlar da olabilir. "Okuduğu ya da dinlediği bir öykünün kahraman ya da kahramanlarıyla kurduğu etkileşim, çocuğun yeni düşsel arkadaşlar edinmesini sağlar. Kendi gibi duyan, düşünen, ve hareket eden ya da etmek isteyen başka çocukların da olduğunu ya da olabileceğini anlar. Güven duygusunu geliştirir" (Sever, 2018: 76). Özellikle okul öncesi dönemde gelişime dair çeşitli kazanımları iletmekle sorumlu karakterlerin hayvanlar arasından seçildiği görülmektedir. Sever, düşünle gerçeği iç içe yaşayan çocuklar için hayvanların ve nesnelere insana özgü davranışlarda bulunmasını tanıdık bulduklarını söylemektedir (Sever, 2018:78). Uğurlu'nun bu konudaki sözleri ise şu şekildedir;

Çocuğun temel dilsel yetilerinin de zenginleştiği, söz dağarcığının arttığı bu dönemde verilecek duygular eğitiminde, sanatsal duyarlılığı önceleyen hayvan karakterlerin yer aldığı eserlerin tercih edilmesinin gerekliliği, göz ardı edilemez bir gereklilik olarak önümüzde durmaktadır. Kuşkusuz bu eserlerin yerel değerlerin yanı sıra, öncelikle evrensel niteliği olan değerleri incelemesi, bu eğitimin niteliği açısından önem arz etmektedir (Uğurlu, 2013: 1383).

Resimleyen, yazarın kişilik kazandırdığı karakterleri somutlaştırırken, çoğu zaman kitabın görsel dilini de ortaya çıkartmaktadır. Hikaye, karakterin çevresinde geliştiği gibi, kitabın görsel dili de karakterin çizgilerinden yola çıkılarak geliştirilebilir. Günümüzde çocuk kitabı resimleyen illüstratöre ait özgün anlatım dili, renk tercihi, kompozisyon anlayışı ve teknik kullanımının yanında karakterlere verilen biçimsel yaklaşımlarla da ayrılmaktadır. Bu nedenle, çocuk kitapları alanında "karakter tasarımı" hem kitabın önemi hem de kitabın görsel dili bakımından sıklıkla altı çizilen bir başlık olarak karşımıza çıkmaktadır. Karakterler, özgün çocuk kitaplarının ortaya çıkmasında, daha ilk aşamada fikrî açıdan kilit bir görev taşımaktadır. Daha net bir şekilde ifade edilecek olunursa; karakter üzerinden oluşturulacak olan görsel anlatım dili aslında kitabın dilini oluşturmuş olacaktır. Bu nedenle, çocuk kitapları alanına ilgi duyan yaratıcı kişiler için karakterin tasarımı konusuna vurgu yapılması ayrıca önem taşımaktadır. Karakter tasarımı yöntemleri sınıflandırılarak bu alanda eğitim alan öğrencilere karakter tasarımının tanımı, kapsamı ve alandaki güncel yaklaşımlar daha net bir şekilde ifade edilebilir. Karakterleri ortaya çıkartacak olan plastik dilin başlıklara bölünerek incelenmesi, karakter tasarımında "nasıl yola çıkılması gerekir" sorusuna da cevap niteliğinde olacaktır.

2. YÖNTEM

Çocuk kitapları alanına ilgi duyan yaratıcı kişinin özgün çalışmalar üretmesi ve kişisel bir anlatım dili oluşturması belirli bir çalışma sürecinin sonucunda gerçekleşir. Bu sürecin başlangıcında çıkış yolunun kolaylaştırılması için karakter tasarımında uygulama yöntemlerinin sınıflandırılmasını bu çalışmanın kapsamını oluşturmaktadır. Araştırma verileri, genel tarama modeli kapsamında kesitsel bir tarama ile gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda çocuk kitapları alanında öne çıkan ve özellikle illüstratörlerin yer aldığı köklü etkinlikler incelenmiştir. Bu etkinliklerden ilki "New York Times / New York Halk Kütüphanesi En İyi Resimli Çocuk Kitapları Ödülü"dür. Ödül, 1952'den bu yana her yıl olmak üzere, o yıl ABD'de yayınlanan birkaç bin çocuk kitabı arasından 10 kitap seçimine verilmektedir. Çalışma kapsamında etkinlikte 2015, 2016, 2017 ve 2018 yıllarında listelenen illüstratörler taranmıştır.

Bir diğerk etkinlik Bologna Çocuk Kitapları Fuarıdır. Fuar, 1963 yılından bu yana, her yıl Mart veya Nisan aylarında dört gün boyunca İtalya'nın Bologna kentinde düzenlenir. Çocuk kitapları alanında tüm ülkelerden ilgili profesyonellerin bulunduğu en önemli etkinliklerden biridir. Ayrıca, fuarda farklı kategoride çeşitli başlıklarda ödüller verilmektedir. Çalışma kapsamında 2018 yılında bu etkinlikte gerçekleştirilen illüstratörler sergisi taranmıştır.

Üçüncü etkinlik Hans Christian Andersen Ödülleri olup, çocuk kitapları yazarlarına ve illüstratörlerine verilen en prestijli ödüller arasındadır. 1966 yılından itibaren illüstratörlere de verilmeye başlanan ödül her iki yılda bir IBBY(The International Board on Books for Young People) tarafından organize edilir. Ödül çocuk edebiyatında önemli ve kalıcı bir katkı sağlayan yazar ve çizerlere verilir. Jüri, dünyanın dört bir yanındaki on seçkin üyeden oluşur. Kısa liste, Jüri toplantısının hemen ardından yayınlanır ve kazananlar, Bologna Çocuk Kitapları Fuarı'nda düzenlenen IBBY Basın Konferansında açıklanmaktadır. Çalışma kapsamında 2018 yılında verilen ödüle aday gösterilen illüstratörler taranmıştır.

Son etkinlik ise Bratislava İllüstrasyon Bienali'dir. Etkinlik, UNESCO ve IBBY himayesinde 1967'den bu yana her iki yılda bir eylül ve ekim aylarında Slovakya'nın başkenti Bratislava'da düzenlenir. Çocuk kitapları alanında en önemli uluslararası etkinliklerden biridir. Akademisyenler, illüstratörler, yayıncılar ve kütüphanecilerden oluşan uluslararası bir jüri tarafından çeşitli ödüller verilmektedir. En yüksek ödülü kazanan illüstratör (Grand Prix BIB), bir sonraki BIB'de ayrı bir kişisel sergi düzenleme ayrıcalığına sahip olur ve aynı zamanda bir sonraki BIB'de uluslararası jüri üyeliği yapmaktadır. Çalışma kapsamında 2013, 2015 ve 2017 yıllarında düzenlenen bienallerde ödül alan illüstratörler taranmıştır.

Seçilen etkinliklerde taranan illüstratörlere ait "hayvan karakteri" resimlemeleri incelenip, çalışmaların görsel uygulama yöntemleri analiz edilmiş ve sınıflandırma için başlıklar belirlenmiştir. Makale kapsamında 18 illüstratörün çalışmasına örnek olarak yer verilmiştir. Çalışma sonucunda ortaya çıkan tespitler ve güncel çalışmalar üzerine yapılan değerlendirmeler ile güncel resimle anlayışların ortaya konması, yaklaşımların karşılaştırılması, ulusal ve global etkilerin incelenmesi ve özellikle sınıflandırma ile çocuk kitaplarında karakterlere ait görsel tasarım yöntemlerinin belirlenmesi hedeflenmiştir.

3. BULGU VE YORUMLAR

3.1. Çocuk Kitaplarında Karakterlerin Görsel Tasarımı

Karakter, kişilik farklılıkları ya da görünümde onu özelleştiren unsurlar ile çocuğun ilgisini çeken, karşılaştırmaların yapıldığı, öykünülen tasarımlardır. "Karakter, en basit anlamda bir kişiyi diğerk bireylerden farklılaştırarak ayıran, kendine özgü davranış biçimleri olarak tanımlanmıştır. Karakterin sıradan, normal tiplerden ayrışması, benzer özelliklerin birinin ya da bir kaçının aşırı abartılmasıyla olduğu söylenebilir" (Yeşilot, 2013: 17). Sıradan olmayan bir karakter tasarlamak aslında kişilik özelliklerinin nasıl görselleştirildiği ile daha çok ilgilidir. Elbette ki, bir kitabı başkalaştıran yönler metnin içeriğiyle de doğru orantılıdır. Ancak, resimleyen için, yazarın bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde eksik bıraktığı yönleri tamamlama ya da geliştirme avantajı olduğu unutulmamalıdır. Karaktere abartı ya da diğerk yöntemler ile kişilik kazandırılırken karakterin başarılı ya da yenilikçi bir dille görselleştirilmesi ise bu kişilik özelliklerin iyi tahlil edilip, görselleştirme yöntemlerinin kişiye özgü biçimlerde kullanılmasından geçer.

Karakterin yaratım sürecinde en önemli unsurlardan biri "özgünlüktür". Karakteri gerçek dünyadaki benzerlerinden ayıran, onları birer hayali kahraman, başlıbaşına bir olay (fenomen) haline dönüştüren şey bu yeni, farklı yorumlamalardır. Woodcock'un ifadesiyle: "Bütün bu karakterlerin paylaştıkları, eğlenceli bir yüz ya da komik bir ses değil; hepsinin ayırt edilebilir insan gücü, kusurları, tuhaflıkları ve zayıflıklarıyla hayat dolu kişilikleridir (Woodcock, 2007, s. 9)" (Pekmezci, 2010: 96).

Bir blog yazısında da tasarımın ayırt edici olmasının gerektiği şu şekilde vurgulanmaktadır;

Benzersiz karakterler oluşturmak aslında oldukça zordur. Hayal edebileceğiniz herhangi bir karakterden binlerce (milyonlarca değilse de) yineleme vardır. Sadece gördüğünüz tüm karikatür köpekleri, robotları ve canavarları düşünün. Kalabalığın arasından sıyrılmak için güçlü ve ilginç bir karakter tasarımı oluşturmanız gerekecektir. İnsanlara benzersiz bir şey teklif edin. Neden Simpsons'un sarı teninin olduğunu düşünün? İzleyici, kanallar arasında gezinirken dikkatini çekmeye yardımcı olur, duraklatır ve filmde neler olup bittiğini gösterir. ("Character Design", 2019)

Her hikayenin kendine has detaylarıyla şekillenen karakterleri olacaktır. Resimleyen de her karakter için farklı görsel anlatım dili üretmekten ziyade, bu alanda uzun süreli çalışmalar sonucunda elde ettiği deneyimlerin, diğerk bir deyiş ile üslubunun uyarlamasını yapmaktadır, bu da normaldir. Bu durum,

özgünlüğü engelleyen bir anlayış olamayacağı gibi, zaten özgün olan görsel anlatım yönteminin farklı kitaplardaki yansımaları olarak değerlendirilmesi gerekir.

Karakterin görsel tasarımını her şeyden önce içinde bulunduğu dönemin tasarım anlayışı biçimlendirir. Dönemin tasarım dinamikleri resimleyen anlatım dilinin temelini oluşturacaktır. Ayrıca resimleyene ait üslup, içsel yaklaşımlar, eğitim disiplini, diğer sanatçılardan etkilenmeler ve kültürel değerler gibi etkenlerle de değişmektedir. Tüm bu etkenler belirli bir çalışma süreci içinde kendini gösterir ve resimleyene ait özgün üslubun gelişmesi de ancak zaman içinde olur. Bu süreçte yoğun olarak çizim yapma, malzeme ve içerik açısından da denemelerde bulunmak en önemli hususlardır. Teknik, renk, kompozisyon, biçim dili ve fikrî denemelerin her biri ya da bütünü açısından yenilikçi anlayışlar geliştirebilen illüstratör, karakterin görsel tasarımını ortaya koyacak olan unsurlara kendiliğinden yön verecektir artık.

Bir karakterin görsel tasarımı için çeşitli araştırma ve incelemelerle yola çıkmak en basit, ancak en etkili yöntemlerden biridir. Örneğin tasarlanan karakter bir hayvan karakteri ise ve eğer ona bir insan rolü vermek isteniyorsa karakterin kişiliği ile bağ kurulan insan tipler ve hayvanın karakteristik özellikleri üstüne düşünmek ve incelemeler yapmak gerekecektir. İnceleme yapılan tip ve hayvanları diğerlerinden ayıran fiziki ve kişilik özelliklerinden bir veya birkaçı görselleştirme için somut bir çıkış yolu gösterecektir. İncelemenin yapılacağı bir başka alan ise diğer illüstratörlerin çalışmaları olmalıdır. Diğer çalışmalarda yaklaşımlar düşünceyi veya çıkış yolunu hızlandıran ya da çeşitlendiren bir etkiye sebep olacaktır. Bu noktada tasarımların özgün ya da klişeleşmiş yönleri, çocuğa uygunluğu ve çocuk diline hitap edip etmemesi yönündeki karşılaştırmalar da resimleyen fikrî yönden gelişimini tetikleyecektir. İnceleme aşamasında elde edilen verilerin bir sonraki aşamada görselliğe dönüştürülmesi için düşünce eskizlerinin üretilmesi bir başka deyiş ile resimleyen basit tasarımlarla düşünmeyi geliştirmesi yararlı olacaktır. Bu aşamada eskizlerin sanatsal değerlerinden çok düşüncenin aktarılması önemsenmeli ve uygun olduğu düşünülen sonuca ulaşılan kadar çeşitleme yapmaya devam edilmelidir.

Diğer taraftan, karakterin görsel tasarımında bazı pratik ancak etkili uygulamalar söz konusudur. Bu uygulamalardan biri karakterin kıyafetleri ve çeşitli aksesuarlarının görselleştirilmesidir. Kıyafetler ve aksesuarlar, kişilik ya da koşullarla ilgili düşünceyi görselleştirmede dolaylı yönden etki sağlamakta, istenilen durumun algılanmasında ip uçları oluşturmaktadırlar. Bir diğer uygulama ise jest ve mimik diğer bir deyiş ile yüz ifadelerinin görselleştirilmesidir. Yüz ifadeleri karakterin içinde bulunduğu duyu durumunu aktarmaya yararken, çocuğun karakterlerle arasında oluşturacağı duygusal bağ düşünüldüğünde kitaba yapacağı katkı daha net olarak anlaşılabilir.

Karakterin görünümünü belirlemede ise iki temel öğe olarak renk ve form karşımıza çıkmaktadır. Çocuk kitabının çocuğun diline uygunluğu ya da eğitsel araç olması göz önüne alındığında rengin kullanımı açısından nasıl bir yol izlenmesi gerektiği hakkında resimleyende bir ikilem oluşabilir. Gerçekçi renkler ile çocukça kullanım arasında ya da resimleyene ait özgün dili oluşturan yaklaşım arasında farklılıklar olacaktır. Keza, Aşılıoğlu'nun çocuk kitabı resimleyenler üzerinde yaptığı bir çalışmada şu tespit yer almaktadır;

Çocuğun sanatsal gelişim dönemlerinde renk tercihlerinin de farklılaştığını belirten bir grup sanatçı, bu durumu çocuklar için çizerken dikkate aldıklarını, ancak renk konusunda katı bir tutum içinde olmadıklarını, çünkü beğenin çocukta çocuğa değiştiğini, dolayısıyla renkli, ancak düzensiz dengersiz bir renk skalası olmamasına dikkat ettiklerini vurgulamaktadırlar (Aşılıoğlu, 2011: 75).

Yavuzer ise renk konusunda ilk çocukluk dönemi resminin içeriğini çocukça güzel yapmak deyimini ile açıklamaktadır;

Yapılan gözlemler, çocukların renk konusunda büyük kişisel farklar gösterdiğini ortaya koymaktadır. Bu nedenle de verilen bilgiler salt göreceli bir genelleme olarak kabul edilmelidir. ... Önceleri çocuğun renk kullanımı, bir çok resimde de görüldüğü gibi çizilen objeyle, ilgisiz salt dekoratif ve süsleyici rol oynar. Bu renklendirmeyi çocukça bir deyimle 'güzel yapmak için' diye adlandırabiliriz (Yavuzer, 2018: 48-49).

Form ise karaktere ait yapının ilk dikkati çeken öğelerinden bir diğeridir. İllüstratör, olmayan bir biçim ortaya koyduğu gibi çoğunlukla doğada olana alternatif bir öneri getirmektedir. Bu durum aslında orijinalin karakteristik olan özellik ya da özelliklerinin abartılmasından veya bozulmasıyla yapılabilecek bir soyutlamadır. Ve bu soyutlama orijinalin doğru orantılarla gerçekçi bir şekilde ifade edilmesinden daha hassas olup daha fazla yaratıcı yaklaşım isteyen bir çalışmadır.

Tüm bu tespitler değerlendirildiğinde karaktere ait görsel yapının bazı temel unsurların etkisiyle çeşitlilik gösterdiği söylenebilir. Bu etkenlerden yola çıkılarak karakterlerin görsel tasarımı için bir sınıflandırma önerilebilir. Bu sınıflandırma ile belirlenen başlıklar ve bu başlıklar altında yer alan örnek çalışmalar, karakter tasarımı konusunda yapılan incelemeyi detaylandıracaktır. Elbette ki karakterin başarılı görsel tasarımı farklı başlıkların öne çıkması ancak tüm başlıkların bir araya gelmesi ile oluşmaktadır. Diğer bir deyiş ile tüm etkenler aslında bütünü oluşturan ya da birbirini destekleyen unsurlardır.

3.2. Karakter Tasarımında Görselleştirme Yöntemlerinin Sınıflandırılması

Karaktere ait görselliği ortaya çıkartan dört temel unsur; uygulama tekniği, renk, form ve görsel anlatım dili, yani tarz'dır. Bu unsurlar üzerine getirilecek denemeci-yenilikçi yaklaşımlar özgün sonuçlara ulaşmayı sağlayacaktır. Tüm unsurları şekillendiren ve çeşitlendiren diğer etkenler ise, günün yaygın tasarlama anlayışları, resimleyen kişisel tercihleri, kültürel etkiler ve ilişkili tasarımlarla olan etkileşimlerdir.

3.2.1. Uygulama Teknikleri Açısından Sınıflandırma

Uygulama Tekniği; karakter tasarımı ortaya çıkartan etkenlerin başında gelmektedir. İllüstratör resimleme yaparken veya hikayenin karakterlerini görselleştirirken yatkın olduğu, plastik değerlerinden keyif aldığı ya da yeterince deneyimleyerek kendine has bir anlatım dili geliştirdiği uygulama yöntemlerini değerlendirecektir. Bu aşamada seçilen her bir tekniğin kendine has uygulama olanakları ve bu olanakların dışına çok da fazla çıkmama zorluğu aslında tasarımı kendiliğinden biçimlendiren bir duruma dönüştürmektedir. Uygulamadaki bu koşul bir taraftan da resimleyene ait üslubun oluşumunu tetikler. Karakterler kimi zaman yalın çizgilere sahipken kimi zaman da zengin dokusal değerlere sahip olur.

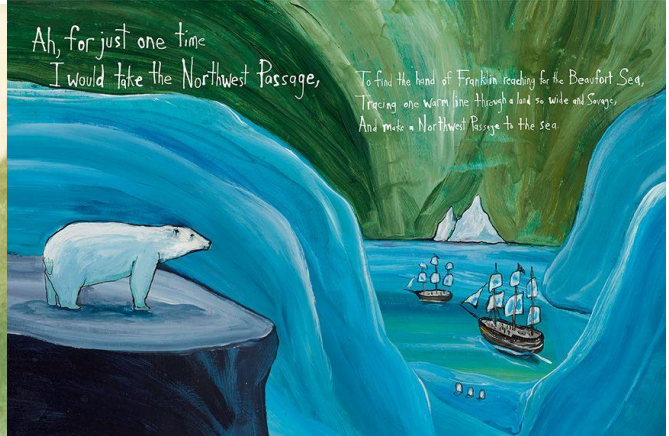
Uygulama teknikleri çizim, boyama, baskı veya kolaj gibi geleneksel yöntemler, vektör, boyama, efekt veya üç boyut ağırlıklı dijital yöntemler ile hazır malzeme kullanımlı deneysel yöntemler olmak üzere üç ana başlıkta incelenebilir. Bununla birlikte; günümüzde illüstratörler bu tekniklerden sadece birini kullanmak yerine birden fazla tekniği bir arada kullanarak özgün anlayışlar geliştirmeyi daha çok tercih etmektedirler. Ayrıca geleneksel yöntemlerle elde edilen dokusal değerlerin uyarlamalarına dijital yöntemlerle üretilen çalışmalarda da sıklıkla rastlanmaktadır.

Görsel 1'de 2018 yılı Hans Christian Andersen ödülünün sahibi Rus illüstratör Igor Oleynikov'un geleneksel yöntemlerden guaj boyayı kullanarak, kuru fırça yöntemiyle yaptığı bir çalışması yer almaktadır. Bu yöntem ile elde ettiği dokusal yapı karakterlere ve karakterler ait dünyaya zengin hacimsel bir değer kattığı gibi kişisel tavrın da temelini oluşturmaktadır.

Görsel 2'de ise New York Times / New York Halk Kütüphanesi En İyi Resimli Çocuk Kitaplar 2018 yılı seçkinde yer alan Kanadalı illüstratör Matt James'in tarama ucu, mürekkep, boyama, püskürtme gibi geleneksel yöntemleri birleştirerek uyguladığı bir çalışması yer almaktadır. James, kağıdın parlak yapısını da değerlendirerek boyama ve silmeye dair efektlerden de yararlandığı anlaşılmaktadır.



Görsel 1. "Legenda o Vostochnom Kalendare" kitabından bir resimleme, Igor Oleynikov, 2010



Görsel 2. "Nortwest Passage" kitabından bir resimleme, Matt James, 2013.

Görsel 3'te de 2017 yılı Bratislava İllüstrasyon Bienali'nde ödül alan İran'lı illüstratör Narges Mohammadi'nin bir çalışması yer almaktadır. Mohammadi, günümüzde sıklıkla tercih edilen bir yöntem olmakla birlikte mono baskının görsel zenginliklerini kolaj yönteminde çağdaş bir anlayış ve başarılı bir uygulamayla kullanmaktadır.

Görsel 4'te 2018 yılında Bologna Çocuk Kitapları Fuarı'nda yer alan Uruguay'lı illüstratör Dani Scharf'ın bir çalışması bulunmaktadır. Vektör uygulama ağırlıklı dijital çalışmada yer alan noktasal doku tasarımının bütününe devinimsel bir değer kazandırmakta, formların yalın ve geometrik yapısı kesme kağıtlarla yapılmış kolaj mantığındaki geleneksel yöntemlere gönderme yapmaktadır.



Görsel 3. "I Don't Scared" kitabından bir resimleme, Narges Mohammadi, 2009.



Görsel 4. "Vida de Perro", kitabından bir resimleme, Dani Scharf, 2018.

3.2.2. Biçimsel Özellikler Bakımından Sınıflandırma

Karaktere ait biçimsel özellikler form ve renk öğelerinin kullanımına göre değişiklik gösterir. Fiziksel yapı önce "nasıl bir forma sahip?" sorusu ile belirlenir. Dolayısıyla form, dikkatimizi ilk çeken nokta olup karaktere ait biçimselliği kabaca ortaya çıkartan bir kullanımdır. Resimleme alanında sıklıkla kullanılan sadeleştirme, karikatürize etme, deformasyona uğratma, abartma, insanlaştırma ve manipüle etme gibi yöntemlerle görselleştirilir. Bu noktada ilk olarak önemsenecek unsurun karakterimizi diğerlerinden ayıran biçimsel özelliklerin (karakteristik özelliklerin) doğru belirlenmesi olmalıdır.

Karakterin biçimsel özelliklerini oluşturan diğer önemli etken ise renktir. Renklerle görsel bir ambiyans oluşturulabileceği gibi, görsel veya içerik bakımından karakteristik özellikler de vurgulanabilir. Biçimi oluşturan form ile birlikte bilinçli bir renk tercihi, birbirini tamamlayan faktörlere dönüşür. Renk, çağdaş anlatımı var eden en etkili resimlendirme öğelerindedir.

3.2.2.1. Forma Dair Sınıflandırma

Görsel 5'te sadeleştirme yöntemiyle oluşturulmuş bir karakter tasarımı çalışması görülmektedir. Sadeleştirme; basit bir ifadeyle karakteristik yapıdaki gereksiz biçimsel ayrıntıların arındırılması olarak tanımlanabilir. 2015 yılı New York Times / New York Halk Kütüphanesi En İyi Resimli Çocuk Kitaplar seçkinde yer alan ABD'li illüstratör Christian Robinson'a ait çalışmada köpek karakteri, duruş, kulak ve burun yapısıyla basit fakat etkili bir şekilde ortaya konmuştur. Formun stilize hali negatif alan ve yalın çizgi değerleri ile güçlü bir şekilde desteklemektedir.

Biçimsel özelliklerden bir ya da birkaçının komik bir anlatıma taşınması ise karikatürize etme olarak açıklanabilir. Görsel 6' da yine bir köpek karakterinin gözler, kulaklar, burun, ağız, dişler ve hatta tırnaklar ile etkili bir şekilde tanımlandığı ancak bu kullanımların forma dair yapıları karikatürize bir yapıyı dönüştürdüğü görülmektedir. Çalışma 2018 yılında Hans Christian Andersen Ödülü'ne aday gösterilen Danimarka'lı illüstratör Lilian Brogger'e aittir.

Görsel 7'de deforme edilmiş bir fil karakteri yer almaktadır. Deformeye uğratma resimleyen için gerçekçi görüntünün yeni ve özgün bir form oluşturma adına bozulması olmakla birlikte aslında çocukça anlatımla illüstratörü birbirine en çok yakınlaştıran uygulamadır. 2015 yılında Bratislava İllüstrasyon Bienali'nde büyük ödülü alan İngiliz illüstratör Laura Carlin'in fil karakteri, karaktere ait özellikleri taşımakla birlikte oran ve orantıdaki dengesizlikle çocuk diline ait gibi durmaktadır.

Abartı, deformasyona yakın bir yöntem olmakla birlikte karakteristik veya biçimsel özelliklerin fazlaca vurgulanması olarak açıklanabilir. Görsel 8'de 2018 yılında Hans Christian Andersen Ödülü'ne aday gösterilen Brezilya'lı illüstratör Pablo Bernasconi'nin timsah karakteri gözükmemektedir. Karakterin güçlü yapısı büyük bir vücut ve onu pekiştiren küçük ayaklarla vurgulandığı anlaşılmaktadır.



Görsel 5. “Gaston” kitabından bir resimleme, Christian Robinson, 2014.



Görsel 6. “De Skæve Smil” kitabından bir resimleme, Lilian Brøgger, 2008.



Görsel 7. “A World of Your Own” kitabından bir resimleme, Laura Carlin, 2014.



Görsel 8. “La Pulga Preguntona” kitabından bir resimleme, Pablo Bernasconi, 2006.

İnsanlaştırma belki de hemen hemen bütün çocuk kitaplarında rastlanan bir yöntemdir. Karakter insanlaştırılırken, insan formunu çağrıştıracak biçimsel özellikler veya davranışsal özellikler üzerinde durulur. Görsel 9’da yere uzanma şekli, duruş ve koşma biçimi ile insansı çağrışımlar yapan köpek karakterler gözükmektedir. İnsanlaştırmayı destekleyen diğer unsurlar kıyafetler ve mimikler olabilir. Çalışma, 2017 yılında Bratislava İllüstrasyon Bienali’nde ödül alan İsrail’li illüstratör Ofra Amit’e aittir.

Görsel 10’da ise manipülasyon yöntemini gösteren bir resimleme yer almaktadır. Karakter tasarımında manipülasyon bütünü farklı bir içeriğe ait biçimsel yapılardan oluşturulmasıdır. 2018 yılında Bologna Çocuk Kitapları Fuarı’nda yer alan İtalyan illüstratör Giordano Poloni’nin robot köpek karakteri, manipülasyon uygulamasına örnek verilebilir.



Görsel 9. “Gogo and Sunshine” kitabından bir resimleme, Ofra Amit, 2009.



Görsel 10. “C’est Toi Mon Papa” kitabından bir resimleme, Giordano Poloni, 2017.

3.2.2.2. Renge Dair Sınıflandırma

Görsel 11’de 2018 yılında Hans Christian Andersen Ödülü’ne aday gösterilen Kanada’lı illüstratör Isabelle Arsenaault’a ait bir çalışma görülmektedir. Arsenaault’un çalışmasında kontrast renklerin ilişkisiyle oluşturulmuş bir denge söz konusudur. Ayrıca sıcak renk soğuk kontrastlığı içinde aynı zamanda belirle figürlere de vurgu yapmaktadır.

Görsel 12’de ise canlı hatta fosforlu renklerin bütünlüğünde bir çalışma yer almaktadır. Canlı renkler ile hem hareketli an desteklenmekte hem de hedef kitlenin dikkati önemsenmektedir. Büyük balığın koyu tonu ve onun pembemsi dili gerili arttıran diğer unsurlardır. Çalışma, 2018 yılında New York Times / New York

Halk Kütüphanesi En İyi Resimli Çocuk Kitaplar seçkisinde yer alan Polonya’lı illüstratör Jan Bajtlik’e ait bir çalışmadır.



Görsel 11. “Jane le Renard & Moi” kitabından bir resimleme, Isabelle Arsenault, 2013.



Görsel 12. “Europa Pingwina Popo” kitabından bir resimleme, Jan Bajtlik, 2011.

Görsel 13’de 2018 yılında Bologna Çocuk Kitapları Fuarı’nda yer alan İtalyan illüstratör Simone Rea’ya ait bir resimleme yer almaktadır. Resimleme yine sıcak ve soğuk renk kontrastlığına dayanmakla birlikte, renk tonlarındaki düzenlemeler farklı renk birlikteliklerinin ne kadar etkili olabileceğini kanıtlar niteliktedir. Bununla birlikte kuzunun beyaz rengi saflığı, kurdun koyu tonu ise karşıtlığı da içeriksel olarak dolaylı yönden desteklemektedir.

Görsel 14’deki çalışma ise az rengin de değerli olabileceğini gösteren bir çalışmadır. Yine 2018 yılında Bologna Çocuk Kitapları Fuarı’nda yer alan bir başka İtalyan illüstratör olan Maria Gabriella Gasparri, kırmızı, mavi ve ikisinin birleşiminden oluşan morumsu rengi güçlü bir grafik etki almak için kullanmaktadır. İki renk çarpıcı bir karakter tasarlamak için oldukça yeterli olabilmektedir.



Görsel 13. “Favole” kitabından bir resimleme, Simone Rea, 2012.



Görsel 14. Kişisel çalışma “Just So Stories”, Maria Gabriella Gasparri, 2016.

3.2.3. Görselleştirme Anlayışı (Tarz) Bakımından Sınıflandırma

Karakterin görsel tasarımını ortaya çıkartacak son konu görselleştirme anlayışı, yani Tarz’dır. Tasarımcının görselleştirme unsurlarını zaman içinde sürekli deneyerek kullanması özgün bir tarzın ortaya çıkmasıyla sonuçlanabilir. Tarz bu manada; tasarımcının tekniğın uygulayışı, form anlayışı ve renk kullanım biçimini nasıl bir anlatım dili ile kullandığıdır. Bununla birlikte resimleme alanında tasarımcıların ya da tasarımcı adaylarının sıklıkla başvurduğu yaygın görselleştirme anlayışları bulunmaktadır. Bu anlayışlar tek başına veya iç içe kullanılabilir. Resimleme alanındaki çalışmalar incelendiğinde resimleyenine ortaya koyduğu sonuç üslup açısından özet bir şekilde değerlendirilirse Çizgisel, Lekesel, Geometrik, Simetrik/Asimetrik, Sembolik – İkonik, Grafiksel, Soyut, Dokusal, Negatif/Pozitif, 3 Boyutlu, Gerçekçi, Sürreal, Ekspresif, Şiirsel, Pop veya Geleneksel Yaklaşım gibi ifadeleri duymak oldukça mümkündür.

Görsel 15’de 2015 yılında New York Times / New York Halk Kütüphanesi En İyi Resimli Çocuk Kitaplar seçkisinde yer alan Çin’li illüstratör Guojing’e ait bir çalışma görülmektedir. Mümkün olduğunca gerçekçi bir dille tasarlanmış karakterler, bir taraftan da sürreal bir içeriğe hizmet etmektedirler.

Yine 2018 yılında New York Times / New York Halk Kütüphanesi En İyi Resimli Çocuk Kitaplar seçkisinde yer alan ABD’li bir illüstratör Lane Smith’e ait çalışma Görsel 16’da yer almaktadır. Smith, ekspresif yaklaşımını biçim, renk ve içerik ile birlikte karakterine yansıtmıştır.



Görsel 15. “The Only Child” kitabından bir resimleme, Guojing, 2015.



Görsel 16. “The Stinky Cheese Man and Other Fairly Stupid Tales” kitabından bir resimleme, Lane Smith, 1992.

Görsel 17’de ise geometrik formların, yalın, diğer bir deyiş ile grafiksel bir yaklaşımı yakalamada kullanıldığı anlaşılmaktadır. 2018 yılında Bologna Çocuk Kitapları Fuarı’nda yer alan İspanyol illüstratör Joan Negrescolor’a ait çalışma formun ortaya konması, renk seçimi ve içerik bakımından değerlendirildiğinde çocuğa uygunluğu açısından başarılı bir çalışmadır.

Görsel 18’de 2018 yılında Hans Christian Andersen Ödülü’ne aday gösterilen Türk illüstratör Sedat Girgin’e ait bir çalışma yer almaktadır. Girgin’in renk seçimi ve form yaklaşımı ile birlikte mimik ve hareket biçimlerindeki tavrı şiirsel yapıyı destekleyen unsurlar olarak görülebilir.



Görsel 17. Magnet İçin İllüstrasyon “Londji Creative Toys”, Joan Negrescolor, 2015.



Görsel 18. Dergi İllüstrasyonu “Küçük Prens”, Sedat Girgin, 2018.

4. SONUÇ

Günümüzde iletişim olanaklarının sıçrama yapması, özellikle sosyal medya aracılığı ile etkileşime geçilebilecek resimlemelerin hızla paylaşımına sunulması ve teknoloji kullanılabilirliğinin de kolaylaşması ile belirli görselleştirme yöntemlerinin global çapta yaygınlaştığı anlaşılmaktadır. Elbette ki bu etkileşim kültürel yansımaların, kişisel tercihlerin ve bu alandaki yerel birikimin de etkisiyle çeşitlilik gösterecek ve dolayısıyla globalleşme olumlu bir yönde ivmelenme sağlamış olacaktır.

Resimleme alanında önemli etkinliklere katılma başarısı gösteren veya belirli bir seçki ile çalışmalarını sergilenen son dönem illüstratörlerin kişisel anlatım dillerini oluşturan unsurları detaylı olarak incelemek ve güncel yaklaşımları ortaya koymak istediğimizde teknik, biçim ve üslup olarak üç ana başlık belirtebiliriz. Biçimi oluşturan öğeler de kendi içinde form ve renk olarak iki başlıkta incelenebilir.

Tekniğinin seçilmesi ve uygulanması ile ilgili en yaygın anlayışın uygulama yöntemleri kombine etmek ve dolayısıyla yeni değerler elde etmek üzerine olduğu görülmektedir. Özellikle geleneksel baskı yöntemlerinde elde edilen dokusal değerlerden hem hacimsel etki almak hem de zengin içerik elde etmek

için yararlanıldığı anlaşılmaktadır. Bununla birlikte kolaj bir diğer çağdaş uygulama anlayışı olarak varlığını sürdürmektedir. Bu iki yöntem dijital alanda da uyarlama şeklinde sıklıkla karşımıza çıkmaktadır.

Karaktere ait formu ortaya çıkarmak için en başta gelen yöntem, fiziki ve kişilik özelliklerin iyi analiz edilip olabildiğince yalın bir şekil ortaya koymak, diğer bir deyiş işle sadeleştirme-stilizasyon yapmak olduğu görülmektedir. Formlarda abartı ve deformasyonlar yapmak yine bir taraftan fiziki karakteristiğe vurgu yaparken bir taraftan da çocuksu dile en çok yaklaşan yöntem olduğu anlaşılmaktadır. Diğer taraftan okul öncesi dönemde çocuğunun çevresi ile olan ilişkisini biçimlendirmede hayvan ve diğer nesnelerin etkili bir karakter olarak kullanıldığı bilinmektedir. Bu nedenle insanlaştırma çocuk kitabı resimlemelerinde karakter tasarımını direkt etkileyen ve sıklıkla başvurulan bir yöntem olarak kullanılmaktadır. Formları manipüle ederek kullanma daha az rastlanan bir yöntem olmakla birlikte etkili sonuçlar ortaya koyulabilecek bir yöntem olduğu anlaşılmaktadır.

Renk ise çocuğun ilgisini biçime yoğunlaştırmada hem etkili bir öge, hem de içeriği dolaylı yönden destekleyen bir öge olarak bilinçli bir şekilde kullanılmaktadır. Renk ile kitabın genel armonisi için bir anlayış oluşturulduğu gibi, aynı zamanda devinim, duraganlık ya da diğer duygu durumlarının algılanması da sağlanabilmektedir.

Çocuk doğası gereği çevresini tanımaya çalışan, hayal ve gerçek dünya arasında gidip gelen bir yapı göstermektedir. Çocuk kitapları bir taraftan eğitsel bir araç görevi üstlenmekte, bir taraftan da yaratıcı bakış açısını geliştirecek olanaklar sunmakla sorumlu olmaktadır. İncelemeler göz önüne alındığında illüstratörlerin çeşitli akımları ya da görselleştirme anlayışlarını bu amaçlar etrafında kullandığı ve karakter tasarımlarına bu anlayışları yansıttığı görülmektedir. Kimi kitap sürreal bir bakış açısını sergilerken, kimi kitap gerçekçi görünüme sayfaları arasında yer vermektedir. Kimi kitap duyguları şiirsellikle aktarırken, kimi kitap da grafiksel dünyayı hakim dil olarak kullandığı anlaşılmaktadır.

KAYNAKÇA

Aşlıoğlu, E. (2011) Grafik Sanatçılarının Çocuk Kitaplarının Grafik Tasarıma İlişkin Görüşlerinin Değerlendirilmesi (Yayımlanmamış Yüksek lisans Tezi), Ankara Üniversitesi, Ankara.

Character Design: Tips On How To Design Characters. (2019, 23 Ocak). Erişim Adresi <https://www.designyourway.net/blog/graphic-design/character-design/>

Külük, C. Ş. (2013, Eylül) Resimli Çocuk Kitaplarının Nitelik Sorunsalı ve Çocuğun Sanat Eğitimi Sürecindeki Yeri: “delioğlu'nun Resimlediği Yapıtlar Üzerine Bir İnceleme”, Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 2 (2), 393-415. Erişim adresi: <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/19616>

Öncü, M. (2008) Resimlemelerarası İlişkilere Dayalı Çocuk Kitaplarında Karşılaşılan Resimleme ve Tasarım Sorunları ve Bir Uygulama (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi), Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Özer, A. (2006) Çocuk Kitaplarındaki Resimlerin”Çocuğa Göre”liği. 2. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu'nda sunulan bildiri, Ankara Üniversitesi, Ankara. Erişim adresi: <http://kitaplar.ankara.edu.tr/dosyalar/pdf/840.pdf>

Pekmezci, S. C. (2004) Resimli Çocuk Kitaplarında Hayvan İmgesi (Yayımlanmamış Yüksek lisans Tezi), Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Pekmezci, S. C. (2010) Hayvan Hakları Konulu Toplum Bilinçlendirmeye Yönelik Canlandırma Çalışmaları; Karakter Tasarımı Temelinde Live Action Uygulamalar (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi), Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Sever, S. (2018) Çocuk ve Edebiyat, İzmir: Tudem Yayın Grubu.

Şahin, G. (2014, Kış) Okulöncesi Dönem Çocuk Kitaplarında Görsel Bir Uyarın Olarak Resim, Turkish Studies Dergisi, 9 (3), 1309-1324. Erişim adresi: http://www.turkishstudies.net/Makaleler/185461530_77%C5%9EahinG%C3%BCliz-edb-1309-1324.pdf

Uğurlu, S. B. (2013, Bahar) Resimli Çocuk Kitaplarında Hayvan Karakter Kullanımı, Turkish Studies Dergisi, 8 (4), 1381-1339. Erişim adresi: http://turkishstudies.net/Makaleler/309795951_79U%C4%9FurluSeyitBattal-edb-1381-1393.pdf

Yavuzer, H. (2011) Doğum Öncesinden Ergenlik Sonuna Çocuk Psikolojisi, İstanbul: Remzi Kitapevi.

Yavuzer, H. (2018) Resimleriyle Çocuk, Resimleriyle Çocuğu Tanıma, İstanbul: Remzi Kitapevi.

Yeşilot, Ş. (2013) Karakter Olgusu ve Türk Çizgi Karakterlerin Evrenselleşme Sorunu (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi), Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Oleynikov, I. (İllüstratör). (2010) Legenda o Vostochnom Kalendare [Çocuk Kitabı Resimlemesi] http://blog.daum.net/_blog/BlogTypeView.do?blogid=0kkGe&articleno=4828&categoryId=0®dt=20150112133327 adresinden erişildi (ET. 20.01.2019)

Görsel 2. James, M. (İllüstratör). (2013) Northwest Passage [Çocuk Kitabı Resimlemesi] <http://www.mattjamesillustration.ca/northwest-passage/> adresinden erişildi (ET. 14.01.2019)

Görsel 3. Mohammadi, N. (İllüstratör). (2009) I Don't Scared [Çocuk Kitabı Resimlemesi] <http://www.hammeraue.de/anaarestan/> adresinden erişildi (ET. 13.01.2019)

Görsel 4. Scharf, D. (İllüstratör). (2018) Vida de Perro [Çocuk Kitabı Resimlemesi] <http://danischarf.com/vida-de-perro/> adresinden erişildi (ET. 09.01.2019)

Görsel 5. Robinson, C. (İllüstratör). (2014) Gaston [Çocuk Kitabı Resimlemesi] <https://www.artofthepicturebook.com/-check-in-with/2015/10/31/an-interview-with-christian-robinson> adresinden erişildi (ET. 14.01.2019)

Görsel 6. Brøgger, L. (İllüstratör). (2008) De Skæve Smil [Çocuk Kitabı Resimlemesi] <http://iver.stedet.se/for-sundhed/det-skve-smil.php> adresinden erişildi (ET. 20.01.2019)

Görsel 7. Carlin, L. (İllüstratör). (2014) A World of Your Own [Çocuk Kitabı Resimlemesi] <https://theaoi.com/2015/04/16/six-of-the-best/> adresinden erişildi (ET. 09.01.2019)

Görsel 8. Bernasconi, P. (İllüstratör). (2006) La Pulga Preguntona [Çocuk Kitabı Resimlemesi] <http://pablobernasconi.blogspot.com/search/label/Libros%20infantiles%20para%20otros%20autores> adresinden erişildi (ET. 20.01.2019)

Görsel 9. Amit, O. (İllüstratör). (2009) Gogo and Sunshine [Çocuk Kitabı Resimlemesi] https://twitter.com/Final_KSY/status/951410411055742977 adresinden erişildi (ET. 10.01.2019)

Görsel 10. Poloni, G. (İllüstratör). (2017) C'est Toi Mon Papa [Çocuk Kitabı Resimlemesi] <http://giordanopoloni.com/cest-toi-mon-papa-2/> adresinden erişildi (ET. 09.01.2019)

Görsel 11. Arsenault, I. (İllüstratör). (2013) Jane le Renard & Moi [Çocuk Kitabı Resimlemesi] <http://www.isabellearsenault.com/> adresinden erişildi (ET. 20.01.2019)

Görsel 12. Bajtlik, J. (İllüstratör). (2011) Europa Pingwina Popo [Çocuk Kitabı Resimlemesi] <https://culture.pl/en/artist/jan-bajtlik> adresinden erişildi (ET. 14.01.2019)

Görsel 13. Rea, S. (İllüstratör). (2012) Favole [Çocuk Kitabı Resimlemesi] <http://www.bloggokin.it/2010/11/01/le-favole-di-esopo/> adresinden erişildi (ET. 09.01.2019)

Görsel 14. Gasparri, M. G. (İllüstratör). (2016) Just So Stories [Kişisel Çalışma] <http://gabriellagasparri.blogspot.com/> adresinden erişildi (ET. 20.01.2019)

Görsel 15. Guojing. (İllüstratör). (2015) The Only Child [Çocuk Kitabı Resimlemesi] <https://www.creativeauthors.co.uk/illustrators/guojing/> adresinden erişildi (ET. 14.01.2019)

Görsel 16. Smith, L. (İllüstratör). (1992) The Stinky Cheese Man and Other Fairly Stupid Tales [Çocuk Kitabı Resimlemesi] <http://artofvisualthinking.blogspot.com/2012/12/illustrator-of-week-lane-smith.html> adresinden erişildi (ET. 14.01.2019)

Görsel 17. Negrescolor, J. (İllüstratör). (2015) Londji Creative Toys [Magnet İllüstrasyonu] <http://negrescolor.com/index.php/newspapersmgz/londji-creative-toys/> adresinden erişildi (ET. 20.01.2019)

Görsel 18. Girgin, S. (İllüstratör). (2015) Küçük Prens [Dergi İllüstrasyonu] <https://twitter.com/ssedatgirgin/status/983359877572644864> adresinden erişildi (ET. 20.01.2019)