

**BAŐKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEKSTİL VE MODA TASARIMI ANABİLİM DALI
MODA TASARIMI
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**BİLGİSAYAR OYUNLARINDAKİ KARAKTERLERİN
KOSTÜM TASARIM SÜRECİ ve UYGULAMASI**

HAZIRLAYAN

EZGİ DEMİR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ DANIŐMANI

DOÇ. DR. M. FİKRET ATEŐ

ANKARA – 2022

BAŞKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

Tarih: 08 / 12 /2021

Öğrencinin Adı, Soyadı: Ezgi DEMİR

Öğrencinin Numarası: 21820093

Anabilim Dalı: Tekstil ve Moda Tasarımı Anabilim Dalı

Programı: Moda Tasarımı Yüksek Lisans Programı

Danışmanın Unvanı/Adı, Soyadı: Doç. Dr. M. Fikret ATEŞ

Tez Başlığı: Bilgisayar Oyunlarındaki Karakterlerin Kostüm Tasarım Süreci ve Uygulaması

Yukarıda başlığı belirtilen Yüksek Lisans tez çalışmamın; Giriş, Ana Bölümler ve Sonuç Bölümünden oluşan, toplam 135 sayfalık kısmına ilişkin, 08 / 12 /2021 tarihinde tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı %9'dur. Uygulanan filtrelemeler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar hariç
3. Beş (5) kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

“Başkent Üniversitesi Enstitüleri Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Usul ve Esaslarını” inceledim ve bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranlarına tez 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.

Öğrenci İmzası:

ONAY

Tarih: 08 / 12 /2021

Öğrenci Danışmanı: Doç. Dr. M. Fikret ATEŞ

İmza:

TEŐEKKÜR

Bu arařtırmada tez danıřmanım Sayın Doç. Dr. M. Fikret ATEŐ Hocama, bugünlere gelmeme imkân veren ve bana güvenen Sayın Dr. Öğr. Üyesi Pınar TÜRKDEMİR Hocama, desteklerini ve yardımını hiçbir zaman esirgemeyen Sayın Dr. Burcu AY Hocama teşekkürü bir borç bilirim. Tez çalışmam boyunca bana yardımcı ve hep yanımda olan sevgili eşime ve eğitim hayatım boyunca benden maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen sevgili aileme de teşekkür ederim.

ÖZET

Ezgi DEMİR, Bilgisayar Oyunlarındaki Karakterlerin Kostüm Tasarım Süreci ve Uygulaması. Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tekstil ve Moda Tasarımı Anabilim Dalı, Moda Tasarımı Yüksek Lisans Tezi, 2022.

Bilgisayar oyunları, eğlence alanının en yaygın kullanım araçlarından biridir. Bilgisayar oyunlarındaki karakterler ise oyunlardaki hikâyelerin bütünleyici bir parçasıdır ve görsel bütünlükleri ile oyunu tamamlar. Kostümün genel olarak karakterlerin buldukları durum, zaman ve mekânı yansıtan giysiler oldukları söylenebilir. Oyunlarda yer alan kostümler de buna bağlı olmalıdır ve karakter hakkında ipuçlarını vermelidir. Yapılan yazın taramasında, çözümlene yöntemine dayalı oyundan bir karakterin analizi ve kostüm tasarımı süreçlerini irdeleyen bir çalışmaya rastlanmamıştır. Araştırmada, oyunlarda karakter ve oyun analizinin nasıl gerçekleştirildiği, bu analizlere göre kostüm tasarımlarının geliştirilmesi planlanmaktadır. Bu çalışmada Blizzard Entertainment'ın 24 Mayıs 2016 yılında piyasaya sürdüğü FPS oyun türünden Overwatch oyunundan Sombra karakterinin analizi ve buna bağlı olarak kostüm tasarımı yapılmıştır. Çalışmanın sınırlılığını oyundaki bir karakter ve karakterin kostümü olarak belirlenmiştir. Overwatch oyununun kostüm ve renk çeşitliliğini barındırması anı zamanda buna ek yapılabilir olması, bu oyunda yer alan Sombra karakterinin de oyundaki etkinliklerde yer alan “Cadılar Bayramı” için kendi kültürüne ait kostüm çalışması eklenebilir olduğu yapılan araştırmalar sonucu fark edilmiştir. Araştırmada Overwatch oyununun yaptığı etkinlikler kapsamında ‘Cadılar Bayramı’ için Sombra karakterinin ülkesinde popüler olan ‘Dia de Los Muertos’ festivali tema olarak seçilerek kostüm tasarlanması amaçlanmıştır. Kostüm tasarımı için, Frings’in kostüm tasarım ve Yeşilot’un karakter analiz sürecinden uyarlanan modelde yer alan senaryo ve karakter analizi, kültürel ve sanatsal kaynaklar, renk, malzeme başlıkları incelenerek tema oluşturma ardından renk ve malzeme belirlenmesi ile kostüm tasarım aşamasına geçilmesi için eskiz çizimleri, tasarım geliştirme ve örneklem kostüm çıkarılmasından oluşan tasarım öncesi aşamalar hazırlanmıştır. Çıkarılan modelin başka karakter için de kostüm tasarım uygulamalarına uygulanabilir olması hedeflenmektedir. Bu araştırmanın türü niteldir ve literatür taraması yapılarak oluşturulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar Oyunları, Karakter Tasarım, Kostüm Tasarım, Konsept Tasarım, Bilgisayar Oyunlarında Karakter için Kostüm Tasarım.

ABSTRACT

Ezgi DEMİR, Costume Design Process and Application of Characters in Computer Games. Baskent University, Institute of Social Sciences, Department of Textile and Fashion Design, Fashion Design Master Thesis, 2022.

Computer games can be seen as one of the most common means of use in the field of entertainment. The characters are an integral part of the stories in the games and complete the game with their visual integrity. Costumes may be defined as clothing that reflects the characters' circumstance, time, and location. These costumes in the games should reflect this and provide information about the character. There was no study discovered in the literature review that looked at the analysis of a character from the play using the analysis approach and the costume design methods. The purpose of this study is to create costume designs based on game-character analysis and how analyses is carried out in games. This research looked into the Sombra character from Blizzard Entertainment's FPS game Overwatch, which was published on May 24, 2016, and the outfit design that went along with it. The study's limitation was defined by a character in the game and the character's outfit. The Overwatch game offers a range of costumes and colors that can be manufactured in addition to this, and the Sombra character in this game may also be added to the costume work of its own culture for the "Halloween" events in the game, as a consequence of the investigations. Within the scope of the Overwatch game's activities, the goal of the study was to develop costumes for 'Halloween' by using the 'Dia de Los Muertos' holiday, which is popular in the homeland of the character Sombra, as the topic. Cultural and creative resources, color and material titles are investigated by studying the topic, then color and material are decided, and sketches are produced to advance to the costume design stage in the model, which is adopted from Frings' costume design and Yeşilot's character analysis method. The design development and sample costume removal parts of the pre-design process were completed. It is aimed that the extracted schema can be applied to costume design applications for other characters as well. This is a qualitative study that was based on a review of the literature.

Keywords: Computer Games, Character Design, Costume Design, Concept Design, Costume for Characters in Computer Games.

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR	i
ÖZET	ii
ABSTRACT	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
GÖRSELLER LİSTESİ	vii
TABLolar LİSTESİ.....	x
SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ.....	xi
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı	3
1.2. Araştırmanın Önemi	5
1.3. Araştırmanın Kapsamı	5
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları	6
2. BİLGİSAYAR OYUNLARINDAKİ KARAKTERLERİN KOSTÜM TASARIM SÜRECİ.....	8
2.1. Bilgisayar Oyunları Literatür Taraması.....	8
2.1.1. Bilgisayar oyunlarının tanımı	10
2.1.2. Bilgisayar oyunlarının tarihçesi.....	14
2.1.3. Bilgisayar oyunlarının türleri	18
2.1.3.1. Platform oyunları.....	19
2.1.3.2. Spor oyunları	20
2.1.3.3. Macera oyunları.....	21
2.1.3.4. Strateji oyunları	22
2.1.3.5. Rol yapma oyunları.....	23
2.1.3.6. FPS.....	25
2.1.3.7. TPS	25
2.1.3.8. MOBA.....	26
2.2. Bilgisayar Oyunları Karakterleri.....	27
2.2.1. Karakter tasarımı	28

2.2.2. Karakter tasarımındaki tipoloji.....	30
2.2.2.1. Fizyolojik özellikler.....	31
2.2.2.2. Sosyolojik özellikler.....	32
2.2.2.3. Psikolojik özellikler.....	33
2.2.3. Karakter tasarımındaki temel tasarım elemanları.....	34
2.2.3.1. Form ve silüet.....	34
2.2.3.2. Anatomik oran ve denge.....	36
2.2.3.3. Kostüm ve aksesuar.....	37
2.2.3.4. Renk kullanımı.....	38
2.2.3.5. Üslup.....	39
2.2.4. Konsept tasarım.....	40
2.3. Bilgisayar Oyunlarındaki Karakterlerin Kostüm Tasarımları.....	42
2.3.1. Kostüm tasarımının tanımı.....	43
2.3.2. Kostüm tasarım süreci.....	44
2.3.2.1. Kostüm tasarımında kullanılan temel tasarım elementleri.....	48
2.3.2.2. Kostüm tasarımında temel tasarım prensipleri.....	58
2.3.3. Karakter için stilizasyon.....	64
2.3.3.1. Karakter için kostüm tasarımında stilizasyon.....	64
2.3.3.2. Karakter için kostüm tasarım süreci.....	67
2.3.4. Karakter hikâyesi ve çözümlemesi.....	69
3. OVERWATCH OYUNUNDAKİ SOMBRA KARAKTERİ VE KOSTÜM TASARIM UYGULAMASI.....	78
3.1. Araştırmanın Yöntemi.....	78
3.2. Araştırmanın Deseni.....	79
3.3. Overwatch Oyunu.....	83
3.3.1. Overwatch oyunu senaryo analizi.....	85
3.4. Sombra Karakterinin Çözümlemesi.....	87
3.4.1. Sombra karakterinin karakter analizi.....	88
3.4.1.1. Tipolojik özellikler.....	88
3.4.1.2. Sombra karakterinin senaryo analizi.....	90
3.4.1.3. Kültürel ve sanatsal kaynaklar.....	91
3.4.1.4. Kumaş.....	93
3.4.1.5. Renk.....	93

3.4.1.6. Tema belirleme	94
3.4.1.7. Renk ve malzeme belirleme	96
3.4.2. Sombra karakterinin kostüm arařtırmaları	99
3.5. Sombra Karakteri için Kostüm ve Aksesuar Eskiz Çalıřmaları.....	105
3.5.1. Kostüm eskiz çalıřmaları	105
3.5.2. Makyaj ve aksesuar eskiz çalıřmaları	112
3.6. Sombra Karakteri için Örnekleme Kostüm	115
4. SONUÇ ve ÖNERİLER.....	119
KAYNAKÇA	123
GÖRSEL KAYNAKLAR	129

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1: The Legend of Go Game (Go Oyunu Efsanaesi/Çin).....	9
Görsel 2: ENIAC-İlk Elektrikli Bilgisayar (1946)	11
Görsel 3: OXO Video Oyunu Ara Yüz Görüntüsü (1952).....	14
Görsel 4: Air Oyunu Ara Yüzü (1977)	15
Görsel 5: Maria Bros Oyunu Kapak Tasarımı (1985)	16
Görsel 6: Half Life Oyunu Ara Yüzü (1998)	17
Görsel 7: The Sims Oyununun Zaman İçerisindeki Değişimi.....	17
Görsel 8: Super Mario Oyununun Yıllar İçerisindeki Grafikselsel Gelişimi	18
Görsel 9: Tekken 5 Oyunu Ara Yüzü (2004)	20
Görsel 10: FİFA Oyunu Ara Yüzü (2010)	20
Görsel 11: Tomb Raider Oyunundan Lara Croft'un Grafikselsel Gelişimi	21
Görsel 12: Sıra Tabanlı Strateji Oyunu Olan Humankind Ara Yüzü	22
Görsel 13: Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu Olan Age of Empires II Ara Yüzü.....	23
Görsel 14: Diablo Oyunu Ara Yüzü	24
Görsel 15: Overwatch Oyunu Ara Yüzü (2016).....	25
Görsel 16: Assassin's Creed Oyunu Ara Yüzü	26
Görsel 17: Smite Oyunu Ara Yüzü.....	27
Görsel 18: Karakter Tasarım	28
Görsel 19: Karakter Yaratımında İlham Alınması için Oluşturulan Mood Board Görseli	28
Görsel 20: F.E.A.R. Oyunundan Alma Karakteri.....	31
Görsel 21: Gris Oyunundaki Gris Karakteri.....	32
Görsel 22: God of War Oyunundan Kratos ve Atreus Karakterleri.....	33
Görsel 23: Zero Blackfire Karakterinin Deformasyon Çizim Çalışmaları	35
Görsel 24: Karakter Siluet Çalışmaları	36
Görsel 25: Aynı Tasarımcıdan Anatomiyeye Uygun ve Aykırı Karakter Tasarımları.....	37
Görsel 26: Overwatch Oyunundan Winston Karakteri.....	38
Görsel 27: Silent Hill 2 Oyunundan Pyramid Head Karakteri	39
Görsel 28: Karakter Tasarımı ve Hareketleri: Eskiz Çalışması ve Renklendirmesi	42

Görsel 29: Witcher Oyunundan Witcher Karakterinin Kostüm Çalışması ve Varyantları	43
Görsel 30: Çizgi Farklılıklarına Göre Karakter Tasarımları	49
Görsel 31: Biçim Kompozisyonundan Forma Dönüşüm/Karakter Tasarım	51
Görsel 32: Renk Çarkı.....	52
Görsel 33: Çıkarmalı Renk Sistemi	53
Görsel 34: Toplamalı Renk Sistemi	53
Görsel 35: Dokusal Özellikler Eklenmiş Karakter ve Kostüm Tasarım Örneği	56
Görsel 36: Kostüm Tasarımında Renk Kontrastı Örneği	59
Görsel 37: Kostüm Tasarımında Doku ve Form Kontrastı Örneği.....	60
Görsel 38: Karakter Tasarımında Form ile Vurgulama Eskiz Çizimleri	61
Görsel 39: Karakter Tasarımında Renk Zıtlığı Orantısı.....	62
Görsel 40: Sanatta Stilizasyon Uygulamaları.....	65
Görsel 41: Karakter ve Kostüm Tasarımında Stilizasyon Olgusunda Bitki İlhamı.....	66
Görsel 42: Bilgisayar Oyunlarında Karakter ve Kostüm Tasarım	68
Görsel 43: Farklı Böceklerden İlham Alınarak Yapılan Karakter ve Kostüm Tasarımları.....	69
Görsel 44: Oyundaki Karakterler.....	83
Görsel 45: Overwatch Ekibi	86
Görsel 46: Sombra Karakteri.....	90
Görsel 47: Geleneksel Meksika Kıyafetleri	92
Görsel 48. Guelaguetza Kültürel Etkinliği	93
Görsel 49: Dia de Los Muertos Bayramından Bir Görüntü	95
Görsel 50: Festivalden Görüntüler.....	96
Görsel 51: Mimosa.....	97
Görsel 52: Barbados Cherry	97
Görsel 53: Black Beauty	97
Görsel 54: Exotin Orange.....	97
Görsel 55: Putting Green.....	98
Görsel 56: Lapis Blue	98
Görsel 57: İlham Alınan Geleneksel Meksika Giysileri ve Motifler	98
Görsel 58: Sombra Karakteri.....	99
Görsel 59: Sombra Karakterinin Konsept Çizimleri.....	100

Görsel 60: Sombra Karakterinin Fizyolojisi	101
Görsel 61: Sombra Karakterinin Canlandırması	102
Görsel 62: Sombra'nın Yetenekleri	102
Görsel 63: Demon Hunter Sombra Konsept Tasarımı ve Canlandırması	103
Görsel 64: Sombra Karakterinin Çin Yeni Yıl Etkinliği İçin Konsept Tasarımı	104
Görsel 65: Mood Board.....	105
Görsel 66: Eskiz 1	106
Görsel 67: Eskiz 2.....	106
Görsel 68: Eskiz 3.....	107
Görsel 69: Eskiz 4.....	107
Görsel 70: Eskiz 5.....	108
Görsel 71: Eskiz 6.....	108
Görsel 72: Eskiz 7.....	109
Görsel 73: Eskiz 8.....	109
Görsel 74: Eskiz 9.....	110
Görsel 75: Eskiz 10.....	110
Görsel 76: Eskiz 11	111
Görsel 77: Eskiz 12.....	111
Görsel 78: Makyaj ve Aksesuar Mood Board	112
Görsel 79: Makyaj ve Aksesuar Eskiz 1	113
Görsel 80: Makyaj ve Aksesuar Eskiz 2	113
Görsel 81: Makyaj ve Aksesuar Eskiz 3	114
Görsel 82: Makyaj ve Aksesuar Eskiz 4	114
Görsel 83: Seçilen Model (Eskiz 8)	115
Görsel 84: Seçilen Makyaj ve Aksesuaralar (Makyaj ve Aksesuar Eskiz 4)	115
Görsel 85: Seçilen Model Geliştirme.....	116
Görsel 86" Geliştirilen Modelin Arkalı Önlü Çizimi.....	116
Görsel 87: Model RenklendirilmesiGörsel 88: Silah ve Translokator Renklendirmesi	117
Görsel 89: Kostüm Tasarım Konsept Çizimi	118
Görsel 90: Silah ve Translokator Tasarım Konsept Çizimi	118

TABLULAR LİSTESİ

Tablo 1: Callois'nın Oyun Kategorileri.	10
Tablo 2: Karakter Kişiliği ve Yaratım Modeli	70
Tablo 3: Tasarım Geliştirme Modeli.....	71
Tablo 4: Karakter Özellikleri Listesi	73
Tablo 5: Karakter Özellik ve Konumlandırma Tabloları	74
Tablo 6: Senaryo ve Karakter Çözümlemeye Dayalı Kostüm Tasarım Modeli.....	79
Tablo 7: Overwatch Oyunu Karakter Sınıfları	85

SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

FPS	First Person Shooter/Birinci Kişi Bakış Açısı
FRP	Fantasy Role Playing Game/Fantastik Rol Yapma Oyunu
GTA	Grand Theft Auto
LARP	Live Action Role Playing/Canlandırmalı Rol Yapma Oyunu
MDK	Murder Death Kill
MMORPG	Massive Multiplayer Online Role Playing Game/Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena/Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası
RPG	Role Playing Game/Rol Yapma Oyunu
RTS	Real Time Strategy/Gerçek Zamanlı Strateji
TBS	Turn Based Strategy/Sıra Tabanlı Strateji
TDK	Türk Dil Kurumu
TPS	Third Person Shooter/Üçüncü Şahıs Bakış Açısı

1. GİRİŞ

Oyun, insanlığın varlığı kadar eski bir kavram olmakla birlikte insanlar oyun kavramını yaşadığı dönemler boyunca farklı şekillerde ele almıştır. Çocukluk ve ergenlik dönemindeki oyun kavramı ile erişkinlik ve yaşlılık dönemlerindeki bakış açısı birbirlerinden farklıdır. Toplumların oyun kavramına bakış açıları değişse bile olguyu ele alış biçimleri aynı olmakla birlikte insanlar için dönem fark etmeksizin hissedilen duygu ve düşüncelerin bir yansıması olarak da görülebilir. Günümüze kadar gelen bu kavram bir ifade ediş biçimi olarak da nitelendirilebilir. Oyunlar geçmişten günümüze insanlar için bir düşünme ve eğlence aracı olmasının yanı sıra hayal güçlerinin de bir parçası olmuştur.

Gelişen alet yapımlarıyla birlikte insanlar ilerleme göstermeye başlamışlardır. Bu ilerlemeler makine yapımlarına, makineleşme ise sanayi devriminin başlamasında etkili olmuştur. Basit makinelerle başlayan devrim yeni icatlara, teknolojik keşiflere ve elektronik makinelere zemin hazırlamıştır. Zaman içerisinde gelişen teknoloji ile bilgisayarlar ortaya çıkmıştır. İlk geliştirilen bilgisayarlar bir oda büyüklüğünde iken teknoloji ile boyutları da küçülmeye, insanlığın rahatlığı için kullanılan araçlar haline dönüşmeye başlamıştır.

Geliştirilen ilk dönemlerde bilgisayarlar insanlara sadece kolaylık sağlama amacıyla iken zaman içerisinde eğlence sektöründe de kendine yer edinmeye başladığı belirtilebilir. Oyunların insanlığın varlığından beri kendini gösteren bir olgu olduğu düşünülürse bilgisayar teknolojisinin gelişimiyle birlikte oyunlarda gelişim göstererek bu iki alanın birbirini etkilediği söylenebilir. Teknoloji ilerledikçe oyun sektörü ilerlemiş, gelişme gösteren oyunların ihtiyaçlarını karşılamak adına bilgisayar teknolojileri de gelişimini sürdürmüştür. Günümüzde bilgisayarlar kullanılan teknolojik aletler arasındadır ve bilgisayarlar için üretilen oyunlarda en yaygın eğlence uygulamaları arasında görülebilir.

Bilgisayar oyunları; içeriğinde birçok farklı unsuru barındıran, eğitim veya eğlence aracı olarak da kullanılabilen, oyuncuların bir hikâyeye eşliğinde etkileşim halinde de olabildiği bilgisayar uygulamalarına verilen genel isimdir. Bilgisayar oyunları sadece eğitim amaçlı olmadığı gibi sadece eğlence aracı olarak da görülmemelidir. Bu iki unsuru da farklı türlerde içerisinde barındırabilen bir araç olarak kabul edilebilir.

Oyunlar iyi kodlanmış yazılımlardan fazlası olmakla birlikte günümüzün en büyük eğlence uygulamalarının arasında olduğu değerlendirilebilir. Temeli incelendiğinde oyunlar; sanal gerçeklik olarak kabul edilir. Örneğin; oyuncular birbirleri ile iletişime geçebilir, bir grup halinde oyun oynayarak sanal ortamda etkileşim halinde olabilirler.

Bilgisayar oyunlarının gelişip farklılaşması, farklı türlere ayrılarak sınıflandırılmaya başlanmasına neden olmuştur. Oyunların oynanış biçiminden, oyunun konusuna veya stratejisine göre sınıflandırmaya başlanmıştır. Oyunlar, oynanış biçimlerine, hikâyeyi ele alış biçimlerine, oynanış sıralarına veya görüş açılarına bakılarak farklı türlere ayrılmıştır. Yeni unsurların eklenmesi, hikâye anlatılması, ilerleyen bölümlerde hikâyelere ek yapılması ve olayın çözülmesi, karakterlere ait özel unsurların bulunması gibi öğelerle oyunlar zenginleşmeye başlamıştır.

Teknolojik ilerlemelerin zaman içerisinde gelişimiyle ve oyun sektörünün büyümesiyle birlikte yeni meslek ve meslek gruplarının ortaya çıkmaya başlamıştır. Oyunlar için kurgulanan hikayeler, tasarlanan mekân ve karakterler, karakterler için kostüm ve aksesuarlar, programlama veya canlandırma gibi birçok farklı alanda yeni meslek grupları oluşmuştur. Bir oyunu özgün ve farklı kılan, bu meslek gruplarının bir araya gelerek oluşturduğu oyunlar olduğu düşünülebilir. Çünkü farklı alanlarda yer alan meslek grupları olsalar da birlikte çalışarak ortak bir üslup geliştirilir ve bir oyun çerçevesinde birleştirilerek ortaya hem görsel yönden hem de senaryo yönünden zengin bir tema ortaya çıkartılır.

Karakter; bir oyunda yer alan unsurlar arasındadır. Oyuncunun kendini yerine koyduğu, bazı türlerde karakterin gözünden oynadığı, oyunun öğelerindedir. Karakterler oyun senaryosunda yer alan, geçmiş hikayeleri bulunan ve belli tipolojik özelliklere sahip olan kurgusal tasarımlardır. Bir karakterin özgün ve farklılığı hem oyunu hem de oyuncuyu etkileyen unsurlar arasında yer aldığı belirtilebilir. Karakter tasarımının bu noktada önem kazandığı değerlendirilebilir. Karakterler oyun içerisinde yer alan kurgusal öğeler olsalar da bir noktada insanlardan ilham alınarak tasarlanmış unsurlardır. Karakterler için yazılan öykü tasarımının temelini oluşturur. Öykü analizi ile karakterin tipolojik özellikleri belirlenerek tasarım araştırmasına geçilir. Hikâyeye ve özellikleri araştırılarak yapılan karakterler hem oyun bütününe hem de temasına uyum sağlar ve oyuncuya gerçekten var olan bir karakter deneyimi yaşatır. Hikâyeye ve karakter analizinin yanında oyunun geçtiği

zaman ve mekânın da önemli olduğu söylenebilir. Karakterin içinde bulunduğu ortama uyum sağlaması gerekmektedir.

Oyunlarda yer alan karakterlerin bulunduğu zamana uyum sağlaması ve özelliklerini belli etmesine yardımcı bir diğer unsur da kostümdür. Bir karakterin kostümü tasarlanırken oyun sektöründe birlikte çalışan ve meslek grupları arasında yer alan konsept artistleri iş birliği yaparak ortak bir çizim dilinde kostüm tasarımlarını tamamlamaları beklenir. Ortak çizgi bütünlüğü oyun ve karakter baz alınarak hazırlanır. Kostüm oyuncuya karakterler hakkında bilgi sağlar. Oyunun geçtiği dönem, mekân ve çevresel faktörler, hikâyesi ve karakterin tipolojik özellikleri gibi unsurlar kostümden anlaşılabilirdiği gibi yan karakterlerden de ana karakteri ayıran bir öğe olarak da kabul edilebilir. Kostüm, karakteri anlamada ve oyuncuya aktarmada en önemli görsel unsurlar arasındadır denilebilir. Kostüm hem oyunla uyum içinde olmalı ve diğer unsurlardan aykırı durmamalı hem de ana karakteri ayıran öğeler barındırmalıdır. Bu yüzden kostüm tasarımının önemli olduğu nitelendirilebilir çünkü fark yaratıp karakteri anlatırken uyum sağlanması da beklenir.

Yukarıda anlatıldığı gibi, bilgisayar oyunlarında yer alan karakterler için kostüm tasarımında kullanılan belirli ve standart bir teknik veya modelin olmaması bu araştırmanın sorunsalını oluşturmaktadır. Bilgisayar oyunları karakterleri için tasarlanacak kostümlerin hangi yöntemle belirlenmesi gerektiği konusunda yapılan literatür incelenmesinde belirgin veya standart yöntem veya tekniğe rastlanmamıştır. Bilgisayar oyunlarında yer alan karakterler için kostüm tasarımını araştırmak amacıyla sorulacak sorular şu şekilde sunulmuştur:

Soru 1: Bilgisayar oyunları karakterlerinin kostüm tasarımında belirli bir yöntem veya model kullanılmakta mıdır?

Soru 2: Bilgisayar oyunlarında yer alan karakterler için kostüm tasarımında çözümlenme modeli önerilebilir mi?

Soru 3: Kostüm tasarımında kullanılacak çözümlenme modeli nasıl olmalıdır?

1.1. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada, bilgisayar oyunlarında yer alan karakterlerin farklı zaman, mekân ve senaryolarda kullanabilecekleri özgün kostüm ve aksesuarların tasarlanmasında kullanılacak belirgin ve standart bir modelin oluşturulması amaçlanmıştır. Bu amaç

doğrultusunda, Blizzard Entertainment şirketinin 24 Mayıs 2016 yılında piyasaya sürdüğü Overwatch oyunundan Sombra karakterinin analizi ve buna bağlı olarak kostüm tasarımı yapılmıştır.

Overwatch oyununun seçilmesinin nedeni; oyun karakter hikayelerinin bir bütün içerisinde ele alınması, kostüm çeşitliliğini barındırması, geniş renk paleti kullanımı aynı zamanda etkinlik takviminin yer almasıdır. Etkinlik takvimi sayesinde oyunda yer alan karakterlerin ana kostümü ve renk varyantlarının yanında farklı stillerde ve tarzlarda kostüm tasarımlarına da yer verilebilmektedir. Bu tez çalışması için Sombra karakterinin seçilmesinin nedeni ise; Overwatch oyununda yer alan ‘Cadılar Bayramı’ etkinliğinde, Sombra karakterinin ait olduğu Meksika kültüründe yer alan ‘Dia de Los Muertos (Ölümler Günü)’ festivalini ele alan bir kostüm tasarımına rastlanamamasıdır. Cadılar Bayramı ile benzer unsurların yer aldığı Dia de Los Muertos Bayramı, geniş renk yelpazesıyla oyunun tasarım bütünlüğü ile de uyumlu olarak görülmüştür. Bu çalışmada yapılan kostüm tasarımıyla; seçilen karakterin ait olduğu kültüre dair izler taşıyan bir kostüm çalışması hazırlanıp ilgili etkinlikte tasarıma yer verilmesi gerektiği düşünülmektedir.

Bu anlamda, bilgisayar oyunları ve türleri incelenmiş, karakter ve kostüm tasarım kavramları ele alınmıştır. Bilgisayar oyunlarında yer alan karakter için kostüm tasarımı, bu bağlamda temel tasarım elementleri ve prensipleri incelenmiştir. Konu, karakter için kostüm tasarım ve uygulaması olarak belirlenmiştir. Bu konu kapsamında seçilen bir bilgisayar oyunundaki bir karaktere, tema belirlenerek kostüm ve aksesuar tasarlanması ve uygulanması yapılmıştır. Ayrıca; bilgisayar oyunlarında yer alan kurgusal karakterler için doğru kostüm ve aksesuar tasarım aşamaları da incelenmiştir. Yapılan literatür incelemesi ve buna bağlı yapılan çalışma neticesinde hem literatüre hem de oyun sektörüne ve konsept tasarımcı ekibi için kostüm ve aksesuar tasarımı konusunda yararlı bilgilerin sunulması öngörülmektedir.

Böylece, bilgisayar oyununda yer alan karakterler için tipolojik özelliklerini yansıtacak, zaman ve mekâna uyum sağlarken fark edilebilir tasarımlar yapılabilecektir. Bu anlamda tasarım unsurlarına ilişkin farklı bir bakış açısı yaratılacaktır. Böylece alanda yapılacak olan diğer tasarım çalışmalarına katkı sağlayabileceği değerlendirilmektedir.

1.2. Araştırmanın Önemi

Bilgisayar oyunları karakterlerinin kostüm ve aksesuar alanında da görevli konsept tasarım ekibinin; hazırlık ve çizim geliştirme aşamalarında belirli bir yöntemden yararlanmadan fikir alışverişi ile bu sürecin tamamlandığı görülmektedir. Ancak bu çalışmada kullanılan bu tarzın bazı oyun karakterlerinin kostüm tasarım uygulaması için yetersiz kalacağı düşünülmektedir. Çünkü eğlence sektöründe bilgisayar oyunlarının yaygınlaşmasında oyunun senaryosu, türü ve buna bağlı olarak geliştirilen karakterlerin tasarım özgünlüğü olduğu keşfedilmiştir. Karakterleri oyun içerisinde ön plana çıkartan unsurlar arasında da kostüm ve aksesuar öğelerinin önemi fark edilmiştir. Bu nedenle; oyuncu için önemli bir öğe olan karakterler için tasarlanacak olan kostüm ve aksesuarlar araştırmanın önemli bir unsurudur.

Karakterlerin oyun içerisinde ön plana çıkmasını ve diğer karakterlerden farklılaşmasını sağlayacak kostüm ve aksesuar unsurlarının tasarım aşamalarının planlanması ve bir tabloda birleştirilmesi ile hem oyun hem de karakter için doğru bir tasarım planlaması yapılması varsayılmaktadır. Yapılacak olan bu model ile karakter için kostüm tasarım alanında etkili bir sonuç alınması hedeflenmiştir. Çünkü kimi oyunlarda kostüm, oyuncular tarafından satın alınan ve karakteri ön plana çıkartan unsurlardır.

Bilgisayar oyunlarında yer alan karakterler ve kostüm tasarımları için literatürde çeşitli çalışmalar yapılmıştır. Bu çalışmalarda; karakter tasarımları, karakter analizleri, kostüm tasarımları, kostüm çeşitlilikleri ve analizleri, kostüm tasarım ve yapıları gibi kavramlar üzerinde durulmuştur. Ancak, Türkiye’de bilgisayar oyunlarında yer alan karakterler için kostüm tasarım çalışmaları veya uygulamaları üzerine araştırmalarına rastlanamamıştır. Literatürde fark edilen bu eksiklik, yapılan tez çalışması ve uygulaması için önemli bir gerekçe olarak görülmüştür.

1.3. Araştırmanın Kapsamı

Teknolojinin ilerlemesi ve insan hayatında edindiği yer ile bilgisayar oyunları, oyuncuların isteklerine bağlı olarak gelişim göstermiş alanlar arasındadır. Bu gelişim ile oyunlarda yeni türler ve çeşitler ortaya çıkmış, bu alanın büyümesiyle birlikte yeni meslek gruplarını da beraberinde getirmiştir. Meslek gruplarının ortaya çıkışıyla karakter tasarımı oyunlar için önem kazanmış, karakterin sahip olduğu kostüm ve aksesuar unsurları da karakterlerin vazgeçilmez öğeleri haline gelmiştir. Günümüzde eğlence sektörünün önemli

bir parçası haline gelmiş bilgisayar oyunları için karakterler ve bu kavramı özgün kılacak olan kostüm tasarım öğeleri oyunculara ulaşan ve onları oyun içerisinde tutan unsurlar kapsamında açıklanmaktadır.

Araştırma kapsamında ele alınan, bilgisayar oyunlarındaki karakterlerin kostüm tasarım süreci için bilgisayar oyunu, bilgisayar oyunu karakterleri ve bilgisayar oyunlarındaki karakterler için kostüm tasarım kavramları literatür taramasıyla incelenecektir. Bu başlıkların alanda yapılmış araştırmalar doğrultusunda ele alınan değişkenleri incelenerek, araştırmada yapılacak olan uygulamalı tasarım için birbirleriyle olan ilişkileri tezin kuramsal çerçevesini ve tasarım modelini oluşturacaktır. Bu model uygulaması için Frings (1987) ve Yeşilot (2000)'un çalışmalarında bulunan model ve şemadan yararlanılarak aşamalar belirlenmiştir. Kostüm tasarım aşamaları için; Frings (1987)'in "*Tasarım Geliştirme Modeli*" örnek alınarak bu tez araştırması için yapılan modele eklemeler yapılmıştır. Karakter analizi için ise; Yeşilot (2000)'un "*Karakter Özellikleri Şeması'ndan*" bir oyun senaryosu içerisinde cevaplanabilecek sorular seçilerek modele eklenmiştir.

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu çalışma çerçevesinde belirlenen bilgisayar oyunlarındaki karakterlerin kostüm tasarım süreci ve uygulamasıyla ilgili akademik çalışmalar literatür taraması yapılarak incelenmiştir. Araştırmanın başlığını oluşturan kavramlar incelenmiş ve birbirleriyle etkileşimlerinin önemi ortaya konmuştur. Kavramların literatür taramaları yapılmış, yapılması planlanan tasarım uygulamasına katkı sağlayacağı düşüncesiyle kavramlarda yer alan analizler incelenmiştir.

Bu kapsamda, tez çalışması üç bölümden meydana gelmektedir. İlk bölümde, çalışmanın soruları, amacı, önemi, kapsamı ve sınırlılıklarıyla ilgili bilgiler verilmiştir. İkinci bölümde ise araştırmanın kavramsal çerçevesi kapsamında bilgisayar oyunları, bilgisayar oyunu karakterleri ve bilgisayar oyunlarındaki karakterlerin kostüm tasarım kavramları incelenmiştir. Yapılan bu araştırmalar doğrultusunda üçüncü bölümde yapılacak olan tasarım uygulaması için bir model oluşturulmuştur. Üçüncü bölümde araştırmanın yöntemi ve deseni açıklanmış, bu bölümde hazırlanan model ile uygun literatür taramaları ışığında karakterin kostüm tasarımı uygulaması yapılmıştır.

Arařtırmada; FPS oyun türünde yer alan Blizzard Entertainment'ın 24 Mayıs 2016 yılında piyasaya sürdüğü Overwatch oyununda yer alan 'Cadılar Bayramı' etkinliđi için Sombra karakterinin ait olduđu kültürde yer alan 'Dia de Los Muertos' festivaline ait kostüm tasarımı yapılması hedeflenmiştir. Festivalinin sahip olduđu renk paletinin oyunda yer alan renk çeřitliliđiyle örnek alınan etkinliđin benzerliđi aynı zamanda kostüm tasarımların farklılıđı aynı zamanda çeřitlendirilebilir olması nedeniyle Overwatch oyunu ve bu oyundan Sombra karakteri seçilmiştir. Sınırlılık zaman kısıtı nedeniyle bir oyunda yer alan tek karakter ve seçilen tema dođrultusunda bir kostüm ve aksesuar tasarım uygulamasıyla birlikte renklendirmesi olarak belirlenmiştir.

2. BİLGİSAYAR OYUNLARINDAKİ KARAKTERLERİN KOSTÜM TASARIM SÜRECİ

İnsanlığın gelişiminde önemli öğelerden biri olan oyun kavramı, insanın en temel ihtiyaçlarından birisi olmuştur. Öyle ki, tarih boyunca gelişen teknolojiye ayak uydurarak şekil değiştirmiş, insan ve oyun kavramlarının yıllara veya çeşitli kültürlerle bağlı olarak gelişmesi ile yenilenmiştir (Çalış, 2016).

Oyun kavramı incelendiğinde, neden-sonuç bağlamında sonuçların tahmin edilemeyeceği aktivitelerden olduğu şeklinde tanımlanır (Huizinga, 2013). Gerçekleşebilecek ihtimaller doğrultusunda şekillenen ve sonucu her daim emin olunamayan bu kavram çocuklara hitap ettiği kadar farklı yaş grubundan insanlara da yönelik olduğu söylenebilir. İnsanların sonucunun ne olduğunu bilmediği, olayın içerisindeyken ihtimallerin her an değişebildiği bu olguyu deneyimlemekten keyif aldıkları belirtilebilir.

2.1. Bilgisayar Oyunları Literatür Taraması

Oyunlar, insanların duygu ve düşüncelerinin bir dışa vurum durumu olarak görülebilir. Geçmiş zamandan günümüze kadar gelen bu kavram insanlar arasında kendini ifade ediş biçimlerindenidir. Huizinga, oyunu şu şekilde tanımlar: *“oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayattan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir.”* (Huizinga, 2013). Oyun oynama insanın temel ihtiyaçları arasında görülebilir. Bunun nedeni bu kavramın içinde bulundurduğu eğlenmenin yanı sıra düşünme ve öğrenme unsurudur. Bu bağlamda oyunlar en eski zamanlardan beri insanları düşündürmüş ve insanoğlunun hayal gücüne bağlı olarak zaman içerisinde değişmiş ve gelişmişlerdir.

Oyun, kültürden daha eskidir diyen Johan Huizinga (2013); *“İnsan, kimseler açısından, ondan beklenenler programı olarak ortaya çıkmaktadır. İnsandan beklenenlerin başında ciddiyet gelmektedir. Çoğu öğretilerde, insana her zaman bir misyon yüklenmiştir ve bu görev kavramının tamamlayıcısı ise her zaman ciddiyet olmuştur.”* ifadesini kullanmıştır. Oyun kavramı, ciddiyetle karşıt bir kavram olduğu kadar ciddiyeti içinde barındıran da bir unsur

olabilir. Örneğin; Görsel 1’de yer verilen, üzerine sanat eserleri ve yazılar yazılmış olan Go oyunu, kesin bulgulara dayanarak, 2.500 yıl öncesine dayanan Çin kökenli bir tahta oyunudur. Bu oyun, zamanında turnuva kazananlarının önemli kişiler kabul edildiği, ciddiyetle oynanması gereken, kolay gibi görünen fakat son derece karmaşık bir oyundur (Gültekin, 2021).



Görsel 1: The Legend of Go Game (Go Oyunu Efsanesi/Çin)
<https://www.nbsmpapergames.com/news-show-5178.html>

Ciddiyet ve oyun kavramları tez-antitez bağlamında ele alındığında birbirlerini tam karşılayacak veya kapsayacak bir pozisyonda değildirler. Oyunun “ciddi” olmaması durumu mekanik bir perspektiften bakıldığında, oyun kavramının anlamının kaybolmasına yol açar. Bununla birlikte, oyunun temsil ettiği değeri içinde eğlenceli bir şekilde barındırması, oyuncuların oyunu ciddiye almayacakları anlamına gelmez. (Huizinga, 2013). Oyun kavramının içerisinde bulundurduğu bu ciddiyet-ciddiyetsizlik durumunun verdiği belirsizlikle kişiyi kendisine bağlayan bir araç haline getirdiği ifade edilebilir. Oyun kavramı ciddiyet kavramına zıt gözüktse de ciddiyetin barındırdığı tutum oyun içerisinde başarıya götüren unsurların arasında yer alabilir. Ciddiyet, oyunda başarıya ulaşmada son derece önemli bir tutum olarak yer alır (Nutku, 2006).

Oyun oynamak, sonuca ulaşmada daha elverişli olanı yasaklayıp daha az yeterli olanı açığa çıkararak, sadece bu türden bir etkinliği olanaklı kıldığı için kabul edilen, oynanan oyunun kurallarının müsaade ettiği araçları ve metodu kullanarak belli bir duruma varmaya yönelik bir etkinliğe girişmektir (Suits, 1995).

Huizinga’nın üzerinde durduğu fakat Callois (2001)’in daha ayrıntılı ele aldığı gibi oyunu kavramını ludus ve paidia olarak iki tipe ayırmak mümkündür. Ludus kavramı; kurallı oyun, paidia kavramı; ise serbest oyun anlamında kullanılır. Oyun araştırmalarından

elde edilen bilgiler çerçevesinde, ludus, yani kurallı oyun olarak dijital oyunların olduğunu söyleyebiliriz. Aynı zamanda dijital şekilde serbest oynama çeşidi olarak oyunlar, paidia kavramında da incelenebilir.

Callois (2001), Tablo 1’de görüldüğü gibi oyunları 4 farklı kategori içinde birleştirmiştir: Alea, Ilinx, Mimicry, Agon. Alea kavramı, şans oyunlarına karşılık gelmektedir. Bedensel tecrübeler içeren durumlar için ifade edilen kavram, Ilinx’tir. Mimicry kavramı ise taklit anlamına gelir ve temsil etmek anlamıyla rol yapma oyunları için kullanılır. Agon ise mücadele içeren, müsabakaların yer alabileceği bir kategoridir. Ilinx ise aşırı bedensel tecrübeler içeren durumlar için geçerlidir.

Alea	Kâğıt oyunları, Şans Oyunları, Casino oyunları
Ilinx	Lunaparklarda sıkça rastlanan balerin, gondol ve lunapark treni gibi araçlarla oyun
Mimicry	Rol Yapma Oyunları, Macera oyunları
Agon	Savaş ve dövüş oyunları

Tablo 1: Callois’nın Oyun Kategorileri.

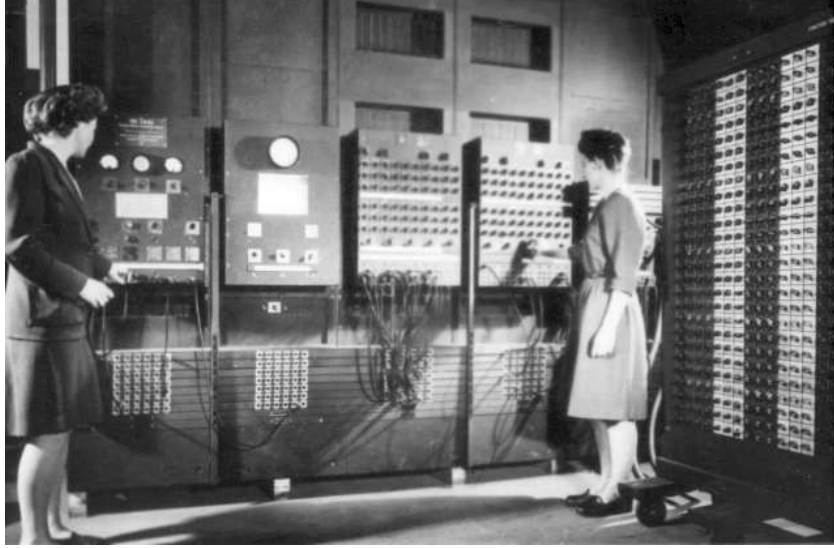
Kaynak: Callois, R. (2001). Man, Play and Games. University of Illinois Press, s.54

Günlük hayatın kompleks yapısı karşısında, sınırlı bir sığınma alanı olan oyun, kişiye hissettirilen düzenin süreli olarak deneyimlenmesine olanak sağlar (Huizinga, 2013: s.28). Oyunların, farklı kavramlar ve disiplinler arasında incelenmiş kültürel işlevlere sahip olgular içerisinde yer aldığı söylenebilir. Bu araştırmalar çerçevesinde oyun kavramı geçmişten günümüze gelmiş, insanların gelişimiyle geçen zamanda farklılaşmaya devam eden kavramlar arasında gösterilebilir.

2.1.1. Bilgisayar oyunlarının tanımı

İnsanlar, alet yapımına Paleolitik Çağ olarak tanımlanan Eski Taş Çağı’nda başlamışlardır. İnsanoğlu ilkel çağlardan günümüze kadar alet yapmış ve dönemlere uyum sağlayarak aletlerini geliştirmiş, sertleştirmiş, başka madenler eklemiştir. İnsanoğlunun ihtiyaçlarına göre bu aletler insanları korumuş, avlanmalarına yardımcı olmuş ve iletişim aracı olarak kullanılmaya başlanmıştır denilebilir. Zaman içerisinde bu basit aletler karmaşıklaşmış ve aletlerin yerini makineler almaya başlamıştır. Makinelerin kullanım kolaylığını fark eden insanlar bu aletleri geliştirmeye, gelişmelerde gelecek çağların teknolojilerini etkilemeye başlamıştır. Sanayi devriminde makineleşmenin artması, yeni

icatlara ve yeni keşiflere zemin hazırlamıştır. Basit makinelerle başlayan bu aletler elektronik makinelere evrilmiştir. İnsanoğlunun çağlardan beri yanında taşıdığı ve geliştirdiği aletler teknolojik gelişmelerle zaman içerisinde buluşmuştur.



Görsel 2: ENIAC-İlk Elektrikli Bilgisayar (1946)
<https://tr.wikipedia.org/wiki/Bilgisayar>

Tarih boyunca farklı biçimlerde karşımıza çıkan bilgisayarlar, 20. yüzyılın ortalarındaki, Görsel 2’de yer alan ENIAC gibi, büyük bir oda büyüklüğündeyken, teknolojinin ilerlemesi ve gelişimiyle günümüzde oldukça küçük tasarımlarla kol saatlerinde yer alacak şekilde tasarlanıp küçük bir pil ile çalışabilecek şekilde karşımıza çıkmaktadır (Dantzig, 1985). Bu bilgilerden yola çıkılarak bilgisayarların teknolojik gelişmelerden yararlanarak zaman içerisinde hem içeriksel hem de şekilsel olarak değiştiği ve bu gelişime de devam ettiği değerlendirilebilir.

Türk Dil Kurumu’na göre bilgisayar; “çok sayıda aritmetiksel veya mantıksal işlemlerden oluşan bir işi, önceden verilmiş bir programa göre yapıp sonuçlandıran elektronik araç, elektronik beyin” şeklinde tanımlanmaktadır (TDK, 2021). Arkeologlar tarafından toparlanabilmiş bütün parçaları Athena Ulusal Arkeoloji Müzesi’nde sergilenen Antikythera Mekânizması milattan önce 100 yılından daha eski bir tarihe aitken; Extreme Tech’in editörlerinden Joel Hruska’nın 09 Kasım 2015 tarihinde hazırladığı habere göre insanlık tarihinin ilk kuantum işlem tabanlı bilgisayar sistem Google tarafından bulunmuş, icat edilmiş durumdadır (Hruska, 2015). İlk zamanlarda programlama ve insanlara kolaylık sağlamak için çıkarılan bilgisayarlar daha sonrasında eğlence aracı olarak da kullanılmaya başlanmıştır.

Bilgisayar oyununun teknik anlamdaki tanımlarının en temeli, oyuncunun bir ekran üzerinde görsel bir tepki almak için kullanıcı ara yüzü üzerinden elektronik sinyaller gönderdiği elektronik etkileşim süreci olduğu şeklindeki tanımdır (Smed ve Hakonen, 2003). Teknolojinin gelişmesiyle eğlence sektörü de bu gelişmelere ayak uydurmaya başlamış ve yeni alanlar doğmuştur.

Çağımızda, bilgisayarlar hayatımızın vazgeçilmez bir parçası ve bilgisayar oyunları da en popüler bilgisayar uygulamalarından biri olarak görülebilir. Grafik teknolojilerindeki büyük gelişmeler sonucunda, bilgisayar oyunları oldukça gerçekçi bir hâl almıştır (Setzer ve Duckett, 2003). Zaman içerisinde bilgisayar oyunlarının insan hayatındaki yerinin de farklılaşmaya başladığı görülebilir. Bilgisayarların sürekli olarak gelişen yüksek işlem gücünden yararlanan oyunlar, teknolojinin ilerleyişine paralel olarak düzenli bir gelişme göstermiş, bilgisayarların ve bilgisayar işlem tabanlı oyun platformlarının grafik işleme becerisi, hafıza kapasiteleri, hareket ve denetim mekanizmaları kuvvetlendikçe bu değişkenlere göre şekil almıştır (Tobias ve Fletcher, 2011)

Bilgisayar oyunları; sayısal bir platformun (bilgisayar, oyun konsolu, mobil cihaz) desteğiyle, çoğunluğunda hareketli grafiklerle desteklenen, göz ve el koordinasyonu yolu ile oyuncuyla iletişime geçen ve birden çok alt disiplini içinde barındıran yazılımlardır (Topbasan N, 2013). Teknolojinin zaman içerisinde gelişmesiyle bilgisayar oyunları da diğer teknolojik yazılımlar gibi değişim göstermeye başlamıştır.

Bilgisayar oyunları, görsel tasarım, yazılım, ses, müzik ve senaryo gibi disiplinlerin bir arada ve uyumlu bir şekilde yer aldığı, kullanıcı ile etkileşim içerisinde olabilen, eğitim, eğlence, boş vakit geçirme gibi farklı amaçlarla kullanılan uygulama alanlarıdır (Soyluççek, 2011). Bilgisayar oyunlarının gelişen teknoloji ile insan hayatında daha çok yer alabildiği ve kullanım alanlarının çeşitlenmesiyle farklı yaş grubundan insanlara da hitap etmeye başladığı değerlendirilebilir.

Bilgisayar oyunu tasarımı yalnızca algoritmalara, kodlamalara ve mantık yapılarına ilişkin değildir (Bostan ve Tıngöy, 2015, s. 1). Oyunlar; yazılımlardan, bilgisayar içerisinde yer alan uygulamalardan çok daha fazlasıdır. Bilgisayar oyununu ilgi çekici hale getiren; senaryo özgünlüğü, müzikleri, karakterlerin hikayeleri ve tasarımları, mekân kurguları ve tüm bu bileşenleri bir araya getiren yazılımın yanı sıra görselliği oluşturan grafik tasarım bütünlüğüdür.

Bilgisayarlarda veya oyun konsollarında kullanılması için tasarlanan ve yazılımları bu hedefle yapılan bilgisayar oyunlarının temeline bakıldığında bu programlar sanal gerçeklik olarak değerlendirilebilir ve tasarlanan bu oyunların interaktif filmler gibi olduğu belirtilebilir. Kurgulanan senaryo, gerçekleşen olay ya da efsaneler veya tarihe dayandırılan hikayeler eşliğinde başlayıp devam edebilen hikayeler üzerine kurgulanabilirler.

Bilgisayar oyunlarında üç hedef bileşeni bulunur. Bunlardan ilki; oyunda ilerlemeyi, oyunun kuralları veya sistemi çerçevesinde önemini ve diğer oyuncular ile rekabet etmek isteğini kendisinde barındıran bir başarı bileşenidir. Diğer ikisi ise; sohbet etmek ve başka oyunculara yardımcı olmaktan hoşlanan aynı zamanda diğer oyuncularla bağlantı kurmak isteyen sosyalleşme bileşeni ve oyunun hikâyesinde kaybolup gerçek hayattan kaçmak isteyen bir karakter yaratan ve karakteri kendisiyle özdeşleştiren düşüncelere dalma bileşenidir (Bostan ve Tingöy, 2015). Oyunun türüne bağlı olarak değişse de oyuncular birbirleriyle iletişime geçebilir, oyun içerisinde yer almasa bile (single player/tek oyunculu oyunlar gibi) bu oyunlar hakkında konuşulan platformlardan iletişime geçebilirler. Bilgisayar oyunları günümüz teknolojisinin yaygınlaşmasıyla yeni jenerasyonun iletişim aracı haline gelmiş uygulamalar arasında görülebilir. Bilgisayar oyunları; oyuncular arası etkileşimli ortamlara elverişlidir denilebilir.

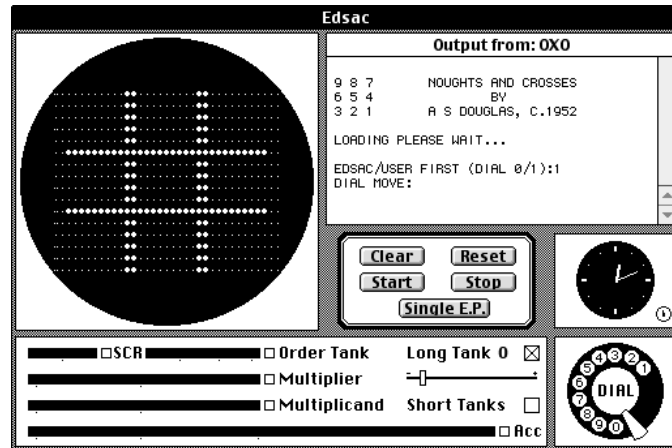
Günümüz teknolojiyle bilgisayar oyunlarının üretim sürecinde yapılanmaların profesyonelleştiği oyun endüstrisinin ve oyun şirketlerinin gelişmesiyle oluşmuştur. Temelde yer alması gereken yazılımcı, grafik tasarımcısı ve ses mühendisleri gibi meslek gruplarını bir araya getiren gruplar oluşturmuşlardır (Dyer-Witthoford ve De Peuter, 2009). Teknolojik faaliyetlerin zaman ilerledikçe gelişmesiyle birlikte oyun sektörü içerisinde yeni meslek ve meslek gruplarının da oluşmaya başladığı bu bilgiler doğrultusunda nitelendirilebilir. Oyunlarda yaratılan hikayeler, oluşturulan mekanlar ve karakterler için tasarımlar, bu karakterleri daha iyi anlatmak ve benimsetmek için kostümler, modellemeler veya programlama gibi pek çok alanda yeni oluşumların ortaya çıkmaya başladığı belirtilebilir. Bilgisayar oyunlarını popüler yapan etkenlere; bu meslek gruplarının ortak çalışmasının neden olduğu söylenebilir. Oyun yapımında çalışan insanların kendi meslek gruplarına ait bilgilerle diğer meslek gruplarındaki kişilerin farklı bilgileri, grup içerisinde harmanlanarak tek bir yazılıma aktarmaları, bilgisayar oyununu özgünleştiren faktörler arasında gösterilebilir.

İlk ticari oyun olan Computer Space'in 1971 yılında piyasaya sürülmesi ve dijital oyun endüstrisini başlatması sonucunda, oyun sektörünün bugün dünyada 43,4 milyon dolar bütçesi ve bir milyarın üzerinde kullanıcısı bulunmaktadır (Entertainment Software Associatio, 2013).

2.1.2. Bilgisayar oyunlarının tarihçesi

Bilgisayar oyunları insanların ilgilerini çekmeye başladıkça, bu alanda yeni bir endüstrinin doğduğu söylenebilir. Özellikle 1990'lı yıllarda oyun endüstrisinin hızla gelişmesini takiben değişik türlerde dijital oyunlar ortaya çıkmıştır (Yalçın ve Erdoğan, 2016, s. 2).

Bilgisayar oyunlarının başlangıcı olarak, bozuk para veya jetonlar ile çalışan oyun makineleri kabul edilmektedir (Kent, 2000, s. 8). İlk olarak 1930'lu yıllarda Amerika'daki restoranlarda görülen bu makineler bir kolu hareket ettirilerek çalışan kişinin reflekslerine dayanarak topun yer çekimine göre hareketleri kontrol ettirilmesiyle oynanan basit bir makine oyunuydu. Alexander Douglas, 1952 yılında Cambridge Üniversitesi'nde, bilinen ilk bilgisayar oyunlarından biri olan ve "Tic-Tac-Toe" isimli oyunun bir versiyonu olarak kabul edilen OXO'yu (Görsel 3) programlamıştır. Cambridge'teki EDSAC bilgisayarında bulunan program, oyuncunun bilgisayara karşı oynarken başlama sırası belirlemesine olanak sağlıyordu. Bir çevirmeli telefon aracılığıyla hareketlerin girilmesine imkân sağlayan oyun, EDSAC sisteminin üzerindeki katot ışık tüplü ekrandaki görüntüler aracılığı ile oynanmaktaydı (Souvaine, 2021).



Görsel 3: OXO Video Oyunu Ara Yüz Görüntüsü (1952)
(https://en.wikipedia.org/wiki/OXO-video_game)

Steve Russel tarafından geliştirilen Spacewar, iki kişi ile monitörde oynanabilen ve bilgisayarda programlanan ilk dijital bilgisayar video oyunudur. Bu oyun, teknolojinin oyun dünyasına ilk katkısı olarak bilinmektedir (Herz, 1997).

İlk ticari ve elektronik arcade oyunu olan Computer Space, 1971 yılında Nolan Bushnell ve Ted Dabney tarafından tasarlanmıştır. Oyuncu, konsolda yer alan düğmeler yardımıyla oyundaki roketi düşman uçaklarının ateşlerinden koruyup düşmanları yok etmeyi hedefler (Entertainment Software Associatio, 2013). Çıkarıldığı yılın teknolojisi göz önüne alınarak basit yapısına rağmen detaylı bir oyun oynama deneyimi sunduğu söylenebilen bu oyun zaman içerisinde gerçekleşecek yeni gelişimlere olanak sağlamıştır. PMC, Tiatto ve Midway gibi firmalar Rebound oyununun ardından basketbol oyunları tasarlamış ve ilk defa bu oyunlarda insan karakterleri kullanmışlardır. Mattel firmasının 1976 yılında piyasaya çıkardığı ışıklı diyotlar (led) teknolojisiyle üretilen el konsolları piyasada kendine büyük bir yer edinmiştir. Bu teknoloji kullanılarak üretilen ilk konsol oyunu Auto Race'dir (DeMaria ve Wilson, 2003). Pazarda bu oyunların ilgi görmesinin en büyük nedenleri arasında kumanda boyutuna indirgenen el konsollarının olduğu söylenebilir. Çünkü bu el konsollarıyla kullanıcılar bir mekâna bağlı kalmak zorunda değillerdi. Aynı yıl içerisinde ise; Kelton Flinn ve John Tyler, Görsel 6'da ara yüzü gösterilen Air (Görsel 4) adlı oyunun ilk sürümünü hazırlamışlardır. Bu oyun metin tabanlı bir hava savaşı oyunu olup "Air Warrior" adlı oyuna öncül olmuştur. Air Warrior ise, ilk grafik tabanlı, çok oyunculu ve çevrimiçi oynanabilen oyun olarak bilinmektedir (Brooks, 1991, s. 138).



Görsel 4: Air Oyunu Ara Yüzü (1977)
(<https://www.old-games.com/download/6043/air-warrior-2>)

1978 yılında Japonya'da, Tiatto isimli oyun şirketi Space Invaders adlı oyunu geliştirmiştir. Oyuna eklenen puan sistemiyle oyuncuların oyun içerisinde aldıkları puanlar

ekranın üst kısmına yansiyarak kullanıcılar arası rekabeti arttırması hedeflenmiştir (McCarthy, Curran, & Byron, 2005). Böylece oyuncular arası çekişme ile oyunun daha uzun süre oynanması amaçlanmıştır denilebilir. 1985 yılında Nintendo şirketinin Mario Bros (Görsel 5) oyunu piyasaya sürülmüş, Shigeru Miyamoto'nun tasarladığı bu oyun yanal kaydırmalı (scrolling screen) oyun türündedir (Maltman, 2010). Sağa doğru ilerlemeli ilk gerçek platform oyunu olarak Super Mario Brothers (Süper Mario Kardeşler), kendisinden sonra gelecek pek çok oyun için ilham kaynağı olmuştur.



Görsel 5: Maria Bros Oyunu Kapak Tasarımı (1985)
(https://www.covercentury.com/index.php?p=nes&l=s&f=nes_supermariobros.jpg)

Grafik alanındaki ilerlemelerle 3 boyutlu (3D) grafik teknolojisinin bilgisayar ve konsollarda daha kolay işlenebilmesiyle bu grafik sistemine sahip oyunlar ortaya çıkmaya başlamıştır.1990'lı yılların erken dönemlerine kadar iki boyutlu (2D) grafiklerle piyasaya sürülürken üç boyutlu (3D) oyun motorlarının ve grafik yazılımların gelişmesiyle bilgisayar oyunlarında yeni bir çağa geçilmiştir.

1992 yılında, ID Software şirketinin Wolfenstein'ı piyasaya sürmüştür. İlk üç boyutlu bilgisayar oyunu olmasıyla Wolfenstein'ın çıkışı, oyun dünyasında yeni bir çağ başlatmıştır (Meyers, 2010). Aynı zamanda oynanım şekli olarak bu oyun FPS (First Person Shooter/Birinci Şahıs Nişancı) oyun türünün ilk örneklerinden kabul edilmektedir.

1998 yılında Valve Software firmasının piyasaya sürdüğü etkileyici karakterleri ve senaryoları olan, Görsel 6'da ara yüzü görülen, Half Life oyunu ile modern oyun çağı başlamıştır (Guilfoyle, 2006, s. 10). Bu oyunda; sinema sanatı, kullanıcıya gösterilen kısa videolarla ilk defa oyun içerisinde yer almaya başlamıştır. Half Life, FPS oyun türüne ait bir örnektir, yani oyuncu oyunu, karakterinin gözünden deneyimler.



Görsel 6: Half Life Oyunu Ara Yüzü (1998)
(<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1395207744>)

EA Games firmasının ürettiği The Sims oyununun piyasaya sürülmesiyle, kadınların da oyun endüstrisine dâhil edilmek istenmesi görülmektedir. Bu yıllara kadar çıkan pek çok oyunda bir hikâyeyi tamamlama yönünde ilerleyen olası senaryolar oyunculara sunulmuşken The Sims (Görsel 7) oyunu, kullanıcıya istediği evi, istediği dünyada yaratmasına, kişisel ilişkiler yöneterek aile kurmasına hatta meslek edinmesine olanak sağlayan bir oyun deneyimi sunmuştur. The Sims, Devasa Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (MMORPG-Massive Multiplayer Online Role Playing Game) türüne ait bir oyundur.



Görsel 7: The Sims Oyununun Zaman İçerisindeki Değişimi
(<https://www.bitlanders.com/blogs/ea-games-sims-revolution-sims-1234/5565127>)

Valve Entertainment ürünü olan Portal, bilmece ve bulmacaları, bilim kurgu alt yapısı ve GlADOS isimli pasif agresif robotu ile 2007 yılında piyasaya çıkmıştır. Oyunda oyuncu, Chell isimli karakteri kontrol ederek “Aperture Handheld Portal Device” adlı bir portal cihazı ile GlADOS’un ona sunduğu bulmacaları çözmeye başlar. Oyuncu, ona sunulan bütün bulmacaları tamamladığında ise GlADOS’un kendisini öldürmeye çalışmasından sonra bulunduğu yerden kaçmaya başlar. GlADOS olmayan bir kekin

verilmesi motivasyonu üzerinden oyuncuyu kandırmaya ve onu öldürmeye çalışmaktadır (Souvaine, 2021). Bu oyunun en büyük özelliklerinden biri de çıktığı yıllardan sonra bile kitleleri etkisi altına almasıdır. Glados'un vaat ettiği kekin yalan olduğu 'Cake is a lie' sözü sokaklara oyunu oynayan kullanıcılar tarafından yazılmış, bu sloganın olduğu giysiler ve eşyalar satışa çıkarılmıştır.

Alanında yetkinliği kanıtlanmış grafik tasarımcılar, yazılım uzmanları, bilgisayar mühendisleri, oyun yazarları gibi birçok kişinin bir arada çalışmasıyla, oyun sektörü bir pazar haline gelmiştir (Souvaine, 2021). Bu pazarda gelişen teknolojiyle grafik tasarımcılarının da Görsel 8'de gelişim evrelerinin gösterildiği, görsel tasarım olarak daha iyi oyunlar tasarlayıp piyasaya sürmeye başladıkları söylenebilir.



Görsel 8: Super Mario Oyununun Yıllar İçerisindeki Grafikselle Gelişimi
(<https://www.youtube.com/watch?v=U1PRVD6XJyo>)

Donanımsal ve yazılımsal olarak gelişen video oyunları sahip oldukları özellikleri sebebiyle bu sektördeki artışı da gözle görülebilir bir hal almaya başlamıştır. İlk önce bir oda büyüklüğünde olan bilgisayarlarda yazılan daha sonraları evlere taşınan bilgisayar ve konsollarda insanların eğlence aracı haline gelen oyunlar gelişen teknolojinin bir göstergesi gibidir.

2.1.3. Bilgisayar oyunlarının türleri

Bilgisayar ya da konsol oyunlarına, teknik açıdan geliştikleri gibi tür açısından da yenilikler gelmiştir. Hem oyunu oynayan kullanıcı ve oyun ilişkilerini çeşitlendiren hem de oyunların temelinde bulunan özellikleri geliştiren yeni denemelerle video oyunları, insanlara daha derin deneyimler sunmaya başlamıştır (Bostan ve Tıngöy, 2015). Yapılan ilk oyunlarda, kullanılan teknolojinin sınırlı olması oyun çeşitleri açısından olumsuz

etkilense de gelişen teknoloji sayesinde oyun türlerinin de artmaya başladığını söyleyebiliriz. Fakat oyun türlerinin artmasını etkileyen tek unsur teknolojinin gelişmesi de değildir. Oyunu oynayan kullanıcıların hangi tarzda oyunlar oynamak istemesi sorusunun araştırılmaya başlamasıyla, oyunlar da kullanıcıların ihtiyaç ve istekleri doğrultusunda teknolojinin de yardımıyla geliştirilip piyasaya sunulmaya başladığı belirtilebilir. Oyuncuların ilgi alanlarının veya cinsiyetlerinin bile farklılık göstermesi istenen oyunun değişmesine neden olarak belirtilebilir.

Video oyunlarının çeşitliliği zamanla ve gelişen teknolojiyle hızla artmaktadır. Oyun türlerinin kesin sayısı bilinmemektedir. Bunun sebebi ise oyun tasarımcılarının orijinal ve özgün bir başlık yakalayabilmek için kendi türlerini oluşturma çabalarıdır. Yaygın olarak üretilen bazı oyun türleri şunlardır (Myres, 1990).;

- Platform Oyunları (Arcade Games)
- Spor Oyunları
- Macera Oyunları (Adventure Games)
- Strateji Oyunları (Sıra Tabanlı Strateji (TBS) ve Gerçek Zamanlı Strateji (RTS))
- Rol Yapma Oyunları (RPG)
- Birinci Şahıs Nişancı (FPS- First Person Shooter)
- Üçüncü Şahıs Nişancı (TPS-Third Person Shooter)
- MOBA (Çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası).

2.1.3.1. Platform oyunları

Platform oyunları, ana karakterin iki boyutlu veya üç boyutlu grafiklerle kurulmuş oyun dünyasında farklı yüksekliklerdeki platformlar arasında hareket ettirilmesi, ilerletilmesine dayanan bir oyun türüdür (Wolf, 2001, s. 128). Platform oyunları el ile göz koordinasyonu ve tepki süresi gibi fiziksel zorlukları ön plana çıkaran bir video oyun türü olmasına karşın senaryosu gereği kolay oynanışı olan basit oyunlar arasında yer almaktadır (Görsel 9). Türün dövüş, nişan ve aksiyon olarak bilinen alt türleri mevcuttur.

Bu oyun türünde oyuncu, baş kahramanı kontrol ederek bölümleri tamamlamaya çalışır. Her bölüm sonunda oyuncu bölüm sonu canavarı (Boss) ile karşılaşarak onu yenip oyuna devam etmeye çalışır. Tüm bölümler kazanıldığında oyun da tamamlanmış olur. Bu

tür oyunlar korku, şiddet veya cinsel öğelerden uzak olduğu için her yaştan ve cinsiyetten oyunculara hitap etmektedir.



Görsel 9: Tekken 5 Oyunu Ara Yüzü (2004)
(<https://www.playstationpro2.com/media/gallery/tekken5-2.html>)

2.1.3.2. Spor oyunları

Spor oyunları tasarlanan bilgisayar oyunları içerisinde ilk geliştirilen türler arasındadır. Spor oyunları, geleneksel olarak oynanan sporlar gözetilerek oluşturulan oyunlardır (Myres, 1990). Bu oyun türünün popüler olmasının ana nedeni hem ilk örneklerinin bu türde çıkması hem de gerçek hayatta gördüğümüz neredeyse tüm spor dallarının bilgisayar oyunlarına aktarılmasıdır denilebilir. Başlıca spor oyunları; futbol, basketbol, voleybol, tenis, boks, güreş, golf, buz hokeyi, beysbol ve Amerikan futboludur. Bazı oyunlar (örneğin; Fifa serisi gibi), birebir sporu oynamayı amaçlarken (Görsel 10), diğerleri (örneğin; Championship Manager gibi) spordaki stratejiyi deneyimleme üzerine kuruludur.



Görsel 10: FIFA Oyunu Ara Yüzü (2010)
(<https://www.youtube.com/watch?v=194LZ9EVn8M>)

2006 yılında çıkarılan oyun konsolu olan Wii, teknolojinin gelişimiyle spor oyunların oynanış tarzına yeni bir bakış açısı getirmiştir. Wii konsolu için üretilen oyunlarda, oyun kumandasıyla fiziksel olarak oyuna dahil olunması gerekmektedir. Tek oyunculu (single player) ya da çok oyunculu oyun (multi player) modlarında kullanıcılar kumanda aracılığıyla gerçek zamanda aynı hareketleri yaparak oyunu kazanmayı amaçlardı. Bunun gibi teknolojiyi kullanarak geliştiren oyun yazılımları spor oyunlarının popüleritesini arttırmıştır. İlk bilgisayar oyunu olarak kabul edilen Tennis for Two (William Higinbotham, 1958) bu oyun çeşidinin de ilk örneğidir. Bu türün oyunlarına; FIFA (EA Sports, 1993), PES (Konami, 1996) ve NBA Live (EA Sports, 1996) örnek gösterilebilir.

2.1.3.3. Macera oyunları

Macera oyunları adını, 1975 yılında programcı Will Crowther tarafından üretilen Adventure isimli oyundan almıştır. O döneme kadarki bilgisayar oyunları içerisinde, ilk olarak bir hikâyeye bağlı senaryo doğrultusunda bulmacalar çözülerek ilerlenen oyundur (Tunceli, 2012). Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte macera oyunları da Görsel 11’de grafik gelişmelerinin görülebileceği gibi, yıllar içerisinde grafiksel donanımsal gelişmelerle güçlenmeye başlamıştır. Ancak bu oyun türünü özel yapan bulmaca ve hikâyeye unsuru hep sabit kalmıştır.



Görsel 11: Tomb Raider Oyunundan Lara Croft’un Grafiksel Gelişimi
(<https://duslerdengercege.com/2020/05/30/tomb-raider-2018-yapimi-filme-dair/>)

2000'li yıllara gelindiğinde bu tür oyunlara karşı ilgi azalmıştır. Bunun nedeni olarak, Macera Oyunlarının temel özelliklerinin değişerek yeni oyun türlerinin ortaya çıkıp piyasaya sürülmesi gösterilebilir. Ancak bu yıllardan sonra geliştirilen macera oyunların çoğunda bu türün önemli özellikleri olan hikâye ve bulmaca unsuru işlenmiştir.

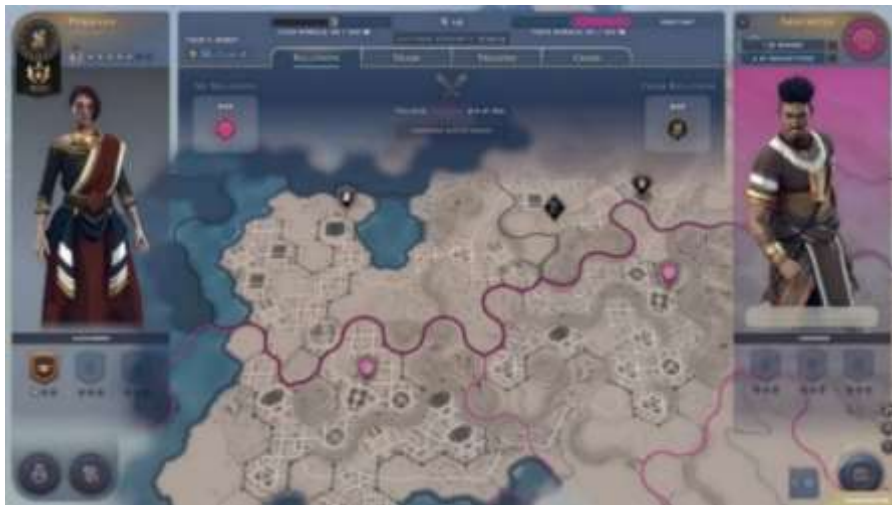
Bir oyun türü olarak ayrılmasa da Macera Oyunlarının alt türü olarak Korku Oyunları ele alınabilir. Macera Oyunlarına ilginin azalmasından sonra Japon oyun tasarımcıları, hikâye ve bulmaca öğelerinin temel alındığı korku ögeli oyunlar hazırlamaya başlamışlardır. Aksiyon ve korku temalarını birlikte kullanmayı kolaylaştıran Macera Oyunlarının yapı taşları olmuştur. Silent Hill (Konami, 1999) ve Resident Evil (Capcom, 1996) bu alt türe verilebilecek önemli örnekler arasında gösterilebilir.

2.1.3.4. Strateji oyunları

Strateji oyunları (Strategy Games) taktik ve planlamanın yapılarak kurgulanan haritalarda takımların birbiri karşısında üstünlük kurmaya çalıştıkları bir bilgisayar oyunu türüdür. Strateji oyunlarını temelde iki gruba ayırmak mümkündür. Bunlar:

- Gerçek zamanlı (RTS-Real Time Strategy)
- Sıra Tabanlı Strateji (TBS-Turn Based Strategy)'dir (Soyluççek, 2011).

Sıra tabanlı strateji oyunları (Görsel 12), esas olarak oyuncuların sırayla oynadığı strateji oyunları olarak tanımlanabilir. Oyuncular bu tür oyunlarda sıra ile hamlelerini yapar ve her oyuncunun hamle sırasında diğer oyuncular oyuna müdahalede bulunamazlar.



Görsel 12: Sıra Tabanlı Strateji Oyunu Olan Humankind Ara Yüzü
(<https://2game.com/tr-tr/community/humankind-gameplay-release-date-system-requirements-and-more/>)

Gerçek zamanlı strateji oyunları (RTS-Real Time Strategy-Görsel 13) ise oyuncular arası herhangi bir sıra beklemeden eş zamanlı olarak oynanan bir oyun türüdür. Genellikle savaş oyunları olarak karşımıza çıkan bu oyun türünde; oyuncular, üsler kurup ürettiği birimler ile diğer oyunculara karşı savaşır. Genel itibarı ile kaynak toplamak, savunma yapmak ve saldırmak gibi görevleri oyuncu aynı anda, rakiplerine karşı daha başarılı ve daha hızlı yaparak onları yenmeye çalışır (Geryk, 2008). Bu türdeki strateji oyunlarındaki değişiklikler daha çok tasarlanan evren veya senaryolar üzerinde olmuş ancak oyunun mekanik tasarımlarında çok fazla değişime gidilmemiştir. Oyunlarda genel olarak kaynak toplanılıp savaş sırasında bina yapımı ve asker üretimi üzerine gidilmiştir.



Görsel 13: Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu Olan Age of Empires II Ara Yüzü
(<https://www.youtube.com/watch?v=x94vJB13HL8>)

2.1.3.5. Rol yapma oyunları

Rol yapma oyunu (RPG-Role Playing Game); oyuncuların kurgusal bir sahnede farklı karakterlerin rollerini üstlendikleri oyunların genel bir ailesidir. Oyuncular, belirli kurallar çerçevesinde oluşturulan karakterleri yöneterek bir hikâyenin parçası olurlar.

Bu oyun türünün başlangıç versiyonu olarak kabul edilen Fantezi Rol Yapma Oyunları (FRP-Fantasy Role Playing Games) olarak da adlandırılan bu oyun türü Amerika ve Avrupa'da 1970'li yıllarda yaygınlaşmıştır (Tunceli, 2012). Oyuncular, anlatıcı tarafından oluşturulan oyun hikâyesi için karakterlerini tasarlarlar. Ardından Oynatıcı (DM-Dungeon Master) oyuncuların karakterlerini diğer karakterlerle bir araya getirerek olay örgüsüne yön verir. Bu oyun türünün amacı anlatıcının belirlediği senaryo dahilinde

verdiği görevleri tamamlamaları ve karakterlerinin içine girdiği hikâyeyi çözmeye çalışmalarıdır. Çözülen her olayda karakterler seviye atlayıp güçlenirler.

Rol yapma oyunları olarak adlandırılan oyun türünün asıl şekli konuşma üzerine bir oyun olmasına karşın canlandırılmalı rol yapma oyunlarında (LARP-Live Action Role Playing); oyuncular, canlandırdıkları karakterleri fiziksel şekilde oynamaktadır. Her iki oyunda da bazı oyuncular Oyun Yöneticisi görevini üstlenip oyunun kurallarını belirler ve senaryoyu yönetirken, diğer oyuncular ise tek bir karakterin rolünü yapar.

1980’li yıllarda oyun üreticileri tarafından bu türde oyunlar çıkartılmıştır. Bu türün ilk örneklerine Rouge oyunu gösterilebilir (Tunceli, 2012). Gelişen teknolojiyle birlikte grafiksel ve donanımsal alanda iyileşen bilgisayar oyunları bu görsel iyileşmeyi Görsel 22’de görüldüğü gibi oyunlara da yansıtılmıştır. RPG türündeki oyunlar da grafiksel ve sayısal gelişimlerle aksiyon rol yapma oyunları ve temel rol yapma oyunları olarak kendi içerisinde iki çeşide ayrılmıştır.

Aksiyon rol yapma oyunları; karakter geliştirme (seviye atlama), güç toplama ve gelişim yöntemiyle oyuncuyu oyun içerisinde ödüllendirerek kullanıcıyı oyun içerisinde tutmayı planlamıştır. Buradaki amacın oyuncunun bağımlılığını kazanmak olduğu söylenebilir (Görsel 14).



Görsel 14: Diablo Oyunu Ara Yüzü
(<https://www.youtube.com/watch?v=qcEfEDilthg>)

Klasik rol yapma oyunları ise; ödüllendirme yönteminden ziyade karmaşık ve farklı senaryolar ile olay örgüsü yaratımına dayanmaktadır. Bu tür oyunlarda kullanıcı oyunu klasik bir hikâyeye gibi en baştan kendi seçimleri dahilinde olasılıklar eşliğinde oynar. Bu oyun türünün amacı ise oyuncunun tasarlanan karakterlerle özdeşleşmesidir.

2.1.3.6. FPS

Birinci şahıs nişancı (FPS- First Person Shooter) oyun türü nişancı video oyunlarının yan türü olup kullanıcıya karakterin kendi gözünden oynandığı bir oyun deneyimi sunar. Bu türdeki oyunlar temel olarak araç kullanımı gerektirir ve birinci şahıs bakış açısı olarak da adlandırılır. Diğer nişan türündeki oyunlar gibi, "bir serüven, bir veya birden fazla uzun menzilli silah ve değişen sayılarda düşmanlar" tabiriyle anılır (Uysal, 2005).

Gelişen teknolojiyle birlikte, 3D grafiklerin oyunlarda kullanılmaya başlamasıyla FPS gibi çevrimiçi oynanan oyunlar da zaman içerisinde yaygınlaşmaya başlamıştır. Ayrıca Görsel 15’te de bakış açısının gösterildiği FPS oyun türünün diğer türlere oranla daha fazla tercih edilmesinin nedenleri arasında bakış açısının olduğu söylenebilir çünkü karakterin gözünden görmek oyuncunun oyunu oynamasını kolaylaştırmaktadır. Bu şekilde kullanıcı oyunda seçtiği karakterin bakış açısından olayları görerek karakter ile özdeşleşir. Bu türdeki görsel oynanış biçimi ile, oyunun heyecan ve aksiyon gücünün oyuncular açısından arttığı söylenebilir.



Görsel 15: Overwatch Oyunu Ara Yüzü (2016)
(<https://shiftdelete.net/overwatch-nintendo-switch-e-geliyor>)

2.1.3.7. TPS

Üçüncü şahıs nişancı (TPS-Third Person Shooter); Görsel 16’da görüldüğü gibi karakteri farklı açılarda gören 3 boyutlu (3D) bir video oyunu türüdür. İlk çıkan platform oyunlarındaki gibi karakterle birlikte oyundaki belirli bir alanı da görmeyi sağlayan bakış açısının geliştirilmiş halidir (Tunceli, 2012). Birinci Şahıs Nişancı oyun türünde kullanıcılar oyunu karakterin gözünden görürken bu oyun türünde bakış açısı genellikle

karacterin arkasından yukarıdaki bir açıyla görülür. Bu türdeki oyunlar diğer türlerdeki oyunlara kıyasla genellikle hikayeleri açısından birbirinden son derece farklı çeşitliliğe sahiptir. Aynı zamanda oyunların kendine özgü kurallarının olması sebebiyle oyuncular tarafından da tercih edilen türler arasındadır.

Üçüncü şahıs nişancı türündeki oyunların avantajları ve dezavantajları vardır. Bu oyun türündeki bakış açısı, nişan almayı zorlaştırırken çevreyi daha iyi görmeye olanak sağlar. Bu yüzden nişancılığın ön planda olduğu oyunlar genellikle Birinci Şahıs Nişancı oyun türünde görülür. Üçüncü şahıs nişancı tipi oyun türleri genellikle çevre faktörlerinin önemli olduğu oyunlarda kullanılmıştır. Üçüncül kişi oyunlarının önemli örnekleri ise, GTA serisi, Assassin's Creed, Max Payne serisi, MDK, Gears of War ve Dark Sector ve Uncharted: Drake's Fortune'dur



Görsel 16: Assassin's Creed Oyunu Ara Yüzü
(https://store.steampowered.com/app/15100/Assassins_Creed_Directors_Cut_Edition/)

2.1.3.8. MOBA

Çevrimiçi çok oyunculu savaş arenasına ya da MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), gerçek zamanlı strateji savaş video oyunu türüdür. Farklı çeşitlerde karşımıza çıkmakla birlikte, tipik bir MOBA oyununda beş kişilik iki takım ve üç hattan oluşan simetrik bir harita vardır. Her takımın amacı, karşı takımın üssüne giden bir yoldaki binalarını yok ederek ana binasını yıkmaktır.

MOBA oyun türü ilk olarak 1989 yılında, Warcraft III: Reign of Chaos adlı oyunda SEGA Mega Drive/Genesis yapım şirketi tarafından kullanılmıştır (Myres, 1990). Bu video oyun türü ilk defa Starcraft oyununun özel yapım Aeon of Strife modu ile kullanılmaya

başlanmış, daha sonra en önemli örneği olan; Defence of the Ancients tarafından kullanılmıştır. Bazı MOBA türü video oyunlarına; Defence of the Ancients, League of Legends, Dota 2, Smite (Görsel 17), Heroes of the Storm, ve Heroes of Newerth örnek verilebilir.



Görsel 17: Smite Oyunu Ara Yüzü
(<https://www.youtube.com/watch?v=oCvznWiQfss>)

2.2. Bilgisayar Oyunları Karakterleri

“Karakter; bir kişiliğin iç özelliklerinin, bireyselliğinin ve benzersizliğinin anlamıdır.” (Eroğlu, 2006). Kişiyi toplumdaki diğer bireylerden ayıran ve onu sosyolojik, psikolojik ve fizyolojik olarak ayrıcalıklı kılan tüm bu özelliklerin toplamı kişinin karakterini oluşturduğu belirtilebilir. Özgünlük bir karakterin yaratım sürecini etkileyen en önemli faktörlerden birisidir (Kara, 2019). Topluluklarda yer alan bireylerin özgünlüklerindeki fark edilirlilik unsuru karakter tasarımları için de geçerlidir.

Karakter tasarım yapımına başlanırken taban unsurların analiz edilmesi gerekmektedir. Karakter tasarımının baz alınan unsuru, karakteri diğer karakterlerden ayırt edilmesini kolaylaştıracak öğelerdir. Bu öğeler; renk, form gibi temel elementler olabilir (Özden ve Ülgen, 2015, s. 27). Aynı karakter özgünlüğü olgusu, illüstrasyondaki karakterlerin tasarım aşamalarında da önemli bir unsur olarak görülmektedir. Karakter tasarımcısı diğer adıyla illüstratörler, gerçek hayattan ilham alarak tasarımlarını yaparlar. İllüstratörler özgün tasarımları kadar iyi birer gözlemci de olmalıdırlar. Çevrelerinde veya araştırmalarında karşılaştıkları canlı ya da cansız her türlü varlığı inceleyip esin kaynağı olarak kullanabilirler (Görsel 18).



Görsel 18: Karakter Tasarım
(<https://www.artstation.com/artwork/e0d60j>)

2.2.1. Karakter tasarımı

Karakter tasarımı, fark edilebilir olmalarını sağlayan zengin ve eşsiz özelliklere sahip kişi ya da kişi benzeri karakterlerin ilham alınıp görselleştirilmesi unsuruna dayanır (Su ve Zhao, 2011). Karakterlerin tasarım aşamalarında tasarımcıların dikkat etmesi gereken unsurlar arasında ilham kaynaklarının bulunması gerektiği belirtilebilir. İllüstratörün ilham kaynağı hakkında hem görsel hem de teknik olarak araştırmalarını eksiksiz yerine getirmesi ortaya çıkacak karakterin karşı tarafla bağdaşmasına olanak sağlar. Yapılacak araştırmalardaki görseller genellikle mood board adı verilen ilham panosu olarak da adlandırılan bir panoda birleştirilir (Görsel 19). İllüstratör görsel öğelerin toplandığı bu panodan eskizler çıkartır, eskiz çalışmaları arasından en uygununu belirleyerek çalışmalarını bu çizim üzerinden geliştirerek devam ettirir.



Görsel 19: Karakter Yaratımında İlham Alınası için Oluşturulan Mood Board Görseli
(https://aminoapps.com/c/warriors/page/blog/ravenclaw-moodboard-adoptable-closed/m6N2_bvuku04ZXoNwL7b1rwZDNbBa7B3xG)

Karakter tasarım aşamasında, belirli karakter yapılarına bağlı kalınarak özgün tasarımlar ortaya çıkarılmaya çalışılır. Bu yapılar başlıca: Eril Karakterler, Dişil Karakterler, Sevimli Karakterler, Canavar Karakterler, Mekanik Karakterler ve Cansız Karakterler olarak belirtilebilir (Erdoğan, 2020, s. 59). İlk oyunlarda bir senaryo olmadan karakter bazlı bir oynanım söz konusuysa 1998 yılında piyasaya çıkartılan Half Life oyununda ilk sinematik hikâye öğeleri kullanılmıştır. İzleyici ile direkt etkileşim içerisinde bulunmayan sinema sektörü, vermek istediği hikâyeyi ya da düşünceyi belli bir dönem ve olaylar çerçevesi içerisinde ulaştırır. Kurgu ve hikâye, senaristler ve direktörler tarafından önceden ayarlanarak tasarlanır (Uysal, 2005, s. 28). Sinemanın, anlatmak istediği senaryoyu bir kurgu içerisinde tasarlayarak izleyiciye ulaştıran bir sanat dalı olduğu ve bu ulaştırma biçiminin izleyiciye istenilen mesajı daha kolay iletebildiği değerlendirilebilir. Sinema sektöründeki mesaj iletimi yolunun oyunlara entegre edilmesiyle birlikte oyun üreticileri senaryo dahilinde ilerleyen oyunlar tasarlayarak piyasaya çıkarmaya başlamışlardır. Böylelikle oyunlar; geçen senaryolar ve karakterler hakkında bilgi verebilen geçmiş öyküler eşliğinde oyuncuya sunulmaya başlamış olduğu belirtilebilir.

Karakterler kurgusal olsalar da gerçekten yaşasalar da olaylar karşısında hangi duyguları besler veya hissederlerdi sorularına cevap verecek psikolojik özellikler barındırmalıdır. Bu sorulara cevap alınmak için karakter yaratımında yer alan tasarımcılar gerçek insanları ilham kaynağı olarak kurgularını tamamlamaktadır (Yeşilot, 2000, s. 7). Tasarlanan karakterler kullanıcıya gerçek yaşamdan gelmiş hissi uyandırarak oyuncuyla bağ kurmalıdırlar. Bir baş karakter öykünün ana parçası olmanın yanında karşı tarafla da bağ kurabilen bir yapıya ve duygusal durumlara sahip olmalıdır.

Ana karakterler, tasarımında dört taban özellik seçilerek bir dörtgen üzerinde kurgulanır. Seçilen taban özelliklerin sayısı artabilir fakat üçten küçük olduğu zaman kendi içinde özelliği kaybolacağından izleyici tarafından fark edilebilir özelliğini kaybedebilir ve anlaşılabilir (Uysal, 2005, s. 30). Kurgulanan karakterler de bir noktada insanlardan ilham alınarak tasarlandığından çok yönlüdürler.

Bir illüstratör yaratılan karakterlerin hikâyeye ait olduğu ve bu hikâyeyi geliştiren unsurlar olduğunu akılda tutmalıdır (Tillman, 2011). Karakter için yazılan öykü, iyi bir tasarımın temelini oluşturur. Eskiz çalışmalarına başlanmadan önce yaratılacak

karakterlerin kendi öykülerini ve kendilerine has özelliklerini kavramak tasarlanacak karakterin diğer karakterlerden ayırt edilebilir olmasını sağlar.

“Çizerin belirli biçim ve formları referans noktası olarak yeni bir yaşam biçimi, form yaratmasına ve buna insani özellikler yüklemesine karakter tasarımı denilmektedir.” (Erdoğan, 2020). Karakterler; içinde bulunduğu zaman, çevresel faktörler, kurgulanan senaryodaki geçmiş hayatı, sosyoekonomik durumu ve kişisel özellikleri baz alınarak tasarlanır, böylelikle senaryoya uyumlu ve teknik araştırmaların da bilgi ışığında tasarlanarak, gerçek hayattan bir karakter izlenimi uyandıran tasarımların ortaya çıktığı düşünülebilir. Yazılan metin doğrultusunda karakter tasarımcısı kendi üslubuna göre, hazırlanan öyküye bağlı kalarak tasarımı hayata geçirir. Bu özelliklere bağlı kalması ve kendi üslubu karakteri özgün kılan etkenlerdir (Gökçearslan, 2010). Özetle karakter tasarımı, senaryoda konumlandırılan tasarımın görselliğe dökülme sürecidir şeklinde tanımlanabilir. Hikâyeyi yazan senarist, karakterin var olma nedenini, fizyolojik ve psikolojik özelliklerini, sosyal yaşamını, diğer karakterlerle arasındaki ilişkiyi, geçmiş yaşamını, yaşam şeklini yazılı bir kaynakta meydana getirir.

“Tasarımcının düşünsel bir aktivite olarak başvurduğu eskiz çizimleri, zihin-göz-el- imge ilişkisi sonucu dışa vurumu ve hedef olan tasarım bilgisinin oluşumu/gelişimine katkı sağlamaktadır.” (Yakın, 2015). Karakterin özgün yapısı tasarımın en önemli unsurlarından biridir. Eskizler hazırlanırken ortaya çıkacak karakteri benzerlerinden farklı kılacak öge illüstratörün yorumu olduğu söylenebilir. Tasarlanan karakter hayali olsa da tasarımcılar gerçek hayattan esinlendikleri unsurlardan ilham alarak özgün tasarımlar ortaya çıkarmaya çalışırlar. Ortaya çıkartılan karakterler oyunun senaryosuna veya yaratılmak istenen karakterin hikâyesine bağlı kalınarak sade çizgilerle ifade edilebilir veya oyunun kurgusuna göre abartı unsurları eklenebilir.

2.2.2. Karakter tasarımında tipoloji

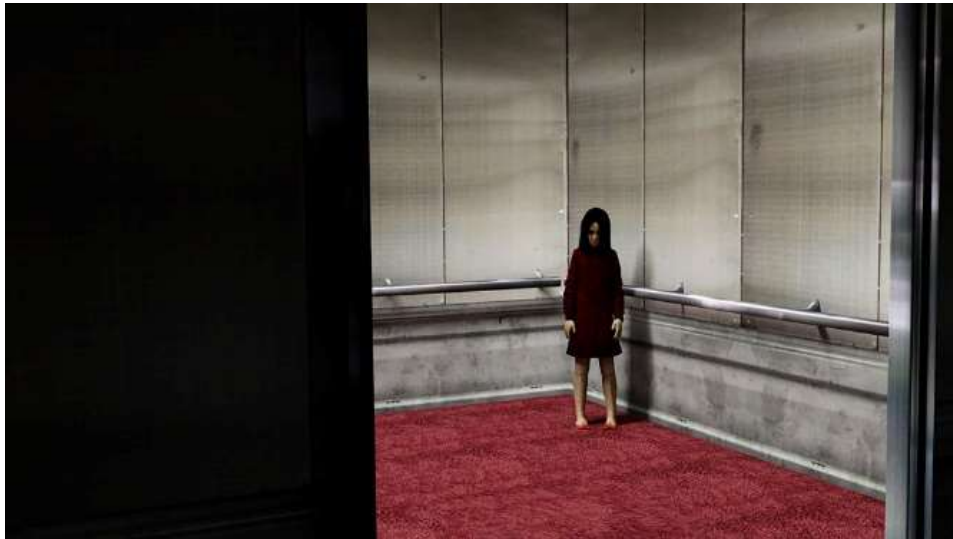
Benzer tabakalar içerisinde birbiriyle ilişkili olan buluntuların biçimsel özelliklerine göre sınıflandırılmasına, tipoloji denir. Gustav Oscar Mantelius tarafından geliştirilmiştir ve antropoloji, dil bilim, arkeoloji, psikoloji, sosyoloji, mimarî, ve görsel tasarım alanlarında farklı kullanım özelliklerine sahiptir. Tasarımda tipoloji, uzun süredir kullanılan ve belirli işlevleri gerçekleştirebilen bir şekil ağı olarak kullanılır (Sözen , 2008). Tipolojik özellikler, insanları diğer insanlardan ayırt eden unsurlardır denilebilir.

Tipoloji terimi karakterler üzerinde üç grupta ele alınabilir. Bunlar; Fizyolojik, Sosyolojik ve Psikolojiktir. Bir karakter tasarlanırken bu üç tipolojik özellik uygulanabilir. Bu özellikler detaylıca incelenip oluşturulursa oyuncu ile daha rahat bağ kuran kurgusal karakterler yaratılabilir. Tipolojik özelliklerle birlikte karakter tasarımında kullanılan temel tasarım elemanları olan form ve silüet, anatomik oran ve denge, kostüm ve aksesuar, renk kullanımı ve üslup daha doğru belirlenebilir.

2.2.2.1. Fizyolojik özellikler

Bir bilim dalı olan fizyoloji (işlev bilim), biyokimyasal ve fiziksel fonksiyonların ele alındığı aynı zamanda düzenlerinin incelendiği bir bütündür (Pakdemirli, Meço ve Karadağ, 2019). Bir karakterin diğer karakterlerden ayrılmasını sağlayan nitelik, hususiyet ve özgün yapısı fizyolojik özellikleridir.

Fiziksel yapı yani dış görünüm olarak adlandırılan fizyolojik özellikler bir karakterin ayırt edici unsurları arasındadır. Tasarlanmak istenen karakter hakkında oyuncuya ilk izlenimi verir (Erdoğan, 2020). Karakterin boyu, kilosu, yaşı, ten-saç-göz rengi, yüz ve beden hatları, el ve ayak formu, bedensel yapısı gibi ayırt edici unsurlar karakterleri özgün kılan fizyolojik yapılarıdır. Oyuncu ilk olarak karakterin fizyolojik yapısını inceler ve karakter hakkında bir izlenim edinir. Örneğin; Görsel 20’de gösterilen F.E.A.R. oyunundaki Alma karakteri esmer, uzun saçlı, kafası eğik bir şekilde yavaş yürüyen bir karakterdir. Bu fizyolojik özellikleri göz önüne alındığında, oyun içerisinde Alma karakterini kaçılması gereken bir korku ögesi haline getirmektedir.



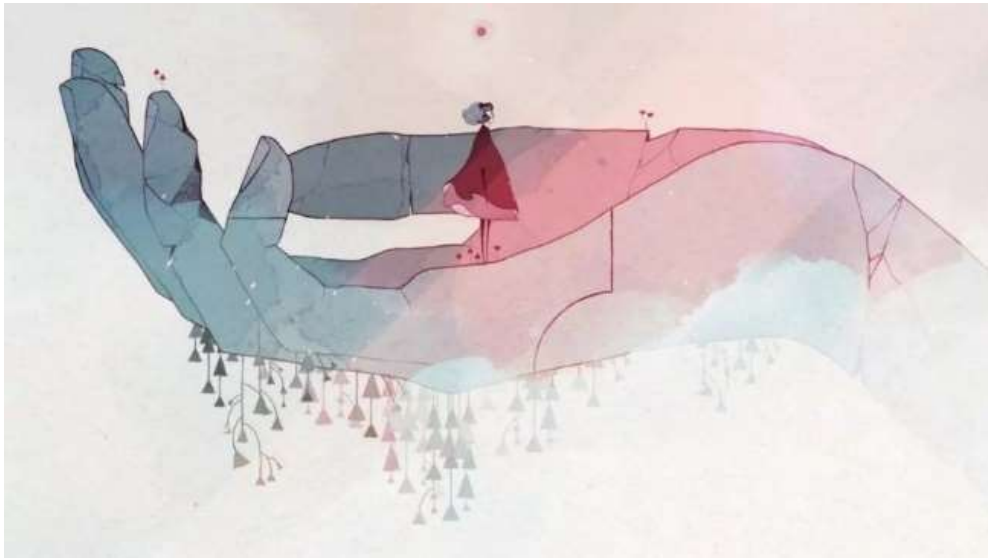
Görsel 20: F.E.A.R. Oyunundan Alma Karakteri
(<https://www.deviantart.com/fromsilentheaven/art/Hello-Wich-floor-578197592>)

2.2.2.2. Sosyolojik özellikler

Toplum ve insanın etkileşim unsurlarını araştıran bilim dalına toplumbilimi veya sosyoloji denir. Sosyoloji bilim dalı, bir arada yaşayan toplumların veya bireylerin birbirleri ile olan ilişkilerinden, tüm toplumların sosyal olgularına kadar olan geniş bir alanı inceler. Sosyoloji, toplumların ya da bireylerin nasıl yaşam şekilleri olduğunu da inceleyen bir olgudur (Bahar, 2009). Bu tanım ile sosyolojik özellik; bir karakterin senaryo içerisinde yazılan toplum ile bağlantısı, ilişkisi, iletişimle birlikte yaşam çerçevesi olarak tanımlanabilir.

Sosyolojik özellikler karakterin içerisinde bulunduğu ortamla etkileşimidir denilebilir. Bir karakterin sosyal iletişimi tasarımında önemli ipuçları verir. Örneğin; dış dünyayla bağlantısı kuvvetli ve diğer karakterlere yardım eden bir karakterle, toplumla iletişimi olmayan ve dış mekânda az yer alan bir karakterin tasarımı ve tasarımında kullanılan renk paletinin aynı olmayacağı değerlendirilebilir.

Örneğin, ölümü kabulleniş ve hüznün temalı Gris oyunu; annesini kaybetmiş bir kızın yasını kabullenişini konu alan hikâyeye sahip bir oyundur. Bu oyun; sosyolojik açıdan ayrı düşmüş bir kızın zihninin içerisinde yer alır. Görsel 21’de ara yüzü görülen sosyolojik özelliklerle oyundaki müzikler, renk paletleri, mekân tasarımları ve karakter bir üslup birliği içerisinde oyuncuların karşısına çıkar.



Görsel 21: Gris Oyunundaki Gris Karakteri
(<https://store.steampowered.com/app/683320/GRIS/>)

2.2.2.3. Psikolojik özellikler

Davranış veya düşünceyi inceleyen bilim dalına psikoloji denir. Psikoloji ruh bilimi olarak da adlandırılır. Gerçekleşen olayların bilinçli ya da bilinçsiz olgularını ele almaktan çok duygu ve düşüncelerin incelenmesini içerir (Sarı, 2017). Karakteri meydana getiren yapı taşlarından biri olarak kabul edilen psikolojik özellikler tasarıma yardımcı olan en önemli unsurlar arasındadır. Karakterin içerisinde bulunduğu ruh halini betimler. Aynı zamanda karakterin içinde bulunduğu psikolojik özellikler diğer tipolojik özellikleri de etkileyebildiği değerlendirilebilir.

Karakterin içinde bulunduğu tüm duygu durum ve değişimlerini, geçmişinin getirilerini ifade edebilir. Kurgulanan senaryoda karakteri meydana getiren tüm hikâye unsuru psikolojik özelliği belirler. Çocukluğunda ailesi öldürülen ve intikam arzusuyla eğitim alıp bunu ailesine yapanları bulmaya çalışan bir karakterin psikolojik özellikleri baz alınarak yapılacak bir tasarım aynı zamanda karakterin fizyolojik ve sosyolojik özelliğini de değiştirebilir.

Örneğin; savaşı kazanmak için savaş tanrısı Ares'le yaptığı anlaşmadan sonra ana karakterimiz Kratos (Görsel 22) onun süikastçisi olarak görev yapmaya başlar. Ancak görevleri sırasında kendi karısı ve çocuğunu öldürdüğünü sonradan fark eden Kratos intikam almak için diğer tanrılarla savaşmaya başlar. Görsel 29'da gösterilen ve bu senaryo doğrultusunda karakterin sahip olduğu psikolojik sorunlar fizyolojik yapısına da yansıtılarak tasarımı tamamlanıp canlandırılması tamamlandığı belirtilebilir.



Görsel 22"God of War Oyunundan Kratos ve Atreus Karakterleri
(<https://www.playstation.com/en-id/god-of-war/>)

2.2.3. Karakter tasarımında temel tasarım elemanları

Temel sanat dallarında bulunan temel tasarım elemanlarını karakter tasarımları yaparken de kullanılabilir. Sanat dallarında başarıya ulaşılması için kullanılan bu tasarım elemanlarına uyulması, oluşturulmak istenen karakterin görsel bütünlüğünü tamamlayarak aynı zamanda da oyuncu ile bağ kurmasını kolaylaştırdığı belirtilebilir. Bu tasarım elemanları başlıca; form ve siluet, anatomik oran, kostüm ve aksesuarlar, renk ve üslup olarak tanımlanabilir.

2.2.3.1. Form ve siluet

Form; tasarımın temel elemanlarının (çizgi, renk, doku gibi) birbirleriyle aralarındaki bağlantı ile nesnelere üç boyutlu olarak incelenmesini sağlayan hacmi ve kütleyle ele alan ve nesnelere aralarındaki ilişkiye göre yerleşimlerini görsel olarak tanımlayan bir terimdir. Cisimlerin sahip oldukları mevcudiyetinin belirtilmesine imkân tanıyan form ve siluet, doğal veya yapay, dinamik veya durgun, simetrik veya asimetrik, organik veya inorganik olarak farklı görsel algılar oluşturur (Udale, 2014). Tasarımda karakterin sahip olduğu en önemli unsur olarak dış formu yani dış hatları denilebilir. Tasarlanan karakterin formu, içinde bulunduğu ortamdan ve yan karakterlerden ayrışmasına yardımcı olur.

İllüstratör bu tasarım aşamasında kurgusal karakterin formunu yaratırken bazı kaynaklardan ilham alır ve karakter için bir referans belirler. Bu referanslardan esinlenirken yeni yaratımda kendi üslubuyla özgün bir tasarım çıkartır. Karaktere yeni bir form oluşturulabilmesi için, abartma, deformasyon, sadeleştirme, insanlaştırma gibi yöntemlerden yararlanır (Kara, 2019, s. 691). Bu anlatımlardan yola çıkılarak, karakter tasarımında başvurulacak ilk öge olan formun tasarım sürecinde önemli bir yeri olduğunu söylenebilir. Karaktere bir form tasarlanması onu özgün yapan ilk unsurdur denilebilir. Karakter için form tasarlama aşamasına doğada olduğu gibi bir bütün yaratma amacıyla yaklaşılmalıdır. Böylece hem estetik hem de işlevsel açıdan bir bütün elde edilebilir.

Yaratılmak istenen karakter için tasarlanan formun özellikleri de önemlidir. Bazı form biçimleri insanların görsel algılarında psikolojik çağrışımlara sebep olur. Örnek verilmek gerekirse; yuvarlak formlar, dişliliği ve koruyuculuğu sembolize ederken kare formlar ise erillik ve dayanıklılık çağrışımı yapar. Üçgen şeklinde geliştirilen formlar ise insanda tehlike duygusunu harekete geçirir (Erdoğan, 2020). İnsan psikolojisinde yer alan

bu algılarla oluşturulan karakter formlarının paralel ilerlediğini ve buna göre oluşturulduğunu söyleyebiliriz (Görsel 23).



Görsel 23: Zero Blackfire Karakterinin Deformasyon Çizim Çalışmaları
(<https://www.deviantart.com/sirkoday/art/Zero-Blackfire-Ref-Bio-2019-790047031>)

Karakter yaratımında dikkat edilmesi gereken diğer öğede silüettir. Silüetin özgünlüğü kullanıcı veya izleyici tarafından fark edilirliliğini arttıran bir gölge oyunu olduğu belirtilebilir.

Forma bağlı kalınarak oluşturulan bu gölge yaratımı karakterin sahip olduğu özgün bir detaydır. Bu detayların birleşimi karşı tarafın görsel algısına hitap eder ve ayırt edilirliliğini arttırır. Siluet aracılığıyla karşı tarafa karakter mesajları daha anlaşılır verildiği değerlendirilebilir. Bu öğelerin birleşimiyle formu ve silueti tamamlanan karakter; özgün bir tasarıma aynı zamanda iletilmek istenen özellikleri doğru veren bir tasarıma sahip olur (Görsel 24).



Görsel 24: Karakter Siluet Çalışmaları
(http://absolutelyabe.com/wp-content/uploads/2013/05/HW_CharacterSilhouette3.jpg)

2.2.3.2. Anatomik oran ve denge

Kompozisyonda yer alan elemanların ve parçaların birbirine göre olan boyutsal farklılıklarının ortaya çıkmasını sağlayan unsur oran-orantıdır. Bu parçalar; incelik-kalınlık, yakınlık-uzaklık, büyüklük-küçüklük veya kısalık-uzunluk olarak karşımıza çıkar. Bir bütün içerisinde parçalar birbirleri ile ilişki içerisindeyler (Karasu Gökçe ve Mehmet, 2013).

Denge, görsel öğeleri uyumlu bir şekilde kompozisyonda yer almalarını yardımcı olan bir tasarım elemanıdır (Ocvirk ve diğerleri, 2008). Fizyolojik açıdan yaratılan karakterin farklılığını vurgulamak için de önemli bir unsurdur. Tasarlanmak istenen karaktere ait özelliklerin daha anlaşılabilir olması için oran-orantı ilişkisinden yararlanır, bu ilişki denge ögesini sağlar. Denge unsuru ile tasarım elementleri arasında uyum yakalanır.

Elde edilen bilgiler ışığında; gerçek yaşamdan ilham alınarak yapılmak istenen bir karakter için dengeli bir tasarım yoluna gidilmesi gerektiği nitelendirilebilir. Bu tasarım

için insanın baş ölçüsü bir birim olacak şekilde temel alınarak sekiz kafa ölçüsü kullanılır. Bu kural Rönesans döneminden kalma bir çizim kuralıdır.



Görsel 25: Aynı Tasarımcıdan Anatomiyeye Uygun ve Aykırı Karakter Tasarımları (<https://nintendoeverything.com/zelda-breath-of-the-wild-concept-art/nggallery/image/zelda-concept-art>)

Bu kuraldan hareketle yapılan karakterler daha dengeli ve gerçeğe uygun çıkartılabilir. Ancak her oyunda yer alacak karakter gerçek anatomiden ilham alınarak yapılmak zorunda değildir. Tasarlanmak istenen karakterler ilham alınan kaynağa göre deformasyona uğrayıp oranlarında değişikliğe gidilebilir (Görsel 25).

2.2.3.3. Kostüm ve aksesuar

Bir karakterin, kostüm ve aksesuarları kullanıcıya karakter hakkında ilk izlenimi yaratan unsurlardır. Karakter için tasarlanan kostüm ve aksesuar, karakterin hikayesini ve fiziksel özelliklerini yansıtmada kullanılan görsel bir araçtır.

Bir karakterin formu karakterin dış görünüşünü betimler, kostüm ve aksesuarları da bu formu destekler (Karasu Gökçe ve Mehmet, 2013). Kostüm ve aksesuarların karakterle uyumlu olması ve istenilen özellikleri kullanıcıya verebilmesi için karakterin tipolojik yapısının tamamlanmış olması gerekir. Aynı zamanda bu öğeler dış mekanla ve karakterin hareketleriyle de uyum sağlaması gerektiği belirtilebilir.

Karakterler için tasarlanan kostüm ve aksesuarlar aynı zamanda karakterin kullanıcıya iletilmek istenen kişisel özelliklerini de vurgulayabilirler. Bu vurgu aynı zamanda objelerle de verilebilir. Örneğin; Görsel 26'da gösterilen Overwatch oyununda

yer alan Winston karakteri uzay üssünde yaşayan bilge ve zeki bir karakterdir. Bu özelliklerine vurgu yapılması için tasarımcılar Winston karakterine özel bir astronot kostümü giydirmiş ve aksesuar olarak da gözlük kullanılmıştır. Kostüm çalışması yapılırken gorillerin fizyolojik özellikleri göz önünde bulundurulmuş ve hareket kabiliyetine uygun bir tasarım yolu izlendiği değerlendirilebilir.



Görsel 26: Overwatch Oyunundan Winston Karakteri
(<https://www.youtube.com/watch?v=kyT837zbvW4>)

2.2.3.4. Renk kullanımı

Cisimlerden yansarak gelen ışınların, göz retinası tarafından algılanıp beyne iletilmesi ile ortaya çıkan eleman, renk unsurudur. Renk faktörü görsel algıya dayanan bir unsur olduğundan bireylerde farklı duygular barındırabilir. Görme unsuru, Karasu Gökçe ve Mehmet (2013)'e göre;

- Göze gelen ışıklar; fiziksel,
- Gözdeki görsel unsurun algılanması; fizyolojik,
- Nesnenin beyin tarafından algılanıp bunu içselleştirmek; psikolojik bir olgudur.

Renk unsurunun tasarımdaki rolünün önemli olduğu tanımlamalardan yola çıkılarak nitelendirilebilir. İllüstratör, karakterin izleyiciye daha rahat ulaşabilmesi için renk unsurunu ve çeşitliliğini karakterin kendisinde veya kostüm ve aksesuarında kullanabilir.



Görsel 27: Silent Hill 2 Oyunundan Pyramid Head Karakteri
(<https://www.pcgamer.com/dead-by-daylights-latest-patch-buffs-pyramid-heads-flat-rear/>)

Örneğin; Diablo oyunundaki Diablo karakterinin ten rengi kırmızı olarak tasarlanmıştır. Bu rengin karşı tarafa uyandırdığı ilk duygu ise bu karakterin kötü olduğu yönündedir. Bir diğer örnek ise Silent Hill 2 oyununda yer alan Pyramid Head karakteridir (Görsel 27). Serinin ilgi ekici karakterlerinden biri olan Pyramid Head'in tasarlanan kostümünde vurgulanmak istenen kan lekeleriyle karakterin kötü amaçlı olduğunu bunu kullanıcılara renk aracılığıyla hissettirdiğini ve tasarımcının vurgulamak istediği karakterin kötü yönünü ortaya çıkarttığı değerlendirilebilir.

2.2.3.5. Üslup

“Üslup; sanatçının özel yapış yolu, ifade tarzı, usul ya da ilerlediği yoldur. Gerçekler karşısında bulunan bir sanatçının, gerçekleri kavrayışından ve anlatımından ortaya çıkan üslup, sanatın da kendisi sayılır. Sanatçı üslubu derecesinde kişiliğini kazanır.” (Çalışkan, 2015, s. 44). Üslup uygunluğu, tasarımı oluşturan öğeler arasındaki bağıllık ve parça bütün ilişkisinin yarattığı denge ile sağlanır şeklinde değerlendirilebilir.

Üslup, tasarımcının sahip olduğu estetik kaygısına bağlı olarak; logo, basit, alışılmış, karmaşık, gerçekçi üslup olarak beş gruba ayrılıp değerlendirilir. Detay unsurlarına rastlanmayan, basite indirgenmiş ve çizgilerle ifade edilen üslup logo üslubudur. Basit üslup ise logo üsluba kıyasla biraz daha detaylandırılmış karakterleri barındırır. Basit ve sadeliğin yer aldığı üslup çeşididir. Mimik ve yüz ifadelerine sahip tasarımların yer aldığı alışılmış üslup, çizgi ve detaylandırma unsurları bakımından normal standartlara sahip bir üslup çeşididir. Karmaşık üslup ise tasarımlarda doku ve ayrıntı barındıran, gerçekliğe

daha yatkın bir üsluba sahiptir. Gerçekçi üslup, tasarlanan karakter bakımından gerçekliğe en yakın üslup çeşididir. Bu üslupta yaratılan karakterler gerçeklerden ayırt edilemeyecek kadar ayrıntılı tasarlanmış görselliğe sahiptirler (Erdoğan, 2020).

Tanımlamalardan yola çıkılarak; tasarlanan karakterdeki üslubu belirleyen bir diğer faktör ise tasarımcının tarzı olduğu söylenebilir. Karakterin yaşadığı mekânı ve karakteristik özelliklerini hikâyeye gidişatıyla bir araya getiren illüstratörler karakter için uygun bir tasarım geliştirerek üslubun gidişatını; tasarımcının özgün çizim becerisi ve karakterin sahip olduğu tarzına göre farklı şekillerde oyun içerisine ekledikleri değerlendirilebilir.

2.2.4. Konsept tasarım

Gelişen teknoloji ile oyun sektöründe de yeni birimler ve yeni meslek grupları ortaya çıkmıştır. Bir bilgisayar oyunu, farklı ekiplerin bir arada çalışmasıyla meydana gelir. Ekipler, oyun sektörünün önemli yapı taşlarıdır ve yer alan kişilerin doğru görevlendirilmesi ile hem teknik hem de görsel açıdan özgün oyunlar çıkartılır. Bilgisayar oyunlarında yapım ve tasarım için yer alması gereken ekipleri şu şekilde sıralayabiliriz; yazılım geliştirici ve bilgisayar programcıları, oyun tasarım ekibi, ses mühendisleri, yazarlar, görsel sanatçılar ve tasarım ekibi (sanatçılar), video oyunu test uzmanları, teknik destek uzmanları tercüman ve çevirmenler (Omernick, 2004). Oyun şirketi ekibinde bulunan sanatçılarda birçok bölüme ayrılır. Konsept tasarımcılar, grafik tasarımcılar, doku sanatçıları ve 3D sanatçıları gibi.

Genel ifade olarak konsept tasarım; tasarlanmak istenilen karakter, mekân, kostüm ve aksesuarların, işlem ve biçiminin temel formlarının belirlenerek, tasarıma başlanılan ilk aşamasıdır (Omernick, 2004). Konsept tasarımı ekibi de bu başlangıcın yapıldığı tasarım aşamasının yönetildiği birimdir.

Bu tanımdan yola çıkılarak bilgisayar oyunlarında yer alan konsept tasarım, oyunun tasarlandıktan ve senaryosu tamamlandıktan sonra karakterine, canlı veya cansız yan öğelerine ya da mekanına varan tüm unsurların tasarlandığı ve üslup olarak birbirlerine benzeyen aynı zamanda tamamlayan tasarımlar bütünüdür şeklinde nitelendirilebilir.

“Senaryoda bulunan alan ana hikâyeye ve karakterlerin yazılma süreci bittikten sonra sanat yönetmeni konsept tasarımcılarına başvurur. Ayrıca bu görselleştirme sürecinin başındaki kişi de sanat yönetmenidir. Belirlenen kurgu çerçevesinde yaratılacak karakterler, yan karakterler, canlı

veya cansız diğer öğelerin tasarımları için yönlendirmelerde bulunur. Konsept tasarımcılar istenilen çizimleri tasarlarken orijinal, özgün ve uygulanabilir tasarımlar oluşturmalıdır. Bu tasarımlarını detaylandırmalı ve varsa özellikli noktalarını açıklamalıdır. Yapılan bu tasarımlar 3D ekibi tarafından üç boyutlu hale getirilerek canlandırma işlemi gerçekleştirilir. Bu canlandırma işlemi yapılırken, görüntü kalitesinden de ödün verilmeden ve oyuncuların bilgisayarda oynarken donanımsal sıkıntılar yaşamadan oynayabileceği karakter yapımına özen gösterilir. Tüm bu işlemler sırasında illüstratörler, senaryoda yaşanan olayları bütünü, karakterler arası gerçekleşen diyalogları, öykünün ana teması sayılan anları resmederler ve tüm bunlar bütünlüğün sağlanmasında önemli araçlardır. Illüstratörlerin kendi üsluplarına has çizimleri ile hikâye ve karakterler can bulur.” (Köroğlu, 2011).

Konsept tasarım ekibinin, oyunun karakterin kostümünde yer alan aksesuarından kullandığı araçlara kadar ilk olarak iki boyutlu eskiz çalışmaları yapar. Çıkartılacak eskiz çalışmaları senaryoda belirlenen hikâyeye uygun hazırlanmalıdır. Örneğin gerçekçi tarza yaratılmak istenen bir oyunda 1920’li yıllarda geçen bir hikayedeki erkek karakterin kostümü, saç ve sakal tarzı ve aksesuarları bu yılların moda anlayışına uygun olmalıdır. Hikâye ve tarz uygunluğunun yanında çizim tarzının da uygun olmasının gerektiği değerlendirilebilir.

Oyuncunun oynayacağı veya öykü çerçevesinde karşılaşacağı karakterlerin ilk olarak eskiz çizimleri hazırlanır. Eskiz çizimi esnasında illüstratörler, hayal güçlerini bu kurgusal karakterlerin çizim aşamasında kullanır. Tasarlanan karakterlerin aynı zamanda kişilik özelliklerine uymaları ve yansıtmaları da gerekir (Pardew, 2005). Yaratılmak istenen karakterin eskiz çizimleri çıkartılırken oyun temasından çıkılmaması gerekmektedir. Karakter tasarımında değinildiği gibi konsept tasarımında da illüstratörlerin karakteri tasarlarken ilham aldığı kaynakları görsel ve yazılı kaynaklar olarak tamamlamaları gerekmektedir. Kaynak arşivlerinin doğruluğu tasarımcıyı da doğru karakter tasarımına yönlendirdi belirtilebilir.

“Önce en alt kademedeki çizerler mevcut fikri görselleştiriyor, sonra daha yetkin olanlar bu çizimleri alıp geliştiriyorlar, beğendikleri fikirleri alıp beğenmediklerini çıkarıyorlar. Bu süreçte birden fazla kişinin çizimlerindeki değişik fikirleri kendi çizimlerinde bir araya getiriyorlar.” (Altınöz, 2011). Her tasarım ekibinin başında bir baş tasarımcı (lead artist) bulunur. Bu baş tasarımcılar çıkan tasarımları başından sonuna kadar takip edip onaylanmış son tasarımı sunarlar.

Tasarım ekibi ilk önce karakterin sahip olması gereken tarzı ve tipolojik özelliklerini kurgusal bir şekilde tamamlar. Konsept tasarım ekibi bu kurgusal tanımlamadan yola

çıkarak karaktere bir kişilik kazandırır (Görsel 28). Buradaki en önemli unsur karakterin sahip olması gereken tüm özelliklerin yansıtılabilmesidir.



Görsel 28: Karakter Tasarımı ve Hareketleri: Eskiz Çalışması ve Renklendirmesi
(<https://www.artstation.com/artwork/4xQE2>)

Karakter için çizimler yapılırken aynı zamanda karakterin içinde bulunacağı mekân tasarımları da yapılmalıdır. Mimari unsurlar doğru fizik bilgisi ve uygun perspektif ölçülerine sahip olmalıdır. Doğru ölçümlerle yapılan mekân tasarımları üç boyutlu modellemelerle oyuna aktarılır (Öztütüncü, 2018). Yapılan tasarımların tasarımların gerçekçi görünebilmesi için bu mimari unsurlara dikkat edilmesi gerekmektedir.

Mekân çizimlerinin yanında karakteri diğer karakterlerden ayıracak olan kostüm ve aksesuar tasarımları hazırlanır. Senaryoya bağlı kalınarak hazırlanan kostüm ve aksesuarlar karakteri ön plana çıkartacak unsurlardır denilebilir.

2.3. Bilgisayar Oyunlarındaki Karakterlerin Kostüm Tasarımları

Bir eserde sanatçının yer aldığı, eserin yapısını ve geçtiği zamanı yansıtan giysiler kostüm olarak tanımlamaktadır (Kuruç, 1987, s. 49). Kostümler; tiyatro, sinema, bale veya opera gibi birçok sahne eserlerinin yanı sıra çizgi film, animasyon veya bilgisayar

oyunlarında da kullanılan görsel iletişim araçlardan birisi olarak kabul edilebilir (Görsel 29).



Görsel 29: Witcher Oyunundan Witcher Karakterinin Kostüm Çalışması ve Varyantları (<https://wallhere.com/en/wallpaper/256398>)

2.3.1. Kostüm tasarımının tanımı

Tam tanım olarak sözlükte; “*kostüm, sinema ve tiyatrodaki rol gereği giyilen kıyafetlerin genel adıdır*” şeklinde yer almaktadır (TDK, 2021).

Kostümler, eserde betimlenen karakterlerin yapılarına, özelliklerine ve zamanına göre hazırlanmalı, karakteri görsel olarak betimleyecek unsurlardır (Bicat, 2003). Bu bağlamda kostümler; sahnede veya ekranda izleyici karşısına çıkar. Kostümün yazılan metin içindeki mesajı ya da karakterin durumunu izleyiciye aktarabilmesi için dönem araştırması da yapılması gerekmektedir. Kostümlerin, sahnelenmeye karar verilen eserin ait olduğu döneme dair ipuçları verir. Kostümler tasarlanırken, dönem ve tarza dikkat edilmeli, farklılıklar göz önünde bulundurulmalıdır (Kuruç, 1987). Metnin geçtiği dönemin ve o dönem içerisinde yer alan moda anlayışının görsel ve literatür taramasının yapılması gerekmektedir. Bu taramalar tasarımcıya doğru bilgiyi ve ilhamı verir.

Kostümler, oyunun tarzını belirlemek, olay örgüsünün yer aldığı mekâna ve döneme atıfta bulunmak, kişilerin özelliklerini vurgulamak gibi niteliklere sahip olmalıdırlar (Wilson, 1976, s. 358). Görsel bir iletişim aracı olarak kabul edilen kostüm izleyiciye karakter hakkında ilk izlenimi uyandıran önemli bir unsurdur. Eserin geçtiği zamanı, karakterin sosyal ve ekonomik durumunu veya psikolojisini izleyiciye aktarabilir.

Kostüm Tasarımı ise, tasarım unsurlarının belirli prensiplere göre tasarlanıp yorumlandığı ve üç boyutlu bir ürüne dönüştürüldüğü giysi oluşturma sürecini içeren bir çalışmadır. Kostüm tasarımcısı, karakterlerin performansında önemli rol oynayan kıyafetlerin yaratılmasından sorumlu kişidir (Koca, Koç, ve Kaya, 2011). Bu tanımdan yola çıkılarak; kostüm tasarımcısı karakteri incelemeli ve ardından kendi gözlemlerini kumaşa dahil ederek kostümü tasarlamalıdır. Kostüm tasarımcının işi, izleyicinin inançlarıyla çelişmeyen ve hayal güçlerini beslemek için imgelerinin hayal gücünü tetikleyen görsel öğeler sunarak karakterlerin dönemlerini, mekanlarını ve özgün özelliklerini aslına uygun olarak yansıtmaktır (Bicat, 2003). Bir kostüm tasarımcısının ana görevi, belirli bir karakterin görünümüne en uygun kostümü yaratmaktır şeklinde değerlendirilebilir.

Kostüm tasarlanırken, belirli bir başlangıç noktası olmalıdır. Oyuncunun kullanım koşulları düşünülerek ve gelebilecek kritikleri engelleyebilmeye yönelik düzeltmeler yapılabilecek şekilde tasarlanmalıdır. Kostümün hangi karakterde hangi kişilik özelliklerine vurgu yapılması gerektiği ayrıca oyuncu için fonksiyonel tasarlanması önemli bir unsurdur (Demiriz ve diğerleri, 2010). Tasarımcının tarzı, özgünlüğü, araştırma yöntemleri, dönem bilgisi, bakış açısı gibi unsurlar kostüm tasarımı için önemli faktörler arasındadır.

Tanımlardan yola çıkılarak; sahnelemelerin karşı taraf için öncelikle bir anlamlandırma süreci içerdiği belirtilebilir. Sahneye çıkan oyuncuyu seyirci, ilk olarak kostümü ve aksesuarları ile değerlendirir. İzlenimlerin seyirciye karakter hakkında fikir edinmesine veya verilmek istenen duyguyu anlamasına yardımcı olduğu düşünülebilir. Kostüm tasarımcısı için seyirciye iletim faktörü önemli bir unsurdur. Kostüm tasarımcısı kostüm ve aksesuarlarla; duyguları, görüşleri veya bilgileri doğru tasarım ve materyalleri ile seyirciye iletebildiği nitelendirilebilir.

2.3.2. Kostüm tasarım süreci

Karakterlerin başarımlarındaki önemli rolü olan kostümleri tasarlamak ve uygulanmasından sorumlu kişi, kostüm tasarımcısıdır. Kostüm tasarımcısının ana görevi; oyundaki bir karakterin dış görünüşünü özgün ve fark edilir bir şekilde sağlayacak tasarımı oluşturmaktır (Koca ve diğerleri, 2011). Kostüm tasarımcısı karakteri inceler ve karakter hakkındaki kendi düşüncelerini kumaşa bir araya getirerek kostümü tasarlar.

Sahnede yer alan görsel etmenlerin en önemli araçlarından biri kostümdür diyebiliriz. Oyuncular aracılığıyla bu görsel unsur seyirciye iletilerek metinde kurgulanan bir karakterin sahip olduğu tipolojik özellikler aktarılır. Kostüm; izleyicide oyun başladıktan sonra oluşan ve eserin bitiminde tamamlanan ön düşünce unsurudur. Ön düşüncenin sebebi, oyuncunun kostümü ile yansıttığı ve temsil ettiği görsel anlamlardır. Kostüm ile oyuncu, birbirlerine uyumlu olmalıdır. Bu karakteri canlandıran unsurdur (Fischer-Lichte, 1992). Sahne sanatlarında kostüm unsurunun önemli bir yere sahip olmasının nedeni karakteri seyirciye aktarımından gelir. Oyuncu, kostümü ile karakterine bürünür ve izleyiciye tasarımcının rol yorumunu iletir.

“Dekor, kostüm ve ışık tasarımcıları ortak bir form oluşturarak, görüş birliğine varılan biçim doğrultusunda çalışmalarına başlamaktadır. Prodüksiyon toplantılarında karara varılan dekor, kostüm ve ışık tasarımlarından sonra rejisör, sahnelenecek olan eser için sanatçılara, ruhsal durumlarına, dili kullanmadaki yeteneklerine ve fiziksel yapılarına göre rol dağıtımlarını yapmakta daha sonra da provalara başlanmaktadır. Provalar, rejisörün hazırladığı çalışma takvimi dikkate alınarak ciddi bir disiplin içinde sürdürülürken sahne üzerinde görevli sanatçılar ve sanat-teknik görevlilerinden başka kimse bulundurulmamaktadır. Başlangıçta okuma ve araştırma provaları yapıp ardından sahne provalarına, daha sonra da dekor, kostüm, ışık, müzik ve makyaj ile tüm görevlilerin yer aldığı genel provalara geçilmektedir.” (Kuruç, 1987).

Dramaturg yapı, kostüm tasarımını gerçekleştirmek için yardımcı olan öğelerin başında gelmektedir. Dramaturg, rejisörün görevini dışarıdan denetlemekte aynı zamanda eserin sahnelenmesi sürecinde görev almaktadır (Tekin, 2007). Kostüm tasarımcısının, giyim tarihi ve dönemin durumu, gelenek ve göreneklere hakkında araştırma yapmasının yanı sıra tasarımın yapıldığı eserin dramaturg yapısını incelemek için de bilgi sahibi olması gerekmektedir.

Kostüm tasarımcısı, kostümleri tasarlarken diğer sahne sanatları birimleriyle etkileşim halinde olmalıdır. Bu etkileşim halindeki çalışma oyundaki bütünlüğü sağlar ve korur. Oyunun sahip olması gereken ahengin bozulmaması için birimlerden yönetmenlere veya ses ve ışık sanatçılara kadar bilgi ve fikir alışverişi halinde olunması gerekir (Nutku, 2006). Kostüm sahnede yer alan önemli bir unsur olarak kabul edilir ancak sahnede yer alan diğer öğelere (dekor, aksesuar veya ışık gibi) de uyum sağlamalıdır. Dekor, tek başına teknik öğelerden ayrı bir unsur olarak değerlendirilemez. Eserin dönemine uyacak ve dekorda kullanılacak olan öğelerle kostümün renkleri birlikte değerlendirilmelidir.

“Bu özellikler, yapısı, dili tarihselliği veya güncelliği, yazıldığı yıllar, o yılların yazara ve besteciye politik veya kültürel, sosyal etkileri gibi etkenleri kapsamaktadır.” (Tekin, 2007, s. 1). Kostüm tasarımcısının, bale, tiyatro ve opera gibi sahne sanatlarında ilk adımı yorumlama olmalıdır. Yorumlama; eser, senaryo özeti, konu, oyun, müzik veya metin gibi yazılı unsurların şekil, ana unsuru ve teknik özelliklerini irdelenmesiyle başlamaktadır.

Tasarıma yansıtacağı stilini dönemin yapısı çerçevesinde değerlendirmeli, bu stil aktarımını yaparken de sosyolojiye, tiyatro tarihine, sanat tarihine ve en önemlisi psikolojiye aşina olması gerekmektedir (Şengezer, 1999). Bu anlamda, kostüm tasarımcısı, bir karakter için kostüm tasarlamadan önce kostümün anlamlarını dikkate olarak ardından da araştırma aşamasını tamamlayarak tasarıma başlamalıdır. Araştırma aşamasında kostüm tasarımcısı eserin yazıldığı dönemdeki tarihsel olayları ve toplumun sosyolojik yapısını incelemelidir. Kostüm tasarım aşamasında ilk olarak tasarımcı, metnin içinde geçtiği dönemi araştırması gerektiği tanımlamalardan yola çıkılarak belirtilebilir. Eserin geçtiği dönem içerisinde bulunan estetik kaygıyı çözümlmeli ve kendi yorumunu kostümlerle esere yansıtmalıdır. Tasarımcı sadece karaktere veya metne bakarak kostüm tasarlamamalı, bu iki ana unsuru bir arada ilerlemesi gerektiği değerlendirilebilir.

Tasarım öncesi dönemin sosyal ve tarihsel araştırması sırasında tasarımcı, kostümü tasarlayacağı karakterle ilgili bilgi sahibi olmalıdır. Bu detaylı bilgiyi seyirciye aktarabilmek için, dönemi yansıtacak kumaş, doku, renk, aksesuar ve makyaj gibi unsurları belirlerken sahnelenecek eserin yönetmeni ve dekor tasarımcısıyla iş birliği içinde olmalıdır (Cohen, 1988). Bu bilgi alışverişi içerisinde hazırlanan kostüm ve aksesuarlar oyunda bütünlük algısının oluşmasında yardımcı olur.

Kostüm tasarım aşamasında yer alan eskiz çıkarımları için; öncelikle metin okumasından yola çıkılarak karakter incelemeleri yapılır. Senaryoda yer alan karakterler önem sırasına konulduktan sonra demografik ve tipolojik özellikleri çıkartılır. Metinde geçen karakterin yaşadığı yeri, sosyal statüsünü, mesleğini, yaşını ve metnin geçtiği yeri, döneme ait özellikleri kostüm seyirciye iletir. Tasarımcının ilk görevi bu bilgileri seyirciye ulaştırabilmektir. Örneğin; 1920’lerde geçen bir operanın kostümleri de o yıllara ait moda estetiğine uygun tasarlanmalıdır. Makyaj uygulamalarına, aksesuar seçimlerine veya kostüm kalıplarına hatta kumaşlarına kadar o yıllar içerisinde bulunan estetikten ödün verilmemelidir. 1930’lardan 1960’lı yıllara dayanan denim kumaşının 1900’lerde geçen bir

oyunda kullanılamayacağı gibi 1980'lere ait aksesuar trendlerinin de günümüz oyunlarında uygulanmaması gerekir. Bu nedenle gösteriye doğru kostüm tasarımları yapılabilmesi için tasarımcının arşiv araştırmasını yapmasının beklendiği değerlendirilebilir.

Araştırma aşaması tamamlandıktan sonra sahnenin görsel etkisine uygun olarak yapılan eskiz çalışmaları, prova ve uygulama aşamaları tasarımcının kostüm tasarım aşamasını oluşturur. Hazırlanan eskiz çalışmalarının önemli olmasının nedeni verilecek mesajlardır. Kostüm ile izleyiciye karakterin sosyal ve ekonomik durumu, psikolojisi, mesleği, ait olduğu mezhebi, ırkını hatta toplumsal statüsünü iletme mümkündür. Görsel iletişim sahnenin en büyük gücüdür (Arbefort, 1991, s. 42). Kostüm tasarımcısı eskiz çalışmalarını oluştururken arşivlediği bilgileri göz önüne hazırlar. Bu tasarım çalışmalarında karakterin yansıtılması kadar kostümün fonksiyonel olması da çok önemlidir. Tasarlanan kostümün fark edilebilirliğinin yanında dikkat dağıtıcı unsurlardan da kaçınılmalıdır. Dikkat dağıtıcı unsurların yanında kostüm tasarımcısı oyuncunun hareketlerini de hesaba katmak zorundadır. Örneğin, sahnede sürekli hareket halinde olan bir oyuncuya dar bir kostüm, aksesuar olarak da hareketini kısıtlayacak onu yavaş hareket etmeye yönlendirecek büyük bir baş aksesuarı tasarlanmamalıdır. Kostüm tasarımcısı eskiz çalışmalarını hazırlarken estetik ve teknik bilgilerini kostüme yansıtmak için bazı unsurlara dikkat etmelidir (Stamoolis, 2007):

- Sahnede bulunan tüm karakterler birbirleri arasında tamamlayıcı unsurlar ve oyuncular arası görsel birlik bulunmalıdır.
- Oyunculara dönemi yansıtan kostümler tasarlanmalıdır.
- Kostüm malzemeleri seçilirken görsel bütünlük bozulmadan tarihsel süreç atlanmamalıdır.
- Karakteri canlandıracak oyuncunun metinde yer alan fiziksel davranışları göz önünde bulundurularak kostümü tasarlanmalıdır.

Kostüm tasarımında, araştırma ve eskiz çalışmalarının ardından seçilen tasarım için modelleme ve yapım aşamaları gelmektedir. Tasarımcının ekiple birlikte karar verdiği hazırlanacak kostümlerde dikkat edilmesi gereken öğelerde; giyilebilirlik ve üretilebilirlik unsurlarıdır. Kostümleri oyuncular kullanıp sergileyeceğinden fonksiyonelliğinin yanında giyilmesinin rahat olması da beklenir. Aynı zamanda kostüm için seçilen kumaş da önemlidir. Hem gösterinin geçtiği döneme uygun olmalı hem de karakter için doğru seçimlerin yapılması gerekmektedir. Bir tasarımcı üslubunu tasarıma aktarırken kostümün

sahip olması gereken görsel estetiğe ve kültürel unsurlara dikkat etmelidir. Bu unsurları seyirciye iletebilmek için tasarım elementlerinden olan çizim, biçim ve form, renk, doku, ışık ve gölge öğelerinden yararlanarak tasarıma uyarlamalıdır (Yağmur, 2014, s. 151). Bu elementler birbiriyle bağlantılıdır ve kostüm tasarımında görsel estetiğin uyumlu olmasına yardım eder.

Temel tasarımın barındırdığı ilkeler olan temel tasarım elementleri ve temel tasarım prensipleri kostüm tasarımı içinde geçerli unsurlardır. Tasarım elementlerine ve prensiplerine hâkim olan bir tasarımcının özgün işler çıkartabilmesi için gereken bilgi birikimi bu ilkeler temelindedir.

2.3.2.1. Kostüm tasarımında kullanılan temel tasarım elementleri

Hazırlanmak istenen tasarımın görsel bütünlüğe ve dengeli bir yapıya sahip olması beklenir. Bir tasarımın bütün ve dengeli oluşumunda çizgi, renk, biçim ve form, doku, ışık ve gölge gibi etkili olan görsel tasarımın temel elementleri vardır (Çağlayan, Korkmaz, ve Öktem, 2014).

Çizgi

‘Çizgi geometride sonsuz noktalar, matematikte iki nokta arasındaki en kısa yol olarak tanımlanır’ (Kaplan, 2009, s. 62). Görselliğin ilk aktarımı nokta, noktaların birleşimiyle de çizgi ile sağlanmaktadır.

Noktanın kavramsal yapısı ele alınarak düşünüldüğünde çizgi noktanın tekrarından meydana gelen bir elementtir. Diğer bir deyişle; uzaklığın genişliğine veya derinliğine bakılmadan, uzunluk kavramında ilerleyen noktaların birleşimine çizgi denir (Arslan, 2007, s. 45). Bu tanımlamalardan yola çıkılarak çizginin başlangıcının nokta olduğunu söylenebilir. Çizginin bir araç yardımıyla oluşturulan noktanın bir alanda hareket yardımıyla oluşturduğu veya izlediği yol olarak tanımlanabilir.

Çizgi, oluşumları bir araya getirir, ihata eder, ayrıştırır ve böylelikle yapıyı meydana getirir. Yüzey ve hacim oluşumunu iki boyutlu olarak sağlar. Hareket çizgide rastlanan bir unsurdur (Karasu Gökçe ve Mehmet, 2013). Çizgi hareketi ifade eder ve yön gösterir. Çizgi; bir şekli belirlemede yardımcı olabilirken aynı zamanda formları ayrıştırabilir. Nesnelerin çevrenemesine yardımcı olan bir unsur olarak da görülebilir.

Çizgi harekete sahip bir unsur olarak kabul edildiğinden olanakları neredeyse sınırsızdır. Bir genişliğe, tona, uzunluğa hatta dokuya sahiptir. Çizgi ögesinin tek başına belli bir anlatım gücü vardır (Karasu Gökçe ve Mehmet, 2013). Çizginin tarihteki yeri bulunan ilk eserlerden başlamaktadır. İlk insanların kendini anlatış ve bir iletişim aracıdır. Aynı zamanda çizgi, sanatın ve sanat dallarının da başlangıcıdır diyebiliriz.

Görsel anlatımdan yararlanan sanat disiplinlerinde kullanım alanına sahip ve anlatım yolu sonsuz temel elementler arasında olduğu gösterilebilir. Çizginin farklı yönlerde yaptığı hareketler hem eserin anlatımına hem de insanlarda psikolojik olarak farklı etkiler yaratırlar. Bu psikolojik etkiler (Özkartal, 2009):

- Doğru Çizgi: Sürekliliği, sağlamlığı ve güvenilirliği temsil eder.
- Eğri Çizgi: Hareket ve neşe anlamlarını ifade eder.
- Düz Çizgi: Sadelik, dinginlik ve yatışma kavramlarını temsil eder.
- Eğri Çizgi: Eserde ritmik ama aynı zamanda yumuşaklık ifadesi için kullanılır.
- Kesikli Çizgi: Sertliği ve dinamik yapıyı ifade eder.
- Eğri Çizgi: Transformasyonu ve hareket unsurlarını belirtmek için kullanılır



Görsel 30: Çizgi Farklılıklarına Göre Karakter Tasarımları
(<https://www.artstation.com/artwork/BmDa89>)

Tasarımın temellerinden biri olan çizgi kostümünün ilk oluşumundaki tasarımcının zihinde beliren ilk imgenin harekete geçmiş hali olarak kabul edilebilir. Görsel 30'da

görüldüğü gibi bilgisayar oyunlarında karakter araştırmasının ardından eskiz çizimlerinin şekillenmesinde çizgi ögesinin yardımcı olduğu değerlendirilebilir.

Karakterin sahip olduğu tipolojik özellikler tasarım eskizinin çıkarılmasına yardımcı olur. Örneğin karakterin yapısına göre daha kalın çizgiler kullanılabilirken, yapısına göre daha ince ve narin çizgilerle ifade edilebilir. Tasarımda bütünlük arandığı gibi çizgilerde de çizim bütünlüğü oluşturulmalıdır. Bu çizim bütünlüğü kostümün ilk oluşumu için önemli bir detaydır şeklinde tanımlanabilir.

Biçim ve form

Biçim kavramsal olarak sadece yükseklik ve genişlik terimlerini kullanırken, form; genişlik, yükseklik aynı zamanda derinlik kavramına da sahiptir (Karasu Gökçe ve Mehmet, 2013). Biçim ve form birbirinden ayrılan unsurlardır. Biçim iki boyut göstergesiyken form üç boyutu ifade eder. Tanımlardan yola çıkılarak biçim ve form; bir objenin mekânda tanımlandığı alan veya bir objenin dış çizgileri, dış görünüşü olarak tanımlanabilir. Tasarlanana veya görüleni simgeleyerek form ve biçimin hem kendi aralarında hem de çevreyle ilişki içerisinde olduklarını belirtilebilir.

“Bir biçim kontur çizgileri yanında renk, doku ve yapısal özelliklere de sahiptir. Desende bu özellikleri ortaya çıkarmak için ton değerleri kullanılır. Ton değerleri ile üç boyutlu yanılısama etkisi verilen biçim form haline gelir. Bir başka deyişle form açığa çıkmış olur.” (Karasu Gökçe ve Mehmet, 2013, s. 59)

Biçimlerin sahip olduğu ilkeler vardır (Yücel, 2002):

- Uzay kavramını biçimler; eserlerde karşı tarafa iletirler.
- Ana biçimler olan üçgen, kare ve daire yapısını aktarırlar.
- Biçimler kesin sınırlarla ifade edilmezler.

Sanatsal yapım ve yaratım sürecinde; tasarım, yeniden yorumlama veya oluşturma gibi kavramlar zihinde başlayıp yaratıma dökülen olgulara yani biçimlere dönüşürler. Yaratım sürecinde görsel imgeler ya da dış realiteler algılamada şekillenir ve eserde biçimlenir (Read, 2014). Bu dönüşüm sürecinden yola çıkılarak biçimin ilk tasarım sürecindeki katkısının büyük olduğu söylenebilir. Yansıtma süreci yaratım süreci değildir.



Görsel 31: Biçim Kompozisyonundan Forma Dönüşüm/Karakter Tasarım
(<https://too-hot-to-hoot.tumblr.com/post/612967461428625408/more-cartooning-tips-by-mitch-leeuwe>)

Tasarım sürecinin başında biçim olarak uyarlanan tasarım öğeleri boyutlandırma ile form ögesine evrilir. Kompozisyonu düzenlemek için biçim ve form ilkelerinden yararlanılır. Yaratılmak istenen kompozisyondaki biçimleri belirleyen unsurlar aynı zamanda bütün-parça ilişkisini de anlamlandırmaktadır (Ching, 2003). Örneğin; tasarımın elemanlarından biri olarak ele alınan Form/Siluet tanımı yapılırken bahsedilen kare ve yuvarlak formlarının kişiye nasıl aktarıldığından bahsedilmiştir. Kalın ve sert çizgiler (kare formu) erillik, dayanıklılık ve güvenilirlik hissiyatını verirken, yuvarlak ve kavisli çizgiler (yuvarlak form) dişilik, zarafet, koruyuculuk hissiyatını aktardığı değerlendirilebilir (Görüntü 31).

Kostüm tasarımı yapılırken bir diğer önemli unsur da kompozisyon içinde kullanılan biçim ve form öğeleri olduğu değerlendirilebilir. Tasarlanan tüm kostümler birbiri içinde farklılık gösterirken aynı kompozisyonda yer alarak tasarlanırken kostüm de biçim halini aldıktan sonra form şekli de düşünülerek tasarlanma aşamasına geçilmesi gerektiği düşünülebilir. Vücut formunda bozukluklar ya da farklılıklar eklenmek isteniyorsa bu özellikler eskiz aşamasında belirlenerek tasarıma başlanması gerektiği düşünülebilir.

Renk

Işığın göz retinası tarafından farklı bir biçimde algılanması ile ortaya çıkan unsur renk olarak ifade edilir. Işığın maddeler üzerinden çarpılarak yansıtılması ile çeşitlilik gösteren

bu algılama süreci renk veya renk tonları olarak tanımlanır. Dalga boyları bir bütün halinde gözümüze iletilirse bunu beyaz, iletilemezse siyah olarak algılarız (Şahmaran Can, 2018). Bu tanımlamadan yola çıkılarak rengin ışıktan oluştuğu nitelendirilebilir. Bir nesnenin üzerine yansıyan ışığın emilimiyle renk göze yansır. Yansıyan rengin beyne gönderimiyle nesnenin rengi algılanmış olur (Udale, 2014, s. 112). Bu tanımlamalarla rengin, insanların gözleri tarafından algılanıp beyne iletilen görsel bir unsur olduğu söylenebilir.

Renk görsel algısı, sadece ışığı algılama biçimi değildir. Aynı zamanda insanlar üzerinde psikolojik, sosyolojik ve fizyolojik tepkimeler de uyandırır. “*Renkler duygusal tecrübeleri, statüyü, yazılı veya sözlü olarak iletmekte zorlanılan diğer tür bilgileri görsel olarak temsil etmektedir.*” (Hope ve Walch, 1990, s. 81). Tasarımcı karşı tarafa vermek istediği duyguyu form unsurunun yanında renk ile de verebilir. Karakteri anlatmak için birbiri ile uyumlu renkleri kullanabilir veya zıt renkleri kullanarak kontrast yaratabilir.

Renk çarkı

Renk çemberinin ana renkleri; kırmızı, mavi ve sarıdır. Başka renklerden birleşilerek elde edilemez ya da tamamlayıcı öğelere irca edemezler. Bu ana renklerin birbirinden ayrı olmasının ve elde edilememesinin nedeni ortak öğelerinin bulunmamasından kaynaklanır. Diğer renklerin elde edilmesi ise bu ana renklerin karışımıyla gerçekleşir. İlk birleşimden meydana gelen renklere ara renkler denilir ve ana renklerin arasında bulunurlar (Udale, 2014). Kırmızı ve sarının karışımından, turuncu, mavi ve kırmızının karışımından, mor ve mavi ve sarının karışımından ise yeşil, ara renkleri elde edilir. Ana renkler birlikte kullanıldıklarında ara renklere oranla daha büyük kontrast dengeleri yaratırlar. Ana ve ara renklerin tekrarlanan karışımı ise üçüncül renkleri oluşturur.



Görsel 32: Renk Çarkı
(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:BYR_color_wheel.svg)

Çıkarmalı renk sistemi

Birincil renklerin diğer renklerin elde edilmesi için karıştırılmasına, çıkarmalı renk sistemi adı verilir. Toplamalı renk sisteminin aksine çıkarmalı renk sisteminde renklerin karışımı siyahı verir. Bu renk sisteminde yer alan renkler daha koyu tonlardadır (Udale, 2014).



Görsel 33: Çıkarmalı Renk Sistemi
(<https://www.gflesch.com/blog/cmyk-printing>)

Toplamalı renk sistemi

Toplamalı renk sistemi; ışığın birincil renkleri olarak adlandırılan renklerinin eşit oranlarda karıştırılarak beyazı meydana getirmesini temel alan bir sistemdir (Udale, 2014).



Görsel 34: Toplamalı Renk Sistemi
(<https://www.gflesch.com/blog/cmyk-printing>)

CMYK renk sistemi

Bu renk sistemi baskı endüstrisinde kullanılır. Sarı, siyah, macenta ve siyan renkleri diğer renkleri oluşturan birincil renkleri olarak kabul edilir. Bu birincil renklerin doğru orandaki karışımından siyah rengi oluşturulur (Udale, 2014).

Renkler fiziksel, psikolojik ve fiziksel anlamlara sahiptirler. Renklerin dışarıya yansıttığı mesajlar görsel algılamalara göre şekillenir. Bu üç anlamı inceleyecek olursak (Sağocak, 2005):

- *Fiziksel Sistemde Renk: Işığın hangi dalga uzunluklarını hangi oranda bulundurduğuna dair, ölçülerle rakamlarla ifade edilebilen değerleridir. Göz bu dalga titreşimlerini renk sınırları vasıtasıyla beyne gönderir ve renk görülür.*

- *Psikolojik Sistemde Renk: Beynimizde uyanan bir renk duygudur. Renkler, psikolojik algı özelliklerine göre de sıcak ve soğuk olmak üzere ikiye ayrılmaktadır.*

- *Fizyolojik Sistemde Renk: Çeşitli ışık cinslerinin göz retinası üstündeki sınırlar vasıtasıyla oluşturduğu fizyolojik olaylardır. Sinir sistemimizde renk mevcuttur*

Psikolojik olarak bakıldığında renkler, kişiler üzerinde farklı duyu durumlarına hitap edebilir. Tasarımı estetik yönden geliştiren, özgün kılan öğelerden olan renk kavramı kişileri psikolojik ve görsel duyumlama süreçlerine yönlendirir (Gümüştekin, 2013). Tasarımcı hissettirmek istediği duyu durumunu öncelikli olarak renk seçimiyle verebilir. Renkler sıcak, soğuk, birbirleri ile zıt veya uyumludur; aynı zamanda karşı tarafı karakter veya kostüm açısından algısını yönlendirdiği tanımlardan yola çıkılarak nitelendirilebilir.

Tasarım elementleri içerisinde bulunan rengin göreceli bir kavram olduğunu söyleyebiliriz. Dünyada var olmuş veya hala varlığını sürdüren tüm medeniyetlerde renk kavramı kültürel öğelerle harmanlanmıştır diyebiliriz. Her kültürün kendisine özgü renk kavramları bulunur. Örneğin; Avrupa'da beyaz renk evlilik siyah renk ise matemle özdeşleşmiştir. Kırmızı renk, Hindistan'da ise doğurganlığı ifade eder ve evlilik törenlerinde kullanılır. Birçok Asya kültüründe kraliyet rengi sarı iken batıda bunun karşılığı mordur. Çin kültürünün eski zamanlarında kırmızı refah, şans ve kutlama simgesi iken beyaz matem ve ölümü simgelemiştir (Udale, 2014). Tasarımcılar kostüm tasarımı yaparken renklerin kültürlerde bulunan evrensel algılarını araştırmalı ve uygun renkleri kullanarak kostüm tasarım aşamalarını ilerletmelidir.

Renk; görsel sanatlardan önemli bir biçim unsuru olarak kabul edilebilir. Hem göze hitap eden hem de ifade aracı olarak kullanılabilen bir tasarım elementidir. Renkler aynı zamanda insanlarda da görsel veya duygusal etkiler uyandırabilir. Renklerin yapılarından veya psikolojik etkilerinden yararlanarak karakterin izleyici veya oyuncu tarafından daha kolay algılanmasına yardımcı olabilir.

Doku

Doğada bulunan tüm nesnelere birbirlerinden farklı dokuya sahiptirler. Ait olunan formun yüzeysel ögesi doku olarak tanımlanır. Doku farklılıkları nesnelere sahip olduğu yapısal özelliklerin farklılıklarını vurgular.

Nesneler yapısal özelliklerine göre parlak veya mat, pürüzlü ya da pürüzsüz gibi farklı doku yüzeylerine sahiptirler. Bu nesnelere sahip oldukları yapısal veya görsel doku özelliklerine göre birbirlerinden ayrılırlar. Doğal dokular; doğada karşımıza çıkan nesnelere yapısal özellikleri anlamına gelir. Yapay dokular ise; sonradan insanlar tarafından üretilmiş nesnelere yüzey dokularıdır. Gerçekliği yansıtan görsel anlatım gücü dokuyu tanımlar (Karasu Gökçe ve Mehmet, 2013). Bu tanımlamayla dokunun bir nesnenin yüzeyini görsel olarak tanımladığını söyleyebiliriz.

Çizimin temel prensiplerini, görsel bir öğede tekrarlayarak kullandığımızda dokusal bir yüzey desenine ulaşırız. Nokta, çizgi gibi elemanlar, ışık ve gölge ögesiyle birlikte kullanılarak dokusal yüzey unsurları elde edilmiş olur (Karasu Gökçe ve Mehmet, 2013). Yüzey anlatımlarında istenilen görsel etkiyi yakalayabilmek için teknik bilgilere sahip olunması gerekir.

Tasarım alanında etkili bir unsur olan doku ile görsel anlamda güçlü ve ifade gücü yüksek eserlere ulaşırız. Dokunun üç farklı görsel ifade şekli bulunur (Yücel, 2002):

- Yüzeyde bulunan dokusal nitelik,
- Üç boyutlu nesnelere dokusal niteliği,
- Nesnenin görüntüsel niteliğidir.

Bir nesnenin veya yüzeyin dokusunu ilk önce dokunma yoluyla öğrenebiliriz. Dokunma yoluyla edindiğimiz bilgi ışığında görme yetisiyle de dokular hakkında bilgi sahibi olabiliriz. Sanal ve gerçek olarak doku yüzeyleri ikiye ayrılır. Sanal dokular; göz ile ayırt edilen, desen, motif, renk gibi görsel unsurlarla etki bırakan görsel dokulardır. Gerçek dokular ise fiziki özellikler gösteren öğelere denir. Tahta, cam, ipek gibi fiziki dokular bu doku türüne örnek gösterilebilir (Rasmusen, 1950, s. 81).

Sanatın farklı dallarında kullanılabilen dokuyu kostüm tasarımında kumaş ile kullanabiliriz. Karakterin sahip olduğu özellikler tasarımcıya kullanması gereken doku

yüzeyi hakkında bilgi verir. Örneğin; yoksul ve duygusal durumu güçsüz olduğu betimlenen bir karaktere ince dokulu, yıpranmış bir kostüm tasarlanır. Fiziksel olarak güçlü ve kraliyet soyundan kurgulanan bir karaktere ise zırhı motiflerle işlenen bir kostüm tasarımı çıkartılabilir.

Doku; bir kumaşın görünüş algısını yönetir. Böylelikle ortaya çıkan tasarımı görsel olarak değiştirir ve zenginleştirir. Bir yüzeyin dokusu onu oluşturan materyalin dokusal özelliğine bağlıdır (Rasmusen, 1950, s. 81). Örneğin; yün bir kazağın dokusu yapıldığı yünün hammaddesine bağlı olarak değişiklik gösterebilir. Böylelikle doku; ortaya çıkan tasarımı görsel olarak değiştirir ve zenginleştirir.

Karakter için seçilen kumaşlar karakterin özelliğini hem tamamlayan hem de pekiştiren unsurlar arasındadır (Görsel 42). Kumaşların sahip oldukları; kendilerine özgü değerleri ve özgünlüklerinin olduğu belirtilebilir. İpek kumaştan narin dokulu bir kostüm hazırlanan karakterle kostümü deri ve kürklerle tasarlanmış olan bir karakterin farklı özelliklere sahip olması bu tanımlardan yola çıkılarak örnek gösterilebilir.



Görsel 35: Dokusal Özellikler Eklenmiş Karakter ve Kostüm Tasarım Örneği
(<https://www.deviantart.com/salmon88/art/ADOPTABLE-OPEN-Thor-Family-792388112>)

Tasarımcı, karakter için kostüm tasarımı yaparken doku unsurunu da dikkate alarak kostüm tasarlama aşamasına geçmesi gerektiği düşünülebilir. Bilgisayar oyunları canlandırma teknolojisinden yararlandığı ve üç boyutlu görselleri bilgisayar ortamında tasarlandığından kumaşın istenilen tasarım şeklini gösterip göstermeyeceği bir sorun teşkil

etmese de karakterin kişilik, statü ve duygusal durumlarını ifade etmesinde de doku önemli bir unsur olarak kabul edilebilir.

Bir kostüm tasarımı yapılırken farklı dokuların karışımı görsel zenginlik sağlar. Zıt dokuların karışımından tasarlanan kostümün etkisi de büyür. Örneğin; parlak bir zırha eklenmiş hacim olarak geniş kırmızı mat dokulu bir pelerin kostümü görsel olarak zenginleştirdiği belirtilebilir. Ayrıca kostümler kurgulanan dönemde var olan kumaş dokuları dikkate alınarak görselliğe dökülmelidir. Bu öğelerden yola çıkarak; tasarımcı hem dönem dokularına hâkim olmalı hem de karakterin özelliklerine uygun dokular seçerek kostüm tasarımını tamamlamalıdır.

Işık ve gölge

Bir nesnenin sahip olduğu formu açığa çıkartan, derinlik ve mekân algımızı etkileyen ışık ögesidir. Gölgenin var olması ise ışıkla orantılı olmakla birlikte ortamda bulan ışık gölgenin varlığını belirler. Görsel anlamda yüzeyde görülen açık ve koyu ile ifade edilen dokular bize yüzey hakkında bilgi verirken aynı zamanda ışık ve gölge görsel olarak formun şeklinin fark edilirliliğini belirler (Karasu Gökçe ve Mehmet, 2013). Işık ve gölge, görsel sanatların temel elemanlarından önemli bir öge olarak kabul edilir. Fiziksel bir olay olarak ışık bir zorunluluk halidir. Çevremizde yer alan öğeleri görsel olarak fark etmemiz ışık aracılığı ile gerçekleşir.

Işık ve gölge, form ve mekân ilişkisini görsel olarak ifade etmede önemli bir unsuru olarak kabul edilir. Mekânın planının ve derinliğinin algılanmasında ışık-gölge unsuru yardımcı olurken formların sahip olduğu yüzey dokularının ayırt edilmesinde de kullanıldığı değerlendirilebilir. Işığın her yüzeyde ve dokuda aynı yansımaya göze iletmemesi görsel olarak farkın algılanmasına neden olur. Böylece dokusal farklılıklar ışık-gölge unsuruyla ayırt edilir (Karasu Gökçe ve Mehmet, 2013). Işık geliş açısına göre formların görüntüsünü etkileyebilirken hacmi ve biçimine etki edemez. Gözün algı yanılığısı formda sağlayabilir ama bir nesnenin biçimini değiştirmez.

Işık, temel tasarım elementlerinde yer alan bir unsurdur. Tasarımda doğru ışığın seçimi önemli olmakla birlikte görsel etkide kullanılan ışık tarzı tasarımın estetik değerinde etkili olabilir. Işık tasarımının doğru kullanılması oyunlarda veya sahne sanatlarında önemli bir element olduğu belirtilebilir. Işık ve gölgenin kullanım oranına göre senaryoda yakalanmak istenilen hava sağlanır. Örneğin, gotik bir evrende geçen

oyunda gölge unsuru ağır basarken çocuk oyunlarında ışık unsuru ön plandadır. Işık ve gölge kullanılan alana derinlik ve özellik kazandırdığı nitelendirilebilir.

Işık ve gölge unsuru oyunlarda mekanlara özellik katmanın yanında kostüm dokuları için de önemlidir denilebilir. Oyunda yer alan karakterlerin konumları ve amaçları bu konuda önem taşıyan etmenlerdir. Örneğin; senaryo gereği oyunda yer alan karakterimiz gizlice bir yerlere girmesi gerekiyorsa ışık unsurundan etkilenecek kostümlerin tasarlanmayacağı belirtilebilir. Daha mat dokulu ve koyu renkli kostüm tasarımları ve renkleri tercih edilir.

Oyuncuyla etkileşim halinde olan bilgisayar oyunlarının bir kısmı gerçek bir kısmı ise hayali evrenlerde geçse de temel tasarım elementlerinin temel alınması ve bu ilkelere uygun tasarımların yapılması gerekmektedir. Oyunlar tasarlanırken mekân, karakter ve karakterin kostümü gerçekçiliğe yaklaşılabilmesi açısından temel tasarım prensiplerine bağlı kalınarak geliştirilmesi gerektiği nitelendirilebilir.

2.3.2.2. Kostüm tasarımında temel tasarım prensipleri

Temel tasarım prensipleri bir tasarım yapılırken yararlanılan önemli unsurlar arasında yer alır. Bu anlamda temel tasarım prensipleri, zihinde gelişen düşüncenin düzen içinde bir araya gelerek somut şekle bürünmesidir (Demirel, 2019).

Oyunlar tasarlanırken mekân, karakter ve karakterin kostümü gerçekçiliğe yaklaşılabilmesi açısından temel tasarım prensiplerine bağlı kalınarak geliştirilmelidir. Bu unsurlar dikkate alınarak yapılan tasarımlar oyuncuya gerçeklik algısı yaşatır ve görsel olarak doğru tasarımlar ortaya çıkar. Kostüm tasarımı yapılırken temel tasarımın temel elementlerinin yanında prensiplerinden de yararlandığı belirtilebilir.

Kontrast

Kelime anlamı olarak kontrast zıtlık anlamına gelir (TDK, 2021). Bir yüzeyi veya cismi ayırt edilebilir şekilde renklerinin veya parlaklığının farklılığıdır şeklinde yorumlanabilir. Bu tanıma bağlı olarak, tasarlanan bir görselin ya da nesnenin ölçüsü, dokusu, rengi ya da formu arasındaki zıt etkiler kontrastı meydana getirir diyebiliriz.

Kontrast sanat eserlerinde, modada veya bilgisayar oyunlarında karşımıza çıkabilir. Kontrast zıtlıkları ve farklılıkları vurgular. Tekrar unsurunun aksine kontrastın, zıtlıkları

bir araya getirdiğinden farklılıkları görsel olarak belirgin hale getiren bir prensip olduğu belirtilebilir. Tasarımın temel elementleri ile kullanılan kontrast görsel anlatımı pekiştiren prensipler arasında yer aldığı nitelendirilebilir. Örneğin yoğun kontrast kullanılan eserlerde dinamik bir yapı gözlemlenirken, daha az kontrast kullanılan bir eser dingin bir yapı oluşturabilir.

Bir karakter için veya karaktere yapılacak olan kostüm tasarımında kontrast unsuru farklı yerlerde kullanılabilir. Görsel 36 ve 37’de yer alan kontrast unsuru farklı materyal, doku veya renk elementleri ile tasarımcı tarafından değerlendirilebilir. Başka bir örnek ile; karakterin kişilik özelliklerinden yola çıkılarak da kontrast prensibi uygulanabilir. Bu kişilik özelliklerine göre karakterin formunda deformasyon unsuru kullanılabilir veya karakterin hikayesinden yola çıkılarak kostümün kumaşları içerisinde farklılık unsurları yaratılabilir. Karakterin ten renginde zıtlıklar yaratılabilirken aynı zamanda bu unsur kostümde kullanılan renklerde de uygulanabilir. Karakterin formunda deformasyon yaratılabildiği gibi kostümünde asimetrik unsurlar kullanılarak da farklılık sağlanabilir.



Görsel 36: Kostüm Tasarımında Renk Kontrastı Örneği
(<https://twitter.com/erinmwinn/status/1426625061922947081?s=12>)



Görsel 37: Kostüm Tasarımında Doku ve Form Kontrastı Örneği
(<https://twitter.com/erinmwinn/status/1426625061922947081?s=12>)

Kontrast sanat eserlerinde, modada veya bilgisayar oyunlarında karşımıza çıkabilir. Kontrast zıtlıkları ve farklılıkları vurgular. Tekrarın aksine kontrast zıtlıkları bir araya getirdiğinden farklılıkları görsel olarak belirgin hale getirir. Tasarımın temel elementleri ile kullanılan kontrastın görsel anlatımı güçlü kıldığı değerlendirilebilir. Örneğin yoğun kontrast kullanılan eserlerde dinamik bir yapı gözlemlenirken, daha az kontrast kullanılan bir eser dingin bir yapı oluşturabilir.

Vurgu

Tasarımın bir noktası görsel olarak kişiyi kendine çeker ve etkiler. Kişi tarafından ilk bakışta fark edilir. Bu kısım tasarımın vurgusu olarak nitelendirilir (Demirel, 2019). Vurguyu tasarımda dikkat çekilmesi istenilen alan olmakla birlikte, eserin en göze batan kısmıdır. Tasarımcı tarafından öne çıkarılmak istenen öğeye yine tasarımcı tarafından çizgi, biçim ve form, renk, doku veya ışık-gölge unsurları kullanılarak vurgu sağlanır (Özhancı, 2016). Karakter tasarımı yapılırken vurgu unsuru farklı şekillerde gerçekleştirilebilir. Baş karakteri diğer karakterlerden ayırmak ve dikkat çekici unsurlar eklemek için diğer karakterlere oranla daha ayrıntılı ve farklı bir yüz yapısı, vücut yapısı

eklenebilir. Bu farklılık kontrast yaratarak vurguyu karakter üzerine çeker. Vurgu sadece deformasyon ya da şekil değişikliğiyle de sağlanmayabilir. Karakterin hikayesine dahil edilen psikolojik veya sosyolojik bir etken de vurguyu karaktere yoğunlaştırır. Görsel 45'te gösterildiği gibi aynı zamanda vurgu renk unsuruyla da sağlanabilir. Vurgu, dikkat çekilme unsuru olarak kullanılır. Bu örnek öğelerle karakterin kendisine vurgu yapılmış olur.



Görsel 38: Karakter Tasarımında Form ile Vurgulama Eskiz Çizimleri
(<https://twitter.com/erinmwinn/status/1426625061922947081?s=12>)

Oran/Orantı

Ölçüler arasında bulunan ilişkiyi temsil eden öge orandır. Tasarım elemanları arasında yer alan öğelerin birbirleriyle olan ilişkileri ve ölçüleri oran-orantı ile hesaplanır (Çaydere, 2016). Oran-orantı ilkesi ile unsurlar dengeli bir yapıya sahip olurlar. Bu dengeli dağılım renkler ve ölçüler arasındadır. Doğru ve görsel anlamda kusursuz bir eser veya tasarım için oran-orantı unsuru büyük önem taşır.

Kompozisyonda yer alan elemanların ve parçaların birbirine göre olan boyutsal farklılıklarının ortaya çıkmasını sağlayan unsur oran-orantıdır. Bir kostümde veya eserde bulunan parçaların dengeli bir kompozisyon yaratması için oran-orantı ögesinden yararlanır. Bu parçalar; incelik-kalınlık, yakınlık-uzaklık, büyüklük-küçüklük veya kısalık-uzunluk olarak karşımıza çıkar. Bir bütün içerisinde parçalar birbirleri ile ilişki içerisinde oldukları için (Karasu Gökçe ve Mehmet, 2013). Tanımlardan yola çıkılarak oran-orantı prensibinin şekil bakımından tasarlanacak olan nesnenin somutlaştırılmasında rol aldığını söyleyebiliriz.

Yapılacak olan bir kostümde ise bu oran-orantı ilişkisi bedenle ilgilidir. Bir kostümün orantısı silüet üzerinden oluşturulur. Silüet bir giysinin dış çizgilerini yansıtırken, orantı bedenün çizgilerle, renk ya da kumaş bloklarıyla nasıl bölündüğüyle ilgilidir (Sorger ve Udale, 2013). Görsel bir eserde birlikte kullanılacak olan tasarımlar arasında oran-orantı dengesi bulunmalıdır.

Bilgisayar oyunlarında yer alan karakterler için oran-orantı unsuru farklı ilişkilendirilir. Çünkü kurgusal olan bu karakterlerin yapımında deformasyon kullanılmış ve gerçek yaşamdan kopuk karakter formları tasarlanmış olabilir. Bu öğeler yer alsa bile bir karakter deformasyona uğratılırken oran-orantı unsurunu farklı yerlerde kullanılabildiği belirtilebilir. Örneğin; hikâyenin geçtiği mekânlarda veya kullanılan araçlarda oran-orantıya prensibine rastlanabilir.

Bunun yanında oran-orantı unsuruna yapılan kostümlerde veya kostümlerde kullanılan renklerde de rastlayabilir. Örneğin; renklerde yapılan kontrast oranıyla tasarım ön plana çıkabilir. Oran-orantı unsurunun kostümlerde doğru kullanımıyla ön plana çıkarılmak istenen karakter oyuncu tarafından fark edilebilir. Kostüm tasarımı kullanacak olan renklerde veya kumaş dokularında yaratılacak bir oran-orantı ögesi tasarımı görsel anlamda zenginleştirebilir (Görsel 39). Bu orantılar birbiriyle kontrast yaratabilir ya da tekrar edebilen unsurlar olabilirler.



Görsel 39: Karakter Tasarımında Renk Zıtlığı Orantısı
(<https://www.artstation.com/artwork/k4LGN6>)

Denge

Bir tasarıma sağlamlık ve biçimi sağlayan unsur dengedir. Ancak denge her unsurun aynı oranda bulunması gerektiği anlamına gelmemektedir. Denge unsuru eser veya tasarım içerisinde bulunan diğer öğelerin bir bütünde yarattığı harmonidir (Çaydere, 2016).

Bu tanımdan yola çıkarak; denge tasarım prensipleri arasında kullanılan elemanları bir arada tutan bir unsurdur diyebiliriz. Denge gerçek hayatın bir parçası olduğu gibi sanat alanında da var olan bir unsurdur. Denge anlamı gereği tüm unsurların aynı kullanılmasına anlamına gelmemektedir. Tasarlanan bir eserde, görselde veya kostümde dengeli bir görsel yapıya sahip olması anlamına da gelir. Tekrar unsuru görsel bakımdan tasarımı alışılmış hale getirirken dengeli bir tasarım ise göze hitap eder şeklinde nitelendirilebilir.

Denge unsuru tasarımın merkezinde yer alır ve diğer unsurlar bu merkez etrafında yer edinir. Merkezin yerini sadece orta nokta değildir, merkez sağa, sola, yukarı veya aşağıya konumlandırılmış olabilir. Denge prensibi zıtlıklarla da tasarımı dengeli hale getirebilir.

Denge unsuru üç başlık altında incelenir;

- **Simetrik Denge:** Tasarımda veya eserde yer alan orta çizginin yanında renk, biçim veya motiflerin eş şekilde kullanılması simetrik dengedir. Orta çizgiden belirli bir yansıma görseli elde edilir. Bir orta noktada öğelerin karşılıklı yer alması anlamına gelir. Eksen dikey, yatay ve düşey olabilir. Kesin ve kararlı bir kompozisyon anlatımı için kullanılır. Tekrar unsurunu barındırır (Terzi, 2008).
- **Asimetrik Denge:** Benzer olmayan ve tekrar unsurunu bulundurmeyen denge çeşididir. Bir tasarımda veya eserde yer alan görsel bütünlüğün birbirine zıt oranlarla yakalamaya çalışılmasıdır (Öztuna, 2008).
- **Radyal Denge:** Simetrisinin ana öge olarak alındığı radyal denge, eksenden çıkan ancak dağılarak dengenin sağlandığı bir prensip unsurudur. Eserde fark edilir dairesel hareketler meydana getirir (Bigalı, 1976).

Kostüm veya karakter tasarlanırken denge unsuru kullanılabilir. Karakterin formunda simetrik denge kullanılabileceği gibi asimetrik dengelerden de yararlanılabilir. Verilen bilgiler çerçevesinde bilgisayar oyunlarında senaryoya bağlı tasarımlar çıkartılması gerekir, bu hikâyeye gerçek yaşamla bağlantılı değilse yaratılan kurgusal karakterlerde form

ve biçim değişikliklerine gidilebilir. Tasarlanan kostümlerde de denge unsuru karaktere ve tasarımı gerçekleştirecek tasarımcının hayal gücüyle sınırlıdır. Simetrik dengede veya asimetrik denge prensibinden yararlanarak kostümü çıkartabilir.

Kostümlerde veya karakterlerde kullanılacak denge unsuru karakterin tipolojik özellikleriyle bağlantılıdır. Örneğin, naif bir peri kızı karakteri yaratılırken simetrik denge unsurundan yararlanılabilirken, öfkeli bir şeytan karakteri için asimetrik denge unsuru kullanılabilir. Dengeler; tasarımın temel elementleri ve prensiplerindeki tüm unsurlarda uygulanabilir.

2.3.3. Karakter için stilizasyon

Stilize kelime anlamı olarak İngilizce ‘Stylize’ kelimesinden türemiştir. Stilize edilen karakteri veya nesneyi orijinalinden farklı bir ögeye dönüştürmeden basitleştirilmiş ögeler kullanılarak yeniden yorumlandırılmasıdır. Stilizasyon aynı zamanda biçimlendirme ve şekillendirme anlamını taşır (Turani, 1998).

Geçmiş zamanda yapılan stilizasyon örnekleri günümüzde yapılan stilizasyonlara örnek teşkil etmiştir. İlk stilizasyon örneklerine mağara duvarlarına yapılan çizimler olduğu söylenilebilir (Yılmaz, 2013). İlk örnekler ve sonrasında yapılan stilizasyon çalışmaları gelece yön vermiştir.

2.3.3.1. Karakter için kostüm tasarımında stilizasyon

Grafik ve moda tasarımda sık kullanılan bir yöntem olarak Stilizasyon, bir ögeyi aslına uygun olarak sadeleştirir. Tasarımcı bu sadeleştirme biçiminde kendi üslubunu kullanır. Bu yolla karakterin veya cismin görselliği yalınlaşır (Turani, 1998). Bir nesne stilize edilirken orijinalliği bozulmadan onu andırarak şekilde biçimlendirilmelidir. Bu biçimlendirmede nesnenin veya canlının hareket ya da dış silüetinden yardım alınabilir.

Sanatçının veya tasarımcının stilizasyon yöntemi kendi yaratıcı üslubuna bağlıdır diyebiliriz. Özgün bir ifade biçim olan sanatta kişi nesnelere veya insanlara kendi yorumunu getirip stilizasyon uygulayabilir. Bu unsurla tasarımcı iletmek istediği mesajı sadeleştirilmiş ve karşı tarafa daha yalın bir dille iletmış olur. “*Stilizasyon, herhangi bir sanat alanında biçimlerin bazı niteliklerini öne çıkarmak amacıyla*

vurgulamak, yalınlaştırmak ve yinelemekten doğan çok belirgin üslupsal bir abartma olarak tanımlanabilir.” (Yılmaz, 2013, s. 4).

Stilizasyon ve deformasyon, eseri görsel anlamda güçlü kılan bir ögedir ve sanatçının kişisel üslubunu barındırır. Sanatçının bakış açısından kazandırılmış yeni bir forma sahiptir (Uygan, 2010). Aynı zamanda stilizasyon ögesi içerisinde deformasyonu barındırır. Çünkü stilize edilmiş nesne orijinaliyle aynı biçimde veya formda değildir. Gerçek biçiminin veya formunun karakterize edilerek yeniden yorumlanmış halidir.

Stilize yaparken, yani sadeleştirme yöntemine gidilirken nesnenin karakterini korumak ve anlaşılabilirliğini bozmamaya özen göstermek gereklidir. Görsel 40 ‘da örneği gösterildiği gibi deformasyon unsurunun belirli miktarlarda kullanılması ile anlaşılabilirlik yerine güçlendirme unsuru aranarak tasarımın tamamlanması gerektiği belirtilebilir.



Görsel 40: Sanatta Stilizasyon Uygulamaları

(<https://tea-ok.ru/tr/uskorenie-rosta-volos/metodicheskaya-razrabotka-stilizaciya-prirodnih-form-konspekturoka-po/>)

Bir nesne üzerinde yapılmak istenen stilizasyon ve deformasyon ögesi, nesnenin görünümünü karakterize eder. Sanatçının üslubu sayesinde bu ögelerle nesne farklı bir biçime ulaşır. Bu noktada fark yaratan sanatçının üslubudur şeklinde nitelendirilebilir.

Sanat dallarının ve alanlarının gelişimiyle birlikte modern sanat da gelişim gösteren bir alan olmuştur. Modern sanatın da ilerlemesiyle yapıtlar arasında stilizasyon ögesinin kullanımı da sanatçılar arasında artış göstermiş ve sanatçılar eserlere soyut ifadeler

katmıştır. (Yılmaz, 2013, s. 5). Örneğin; armut meyvesini, Pablo Picasso ve Vincent Van Gogh sanatçılarında çok farklı stilize edilmiş versiyonlarını görebiliriz.

Karakter tasarımında da tasarımcıların figürleri stilize ettiği görülmektedir. Kurgusal olan bu karakterlerin kişilik ve fizyolojik özelliklerini anlatmada stilizasyon güçlü bir anlatım yolu oluşturur. Bu güçlü anlatımın yanında sadeleştirme unsuru ile de stilizasyon karakter tasarımın önemli bir unsuru olarak kabul edilebilir. Hem görsel açıdan hem de karakterin fiziği açısından stilizasyon oyuncuya farklı bir görsel anlatım sunar.

Stilizasyonda abartı unsuru tasarıma kişilik kazandıran bir öge olarak kabul edilebilir. Bilgisayar oyunlarındaki senaryolar kurgusal olduğu ve karakterler gerçek dışı olduğu için bu abartma unsuru karaktere veya kostüme farklı ve güçlü bir anlatım kazandırabilir. Stilizasyonun abartılması ve gerçekten uzaklaştırması, oyunun hikayesi ve gerçekliği eşliğinde, oyuncuya yeni bir görsel anlatım yolu sunabilir. Tekrarın değil kontrastın kullanıldığı unsurlar dikkat çekici olabilir.

Kostüm ve karakter tasarımında, stilizasyonun bir ilham kaynağı ele alınarak kullanıldığı söylenilebilir. Örneğin; Görsel 41’de bitkilerden ilham alınarak stilize edilmiş karakterlere rastlanmaktadır. İlham kaynakları oyunun teması ve hikayesi doğrultusunda belirlenerek Mood Board üzerinde toplanır. Yapılacak olan tasarımlar bu panodan yararlanılarak hazırlanır.



Görsel 41: Karakter ve Kostüm Tasarımında Stilizasyon Olgusunda Bitki İlhamı
(<https://www.deviantart.com/daniel-dna/art/All-Plants-539289420>)

Sanatın farklı alanlarında yer alan stilize edilme unsuru, kostüm tasarımcısı için de önemli bir öğedir. Çünkü stilizasyon bir tasarımcı için kendini özgün olarak ifade edilmenin soyut bir biçimidir (Özhancı, 2016). Okyanus içerisinde yaşayan bir karaktere okyanus canlılarından ilham alınarak stilize edilmiş bir kostüm karakterin hem mekâna uyumunu hem de ilham kaynağına vurgu yapılmadan gönderme yapılmış olur.

Kostüm tasarlanırken stilize edilen kavramın sahip olduğu mesajın oyuncuya ulaştırılması gerekir. Bu mesajların eksiksiz iletebilmesi için de karakterin hikayesine ve kültürüne bağlı kalınması gerekmektedir. Örneğin; Çin ülkesinde yaşayan bir kral karakterine kostüm yapılacaksa Çin kültürüne ait güç gösteren semboller bulunmalı ve kostümde işlenmelidir. Bu yol ile hem anlatım yolunun güçlenmesi sağlanır hem de stilizasyon işlemi sayesinde kalabalık bir görsel tasarımdan uzaklaşmış olunur.

2.3.3.2. Karakter için kostüm tasarım süreci

Oyunlarda yer alan karakterler için yapılacak tasarımlar canlandırmanın yapıldığı süreç içerisinde edinilen bilgiler ışığında gerçekleşir. Senaryoda yer alan baş ve yan karakterlerin canlandırma yapımları karakter tasarımlarıyla birlikte çıkartılır. Oyunun temasına bağlı olarak değişen teknik ve estetik tercihler canlandırma uygulamalarını değiştiren unsurlardır (Özden ve Ülgen, 2015). Karakter tasarımcısı, tasarımda kullanacağı öğeleri dikkate alarak tasarlamalıdır.

Oyun yapım ve tasarım tamamlandıktan sonra karakter ve kostüm eskizleri için konsept tasarım ekibine başvurulur. Konsept tasarımda oyunun senaryosuna, geçtiği zaman dilimine, mekanına, gerçekçilik unsuruna ve temasına göre karakter çizimleri, eskiz çalışmaları ve bu karakterler için kostüm, aksesuar çizimleri yapılır. Bu çizimler ilk aşamada eskizler halinde olur. Seçilen eskizlerin tasarımları üzerinden tekrar geçildikten sonra renk varyantları eklenerek tasarımın tamamlanma aşamasına geçilir. Tüm bu süreçler birbiriyle bağlantılı süreçlerdir.

Tasarlanacak kostümler, karakterlerin kişiliklerine vurgu ve katkıda bulunacak şekilde tasarlanmalıdır. Doğru unsurları barındıran kostümler oyuncunun karakter hakkındaki izlenimlerini etkiler. (Özden H. , 2017). Bu bağlamda; karakterin tipolojik özellikleri bu noktada tasarımcıya yardımcı olur. Örneğin; içine kapanık, durağan ve şehrin ücra köşelerinde yaşayan bir karakterin kostümü de bu hikâye ve tipolojik özellik ipuçlarından yararlanılarak tasarlanmalıdır. Bu karakterle birlikte yaşayan ama enerji dolu

ve daha hareketli olan bir diğerkarakterin ise kostümü daha farklıdır. Oyunda yer alan her karakterin kendilerine özgü hikâyeleri ve tipolojik özellikleri olduğu varsayılarak her karakter hem kendi içinde hem de bir bütün içerisinde incelenip kostüm tasarımları yapılmalıdır. Tasarlanacak olan kostümlerin, karakterin kişilik özelliklerine, bedensel formlarına ve oyun içerisindeki rollerine göre şekillendirilmelidir (Özden ve Ülgen, 2015). Bir kostümün tasarımı oyuncuya karakter hakkında ilk izlenimleri verdiğini söyleyebiliriz (Görsel 40).



Görsel 42: Bilgisayar Oyunlarında Karakter ve Kostüm Tasarım
(<https://www.deviantart.com/esbenlash/art/Cleo-Character-Design-Velocity-361566522>)

Bu bilgiler ışığında, oyun karakterleri için yapılacak olan kostüm ve aksesuar seçimlerinde dikkatli olunması gerektiği belirtilebilir. Kurgusal karakterler olsa da oyun esnasında görsel bütünlüğün bozulacağı veya fazla abartılı kostüm veya aksesuarlar oyuncu için karmaşa yaratabilir.

Etkili, fark edilir, karakterin tipolojik özelliklerine uygun aynı zamanda da sadeleştirilmiş kostümlerin tasarlanmasına özen gösterilmeli aynı zamanda yaratılan kostümlerin oyun içerisinde görsel bütünlük yaratılmasına da dikkat edilmelidir. Bu görsel bütünlük hem oyunun temasına hem de karakterin kişiliğine uyum sağlayan unsurlar barındırmalıdır. Konsept tasarımında farklı üsluplara sahip tasarımcılar bir arada çalışsalar da oyun bir bütün olarak ele alınır ve oyuncuya da bu his aktarılmak istenir. Görsel bütünlük açısından kostüm tasarımı bütünlük de önemli bir görsel unsur olarak kabul edilebilir.

Karakter veya kostüm tasarımı ilham kaynaklarının önemi büyüktür. Karakterler ne kadar kurgusal olurlarsa olsunlar doğadan bir unsur veya yapay bir öge ilham alınarak

oluşturulabilir. Bu ilham kanyığı kostüm ve karakter tasarımcısının üzerine katacağı unsurlarla bir tasarıma dönüşür. İlham kaynakları mood board adı verilen bir panoda toplanır. İlham kaynakları farklı nesne ve canlılardan alınarak mood board oluşturulabilir. Örneğin; Görsel 50’de görüldüğü gibi böcekler, ağacın yaprakları veya bilgisayar veri taban sistemi gibi. Alınacak ilham kaynaklarının bir sonu veya sınırı yoktur şeklinde belirtilebilir. Bu ilham kaynaklarını birleştirip tasarımı şekillendirecek ortak dil karakterin yapısıdır. Karakterin geçmiş hikayesi, senaryonun geçtiği evren, karakterin tipolojik özellikleri ilham kaynaklarının toplanmasına ve birleştirilmesine yardımcı olur.



Görsel 43: Farklı Böceklerden İlham Alınarak Yapılan Karakter ve Kostüm Tasarımları
(<https://www.artstation.com/artwork/ykx9Y8>)

2.3.4. Karakter hikâyesi ve çözümlemesi

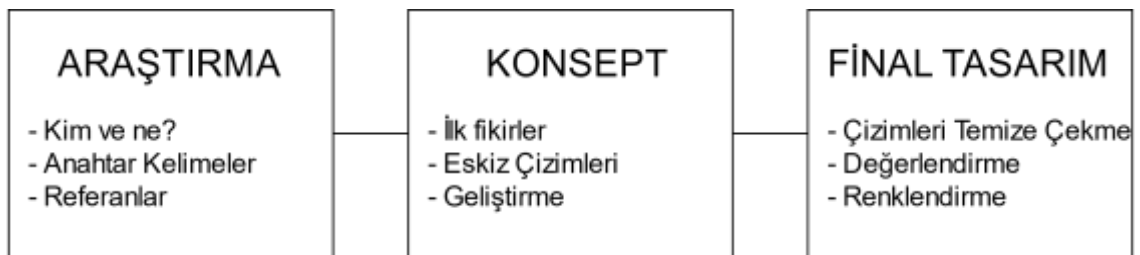
Bilgisayar oyunları geçmişten günümüze değişim ve gelişmeler yaşamıştır. Yaratılan ilk oyunlarda karakterler bir çizgi veya noktadan ibaretken teknolojinin gelişmesi bilgisayar ve bilgisayar endüstrisinin gelişmesine olanak tanımıştır.

Bilgisayar oyunları teknolojik gelişmelerle hep bir adım öteye taşınmış, yeni türler bulunmuş hatta sinematik unsurlar oyun sektörüne eklenerek oyuncular için yeni deneyimler sunmuşlardır. Günümüzde bilgisayar oyunları artık sinema gibi bir endüstri haline gelmiş ve oyun bütçeleri milyon dolarlarla ifade edilmeye başlanmıştır (Souvaine, 2021). Sinematik unsurların oyunlara eklenmesiyle beraber yazılan senaryo, karakter hikâyeleri, karakter, kostüm ve mekânsal tasarımların etkisinin artmaya başladığı belirtilebilir. Bu gelişmeyle yeni meslek alanları ortaya çıkmış oyun şirketlerinde yeni birimler kurulmaya başlanmıştır.

Bu birimlerden biri olan konsept tasarım ekibi karakter, karakter kostümü ve mekân tasarımları gibi görsel unsurların eskizlendiği, temize çekildiği ve ana tasarımın ortaya çıktığı birimdir diyebiliriz. Bu ekip içerisinde yer alan tasarımcılar, istenilen mekân, karakter veya kostüm ve aksesuar tasarımını üslup birliği içerisinde yazılan senaryoya bağlı kalarak fikir alışverişi içerisinde nihai tasarıma ulaşmayı hedefler. Bu hedefe ulaşana kadar çizim çalışmaları yapar, aralarından seçilen uygun tasarım üzerinde varyantlar oluşturarak çeşit yaratılır.

Bilgisayar oyunları karakterlerinin kostüm ve aksesuar alanında da görevli konsept tasarım ekibinin; hazırlık ve çizim geliştirme aşamalarında belirli bir yöntemden yararlanmadan fikir alışverişi ile bu sürecin tamamlandığı görülmektedir. Karakter ve kostüm tasarımına ilişkin farklı tezlerden bazı yapısal çözümlene yöntemleri bulunmuş ve bu tezin araştırma konusuna yardımcı olacak çözümler derlenmiştir. Farklı çalışmaların şema ve modelleri incelenerek bilgisayar oyunlarında yer alan karakterlerin kostüm tasarım uygulaması için uygun bir modelleme hedeflenmektedir. İncelenen bu çözümler tez çalışmasının üçüncü aşamasına ışık tutacaktır.

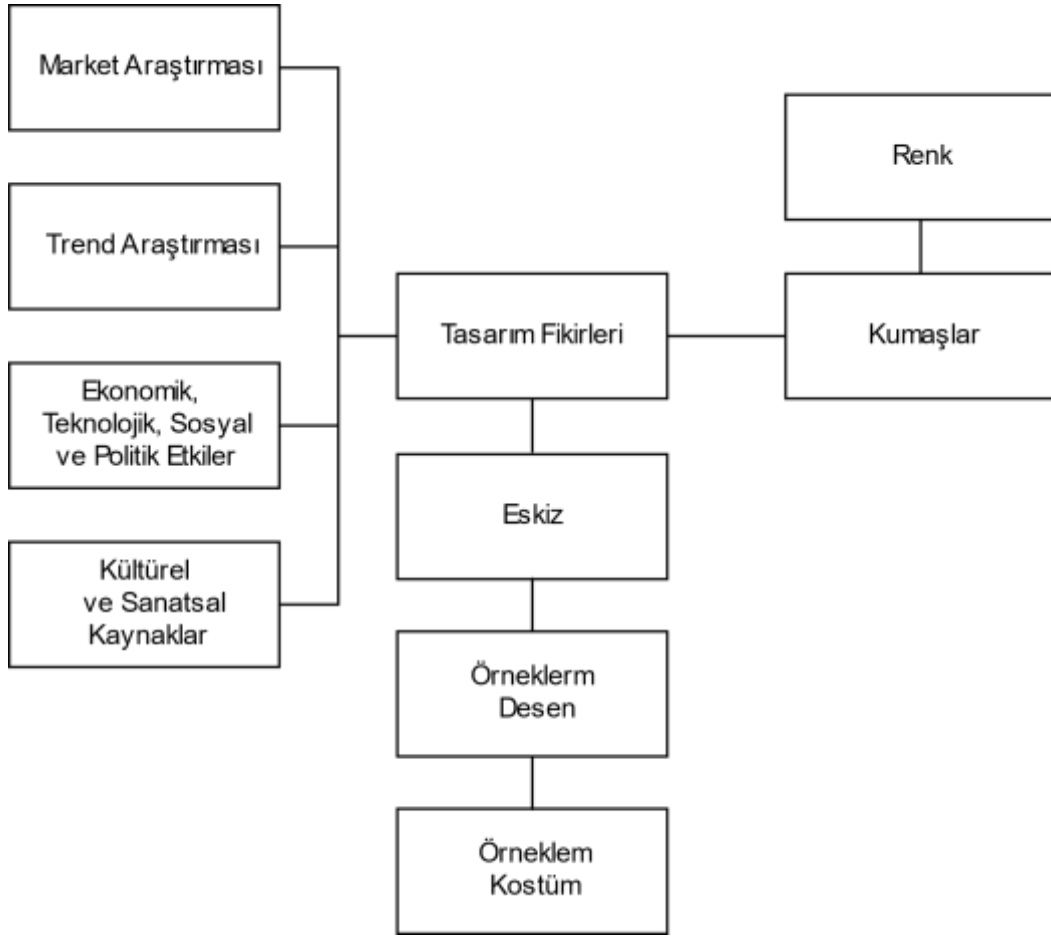
Ekström (2013) Karakter Çözümleme Modeli



Tablo 2: Karakter Kişiliği ve Yaratım Modeli
Kaynak: (Ekström, 2013)

2013 yılında Ekström tarafından geliştirilen bu modelde; bir karakterim yapım aşamasına değinilmiştir. İlk olarak araştırma ile başlanan tasarımın başlangıcı karakterin kişilik özelliklerine değinilerek çıkartılır. İkinci aşamasına gelindiğinde eskiz çalışmaları ve bunları geliştirme aşamasına geçilir, son olarak da geliştirilen karakterlerin karar aşaması ve renklendirme çalışması yer alır.

Frings (1987) Tasarım Geliştirme Modeli



Tablo 3: Tasarım Geliştirme Modeli
Kaynak: (Frings, 1987, s. 142)

Frings (1987) 'den alınan tasarım geliştirme modeli moda ve tasarım için üretilmiş bir modelidir. Bu model kostüm tasarımı için de kullanılabilir. Market araştırması, trend araştırması, ekonomik, teknolojik, sosyal ve politik etkiler, kültürel ve sanatsal kaynaklar başlıklı ilk bölüm tasarım öncesi araştırma evresidir. Tasarıma başlanmadan önce yapılması gereken araştırma aşamaları denilebilir. Renk ve kumaş araştırmaları ile ilk aşama tasarım fikirlerinin ortaya çıkmasında yardımcı olan başlıklardır.

Tasarım fikirlerinin toplanmasıyla tasarım aşaması başlar; eskiz çizimlerine, örneklem desenlere ve örneklem kostüme giden aşamalar kaydedilir. Araştırmaların sonucunda Frings'e göre uygun tasarımı çıkarılmış olunur.

Yeşilot (2000) Karakter Özellikleri Şeması

GÖRSEL ÖZELLİKLER	
Yaş	X
Cinsiyet	X
Anatomik Bozukluklar	X
Boy	X
Kilo	X
Saç ve Deri Rengi	X
Vücut Yapısı	X
Tavır ve Duruş	X
Konuşma Tarzı	X
Görünüş	X
PSİKOLOJİK ÖZELLİKLER	
Zekâ Düzeyi	X
Özel Yetenekler	X
Olaylara Bakış	X
Yaratıcılık	X
Entelektüel Alt Yapı	X
Takıntı veya Takıntılar	X
Geçmiş Yaşanılan Önemli Olay veya Olaylar	X
Hobi ve Fobiler	X
Diğer Karakterler Hakkındaki Düşünceler	X
Kendisi Hakkında Düşünceler	X
Gizlediği Yanlar	X
SOSYAL VE KÜLTÜREL ÖZELLİKLER	

İsim	X
Doğu Yeri	X
İrk	X
Aile	X
Meslek	X
Medeni Durum	X
Yaşadığı Yer ve Çevre	X
Zaman	X
Takma İsim	X
Arkadaşlar	X
Ekonomik Durumu	X
Özel İlgi Alanları	X
İnanç	X
Yaşam Tarzı	X
Değer Yargıları	X
İdealler	X
KARAKTERİN AYIRT EDİCİ ÖZELLİKLERİ	
Hareket Yönünden	X
Tepki Yönünden	X
Diğer Karakterlerin Tepkisi	X
Diyalog Yönünden	X
Görünüş, Giyim ve Davranışlarının Karakteristik Yönünden	X
Kullandığı Objeler Yönünden	X
Bulunduğu Konumun Uygunluğuna Yönünden	X
Diğer Karakterlere Davranış Yönünden	X
Adı Yönünden	X

Tablo 4: Karakter Özellikleri Listesi
Kaynak: (Yeşilot, 2000)

Yeşilot (2000)'un tezinden alınan tabloda karakter incelenmesi ve çözümlenmesi için; görsel özellikler, psikolojik özellikler, sosyal ve kültürel özellikler ve karakterin ayırt edici özellikleri detaylı sorularla incelenmiştir. Bu inceleme ile karakteri anlama ve yorumlamada başarı elde edilebileceği düşünülmektedir.

Sözen (2009) Karakter Özellik ve Konumlandırma Şeması

FİGÜRLERİ OLUŞTURAN KİŞİSEL ÖZELLİKLER	
Biyolojik Özellikler	X
Sosyolojik Özellikler	X
Psikolojik Özellikler	X
Duygusal/Davranışsal Özellikler	X
FİGÜRLERİN GENEL KONUMLANDIRILMASI	
Ortam	X
Beden Yapısı	X
Devinim	X
Tutum	X
FİGÜRLERİ KARŞITLIK İÇİNDEKİ KONUMLANDIRILMASI	
Sağlamlık x Gevşeklik	X
Yara x Hastalık	X
Canlılık x Durgunluk	X
Açıklık x Kapalılık	X
Kirlilik x Temizlik	X
Aydınlık x Karanlık	X

Tablo 5: Karakter Özellik ve Konumlandırma Tabloları
Kaynak: (Sözen M. F., 2009)

Sözen (2009)'in makale çalışmasında yer alan karakter özellik ve hikâyede konumlandırma şemasında aslında sinemadaki karakterler için uygulanmış bir çalışmadır. Günümüz bilgisayar oyunlarında yer alan sinematik unsurlarla bu çalışmaya da uygulanabilirliği düşünülmüştür. Sözen (2009), karakteri çözümlmek için üç başlık belirlenmiştir. Bu başlıklar; figürleri oluşturan kişisel özellikler, figürlerin genel konumlandırılması figürleri karşıtlık içindeki konumlandırılması şeklindedir. Bu başlıklar altında sorulan sorularla karakteri tanımak ve hikayedeki konumunu anlamlandırmak esas olarak görülmektedir.

Propp (2011) Masalın Biçimbilimi

Propp (2011) çalışmasında masalları inceleyerek neredeyse hepsinin belli bir iskelet üzerinde şekillendiğini fark eder. Vladimir Propp'un masalarda tespit ettiği 31 işlev ve simgeleri şu şekildedir (Propp, 2011, s. 28-65);

1. Aileden biri evden uzaklaşır. (Tanımı: uzaklaşma, simgesi β)
2. Kahraman bir yasakla karşılaşır. (Tanımı: yasaklama, simgesi γ)
3. Yasak çiğnenir. (Tanımı: yasağı çiğneme, simgesi δ)
4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır. (Tanımı: soruşturma, simgesi ϵ)
5. Saldırgan kurbanı ile ilgili bilgi toplar. (Tanımı: bilgi toplama, simgesi ζ)
6. Saldırgan kurbanını veya servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener. (Tanımı: aldatma, simgesi η)
7. Kurban aldanır ve istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur. (Tanımı: suça katılma, simgesi θ)
8. Saldırgan aileden birine zarar verir. (Tanımı: kötülük, simgesi A)
 - 8a. Aileden birinin bir eksiği vardır, aileden biri bir şeyi elde etmek ister (Tanımı: eksiklik, simgesi α)
9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır; bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir. (Tanımı: aracılık, geçiş anı, simgesi B)
10. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir. (Tanımı: karşıt eylemin başlangıcı, simgesi C)
11. Kahraman evinden ayrılır. (Tanımı: gidiş, simgesi \uparrow)
12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, bir sorgulama, saldırı vb. ile karşılaşır. (Tanımı: başışının ilk işlevi, simgesi D)

13. Kahraman ileride kendisine bağısta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir. (Tanımı: kahramanın tepkisi, simgesi E)
14. Büyülü nesne kahramana verilir. (Tanımı: büyülü nesnenin alınması, simgesi F)
15. Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir. (Tanımı: İki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk, simgesi G)
16. Kahraman ve saldırgan bir çatışmada karşı karşıya gelir. (Tanımı: çatışma, simgesi H)
17. Kahraman özel bir işaret edinir. (Tanımı: özel işaret, simgesi I)
18. Saldırgan yenik düşer. (Tanımı: zafer, simgesi J)
19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır. (Tanımı: giderme, simgesi K)
20. Kahraman geri döner. (Tanımı: geri dönüş, simgesi ↓)
21. Kahraman izlenir. (Tanımı: izleme, simgesi Pr)
22. Kahramanın yardımına koşular. (Tanımı: yardım, simgesi Rs)
23. Kahraman kimliğini gizleyerek, kendi evine ya da başka bir ülkeye varır. (Tanımı: kimliği gizleyerek gelme, simgesi O)
24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer. (Tanımı: asılsız savlar, simgesi L)
25. Kahramana güç bir iş önerilir. (Tanımı: güç iş, simgesi M)
26. Güç iş yerine getirilir. (Tanımı: güç işi yerine getirme, simgesi N)
27. Kahraman tanınır. (Tanımı: tanı (n)ma, simgesi Q)
28. Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar. (Tanımı: ortaya çıkarma, simgesi Ex)
29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır. (Tanımı: biçim değiştirme, simgesi T)
30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır. (Tanımı: cezalandırma, simgesi U)
31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar. (Tanımı: evlenme, simgesi W^o)

Bu çalışma sonucuna göre yazılan hikâyelerin belli çerçevelere uyularak yazıldığı söylenebilir. Proop (2011)'in çalışmasından örnek alınarak bilgisayar oyunlarının senaryo durumları incelenebilir. Bu incelemenin detaylı yapısı tasarımcının senaryoyu anlama ve karakter çerçevesinde çözümlemesine yardımcı olabilir. Detaylı incelenen bir senaryodan çıkartılacak özellikler ile aynı zamanda kostüm tasarımı için de ipuçlarına rastlanılabilir.

‘Bilgisayar Oyunlarındaki Karakterlerin Kostüm Tasarım Süreci ve Uygulaması’ başlığı altında hazırlanan bu tezde belirlenen bir oyundaki bir karaktere kostüm tasarımı çalışması yapılacaktır. İncelenen bu şema ve modeller ışığında; karakteri anlamak ve doğru bir kostüm tasarımı çalışması yapılmak istendiğinden Frings (1987) ve Yeşilot (2000) tezlerinde yer alan model ve şema uyarlanarak detaylı bir kostüm tasarımı modeli çıkartılması amaçlanmıştır.

İncelenen çözümlene yöntemlerinin bu tez çalışması için yeterli olmadığı, sadece karakter veya sadece kostüm tasarımı modellerinin bir karakterin kostüm tasarımı için yetersiz kaldığı düşünülmüştür. Karakteri anlamak, onun özelliklerinin araştırılmasıyla başlar. Bu özellikler karakter tasarımı yer alan karakterin tipolojik özelliklerinin araştırılıp çıkarılmasıdır. Karakterin tipolojisini araştırırken, bilgisayar oyunlarına uygun olduğu düşünülen Yeşilot (2000)’un tezinden alınan sorularla sağlanacaktır. Bilgisayar oyunlarında yer alan karakterlerin kurgusal karakterler olduğu için her sorunun karşılığı bulunamayacağından bazı soruların çıkartılması uygun görülmüştür. Karakterin özellikleriyle birlikte yapılacak senaryo analizi hem karakterin hikayedeki anlama hem de oyunu anlamada yardımcı olunacağından modele eklenmiştir.

Karakterin kostüm tasarımı aşamasında ise, Frings (1987)’in çalışmasında yer alan tasarımı modelinden örnek alınarak aşamalar çıkartılmıştır. Karakterin ait olduğu kültür çerçevesinde kumaş ve renk araştırmasına yardımcı olacağı düşünülmüştür. Kostüm tasarımlarında kültürel öğelerden ilham alınarak tasarlanan kostümler oyuncuya karakter hakkında ön bilgi sunmuş olur. Karakter-senaryo analizi ve kültür-sanatsal kaynaklardan yararlanılarak karakter için tasarlanacak olan kostümün teması belirlenir. Araştırma sonrası bu unsurlar karakterin kostüm tasarımı için tema belirlemede yardımcı olur. Tema konsepti belirlenen karakterin kostüm tasarımı için gerekli renk ve malzeme öğeleri belirlenir.

Belirlenen tema doğrultusunda önce eskiz çalışmaları yapılmalıdır. Bu eskiz çalışmalarından oyunun senaryosu dahilinde karaktere en uygun olduğu düşünülen eskiz çalışması seçilmeli ve bu eskiz çalışması geliştirilmelidir. Nihai tasarımı için, geliştirilen eskiz tasarımı renklendirilmesi ve konsept tasarımı biçimiyle sunulması hedeflenmiştir.

3. OVERWATCH OYUNUNDAKİ SOMBRA KARAKTERİ VE KOSTÜM TASARIM UYGULAMASI

Araştırmanın bu bölümünde; araştırmanın yöntemi, araştırmanın deseni, araştırmanın soruları, Overwatch oyunu, Sombra karakteri ve kostüm tasarım uygulamasına yer verilmiştir. Bilgisayar oyunlarındaki karakterlerin kostüm tasarım süreci ve uygulaması başlığı altında çalışmanın; bölüm sonunda ise belirlenen model sonucu çıkarılan tasarım sunulmuştur.

3.1. Araştırmanın Yöntemi

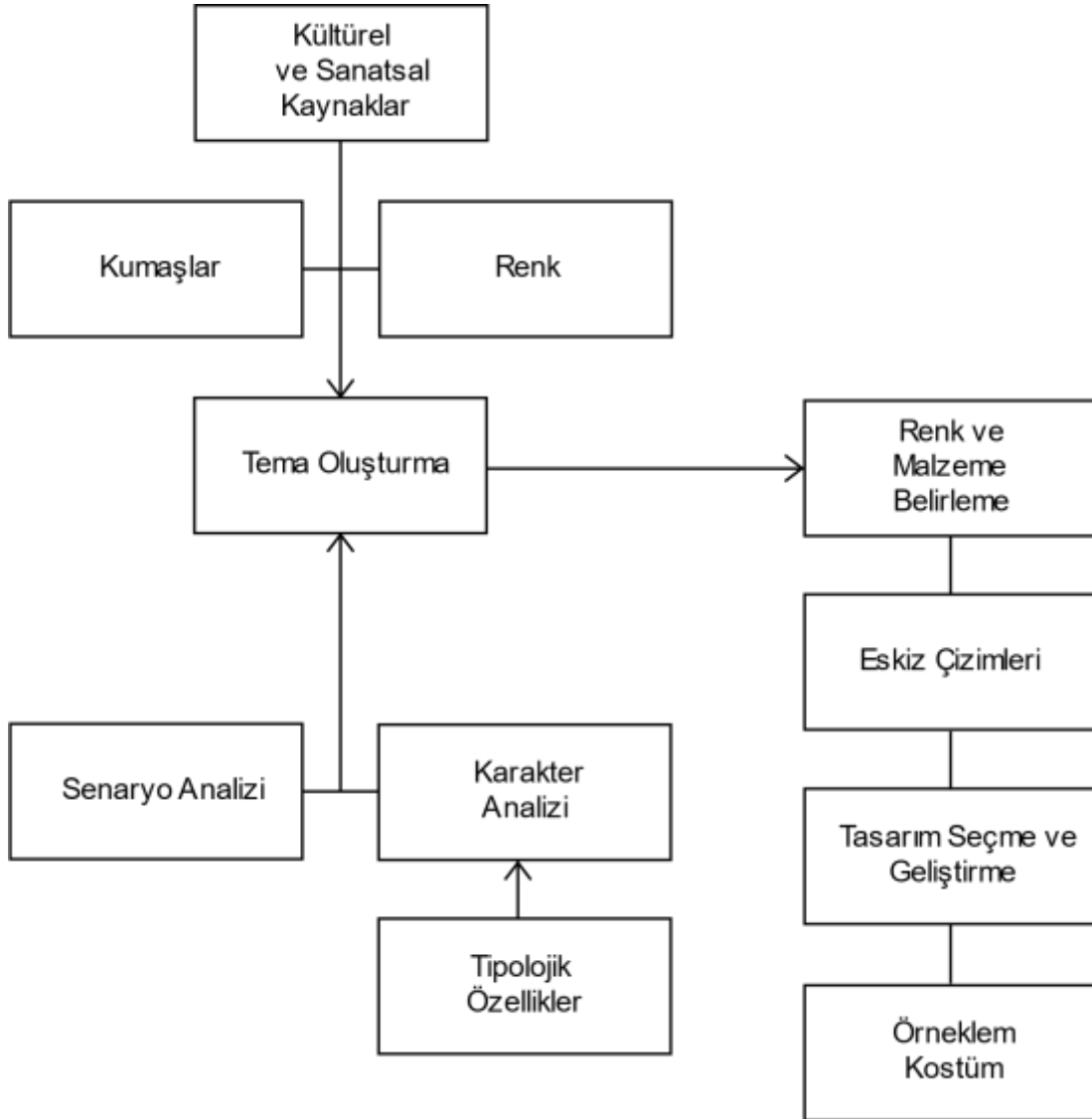
Dünyada teknolojinin gelişimiyle birlikte bilgisayar oyunları da yeni eğlence sektörü haline gelmiştir. Hızla yayılan ve insanlar tarafından geliştirilen bu sektörde yıllar içerisinde yeni meslek grupları çıkmaya başlamıştır. Bilgisayar oyunlarında yer alan karakterlerin kostüm tasarımını incelemek ve bir uygulama yapılması amacıyla bu çalışmada nitel araştırma modeli tercih edilmiştir. Nitel araştırmayı, “*gözlem, görüşme ve belge analizi gibi nitel veri toplama tekniklerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma*” olarak tanımlamak mümkündür (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Hazırlanan bu tez çalışması literatür taraması yapılarak oluşturulmuştur,

Yapılan tez çalışmasında bilgisayar oyunları, karakter yapım aşamaları, kostüm tasarımı ve karakter için kostüm tasarımı konuları araştırılmıştır. Yapılan araştırmalar ışığında bilgisayar oyunlarında yer alan karakterler için kostüm tasarlamak adına kullanılan karakter ve kostüm çözümlenmeleri incelenmiştir. Günümüzde yeni meslek alalarından biri olarak kabul edilen konsept tasarım biriminden olan konsept artistlerinin kostüm tasarımı için kullandığı bir karakter için kostüm tasarım çözümlenme örneğine rastlanamamıştır. Bu nedenle araştırmalardan edinilen karakter ve kostüm çözümlenmeleri tabloları incelenmiştir. Bu tez çalışması için en uygun çözümlenme örneği için yeni bir tablo çıkartılmış ve yapılan yeni tasarım bu çözümlenmede var olan adımlar takip edilerek çıkartılmıştır.

Bu tezin amacı seçilen bir bilgisayar oyununda yer alan bir karakterin seçilip kostüm çalışması yapılmasıdır. Seçilen oyun Blizzard Entertainment tarafından çıkartılan ‘Overwatch’ ve karakter olarak da bilgisayar korsanı olan ‘Sombra’ seçilmiştir.

3.2. Araştırmanın Deseni

Araştırma, bilgisayar oyunlarında yer alan karakterler için kostüm tasarımı konu almaktadır. Bu konu çerçevesinde belirlenen bir oyundan belirlenen bir karaktere kostüm tasarımı yapılması hedeflenmektedir. Çalışma için Overwatch oyunu ve bu oyundan Sombra karakteri seçilmiştir.



Tablo 6: Senaryo ve Karakter Çözümlemeye Dayalı Kostüm Tasarım Modeli

Sombra karakterinin kostüm tasarım süreci için, Frings (1987), Yeşilot (2000) ve çalışmalarında yer alan çözümleme yöntemleri tez çalışması için uyarlanarak tezin amacına yönelik yeniden oluşturulmuştur. Tablo 6'da görüldüğü gibi araştırma sonucu elde edilen verilerle yeni bir model önerisi hazırlanmıştır.

Oluşturulan model kapsamında karaktere kostüm tasarlamak için öncelikli olarak bir karakteri çözümlmek ve karakterin kişisel özellikleri hakkında bilgi edinilmesi gerekmektedir. Bu bilgileri elde etmek için karakterin tipolojik özellikleri incelenmelidir. Tipolojik özellikler içerisinde fizyolojik, sosyolojik ve psikolojik özellikleri barındırır. Yeşilot (2000)'un eklemesiyle ayırt edici özellikler tablosu da eklenmiştir. Karakterin tipolojisini anlamak için cevaplanması gereken soruları Yeşilot (2000)'un çalışması örnek alınarak konulmuştur. Ancak kurgusal evren çerçevesinde veya yaşamın bir kesiminden konu alınarak şekillenen bilgisayar oyunları senaryosu içerisinde bazı soruların cevaplandırılmasına imkân sağlanamayacağından soruların bir kısmı çıkarılmıştır. Sorular şu şekilde belirlenmiştir;

1. Fizyolojik özellikler

Yaş	X
Cinsiyet	X
Anatomik Özellikleri (varsa bozuklukları)	X
Saç ve Deri Rengi	X
Vücut Yapısı	X
Tavır ve Duruş	X

2. Sosyolojik özellikler

İsim	X
Ülke	X
Aile	X
Meslek	X
Yaşadığı Yer ve Çevre	X
Takma İsim	X
Arkadaşlar	X
Ekonomik Durumu	X
Özel İlgi Alanları	X

Yaşam Tarzı	X
Değer Yargıları	X
İdealler	X

3. Psikolojik özellikler

Zekâ Düzeyi	X
Özel Yetenekler	X
Olaylara Bakış	X
Yaratıcılık	X
Takıntı veya Takıntılar	X
Geçmiş Yaşanılan Önemli Olay veya Olaylar	X
Diğer Karakterler Hakkındaki Düşünceler	X
Gizlediği Yanlar	X

4. Ayırt Edici özellikler

Hareket Yönünden	X
Tepki Yönünden	X
Diğer Karakterlerin Tepkisi	X
Diyalog Yönünden	X
Görünüş, Giyim ve Davranışlarının Karakteristik Yönünden	X
Kullandığı Objeler Yönünden	X
Diğer Karakterlere Davranış Yönünden	X
Adı Yönünden	X

Cevaplanacak bu özellikler karakterin analiz edilmesine yardımcı olacak unsurlardır. Karakter analizi ile yapılması gereken diğer analiz ise senaryo analizidir. Senaryo analizinin önemi hem oyunun temasına hâkim olmak hem de karakterin yazılan

senaryodaki yeri için önemlidir. Senaryo analizi yapılırken karakterin oyun içerisinde yazılmış ve ayrı bir öyküsü varsa bu unsur da incelenmelidir.

Kostüm tasarım uygulaması için Frings (1987)'in "*Tasarım Geliştirme Modelinden*" yer alan;

- Market Araştırması,
- Trend Araştırması,
- Ekonomik, Teknolojik, Sosyal ve Politik etkiler,

aşamalarına modelde ayrı olarak yer verilmemiştir. Bunun nedeni bilgisayar oyunlarının barındırdığı çeşitlilik ve senaryo yaratım özgürlüğüdür. Bilgisayar oyunları senaryoları; kurgusal evrenlerden, farklı dünyalardan veya belli olmayan zaman dilimlerinden oluşabilirler. Bu araştırma için, tüm bilgisayar oyunlarında uygulanabilecek bir kostüm tasarım modeli oluşturmak hedeflendiğinden Frings'in bu aşamaları yazılan senaryo kapsamında incelenmeli ve senaryoda verilen bilgiler ışığında analiz edilmelidir. Gerçek hayattan ilham alınarak oluşturulmuş oyunlar için de bu aşamalar yine senaryo analizi aşamasında incelenebilir.

Frings'in modelinde yer alan "Kültürel ve Sanatsal Kaynaklar" aşaması, karakter için kurgulanmış senaryodan yola çıkılarak araştırılması gereken aşamadır. Kültürel ve sanatsal kaynaklar doğrultusunda "Renk" ve "Kumaş" aşamaları da içinde bulunan evrenin karakter açısından zaman ve mekân tasvirinin vurgulanmasında veya görsel bir bakış açısı edinilmesinde yardımcı unsurlar olarak değerlendirilmiştir. Oyunun senaryosuna bağlı olarak kültürel etkilerin kostümde yer alması gerekiyorsa, kültüre ait olan renk ve kumaş yapı unsurları da araştırılmalıdır. Her oyun karakterine belli bir kimlik veya kültür bilgisi eklenmeyebilir, o zaman karakterin senaryosunun ve özelliklerinin incelenmesi kostüm tasarımı için ışık tutar. Bu bilgilerle karakterin kostüm tasarımı için renk ve kumaş bilgilerine ulaşılabilir.

Senaryo-karakter analizi ve kültürel analizler karaktere yapılacak kostümün temasının belirlenmesinde yardımcı olurlar. Modelin birinci kısmı tamamlandıktan sonra karakterin kostümü için tema belirlenmesi kısmına geçilir. Oluşturulan tema ile uygun malzeme (doku) ve renklere de karar verilmelidir. Yapılan analizler tema belirlenmesine yardımcı olan verilerden meydana gelir.

Temanın ve renk-malzeme öğelerinin belirlenmesinin ardından eskiz çizimlerine başlanır. Eskiz çizimlerinden en uygun olduğu düşünülen çizim seçilir ve geliştirme

aşamasına başlanır. Geliştirme aşamasının da tamamlanmasıyla çizimlerin son aşamasına geçilir. Nihai kostüme renklendirme ve konsept çizim çalışması da eklenerek tasarım aşaması sonlandırılır.

3.3. Overwatch Oyunu

Blizzard Entertainment tarafından yapılan, 7 Kasım 2014 tarihinde duyurulan Overwatch oyununun piyasaya çıkış tarihi 24 Mayıs 2016 olmuştur. Oyun oynanış bakımından birinci şahıs nişancı oyun türüne örnektir (FPS).



Görsel 44: Oyundaki Karakterler
(<https://bleedingcool.com/games/blizzard-reveals-overwatch-anniversary-2020-details/>)

Overwatch oyunu içerisinde Görsel 44'te gösterildiği gibi 32 karakter bulunmaktadır. Bu karakterler; Support (Takımı destekleyen/Can veren), Damage (Hasar veren) ve Tank (Takımı koruyan) olmak üzere 3 farklı şekilde sınıflandırılmıştır. Support olarak 7, Damage için 17 ve Tank sınıfı içinde 8 karakter yer alır. Oyun çıktığı tarihte 21 karaktere sahipken zaman içerisinde yeni karakter eklemeleri yapılarak 32 karaktere çıkmıştır. Oyun içerisindeki karakterler ise;

Ana	Support karakteri olan Ana Amari.
Ashe	Elizabeth Caledonia "Calamity" takma ismi ile Ashe, Damage karakteridir.
Baptiste	Support sınıfında yer alır, tam adı Jean-Baptiste Augustin'dir.
Bastion	Karakter bir robottur ve Damage sınıfında yer alır.
Brigitte:	Brigitte Lindholm, Support sınıfındadır.

D.va	Güney Kore kökenli bir Tank karakteridir.
Doomfist	Nijerya'lı bir Damage sınıfından olan Akande Ogundimu ismine sahip karakterdir.
Echo	Omnisc olarak nitelendirilen bir robot olan Echo karakterdi Damage olarak oyunda yer alır.
Genji	Genji Shimada, Japonya kökenli Damage sınıfında yer alan bu karakter hikâyede Hanzo ile de kardeştir.
Hanzo	Japonya kökenli Hanzo Shimada, Genji'nin abisi olarak karşımıza çıkar. Damage sınıfında yer alır.
Junkrat	Damage karakteridir.
Lucio	Lúcio Correia dos Santos isimli karakter Support sınıfında yer alır.
McCree	Amerikalı olan Jesse McCree, Damage karakteridir.
Mei	Çinli bir Damage karakteridir.
Mercy	Angelia Ziegler, Support sınıfında yer alan bir karakterdir.
Moira	İrlandalı olan bu karakter Support sınıfındandır.
Orisa	Gabrielle Oladele tarafından icat edilen koruma robotu. Tank sınıfında yer alır.
Pharah	Fareeha Amari Ana'nın kızı olarak senaryoda yer almıştır. Damage karakteridir.
Reaper	Damage sınıfındandır.
Reinhardt	Almanyalı, aynı zamanda Overwatch ajanı olarak hikâyede yer alır. Tank karakteridir.
Roadhog	Sınıfı Tank'tır.
Sigma	Tank karakteridir.
Soldier	76: Asıl adı Jack Morrison olan Damage karakteridir.
Sombra	Gerçek adı bilinmeyen, Meksikalı Damage sınıfında yer alan bir karakterdir.
Symmetra	Damage karakteridir.

Torbjörn	Sınıfı Damage'dir.
Tracer	Lena Oxton isimli bir Damage karakteridir.
Widowmaker	Fransız kökenli Damage sınıfında yer alan bir karakterdir.
Winston	Genleriyle oynanmış goril Winston, Tank karakteridir.
Wrecking Ball	Tank sınıfında yer alır.
Zarya	Rus asıllı Tank karakteridir.
Zenyatta	Support sınıfında yer alan bir karakterdir.

Tablo 7: Overwatch Oyunu Karakter Sınıfları
(<https://playoverwatch.com/en-us/heroes/>)

Oyunda, takımlar altı kişiye ayrılır ve oyun esnasında belirlenen bu üç sınıfa ait karakterlerden birini seçerler. Oyunu dinamik tutmak için Overwatch ekibi oyuncuları değiştirilebilir yapmıştır, yani oyuncular oyun içerisindeyken istedikleri zaman karakterlerini değiştirebilirler. Kahramanların her biri farklı özelliklere ve bu özelliklere uygun silahlara sahiptir.

E-spor müsabakalarına destek vermek amacıyla Blizzard Entertainment, oyuna "Hızlı Maç", "Dereceli" ve Blizzard'ın Overwatch Ligi' gibi türler eklemiştir. Aynı zamanda mevsim değişimleriyle oyuna farklı modları da getirilir. Oyuncular maçlara girdikçe puan sisteminde yükselir ve level atarlar.

Oyunda; Saldırı (Assault), Eskort, Kontrol (Control) ve Saldırı-Eskort (Hybrid) oyun temaları bulunmaktadır. Bu temalara göre tasarlanmış haritalar bulunur. Oyunda ilk başlarda her bir tema için üçer harita yer alıyorsa da yenilik getirmek amacıyla oyun tasarımcıları farklı haritalar eklenmeye devam etmektedir.

3.3.1. Overwatch oyunu senaryo analizi

Overwatch oyun evreni, günümüzden 60 yıl sonrasında başlar. İnsanlık teknolojik yapılarını oldukça geliştirmiş, neredeyse her işlerini yapacak robotlar üretmeye başlamışlardır. Işınlanmadan, uçan araba teknolojilerine, gelişmiş yapay sistem mekanizmalarına kadar ilerlemiş bir teknolojik çağ başlamıştır.

Dünyadaki toplumlar arası ekonomik ve üretim düzeyini eşit hale getirmek isteyen insanlık kendi kendilerine düşünebilen ve zekasını geliştirebilen robotlar yaratmış ve bu yapay zekalı nesnelere ‘Omnice’ demişlerdir. Omnicler ve insanlar uzun yıllar boyunca barış içinde yaşamışlardır. Bilinmeyen nedenler yüzünden bu barış ortamı bozulmaya başlamış yapay zekâları sayesinde düşünme yetileri gelişen Omnicler, insan ırkı için çalışmak istemediklerini belirtip insanlığa baş kaldırmış ve kendi ordularını kurup silahlanmaya başlamışlardır.

Omniceerin hedefi; insanlığı yok edip sadece Omniclerin var olduğu bir düzene sahip olmaktır. Gelişmiş teknolojilere sahip olursa da insanlar bu başkaldırıya karşı hareket edemez olmuşlardır. Bunun üzerine insanlar, acil durum ilan ederek Birleşmiş Devletlerin toplanmasını kararına varırlar. Bu birleşmede; dünya çapındaki en iyi askerlerin, bilim insanlarının ve doktorların oluşturduğu bir birim kurulmasını önerilir ve böylece Overwatch ekibi kurulur. Overwatch ekinin ilk üyesi olarak Gabriel Reyes getirilir. Eskiden ordu için çalışan Reyes yanına yakın arkadaşı olan John ‘Jack’ Morrison’ı ve Angela Ziegler’i de alarak Overwatch ekibinin ilk üyelerini toplar. Çekirdek ekibe katılan diğer üyeler ise; Gerard Lacroix, zırh yapımında başarılı Torbjörn Lindholm, Reinhardt Wilhelm, Shimada klanına mensup Genji Shimada, pilot görevini orduda yapmış Lena Oxton (Tracer) ve genetiği onanmış bilimle uğraşana goril Winston. Bu üyelerin katılımıyla birlikte Overwatch’un ilk ekibi kurulmuş olur (Görsel 45).



Görsel 45: Overwatch Ekibi
(<https://vgamerz.com/new-maps-and-characters-for-overwatch-will-be-free/>)

Overwatch, insanlığın karşı karşıya olduğu Omnic krizini dünyanın farklı bölgelerinde savaşarak önlemiş ve insanlığı bir yok oluştan kurtarmıştı. Birleşmiş

Devletlerin bir araya gelmesine olanak sağladığı bu ekip insanların özgürlüğü için savaşmaya, insanlık için arařtırmalarını yapmaya ve keřfetmeye devam etmiřtir.

Overwatch insanlık için alıřmalarını sürdürürken kötü grupları da etkisiz hale getirmeyi bařarmıřtır. Ancak en büyük düşmanını bu alıřmalar esnasında edinir. Talon isimli bu terörist grup ile girilen mücadeleler ekibi yıpratmaya bařlar. Ekip üyelerinden Gerard Lacroix'in karısını kaırıp üzerinde deneyler yaparak Widowmaker'ın ortaya ıkmasını saęlarlar.

Ekibin ilk üyelerinden olan Reyes ve Morrison'un zıt fikirleri ve Morrison'un terfiisi ekip üyelerini ikiye bölmüş, insanların Overwatch'u protesto etmeye bařlamalarıyla ekipte huzursuzluklar artmaya bařlamıřtır. Bu esnada Overwatch ekinin İsvire Merkezi binasında bir patlama gerekleşmiř, Reyes ve Morrison'un öldüğü bildirilmiřtir. Aslında Reyes'ın bedeni Talon tarafından kaırılır ve deneyler sonucu bambařka bir yaratığa dönüşür. Reaper adını alarak Talon saflarına katılır. Bedenine ulařılamayan Morrison'a ise bir cenaze töreni düzenlenir. Aslında bu patlamadan kurtulan Morrison Soldier 76 takma adını alarak sonradan oyun içerisinde ortaya ıkar.

Üzerinden zaman getikten sonra, Winston'ın üssüne saldırı düzenleyen Talon örgütü oraya Reaper'ı göndermiřti. Reyes olduğunu bilmeden Reaper ile dövüşerek sistemden bilgilerin alıřmasına engel olduktan sonra Winston birleşme aęrısı yapar. Oyun ekibin yeniden toplanmasıyla bařlar.

3.4. Sombra Karakterinin özümlemesi

Sombra karakterinin kostüm tasarımı uygulaması için örnek alıřmaya geilmeden önce hazırlanan model doęrultusunda tipolojik özellikleri ve oyun hikayesinde yer alan özel senaryosu incelenmelidir. Bu arařtırmanın ardından karakterin sahip olduęu kültürel kaynaklar incelenerek kostüm uygulaması için kumař ve renk arařtırmaları yapılmalıdır. Bu bilgiler ışığında tema oluřturulduktan sonra renk ve malzeme seimleri belirlenmeli ve izim ařamasına geilmelidir. izim ařamasında eskiz izimleri yapılmalı, bu izimlerden tasarım seimine gidilmeli ve örneklem kostüm, belirlenen renk ve malzeme ile nihai haline ulařtırılması hedeflenmiřtir.

3.4.1. Sombra karakterinin karakter analizi

Sombra karakterini çözümlmek için öncelikle Overwatch oyununda Sombra için yazılan hikâye dahilinde karakterin kişisel özellikleri hakkında bilgi edinilmesi gerekmektedir. Bu bilgileri elde etmek için karakterin tipolojik özellikleri incelenmelidir. Karakterin tipolojisini anlamak için modelde yer alan sorular cevaplandırılmıştır.

3.4.1.1. Tipolojik özellikler

FİZYOLOJİK ÖZELLİKLER	
Yaş	30
Cinsiyet	Kadın
Anatomik Özellikleri (varsa bozuklukları)	Sombra'nın vücuduna eklettiği hack yeteneğini kullanmasını sağlayan bilgisayar uzantıları bulunmaktadır.
Saç ve Deri Rengi	Saçları koyu kestane rengi uçlara doğru mor rengini alır. Meksikalılarda görülen esmer bir ten rengine sahiptir.
Vücut Yapısı	Atletik ve çevik Zayıf ve kadınsı
Tavır ve Duruş	Kendisi için en doğru olan şey ne ise o anda gerçekleştirebilir. Sabit bir duruşu yoktur.

SOSYOLOJİK ÖZELLİKLER	
İsim	Bilinmemektedir
Ülke	Dorado, Meksika
Aile	Omicri krizi sırasında kaybedilmiş
Meslek	Talon için bilgisayar korsanlığı
Yaşadığı Yer ve Çevre	Bilinmemektedir
Takma İsim	Sombra
Arkadaşlar	Kimseye güvenmeyen bir karakter olduğu için arkadaşı yoktur. Talon örgütünde Reaper ve Widowmaker ile çalışır.
Ekonomik Durumu	Bilgilerine eriştiği karakterleri kullanır.
Özel İlgi Alanları	Güçlü kimselerin açıklarını arayarak kendine güç sağlamak
Yaşam Tarzı	Kendisi için neyin doğru olduğunu düşünüyorsa o şekilde yaşar
Değer Yargıları	Kendisi
İdealler	Kendini ve Meksika halkını bu çöküşe sürükleyenleri bulup açığa çıkartmak

PSIKOLOJİK ÖZELLİKLER	
Zekâ Düzeyi	Zeki
Özel Yetenekler	<p>Eklentileri sayesinde karakterleri veya cansız nesnelere (can alım merkezlerini) hacklemek</p> <p>Tam otomatik makinalı tabanca kullanımı</p> <p>Translokator yardımıyla cihazı nereye konumlandırdıysa veya fırlatma halindeyken o bölgeye ışınlama</p> <p>Kendini görünmez kıлып daha hızlı hareket etme</p> <p>15 metrelik bir alandaki karakterleri anı anda hacklemek (karşı takım)</p>
Olaylara Bakış	Kendisini düşünüp hareket eden bir karakter olduğu için kendisiyle ilgili değilse önemsemez.
Yaratıcılık	İstediği bilgiler için her şeyi yapabilir.
Takımı veya Takımlar	Bilgi
Geçmiş Yaşanılan Önemli Olay veya Olaylar	Omnic krizi sırasında öksüz kalan Sombra hack yaparak hayatta kalır. Bir hareket sırasında keşfedildikten sonra kimliğini gizler ve kendini korumak için vücudunu değiştirir.
Diğer Karakterler Hakkındaki Düşünceler	Bilginin güç getirdiğini düşünür bu yüzden herkesi manipüle edebilir. Talon saflarında yer alsaydı sadece kendisi için çalışır. Bu yüzden her an saf değiştirebilir.
Gizlediği Yanlar	Kendisi ve kimliği

AYIRT EDİCİ ÖZELLİKLER	
Hareket Yönünden	Çok atik ve hızlı bir karakterdir. Hareketleri seridir. Kaybolup yeniden ortaya çıkma gibi özel yetenekleri olduğundan hareketleri kestirilemez bir karakterdir.
Tepki Yönünden	Özel yetenekleri ve kişilik özellikleri göz önüne alındığında çok hızlı tepkiler verir. Bilgiyi almak istiyorsa herkese ihanet edebilir.
Diğer Karakterlerin Tepkisi	Talon üyeleri tarafından kendi saflarında tutulmak istenir. Çünkü bölgeyi ele geçirmede ve bilgi sızdırmada hem uzman hem de hayalet gibidir. Reaper ve Widowmaker Sombra ile iş birliği yapar, ona güvenirlir. Fakat Overwatch üyeleri tarafından kabul görmez.
Diyalog Yönünden	Esprili ve rahat bir kişiliği vardır. Diğer karakterleri özellikle Reaper ile uğraşmaya bayılır. İş bilgi edindiği ve manipüle etmek istediği karakterlere geldiğinde ise son derece ciddidir. Hakkında bilgi edindiği ve kullanmak istediği karakterleri 'arkadaş' olarak değerlendirir.
Görünüş, Giyim ve Davranışlarının Karakteristik Yönünden	<p>Sombra karakteri vücudunda eklettiği bilgisayar uzantıları bulundurulur. Bunun için giydiği bir eldiven de mevcuttur. Oyun sırasında kullandığı yetenek olan Translokator ile ışınlanmak için kostümüne eklenmiş bir kemerde bu nesnelere barındırır. Geniş yakalı bir üst, tunik benzeri uzun gömlek ve elektronik bacak ve kol uzuvlarında yer alan sarmal bir body suit giyer. Başının sol kısmında elektronik bir uzantı bulunduğundan saçlarının o kısmı kazılıdır. Kostümünün arka tarafında vücudunun bir eklentisi olan bilgisayar parçası benzeri bir yapı bulundurulur.</p> <p>Kostümündeki eklentiler onun hack yapmasına, gözden kaybolmasına ve transfer olmasına yardımcı olur.</p> <p>Kendi imzası olan mor kurukafa simgesi silahında (Sentinel-00) ve</p>

	translokatoründe yer alır.
Kullandığı Objeler Yönünden	Tam otomatik makinalı tabanca (Sentinel-00) Translokator
Diğer Karakterlere Davranış Yönünden	Kendisi için hangi karakterin daha iyi olduğunu düşünüyorsa o karaktere yanaşır. Görev sırasındayken bile saf değiştirebilir. Şimdilik Talon üyesi gibi görünüp Reaper ve Widowmaker ile çalışır. Güvenilmez bir karakterdir.
Adı Yönünden	Bulunamaması için kendi kimliğini bile yok etmiş, izlerini ortadan kaldırmış bir karakterdir.

3.4.1.2. Sombra karakterinin senaryo analizi

Sombra karakterinin (Görsel 46) yer aldığı Overwatch oyununun senaryo analizi, Overwatch Oyunu Hikayesi ve Senaryo Analizi alt başlığında incelenmiştir. Yaratılan hikâye kapsamında bu bölümde Sombra karakterinin hikayesi incelenmiştir.



Görsel 46: Sombra Karakteri
(<https://www.artstation.com/artwork/ILNOa>)

Sombra karakterinin gerçek adı bilinmemektedir. Dünyanın en kötü şöhretine sahip bir bilgisayar korsanı olarak tanınır. Elde ettiği bilgileri insanları manipüle etmek ve kendi çıkarları doğrultusunda kullanır. Sistem kayıtlarına göre Sombra'nın varlığı, nerden geldiği kesin olarak bilinmemektedir.

Aslında Sombra, Omnic krizi sırasında yetim kalmış binlerce çocuktan biridir. Sombra insanları bilgiyle manipüle edebileceğini daha küçük yaşta keşfeder. Bu bilgiler ve

yaptığı şantajlar sayesinde hayatta kalmayı başarmıştır. Sombra daha küçük yaşlarda bilgisayar korsanlığına başlamış ve hack yeteneği sayesinde sistemden kaçmayı başarmıştır.

Bilginin güç olduğunu ve dünyanın bilgi etrafında döndüğüne inanan Sombra ilerleyen zamanlarda Meksika'da bulunan Los Muertos çetesi tarafından ele geçirilir. Hükümete karşı devrim yürüten çeteye yetenekleriyle yardım etmiştir. Bu harekât sırasında ülkenin, zenginlerine ve nüfus sahibi insanlara olan yardımını görmüştür. Ancak yoksul ve yardıma muhtaç insanların geride bırakıldığını fark etmesi uzun sürmemiştir. Los Muertos çetesinin yürüttüğü bu harekât sırasında varlığı keşfedilmiştir yani Sombra'nın gerçek kimliği açığa çıkmıştır. Bu Sombra'yı hedef tahtasına dönüştürmekten ve bilgilerine erişildiği için manipüle edilebileceğinden başka bir anlamaya gelmemekteydi. Sombra bu olaydan sonra kimliğine dair bütün izleri siler ve ortadan kaybolur. Bilgisayar gibi onun da değişip güncellenmesi gerekmektedir. Bu yeni haline Sombra ismini vermiştir.

Los Muertos çetesindeyken ona ve ülkesine yapılan komployu düzenleyenleri bulmak istiyordu. Talon ekibine katılarak hükümetler hakkında bilgi sızdırıyor ve siber saldırılarda bulunuyordu. Bu bilgiler ışığında Meksika halkını LumeriCo'ya karşı kıskırtmış ve Rusya'nın Anti-Omnice kuruluşuna silah sağlayan Volskaya Industries'in gizli belgelerine ulaşmıştır. Bunu yapmasının tek bir nedeni vardır; Sombra hala bilginin güç getirdiğini düşünür. Bilgi ona ulaşamaz olanı getirir ve onu dokunulamaz yapar.

3.4.1.3. Kültürel ve sanatsal kaynaklar

Sombra karakteri Dorado, Meksikalıdır. Bu tez çalışmasında yer alan model kapsamında Meksika ülkesine ait kültürel özellikler bu bölümde incelenecektir. Meksika yeni ve resmî adıyla Birleşik Meksika Devletleri, Kuzey Amerika'nın güney yarısında yer alan bir federal cumhuriyettir. Geçmişte; Teotihuacan, Aztek Olmek, Zapotek, Toltek ve Maya gibi Mezoamerikan uygarlıklarının bulunduğu yer bugün Meksika toprakları içerisinde yer alır (Sipahi, 2018).

Meksika kültürü özgün bir kültürdür. Tarihte yaşanmış toplumsal ve ekonomik nedenlerden dolayı bölgesel farklılaşmalar görülse de Avrupa kaynaklı ve yerel halk sanatlarına uzanan özgün bir kültüre sahiptir.

1930’larda etkisini göstermeye başlayan Indigenismo akımı ile erli kültür mirası canlanmaya başlamıştır. Geleneksel halk sanatları daha çok kırsal kesimlerde ön planda olsa da ülke çapında önemli bir yere sahiptir. Örneğin; Oaxaca Vadisine ait kil çömlerle Tomala köyünde üretilen hayvan figürleri (Sipahi, 2018). Maya ve Aztek kültürlerinden etkilenen Meksika’nın en önemli kültür farklılıklarından biri de müziktir. Günümüzde bile hala popülerliğini sürdüren Meksika şarkıcıları geleneksel kostümleri ile sahne alır, gitar eşliğinde kültürel eserlerini seslendirirler (Biol, 2013).

Meksika dünya çapında ünlü olan duvar resim sanatına sahip bir ülkedir. David Alfaro Siqueiros, Diego Rivera ve José Clemente Orozco gibi resim sanatçıları Meksikanın sahip olduğu tarihini canlı ve figüratif kompozisyonlarla sanatlarına yansıtmiş ve tanınmışlardır (Altınok, 2014). Meksika kültüründe yer alan; renkli işlemeler yer alan pamuk giysilere, pamuk veya yünden yaratılan omuz atkalarına (rebozo) ve farklı desenli ama aynı zamanda renkli kilimlere (serape) ülkenin herhangi bir yerinde rastlamak mümkündür.



Görsel 47: Geleneksel Meksika Kıyafetleri
(<https://www.zippia.com/fiesta-dev-careers-692098/>)

Meksika yöresel kıyafetlerine (Görsel 47) ve sokaklarına bakıldığında çok renkli bir toplum olduğunu söyleyebiliriz. Renkler Meksika kültüründe önemli anlamlar taşımaktadır. Buna en özel örnek Frida Kahlo olarak kabul edilebilir. Frida’nın giysilerindeki renklilik, saç aksesuarlarındaki zenginlik Meksika kültürünün en önemli örnekleri arasındadır.

Meksika'nın sahip olduđu kültürel etkinlikler ülkenin köklerine olan bağılılığını gösterir ve bu festivaller ülkede şenlikler halinde kutlanır. Köklerine bağı olan Meksika toplumunun en önemli kültürel etkinlikleri arasında; Dia de Los Muertos (Ölüler Bayramı), Guelaguetza (kültürel bayram) ve Mexico Festivali (müzik ve dans festivali) bulunur (Barrera-Fernández ve Hernández-Escampa, 2017).

3.4.1.4.Kumaş

Meksika geleneksel giysilerinde, eski uygarlıklar olan Maya ve Aztek'te kullanılan sembol ve tekniklerin karışımı görülebilir. Geleneksel kıyafetlerde genel olarak el dokuması pamuk veya yerel olarak yetiştirilen ipek kumaşlarına rastlanılır.

Kolsuz tunikler (Huipil), hayvan ve çiçek işlemeli özel gün elbiseleri (Quechquémitl), şallar, büstiyerler (blusas) geleneksel giysiler arasındadır. Tüm bu giysiler genel olarak elde işlenen veya yapılan pamuk, yün ve ipek materyallerinden üretilir (Hee-Jung, 2005). Kelebek ve çiçek motifleri ise Meksika toplumunun en sevilen işlemleri arasında yer alır. El işi giysilerinin yaygın olduđu Meksika da Avrupalı ve yerel unsurların karışımı olan formlar kullanılmaktadır.

3.4.1.5.Renk



Görsel 48. Guelaguetza Kültürel Etkinliđi
(<https://www.ciudadespatrimonio.mx/guelaguetza/?lang=en/>)

Meksika kültüründe yer alan önemli unsurlardan biri de renktir. Meksika kültürünün ikonik parçası kabul edilen ulusal rengi; Meksika pembesi olarak geçer. Kökeni 1940'laradayan bu renk tonu dünyada kabul görmüş ve Meksika'nın giysilerinden mimari yapılarına kadar kullanılmıştır.

Eski uygarlıkların kültürlerine sahip çıkan Meksika da renk unsuru giysilerden sokaklara kadar her yerde kendini belli etmektedir (Görsel 48). Zengin renk paletlerini Meksikalılar hem sanatlarına hem de giysilerine yansıtırlar (Hee-Jung, 2005). Çok renklilik unsuru ön plandadır.

3.4.1.6. Tema belirleme

Sombra için yapılan senaryo ve karakter analiziyle karakterin ait olduğu kültürel yapı incelenmiştir. Bu incelemeden yola çıkılarak Meksika kültürüne özgü yöresel kıyafetler, renkler ve kumaş yapıları hakkında literatür taramaları tamamlanmıştır.

Overwatch oyununda farklı sezonlarda özel olarak çıkartılan kostümler yer almaktadır. Örneğin; Cadılar Bayramı, Yılbaşı, Çin Ulusal Bayramları gibi. Yapılmak istenen kostümün başlangıç noktası olarak Cadılar Bayramı etkinliği ele alınmıştır. Sombra karakterinin Meksikalı olduğu yapılan taramalardan bilinmektedir ve Dia de Los Muertos (Ölüler Günü) Meksika'nın önemli festivallerinden biri olarak kabul edilmektedir.

Bayramlar kutlanış ve anlayış olarak birbirlerinden çok farklı mesajlar içerseler de kostüm bakımından birbirlerine benzer unsurlar içermektedirler. Bu nedenle Sombra karakterinin kostüm teması olarak Cadılar Bayramı etkinliğinde yer alabilecek Dia de Los Muertos temalı bir kostüm çalışması yapılması planlanmıştır.

Bu bayramın seçilmesindeki en büyük neden hem Meksika kültürüne ait bir unsurun barındırması hem de etkinliğe uygun bir kostüm tasarımı çıkarılabileceği düşüncesidir. Renk ve malzeme belirlenmesinden önce seçilen temanın araştırılması gerekmektedir.

Dia de Los Muertos (Ölüler Günü) Festivali/Bayramı

Dia de Los Muertos, Day of the Death veya Türkçe ismiyle Ölüler Günü festivalinin (Görsel 56) kökleri Nahua, Toltek ve Aztek uygarlıklarına kadar uzanır. Katolik ülkelerde azizler veya ruhlar günü olarak adlandırılan festival Meksika'da diğer ülkelerde olmadığı kadar farklı ve özel kutlanır. Dia de Los Muertos, asıl düşüncesiyle Cadılar Bayramı'ndan ayrılır. Bayramın kutlandığı üç gün içerisinde ölülerin yaşayan yakınlarını ziyaret ettiklerine inanılır. Yas yerine kutlama havasında geçen bayram ölümü kabulleniş ve bir saygı duruştur.



Görsel 49: Dia de Los Muertos Bayramından Bir Görüntü
(https://www.youtube.com/watch?v=oqJ_8QQwtig)

Dia de Los Muertos, melek olduklarına inanılan ölen bebek ve çocukların ziyareti ile 31 Ekim gecesi başlar. “Dia de Los Inocentes” (Masumların Günü) veya “Dia de Los Angelitos” (Küçük Meleklerin Günü) olarak anılan 1 Kasım günü çocuklar anılır. Yetişkinlerin anıldığı 2 Kasım ise “Día de Los Muertos”tur (Ölümler Günü) (Martinez, 2009). 2 Kasım gecesinde yenilen aile yemeğinin ardından gelen ruhların yavaş yavaş geri döndüklerine inanılır. Ayrıca 1 ve 2 Kasım günlerinde Meksikalı çocuklar da evleri gezer ve ölü yakınlarından şeker toplarlar.

Ölülerini anmak isteyen Meksikalılar kasım çiçekleriyle süslenen rahlelere mumlar yakar, yakınlarının resimlerini koyar, en sevdiği yemek ve içkileri koyarlar. Böylece ziyarete gelen ruhlar nereye geleceklerini bilirler ve özlediği lezzetlere kavuşurlar. Rahle ve mezarlıklara konulan kasım çiçekleri olarak bilinen “Cempasúchitl” diğer adıyla “Flor de Muerto” (Ölüm Çiçeği) olarak da anılır. Ayrıca yakınlarının mezarlarını temizler ve yine kasım çiçekleriyle süsleyip mumlar yakarlar.

Meksikalılar ölümlerin ziyarete geldiklerine inandıkları için kapı önlerine üzeri şekerli, tatlımsı bir ekmek olan “Pan de Muerto” (Ölü Ekmeği) ve minder koyarlar. Eğer çocuk kaybetmişlerse oyuncaklar da dizerler. Bu geleneğin amacı uzun yoldan gelen ruhların dinlenmesi ve acıkmışlarsa yemek yemeleri içindir (Markello ve Bean, 2005). Sokaklarda, evlerde, mezarlarda şarkılar söylenir özel ve rengarenk giysilerle danslar edilir. Bu şarkıların, dansların ve süsleme merasimlerinin amacı ise ruhların çekinmeden ziyarete gelmelerine teşvik etmek ve onları unutmadıklarını göstermektir. Dia de Los Muertos bayramı ölümden korkmamak ve yaşamın bir parçası olarak değerlendirmek

mantığına dayanır. Ölümün bir son olmadığına ölümden sonra bir yaşamın olduğuna inanılır. Ölen insanların aslında yanı başlarında bulduklarına, onları unutup hatırlamadıkları zaman bir daha gelmemek üzere gittikleri düşünülür. Ölüme değer verilir yaşamdan bir parça olarak görülür, bir nevi kabullenilir. Kişileri hatıralarında, resimlerinde ve düşlerinde yaşatmaya devam ederler.

3.4.1.7. Renk ve malzeme belirleme

Seçilen tema doğrultusunda karakterin kostüm çalışması için renk ve malzeme belirlenmesi kostümün şekillenmesinde büyük rol oynar. Dia de Los Muertos bayramı çok renkli bir festivaldir. Ancak unutulmaması gereken unsur Sombra karakterinin kişilik özellikleridir. Hikayesi ne kadar derin ve biraz karanlık da olsa Overwatch oyunu renk paletinde canlı renkler barındırır. Kostüm tasarımı yapılırken oyunun bütünlüğünü korumak önemlidir. Bu kavramlar da göz önünde bulundurularak renk ve malzeme seçimlerine gidilmiştir. Dia de Los Muertos festivalinin barındırdığı renkler bakımından oyun bütünlüğüne aykırı renk tonlarına rastlanmamıştır. Renk seçimleri yapılırken Meksika geleneksel kıyafetlerinden ilham alınmıştır.



Görsel 50: Festivalden Görüntüler

(<https://www.theguardian.com/world/2017/oct/31/mexicans-embrace-day-of-the-dead-spectacle-in-place-of-halloween>)

Festival için yapılan araştırmalar sonucunda kullanılan renklerin çok çeşitli olduğu sonucuna varılmıştır (Görsel 50). Kadınların kullandıkları çiçekten başlıklar ve makyaj unsurları dikkat çekmektedir. Ön plana çıkan renkler arasında siyah ve turuncular bulunur. Turuncu rengi rahlelere ve mezarlara yerleştirilen Flor de Muerto'dan gelmektedir.

Giyilen kostümler Meksika geleneksel giysileridir. Omuz bölgesinde ek kumaş eklentileri, parlak ve canlı renklerde kurdele detayları ayrıca güpür detayları da bulunur. Etekler uzun ve kabarık, geleneksel kostümlerde olduğu gibi Flamenko dans eteği şeklindedir.



Görsel 51: Mimosa
(<https://tr.pinterest.com/pin/140244975884871862/>)



Görsel 52: Barbados Cherry
(<https://tr.pinterest.com/pin/7318418133047784/>)



Görsel 53: Black Beauty
(<https://tr.pinterest.com/pin/561683384782329328/>)



Görsel 54: Exotic Orange
(<https://tr.pinterest.com/pin/345229127694528308/>)



Görsel 55: Putting Green
(<https://tr.pinterest.com/pin/9640586690580766/>)



Görsel 56: Lapis Blue
(<https://tr.pinterest.com/pin/7318418133053598/>)

Tasarlanacak olan kostümün renkleri (Görsel; 51-52-53-54-55-56) hem Dia de Los Muertos bayramı hem de geleneksel Meksika giysilerinden ilham alınarak seçilmiştir (Görsel 57).



Görsel 57: İlham Alınan Geleneksel Meksika Giysileri ve Motifler
(<https://tr.pinterest.com/pin/9640586690580766/>)

Malzeme seçimlerinde Sombra'nın kişisel özellikleri dikkate alınarak elektronik görselini yakalayacak kumaşların da eklenmesi uygun görülmüştür. Ayrıca kostüm süslemeleri için geleneksel Meksika giysilerinde sıkça kullanılan ipek ve pamuk, korse ve

ayakkabıları için de deri materyalleri seçilmiştir. Dantel işlemler, kurdeleler, hareketini kısıtlamayacak büyüklükte Flor de Muerto'dan bir başlık yapılması planlanmaktadır. Hem Sombra'nın simgesi hem de festivalin simgesi olan kuru kafa (calaveras) öğelerine yer verilecektir.

3.4.2. Sombra karakterinin kostüm arařtırmaları

Sombra'nın (Görsel 58) tasarlanacak kostümün ilk aşaması olan eskiz çalışmaları için oyunun bütünlüğünün sağlanması adına karakterin konsept tasarımcısı olan Ben Zhang'ın orijinal kostüm ve aksesuar çizimleri incelenmiştir.

Bu incelemenin ardından belirlenen tema doğrultusunda Karaktere x eskiz çalışması çıkartılacaktır. Çıkartılan eskiz çizimlerinin arasından konsept ve karaktere en uygun çalışma seçilerek geliştirme aşamasına geçilecektir.



Görsel 58: Sombra Karakteri
(<https://www.artstation.com/artwork/ILNOa>)



Görsel 59: Sombra Karakterinin Konsept Çizimleri
(<https://www.artstation.com/artwork/nG2d9>)

Görsel 68, oyunda yer alan Sombra karakterinin konsept tasarımlarının çizimlerinden oluşur. Sombra karakterinin hikayesine bağlı olarak vücudunda ve kostümünde siber parçalar bulunan aksesuarlar çizilmiştir. Kostüm Sombra'nın fizyolojik özellikleri dahilinde hareketlerine uyum sağlayacak şekilde tasarlanmıştır.

Sombra'nın kostüm renkleri mor ve siyah ön planda olacak şekilde, pembe, mavi ve gri eklentilerle renklendirilmiştir. Silahı ve translokator cihazı da kostüm renklerine uyumludur. Sombra'nın simgesi haline gelen kuru kafa figürü silahında ve translokatoründe de yer almaktadır. Cihazını taşımak için kostümün bel kısmında bir eklentisi bulunur. Ayrıca sahip olduğu hack yeteneğini istediği şekilde kullanabilmesi için özel bir eldiven giymektedir.



Görsel 60: Sombra Karakterinin Fizyolojisi
(<https://www.artstation.com/artwork/3BywB>)

Sombra, fizyolojik açıdan çevik ve hızlı bir karakter olarak tasarlanmıştır (Görsel 67). Yeteneği gereği gizli ve hızlı hareket etmesi gerektiğinden vücut yapısı da buna göre tasarlanmıştır. Zayıf ama güçlü bir yapıya sahip bağımsız bir karakterdir. Kafasının yan bölgesinde bilgisayar uzantısı olduğu tahmin edilen mor-pembe bir uzantı bulunur. Bu yüzden saçlarının bu kısmı kazılı olarak görselleştirilmiştir.



Görsel 61: Sombra Karakterinin Canlandırması
(<https://www.artstation.com/artwork/ILNOa>)

Görsel 68 ve 69’da görülenler, oyunda Sombra’nın canlandırılmış ve oyun sırasında oyuncunun göreceği görsellerdir.



Görsel 62: Sombra’nın Yetenekleri
(Overwatch oyunundan alınmıştır)



Görsel 63: Demon Hunter Sombra Konsept Tasarımı ve Canlandırması

(<https://www.artstation.com/artwork/xzJBqW>)



OVERWATCH BLIZZARD



OVERWATCH BLIZZARD



Görsel 64: Sombra Karakterinin Çin Yeni Yıl Etkinliği İçin Konsept Tasarımı
(<https://www.artstation.com/artwork/6a6E20>)

ESKİZ ÇİZİMLERİ *SOMBRA*



Görsel 66: Eskiz 1

ESKİZ ÇİZİMLERİ *SOMBRA*



Görsel 67: Eskiz 2

ESKİZ ÇİZİMLERİ *SOMBRA*



Görsel 70: Eskiz 5

ESKİZ ÇİZİMLERİ *SOMBRA*



Görsel 71: Eskiz 6

ESKİZ ÇİZİMLERİ *SOMBRA*



Görsel 72: Eskiz 7

ESKİZ ÇİZİMLERİ *SOMBRA*



Görsel 73: Eskiz 8

ESKİZ ÇİZİMLERİ *SOMBRA*



Görsel 74: Eskiz 9

ESKİZ ÇİZİMLERİ *SOMBRA*



Görsel 75: Eskiz 10

ESKİZ ÇİZİMLERİ *SOMBRA*



Görsel 76: Eskiz 11

ESKİZ ÇİZİMLERİ *SOMBRA*



Görsel 77: Eskiz 12

3.5.2. Makyaj ve aksesuar eskiz çalışmaları

Sombra'nın yapılan etkinlikler ve farklı konseptlerdeki makyaj ve aksesuar tasarımları incelendiğinde, etkinlik konseptine bağılı kalınarak tasarlandığı görülmüştür. Sombra'nın orijinal kostümü incelendiğinde hikayesi ve kişilik özelliklerine uygun makyaj tasarımı ve az aksesuar kullanımına gidilmiştir ancak etkinlik tasarımlarında konseptin uygunluğu baz alınmış ve tasarımlar bu unsura göre tamamlanmıştır.

Belirlenen tema eşliğinde kostümün tamamlanmasına yardımcı unsur ve bütünlük sağlayan makyaj ve aksesuar unsurlarını tasarlama aşamasına geçilmiştir. Temaya uygunluk ve ilham kaynağı olarak makyaj ve aksesuar için Mood Board oluşturulmuştur. Renklendirmeler için aynı renk paleti düşünülmüştür.



Görsel 78: Makyaj ve Aksesuar Mood Board



Görsel 79: Makyaj ve Aksesuar Eskiz 1



Görsel 80: Makyaj ve Aksesuar Eskiz 2



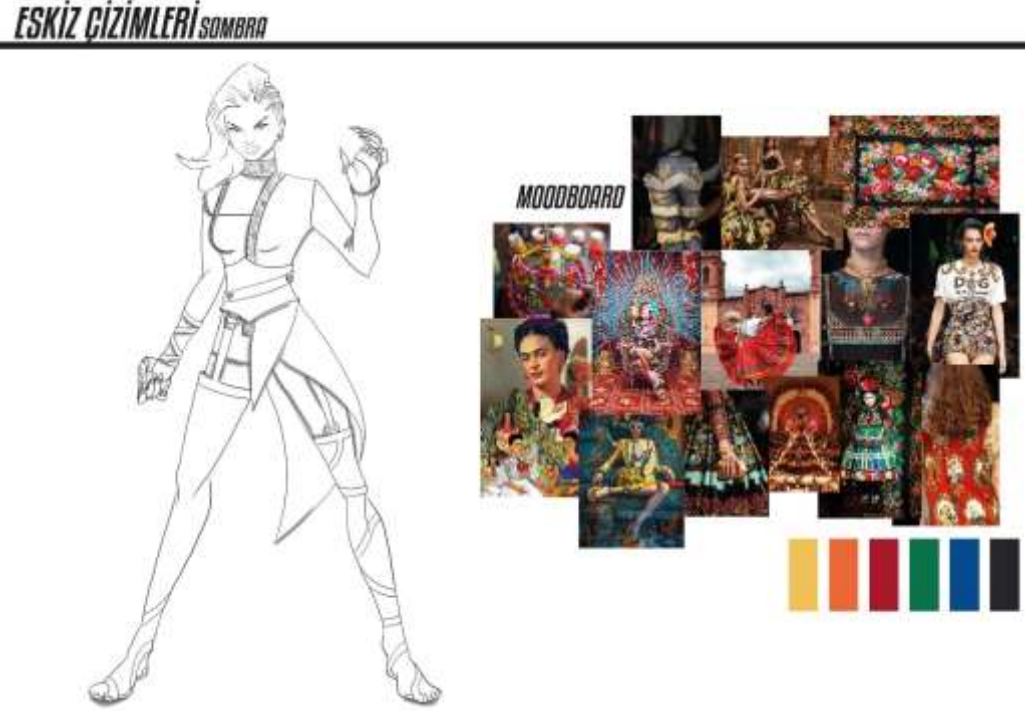
Görsel 81: Makyaj ve Aksesuar Eskiz 3



Görsel 82: Makyaj ve Aksesuar Eskiz 4

3.6. Sombra Karakteri için Örnekleme Kostüm

Çizilen eskizlerin arasından kostüm olarak 'Eskiz 8', makyaj ve aksesuar olarak da 'Eskiz 4' seçilmiştir. Bu eskiz modeller seçilirken yer alan ayrıntılar, konsept uygunluğu ve karakter tipolojisi dikkate alınmıştır.



Görsel 83: Seçilen Model (Eskiz 8)



Görsel 84: Seçilen Makyaj ve Aksesuaralar (Makyaj ve Aksesuar Eskiz 4)

Seçilen 'Eskiz 8' kostüm tasarımına tema olarak belirlenen 'Dia de Los Muertos' bayramı ve Meksika'nın geleneksel kıyafetlerinde yer alan balon kol ve güpür detayları da eklenerek kostüm çalışması detaylandırılmıştır. Model geliştirilmesi tamamlanan kostüm tasarımına seçilen makyaj ve aksesuar detaylarının da eklenmesiyle arkalı önlü çizimleri tamamlanmıştır.



Görsel 85: Seçilen Model Geliştirme



Görsel 86'Geliştirilen Modelin Arkalı Önlü Çizimi

SEÇİLEN MODEL SOMBRA



Görsel 87: Model Renklendirilmesi

SEÇİLEN MODEL SOMBRA

SİLAH/TRANSLOKATÖR



Görsel 88: Silah ve Translokator Renklendirmesi



Görsel 89: Kostüm Tasarım Konsept Çizimi



Görsel 90: Silah ve Translokator Tasarım Konsept Çizimi

4. SONUÇ ve ÖNERİLER

Bilgisayar oyunlarının, teknolojinin gelişmesiyle eğlence alanında tercih edilen kullanımlardan birisi haline geldiği söylenebilir. Oyuncular; başkalarıyla rekabet eder, oyunda ilerler ya da karakteri özelleştirerek oyunun bir parçası olabilirler. Oyunlar belirli bir hikâyeye doğrultusunda ilerler ve oyunun hikâyesi kişiyi karakterle bütünleştirerek oyuncuya farklı bir sanal dünya sunabilir.

Bilgisayar oyunlarında yaratılan karakterler belirli kurallara bağlı kalınarak oluşturulurlar. Karakterler oluşturulurken yazılan senaryo ve karakter için yaratılan hikâyeye karakterin şekillenmesinde yardımcı olan unsurlardır. Bu öğeler karakterin tipolojik özelliklerinin belirlenmesinde büyük rol oynar. Günlük yaşamda karşılaşıldığı gibi oyunda yaratılan karakterlerin de fizyolojik görünüşü sosyolojik ve psikolojik özellikleri hakkında ilk izlenimleri oluşturur. Tipolojik özellikler dikkate alınarak hazırlanan tasarımlarda oyuncuya karakter hakkında doğru izlenimleri sağlar.

Tipolojik özellikleri ile tasarlanan karakter için konsept tasarım aşamasına gelindiğinde ise tasarım bütünlüğü sağlanması için tasarım ekibi ve oyun ekibi bir arada hareket eder. Canlı veya cansız unsurlar, mekanlar ve aksesuarlar tasarlanırken oyunda üslup bütünlüğüne dikkat edilir. Konsept sanatçılarında yer alan tasarım ekibi ile tasarlanan karakterler kostüm ve aksesuar çalışmaları yapılır. Bir karakteri ön plana çıkartacak ve onu özel kılacak en önemli unsurlardan birinin de kostüm olduğu söylenebilir. Karakterin daha net bir şekilde yansıtılması için kostüm önemli bir araç olarak kabul edilebilir. Kostüm tasarımı yapılırken tasarım öncesi aşamalarına dikkat edilmelidir. Hazırlanan tasarımların oyun bütünlüğüne ve temaya uyması önemlidir.

Bu tez çalışması için sorulan sorularda yer alan Soru 1 için cevap bulmak adına karakter ve kostüm tasarımları yapılırken araştırmalarda kullanılan modeller incelenmiştir. İncelenen modeller; kostüm tasarım adına Ekström (2000) ve Frings (1987)'in çalışmalarıdır. Karakter incelemesi için ise; Yeşilot (2000), Sözen (2009) ve Propp (2011)'un çalışmaları incelenmiştir. Bu çalışmalara bakıldığında kostüm tasarım ve karakter incelemesi için farklı çalışmalarda yer alan aşamalar yeterli bulunsa da bu iki unsur da kapsayan çözümlere rastlanamamıştır. Hazırlanan model ve şema

incelemelerine ek olarak bilgisayar oyunları ekipleri içerisinde bulunan konsept tasarım ekip çalışmaları incelenmiştir. Bu ekip çalışmalarında da belirli bir yöntem veya model kullanılmadan tasarımların lead artistler yönetiminde karşılıklı etkileşimlerle geliştirilerek hazırlandığı bilgisine ulaşılmıştır.

Yapılan literatür taramalarında bir yöntem veya model örneği bulunamadığından Soru 2’de aranan çözümlene modeli önermek için Frings (1987) ve Yeşilot (2000)’un model ve şemaları örnek alınarak incelenmiştir. Bu incelemelerde ulaşılan iki kaynağın bilgisayar oyunlarındaki karakterlerin kostüm tasarım modelinde önerilebilecek aşamalar yer aldığı belirlenmiştir. Ancak bilgisayar oyunlarının kurgusal boyutu ve çeşitlendirilebilir olması çalışmalara ek aşamalar eklenmesini gerektirmektedir.

Araştırma sorularında yer alan Soru 3’teki model önerisi için; senaryo ve karakter analizinin, kostüm için yol gösterici olmasının araştırma sonuçlarından biri olduğu nitelendirilebilir. Çözümlene modelinin ilk aşaması bu iki unsurun detaylı olarak incelenmesiyle başlar. Önerilen modelde; tasarım öncesi aşamalarda yer alan kültürel ve sanatsal kaynaklar, kumaşlar ve renk unsurları incelenerek karakter ve senaryo analizi ışığında kostüm teması belirlenmesi tasarlanmıştır. Tema belirlendikten sonraki aşama olan renk ve malzeme belirlenmesi ile eskiz çizimleri, tasarım seçme ve geliştirme bunun sonucunda örneklem kostüm ve renklendirilmesi aşamalarının tamamlanmasıyla çalışmanın sonuçlarının daha doğru ve yerinde olacağı düşünülebilir. Ayrıca kostüm ihtiyacı duyulan farklı alanlarda da bu süreç kullanılabilir.

Bu çalışmada, Blizzard Entertainment şirketinin 2016 yılında piyasaya sürdüğü FPS oyun türünden olan Overwatch oyununda yer alan Sombra karakterine çıkarılan model doğrultusunda kostüm ve aksesuar çalışması yapılmıştır. Hazırlanan bu modelin kostüm tasarımı aşamalarına bağlı kalınarak Overwatch oyunundan Sombra karakteri için Cadılar Bayramı etkinliği kapsamında bir kostüm tasarlanmıştır.

Overwatch’un, hikâyesi ve grafikleri ile diğer oyunlardan daha hızlı takipçiye ulaşmıştır. Oyunun yarattığı karakterler hikâye gereği birbiriyle bağlantılı ve farklı güçlere sahiptir. Oyunda farklı ülkelerden, cinsiyetlerden hatta türlerden karakterler bulunmaktadır. Bu çalışma için seçilen Sombra karakterinin özelliklerine bakıldığında; hack yeteneğini vücuduna yaptırdığı siber eklentilerle bir cihaza ihtiyaç duymadan kullanabilen bir karakterdir. Sombra yaşadığı tecrübelerden dolayı sadece kendine güvenen

ve herhangi bir tarafa bağımlı olmayan karakterdir. Bu özelliği ile diğer karakterlere göre daha asidir.

Bu çalışma için tasarım teması; Meksika'nın en ünlü festivallerinden biri olan 'Dia de Los Muertos' olarak belirlenmiştir. Kostüm ve aksesuar tasarımlarına başlanmadan önce ilham kaynağı için mood boardlar hazırlanmış, renk ve malzeme unsurları belirlenmiştir. Renk ve malzeme seçimi içinse Görsel 49 ve Görsel 57'deki geleneksel Meksika giysilerinden örnekler alınmıştır. Karaktere bu tema doğrultusunda; Meksika ülkesinin geleneksel kadın kıyafetleri, festivalin özel giysileri ve hikayesi göz önünde bulundurularak eskiz tasarımları hazırlanmıştır. Çalışmada karakterin kişilik ve yapısal özelliklerinin de kostüme yansıtılmasına dikkat edilmiştir. Festivalden ve karakterden izler taşıyan Eskiz 8, makyaj ve aksesuar tasarımı olarak da Eskiz 4, belirlenen tema doğrultusunda görsel gösterişe ve karakterin kişisel özelliklerini en iyi yansıtabilecek forma sahip olduğu düşünülerek seçilmiştir. Ülkeye ait güpür ve balon kol detayları kostümde yeni bir form oluşturacak şekilde yerleştirilmiştir. Temaya bağlı kalınarak hareket kabiliyetini engellememesi için elbise formu bacadan kesilerek arkaya doğru uzatılmış ve belden uzantılarla birleşik çizimler tercih edilmiştir. Karakterin özelliklerine bağlı olarak Translokator (yer değiştirici)'ü tutan korseye bağlı kemeri ve siber elleri eldiven ve yüzüklerle eklenmiştir. Temaya bağlı belirlenen renklerle çalışma nihai görünümüne kavuşturulmuştur.

Bilgisayar oyunları barındırdığı çeşitlilik sebebiyle farklı türlere, senaryo özgünlüğüne ve kurgusal karakter içermeye özelliklerine sahiptir. Oyunlar kurgusal evrenlerde geçebilir, var olmamış zamanlarda oynanabilir veya geçmişten bir parça olarak piyasaya sunulabilir. Yaratımdaki bu özgünlük ile oyunlar kostüm ve aksesuar tasarım boyutunda gerçek hayatta karşılaşılamayacak tasarımlara, var olmayan kumaş kullanımlarına veya giyilemeyecek modellere sahip olabilir. Bilgisayar oyunları hem gerçek zamandan hem de kurgusal evren veya zamandan ilham alınarak oluşturulabilirler. Oyun yazar veya yazarlarının, belirledikleri senaryo ışığında oyun içerisinde yer alan unsurlar şekillenip çeşitlenir. Yapılan araştırmalar sonucunda bu kurgusal veya gerçek zamanda geçen evrenler için aratılmış oyunlardaki karakterler için kullanılabilecek bir çözümleme önerisi sunulmuştur. Bu öneride ortaya konan modelin yapılacak olan kostüm ve aksesuar tasarımları farklı oyunlarda yer alacak karakterler içinde uygulanabilir olduğu sonucuna varılmıştır. Detaylı bir şekilde hem karakter hem de hikâye analizinin yanı sıra

kostüm tasarımı açısından da bu özelliklerin yansıtılması aşamalarla sağlanmıştır. Çıkarılan model doğrultusunda karakterler için tasarlanacak kostüm ve aksesuar tasarımı alanlarında yeni bir bakış açısı getirdiği söylenebilir. Böylelikle; geçtiği evren veya zaman fark etmeksizin çeşitli türlere ait oyunlarda yer alan karakterler için de önerilen bu modelin kostüm tasarımı çalışmalarında kullanılabileceği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Yalçın, I., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 2.
- Yakın, B. (2015). Tasarım Sürecinde Eskiz ile Biçim - İçerik Sorgulama ve Çözümlenmeleri: Bir Durum Analizi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 136-137.
- Wright, L. (2006). *Character Design for Mobile Devices*. A.B.D.: Focal Press.
- Wolf, M. J. (2001). *Genre and the Video Game, The Medium of the Videogame*. A.B.D.: University of Texas Press.
- Tunceli, O. (2012). *Bilgisayar Oyunları Grafiğinin İncelenmesi ve Bir Bilgisayar Oyununun Grafik Tasarım Sürecinin Yürütülmesi (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi)*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Topbasan, N. V. (2013). *Dijital İllüstrasyon ve Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarım (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)*. Hatay: T.C. Mustafa Kemal Üniversitesi.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Oxford: Focal Press.
- Suits, B. (1995). *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya*. (S. Sertabiboğlu, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Su, H., & Zhao, V. (2011). *Alive Character Design: For Games, Animation and Film*, . CYPI Press.
- Soyluçipek, S. (2011). *Bilgisayar Oyunlarında Grafik Tasarım ve Uygulama Sorunları; Bir Oyun İçin Arayüz Tasarımı (Yayımlanmış Sanatta Yüksek Lisans Tezi)*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Smed, J., & Hakonen, H. (2003). *Towards a Definition of a Computer Game*. Turku: Centre for Computer Science.
- Skow, J. (1982). Arcade Games. *Time Magazine*.
- Setzer, V., & Duckett, G. (2003). *The risks to children using electronic games*. B.T: Retrieved April.
- Nutku, Ö. (2006). *Oyun Çocuk Tiyatro*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Nosowitz, D. (2008). *Tennis for Two, the World's First Graphical Videogame*. Retromodo: Gizmodo.
- Meyers, M. (2010). *Mike Meyers' CompTIA A+ Guide to Managing and Troubleshooting PCs*. A.B.D.: McGraw-Hill.
- McCarthy, D., Curran, S., & Byron, S. (2005). *Game Development, Art & Design*. UK: The İngiltere: The Ilex Press.

- Maltman, T. J. (2010). *The Electrifying, Action-Packed, Unusual History of Video Games (Elektronik Sürüm)*. Mankato: Capstone Press.
- Loguidice, B., & Barton, M. (2009). *Vintage Games*. A.B.D.: Fogal Press.
- Kent, S. L. (2000). *The Ultimate History of Video Games*. New York: Prima Publishing.
- Karasu Gökçe, N., & Mehmet, N. (2013). *Desen Sanatı, Temel İlkeler ve Teorik Bilgiler*. Ankara: Hayalperest Yayınevi.
- Kara, C. (2019). Çocuk Kitapları İllüstrasyonunda Karakter Tasarım Yöntemlerinin . *International Social Sciences Studies Journal*, 689.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens – Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (4. b.). (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hruska, J. (2015). *Google: Our quantum computer is 100 million times faster than a conventional system*. <http://www.extremetech.com/extreme/219160-googles-quantum-computer-is-100-million-times-faster-than-a-conventional-system>.
- Herz, J. C. (1997). *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. Boston: Little Brown and Co.
- Guilfoyle, E. (2006). *Half Life 2 Mods For Dummies*. New Jersey: Wiley Publishing.
- Gökçearsan, A. (2010). Canlandırma Sinemasında Karakter Tasarımı ve Amerika . *e-Journal of New World* , 350.
- Goggin, G. (2004). Virtual Nation. *UNSW Press*, 134.
- Geryk, B. (2008). A History of Real-Time Strategy Games. *GameSpot*.
- Eroğlu, Ö. (2006). *Resim Sanatı Sözlüğü*. (2. b.). İstanbul: Nelli Sanatevi.
- Erdoğan, G. (2020). *Karakter Tasarımında Umulmadık Bir İlham Kaynağı: Diyatomeler*. Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi.
- Epstein, E. (2015). *Tech Time Machine: The Evolution of Gaming*.
- DeMaria, R., & Wilson, L. (2003). *High Score!: The Illustrated History of Electronic Games*. A.B.D.: McGraw-Hill.
- Çalışkan, A. (2015). Üslup ve Üslûpbilim Üzerine-1: İlk Belirlemeler. 44.
- Çalış, M. (2016). *Bilgisayar Oyunlarında Yer Alan Tarihi-Kültürel Öğelerin İncelenmesi ve Bir Uygulama Çalışması (Yayımlanmış Yüksek Lisan Tezi)*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Brooks, M. E. (1991). *Computer Strategy and Wargames : The 1900-1950 Epoch*. A.B.D.: Computer Gaming World.
- Bostan, B., & Tıngöy, Ö. (2015). Dijital Oyunlar: Tasarım Gereksinimleri ve Oyuncu Psikolojisi. *Bilişim Teknolojileri Online Dergisi*, 1.

- Pardew, L. (2005). *Beginning Illustration and Storyboarding for Games*. Massachusetts: Charles River Media.
- Yeşilot, Ş. (2000). *Karakter Geliştirme ve Bu Süreçte Ortaya Çıkan Sorunlar (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Uysal, A. (2005). *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi .
- Kuruç, B. (1987). *Tiyatro İçin Pratik Bilgi El Kitabı*. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Koca, E., Koç, F., & Kaya, Ö. (2011). Kostüm Tasarımcılarının Tasarım Sürecinde Karşılaştığı Problemler. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 55.
- Wilson, E. (1976). *The Theatre Experience*. A.B.D.: McGraw-Hill Book Company.
- Bicat, T. (2003). *Period Costume for the Stage*. Wiltshire: The Crowood Press.
- Demiriz, S., Koç, F., Karadağ, A., Koca, E., & Ulutaş, İ. (2010). *Erken Çocukluk Döneminde Dramatizasyon Araçları ve*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Fischer-Lichte, E. (1992). *The semiotics of theater*. Bloomington: Indiana University Press.
- Cohen, R. (1988). *Eight Plays for Theatre*. Kaliforniya: Mayfield Publishing Co.
- Stamoolis, L. (2007). *The body underneath: A Method of*. Ohio: Master Thesis Miami University.
- Tekin, A. S. (2007). *Sahne Sanatlarında Kostüm Tasarım Süreci ve Bu Süreç İçinde İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde Sahnelenen Eserlerin İncelenmesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Şengezer, O. (1999). *Bence Dekor ve Kostüm*. İstanbul: Şahsi Basım.
- Çağlayan, S., Korkmaz, M., & Öktem, G. (2014). Sanatta Görsel Algının Literatür Açısından Değerlendirilmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 161.
- Yağmur, Ö. (2014). Minimal Sanatta Dan Flavin'i Gestalt Algı Kuramıyla Anlamlandırma. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 151.
- Kaplan, S. (2009). *Nokta ve Çizginin Resimsel Anlatımda Kullanımı (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi)*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Arslan, C. (2007). *Çizginin Sanatsal Tekstildeki Yeri (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi)*. İstanbul: Marmara Üniversitesi.
- Özkartal, M. (2009). Resim Sanatında Çizgi ve Çizgi Ritmi Üzerine. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 61.
- Ching, F. D. (2003). *Mimarlık ve Sanatta Yaratıcı Bir Süreç: Çizim* . İstanbul: Yem Yayın.

- Yücel, D. (2002). *Giysi Tasarımında Asimetrik Modeller (Yayımlanmamış Lisans Tezi)*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Read, H. (2014). *Sanatın Anlamı (N. Asgari, çev.)*. İstanbul: Hayal Perest Yayınları.
- Hope, A., & Walch, M. (1990). *The Color Compendium*. New York: Van Nostrand Reinhold Publishing.
- Udale, J. (2014). *Moda Tasarımında Tekstil ve Moda (H. Güngör, çev.)*. İstanbul : Literatür Kitapevi .
- Sağocak, M. D. (2005). Ergonomik Tasarımda Renk. *Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 77-83.
- Gümüştekin, N. (2013). Rengin Bir Grafik Tasarım Ürünü Olarak Afişe Katkısı: Tarihsel Bir İnceleme. *Yedi Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 35-50.
- Rasmusen, H. (1950). *Art Structure*. New York: Hill Book Company Inc.
- Özhancı, E. (2016). *Mitolojik Konulu Operaların Kostüm Tasarımında Karşılaşılan Stilizasyon Problemleri ve Çözüm Önerisi (Yayımlanmış Doktora Tezi)*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Sorger, R., & Udale, J. (2013). *Moda Tasarımının Temelleri (Ç. Sirkeci, çev.)*. İstanbul: Literatür Yayınevi.
- Terzi, O. (2008). *Temel Eğitimde Görsel Sanatlar Eğitimi Dersinde Görsel Dengenin Kavratılması (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)*. Ankara: Gazi Üniversitesi .
- Öztuna, Y. H. (2008). *Görsel İletişimde Temel Tasarım*. İstanbul: Güzel Sanatlar Matbaası.
- Bigalı, Ş. (1976). *Resim Sanatı*. İstanbul: Yayıncılık Matbaası.
- Yılmaz, S. (2013). *Sanatsal Tekstilde Stilize Figürlerin Kullanımı (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)*. İstanbul: Beykent Üniversitesi.
- Uygan, Z. (2010). *Resim Sanatında Stilizasyon ve Deformasyon (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Özden, Z., & Ülgen, Ç. (2015). Canlandırma Filmi Yapım Sürecinde Karakter Tasarım Aşaması. *Tasarım ve Bilim Dergisi*, 30-31.
- Özden, H. (2017). *Mobil Oyun Yapım Sürecinde Karakter Tasarımları (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi)*. İzmir: Yaşar Üniversitesi.
- Ekström, H. (2013). *How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape (Degree Project in Game Design)*. İsveç: Uppsala University.
- Sözen, M. F. (2009). Klasik Anlatı Sinemasında Öykü Kişisi, Yapısal Tasarım ve Örnek Çözümler. *Erciyes İletişim Dergisi*, 82-99.

- Propp, V. (2011). *Masalın Biçimbilimi (M. Rifat-S. Rifat, çev.)*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Frings, G. S. (1987). *Fashion: From Concept to Consumer*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemler*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Ural, A., & Kılıç, İ. (2011). *Bilimsel Araştırma Süreci ve SPSS ile Veri Analizi*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Kaptan, S. (1988). *Bilimsel Araştırma ve İstatistik Teknikleri*. Batman: Bilim Kitap Kirtasiye Limited Şirketi.
- Entertainment Software Associatio. (2013). Association Essential Facts About Computer and Video Industry . Washington D.C , A.B.D.
- Callois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Champaign, IL: University of Illinois Press.
- Gökçearslan, A. (2009). Canlandırmalarda: Mizah, Anatomik Yapı ve Karakter Tasarımı. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*.
- Öztütüncü, B. (2018). *İki Boyutlu ve Üç Boyutlu Animasyonların Grafik Tasarım Olarak İncelenesi*. İstanbul: Haliç Üniversitesi.
- Arbefort, P. (1991). *Designing and Making Stage Costumes*. New York: Theatre Arts Books.
- Gültekin, D. A. (2021). Yapay Zekâda Sezginin Felsefi Olarak Sorgulanması: Go Oyunu Örneği. P. D. BABACAN içinde, *İktisadi, İdari ve Sosyal Bilimler: Teori, Güncel Araştırmalar ve Yeni Eğilimler 3*. Cetinje, Montenegro: Iype. <https://www.tgod.org.tr/go-nedir/> adresinden alındı
- Dantzig, G. B. (1985). *Impact of Linear Programming on Computer Development*. San Francisco: Department of Operations Research Stanford University.
- TDK. (2021). <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- Tobias, S., & Fletcher, J. (2011). *Computer Games and Instruction*. Age Publishing.
- Dyer-Witthford, N., & De Peuter, G. (2009). Games of empire: Global Capitalism and Video Games. *University of Minnesota Press*.
- Souvaine, D. (2021). *Computer History Museum*. <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/> adresinden alındı
- Myres, D. (1990). Computer Game Genres. *Play & Culture*.
- Sözen, M. (2008). Anlatıcı Kavramı, Sinematografide Anlatıcı Tipolojisi ve Örnek Çözümlemeler. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*.

- Pakdemirli, A., Meço, A., & Karadağ, A. (2019). Uluslararası Yayın Etkinliklerinin Performansı: Türkiye’de ‘Fizyoloji’ Alanı Çalışmaları. *Sağlık Akademisyenleri Dergisi*.
- Bahar, H. (2009). *Sosyoloji*. Ankara: Usak Yayınları.
- Sarı, E. (2017). *Psikoloji*. Antalya: Nokta E-Book Publishing.
- Ocvirk, O., Stinson, R., Wigg, P., Bone, R., & Cayton, D. (2008). *Art Fundamentals: Theory and Practice*. McGraw-Hill Humanities.
- Omernick, M. (2004). *Creating the Art of the Game*. Berkeley: New Riders Publishing.
- Şahmaran Can, G. (2018). Renk Olgusu ve Resim Sanatına Yansımaları. *Social Science Studies*.
- Demirel, M. (2019). Tasarım Prensiplerinden Vurgunun Görsel Sanatlarda İncelenmesi. *Aydın Sanat*.
- Çaydere, O. (2016). Grafik Tasarım Eğitiminde Temel Tasarım Eğitiminin Önemi. *Fine Arts*.
- Turani, A. (1998). *Sanat Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabev.
- Sipahi, S. (2018). *Orta ve Güney Amerika Medeniyetlerinde Ezoterizmin Geleneksel ve Çağdaş Seramik Sanatına Yansımaları*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Altınok, N. (2014). Latin Amerika Modern Sanatı Üzerine. *Art-Sanat*.
- Bırol, E. (2013). *Manuel Maria Ponce’un Gitar Eserleri ve Üçüncü Gitar Sonatı’nın İncelenmesi*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Barrera-Fernández, D., & Hernández-Escampa, M. (2017). Events and placemaking: the case of the Festival Internacional Cervantino in Guanajuato, Mexico. *International Journal of Event and Festival Management*.
- Hee-Jung, K. (2005). Traditional Clothes in Mexico and Guatemala. *Journal of the Korean Home Economics Association*.
- Martinez, M. (2009). Day of the Dead/Dia de los Muertos. *Floriscanto Press*.
- Markello, C., & Bean, K. (2005). Dia de los Muertos: A Joyful Mexican Celebration. *The Art Education Magazine for Teachers*.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1: The Legend of Go Game (Go Oyunu Efsanaesi/Çin). Erişim: 1 Şubat 2021
(<https://www.nbsmpapergames.com/news-show-5178.html>)

Görsel 2: ENIAC-İlk Elektrikli Bilgisayar (1946). Erişim: 3 Şubat 2021
(<https://tr.wikipedia.org/wiki/Bilgisayar>)

Görsel 3: OXO Video Oyunu Ara Yüz Görüntüsü (1952). Erişim: 14 Şubat 2021
(https://en.wikipedia.org/wiki/OXO-video_game)

Görsel 4: Computer Space Oyunu Ara Yüz Görüntüsü (1971). Erişim: 25 Şubat 2021
(<http://dreamauthentics.blogspot.com/2011/02/first-coin-operated-arcade-video-games.html>)

Görsel 5: Pac-Man Oyunu Ara Yüzü (1980). Erişim: 2 Nisan 2021
(<http://www.pacman.gen.tr/pacman-hakkinda.php>)

Görsel 6: Half Life Oyunu Ara Yüzü (1998). Erişim: 25 Nisan 2021
(<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1395207744>)

Görsel 7: The Sims Oyununun Zaman İçerisindeki Değişimi. Erişim: 28 Nisan 2021
(<https://www.bitlanders.com/blogs/ea-games-sims-revolution-sims-1234/5565127>)

Görsel 8: Super Mario Oyununun Yıllar İçerisindeki Grafiksel Gelişimi. Erişim: 28 Nisan 2021
(<https://www.youtube.com/watch?v=U1PRVD6XJyo>)

Görsel 9: Tekken 5 Oyunu Ara Yüzü (2004). Erişim: 10 Mart 2021
(<https://www.playstationpro2.com/media/gallery/tekken5-2.html>)

Görsel 10: FİFA Oyunu Ara Yüzü (2010) Erişim: 10 Mart 2021
(<https://www.youtube.com/watch?v=l94LZ9EVn8M>)

Görsel 11: Tomb Raider Oyunundan Lara Croft'un Grafiksel Gelişimi. Erişim: 10 Mart 2021

(<https://duslerdengercege.com/2020/05/30/tomb-raider-2018-yapimi-filme-dair/>)

Görsel 12: Sıra Tabanlı Srateji Oyunu Olan Humankind Ara Yüzü. Erişim: 10 Mart 2021

(<https://2game.com/tr-tr/community/humankind-gameplay-release-date-system-requirements-and-more/>)

Görsel 13: Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu Olan Age of Empires II Ara Yüzü. Erişim: 10 Mart 2021

(<https://www.youtube.com/watch?v=x94vJB13HL8>)

Görsel 14: Diablo Oyunu Ara Yüzü. Erişim: 10 Mart 2021

(<https://www.youtube.com/watch?v=qcEfEDilthg>)

Görsel 15: Overwatch Oyunu Ara Yüzü (2016). Erişim: 10 Mart 2021

(<https://shiftdelete.net/overwatch-nintendo-switch-e-geliyor>)

Görsel 16: Assassin's Creed Oyunu Ara Yüzü. Erişim: 10 Mart 2021

(https://store.steampowered.com/app/15100/Assassins_Creed_Directors_Cut_Edition/)

Görsel 17: Smite Oyunu Ara Yüzü. Erişim: 10 Mart 2021

(<https://www.youtube.com/watch?v=oCvznWiQfss>)

Görsel 18: Karakter Tasarım Erişim: 10 Mart 2021

(<https://www.artstation.com/artwork/e0d6oJ>)

Görsel 19: Karakter Yaratımında İlham Alınası içi Oluşturulan Moodboard Görseli.

Erişim: 13 Mart 2021

(https://aminoapps.com/c/warriors/page/blog/ravenclaw-moodboard-adoptable-closed/m6N2_bvuku04ZXoNwL7b1rwZDNbBa7B3xG)

Görsel 20: F.E.A.R. Oyunundan Alma Karakteri. Erişim: 18 Mart 2021

(<https://www.deviantart.com/fronsilentheaven/art/Hello-Wich-floor-578197592>)

Görsel 21: Gris Oyunundaki Gris Karakteri. Erişim: 18 Mart 2021

(<https://store.steampowered.com/app/683320/GRIS/>)

Görsel 22: God of War Oyunundan Kratos ve Atreus Karakterleri. Erişim: 18 Mart 2021

(<https://www.playstation.com/en-id/god-of-war/>)

Görsel 23: Zero Blackfire Karakterinin Deformasyon Çizim Çalışmaları. Erişim: 18 Mart 2021

(<https://www.deviantart.com/sirkoday/art/Zero-Blackfire-Ref-Bio-2019-790047031>)

Görsel 24: Karakter Siluet Çalışmaları. Erişim: 18 Mart 2021

(http://absolutelyabe.com/wp-content/uploads/2013/05/HW_CharacterSilhouette3.jpg)

Görsel 25: Aynı Tasarımcıdan Anatomiye Uygun ve Aykırı Karakter Tasarımları. Erişim: 18 Mart 2021

(<https://nintendoeverything.com/zelda-breath-of-the-wild-concept-art/nggallery/image/zelda-concept-art>)

Görsel 26: Overwatch Oyunundan Winston Karakteri. Erişim: 18 Mart 2021

(<https://www.youtube.com/watch?v=kyT837zBVW4>)

Görsel 27: Silent Hill 2 Oyunundan Pyramid Head Karakteri. Erişim: 18 Mart 2021

(<https://www.pcgamer.com/dead-by-daylights-latest-patch-buffs-pyramid-heads-flat-rear/>)

Görsel 28: Karakter Tasarımı ve Hareketleri: Eskiz Çalışması ve Renklendirmesi. Erişim: 26 Mart 2021

(<https://www.artstation.com/artwork/4xQE2>)

Görsel 29: Witcher Oyunundan Witcher Karakterinin Kostüm Çalışması ve Varyantları. Erişim: 26 Mart 2021

(<https://wallhere.com/en/wallpaper/256398>)

Görsel 30: Çizgi Farklılıklarına Göre Karakter Tasarımları. Erişim: 27 Mayıs 2021

(<https://www.artstation.com/artwork/BmDa89>)

Görsel 31: Biçim Kompozisyonundan Forma Dönüşüm/Karakter Tasarım. Erişim: 28 Mayıs 2021

(<https://too-hot-to-hoot.tumblr.com/post/612967461428625408/more-cartooning-tips-by-mitch-leeuwe>)

Görsel 32: Renk Çarkı. Erişim: 28 Mayıs 2021

(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:BYR_color_wheel.svg)

Görsel 33: Çıkarmalı Renk Sistemi. Erişim: 28 Mayıs 2021

(<https://www.gflesch.com/blog/cmyk-printing>)

Görsel 34: Toplamalı Renk Sistemi. Erişim: 28 Mayıs 2021

(<https://www.gflesch.com/blog/cmyk-printing>)

Görsel 35: Dokusal Özellikler Eklenmiş Karakter ve Kostüm Tasarım. Örneği Erişim: 31 Mayıs 2021

(<https://www.deviantart.com/salmon88/art/ADOPTABLE-OPEN-Thor-Family-792388112>)

Görsel 36: Kostüm Tasarımında Renk Kontrastı Örneği. Erişim: 2 Haziran 2021

(<https://twitter.com/erinmwinn/status/1426625061922947081?s=12>)

Görsel 37: Kostüm Tasarımında Doku ve Form Kontrastı Örneği. Erişim: 2 Haziran 2021

(<https://twitter.com/erinmwinn/status/1426625061922947081?s=12>)

Görsel 38: Karakter Tasarımında Form ile Vurgulama Eskiz Çizimleri. Erişim: 2 Haziran 2021

(<https://twitter.com/erinmwinn/status/1426625061922947081?s=12>)

Görsel 39: Karakter Tasarımında Renk Zıtlığı Orantısı. Erişim: 17 Haziran 2021

(<https://www.artstation.com/artwork/k4LGN6>)

Görsel 40: Sanatta Stilizasyon Uygulamaları. Erişim: 21 Haziran 2021

(<https://tea-ok.ru/tr/uskorenie-rosta-volos/metodicheskaya-razrabotka-stilizaciya-prirodnih-form-konspekt-uroka-po/>)

Görsel 41: Karakter ve Kostüm Tasarımında Stilizasyon Olgusunda Bitki İlhamı. Erişim: 21 Haziran 2021

(<https://www.deviantart.com/daniel-dna/art/All-Plants-539289420>)

Görsel 42: Bilgisayar Oyunlarında Karakter ve Kostüm Tasarım. Erişim: 5 Temmuz 2021

(<https://www.deviantart.com/esbenlash/art/Cleo-Character-Design-Velocity-361566522>)

Görsel 23: Farklı Böceklerden İlham Alınarak Yapılan Karakter ve Kostüm Tasarımları. Erişim: 5 Temmuz 2021

(<https://www.artstation.com/artwork/ykx9Y8>)

Görsel 44: Oyundaki Karakterler. Erişim: 15 Eylül 2021

(<https://bleedingcool.com/games/blizzard-reveals-overwatch-anniversary-2020-details/>)

Görsel 45: Overwatch Ekibi. Erişim: 15 Eylül 2021

(<https://vgamerz.com/new-maps-and-characters-for-overwatch-will-be-free/>)

Görsel 46: Sombra Karakteri. Erişim: 20 Eylül 2021

(<https://www.artstation.com/artwork/ILNOa>)

Görsel 47: Geleneksel Meksika Kıyafetleri. Erişim: 22 Eylül 2021

(<https://www.zippia.com/fiesta-dev-careers-692098/>)

Görsel 48: Guelaguetza Kültürel Etkinliği. Erişim: 22 Eylül 2021

(<https://www.ciudadespatrimonio.mx/guelaguetza/?lang=en/>)

Görsel 49: Dia de Los Muertos Bayramından Bir Görüntü. Erişim: 13 Ekim 2021

(https://www.youtube.com/watch?v=oqJ_8QQwtig)

Görsel 50: Festivalden Görüntüler. Erişim: 13 Ekim 2021

(<https://www.theguardian.com/world/2017/oct/31/mexicans-embrace-day-of-the-dead-spectacle-in-place-of-halloween>)

Görsel 51: Mimosa. Erişim: 13 Ekim 2021

(<https://tr.pinterest.com/pin/140244975884871862/>)

Görsel 52: Barbados Cherry. Erişim: 13 Ekim 2021

(<https://tr.pinterest.com/pin/7318418133047784/>)

Görsel 53: Black Beauty. Erişim: 13 Ekim 2021

(<https://tr.pinterest.com/pin/561683384782329328/>)

Görsel 54: Exotin Orange. Erişim: 13 Ekim 2021

(<https://tr.pinterest.com/pin/345229127694528308/>)

Görsel 55: 0: Putting Green. Erişim: 13 Ekim 2021

(<https://tr.pinterest.com/pin/9640586690580766/>)

Görsel 56: Lapis Blue. Erişim: 13 Ekim 2021

(<https://tr.pinterest.com/pin/7318418133053598/>)

Görsel 57: İlham Alınan Geleneksel Meksika Giysileri ve Motifler. Erişim: 13 Ekim 2021

(<https://tr.pinterest.com/pin/9640586690580766/>)

Görsel 58: Sombra Karakteri. Erişim: 17 Ekim 2021

(<https://www.artstation.com/artwork/ILNOa>)

Görsel 59: Sombra Karakterinin Konsept Çizimleri. Erişim: 17 Ekim 2021

(<https://www.artstation.com/artwork/nG2d9>)

Görsel 60: Sombra Karakterinin Fizyolojisi. Erişim: 17 Ekim 2021

(<https://www.artstation.com/artwork/3BywB>)

Görsel 61: Sombra Karakterinin Canlandırması. Erişim: 17 Ekim 2021

(<https://www.artstation.com/artwork/LLNOa>)

Görsel 62: Sombra'nın Yetenekleri. Erişim: 17 Ekim 2021

(Overwatch oyunundan alınmıştır)

Görsel 63: Demon Hunter Sombra Konsept Tasarımı ve Canlandırması. Erişim: 17 Ekim 2021

(<https://www.artstation.com/artwork/xzJBqW>)

Görsel 64: Sombra Karakterinin Çin Yeni Yıl Etkinliği İçin Konsept Tasarımı. Erişim: 17 Ekim 2021

(<https://www.artstation.com/artwork/6a6E20>)