



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Grafik Anasanat Dalı

**BİLGİSAYAR OYUNU KONSEPT TASARIMI ALANINDA
ÖZGÜNLÜĞÜN TARTIŞILMASI VE ALTERNATİF
KONSEPT TASARIM UYGULAMASI**

Bilalcan KOCAMAN

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2021



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

BİLGİSAYAR OYUNU KONSEPT TASARIMI ALANINDA
ÖZGÜNLÜĞÜN TARTIŞILMASI VE ALTERNATİF
KONSEPT TASARIM UYGULAMASI

Bilalcan KOCAMAN

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2021

BİLGİSAYAR OYUNU KONSEPT TASARIMI ALANINDA ÖZGÜNLÜĞÜN TARTIŞILMASI VE ALTERNATİF KONSEPT TASARIM UYGULAMASI

Danışman: Doç. Dr. Elif Varol ERGEN

Yazar: Bilal Can KOCAMAN

ÖZ

Bilgisayar oyunları ilk olarak bilgisayar teknolojilerinin gelişme safhasında daha çok deneysel amaçla mühendisler ve yazılımcılar tarafından geliştirilmiştir ve bilgisayar oyunlarının zaman içerisinde eğlence aracı olarak görülmesi bu yönde bir sektörün ortaya çıkmasına vesile olmuştur. Yıllar geçtikçe gerek teknolojik gelişmeler gerek eğlence kavramının boyut değiştirmesi ile bilgisayar oyunu sektörü çok büyümüş ve oyun stüdyoları kurulmaya başlanmıştır. İlk dönemlerinde birkaç kişinin, hatta tek bir kişinin geliştirebildiği bilgisayar oyunları artık yapımında birçok insanın emek verdiği eğlence ürünleri haline gelmiştir. Özellikle günümüzde bilgisayar oyunları ağırlıklı olarak görsel elementler olmak üzere ses, hikâye ve etkileşim gibi konuları içermektedir. Bu bağlamda konsept tasarım söz konusu görsel elementlerin oluşturulmasında temel bir öneme sahiptir.

Oyun endüstrisinin yıllar içerisinde devasa bir boyuta ulaşması, her ne kadar özgün örnekler olsa da tüketici talepleri doğrultusunda oyun içeriklerinin ve dolayısıyla konsept tasarımlarının bazı noktalarda özgünlüğünü kaybetmesine yol açmıştır. Bu konudan yola çıkılarak bu çalışmanın birinci bölümünde konsept tasarım alanının içeriği, tarihçesi ve barındırdığı alt disiplinler örneklerle detaylı bir biçimde incelenmiştir. Çalışmanın genel araştırma alanı oyun sektörü olmasına rağmen, konsept tasarım genel hatlarıyla birden fazla alana hitap etmesi nedeniyle bu bölümde diğer tasarım dallarında konsept tasarımın yeri de incelenmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde konsept tasarımın bilgisayar oyunu yaratım sürecindeki rolü analiz edilmiştir. Ayrıca konsept tasarımda özgünlük konusu farklı tasarım dallarından gelen sanatçıların konsept tasarım alanında ortaya koyduğu çalışmalar ve özgün projeler ele alınarak incelenmiştir. Bu çalışmaların ve projelerin özgün taraflarının oyun konsept tasarımına ne açıdan ışık tuttuğu önemli bir konudur.

Üçüncü bölümde bilgisayar oyunlarında özgünlüğe hayati derecede etki eden konsept tasarım örnekleri farklı kategoriler altında incelenmiş ve bu örneklerin konsept tasarımlara ve

ürünlere olan etkisine değinilmiştir. Söz konusu örnekler kimi zaman kült oyunlara hayat vermiş, kimi zaman sanatsal birer ürün olarak değerlendirilmiştir.

Dördüncü bölümde ise yapılan araştırmalar ve incelemelerden yola çıkılarak Anadolu medeniyetlerinde biri olan Hititler teması esas alınarak bir oyun konsept tasarım uygulaması yapılmıştır. Proje, tema, hikaye ve konsept tasarım açısından ele alınmıştır ve özgün bir konsept tasarımı örneği yaratılmak amaçlanmıştır.

Anahtar Sözcükler: konsept tasarım, bilgisayar oyunları, dijital illüstrasyon, bilgisayar oyunları grafiği, özgünlük



**DISCUSSION OF AUTHENTICITY IN THE FIELD OF COMPUTER GAMES
CONCEPT DESIGN AND AN IMPLEMENTATION OF ALTERNATIVE
COMPUTER GAME CONCEPT DESIGN**

Supervisor: Doç. Dr. Elif Varol ERGEN

Author: Bilalcan KOCAMAN

ABSTRACT

Computer games were first developed by engineers and software developers for more experimental purposes during the development phase of computer Technologies, and the fact that computer games were seen as entertainment tools over time has led to the emergence of a sector in this direction. Over the years, both the technological developments and the changing of the concept of entertainment, the computer games industry has grown and game studios have begun to be established. Computer games, which could be developed by a few people or even a single person in the early stages, have now become entertainment products for which many people have worked. Especially today, computer games include mainly visual elements, sound, story and interaction. In this context, concept design has a fundamental importance in the creation of these visual elements. The fact that the game industry has reached a huge size over the years has caused the game contents and therefore the concept designs to lose their originality at some points in line with consumer demands, although there are unique examples. Starting from this subject, in the first part of this study, the content, history and sub-disciplines of the concept design field are examined in detail with examples. Although the general research area of the study is the game industry, the place of concept design in other design branches is also examined in this section, since the concept design addresses more than one area in general terms.

In the second part of the study, the role of concept design in the computer game creation process was analyzed. In addition, the subject of originality in concept design has been examined by considering the works and original projects of artists from different design branches in the field of concept design. It is an important issue how the original aspects of these studies and projects shed light on the game concept design.

In the third chapter, concept design examples that have a vital effect on originality in computer games are examined under different categories and the effects of these examples on concept designs and products are mentioned. The examples in question sometimes gave life to cult plays, and sometimes they were considered as artistic products.

In the fourth chapter, a game concept design application was made based on the Hittites theme, one of the Anatolian civilizations, based on the researches and examinations. The project has been handled in terms of theme, story and concept design and it is aimed to create an original concept design example.

Keywords: concept design, computer games, digital illustration, computer games graphics, authenticity

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ	i
ABSTRACT	iii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	v
GÖRSEL DİZİNİ	vii
GİRİŞ	1
1.BÖLÜM: KONSEPT TASARIMI	4
1.1.Konsept Kavramı.....	4
1.2.Konsept Tasarım	5
1.2.1.Konsept Tasarımın Tarihçesi	12
1.3.Konsept Tasarımın Alanları	21
1.3.1. Sinema.....	22
1.3.2.Animasyon	27
1.3.3.Tema Parkı	32
1.3.4. Bilgisayar Oyunu.....	35
1.4.Konsept Sanatın Tasarıma Etkileri.....	38
2.BÖLÜM: BİLGİSAYAR OYUNLARINDA KONSEPT TASARIMI	44
2.1.Oyun Konsept Tasarımının Öğeleri	44
2.1.2. Karakter Tasarımı.....	52
2.1.3.Obje tasarımı (Prop Design).....	59
2.1.4. Yardımcı Öğeler.....	61
3.BÖLÜM: OYUN KONSEPT TASARIMINDA ÖZGÜNLÜK	65
3.1.Özgünlük Kavramı	65
3.1.1.Sanat ve Tasarımda Esinlenme Özgünlük İlişkisi	66
3.2. Bilgisayar Oyunu Konsept Tasarımında Özgünlüğü Belirleyen Etkenler.....	73
3.2.1.Mimarının Kullanımı.....	73
3.2.2. İkonik Karakter Tasarımı	82
3.2.3. Anlatı-Hikâye Konsept Tasarım İlişkisi.....	89
3.3.Bilgisayar Oyunlarında Görsel Stiller ve Özgünlük.....	95
3.3.1.Realizm	96
3.3.2. İllüzyonizm	99
3.3.3.Stilize Realizm	102
3.3.4.Minimalizm	108
3.3.5. Cel-Shaded	117
3.3.6. Piksel Sanat	125
3.3.7. Soyut Stil.....	133

4.BÖLÜM. ALTERNATİF BİLGİSAYAR OYUNU KONSEPT TASARIM

UYGULAMASI	139
4.1.Genel Yapı	139
4.2.Tema ve Hikâye	141
4.3.Karakter Tasarımları	143
4.4.Mekân Tasarımları	155
4.5.Objektif Tasarımları.....	164
SONUÇ	168
KAYNAKLAR.....	171
ETİK BEYANI	182
YÜKSEK LİSANS TEZİ ORJİNALLİK RAPORU	183
MASTER' THESIS ORIGINALITY REPORT	184
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	185

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Kavram ve Konsept Sözcüklerinin anlam farklılıklarını gösteren şema.....	5
Görsel 2. “300: Rise of The Empires” filmi konsept tasarım örneği.....	7
Görsel 3. “Shape of Water” Elisa karakterinin dairesi için hazırlanan konsept çizimi.	8
Görsel 4. “Shape of Water” filminden bir karakter olan “Asset” konsept tasarımları.	9
Görsel 5. Assassin’s Creed: Origins (2017) konsept tasarım örneği.....	9
Görsel 6. Moodboard örneği.....	11
Görsel 7. John Park’ın ünlü manzara ressamı Richard Schmid’in bir eserini renk paleti açısından referans alarak yaptığı hızlı boyama örneği.	12
Görsel 8. Mimari bir taslak içeren “Ostrakon” örneği.....	13
Görsel 9. Leonardo Da Vinci; insanlı hava aracı (Ornitophter) çizimi.	14
Görsel 10. Leonardo Da Vinci’nin mimari ve anatomi konularındaki taslaklarından örnekler.....	15
Görsel 11. Disney’in ilk konsept sanatçısı Albert Hurter ve hikaye yazarı Joe Grant	15
.....	16
Görsel 12. Pinokyo filmi için hazırlanmış bazı karakter konsept çizimleri.....	16
Görsel 13. “Star Wars” konsept tasarım çalışması (Ralph Mcquarrie).	16
Görsel 14. Harry Lange’nin 2001: Bir Uzay Macerası için çizdiği bazı uzay gemisi taslakları.	17
Görsel 15. 2001: Bir Uzay Macerası filminden bazı konsept tasarım örneği.....	17
Görsel 16. 2001: Bir Uzay Macerası konsept tasarım örneği (HAL 9000).	18
Görsel 17. Necronom konsept çizim örneği	19
Görsel 18. Craig Mullins konsept tasarım örneği.	20
Görsel 19. Craig Mullins’e ait konsept tasarım örneği	21
Görsel 20. “Star Duel”, Ralph Mcquire, 1975	23
Görsel 21. Star Wars , Ralph Mcquire (1977), konsept tasarım örneği.....	23
Görsel 22. Syd Mead tarafından hazırlanan U.S Steel araç konsept tasarımı.	24
Görsel 23. Syd Mead’in Blade Runner (1982) için hazırladığı 2019 Los Angeles tasviri. 25	
Görsel 24. Tyrell Corp. binası, Blade Runner(1982).....	25
Görsel 25. Syd Mead’in National Geographic için çizdiği ve Elysium için ilham kaynağı olan”Stanfor Torus” çizimi.....	26
Görsel 26. Elysium (2013) konsept tasarım örneği.	26
Görsel 27. Mulan için hazırlanan karakter ve mekan konsept çizimlerinden örnekler.	28
Görsel 28. Düzen tasarımı (Layout) örneği.	28
Görsel 29. “Hayao Miyazaki” tarafından yönetilen “Ruhların Kaçışı” (2001) filminden	

bir arkaplan illüstrasyonu örneği.	29
Görsel 30. Temel geometrik formlar üzerinden karakter örnekleri	29
Görsel 31 ve 32. Kung fu Panda animasyon filminin baş karakteri “Po”	30
Görsel 33. Klaus (2019) filminin konsept tasarım çizimi örneği.....	31
Görsel 34. Klaus karakter konsept çizimleri.....	31
Görsel 35: Konsept tasarımcı James Paick tarafından hazırlanan Halo: Hololens konsept çizimi, Brifing Odası.	33
Görsel 36. Harry Potter World (Universal Studios) tema parkı konsept çizimi örneği.....	34
Görsel 37. Shanghai Yatching Polar World tema parkı konsept çizimi.	34
Görsel 38. Mikael Leger. Detroit: Become Human, tekerlekli sandalye konsept tasarımı	36
Görsel 39. Mikael Leger. Carl Manfred karakter konsept tasarımı.....	37
Görsel 40. Mikael Leger. Sandalyenin işlevini gösteren konsept tasarımı.....	37
Görsel 41 Frank Gehry, Louis Vuitton Vakıf Binası taslak çizimi ve binanın kendisi.	39
Görsel 42. İtalyan Pininfarina firmasının hazırladığı BMW Gran Lusso Coupe konsepti.	40
Görsel 43. Scott Robertson araç konsept tasarım örneği.	41
Görsel 44. Rene Grau, moda illüstrasyonu örnekleri.....	42
Görsel 45. “Three Kabuki Actors Playing Hanetsuki”, 1823, Utagawa Kuniyasu. Japon ukiyo-e baskı örneği.	42
Görsel 46. “Mass Effect 2” karakter konsept tasarım örneği.....	43
Görsel 47. The Legend of Zelda: Breath of Wild (2017) mekan konsept tasarım örneği.	46
Görsel 48. Korku oyunu Resident Evil 3(2020) konsept tasarım örneği.	46
Görsel 49. Call of Duty: Modern Warfare (2019) konsept tasarım, keyframe illüstrasyonu	47
Görsel 50. The Sims 4 (2014) için konsept tasarımı (Miles Dulay).	47
Görsel 51. Mekan 3D sanat ekibi tarafından Hitman 2 (2019) oyunu için oluşturulan mekan taslağı.	48
Görsel 52. Taslak (Görsel 47) üzerine yapılan konsept illüstrasyonu (Paintover). (Michal Kus)	49
Görsel 53. Siyah beyaz kompozisyon taslakları (Thumbnails) örneği	50
Görsel 54. Seçilen taslağın renklendirilmiş konsept illüstrasyonu.	50
Görsel 55. L'ultimo giorno di Pompei sahne tasarımı.	51
Görsel 56. Assassin’s Creed Brotherhood(2010) konsept örneği	51
Görsel 57. Uncharted 4 (2016) karakter konsept tasarımı.	52
Görsel 58 ve 59. Birinci (Görsel 57) ve ikinci (Görsel 58) oyundaki “Ellie” karakteri	54
Görsel 60. ”Ellie” kostüm konsept tasarımı.....	55
Görsel 61. Dying Light (2015) yaratık konsept tasarımı	56

Görsel 62. Horizon: Zero Dawn Thundersaw konsept tasarım çalışması.....	57
Görsel 63. Thundersaw’ın esin kaynağı olan Tyrannosaurus.	57
Görsel 64. Doom: Eternal (2020) yaratık konsept (Siluet) örneği.....	58
Görsel 65. Diablo 3: Rise of Necromancer (2017) yaratık konsept tasarımı.....	58
Görsel 66. “Doom: Eternal” silah konsept tasarımı (Colin Geller).	59
Görsel 67. Assassin’s Creed: Valhalla (2020) Berserker konsept tasarımı.....	60
Görsel 68. Assassin’s Creed: Valhalla (2020) Silah konsept tasarımı	60
Görsel 69. Uncharted 2 (2009) obje tasarımı.....	61
Görsel 70. “Death Stranding” ana menü arayüz tasarımı.....	62
Görsel 71. Oyun içi bilgi ekranı ara yüz tasarımı örneği.....	63
Görsel 72. Oyun içi bilgilendirici arayüz tasarım örneği.....	63
Görsel 73. Rocky Schouten. Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds oyunu storyboard örneği.....	64
Görsel 74. Caspar David. Morning in Rieserbirge. 1811..	67
Görsel 75. John Howe.Yüzüklerin Efendisi, A Middle Earth Traveller.....	67
Görsel 76. Empresyonizm akımının ilk örneklerinden “İzlenim: Gün doğumu”, Claudie Monet.....	68
Görsel 77. Craig Mullins konsept tasarım örneği	69
Görsel 78. “Le Moulin De La Gallette”, Auguste Renoir (1876).....	70
Görsel 79. “Tripod at the Arch de Triomphe”, Jae Cheol Park	70
Görsel 80. “Tripod at the Arch de Triomphe” “ Le Moulin de la Gallette” (A. Renoir) çalışmalarından fırça kullanımına dair kesitler ...	70
Görsel 81. “The Suspension Bridge on the Border of Hida and Etchū”, Katsushaki Hokusai (1830)	71
Görsel 82. “Okami” Sei’an City konsept çizimi (2006).	71
Görsel 83. Amaterasu konsept çizimi.	72
Görsel 84. “Vitra Yangın İstasyonu” çalışması (1991), Zaha Hadid.....	75
Görsel 85. Vitra Yangın İstasyonu, Rhein,Almanya, Zaha Hadid.....	75
Görsel 86. Deus Ex:Human Revolution konsept tasarım örneği.	76
Görsel 87. Deus Ex:Human Revolution konsept tasarım örneği.	76
Görsel 88. “Titanpointe” binası (1974) ve “The Oldest House” konsept tasarımı.	77
Görsel 89. “Brion Mezarlığı” (Carlo Scarpa), tavan detayı.....	78
Görsel 90. “The Letter Room” bölümü konsept tasarımı.	79
Görsel 91. “Işık Kilisesi” (Tadao Ando).....	79
Görsel 92. “Control” konsept tasarım örneği.....	80

Görsel 93. Bioshock konsept tasarım örneği ve Crysler Binası.....	81
Görsel 94. Bioshock iç mekan konsept tasarım (Craig Mullins).....	81
Görsel 95. Batman ve Daredevil.	83
Görsel 96. Tomb Raider (2013) konsept tasarım örneği.....	84
Görsel 97. Matt Rhodes'in sunumundaki modern Han Solo tasviri.	85
Görsel 98. Orijinal Han Solo kostüm tasarımı.....	85
Görsel 99. Gareth Pugh'in "Ready to Wear" koleksiyonundan örnekler.	86
Görsel 100. Zhao Yu Run final konsept çalışması.	86
Görsel 101. Deus Ex: Mankind Divided NPC kostüm konsept çalışmaları	87
Görsel 102. Protagonist "Adam Jensen" konsept çalışması (Frederic Bennett) ve kostüm 88 prototipi.	88
Görsel 103. Heider ve Simmel'in deneyinde kullandığı animasyondan bir görüntü.....	89
Görsel 104. "Fjärrhandske" Simon Stalenhag kişisel konsept çalışması.....	90
Görsel 105. Conrad Roset'in "Muses" serisinden bir illüstrasyon örneği ve GRIS kapak illüstrasyonu.	91
Görsel 106. GRIS karakter konsept tasarımı.	91
Görsel 107. GRIS'teki kuş metaforu ve oyun içi görüntü.	92
Görsel 108. GRIS oyun konsept tasarım örneği.	92
Görsel 109. "Iron Harvest" konsept çizimi.....	93
Görsel 110. "The 1920+ " serisinden bir konsept çalışması.....	93
Görsel 111. Polonya askeri ve onbaşı Wojtek.	94
Görsel 112. The 1920+ serisi konsept tasarımı, Onbaşı Wojtek ve Polonya ordusu	94
Görsel 113. Başak Toplayan Kadınlar (François Millet, 1857).....	97
Görsel 114. Advanced Harvest, The 1920+ serisi.	97
Görsel 115. "Battlefield 1" konsept tasarım örneği.....	98
Görsel 116. "Division 2" konsept tasarım örneği	98
Görsel 117. Transformers 5 film konsept tasarım örneği	99
Görsel 118. Middle Earth: Shadow of Mordor oyun konsept tasarımı.....	99
Görsel 119. Alternatif BT konsept tasarımları.....	100
Görsel 120. BB ve Odradek oyun içi görüntü.....	101
Görsel 121. Ana karakter Sam Bridges, BB ve Odradek konsept tasarımı.	101
Görsel 122. Death Stranding konsept tasarımı örneği.	102
Görsel 123. "IT" filminden Georgie görüntüsü ve "Six" konsept tasarımı.	103
Görsel 124. Little Nightmares konsept tasarım örneği. Oyun içi arşivden alıntı.	103
Görsel 125. Rokurokubi tasviri (Katsushika Hokusai, 1814-1878) ve Öğretmen karakter konsept tasarımı.....	104

Görsel 126. Little Nightmares oyun içi görüntü.	105
Görsel 127. Unravel oyun içi görüntü ve ana karakter “Yarny”	106
Görsel 128. Bulmaca alternatiflerini içeren mekan konsept tasarımı.	106
Görsel 129. Unravel konsept tasarımı.	107
Görsel 130. Minimalizm hareketinin kurucularından Frank Stella’nın ““Die Fahne Hoch!” çalışması (1959).	108
Görsel 131. Mirror’s Edge oyun içi görüntü.	109
Görsel 132. Johny Ljungstedt’in sunumundan bir görsel.	110
Görsel 133. Johny Ljungstedt’in sunumundan mimari ile ilgili bir görsel.	110
Görsel 134. Mirror’s Edge mekan konsept tasarımı.	111
Görsel 135 Mirror’s Edge mekan konsept tasarımı.	111
Görsel 136. Faith Connor konsept çalışmaları ve “Piksel Faith”.	112
Görsel 137. Mirror’s Edge: Catalyst, “Ghost Runner” isimli konsept tasarım	112
Görsel 138. Journey oyun içi görüntüsü.	113
Görsel 139. Journey karakter konsept tasarımı.	114
Görsel 140 Sahnelerin renk paletlerini gösteren konsept tasarım çalışması.....	114
Görsel 141. Journey mekan konsept tasarımı.	115
Görsel 142. Journey kapak konsept tasarımı.	115
Görsel 143. Limbo oyun içi görüntü.	116
Görsel 144. Limbo konsept çizim örnekleri.	116
Görsel. 145. Princess Mononoke’den bir görüntü.	118
Görsel 146. Ni No Kuni oyun içi görüntü.	118
Görsel 147. Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom konsept tasarım.	119
Görsel 148. Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom konsept tasarım.	119
Görsel 149. Ori And The Blind Forest oyun içi görüntü.	120
Görsel 150. “Nausicaä of the Valley of the Wind” filminden bir görüntü.	121
Görsel 151. Ori And The Blind Forest konsept tasarım (Max Degen).	121
Görsel 152. Princess Mononoke filmindeki ağaç ruhları (Kodamalar) ve Ori konsept tasarımı	122
Görsel 153. Ori erken taslak çalışmaları.	122
Görsel 154. Totoro ve Naru konsept tasarım örneği.	123
Görsel 155. Prince Of Persia (2008) oyun içi görüntü.	124
Görsel 156. Prince of Persia konsept tasarım örnekleri.	124
Görsel 157. Paul Robertson tarafından yapılan bir piksel sanat çalışması.	126
Görsel 158. Joo Jae Bum’un bazı piksel sanat çalışmaları.	126

Görsel 159. George Seurat. A Sunday Afternoon On the Island of La Grande Jatte. 1884-1886.....	127
Görsel 160. Super Mario Bros (1985) karakter konsept çizimleri.,.....	128
Görsel 161. Piksel arkaplan üzerine uygulanan Mario mekan konsept çizimleri.....	128
Görsel 162. Dr. Robotnik konsept çizimi ve Theodore Roosevelt.	129
Görsel 163. Sonic'in bazı konsept çizimleri ve final konsept tasarımı.....	129
Görsel 164. Sonic ve Dr. Robotnik karakterlerinin oyun içi görüntüsü.	130
Görsel 165. Super Mario Bros (1985) oyun içi görüntü.	131
Görsel 166. Super Time Force (2011) oyun içi görüntü.	131
Görsel 167. Katana Zero (2019), Club Neon isimli bölümden görüntü.	132
Görsel 168. Snow isimli karakter konsept tasarımları.	132
Görsel 169. “The Last Night” duyuru fragmanından bir görüntü.....	133
Görsel 170. “The Last Night” duyuru fragmanından bir görüntü.....	133
Görsel 171. JWM Turner, Ehrenbreitstein with a Rainbow (1840).....	135
Helen Frankenthaler, Mountains and Sea (1952).	135
Görsel 172. JWM Turner, Kar fırtınası (1842).	136
Görsel 173. Wadim Kashin, kişisel konsept tasarım örneği.	136
Görsel 174. Pong (1972) ve Tetris (1984) oyun içi görüntü.....	136
Görsel 175. “Rez” oyun içi görüntü.....	137
Görsel 176. W.Kandinsky, Improvisation. Deluge (1913).	137
Görsel 177. Rez: Infinite konsept çalışması ve W.Kandinsky'nin Composition 4 çalışması.....	138
Görsel 178. Child of Eden konsept tasarım çalışması	138
Görsel 179. Sant' Elia. Monumental Building Project. 1914.....	140
Görsel 180. Oyun logosunun gelişim şeması.....	142
Görsel 181. Oyunun amblemi ve logotype, negatif kullanım.....	142
Görsel 182. Fraktin Kaya Anıtı.....	144
Görsel 183. Puduhepa, kraliçe konsept tasarım alternatifleri.....	144
Görsel 184. Puduhepa savaşçı konsept tasarım alternatifleri.....	145
Görsel 185. Puduhepa final tasarımı detay sunumu.....	145
Görsel 186. Kraliçe Puduhepa karakter sunumu.....	146
Görsel 187. Tanrıça Hepat konsept tasarım alternatifleri.....	146
Görsel 188. Tanrıça Hepat karakter konsept tasarım sunumu.....	147

Görsel 189. M.S. 2087 yılındaki Puduhepa (Kug Bau) karakter konsept tasarım alternatifleri.....	147
Görsel 190. M.S. 2087 yılındaki Puduhepa (Kug Bau) karakter konsept tasarım alternatifleri.....	148
Görsel 191. Puduhepa (Kug Bau) ilham panosu.....	148
Görsel 192. Puduhepa (Kug Bau) (M.S. 2087) final karakter sunumu.....	149
Görsel 193. Kostüm tasarımı için öncül taslaklar.....	149
Görsel 194. Kraliçe Arinna konsept tasarım alternatifleri.....	150
Görsel 195. Kraliçe Arinna (M.S. 2087) final karakter sunumu.....	150
Görsel 196. Nergal karakter varyasyonları.....	151
Görsel 197. Nergal final karakter sunumu.....	152
Görsel 198. NPC karakter tasarımı ilham panosu.....	153
Görsel 199. NPC karakter tasarımları.....	153
Görsel 200. Oyun kapak illüstrasyonu.....	154
Görsel 201. Hattusha aslanlı kapı için hazırlanan ilham panosu.....	155
Görsel 202. Hattusha aslanlı kapı giriş taslakları.....	156
Görsel 203. Aslanlı kapı renk ve desen alternatifleri.....	157
Görsel 204. Hattusha aslanlı kapı ve Büyük Tapınak için hazırlanan temel üç boyutlu modeller (Sketchup).....	157
Görsel 205. Hattusha aslanlı kapı konsept tasarımı final illüstrasyonu.....	158
Görsel 206. Büyük Tapınak final konsept illüstrasyonu.....	158
Görsel 207. Sarajevo, Elektrik Yönetim Binası zarar görmüş hali ve Lebbeus Woods tasarımı.....	159
Görsel 208. Hattusha (M.S. 2087) ilham panosu.....	160
Görsel 209. Hattusha (M.S. 2087) aslanlı kapı kompozisyon taslağı.....	161
Görsel 210. Hattusha aslanlı kapı M.S.2087 konsept tasarımı.....	161
Görsel 211. Hattusha (M.S. 2087) için hızlı mimari taslaklar.....	162
Görsel 212. Hattusha kentinin genel görünümü için Blender (2.82 sürümü) programından bir görüntü.....	162
Görsel 213. Hattusha kenti üç boyutlu model görüntüsü.....	163
Görsel 214. Hattusha kent konsept tasarımı.....	163
Görsel 215. Hattusha kent konsept illüstrasyonu.....	164

Görsel 216. Hitit dini sembol örnekleri.....	164
Görsel 217. Antik dönem Hitit dini asa konsept tasarımları.....	165
Görsel 218. Antik dönem silah konsept tasarımları.....	165
Görsel 219. Puduhepa sopa tasarımları.....	166
Görsel 220. “Birleşmiş Anadolu medeniyetleri” bayrak alternatifleri.....	167
Görsel 221. Bayrak final sunumu.....	167



GİRİŞ

Konsept tasarım, animasyon, sinema ve ya bilgisayar oyunları gibi temelinde görsel olan eğlence sektöründeki mecralar göz önüne alındığında, projedeki bütün görsel elementlerin, üretim öncesi tasarım aşamasını oluşturmaktadır. Bu bağlamda konsept tasarımdan, projenin genel görsel profilinin olgunlaştığı bir aşama olarak bahsedilebilir. Birçok görsel fikir bu aşamada taslaklar ve konsept alternatifleri aracılığı ile analiz edilir, tartışılır ve geliştirilir. Böylece üretim aşaması belli bir görsel fikir üzerinden yürütülerek, zaman konusunda olumlu yönde bir tasarruf yapılmış olur. Konsept tasarımın uygulama biçimi ve kullanılan teknikler, alana göre farklılık gösterebilir iken, mekân, karakter ve obje gibi kendi içerisinde ayrıldığı alt disiplinler genellikle aynıdır. İçerisinde barındırdığı tasarım ve yaratıcı süreç, konsept tasarımın keşif yönünün ağır basmasını açıklar niteliktedir ve tasarımcı ile diğer departmanların süreç içerisindeki görsel yol haritasını belirlemektedir. Özellikle 90'lı yıllardan itibaren üç boyutlu teknolojilerin gelişmesi ile birlikte bilgisayar oyunları açısından konsept tasarım önemli bir gereksinim olmuştur ve günümüzde bilgisayar oyunları ile paralel bir doğrultuda konsept tasarımda detaylanmış ve gelişmiştir.

Bilgisayar oyunlarının detaylı yapısı düşünüldüğünde ses, hikâye, teknik ve görsel konularda son derece karmaşık ve ağır bir yaratım sürecinin olması kaçınılmazdır. Bütün bu unsurların uyumlu bir şekilde makul bir zaman diliminde yapılabilmesi, sağlıklı bir yaratım sürecine bağlıdır. Bu noktada her departman kendi üzerine düşen görevi devamlı bir işbirliği içerisinde gerçekleştirmek durumundadır. Görsel anlamda, konsept tasarımın bu sürecin temelini oluşturduğu söylenebilir ve oyunun görsel departmanlarına hayat veren bölüm tasarımı, 3D modelleme gibi alanlar ile yakın ilişkili olması önemlidir. Bu doğrultuda konsept tasarımcısının görsel vizyonu, yaratım sürecine dahil olan diğer çalışanların vizyonunu ve oyunun vaad ettiği kriterleri yansıtmalıdır. Çünkü, konsept tasarımcısı, insanların zihinlerinde oluşan fikirleri somutlaştırma yolunda kilit rol oynar. Newman ve Penaya göre; "fikirler genellikle oyunun oynanışını ve kurgusunu geliştiren tasarım ekibinden başlar. Söz konusu fikirler konsept tasarımcıya tarif edilir. Oluşturulan taslak ve tasarımlardan memnun olduğunda, bu tasarımlar 3D tasarımcıların eline teslim edilir" (Newman, Pena, 2009, s. 48). Bu süreç son derece çizgisel ilerleyebilmek ile birlikte, bazen hikâyedeki bir değişiklik bile bu süreci dışardan etkileyebilir. Bu nedenle, konsept tasarım süreci farklı fikirlerin etkisi nedeniyle,

son derece organik ve deęiřebilir bir süreçtir. Barındırdığı fikir çeřitlilięi göz önüne alındığında, konsept tasarım için önemli olan ve oyunun görsel olarak daha ilgi çekici olmasını saęlayan unsur olarak özgünlükten bahsedilebilir. Bu konuda farklı örnekler görülebilmektedir. Özellikle büyük firmalar kadar ticari kaygısı olmayan baęımsız yapımlar, özgünlük konusunda, devasa bütçeli oyunlara kıyasla çok daha cömert olabilmektedir. Konsept tasarımcılar bu tarz deneysel bakış açılarına sahip oyun projelerinde farklı görsel ve sanatsal stiller deneme konusunda daha özgürdür. Dolayısıyla bilgisayar oyunu sektörünün devasa boyutlara ulaşması, oyun sürelerinin uzaması, hikâyelerin sinematik seviyedeki sunumu ve oyun türlerinin çeřitlenmesi gibi kıstaslar doğrultusunda görsel stillerde çeřitlenmiř, özgün örnekler birbirlerinden daha kolay bir biçimde ayırt edici hale gelmiřtir. Dolayısıyla konsept tasarım açısından özgünlük kavramı önemli bir yer tutmaktadır.

“Özorhan, Ulus ve Araz’a göre; özgünlük, yaratı üzerindeki emek, eleřtiri ve üzerinde düşünölmüřlüęü çağrıřtırması ile birlikte yenilik ve gelişme gibi nitelikler doğrultusunda söz konusu ürün ve ya durum açısından sıradanlığın önüne geçer. Bu noktada bireysellik kavramı, öznenin sezgileri, hayal gücü ve birikimi ile doğru orantılıdır” (Özorhan, Ulus, Araz, 2009, s. 91). Özgünlüğün yaratıya kattığı bireysellik, aynı zamanda söz konusu yaratıya eşsiz olma özellięi katar. Birey bir nevi tecrübe, birikim ve tasarım anlayışını yaratıcı sürece dâhil ederek özgünlüğü destekler. Bu çalışmada ise konsept tasarım, özgünlük kavramı ışığında ele alınarak incelenmiřtir. İlk olarak özgünlüğün sanat ve tasarımdaki yeri incelenerek, konsept tasarımda özgünlük konusu için bir temel bilgi niteliğinde çıkarımlar yapılmıřtır. Bu bilgiler ve örnekler ışığında bilgisayar oyunu konsept tasarımında özgünlük konusu farklı alt başlıklar altında irdelenerek, oyun yapımcılarının özgünlük çerçevesinde başvurduğu esin kaynakları ve yol haritaları incelenmiřtir. Bilgisayar oyunlarının karmařık yapım süreci göz önüne alındığında, tıpkı yapım aşamasındaki departmanlar arası işbirliğinde olduęu gibi, bir oyunun özgün olmasını etkileyen etkenlerde farklı başlıklar altında incelenmiřtir. Özgün bir hikâyenin, özgünlük bağlamında oyunun görsel kimliğine yaptıęı olumlu katkı, ya da gerçek hayattaki bir mimari akımdan yararlanılması bu doğrultuda bazı örnekler olabilir. Sonuç olarak bir bilgisayar oyunu ne kadar özgün olursa olsun, temelinde genellikle doğanın ve ya insanoğlunun tarihteki bir yaratımının temel esin kaynağı olduęu söylenebilir. Bu noktada önemli olan, başlangıçta esinlenen unsurun çok iyi anlaşarak, analiz edilerek, ve başarılı bir şekilde stilize edilmesi suretiyle yaratıcı süreç üzerinde durulmasıdır. Özellikle günü-

müzde birçok büyük firma ticari kaygılar sebebiyle özgünlük konusunu arka plana koyabilmektedir. Bu tarz firmaların, daha önce ilgi gören formüller üzerinden bir yol haritası çizmesi, oyun görsellerinde özgünlükten ziyade oyunun vaad ettiği eğlenceye hizmet edebilecek görsel elementlerin yeterli bulunmasına sebebiyet vermektedir. Örneğin Infinity Ward firmasının ilk olarak 2003 yılında piyasaya sürdüğü “Call of Duty” oyun serisi görsel özgünlüğün arka plana koyulması doğrultusunda önemli bir örnek olabilir. 2003 ile 2020 yılları arasında yaklaşık 16 adet oyun yapıldığı göz önüne alınırsa, söz konusu markanın özgünlük açısından niteliğinden çok, üretim bazında niceliğine önem verildiği söylenebilir. İlk olarak 2.Dünya Savaşı temasını ele alan Call of Duty serisi, bütün oyunlarda benzer savaş temalarını takip etmiştir. Dolayısıyla Konsept tasarım ve görsel stil bağlamında genellikle amaç, özgünlük değil, işlevsellik ve foto gerçekçilik olmuştur. Söz konusu olağan tasarımlar oyunun yüksek düzeydeki sinematik hikâye anlatımı ile desteklenerek daha cezbedici olmaları amaçlanmıştır. Bu denli risk almadan yapılan uygulamalar konusunda, büyük sayıdaki oyuncu kitlesinin markalara karşı olumlu tepkileri ve satın alma oranlarının önem teşkil ettiği söylenebilir.

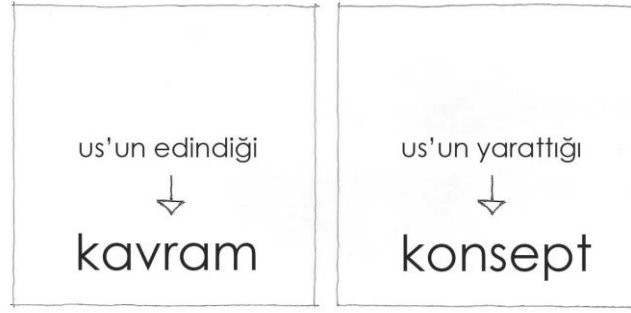
İncelenen oyun örnekleri ve araştırmalardan elde edilen bilgiler temelinde, bir bilgisayar oyunu için konsept tasarım uygulaması yapılmıştır. Uygulamada Anadolu medeniyetlerinden olan Hitit Uygarlığı temel alınarak, üç boyutlu ve gerçekçi grafiklere sahip realist bir görsel stil benimsenerek tasarımlar yapılmıştır. Ortaya konan tasarımlar mekan, karakter ve obje tasarımı olmak üzere üç ana başlık altında göz önüne alınarak, profesyonel iş alanında bir konsept tasarımcının genellikle benimsediği referans araştırması, taslak, alternatif oluşturma ve detaylı konsept sunumu aşamaları eşliğinde oluşturulmuştur. Böylece konsept tasarım süreci hakkında bilgilendirici olması amaçlanmıştır.

1.BÖLÜM: KONSEPT TASARIMI

1.1.Konsept Kavramı

İnsan düşünen bir varlıktır ve bu düşünme yeteneği ve bilinç hali insanlara hayal kurabilme özelliği sağlamıştır. İnsanın hayal gücünü dışa vurum biçimi çeşitli şekillerde sesli, sözlü ve ya görsel olabilmektedir. Her fikir ilk etapta insan zihninde belirir ve genel bir yapı halini alır. Aslında beliren bu genel yapı bir konsept olarak düşünülebilir. Konsept kelimesi Türk Dil Kurumu'nda kavram, anlayış, tarz ve düzen karşılıklarını alır. Temelinde yabancı kökenli bir kelimedir. Bu bağlamda her ne kadar zaman zaman anlam karmaşasına yol açsa da konsept kelimesinin Türkçe' deki başlıca karşılığı "kavram" kelimesidir. Anlayış, tarz, düzen kelimeleri genel olarak "kavram" kelimesi altında farklı kavramlar olarak tanımlanabilir. Dolayısıyla kavram bütün bu anlamları kapsayabilen çok geniş bir tanımdır. "Kavramlar eşyayı, olayları, insanları ve düşünceleri benzerliklerine göre sınıflandırdığımızda bu sınıflara verdiğimiz addır. Dolayısıyla kavramlar somut eşya, olaylar veya varlıklar olmaktan çok belirli gruplar altında topladığımızda ulaştığımız soyut düşünce birimleridir" (Atasayar, 2008).

Kavramlar gerçek Dünya'da onlara verilen örneklerle somutlaştırılrsa da, gerçek Dünya'da somut örnekleri olmayan kavramlarda vardır. Örneğin mutluluk, demokrasi, özgürlük ve barış gibi kavramlar, tamamen soyut olan ve anlamı kişiden kişiye değişebilen kavramlardır (Aktaş, 2012). Kavram ve konsept kelimeleri anlam bakımından bazı noktalarda ayrışabilmek ile birlikte kavram kelimesi daha geniş bir anlama sahiptir. " Kavram bireyin var olan nesnel gerçeklikten çıkarımladığı ve öğrendiği olgular, konsept ise bu kavramlara kişisel olarak uyguladığı bütün zihinsel işlem ve yorumlardır" (Kaya, 2006). Buradan yola çıkılarak kavram bir fikrin insan düşüncesindeki formu, konsept ise bu düşünce formunun hayat geçirilmiş şeklidir. Kavramlar insan zihninde konsepte dönüşebilir, ve bu dönüşüm zaman içerisinde edinilen birikimler doğrultusunda olmaktadır. Günümüzde konsept kelimesi birçok alanda kullanılmak ile birlikte sanat ve tasarım bu alanların başında gelmektedir. " Tasarım sürecinin tamamı içerisinde konsept aşamasının yeri, en başlarda bulunmaktadır (Bilir, 2013).



Görsel 1. Kavram ve Konsept Sözcüklerinin anlam farklılıklarını gösteren şema. (Bilir, 2013, s. 77)

Yeni bir ürün ortaya çıkartan firmalar “Konsept” kelimesini yenilik ve ya yeni bir üretim manasında kullanırken; medya, reklam, interaktif, dijital ortamlarda ortaya çıkartılan bir ürün için ise bu kavram tüm çalışma zamanını ya da ürünün tamamını anlatmakta kullanılmaktadır (Büyükbayram, 2019). Belirtilen tanımlar doğrultusunda görülmektedir ki kavram ve konsept kelimeleri günümüzde sanat, tasarım alanında temel bir rol üstlenerek tasarım ve sanat sözcükleriyle bir araya gelir. Böylece konsept tasarım disiplinine ismini verir.

1.2.Konsept Tasarım

Yaratılan bütün edebi, görsel ve işitsel ürünler bireylerin o zamana kadar olan yaşamışlık ve tecrübeleriyle bağlantılı bir süreç sonucunda ortaya çıkar. Söz konusu tecrübeler aynı şekilde işitsel ve ya görsel olabilmektedir. Zihinde oluşan bu birikimler kavramları oluşturarak fikir aşamasına gelir ve yaratım süreci, ortaya çıkan fikirlerin konsepte dönüştürülmesiyle başlar ve sonuca ulaşır. Yaratıcı süreç görsel ve ya işitsel ürünler için farklı işlemektedir. Beste yapan bir müzisyen için görsel örnekler esin kaynağı olabilmekle birlikte bu görsel kaynaklar fiziksel olarak yaratım sürecinin bir parçası değildir. Görsel ürün somut ve ya soyut kavramlar ışığında yaratılmaktadır ve yaratım süreci işitsel bir ürüne kıyasla çok daha farklı işlemektedir.

Görsel düşünen kişi, araştırma aşamasında imgelemi bir kavramla zihinde resmetmeye çalışır. Pek net olmayan bir biçimde beliren imgeyi geliştirip, gösterimini hazırlar. Burada söz konusu olan, gelişme aşamasında çok ham ya da ilkel sayılabilecek bir kavramın geliştirilip işlenebilir bir düzeye getirilmesi ve sunulmasıdır. Tasarım bir kavramla başlar. Bir nesnenin içeriğini nasıl nesne ve simge diye ayırmak yanı sıra, tasarımı da kavramdan ayrı

düşünmek o derece sağlıksızdır (Turan ve Altaş, 2003, s.1). Bu noktada devreye konsept tasarım girmektedir. Fitzgerald'e göre (2019) göre konsept tasarım bir hikaye anlatan ya da belli bir görünümü aktaran görsel bir sunumdur. “ Konsept sanat herhangi bir üretimin en hayati parçasıdır ve bir sanatçıya maliyetli yapım aşaması öncesinde bir oyunun, filmin ve ya da karakterin görünüm ve hissini tasarlamasına olanak sağlar” (Patnode, 2009, s.103). Tasarım süreci bir fikir üzerinden gelişir ve temelinde yeni fikirler üretmekle birlikte söz konusu ürününün temelini ve görsel açıdan ilk aşamasını oluşturmaktadır.

Özellikle gelişen endüstriyel yapı ve hız kavramının büyük bir önem kazanmasıyla konsept tasarımda hızlı bir şekilde fikir üretmek çok önemli bir hale gelmiştir. Film, oyun ve ya animasyon fark etmeksizin yaratıcı ekip birçok teknolojik donanım kullanmaktadır ve bu donanımların kullanımı ve sayısı ekonomik bir külfet oluşturmaktadır. Bu nedenle süreç boyunca ürünün sonuca ulaşma tarihleri genellikle önceden belirlenmektedir ve olası erteleme-ler olabilmekle birlikte amaçlanan zamanda projenin tamamlanması ekonomik açıdan büyük bir önem arz etmektedir. Bu nedenle konsept tasarım aşamaları mümkün olduğunca hızlı ilerlemek zorundadır. Bu aşamalar ne kadar hızlı sonuca ulaşırsa ekibin diğer departmanları o kadar hızlı ilerleyebilmektedir. Konsept tasarımın içeriğinde alana göre değişiklikler olabilir. Konsept aşaması sanatçı ve tasarımcılar için hayal güçlerindeki sınırı zaman zaman ortadan kaldırdıkları bir aşamadır ve kimi zaman tek bir mekân ya da karakter için yüzlerce taslak çizimi oluşturulabilmektedir.

Konsept tasarım kimi zaman sanat kelimesi ile kullanılmaktadır, bu da konsept tasarım ile konsept sanat arasında bir fark olup olmadığı sorusunu meydana getirmektedir. Tobin' e göre (2014) konsept sanat bir konseptin nereden başlayıp nerede son bulacağına dair bir fikrin görsel ve ya sanatsal keşfidir. Ortaya çıkan çalışma bu yönde bir sonuçtur. Konsept tasarım ise fikirlerin bir tasarım süreci boyunca araştırılmasıdır ve ortaya çıkan sonuç eğer başarılı ise üretime geçilir. Konsept sanat örneğin zırhlı bir karakterin nasıl görüldüğüyle ilgilenir, fakat konsept tasarım sadece zırhlı karakterin nasıl görüldüğüyle değil ek olarka zırha da odaklanır. Temelde iki terim arasında mesleki bir ayrım bulunmamaktadır.

Hayal gücü görsel bir projenin temelidir ve konsept tasarımcılar hayal güçleriyle var olmaktadır. Sanat altyapısı ile gerçek hayatın fiziksel, kimyasal ve tarihi kurallarının tasarım yoluyla başarılı bir şekilde kaynaştırılması konsept tasarımın seviyesini belirler ve bu noktada hayal gücü, gerçeklik ile kurgusal Dünya arasında köprü olma açısında çok önemlidir.

Bazı projelerde fantastik unsurlar yaşamın gerçekçi, fiziksel ve sosyal yönleriye çok iyi kaynaştırılmalıdır. Bu noktada büyümlü gerçeklik (İng. Magical realism) olgusu önem arz eder. Büyümlü gerçeklik temelde edebiyat, resim, tiyatro vb. alanlarda da var olan bir fantezi alt türü olmakla birlikte bir hikâye anlatım tekniğidir. “ Hikâye anlatımının güzelliği, belki de zaten bilinen, ancak sık sık unutan şeyleri hatırlatmasıdır. Bunu yapmanın bir yolu, başka türlü tanıdık bir Dünya’ya, büyümlü gerçeklik olarak ta bilinen bir teknik olan bir doz sihir eklemektir” (Spera, 2018). Büyümlü gerçeklik temelinde bir hikâye anlatım tekniği de olsa söz konusu hikâye görsel tasarımları da etkilemektedir. Büyümlü gerçeklik anlatım dilinin yoğun kullanıldığı oyun ve ya film projelerinin mekânlarının ve karakterlerinin görsel gücü, tasarımlarındaki büyümlü gerçekliğin başarılı uygulanmasıyla doğru orantılıdır. “ Büyümlü gerçeklik, gerçeklik hakkında bir noktaya değinmek için büyümlü unsurlar kullanır. Bu genellikle kendi gerçekliğimizden ayrı olan fantezi ve ya bilim kurgu türlerinde olan hikâyelerin aksini- nedir” (Allman, 2018). Film projelerinde filmin konusu ve temasına göre büyümlü gerçekliğin kullanım dozajı değışkenlik gösterebilir. Görüntülerin genel renk paleti, atmosferin bazı ışık oyunları ile güçlendirilmesi ve özellikle karakter ve mekân tasarımları bu konuda belirleyicidir. Önemli olan nokta, fantastik unsurların inandırıcılığı yok edecek derecede uygulanmaması ve aşırıya kaçılmamasıdır. Büyümlü gerçekçiliğin film endüstrisindeki kullanımlarına 300, Shape of Water vb. örnekler verilebilir. (Görsel. 2, 3).



Görsel 2. “300: Rise of The Empires” filmi konsept tasarım örneği. Christian Lorens Scheurer.

<https://bit.ly/39qTAnk>



Görsel 3. “Shape of Water” Elisa karakterinin dairesi için hazırlanan konsept çizimi. Guy Davies.
<http://bit.ly/3qk2R7v>

Guillermo Del Toro’nun yönetmenliğini yaptığı “Shape of Water” büyülü gerçekçilik konusunda önemli bir örnektir. Filmdeki olaylar tamamen gerçekçi bir mekan olan Baltimore’da soğuk savaş döneminde devletin deney laboratuvarlarında gerçekleşmektedir. Ana karakterlerden birisi “Asset” isminde amazon ormanlarından, üzerinde deney yapılmak amacıyla getirilmiş bir insansı su canlısıdır. Bir diğer ana karakter ise bu laboratuvarı temizlik görevlisi olarak çalışan “Elisa” isimli bir kadındır. Filmde soğuk savaş yıllarında yaşanan bazı olaylar ve baskı yönetimi ile aşk gibi gerçekçi konular “Asset” karakteri gibi büyülü unsurlar ışığında izleyiciye sunulmaktadır. “Asset” karakteri temelde fantastik bir karakterdir, fakat “Elisa” ile arasındaki aşk tamamen gerçektir.



Görsel 4. “Shape of Water” filminden bir karakter olan “Asset” konsept tasarımları. <https://bit.ly/3oIHpJ2>

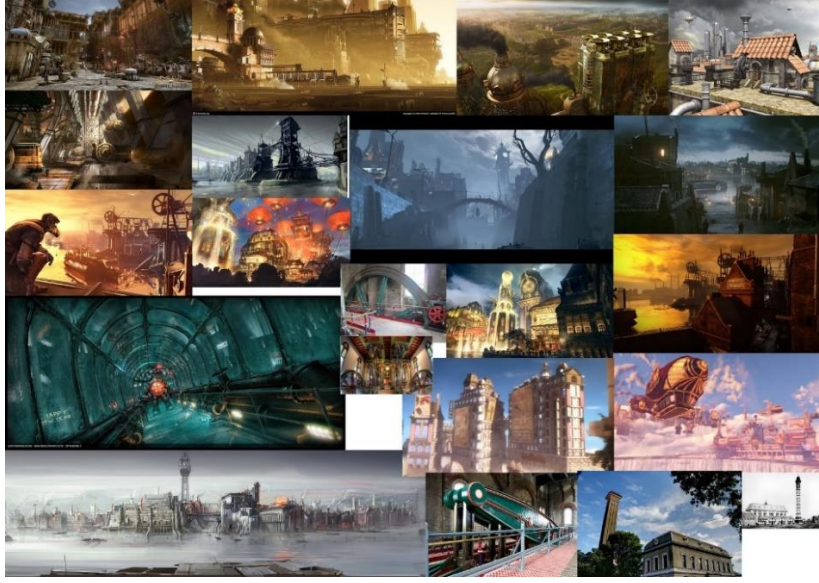
Büyülü gerçekliğin önem arz ettiği bir diğer alan ise bilgisayar oyunlarıdır. Büyülü gerçeklik bir bilgisayar oyununun tasarımlarının ve genel atmosferinin hikaye ve senaryonun izin verdiği limitlerde sıkıcılıktan kurtulmasına olanak sağlamaktadır. “Life is Strange”, “Memoranda”, “Assasin’s Creed” gibi yapımlar büyümlü gerçekliğin yoğun kullanıldığı oyunlara örnek olarak gösterilebilir. Örneğin “Assasin’s Creed” (2007) oyununda “Desmond” isimli ana karakterin “Animus” adında bir makine vasıtasıyla geçmişe gönderilmesi doğrultusunda ana hikâye oluşmaktadır. Özellikle mekan konsept tasarımları (Görsel 5) büyümlü gerçekliğin ışığında tarihi gerçeklere uygun, aynı zamanda özgün ve gerçek dışı abartılmamış bir fantastik etkiyle ortaya çıkartılmıştır.



Görsel 5. Eddie Bennun. Assasin’s Creed: Origins konsept tasarım örneği. 2017. <https://bit.ly/39sHGtf>

Büyülü gerçekçilik diğer bazı edebi türler ile karıştırılabilmektedir. Bu türlerin benzer noktaları olması birlikte birbirlerinden farklıdır. Büyülü gerçekçilik, fantezi unsurlarını alır ve onları insanların gerçeklik anlayışında köklendirir, oysa fantezi tamamen yeni bir gerçeklik yaratır. Paick'e göre; konsept tasarım iki önemli olguyu kapsar, biri kavramsal düşünme çerçevesinde, yaratıcı fikirler bulma ve ilham kaynağı, ikincisi ise tasarımıdır. Bu bağlamda, konsept tasarımcısı, sanatsal iletişim yolu ile yaratıcı fikirler ortaya koyandır (Paick, 2015). Daha önce de belirtildiği gibi film, oyun, animasyon vb. görsel ürünler tıpkı diğer her türlü yaratım gibi zihindeki bir fikirler başlar. Bu fikir, düşünce olarak bir şekle bürünse de, sağlıklı bir deneyim ve değerlendirme için ilk önce görselleştirilmeye gereksinim duyar. Konsept tasarımcılar bu ilk görselleştirme aşamasında devreye girer ve bu fikirlerin mantıklı ve özgün bir biçimde hayata geçmesinde köprü görevi görmektedirler. Onlardan en büyük beklenti, söz konusu konsept ve fikirler ışığında yaratıcı, gerçekçi ve mantıklı çözümler ortaya koymalarıdır. Bütün görsel projelerde bir sanat ekibi vardır ve bu ekip yapım sürecinde devamlı diyalog halinde olmak durumundadır. "Konsept tasarımcılar iyi çizmek zorundadır. Fakat iyi bir teknik ressamdan çok, bir sanatçı olarak bağımsız olmalı ve kendi benzersiz stilini yakalamalıdır. Görsel stilleri farklı olmalıdır. Çevrelerindeki hayatta var olan yüzlerce detayı iyi gözlemleyerek, süzerek ve yorumlayarak kağıda dökülebilir olmalıdır (Docter, 2015, s.9).

Konsept tasarımcıları, bir tasarıma ya da illüstrasyona başlamadan önce, genellikle temel almaları gereken anahtar noktaları ve onlardan beklenen görsel stilin anlatıldığı bir sunum dosyasına sahip olurlar. Söz konusu dosya, tasarımcının nasıl bir renk paleti, biçim dili hatta genel kompozisyon tarzı vb. bilgileri içermektedir. Dosya da belirtilen bilgiler ışığında konsept tasarımcısı hayal gücü ve bilgi birikiminin desteğiyle özgün bir tasarım ortaya koymalıdır. Tasarımcı ortaya genel bir görsel vizyon koyar ve bu vizyon önderliğinde görsel dil meydana gelir. Tasarlanan bütün mekân, obje ve karakterler bu görsel dile uygun olacak şekilde sanat yönetmeni tarafından onaylanır. Sanat yönetmeni, bütün sanat departmanının başındaki kişidir ve tasarımcıların belirlenen görsel dil çemberini aşmadan tasarım yapmalarını sağlar. Konsept tasarımcıları projenin içeriği ve türüne göre farklı alanlarda bilgi sahibi olmalıdırlar. Tasarım ve çizim yapmanın yanı sıra, arka plan araştırması da konsept tasarımcılar için büyük bir öneme sahiptir. Örneğin antik bir Roma tapınağı tasarımından sorumlu bir konsept tasarımcısı, ilgili dönemin mimari üslubu hakkında bilgi sahibi olmalıdır ve bu konuda gerekli görsel referansları topladıktan sonra tasarım aşamasına geçmelidir. Toplanan görseller, bir ilham panosu (Moodboard) (Görsel 6) oluşturularak bir araya getirilir.



Görsel 6. Moodboard örneği. <https://bit.ly/3oUMzI2>

Hazırlanan ilham panosu tasarıma ışık tutar ve tasarımcıya yol gösterir. “Referans kullanımı konsept sanatçılar için önemlidir ve süreç boyunca yararlanır. Referans kelimesi, sanatçının eserine ilham veren ve sanatçıları bilgilendiren görselleri ifade eder. Başka sanat eserleri, fotoğraflar, filmler, hatta gerçek insanlar, nesneler ve ya manzaralar bir konsept sanatçısı için referans olabilir.” (Kennedy, 2013, s. 58). İdeal konsept tasarımcısı, detaylara odaklanmaktan ziyade, genel görünüm ve tarz üzerine yoğunlaşır (Clarke ve Mitchell, 2007, s. 227). Bu bağlamda konsept tasarımcıları, kafalarındaki fikirleri görünür kılabilmek adına yeterli seviyede bir desen gücüne sahip olmalıdır. Dijital ortamda yapılan çalışmaların yanı sıra geleneksel anlamda taslak çizimleri de fikirlerin hayata geçmesi açısından çok önemlidir. Bir tasarımcının o an aklına gelen fikri akabinde taslak olarak kağıda dökmesi bir çeşit görsel kütüphanenin oluşmasına neden vesile olmaktadır. Özellikle çizim tabletlerinin kullanılmaya başlanmasıyla kağıt üzerine desen ile birlikte söz konusu taslaklar dijital ortamda da oluşturulabilmektedir fakat daha taşınabilir olması ve her an her yerde icra edilmeye müsait olması sebebiyle kağıt üzerine taslak yöntemi çok büyük önem arz etmektedir.

Genellikle yapılan projenin belli bir bitiş süresi olduğundan ve bu sürede projenin bitmesinin ekonomik açıdan önemli olması sebebiyle, konsept tasarımcıları hızlı olmak zorundadırlar ve mümkün olan en kısa sürede en çok sayıda tasarım alternatifi sunmak durumundadırlar. Bu nedenle konsept tasarımın kâğıt üzerine taslak ile birlikte hızlı boyama(speedpainting), siyah beyaz kompozisyon taslakları (Thumbnailing) gibi birçok teknik, süreci hızlandırmak ve tasarıma bir altyapı oluşturmak adına kullanılmaktadır.

Ayrıca, konsept tasarımcıları pratik yapmak amacıyla da hızlı boyama (speedpainting) ve geleneksel tabloları referans alan çalışmalar yapmaktadırlar. Hızlı boyamalar bu tarz tabloların referans alınarak yapılabildiği gibi tamamen sıfırdan rastgele fırça darbeleri ile deneysel bir yaklaşım doğrultusunda ortaya çıkan formlar ve lekeleri bir sonuca ulaştırması ile de yapılabilmektedir. “Hızlı boyama, sanatçının fikrini çizime aktaracak elementleri muhafaza eder iken, aynı zamanda hızlı bir biçimde konsepti oluşturmasını sağlayan bir süreçtir.” (Corriero, 2008, s. 19). Ayrıca hızlı boyama, boya kurumadan üzerine hızlı bir şekilde uygulanan bir yağlı boya tekniği olan Alla Primanın dijital ortamda uygulanışı olarak nitelendirilebilir. Maymunlar Cehennemi, Transformers, Alita vb. birçok projede konsept tasarımcısı olarak çalışmış John J. Park geleneksel yağlı boya tabloların referans alınarak yapılan hızlı boyama konusunda önemli örnekler sunmuştur (Görsel 7).



Görsel 7. John Park’ın ünlü manzara ressamı Richard Schmid’in bir eserini renk paleti açısından referans olarak yaptığı hızlı boyama örneği. <http://bit.ly/3elyJ8U>

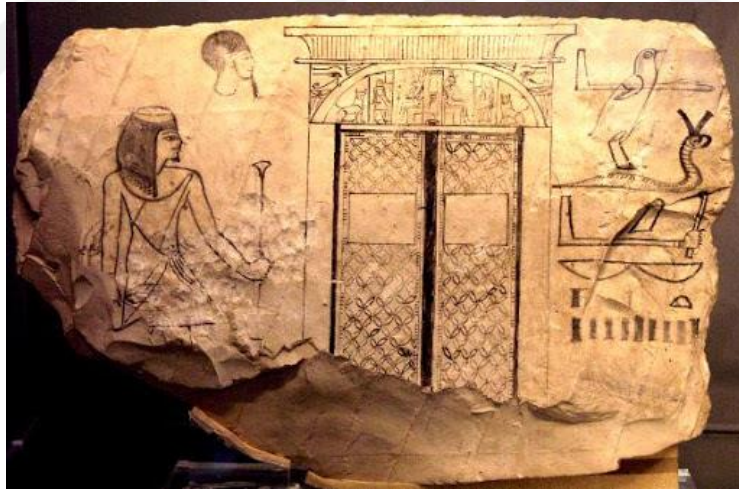
Hızlı boyama bitmiş konsept çalışmaları ve dijital resimler için birer başlangıç noktası olabilmektedir. Konsept tasarımcılar ve dijital illüstratörler bu tarz çalışmalar sırasında görsel bir keşfe çıkmakla birlikte, ortaya çıkan formlar ve renk tonları deneysel bir sürecin oluşmasını sağlayarak yeni kompozisyonlara ışık tutar.

1.2.1.Konsept Tasarımın Tarihçesi

Konsept tasarımın belirli bir tarihi yoktur fakat geçmişe bakıldığında bu durum insanların yaşayış ve inanış biçimlerine kadar indirgenebilir. Böylelikle “Paleolitik Çağ” insanların tarihine gitmeye kadar varır. Dünyada hemen hemen her ülkenin ya da bölgenin, kendine

göre inanç ve iklim şartlarına göre harmanladığı bir mimari, giyim ve yaşayış şekli vardır. Bunlar genelden özele, özelden de genele doğru birer konsept sayılabilir (Oran, 2016, s. 10).

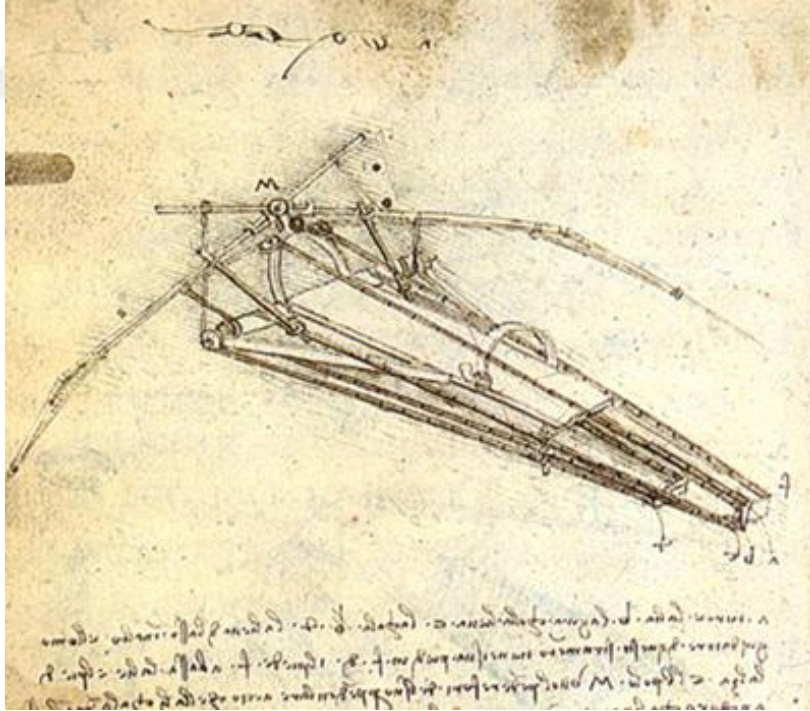
İnsanlar tarih boyunca fikirlerini görselleştirebilmek amacıyla taslak çizimlerine ihtiyaç duymuştur. Bu gereksinim Antik Mısır dönemine kadar dayanmaktadır. Antik Mısırlı sanatçılar çizimlerini “Ostrakon” adı verilen genellikle kireç taşından oluşmuş düzensiz şekillerde tabletler üzerine yapmışlardır. Bu tabletler sanatçılar için deneysel taslak çizimleri için uygun bir materyaldi. Ostrakonlar birçok farklı temada çalışma içermektedir. Bunlar insansı bir görünümle betimlenmiş hayvan tasvirlerinden, tanrılar ve kralları içeren sahneler kadar çok çeşitlidir. “Ayrıca bitki ve nesnelerin temsili, bina ve mimari elemanların taslakları, sandıkların dekorasyonuna yönelik bina planları ve eskizler, mobilya listeleri ve çizim alıştırmaları vardır” (Traut, 1979, s. 7). Söz konusu “Ostrakon” örneklerinin büyük bir kısmı askeri tıp memuru ve aynı zamanda koleksiyoncu olan Gayer Anderson’un koleksiyonuna aittir ve İngiltere’deki Fitzwilliam Museum’da sergilenmektedir. Sergilenen “Ostrakon” örneklerinden dönemin mimari anlayışına (Görsel 8) dair ipuçları da görülebilmektedir.



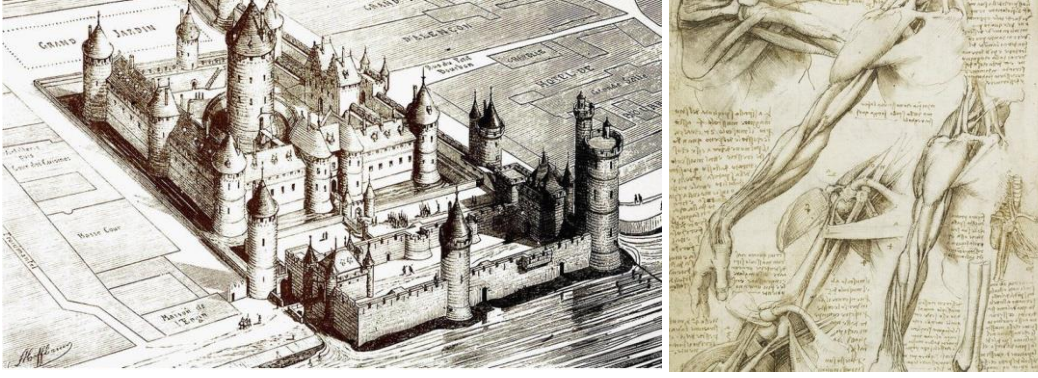
Görsel 8. Mimari bir taslak içeren “Ostrakon” örneği. Fitzwilliam Müzesi, İngiltere. <http://bit.ly/3i83GNW>

15. Yüzyılda Rönesans döneminin başlangıcı sanat ve tasarım tarihinde bir milat olarak adlandırılabilir ve perspektif gibi yeniliklerin sanatta güçlü bir şekilde uygulanması dönemin sanatçılarına farklı düşünceleri ve denemeleri hayata geçirebilme cesareti vermiştir. Özellikle 16.yüzyılın başlarında yüksek Rönesans olarak adlandırılan dönemde yaşamış Leonardo Da Vinci (1452-1519) bu sanatçılara bir örnektir. “Leonardo Da Vinci okuduğu bir şeye gözüyle görmediği sürece inanmıyordu. Ne zaman bir sorunla karşılaşsa, bu konudaki

bir otoriteye başvurmak yerine, o sorunu kendi deneyleriyle çözmeye çalışıyordu. Doğada onun merakını uyandırmayan, dehasını kamçulamayan hiç bir şey yoktu” (Gombrich, 1997, s. 294). Leonardo Da Vinci’nin bu bitmeyen merak duygusu, onun doğayı devamlı inceleyerek analiz etmesine ve bu analizlerden yaptığı çıkarımlar neticesinde zihninde birçok fikir üretebilmesine olanak sağlamıştır. Bu özelliği sayesinde tıp, mimari, mühendislik vb. birçok alanda çalışmalar yapmış ve mimar, mühendis, ressam gibi birçok sıfatla anılmaktadır. Leonardo Da Vinci o dönemde mekanik alanında da birçok çalışma yapmıştır ve o dönemin çok ilerisinde tasarım fikirleri içermektedir. Leonardo Da Vinci’nin Çizdiği insanlı uçak çizimleri yüzlerce modern kitapta yer aldı ve uçan makinelerin öncü mucidi olarak anıldı. Fakat tasarımları hiçbir zaman hayata geçmedi. Uçan makineler, kuşların uçuşu ve hava akımları ile ilgili 500’den fazla taslak çizmiştir. Bu çizimlerden bazıları Sul Volo degli Uccelli (1505) veya "Kuşların Uçması" adlı bir kitapta toplanmıştır. Tarihçi Charles Gibbs-Smith'e (1967) göre, Leonardo’nun insan taşıyan uçan makineler için tasarımları (Görsel 9) 1486-1496 döneminde kuşlara yönelik çalışmalarından önce yapılmıştır. (Moon, 2007, s. 255)



Görsel 9. Leonardo Da Vinci; insanlı hava aracı (Ornitopter) çizimi. <http://bit.ly/3rqbhva>



Görsel 10. Leonardo Da Vinci'nin mimari ve anatomi konularındaki taslaklarından örnekler

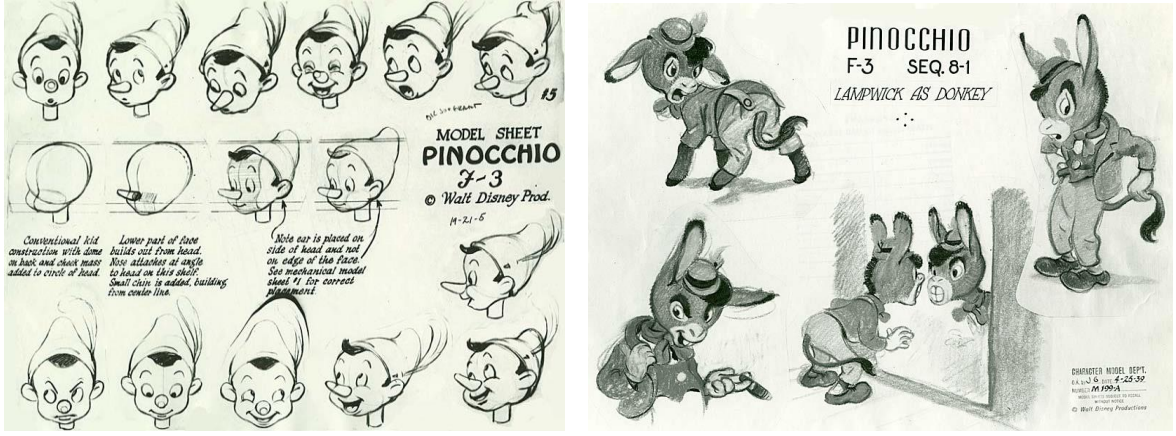
<http://bbc.in/2OeSG6G>

Dolayısıyla, Rönesans döneminin orta çağa göre daha özgür ikliminin Leonardo Da Vincinin sanat ve tasarımı birleştiren yüksek dehasına bir rampa görevi gördüğü söylenebilir. Günümüzdeki konsept tasarım olgusunun bir sanat altyapısıyla ortaya çıkartılan tasarım olarak düşünülmesi göz önüne alındığında konsept tasarımın temellerinin o döneme dayandığı söylenebilmektedir.

Konsept tasarımın günümüzdeki ismiyle ve anlamıyla ortaya çıkışı ve kullanımı 1930'lara Disney animasyon stüdyolarına dayanmaktadır. "1930'lar Disney stüdyolarının altın yılıydı. Aynı zamanda büyük buhranın ortaya çıktığı on yıldı. Dönemin işsiz büyük ve yetenekli sanatçıları dönemin nadir iş kapılarından olan Disney ve animasyon sektörüne akın etti. Walt Disney aralarından en iyilerini seçme lüksüne sahipti Sonuç olarak dönemin en yetenekli sanatçıları arka plan, animasyon, taslaklar ve tasarım üzerine çalışmak adına Disney'de çalışmaya başladılar" (Ghez, 2015, s. 10).



Görsel 11. Disney'in ilk konsept sanatçısı Albert Hurter ve hikaye yazarı Joe Grant (Ghez, 2015, s. 14)



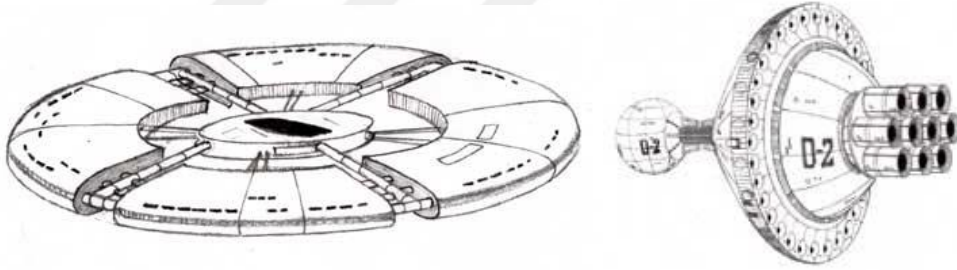
Görsel 12. Pinokyo filmi için hazırlanmış bazı karakter konsept çizimleri. <https://bit.ly/3dcj49X>

Rönesans dönemiyle birlikte başlayan aydınlanma dönemi 18. ve 19. Yüzyıllardaki sanayi devrimiyle devam etmiştir. Buharlı makinelerin etkisiyle 19. Yüzyılda seri üretim çağının başlaması, sanayide çeşitliliği başlatmıştır. Söz konusu seri üretimin eğlence sektöründe kendini göstermesi, özellikle 20.yüzyılda sinema ve animasyon kavramlarının ortaya çıkması ile olmuştur ve konsept tasarım ihtiyacını ortaya çıkmıştır. Özellikle 60'lı yılların sonu ile 80'li yılları kapsayan periyotta Star Wars(1977), Alien(1979) vb. bazı önemli ve bilim kurgu sinemasında yapıtaşı olarak adlandırılan filmler, birçok usta sanatçının konsept tasarım alanında çalışmasını ve günümüzdeki konsept tasarıma ışık tutan çalışmalar ortaya koymasını sağlamıştır.



Görsel 13. Ralph McQuarrie .“Star Wars” konsept tasarım çalışması. <https://bit.ly/3syxvwx>

Stanley Kubrick yönetmenliğinde ve ünlü bilim kurgu yazarı Arthur C. Clarke işbirliğiyle 1968 yılında çekilen “2001: Bir uzay macerası (İng. 2001: A Space Odyssey)” bu konuda verilebilecek ilk örneklerdendir. Bu filmin aynı isimde ve filmle aynı süreçte hem bilim insanı hem en önemli üç bilim kurgu yazarından biri olarak gösterilen Arthur C. Clarke tarafından yazılan birde romanı vardır. Söz konusu film projesi uzun bir süre NASA’da roket bilimi konusunda öncülerden olan ve NASA’nın ilk başkanı Wernhern Von Braun isimli alman bilim insanı için çalışmış ve bilimsel bir altyapısı olan illüstratör Harry Lange’in (Görsel 14) konsept tasarımlarıyla ortaya çıkmıştır. Harry Lange’in NASA bünyesinde çalışmış olması ve Arthur C. Clarke ile o yıllardan yakınlığının olması, Stanley Kubrick’in konsept tasarımlar için onu seçmesinde en büyük etken olmuştur. Öyle ki, Harry Lange bir röportajda (“BBC News”, 2002) Stanley Kubrick’ile Central Park’da buluştuklarında Kubrick’in ona, bir kuruş için çalışabilecek daha iyi illüstratörler bulabileceğini, fakat hiçbirisinde ondaki bilimsel altyapının olmadığını söylediğini aktarmıştır. Bu yönüyle Harry Lange Kubrick ve Arthur C. Clarke’nin ortak düşünce yapısını ve hedeflerini karşılayan isimdir.



Görsel 14. Harry Lange’nin 2001: Bir Uzay Macerası için çizdiği bazı uzay gemisi taslakları.

<http://bit.ly/3v8CSTC>



Görsel 15. 2001: Bir Uzay Macerası filminden konsept tasarım örneği. <http://bit.ly/38mcRXk>



Görsel 16. 2001: Bir Uzak Macerası konsept tasarım örneđi (HAL 9000). <http://bit.ly/38mcRXk>

“2001: Bir uzak macerası” tasarım ve sanat altyapısı bağlamında, bilim kurgu sineması tarihinde çıđır açmıřtır. Kullanılan tasarımlar, bilim alanında çalıřmıř insanların katkılarıyla oluřturulmuř ve bu nedenle son derece gerçeđidir. Harry Lange gibi bir çizerin böylesine büyük bir projede çalıřması ve bunun gibi örnekler, aynı zamanda konsept tasarımın sadece illüstrasyondan ibaret olmayıp, yenilikçi, mantıklı, alternatifli ve estetik tasarımların ne kadar önemli olduđu gerçeđine de ıřık tutmaktadır.” Sinema tarihinde o zamana dek görölmemiř uzak sahneleri ve görüntölü telefon gibi icatlara sebebiyet veren aletler mevcuttur. Henüz insanlık Ay’a ayak basmamıřken, dñyanın uzaydan nasıl görölündüğñnü hayal bile edemezken Kubrick seyircilere 2001 ile dñnyayı göstermeye çalıřmıřtır. Gerçekten de o dönemde Kubrick, Arthur C. Clarke gibi usta bir bilim kurgu yazarını da yanına alarak, daha önce eři benzeri olmayan bir bilim-kurgu filmi çekmiřtir. Bundan sonra bilim-kurgu filmlerinde gözle görölür bir kalite artıřı olur ve türñ seyircileri için 2001: A Space Odyssey, bilim-kurgu türünde bir mihenk tařı olur” (Veli, 2012). Özellikle bir yapay zekâ olan HAL 9000 (Görsel 12) son derece sade ve çarpıcı bir tasarıma sahiptir. Sadece kırmızı bir noktanın onun adeta yüzüdür, fakat bu kırmızı nokta, onun ne düşündüğñnü tahmin edilemez yapar ve tehditkar bir profil katar. Böylece film bu kırmızı noktayı, imge olarak çok vurucu bir şekilde kullanır. Konsept tasarımın filmler için çok önemli bir aşama olmaya bařladığı dönemdeki bir diđer önemli örnek ünlü İsviçreli sürrealist tasarımcı H.R. Giger’in hayat verdiđi Alien külliyyatıdır. H.R. Giger sinema tarihinde organik karakter ve yaratık tasarımı alanında bir ilk olarak düşünöllebilecek Alien karakterinin bütün biyolojik gelişimi dâhil olmak üzere tasa-

rımlarını yapmıştır ve bu tasarımlar sonuncusu 2017 yılında “Alien: Covenant” adında çekilen altı filme ilham olmuştur. H.R. Giger’in Necronom olarak isimlendirdiği Alien karakter tasarımları sonraki bölümlerde detaylı bir şekilde incelenecektir.



Görsel 17. Necronom konsept çizim örneği (H.R. Giger). <https://bit.ly/39qGuam>

1990 yılında, Photoshop’un tanıtılmasıyla MAC bilgisayarlarda yapılabilecekler ile yapılamayacaklar arasındaki çizgi ortadan kayboldu. Sanat geleneksel yöntemler kadar hızlı ve efektif bir şekilde yaratılabilir oldu (Fenner, 2007, s. 6). Bilgisayar teknolojisinin bu denli gelişmesi, illüstrasyon alanı ile birlikte konsept sanatı da etkilemiştir. Daha önceleri geleneksel yöntemlerin kullanıldığı çizimler, zamanla dijital ortamda çizim tabletleri aracılığıyla yapılabilir hale gelmiştir, üstelik istenildiği takdirde yağlı boya, sulu boya vb. tekniklerin dijital ortamda uygulanabilmelerine engel teşkil etmemiştir. Bu durum birçok açıdan sanatçılara ve tasarımcılara zaman kazandırarak, çok daha fazla vakit alacak çalışmaların daha kısa sürelerde bitirilebilmesine olanak sağlamıştır. Dijital ortamda çalışmanın sanatçıya verdiği bir özgürlük duygusundan bahsedilebilir ki, bunun anlamı, bir hata yapıldığında saniyeler içerisinde Ctrl+Z komutuyla geri dönülebilmektedir. Özellikle Photoshop programının sunduğu birçok araç sanatçılara yaratıcılıklarını daha sınırsız ve cesaretli bir şekilde ortaya koymalarını sağlamıştır.

Sayısal alanın bu denli bir çizim ortamı olmasında en büyük pay, Photoshop’un icadından önce “Ford” bünyesinde endüstriyel tasarımcı olarak çalışırken, dijital ortamda çizim yapan Craig Mullins’tir. ” Craig Mullins photoshop ile onun yaratıcılarından John Knoll tarafından tanıştırılmıştır” (Neo, 2016). Photoshop’un illüstrasyon ve konsept tasarım alanında

kullanımını ilk düşünen ve uygulayan tasarımcı olarak bilinmektedir, bu nedenle dijital illüstrasyonun babası olarak adlandırılabilmesi olasıdır. İnternette çalışmalarına “goodbrush” ismiyle ulaşılabilen sanatçı, özellikle photoshop’un fabrika çıkışlı en basit fırçası olan yuvarlak fırça (Round Brush) ile çok güçlü fırça etkileri elde edebilmektedir (Görsel 18,19). Çalışmalarında çok yoğun bir geleneksel yağlı boya etkisi vardır. Dijital ortamı bu denli geleneksel yöntemlerle harmanlayabilmesi, Craig Mullins’i bu alanda bir ilham kaynağı haline getirmiştir. Özellikle yuvarlak fırça gibi çok sade bir fırça ile elde edebildiği ışık ve doku etkileri, onun taslaklarının dahi bitmiş bir illüstrasyon gibi görünmesini sağlamıştır. Craig Mullins, The Matrix: Revolution (2003), Armageddon (1998), Apollo 13 (1995), Forrest Gump (1994), Jurassic Park (1993), Tangled (2010) gibi film, ve Halo 2 (2004), AOE (1997), Fallout 3 (2008), Mass Effect (2010), Assasin’s Creed: Brotherhood (2010) gibi oyun projelerinde çalışmıştır.



Görsel 18. Craig Mullins konsept tasarım örneği. <https://bit.ly/39BDQyP>



Görsel 19. Craig Mullins'e ait konsept tasarım örneği. (Tangled) . <http://bit.ly/3sZrMyz>

1.3.Konsept Tasarımın Alanları

Görsel medya genellikle içerisinde sinema, animasyon, TV programları ve ya bilgisayar oyunlarını kapsayan bir ifade olarak tanımlanmaktadır. Tüm bu mecraların kendi içerisindeki gelişimi teknolojik gelişmeler ile paralel olmuştur. Televizyonun yaygınlaşması, sinema ve animasyonda yeni çekim teknikleri ile teknolojilerin geliştirilmesi ve aynı zamanda bilgisayar oyunlarının bu medya türüne dâhil olması birçok yeni meslek dalını ortaya çıkarmıştır. Öte yandan görsel medya türlerinin sadece görsel olarak düşülmemesi gerektiğine dair görüşlerde mevcuttur. Örneğin, Mitchell'e göre; "Görsel medya" televizyon, film, fotoğraf ve resim gibi şeyleri belirtmek için kullanılan konuşma dilinde bir ifadedir. Ancak son derece yanlış ve yanıltıcıdır. Daha yakından incelendiğinde, tüm sözde görsel medyanın diğer duyuları (özellikle dokunma ve işitme) kapsadığı ortaya çıkar. Öyleyse, tüm medya, duyuşal modalite açısından "karışık medya" dır (Mitchell, 2005, s. 257). Genel ifadenin ne olması gerektiği konusundaki farklı düşüncelerin dışında, söz konusu medya türlerinin işitsel, görsel vb. duyulara uyumlu bir biçimde tüketiciye hitap edebilmesi açısından, görsel tasarımlar büyük önem arz eder. Bu noktada konsept tasarım, projenin tüketiciye sunulduğunda nasıl görünmesi gerektiği konusunda bir ilk izlenim ve görsel harita görevi üstlenir. Bu doğrultuda konsept tasarım içerisinde görsellik barındıran her türlü görsel medya ve ya Mitchell'in değindiği üzere karışık medya ürününün yaratım sürecinde var olur.

1.3.1. Sinema

19. Yüzyılda sinemanın ortaya çıkışından günümüze kadar sinemada, birçok tür meydana geldi. Özellikle 70’li yıllardan itibaren, katı bilim kurgu türünün atılım yapması bu alanda gerçekçilik-fantezi dengesinin iyi bir şekilde kurulduğu tasarım ihtiyacını ortaya çıkarmıştır. Zaman içerisinde sinema, yeni teknikler, fikirler, akımlar ortaya çıktıkça gelişmekle birlikte devasa bir endüstri haline gelmiştir. Tüm bu gelişmeler ışığında, konsept tasarımda aynı doğrultuda gelişme göstermiştir ve birçok sinema filminin hem üretim hem ticari hem de sanatsal sürecinin güçlü bir parçası olmuştur. Konsept tasarımcıları yönetmen ile iletişim halinde çalışırlar ve yönetmenin kafasındaki görsel dünyanın oluşturulmasında kilit rol oynar. “Sinema sektöründe konsept tasarımın kullanımı iki şekilde olmaktadır. Birinci kullanım bütçe anlaşması yapabilmek için yapım şirketini ikna amacıyla hazırlanmış birincil konsept çizimler, ikinci kullanım ise yapım ekibine yol göstermesi amacıyla hazırlanan konsept çizimler. Örneğin, set ve kostüm ekibine yön vermek amacıyla hazırlanan tasarımlar ile birlikte ön yapım ve yapım aşamalarında görsel efekt ekibi için hazırlanan görseller ikinci kullanıma örnek verilebilir” (Paul, 2014). Bu bağlamda konsept tasarım, filmin neredeyse bütün görsel bileşenlerinin odak noktasıdır. Hatta bir projenin karşı taraftan ilk izlenimi ve destek alıp almayacağı konusunda belirleyicidir.

Konsept tasarımın tarihinde bahsedildiği gibi gerek sinema alanında gerek modern konsept tasarımda 2001: Bir Uzay Macerası (2001: A Space Odyssey, 1968) konsept tasarımın günümüzde bilinen haliyle kullanımı konusunda verilebilecek ilk örneklerdendir. Söz konusu sinema filminin açtığı yolda Star Wars(1977), Alien(1979), Blade Runner (1982) vb. birçok sinema filmi yaratıcı konsept tasarımlar ışığında ortaya çıkmıştır. Bu konsept çizimler bilgisayar ortamında yeni tekniklerin ortaya çıkmasına kadar geleneksel yöntemlerle oluşturulmaktaydı. Bununla birlikte, teknolojik yöntemlere ışık tutmuşlardır. Örneğin “Star Wars” serisi, konsept tasarımın sinema sektöründeki yeri konusunda çok önemli bir mihenk taşı olmuştur. Günümüzde hala ününü kaybetmeden yeni filmleri çekilmektedir. Temelde endüstri ürünleri tasarımı mezunu olan ve bir dönem Boeing firmasında çizer olarak çalışmış illüstratör Ralph McQuirre, filmin ilk yaratım sürecinde, Star Wars evreninde yıllardır var olacak birçok tasarıma ve çizime imza atmıştır (Görsel 20, 21). Bu çizimler günümüzde dahi konsept tasarım alanında birer sanat eseri olarak görülmektedir ve birçok konsept tasarımcıya ilham kaynağı olmaktadır. Sinema tarihinde özellikle görsel süreç bağlamında, George Lucas ve Ralph McQuirre ikilisi çok önemli bir yer tutmaktadır. Ralph McQuirre, George

Lucas'ın zihninde oluşturduğu Dünya'yı öylesine güzel ve özgün bir şekilde görselleştirmiş- tir ki belki de Mcquirre olmasaydı Star Wars sinema tarihinde bu kadar büyük bir yer edine- meyecekti, hatta var olmayacaktı. Bu süreçte karakterlerin tasarımları ile ilgili birçok hikâye ortaya çıkmıştır. “Örneğin Mcquirre'nin Laser Duel (1975) (Görsel 20) isimli çizimi sıra- sında Mcquirre Dart Vader'ın gemiden gemiye zıpladığını düşünmüş ve bu nedenle iki gemi arasında boşlukta iken hava alabilmek için bir çeşit maskeye ihtiyaç duyacağını düşünerek aslında tasarımda var olmayacak fakat ikonik bir hale gelecek olan Dart Vader'ın kaskını çizmiştir (Scoleri, 2014)”.



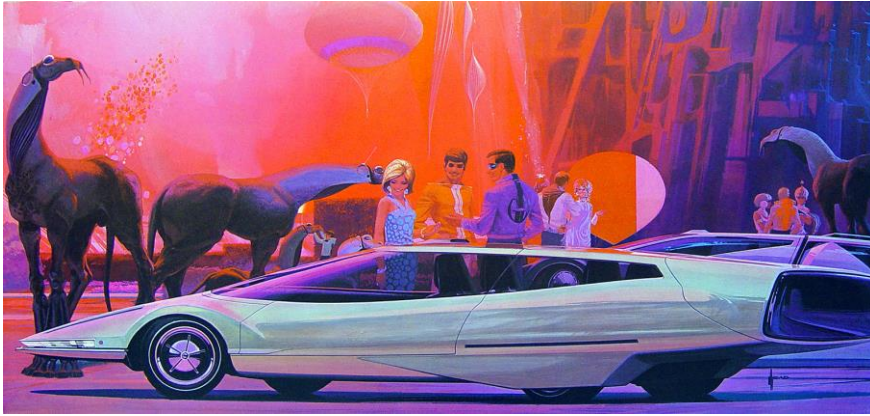
Görsel 20. Ralph Mcquire. Star Duel. 1975. <http://bit.ly/3v8ar8o>



Görsel 21. Ralph Mcquire. Star Wars konsept tasarım örneği.1977. <http://bit.ly/3vgAEBY>

Sinema sektöründe konsept tasarım denildiğinde akla gelen bir diğer önemli isim, endüstri ürünleri tasarımcısı ve görsel geleceği (ing. Visual Futurist) Syd Mead'dir. Tıpkı Harry Lange ve Ralph Mcquirre gibi Syd Mead'de teknik bir altyapıya sahiptir. Syd Mead birçok

farklı alanda çalışma fırsatı bulmuştur. “Art Center College of Design, Pasadena’da mezun olduktan sonra Ford firması bünyesinde tasarımcıların geleceğin otomobillerinin nasıl görünebileceğine dair tasarımlar yaptığı Ford Stil Stüdyosunda çalışmaya başlamıştır. Hatta bazı fikirleri 1961’de tanıtılan Ford Falcon Futura modelinde görülmüştür (Genzlinger, 2020)”. Syd Mead ayrıca 1970 yılında kendi firması olan Syd Mead Inc. firmasını kurarak zengin müşteriler için özel jet iç mekan tasarımları da dahil birçok alanda tasarım ve illüstrasyon yapmıştır. US Steel and Philips Electronics gibi firmalar müşterilerinden bazılarıdır (Görsel 22). Blade Runner filminde araç üretici olarak çalışan Gene Winfield “Visual Futurist: The art and life of Syd Mead” (2006) isimli belgeseldeki röportajında Syd Mead’in tasarımlarının her açıdan uygulanabilir olduğunu ve 50 li yıllarda U.S Steel için çizdiği birçok tasarımın günümüze ışık tuttuğunu ve kullanıldığını söylemiştir. Syd Mead film sektöründeki asıl ününü ve etkisini Start Trek (1979), Blade Runner (1982), Tron (1982) filmleriyle göstermiştir. Özellikle Ridley Scott’un yönetmenliğini yaptığı Blade Runner filmi için yaptığı devasa Los Angeles şehir tasvirleri ve araç tasarımları ile özdeşleştirilmiştir. Kendisi bu araç tasarımlarına aynı zamanda birer karakter olarak baktığını söylemiş ve tasarımlarını bu doğrultuda gelecekçi bir bakış açısıyla yapmıştır, bu nedenle Syd Mead kendisini görsel gelecekçi (ing. Visual Futurist) olarak adlandırmaktadır.



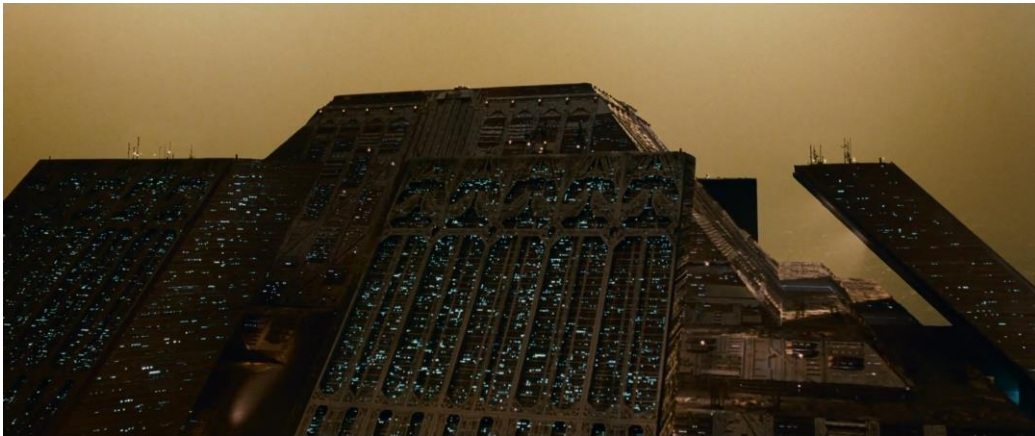
Görsel 22. Syd Mead tarafından hazırlanan U.S Steel araç konsept tasarımı. <https://bit.ly/3ftXKPU>

Blade Runner 2019 yılının Los Angeles’ında geçmektedir ve Tyrell Corporation isimli bir firma birçok teknolojik alanda tekel haline gelerek, yapay zekânın gelişmesi sonucunda gerçek insandan ayırt edilemeyecek kadar gerçekçi androidler üretmiştir. Böylesine büyük çapta bir etkiye sahip olan Tyrell Corporation, şehrin tam göbeğinde piramit şeklinde 700 katlı devasa bir merkez binasına sahiptir (Görsel 24). Söz konusu bina bir nevi Los Angeles’ın da

merkezi konumundadır ve şehirdeki sosyal statülerin arasındaki uçurumun sembolüdür. Filmin geçtiği Dünya'nın bunalımlı ve sert atmosferi retro bir tasarım anlayışı ile birlikte koyu bir renk paleti temelinde oluşturulmuştur (Görsel 23). Ayrıca daha önceden var olan binalar yıkılmak yerine, bazı mimari eklentilerle desteklenmiştir. Buda döneme ve filmin atmosferine uygun endüstriyel bir mimari anlayışı doğurmuştur. "Syd Mead filmin görsel felsefesinin dayandığı sosyal düşünceyi şu şekilde aktarmaktadır; Filmdeki evrende tüketici talebine dayalı üretim sürdürülebilir olmadığından her şey eskiye göre uyarlanmaktadır ve ana amaç üretilen her şeyin günden güne çalışması için gerekenleri yapmaktır. O halde stilden ziyade işlevsellik ön plandadır"(Dewidar vd., 2007, s. 7).



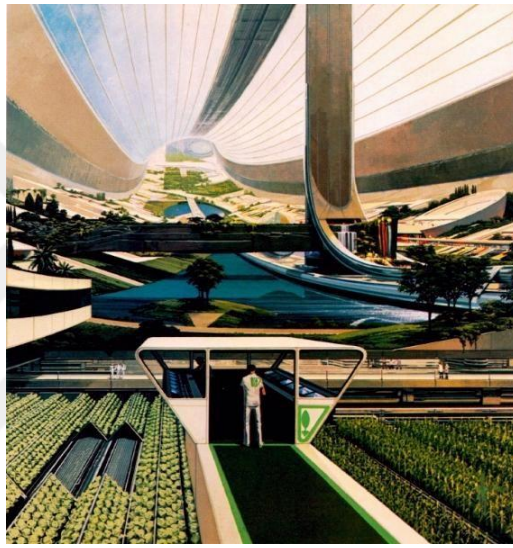
Görsel 23. Syd Mead'in Blade Runner (1982) için hazırladığı 2019 Los Angeles tasviri. <https://bit.ly/39qD1bP>



Görsel 24. Tyrell Corp. binası, Blade Runner(1982). <https://bit.ly/3rwVB8t>

Syd Mead'in ölümünden önce çalıştığı son büyük film projesi Elysium (2013)' dur (Görsel 26). Filmde sosyal ve ekonomik olarak çöküntü halini alan Dünya'da yaşayan fakir halk

atmosfer dışında inşa edilen Elysium adında bir yerde yaşayan hükümet ve zengin sınıf tarafından yönetilmektedir. Elysium tasarımının temelleri, Syd Mead'ın 1982 yılında National Geographic için "Uzay Yolculuğu ve Gelecek" adı altında yaptığı bir şehir çizimine (Görsel. 25) dayanmaktadır. Bu çizimin temelleri ise, 1975 yılında NASA bünyesinde Don Davis tarafından çizilen ve Stanford Torus olarak adlandırılan gelecekteki bir koloni tasviri ile ilişkilidir. Syd Mead bir röportajında, bunu yer düzleminin görüş alanında, yukarı doğru çıkması sebebiyle ters perspektif olarak adlandırmaktadır. Filmin yönetmeni Neil Bloomkamp'ın bu çizimden büyüldüğünü ve Elysium'un bu fikri temel alan tek film olduğunu söylemiştir (Patches, 2013).



Görsel 25. Syd Mead'ın National Geographic için çizdiği ve Elysium için ilham kaynağı olan "Stanford Torus" çizimi. <http://bit.ly/3qvtFkM>



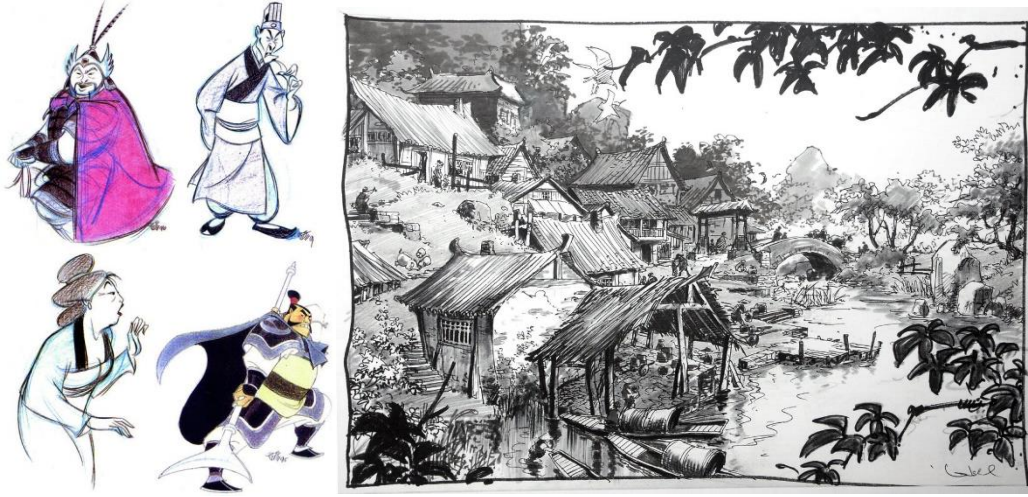
Görsel 26. Elysium (2013) konsept tasarım örneği. <http://bit.ly/39D7p2e>

Görölmektedir ki, 70'li yıllarla birlikte özellikle tasarımcıların teknik bir altyapıyla, gerçekçilik ve bilim kurgu öğelerini görsellik bağlamında dengeli ve başarılı bir şekilde bir araya getirmesi, bilim kurgu ve fantastik türünde başyapıtların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Söz konusu filmlerden edinilen tecrübeler, günümüz konsept tasarımın tanımını ve referans noktalarının önemini ortaya koymuştur. Bu filmler, sinema tarihinde görsel olan inandırıcılık bağlamında çığır açarak, izleyicinin filmin atmosferini hissedebilmesini sağlamıştır.

1.3.2. Animasyon

Konsept tasarımın animasyon alanındaki uygulama serbestliği sinemaya oranla çok daha fazladır. Örneğin dram türünde bir hikâyedeki karakterler genel atmosfere bağlı olarak animasyon teknikleri sayesinde sınırsız bir çerçevede stilize edilebilmekte ve hareketleri abartılarak çeşitlendirilebilmektedir. Oysa gerçek hayatta bir oyuncu ancak üst düzey makyaj ve kostümler aracılığıyla bambaşka bir görünüm elde edebilir. Bu da kimi zaman sinema projelerinde dahi animasyon tekniklerine başvurma zorunluluğunu ortaya çıkarır. Animasyondaki bu serbestlik tasarımcılara hayal güçlerini sınırların ötesinde zorlamaları imkânını daha fazla verir.

Disney animasyon stüdyolarının ilk konsept tasarımcısı ve ayrıca bilinen anlamıyla konsept tasarımı unvan olarak ismiyle geçen ilk sanatçı Albert Hurter, neredeyse sınırsız bir özgürlüğe sahipti. Tarih uzmanı Didier Ghez bu özgürlüğü şu şekilde açıklamıştır; yeni bir proje planlandığında, tuhaf yaratıklar, hayvanlar, manzaralar ya da kostüm tasarımları için Albert'a danışılırdı ve hayal gücünü rahatça dışa vurabilmesi için ona özgürlük verilirdi (Ghez, 2015, s. 23). Albert Hurter Donald Duck gibi birçok ünlü disney karakterinin tasarımından sorumlu olmuştur.” Konsept tasarımcıları normalde ana animatörün çizim stilini, her ülkeden mimari ve resimlerle birleştirme eğilimindedirler. Bu şekilde yeni stiller yaratırlar ve filme daha özgün bir görünüm kazandırırılar. Mulan'ın (1998) (Görsel 27) yapımında, Chen Yi'nin (Disney Stüdyolarından bir animatör stilini ve Çin resimlerinin sadeliğini birleştirdiler. Aynı şey diğer birçok filmde de olur” (Moreno, 2014, s. 30).



Görsel 27. Mulan için hazırlanan karakter ve mekan konsept çizimlerinden örnekler. <http://bit.ly/38lVYw3>

Animasyon dalında konsept tasarımcının dışında arka plan ressamı ve plan tasarımcısı olmak üzere iki tasarımcı daha üretime katkıda bulunmaktadır. Arka plan ressamı animasyon boyunca olayların geçeceği mekânların tasarımlarından sorumludur ve bunların final çizimlerini gerçekleştirir (Görsel 29). Öte yandan düzen tasarımcısı (*Layout designer*) storyboard'dan alınan kareler üzerinden siyah beyaz bir biçimde arka plandaki objelerin yerleşimi ile ilgili çizim ve tasarımları yapar (Görsel 28). Aralarındaki en temel fark, plan tasarımcısı tamamen siyah beyaz bir şekilde sahneyi aktarırken arka plan tasarımcısı, filmdeki her sahnenin çizimlerini daha illüstratif bir şekilde renkli yapar. Bu iki bölüm, özellikle düzen tasarımcısı, konsept tasarımcısına göre daha teknik konularla ilgilidir.



Görsel 28. Düzen tasarımı (Layout) örneği. <http://bit.ly/3c73NXe>



Görsel 29. “Hayao Miyazaki” tarafından yönetilen “Ruhların Kaçışı” (2001) filminden bir arkaplan illüstrasyonu örneği. <http://bit.ly/3t1UrTM>

Öte yandan doğada var olan daire, üçgen, kare vb. bazı temel geometrik formlar, insan algısına duygusal açıdan etki eder. Her bir geometrik form kendisine has bir profile sahiptir. “Bir resimde veya gerçek hayatta benzer şekiller görüldüğünde bunlar birbirlerine bağlantılı görünür ve aralarında ilişki kurulur” (Bang, 2016, s. 14). İzleyici söz konusu ilişkiyi baktığı her resim ya da görsel üründe arar. Animasyon projelerinde aynı görsel dengenin varlığı, karakterlerin duygu hali, kişisel özellikleri, genel mekân ile birlikte atmosferin doğru algılanabilmesi ve izleyiciyle iletişim kurabilmesi açısından büyük bir önem arz etmektedir. “Psikoloji ve sanat tarihinde kapsamlı bir şekilde çalışılan bilinçaltı bir şekil dili vardır. Konsept tasarımda şekillere genellikle yarattıkları nesneye veya karaktere dönüşen kişilikler verilir” (Broadbin, 2015, s. 6). Temel alınacak formlar ve bunların kullanımı, karakterin veya mekânın hikâyesi, geçmişi, projenin türüne göre değişkenlik gösterir. Örneğin dairesel formlar daha naif ve sakin bir algı yaratabilirken, köşeli üçgen formlar daha dinamik ve tehlikeli bir algı yaratabilir. Kare formlar ise güvenilir ve kararlı bir duruşun göstergesidir (Görsel 30).



Görsel 30. Temel geometrik formlar üzerinden karakter örnekleri (Solarski, 2017, s. 6).

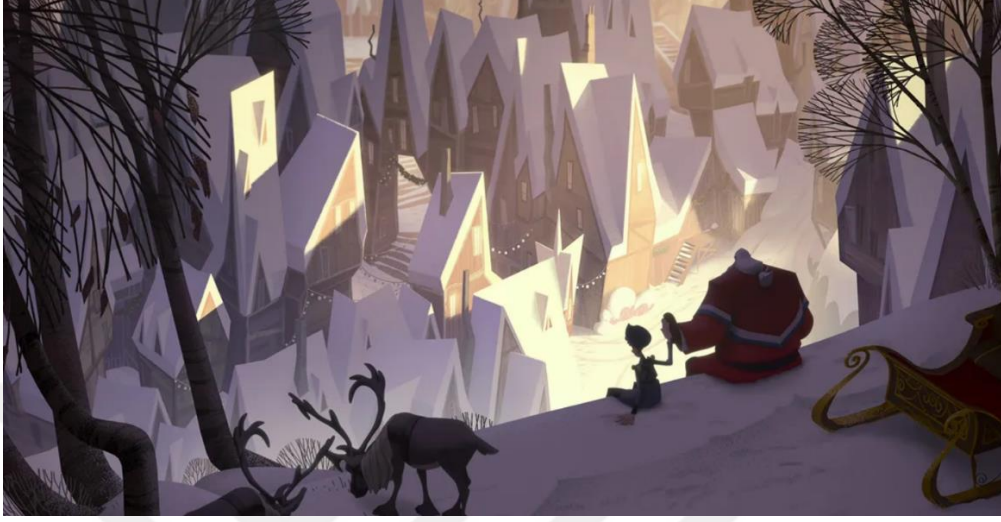


Görsel 31 ve 32. Kung fu Panda animasyon filminin baş karakteri “Po” <https://bit.ly/30sXkR4>

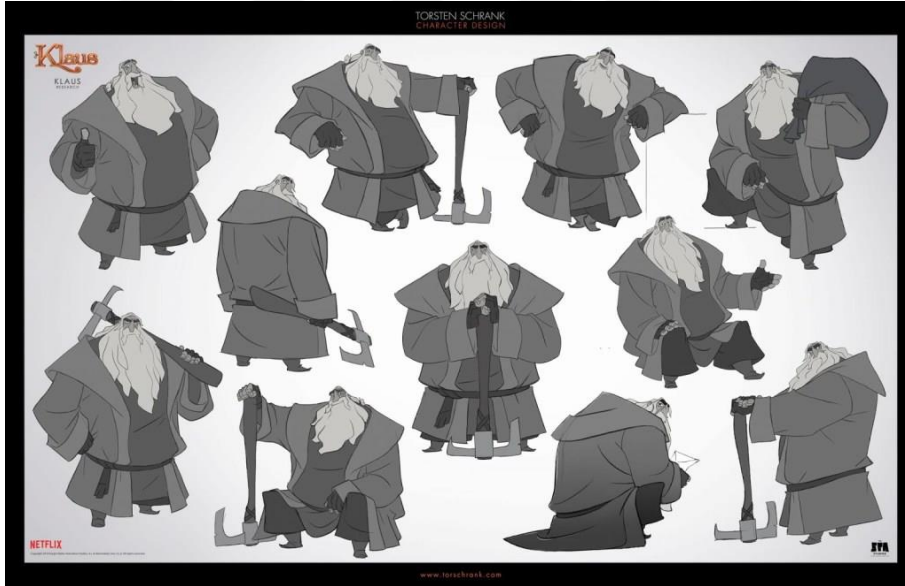
İster karakter ister mekan olsun animasyon konsept tasarımını ilginç kılabilmek için doğada gözlemlenen formlar arası uyumun yakalanabilmesi önemlidir. Örneğin Kungfu Panda (2008) animasyon filminin başkarakteri Po’nun tasarımı (Görsel 31,32) temel olarak dairelerin üçgen formlarla olan uyumundan meydana gelmektedir. Po’nun üçgen formu temel alan genel duruşları (Görsel 32) ise dinamizm, güç ve hareketlilik gibi algılar yaratarak karakterin kişiliği ve profili hakkında fikir vermektedir.

Animasyon projelerinde mekânlar ve çevresel objeler, genel atmosferin belirlenmesi açısından önem arz etmektedir. Karakterlerin duygusal, naif ya da saldırgan ve sinirli olabildiği gibi mekân elementleri de bu tarz etkilere ve profillere sahip olabilir. Öyle ki 2019 yılında Netflix platformunda yayınlanan ve dijital ortamda yaratılan ışık efektleriyle desteklenerek geleneksel 2D teknikleriyle ön plana çıkan animasyon filmi “Klaus” bu konuda yararlı bir örnektir. Filmdeki mekânlar konu gereği kasvetli ve özellikle mimari yapılar abartılmış üçgen formlarında betimlenmiştir. Kasabadaki evler (Görsel 33) ince uzun ve üçgen yapıda tasarlanmış, buda saldırgan, kuralsız ve tekin olmayan bir mekân algısı oluşturmayı desteklemiştir. “Filmin yapım tasarımcısı Marcin Jakubowski, evlerin coğrafi koşullarla uyum sağlamadığını böylece mekânın düşmanca bir atmosfere sahip olduğunu belirtmektedir. Ayrıca söz konusu üçgen formundaki evler, ters çevrildiğinde dengesiz ve tutarsız bir algı oluşmaktadır. Buda mekânın güvensiz hissettirmesini sağlayan bir grafik çözümdür” (Brewer,

2019). Öte yandan filmin başkarakteri Klaus (Görsel 34) ise kare hatları temel alan bir tasarıma sahiptir. Bu profil karaktere kararlı, güvenilir aynı zamanda geçmişindeki yaşanmışlıklardan ötürü hüzünlü bir görünüm ekler.



Görsel 33. Klaus (2019) filminin konsept tasarım çizimi örneği. <http://bit.ly/38mDFqC>



Görsel 34. Klaus karakter konsept çizimleri. <https://bit.ly/38n6TWI>

Filmin yapımcıları, sonuçta çıkan ürünün ve özellikle filmin arka planlarının konsept tasarımdan çok bağımsız görünmemesini hedeflemişlerdir. Bunun nedeni genellikle projelerde konsept çizimler, bitmiş ürün için bir esin kaynağı görevi görmektedir ve 2D,3D fark etmesizin teknik ya da başka konular nedeniyle final ürünü, konsept çizimlerden farklı görünebilmektedir. Yönetmen Sergio Pablo ve ekibi bu etkiyi yaratabilmek için el yapımı hissini

kaybetmemeyi amaçladılar. Disney tarzı 2D çizimler üzerine dijital ortamda ışıklar eklene- rek yeni bir teknik denendi ve bu tekniğe “Klaus Light And Shadow “ yani “Klas” adı verildi. Böylece film, yapımcıların hayal güçlerinde yarattıkları dünyayı olduğu gibi yansıtabildi.

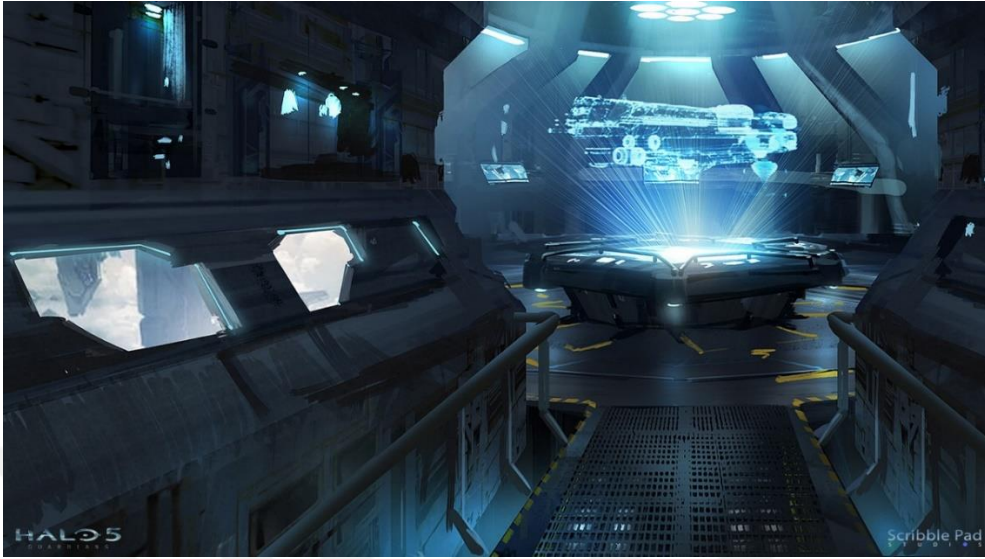
Sonuç olarak konsept tasarım, animasyon alanında, diğer alanlara oranla daha özgür olmakla birlikte, Klaus örneğinde olduğu gibi daha az seviyede bir erozyona uğramaktadır. Böylece hayal gücünün hayata geçmesi daha kolay olmaktadır.

1.3.3.Tema Parkı

Fantastik konuları temel alan sinema, animasyon ve ya oyun projeleri bunun yanında gör- selleri sayesinde insanların ilgisini çeker. Bu tarz projeler farklı bir gerçeklik ortaya koyarak kullanıcıyı bu gerçeklikle bir etkileşime sokar. Bu etkileşim bilgisayar oyunlarında daha çok uygulamaya yönelik iken sinema ve animasyonda izlemeye yöneliktir. Tema parklarının amacı bu etkileşimi en üst düzeye çıkarmaktır. İzleyicinin pasif olarak izlediği sinema ve tiyatrunun, ya da durağan olan kitap ve televizyon anlatılarının aksine, tema parkları, ben- zersiz formunun temeli olarak, bireyin gelişmekte olan ve gelişen bir aktivitenin içine dal- masını amaçlar (Lukas, 2008, s. 8). Böylece insanlar ilgilerini çeken mecraları birincil şahıs perspektifinden tecrübe edebilirler. Aynı zamanda markanın bilinirliği artar. Tema parkları ticari amaçla eğlence temeline dayanan ve kimi zaman sinema, bilgisayar oyunu vb. görsel mecraların tanıtımı ve insanların ilgisini çekmek amacıyla mimarinin desteğiyle oluşturul- muş alanlardır. Tema park konseptinin günümüzdeki anlamıyla kullanımı ilk olarak Califor- nia’da 1958 yılında açılan ve hala varlığını sürdüren Disneyland ile olmuştur.

Eğlence, macera, kültür, eğitim amacıyla tasarlanmış alanlarda organize edilen etkinliklerin, gösterilerin ve tesis edilen yapıların bir merkez ya da bir grup temanın etrafında planlanan tema parklarının içerdiği kullanım amaçlarını, özelliklerine göre macera, eğlence temalı, bi- lim kurgu temalı, doğa temalı, tarih kültür temalı olarak sınıflandırmak olasıdır (Arslan, 2016). Örneğin, 2015 yılında düzenlenen geleneksel E3 oyun fuarında Microsoft yeni oyunu Halo 5:Guardians (2015) ‘ın tanıtımı için artırılmış gerçeklik teknolojisi Hololens’ten fay- dalandı. Hololens (Görsel 35) bir çeşit vizör/kask sayesinde fuarı ziyaret eden kullanıcılara oyunun geçtiği mekânları ve karakterleri holografik olarak sanki oradalmış gibi tecrübe etmelerine olanak sağladı. Halo 5 için hazırlanan hololens uygulaması aslında daha küçük

bir alanda kurulmuş bir stant olarak düşünülebilir fakat ziyaretçilere yaşattığı tecrübe bakımından bir tema parkın profiline sahiptir.



Görsel 35: Konsept tasarımcı James Paick tarafından hazırlanan Halo: Hololens konsept çizimi, Brifing Odası. <https://bit.ly/3iif21W>

Tema parklar doğaları gereği çoğu zaman fantastik yapımların temelinde oluşturulur. Bu nedenle eğlencenin yanında ilgili olduğu markanın vadettiği atmosferi sağlamak zorundadırlar. Konsept tasarımcılar bu noktada devreye girerler. Burada tema ve etkileşim kelimeleri büyük önem arz etmektedir, çünkü insanların beklentileri hayranı oldukları markanın elementleriyle karakter ve ya mekân olarak etkileşime girebilmek ve tecrübe edebilmektir. Harry Potter World (Universal Studios) ve Shanghai Hatching Polar World gibi tema park projelerinde çalışmış konsept tasarımcısı Nathaniel West'e göre; Filmler ve oyunlar genellikle daha karanlık ve atmosfere yönelik iken, tema parkları renk ve çekiciliği daha çok vurgular. Konsept sanatının ilk aşamaları, ruh hali ve renk gibi film konseptinin benzer aşamalarına odaklanabilir. Fakat daha sonra işin içine mimarlar girer (Neale,2019). Konsept tasarımcılar mimarlarla ortak çalışmak durumundadır, çünkü sinema veya bilgisayar oyunları gibi platformların aksine tema parkları içinde insanları barındıracak gerçek mimari yapılardan oluşmaktadır. Gerek güvenlik gerek yapıların kalıcı bir şekilde ayakta durabilmeleri buna bağlıdır. Konsept tasarımcısının görsel yetenekleri ile mimarinin teknik tarafı bu noktada işbirliği yapar. “Ma’ya göre; Konseptler oluşturulabilir olmalı ve tavan yüksekliği ve mobilya boyutu gibi şeyleri dikkate alınmalıdır (Neale, 2019). Tema parkı tasarımı güvenlik ve mimari uygulanabilirlik gibi birçok açıdan konsept tasarımın diğer kullanım alanlarından

farklılık gösterir. Böylece hayal gücünün ortaya koyduğu fikirler insanlar için bir eğlence ve etkileşim alanına dönüşmektedir (Görsel 36, 37).



Görsel 36. Harry Potter World (Universal Studios) tema parkı konsept çizimi örneği. <http://bit.ly/3qvGcVk>



Görsel 37. Shanghai Yatching Polar World tema parkı konsept çizimi. <http://bit.ly/3qvGcVk>

1.3.4. Bilgisayar Oyunu

Daha önce de değinilen konular ışığında görülmektedir ki konsept tasarım eğlence endüstrisi ve tasarım disiplinlerin de önemli bir yer tutmaktadır. Tasarımcılar ve illüstratörler sanatsal becerileri, görsel algıları ve tasarıma yönelik bakış açılarını bir araya getirerek konsept tasarım adı altında amaca uygun çizimler ve tasarımlar ile birlikte kendi vizyonlarını ortaya koymaktadırlar. Günümüzde bilgisayar oyunları, bu vizyonların yansıtılabildiği en kapsamlı alanların başında gelmektedir. Bu yüzden “profesyonel oyun geliştirme stüdyolarında, tasarımcılar ve geliştiricilere ilham vermek için genellikle konsept sanata güvenilir (Gross vd., 2010, s. 4).

Bilgisayar oyunları, eğlence bazen de eğitim amacıyla üretilen ürünler olmakla birlikte temel altyapısı, teknik olarak bilgisayar kodlarından oluşur. Fakat son kullanıcı, bu ürünleri görsel ve işitsel olarak tecrübe eder. Dolayısıyla görselliğin bu kadar önemli olduğu bir mecraanın, analiz ve eleştiri kıstaslarından birisi de, görsel kalitedir. Bu bağlamda konsept tasarımın rolü büyüktür ve oyunun geçtiği evrene bir yaşanmışlık ve duygu katma doğrultusunda belirleyici bir etken olduğu söylenebilir. Solarski’ye göre, yaratıcı bir ekibin sorması gereken en kilit soru, kullanıcılara hissettirilmek istenen duygusal deneyim doğrultusunda olmalıdır (Solarski. 2012, s. 301). Karakterin kişiliği, içerisinde bulunduğu mekân ile olan uyumu, oyun evreninin geçtiği mekânların coğrafik özellikleri ve bu özelliklerin oyun mekanikleri ile olan uyumu gibi kıstaslar büyük bir önem arz eder. Örneğin fantastik yaratıklar ve bitki örtüsüyle çevrili bir mekânı keşfetmekle alakalı görevlere sahip bir karakter tasarımı için sorulması gereken sorulardan bazılarını Solarski şu şekilde sıralamaktadır; Karakter hangi duyguyu iletmeli? Böyle bir karakter veya ortamla hangi renkleri ilişkilendirilebilir? Fantastik yaratıkları ve bitki örtüsü düşünüldüğünde hayal gücünde hangi şekiller çağrılır? (Solarski. 2012, s. 301) Bütün konsept tasarım süreci bu tarzda soruların sorulması ile yürütülmektedir. Sorulan sorular konsept tasarımın sanatsal yönünü destekler nitelikte işlevselliğin önünü açmaktadır. Bir karakterin oyunun geçtiği evrene ve mekânlara uyum sağlayabilmesi dorultusunda o karakterin kullanacağı eşyalar, aletler ve silahların tasarımları önem arz eder iken karakterin kıyafetinin işlevselliği aynı derecede önemlidir. Öte yandan mekan tasarımları ise oyunun türü, hikayenin atmosferi ve bölüm tasarımını ilgilendiren teknik konular ile uyumlu olmak zorundadır. Bütün bu durumlar tasarımların işlevsellik özelliklerinin önemini yansıtmaktadır.

Tasarımların işlevselliği doğrultusunda, Sobolevsky’e göre tüketici belli başlı gelişmiş sistemleri zaten kullandığı ve bunlara aşina olması, eğlence sektöründeki yaratıların makul düzeyde işlevselliğe sahip olmasını gerektirir. Mevcut eğlence bağlamında bir şeyi “bilimkurgu” olarak göstermek yeterli değildir. Filmler ve oyunlar, tasarımcıların gerçekçi bir işlevselliğe ve görünüme sahip görünen ürünler geliştirmesi gerektiğini göstermiştir (Sobolevsky, 2013, s. 41). Örneğin 2018 yılında Quantic Dream tarafından piyasaya sürülen “Detroit: Become Human” işlevsellik bağlamında önemli örnekler barındırmaktadır. 2038 yılında çok ileri bir yapay zekâya sahip android robotların insan yaşamındaki işlevselliklerinin hikâyede ve görsel açıdan önemli bir yer tuttuğu oyun birçok işlevsel tasarımı bünyesinde barındırmaktadır. Bunlardan birisi oyundaki karakterlerden birisi olan Carl Manfred’in tekerlekli sandalye tasarımıdır (Görsel 38).



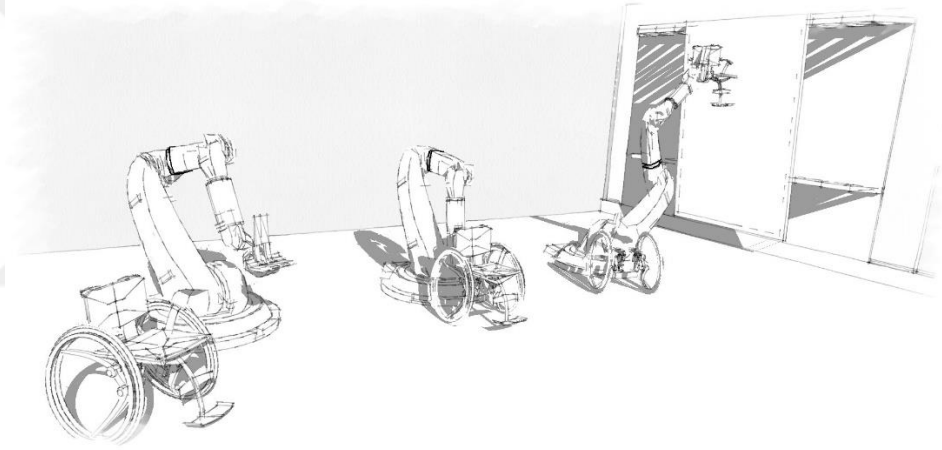
Görsel 38. Mikael Leger. Detroit: Become Human, tekerlekli sandalye konsept tasarımı.

<https://bit.ly/3xxGTl8>

Carl Manfred bir ressamdır ve devasa büyüklükte tablolarını sandalyenin mekanik kolları vasıtasıyla istediği noktalara ulaşarak yapabilmektedir. Bu bağlamda oyunun geçtiği fütüristik döneme uygun yenilikçiliğin ve işlevselliğin konsept tasarımdaki etkisi göz önündedir. Ayrıca söz konusu tasarımın karakterin kendisi ile olan görsel uyumuda bir diğer önemli noktadır. Konsept tasarım aşamasında karakter tasarımı ile tekerlekli sandalye tasarımının işlevinin bir arada görselleştirilmesi, tasarımın oyuna kattığı yaşanmışlık ve gerçeklik hissini desteklemektedir (Görsel 39, 40).



Görsel 39. Mikael Leger. Carl Manfred karakter konsept tasarımı. <https://bit.ly/3xxGTl8>



Görsel 40. Mikael Leger. Sandalyenin işlevini gösteren konsept tasarımı. <https://bit.ly/3xxGTl8>

Değınilen Detroit:Become Human örneğinde olduđu gibi bilgisayar oyunları, konsept tasarım çerçevesinde işlevselliğın göze görsel olarak cezbedici tasarımlar ile uyumlu çalışmasını gerekli kılan bir eğlence ürünüdür. Söz konusu çok disiplinli yapı, bilgisayar oyunları alanında konsept tasarımın son derece esnek bir tasarım ve sanatsal stil yelpazesine sahi olduğunun bir göstergesi olarak değeriendirilebilir.

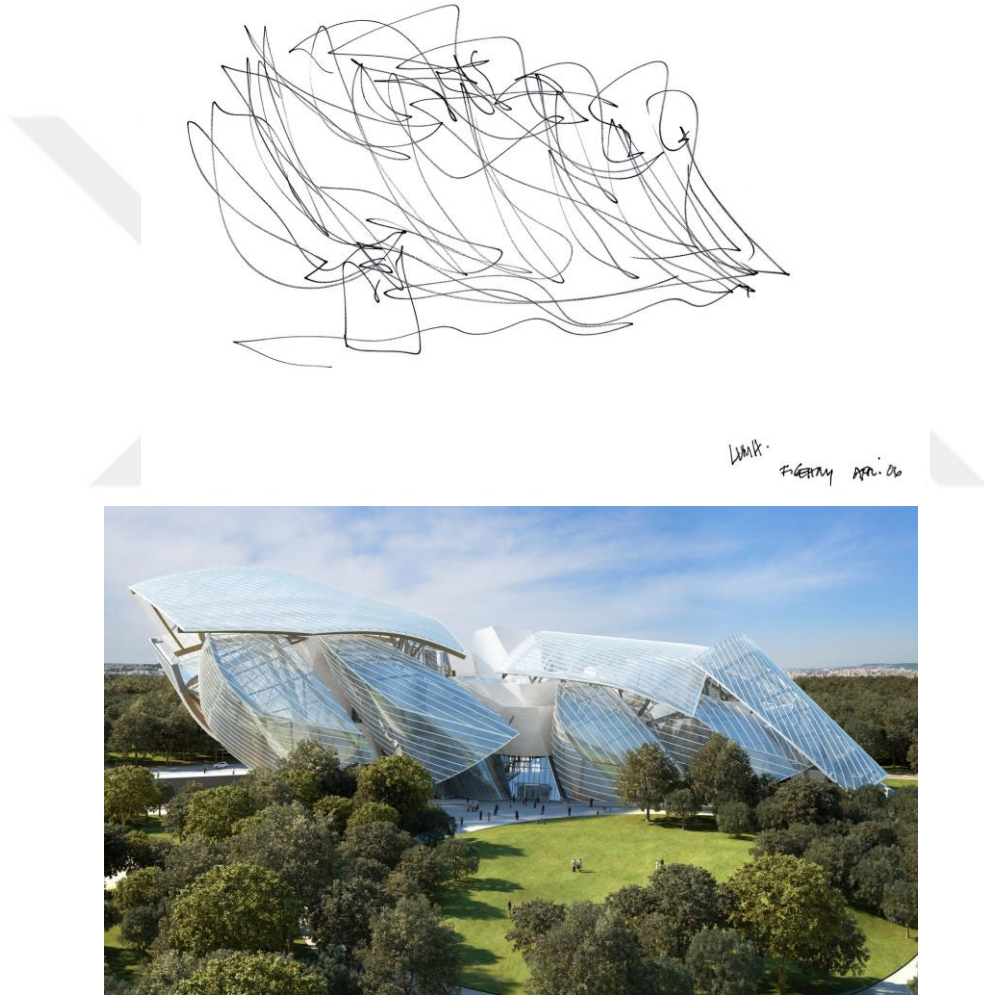
1.4.Konsept Sanatın Tasarıma Etkileri

Tasarım ve sanat yapıtları bir düşünceden ortaya çıkar. Daha önce de belirtildiği gibi bu düşünce bir kavrama dönüşür ve bu kavram çevresinde oluşan fikirler, sonuca ulaşır. Düşüncenin, dolayısıyla bir konseptin olduğu her tasarım dalı, konsept tasarıma ev sahipliği yapmaktadır. Endüstriyel tasarım, mimari, moda tasarımı gibi alanlar bu konuda verilebilecek en iyi örneklerdir. “Bu alanlarda da fikir olarak ortaya atılan düşüncelerin, estetik anlamında varılabilecek en üst çizgiyi yakalaması hedeflenir. Bu nedenle eskiz ve illüstrasyon çalışmalarına bakıldığında işlevselliğin kısmen geri planda tutulduğu görülmektedir” (Oran, 2016). Bu da göstermektedir ki işlevsellik ve zaman içerisinde meydana gelen tüketici ihtiyaçları, ticari hedeflerin kilit noktası olmakla birlikte estetik güzellik, bu kriterleri destekledikçe çok önemli bir paya sahip olur.

Konsept tasarımın diğer tasarım dallarıyla ilişkisi kavram ile ilgilidir. Yaratım sürecinin başlaması bir kavramın geliştirilmesi ile olur. Sinema, animasyon, oyun gibi alanlara oranla mimari, endüstriyel tasarım vb. tasarım odaklı alanlar söz konusu olduğunda “konsept tasarım” olgusu “tasarım konsepti”ne evrilir.” Konsept, tasarım sürecindeki ilk adımların görülebilir ve anlatılabilir hale gelmesiyle oluşur. Ancak tasarım sürecindeki kavram geliştirme eylemini ayrı bir süreç olarak ele almamız gerekir ise; konsept, büyük çoğunlukla zihinde geçen bu sürecin ilk kez dışlaşmaya, somutlaşmaya başladığı noktada oluşuyla, kavram geliştirme sürecinin sonu, tasarım sürecinin ise başlangıcını oluşturmaktadır” (Bilir, 2013: 77).

Mimaride konsept tasarım ele alındığında, birçok mimari yapının ruhu vardır ve her bina kavramsal olarak bir düşüncenin temsili olarak yükselir. Buradaki ruh kelimesinin karşılığı konsept olarak düşünülmelidir. Mimari konsept, mekânsal yaratıma rehberlik eden ve buna göre bir tasarımın detaylandırıldığı ve aynı zamanda işi nihayetinde gerçekleştirildiği gibi yeterince kavrayabilmenin anahtarını sunan fikirdir (Tigges ve Jonson, 2014, s. 70). Konsept oluşturma'nın önemli bir kısmı ise düşüncelere ek olarak kağıt üzerine yapılan konsept çizimlerdir. Taner'e (2015) göre “yapı önceden algılanabildiği zaman mimarın eseri olur”. Bu nedenle konsept taslak çizimleri, söz konusu projenin yaratım sürecine sanatsal bir altyapı eklemekle birlikte, sürecin tasarımcının kontrolünde olmasını sağlar ve problem çözme konusunda çok önemlidir. Mimarlık tarihinde son derece soyut konsept çizimleri ile ünlü Kanadalı mimar Frank Gehry mimarlık tarihinde özgün ve eşsiz yapıtlar ortaya koymuştur

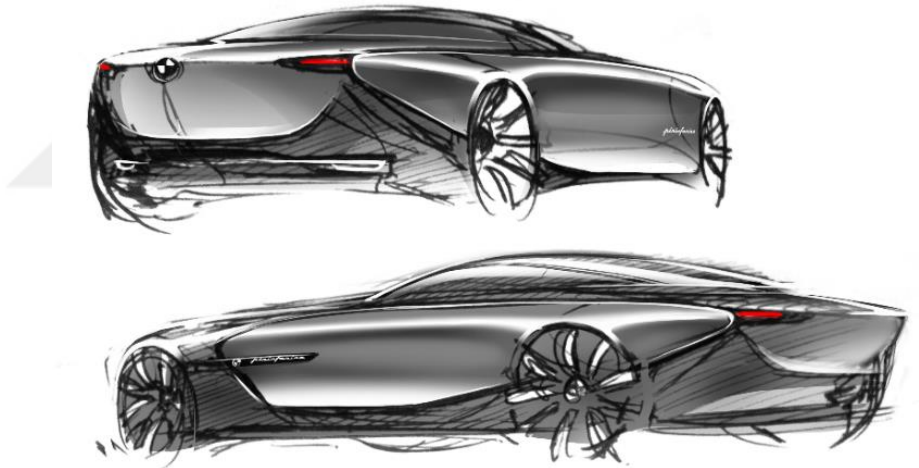
(Görsel 41). Gehry mimaride dekonstrüktivizmin öncülerindendir ve hareket duygusunu dinamik bir şekilde yapıtlarında hissettirir. Ayrıca mimari eskizleri de amaçladığı hareket duygusunu yansıtır. Örneğin Fransa’da bulunan Louis Vuitton Vakıf Binası Gehry’nin özgün yapıtlarından birisidir. Keskeys’e göre Gehry’nin baskın çizgileri bitmiş müzeye taşınır ve binaya bir ağaç okyanusunda yavaşça süzülen parlak bir buzdağı görünümü verir (Keskeys)



Görsel 41. Frank Gehry, Louis Vuitton Vakıf Binası taslak çizimi ve binanın kendisi. <https://bit.ly/3uab4gG>

Mimarideki çevresel ve sosyal faktörlerin önemi büyük rol oynar iken, işlevsellik ise endüstriyel tasarım alanında, estetik ile birlikte önemli bir olgudur. Endüstri ürünleri tasarımı, bünyesinde seri üretimi yapılan birçok ürünün tasarım sürecini barındırmaktadır, bu durum ta-

sarımcıları çok yönlü olarak kendilerini geliştirmeleri doğrultusunda yönlendirir. Endüstriyel tasarımcılar şişe tasarımından taşıt tasarımına kadar çok geniş bir yelpazede tasarım yetkinliğine sahiptir. Konsept tasarım ile endüstriyel tasarım farklı alanlar olsa dahi tasarımı yapılan endüstriyel bir ürünün nasıl görüneceği konusunda konsept çizimler ve tasarımlar önemli bir rol oynar. Konsept tasarımın endüstriyel tasarımda, en yaygın olarak kullanıldığı alan taşıt tasarımıdır. Firmalar, taşıtların üretimine başlamadan önce, birçok fiziksel kriteri göz önüne alarak, estetikten mümkün olduğunca ödün vermeden, görsel ve işlevsel ihtiyaca yönelik konsept çizimler yaptırırlar. Ayrıca, “son yıllarda şirketler, yalnızca yeni stil çözümlerine değil, aynı zamanda mevcut ulaşım anlayışını ve genel olarak "mobilité" anlayışını kökten değiştirebilecek yeni teknolojilere dayalı konseptleri giderek daha fazla halka sunmaktadırlar. (Lepeshkin vd., 2019). Böylece firmalar mevcut modellerin yanı sıra gelecekte yapabileceklerinin ve ya gelecek planlarının bir nevi sunumunu yapmış olurlar (Görsel 42).

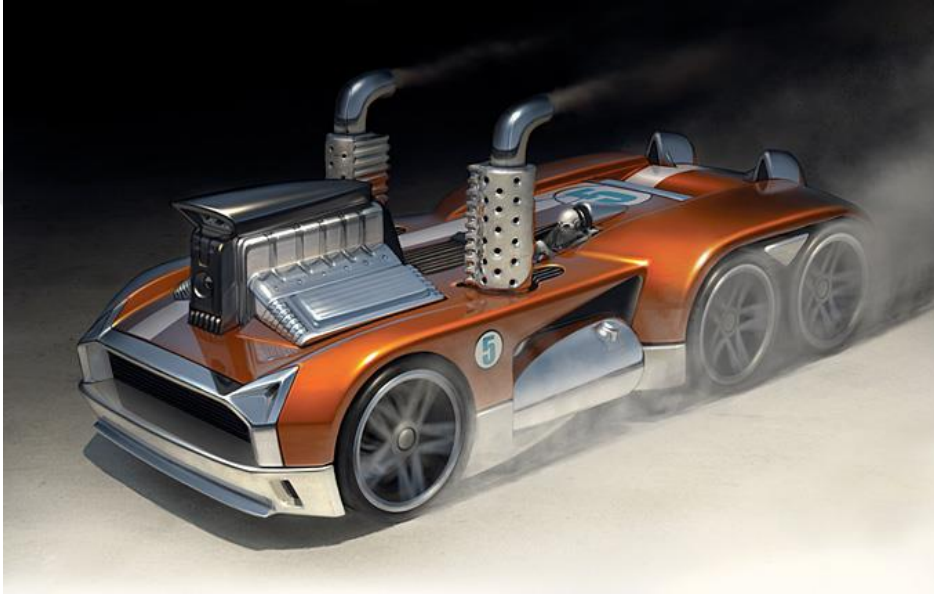


Görsel 42. İtalyan Pininfarina firmasının hazırladığı BMW Gran Lusso Coupe konsepti.

<http://bit.ly/3qNUBwC>

Otomobil konsept tasarımında, taslak çok önemli bir yer tutar. “Otomotiv tasarım eskizlerinin belirli özellikleri; form çizgileri, taç çizgileri, alan çizgileri, gölgelendirme ve renklendirme olarak tanımlanır ve katman ayırma analizi yapılır. Bu, otomotiv tasarım çizimindeki form çizgilerinin önceliğini gösterir” (Tovey, Porter, 2002). Form çizgileri, bir nevi otomobilin silüetini belirleyen aksiyon çizgileridir ve genel temayı yansıtır. Konsept tasarım aynı

zamanda tasarımcılara mevcut dönemde mümkün olmasa dahi hayal gücünün sınırlarını zorlama ve tasarımcılara bir gelecek hayali kurma imkânı verir. Endüstriyel tasarımcısı ve konsept tasarımcısı olan Scott Robertson, Art Center College of Design, Taşıt Tasarımı bölümünden mezun olduktan sonra birçok projede konsept tasarımcısı olarak çalışmıştır. Bir endüstriyel tasarımcısı olarak hayal gücünü görsel medya için kullanan Scott Robertson'un konsept tasarımları, endüstriyel tasarım ile konsept sanatın ne kadar iç içe olabileceğinin kanıtı niteliğindedir (Görsel 43).



Görsel 43. Scott Robertson araç konsept tasarım örneği. <https://bit.ly/2OqSt08>

Konsept aşamasının önem arz ettiği bir diğer tasarım dalı moda tasarımıdır. Taslaklar ile yapılan beyin fırtınası tasarımcıyı bir sonuca ulaştırır ve şekillenen tasarım moda illüstrasyonu aracılığıyla görsel olarak sunulur. Moda illüstrasyonu temeli 16.yüzyıla kadar dayanmaktadır ve günümüze kadar birçok farklı dönemde tarz değişikliğine uğramıştır. Özellikle 19.yüzyılda fotoğrafın icadı, bazı dönemlerde illüstrasyonu arka plana koysa da, moda illüstrasyonu, moda tasarımı için her zaman önemli olmuştur. Fotoğraf, tasarımların sunum ve görselleştirilmesi adına daha hızlı bir teknik olarak düşünülebilir, fakat illüstrasyon fotoğrafa kıyasla birçok avantaja sahiptir. “Moda fotoğrafçılığı ve moda illüstrasyonu birbirinden farklı iki disiplindir. Moda fotoğrafçıları yaratıcılığın sınırlarını ve imkânlarını zorlamalarına rağmen, çekim alanında kaydedilenden ileri çok fazla gidemezler. Oysa illüstratörlerin belirli bir özelliği seçme veya vurgulama gücü vardır; bir ruh halini, mizah ve ya duygu içeren bir atmosferi betimleyerek, tasarımcının fikirlerini iletebilmek amacıyla, figüre ve ya giysiye öncelik vermek tamamen illüstratörün seçimidir.” (Blackman, 2007, s. 7).

20.yüzyılda René Gruau (1909-2004), moda illüstrasyonuna ışık tutan çizir olmuştur. Grau'nun tarzı günümüzde dahi birçok illüstratörü etkilemiştir. Rene Gruau, Vogue, Harper's Bazaar gibi birçok ünlü dergi için çalışmıştır, ayrıca Christian Dior, Pierre Balmain gibi moda tasarımına yön veren tasarımcılar için çizimler yapmıştır. "Gruau, kültürel bir havaya sahip Japonizm, makyaj ve maskeler ağırlıklı kabuki tiyatrosu ve özellikle Japon ahşap baskıları (Ukiyo-e) gibi birçok sanatsal etkiden yararlandı (Görsel 44). Geniş ve akıcı fırça darbeleri ile hint mürekkebi ve guaj boya ile düz tonlu bir zemin üzerinde yarattığı motifler, onun tarzını oluşturdu" (Beyfus, 2010).



Görsel 44. Rene Grau, moda illüstrasyonu örnekleri. <https://bit.ly/3kZWbda>



Görsel 45. "Three Kabuki Actors Playing Hanetsuki", 1823, Utagawa Kuniyasu. Japon ukiyo-e baskı

örneği. <http://bit.ly/3rxUqqf>

Moda illüstrasyonu, figüratif uygulama, tasarımların farklı pozlar ışığında bir aksiyon içerisinde betimlenmesi ve estetik bakış açısından, karakter konsept tasarımı ve karakter illüstrasyonu ile benzerlikler gösterebilir. İki alandaki tasarımcıların genel anatomi kurallarına hâkim olmaları büyük bir avantajdır. Böylece zihinlerindeki tasarım fikrini iyi bir şekilde uygulayabilir ve farklı vücut oranlarını göz önüne alarak stilize edebilirler. Moda illüstrasyonuna benzer şekilde karakter konsept tasarımında, giysinin bütün ince detayları figüratif bir şekilde tasvir edilir. Bu bir çeşit anlatım stilidir ve giysinin ardında yatan ruhu ve atmosferi yansıtır (Görsel 46).



Görsel 46 “Mass Effect 2” karakter konsept tasarım örneği. <https://bit.ly/3tiolTZ>

Moda illüstrasyonu ve karakter konsept tasarımının buluştuğu en güçlü ortak nokta, ikisinin de insan anatomisinin güçlü hatlarını kullanarak, istenen ruh halini yakalama amacı gütmeleridir. Tasvir edilen figür, konsept tasarımında bir kişiliğe sahiptir ve direkt olarak karakterin kendisidir. Öte yandan moda illüstrasyonunda tasvir edilen figür, bir nevi tasarımı taşıyan bir mankendir ve figür için seçilen poz aynı zamanda tasarımın ruhunu güçlü bir şekilde yansıtmalıdır. Sonuç olarak, her iki alanda da, figür için seçilen poz çok önemlidir ve tasarımın aksiyon çizgisi görevini üstlenir.

2.BÖLÜM: BİLGİSAYAR OYUNLARINDA KONSEPT TASARIMI

2.1.Oyun Konsept Tasarımının Öğeleri

Bilgisayar oyunları bir gerçekliğin kimi zaman stilize edilerek, kimi zaman realist bir yaklaşım ile dijital ortama aktarılmasıdır. Oyunlar kendi içerisinde bir evren yaratır ve oyuncu bu evren ile bir amaç çerçevesinde etkileşime girer. Söz konusu evrenler gerçekliğin bir simülasyonu gibi mekân, karakterler ve objelerin bir kurgu çerçevesinde bir arada çalışmasıyla oluşur. Konsept tasarım söz konusu öğelerin tasarımlarını gözetmektedir ve konsept tasarımcıları için genellikle odaklanılması gereken alan birden fazladır.” Konsept tasarımcısı oyunda görülebilecek her şeyin tasarımını yapmaya hazır olmalıdır. Bunlar; karakter, silah, araç, bitki, bina, mobilya, alet, bina yapıları ve tarih öncesi manzaralardan modern şehirlere kadar mekânlar olabilir” (Kennedy, 2013, s. 72). Bu bağlamda konsept tasarımın kendi içerisinde farklı öğeler barındırdığı söylenebilir.

Bilgisayar oyunu eğlence konusunda kullanıcının beklentisini karşılamalıdır. İlgi çekici bir hikâye ve bu hikâyenin güçlü bir şekilde görsel sunumu önemli bir kriterdir. Bu nokta da diyaloglar, sinematik anlatım ve hikâyenin kurgusu ön plana gelir. Bazı oyunlar ise söz konusu eğlenceyi, dinamik oynanış mekanikleri ile sağlar. Öte yandan Bütün bu teknik ve oynanış özellikleri, eğer etkileyici bir görsel kalite ile sunulursa anlam kazanır. Bu nedenle, bilgisayar oyunları birçok yönden kullanıcıyı memnun etmek zorundadır ve buda oyunun her özelliğinin farklı bir departman sorumluluğunda geliştirilmesini gerekli kılarak yapım sürecindeki ekipleri çeşitlendirir. Bu bağlamda bilgisayar oyunu yapım sürecinin çoklu yapısı göz önüne alındığında konsept tasarım aşaması birden fazla öge ile betimlenmektedir. Bunlar başlıca mekan, karakter ve obje konsept tasarımı olarak nitelendirilebilir. Bu öğeler ayrıca konsept tasarımın alt başlıkları olarakta görülebilir ve kendi içlerinde alt uygulamalara sahiptir. Örneğin mekan konsept tasarımı mimari, karakter konsept tasarımı yaratık, kostüm ve obje konsept tasarımı ise silah tasarımı gibi alt başlıklara sahiptir. Söz konusu üç ana başlığın yanında akış çizelgesi (Storyboard) ve arayüz tasarımı gibi oyun görsel tasarımının parçası olan diğer elementlerinde konsept tasarımlar ile bazı açılardan yakından ilişkili olduğu söylenebilir. Arayüz tasarımı oyunun konsept tasarımı doğrultusunda oluşturulan atmosferi ile, akış çizelgesinin ise söz konusu konseptlerin hikaye ile ilgili ara sahne ve sinematiklerdeki kullanımı doğrultusunda önemli olduğu düşünülebilir.

2.1.1.Mekân Tasarımı

Görsel deneyim çerçevesinde bakıldığında, mekânlar bilgisayar oyunları için temel etkileşimi mümkün kılan temel yapıdır. Hikâyenin ilerlemesi için bir ana öge gerekir, bu öge karakterdir, karakterin hikâyede ilerleyebilmesi ve gerçek hayattaki kullanıcının oyunu deneyimlemesi için bir altyapı, düzen ögesi gerekir. Bu öge ise mekân ve binalardır. Mekan konsept tasarımı bilgisayar oyunlarındaki mekanlar ve mimariye odaklanır. Bu nedenle mekan konsept tasarımcısı mimari, jeolojik, doğal manzaralar vb. konularda asgari bilgiye ve en önemlisi iyi bir derinlik algısına sahip olmalıdır. “Karakterin çevresi genel görsel yapı açısından önemlidir, çünkü mekân, resim çerçevesinde karakterden çok daha fazla bir alan kaplar” (Solarski, 2017, s. 27). Ayrıca, mekânlar bir oyunun genel atmosferi konusunda son derece belirleyicidir. Pardew, mekân tasarımının oyunun genel atmosferi ve ruh hali bakımından önemini şu şekilde aktarmıştır:

“Mekân konsepti, ilham verici bir çalışma olduğunda daha işlevseldir. Konsept sanatçısı illüstrasyondaki bir alanın hissini ve ruhunu ne kadar iyi yakalayabilirse, geliştirme ekibi bu duyguyu seviye (İng. level) boyunca o kadar iyi aktarabilecektir. Bu, mekan konseptinin diğer konsept sanat çeşitlerinden daha yaratıcı olmasının ana nedenlerinden biridir. İlham için sanat, bilgi için sanattan çok farklıdır. İlham verici bir eser yaratırken, sanatçı öncelikle tasvir etmesi gereken alanın ruh halini ve karakterini belirlemelidir. Örneğin, oyun karikatür tarzı (Cartoon-Style) bir platform oyunuysa, sanatçı gerçekçi, oldukça ayrıntılı bir illüstrasyon oluşturmaya çalışmamalıdır. Daha ziyade, örnek, bitmiş oyun hissini aktarmalıdır. Öte yandan oyun bir korku hayatta kalma oyunu (Görsel 48) ise sanatçı konsept sanatını karikatür tarzında yaratmamalıdır” (Pardew, 2005, s. 112).

Pardew’in tanımlaması doğrultusunda örnek vermek gerekirse, Nintendo tarafından 2017 yılında piyasaya sürülen “The Legend of Zelda: Breath of Wild “ parlak ve canlı renklerin hakim olduğu bir atmosfere sahiptir. (Görsel 47,48). Karikatürize ve gerçekçilik arasında bir görsel stilin hakim olduğu oyunun mekan konsept tasarımları da bu doğrultudadır. Öte yandan bir korku oyunu serisi olan Resident Evil çok daha karanlık bir atmosfere sahip olması sebebiyle, canlı renklerin kullanımı yerine koyu renk paletinin hâkim olduğu bir mekan konseptine sahiptir.



Görsel 47. The Legend of Zelda: Breath of Wild (2017) mekan konsept tasarım örneği. <http://bit.ly/3clh52I>



Görsel 48. Korku oyunu Resident Evil 3(2020) konsept tasarım örneği. <http://bit.ly/3byrhpi>

Her oyuncuya oyunun duygusal profilini eksiksiz bir biçimde yaşatmak kolay değildir. Bu konuda mekân tasarımları ve illüstrasyonları büyük bir rol oynamaktadır. ” Örneğin müzisyenler duygusal ve üzücü bir hava yakalamak için minör anahtar veya daha yavaş bir tempo (en azından batıda) kullanabilir. Film yönetmenleri samimi bir atmosfer için yakın çekimler (İng. Close-up) kullanabilir. Aynı şekilde oyun yapımcıları da örneğin Sims, Angry Bird vb. karikatürize ve sıra dışı, veya Call of Duty (Görsel 49) gibi duygu yoğunluğunun üst seviyede olduğu bir ruh hali çerçevesinde, oyuncuları oyunun atmosferine katabilmek adına

farklı yöntemler denerler.” (Isbister, 2016, s. 1). Bu bağlamda, oyun tasarımcılarının en büyük avantajlarından birisi mekân tasarımları ve atmosferin çarpıcı şekilde vurgulanmasıdır. Özellikle iç mekânlar için nerede hangi eşyanın veya objenin olacağını ayrıntılı çizimler ile betimlemelidir (Görsel 50). Bu tip konsept çizimler set tasarımı (İng. Set Design) olarak da isimlendirilir.



Görsel 49. Call of Duty: Modern Warfare (2019) konsept tasarım, keyframe illüstrasyonu (Mitch Aseltine). <https://bit.ly/3qUc47s>



Görsel 50. The Sims 4 (2014) için konsept tasarımı (Miles Dulay). <https://bit.ly/3qLGEjT>

Mekân tasarımcısı oyundaki hikâyenin ve olayların meydana geleceği alanların nasıl görüneceğini belirler. Bu noktada bazen bölüm tasarımı (*Level design*) departmanı ile yakın bir diyalog içerisinde çalışma gerekliliği doğar. Bölüm tasarımcısı, ilgili bölümün geçeceği

mekânın genel hatlarıyla tasarımı yapar. Söz konusu tasarım, coğrafik özellikleri ile mimari yapıların ve objelerin yerlerini belirtmek amacıyla kullanılan basit kutulardan (İng. greyboxes) oluşturulur (Görsel 51). Genel hatlarıyla bölüm tasarımı oluşturulduktan sonra konsept tasarımcısı, elde edilen uygun bir ekran görüntüsü üzerinden konsept illüstrasyonu oluşturmaya başlar. Bu teknik, görsel üzerinden boyama (Paintover) olarak adlandırılır ve bu aşamada bölüm tasarımı konsept tasarımcısının elinde son halini alır. Paintover kısmında genel olarak kullanılan araç Photoshop programı olur iken, 3D süreçte kullanılan programlar genellikle sanatçıya göre değişmekle birlikte Maya, Modo, Blender ve 3D Max vb. programlardır.

Konsept sanatçısı, oyundaki devasa bir bölümün konseptini kuş bakışı çizimi için bölüm tasarımcısı ile ortaklaşa çalışır iken, bölüm içerisinde tek bir binanın ve ya alanın konseptini oluştururken ise 3D sanatçısı ile ortaklaşa çalışarak ağırlıklı olarak mimariye odaklanır. İki sürecin en kilit benzer yanı, konsept sanatçısı kendisi için oluşturulan temel bir düzenlemeyi kılavuz olarak kullanır ve bu doğrultuda konsept illüstrasyonu tamamlar. Konsept sanatçısı Michal Kus'un Hitman 2 (Eidos) için hazırladığı mekan konsept tasarımı bu doğrultu da yararlı bir örnektir.



Görsel 51. Mekan 3D sanat ekibi tarafından Hitman 2 (2019) oyunu için oluşturulan mekan taslağı.

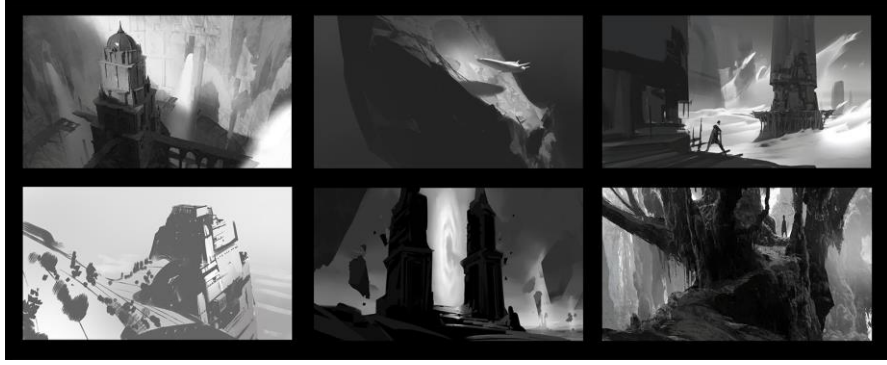
<https://bit.ly/3qRq95P>



Görsel 52. Taslak (Görsel 47) üzerine yapılan konsept illüstrasyonu (Paintover). (Michal Kus)

<https://bit.ly/3qRq95P>

Öte yandan çalışma ile ilgili arka plan araştırmasını yapan ve gerekli bilgileri edinen konsept tasarımcısı bu bilgiler ışığında siyah beyaz taslak çizimleri (*Thumbnail*) (Görsel 53) yapabilir. “Taslak resim, tasarım olasılıklarını belirlemek için hızlı eskizler oluşturma sürecini ifade eder. Bu, konsept sanatçısının silueti veya kavramın temel okunabilirliğini keşfetme ve belirleme zamanıdır” (Farrell ve Smith, 2014). Tasarımcı bu süreçte oran orantı, ön plan arka plan ve orta planların yerleşimi, perspektif, siyah beyaz dengesi, ışık ve kompozisyon yerleşimi gibi konuları belirler. Tek bir mekan konsept tasarımı için birçok taslak çizim hazırlanır. Bu çizimlerin her biri kısa sürelerde ve genel hatlarıyla betimlenir, bu sayede taslaklar konsept hakkında bir ön bilgilendirme ve yol haritası işlevi görür. Böylece süreç daha kendinden emin ve planlı bir şekilde işler. Söz konusu çalışmalar konsept tasarımcısına olduğu kadar sanat ekibindeki diğer çalışanlara da yol gösterebilir. Taslak çizimler üzerinden genel atmosfer ve bölüm tasarımının nasıl bir yapıda olacağı gibi konular tartışılır. Söz konusu fikir alışverişleri çoğu zaman konsept tasarımcı, sanat yönetmeni ve seviye tasarımcıları arasında gerçekleşir. Bütün konularda bir ortak noktada buluşulduğunda konsept sanatçısı seçilen taslak üzerinden çalışmayı renkli ve detaylı bir şekilde bitirir. Konsept tasarımcısı Fheng Zhu (Zhu, 2014)’ ya göre müşteriler konsept tasarımcıların sanat yetenekleriyle değil, tasarım yetenekleriyle ilgilenir. Tasarımlar dünyayı deneyimleme şeklimizden ve formları ve şekilleri bir araya getirmemizden ortaya çıkar. Bu nedenle tasarımcılar düşünmeye çok fazla zaman ayırmalıdır. Hızlı taslaklar ise bu düşünme sürecinin karşılığıdır.



Görsel 53. Siyah beyaz kompozisyon taslakları (Thumbnails) örneği (Eytan Zana). <https://bit.ly/3u5WiaH>



Görsel 54. Seçilen taslağın (Görsel 53) renklendirilmiş konsept illüstrasyonu. <https://bit.ly/3u5WiaH>

Mekan konsept tasarımının günümüzdeki kullanım temelinin, Rönesans buluşları sayesinde özellikle o dönemin opera ve tiyatro sahne tasarımlarına dayandığı söylenebilir. Operanın 19.yüzyıl İtalya’sındaki popülerliği ve bu popüleritenin ulaştığı noktada, eleştiriler sadece müzikal anlamda değil, görsel anlamda sahne tasarımlarına da değinmekteydi. Bu nedenle sahne tasarımcısı, teatral müzik performansının kalitesi açısından çok önemli bir sorumluluğa sahipti. Sofia Pantouvaki sahne tasarımcısının görevlerini şu şekilde aktarmaktadır; Tasarımcı, teatral bir sahnenin estetik sonucundan sorumludur. Sahne tasarımcısı tasarım yapabilmek için metni derinlemesine incelemiş ve bir oyunun görsel özelliklerini halka nasıl aktaracağını bilmelidir. Senaryo yazarı, sanatsal ekibin diğer üyeleriyle – yani yönetmen, koreograf ve aydınlatma tasarımcısı ile işbirliği içinde çalışır (Pantouvaki, 2010). O halde söylenebilir ki, konsept sanatçısının seviye tasarımcısı, sanat yönetmeni ve diğer sanat ekibi üyeleriyle olan ortak çalışması ve oyunun genel görsel atmosferinin oluşturulması açısından görevi, teatral bir sahne tasarımcısının ekiple olan ilişkisine benzemektedir. Bu bağlamda verilebilecek en önemli örneklerden birisi ünlü sahne tasarımcısı Alessandro Sanquirico’dur.

“İtalyan tasarımcı o dönem, İtalya’da Milano’nun en ünlü operası La Scala için sahne tasarımları hazırlıyordu ve bu konuda birçok ilham verici eser ortaya koydu. Alessandro Sanquirico’nun en büyük buluşu, izleyicinin bakışlarını boyalı arka planın parlak perspektif görünümüne iletmek için ön plandaki öğeleri gölgede bırakmanın uygunluğunu tanıtması olmuştur” (Ansaldi, 2020). Ön planın koyu bir gölge içerisinde betimlenmesi, ışığında desteği ile, orta ve arka plandaki olayların daha fazla ön plana çıkmasını ve daha rahat okunabilmesine olanak tanır. Sanquirico’nun “Pompei Sahne Tasarımı” (Görsel 55), çalışmasında, orta plandaki ana meydan ve kalabalık insan topluluğunun Vezüv yanardağının tehditkar görüntüsü altında, gündelik hayatına devam etmesi çarpıcı bir biçimde göze çarpar. Bu dönemde sahne tasarımları statik bir perde arka plan yerine daha hareketli, yaşayan dioramalar olarak düşünülebilir.



Görsel 55. L'ultimo giorno di Pompei sahne tasarımı(A. Sanquirico). <http://bit.ly/2WtFHi2>



Görsel 56. Assassin's Creed Brotherhood(2010) konsept örneği (Donglu Yu). <http://bit.ly/38lbgQW>

Günümüzün mekan konsept tasarımı ise uygulama nedeni temelde farklı olsa, bu dönemin mirası niteliğindeki birçok buluşun uygulandığı bir alan olmuştur. Buradan yola çıkılarak, bilgisayar oyuncuları tiyatro seyircisi, konsept tasarımcısı ise bir nevi sahne tasarımcısı olarak algılanabilir. İki meslek kolunun temel gayesi tüketiciye ve izleyiciye söz konusu projenin ruh hali ve atmosferini algılatabilmek ve bu doğrultuda deneyimin eksiksiz olmasını sağlamaktır.

2.1.2. Karakter Tasarımı

Sinema filmi, edebi bir ürün ya da bilgisayar oyunları fark etmeksizin, hikâyeler her zaman içerisinde karakterler barındırır. Karakterler hikâyenin işlenişini sağlayan en önemli parçalardan birisidir. Deneyim açısından bakıldığında sinema ve ya tiyatro, izleyicinin söz konusu hikâyeyi pasif olarak deneyimlediği mecralar iken, bilgisayar oyunları oyuncunun karakteri kontrol ederek hikâyede ilerlediği, böylece aktif bir şekilde tecrübe ettiği eğlence ürünleridir. Bu durum oyuncunun oyun ile karakter vasıtasıyla etkileşime girmesine olanak sağlayan bir köprü niteliği taşır. Bu nedenle karakter tasarımı bir oyun için bu noktada büyük bir önem teşkil eder. Crossley karakter konsept tasarımcısının önemini şu şekilde aktarmaktadır;

Bir karakter tasarımcısı, çok erken aşamalarda projeye girer ve bir fikri yaratabilecek veya bozabilecek görsellerle ekibe ilham vermeli ve motive etmelidir. Geliştirme ekibinin on üyesinin bir masanın etrafında oturduğu bir oda ve bir sanat yönetmeninin "Sakallı, uzun paltolu, ve kötü tavırlı olan gerçekten büyük bir korsan kaptana ihtiyacımız var." Dediğini hayal edin. Odadaki herkesin kafasında farklı bir korsan tasviri olacak ve bu tasvirler istenen tüm özellikleri barındıracak ve her biri benzersiz olacak. Ancak, o masanın etrafındaki pek çok kişi o korsanı hayal gücünden çıkarıp kâğıda koyma becerisine sahip değil. Karakter tasarımcısının işi burada çok önemlidir (2014, s. 14).



Görsel 57. Uncharted 4 (2016) karakter konsept tasarımı. (Hyoung Nam). <https://bit.ly/2M8B4Ir>

Tasarım süreci ilk olarak hızlı taslaklar (İng. Thumbnail) (Görsel 57) ile başlar. Bu aşamada birden fazla fikir ortaya konur ve tasarım fikirleri üzerinden değerlendirmeler yapılır. Tasarımcı bu süreçte karakterin fiziksel görünümü ile ilgili hayal gücünde oluşan bütün görselleri deneme şansı elde eder. “Bu salaş, çoğu zaman oldukça dağınık eskizler ve fikirler, her projenin altında yatan ana kayadır ve çoğu gün ışığını asla görmese de, bir proje için başlangıç olabilir” (Crossley, 2014, s. 14). Ortaya çıkan fikirler sanat yönetmeni tarafından değerlendirilir. “Karakterleri tasarlama süreci bazen uzun olabilir, konsept sanatçısı oyun için doğru tasarımı bulmadan önce birden fazla eskiz oluşturur. Bir karakter tasarımı seçildikten sonra, sanatçı genellikle karakterin ayrıntılı bir renk sunumunu oluşturur” (Pardew, 2004, s. 111).

Hikâye işleyişinin yanında, oyuncunun oyuna gerek duygusal, gerek eğlence açısından daha kolay bir biçimde adapte olabilmesi adına karakterler çok önemli bir role sahiptir. Bu doğrultuda hikâye/anlatı ile karakter arasında direk bir bağlantı vardır. Özellikle, oyunun ana karakteri, oyuncu tarafından kontrol edileceği için, oynanış mekanikleri ile ve oyunun teması ile çok uyumlu çalışmalıdır. “Baş karakterin bilgisayar oyunlarında tasarlanması, statik karakterlerin (edebiyat, sinema vb.) tasarımından farklıdır, çünkü oyuncunun eylemleri karakterin doğasını etkileyecektir”(Lankoski vd., 2003). Karakter kontrolü bazı oyunlarda karakteri hareket ettirme, nişan alma, dövüş vb. fiziksel olmakla birlikte bazı oyunlarda karakterin diyalogları üzerinden yapılan seçimler doğrultusunda olabilmektedir. Max Payne, The Last of Us gibi oyunlar oyuncuya diyalog seçim hakkı vermez. Oyuncu sadece ana karakterin fiziksel yönetimi doğrultusunda oyunu deneyim eder. Bu tarz oyunlar vadettikleri sinematik anlatım ve karakterlerinin sahip olduğu sağlam bir arka plan hikâyesi ile oyuncuya sinema filmi izliyormuşçasına bir deneyim yaşatmayı amaçlar. Öyle ki, Naughty Dog firması tarafından 2020 yılında piyasaya sürülen “The Last of Us 2” isimli oyun “Game Awards 2020” oylamasında en iyi anlatı, en iyi yönetmenlik ve en iyi karakter performansı dalında birincilik ödülü almıştır. Oyunun böylesine başarılı bir sinematik deneyim sunabilmesindeki önemli etkenlerden birisi sağlam bir karakter altyapısına sahip olmasıdır. Karakterler arka plan hikâyesine sahiptir ve zaman içerisinde kişisel ve görsel bir gelişim, değişime maruz kalır. Örneğin “The Last of Us” oyun serisinin ana karakterlerinden “Ellie” ilk oyunda küçük yaşlarda çok pozitif, esprili ve cana yakın bir kişilik yapısına sahip iken ikinci oyunda yaşadıklarının etkisiyle tıpkı gerçek bir yaşam süreci gibi daha gerçekçi, temkinli ve daha soğuk bir kişilik yapısına bürünmüştür. Kişilikteki bu değişim aynı şekilde ilk oyun ile ikinci oyundaki karakter konsept tasarımını da etkilemiştir (Görsel 58, 59). “Ellie karakterinin tasarımından sorumlu kıdemli konsept sanatçısı Ashley Swidowski Ellie’yi tanımlarken, “azmine

ve cesaretine rağmen o hala tehlikeli bir Dünya’da büyüyen bir çocuk” tanımlamasını kullanıyor. Parlak renk paleti, grafik tişört ve günlük spor ayakkabılar, zorlandığı yetişkin durumlarına rağmen genç bir insanın hassasiyetini çağırıyor” (Favis, 2020).



Görsel 58 ve 59. Birinci (Görsel 57) ve ikinci (Görsel 58) oyundaki “Ellie” karakteri

(Görsel 58) <https://bit.ly/3nKZe9J>, (Görsel 59) <http://bit.ly/3aA23H5>

Buradan yola çıkılarak söylenebilir ki, arka plan hikâyesi karakter tasarımı açısından hayati bir öneme sahiptir. Tillman (2011, s. 5)’ a göre “iyi bir karakter tasarımı için gereken hususlardan birincisi, kişilik ve karakter özelliklerini kapsayan bazı çekirdek ilkelerdir. İkinci ve en önemlisi ise karakterin arka plan hikâyesidir. Tasarımcının her zaman hatırlaması gereken şey, karakterin hikâyeye hizmet ettiğidir”. Ellie (Görsel 60) karakterinin iki oyun boyunca içerisinde var olduğu derin hikâye altyapısı ve kişilik değişimi, bilgisayar oyunlarında karakterlerin söz konusu evrende deneyimlediği yaşamışlıklara ve sanal bir karakterin nedenli gerçekçi bir hikâyeye sahip olabileceğine, güçlü bir örnek teşkil edebilir. Ellie’nin fiziksel ve kostüm konseptleri de bu süre zarfında geçirdiği değişikliği destekler niteliktedir.



Görsel 60.”Ellie” kostüm konsept tasarımı (Ashley Swidowski). <https://bit.ly/3hduhsm>

Bazı oyunlar ise başkarakterin hikâye içerisinde izleyeceği yolu diyalog seçimleri vasıtasıyla oyuncunun belirlemesine izin verir. Bu tür oyunlar “RYO (Rol Yapma Oyunları) (İng. RPG) olarak adlandırılabilir iken bazı aksiyon oyunları ise bu türe yakın olan diyalog seçimleri içermektedir. Tamamıyla RYO tarzında olan oyunlara Fallout, Mass Effect vb. oyunlar örnek verilebilir.

Karakter konsept tasarımının kapsadığı bir diğer alan ise yaratık tasarımıdır. Bilgisayar oyunlarında karakterlerin, insanlar, insan olmayanlar ve hibritler olmak üzere 3 ana gruba ayrılması (Adams, 2010, s. 134) göz önüne alındığında yaratık tasarımı hibrit ve insan olmayan grubuna dahil edilebilir. Tasarımı yapılan karakterin bir bilince ve iyi ya da kötü, duygusal bir yapıya sahip olup olmaması bağlamında, yaratık – karakter ayrımı önemlidir. Spencer’a göre, duyguları ve dürtüleri olan, oyuncunun psikolojik olarak bağ kurabileceği bir hayvan/varlık karakter olarak nitelendirilir. Öte yandan, bir yaratık, izleyicinin ilişki kuramayacağı bir canavar veya hayvandır. Bunlar yemek, avlanma, güç veya sadece huzur içinde bırakılma arzusu gibi temel ihtiyaçlarla motive olma eğilimindedir” (Spencer, 2012, s. 32). Bazı yaratık formları hikâyenin işleyişi kapsamında bir oluşum süreci içerir. Zombi kavramı bu konuda bir örnek olarak değerlendirilebilir. Temelde insan olan fakat virüs ya da benzeri bir dış etken nedeniyle zaman içerisinde başka bir organik forma dönüşerek yaratık haline gelmektedir. Bu tarz yaratıklar bilinç sahibi iken söz konusu değişimin sonucunda bilincini kaybeder ve yemek ve hayatta kalma gibi temel yaşamsal gereksinimleri için

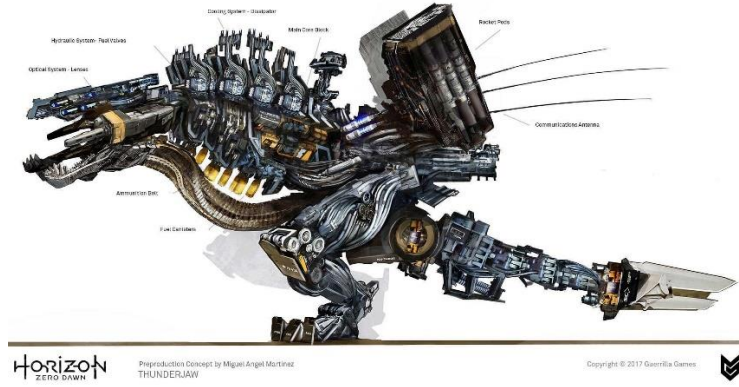
hareket eder. Resident Evil, Dying Light vb. (Görsel 61) oyun serileri bu tarz yaratıkların var olduğu oyunlar kapsamında örneklendirilebilir.



Görsel 61. Dying Light (2015) yaratık konsept tasarımı (Waldek Kaminski). <https://bit.ly/3813Xi9>

“Bir video oyunu için bir yaratık tasarlariken hayvan ve insan anatomisinin temellerini bilmek önemlidir; bu nedenle, gerçek dünyadaki hayvanları yaşamdan veya fotoğraflardan incelemek önem teşkil eder” (Corriero, 2011). Buradan yola çıkılarak yaratık konsept tasarımı genel insan formu dışında sınırsız sayıda farklı şekillere bürünebilir. Bu noktada silüet yaratığın nasıl bir anatomiye sahip olduğu konusunda ışık tutar. Doğada ki canlılar türüne göre birçok farklı forma sahiptir. Örneğin bir zürafa formu ile büyük bir balina formu büyük farklılıklar gösterir ve ilk görüşte tanınabilir. Oyuncu oyun sırasında yaratıkları veya diğer karakterleri tıpkı doğadaki bir hayvanı tanınması gibi, silüetini ilk görüşte tanıyabilmelidir.

“Silüetler karakter tasarımında bir nedenden ötürü önemlidir: tanınabilirlik. Tamamen gölgede olduğunda tamamen tanınabilir bir şekil kombinasyonuna sahip bir karakter yaratılabilirse, o zaman süreç doğru işliyor demektir” (Tillman, 2011, s. 75). Temel olarak formun neye benzediği bu noktada çok önemlidir. Tasarımcı ince detaylara odaklanmadan sadece şekillerin bir araya gelerek oluşturdukları çeşitli formlar üzerinden tanınır bir silüet yakalamaya çalışır. İstenen biyolojik ve vücut özelliklerine uygun bir profile karar verildikten sonra karakter renk ve doku üzerinden detaylandırılmaya başlanır. Guerilla Games tarafından 2017 yılında piyasaya sürülen “Horizon: Zero Dawn” içerisinde barındırdığı birçok robotik karakterde çeşitli hayvan ve dinozor formundan esinlenilmiştir (Görsel 62, 63).



Görsel 62. Miguel Martinez. Horizon: Zero Dawn Thundersaw konsept tasarım çalışması.

<https://bit.ly/31mhWlr>



Görsel 63. Thundersaw'ın esin kaynağı olan Tyrannosaurus. <https://bit.ly/3lS1VWP>

Özellikle izometrik RYO ve aksiyon FPS¹ oyunlarında düşman yaratıklar oyuncu tarafından çok kısa süreler içerisinde kolaylıkla ayırt edilebilmelidir. Abartılı vücut oranları ve formlar bu konuda etkin rol oynar. Özellikle izometrik bakış açısına sahip oyunlarda karakterler uzaktan görüldüğü için silüetlerinin tanınır olması daha önemlidir. DOOM (Görsel 64, 65), Diablo vb. oyun serileri bu tarz yaratık tasarımlarının çok fazla olduğu örneklerdir.

¹ FPS (First Person Shooter) : Birinci Şahıs Nişancı



Görsel 64. Emerson Tung. Doom: Eternal (2020) yaratık konsept (Siluet) örneği. <https://bit.ly/2X9XwTz>



Görsel 65. Aaron Graines. Diablo 3: Rise of Necromancer (2017) yaratık konsept tasarımı.

<https://bit.ly/38Hy9zc>

Karakter tasarımı, oyun hikâyesinin tutarlı olması açısından çok önemlidir ve mekan ile obje tasarımı ile uyumlu bir şekilde çalışmalıdır. Bu noktada, karaktere verilen kişilik özellikleri ve ruh hali, oyunun genel atmosferinin dolayısıyla mekânlarda var olan temanın bir yansımasıdır. Oyuncu karakter sayesinde, mekân ve objelerle etkileşime girer, karakterin diyaloglarını yönlendirerek hikâyeyi tecrübe eder. Bu nedenle karakter tasarımının başarısı ve genel tema ile olan uyumu, hem görsel hem de anlatı bakımından oyunu olumlu ve ya olumsuz yönde etkiler. Sonuç olarak, karakterler oyundaki mekânlara canlılık ve hayat verirken, objelere ise işlevsellik katar.

2.1.3.Obje tasarımı (Prop Design)

Obje tasarımı bilgisayar oyunları için birçok açıdan çok önemlidir. Mekân ve karakterler bir oyunun temel elementlerini barındırır. Objeler ise mekân ve karakterleri destekleyici unsurlardır. Obje (*Prop*) kelimesi bu konuda kapsayıcı bir kelime olarak kullanılmaktadır. “Bazı oyunlarda nesneler o kadar önemlidir ki hikâyenin merkezinde bile olabilmektedirler. Bu sebeple nesne tasarımı yapılırken tıpkı karakter ve bölüm tasarımında olduğu gibi kendi içerisinde uyumlu ve tutarlı bir şekilde yapılmalı ve aynı zamanda oyunun hikâyesini ve inandırıcılığını da güçlendirmelidir” (Işık, 2019, s. 72). Obje tasarımı karakter ve ya mekân odaklı geniş bir kapsamda farklı elementleri kapsayabilir. Bu elementler karakter özelinde bakıldığında silah ve ya karakterin hikâyedeki rolüne göre herhangi bir eşya olabilir. Özellikle Birinci kişi nişancı (*Person Shooter*) türündeki oyunlar için silah tasarımları çok önemlidir. Çünkü “FPS oyunlarında oyuncu birinci şahıs görüşüne sahiptir ve karakterin kendisini göremez. Oyundaki diğer karakterler ve silahı görünür” (Novak, 2012, s. 70). İlk olarak 1993 yılında “ID Software” firması tarafından geliştirilen “Doom” FPS türünün ilk örneklerindendir. Özellikle 2020 yılında piyasaya çıkan “Doom: Eternal” silah tasarımı konusunda büyük bir çeşitliliğe sahiptir (Görsel 66).



Görsel 66. “Doom: Eternal” silah konsept tasarımı (Colin Geller). <https://bit.ly/2LR9izR>

Tür göz önüne alındığında, FPS oyunlarında silah tasarımının önemli olmasının yanında, her türlü eşya ve ya obje tasarımı diğer oyun türleri içinde silah tasarımı kadar önemlidir. Karakterin oyun boyunca ihtiyaç duyabileceği birçok eşya, araç-gereç olabilir. Bir tepeyi tırmanmak için kullanılacak halattan, kol saatine kadar birçok element tasarım konusudur. Bütün bu elementler aynı zamanda karakterin genel profilini de belirlemek ile birlikte oyunun genel obje tasarım kütüphanesinde yer edinir. Genel senaryo ve karakterlerin arka plan hi-

kayesi doğrultusunda, karakterin kişiliği, oyundaki misyonu ve ruh hali ile paralellik gösteren en uygun kostüm ve envanter/eşya ve silah seçenekleri belirlenir. Dolayısıyla obje tasarımı ile karakter tasarımı arasında paralel bir ilişki vardır. Örneğin 2020 yılında piyasaya çıkan Assassin's Creed: Valhalla oyunundaki Berserker karakteri (Görsel 67) için, İskandinav mitolojisinde ayı veya kurt postu ile tasvir edilmesinden yola çıkılarak, ayı postu kostümünün önemli bir parçası olarak düşünülmüştür. Aynı zamanda oyun içerisinde "Berserker" karakterine bir ayı eşlik etmektedir. Bu tarz obje detayları aynı zamanda karakter konsept tasarımına yön verir. Vikinglerin savaş taktikleri, ve kullandıkları varsayılan silahlarda oyundaki karakterlerin tasarımlarında önem rol oynamaktadır (Görsel 68).



Görsel 67. Assassin's Creed: Valhalla (2020) Berserker konsept tasarımı (Pierre Revenaue).

<https://bit.ly/3qloXX4>



Görsel 68. Assassin's Creed: Valhalla (2020) Silah konsept tasarımı (Pierre Revenaue).

<https://bit.ly/3hkS7me>

Obje tasarımı karakter için olduğu kadar mekân içinde büyük bir öneme sahiptir. Oyuncu, hikâyeyi bir mekânda deneyimler ve karakterlerin mekân etkileşiminde objeler büyük rol

oynar. Aynı zamanda objeler mekânı oluşturan temel elementlerdir ve tasarımcı özellikle iç mekân set tasarımını oluştururken objelerden yararlanır. Tasarımların diğer elementler ve karakterlerle olan boyut dengesi bir diğer önemli husustur (Görsel 69).



Görsel 69. Uncharted 2 (2009) obje tasarımı (Scribble Pad Studios). <https://bit.ly/35EhuL2>

Obje tasarımı, oyun içerisinde karakterin çoğu zaman kullandığı çeşitli silahlar veya araç gereç olabilir. Birçok açıdan, objeler oyundaki işlevsellik kavramının destekçisidir. Bu bağlamda karakter ve mekan tasarımını destekleyici bir unsurdur. Ayrıca, görsel tutarlılık göz önüne alındığında, objelerin mekândaki diğer mimari elementler ve karakterler ile boyut ilişkisi çok büyük bir önem arz eder. Bütün bu kriterler obje tasarımını karakter ve mekân ile birlikte en önemli üç unsurdan birisi yapar.

2.1.4. Yardımcı Öğeler

Bilgisayar oyunları görsel tasarım sürecinde konsept tasarım oyunun genel görsel vizyonunun oluşturulduğu bir aşamadır. Konsept tasarımın dışında arayüz tasarımı ve akış çizelgesi (Storyboard) gibi aşamalarda konsept tasarım ile paralel bir süreçte oluşturulmaktadır. Örneğin arayüz tasarımı göz önüne alındığında, oluşturulan konsept tasarımlar, oyunun genel

renk paleti ve görsel stili ile uyumlu bir arayüz tasarım anlayışının benimsenmesi önemli bir noktadır. Arayüz tasarımı temel olarak oyunun grafik tasarımı ile ilgilidir, fakat oyunun genel atmosferi ve yansıtmak istediği duygunun konsept tasarımı açısından önemi göz önüne alındığında, arayüz tasarımında aynı şekilde oyunun genel duygusal profili ve atmosferini yansıtmalarının önemi kaçınılmazdır. Tuncel'e göre oyunun arayüz tasarımı genellikle ana menüler ve ara menülerden oluşur (Tuncel, 2012, s. 84). Bu bağlamda oyun içi ve menülerdeki butonlar, diyalog ve yükleme ekranları gibi elementlerde arayüz tasarımının bir parçası olarak düşünülebilir ve oyunun genel konsepti ile uyumlu olmak durumundadır. Kojima Productions tarafından 2019 yılında piyasaya sürülen Death Stranding oyunu bu doğrultuda önemli bir örnek olabilir. Oyun içeriği gereği birçok bilgi ekranına sahiptir. Ayrıca soğuk ve gri renk tonları oyunun konsept tasarımlarında olduğu gibi arayüz tasarımında da kendisini göstermektedir. Örneğin ana menüde oyun içi bir görsel arka plan olarak kullanılır iken oyunun logosu ön plandadır. Seçenek butonları arka plan ve logoya oranla daha küçük bir kullanıma sahiptir. Böylece oyunun atmosferinin daha fazla vurgulanması amaçlanmıştır (Görsel 70). Öte yandan çok çeşitli bir içeriğe sahip olan oyunun bilgi içeren oyun içi ara menüleri de aynı doğrultuda detaylı ve minimalist bir tasarıma sahiptir (Görsel 71, 72).



Görsel 70. “Death Stranding” ana menü arayüz tasarımı. <https://bit.ly/3z0NZiz>



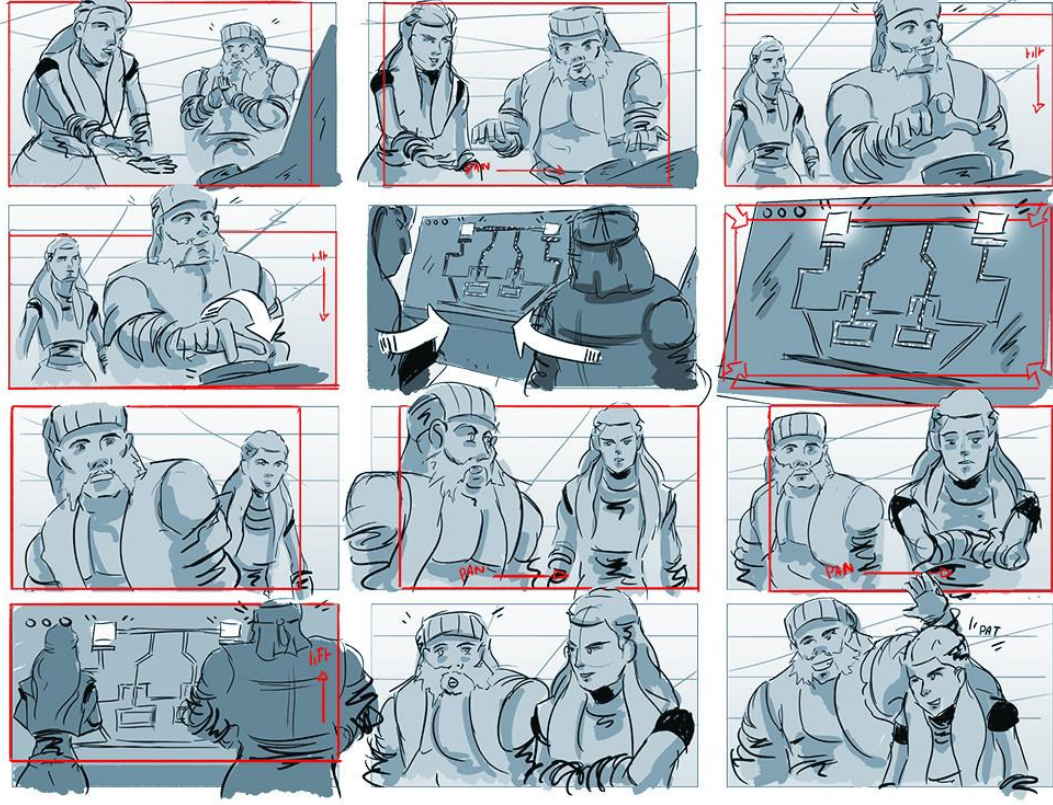
Görsel 71. Oyun içi bilgi ekranı ara yüz tasarımı örneği. <https://bit.ly/3z0NZiz>



Görsel 72. Oyun içi bilgilendirici arayüz tasarımı örneği. <https://bit.ly/3z0NZiz>

Oyun görsel tasarım sürecindeki konsept tasarım ile ilişkili bir diğer yardımcı öge akış çizelgesi (Storyboard) olarak düşünülebilir. Akış çizelgesi bilgisayar oyunlarında hikâye anlatımını destekleyen ara sahneler ve sinematik video bölümleri için kamera açılarına ve hareketlerine karar verildiği bir ön tasarım aşamasıdır. Moon'a göre, örneğin 90 sayfalık bir senaryonun kısa sürede okunmasını mümkün kılan hızlı bir görsel plandır (Moon, 2020) (Görsel 73).

Fix Contol Panel Cutscene



Görsel 73. Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds oyunu storyboard örneği (Rocky Schouten).

<https://bit.ly/3raN8Jz>

Akış çizelgesinde genellikle önceden büyük bölümü oluşturulan konsept tasarımların kullanılması söz konusu sinematiğin atmosferi ve genel görsel yapısı açısından önemlidir. Aynı zamanda karakterlerin hareketli bir videoda nasıl görüneceği ve tasarımların karakterin kişiliğine olan yansıması hakkında bir ön fikir verir.

3.BÖLÜM: OYUN KONSEPT TASARIMINDA ÖZGÜNLÜK

3.1.Özgünlük Kavramı

Özgünlük kelime anlamı olarak 2020 TDK sözlüğüne göre orjinalite ve orjinallik kelimelerini karşılar. Ayrıca otantik (*Authenticity*) kelimesi ile paralel anlamlara sahiptir. Otantik (*authentique*) kelimesi Fransızca kökenli olup, eskiden beri mevcut olan özellikleri taşıyan ve tıpkı özgünlük gibi orijinal anlamında dilimize çevrilmiştir. Özgünlük kavramı sadece sanat ve ya diğer görsel medyalar da var olan bir kıstas değildir. Ayrıca özgünlük, sadece bir obje veya yaratı özelinde düşünülemez. Özgünlük kavramı ile ilgili antik çağ Yunan felsefesinden beri birçok görüş ortaya konmuştur. Bu görüşler birçok farklı alanda o alanın özellikleri ve beklentilerine göre şekillenmek ile birlikte ortak olarak benlik kavramını temel almaktadır. Benlik kavramı kişisel özellikleri temel alarak özneyi tanımlar. Söz konusu kişisel özellikler kimi zaman bir sanat eserinde hayat bulurken, kimi zaman sadece insan davranışlarında kendini belli eder. “Benlik kavramı, kendi içsel kaynakları ve derinlikleri ile kendi içine kapanmış bir birey olarak modern özgünlük fikrini, diğer açılardan aynı görünen önceki ideallerden önemli ölçüde farklı kılar. Kuşkusuz, Sokrates ve St. Augustine, diğer modern öncesi düşünürlerin yanı sıra, kendini tanımanın önemi konusunda güçlü bir anlayışa ve kişinin söylediği ve yaptığı şeyde kendisine sadık olması fikrine sahipti” (Guignon, 2008).

Benlik, her bireyin farklı birikimlere sahip olması ve bu birikimleri farklı şekillerde harmanlamasına olanak sağlar. Benlik özneye aittir ve eşsizdir. Bu nedenle özgünlüğe olan katkısı benliğin sınırları içerisinde olur, fakat bu sınırlar özgünlüğün niteliğini değiştirmez. Bu durum bireye kendi benliği sınırlarında özgürlük sağlar.” 20.yy düşünürlerinden Jean Paul Sartre özgünlüğün kendinize karşı dürüst olmak, özgürlüğe sahip olmak, özgürlüğün sorumluluğunu almak ve başkalarının özgürlüğüne saygı duymak anlamına geldiğine inanıyordu” (Mozaffaripour, Hamrah, 2015). Özgünlüğün kişisel davranışlar dışında hangi alanda ortaya çıkacağı ise tamamen bireyin yeteneklerine ve eğilim gösterdiği alanlara göre değişir. Dolayısıyla özgünlük birçok farklı alanda önemli bir etkidir.

Konsept tasarımı özgünlüğün irdelenebilmesi için daha önce tasarım ve sanat alanında özgünlüğü incelemek yararlı olacaktır. Çünkü, konsept tasarım, insanın yaratıcı tarihini oluş-

turan bu iki alandan beslenir. Konsept tasarımda özgünlüğün temeli, sanat ve tasarım alanındaki özgün düşünce örneklerinin ışık tuttuğu tarzlardan yola çıkarak, yeni anlatım stillerinin ortaya çıkmasına dayanır. Özellikle 21.yüzyılda sinema ve bilgisayar oyunları gibi diğer kültür-sanat ve eğlence mecralarının, daha güçlü anlatı ve atmosfer beklentisi nedeniyle konsept tasarım, özgünlüğün dışı vurumu olarak nitelendirilebilir.

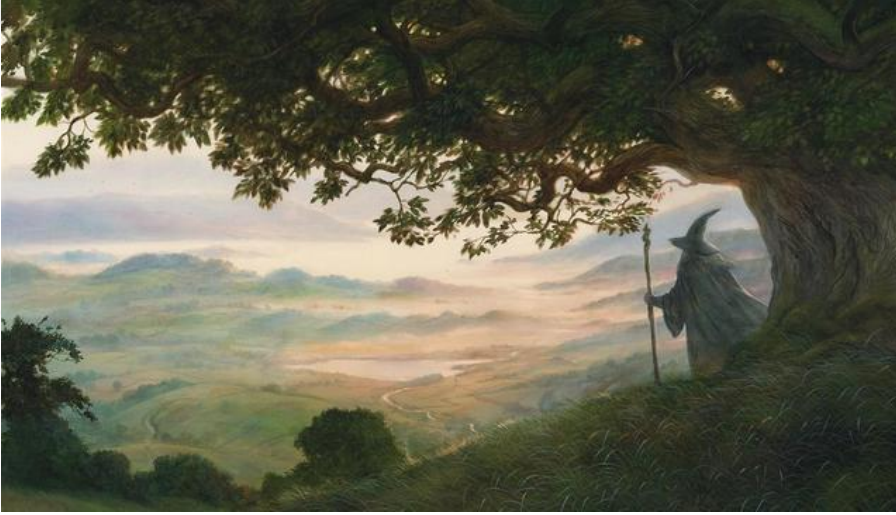
3.1.1.Sanat ve Tasarımda Esinlenme Özgünlük İlişkisi

“Tasarım, kelime anlamı itibariyle incelendiğinde; işaretlemek, iz bırakmak, damga vurmak, biricik ve tek olmak, belirginleştirmek, ayırtırmak eylemlerini vurgulamaktadır. Buradaki biricik olma durumu özgünlüğü anlatmaktadır. Bu anlamda özgünlük, tasarımın kelime anlamı altında geçmekle beraber tasarımı tamamlayan bir unsur olarak öne çıkmaktadır” (Şahin, 2010, s. 19). Tasarımda özgünlük söz konusu olduğunda, tasarımcı gerçek benliğine dayanarak hareket eder iken, tasarımın gerekliliği olarak işlevselliği ve estetik kaygıyı göz önünde bulundurur. Ayrıca tasarımcı o zamana kadar ki mesleki, kişisel birikimler ve toplanan referans görsel/bilgileri öz benliği çerçevesinde kullanarak, yaratının diğerlerinden farklı olmasını sağlar. Bu da ortaya çıkarılan yaratının özgün olması anlamına gelir. Satır’a göre; özgünlük, bir fikirden bir davranışa, sonra bir ürüne gelişen bir yaratıcılık yeteneğidir. Aynı zamanda inovasyonla sonuçlanan bir fikrin ve onun somutlaşmış hali olan ürünün bir kalitesidir” (Satır, 2015, s. 372). O halde yaratıcılığın söz konusu olduğu bir durumda yaratıcı düşünce önem arz etmektedir.

Yaratıcılık ve özgünlüğün sanattaki yansıması ise bir nevi hayal gücüdür.” Kant sanatsal dehayı, hiçbir kurala tabi olmayan, öğrenilemeyen ve ya öğretilemeyen hayal gücünün serbestliği yoluyla doğuştan gelen ve dehanın kendisi için bile gizemli olan bir kapasite olarak tanımlar. ” (Kaufmann, Paul, 2014). Kaufmann’ın belirttiği üzere, hayal gücünün sınırlandırılmaz bir tanımlamaya sahip olması, sanatçıların esin kaynaklarının ve temel aldıkları sanatsal tavırların yüzlerce yıllık bir süreci kapsamasını açıklamaktadır. Picasso’nun Afrikalı Malenezya sanatından, empresyonistlerin Japon sanatından etkilenmesi gibi sanat tarihinde birçok sanatçı ve akım kendinden önceki sanatsal buluşlardan ve kültürlerden ilham almıştır. Öyle ki günümüz konsept tasarımcıları ve illüstratörleri de aynı şekilde hem teknik olarak hem tarz olarak farklı akımlardan, etkilenmiştir. Empresyonizm, romantizm (Görsel 74, 75) gibi akımlar hem teknik hem hikaye anlatıcılığı bakımından günümüz illüstrasyon ve konsept tasarımını etkilemiştir.



Görsel 74. Morning in Rieserbirge, Caspar David (1811). <https://bit.ly/3cLOkOO>



Görsel 75. Yüzüklerin Efendisi, A Middle Earth Traveller, John Howe. <https://bit.ly/3fIgTh9>

Empresyonizmin ise günümüz konsept tasarımına en büyük etkisinin teknik anlamda olduğu söylenebilir. Bu doğrultuda empresyonizme kısaca değinmek yararlı olacaktır. Empresyonist resimlerin en belirgin özelliklerinden birisi, ince işlenmiş detayların yerine genel bir yapının resmin bütün atmosferini oluşturmalarıdır. Resimdeki objeler ve üzerine özel olarak çalışılması gereken detaylar, atmosferdeki bütünlüğü tamamlayıcı bir unsur olarak çoğu zaman sadece bir leke olarak betimlenir. ”1876 yılında “Times” dergisi için yazılar yazan isimsiz bir eleştirmen resimlerin “kaba ve gösterişli bir şekilde kural ve kültüre meydan okuduğunu” söylemiştir. Söz konusu yazara göre empresyonist ressamlar gösterişsiz ve yapmacıksız fırça darbelerini her an değişecek arka planları boyamak için kullandılar. Ayrıca resmettikleri nesne, uzaktan görülebiliyordu ve asıl amacına, yani illüzyona ulaştığı sürece, üzerinde daha

fazla çaba gösterilmesine gerek yoktu” (Barasch, 1998, s. 66). Claude Monet’in empresyonizm adını veren “İzlenim: Gün Doğumu” (1872) tablosu izlenimciliğin temel aldığı felsefeyi en iyi yansıtan örneklerden birisidir (Görsel 76).



Görsel 76. Claudie Monet. Empresyonizm akımının ilk örneklerinden “İzlenim: Gün doğumu”.1872

<http://bit.ly/3rcJ2j3>

Bu noktada empresyonist tarzın günümüz konsept tasarımı ile genel atmosfere odaklanma açısından örtüştüğü söylenebilir. Bunun en büyük nedenlerinden birisi, konsept tasarımın sadece resimden ve ya tasarımdan ibaret olmamasıdır ve içerisinde bir hikaye anlatımını barındırmasıdır. Daha önce bahsedilen (bkz. 1.2.1) ve modern dijital konsept tasarım açısından çok önemli bir isim olan Craig mullins, empresyonistlerin dağınık ve rahat fırça kullanımını hızlı boyama doğrultusunda dijital ortama aktaran ilk konsept sanatçısı olarak düşünülebilir. Craig Mullins’in çalışmaları yakından bakıldığında karışık fırça darbeleri bütünü olarak dururken, uzaktan bakıldığında genel atmosferi izleyiciye aktarmaktadır. Bu etki empresyonist yaklaşımın dijital konsept tasarımdaki yansıması olarak düşünülebilir. 2018 yılında konsept tasarımcı Bobby Chiu’nun Craig Mullins ile yaptığı röportaj, 19.yy empresyonist bir sanatçının doğayı algılama biçimi ve bunun günümüze yansıması konusunda yararlı fikirler barındırır. Mullins’e göre, Monet ile tamamen aynı doğrultuda bir resim yapmak çok zordur, çünkü 19.yy’da sanatçıların odaklanmaları gereken form çeşitliliği daha azdı. Oysa günümüzde bir sanat yönetmeni karakterin kolundaki bir bileziğin materyalinin ne kadar parlak görünmesi gerektiğini dahi değerlendirebilmektedir. Monet muhtemelen materyalin doğasına bu seviyede odaklanmıyordu. Bu nedenle söz konusu formların ve konuların

çeşitlenmesi nedeniyle günümüzde, eski dönem çalışmalarındaki bakış açıları ve tekniklerin eldeki proje doğrultusunda doğru bir şekilde harmanlanabilmesi önemli bir noktadır (Chiu, 2018).



Görsel 77. Craig Mullins konsept tasarım örneği. <https://bit.ly/3gKBBNJ>

19.yy empresyonizminin konsept tasarım ile olan benzerlikleri ile ilgili bir diğer örnek Güney Kore’li konsept sanatçısı Jae Cheol Park’ın (Paperblue) “ Tripod at the arch the triomphe”(Görsel 79) resmi olarak gösterilebilir. Bu çalışmada konu bazında alternatif bir gerçeklikte 19.yy viktorya döneminin günlük yaşantısından bir kesit ve kalabalık bir sahne görülmektedir. Bu açıdan empresyonist sanatçı Renoir’ın insanların günlük yaşamını yansıttığı kalabalık sahnelerine bir benzerlik söz konusudur (Görsel 78). Aynı zamanda boyama tekniği olarak rahat bir fırça kullanımının olması da dönemin empresyonist tavrı ile uyumaktadır (Görsel 80). Tüm bu empresyonist yaklaşım, arka plandaki devasa bir robotun zafer takımı inşa tasviri ile yaratılan cyberpunk elementleri ile uyumlu bir sentez oluşturmuştur. Empresyonist döneme ek olarak 20.yüzyıldaki teknolojik gelişmelerin etkisiyle birçok mekanik form göz önünde bulundurulmuştur. Renklerin canlı kullanımı ve ışığın etkili kullanımı ise empresyonist dönem ile olan bir diğer benzerlik olarak düşünülebilir.



Görsel 78. “Le Moulin De La Gallette”, Auguste Renoir (1876). <https://bit.ly/3xBb5vJ>



Görsel 79 “Tripod at the Arch de Triomphe”, Jae Cheol Park



Görsel 80. “Tripod at the Arch de Triomphe” (Jae Cheol Park)

“Le Moulin de la Gallette” (A. Renoir) çalışmalarından fırça kullanımına dair kesitler

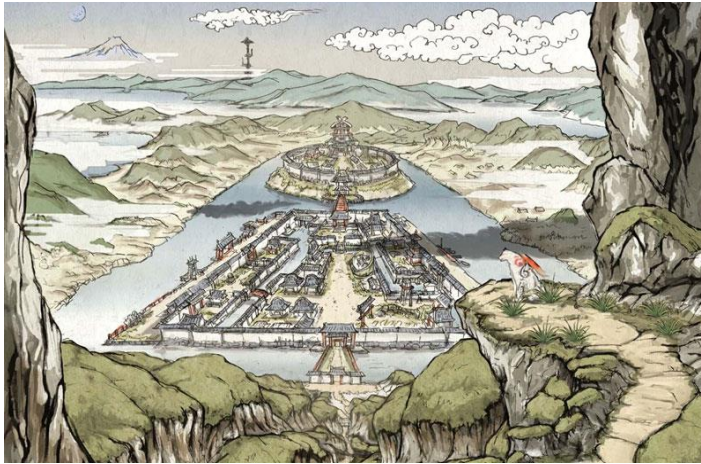
Empresyonizmin günümüz konsept tasarımındaki etkisine ek olarak, Japon sanatının empresyonizme olan etkisi önemlidir. “Japonism” olarak adlandırılan bu etki, 19. Yy sonları ve

20.yy başlarında empresyonist sanatçıların tahta üzerine baskı yöntemiyle ve kâğıt üzerine fırça ile yapılan Japon Ukiyo-e resimlerinden esinlenmeleriyle ortaya çıkmıştır. ” Bu resimlerin konuları genellikle çağdaş modaya uygun giyinen kadınlar ve oyuncular. Ayrıca, dönemin diğer popüler tarzı olan Japonya'nın doğal manzaralarına odaklandı” (Wise, 2019, s. 1). K.Hokusai ve O.Hiroshige Ukiyo-e türünün önemli sanatçılarıdır ve birçok Avrupalı sanatçıya ilham kaynağı olmuşlardır (Görsel 81). Japonizm doğrultusundaki bu esinlenme zinciri günümüz bilgisayar oyunlarına da etki etmiştir. Capcom firması tarafından 2006 yılında bir macera aksiyon oyunu olarak piyasaya sürülen Okami’de sanat tarzı açısından K.Hokusai’nin etkileri güçlü bir şekilde görülebilir. Ferrer’e göre Okami evreni, oyuncuya sadece bir dünyanın sanal temsili olarak değil, aynı zamanda resimsel bir temsil veya başka bir deyişle bir ukiyo-e resmi olarak sunulur (Ferrer, 2017, s. 44).



Görsel 81. “The Suspension Bridge on the Border of Hida and Etchū”, Katsushiki Hokusai (1830)

<https://bit.ly/39DCTWS>



Görsel 82. “Okami” Sei'an City konsept çizimi (2006). <https://bit.ly/39EDhUM>

Okami'yi kendine has kılan bir diğer özelliği ise, oyuncunun kaligrafi stilde önceden belirlenmiş sembolleri sanal olarak "çizmesine" olanak tanıyan "Göksel Fırça" (*Celestial Brush*) adlı bir oyun mekaniğine sahip olmasıdır. Bu mekanik kontrolcü veya dokunmatik ekran vasıtasıyla kullanılabilir. Çizilen semboller ve ya desenler, ana karakter olan Güneş tanrıçası Amaterasu için bir silah görevi görebilmektedir (Görsel 83).



Görsel 83. Amaterasu konsept çizimi. <https://bit.ly/3sMQ7bj>

Sonuç olarak, sanatçı ve tasarımcıların kendilerinden önceki akım ve sanatçılardan esinlenmeleri ve yaptıkları çıkarımları kendi tarzlarıyla birleştirmesi sanat tarihi boyunca ve konsept tasarımda karşılaşılan bir durumdur. Bu süreçte öncüllerden edinilen birikimler yaratıcı düşünce ile birleşerek ortaya özgün eserlerin çıkmasına olanak sağlamıştır. Sanat ve tasarım tarihinde, Rönesans ile sanatçıların artık daha özgür olması, empresyonizm ile izlenimlerin ve atmosferin vurgusu ve teknolojik gelişmelerin ışığında tüketici ihtiyaçlarına yönelik inovasyon kavramının ortaya çıkması gibi önemli atılımlar, özgünlüğün çeşitlenmesinin temel unsurları olmuştur. Bu zincirin halkalarından bir diğeri de dijital çağın önemli elementlerinden birisi olan bilgisayar oyunlarıdır. Günümüzde bilgisayar oyunları yalnızca eğlence sektöründeki görsel bir medya olarak değil, aynı zamanda sinematografi, oyunculuk, senaryo, teknik ve karakter gelişimleri açısından da değerlendirilen devasa bütçelere sahip bir eğlence alanı haline gelmiştir.

3.2. Bilgisayar Oyunu Konsept Tasarımında Özgünlüğü Belirleyen Etkenler

Video oyunlarının teknoloji ve diğer sanat dallarının etkisiyle çok disiplinli bir yapıya bürünmesi, özgünlük ve yaratıcılık anlamında farklı düşünme biçimlerini oyun yapım sürecine entegre etmiştir. “Video oyunları birçok yönden bize insan yaratıcılığının ve yenilikçiliğinin unutulmuş bir gerçeğini hatırlatır: İnsanlar bir boşlukta yaratmaz, daha önceki yaratımları ve keşifler üzerine inşa eder, başkalarının çalışmalarını artırır, genişletir ve geliştirir. Bu anlamda, tüm yaratıcılığın, tüm icatların işbirlikçi olduğu söylenebilir” (Lemon, 2018). Burada ki işbirliğinden kasıt, bir bilgisayar oyunu yapım sürecinin birden fazla yaratıcı bilincin ortak çalışmasıyla meydana geldiğidir. İnsanın temelde sahip olduğu işbirlikçi üretim fikrinin modern toplumlarda göz ardı edilerek, her yaratının sadece tek bir bireye atfedilmesinin yaygınlaştığı bir yüzyılda, bilgisayar oyunları işbirlikçi çalışmanın önemini vurgulamıştır. Böylece bir bilgisayar oyununun mekan konsept tasarımında mimari bir akımın etkileri görülebilir iken, hikaye doğrultusunda sosyal-kültürel birikimlerden ilham alınabilir ve ya bir edebi eser ilham kaynağı olabilir. Video oyunlarının özellikle son 20 yıllık süreçte tarih, sinema, edebiyat gibi alanlar ile uyarlamalar doğrultusunda bir fikir alışverişi içerisinde olması bu şekilde açıklanabilir. Yaratıcılık anlamında bu denli geniş bir ilham çemberinin içerisinde bulunan bilgisayar oyunlarının yapım süreci de bu derece geniş ve kendi içerisinde bölümlere ayrılmak zorundadır. Söz konusu bölümler, daha önce konsept tasarımın öğeleri olarak değinilen (bkz. 2.1) mekan, karakter ve obje tasarımıdır. Fakat özgünlüğü belirleyen etkenler söz konusu olduğunda objeler karakter ve ya mekân ile iç içe düşünülebilir. Bu nedenle, bu bölümde obje tasarımı yerine hikâye ve anlatının özgünlüğe katkısından bahsedilecektir. Yapım sürecinde ayrılan bu departmanların her birine, kendilerine yönelik yaratıcı zihinler tarafından yön verilir. Bu nedenle mekân, karakter ve hikâye öğeleri bir bilgisayar oyununun özgünlük kaynağıdır.

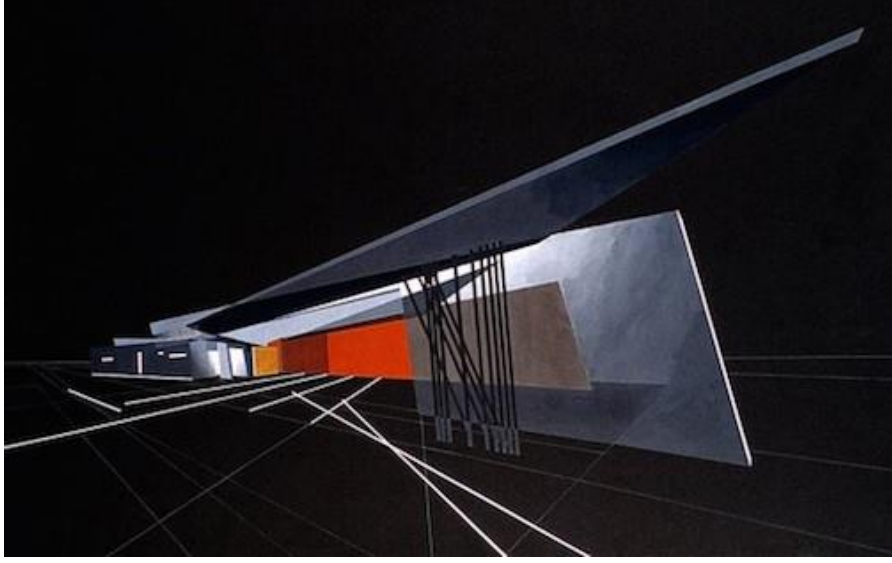
3.2.1.Mimarinin Kullanımı

Mekânlar, bir bilgisayar oyununda, oyuncunun o an tecrübe ettiği sanal evrenin üzerine inşa edildiği yapılar olarak önemlidir. Üç boyutlu sanal evrenler oyunculara sanal dünya içerisinde fiziksel olarak zıplama, koşma, uçma, hatta başka dünyalara ışınlanma olanağı tanır. Bazen yüz saati bulabilen oyun sürelerinde, farklı mekânları tecrübe eden oyuncu için, oyunun mekânları sıkıcı olmamalıdır. Bu bağlamda, oynanış mekaniklerinin yanında mekânların göze hitap etmesi ve ilgi çekici olması büyük bir önem arz eder. Paterson’a göre (2007,

s. 129) yüzeysel düzeyde, bir oyun dünyasının görsel estetiği, görsel olarak uyarıcı bir ortam yaratarak genel oyun deneyimini geliştirebilir. Bununla birlikte, bir oyun dünyasının inşasını oluşturan unsurlar hem görsel olarak çekici olacak hem de oyun oynamayı geliştirecek şekilde tasarlanabilir”. Görsel çekicilik, çeşitlilik ve özgünlük konsept tasarımcıları ve diğer sanat departmanları için ulaşılması gereken önemli bir amaçlardır.

Mekân tasarımları, karakter ve obje gibi diğer öğeleri kapsayıcı özelliğinin yanında, kendi içerisinde mimari olarak farklılıklar gösterir. Mimari, oyun mekân tasarımının en önemli unsurlarının başında gelmektedir. “Birçok bilgisayar oyunu, fiziksel mimariden mekânsal ilham alır. Bir filmde olduğu gibi, belirli yerler ve alternatifler tercih edilir ve geçmişe dönük olarak algıları şekillendirir.” (Borries vd., 2007, s. 12). Mimariden ilham alınması bağlamında hikâye ile paralel olarak oyunun geçtiği dönemin mimari felsefesinin özgün bir biçimde stilize edilebilmesi önemlidir. Gerçek hayatta var olan mimari üslupların, sanal bir evrende yeniden yapılandırılması, mekân estetiğinin özgün bir şekil alması yolunda önemli bir kriterdir. Bazı oyunlar geleneksel mimarilerden esinlenirken bazı oyunlar daha çağdaş mimarilerin günümüz ve ya gelecek ile olan ilişkilerini değerlendirir. Bu bölümde bazı oyunlar, temel aldıkları mimari üslupların mekân özgünlüklerine ne derece katkı yaptığı doğrultusunda analiz edilecektir.

Bilgisayar oyunlarının çağdaş mimariden beslenmesi doğrultusunda, Irak asıllı İngiliz mimar Zaha Hadid, gerçek hayattan önemli bir örnek teşkil edebilir. Deus ex: Human Revolution oyununun sanat yönetmeni, Bellettete oyunun futuristik tavrında, Zaha Hadid’in kendileri için bir esin kaynağı olduğundan bahseder iken, tasarımlarının akıllara durgunluk verici olduğunu belirtmektedir. Hatta bazı kavramsal tasarımlarının, bilim kurgu filmlerinin dahi ötesinde olduğunu vurgulamaktadır (Smith, 2015). Zaha Hadid’in bu denli özgün tasarım stilinin temelinde ressam Kazimir Malevich tarafından ortaya konan ve geometrik biçimlerin benimsendiği süprematizm fikri bulunmaktadır. Ayrıca mimari sunumlarında resim sanatından çok fazla yararlanması, Zaha Hadid’in yaratıcı süreci konusunda çok değerli fikirler vermektedir. ”Hadid, projesini bir resim olarak sunarken, Malevich’in süprematist mimarisini resimdeki kökenlerine geri dönüştürerek bu süreçte her iki ortamın tanımlarını aşmıştır. Malevich’in aksine Zaha Hadid’in resimlerinde tasvir edilenler, fiziksel gerçeklikler değil, potansiyel mimariler olduğundan, natüralist bir anlamda olmasa da, temsili ve anlatımsal kabul edilmelidir” (Mertins, 2006, s. 34). Söz konusu sunum odaklı anlatı, (Görsel 84, 85.) Zaha Hadid’in süprematizm temeline dayanan hemen hemen bütün tasarımlarında görülebilir.



Görsel 84. “Vitra Yangın İstasyonu” çalışması (1991), Zaha Hadid. <https://bit.ly/2PlJgGT>



Görsel 85. Vitra Yangın İstasyonu, Rhein,Almanya, Zaha Hadid. <http://bit.ly/3uGQupd>

Zaha Hadid’in doğadaki formları temel alan modern mimarlık anlayışını temel alan ve uygulanabilirlik açısından tüm zorluklara rağmen, başarıya ulaşan birçok proje, bilgisayar oyunlarındaki mimari yapıların özgünlüğü ve cesur tasarımlar adına esin kaynağı olması açısından önemlidir. Bu doğrultu da Deus Ex: Human Revolution oyunundaki birçok mimari konsept tasarımında (Görsel 86, 87) sanat yönetmeni Jacques Bellettete’nin vurguladığı geometrik form temeline dayanan süprematist mimari anlayışı görülebilmektedir ve bu mimari anlayış oyunun geçtiği Prag kentinin 2029 yılındaki fütüristik yapısını yansıtmaktadır.



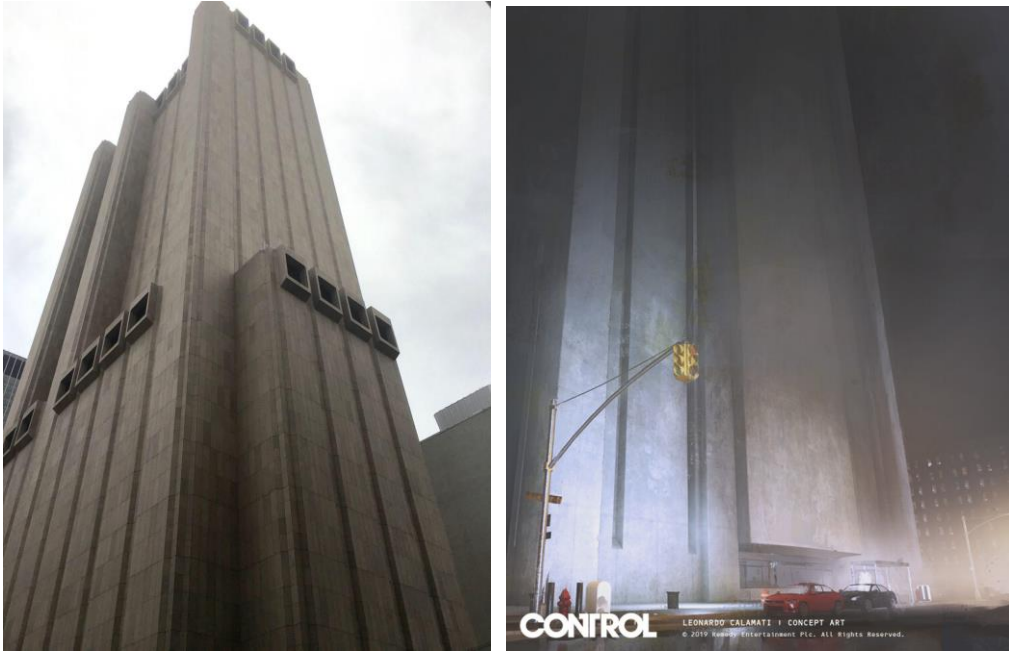
Görsel 86. Deus Ex:Human Revolution konsept tasarım örneği. <https://bit.ly/2ZAKLTr>



Görsel 87. Deus Ex:Human Revolution konsept tasarım örneği. <https://bit.ly/2ZAKLTr>

Bilgisayar oyunu mimari tasarımlarının özgünlüğü doğrultusunda esneklik sağlayan ve değinilmesi yararlı olacak mimari stillerden bir diğeri brütalist mimaridir. Dekoratif unsurların ve rengin neredeyse hiç kullanılmadığı brutalist mimari, çimentonun soğuk ve gri yüzeyinin yapılara hayat verdiği bir mimari üsluptur. Brutalist yapılar genellikle büyük boşlukları içerisinde barındıran, devasa bir atmosfer yaratır iken, fonksiyonellik görsel çekiciliğin önündedir. “Brütalizm’deki karmaşık ağır payandalar, çıkıntılı yapılar ve karanlık girintiler, ona aktif bir gerginlik görünümü verir. Brütalizm kolay bir mimari değildir. Ayrıca fiziksel ve algısal çaba gerektirir” (Sroat, 2005, s. 1). Mimari ve fiziksel açıdan bakıldığında, brütalizm karmaşık olarak tanımlansa da, söz konusu karmaşık yapıların bir araya geldiğinde tutarlı ve devasa tek bir yapı ortaya çıkarması, tek vücut ve sağlam bir görünüm ortaya koyar. Binaların tasarım amacının temeli, insan konforuna yönelik olarak tanımlansa da, dışardan bakıldığında bu binalar baskıcı ve totaliter yönetim biçiminin bir yansıması gibidir.

Brutalist mimari video oyunlarına başka bir boyut getirir ve genellikle soyut ve gizemli bir Dünya yaratmak için kullanılır (Rochat, 2015, s. 5). Brütalizmin bilgisayar oyunlarındaki kullanımı doğrultusunda en çağdaş örneklerden birisi “Remedy Entertainment” tarafından 2019 yılında piyasaya sürülen ve aynı yıl Game Awards ödülleri en iyi sanat yönetimi ödülü alan, TPS (Üçüncü kişi bakış açısı) türündeki “Control” oyunudur. Oyun “The Oldest House” (Görsel 88) isminde, bazı doğaüstü ve dünya dışı oluşumlar üzerinde deneylerin yapıldığı “Bureau of Control” isminde Amerikan devlet kurumuna ait bir binada geçmektedir. The Oldest House’un ana ilham kaynağı, gizli istihbarat amacıyla yapılmış, New York’ta bulunan “Titanpointe” kod adına sahip ve hiç penceresi olmayan AT&T Long lines (Görsel 84) binasıdır ve söz konusu bina, mimar John Warnacke tarafından 1974 yılında, brutalist bir anlayış ile inşa edilmiştir. Baskıcı bir yapının göstergesi olarak brutalist mimari, kendi kendine var olan ve içerisinde bulunan “Hiss” isimli paranormal bir gücün etkisiyle, aynı şekilde içerisindeki yapıyı ve insanları kontrol etme eğilimindeki “The Oldest House” binası için en doğru ilham kaynağı olmuştur. Oyunun dünya tasarım direktörü, aynı zamanda bir mimar olan Stuart Macdonald, Polygon için verdiği bir röportajda, brutalist mimarinin oyun için önemini şu şekilde açıklamaktadır; “Brutalism Control’ün hedef aldığı temaya çok uygundu. Ayrıca tuhaflıklar için uygun bir hapisane ve bu da brutalizmin konforsuz görüntüsü ile paralel bir yapı oluşturmaktadır” (Rocefort, 2019).



Görsel 88. “Titanpointe” binası (1974) ve “The Oldest House” konsept tasarımı (Leonardo Calmati).

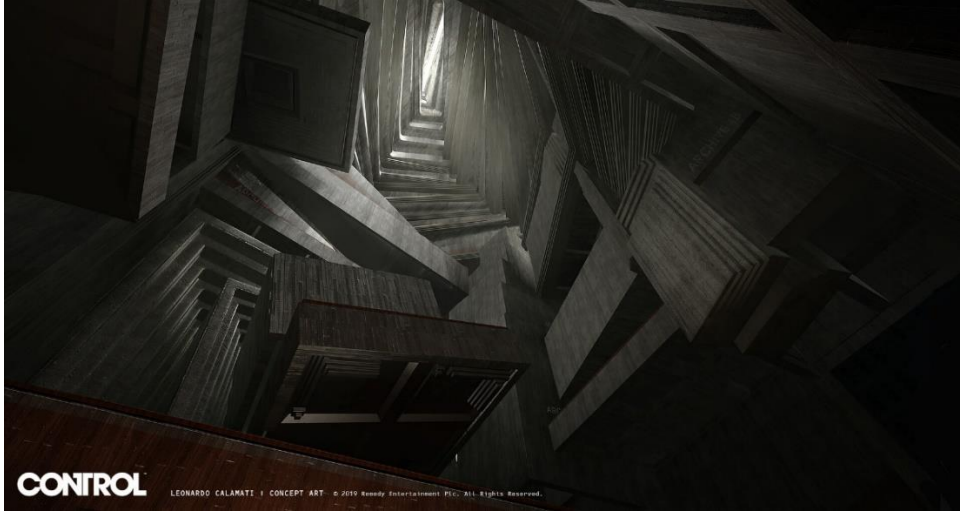
<http://bit.ly/3qbuEgi> , <https://bit.ly/309gQlr>

Bilinmeyen şey bazen bir korku ögesi olabilir, bu bağlamda Control oyunu hikâyesi doğrultusunda bilinmeyen anomalileri çok fazla barındırmaktadır. Örneğin, oyundaki ana mekânın penceresiz bir binadan esinlenilmesi, söz konusu gizemli atmosferi destekleyen önemli bir unsurdur. Brutalism temelinde birçok farklı uç düşünceyi ve korkuyu barındırmaktadır. Bunların arasında savaş döneminin ortaya çıkardığı atom bombası korkusu ve inşa edilen binaların fikri temelinde bu tarz bir tehdide karşı potansiyel bir sığınak olarak kullanımı da bulunmaktadır. Oyundaki doğaüstü güçlerin insanlığa karşı bu denli büyük bir tehdit barındırması, brutalist mimariye bir gönderme olarak nitelendirilebilir.

Oyunun görsel tasarımında önemli olan bir diğer anahtar tema ritüeldir. The Oldest House binası kendi içerisinde doğaüstü bir ekosisteme ve bilince sahiptir. Bu bilinç belli zaman aralıklarında ve belli bir rutinde kendi ritüellerini gerçekleştirmektedir. Söz konusu ritüeller, binadaki duvar ve yüzeylerin yer değiştirmesi doğrultusunda olmaktadır ve oynanış mekaniklerine doğrudan etkisi bulunur. “Bu rutin ve tekrar fikirleri aynı zamanda mimaride de ifade bulur. Stuart Macdonald, İtalyan brutalist mimar Carlo Scarpa’nın basamaklı beton stilini, bazı binalarında kullandığını, bu yüzden ritüelistik yükselen girişleri ve merdivenlerin duvar boşluklarına ve sütunlara dönüşme şeklini elde etmek için ondan birçok referans kullanıldığını belirtmektedir” (Wilson, 2019). Carlo Scarpa’nın tasarımını yaptığı Brion mezarlığı (Görsel 89) The Oldest House’daki yüzeylerin yer değiştirme ritüeli (Görsel 90) doğrultusunda önemli esin kaynaklarından birisidir.



Görsel 89. Carlo Scarpa. “Brion Mezarlığı” tavan detayı.1968-1979. <http://bit.ly/3bYFISv>



Görsel 90. “The Letter Room” bölümü konsept tasarımı. <https://bit.ly/3kEQt0m>

The Oldest House’nin ritüelleri, mekânı ruhani ve törensel bir yer haline getirir. Oyundaki törensel mekânların tasarımında da birçok brutalist eserden ilham alınmıştır. Bunlardan birisi Japon mimar Tadao Ando’nun ışık kilisesidir (Görsel 91). Furuyama’ya göre (1995, s. 13) Tadao Ando’nun manastır mimarisi, sosyal eleştiri ve kişisel duygu ruhundan ortaya çıkmıştır. Öte yandan, Ando’nun mimarisi ilkel bir güç ve zanaat hassasiyeti sergilemektedir. Güzel duvarlarının çevrelediği saf alanda ortaya çıkan doğal fenomenler, somut bir hal alır ve insanlara soyut bir yücelik doğrultusunda ilham vererek, bilinçlerini harekete geçirir”. Control oyununda, doğaüstü güçlere sahip olan bir bilincin mimari bir yapı üzerindeki etkisi (Görsel 92) ve kendi içerisinde uyguladığı bir takım ruhani ritüeller Tadao Ando’nun yapıtlarındaki arka plan düşüncesinden doğmuştur.



Görsel 91. “Işık Kilisesi” (Tadao Ando). <http://bit.ly/2O1w5KX>



Görsel 92. “Control” konsept tasarım örneği. <https://bit.ly/306uYfk>

Brutalizmin bu denli güçlü kullanımı ve mekânlardaki yüzeylerin tıpkı brutalist mimaride olduğu gibi tamamen çıplak ve beton hâkimiyetinde olması, temiz bir yüzey ve tuval gibi oyuncuya istediği gibi mekâna etki edebilme imkânı sunmaktadır. Bölüm başlarında sağlam bir şekilde duran duvar ve yüzeylerin bölüm bittiğinde harabeye dönmesi ve oyuncunun bu sayede mekân ile dramatik bir etkileşime girmesi, mimar Tada Ando’nun harabe kavramına olan ilgisinin bir yansıması gibidir. “Tadao Ando’ya göre herhangi bir harabeyi tecrübe etmek, o binanın nasıl kullanıldığını ve zamanın yapıyı zaman içinde nasıl etkilediğini çözmektir. Harabeler aynı zamanda çıplak yapının görülmesini sağlar. Yapı bu sayede izleyiciye nüfuz eder ve yapının nasıl ortaya çıktığı anlaşılır. Bu etkileşimde güzel bir dürüstlük ve açıklık vardır” (Hathaway, 2016, s. 10).

Bilgisayar oyunlarının belli bir dönemi yansıtabilmek adına mimari üslupları ve sanat akımlarını temel almaları doğrultusundaki bir diğer özgün örnek, ilk olarak 2007 yılında Irrational Games tarafından piyasaya sürülen Bioshock oyunudur. Oyun Rapture isimli Atlantik okyanusunun dibine seçkinlerin bireysel özgürlüklerini yaşayabilmeleri için inşa edilmiş bir şehirde geçmektedir. Şehir, iç mekân ve dış mekânlarıyla büyük ölçüde 1920 ve 30’ların Art Deco akımını benimseyen New York kentinden büyük ölçüde etkilenmektedir. Bonner’e göre, Art Déco, modası geçmiş mimari tarzların üstesinden gelmekle ilişkilendirildi. Ayrıca ileriye dönük bakış, güven ve uyum gibi olumlu değerleri daha iyi bir dünyaya giden yolu göstermeyi amaçlıyordu (Bonner, 2014, s. 10). Ayrıca oyunda Rapture kentinin kurucusu Andrew Ryan’ın benimsediği, kişinin kendi yetenekleri ve istekleri doğrultusunda hareket etmesini destekleyen ve Ayn Rand tarafından ortaya konan nesnelcilik (*Objectivism*) düşüncesi, Rapture kentinde hâkim olan felsefedir. Bu bağlamda Rapture kentinin esin kaynağının,

günümüzde özgürlükler şehri olarak tasvir edilen New York ve Art Deco mimari stili olması şaşırtıcı değildir (Görsel 93).



Görsel 93. Bioshock konsept tasarım örneği ve Crysler Binası. <https://bit.ly/2PqNNbD>
<https://bit.ly/2PVBUKq>



Görsel 94. Craig Mullins. Bioshock iç mekan konsept tasarım. <https://bit.ly/3uigaYb>

Sonuç olarak, bir oyunun genel atmosferini belirlemek ile birlikte oyuncunun oyun evreni ile etkileşime geçmesini sağlayan temel öge olan mekânlar, özgünlük kriteri açısından büyük bir önem taşır. Ayrıca içerisinde barındırdığı mimari yapıların bilgisayar oyunlarındaki kullanımı ve hikaye ile ilişkisi özgünlüğe doğrudan katkı yapabilmektedir. Mimarlık tarihi boyunca ortaya çıkan birçok farklı felsefe ve düşünce örneği sonucu ortaya çıkan mimari üsluplar, bazen sembolik anlamlar, bazen ise ihtiyaçlar doğrultusunda şekil almıştır. Fakat oyunların temaları bağlamında, gerçek anlamda özgün bir tasarım, temel aldığı mimari anlayışı farklı bir biçimde stilize edebilen tasarımıdır. Bu sayede, söz konusu anlayışa yeni fikirler ve bakış açıları katabilir. Bu nokta da mimari, içerik ve tema ile paralel bir yapı olarak düşünülmelidir.

3.2.2. İkonik Karakter Tasarımı

Karakter her türlü yazılı, görsel veya işitsel anlatının önemli bir parçasıdır. Anlatıda yaşananlar, bilinç çerçevesinde oluşur ve karakterin karar verme yetisinin sonucudur. Bu sayede, karakterler, ürünü deneyim eden kişi ile empati yoluyla etkileşime girer. Kişi, deneyim ettiği anlatının yarattığı kurgusal Dünya’da, kendi hayatından ve ya kendi kişiliğinden tanıdık yanımlara şahit olduğu sürece bu etkileşim sürer. Bu nokta da, karakterler anlatı ile anlatıyı deneyim eden kişi arasındaki köprü görevi görür. Hikâyedeki karakterler bazında, önemli olan bir diğer husus, ana karakterin varlığıdır. Olay örgüsünde diğer karakterler, ana karakterin çevresinde konumlandırılır ve hikâyenin merkezinde “Protagonist” olarak adlandırılan başkarakter vardır. Protagonist, antik yunan tiyatrosunda başkişi ve Yunanca ’da birinci yarışçı anlamında kullanılmaktadır. İlk olarak ortaya çıkışı da Antik Yunanistan’da olmuştur. “Thespsis” adında bir şairin, ilk defa bir aktörün konuşmasını performansa dâhil etmesiyle tragedyanın ortaya çıkması Yunan tiyatrosunda bir dönüm noktası olmuştur. “Antik kaynaklar, trajedinin buluşunu Thespsis’e bağlar. Özellikle koro için konuşmalar ve ön söz (İng. Prologue) gibi dramatik özellikler geliştirmesiyle tanınır“ (Storey ve Allan, 2005, s. 76). Thespsis’in meydana getirdiği bu gelişme, ana karakter olarak protagonist kavramının ortaya çıkması anlamına geliyordu.

Protagonist kavramı temelde bir hikâyenin etrafında şekillendiği başkarakterdir. Protagonist-hikaye ilişkisi göz önüne alındığında, “Aristo’ya göre bir tragedyanın en önemli unsuru hikâyedir, bu nedenle karakterler hikâyeye hizmet eder” (Kenny, 2013, s. 20). O halde, hikâyenin karakter yapısının özgünlüğü doğrultusunda, protagonistin ikonik özelliklerinin

öneminden bahsedilebilir. Karakter popüler olabilir, fakar popülerlik her zaman ikonik kavramını karşılamamaktadır. Popülerlik genellikle belirli bir dönemi kapsar iken, ikonik olma durumu zamansızdır ve çok uzun bir zaman dilimine hitap edebilir. Collins’e göre, “ikonik karakterler, basit hedefler ve eylemlerine rehberlik eden tanımlanabilir bir felsefeyle geniş bir okuyucu kitlesi tarafından erişilebilir olmalıdır. Görsel olarak benzersiz olabilirlerse, bu yararlıdır, ancak hemen var olmaları ve benimsenmeleri çok daha önemlidir” (Collins, 2017). Batman (Görsel 95) karakteri bu noktada önemli bir örnektir. Batman temelinde bir adalet adamıdır ve bu amaçla savaşır, fakat bunu yarasa temasına sahip bir kostüm ile yapar. Yarasa, geceleri aktif olan ve gizliliği temsil eden bir metafor görevi görmektedir. Öte yandan, Marvel’ın ünlü karakterlerinden Daredevil (Görsel 95), tıpkı Batman gibi trajik bir hikâyeye sahip olması ve adalet için savaşmasına rağmen, sadece popüler bir karakter olarak kalmıştır. Buradaki en büyük ayrım noktalarından birisi, Batman gibi geceleri aktif olan yarasa metaforunun ulaşılabilirlik ve tanınırlık seviyesinin daha güçlü olmasıdır.



Görsel 95. Batman ve Daredevil. <http://bit.ly/3eVfiUS>, <http://bit.ly/3r1mK32>

Bilgisayar oyunlarında ikonik karakter söz konusu olduğunda ise, ilk oyunu 1996 yılında piyasaya sürülen Tomb Raider (Core Design) oyununu kadın protagonisti Lara Croft önemli bir örnektir. Lara Croft oyun dünyasında, birincil kahraman olarak hikâyenin odak noktasında bulunan ilk kadın protagonisttir ve gerçekleştirdiği çıkışla, o dönemde yapımcıların sahip olduğu erkek oyuncuların bir kadın karakterle bütünleşmekten rahatsızlık duyacağı tabusunun yıkılmasını sağlamıştır. Bu bağlamda Lara Croft’un üstlendiği ikonik misyon çok önemlidir ve oyun dünyasında bunun gibi birçok yanlış inanışın yıkılmasında bir ilham kaynağı olmuştur. Adams, Lara Croft’un bu başarısını daha feminen aktivitelerin aksine, maskülen aktivitelerde bulunmasına bağlamıştır (Görsel 96) ve bu sayede erkek oyuncuların

Lara Croft olarak hikâyede aktif rol oynamaktan rahatsızlık duymadığını belirtmiştir (Adams, 2010, s. 131).



Görsel 96. Tomb Raider (2013) konsept tasarım örneği (Scribble Pad Studios). <https://bit.ly/3tHF2YO>

Karakter konsept tasarımının hayati önem taşıyan bir diğer unsuru kıyafettir. Kıyafet karakterin hangi döneme ait olduğu, motivasyonu, kişiliği ve fiziksel olarak oyunun dinamikleri hakkında fikir verir. Bioware firması bünyesinde Mass Effect, Dragon Age gibi oyunlarda konsept sanatçısı ve sanat yönetmeni olarak çalışmış Matt Rhodes, Alberta College of Art İletişim Tasarımı bölümünde ki bir seminerinde, kostüm tasarımının karakterin genel profilini ne derece yansıtabileceğini ve bir konsept tasarımcısı için arka plan hikayesinin önemine vurgu yapmak amacıyla Star Wars'ın ikonik karakterlerinden Han Solo'yu temel alarak bir karşılaştırma yapmıştır. Matt Rhodes, Han Solo'nun kullanılan kostüm tasarımını, günümüzde eğer bir bilgisayar oyunu için yapılsaydı Rhodes'e göre muhtemel olan bir tasarım ile karşılaştırmıştır. Rhodes kendisinin oluşturduğu temsili tasarımın (Görsel. 97) görsel bir çekiciliğe sahip olmasına rağmen, bu havalı kostümün Star Wars hikâyesine yönelik hiç bir şey yansıtmadığını belirtmiştir. Öte yandan Han Solo'nun orijinal kostüm tasarımındaki birçok elementin (Görsel 98) hikâye ve karakterin kişiliği ile ilgili birçok fikir verdiğini belirtmiştir. Örneğin, asimetrik kemer; asi bir kabadayı, botlar ve yelek; maceracı, kirli ve süssüz kıyafet; zengin olmama, yakası açık tişört ve zırhsız kostüm; kendinden emin özelliklerini yansıtmaktadır. Söz konusu tasarım bu özellikleri direkt söylemeyerek, izleyicinin bilinçaltına aşılacaktır. Böylece Han Solo'nun kim olduğu ve kişiliği hakkında hiçbir soru işareti kalmaz (Rhodes, 2017). Han Solo karakter tasarımı, kostümün bir karaktere ne derecede özgünlük katabileceği doğrultusunda çok önemli bir örnektir.



Görsel 97. Matt Rhodes'in sunumundaki modern Han Solo tasviri. (Rhodes, 2017). <https://bit.ly/3vMt2Yd>



Görsel 98. Orijinal Han Solo kostüm tasarımı (Rhodes, 2017). <https://bit.ly/3vMt2Yd>

Han Solo'nun orijinal tasarımında olduğu gibi, konsept sanatçısı, ne kadar karakterin arka plan hikayesini ve kişiliğini yansıtan bir tasarım ortaya koyarsa, o denli özgün bir çalışma yapmış olur. Çünkü her karakter, tıpkı insanlar gibi kendisine has kişilik özelliklerine ve bir hikâyeye sahiptir. Buda başlı başına özgün bir karakter tasarımının başlangıç noktasıdır.

Tıpkı mimaride olduğu gibi kostüm tasarımlarında da, spesifik dönem özellikleri büyük ölçüde önem arz eder. Dönemin modası, genel renk paletinin kostümler üzerinde dengeli bir biçimde kullanımı, bazı önemli unsurlardır. Deus-Ex:Human Revolution (Eidos) oyununda sanat ekibi örneklerden çıkarımlar ve esinlenmeler doğrultusunda icat etme eğiliminde olan

bir tasarım sürecini benimsemiştir. Örneğin “oyundaki karakterlerden Zhao Yu Run’un kostüm tasarımında moda tasarımcısı Gareth Pugh’ın “Ready to Wear” (Vogue, 2009) (Görsel. 99) koleksiyonundan esinlenilmiştir” (Salomaa, 2018, s. 61). Zhao Yu Run, oyunun daha önce bahsedilen (bkz. 3.4.1.), oyundaki Rönesans ve İkarus mitolojisi temalarına göndermeler içermektedir. Ayrıca kostümdeki sarı ağırlıklı detaylarda karakterin tıpkı İkarus gibi Güneş’te kanatlarını yakabilmesine yönelik bir metafordur (Görsel. 100).



Görsel 99. Gareth Pugh’ın “Ready to Wear” koleksiyonundan örnekler. <https://bit.ly/39g2yoh>



Görsel 100. Zhao Yu Run final konsept çalışması. <https://bit.ly/3lQEahP>

Oyun sektöründe tasarımcıların kendi çabalarıyla bilgi edinmesi ve esinlenmesi genel bir yöntemdir, ancak nadirde olsa bazı projelerde oyun tasarım ekibi ve konsept tasarımcılar, ilgili alanın profesyonellerinden yardım alabilmektedir. Dördüncü oyun Deus-ex: Mankind Divided (Eidos) sanat yönetmenlerinden Jacques Bellettete bir röportajında bu durumu şu şekilde açıklamaktadır; “biz oyun tasarımcılarıyız ve oyun tasarımcılarının ilginç yanı, tüm dünyaları yaratmamız gerektiğidir. Yani moda tasarımı yaratmalıyız, şehircilik yapmalıyız, mimari yapmalıyız, ama biz bunların hiçbirisinde uzman değiliz. Onları icat etme eğilimindeyiz. Bu yüzden bu alanların profesyonelleriyle çalışmak doğru yöntem” (Smith, 2015). Yaratıcı ekip bu doğrultuda, işlevselliği ön plana koyan tasarımlarıyla ünlü tasarım ajansı “Acronym” ile iş birliği içerisinde çalışmıştır. Transhumanizm gibi konuları distopik bir gelecek tasviri ile konu eden serinin Mankind Divided oyununda, yapımcılar kostüm tasarımlarında işlevselliği fütüristik bir stil ile birleştirmeyi ve NPC²’lerden (Yan karakterler) ana karakterlere kadar oyundaki bütün kostüm dökümünde ortak bir tasarım ve moda dili yakalamayı amaçlamıştır (Görsel 101).



Görsel 101. Deus Ex: Mankind Divided NPC kostüm konsept çalışmaları (B.Gauthier Leblanc).

<https://bit.ly/2QDHHEW>

² NPC (Non Playable Characters): Oyun hikayesinde herhangi bir rolü bulunmayan yan karakterler

Acronym kurucu ortağı Errolson Hugh, oyunun protagonisti Adam Jensen'e gerçek bir insanmış gibi yaklaştıklarını ve ihtiyaçlarını gerçek dünyadaki şartlara göre karşılayacak bir ceket yaptıklarından bahseder iken, ayrıca paltosunu hayal etmek yerine, prototipini yaptıklarını ve gerçek bir insan üzerinde denendiği takdirde işlevselliğinin görülebileceğini belirtmiştir (Cork, 2015) (Görsel 102). Acronym gibi bir tasarım ajansının, Deus Ex: Mankind Divided konsept sanat aşamasında rol alması, oyun evrenine gerçekçilik katması açısından önemlidir. Böylece ortaya çıkan tasarımlar, fütüristik bir temayı desteklemekle birlikte günümüz moda tasarım diliyle de uyum sağlamaktadır.

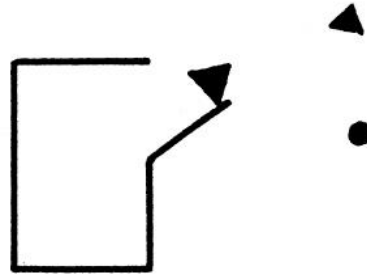


Görsel 102. Frederic Bennett. Protagonist “Adam Jensen” konsept çalışması ve kostüm prototipi. <https://bit.ly/3w1ZVAf>, <https://bit.ly/3rPsZYi>

Herhangi bir görsel medya ve ya tiyatro için karakterin hikâye işleyişi bakımından ana unsur olması ve Aristo'nun dediği gibi hikâyeye hizmet etmesi önemli bir niteliktir. Bilgisayar oyunları söz konusu olduğunda ise kullanıcının yönetmesi nedeniyle protagonist daha da önemli hale gelir. Bu nedenle her protagonist hikâye için bir anahtar rol üstlenir. Bu doğrultuda karakterin ikonik özelliklere sahip olması, söz konusu oyun markasının ne kadar uzun süre geniş kitlelere hitap edeceğinin bir nevi yanıtıdır. Her karakterin kendine has bir kıyafetinin ve kişisel eşyalarının olması, karakterin sadece biçimsel özelliklerini değil kişilik özelliklerini de yansıtmaktadır. Bu noktada detaylar bütün tasarım ile birlikte çalışmalıdır.

3.2.3. Anlatı-Hikâye Konsept Tasarım İlişkisi

İnsanoğlu tarih boyunca sayısız imgenin varlığına şahit olmuştur. Gördüğü imgeleri duvarlara, kâğıtlara ve tuallere yansıtmıştır. Aynı zamanda görselleştirmenin yanında, insan bu imgelere hikâyeler atfetmiştir ve hikâye anlatımı (Storytelling) her zaman toplumlar arasındaki birliktelik açısından da önemli bir yer tutmuştur. Bu bağlamda insanoğlunun görsel biçimleri bir hikâye ile bağdaştırma özelliği ve bu özelliğin özgünlük doğrultusunda düşünüldüğünde ne derece sınırsız olabileceği büyük bir önem arz eder. Psikolog Fritz Heider ve Marianne Simmel'in 1940'lı yılların ortalarında 114 insan üzerinde yaptığı bir deney insanoğlunun görsel biçimleri bir hikâye ile bağdaştırma eğilimi konusunda önemli bir örnek teşkil edebilir. "Heider ve Simmel hareket eden üçgen, kare ve daireden oluşan bir kısa animasyon hazırlayarak, bu filmi deneklere izletmişlerdir. Üç kişi dışında 114 kişi birbirinden farklı hikâyeler anlatmıştır, 114 kişinin aksine üç kişi sadece hareket eden geometrik şekiller gördüklerini söylemiştir" (Gotschall, 2012, s. 178). Bu denli basit bir animasyondan 114 farklı hikâyenin çıkması, özgün hikâye ve hikâye anlatıcılığı bağlamında günümüz görsel medyasının ve bilgisayar oyunlarının, barındırdığı imgeler düşünüldüğünde ne denli sınırsız olabileceğinin bir göstergesi olarak düşünülebilir.



Görsel 103. Heider ve Simmel'in deneyinde kullandığı animasyondan bir görüntü. <https://bit.ly/3cPKPGv>

Bilgisayar oyunları özellikle teknolojinin gelişimi ile birlikte artık sadece biçimsel öğelerin hâkim olduğu basit bir görsel eğlence aracı olmamıştır. Günümüzde birçok bilgisayar oyunu derin bir hikâyeye ve bu hikâyeye hizmet eden karakterlere sahiptir ve oynanış mekanikleri dışında çok güçlü hikâye ve sunum özellikleri barındırmaktadır. Koshkina'ya göre Video oyunu geliştirme, çeşitli mekaniklerin, kavramların, hikâye anlatma tekniklerinin ve uygun görüntülerin aynı anda oluşturulmasını, uygulanmasını ve test edilmesini gerektiren çok karmaşık bir süreçtir (Koshkina, 2020, s. 29). Bu karmaşık süreç bir hikâyenin adım adım sunumunu oyun kavramı eşliğinde oluşturur ve oyuncu hikâyeyi deneyim eder. O halde hikâye

anlatımının (Storytelling) görsel olarak aktarılması ve sunumu konsept tasarımın bir nevi karşılığı olarak düşünülebilir. Konsept tasarımda her sahne, karakter, bina hatta objeler dahi potansiyel bir hikâye anlatıyor olabilir ve hikaye anlatıcılığının bir parçasıdır. Konsept tasarımda hikâye anlatıcılığı farklı şekillerde izleyiciye aktarılabilir. Kompozisyonadaki yerleşimler, renk kullanımı, oran orantı gibi unsurlar hikâye anlatımına katkıda bulunabilir. Örneğin,” Simon Stalenhag’ın “Fjärrhandske” isimli konsept çalışmasında bir robot ve o robotu kontrol ettiği izlenimini veren bir çocuk tasviri var (Görsel 104). Robot, çocuğun eli ve çantasına hâkim olan turuncu renk ve genel şekil profili, çocuğun robotu kontrol ettiğine dair bir fikir sunuyor. Aynı zamanda robot, eldiven ve çantanın aynı teknolojinin parçaları olduğu açıkça belli oluyor (Gutierrez, 2017).



Görsel 104. “Fjärrhandske” Simon Stalenhag kişisel konsept çalışması. <https://bit.ly/3mlQhnF>

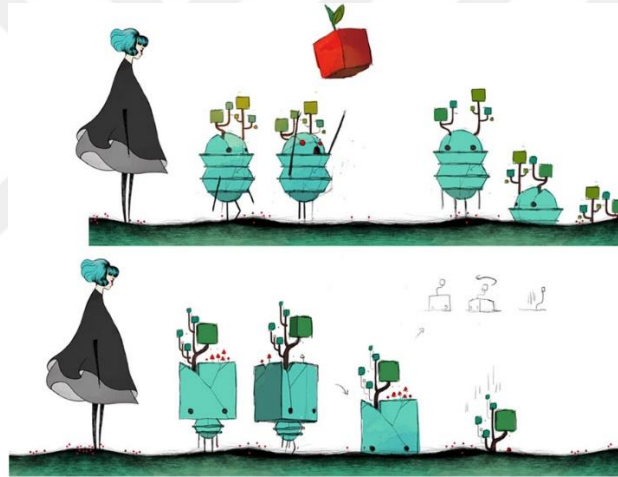
Bilgisayar oyunlarının görsel kaliteleri ve sanat tarzları oyunun atmosferi, duygusal yapısı ve hedeflediği kitle bağlamında belirleyicidir. Bu çerçevede seçilen sanat tarzının oyuncu ile hikâye arasında bağlantı kurulması konusundaki etkisi ayrıca bir önem teşkil eder. En temel şekilde bir örnek vermek gerekirse,” bir oyunda sanat tarzı ne kadar köşeli görünürse, o kadar karanlık ve korku türüne benzer görünür, stil ne kadar yuvarlaksa, o kadar masum ve mutlu görünür” (Holta, 2018, s. 26). Bu noktada oyunun görsel stili hikâye ile bağlantılı olabilir ve anlatıyı temsil edebilir. Nomada oyun stüdyosu tarafından 2018 yılında piyasaya sürülen ve İspanyol sulu boya sanatçısı Conrad Roset’in kendi tarzı doğrultusunda konsept tasarımları oluşturulan GRIS, hikayenin oyun konsept tasarımına etkisi bağlamında dikkat çekici bir örnektir. “Sanatçı Conrad Roset, GRIS’i güzel, rüya gibi bir dünyada kaybolan,

sevdiklerini kaybetmekle mücadele eden genç bir kızın iç yolculuğu olarak tanımlamaktadır.” (Kushins, 2018).



Görsel 105. Conrad Roset’in “Muses” serisinden bir illüstrasyon örneği ve GRIS kapak illüstrasyonu.

<https://bit.ly/3a9dMvI>, <https://bit.ly/2Q2xOQW>



Görsel 106. GRIS karakter konsept tasarımı. <https://adobe.ly/3sZIH10>

Hikâye anlatımı doğrultusunda incelendiğinde, oyun, edebiyatta “yazarın ölümü” olarak nitelendirilen bir kavram doğrultusunda soyut bir hikâye anlatım yolunu seçmiştir. “Yazarın ölümü, okuyucunun doğumu anlamına gelir. Metin çevre unsurlardan bağımsızdır. Yazar ve okuyucu, metindeki anlamların yorumlanmasında birbirinden ayrı durmaktadır ve metin bir insan yapıtıdır, dolayısıyla ne yazara ne de okuyucuya aittir” (Pawar, 2020, s. 13). GRIS’te hikâyenin sunumu oyuncuya direkt yapılmaz, bunun yerine görsel metaforlar kullanılır ve oyuncu “yazarın ölümü” tekniğini destekler nitelikte bu metaforlardan farklı anlamlar çıkarabilir. Oyunun görsel yapısı ve konsept tasarımları ünlü psikiyatrist Elizabeth Kübler-

Ross'un kaybın beş aşaması teorisine göre oluşturulmuştur. Bu aşamalar; inkâr, öfke, pazarlık, bunalım ve kabulleniş olarak sınıflandırılır. Örneğin oyunun ilk bölümünde renklerin yokluğu hayatın anlamının olmamasını ve başkarakterin kaybını inkâr etmesini sembolize eder. Oyun boyunca söz konusu beş aşama renklerle temsil edilir. İkinci aşama olan öfke aynı zamanda oyunun ikinci bölümünde kırmızı ile temsil edilir (Görsel 107). Üçüncü bölüm olan pazarlık aşamasında, karakter hayatın gerçekliği ile yüzleşmeye çalışır fakat bu sürecin sonunda çılgılık atan siyah bir kuş karakterin iç dünyasındaki çılgınlıkların ve üstesinden gelemediği kederinin bir nevi sembolüdür. (Görsel 107).



Görsel 107. GRIS'teki kuş metaforu ve oyun içi görüntü. <https://bit.ly/3cXZ2kq>

Oyun bazı bölümlerde ağlayan kadın heykelleri barındırır (Görsel 108), fakat bu heykellerin kim olduğu oyunda açık bir şekilde aktarılmaz. Heykeller ana karakterin kaybettiği annesi, kız kardeşi veya kendisinin farklı bir biçimi olabilir oyun bu ikili arasındaki ilişki hakkında kesin bir yanıt vermez. Tamamen soyut imgelerin olduğu bir çevrede, oyuncu bu tarz sembolik anlatımlardan birden fazla anlam çıkarabilir, çünkü oyun herhangi bir diyalog, konuşma ve ya altyazı barındırmamaktadır.



Görsel 108. GRIS oyun konsept tasarım örneği. <https://bit.ly/3wACWME>

Konsept tasarımın sadece resim ya da tasarım değil, hikaye anlatımı doğrultusundaki işlevi ve hikayenin konsept tasarımı şekillendirmesi göz önüne alındığında, Polonyalı konsept sanatçısı ve illüstratör Jakub Rozalski'nin "The 1920+" serisi önemli bir örnek teşkil eder. Masa üstü rol yapma oyunu Scythe (2016, Stonemaier Games) ve strateji oyunu Iron Harvest (2020, King Art Games) "The 1920+" serisinin barındırdığı hikâye altyapısından esinlenmiştir. Jakub Rozalski bu seride, Sovyet-Polonya soğuk savaşını (1919-1920) alternatif bir evrende ele alarak askeri bilikleri devasa robotik makineler ile tasvir etmiştir. Ayrıca, Rozalski resimlerinde robotik karakterleri dönemin Polonya kırsal yaşamından detaylar ile harmanlamıştır (Görsel 109, 110). Böylece, Rozalski resimlerin de gerçeklik ve fantezi, geçmiş ve gelecek kavramlarının uyumlu bir biçimde bir araya geldiği özgün bir hikâye alt yapısı oluşturmuştur.



Görsel 109 "Iron Harvest" konsept çizimi. <https://bit.ly/2PBVKut>



Görsel 110. "The 1920+ " serisinden bir konsept çalışması. <https://bit.ly/3mlWWhw>

Rozalski'nin birçok konsept çalışmasında ve Scythe ile Iron Harvest oyunlarında önemli karakterlerden birisi olan "Wojtek" isimli ayı, The 1920+ konseptinin de önemli bir parçasıdır. Wojtek'in önemi 2.Dünya savaşı sırasında Polonya ordusu ile birlikte özellikle İtalya-Monte Cassino cephesinde mühimmat taşınmasındaki yardımıdır. Wojtek'in orduda gördüğü saygı o kadar yüksek olmuştur ki, onbaşı rütbesi ile ödüllendirilmiştir (Görsel 111).

The 1920+ serisinin kişisel bir konsept projesi olarak başarıya ulaşması ve ün kazanması, hayal gücünün gerçeklikle birleşmesinden doğmuştur. Böylece Jakub Rozalski'nin kişisel düş dünyası alternatif bir evren olarak hayata geçmiş ve iki oyuna örnek olmuştur. Birçok karakterden oluşan Marvel ve ya Star Wars gibi popüler kültürün bir parçası olan sinematik evrenler, The 1920+ evreni doğrultusunda örnek olarak görülebilir. Wojtek karakterinin gerçek hayatta var olan ilginç ve eşi benzeri olmayan gerçek bir karakter olması, onun gerçekçilik ve fantazyanın bir arada olduğu bir evrende ana karakterlerden birisi olarak var olmasını son derece mantıklı kılmaktadır.



Görsel 111. Polonya askeri ve onbaşı Wojtek. <https://bit.ly/3cQl2hj>



Görsel 112. The 1920+ serisi konsept tasarımı, Onbaşı Wojtek ve Polonya ordusu . <https://bit.ly/39JnRP6>

Hikâye anlatımı yüzyıllardır sözlü, yazılı ve görsel olmuştur. Görsel hikâye anlatımı bağlamında bilgisayar oyunları, oyuncuya tüketici olarak anlatıya etkileşimli bir şekilde müdahale etme ve anlatının gidişatını etkileme imkânı sunmaktadır. Oyuncunun sanal evrende hikaye ile duygusal bir bağ kurması ise görsel stillerin ve oyunun tutarlı bir konsept tasarıma sahip olmasına bağlıdır. Iron Harvest, Assassin's Creed gibi oyunlar bu doğrultuda, gerçek hikâye ve karakterlerden beslenebilirken, GRIS gibi bazı oyunlar ise daha soyut anlatım biçimlerini temel alabilir. Sonuç olarak söylenebilir ki görsel konsept ile hikaye paralel olarak düşünülmesi gereken iki kilit noktadır.

3.3.Bilgisayar Oyunlarında Görsel Stiller ve Özgünlük

Bilgisayar oyunları temelde görsel bir medyadır ve ilk olarak göze hitap eder. Ayrıca bilgisayar oyun firmaları, projelerinin tanıtımında ve yatırımcı bulma konusunda oyunlarının görsel stili ve konsept tasarımlarına güvenirler. Çünkü “oyun yayıncılarına göre oyun grafikleri, oyunun pazarlanmasında en önemli unsurdur. Sonuçta, grafikler bir oyuncunun gördüğü ilk şeydir ve insanlar daha çok grafiksel olarak göz alıcı ve etkileyici oyunlara yönelme eğilimindedir” (Keo, 2017, s. 2). Bu nedenle bir bilgisayar oyununun görsel kimliği çok önemlidir. Fakat görselliğin yanında her oyun bir hikâye, ses tasarımı ve oynanış özelliklerine sahiptir ve bütün bu unsurlar bir bütün olarak dengeli bir yapı ortaya koymak durumundadır. Bu doğrultuda, bir oyunun görsel estetiğinin oluşturulmasında seçilen ve uygulanan görsel stiller büyük bir önem arz eder. Bir oyunun görsel tarzının oluşturulmasında birçok etken belirleyici olabilir. Daha önce bahsedildiği gibi (bkz. 3.2.3) görsel stil hikâyenin ana yapısı, türü ve anlatı şekli ile uyumlu olmalıdır. Örneğin korku temalı bir hikâyeye sahip oyun için, animasyon tarzında bir görse stil uygun olmayabilir.

Bazı görsel stiller bilgisayar oyunu tarihi boyunca teknolojinin gelişimi ve deneysel girişimler doğrultusunda ortaya çıkmak ile birlikte, bazıları ise sanat akımları doğrultusunda belirlenebilmektedir. Teknoloji bağlamında düşünüldüğünde, bazı stiller döneminin teknik imkânları doğrultusunda ortaya çıkmış iken bazıları ise bu imkânların gelişimi doğrultusunda geliştirilebilmiştir. Öte yandan yüzlerce yıllık sanat tarihi boyunca ortaya çıkmış sanat tarzları da bilgisayar oyunu konsept tasarımına ilham olmuştur. Bu nokta da bilgisayar oyunlarının sanat formu olarak düşünülüp düşünülemeyeceği bir tartışma konusudur. Solarski'ye göre video oyunları sanat tarihinde bir devrim değil, bir evrimdir. Sanatçı kağıt, kanvas ya da bilgisayar ekranı üzerinde çizim yapıyor olsa da, bu yüzeyler sanatçıya, yaşayan

Dünya'ya açılan bir pencere yaratma konusunda yeni meydan okumalar yaşatır (Solarski, 2012, s. 17). Solarski'nin görüşleri doğrultusunda söylenebilir ki, konsept tasarımcıların sanat tarihi boyunca keşfedilmiş birçok bilgiyi temel olarak ele alması, oyunların sanat formu olarak tartışılmasından ayrı olarak, konsept tasarımın sanat ile olan güçlü ilişkisinin yansıması olarak düşünülebilir. Öyle ki, bilgisayar oyunu tarihi boyunca, bu sürece özel olarak ortaya çıkan stiller, bilgisayar oyunlarının interaktif yapısı eşliğinde geleneksel sanat tarzları ile görsel olarak güçlü bir birlikteliğe kavuşmuştur.

Günümüzde bilgisayar oyunlarında görsel stillerin sınıflandırılması konusunda bazı akademisyenler tarafından göreceli olarak birbirine yakın bazı sınıflandırmalar yapılmış olsa da öznel bakış açıları nedeniyle, akademik literatürde bir kesinlik yoktur. En genel sınıflandırmalardan birisi olarak Jarvinen görsel stilleri, “bilgisayar ve video oyunları geçmişinden üç farklı stil ile formüle etmiştir. İlk ikisi, televizyon stili ve illüzyonizm denilen alt tarzlarına sahip fotogerçekçilik ve stilize tarzlardır. Soyutlama ise, üçüncü stildir” (Jarvinen, 2002, s. 120). Jarvinen'in taksonomisini temel alan Cho, Donovan ve Lee bazı alt başlıklar ekleyerek çok daha geniş bir taksonomi oluşturmuştur (Cho, Donovan ve Lee, 2018, s. 637). Bu alt başlıkların birçoğunun Jarvinen'in taksonomisindeki stilize edilmiş tarzları karşıladığı söylenebilir. Bu bölümde söz konusu stillerden bazıları, oyun görsel estetiği ve konsept tasarımına kattığı özgünlük doğrultusunda, örnekler üzerinden incelenecektir.

3.3.1.Realizm

Realizm kavramı sanat tarihinde idealleştirme fikrine karşıt olarak ortaya çıkmıştır. Realist sanatçılar genellikle toplumun farklı kesimlerinden günlük yaşam sahnelerini ve kırsal çevreye ait halkın yaşam biçimini hiçbir şekilde süslemeden gerçekte olduğu gibi yansıtan resimler yapmışlardır. Gombrich'e göre akıma ismini veren sanatçı olan Gustave Courbet (1819-1877) doğadan başka hiç kimsenin öğrencisi olmak istemiyordu (Gombrich, 2011, s. 511). Gombrich ve bazı sanatçıların doğa ile baş başa kalma isteği ve bu derece hayatın gerçeklerini saf bir şekilde olduğu gibi yansıtma, sanat tarihinin de devrimlerden biri olarak değerlendirilmektedir. Ayrıca realizm, sanatçıların sonraki dönemlerde ideali arama yerine kendi iç seslerine kulak vermeleri ve yapmacıksız çalışmalar ortaya koymaları açısından cesaret kazanmalarını tetiklemiştir. Realizmin sanat tarihindeki en büyük etkisi, resimlerin konuları bağlamında olmuştur. Konusu bu derece gerçekçi ve dini ya da fantastik hiçbir öge içermeyen bir resmin görsel olarak ta gerçekçi olması doğal olmalıdır.

Örneğin “François Millet (1814-1878) “Başak Toplayan Kadınlar” (Görsel 113) eserinde ne dramatik ne de güldürücü bir olay betimlenmektedir, sadece başak toplayan üç kadın tamamen gösterişsiz bir şekilde görülür. İdealleştirilmiş hiçbir öge yoktur” (Gombrich, 2011, s. 508). Öte yandan Polonyalı konsept sanatçısı Jakub Rozalski’nin daha önce analiz edilen (bkz. 3.2.3.) “The 1920+” serisinde kırsal halkın idealize edilmeyen günlük yaşamı ile tamamen kurgusal ve stilize bir tema olan steampunk ile arasındaki kontrast ve iki temanın görsel bir uyumluluk ile bir arada sentezlenmesi dikkat çekicidir (Görsel 114).



Görsel 113. François Millet. Başak Toplayan Kadınlar. 1857. <https://bit.ly/3fYnDaL>

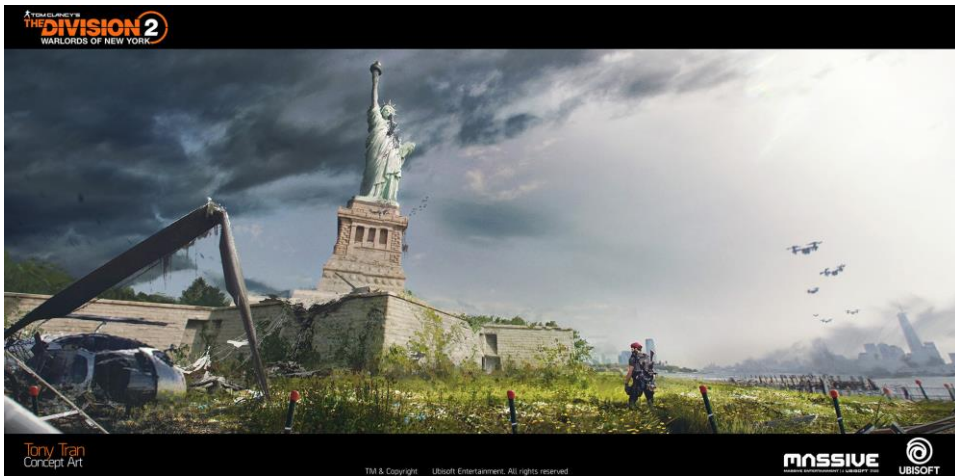


Görsel 114. Jakub Rozalski. Advanced Harvest, The 1920+ serisi. <https://bit.ly/3a3gzWF>

Realizm, bilgisayar oyunları söz konusu olduğunda, diğer görsel stillere göre daha genel ve kapsayıcı bir kavramdır. Sanat tarihindeki idealleştirmeye karşı olan realizm anlayışının ötesinde bilgisayar oyunlarında realizm fikri fotogerçekçi (*Photorealism*) görselleri hedefler. Bu tarz oyunlar görsel stil anlamında genellikle özgünlük vaat etmezler. Amaçları mümkün olduğunca fotoğrafa yakın bir grafik kaliteye ulaşmaktır. Flight Simulator (Microsoft) gibi simülasyon oyunları, Battlefield (EA) (Görsel 115), Division (Ubisoft) (Görsel 116) gibi oyun serileri bu tür görsel stil için örnek olabilir. Foto gerçekçilik bir görsel stilden öte teknolojik bir kıstas olarak da düşünülebilir. Jarvinen’e göre, “oyun geliştirmede estetik bir ilke olarak, foto gerçekçilik arayışı genellikle büyük ölçüde teknolojik faktörlere bağlıdır ve hatta onlar tarafından dikte edilir (Jarvinen, 2002, s. 121). Sonuç olarak foto realizm hayal gücünden ziyade teknolojik imkânlarla ihtiyaç duyar.



Görsel 115. “Battlefield 1” konsept tasarım örneği (Tahir Tanış). <https://bit.ly/3d8sRz6>



Görsel 116. “Division 2” konsept tasarım örneği (Tony Tran). <https://bit.ly/2ODf8qq>

3.3.2. İllüzyonizm

Jarvinen'in taksonomisi (bkz. 3.3) doğrultusunda realizmin alt kategorilere ayrılması görsel bir stil olarak realizmin analizi için önemlidir. Televizyonizm (İng. Televisualism) ve illüzyonizm (*Illusionism*) realizmin ayrıldığı iki alt tarz olarak göze çarpmaktadır (Jarvinen, 2002, s. 121). Televizyonizm genellikle spor ve yarış oyunlarını kapsamak ile birlikte, oyununu tıpkı bir televizyon yayınıymışçasına betimlenmesi fikrine dayanır. Fifa (EA Sports) serisi, F1 (Codemasters) ve ya WRC (Bigben Int.) serileri bu tür oyunlara örnek olabilir. Televizyonizm, TV yayını seviyesinde bir realizmi benimsemesi nedeniyle görsel olarak özgün tasarımlar vaat etmez. Bu nedenle detaylı şekilde analiz edilmeyecektir. Realizmin gerçek hayatın sanal evrenlerdeki yansıması fikrini benimsemesi dışında özgün bir görsellik vadedebileceği stil illüzyonizmdir. Genellikle AAA olarak tanımlanan yüksek bütçeli oyunlar söz konusu olduğunda illüzyonizm en fazla başvurulmuş görsel stillerden birisi olmuştur (Görsel 117, 118). Jarvinen, illüzyonizmi foto gerçekçiliğin fantastik ve ya hayal dünyası ile ilgili amaçlar için kullanımı olarak tanımlar. Benzer teknik, hayali şeylerin fotogerçekçi hayata benzerlikle temsil edildiği bilim kurgu ve fantezi filmlerinde bulunur ve sonuç, gerçek olmayan dünyaların, şeylerin ve varlıkların bir yansımasıdır (Jarvinen, 2002, s. 122).

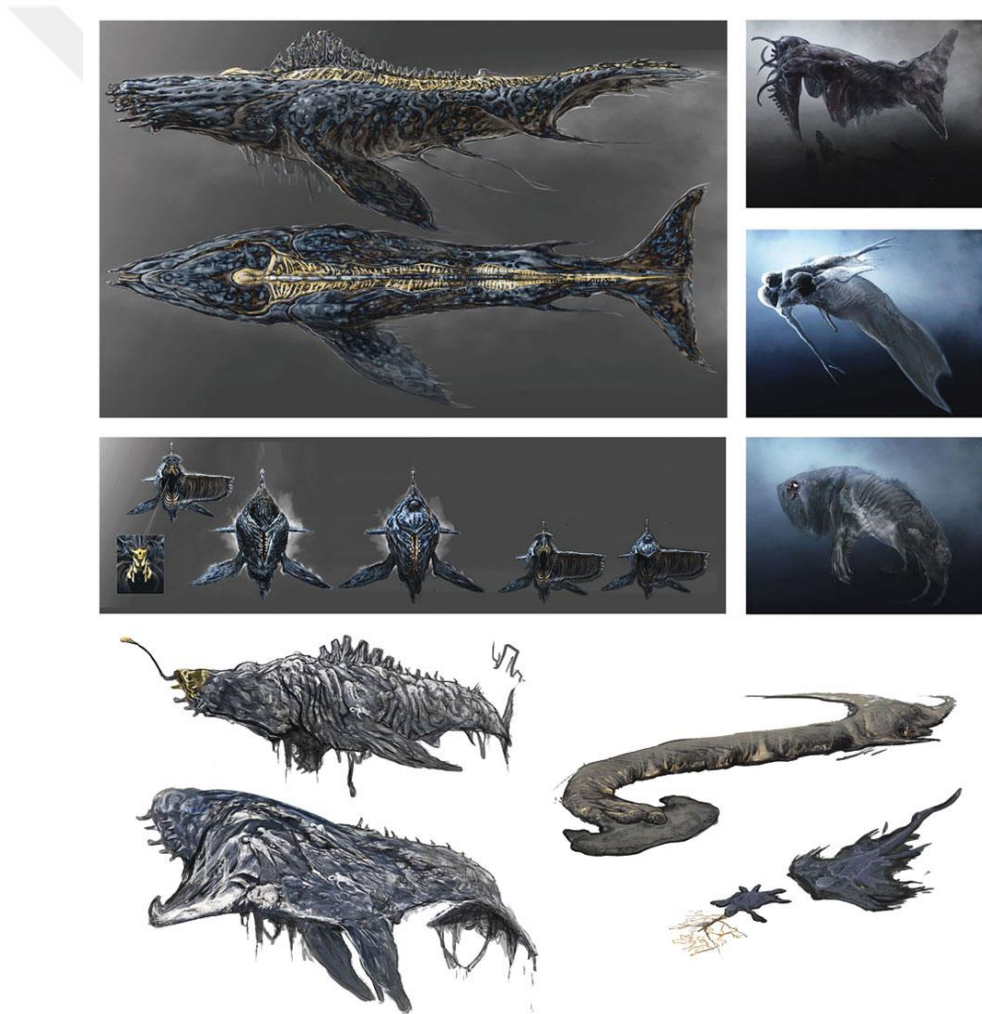


Görsel 117. James Paick. Transformers 5 film konsept tasarım örneği. <https://bit.ly/3a9iOb8>



Görsel 118. James Paick. Middle Earth: Shadow of Mordor oyun konsept tasarımı. <https://bit.ly/3uYTXij>

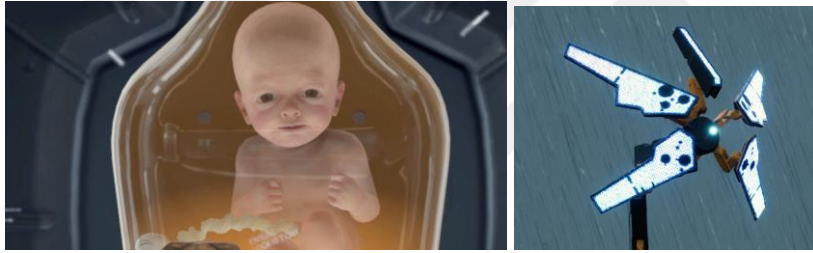
Tıpkı foto gerçekçilik gibi illüzyonizmin uygulanabilirliği de teknolojinin gelişim sürecine ve imkânlarına bağlıdır. Çünkü görselin ilk etapta gerçekçi olması gerekir. Bu türde özgün örneklerden biri Death Stranding (Kojima Production) olarak ele alınabilir. Oyunda hikâye çerçevesinde ölüm kıyısı adı verilen bir felaket nedeniyle ülkeler ve insan nüfusunun çoğu yok olmuştur ve Hades olarak adlandırılan ölümlerin dünyası ile gerçek dünya arasında bir bağlantı sağlanır. Bu bağlantı aynı zamanda BT adı verilen öteki dünya ile gerçek dünya arasında sıkışmış bir nevi arafta bulunan hayalet benzeri varlıkların insanları tehdit etmesine sebep olmaktadır. BT'nin açılımı İngilizcede karaya vuran balinaları tasvir eden Beached Things'dir. BT'ler ne okyanusa dönebilen nede karada yaşayabilen kıyıya vurmuş balinaların metaforudur.



Görsel 119. Alternatif BT konsept tasarımları. <https://bit.ly/3tk4Smg>

Oyunun tasarımlarında en önemli olan faktör, hikâye doğrultusundaki gerçekçilik olmuştur. Oyunun sanat yönetmeni Yoji Shinkawa bir röportajında “tasarımlarda işlevselliğin ön

planda tutulduğunu ve oyuncular mekanik tasarımlarla etkileşime girdiğinde güzel görünmeleri gerektiğini belirtmiştir. Ayrıca eylemlerin doğal ve gerçekçi olmaları bir diğer önemli noktadır (Juba, 2020). Oyundaki bazı mekanik tasarımlar oyunun dünyası ile uyumlu bir görselliğe sahip olmakla birlikte son derece duygu uyandıran tasarımlara sahiptir. Örneğin Odratek isimli bir alet, BT'lerin varlığını protagonist Sam Bridges'e haber verir ve bu sırada çılgına dönmüş bir varlık izlenimi ortaya koyar, tehlike geçtiğinde ise tıpkı bir insan gibi sakinlik izlenimi verir. BB (Bridge Baby) olarak adlandırılan bebekler ise Odratekin BT'leri algılamasını sağlar (Görsel 120). BB'ler bir nevi insanların araf ile bağlantısı görevi üstlenir ve karakter dışarda iken her daim bu bebeği yanında taşımak zorundadır. BB'lerin içinde taşındığı ve protagonistin kıyafetinin bir parçası olan kapsüller antik Mısır lahitlerinden esinlenilmiştir. Oyun bunlar gibi son derece farklı tasarımlara sahip olmasına rağmen, Shin-kawa'nın farklı bir Dünya'da gerçekçilik ve fonksiyonellik arayışı illüzyonizmin yansımalarıdır.



Görsel 120. BB ve Odratek oyun içi görüntü. <https://bit.ly/2Qi11HJ>, <https://bit.ly/2PXYh2i>



Görsel 121. Ana karakter Sam Bridges, BB ve Odratek konsept tasarımı. <https://bit.ly/2PXYh2i>



Görsel 122. Death Stranding konsept tasarımı örneği. <https://bit.ly/2OJXamj>

Ana karakterin birbirinden ayrılmış insan toplumlarını tekrar birbirine bağlama amacıyla ilerlediği oyunun yönetmeni ve başyapımcısı Hideo Kojima, oyunun en büyük temasının bağlantı olduğunu, günümüzde insanların iletişim çağında olmasına rağmen birbirlerinden kopuk yaşadığını ve oyunu oynayanların bu konuda düşüncelerini istediğini söylemiştir. Oyundaki bütün tasarımlar, duygusal ve işlevsel anlamda bu fikre gönderme yapma amacı gütmektedir. Death Stranding bahsedildiği üzere birçok hayali ve fantastik fikri bünyesinde barındırırken, bu fikirleri gerçekçi bir altyapıyla aktarmayı amaçlamaktadır. Örneğin oyundaki insan karakterler anatomik olarak tamamen gerçekçidir, karakterin oyun boyunca ziyaret ettiği ve yürüdüğü mekânlar fütüristik mimariler eşliğinde tamamen gerçekçi fiziksel jeolojik özelliklere sahiptir.

3.3.3. Stilize Realizm

Realizmin alt türlerinden bir diğeri ise stilize realizm olarak sınıflandırılabilir. Keo'ya göre bir oyunu stilize realizm olarak sınıflandıran temel unsurlar şunlardır; oyun stilize karakterlere, mekânlara veya nesnelere sahip olmalı ve grafikler 3D ortamda gerçekçi malzemeler, dokular ve gelişmiş aydınlatma kullanmalıdır (Keo, 2017, s. 32). Stilize realizm doğrultusunda korku türündeki Little Nightmares (Tarsier Studios) serisi önemli bir örnek olabilir. Oyun gerçekçi dokular ve ışıklandırmanın, abartılı ve stilize edilmiş formlar ile bütünlük sağladığı özgün bir görsel estetiğe sahiptir. Oyunun protagonisti six isimli bir çocuktur. Six'in karakter tasarımı ve oyundaki mekanlarla olan görsel ilişkisi, küçük çocukların dış dünyayı algılayış şekilleri ve yaşadıkları korkular ile ilgili birçok metafor barındırmaktadır.

“Six'in canlı, sarı yağmurluğunun altından çıkıntı yapan ince bacaklar ve minik çıplak ayaklar, başlı başına farklı medyalarındaki diğer savunmasız ve tekinsiz çocuklara metinler arası bir gönderme olarak nitelendirilebilir. Bu doğrultuda, Stephen King'in “ O (IT)” romanından uyarlanan aynı isimli film serisindeki Georgie (Görsel 123) karakteri ile Six (Görsel 123) arasındaki görsel benzerlik dikkat çekicidir” (Reay, 2020, s. 7).



Görsel 123. “IT” filminden Georgie görüntüsü ve “Six” konsept tasarımı.

<https://bit.ly/3gbAIOg>, <https://bit.ly/3e1S915>



Görsel 124. Little Nightmares konsept tasarım örneği. Oyun içi arşivden alıntı.

Six'in karakter tasarımına hâkim olan canlı sarı rengi ve güçlü silüet, onun karanlık bir atmosfere sahip mekânda görsel olarak ön plana çıkmasını sağlamaktadır. Bu sayede, oyuncuya karakterin ortama ait olmadığı izlenim verilmek istenmiştir. Oyundaki karakterler ve mekândaki nesneler arasındaki abartılı ve tutarsız büyüklük küçüklük ilişkisini oyunun hikâye tasarımcısı Dave Mevrik şu şekilde açıklamıştır; “Little Nightmares'da seyahat edilen dünya Six'den çok daha büyük insanlar için inşa edilmiştir ve bu nedenle içinde seyahat etmek hem istenmeyen hem de zorlayıcıdır (Görsel 126). Bunu geliştirmek için şekiller ve bedenler abartılır ve şişirilir, gerçeküstü ve bazen dehşet verici biçimlere gerilir. Bu, Six'in ve genel olarak çocukların dünyayı görme şeklini yansıtmak için tasarlanmış stilistik bir yaklaşımdır. Her şey olduğundan daha fazlası - dünya daha büyük, insanlar daha korkutucu, olaylar daha sürreal” (Priestman, 2017). Little Nightmares oyunundaki karakter tasarımları ve bu karakterlerin mekân içerisindeki görsel profilleri tamamen çocukların korkuları doğrultusundaki hayal güçlerinin birer metaforu gibidir. Örneğin ikinci oyundaki öğretmen karakteri ve bir sınıf ortamında uzayan boynuyla çocukları araması, bir çocuğun öğretmen korkusunun yansıması gibidir. Oyunun konsept sanatçılarından Jonas Berlin, sanat yönetmeni Per bergman'ın çok katı bir öğretmen profili arayışında olduğunu ve bu doğrultuda başlıca iki referansın sert ve soğuk bir yüz yapısına sahip olan Guguk Kuşu (1981) filminden hemşire Ratched ile uzayan bir boyna sahip olan Japon Yokai kültüründen iblis Rokurokubi olduğunu belirtmiştir (Klepek, 2021). (Görsel 125)



Görsel 125. Rokurokubi tasviri (Katsushika Hokusai, 1814-1878) ve Öğretmen karakter konsept tasarımı

<https://bit.ly/3wUDfIK>, <https://bit.ly/2QpRVZc>



Görsel 126. Little Nightmares oyun içi görüntü. <https://bit.ly/3dilu82>

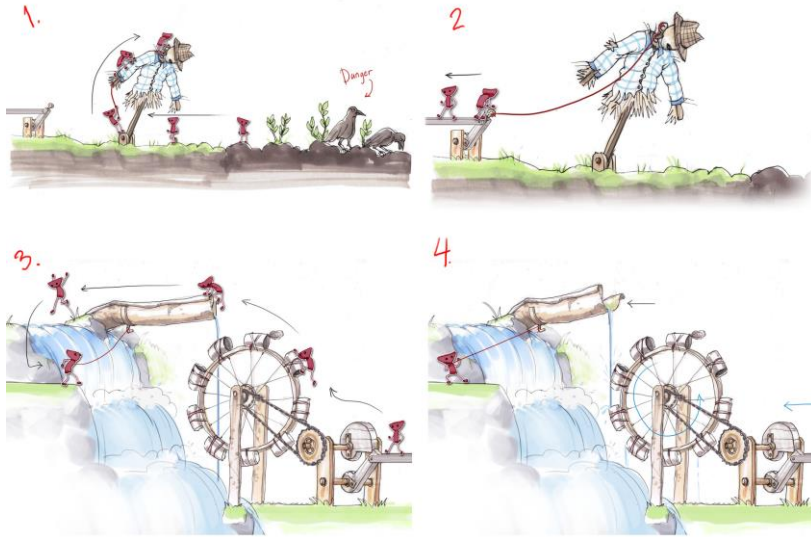
Stilize realizmin illüzyonizm ile karşılaştırıldığında en kilit farkı, illüzyonizmi benimseyen oyunlar karakter, mekân ve nesnelerin form, anatomi ve oran orantısı bakımından tamamen gerçekçi ve stilize edilmemiş olmasıdır. İllüzyonist oyunlar sadece fantastik konu ve temaları temel alır. Analiz edilen Death Stranding ve Little Nightmares oyunları, iki görsel stil arasındaki farklar bağlamında yararlı örneklerdir. Örneğin Death Stranding karakter tasarımları (Görsel 115) anatomik olarak gerçekçi iken fütüristik ve hayali bir tema doğrultusunda tasarlanmıştır. Öte yandan Little Nightmares ise hem fantastik ve kurgusal bir tema üzerine hem de abartılı stilize bir görsel stil doğrultusunda ele alınmıştır.

Bilgisayar oyunlarında realizmin sadece görsel elementlerin fizik kanunlarına sadık bir şekilde sanal Dünya'ya aktararak değil, hayal gücünün desteğiyle özgün stillerle uyumlu bir şekilde harmanlanabilmesi, realizmin aslında oyun yapımcılarını tamamen kısıtlayıcı bir yapıya sahip olmadığının, stilize realizm adı altında bir göstergesidir. Her türlü ilham kaynağı, realizmin de dâhil olduğu bir görsel stile özgün ve stilize bir biçimde hizmet edebilir. İlk oyunu 2016 yılında Coldwood Interactive firması tarafından piyasaya sürülen “Unravel” oyunu, gerçek hayattan realist ve insani kavramların bir bilgisayar oyununun özgün görsel stiline ilham olabileceğinin kanıtlarındandır. Oyunun ana karakteri iplikten oluşan küçük bir yaratıktır ve karakter oyun boyunca gerçekçi mekânlarda çeşitli puzzle stilineki bulmacaları aşmaya çalışır (Görsel 127). “Oyunun yaratıcı direktörü ve aynı zamanda oyunun fikir sahibi Martin Sahlin; ipliği sevginin ve insanlar arasındaki bağın sembolü olarak insanları yeniden bağlamaya çalışan bir karakter olarak betimlemiştir” (Lafarge, 2015).



Görsel 127. Unravel oyun içi görüntü ve ana karakter “Yarny”. <https://bit.ly/3aeTb8y>

Oyunun görsel stiline stilize realizm başlığı altında konumlandırılmasının sebebi ise, karakterin abartılı ve stilize olmasına rağmen gerçekçi dokulara sahip olması ve aynı şekilde gerçekçi mekânlarda dolaşmasıdır. “Gerçekçi bir görsel stilin oluşmasında, Sahlin’in bir kamp gezisinde eski bir bottan söktüğü tel ile aynı çevrede bir çocuktan aldığı ipliği bir araya getirerek oyundaki karakterin ilk prototipini yapması ve bu prototipi doğada hayal etmesi etkili bir rol oynamıştır. Sahlin bütün bu fikirlerin tamamen organik olarak bir araya geldiğini belirtmiştir” (North, 2015).



Görsel 128. Dick Adolfsson. Bulmaca alternatiflerini içeren mekan konsept tasarımı.

<https://bit.ly/3gcLWBU>

Oyundaki bir diğ er metafor ise karakterin oyunun bařlangıcına baėlı olması ve ilerledik e   z lmesinde yer almaktadır. “Sahlin, bunun hayatta  stesinden gelinen engellerle ve geride bırakılan izlerle olan baėlar i in bir metafor olduėunu s ylemektedir” (North, 2015).

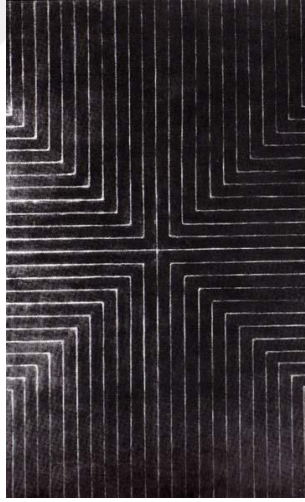


G rsel 129. Unravel konsept tasarımı. <https://bit.ly/3tmHDX>

Sonuc olarak bilgisayar oyunlarında realizm sadece g rsel olarak deėil duygusal ve hik ye doėrultusunda da ger ek hayattan beslenir. Bu sayede ortaya  zg n, stilize ve fotoger ek i g rseller  ıkar.  zellikle g n m zde fotoger ek i g r nt lere ulařılması anlamında teknoloji ile g  l  bir iř birliėi i erisindedir. Her ge en yıl oyun motorlarının ve bilgisayar donanımlarının geliřmesi oyun yapımcılarına ve tasarımcılara daha geniř bir hareket alanı sunmaktadır. Bazı oyunlar bu teknolojik imk nları ger ek hayattaki formları bozmadan olduėu gibi oyun d nyalarına yansıtırken, bazı oyunlar ise hayal g c n n desteėiyle fotoger ek i grafik kalitesini  zg n ve fantastik tasarımlarla birleřtirerek spe  latif d nyalar yaratmayı ama lamaktadır.  te yandan bilgisayar oyunu grafiklerinde foto ger ek ilik arayıřı teknolojinin limitlerine dayanıldıėı takdirde, teknik olarak bazı kısıtlamalara maruz kalabilir. Bu durumda foto ger ek i olmayan g rsel stiller  ok yararlı olabilir. Masuch ve Rober’e g re, Fotoger ek i olmayan iřleme teknikleri (Non Photorealistic Rendering) bir ok y nden faydalıdır: Hik ye anlatımını destekleyebilir, etkileyici olabilir ve oyuna belirli bir sanatsal g r n m ve his verir (Masuch ve Rober, 2005, s. 7). Bu g rsel stiller geleneksel sanat akımları ve ya dijital sanat doėrultusunda ortaya  ıkan g rsel fikirleri kapsar. Bu nedenle oyun yapımcılarına ve tasarımcılara daha esnek bir yaratıcılık alanı sunabilir. Minimalizm, Cell Shaded, Pixel Art gibi g rsel stiller bu doėrultuda  nemli  rneklerdir.

3.3.4.Minimalizm

Minimalizm kavramı sanat, müzik ve edebiyat gibi farklı alanlarda kendini göstermiştir. Genel çerçevede bakıldığında Minimalizm devrimsel bir düşünce şekli ve ya fikir olarak düşünülebilir. Bu kadar geniş bir etki çemberi oluşturan Minimalizm kavramı ile ilgili birçok çeşitli tanım yapılmıştır. Bu nedenle Minimalizm ifadesinin kullanım şekli alanlara göre farklılık gösterebilir. Strickland'e göre, Minimalizm öncelikle savaş sonrası Amerika'da ortaya çıkan, limitli ya da mümkün olduğunca az kaynak ile kendini ifade eden sanat, müzik ya da edebi bir hareketi tanımlamak için ve kompozisyonel detayların bolluğundan, doku zenginliğinden ve yapının karmaşıklığından kaçınan bir sanat fikrini tanımlamak için kullanılır (Strickland, 1993, s. 7). Bu çerçevede de söylenebilir ki sanattaki minimalizm anlayışı sadelik ve basitlik doğrultusunda var olmuştur. Minimalizmin ilk olarak tanımlandığı 20.yüzyıla kadar sanat akımları genellikle insan zihninin karmaşık ve çeşitli düşünce biçimlerinin bir yansıması olmuştur. Minimalizm ile birlikte ise sanatçılar sade, etkili, vermek istediği mesajı yalın bir biçimde vermeyi amaçlayan yapıtlar ortaya koymuştur.



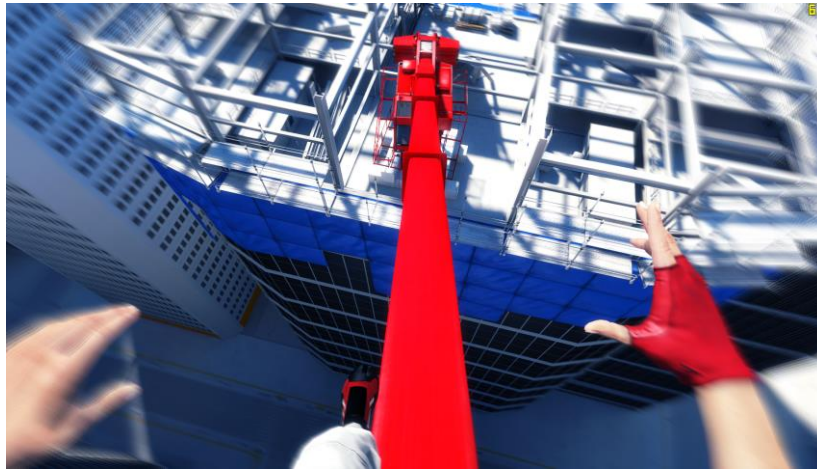
Görsel 130. Minimalizm hareketinin kurucularından Frank Stella'nın ""Die Fahne Hoch!" çalışması (1959).

<https://bit.ly/3x3TpJI>

“Minimalist bir sanatçı tipik olarak sınırlı bir renk paleti kullanır ve basitleştirilmiş bir geometrik tasarıma sahip olur. Minimalist sanatçı Donal Judd, bir eserin bakacak, karşılaştıracak, analiz edecek, tek tek düşünecek pek çok şeye sahip olmasının gerekmediğini, bir şeyin ve kalitesinin bütün olarak ilginç olduğunu belirtmiştir. Ayrıca daha az ve daha basit unsurlara sahip bir sanat eseri, hayal gücü için bir alan ve zihindeki aralıksız gürültüde bir boşluk sunar. Minimalizm, çok fazla gürültüden kurtulma ve öze odaklanma olasılığıdır. Daha az

gürültüyle ihtiyaç duyulan özgürlüğe, yani yorumlama özgürlüğüne erişilebilir” (Vaneenoo, 2011, s. 7-11).

Minimalizmin bilgisayar oyunlarına olan görsel etkisi, dolaylı olarak sanat ile olan ilişkisine bağlıdır. Stilize bir görsel stil olarak Minimalizm, bilgisayar oyunlarında grafiklerin teknik olarak daha az poligonla oluşturulmasına izin vermesi doğrultusunda, hayal gücünün ve özgünlüğün daha fazla yansıtılabilmesine imkân sağlar. Cho, Donovan ve Lee taksonomisinde, Minimalizm, dekoratif içerik olmadan, basit çizgi ve formlar aracılığı ile genel vurguya odaklanan bir görsel stil olarak, bilgisayar oyunu sanatında ise, bir varlığın ya da manzaranın soyutlaştırılmadan, basit ama tanınabilir formlara indirgenmesi olarak tanımlanır (Cho, Donovan ve Lee, 2018, s. 637). Minimalist bir görsel stil kullanan oyunlar genellikle deneysel uygulamalar doğrultusunda daha özgür olmaları nedeniyle genellikle bağımsız oyun firmaları tarafından yapılır. Fakat yüksek bütçeli bir birinci şahıs nişancı (FPS) oyunu olan Mirror’s Edge (EA Dice), bu bütçede bir oyun için son derece devrimsel ve özgün bir görsel stili benimsemiştir. Genellikle silah kullanımından çok oynanış olarak parkur mekaniklerini benimseyen oyunda, karakter koşarak ve zıplayarak parkur bölümlerini aşmaya çalışmaktadır (Görsel 131).



Görsel 131. Mirror’s Edge oyun içi görüntü. <https://bit.ly/3enhtPb>

Oyunun sanat yönetmeni Johny Ljungstedt, GDC’deki³ bir konuşmasında, oyunun görsel konsept tasarımına hakim olan beyazın zerafet, şıklık ve saflığı temsil ettiğini ve “Az ama

³ GDC – Game Developers Conference: GDC her yıl Game Developers Choice Awards ve Independent Games Festival kapsamında birkaç kere düzenlenen ve video oyunu sektöründe büyük şirketlerin yapımcılarını ağır-layan konferanstır. Şirketler grafik, ses, tasarım gibi birçok alanda projelerini tanıtır, toplantılar ve fikir alış-verişleri yapar. İlk kez 1988 yılında düzenlenmiştir (Wikipedia).

öz” söylemi doğrultusunda zarif bir dünya oluşturmak amacıyla minimalizm’den yararlanıldığı belirtilmiştir (Görsel 132). Ayrıca oyunun totaliter ve kontrolcü bir dünyada geçtiğini ve minimalizmin gereksiz detayların kaldırılması ve genele odaklanması bağlamında söz konusu kontrol hissini taşıdığını aktarmıştır (Ljungstedt, 2019). 2016 yılında piyasaya sürülen serinin ikinci oyunu Mirror’s Edge: Catalyst’de (EA Dice) ilk oyundaki beyaz ağırlıklı minimalist görsel stili korumuştur. Ljungstedt minimalist anlayışın mimarideki kullanımını ise referans olarak aldıkları Tokyo kentinin genel mimari yapısına yeni bir icat yapmadan yaptıkları temel ve minimal dokunuşlar ışığında verdiği örnekler ile aktarmıştır (Görsel 133).



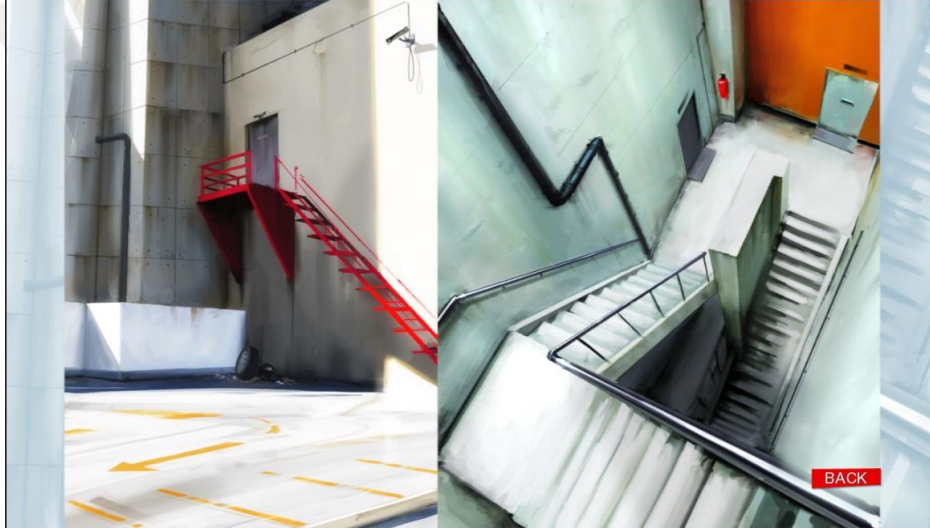
Görsel 132. Johny Ljungstedt’in sunumundan bir görsel. <https://bit.ly/3espqTp>



Görsel 133. Johny Ljungstedt’in sunumundan mimari ile ilgili bir görsel. <https://bit.ly/3espqTp>

Serinin her iki oyununda da beyaz ağırlıklı mekanlardaki minimalist renk kullanımı son derece etkili ve minimalizm doğrultusunda özgün bir konsept tasarım ortaya çıkarmaktadır.

Ayrıca yüksek doygunluğa sahip renk tonlarının minimalist kullanımı oynanışa büyük ölçüde etki etmektedir. Örneğin karakterin açması gereken kapılar ve haritada izlemesi gereken yollar, herhangi bir ek grafik bilgilendirme olmadan renkler aracılığı ile mekân tasarımının ve oynanış mekaniğinin bir parçası olarak oyuncuya yol gösterir (Görsel 134, 135). Özellikle kırmızının ana karakter Faith için oyundaki önemi çok büyüktür. Oyunun yönetmenlerinden Nick Channon'a göre kırmızı renk, oyunda “koşucu görüşü” olarak görülmektedir (Görsel 130). Faith Dünya'yı farklı görür ve yaptığı işte o kadar iyidir ki çevresindeki her obje onun için bir yardımcıdır. Mekânlardaki kırmızı elementler ve “koşucu görüşü” Faith Connor için oyunda ilerlerken avantaj olarak kullanabileceği başlıca unsurlardır (Remo, 2008).



Görsel 134. Mirror's Edge mekan konsept tasarımı. <https://bit.ly/3tyFB7N>

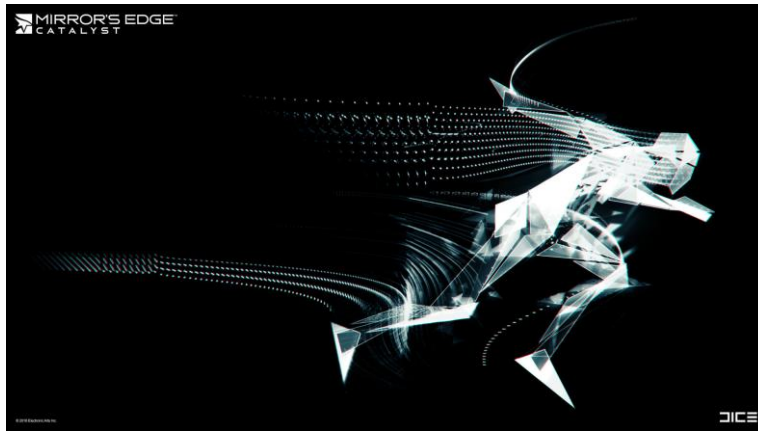


Görsel 135. Mirror's Edge mekan konsept tasarımı. <https://bit.ly/3dvOiu9>

Oyunun genel mekan konseptinde benimsenen minimalistik tasarım süreci karakter tasarımlarında da benimsenmiştir. “Oyunun sanat ekibi, ikonik bir görünüme sahip olan protagonist Faith Connor’un ikinci oyun için olan tasarımında temel görünümü korumak amacıyla “Piksel Faith” olarak adlandırdıkları bir metod kullanmıştır (Görsel 136). Karakter, kırmızı ayakkabılar, beyaz pantolonlar, siyah gömlek ve tekil bir kırmızı eldiveni temsil eden en temel yapı taşlarına bölündü. Temel bileşenler aynı kalacaktı, ancak sanatçıların bu bloklar içindeki ayrıntıları değiştirmesine izin verildi. Hepsi kırmızı olması gereken yüzlerce ayakkabı tasarladılar. Sanat Direktörü Jhony Ljungstedt, Pixel Faith ile çalışmanın sadece ikonik teçhizatı korumayı içermediğini, aynı zamanda gereksiz detay eklemenin cazibesini engellediğini belirtmiştir. Karakterin çocukluğu ile ilk ve ikinci oyundaki konseptlerin bir arada görünümü, yöntemin verimliliğini ortaya çıkartmaktadır” (Salomaa, 2018, s. 23).



Görsel 136. Faith Connor konsept çalışmaları ve “Piksel Faith”. <https://bit.ly/3uZkADB>,
<https://bit.ly/2QEtoQc>, <https://bit.ly/3efProv>, <https://bit.ly/3gki2Mc>



Görsel 137. Mirror's Edge: Catalyst, “Ghost Runner” isimli konsept tasarım (Anton Grendart).

<https://bit.ly/3dudwJm>

Minimalizmin oyun dünyasında kullanımı daha çok bağımsız oyun firmalarının deneysel çalışmalarında görülmektedir. Mirror's Edge bu doğrultuda istisna sayılabilecek bir proje olmuştur. Bağımsız oyun firmalarının daha esnek hareket alanı ve deneysel uygulamalar doğrultusundaki cesaretleri bu noktada büyük bir önem teşkil eder. 2012 yılında Thatgamecompany firması tarafından piyasaya sürülen "Journey" oyunu minimalizmi hem oyun mekanikleri hem de görsel stilinde kullanan özgün bir örnek olarak ön plana çıkmaktadır. Oyun oynanış olarak geleneksel birçok bilgisayar oyununun aksine, herhangi bir rekabet unsuru olarak, dövüş, kovalamaca, eşya toplama, karakter geliştirme ve ya rol yapma gibi bir oynanış elementi içermemektedir. Oyunun protagonisti yürüme, zıplama ve ya kısa süreliğine havada süzülme gibi son derece basit fiziksel eylemler gerçekleştirebilmektedir (Görsel 138). Bu doğrultuda karakter tasarımında ise minimalist bir anlayış benimsenmiştir (Görsel 139). Öyle ki oyunun tasarımcılarından Kellee Santiago, kolların fiziksel etkileşim veya savaş beklentisi yaratma ihtimali nedeniyle Journey'in sessiz kahramanının kollara bile sahip olmadığını belirtir (Alexander, 2012).



Görsel 138. Journey oyun içi görüntüsü. <https://bit.ly/3gldqW>

Oyunun karakter konsept tasarımı, genellikle minimalizm doğrultusunda, geometrik formların temiz ve gereksiz detaydan yoksun kullanımları doğrultusunda oluşturulmuştur. Journey'de karakterin amacı oyun boyunca zaman zaman görülen ve gökyüzüne doğru ışık saçan bir dağa ulaşmaktır. Oyunun tasarımcılarından Jenova Chen bu yolculuğun bir çeşit hac yolculuğu olduğunu ve bu yüzden karakterin kırmızı tonlarında olmasının en büyük esin kaynağının Tibetli keşişler olduğunu belirtmiştir (Ohannessian, 2012). Ayrıca, keşişlerin sade ve dingin olan minimalist yaşam tarzının bu esinlenmede etkisi olduğu düşünülebilir.



Görsel 139. Journey karakter konsept tasarımı. <https://bit.ly/3ssAAMB>

Minimalizm, oyunun mekân konseptlerinde de temel alınan görsel tarz olmuştur. Oyunun oyuncuya aktarmak istediği en büyük duygu keşif duygusudur ve bu doğrultuda oyuncunun deneyimi eksiksiz yaşaması ve dikkatinin dağılmaması adına mekânlar son derece minimalist ve sadedir. Ayrıca, karakterin mekânda çok küçük ve kırılgan görünmesi, ona bir savaşçıdan çok kâşif arketipi ekler. Oyunun mekânları her bölümde farklı bir renk paletine sahiptir ve bu renkler oyuncuya farklı duyguları hissettirmek amacıyla renklerin psikolojisini kullanır. Dickmarck’a göre her sahnenin, oyuncuya belirli bir çizgide anlatıyı duygusal bir şekilde aktaran kendi baskın rengi vardır (Görsel 140). Bu renklerin duygusal aktarımına bir örnek: Kıyafet sahnesinde esas olarak yeşil ve pembe renkleri hâkimdir (Görsel 141). Aynı renkler olarak pembe, oyuncuya duygusal bir uyum ve mutluluk deneyimi yaşatır ve yeşil / limon yeşili, oyuncuya rahatlama katar (Dickmark, 2015, s. 15).



Görsel 140. Sahnelerin renk paletlerini gösteren konsept tasarım çalışması (Matt Nava).

<https://bit.ly/3ssAAMB>

Journey birçok oyun mekaniğini es geçerek oyuncuyu büyük ölçüde keşfe yönlendirmesi ve karakterin oynanış mekaniği anlamında çok limitli olması Journey'in oyun olup olmadığı konusunda fikir ayrılıklarına neden olmuştur. Ayrıca oyunun görsel konseptinin bu denli beğenilmesi onun bir sanat eseri olup olmadığının da tartışılmasına sebep olmuştur. Çünkü oyun görsel olarak bazı ipuçları vermesine rağmen, hiçbir zaman hikâyesi ve barındırdığı görsel hakkındaki sorulara kesin bir yanıt vermemektedir. Böylece Journey'i deneyim eden kişi oyun hakkında birçok yorumda bulunabilir. Sanchez'e göre estetik dışında düşünüldüğünde dahi, Journey bir sanat oyunudur çünkü çok düşündürücüdür. Ayrıca birçok sanat oyununun tam olarak yapamadığı ve ya pek çok oyunun bir şekilde yapmayı reddettiği, türün hem oyun hem de sanat yönlerine odaklanması, Journey'i iyi bir sanat oyunu yapan etkidir (Sanchez, 2012) .



Görsel 141. Journey mekan konsept tasarımı. <https://bit.ly/3xeWdnw>



Görsel 142. Journey kapak konsept tasarımı. <https://bit.ly/3ssAAMB>

Minimalizmin oyun görsel stillerindeki bir diğer yansıması ise siluet tarzında oluşturulan görsel konseptlerdir. Danimarkalı oyun stüdyosu Playdead tarafından 2010 yılında piyasaya sürülen “Limbo” siluet odaklı tasarımlarıyla oyun tarihinde bir nevi öncü konumundadır ve kendisinden sonra çıkan birçok oyuna esin kaynağı olmuştur. Korku ve gizem temasını taşıyan bir platform oyunu olan Limbo’da ana karakter bir çocuktur. Oyunda hakim olan siyah beyaz ve gri tonları oyunun korku atmosferini desteklemektedir ve herhangi bir yazılı yada sözlü diyalog olmadan oyuncuya birçok çağrışımda bulunmaktadır (Görsel 143).



Görsel 143.Limbo oyun içi görüntü. <https://bit.ly/3dA4L0f>

Hatfield’e göre, video oyunları; görseller, sesler ve oynanış olarak adlandırılan gizemli bir elementten oluşan bir sanat biçimidir. Limbo, şaşırtıcı bir şey yaratmak için birlikte uyum içinde çalışan bu üç zanaatın mükemmel bir örneğidir. Metin, diyalog ve açıklama olmadan, oyuncuya durumu ve nedenselliği çoğu oyundan daha basit bir şekilde iletmeyi başarır (Hatfield, 2018).



Görsel 144. Limbo konsept çizim örnekleri. <https://bit.ly/3tDusCy>

Limbonun siluet tarzındaki görsel stili, korku temasının eşliğinde bilinmeyen yarattığı gizem duygusunu da pekiştirerek, oyuncunun oyunun atmosferine daha rahat girebilmesine olanak sağlar. Bu çerçevede oyunun minimalist görsel tarzı, hikâye anlatımını hiçbir şekilde engellememektedir, aksine oyuncuyu düşündürerek anlatmak istediğini minimal bir şekilde sadece görseller aracılığı ile güçlü bir şekilde aktarmaktadır. Oyunun siluet görsel stili başlıca bir görsel stil kategorisi olarak düşünülebilir iken minimalist bir görsel tarza ulaşmanın bir yolu olarak ta değerlendirilebilir.

3.3.5. Cel-Shaded

Bilgisayar oyunlarının temelde görsel bir mecra olması, oyunların konsept tasarım ve uygulanan görsel stil doğrultusunda, hem teknik hem sanatsal açıdan, resim ve animasyon ile bağlantılı olmasını sağlamıştır. Cel-Shaded ismi animasyon dalındaki kullanımından yola çıkılarak, bilgisayar oyunlarının görsel stil taksonomisine dâhil olmuştur. Bu nedenle ilk olarak, terimin kısaca animasyon ile olan ilişkisinin değerlendirilmesi yararlı olacaktır. “Cel-Shaded⁴, temel olarak siyah çizgilerin renk bloklarını ayırdığı iki boyutlu animasyonda kullanılan bir görsel tekniktir” (Hicks, 2020, s. 35). İsim kökeni ise geleneksel animasyon yapım sürecinde, selüloit (Celluloid) isimli maddeden yapılan şeffaf bir kâğıt türünün kullanılmasıdır. Cel-Shading’in temel amaçlarından birisi üç boyutlu bir dijital görsele sanatsal ve elle çizilmiş hissi vermektir. Özellikle Anime türündeki animasyon çalışmalarında bu teknik yoğun bir şekilde kullanılır. Ünlü animasyon stüdyosu Ghibli’de (1985) önceden görsel efekt (CG) yönetmeni olarak çalışan ve Princess Mononoke (1997)(Görsel 145) gibi projeler doğrultusunda dijital tekniklerin entegrasyonunda çığır açan Yoshinori Sugano, 1999’da “Manga ve Fotogerçekçi Olmayan İşleme (Rendering)” adlı bir derlemede, animenin olanaklarını şöyle özetliyor: “Belki de yalnızca bilgisayar kullanılarak mümkün olan soyutlama, temsil ve simgeleştirme yöntemlerini bulacağız. CG sanatçıları, tıpkı bizim manga dünyasından etkilendiğimiz gibi diğer bir medyanın gidişatını etkileyebilir. Fotoğraf gerçekliğinde olmayan işlemlerden bu kadar etkilenmemin ana nedeni, yeni görsel imaj stilleri yaratmak için fırsatlar ve olanaklar sağlamasıdır” (Yoshinori, 1999, akt. Krikke, 2006, s. 19).

⁴ Cel kelimesi türkçe kaynaklarda aynı şekilde kullanılır iken, shading kelimesi, “güneşten gelen doğrudan ışığı engelleyen bir şeyin neden olduğu hafif karanlık” anlamındadır. “Gölgeleme” olarak da Türkçe’ye çevrilebilir” (Cambridge).



Görsel. 145. Princess Mononoke'den bir görüntü. <https://bit.ly/3erJwNy>

Anime sanatının bilgisayar oyunlarına olan etkisi çerçevesinde Studio Ghibli ve Isao Takahata ile birlikte bu stüdyonun diğer kurucusu olan ünlü anime sanatçısı Hayao Miyazaki'nin görsel tarzı bazı bilgisayar oyunlarında açık bir şekilde görülebilir. Level-5 firmasının ilk oyununu Ghibli stüdyosu ile işbirliği içerisinde 2011 yılında piyasaya sürdüğü “Ni No Kuni” serisi bu doğrultuda önemli bir örnektir (Görsel 146). Hayao Miyazaki oyunun geliştirme sürecinde direkt olarak katkıda bulunmamış olsa dahi, Ghibli stüdyosunun sanatsal vizyonu oyunun konsept tasarımlarında ve görsel stilinde hayat bulmaktadır. “Firmanın CEO’su Akihiro Hino bir röportajında, oyunun sahip olduğu anime benzeri dünya doğrultusunda, oyunculara bir animasyon filmi oynatma imkânı sunmasının oyunun benzersiz yanı olduğunu belirtmiştir” (Fleury, 2015, s.5). Özellikle ön plandaki karakterlerin ve objelerin Cel-Shaded tarzı ile arka plan manzaralarının daha illüstratif bir profile sahip olması, Ghibli Stüdyosunun tarzı ile olan bir diğer benzerlik olarak düşünülebilir.



Görsel 146. Ni No Kuni oyun içi görüntü. <https://bit.ly/3e0Q9qP>

Oyun içi görse stil doğrultusunda mekan ve karakter çizimlerinin Ghibli Stidyosunun tarzında olmasının yanı sıra oyunun konsept tasarımları ve renklerin canlı kullanımları da tıpkı

bir Hayao Miyazaki animesinin görsel bakış açısını yansıtmaktadır. “Oyunun harita yönetmedi Tadahiro Masuya, görsel tasarımın oyun tasarımına yön vermesi ile birlikte, Ghibli Stüdyosunun mekan ve manzara tarzının, oyuncuların keşfetme isteğini artıracakını belirtmiştir” (Fleury, 2015, s. 5). Oyunun konsept çizimleri oyun içi görseller ile tarz olarak son derece uyumlu bir profil çizmektedir (Görsel 147). Ayrıca konsept tasarımların birçoğu geleneksel sulu boya tekniği kullanılarak oluşturulmuştur (Görsel 148).



Görsel 147. Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom konsept tasarımı. <https://bit.ly/3xyt46B>



Görsel 148. Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom konsept tasarımı. <https://bit.ly/3xyt46B>

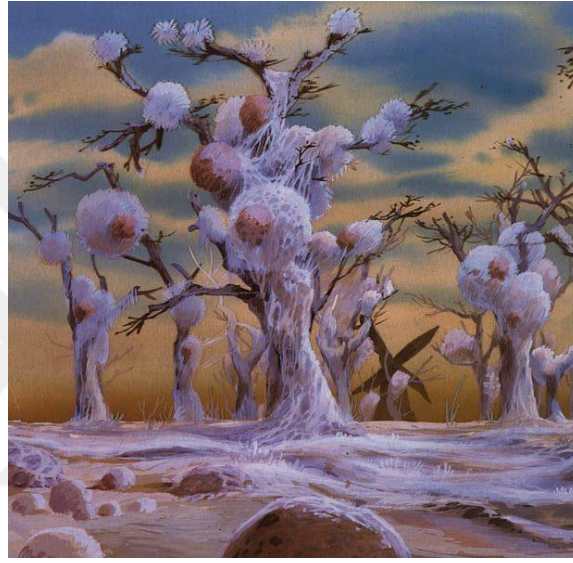
Ghibli Stüdyosu ve Hayao Miyazaki'nin görsel olarak etkilediği bir diğer önemli örnek ise Moon Studios tarafından ilk oyunu 2015 yılında piyasaya sürülen Ori And The Blind Forest'tır. Oyun çeşitli bulmacalar ve dövüş sistemi barındıran bir platform aksiyon oyunudur. Ayrıca Hayao Miyazaki'nin kendine has mekân ve karakter çizimleri ve ışık kullanımı örnek alınarak görselleştirilmiştir. Aalto'ya göre, Ori and the Blind Forest'taki şekil dili çoğunlukla organik ve yumuşak bir şekilde boyanmış grafiklerle bir araya gelen parlak ve bulanık efektler büyümlü bir atmosfer yaratır (Aalto, 2020, s. 36) (Görsel 149). Ori and The Blind Forest'ı öne çıkaran görsel stil, Hicks'in tanımındaki gibi Cel-Shaded stilini karşılayan özelliklerden biri olan siyah çizgilerin renk bloklarını ayırmasını barındırmamaktadır. Oyun konsept tasarımları, tamamen Miyazaki animelerindeki yumuşak ve kıvrımlı formları benimse-mektedir. Bu noktada oyunun Hayao Miyazaki'nin sanatsal vizyonuna olan benzerliğinin, oyun görsellerine Cel-Shaded ile geleneksel arasında bir görsel tat kattığı düşünülebilir.



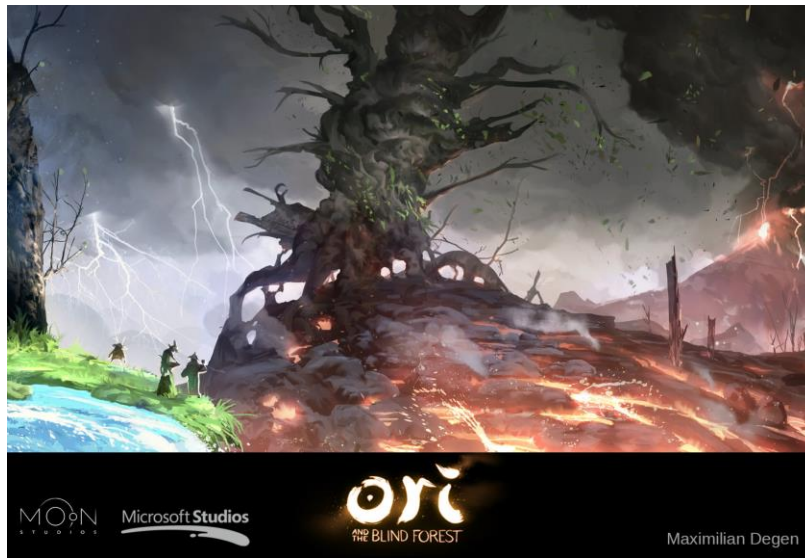
Görsel 149. Ori And The Blind Forest oyun içi görüntü. <https://bit.ly/3eGQe29>

Miyazaki'nin özellikle Princess Mononoke (1997), My Neighbour Totoro (1988) ve Nausicaä of the Valley of the Wind (1984) animeleri, Ori And The Blind Forest için ön plandaki esin kaynakları olarak düşünülebilir. Örneğin oyundaki bitkilerin ve ağaçların karanlık ortamlardaki parlak görsel stilleri ve etrafa saçtıkları ışıkların kullanımı, Nausicaä of the Valley of the Wind'ile çok büyük bir benzerlik taşımaktadır. Miyazaki'nin bu filmde masalsı ormanlar, zehirle kaplanan ve insanların zarar verdiği bir Dünya'nın metaforu olarak kullanılmıştır (Görsel 150). Filme benzer olarak Ori And The Blind Forest'taki ormanlarda ruh ağacının bir gün işlevini yitirmesi sonucu kaotik ve korkutucu bir yer haline gelerek bir nevi zehirlenmiştir (Görsel 151). Buradaki metaforların oyunda ve filmdeki yansımaları,

olağandışı şekillerde fantastik ve ılık saçan ağaç ve bitki örtüsünün etkileyici biçimde betimlenmesidir. Söz konusu mekân konseptleri aynı zamanda içerisindeki bitki ve doğal çevre sayesinde oynanışa da çok büyük bir destek vermektedir. Mekânlar açısından bir diğer esin kaynağı ise Princess Mononoke'dir. Oyunun yönetmeni Thomas Mahler, Princess Mononoke'deki ormanların tıpkı bambaşka bir karakter gibi, çevresini etkisi altına alma özelliğinin kendilerini çok etkilediğini belirtmiştir. Ayrıca Mahler'e göre, "Princess Mononoke'taki ormanlar neredeyse gerçeğe benziyor, ancak o kadar gür ve güzeller ki, adeta gerçek hayatın bir tasviri olmaktan çok yüceltilmesi gibidir" (Myers, 2020).



Görsel 150 "Nausicaä of the Valley of the Wind" filminden bir görüntü. <https://bit.ly/3u7q4fn>



Görsel 151. Ori And The Blind Forest konsept tasarım (Max Degen). <https://bit.ly/3ubHbwH>

Oyunun ana karakteri ise ruh ağacından çıkan Ori isimli sevimli bir yaratıktır. Ori ruh ağacından çıktıktan sonra Naru isimindeki karakter tarafından beslenir ve büyütülür. Ori tasarım olarak Princess Mononoke filmindeki “Kodama” karakterleriyle benzerlik gösterdiği söylenebilir. Oyunun animatörü James Benson GDC’deki bir konuşmasında, Orinin tasarımında silüetin öneminden ve Kodama’larla olan benzerliğinden bahsetmektedir (Benson, 2015). Her iki karakterinde temelde bir ruh olması, beyaz olmalarını açıklamaktadır. Dairesel hatlara sahip olmaları ise iyi karakter özelliğini yansıtır. Ayrıca Ori’nin tasarım anlayışı göze hoş gelen, akıcı, esnek ve hızlı hareketleri ile uyumlu bir profil çizmektedir. Kodama’lara kıyasla, Ori daha fazla duygusal tepkiye ve yüz mimiklerine sahiptir (Görsel 152).



Görsel 152. Johannes Figlhuber.Princess Mononoke filmindeki ağaç ruhları (Kodamalar) ve Ori konsept tasarımı. <https://bit.ly/3aOhdrq>, <https://bit.ly/333BZz4>



Görsel 153. Johannes Figlhuber. Ori erken taslak çalışmaları. <https://bit.ly/333BZz4>

Oyundaki bir diğer önemli karakter olan Naru ise Ori için bir koruyucu görevi üstlenmektedir. “My Neighbour Totoro” filmindeki Totoro karakteri ile arasındaki benzerlik göze çarpmaktadır. İki karakterde boyut olarak son derece benzerdir ve yuvarlak formlar ve yüz ifadeleri söz konusu esinlenmeyi destekler niteliktedir (Görsel 154).



Görsel 154. Johannes Figlhuber. Totoro ve Naru konsept tasarım örneği.

<https://bit.ly/3xAKjEz>, <https://bit.ly/3xAKjEz>

Teknolojini gelişmesiyle birlikte foto gerçekçiliğin önemli bir rolünün olduğu bilgisayar oyunlarında, cel-shading stili özgünlük doğrultusunda büyük bir etkiye sahiptir ve teknik bir yöntemden ziyade sanat stili doğrultusunda sanatsal bir seçim halini almıştır. İlk oyunu 1984 yılında yapılan, fakat üç boyutlu olarak ilk defa 2003 yılında Ubisoft firması tarafından piyasaya sürülen Prince Of Persia serisi bu doğrultuda önemli bir örnektir. İlk PoP⁵: The Sands of Time olmak üzere, serinin 2003 den itibaren üçleme (*Trilogy*) olarak çıkan ilk üç oyunu⁶ ve 2010'da çıkan son oyunu illüzyonizm kategorisi altında tanımlanabilecek realist bir görsel stil benimsemiştir. Fakat firma 2008'de çıkarttığı Prince of Persia oyununda son derece radikal bir uygulama olarak oyunun görsel stilini köklü bir değişikliğe uğrattı. “Oyun, daha canlı renklere ve yeni Prens'in umursamaz tavrını daha fazla yansıtan daha parlak bir atmosfere odaklanan, daha çok cel-shaded bir sanat tarzına sahipti” (Mejia, 2014). Ubisoft firmasının piyasaya sürdüğü Prince of Persia oyunlarının geri kalanının realist görsellere

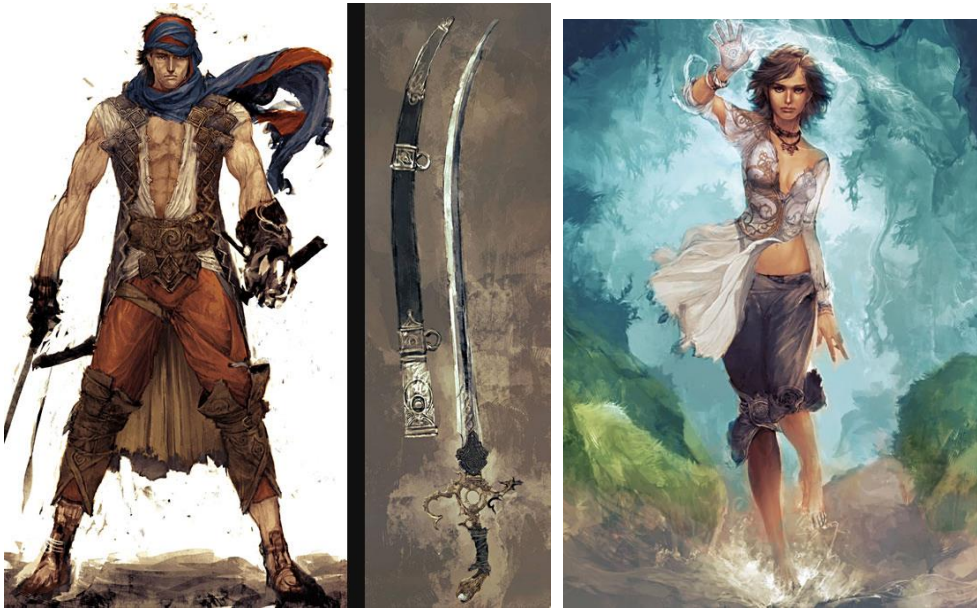
⁵ PoP: Prince of Persia

⁶ PoP: The Sands of Time (2003), PoP: Warrior Within (2004), PoP: The Two Thrones (2005)
PoP: The Forgotten Sands (2010)

sahip olduđu düşünöldüğünde, 2008 yapımı oyunun sahip olduđu bu stilize stilin, görsel kalitenin zamansız olmasını ve çıkışı üzerinden uzun bir dönem geçse dahi özgünlüğünü korumasını sağladığı düşünölebilir. Öyle ki 2008 versiyonu dışındaki oyunlar seri olarak kendilerine has bir görsel bakış açısına sahip olsalar dahi, zamanla kendilerini tekrar etmeleri sebebiyle 2008 versiyonu görsel özgünlük açısından seriye yeni bir soluk getirmiştir (Görsel 155, 156). Jarvis'e göre, Prince of Persia (2008) gibi stilize oyunlar, gerçek hayatta yeniden yaratılamayan güzel ve gerçek dışı dünyalar yaratabilir, bu nedenle sadece rüyalar ve animasyonlar tarafından sağlanabilecek gerçeküstü ve imkânsız güzellik hakkında bir fikir verebilir (Jarvis, 2013, s. 31).



Görsel 155. Prince Of Persia (2008) oyun içi görüntü. <https://bit.ly/3gSzxU1>



Görsel 156. Prince of Persia konsept tasarım örnekleri. <https://bit.ly/2PGX0MY>

Cel-Shading stiline Prince of Persia gibi yüksek bütçeli bir oyun serisinde kullanımı son derece yenilikçi bir uygulamadır ve tıpkı minimalizmin benimsendiği Mirror's Edge gibi zamanı ile sınırlı kalmayan ve uzun süreler eskimeyecek özgün birer sanatsal vizyon ortaya koymuştur. Ayrıca Tench'e göre cel-shading gibi grafik stilleri, oyunculara oyunların diğerlerinden daha eğlenceli olması için mümkün olduğunca gerçekçi görünmek zorunda olmadıklarını söylemenin etkili bir yoludur (Tench,2014). Sonuç olarak realizmden farklı olarak çok daha esnek olması ve abartıya izin vermesi cel-shading tekniğini özgünlük konusunda öne çıkartan kilit özelliklerdir.

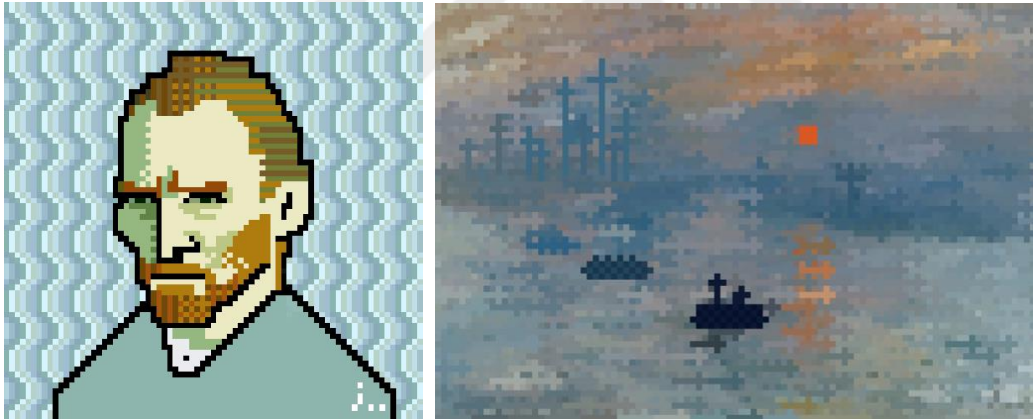
3.3.6. Piksel Sanat

Bilgisayar oyunları temelde dijital bir mecra ve monitör, TV gibi ekranlar vasıtasıyla oyuncuların görsel olarak oyunu algılayabilmesi sağlanır. Bu nedenle piksel sanat doğrultusunda, ekrandaki görüntülerin oluşmasını sağlayan en küçük birim olan pikseller büyük bir önem taşır. Bu bağlamda piksel sanatı, bilgisayar oyunları ile bağlantısının yanında sanatçının piksel seviyesinde bir hâkimiyete sahip olduğu dijital bir sanat türü olarak da tanımlanabilir. Ünlüler'e göre, piksel seviyesinde hâkimiyet, bir imaj oluşturulurken her bir pikselin kullanıcı kontrolünde, bilinçli olarak yerleştirilmiş olması ve ihtiyaç duyulduğunda geriye dönüp kolayca değiştirilebilir olmasıdır. Bir başka deyişle imajın hiç bir yerinde bir yazılım tarafından otomatik atanmış ya da kontrolsüz hamlelerle konulmuş bir piksel olmamalı, her bir piksel ayırt edilebilir olmalıdır (Ünlüler, 2017, s. 215). Piksel sanatının popülerliği 70'li yıllardan başlayarak özellikle 80'li yıllar ve üç boyutlu grafiklerin gelişmeye başladığı 90'lı yılların ortalarına kadar üst seviyede olmuştur. Bu popülerliğin en büyük sebebi aslında piksel sanatın dijital sanat anlamında tek seçenek olmasıdır. Çünkü 80'li ve 90'lı yıllarda monitörlerin gösterebileceği renk sayıları ve yaratılabilecek form çeşitliliği çok kısıtlıydı. Dönemin 8 bit değerindeki grafiklerinin 256 renk karşılayabiliyor olması, özellikle günümüz ile karşılaştırıldığında ne denli bir kısıtlamanın olduğunun göstergelerinden birisidir. Piksel sanatı göz önüne alındığında piksellerin sanatçının kontrolünde olma zorunluluğu nedeniyle, eserlerin düşük çözünürlüklü olmaları büyük bir önem arz eder. Bu noktada yüksek çözünürlüklü bir görselin çözünürlüğü düşürülerek piksel sanata dönüştürülmesi mümkün değildir. Böyle bir durumda söz konusu görsel bulanık bir şekilde görünecektir. Bu nedenle piksel sanatın en önemli kilit noktalarından birisi, piksel diziliminin sanatçı kontrolünde olması gerekliliğidir ve bu dizilim düşük çözünürlükte yapılabilir.

Parmak’a göre, piksel sanatı düşük çözünürlüklü görüntüler için kullanılıyor olsa da, kendi başına bir çağdaş sanat formu olarak ortaya çıkmıştır. Piksel sanatını çağdaş sanat dünyasına taşıyan önemli isimler, Paul Robertson ve Jae Jae Bum’dur (Parmak, 2018, s. 49). İki sanatçıda poster, reklam, sinema vb. birçok farklı alanda piksel sanat çalışmaları yapmıştır.

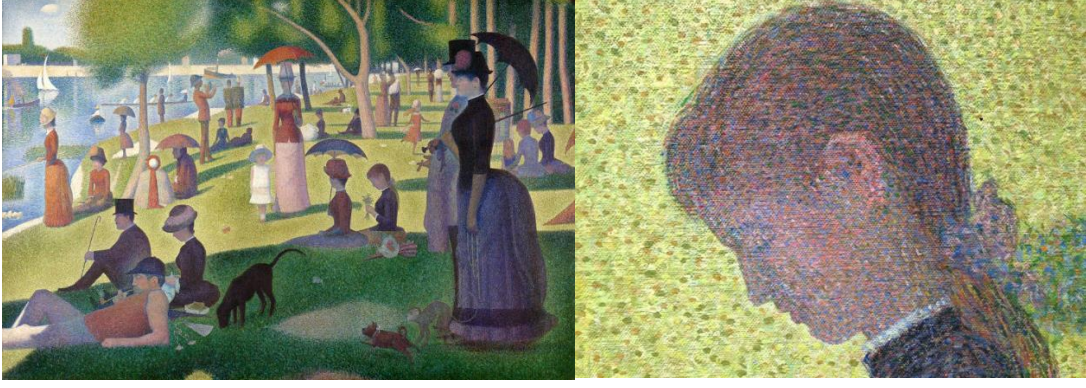


Görsel 157. Paul Robertson tarafından yapılan bir piksel sanat çalışması. <https://bit.ly/3tiPA07>



Görsel 158. Joo Jae Bum’un bazı piksel sanat çalışmaları. <https://bit.ly/3vL2pBN>

Piksel sanatı, piksel kavramının teknolojik bir anlam ifade etmesi ve bilgisayar oyunları tarihindeki görüntüleme teknolojileri ile olan ilişkisinin yanı sıra, ilk olarak 1880’li yıllarda sanat tarihinde yer alan pointilizm ile görsel stil açısından benzer yanları olduğu düşünülebilir. Bu bağlamda en büyük benzerlik piksel sanatındaki piksellerin pointilizmdeki nokta olarak düşünülebilmeleridir. Fakat piksel sanat pointilizmin dijital ortamdaki bir yansıması olması amacıyla ortaya çıkmamıştır, bilgisayar oyunlarının ilkel dönemlerindeki görüntü teknolojilerindeki teknik yetersizlik ile doğrudan ilişkilidir. Pointilizm bağlamında en önemli sanatçılardan birisi Fransız ressam George Seurat’tır. Seurat bir araya geldiklerinde bir çeşit ilizyon oluşturan noktaları belli bir ritimde yan yana kullanarak pointilizmin ilk olarak temelini atmıştır. “A Sunday Afternoon On the Island of La Grande Jatte” eseri Seurat’ın önemli pointilist eserlerinden biridir (Görsel 159).

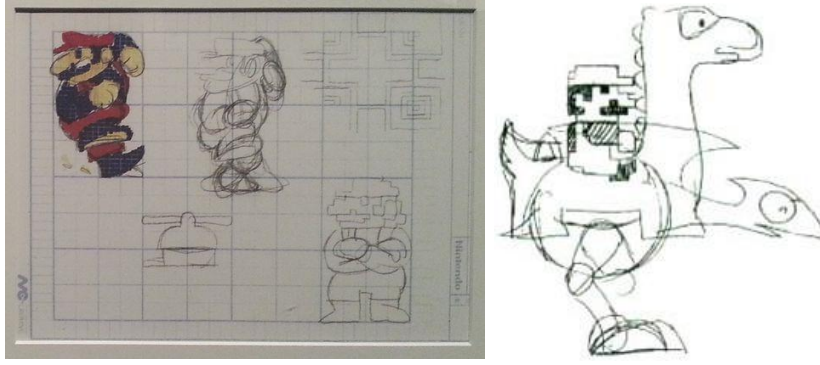


Görsel 159. George Seurat. A Sunday Afternoon On the Island of La Grande Jatte. 1884-1886.

<https://bit.ly/3riQNoU>

Daha önce değinildiği gibi piksel sanatın en fazla kullanıldığı dönem teknolojik kısıtlamalar nedeniyle 80’li ve 90’lı yıllardır ve piksel sanatın o dönemde ki popülerliğini bilgisayar oyunları alanındaki kullanımına borçlu olduğu ve bilgisayar oyunları tarihiyle yakından ilişkili ve paralel ilerlediği söylenebilir. Space Invaders (1978), Super Mario Bros (1985), Sonic The Hedgehog (1991) vb. yapımlar oyun tarihinde ve piksel sanatın gelişiminde çok önemli rol üstlenen ve gelişime ayna tutan ikonik yapıtlar olarak oyun tarihindeki yerlerini almışlardır.

Piksel sanat bilgisayar oyunları bağlamında köklü bir geçmişe sahiptir ve bilgisayar oyunlarının tarihsel gelişimi göz önüne alındığında temel bir yapı taşı olarak değerlendirilebilir. Birçok oyun geliştiricisi karakterleri küçük bir görüntü boyutunda olabildiğince temsili olacak şekilde tasarlamak zorundaydı. Bu nedenle, piksel sanat doğası gereği ikonik ve özgün tasarımların ortaya çıkması için son derece uygun bir stil olmuştur. Silber’e göre, piksel sanat küçük karelerden oluşturulduğundan ve gerçek eğriler bulunmadığından, abartmaya müsaittir. Özellikler, bir şekilde temsil etmeyi amaçladıkları şeyin ikonik versiyonları haline gelir ve bu şaşırtıcı derecede yararlı olabilir (Silber, 2016, s. 3). Piksel sanatın abartıya uygun yapısına önemli bir örnek 1985 yılında Nintendo firması tarafından piyasaya sürülen Super Mario Bros oyununun ana karakteri olan Mario olabilir (Görsel 160). ”Mario, sadece karakterin öne çıkmasını sağlamak için bir burun ve bıyığın abartısı olarak ortaya çıkmıştır. Yapımcı Shigeru Miyamoto, Mario’nun tasarım sürecini bir röportajda şöyle açıklıyor; O zamanlar teknolojiyle, bir karakter çizebildiğiniz çok sınırlı bir paletiniz vardı. Orijinal Mario’nun yüzü için sadece 7 piksel kullanıldı. Bu sınırlı palet içindeki amacım, olabildiğince farklı bir karakter yaratmaktı” (Silber, 2016, s. 3).



Görsel 160. Super Mario Bros (1985) karakter konsept çizimleri. <https://bit.ly/3vIbn2J>,

<https://bit.ly/3b2CQV0>



Görsel 161. Piksel arkaplan üzerine uygulanan Mario mekan konsept çizimleri. <https://bit.ly/3xQQ8xO>

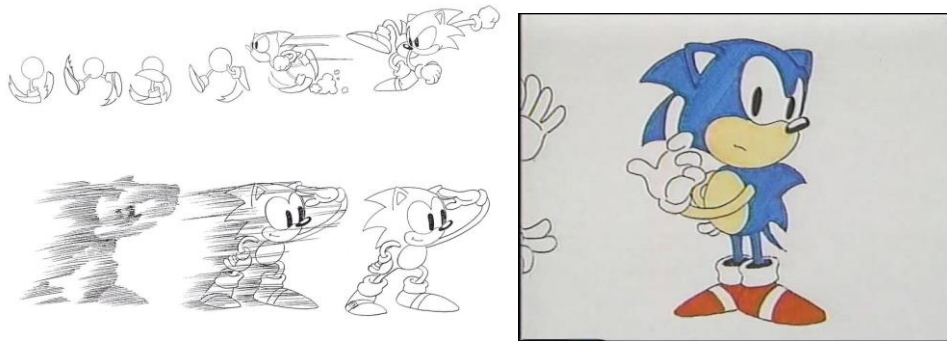
Her ne kadar piksel sanatı, dönemindeki teknik kısıtlamaların sonucu olarak ortaya çıkmış olsa dahi, tasarımcılar yaratıcılık ve özgünlük doğrultusunda son derece özgün ve yıllar boyunca eskimeyen tasarımlar ortaya çıkarmayı başarmıştır. Bu dönemde çıkan birçok oyun görsel olarak zamansız olmuştur ve günümüzde dahi yeni versiyonları yapılmaktadır ve oyuncular tarafından hala sevilmektedir. 1991 yılında Sega firması tarafından piyasaya sürülen Sonic: The Hedgehog oyunu bu doğrultu da özgün bir örnek olarak değerlendirilebilir. “Sonic karakterinin ilk etapta tasarım alternatiflerinden birisi eski Amerikan başkanı Theodore Roosevelt’in pijama giydirilmiş bir tasviriydi. Fakat bu tasarım daha sonra Sonic’in düşmanı Dr. Robotnik (Görsel 162) için kullanıldı. “Karakterin tasarımcısı Naoto Oshima bir röportajında, Sonic için seçilen kirpi tasarımının, ırk, cinsiyet ve benzeri konular hakkında polemiğe yol açmayacağını düşündükleri için öne çıktığını belirtmiştir. Ayrıca Sonic’in kırmızı ayakkabıları çift amaçlıydı - hızı yansıtıyorlardı ve aynı zamanda video oyunlarının büyük bir hayranı olan ve birden fazla SEGA oyununda tasvir edilen Michael Jackson'a bir gönderme niteliğindeydi (Görsel 163)” (Gates, 2018).



Görsel 162. Dr. Robotnik konsept çizimi ve Theodore Roosevelt. <https://bit.ly/3tn51Er>

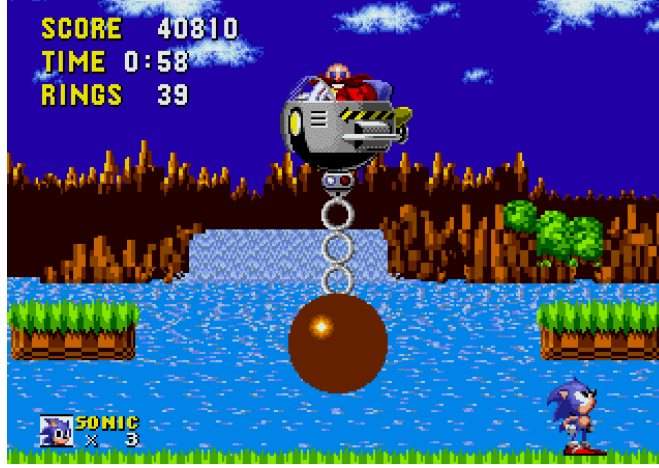
<https://bit.ly/33weSgZ>

Öte yandan Sonic'in konsept çizimleri ile oyundaki piksel sanat stili farklılık göstermektedir. Fakat görüldüğü üzere, Sonic ve Dr. Robotnik karakterlerinin konsept çizimleri piksel sanatın aksine geleneksel bir teknik ile aktarılsa da, karakterlerin piksel sanata uygulanabilirliği önem teşkil eder. Bu noktada piksel sanatın ortaya koyduğu form kısıtlamalarına rağmen, her iki karakterde silüet olarak son derece tanınır ve ikonik bir görüntüye sahiptir (Görsel. 164).



Görsel 163. Sonic'in bazı konsept çizimleri ve final konsept tasarımı (Naoto Oshima).

<https://bit.ly/3ejMHaZ>



Görsel 164. Sonic ve Dr. Robotnik karakterlerinin oyun içi görüntüsü. <https://bit.ly/2SjdWtK>

Piksel sanatının kullanımı özellikle 2000’li yıllarla birlikte üç boyutlu görsel teknolojinin gelişmesi ve çözünürlüklerin artması sonucu azalsa da, günümüzde bağımsız oyun firmalarının sıklıkla başvurduğu ve hiçbir zaman eskimeyen, zorunlu değil, sanatsal bir seçim haline gelmiştir. Grahn’a göre, piksel sanat, nostaljik özelliği nedeniyle popülerdir, aynı zamanda tutarlı bir stil oluşturmak daha kolaydır ve sanat tasarımı açısından gereken tasarımcı sayısı daha azdır. Bu nedenle, sonuç almak birçok farklı sanat stilinden daha ucuzdur. Öte yandan görsel olarak yüz vb. ayrıntıları göstermek söz konusu olduğunda stil çok sınırlayıcıdır. Bu nedenle, doğru duyguları ifade etmek ve tüm karakterlerin ve mekânların birbirinden tamamen farklı görünmesini sağlamak biraz beceri ve yaratıcılık gerektirir (Grahn, 2013, s. 11). Piksel sanat teknik kısıtlamalarının yanında, herhangi bir gerçekçilik beklentisi olmaması nedeniyle, özgünlük doğrultusunda sınırsız olarak tanımlanabilir. Bu nedenle genel olarak hiçbir piksel sanat oyunu birbirine benzememektedir. Fakat geçmiş dönem ile günümüz arasındaki özellikle uygulanabilir renk sayıları çerçevesindeki teknolojik fark, piksel sanat oyunlarında kendisini belli eder. Keo, piksel sanatı 80 ve 90’lı yılların ortalarına kadar Retro, bu dönemden günümüze kadar olan kısmı ise modern piksel sanat olarak iki kategoriye ayırmıştır (Keo, 2017, s. 16). Retro dönemde yaratılan ve daha önce değinilen Super Mario Bros, Sonic: The Hedgehog, Space Invaders vb. oyunlar ile modern piksel sanat oyunları arasındaki görsel fark, renk ve detay açısından dikkat çekicidir (Görsel 165, 166).



Görsel 165. Super Mario Bros (1985) oyun içi görüntü. <https://bit.ly/3h4HKos>



Görsel 166. Super Time Force (2011) oyun içi görüntü. <https://bit.ly/2R1s2zA>

2000 öncesi Retro dönem oyunları ile modern piksel sanat oyunları arasındaki fark modern piksel sanat oyunlarının sadece bir nostaljik uyarlamadan ziyade, modern bir video oyunu olarak değerlendirilmelerine neden olur. “Super Time Force (2011), oyununu geliştiren Capybara Games’in ortak kurucusu Nathan Vella, nostaljinin piksel sanatında bir faktör olduğunu, fakat stilin bir başlangıcı ya da sonu olmadığını, piksel sanatın başlı başına bir sanat tarzı olduğuna inandıklarını belirtmiştir “(Byford, 2014). Özellikle görüntü teknolojilerinin ve donanımların gelişmesi ile birlikte ortaya çıkan realistik görsel stillerin yanında piksel sanatı da bu gelişmelerden yüksek derecede yarar sağlamıştır.

Modern piksel sanat çerçevesinde konsept tasarımı ile ön plana çıkan bir başka örnek ise AskiiSoft tarafından 2019 yılında geliştirilen Katana Zero olarak değerlendirilebilir. Oyun Zero isimli başkarakterin bir psikiyatrdan aldığı görevleri bitirmesi üzerine, oldukça detaylı

bir hikâye doğrultusunda ilerleyen, 2D bir platform/aksiyon oyunudur. Protagonist silah olarak bir katana kullanır, bu nedenle oldukça hızlı bir oynanışa sahiptir. “Oyunun başyapımcısı Justin Strander, Katana Zero’nun ana odağının etkileyici bir hikâye anlatmak olduğunu ve ayrıca, en fazla övgü alan tarafın oyunun görselleri olduğunu belirtmiştir.” (Wallace, 2020). Bu denli anlatı odaklı olan bir oyunun, en minimalist görsel stillerden birisi olan piksel sanatı kullanılarak başarı ile yaratılabilmesi dikkat çekicidir. Oyun neon ışıklarının ağırlıkta olduğu cyberpunk teması benzeri bir sanatsal yapıya sahiptir (Görsel 167).



Görsel 167. Katana Zero (2019), Club Neon isimli bölümden görüntü. <https://bit.ly/33moRp2>



Görsel 168. Snow isimli karakter konsept tasarımları. <https://bit.ly/3tyJg4V>

Piksel sanat günümüzde özellikle büyük bütçeli oyunlar tarafında tercih edilmeyen bir görsel stil olsa dahi, teknolojik gelişmelerin etkisiyle gelişen bir stil olmuştur. Öyle ki, Odd Tales stüdyosu tarafından 2017 yılındaki “E3” oyun fuarında ilk fragmanı gösterilen ve halen yapım aşamasında olan The Last Night oyunu, fragman ile görsel olarak piksel sanatın yok olmak yerine gelişerek devam edeceği ve nasıl bir geleceğinin olabileceği doğrultusunda önemli fikirler vermiştir. Genellikle izometrik ve ya tek bir kamera açısına sahip olan piksel sanat oyunlarının aksine, The Last Night fragmanının da, sinematik kamera açıları ile çok daha

gerçekçi ve üç boyutlu hissi veren bir dünya sunulmuştur (Görsel 169, 170). “Geliştiriciler, oyunu "Flashback (Delphine Soft., 1992) ve Blade Runner ruhuna sahip kısa, karamsar, cy-berpunk bir macera oyunu olarak tanımlamaktadır” (Webster, 2014).



Görsel 169. “The Last Night” duyuru fragmanından bir görüntü. <https://bit.ly/3xSk5xq>



Görsel 170. “The Last Night” duyuru fragmanından bir görüntü. <https://bit.ly/3xSk5xq>

Değinildiği üzere piksel sanat günümüzde büyük bütçeli yapımlar arasında çok fazla ön planda olmasa dahi, özellikle bağımsız oyun sektöründe bir sanatsal tercih olarak özgünlüğe katkıda bulunmaktadır. Ayrıca video oyunlarının özellikle 80’li yıllardan başlayan gelişim dönemlerine en önden tanıklık eden bir tarz olarak piksel sanatı, günümüz teknolojik imkanlarının desteğiyle, nostaljik dönemlerin modern bir yansıması olarak görülebilir ve oyun sektöründe özel bir yere sahiptir.

3.3.7. Soyut Stil

Bilgisayar oyunları tarihindeki özgünlük arayışı göz önüne alındığında, soyut stil (*Abstract*), tıpkı piksel sanat ve minimalizm gibi oyun tarihinin başlangıcından günümüze kadar var

olmuş ve teknolojik gelişimden olumlu ve ya olumsuz etkilenen bir diğer görsel stildir. Bu stillerden piksel sanat, tamamen dijital ortam doğrultusunda ortaya çıkmış iken, minimalizm ve soyut stil, geleneksel sanat tarihinde var olan akımların bilgisayar oyunlarındaki yansımaları olarak nitelendirilebilir. Bu nedenle tıpkı minimalizm gibi soyut stilinde sanat tarihindeki rolüne kısaca değinmek yararlı olacaktır.

Lowry'e göre soyutlama (*Abstraction*), kopyalamanın tam tersidir. Bir imge üretmek için hayal gücünün kullanılmasıdır. Figüratif veya temsili resmin zıttı değildir, çünkü resmin öznesinin kaynağı çoğu zaman gerçekten gerçekçi olmadan tanınabilir. Ayrıca soyutlama, ya var olan imgenin sanatçının kendi yoluyla tasvir edilmesi ya da görüntüleri doğrudan hayal gücünden gerçekleştirmesini içeren zihinsel bir süreçtir. Çoğunlukla gerçekçi bir şeyle başlamak ve onu basitleştirme veya abartma yolculuğuna çıkarmak en kolaydır ve kaynak hala tanınabilir olduğunda durulabilir veya kaynağın tanınamayacağı bir yerde tam bir soyutlamaya geçilebilir (Lowry, 2010, s. 1). Soyut sanat günümüzde bilinen formu ile çağdaş sanat çatısı altında 20.yüzyılda Vasily Kandinsky (1866-1944), Piet Mondrian (1872-1944) vb. sanatçılar öncülüğünde ön plana çıksa da, temelini daha önceye dayandığı yönünde görüşler mevcuttur. Bu bağlamda, özünde romantizm akımından etkilenen J.W. Mallord Turner'ın (1775-1851), ortaya çıkardığı bazı deneysel resimlerle modernist soyutlamanın temelini attığı tartışılmaktadır (Görsel 171). Genellikle manzara ve doğal afet resimleri ile tanınan Turner, resimlerinde renklerin ve ışığın güçlü kullanımı dikkat çekmiştir. Renkler arasında sağladığı geçişler ve bazılarındaki yüksek kontrast özellikle doğal afet konulu resimlerinde çok güçlü bir etki bırakır (Görsel 172). Ayrıca "Turner'ın kişisel suluboyaları gibi daha bulanık çalışmaları anlatıdan fazla görsel efektler ve onların duygusal çağrışımlarına odaklanır. Turner'ın resimleri sadece manzara resmi değildir, aynı zamanda izlenim ve atmosfer resimleridir" (Barcio, 2020). Sonuç olarak Turner'ın modern soyut sanata olan etkisinin temelde düşünce tarzı ve bakış açısı yönünde olduğu söylenebilir. Öyle ki 20.yüzyılda soyut sanatın öncüsü olarak nitelendirilebilecek Kandinsky ve De Stijl hareketinin destekçilerinden Mondrian gibi ünlü sanatçılar Turner'ın aksine ağırlıklı olarak geometrik formlara yönelmiştir. Bu nedenle Turner'ın sanatsal tarzı tamamen modern soyutlama ile ilişkilendirilmemelidir.



Görsel 171. JWM Turner, Ehrenbreitstein with a Rainbow (1840). <https://bit.ly/2R9hhLH>

Helen Frankenthaler, Mountains and Sea (1952). <https://bit.ly/3exea9n>



Görsel 172. JWM Turner, Kar fırtınası (1842). <https://bit.ly/3exea9n>

Günümüz konsept tasarımı ve dijital illüstrasyon alanlarında ise soyut sanatı işlerinde uygulayan sanatçılar bulunmaktadır. Birçok konsept sanatçısı, dijital ortamın sağladığı hız neticesinde deneysel fırça darbeleri doğrultusunda, soyut bir sanatsal yaklaşım ile konsept çalışmaları yapabilmektedir. Rus konsept sanatçısı Wadim Kashin bu doğrultuda önemli bir örnek olabilir. Kashin bir röportajında, “işlerine genellikle kaotik fırça darbeleriyle başladığını ve ortaya çıkan kaos ve rastlantısallıkta, soyut görüntülere çok dikkat ettiğini belirtmiştir. Kashin, bu süreci görüntünün her bölümünde değerli bir şey görülen, sürekli bir hayal gücü oyunu olarak tanımlamaktadır” (Tokarev, 2015). Wadim Kashin kişisel konsept çalışmalarında, genellikle soyut bir anlatım tarzını fantastik ve bilim kurgu öğeleri ile birleştirmektedir ve yaratım sürecinde bir nevi arayış içerisinde. Söz konusu arayışın sonucunda ortaya çıkan plansız yaratı ise özgün bir konsept çalışması olarak değerlendirilebilir. Ayrıca

kullandığı renkler arasındaki uyum tıpkı J.W.M. Turner gibi, çalışmalarında güçlü bir atmosfer oluşturabilmesini sağlar.



Görsel 173. Wadim Kashin, kişisel konsept tasarım örneği. <https://bit.ly/3xRzIKS>

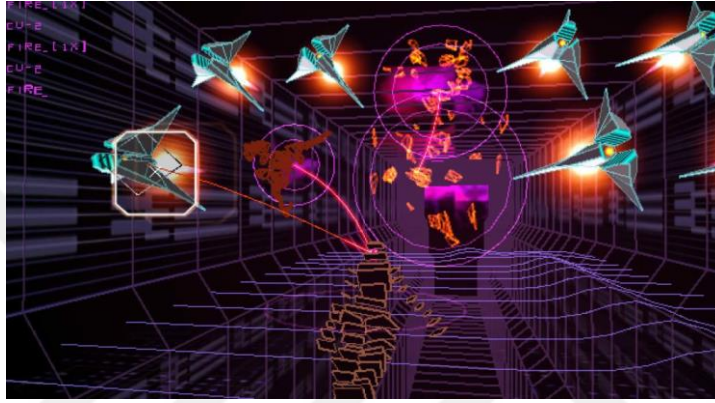
Bilgisayar oyunları göz önüne alındığında ise özellikle 70’li yıllar ile 90’lı yılların ortalarına kadar olan süreçte, teknolojik kısıtlamalar nedeniyle piksellerin ön planda olması durumu, çoğu zaman realizmden uzak soyut formlara izin vermektedir. 1971 yılında Atari firması tarafından piyasaya sürülen ve beyaz çubukların raket, beyaz noktanın ise topu temsil ettiği bir tenis oyunu olan “Pong” ve 1984 yılında Sovyet bilgisayar mühendisi Aleksey Pojitznov tarafından tasarlanan “Tetris” oyunları hem türün hem de oyun tarihinin ikonik ve çok önemli örneklerindendir (Görsel 174).



Görsel 174. Pong (1972) ve Tetris (1984) oyun içi görüntü. <https://bit.ly/3xWw1yf>, <https://bit.ly/3f3LWSB>

Tetris ve Pong gibi yapımlar dönemin imkânları dâhilindeki en iyi seçeneklerdi, fakat teknolojinin gelişimi ve 90’lı yılların orta periyodundan itibaren üç boyutlu grafik teknolojilerin gelişimi, sanatsal tarzlar konusunda oyun yapımcılarına daha esnek imkânlar vermiştir. Üç boyutlu oyunların gelişmeye başladığı dönemde 2001 yılında United Game Artists firması tarafından tasarlanan “REZ” isimli, üç boyutlu soyut stile sahip bir oyun, türe büyük bir

yenilik getirmiştir. Gavin’e göre Wassily Kandinsky'nin çalışmaları, bir bilgisayar sistemindeki yaşamın neye benzeyebileceğinin soyut bir resmini tasvir ederek bu oyunun grafiklerine ilham verdi. Ayrıca, oyun, dijital bir varoluşun soyutlamalarını temsil etmek için basit şekiller ve çizgiler kullanır, tıpkı Kandinsky'nin eserlerinin müziği aynı soyut şekilde temsil etmeye çalışması gibi. Basit geometrik şekiller ve insansı bir ana karakter, oyunu görsel açıdan daha tanınır yapmaktadır (Gavin, 2014, s. 9). Hatta oyunun tasarımcısı Tetsuya Mizuguchi, oyunun görsel vurgusunu yapmak amacıyla kod adının Kandinsky’i temsil eden “Project K” olduğunu belirtir.



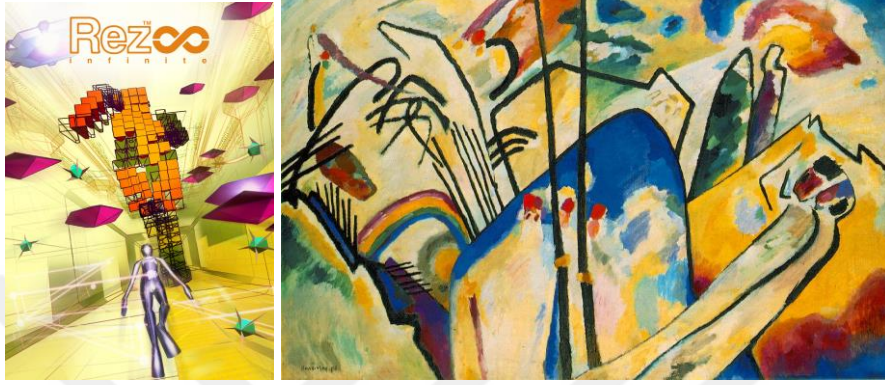
Görsel 175. “Rez” oyun içi görüntü. <https://bit.ly/3bbc9O0>



Görsel 176. W.Kandinsky, Improvisation. Deluge (1913). <https://bit.ly/3xSwrpe>

Müzik ve sesi sinestezi doğrultusunda görsel bir konsepte dönüştürme yeteneği olan Japon konsept sanatçısı Takashi Ishiara Rez serisinin ikinci oyunu olan Rez: Infinite (2015) ve aynı türde soyut bir stile sahip olan müzikal bir nişancı oyunu ve Rez gibi Tetsuya Mizuguchi tarafından tasarlanan Child of Eden (Q Ent., 2011) içinde konsept tasarımları yapmıştır (Gör-

sel 177, 178). “Her iki oyunun da yaratıcısı olan Tetsuya Mizuguchi, sanat, müzik ve sinestezi kavramının kendisinden ilham alıyor. Rez’in motivasyonu, görsel-işitsel kaynaklar aracılığıyla sinesteziyi tecrübe ettirmek ve tanıtmak iken, Child of Eden’inki ise sesler ve olumlu imgelerle neşe ve mutluluk duyguları getirmektir” (Bastos, Gomez, Santos ve Maia, 2018, s. 40).



Görsel 177. Rez: Infinite konsept çalışması ve W.Kandinsky’nin Composition 4 çalışması.

<https://bit.ly/3hf15mT>, <https://bit.ly/3f6YUz5>



Görsel 178. Child of Eden konsept tasarım çalışması (Takashi Ishihara). <https://bit.ly/3xXXorC>

Child of Eden oyununda ana karakter Rez’in aksine açık bir biçimde görülmez. Protagonist, son insan olarak betimlenen Lumi adı verilen ve Eden isimli bir çeşit internet ağında var olan bir bilinçtir. Son derece soyut olan bu anlatı ve Takashi Ishihara’nın zengin renk kullanımı ile Kandinsky’den esinlenilen karmaşık yapı doğrultusunda, özgün bir konsept tasarımı ortaya çıkmıştır.

4.BÖLÜM. ALTERNATİF BİLGİSAYAR OYUNU KONSEPT TASARIM UYGULAMASI

4.1.Genel Yapı

Çalışma boyunca konsept tasarımın öğeleri ve bilgisayar oyunları ile görsel stiller doğrultusunda özgün konsept tasarım örnekleri incelenmiştir. Analiz edilen örnekler ve tasarım süreçlerinin, konsept tasarımda özgünlüğün öneminin anlaşılması ve özgün yaratıların nasıl ortaya çıktığı sorusuna bir cevap niteliği taşıması büyük bir önem teşkil etmektedir. Araştırma boyunca, özellikle yaratıcı fikirlerin özgün bir bakış açısı ile yansıtılması doğrultusundaki aşamalar ve kullanılan teknikler, söz konusu tez çalışması için yapılan alternatif bilgisayar oyunu konsept tasarım uygulamasına ışık tutmuştur. Tasarımcıların, insanlık tarihinde meydana gelmiş olaylar, mimari akımlar, moda tasarımları gibi çevre unsurlardan etkilenecek, kurgusal ve özgün bir gerçeklik ortaya koymaları, hikaye doğrultusunda konsept tasarımın projeye kattığı yaşanmışlık hissine olumlu yönde katkı yapmaktadır.

Alternatif bilgisayar oyunu konsept tasarım uygulama çalışmasında, bazı tarihi gerçeklikler temel alınmıştır ve bu gerçekliklerin görsel açıdan konsept tasarımları desteklemesi hedeflenmiştir. Bu bağlamda, söz konusu tarihi olayların bazı bölümleri hikâye anlamında değiştirilerek ve eklemeler yapılarak kurgusal bir temel hikâye örgüsü oluşturulmuştur. Oluşturulan hikâye doğrultusunda, karakter ve mekânlar tarihi ve mitolojik figürler temel alınarak isimlendirilir iken, özgünlük açısından tarihsel tasvirlerde belirtilen bazı özellikler abartılmıştır ve ya değiştirilmiştir. Bu doğrultuda amaç, tamamen kaynaklarda belirtilen tasvirlerle bağlı kalmadan, tarihsel gerçeklikler ile uyumlu çalışan, aynı zamanda otantik ve özgün tasarımlar ortaya koymak olmuştur. Bu doğrultuda oyunun iki farklı tarihsel dönemde geçmesinin tasarımlar açısından bir kontrast oluşturması hedeflenmiştir. İlerleyen bölümlerde değinileceği üzere oyunun hikâyesi antik dönem ve gelecek bir zaman diliminde geçmektedir. Ana karakter bu iki dönem arasında bir çeşit zaman yolculuğu yapmak sureti ile geçiş yapabilecektir.

Gelecek dönem tasarımları için fütürizm akımı temel bir altyapı oluşturmuştur. Özellikle mekân tasarımlarında mimari, karakter tasarımlarında ise moda alanındaki fütüristik yaklaşımlar incelenmiştir. Bu noktada ilk olarak fütürizm akımından bahsetmek yararlı olacaktır. Fütürizm akımı ilk olarak İtalyan şair Filippo Tommaso Marinetti tarafından 1909 yılında

yazılan “Fütürizm Bildirisi” vasıtasıyla ortaya çıkmıştır. Başaran’a göre, Marinetti, teknolojik gelişmelerin hız ve dinamizmin yolunu açtığını, ayrıca sanatçıların ve tasarımcıların bu gelişmelerden yararlandığını savunmaktadır (Başaran, 2007, s. 5). Bu bağlamda söylenebilir ki fütürizmin temelinde teknolojik gelişmelerin desteğiyle bir gelecek tasvirinin yattığı söylenebilir. Fütürizm gelecekçi bir felsefi anlayış olarak düşünülmesinin yanında, mimari, resim, edebiyat gibi birçok alanda kendisini göstermiştir. Örneğin fütürist mimari alanında, Sant’Elia (1888-1916) öncü isimlerdendir ve konsept tasarım uygulamasında tasarımları esin kaynağı olan tasarımcılardan birisidir. Tasarımları hayata geçirilemeyen Sant’ Elia özellikle 20. yüzyıl mimarisine ışık tutan birçok tasarım ortaya koymuştur (Görsel 179). Uygulama çalışmasında Sant’ Elia’nın modern şehir vizyonu bir diğer fütürist mimar Lebbeus Woods’un mimari elementleri ile birlikte yansıtılmaya çalışılmıştır.



Görsel 179. Monumental Building Project, Sant’ Elia (1914). <https://bit.ly/3hCrxGW>

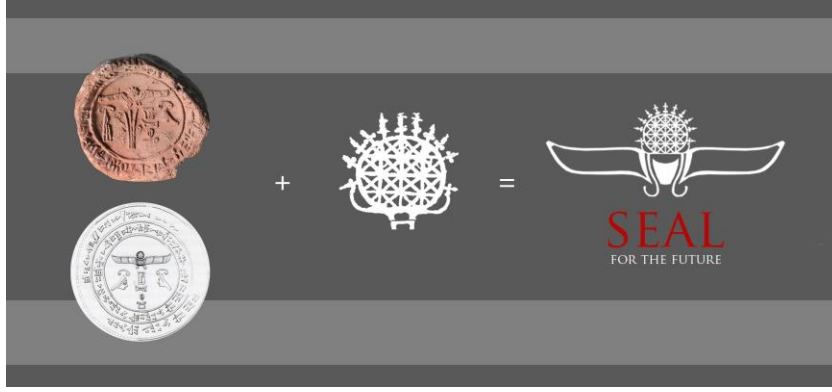
Görsel stil olarak, illüzyonizm uygulama çalışmasında benimsenen başlıca anlayış olmuştur. Antik dönem ve fütüristik dönem tasarımları için realist bir bakış açısı eşliğinde bazı noktalarda abartılı ve hayal dünyasının etkisi ile tasarımlar yapılmıştır. Özellikle fütürist dönem için yapılan tasarımlarda gelecekçi bakış açısının, gerçek dünya’dan elementlerin özgünlük çerçevesinde yansıtılmasına olanak sağlaması amaçlanmıştır. Bu bağlamda antik dönem ta-

sarımlarında dönemin taş ve tarihsel özelliğini yansıtması açısından sıcak renkler ve doygunluğu yüksek renk paleti kullanılır iken, distopik bir gelecek olan fütüristik tasarımlarda daha soğuk atmosfer ve gri tonların hâkim olduğu bir renk paleti tercih edilmiştir.

4.2.Tema ve Hikâye

Oyunun genel teması, Anadolu topraklarında hüküm sürmüş Anadolu Medeniyetlerinden Hitit İmparatorluğu'nu (M.Ö. 1600 – 1178) temel almaktadır. Zaman periyodu doğrultusunda ise, Hitit'lerin varlığını sürdürdüğü antik dönem ve kurgusal olan fütüristik dönem oyunun genel hikâye örgüsünü oluşturmaktadır. Antik dönem konsept tasarımları genel olarak kaynaklarda bahsedilen tasvirlerden yola çıkılarak çeşitli değişiklikler ve abartılar doğrultusunda oluşturulmuştur. Öte yandan fütüristik ve gelecek dönem tasarımları için ise antik dönem tasarımları göz önüne alınarak, modern bir tasarım dili oluşturmak amaçlanmıştır. Antik ve fütüristik tasarımların, birbirinden çok farklı zaman dilimlerine dâhil olması doğrultusunda, tasarımların birbirlerinden tamamen kopuk ve alakasız olmaması amacı ile her iki dönem içinde Hitit sanatının içerdiği elementler temel esin kaynağı olarak göz önüne alınmıştır.

Oyunun hikâyesi ise temel olarak Hitit ile Anadolu mitojisi ve Hitit tarihinin içerdiği figürler ve mekânlar çerçevesinde meydana gelmektedir. Hitit'lerin Anadolu'da hüküm sürdüğü ve Mısır ile Hitit İmparatorluğu arasında imzalanan Kadeş Antlaşmasının yapıldığı M.Ö. 1200'lü yıllar ile tamamen kurgusal olan M.S. 2087 yıllarını kapsayan iki farklı zaman dilimi ve ya paralel evren hikâyesinin geçtiği zaman dilimleri olarak değerlendirilebilir. Hitit kraliçesi Puduhepa oyunun başkarakteri (Protagonist) olarak değerlendirilmiştir. Puduhepa siyasi konularda o zamana kadar var olmuş kraliçelerden çok daha fazla aktif bir rol üstlenmiştir. Özellikle, “Kadeş Antlaşması'nda Mısır kraliçesinin mührünün yer almamasına rağmen Pudu Hepa'nın mührünün anlaşmada yer alması son derece dikkat çekicidir” (Özdemir, 2018, s. 36). Pudu Hepa'nın söz konusu mührü tarihte ilk defa bir kadının mührü olması sebebiyle önemlidir. Ayrıca oyunun amblem tasarımında ve isminde Puduhepa'nın mühründen ve Hitit güneş kursundan esinlenilmiştir. Oyunun ismi “Seal: For the Future” olarak değerlendirilmektedir (Görsel 180, 181).



Görsel 180. Oyunun logosunun gelişim şeması.



Görsel 181. Oyunun amblemi ve logotype (Negatif kullanım)

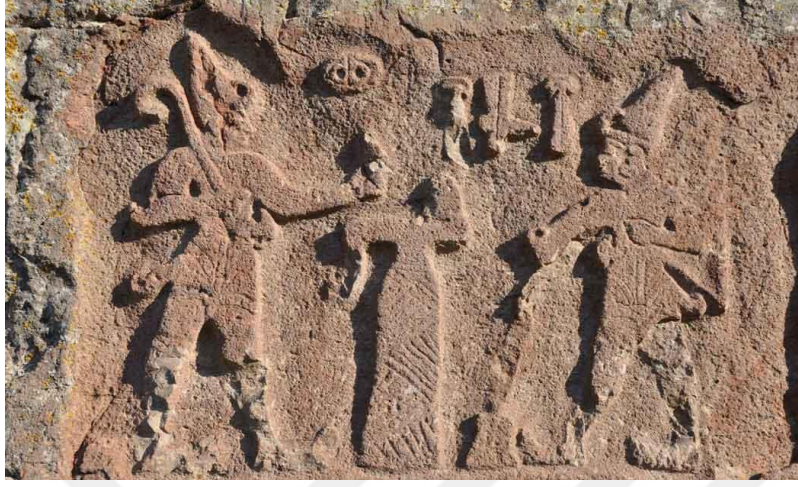
Oyunun hikâyesinin kurgusal bölümünde ise, Puduhepa Kadeş Antlaşması sonrasında Hitit'lerin ana tanrıçası olan Hepat tarafından çağrılır. Hepat ile Puduhepa arasında çok güçlü bir bağ vardır, bu nedenle Puduhepa kendisini Hepat'ın hizmetkârı olarak görmektedir. Tanrı Hepat'ın ise insanlar arasındaki en güvendiği isimlerin başında Puduhepa gelmektedir. Hepat bu görüşme sırasında Puduhepa'ya Hitit imparatorluğunun binlerce yıl ayakta kalacağını fakat M.S. 2000'li yılların ilk yüzyılı sonlarının Hitit imparatorluğunun varlığının çatırdamaya başlayacağı bir dönem olduğunu söyler ve söz konusu karmaşayı düzeltmesi için Puduhepa'yı 2087 yılına göndermeyi teklif eder. Hepat ortostat taş aracılığı ile açacağı bir geçit sayesinde Puduhepa'yı geleceğe gönderecektir. Puduhepa bu teklifi hizmetkârı olduğu ana tanrıçayı çok sevdiği için kabul eder ve büyük bir fedakârlık yapar. 2000'li yıllar antik dönem ile kıyaslandığında, Dünya devletlerinin siyasi, sosyal ve dinsel yapısı itibariyle çok farklı bir dönemdir. Bu dönemdeki kurgusal Hitit Devleti ise isim olarak tarih boyunca Anadolu'da yaşayan antik medeniyetlerin bir birleşimi olarak "Birleşik Anadolu Medeniyetleri" ismiyle tasvir edilmektedir. Bu doğrultuda Tanrı Hepat, 2087 yılı Hitit Devletinde Arinna ismiyle devletin antik dönemlere ithafen sembolik bir kraliçesi olarak varlığını sürdürmektedir. Öte yandan dönemin siyasi yapısı doğrultusunda devleti Nergal isminde bir başkan yönetmektedir. Nergal oyundaki rakip karakter (Antagonist) olarak düşünülebilir. Bu noktada Nergal Hitit tarihindeki en zalim yöneticidir. Ana düşüncesi milletler arası barış ve de-

mokrazi olan ve binlerce yıl bu düşüncenin desteği ile ayakta kalmış olan Hitit devleti Nergal'ın saldırgan hamleleri nedeniyle diğer ülkeler ve kendi halkı ile gerlimli bir döneme girmiştir. Bu durumun farkında olan kraliçe Arinna Nergal'e engel olabilmek adına elinden geleni yapsada başarılı olamaz. Bu nedenle Puduhepa'nın 2087 yılına gelmesi ve kraliçe Arinna'ya bu konuda yardım etmesi büyük bir önem teşkil eder ve hikâyenin 2087 yılında geçecek temelini oluşturur. Puduhepa bu kurgusal gelecekte dikkat çekmemek adına Kug-Bau ismini kullanmaktadır. Bütün macera boyunca tıpkı antik dönemde tanrıça Hepat'ın olduğu gibi, modern dönemde de kraliçe Arinna Puduhepa'nın yol göstericisidir ve Puduhepa oyun boyunca görevleri Arinna'dan almaktadır. Puduhepa'nın hikâyedeki ana amacı başkan Nergal'e karşı başarılı olarak, başken Hattuşa'yı tekrar barışın hüküm sürdüğü bir yer haline getirmektir. Tarihte çok önemli bir barış antlaşması olan Kadeş Antlaşmasında önemli bir yeri olan Puduhepa'nın ana karakter olması, barış kavramı ile ilişkilendirilmesi doğrultusunda çok önemlidir.

4.3.Karakter Tasarımları

Oyundaki karakterler hikâye doğrultusunda antik dönem ve fütüristik dönem bazında ele alınmıştır. Tasarım süreci olarak ilk aşamada karakterin ilgili olduğu tarihsel figür araştırılmış ve görsel referanslar toplanmıştır. Toplanan görsel referanslar ışığında ilham panosu (Moodboard) hazırlanarak görsel bir temel oluşturulmuştur. İlham panosu tasarım sürecinin genel yol haritası doğrultusunda görsel bir esin kaynağı görevi görmüştür. İlham pansou oluşturulduktan sonra ise çizgisel veya renkli alternatifleri oluşturularak tasarım süreci çeşitlendirilmiştir. Seçilen tasarım üzerinden renk varyasyonları oluşturulduktan sonra karakter için final sunumu hazırlanmıştır. Son olarak hazırlanan sunum, karakterin kostümü, materyal ve fiziksel özellikleri hakkında temel bilgileri içermektedir. Ana karakter Puduhepa için antik ve fütüristik dönem olmak üzere iki tasarım süreci oluşturulmuştur. Antik dönem konsept tasarımı için akademik kaynaklardaki tasvirlerden yararlanılmıştır. Ayrıca tasarıma özgünlük katmak amacıyla Hitit sanatının özellikle vazo ve çömlek üzerindeki desenlerden yararlanılmıştır. Böylece tarihi tasvirler ile uyumlu iken aynı zamanda otantik ve özgün tasarımlar amaçlanmıştır. Puduhepa antik dönemde savaşçı ve kraliçe olarak tasarlanmıştır. Yararlanılan tasvirler Türkiye'de bulunan Fraktin Kaya Anıtı üzerindeki kabartmalara dayanılarak yapılmıştır (Görsel 182). Bakana göre, "Puduhepa boyundan başlayıp ayak bileklerine kadar uzanan, uzun kollu, bol, kemersiz, süssüz kıyafet ile tasvir edilmektedir" (Bakan, 2018, s. 117). Bu tasvirler Puduhepa'nın kraliçe tasarımı (Görsel 183) için yüksek ölçüde

yararlı olmuştur, savaşçı tasarımı (Görsel 184) için ise antik dönem savaşçı kıyafetleri referans olarak kullanılır iken Hitit motifleri göz önüne alınmıştır.



Görsel 182. Fraktin Kaya Anıtı. <https://bit.ly/3gFMGPS>



Görsel 183. Puduhepa, kraliçe konsept tasarım alternatifleri

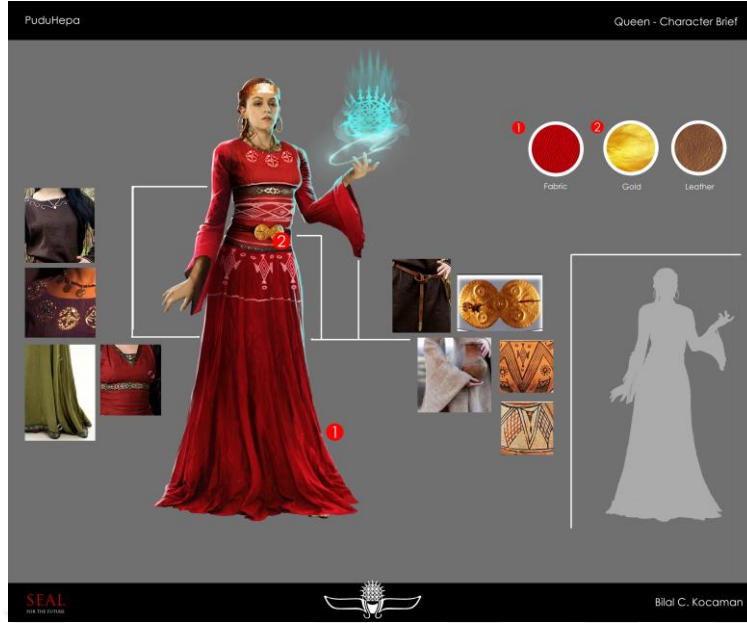


Görsel 184. Puduhepa savaşçı konsept tasarım alternatifleri.

Karakter sunum sayfalarında ise karakterin üzerinde bulunan materyaller ile ilgili detay bilgilerine yer verilmektedir. Ayrıca karakterin tanınabilirliği ve temel özelliklerini yansıtmaları açısından önemli olan silüete bu tasarım sunumlarında yer verilmektedir (Görsel 186).



Görsel 185. Puduhepa final tasarımı detay sunumu.



Görsel 186. Kraliçe Puduhepa karakter sunumu.

Puduhepanın antik dönemdeki yol göstericisi olan ana tanrıça Hepat ise kaynaklarda genellikle insan formunda tasvir edilmektedir. Puduhepa ile Hepat arasındaki bağlantı Hitit ve Hurrilerin dini inanışları ile yakından ilişkilidir. Puduhepa normalde Hurri kökenli bir din kadınıdır. Fakat Hitit kraliçesi olduktan sonra Tanrıça Hepat'ı Arinna'nın Güneş tanrıçası ile eşdeğer görmüştür. Bu doğrultuda Hepat karakter konsepti insan formunda tasarlanmıştır.

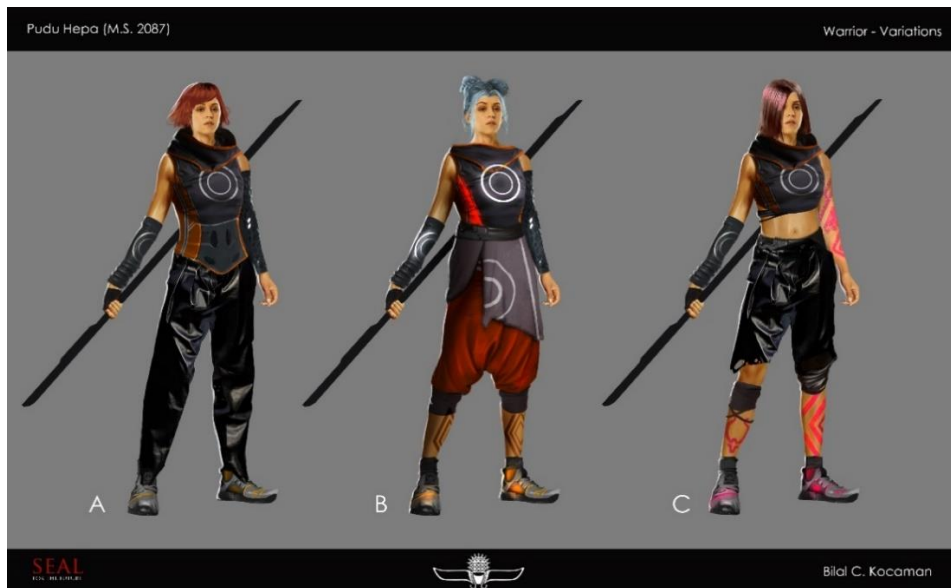


Görsel 187. Tanrıça Hepat konsept tasarım alternatifleri



Görsel 188. Tanrıça Hepat karakter konsept tasarım sunumu

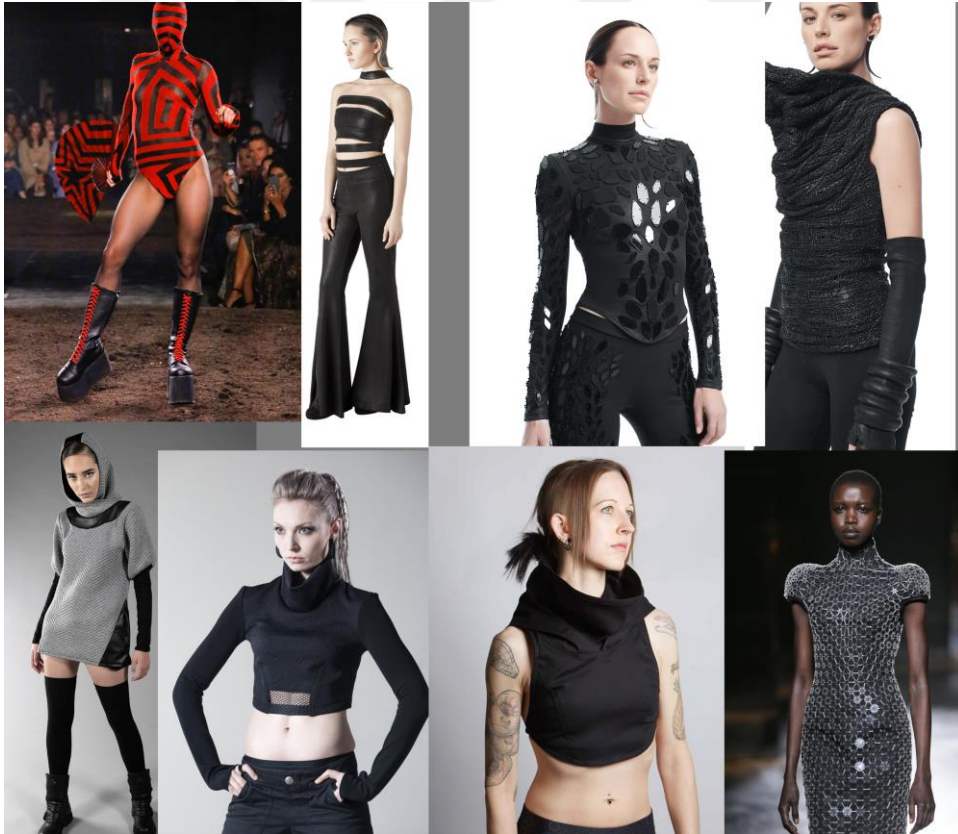
Hikâyede bahsedildiği gibi Puduhepa'nın Hepat'ın isteğiyle geleceğe gitmesi, modern ve fütüristik bir karakter tasarımı ihtiyacı doğurmuştur. Söz konusu tasarımlarda özellikle Hitit seramik sanatı dâhilindeki desenler, modern bir bakış açısıyla kostümler üzerinde uygulanmıştır, böylece antik Hitit profilinden uzaklaşmadan özgün tasarımlar oluşturmak amaçlanmıştır. Bu bağlamda ilk olarak modern moda stilleri araştırılmıştır ve oyun temasına uygun görsel referanslar toplanmıştır. Çalışma boyunca Gareth Pugh, Iris Van Herpen ve Christian Dior gibi ünlü moda tasarımcılarının fütüristik tasarımlarından esinlenilmiştir (Görsel 191).



Görsel 189. M.S. 2087 yılındaki Puduhepa (Kug Bau) karakter konsept tasarım alternatifleri.



Görsel 190. M.S. 2087 yılındaki Puduhepa (Kug Bau) karakter konsept tasarım alternatifleri.

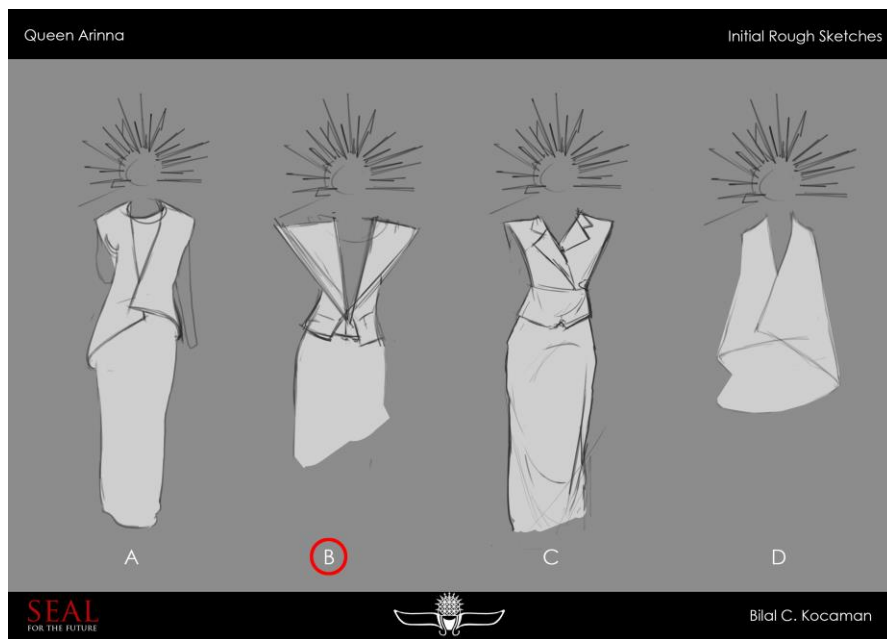


Görsel 191. Puduhepa (Kug Bau) ilham panosu.



Görsel 192. Puduhepa (Kug Bau) (M.S. 2087) final karakter sunumu

Bir diğer karakter konsept tasarımı ise antik dönemdeki ana tanrıça Hepat'ın gelecekteki fütüristik eşdeğeri olan kraliçe Arinna'dır. Arinna tasarımında diğer karakterlerde olduğu gibi genel Hitit form diline sadık kalınmaya çalışılarak özgün ve fütüristik tasarımlar oluşturmak amaçlanmıştır.



Görsel 193. Kostüm tasarımı için öncül taslaklar.



Görsel 194. Kraliçe Arinna konsept tasarım alternatifleri.

Oyunda Hepat ile Arinna arasında tıpkı tarihte Hitit'lerin Hurri'leri egemenliği altına aldıktan sonra Hepat'ın Arinna'ya dönüşmesine ve iki tanrıçanın tanrısallığını eşit kabul edilmesine benzer bir dönüşüm hedeflenmiştir. Tanrıça Hepat'ın gelecekte devletin sembolik kraliçesine dönüşümü bu doğrultu da bir metafordur. İki karakter temelde aynı karakter ve Pu-duhepa'nın mentörü arketipini taşıyor iken, aynı zamanda içinde bulundukları döneme uygun tasarımlara sahiptir.



Görsel 195. Kraliçe Arinna (M.S. 2087) final karakter sunumu.

Oyundaki bir diğerkarakter ise Puduhepa'nın rakibi olarak var olan Devlet başkanı Nergal'dir. Nergal tasarımında ise daha minimalist bir tasarım dili oluşturmak amaçlanmış, özellikle kostüm tasarımında yenilikçi moda stilleri incelenmiştir. Nergal bir devlet adamıdır ve bu doğrultuda tasarıma bazı geleneksel moda profilleri aracılığı ile ciddiyet katılmak amaçlanmıştır. Ayrıca, kurgusal Hitit devletinin sonraki bölümlerde değinilecek kurumsal kimliği, özellikle Nergal tasarımında etkin rol oynamaktadır.



Görsel 196. Nergal karakter varyasyonları

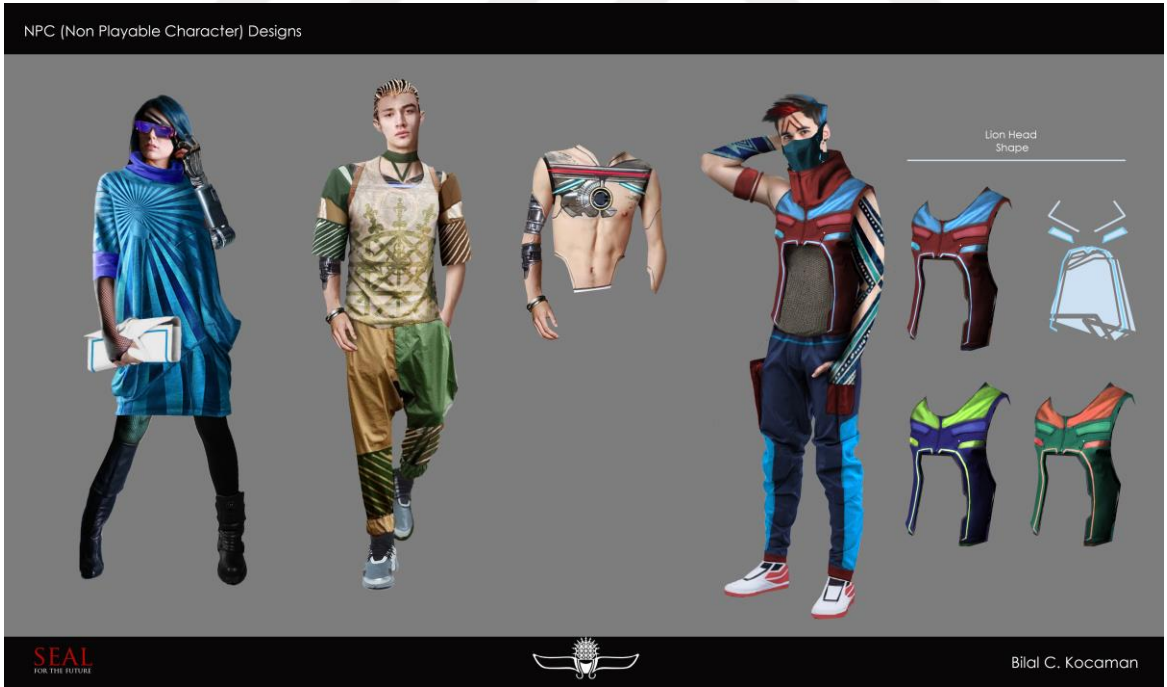


Görsel 197. Nergal final karakter sunumu.

Oyun temel olarak açık dünya aksiyon oyunu türünde düşünülmüştür. Açık dünya oyunları gerçekçiliğin üst seviyede olması amacıyla yaşayan bir çevre yansıtmaya özelliğine sahip olmalıdır. Bu nedenle oyun evrenine hayat katması açısından, çevrede dolaşan, oyun hikayesinde herhangi bir rolü bulunmayan ya da hikayede çok kısıtlı bir şekilde yer alan ve kendi hayatını yaşayan karakterler bulunmaktadır. Bu karakterler NPC (Non Playable Characters) olarak adlandırılır (bkz. s.83). Bu doğrultuda söz konusu çalışma kapsamında başlangıç olarak bazı karakter tasarımları yapılmıştır (Görsel 199). Yapılan tasarımlar oyunun geçtiği zaman dilimlerinden biri olan M.S. 2087 yılının öngörülen teknolojisi ve moda anlayışı göz önüne alınarak oluşturulmuştur. Bu bağlamda daha önceki karakterlerde referans olarak yararlanılan bazı moda tasarımcıları ile birlikte fütüristik olarak tanımlanabilecek tasarımlara sahip olan Crisiswear markası göz önüne alınmıştır (Görsel 190). Ek olarak karakterlerde dönemin gelişen tıbbi ve teknolojik gelişmeleri göz önüne alınarak bazı transhümanist elementlere yer verilmiştir.



Görsel 198. NPC karakter tasarımı ilham panosu.



Görsel 199. NPC karakter tasarımları.

Karakter tasarımlarına ek olarak oyunun atmosferi ve karakterin genel profilini yansıtan oyun kapağı ve genel pazarlama unsurlarında kullanılmak üzere bir illüstrasyon çalışması yapılmıştır (Görsel 200).



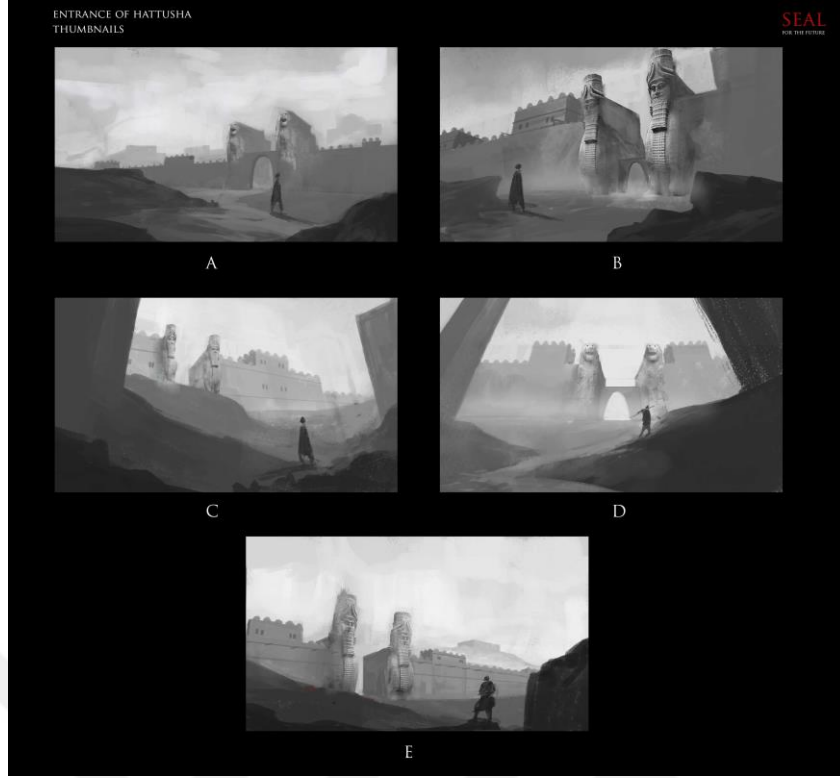
Görsel 200. Oyun kapak illüstrasyonu.

4.4.Mekân Tasarımları

Mekan konsept tasarımları için oyunun hikayesinin geçtiği antik ve fütüristik dönem doğrultusunda tasarımlar yapılmıştır. Hitit devletinin tarihi gerçeklikteki başkenti olan Hattusha kentinin giriş kapısı ve Puduhepa'nın tanrıça Hepat'ın huzuruna çıktığı büyük tapınak antik dönem doğrultusunda hikâyenin geçtiği temel mekânları oluşturmaktadır. Bu doğrultuda Hattusha kentinin başlıca bilinen üç kapısı vardır. Bunlar aslanlı kapı, sifenks kapısı ve kraliyet kapısıdır. Mekan konsept tasarımlarında başlıca aslanlı kapıya odaklanılmıştır. Çünkü Puduhepa ve Hitit devleti için büyük önem arz eden tanrıça Hepat'ın kutsal hayvanı aslan olarak bilinmektedir. Mekân konseptlerin de izlenilen süreç tıpkı karakter tasarımında olduğu gibi genel arka plan araştırması ve ilgili referans görsel toplama aşaması ile başlamaktadır. Toplanan referans görseller ışığında hazırlanan ilham (Görsel 201) panosu tasarım süreci için bir temel olmaktadır. Oluşturulan kompozisyon taslakları ve mimari alternatifler sonrasında, genel sahne konsepti hazırlanmaktadır. Mekan konsept tasarımı doğrultusunda ihtiyaca yönelik olarak özellikle perspektif, ışık ve gölgelerin doğru aktarılabilmesi açısından üç boyutlu modelleme tekniklerine başvurulmaktadır. Modelleme sırasında kullanılan programlar Blender 2.82 sürümü ve Sketchup olmuştur. Karakter tasarımlarında olduğu gibi mekân konseptlerinde antik dönem ve fütüristik dönem arasında modern formlar ile geleneksel Hitit sanatı ve dinsel semboller dengeli bir biçimde kullanılarak özgün tasarımlar oluşturulmaya çalışılmıştır.



Görsel 201. Hattusha aslanlı kapı için hazırlanan ilham panosu

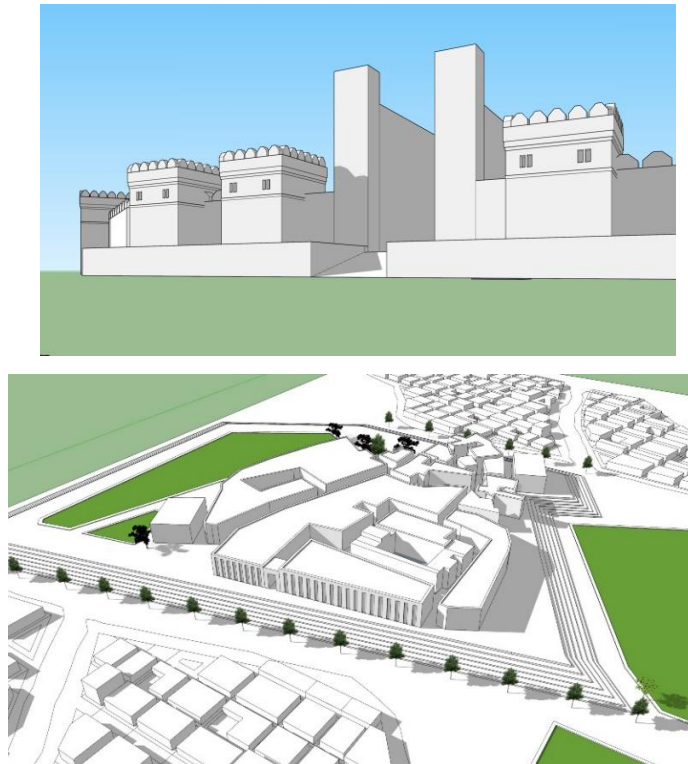


Görsel 202. Hattusha aslanlı kapı giriş taslakları

İlk olarak başkent Hattusha kentinin aslanlı kapısının temel alındığı konsept çalışması yapılmıştır. Bu doğrultuda siyah beyaz kompozisyon taslakları (Görsel 202) sonrasında temel olarak üç boyutlu modellemeler özellikle perpektif doğrultusunda çalışmanın ilerleyişine hız kazandırmıştır (Görsel 180). Modelleme aşamasından sonra, Keyshot programı ile alınan çıktı üzerinden Photoshop CS6 programı kullanılarak, fotoğraf dokusu (Photobash), ve çeşitli boyama teknikleri ile final konsept illüstrasyonu oluşturulmuştur (Görsel 205). Ayrıca aslanlı kapı ve büyük tapınak konseptlerin de kullanılan mimari form ve yüzeyler üzerindeki görsel unsurlar, Hitit seramik sanatı ve genel Hitit sanatı doğrultusundaki desenler ve formlar göz önüne alınarak oluşturulmuştur. Özellikle aslanlı kapıdaki aslan heykelleri illüzyonizm görsel stili doğrultusunda normalden bir hayli abartılarak ve Anadolu heykel sanatı dâhilindeki aslan heykelleri temel alınarak oluşturulmuştur. Ayrıca kapının iki tarafındaki yüzeylerde Hitit dönemi kabartmaları önemli bir rol üstlenmektedir. Gözetleme kuleleri için ise bazı kozmetik alternatifleri (Görsel 203) uygulandıktan sonra, seçilen sürüm temel alınarak Sketchup programında oluşturulan taslak model (Görsel 204) üzerinden boyama yapılarak konsept illüstrasyonu bitirilmiştir. (Görsel 205). Aynı yaratım süreci büyük tapınak içinde gerçekleşmiştir (Görsel 206).



Görsel 203. Aslanlı kapı renk ve desen alternatifleri.



Görsel 204. Hattusha aslanlı kapı ve Büyük Tapınak için hazırlanan temel üç boyutlu modeller (Sketchup)



Görsel 205. Hattusha aslanlı kapı konsept tasarımı final illüstrasyonu.



Görsel 206. Büyük Tapınak final konsept illüstrasyonu.

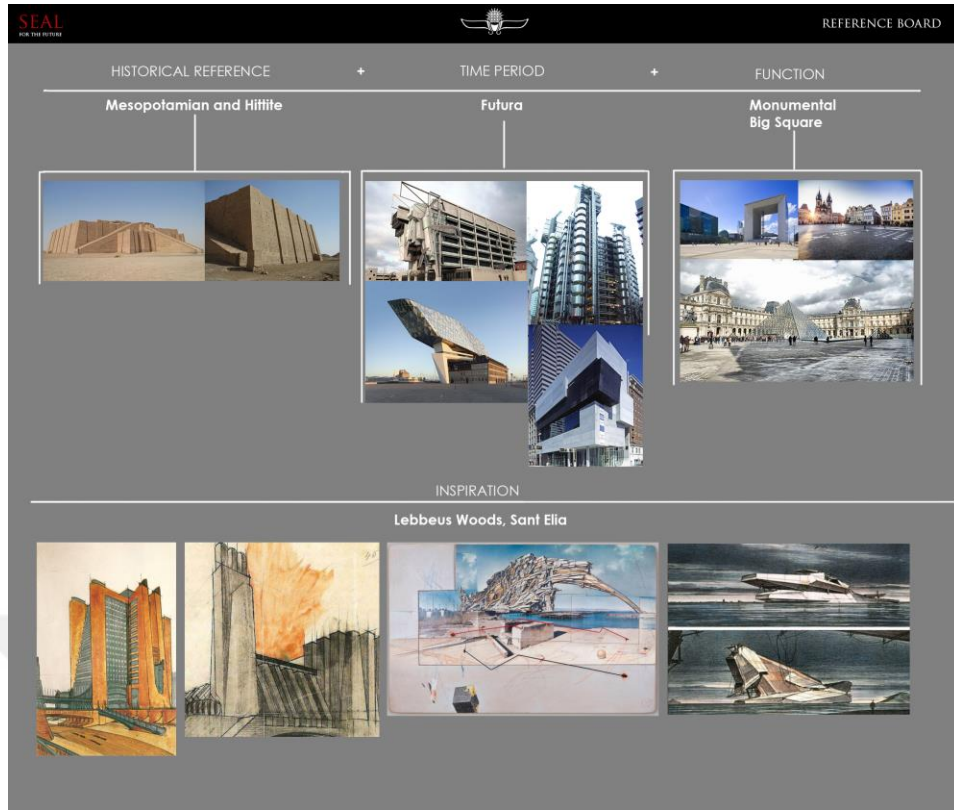
Oyunun hikâyesi doğrultusunda iki zaman diliminin olması, karakter tasarımında olduğu gibi oyunun temel haritasını oluşturan Hattusha'nında önemli bölgelerinin fütüristik tasarımlarını gerekli kılmaktadır. Bu doğrultuda modern dönem Hattusha tasarımlarında fütüristik mimari akımlardan esinlenilmiştir. Özellikle ünlü fütürist mimarlar Lebbeus Woods ve Sant Elia'nın tasarımları başlıca esin kaynaklarıdır.

Özellikle Lebbeus Woods'un tasarımlarında savaş ve doğal afetlerin yıkıcı etkilerine odaklanması, esin kaynağı olarak Lebbeus Woods'un seçilmesinde önemli bir etkidir. Lebbeus Woods, yapıların bölgedeki yaşanmışlıkları yansıtmayı gerektiğini savunmaktadır ve kaostan bir düzenin ortaya çıkabileceğine inanır. Woods, felsefesini şu şekilde açıklamaktadır; "Toplumsal ve öncelikle yapıcı bir eylem olarak mimari, şehirde tamamen yeni mekân türleri yaratarak yaraları iyileştirebilir. Bunlar, önceden belirlenmiş kullanım amaçları olmayan, ancak güçlü biçimleri, savaş sonrası yeni koşullara karşılık gelen yeni programların icat edilmesini gerektiren, 'serbest alanlar' denen kısımlardır. Çoğu insan eski yaşam tarzlarına dönmek istediğinden, hasar gören binaların% 90'ının normal savaş öncesi biçimlerine ve kullanımlarına geri döneceği varsayılabilir; ancak geri dönmek değil ileriye gitmek ve geleceğe odaklanmak isteyenler için % 10 serbest alan olmalıdır" (Woods, 2008; akt. Özden, 2020, s. 12). Lebbeus Woods'un soğuk savaş sonrası büyük hasar gören Srajevo kentindeki elektrik yönetim binası için yaptığı tasarım bu doğrultuda örnek teşkil edebilir(Görsel 207). Söz konusu tasarıma Hattusha ilham panosunda (Görsel 208) yer verilmiştir.



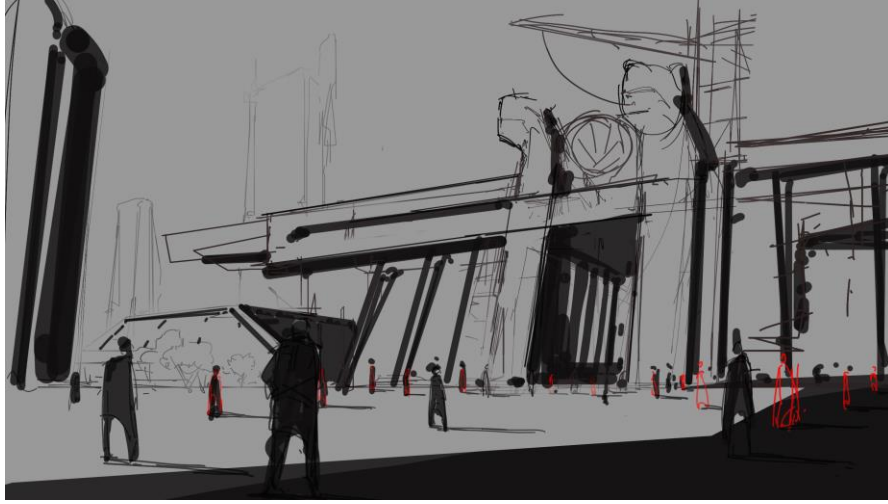
Görsel 207. Sarajevo, Elektrik Yönetim Binası zarar görmüş hali ve Lebbeus Woods tasarımı.

<https://bit.ly/2TVwIIw>



Görsel 208. Hattusha (M.S. 2087) ilham panosu.

Bu noktada oyundaki evrende var olan ve yaklaşık 3000 yıldır ayakta durmayı başaran Hitit Devleti'nin bu kadar uzun bir süreçte yaşadığı birçok kaçınılmaz zorluğu temsilen Lebbeus Woods'un serbest alan anlayışı önemli bir etkidir. Söz konusu serbest alanların özellikle aslanlı kapı gibi ülke tarihini yansıtan bölümlerde kullanılması amaçlanmıştır. Bu bölümlerde ülkenin antik dönemlerini ve halkın devletin görkemli günlerine olan vefa duygusunu yansıtan aslan heykelleri gibi önemli figürler ayakta tutulmuş ve ya yenilenmiştir. Antik dönem ile modern dönem arasındaki benzerlik ve farklılıkların etkili bir biçimde yansıtılabilmesi doğrultusunda aynı kamera açısı kullanılmıştır. Ayrıca Hitit devleti binlerce yıl geleneklerine bağlı kalmaya çalışan bir politika izlediği için, fiziksel olarak mümkün olduğunca önem verdikleri mimari unsurları değiştirmeden ayakta tutmaya çalışmıştır. Aslanlı kapı bu unsurların başında gelmektedir. Antik dönemde şehrin giriş kapısı olan aslanlı kapı, M.S. 2087 yılında şehrin ana meydanlarından birisinde bulunan bir anıt olarak varlığını sürdürmektedir (Görsel 210). Aslanlı kapı konseptinde söz konusu yenilenme ve ayakta tutma uygulama anının tasvir edilmesi amaçlanmıştır.

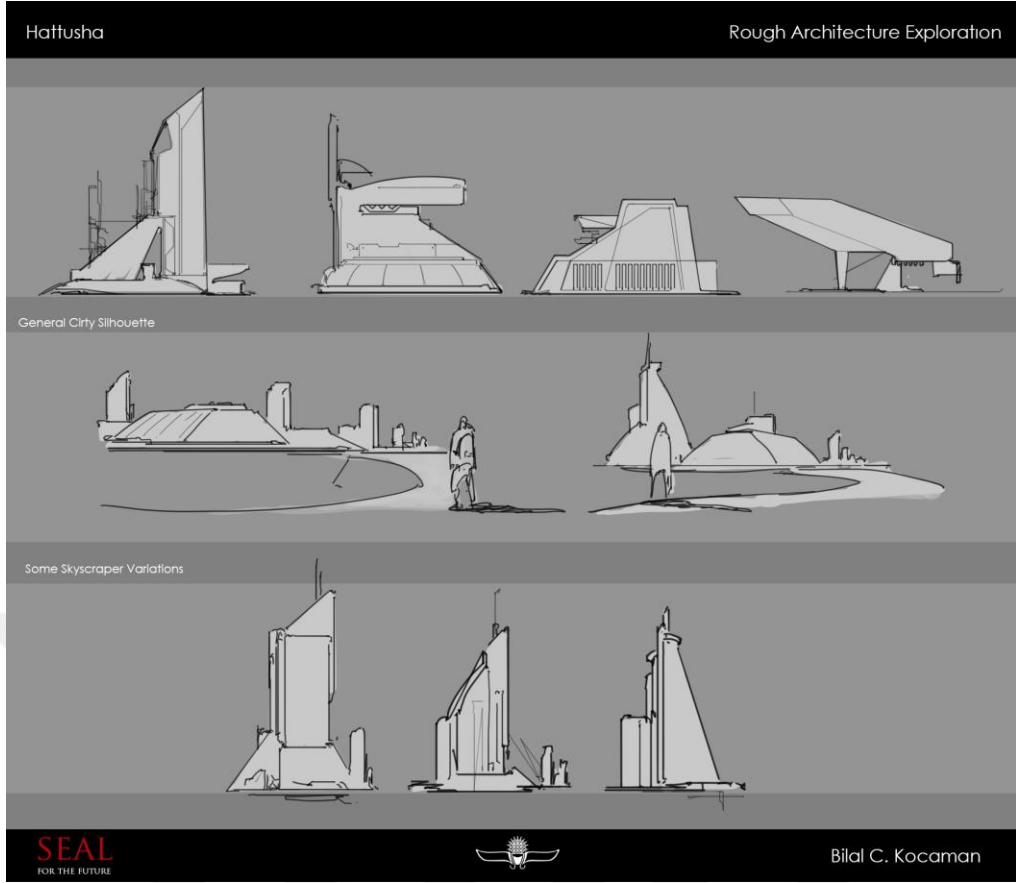


Görsel 209. Hattusha (M.S. 2087) aslanlı kapı kompozisyon taslağı.

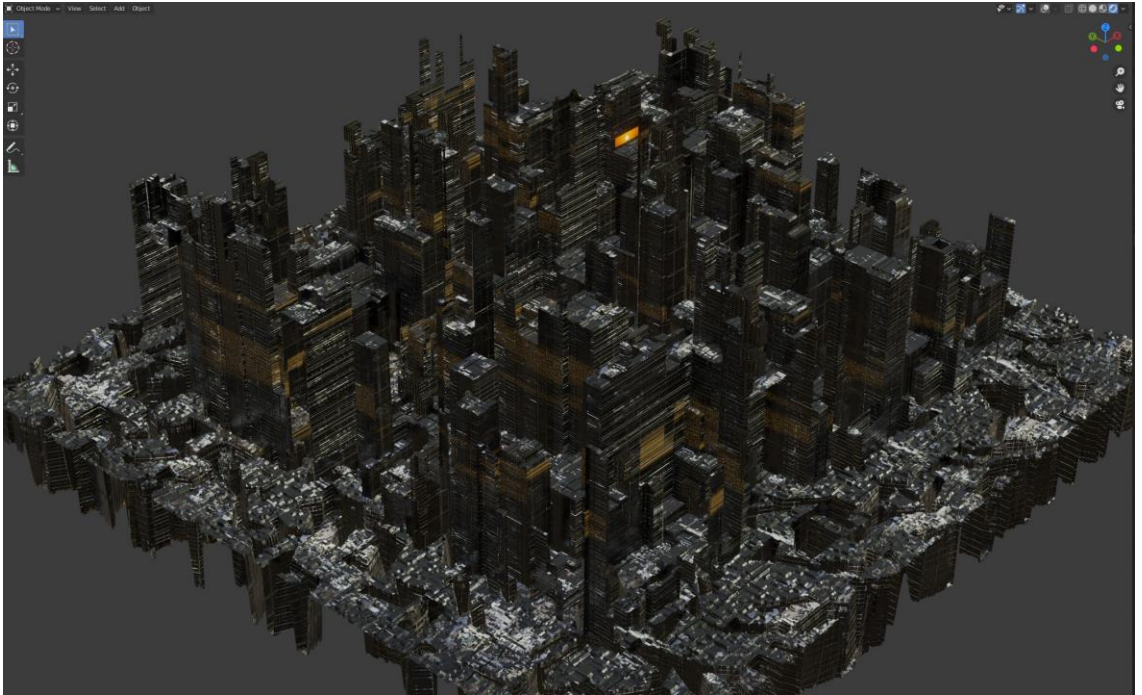


Görsel 210. Hattusha aslanlı kapı M.S.2087 konsept tasarımı

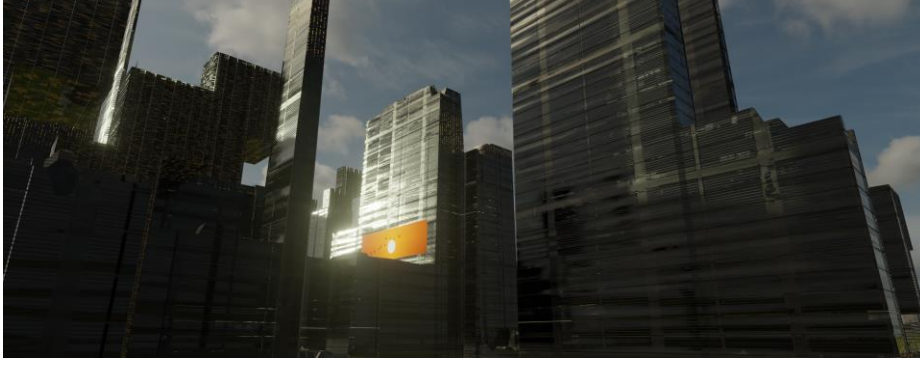
Aslanlı kapı konsept tasarımına ek olarak Hattusha kenti için Sant' Elia'nın anıtsal bina çizimlerinden esinlenilerek (bkz. Görsel 179) bazı mimari taslakları hazırlanmıştır (Görsel 211). Çalışmanın ilerleyen noktalarında söz konusu taslaklar ışığında konsept tasarımlar oluşturmak hedeflenmiştir. Hattusha kentinin gelecekteki tasviri doğrultusunda oluşturulacak konsept tasarımları için Blender programı kullanılarak temel bir şehir modellemesi yapılmıştır. Bu modeller ışığında çeşitli kamera açılarından çıktı (Render) (Görsel 212, 213) alınarak konsept çalışmaları Photoshop programı üzerinden boyama (Paintover) tekniği vasıtasıyla oluşturulmuştur (Görsel 213, 214). Üç boyutlu modellemenin bu noktada en büyük artısı, doğru perspektif ve ışık, gölge kullanımına olanak sağlamasıdır. Böylece zaman açısından da olumlu yönde katkı sağlar.



Görsel 211. Hattusha (M.S. 2087) için hızlı mimari taslaklar



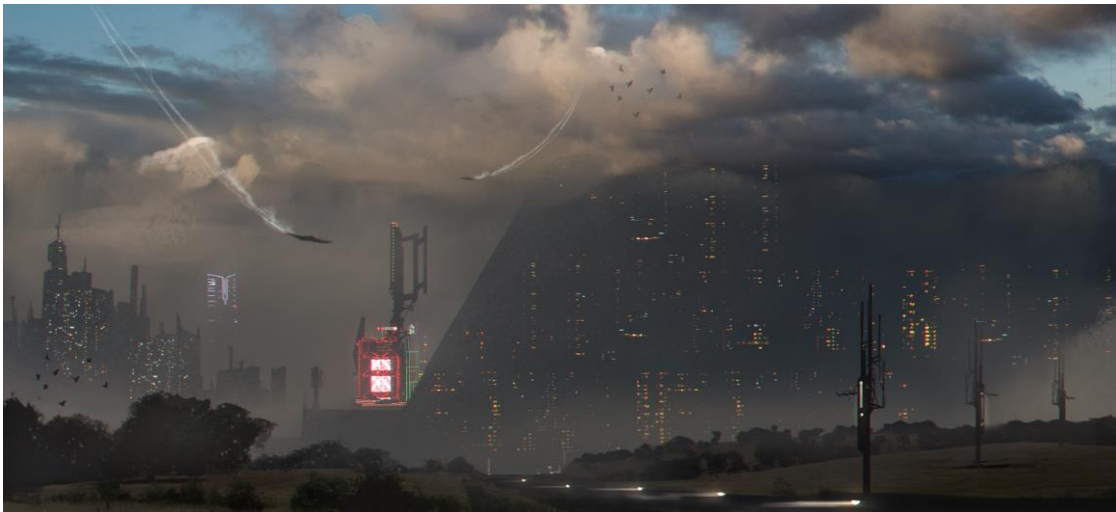
Görsel 212. Hattusha kentinin genel görünümü için Blender (2.82 sürümü) programından bir görüntü.



Görsel 213. Hattusha kenti üç boyutlu model görüntüsü



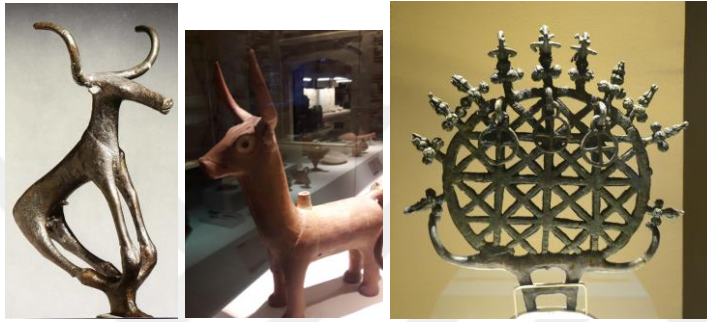
Görsel 214. Hattusha kent konsept tasarımı.



Görsel 214. Hattusha kent konsept illüstrasyonu

4.5.Obje Tasarımları

Obje konsept tasarımlarında genel olarak Hitit medeniyetinin dini sembolleri, seramik kaplar, vazolar ve kutsal hayvan figürleri temel esin kaynağı olarak değerlendirilmiştir. Özellikle Hitit dini inanışında kutsal olarak değer verilen geyik, Güneş kursu ve boğa figürleri genel tasarım dilini oluşturmaktadır. Özellikle Ankara’da bulunan Anadolu Medeniyetleri Müzesi bu doğrultuda birçok örneği barındırmaktadır. Bu doğrultuda ilk olarak antik dönemde Tanrıça Hepat’ın elinde tuttuğu kutsal asa için tasarımlar yapılmıştır (Görsel 216).

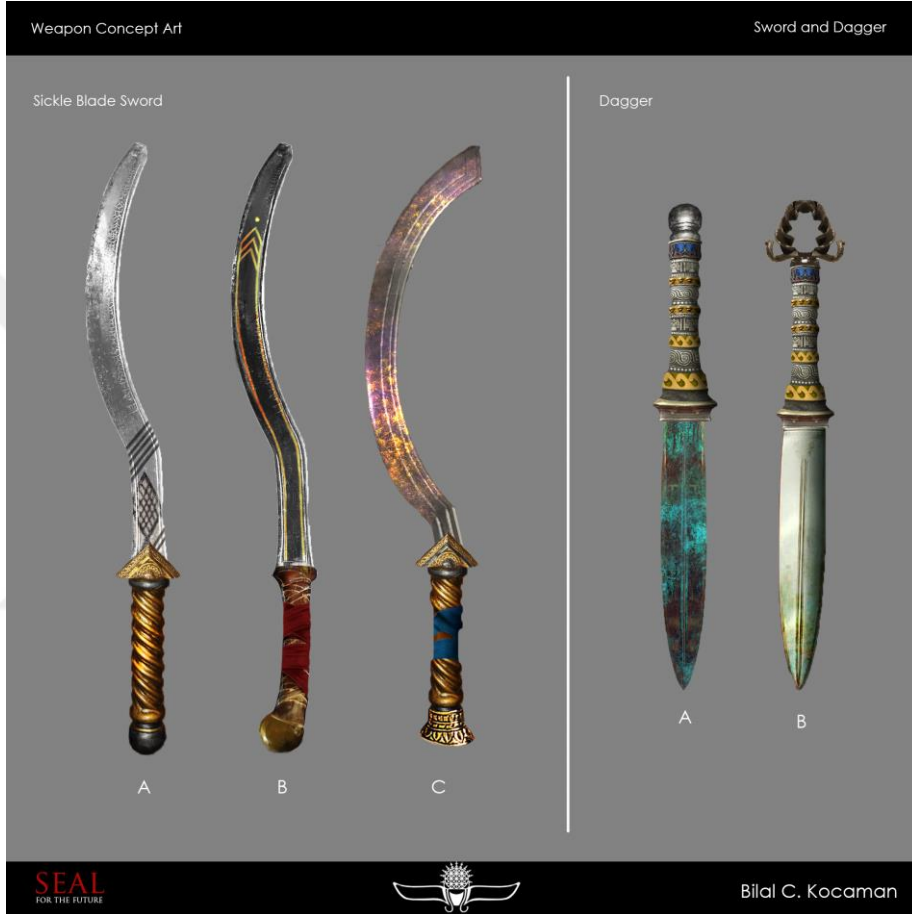


Görsel 215. Hitit dini sembol örnekleri



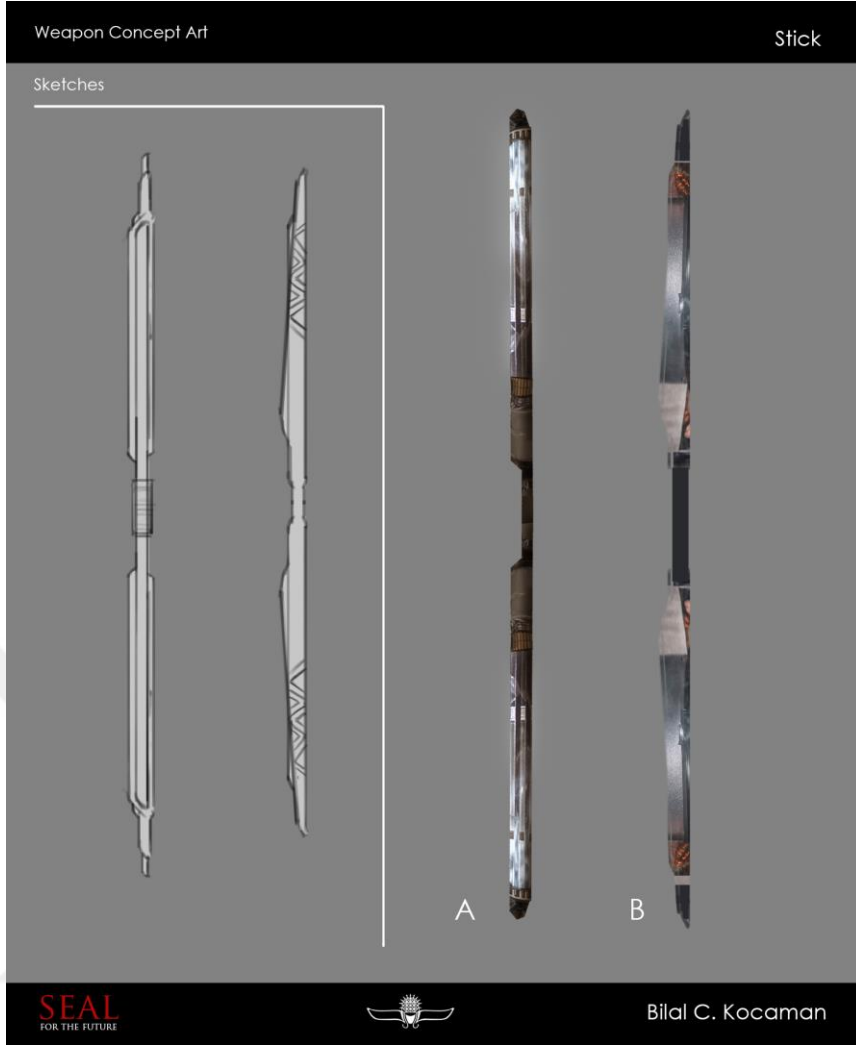
Görsel 216. Antik dönem Hitit dini asa konsept tasarımları

Silah tasarımlarında ise antik Mezopotamya ve sümer silahları Hitit dönemi ile olan bağlantısı sebebiyle temel esin kaynağı olarak göz önüne alınmıştır. Görsel olarak çok fazla tasvirin bulunmadığı Hitit dönemi silahları arasında ucu kıvrık kavisli kılıç tanımlamaları ön plana çıkmaktadır. Bakan’a göre Hitit kabartmalarında kıvrık uç, hançer, kılıç gibi silahlarda görülmektedir (Bakan, 2018, s.154).



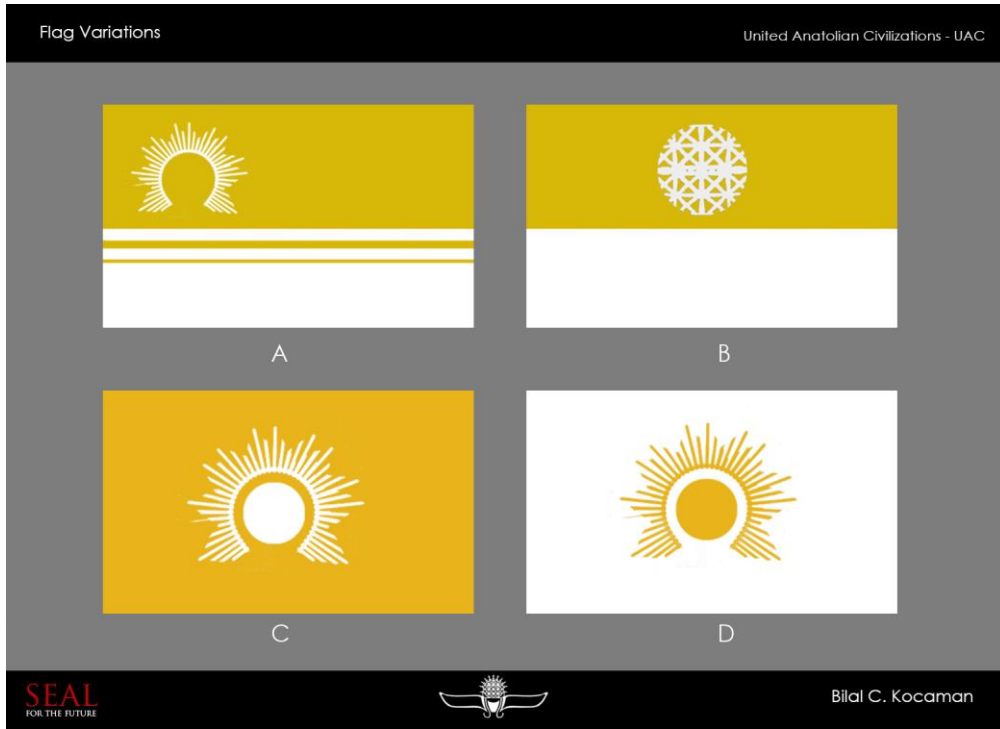
Görsel 217. Antik dönem silah konsept tasarımları.

Oyunun ana karakteri olan Puduhepa özellikle fütüristik dönemde, kendisinin barış vizyonu ve bu fikirden yola çıkarak düşünülen yakın dövüşe dayalı oyun mekaniği sebebiyle, silah olarak herhangi bir ateşli silah yerine sopa türündeki daha çok savunma amaçlı aletler kullanmaktadır. Bu doğrultuda fütüristik temalı bazı sopa tasarımları yapılmıştır. Tasarım sürecinde özellikle aikido yapan sporcuların sopa kullanımı ilham kaynağı olarak düşünülmüştür.

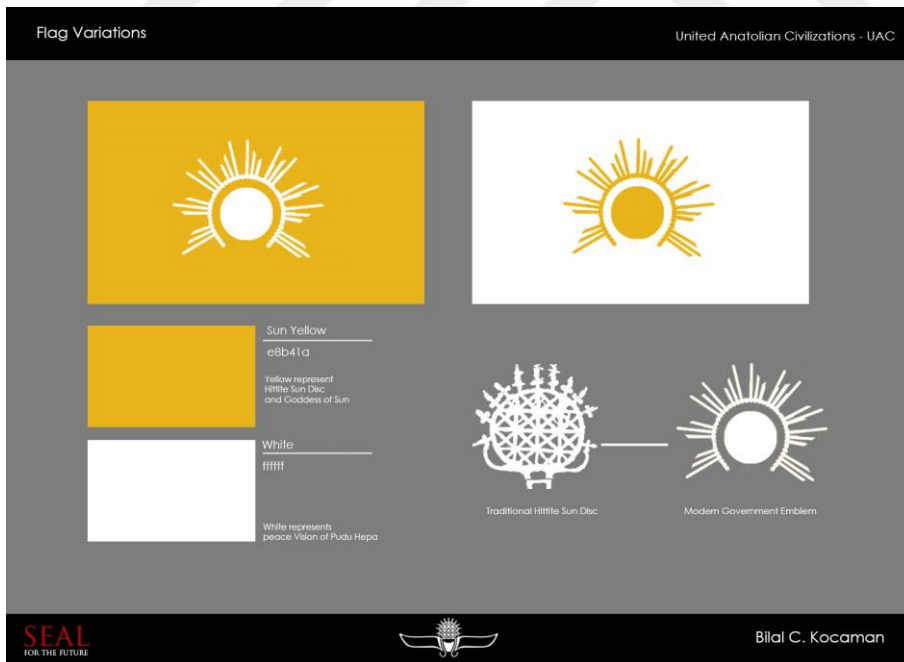


Görsel 218. Puduhepa sopa tasarımları.

Oyundaki fütüristik dönem Hitit devletinin ise genel olarak kurumsal kimliği, bayrak ve devlet sembölü doğrultusunda oluşturulmuştur. Devlet arması tasarımında Hitit dininde çok önemli bir yeri olan Güneş kursu, stilize edilerek modern ve minimalist bir tasarım hedeflenmiştir. Bayraktaki temel renklerden sarı Güneşi, beyaz ise Puduhepa'nın barış vizyonunu temsil etmektedir. Ayrıca fütüristik dönem Hitit devletinin ismi Anadolu topraklarında var olmuş bütün medeniyetlerin Hititler önderliğinde tek bir ülke çatısı altında toplanmasına ithafen “Birleşmiş Anadolu Medeniyetleri” olarak belirlenmiştir. Sarı rengin ağırlıkta olduğu bayrak, ülke içerisindeki organizasyonlarda kullanılır iken, beyaz rengin dominant olduğu bayrak ise milletler arası barışı temsil etmesi nedeniyle uluslararası organizasyonlarda kullanılmaktadır. Bayrak tasarımı için Hitit Güneş Kursu'nun farklı uyarlamaları kullanılmıştır.



Görsel 219. “Birleşmiş Anadolu medeniyetleri” bayrak alternatifleri



Görsel 220. Bayrak final sunumu

SONUÇ

Konsept tasarımın, günümüzdeki modern tanımı ile olmasa da içerisinde barındırdığı yaratıcı süreç göz önüne alındığında, tarihçesinin dolaylı olarak antik Mısır döneminde mimari unsurların taslak olarak görselleştirildiği dönem ile ilişkili olmasının şaşırtıcı olmadığı söylenebilir. Çünkü konsept tasarımın temelinde fikirlerin zihindeki kavramsal düzlemde çıkarılarak görselleştirilmesi yatmaktadır ve bu doğrultuda taslak gereksinimi büyük bir önem arz eder. Tıpkı antik Mısır dönemindeki gibi, insanlar sanat ve tasarım tarihi boyunca zihinlerindeki fikirlerin kavramdan konseptte, oradan ise bir sanat ve ya tasarım ürünü olarak sonuçlanmasında taslaklardan yararlanmışlardır ve yararlanmaktadırlar. Temelinde yatan, fikrin görselleştirilmesi bağlamında, konsept tasarım her zaman sanat ve tasarım alanlarında var olmuştur. Konsept tasarımın tarihçesi bağlamında sadece günümüzdeki anlamı ile kullanıldığı 1930'lu yıllar yerine çok daha öncesine odaklanması, konsept tasarımın aslında antik Mısır dönemine kadar uzanan devasa bir sürece yayılımının ve bu süreçteki tasarım ve sanat alanında gelişmelerin arka planda konsept tasarımı oluşturmalarının anlaşılması bakımından önemlidir.

Konsept tasarımın sanatsal boyutu ile birlikte birden fazla tasarım ve eğlence alanında var olması, çalışma boyunca çok yönlü bir araştırma yürütülmesi gerekliliğini ortaya koymuştur. Özellikle konsept tasarımın mimari, endüstriyel tasarım ve moda tasarımı gibi tasarım alanlarındaki yerinin analiz edilmesinin, genel anlamda konsept tasarımın esnek yapısının ve tasarım disiplinleri ile olan ilişkisinin vurgulanması açısından yararlı olduğu düşünülmüştür. Bu doğrultuda söz konusu tasarım disiplinleri ile ilgili önemli tasarımcıların felsefeleri ve tasarımları incelenmiş ve konsept tasarım ile ilgili temel çıkarımlar yapılmıştır. Bu noktada, edinilen en önemli çıkarımlardan birisi, konsept tasarımın farklı sanat ve tasarım alanlarından yararlanarak hibrit bir disiplin olarak var olmasıdır. Örneğin Syd Mead, Craig Mullins, Scott Robertson vb. konsept tasarıma yön verdiği düşünülebilecek tasarımcıların temelde endüstriyel tasarımcı olmaları ve bu özelliklerinin sanatsal alt yapıları ile birleşmesi bu doğrultuda önemli bir bilgidir ve farklı tasarım alanlarında faaliyet gösteren tasarımcılarında konsept tasarıma yönelebileme seçeneği açısından bu çalışma dahilinde yol gösterici olarak değerlendirilebilir.

Bu çalışmanın temelini oluşturan ve başlında yer alan anahtar kelimelerden birisi olan özgünlük, özellikle çalışmanın üçüncü bölümünde büyük bir öneme sahiptir. Bu nedenle öncelikle özgünlük kavramı analiz edilmiştir. Günümüzde birçok büyük bütçeli bilgisayar oyunu, ticari kaygılar doğrultusunda tutan formüllerin tekrar edilmesi nedeniyle özgün görsel yapı ve konsept tasarım açısından kısır bir görüntü sergileyebilmektedir. Üçüncü bölümde oyun görsel stillerindeki tekdüzeliğin konsept tasarıma yansması ve özgün bir görsel stile sahip olan oyunların bu konuda hangi yönleriyle ön plana çıktığı incelenmiştir. Yapılan araştırmalar sonucunda ve önceden sahip olunan bilgiler ışığında, özellikle bağımsız firmaların özgünlük bağlamında çok daha esnek ve deneysel bakış açılarına sahip oldukları çıkarımı yapılmıştır. Bu doğrultuda özellikle minimalizm, realizm gibi sanat akımlarının oyun yapımcılarına ve konsept tasarımcılarına birçok katkı sağladığı görülmüştür. Öte yandan özgünlük konusunda çok daha rahat ve esnek olabilen bağımsız firmalar dışında, ticari ve maddi kaygıları yoğun şekilde hissetmesine rağmen mimari, edebiyat, moda gibi alanlardan yararlanarak özgün konsept tasarımların oluşturulduğu büyük bütçeli oyunların özgünlük bağlamında yaptığı katkı büyük bir önem teşkil etmektedir ve bu doğrultuda yapılan araştırmalara temel olarak değerlendirilmiştir. Ayrıca çalışmanın bazı bölümlerinde sinema, bilgisayar oyunları gibi alanlardan farklı ve ilgi çekici yaratım süreçleriyle ilgili hikâyelere yer verilerek, akademik anlatım dili bozulmadan, konuyla ilgili anlatımın çeşitlenmesi ve böylece çalışmayı inceleyen bireylerin konsept tasarıma olan ilgisinin daha fazla artması amaçlanmıştır. Çalışma boyunca konsept tasarımda özgünlük konusu mümkün olduğunca farklı alanlarda incelenmiştir. Öyle ki, “yazarın ölümü”, “büyülü gerçeklik” gibi edebi anlatım tekniklerinin dahi oyun görsel stillerine ve konsept tasarıma ne derece etki edebileceği görülmüştür.

Yapılan araştırmalar sonucu elde edilen bilgiler fütüristik tasarımlara odaklanılan uygulama çalışmasında ışık tutmuştur. Özellikle mimari alanda Lebbeus Woods ve Sant’elia, moda alanında ise Gareth Pugh, Iris Van Herpen gibi tasarımcılar fütüristik bakış açılarıyla önemli bir yer tutarak uygulamadaki tasarım anlayışının temelini oluşturmuştur. Uygulama çalışmasında profesyonel alandaki tipik bir konsept tasarım yaratım süreci olduğu gibi yansıtılmaya çalışılmıştır ve çalışmayı inceleyen bireylerin bu konuda fikir sahibi olması amaçlanmıştır. Bu nedenle final konsept tasarımları ile birlikte, esinlenilen referans görsellerden oluşan ilham panolarıda çalışmaya dahil edilerek final tasarımların oluşum süreçleri vurgulanmıştır. Konsept tasarım uygulamasının temasının Hitit’ler olması nedeniyle Hitit tarihi ve

Anadolu Medeniyetleri hakkında büyük oranda bilgi sahibi olunması, çalışmanın tarihsel altyapısının fütüristik tasarımlara entegre edilmesi aşamasında önemli bir yarar sağlamıştır. Ayrıca Ankara’da bulunan Anadolu Medeniyetleri Müzesindeki eserlerin fotoğraflarının çekilmesi, referans kullanımı doğrultusunda önemli bir aşama olmuştur ve görsel referans kütüphanesine önemli bir katkıda bulunmuştur. Tema olarak Hitit ve Anadolu Medeniyetlerinin temel oluşturmasının özgünlük açısından uygulama çalışmasını pozitif yönde etkilemesi amaçlanmıştır. Çünkü küresel ve yerel açıdan bakıldığında Anadolu Medeniyetlerini konu alan çalışma sayısının çok kısıtlı olduğu görülmüştür. Anadolu Medeniyetleri tarihinin son derece zengin tarihsel ve görsel bir içeriğe sahip olması, uygulama çalışması sırasında referans ihtiyacını fazlasıyla karşılamıştır. Bu bağlamda özellikle antik dönem Hitit eserlerinin fütüristik tasarımlara görsel katkısının olumlu olduğu düşünülmektedir ve pozitif geribildirimler göz önüne alındığında Anadolu Medeniyetleri temasının fütüristik bir bakış açısı ile birleştirilerek yansıtılabileceği görülmüştür. Bu yönde bir çalışmanın akademik literatüre ve yerel konsept tasarım alanındaki çalışmalara özgün bir çeşitlilik sağlaması amaçlanmıştır.

Çalışma boyunca yapılan araştırmaların temelini çoğunlukla yabancı kaynaklar oluşturmaktadır, bu noktada türkçe kaynakların nispeten kısıtlı olması araştırma sırasında negatif yönlerden birisi olarak düşünülebilir. Bu doğrultuda bazı akademik tez, makale ve kitaplardan yapılan alıntılar ışığında çıkarımlar yapılmıştır. Ayrıca Craig Mullins, James Paick ve Matt Rhodes gibi konsept tasarımcıların konferans ve röportajları incelenerek notlar alınmış ve bu notlardan yararlanılmıştır. Yapılan bütün bu araştırmalar sonucunda tezin amacı doğrultusunda bilgisayar oyunu sektöründeki özgün yapımların söz konusu özgünlüğe nasıl ulaştıkları anlaşılmış, yeterli düzeyde bilgiye ulaşılmıştır ve bu bilgiler yapılan uygulama çalışması için önemli bir temel işlevi görmüştür. Varılan bir diğer önemli sonuç ise, yapımcıların ve konsept tasarımcıların amaçlanan özgünlüğe ulaşırken kullandıkları yöntemlerin ve esin kaynaklarının son derece çeşitli olmasıdır. Söz konusu çeşitlilik konsept tasarımın özgünlük bağlamında ne derece esnek olabildiğini yansıtmaktadır. Çalışmayı inceleyen bireylerin söz konusu çeşitlilikten kendi tasarım süreçlerine yönelik çıkarımlar yapabilmeleri ve bu konuda aynı esnekliği gösterme cesaretini elde etmeleri hedeflenmiştir. Sonuç olarak çalışmanın, konsept tasarım konusunda kendisini geliştirmek isteyen ve ya konu hakkında temel bir bilgi sahibi olmak isteyen bireyler için bir kaynak niteliği taşıması ve konsept tasarım alanında ülkemizdeki akademik kaynaklara ek olarak literatüre katkı sağlaması amaçlanmıştır.

KAYNAKLAR

Aalto, Eveliina. (2020). Creating Immersive 2D World Visuals for Platform Games. Aalto University, School of Arts. Game Design and Production. Espoo.

Adams, Ernest. (2010). *Fundamentals of Game Design, 2nd Edition*. Berkeley: New Riders.

Aktaş, Özlem. (2012). *İlköğretimde Kavram ve Zihin Haritaları ile Desteklenmiş Fen ve Teknoloji Eğitiminin Öğrenme Ürünleri Üzerindeki Etkileri*. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. İlköğretim Anabilim Dalı. İzmir.

Alexander, Leigh. (2012). In Depth: Journey's Rare and Magical Success. *Gamasutra*. Erişim: 7.2.2021.

https://www.gamasutra.com/view/news/163143/InDepth_Journeys_rare_and_magical_success.php

Allman, Emma. (2018). What is Magical Realism?. *Book Riot*. Erişim: 10.6.2020.

<https://bookriot.com/what-is-magical-realism/>

Ansaldi, Barbara. (2020). Concept Art for The Entertainment Industry. *Graphics for The Evocation of Imaginary Spaces. Proceedings of The 2nd International and Interdisciplinary Conference on Image and Imagination*, Naples. s. 964-972.

Bang, Molly. (2016). *Picture This: How Pictures Work*. San Francisco: Chronicle Books LLC.

Bakan, Figen. (2018). *Hitit Dönemi Kıyafeti ve Tanımlamalar*. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Arkeoloji Ana Bilim Dalı, Çanakkale.

Barash, Moshe. (1998). *Modern Theories of Art*. New York, London: New York University Press.

Barcio, Philip. (2020). How JWM Influenced Abstract Art. *Ideel Art*. Erişim: 12.4.2021.

<https://www.ideelart.com/magazine/turner-abstract-art>

BBC News. Erişim: 2.6.2020. http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/1247163.stm

Başaran, Bengi. (2007). *Fütürizmden Sierpunk'a: Yirminci Yüzyıl Sanatında Teknolojinin Değişen Yansıması*. İstanbul Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İletişim Ana Bilim Dalı, İstanbul.

Benson, James. (2015). The Animation Process of Ori and The Blind Forest. *Game Developer Conference*. Erişim: 6.4.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=m8lOwrWNbEY>

Beyfus, Drusilla. (2010). Rene Gruau: A New Look at The Influential Dior Illustrator. *Fashion Telegraph*. Erişim: 11.7.2020.

<http://fashion.telegraph.co.uk/news-features/TMG8079901/Rene-Gruau-a-new-look-at-the-influential-Dior-illustrator.html>

Blackman, Cally. (2007). *100 Years of Fashion Illustration*. London: Laurence King Publishing.

Bonner, Marc. (2014). Analyzing The Correlation of Game Worlds and Built Reality: Depiction, Function and Mediality of Architecture and Urban Landscape. *DIGRA Conference, Institute for Media Culture and Theatre University of Cologne, Cologne*.

Borries, F.W., Walz, S.P., Böttger, Matthias. (2007). *Space Time Play Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Basel: Birkhauser Verlag AG.

Bilir, Sırmahan. (2013). *Mekan Tasarımında Kavram Geliştirme Sürecine Analitik Bir Yaklaşım*. Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü. İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Sanat Dalı. Ankara.

Brewer, Jenny. (2019). How Netflix's Klaus is Bringing Hand Drawn 2D Animation Back to The Big Screen This Christmas. *Itsnicethat*. Erişim: 9.8.2020.

<https://www.itsnicethat.com/features/sergio-pablos-klaus-netflix-animation-201119>

Broadbin, M.M. (2015). *Semiotics Within Concept Art: Constructing Visual Language*. The Savannah College of Art and Design, The Faculty of The Animation Department. Savannah.

Büyükbayram, Yunus. (2019). *Konsept Sanat ve Türkiye'de Uygulama Durumu*. T.C. Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Resim Anabilim Dalı, Resim Bilim Dalı. Konya.

Byford, Sam. (2014). Pixel Art Games Aren't Retro, They Are The Future. The Verge. Erişim: 29.4.2021. <https://www.theverge.com/2014/7/3/5865849/pixel-art-is-here-to-stay>

Chiu, Bobby. (2018). The Godfather of Digital Painting, Craig Mullins. Erişim: 18.12.2020. <https://www.youtube.com/watch?v=CXWeZBb7SLg>

Cho, Hyerim., Donovan, Andy., Lee, J.H. (2018). Art in Algorithm: A Taxonomy for Describing Video Game Visual Styles. *Journal of The Association for Information Science and Technology*, Wiley Online Library, Washington. s. 633-646.

Clarke, Andy., Mitchell, Grethe. (2007). *Video Games and Art*. Bristol, Chicago: Intellect Books.

Corriero, Mike. (2008). Speed Painting Tutorial Series Volume 1. *Zoo Publishing*. Eriřim: 17.5.2020. <https://shop.3dtotal.com/speed-painting-v1-download-only?>

Corriero, Mike. (2011). Character and Creature Design Notes. Eriřim: 12.11.2020. <http://characterdesignnotes.blogspot.com/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html>

Crossley, Kevin. (2014). *Character Design From Ground-Up*. CRC Press: 1st Edition.
Collins, Hannah. (2017). What Makes an Iconic Character?. *Stand Out Books*. Eriřim: 12.2.2021. <https://www.standoutbooks.com/write-iconic-character/>

Cork, Jeff. (2015). Haute Future: How Fashion Designers Improved Deus-Ex. *Game Informer*. Eriřim: 6.2.2021. <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/04/24/haute-future-how-fashion-designers-improved-adam-jensen-s-deus-ex-coat.aspx>

Dewidar, Khaled., Al-Ghohary, Amr., Abouhela, I.M. (2007). Significance of Future Architecture in Science Fiction Films. *Ain Shams University International Conference*, Cairo. s. 7.

Dickmark, Emma. (2015). *The Use of Colour in The Game Journey*. The University of Uppsala, Faculty of Arts. Department of Game Design. Uppsala.

Docter, Pete. (2015). Foreword. Didier Ghez (Haz.) *They Drew As They Pleased: The Hidden Art of Disney's Golden Age*, s. 9. San Francisco: Chronicle Books LLC.

Farrell, Joel., Smith, V.R. (2014). *Concept Art Best Practices for The Video Games Industry and Classic Illustration Techniques*.

Favis, Ellise. (2020). A Child in A Dangerous World: Inside The Creation of Ellie. *Washington Post*. Eriřim: 2.11.2020. <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/06/11/ellie-origin-the-last-of-us/>

Ferrer, M.L. (2017). *Representations of Japan by The Video Game Industry: The Case of Okami From A Japanophile Perspective*. University of Tampere, Faculty of Communication Sciences, Internet and Game Studies. Tampere.

Fitzgerald, Ryan. (2019). What is Concept Art?. *Cgspectrum*. Eriřim: 7.6.2020. <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-concept-art>

Fleury, James. (2015). *Studio Ghibli's Video Game Play: The Media Convergence of Ni No Kuni*. UCLA's Journal of Cinema and Media Studies. San Francisco.

Furuyama, Masao. (1995). *Ando*. Berlin: Birkhauser Verlag.

Gates, James. (2018). The Creation of Sonic The Hedgehog. *The Culture Trip*. Eriřim: 1.5.2021. <https://theculturetrip.com/asia/japan/articles/the-creation-of-sonic-the-hedgehog/>

Gavin, Erin. (2014). Press Start: Video Games and Art. *Valley Humanities Review* Spring 2014.

Genzlinger, Neil. (2020). Syd Mead, 86, Maker of Future Worlds in “Blade Runner” and More, Dies. *Nytimes*. Eriřim: 5.3.2020. <https://www.nytimes.com/2020/01/03/arts/design/syd-mead-dead.html>

Ghez, Didier. (2015). *They Drew As They Pleased: The Hidden Art of Disney’s Golden Age*. San Francisco: Chronicle Books LLC.

Grahn, Emma. (2013). *Modern Pixel Art Games*. Bleking Institute of Technology School of Planing and Media Design. Karlskrona.

Gotschall, Jonathan. (2012). *The Storytelling Animal: How Stories Make Us Human*. New York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing.

Gombrich, E.H. (1997). *Sanatın Öyküsü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Guignon, Charles. (2008). Authenticity. *University of South Florida, Philosophy Compass*, Florida. s. 277-290.

Gutierrez, Arturo. (2017). Creating Worlds With Image Storytelling Techniques. *3D Total*. Eriřim: 21.3.2021. <https://3dtotal.com/news/general/creating-worlds-with-image-storytelling-techniques-by-arturo-gutierrez-concept-art-2d-composition-technique#article-arturo-gutierrez-offers-6-techniques-to>

Hathaway, M.J. (2016). *Harmonious Ambition: The Resonance of Michelangelo*. Virginia Polytechnic and State University, Architecture. Alexandria.

Hicks, K.K. (2020). *Creating A Taxonomy for Video Game Visual Style*. School of Liberal Arts and Sciences Pratt Institute. History of Art and Design.

Holttä, Leena. (2018). *Effects of Art Styles on Video Game Narratives*. University of Turku, Department of Future Technologies. Turku.

Isbister, Katherina. (2016). *How Games Move Us: Emotion by Design*. London: The MIT Press.

Işık, C.İ. (2019). *Bilgisayar Oyunlarının Yapım Sürecinde Konsept Tasarımı Üretilmesi ve Uygulanması*. Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü. Grafik Anasanat Dalı. Ankara.

Jarvinen, Aki. (2002). Gran Stylistissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games. *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere. s. 113-127.

Jarvis, Nathan. (2013). *Photorealism Versus Non-Photorealism: Art Styles in Computer Games and The Default Bias*. The University of Huddersfield. Huddersfield.

Juba, Joe. (2020). The Artistic Process Behind Death Stranding. Game Informer. Erişim: 24.4.2021.

<https://www.gameinformer.com/2020/07/17/the-artistic-process-behind-death-stranding>

Kaufmann, S.B., Paul, E.S. (2014). *The Philosophy of Creativity*. New York: Oxford University Press.

Kaya, Pelin. (2016). *Kavram Geliştirme Sürecinde Yaratıcılık ve Mekan Tasarımı*. T.C. Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İç Mimarlık Anasanat Dalı. Kocaeli.

Kennedy, S.R. (2013). *How to Become A Video Game Artist: The Insider's Guide to Landing A Job in The Gaming World*. New York: Watson-Guptill Publications.

Kenny, Anthony. (2013). *Aristotle Poetics*. Oxford: Oxford University Press.

Keo, Mary. (2017). *Graphical Style in Video Games*. Hame University of Applied Sciences. HAMK Information Technology. Riihimäki.

Keskeys, Paul. How Architecture is Born: 7 Scribbles by Frank Gehry and The Buildings They Inspired. *Architizer*. Erişim: 25.6.2020.

<https://architizer.com/blog/practice/tools/how-architecture-is-born-frank-gehry/>

Klepek, Patrick. (2021). Inside The Creation of The Terrifying Teacher from “Little Nightmares 2”. *Vice*. Erişim: 29.3.2021.

<https://www.vice.com/en/article/g5bapw/inside-the-creation-of-the-terrifying-teacher-from-little-nightmares-2>

Koskhina, Ekaterina. (2020). *Reconstruction of Norse Myth in Video Games: The Case of God of War*. The University of Dublin, Interactive Digital Media.

Krikke, Jan. (2006). Computer Graphics Advances The Art of Anime. *IEEE Computer Society, Applications*. 26/3. s. 14-19.

- Kushins, Jordan. (2018). *Gris: The Art of The Game*. Adobe. Eriřim: 25.3.2021.
<https://creativecloud.adobe.com/cc/discover/article/gris-the-art-of-the-game?locale=tr>
- Lafarge, Nicholas. (2015). *Unravel and Games As An Art Form: An Interview With Martin Sahlin*. *Art Core Gamer*. Eriřim: 29.3.2021.
<http://artcoregamer.nicolaslafarge.fr/en/unravel-le-jeu-video-comme-art-entretien-avec-martin-sahlin/>
- Lankoski, Petri., Helio, Satu., Ekman, Inger. (2003). *Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design*. *Digital Games Research Conference*, Utrecht.
- Lemon, Kim. (2018). *Beyond The Author: Collaborative Authorship in Video Games*. The Ohio State University, English Studies. Ohio.
- Ljungstedt, Jhony. (2019). *Mirror's Edge Catalyst: Evolving and Creating A Style*. *Game Developer Conference*. Eriřim: 17.3.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=0N2-6ZTl5bs>
- Lepeshkin, Ilya., Lepeshkin, Alex., Tarasov, Pavel. (2019). *Concept Design: Creating An Image of The Future*. *MATEX Web of Conference-ICMTMTE*. Moscow.
- Lowry, John. (2010). *Painting and Understanding Abstract Art*. Wiltshire: Crowood Press.
- Lukas, S.A. (2008). *Theme Park*. London: Reaktion Books Ltd.
- Masuch, Maic., Rober, Niklas. (2005). *Game Graphics Beyond Realism: Then, Now, and Tomorrow*. Otto-Von-Guericke University Magdeburg, Games and Graphics Research Group Institute for Simulation and Computer Graphics. Magdeburg.
- Mejia, Ozzie. (2014). *Prince of Persia (2008): A Shacknews Retrospective*. Shack News. Eriřim: 13.3.2021.
<https://www.shacknews.com/article/86560/prince-of-persia-2008-a-shacknews-retrospective>
- Mertins, Detlef. (2006). *The Modernity of Zaha Hadid*. *University of Pennysylvania Scholarly Commons*, s. 33-38.
- Mitchell, W.J.T. (2005). *There Are No Visual Media*. *Journal of Visual Media*, 4/2, s. 257.
- Moon, F.C. (2007). *The Machines of Leonardo Da Vinci and Franz Reuleaux: Kinematics of Machines From The Renaissance to The 20th Century*. Dordrecht: Springer.
- Moreno, Laura. (2014). *The Creation Process of 2D Animated Movies*. Course: 2nd Batx.

Mozaffaripour, Roohollah., Hamrah, S.G. (2015). The Concept of Authenticity in Philosophy of Sartre and Implications for Using Internet As Educational Technology. *Int. J. Advanced network and Applications*, Tehran. s. 2658-2665.

Myers, Maddy. (2018). Studio Ghibli's Influence on Game Designers is Extensive and Expanding. *Polygon*. Eriřim: 12.3.2021.
<https://www.polygon.com/gaming/2020/5/28/21272451/studio-ghibli-movies-inspired-games-ori-battle-chef-brigade-mutazione-totoro-spirited-away>

Neale, Beren. (2019). Theme Park Design: The Art of Attractions. *Creative Bloq*. Eriřim: 29.8.2020. <https://www.creativebloq.com/advice/theme-park-design-the-art-of-attractions>

Neo, Geo. (2016). Craig Mullins. *Illustrator Lounge*. Eriřim: 25.4.2021.
<https://illustratorslounge.com/concept-art/craig-mullins/>

North, Dale. (2015). Unravel Is A Platformer 'Threaded' With A Personal Story. *Venture Beat*. Eriřim: 16.2.2021.
<https://venturebeat.com/2015/06/15/unraveled-is-a-platformer-threaded-with-a-personal-story/>

Novak, Jeannie. (2012). *Game Development Essentials: Third Edition*. New York: Delmar, Cengage Learning.

Ohannessian, Kevin. (2012). Game Designer Jenova Chen on The Art Behind His 'Journey'. *Fast Company*. Eriřim: 9.2.2021.
https://www.gamasutra.com/view/news/163143/InDepth_Journeys_rare_and_magical_success.php

Oran, Emre. (2016). *Bilgisayar Oyunları İçin Konsept Tasarım Sürecinde Dijital Boyama Teknikleri İle İllüstrasyon Uygulamaları; Sorunlar ve Çözüm Önerileriyle Bir Tasarım Çalışması*. Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Grafik Anasanat Dalı. Kütahya.

Özden, Volkan. (2020). *Bilimkurgu Sineması Distopyalarında Tekinsiz ve Retrofütüristik Mekan*. Abdullah Gül Üniversitesi. Mimarlık Bölümü, Kayseri.

Özdemir, Güllühan. (2018). *Kraliçe Puduhepa'nın Hitit Devletine Siyasi ve Sosyal Etkileri*. Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Tarih Ana Bilim Dalı, Afyonkarahisar.

Paick, James. (2015). To Inspire, Through Design. Eriřim: 21.3.2020.

Parmak, Pınar. (2018). *Piksel Sanat Kavramı ve Yeřilçam Filmlerine Uyarlanması*. T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Grafik Ana Sanat Dalı. Kütahya.

Pantouvaki, Sofia. (2010). Visualizing Theatre: Scenography From Concept to Design to Realisation. Monika Raesh (Ed.). *Mapping Minds*. s. 67-75. Oxford: Inter-Disciplinary Press.

Pardew, Les. (2004). *Game Design For Teens*. Boston: Thomson Course Technology PTR.

Pardew, Les. (2005). *Beginning Illustration and Storyboarding for Games*. Boston: Thompson Course Technology PTR.

Patches, Matt. (2013). Talking to Syd Mead: The Visionary Behind Elysium, Blade Runner, and 40 Years of Sci-Fi. *Vulture*. Erişim: 12.4.2020.

<https://www.vulture.com/2013/08/syd-mead-design-blade-runner-aliens-elysium.html>

Paterson, Inga. (2007). Experiencing Architectural Interiors and Exteriors in Computer Games. *International Journal of Architectural Computing*, Dundee.

Patnode, Jason. (2009). Concept Art. Andrew Gahan (Ed.). *Game Art Complete*, s. 103-113. Burlington: Elsevier/Focal press.

Priestman, Chris. (2017). Crafting The Bizarre, Off-Kilter Gameworld of Little Nightmares. *Gamasutra*. Erişim: 28.3.2021.

https://www.gamasutra.com/view/news/297873/Crafting_the_bizarre_offkilter_gameworld_of_Little_Nightmares.php

Reay, Emma. (2020). *Secret, Stealth, and Survival: The Silent Child in The Video Games Little Nightmares and Inside*. 40, s. 7.

Remo, Chris. (2008). The Philosophy of Faith: A Mirror's Edge Interview. *Gamasutra*. Erişim: 18.3.2021.

https://www.gamasutra.com/view/feature/132237/the_philosophy_of_faith_a_.php?page=5

Rhodes, Matt. (2017). Matt Rhodes Artist Talk: The World of Concept Art. *Alberta University Arts*. Erişim: 22.2.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=m2BRl1hWnnY>

Rocefort, S.D. (2019). Control Taught Me to Love The Ugliest Architecture. *Polygon*. Erişim: 6.1.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=7n7ylXPueYE>

Salomaa, Heli. (2018). *Video Games and Costume Art*. Aalto University School of Arts. Design and Architecture. Department of Film, Television and Scenography. Helsinki.

Sanchez, David. (2012). How Journey Changes The Art Game Genre. *Game Zone*. Erişim: 16.3.2021.

<https://www.gamezone.com/originals/how-journey-changes-the-art-game-genre/>

Satır, Seil. (2015). Innovation and Originality in Design. *International Journal of Innovation and Research in Educational Sciences*. s. 372.

Scoleri, John. (2014). An Annotated Guide to The Star Wars Portfolio by Ralph Mcquarre. *Star Wars*. Eriřim: 21.6.2020.

<https://www.starwars.com/news/an-annotated-guide-to-the-star-wars-portfolio-by-ralph-mcquarrie>

Silber, Daniel. (2016). *Pixel Art for Game Developers*. Boca Raton: CRC Press, Taylor and Francis Group LLC.

Smith, Adam. (2015). Predicting Tomorrow: The Art, Architecture and Fashion of Deus-Ex: Mankind Divided. *Rock Paper Shotgun*. Eriřim: 15.12.2020.

<https://www.rockpapershotgun.com/predicting-tomorrow-the-art-architecture-and-fashion-of-deux-ex-mankind-divided>

Solarski, Chris. (2017). *Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design*. Boca Raton: Taylor and Francis Group.

Solarski, Chris. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*. New York: Watson-Guptill Publications.

Spencer, Scott. (2012). *Zbrush Creature Design: Creating Dynamic Concept Imagery for Film and Games*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.

Spera, Siobhan. (2018). A Guide to Magical Realism in Film. *Film School Rejects*. Eriřim: 10.6.2020. <https://filmschoolrejects.com/a-guide-to-magical-realism-in-film/>

Sroat, Helene. (2005). Brutalism: An Architecture of Exhilaration. *Paul Rudolph Symposium UMass, Dartmouth*.

Storey, I.C., Allan, Arlene. (2005). *A Guide to Ancient Greek Drama*. Oxford: Blackwell Publishing.

Strickland, Edward. (1993). *Minimalism: Origins*. Indiana University Press.

řahin, Sinem. (2010). *Grafik tasarımıda Esinlenme, İntihal ve Özgünlük İncelemesi*. T.C. Hali Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Grafik Tasarım Ana Sanat Dalı, Grafik Tasarım Programı. İstanbul.

Taner, Tayfun. (2015). Mimari Projelerde Tasarım Konseptinin Anlamı. *Tasarım Günlükleri*. Eriřim: 3.7.2020.

<http://www.tasarimgunlukleri.com/2015/11/19/mimari-projelerde-tasarim-konseptinin-anlami/>

Tench, Steven. (2014). Pretty As A Pixel: The History of Cel-Shading in Video Games. *Scouse Gamer*. Eriřim: 10.2.2021.

<https://scousegamer88.com/2016/07/10/pretty-as-a-pixel-the-history-of-cel-shading-in-video-games/>

Tigges, Florian., Janson, Alban. (2014). *Fundamental Concepts of Architecture: The Vocabulary of Spatial Situations*. Basel: Birkhauser Verlag GmbH.

Tillman, Bryan. (2011). *Creative Character Design*. Oxford: Elsevier/Focal Press.

Tobin, Paul. (2014). Paul Tobin on Concept Art, Concept Design, Orcrist. *Middle Earth News*. Eriřim: 9.6.2020.

Tokarev, Kiril. (2015). EA Dice's Artists Talkt Building The Worlds of Mirror's Edge Catalyst. Cdn.80.Lv. Eriřim: 16.4.2021.

<https://cdn.80.lv/articles/ea-dices-artists-talk-building-the-world-of-mirrors-edge-catalyst/>

Tovey, M., Porter, S. (2003). Sketching, Concept Development and Automotive Design. *Coventry University, Design Studies*. Coventry. s. 135-153. Elsevier Science Ltd.

Traut, E.B. (1979). *Egyptian Artist's Sketches: Figured From The Gayer Anderson Collection in The Fitzwilliam Museum*, Cambridge. İstanbul: Nederlands Historich Archeologist Instituut.

Tuncel, Oğuz. (2012). *Bilgisayar Oyunları Grafiğinin İncelenmesi ve Bir Bilgisayar Oyununun Grafik tasarım Sürecinin Yürütülmesi*. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Grafik Anasanat Dalı. Ankara

Turan, N.K., Altař, N.E. (2003). Tasarım Sürecinde Kavram. *İTÜ Dergisi*, 2/1, 15-26.

Ünlüer, A.A. (2017). Identity and Representation Problems of Pixel Art. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7/15, s. 211-223.

Vanenoo, Cedric. (2011). Minimalism in Art and Design: Concepts, Influences, Implications and Perspectives. *Journal of Fine and Studio Art Vol. 2(1)*, Sydney. s. 7-12.

Veli, Oğuz. (2012). Bilinç Dışından Bilince Bir Uzay Macerası: 2001. *Film Hafızası*. Eriřim: 17.2.2020. <https://filmhafizasi.com/bilinc-disindan-bilince-bir-uzay-macerasi-2001/>

Wallace, Chris. (2020). "Artists Are Super Hard to Find As An Indie Developer" Katana Zero's Justin Stander on His Game's Protracted Development. Mcvuk. Eriřim: 30.4.2021. <https://www.mcvuk.com/askiisoft-katana-zero/>

Webster, Andrew. (2014). Play This: ‘The Last Night’ Two Minutes of Dark Cyberpunk Fun. The Verge. Eriřim: 28.4.2021.

<https://www.theverge.com/2014/6/30/5856806/play-this-the-last-night>

Wilson, Ewan. (2019). The Real Buildings That Inspired Control’s Oldest House. Gamasutra. Eriřim: 6.1.2021.

https://www.gamasutra.com/view/news/352097/The_real_buildings_that_inspired_Controls_Oldest_House.php

Wise, Emma. (2019). Japanese Influence on Western Impressionists: The Reciprocal Exchange of Artistic Techniques. *Parkland College, A With Honors Projects*. s. 1.

Wise, Emma. (2019). Japanese Influence on

Zhu, Fheng. (2014). Design Cinema-Ep 78-Environmental Thumbnails. Eriřim: 9.9.2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=P-l9kNXAeGQ>

ETİK BEYANI

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez Çalışması Raporunda,

Tez Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,

görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,

başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,

atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,

bu Tez Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

27/07/2021

Bilalcan KOCAMAN

Yüksek Lisans Tezi Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Başlığı: Bilgisayar Oyunu Konsept Tasarım Alanında Özgünlüğün Tartışılması
ve Alternatif Konsept Tasarım Uygulaması

Yukarıda başlığı verilen Tez Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
27.07.2021	203	275,255	09.07.2021	%2	1624790919

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (27/07/2021)

Bilalcan KOCAMAN

Öğrenci No.: N18132767

Anasanat Dalı: Grafik Anasanat Dalı

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
☒			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.
Doç. Dr. Elif Varol ERGEN

Master' Thesis Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title : Discussion of Authenticity In the Field of Computer Games Concept Design And An Implementation of Alternative Computer Game Concept

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
27.07.2021	203	275,255	09.07.2021	%2	1624790919

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (27/07/2021)

Bilalcan KOCAMAN

Student No.: N18132767

Department: Department of Graphic Design

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint PhD
☒			

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED
Doç. Dr. Elif Varol ERGEN

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır. Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- ☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihinden itibaren ertelenmiştir. (1)
- ☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- ☐ Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

27/07/2021

Bilalcan KOCAMAN

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

(1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ş ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

(3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

