



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Grafik Anasanat Dalı

**ELEKTRONİK KİTAPLARDA
ETKİLEŞİMLİ RESİMLEME UYGULAMALARI;
TÜRK SÖYLENCELERİNE YÖNELİK BİR TASARIM ÖNERİSİ**

Gürsoy ŞEREF

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2022



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

ELEKTRONİK KİTAPLARDA
ETKİLEŞİMLİ RESİMLEME UYGULAMALARI;
TÜRK SÖYLENCELERİNE YÖNELİK BİR TASARIM ÖNERİSİ

Gürsoy ŞEREF

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2022

ELEKTRONİK KİTAPLARDA ETKİLEŞİMLİ RESİMLEME UYGULAMALARI; TÜRK SÖYLENCELERİNE YÖNELİK BİR TASARIM ÖNERİSİ

Danışman: Prof. Özden PEKTAŞ TURGUT

Yazar: Gürsoy ŞEREF

ÖZ

Resimlemenin bir bilgiyi, metni ya da olayı tek başına anlatabilme gücü her dönem ve her kültürde kullanılmasını sağlamıştır. Kullanıldığı yüzey, nesne ya da mekân değişse de bilgiyi aktarma işlevselliği nedeniyle kaynak olarak tercih edilmiştir. Resimlemelerin en çok kullanıldığı ürünlerden biri de kitaplar olmuştur. Resimli kitapların üretilmesiyle başlayan kitap ve resimleme ilişkisi her zaman devam etmiştir. Kitaplarda durağan resimlemeler yaygın olarak kullanılsa da hareketli parçaların, üç boyutlu sayfaların, farklı katlama yöntemlerinin kullanıldığı etkileşimli resimlemelerin yer aldığı kitaplar ile daha etkili bir biçimde bilgiler aktarılmaya çalışılmıştır. Günümüzde ise sayısal ortamın sağlamış olduğu olanaklar doğrultusunda elektronik kitaplarda da etkileşimli resimlemeler kullanılabilir.

“Elektronik Kitaplarda Etkileşimli Resimleme Uygulamaları; Türk Söylencelerine Yönelik Bir Tasarım Önerisi” isimli tezin amacı doğrultusunda etkileşimli resimlemelerin kitaplara ve okuyucuya katkısı vurgulanmaktadır. Türk söylenebilimi evrenini oluşturan varlıkların ve karakterlerin etkileşimli resimlemeler ile tanıtıldığı bir elektronik kitap örneği ile bu düşünce desteklenmeye çalışılmaktadır.

Bu çalışmada dört bölüm bulunmaktadır. Birinci bölümde, elektronik kitap kavramının ortaya çıkışı, tanımı, özellikleri ve gelişim süreci incelenmektedir. İkinci bölümde etkileşimli resimlemenin tanımı ve elektronik kitaplardaki etkileşimli resimleme kavramı üzerinde durulmaktadır. Üçüncü bölümde Türk söylenebilimindeki evren ve dünya tasarımına, belirlenen varlıklar ve karakterler ile ilgili literatürdeki bilgilere yer verilmektedir. Dördüncü

bölümde ise çalışma kapsamında Türk söylenebilimde yer alan bazı varlıkların ve karakterlerin tanıtımına yönelik hazırlanmış etkileşimli resimlemelerin yer aldığı elektronik kitap tasarımı ve tasarım süreci hakkında bilgi verilmektedir.

Anahtar Sözcükler: Elektronik kitap, Türk söylenebilimi, illüstrasyon, mitoloji, etkileşimli resimleme, grafik tasarım.

**INTERACTIVE ILLUSTRATION APPLICATIONS IN ELECTRONIC BOOKS;
A DESIGN PROPOSAL FOR TURKISH MYTHS**

Supervisor: Prof. Özden PEKTAŞ TURGUT

Author: Gürsoy ŞEREF

ABSTRACT

The power of illustration to narrate an information, text or event by itself has provided to be used in every era and culture. Even the surface, object or place of use has changed, it is given preference as a source, because of its functionality in information transfer. Books are one of the products that illustrations are used the most. The relationship between book and illustration, which has begun with the production of pictorial books, is always continued. Although the stable illustration is widely used, it is tried to transfer information more effectively with the books that contains interactive illustration using dynamic parts, three dimensional pages, different folding paper methods. As for today, interactive illustration is also able to be used in electronic books through the opportunities provided by the digital media.

Contribution of interactive illustration to the books and readers is emphasized with the purpose of thesis named “Interactive Illustration Applications in Electronic Books; A Design Proposal for Turkish Myths”. This thought is tried to be supported with an example of an electronic book, and with it, creatures and characters that forms the cosmos of Turkish mythology are introduced by interactive illustration.

In this study, there are four parts. In the first part, occurrence of the electronic book concept, its description, features and development process are analysed. In the second part, description of interactive illustration and the concept of interactive illustration in electronic books are focused. In the third part, design of the cosmos and earth in Turkish mythology, information about certain creatures and characters in literature are included.

As for the fourth part, within the scope of the study, information about design of the electronic book prepared for the introduction of some creatures and characters included in Turkish mythology and design process are given.

Keywords: Electronic books, Turkish mythology, illustration, mythology, interactive illustration, graphic design.

TEŐEKKÜR

Bu tezin hazırlanma sürecinde bilgilerini, fikirlerini ve zamanını paylaŐan kıymetli danıŐmanım Prof. Özden PEKTAŐ TURGUTA'a...

Tez izleme komitesinde bulunup deęerlendirmeleri ve görüŐleri ile bu çalıŐmasının oluŐmasına katkı saęlayan deęerli hocalarım Prof. Çiędem DEMİR'e ve Doç. Zülfükar SAYIN'a...

Tez savunma jürimde bulunarak tezimi incelemeye zaman ayıran ve geliştirilmesine katkı saęlayan Doç. Armaęan GÖKÇERARSLAN'a ve Dr. Öğr. Üyesi Seza SOYLUÇİÇEK VURGUN'a...

Uygulama çalıŐmasının yazılım aşamasında katkı saęlayan ve desteęini hiç esirgemeyen Can KORAY'a...

Tez hazırlama süreci boyunca desteklerini her zaman hissettięim, görüŐlerini ve düşüncelerini paylaŐan ArŐ. Gör. BarıŐ HASIRCI'ya, Ezgi TORAMAN KORAY'a, Dr. Öğr. Üyesi Mine KÜÇÜK'e ve eŐim Hazal ŐEREF'e...

Sonsuz teŐekkürler.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ	i
ABSTRACT	iii
TEŞEKKÜR.....	v
İÇİNDEKİLER DİZİNİ.....	vi
GÖRSEL DİZİNİ.....	ix
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: ELEKTRONİK KİTAP	3
1.1. Elektronik Kitabın Gelişimi	3
1.2. E-Kitaba Eleştirel Yaklaşımlar	9
1.2.1. Olumlu Özellikleri	10
1.2.2. Olumsuz Özellikleri.....	12
1.3. E-kitap ve Kullanıcı Arayüzü Tasarımı	13
1.4. Etkileşimli E-Kitap.....	15
1.5. Etkileşimli E-Kitap İncelemeleri	18
1.5.1. The Magic of Reality.....	18
1.5.2. Meet the Insects: Forest Edition	19
1.5.3. Anatomage eBook	21
2. BÖLÜM: ELEKTRONİK KİTAPLARDA ETKİLEŞİMLİ RESİMLEME.....	25
2.1. Resimleme.....	25
2.2. Etkileşimli Resimleme.....	27
2.3. E-kitap ve Etkileşimli Resimleme	30
2.4. Etkileşimli Resimleme İçeren E-Kitap Uygulamaları ve İncelemeleri	31
2.4.1. I Need My Monster	31
2.4.2. Amelia and Terror of the Night	33
2.4.3. The Icky Mr. Fox	35
3. BÖLÜM: TÜRK SÖYLENCEBİLİMİNDE RESİMLEME	38
3.1. Evren ve Dünya Tasarımı	39
3.2. Türk Söylencebilimindeki Varlıklar ve Karakterler	40

3.2.1. Ejderha	41
3.2.2. Umay	44
3.2.3. Erlik	48
3.2.4. Albastı	49
3.2.5. Su İyesi	50
3.2.6. Yer Ana	51
3.3. Türk Söylencebilimi Bağlamında Resimleme Örnekleri ve İncelenmesi.....	52
3.3.1. Abra ve Tulpar	52
3.3.2. Umay	55
3.3.3. Erlik	56
3.4. Söylencebilim İçerikli E-Kitap Uygulamalarındaki Resimlemelerin İncelenmesi	59
3.4.1. Greek Gods & Goddesses: Names & Mythology	59
3.4.2. The Big Myth	61
3.4.3. Egyptian Gods & Mythology: Pocket Reference	63
4. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI	66
4.1. Amaç	66
4.2. Yöntem.....	67
4.3. Yazılımlar	67
4.4. Uygulama İçeriğinin Belirlenmesi	71
4.5. Karakter Tasarımları ve Etkileşimler	71
4.5.1. Su İyesi	71
4.5.2. Albastı	78
4.5.3. Gök Ejderhası	84
4.5.4. Umay	88
4.5.5. Ağaç Ejderhası	94
4.5.6. Yer Ana	97
4.5.7. Erlik	99
4.5.8. Abra.....	104
4.5.9. Yutpa	107

4.6. Mekân Tasarımları.....	110
4.7. Kullanıcı Arayüzü Tasarımı.....	115
4.8. Seslendirme.....	119
4.9. Logo Tasarımı	121
SONUÇ	123
KAYNAKLAR.....	126
EK UYGULAMA CD	132
ETİK BEYANI	133
SANATTA YETERLİK TEZİ ORJİNALLİK RAPORU	134
PROFICIENCY IN ART THESIS ORIGINALITY REPORT	135
YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	136

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Dynabook	5
Görsel 2. "Afternoon: A Story" adlı romanın 4. sürüm disketi	5
Görsel 3. Amazon Kindle	7
Görsel 4. Kobo eReader Touch	7
Görsel 5. Nook Simple Touch	8
Görsel 6. Kindle Paperwhite	9
Görsel 7. Our Choice adlı etkileşimli kitabın sayfa görüntüleri	16
Görsel 8. E-kitaplar, etkileşimli e-kitaplar ve geleneksel kitapların etkileşim düzeyleri ve kullanıcı ilişkisi	17
Görsel 9. The Magic of Reality adlı etkileşimli e-kitap uygulaması arayüzü	18
Görsel 10. The Magic of Reality adlı etkileşimli e-kitap uygulaması arayüzü	19
Görsel 11. Meet the Insects: Forest Edition adlı etkileşimli e-kitap uygulaması arayüzü	20
Görsel 12. Meet the Insects: Forest Edition adlı etkileşimli e-kitap uygulaması arayüzü	21
Görsel 13. Anatomage eBook adlı etkileşimli e-kitap uygulaması arayüzü	22
Görsel 14. Anatomage eBook adlı etkileşimli e-kitap uygulaması arayüzü	22
Görsel 15. Anatomage eBook adlı etkileşimli e-kitap uygulaması arayüzü	23
Görsel 16. Anatomage Table adlı etkileşimli e-kitap uygulaması arayüzü	23
Görsel 17. Anatomage Table adlı etkileşimli e-kitap uygulaması arayüzü	24
Görsel 18. Altamira mağarasındaki duvar resmi örneği	26
Görsel 19. Lascaux mağarasındaki duvar resmi örneği	26
Görsel 20. Hareketli Tatil adlı çocuk kitabı	28
Görsel 21. Hareketli Tatil adlı çocuk kitabı	28
Görsel 22. İşte Yaşam! adlı çocuk kitabı	29
Görsel 23. İşte Yaşam! adlı çocuk kitabı	29
Görsel 24. I Need My Monster adlı e-kitap uygulamasından etkileşimli sahne görüntüleri	31
Görsel 25. I Need My Monster adlı e-kitap uygulamasından etkileşimli sahne görüntüleri	32
Görsel 26. Amelia and Terror of the Night adlı e-kitaptan etkileşimli sahne görüntüleri	33
Görsel 27. Amelia and Terror of the Night adlı e-kitap uygulamasından etkileşimli sahne görüntüleri	34
Görsel 28. Amelia and Terror of the Night adlı e-kitap uygulamasından etkileşimli sahne görüntüleri	34
Görsel 29. The Icky Mr. Fox adlı e-kitap uygulamasından etkileşimli sahne görüntüleri	35
Görsel 30. The Icky Mr. Fox adlı e-kitap uygulamasından etkileşimli sahne görüntüleri	36
Görsel 31. Göktürk Döneminde oyma tekniği ile yapılmış Umay tasviri	45
Görsel 32. Kudirge kurganında bulunmuş kaya üzerindeki dini tören tasviri.....	46
Görsel 33. Abra	53
Görsel 34. Tulpar	54
Görsel 35. Umay-Ana	55

Görsel 36. Erlik Han	57
Görsel 37. Erlik Han	58
Görsel 38. Greek Gods & Goddesses: Names & Mythology adlı e-kitap uygulaması arayüzü	59
Görsel 39. Greek Gods & Goddesses: Names & Mythology adlı e-kitap uygulaması arayüzü	60
Görsel 40. The Big Myth adlı e-kitap uygulaması arayüzü	61
Görsel 41. The Big Myth adlı e-kitap uygulaması arayüzü	62
Görsel 42. Egyptian Gods & Mythology: Pocket Reference adlı e-kitap uygulaması arayüzü.....	63
Görsel 43. Egyptian Gods & Mythology: Pocket Reference adlı e-kitap uygulaması arayüzü	64
Görsel 44. Su İyesi'nin "atlas" görüntüsü.....	68
Görsel 45. Su İyesi'ni hareketlendirmek için yapılan "mesh" işlemi görüntüsü.....	69
Görsel 46. Su İyesi'ni hareketlendirmek için yapılan "bones" işlemi görüntüsü.....	69
Görsel 47. Su İyesi'ni hareketlendirmek için yapılan "rigging" işlemi görüntüsü.....	70
Görsel 48. Su İyesi'ni hareketlendirmek için yapılan "physics" işlemi görüntüsü.....	70
Görsel 49. Su İyesi için eskiz ve renklendirme.....	73
Görsel 50. Su İyesi için eskiz.....	73
Görsel 51. Su İyesi için portre ve hacimlendirmeye yönelik ön çalışmalar	74
Görsel 52. Su İyesi karakteri renklendirme çalışmaları	74
Görsel 53. Su İyesi için yapılan son resimleme.....	75
Görsel 54. Su İyesi için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü	76
Görsel 55. Su İyesi ve mekân tasarımı.....	77
Görsel 56. Albastı için eskiz ve renklendirme.....	79
Görsel 57. Albastı için eskizler.....	79
Görsel 58. Albastı için portre ve hacimlendirmeye yönelik ön çalışmalar	80
Görsel 59. Albastı için yapılan son resimleme.....	81
Görsel 60. Albastı'nın genç kadın görünüşü için yapılan resimleme	82
Görsel 61. Albastı için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü	82
Görsel 62. Albastı'nın genç görünüşü için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü	83
Görsel 63. Albastı ve mekân tasarımı.....	83
Görsel 64. Gök ejderhası için eskiz ve renklendirme.....	85
Görsel 65. Gök ejderhası için eskiz ve renklendirme.....	86
Görsel 66. Gök ejderhası için yapılan son resimleme.....	86
Görsel 67. Gök ejderhası için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü	87
Görsel 68. Gök ejderhası ve mekân tasarımı.....	87
Görsel 69. Umay için eskizler	89
Görsel 70. Umay için eskiz ve renklendirme	89
Görsel 71. Umay'ın kıyafeti için yapılan eskizler	90
Görsel 72. Kara Umay için yapılan son resimleme	91

Görsel 73. Umay için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü.....	91
Görsel 74. Kara Umay için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü.....	92
Görsel 75. Umay için yapılan son resimleme	92
Görsel 76. Umay ve mekân tasarımı	93
Görsel 77. Ağaç ejderhası için eskiz	95
Görsel 78. Ağaç ejderhası için renk seçenekleri.....	95
Görsel 79. Ağaç ejderhası için yapılan son resimleme	96
Görsel 80. Ağaç ejderhası için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü.....	96
Görsel 81. Ağaç ejderhası ve mekân tasarımı	97
Görsel 82. Yer Ana için eskiz	98
Görsel 83. Yer Ana için yapılan resimleme.....	98
Görsel 84. Yer Ana ve mekân tasarımı	99
Görsel 85. Erlik için eskiz ve renklendirme.....	100
Görsel 86. Erlik için eskizler.....	101
Görsel 87. Erlik için yapılan son resimleme.....	102
Görsel 88. Erlik için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü	103
Görsel 89. Erlik ve mekân tasarımı.....	104
Görsel 90. Abra için eskiz	105
Görsel 91. Abra için yapılan son resimleme	106
Görsel 92. Abra için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü	106
Görsel 93. Abra ve mekân tasarımı	107
Görsel 94. Yutpa için eskiz.....	108
Görsel 95. Yutpa için yapılan son resimleme	108
Görsel 96. Yutpa için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü.....	109
Görsel 97. Yutpa ve mekân tasarımı	110
Görsel 98. Su İyesi, Albastı ve Gök Ejderhası için mekân tasarımı eskizi.....	111
Görsel 99. Yer Ana, Ağaç Ejderhası ve Umay için mekân tasarımı eskizi.....	111
Görsel 100. Abra, Erlik ve Yutpa için mekân tasarımı eskizi.....	112
Görsel 101. Mekânlarda yer verilen öğelere ait eskizler.....	112
Görsel 102. Su İyesi, Albastı ve Gök Ejderhası için mekân resimlemesi	113
Görsel 103. Yer Ana, Ağaç Ejderhası ve Umay için mekân resimlemesi.....	113
Görsel 104. Abra, Erlik ve Yutpa için mekân resimlemesi	113
Görsel 105. Su İyesi, Albastı ve Gök Ejderhası için mekân resimlemesi parçaları	114
Görsel 106. Yer Ana, Ağaç Ejderhası ve Umay için mekân resimlemesi parçaları.....	114
Görsel 107. Abra, Erlik ve Yutpa için mekân resimlemesi parçaları	114
Görsel 108. Ana sayfa görüntüsü	115
Görsel 109. Karakterler sayfası	116

Görsel 110. Erlik sahnesi arayüzü.....	116
Görsel 111. Erlik sahnesindeki kullanıcı paneli.....	117
Görsel 112. Erlik sahnesindeki bilgilendirme metni	117
Görsel 113. Albastı sahnesindeki kullanıcı paneli	117
Görsel 114. Etkileşimli nesnelere sayfası	118
Görsel 115. İkon açıklamaları sayfası	118
Görsel 116. Hakkında sayfası	119
Görsel 117. Logo tasarımı için yapılan ilk çalışmalar	121
Görsel 118. E-kitabın logosu için yapılan ve kullanılan son çalışma	122

GİRİŞ

Matbaanın icadından itibaren basılı bir materyal olarak çoğaltılabilen bilgi, kitap olarak bir araya getirilmeye başlanmıştır. Çağın sunduğu olanaklar doğrultusunda farklı teknikler kullanılarak basılan kitaplar, günümüzde bilgisayar teknolojilerinin gelişimiyle birlikte sayısal ortama aktarılmıştır. Son yıllarda kitaplar basılı bir materyal olmanın yanı sıra “elektronik kitap” olarak da sunulmaya başlanmıştır. Kitapların üretimi ve yayımlanmasıyla ilgili yaşanan bu değişimlerin etkisiyle görsel iletişim alanında da yeni yaklaşımların oluşmasına olanak tanımaktadır. Elektronik kitapların her geçen gün daha yaygın bir biçimde kullanımı da bu alana özgü tasarımın önemini arttırmaktadır.

E-kitapların ilk ortaya çıkışı basılı kitapların özgünlüğünü değiştirmeden sayısal ortama aktarılmasıyla gerçekleşmiştir. Teknolojik gelişmelere bağlı olarak elektronik kitap tasarımlarında yeni özelliklere de yer verilmeye başlanmıştır. Çoklu ortam aygıtlarının sağlamış olduğu olanaklar doğrultusunda elektronik kitapların ve dolayısıyla öğelerinin hedef kitlenin teknolojiyle girdiği anlık ve karşılıklı etkileşimin dahil edildiği yeni bir biçimleniş ile tasarlanmasına ihtiyaç duyulmaktadır.

Etkileşimli elektronik kitaplarda kullanılan resimlemelerin biçimsel ve yapısal olarak değişim geçirdiği görülmektedir. Durağan tek kare resimlemelere göre etkileşimli resimlemeler daha fazla bilgiyi bir karede etkileşimler aracılığıyla sunmaya olanak sağlamaktadır. Bir etkileşimli kare, birden fazla durağan karenin aktarabileceği bilgiye çözüm üretebilmektedir. Bu yeni düzenleme; görsel ve metin birlikteliğinde resimlemeyle etkileşimin öğelerini bir araya getirirken yeni yaklaşımların ortaya çıkmasına yol açmaktadır.

Bu çalışma kapsamında elektronik kitaplardaki biçimsel özellikler ve tasarım yaklaşımları incelenmiş olup elektronik kitaplarda yer alan etkileşimli resimlemeler çalışmanın odağını oluşturmuştur. Bu bağlamda Türk söylencebiliminde yer alan varlık ve karakterlerin tanıtımına yönelik etkileşimli resimlemelerin bulunduğu elektronik bir kitap hazırlanmıştır. Kitabın içeriği Türk söylencebilimi evreninin genişliği nedeniyle seçilen karakterler ile sınırlandırılmıştır. Hazırlanan elektronik kitapta bulunan etkileşimli resimlemeler

aracılıđıyla seilen varlık ve karakterlerin tanıtılmasını kolaylařtırmak amalanmıřtır. Trk sylencebiliminde yer alan varlık ve karakterlere ynelik yapılan resimleme alıřmalarının sınırlı sayıda olması gz nnde bulundurulduđunda alıřmanın bu alanda yapılacak arařtırmalara ve alıřmalara nemli katkılarda bulunacađı dřnlmektedir.

BÖLÜM 1: ELEKTRONİK KİTAP

Bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler her alanda olduğu gibi yayıncılık alanına da yenilikler getirmiştir. Yayıncılık basılı yayınlarla olan birlikteliğini sayısal ortamlarda sunulan yayınların okuyucu tarafından tercih edilmesiyle her geçen gün genişletmektedir. Başlangıçta basılmış biçiminin değiştirilmeden oluşturulduğu, her geçen gün yeni özelliklerle okuyuculara sunulan, etkileşimli öğeler içeren hatta kişileştirilebilen elektronik kitaplar, yaygın olarak kullanılan ve tercih edilen bir yayın biçimi olmaya devam etmektedir.

1.1. Elektronik Kitabın Gelişimi

Elektronik kitaplar ilk olarak yalın metin formatında hazırlanmıştır. E-kitaplar, basılı kitapların elektronik ortama aktarılmasıyla ya da sayısal ortamda hazırlanıp yayımlanan ve kullanılan yayınlardır. Bilgisayar, tablet vb. elektronik aygıtlar sayesinde ulaşılabilen resimleme, müzik, metin, film ve sesleri içerebilen elektronik ürünlerdir. Bozkurt ve Bozkaya (2013b, s. 376) e-kitapları “dijital ortamda doğan veya geleneksel kitapların elektronik formatlara dönüştürülmesiyle oluşan ve bir elektronik araç aracılığıyla kullanılabilen sayısal kitaplardır” şeklinde tanımlamıştır. Pektaş Turgut (2018, s. 209) ise elektronik kitabı şu şekilde tanımlamıştır;

Ekrana sahip herhangi bir aygıtta, özel yazılımlar sayesinde görüntülenebilen, donanımın sağladığı okur dostu olanaklara ek olarak ara-bul, işaretleme, not alma, sözlük gibi gelişmiş zengin metin özelliklerin de yer aldığı, çoklu ortam öğeleri ile ileri düzey işlevlere sahip elektronik bir içeriktir. Daha gelişmiş biçimlerinde ise basılı kitapların tüm özelliklerinin yanı sıra ses, görüntü, film, çoklu ortam becerileri ve etkileşimli bağlantıları da içeren sayısal formata çevrilmiş medya biçimidir.

1993 yılında elektronik kitaplarda metinlere ve görsellere yer verme olanağı tanıyan PDF 1.0 piyasaya sürülmüştür. 1996 yılında yapılan değişiklikler ile birlikte PDF 2.0 sürümü elektronik kitapların içeriklerinin zenginleştiği bir format olmuştur. Bu yeni PDF sürümü farklı öğelerin eklenmesini sağlamıştır. 2000 yılından sonra PDF formatı, etkileşimli ve zenginleştirilmiş içerikleri destekleyen bir format halini almıştır. İlerleyen yıllarda PDF ve diğer dijital kitap formatları daha yaygın bir biçimde kullanılmaya başlanmıştır (Lebert, 2009, s. 66).

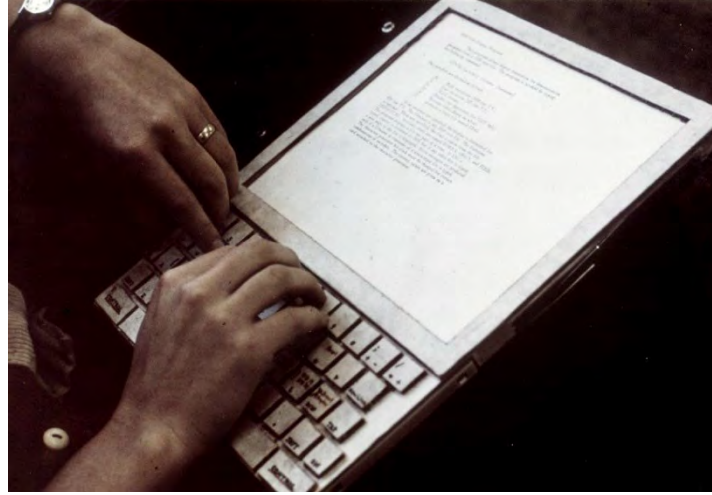
Teknolojik gelişmelerin sürekliliği ve değişimi, zengin ve etkileşimli içeriklere sahip olan e-kitaplar için kullanılabilir platform seçeneklerini farklılaştırmaktadır. Bu farklılaşma e-kitapların platform gereksinimlerine ve olanaklarına göre kendini değiştirmesine ve yenilemesine zemin hazırlamakta ve dolayısıyla e-kitap tanımını da güncellemektedir. Farklı kaynaklarda farklı tanımlamaların yer almasının temel nedenlerinden biri olarak bu hızlı değişim ele alınabilir.

Elektronik kitaplar; dijital formdaki metin, dijital forma dönüştürülmüş kitap, dijital okuma materyali, bilgisayar dosyası formatında bir kitap, kelime ve imajların masaüstü bilgisayar veya taşınabilir bilgisayar, taşınabilir bir aygıt ya da e-kitap okumak için tasarlanmış bir araçta dijital dosya formatında gösterildiği kitaplardır. Genel olarak ele alındığında e-kitap “geleneksel kitapların özelliklerini taşıyan dijital nesnelere” olarak tanımlanabilir (Aktaran: Bozkurt ve Bozkaya, (2013a), s. 22).

E-kitaplar; bir ya da birkaç basılı kitabın sayısallaştırılmasıyla elde edilen ya da bütünüyle elektronik ortamda üretilen bir içeriğin, masaüstü bilgisayar, ekranı bulunan elde taşınabilir bir aygıt veya özel tasarlanmış bir elektronik kitap okuyucuda görüntülenebilir, erişilebilir, yayınlanabilir şekilde bulunan ve kullanılan yazılımla sağlanan zengin metin özellikleri ile (kitap ayracı ekleme, metin işaretleme, not alma gibi) geleneksel okuma sırasında yapılan işlevlerin de gerçekleştirilebildiği elektronik biçimdir (Önder, t.y.).

Taşınabilir elektronik kitap fikri, Alan Kay’ın lisansüstü öğrencisiyken “kitap boyutunda tasarlanmış etkileşimli ve taşınabilir bir kişisel bilgisayar” için “Dynabook” (Görsel 1) kavramını kullandığı 1968 yılına kadar uzanmaktadır (Aktaran: Wilson, 2001). İlk e-kitap 1971 yılında Michael Stern Hart tarafından elektronik ortama aktarılan Amerika’nın meşhur Bağımsızlık Bildirisi olmuştur. Michael S. Hart aynı zamanda gönüllü olarak Gutenberg Projesi’ni başlatarak en eski dijital kütüphaneyi kurmuştur. Toplanan eserlerin çoğunluğu kamu malı olan kitaplardan oluşmuştur (“Dünyada E-Kitap, t.y.). 2015 yılında Gutenberg Projesi ile paylaşılan kitap sayısı 50.000’e ulaşmıştır (“Project Gutenberg”, 2015).

1987 yılında Amerikalı yazar ve eleştirmen Michael Joyce'un "Afternoon: A Story" (Görsel 2) isimli eseri yayınlanan ilk hypertext romandır. Eastgate Systems adlı firma 1990 yılında bir disket içinde aynı kitabı yayınlamıştır ("The First Hypertext", t.y.).



Görsel 1. Dynabook
(DYNABOOK: UN IPAD, 2018)



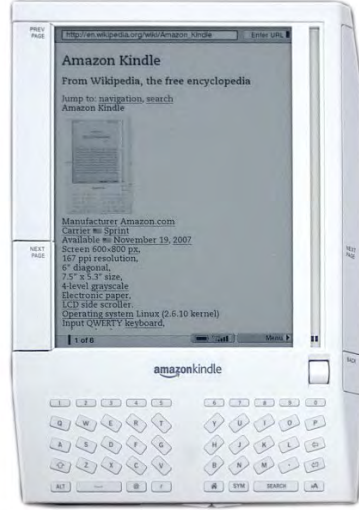
Görsel 2. "Afternoon: A Story" adlı romanın 4. sürüm disketi
(Grigar, 2020)

Tim Berners-Lee, 1990 yılında Web'i icat etmiş ve ilk tarayıcı olan Mosaic'i yayınlamıştır. Bu gelişmeler internetin daha yaygın bir biçimde kullanılmaya başlanmasını sağlamıştır. 1992 yılında İsveçliler tarafından yürütülen Runeberg Projesi ve Almanların 1994 yılında oluşturduğu Gutenberg-DE Projesi ile dijital kütüphanecilik alanında çalışmaların hızlandığı görülmektedir (Aktaran: Bozkurt ve Bozkaya, 2013a, s. 20).

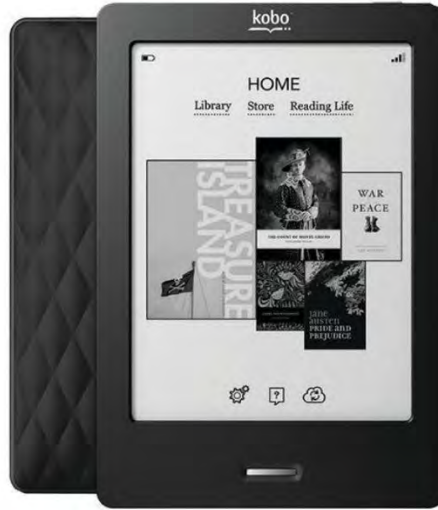
1990 yılında "PC-Book" adlı e-kitap görüntüleme programını Serendipity Systems'in kurucusu olan John Galuskza tarafından geliştirilmiştir. PC-Book numaralandırılmış sayfalar ve yer imleri içeriyordu. DOS tabanlı elektronik kitaplar 1992 yılında Windows ile uyumlu sürümlere dönüştürülmüştür. İnternet aracılığıyla e-kitap satışı yapan ilk web sitesi "BiblioBytes" 1993 yılında kurulmuştur. Düz metin olan e-kitap formatından HTML'ye geçiş gerçekleşmiştir. İlk e-kitap yayın şirketi olan "The Fiction Works" Roy Hoy tarafından kurulmuştur. 1998 yılında "Rocket" adlı ilk elde taşınabilir e-kitap okuyucu olan NuroMedia'yı piyasaya çıkarmıştır. Grafik, resim ve metin de dahil 100.000 sayfalık içeriği taşıyabilme özelliği olan e-kitap okuyucu "Softbook" Reader piyasaya çıkmıştır. 1999 yılında Simon&Schuster "ibooks" adlı markası ile hem kitaplarını hem basılı kitap hem de elektronik kitap olarak yayınlayan ilk ticari yayıncı olmuştur. Amerika'daki National Institute of Standards and Technology (Ulusal Standartlar ve Teknoloji Enstitüsü) tarafından ilk e-kitap konferansı düzenlenmiştir ("Ebook timeline", 2002).

2000'li yıllara gelindiğinde gelişmelerin hızlandığı görülmektedir. İnternetin yaygınlaşması, internet sağlayıcı donanımların performanslarının iyileştirilmesi, kişisel bilgisayarların ve akıllı telefonların kullanımının içerik sağlayıcılar tarafından daha fazla gündelik hayatın içerisine dâhil edilmesi e-kitaplara ulaşmayı kolaylaştırmıştır. E-kitap kullanımını destekleyen aygıt çeşitliliğinin artması okuma oranını olumlu yönde etkilemektedir.

2000 yılında Microsoft, "Microsoft Reader" adlı e-kitap okuma yazılımını piyasaya sürmüştür. Aynı yıl Stephen King'in "King Bag of Bones" adlı romanını dijital bir formatta sunmuştur. 2002 yılında Publishers Random House ve HarperCollins adlı yayınevleri bazı kitapların dijital sürümlerini satmaya başlamıştır. 2004 yılında daha sonraları Google Books olarak anılacak olan Google Print ve Google Book Search Frankfurt kitap fuarında ilan edilmiştir. Amazon, taşınabilir aygıtlar için e-kitap okuma yazılımı geliştiren bir yazılım şirketi olan Mobipocket'ı satın almıştır. 2007 yılında Amazon web sitesinden e-kitapları indirebilen, bir e-kitap okuyucu olan Kindle'ı (Görsel 3) duyurmuştur ("Google Editions", 2010).



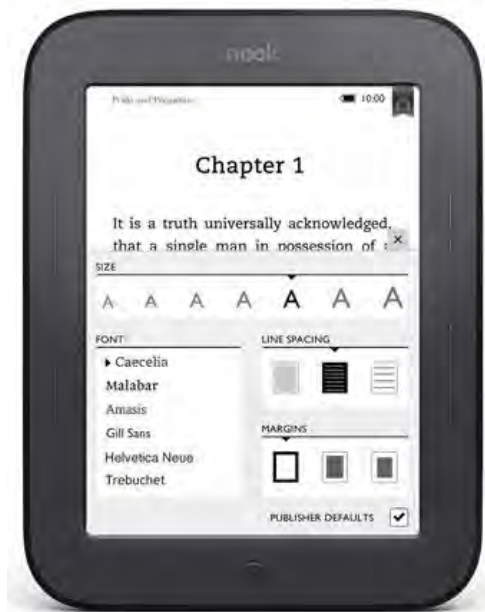
Görsel 3. Amazon Kindle
(ShakataGaNaI, 2007)



Görsel 4. Kobo eReader Touch
(Kobo eReader touch, t.y.)

2008'de BooksOnBoard, Apple'in iPhone için e-kitap satmaya başlamıştır. 2009 yılında Amazon, Kindle 2'yi ve Kindle DX'i piyasaya sürerken, Barnes & Noble şirketi Nook'u tanıtmıştır. 2010'da Apple, iBooks e-kitap okuma yazılımı ile birlikte iPad'i piyasaya sunmuş, ayrıca sanal bir kitapçı olan ve satış yapan iBookstore'u piyasaya sürmüştür. Aynı yıl Amazon, e-kitap satışlarının ilk kez ciltli satışları geride bıraktığını açıklamıştır ("Google Editions", 2010). Indigo Books & Music şirketi Kobo eReader (Görsel 4) adlı ürününü piyasaya sürmüştür ("Indigo targets Amazon", 2010).

2010 yılının sonlarına doğru ise Google satın alınabilecek ya da indirilebilecek yaklaşık üç milyon kitaba erişim sağlayan Google eBooks'u piyasaya sürmüştür ("Google Launches Google", 2010). Barnes & Noble, Nook Simple Touch (Görsel 5) adlı ilk dokunmatik ekranlı e-okuyucuyu piyasaya sürdü ("The Evolution of", 2014) Aynı yıl Amazon Google Android destekli ilk tableti olan Kindle Fire ve dokunmatik ekranlı yeni kitap okuyucusu Kindle Touch'ı tanıttı ("Amazon da artık", 2011). 2012 yılında Amazon ön ışığı olan Kindle Paperwhite'ı piyasaya sürmüştür (Kuzuoğlu, 2012). Aynı yıl Apple e-kitap yazmak için kullanılabilen iBooks Author adlı uygulamayı yayınlamıştır ("Apple Targets Educators", 2012).



Görsel 5. Nook Simple Touch
(Magennis, 2013)

2013 yılında Kobo, ABD'li rakiplerinin ürettiği mevcut modellerden daha büyük olan 6,8 inç ekranlı Kobo Aura HD'yi ve 6 inçlik temel dokunmatik ekranlı bir e-okuyucu olan Kobo Aura'yı piyasaya sürmüştür. Barnes & Noble, yerleşik ön LED ışıkları ile E Ink Pearl ve Regal kullanan 6 inç dokunmatik ekrana sahip Nook Glowlight'ı piyasaya sürmüştür. Scribd, e-kitaplar için ilk halka açık sınırsız erişim abonelik hizmetini başlatmıştır. 2014 yılında Kobo, ticari olarak üretilen dünyanın ilk su geçirmez e-okuyucusu Aura H₂O'ı piyasaya sürmüştür. Amazon, sınırsız erişimli bir e-kitap ve sesli kitap abonelik hizmeti olan Kindle Unlimited'ı başlatmıştır. 2015 yılında Amazon, e-okuyucular için özel olarak tasarlanmış bir yazı tipi olan

Bookerly'yi kullanan ilk e-okuyucu olan 3. nesil Kindle Paperwhite'ı (Görsel 6) piyasaya sürmüştür. Amazon, e-okuyucularda en yüksek çözünürlük ve kontrast özelliği olan 6 inç, 300 ppi E Ink Carta HD ekrana sahip Kindle Voyage'ı ve Barnes & Noble, ilk su geçirmez e-okuyucusu Glowlight Plus'ı piyasaya sürmüştür (E-book, t.y.).



Görsel 6. Kindle Paperwhite
(Kindle Paperwhite 8GB, t.y.)

2016 yılında Amazon, fiziksel sayfa çevirme düğmelerine sahip ilk e-okuyucusu Kindle Oasis'i ve Kobo, 7,8 inç E Ink Carta HD ekrana sahip ilk ticari e-okuyucu olan Aura One'ı piyasaya sürmüştür. 2017 yılında Amazon, 60 dakika boyunca 2 metre derinlikteki suya dayanıklı ilk Kindle olan Oasis 2'yi piyasaya sürmüştür. 2019 yılında Barnes & Noble, 7,8 inç E Ink ekranlı bugüne kadarki en büyük e-okuyucusu GlowLight Plus'ı piyasaya sürmüştür (E-book, t.y.).

1.2. E-Kitaba Eleştirel Yaklaşımlar

Elektronik kitaplar ve basılı kitaplar birçok açıdan karşılaştırılsa da birbirinin alternatifi olarak değerlendirmek doğru bir yaklaşım olmayacaktır. Her ikisinin de avantajları ve

dezavantajları bulunmaktadır. Bu konuda net bir yaklaşım sergilenmek isteniyorsa okuyucunun, yazarın ve yayıncının gereksinimlerinin ne olduğunu sorarak başlamak daha nesnel bir sonuca ulaşmayı sağlayacaktır.

Günümüzde çoğu kitabın hem basılı kitap hem de e-kitap olarak yayınlandığı görülmektedir. Tercih okuyucuya bırakılmaktadır. Kolay ulaşılabilir bir alternatif olan e-kitapların tercih edilme nedenleri incelendiğinde olumlu ve olumsuz yönleri olarak sınıflandırabileceğimiz bazı başlıklar ön plana çıkmaktadır.

1.2.1. Olumlu Özellikleri

E-kitapların okuyucu, yazar ve yayıncı açısından olumlu özelliklerini şu şekilde sıralamak mümkündür (Borchers, 1999, s. 3; Bozkurt ve Bozkaya 2013b, s. 377-378; Önder ve Atılğan 2010, s. 180-181; Rukancı ve Anameriç, 2003, s. 156-158; Sasson, t.y.; Soffar, 2020).

Kolay ulaşılabilirlik: İnternet aracılığıyla çevrimiçi satın alma hizmetleri kullanılarak satın alınabilmektedir. Yönlendirmeleri kullanarak kısa bir süre içinde satın alma işlemi ve kullanacağınız aygıtta indirme yapılabilmektedir. Gönderinin gecikmesi, beklenmesi gibi sorunlar bulunmamaktadır.

Arama yapabilme: E-kitap içinde istenilen sözcük ya da söz dizisi yazılarak arama yapılabilir. Aynı zamanda istenilen sayfaya doğrudan ulaşmayı kolaylaştırmaktadır.

Kişiselleştirme: Ekran parlaklığını, yazı tipinin boyutunu ve biçimini değiştirmek mümkündür. Kullanıcı tarafından istenilen sayfalarda işaretleme, not alma, açıklama yapma olanağı sağlamaktadır.

Taşınabilirlik: Okuyucu olarak kullanılan aygıtın ağırlığı dışında ek bir ağırlık söz konusu olmamaktadır. Aynı anda sayısız e-kitabı taşımak mümkün olabilmektedir. Taşınabilir bellekler, dijital araçlar ve bulut teknolojisi sayesinde e-kitaplar istenilen zamanda, istenilen yerde kullanılabilir.

Çoklu ortam desteği: Sesli anlatım, müzik, ses efekti, video, iki boyutlu ya da üç boyutlu görüntü ile desteklenerek tasarlanabilmektedir. İçeriğin zenginleştirilmesi öğrenmede kolaylık sağlamaktadır. Bu öğeler güncellenebilir, değiştirebilir. Basılı kitaplarda bu tür özelliklerin bulunmasına olanak yoktur.

Çevresel kaynak kullanımı: Kitap basımında temel ürün olan kâğıdın üretiminde ham madde olarak ağaçlar kullanıldığı için süregelen bir doğa tahribatı söz konusu olmaktadır. E-kitaplarda ise az miktarda enerji ve çevresel kaynaklara gereksinim duyulmaktadır.

Maliyet düşüklüğü: Baskı ve nakliye maliyeti ortadan kalkmaktadır. Bu durum daha fazla sayıda kitabın yayınlanmasına da olanak tanımaktadır.

Yayımlama hızı: Özellikle internet kullanımıyla istenilen her yere kısa sürede ulaştırılması mümkün olmaktadır. Ayrıca yazarlar bir yayıncı olmadan da kitaplarını yayımlayabilmektedir.

Depolama alanı: Basılı kitaplarda olduğu gibi fiziksel bir depolama alanına gereksinim kalmamaktadır.

Güncellenebilirlik: İçerik güncellenebilmektedir. Mevcut hatalar da kolaylıkla giderilebilmektedir. Bu değişiklikler yapılarak kısa sürede e-kitabın en güncel sürümü olarak okuyucuya ulaştırılabilmektedir.

Fiziksel dayanıklılık: Basılı kitaplarda olduğu gibi çevresel etkenler nedeniyle fiziksel zarar görmesi mümkün değildir.

Ücretsiz erişim olanağı: Birçok çevrimiçi kütüphane ve kaynak, e-kitaplara ücretsiz erişim sağlayarak bilgiye daha kolay ulaşma olanağı tanımaktadır. Ayrıca bazı durumlarda yazarlar ve yayıncılar e-kitapları ücretsiz olarak erişime açmaktadırlar.

Paylaşım: Dijital haklar yönetimine (DRM) tabi olmayan içeriklerin paylaşımı kolaylıkla yapılabilmektedir.

Yazdırma: Okuyucu herhangi bir yazıcı aracılığıyla e-kitabı tamamen ya da kısmen yazdırılabilmektedir. Çok kısa sürede basılı bir kitap gibi kullanılabilir hâle getirilebilmektedir.

Engelliler için erişim kolaylığı: Görme engeli olan bireyler açısından sesli komut verebilme ve seslendirme seçeneği olması yararlanmayı kolaylaştırmaktadır.

Işık kaynağı: Okuyucu aygıtlarda okumayı kolaylaştırmak amacıyla aydınlatma özelliği mevcuttur. Herhangi bir ortamda harici bir ışık kaynağına ihtiyaç duymadan okuma yapılabilmektedir.

Geri bildirim: Yazarlar okuyucularından kolaylıkla geri bildirim alabilmektedirler.

E-kitaplarla ilgili belirtilen bu özellikler iyileştirilmeye ve geliştirilmeye devam etmektedir. Okuyucu, yazar ve yayıncı açısından avantaj sağlayacak her türlü yeni özellik e-kitaplarda kullanılmaya çalışılmaktadır. İlerleyen yıllarda kitap okumaya ve yayınlamaya katkı sağlayacak farklı özelliklerin de karşımıza çıkması şaşırtıcı olmayacaktır. E-kitapların olumlu özellikleri arasına yenilerinin eklenmesi söz konusu olacaktır.

1.2.1. Olumsuz Özellikleri

E-kitaplarla ilgili olumsuz görüşler basılı kitaplara göre e-kitapları daha az kullanıcı dostu yapan sorunlara odaklanmaktadır. Gelişen yeni teknolojilerle iyileştirilebilmeleri ya da tamamen ortadan kaldırılmaları mümkün olabilecek bu özellikler e-kitabın kendisinden çok kullanılan donanımla ilgili olumsuzlukları içermektedir. Bu olumsuz özellikleri şu şekilde sıralamak mümkündür (Borchers, 1999, s. 4-5; Bozkurt ve Bozkaya, 2013b, s. 378; Önder ve Atılğan 2010, s. 181; Rukancı ve Anameriç, 2003, s. 158-159; Soffar, 2020).

Alışkanlıklar: Bazı okuyucular kitaba dokunma, kokusunu alma gibi duygusal alışkanlıkların yokluğunun kitap okuma keyfini yaşatamayacağını düşünmektedir. Bu durum teknolojik gelişmelere rağmen e-kitabı tercih etmeme nedeni olarak değerlendirilmektedir.

Çözünürlük: E-kitap okuyucu donanımlar gelişen teknolojileriyle her geçen gün daha iyi çözünürlükte görüntü sağlayabilseler de LCD ekranı olan aygıtlar uzun süre kullanıldığında baş ağrısına, göz yorgunluğuna, göz kuruluğuna ve uykusuzluğa neden olabilmektedir.

Güç tüketimi: E-kitapları okuyabilmek için kullanılan aygıtı çalıştıracak bir enerji kaynağına ihtiyaç duyulmaktadır. Basılı kitapları okuyabilmek için enerji kaynağı gibi bir sorun bulunmamaktadır.

Boyutlar: Basılı kitaplar birbirinden farklı boyutlarda tasarlanabiliyorken e-kitaplar okuyucu aygıtın boyutuna bağlı kalmaktadır.

Hassasiyet: Okuyucu aygıtın düştüğünde ya da su ile temas ettiğinde tekrar kullanılamayacak bir biçimde zarar görmesi mümkündür.

Telif hakkının korunması: Dijital ortamda bulunması nedeniyle e-kitapların yasa dışı olarak çoğaltılmaları ve paylaşılmaları daha kolaydır. Elektronik kitapların üretimi ve dağıtımı ile ilgili olarak telif hakları konusunda yeterli yasal düzenlemeler yapılmadığı takdirde yayıncılar, yazarlar ve diğer telif hakkı sahipleri için sorun oluşturmaya devam edecektir.

Aygıt kullanımı: Okuyucunun e-kitabı okuyabilmesi için yazılım ve donanım bakımından teknolojik yeterliliği kazanmış olması gerekmektedir.

Elektronik kitapların günümüze kadar olan gelişimleri dikkate alındığında belirtilen olumsuzlukların teknolojik yeniliklere bağlı olarak giderilme eğilimi gösterdiğini söylemek yanlış olmayacaktır.

1.3. E-Kitap ve Kullanıcı Arayüzü Tasarımı

Günlük yaşamımızda kullandığımız dijital bir aygıtın ekranı varsa mutlaka “kullanıcı arayüzü” de vardır. Kullanıcı arayüzü aracılığıyla aygıtlar kullanılabilir. Kullanıcı arayüzü kullanıcıdan makineye, makineden kullanıcıya bilgi taşıyarak gereksinim duyulan iletişimin gerçekleşmesini sağlamaktadır.

Dijital bir aygıttaki grafik temelli kullanıcı arayüzü için kullanılan “Grafik Kullanıcı Arayüzü” terimi, klavye ve metin tabanlı olarak oluşturulmuş komutların bulunduğu ilk etkileşimli kullanıcı arayüzlerinden farklı olduğunu belirtmek için kullanılmıştır. Grafik kullanıcı arayüzlerinin ana amacı kullanıcıya bilgiyi aktarmaktır. Aslında program ve kullanıcı arasındaki bir iletişim biçimidir (Aktaran: Ersan, 2019 s. 47).

İyi bir şekilde hazırlanmış grafik arayüz tasarımının amacı; kullanıcının bilişsel ve fiziksel düzeyi, bilgi birikimi ve deneyimi farkına bakmaksızın kolay kullanılabilir ve öğrenebilir bir sistem sunmaktır. Arayüz tasarımı kullanıcının yapacağı işe odaklanabilmesini ve memnuniyetinin üst düzey kalmasını sağlamalıdır. Kullanıcıların profilleri değişiklik gösterebileceği için arayüzler tasarlanırken her kullanıcının gereksinimleri, beğenileri ve beklentileri doğru tespit edilmelidir. Tasarımlarla ilgili tüm ayrıntılar tasarımcılar tarafından bilinçli bir şekilde oluşturulmalıdır. Arayüz tasarımı yaparken temel öğeleri sınıflandırmak, farklı bakış açılarını değerlendirmek ve yapılan tercihlerin sonuçlarının ne olabileceğini öngörebilmek iyi bir kullanıcı deneyimi için önemli olmaktadır (Karapınar, D., t.y. s. 325).

‘Kullanıcı Arayüzü Tasarımı’ (User Interface Design-UI) yeni iş kollarından biridir. Öncelikle mobil platformlarla birlikte anılmak üzere, artık otomotivden sağlık sektörüne kadar pek çok alanda ihtiyaç duyulan bir iş kolu hâline gelmiştir. Kullanıcının ulaşmak istediği içeriğe, işleve nasıl bir arayüz düzenlemesi ile ulaşacağını belirler. Renk skalası nasıl olacak, buton, metin büyüklükleri, resim görsel ilişkileri, uyarı ve/veya kullanıcının ekran üzerinde sıralı bir işlem yaparken bir sonraki adıma geçeceği hissini nasıl sağlanacağı konuları kullanıcı arayüzü tasarımcısının çözmesi gereken bir süreçtir (Alican, Ö. 2021, s. 279).

Kullanıcı merkezli bir arayüz tasarılmanın temel adımları ise şunlardır:

- 1) Hedef kitleyi belirlemek ve onları kullanıcı sınıflarına ayırmak.
- 2) Uygulamanın kategorisini tanımlamak
- 3) İçeriği belirlemek ve düzenlemek
- 4) Görsel tasarımına karar vermek.

Grafik arayüzleri oluşturan öğeler dört temel başlık altında toplanabilir: Pencereleler, Menü ve butonlar, form öğeleri ve ikonlar (Karapınar, D., t.y. s. 325, 332).

Kullanıcı arayüzünün ardındaki kavramın temeli iletişimdir, kullanıcıların ürün ya da sistem ile ilgili belirli amaç ve hedeflere ulaşmak üzere çeşitli görevleri yerine getirmek için ürün ile olan iletişim kurma yoludur. İyi tasarlanmış bir kullanıcı arayüzü doğal, profesyonel, arkadaş canlısı, anlaması kolay ve verimli bir şekilde kullanıcı ile iletişim kurar. Bunun tam aksine, iyi tasarlanmamış bir kullanıcı arayüzü yapay, teknolojik ve mekaniktir; kullanıcıların ekranda bulunan unsurları anlamlı bir şeye dönüştürmek için düşünce, deneme, öğrenme ve ezber yapmalarını gerektirir. Özetle; farkı yaratan etkili iletişimdir (Aktaran: Ersan, 2019, s. 48).

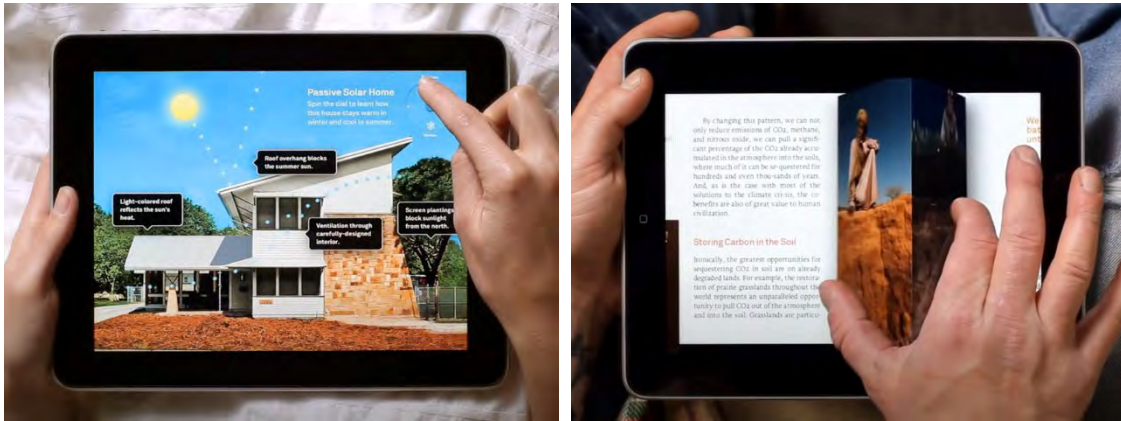
Elektronik kitaplarda yararlanılan teknoloji ve kullanıcının öğrenme düzeyi, tasarımdaki etkileşimin etkililiğinin kullanıcıya göre farklılaşmasına neden olabilmektedir. E-kitap okuyucu aygıt, kullanıcı arayüzü tasarımı, etkileşim seviyesi ve kullanıcının içeriğe erişimi elektronik kitaplardaki etkileşimin etkili bir biçimde gerçekleşmesinde belirleyici olmaktadır. Bozkurt ve Bozkaya (2013b, s.276) dijital kitapların “etkileşimli e-kitap” olarak sınıflandırılabilmesi için öncelikle içerik ve arayüz boyutlarında üst düzey etkileşimin sağlanması gerektiğini vurgulamaktadır. Ayrıca etkileşimli e-kitapların kullandığı teknoloji ve arayüz açısından aktif ve gerçeğe yakın katılımın gerçekleştiği düzeyde etkileşimi barındıracak şekilde yapılandırılması gerektiğini belirtmektedir.

1.4. Etkileşimli E-kitap

Etkileşimli e-kitaplar teknolojik gelişmelere bağlı olarak hızlı bir dönüşüm ve gelişim göstererek yenilikçi özellikler ile karşımıza çıkmaktadır. Özellikle tablet bilgisayarlar, akıllı telefonlar ve dokunmatik ekranı olan diğer aygıtlar bu yeniliklerin yolunu açmıştır. Etkileşimli e-kitapların geleneksel kitaplardaki gibi tek yönlü ya da e-kitaplardaki gibi karşılıklı etkileşimden farklı olarak çok yönlü ve zengin bir etkileşim özelliği ile içeriklerini sunma olanağı bulunmaktadır. Bu durumu Bozkurt ve Bozkaya (2013b, s. 275) “Geleneksel kitapları insanlar okuyarak anlamaya çalışırlar, e-kitapları insanlar okuyarak ve zengin içerik desteğiyle anlamaya çalışırlar. Etkileşimli e-kitaplar ise insanlara içeriği anlatmaya çalışır,

yönlendirir, yardımcı olur ve kendi içeriğini kişilerin ihtiyacına göre şekillendirebilirler.” olarak açıklamıştır.

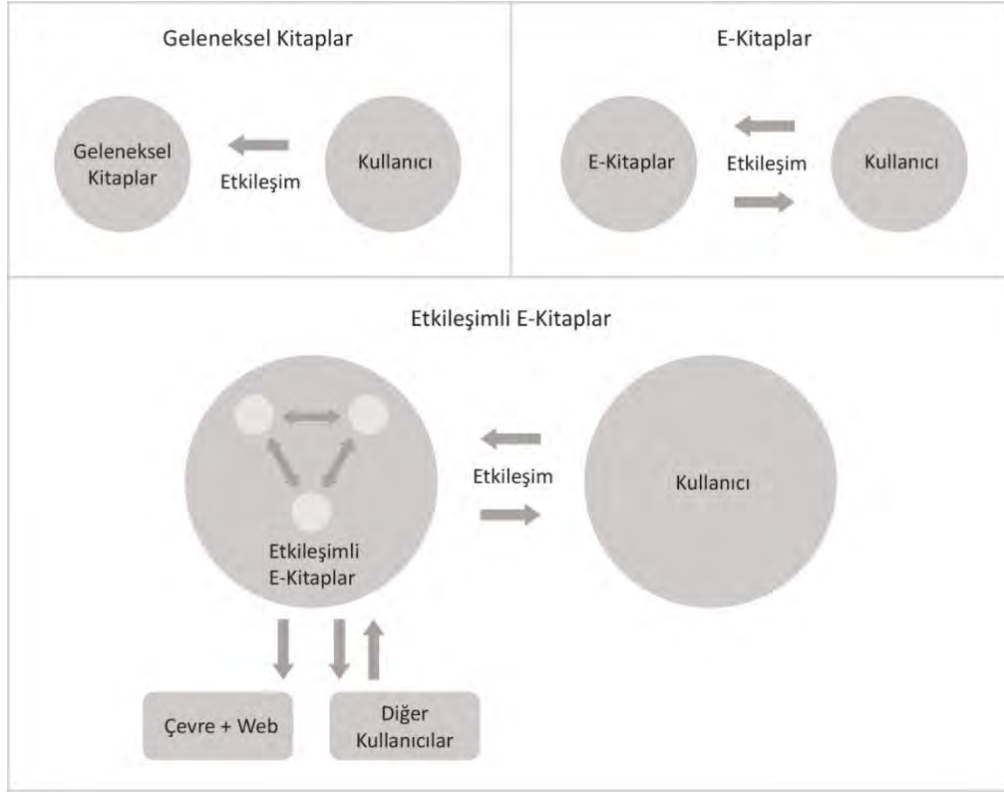
2011 yılında Mike Matas “A next-generation digital book” başlıklı TED (Technology, Entertainment and Design) konuşmasında iPad ve iPhone için geliştirilen ilk etkileşimli kitap olan Al Gore’nin “Our Choice” (Görsel 7) adlı kitabını tanıtmıştır (Matas, 2011). “Our Choice” adlı dijital kitapta farklı özellikler bir arada kullanılmıştır. Dijital kitaptaki etkileşimler kullanıcı ve çevre ile ilişkilendirilmiştir. Bazı öğeler arasında da etkileşimlere yer verilmiştir. Ayrıca öğeler arasındaki etkileşim aynı anda gerçekleşmektedir.



Görsel 7. Our Choice adlı etkileşimli kitabın sayfa görüntüleri

(Ross, 2011)

Etkileşimli elektronik kitapları “Etkileşim basılı kitaplardaki gibi yalnızca kullanıcı tarafından gerçekleştirilen tek yönlü ve sınırlı bir ilişki bulunmamaktadır. Kullanıcı ile etkileşimli e-kitap ve diğer öğeler arasında karşılıklı ve zengin bir etkileşimden söz etmek mümkündür. Kullanıcı ve dijital kitabın çift yönlü olarak üst düzey etkileşime geçtikleri; dijital kitabı oluşturan öğelerin kendi aralarında ve çevresi ile iletişiminin yanı sıra diğer kullanıcılarla etkileşim halinde oldukları, birçok iletişim kanalının bir arada kullanılabildiği dijital kitaplardır.” olarak açıklayan Bozkurt ve Bozkaya (2013, s. 377) e-kitapların, etkileşimli e-kitapların ve geleneksel kitapların düzeylerini ve kullanıcı ilişkisini karşılaştırmışlardır (Görsel 8).



Görsel 8. E-kitaplar, etkileşimli e-kitaplar ve geleneksel kitapların etkileşim düzeyleri ve kullanıcı ilişkisi
(Bozkurt ve Bozkaya, 2013, s. 377)

Dijital olarak yayımlanacak olan kitapların basılı kitaplardan farklı tasarlanması gerekmektedir. Etkileşimli elektronik kitapları tasarlarken ve üretirken gereksinimler doğrultusunda çeşitli yazılımlar kullanılmaktadır. E-kitaplarda etkileşim, görsellerin kullanımı, okunabilirlik vb. özelliklerin basılı kitaplardan farklı olarak ele alınması gerekmektedir. Günümüzde Adobe firmasının "Indesign" ve Apple firmasının "iBooks Author" adlı yazılımları etkileşimli e-kitap hazırlamak için yaygın olarak kullanılan yazılımlardır. E-kitap üretimi için kullanılabilen bu yazılımlar dışında kullanılan farklı yazılımlar da mevcuttur (Gümüş ve diğerleri, 2012, s. 49-50).

Etkileşimli e-kitaplar ile birlikte elektronik yayıncılık içerisinde dahil olan tüm etkileşimli yayın türleri (dergi, gazete vb.), çoklu ortam özellikleri sayesinde, okuyuculara/kullanıcılara eğlenceli bir ortam sunmaktadır. Özellikle mobil cihazların yaygınlaşması, internet ağının ve hızının artması ile birlikte e-kitaplara video, ses, animasyon, oyun, hareketli komut gibi çoklu ortam özelliklerin de eklenebilmesi etkileşimli e-kitapların, basılı etkileşimli kitaplara göre daha fazla tercih edilebilir olmasını sağlamıştır (Kara ve Keş, 2016, s.193).

1.5. Etkileşimli E-kitap İncelemeleri

Bu bölümde etkileşimli elektronik kitap uygulamalarının incelemesi yapılmıştır. Örnek e-kitaplar seçilirken öncelikli olarak içeriklerinin birbirinden farklı ve etkileşimli olmasına dikkat edilmiştir. İçerik, biçim, metin ve görsellerin ilişkisi, arayüz tasarımı, etkileşim ve işlevselliği konuları üzerinde durulmuştur. İncelemeler yapılırken etkileşimli e-kitapların hedef kitlesi, tanıtımı ve hedef kitleye sunulma amacı bilgilerine yer verilmiş ve bu bilgiler göz önünde bulundurulmuştur. Etkileşimli e-kitaplarla ilgili incelemeler ve açıklamalar belirtilen bu bilgiler çerçevesinde yapılmıştır.

1.5.1. The Magic of Reality

The Magic of Reality, bilim insanı Richard Dawkins'in basılı kitabının iPad için tasarlanan uygulamasıdır (Görsel 9, 10). Kitap, sanatçı Dave McKean tarafından resmedilmiştir. Etkileşimli kitaplara yönelik yeni ve çığır açan bir yaklaşım vardır. Uygulama, her yaşta insana ilham verecek ve onları şaşırtacak göz kamaştırıcı bir şölen sunmaktadır. Antik mitlerin bilimsel yaklaşımlarla açıklanması büyüleyici ve etkileyici bir yolculuğa çıkarmaktadır. Kitapta Dave McKean tarafından çizilen 250'den fazla orijinal resimleme ve 75'ten fazla animasyon bulunmaktadır. Uygulamada simülasyonlar, etkileşimli sahneler ve oyunlar bulunmaktadır. Yazar Richard Dawkins'in ses ve video kayıtları da bulunmaktadır (Random House, t.y.).



Görsel 9. The Magic of Reality adlı etkileşimli e-kitap uygulaması arayüzü

(Transworld Books, 2011)

The Magic of Reality, 2011 yılında “Futurebook Awards” tarafından “en iyi uygulama” kategorisinde (*Futurebook Awards Best App category*) övgüye değer bulunmuştur. 2012 yılında Digital BookWorld Publishing tarafından “en iyi kurgusal olmayan yenilikçi uygulama” (*Digital BookWorld Publishing Innovation Award for Best Non-Fiction*) ödülünü ve Best App Ever Award tarafından “en iyi resimli kitap uygulaması” (*Best App Ever Award for Best Coffee Table Book App*) ödülünü kazanmıştır (Random House, t.y.).



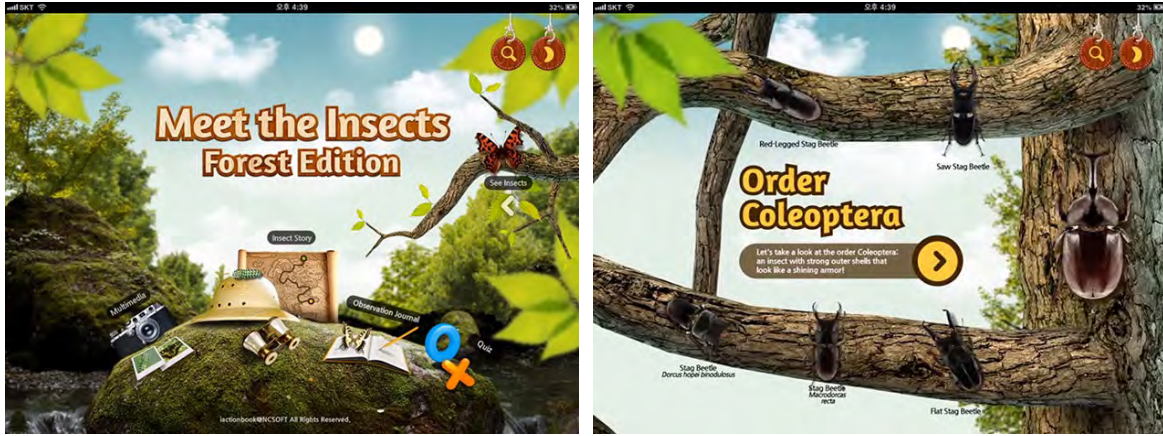
Görsel 10. The Magic of Reality adlı etkileşimli e-kitap uygulaması arayüzü
(Transworld Books, 2011)

Uygulamanın içeriği kolay ve anlaşılırdır. Güneşin ne olduğu, yalnız olup olmadığımız, neden kötü şeylerin olduğu, her şeyin ne zaman ve nasıl başladığı gibi çeşitli soruların yanıtları hem yetişkinler hem de çocuklar için anlaşılması kolay ve okuması eğlenceli bir dilde sağlanmıştır. Sorular bilimsel bir çerçevede yanıtlanmıştır. Arayüz kullanımı harekete dayalı gezinme ile sayfa boyunca sola veya sağa hareket ettirerek gerçekleşmektedir. Basit ve sezgiseldir. Bölüm listesine göz atmak için iki parmağı kullanarak aşağı kaydırmak gerekmektedir. Uygulamada hareketli illüstrasyonlar ve basit animasyonlar bulunmaktadır. Metinlerin ve görsellerin sayfalarındaki boyutu ve düzenlenmesi kullanıma elverişlidir.

1.5.2. Meet the Insects: Forest Edition

Meet the Insects: Forest Edition, çocuklara ormanda yaşayan birkaç böcek hakkında bilgi veren etkileşimli bir dijital kaynaktır (Görsel 11, 12). Uygulama beş ana alan olarak

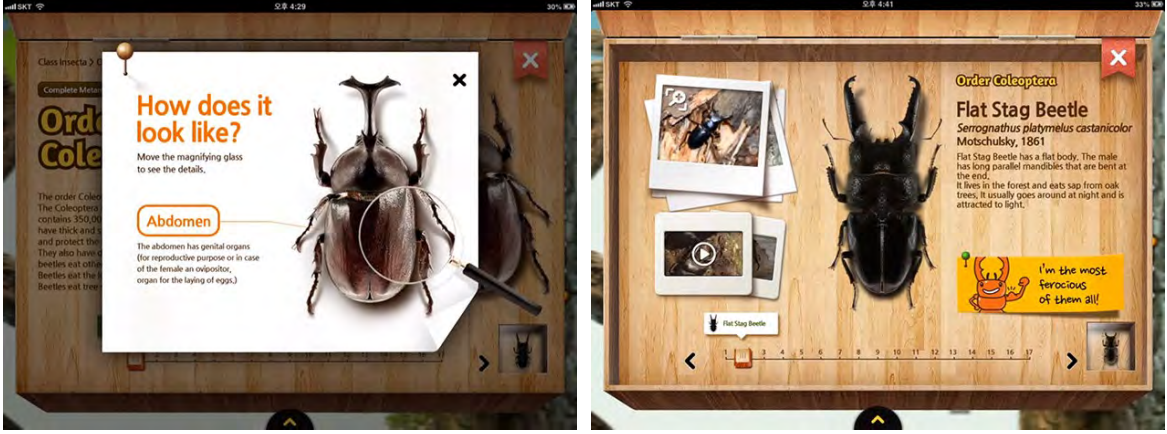
“Multimedia, Insect Story, Observation Journal, See Insects, ve Quiz” başlıklı bölümlerden oluşmaktadır (Gorrell, t.y.).



Görsel 11. Meet the Insects: Forest Edition adlı etkileşimli e-kitap uygulaması arayüzü
(iactionbooks, 2012)

Uygulamadaki multimedya bölümü, böceklerin kısa videolarını ve fotoğraflarını içerir ve çocuklara bu ilginç hayvanların davranışlarını yakından görme olanağı sağlar. Insect Story bölümü, orman böceklerinin sınıflandırılması, yaşam döngüleri ve özellikleri gibi konuları içeren anlatımlara ve animasyonlara yer verilmiştir. Observation Journal, çocukların kendi gözlemlerini not alabilmeleri için oluşturulmuş bir bölümdür. Bu notları okumak istediklerinde açabilmektedirler. See Insects bölümü, orman böceklerinin üç ana grubu hakkında daha ayrıntılı bilgi içerir ve Quiz bölümü çocuklara bilgilerini test etme fırsatı sunar (Gorrell, t.y.).

Meet the Insects: Forest Edition adlı uygulamanın temel içeriği ormanda yaşayan böcekler hakkında çocuklara bilgi vermeye yöneliktir. Böcekler hakkındaki ansiklopedik bilgiler; resimlemeler, hareketli grafikler, animasyonlar, ses, müzik, efekt, fotoğraf ve videolar eşliğinde eğlenceli bir öğretim yapmayı amaçlamaktadır. Uygulamada ilgili alana göre farklı fontlar kullanılmıştır. Metinler çocuklara uygun boyutta ve okunabilir. Uygulamada yer verilen arama butonu başlıklara ve istenilen konuya erişimi kolaylaştırmaktadır. Arayüzlerde çocuğun ilgisini çekecek renkler tercih edilmiştir. Çocuklar bu kaynaktan ormanda yaşayan böceklerin sınıflandırılması, özellikleri, habitatları, yaşam döngüleri ve davranışları hakkında bilgi edinebilirler.



Görsel 12. Meet the Insects: Forest Edition adlı etkileşimli e-kitap uygulaması arayüzü
(iactionbooks, 2012)

Kıncanatlılar, pulkanatlılar ve yarımkanatlılar gruplarına ait belirli böcekler hakkındaki bilgileri ve ayrıntıları çocuklara eğlenceli bir yöntemle öğretmeye çalışmaktadır. Böceklerin davranışlarını gösteren videolar ve fotoğraflar bilgilerin pekiştirilmesinde etkili olmaktadır. Uygulamada bulunan dijital bir günlük, çocukların doğada karşılaştıkları böcekler hakkında notlar almasına olanak tanımaktadır. Ayrıca çocukların bilgilerini sınavabilmesi için farklı formatlarda testler de mevcuttur.

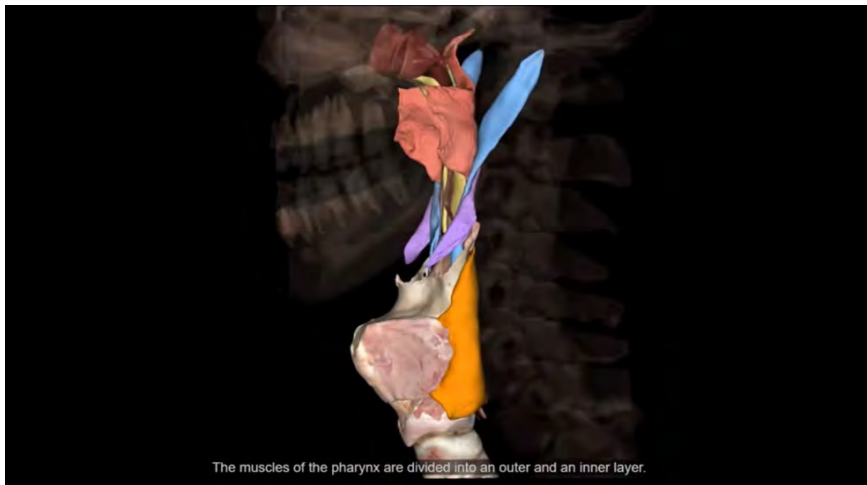
1.5.3. Anatomage eBook

Anatomage eBook olarak adlandırılan anatomi ve fizyoloji öğrenme platformu (Görsel 13, 14, 15) aracılığıyla öğrenciler kadvralara çevrimiçi erişebilmektedir. Bu uygulama insan vücudunda bulunan 11 farklı ana sistemin her anatomik parçasının yapıları hakkında bilgi verirken aynı zamanda işlevlerini anlamaları için etkileşime girmelerine olanak tanımaktadır. Kitap 39 bölümden oluşmaktadır. Gerçek insan kadvralarından türetilen içeriklerle Anatomage eBook, tüm anatomi ve fizyoloji öğrencilerine birinci sınıf, özel bir öğrenme deneyimi sağlamayı amaçlamaktadır (Anatomage_a, t.y.).



Görsel 13. Anatomage eBook adlı etkileşimli e-kitap uygulaması arayüzü
(Anatomage_b, 2020)

Anatomage eBook'taki görüntüler aynı şirketin Anatomage Table (Görsel 16, 17) adlı uygulamada bulunan gerçek insan kadavraları görüntülerinden alınmıştır (Anatomage_a, t.y.). Gerçek insan anatomisi görsellerinden oluşturulan görseller tıp, anatomi ve fizyoloji alanında eğitim alan her öğrencinin kullanabileceği bir kaynak olarak değerlendirilebilir. Bir kadavranın eğitim materyali olarak kullanılması kadavranın bulunduğu mekâna bağlılığı zorunlu kılmaktadır. Anatomage eBook görsel açıdan zengin olan içeriği, etkileşimli arayüzü sayesinde eğitimde mekâna bağlılığı azaltarak anatomik, fizyolojik ve klinik terminolojinin daha iyi kavranmasına ve öğrenilmesine katkı sağlayacak ve destekleyecek nitelikte hizmet vermektedir. Tıbbi görüntüleme aygıtları aracılığıyla elde edilen ayrıntılı görüntüler sayesinde insan bedeninin incelenmesi sanal olarak mümkün olmaktadır.



Görsel 14. Anatomage eBook adlı etkileşimli e-kitap uygulaması arayüzü
(Anatomage_b, 2020)



Görsel 15. Anatomage eBook adlı etkileşimli e-kitap uygulaması arayüzü
(Anatomage_b, 2020)

Anatomage eBook'ta 3 boyutlu modelleme ile oluşturulmuş görseller de kullanılmıştır. Bazı parçalar renklendirilerek vurgulama yapılmış, anlaşılabilirlik artırılmaya çalışılmıştır. İnsan bedeninin tamamı katmanlar halinde yerleştirilmiş görüntüler ile oluşturulmuştur. Görüntüler 360° döndürülebilmektedir. İstenilen konuya yönelik katmana kolaylıkla ulaşılmaktadır. Ayrıca insan vücudunun istenilen noktadan kesiti incelenebilmektedir.



Görsel 16. Anatomage Table adlı etkileşimli e-kitap uygulaması arayüzü
(UPHIGH Productions, 2018)



Görsel 17. Anatomage Table adlı etkileşimli e-kitap uygulaması arayüzü
(UPHIGH Productions, 2018)

Görsellerin çoğunlukla siyah zemin üzerinde sunulması parçalara odaklanmayı kolaylaştırmaktadır. Metinler genellikle siyah zemin üzerinde ya da görüntülenen parça üzerinde bulunmaktadır ve kolay okunabilir. Metinlerde ağırlıklı olarak beyaz renk tercih edilse de dikkat çekmek istenilen sözcükler renklendirilmiştir. Uygulamanın çevrimiçi olarak sunulması kullanıcının her zaman ve her yerde erişmesine olanak tanımaktadır.

BÖLÜM 2: ELEKTRONİK KİTAPLARDA ETKİLEŞİMLİ RESİMLEME

İnsanlık tarihi boyunca resimleme (illüstrasyon) bir anlatım aracı olmuştur. Resimlemeler, yazının henüz bulunmadığı zamanlarda bilgiyi iletmenin ve aktarmanın en yaygın yolu olmuştur. Yazının buluşundan sonra da resimlemeler gücünü kaybetmemiş tek başına ya da yazı ile birlikte kullanılmaya devam etmiştir. Yapıldığı coğrafyaya, kültüre, yapıma nedenine, malzemesine, tekniğine, uygulandığı yüzeye göre farklılıklar gösterebilirler de resimlemeler en önemli iletişim kurma yöntemlerinden biri olma özelliğini günümüze kadar korumuştur.

Her dönemde ve çağda, değişen yaşam biçimlerinde ve ürün kullanımlarında iletişimin etkin bir elemanı olarak resimleme, uygulama alanlarına göre uygun malzeme ve tekniklerle adapte olmakta, bireyi bilgiye ulaştırmak için gerekli zemini sağlamaktadır. Resimlemelerin malzeme konusunda sınırsız bir yelpazeye sahip olması, teknolojik değişimler ve gelişmeler eşliğinde evrilerek ortaya yeni çıkan alanlarda kullanılmasını kolaylaştırmıştır.

2.1. Resimleme

Resimleme; problemlerin çözümü, süsleme, eğlendirme, bezeme, yorum yapma, bilgilendirme, esinlendirme, açıklama, eğitme, teşvik etme, şaşırtma, büyüleme ve hikâye anlatma gibi işlevler için yaratıcı, farklı ve son derece kişisel yollara başvurarak içeriğin görsel bir biçimde iletilmesini sağlar (Wigan, 2012, s. 9).

İllüstrasyonu resimden ayırt eden en önemli özellik bir metne bağlı olarak var olması, bir mesaj kaygısı taşımasıdır. İllüstrasyonu; bir metni tasvir eden, yorumlayan, açıklayan çizimler olarak tanımlayabiliriz (Gönüllü, 2017, s. 917). Resimleme bir duyguyu, düşüncüyü, olayı, başlığı ya da metni açıklamak, desteklemek amacıyla yapılmaktadır.

İllüstrasyonun evrimi medeniyetin yükselişinin de aynasıdır. İspanya'da Altamira (Görsel 18) ve Fransa'da Lascaux (Görsel 19) mağaralarının tavan ve duvarlarında yer alan resimlerde onları çizenlerin gündelik yaşamından sahneler yer almakla birlikte resimlerin

gerçekte ne amaçla çizilmiş oldukları bilinmemektedir. İnsan eli izleri, hayvanlar ve soyut biçimler bir törenin parçaları olarak çizilmiş olabileceği gibi pekâlâ duvarları süslemek ya da bilgi paylaşımını sağlamak için çizilmiş de olabilir (Wigan, 2012, s. 274). Resimleme (illüstrasyon) kavramı ilk olarak 19. yüzyılda bir alan olarak tanımlanmaya başlansa da geçmişi tanımı ve iletişim işlevi göz önünde bulundurulduğunda tarih öncesi dönemlerde yapılan mağara duvar resimlerine kadar dayanmaktadır.



Görsel 18. Altamira mağarasındaki duvar resmi örneği
(Museo de Altamira, 2010)



Görsel 19. Lascaux mağarasındaki duvar resmi örneği
(Prof saxx, 2006)

Geleneksel ve klasik yöntemlerle yapılan resimlemeler teknolojik gelişmelere bağlı olarak zaman içinde değişen baskı teknikleri ile daha hızlı çoğaltılma olanağı da bulmuştur. Uygulama tekniği ve malzeme konusunda katı kuralların olmaması, resimlemelerin ihtiyaç duyulan her alana çabucak uyarlanabilmesini sağlayarak yeni kullanım alanlarında yer almasını kolaylaştırmaktadır.

Resimlemenin amacına uygun olarak yalın ve anlaşılır olması beklenmektedir. Görseldeki karmaşıklığı gidermeli, belirli bir özelliği ya da şekli ortaya çıkarmalıdır. Vurguyu istenilen ögeye vermelidir. Bu noktada fotoğrafın yapamayacağını yapmalı, gerçek hayatta algılanması mümkün olmayan, görülemeyen nesnelere hakkında bilgi sağlamayı kolaylaştırmalıdır. Kullanıcının beklentilerini karşılamaya yönelik özellikler taşınmalıdır.

2.2. Etkileşimli Resimleme

Basılı kitaplarda bulunan hareketli (*Pop-up*) resimlemeler ilk etkileşimli resimleme örnekleri olarak kabul edilebilir. Ana malzeme olan kâğıda ya da kartona farklı kesim teknikleri kullanılarak hareketlenebilir biçimler verilmektedir. Hareketli resimleme örnekleri iki farklı biçimde karşımıza çıkmaktadır. Kitabın iç sayfaları açıldığında harekete geçerek açılan ve üç boyutlu bir hale gelen resimlemeler en yaygın görülen örneklerdir. Bunun yanı sıra okuyucunun sayfalarda çekme, itme, belirlenmiş alanı kaldırma vb. eylemlerle oluşturulan hareketli resimlemelerin kitaplarda da kullanılan diğer bir yöntem olduğu görülmektedir.

Farklı mekanizmalar kullanılarak iki boyutlu sayfalarda derinliğin oluşturulması ve hiyerarşi sağlanarak odaklanması istenilen parçanın ön plana çıkartılması, pop-up kitaplardaki üç boyutluluk etkisini artırarak görsel olarak zenginleştirilmiş bir deneyimi okuyucuya sunabilmektedir. Hareketli kitaplarda illüstrasyonların canlandırılması kitaba alternatif bir sunum imkânı sağlamaktadır. Illüstrasyonlardaki hareket ve derinlik öğeleri okuyucunun ilgisini uyanık tutar (Keş ve Sarıca, 2014, s. 268) Hareketli illüstrasyonlar okuyucunun kitaba olan ilgisini artırabilmektedir. Resimlemelerdeki değişimler okuma sürecine eğlence ve keyif gibi unsurları da eklemektedir. Ayrıca metinlerde anlatılanları destekleyici hareketli resimlemeler durağan resimlere göre içerikle bağlantılı daha fazla görüntü sunabildiği için anlaşılabilirliği kolaylaştırmaktadır (Görsel 20, 21, 22, 23).



Görsel 20. Hareketli Tatil adlı çocuk kitabı
(Yazarın kendi fotoğraf çekimi, 2021)



Görsel 21. Hareketli Tatil adlı çocuk kitabı
(Yazarın kendi fotoğraf çekimi, 2021)



Görsel 22. İşte Yaşam! adlı çocuk kitabı
(Yazarın kendi fotoğraf çekimi, 2021)



Görsel 23. İşte Yaşam! adlı çocuk kitabı
(Yazarın kendi fotoğraf çekimi, 2021)

Günümüzde bilgisayar temelli aygıtlar bilgiyi daha farklı yöntemlerle sunmayı mümkün kılmaktadır. Bu aygıtlar, sahip olduğu özellikler doğrultusunda durağan resimlemeler yerine hareketli ve etkileşimli resimlemeler için elverişli bir ortam sağlamaktadır. Hareketli ve etkileşimli resimlemeler; e-kitaplar, dijital oyunlar, web siteleri, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının yanı sıra tıp, biyoloji, arkeoloji, müzecilik gibi birçok alanda etkin biçimde kullanılmaktadır. Etkileşimli resimlemeler ile nesnelerin dokuları, özellikleri, yakın-uzak olarak ya da farklı bakış açıları ile sunulabilmektedir. Odaklama yalnızca istenilen

nesneye, alana yapılabilmektedir. Etkileşimli unsurların yer aldığı bu tür uygulamalarda kullanıcı aktif bir rol üstlenmektedir. Kullanıcının deneyimleyerek oluşturabileceği ve şekillendirebileceği resimlemelerin bulunduğu uygulamalar da tasarlanmaktadır.

Değişen teknolojik gelişmelerle birlikte resimleme teknikleri çeşitlenirken sunumu ve kullanım biçiminde de farklılıklar söz konusu olmaktadır. Etkileşimli uygulamaların yaygınlaşmasıyla birlikte kullanılan resimlemelerde de yapısal değişiklikler söz konusu olmuştur. Hareketlendirilmiş ya da etkileşimli resimlemeler bilgiyi destekleme ve aktarma konusunda daha iyi bir öğretici ve pekiştirecek olarak etkili olmaktadır. İlgi çekiciliği arttırmaktadır.

2.3. E-Kitap ve Etkileşimli Resimleme

E-kitaplar ilk oluşturulmaya başlandığı andan itibaren günümüze kadar evrilmeye devam etmiştir. Bu süreç teknolojik gelişmelere bağlı olarak ilerse de yeni tasarım yaklaşımları ve okuyucuların/kullanıcıların gereksinimleri e-kitaplardaki yapısal değişimlere yön vermektedir. E-kitapların fiziksel açıdan sağladığı olumlu özelliklerinin yanı sıra tasarım yaklaşımların esnek olabilmesi ve çeşitlendirilebilmesi içerik sunumunun zenginleştirilebilmesine olanak sağlamaktadır. E-kitap tasarımını ana öğeler halinde sınıflandırmak gerekirse metin, görsel ve arayüz tasarımı olarak ayırmak yanlış olmayacaktır.

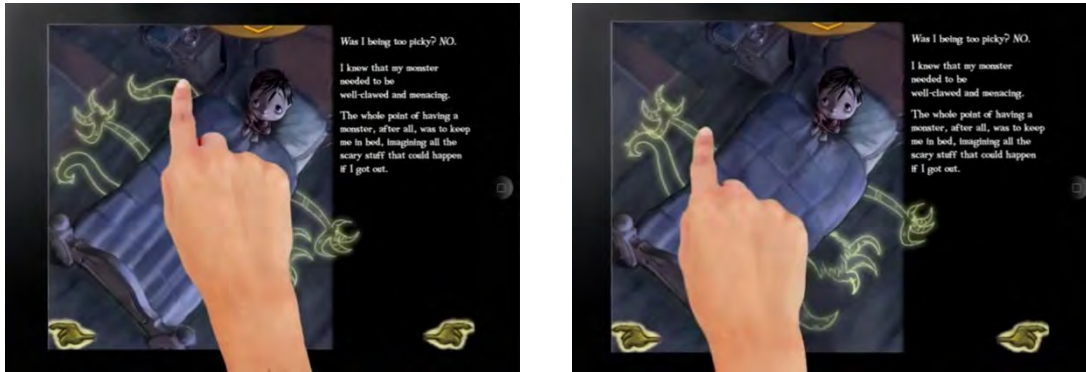
Etkileşimli resimlemelerin bulunduğu kitap uygulamalarının çoğunlukla çocuklara yönelik hazırlanmış resimli çocuk kitapları olduğu söylenebilir. Bunun nedeni olarak resimlemelerin çocuğa daha uygun olduğu düşüncesi öne sürülebilir. Nitekim bu durum basılı kitaplar açısından da değerlendirildiğinde benzer sonuçlarla karşılaşılmaktadır. Gençlere ve yetişkinlere yönelik hazırlanmış uygulamalar az sayıda olsa da geçmiş yıllara göre bir artışın olduğunu söylemek de mümkündür.

2.4. Etkileşimli Resimleme İçeren E-Kitap İncelemeleri

Bu bölümde etkileşimli resimlemelerin bulunduğu kitap uygulamalarının incelemesi yapılmıştır. Örnek e-kitaplar seçilirken öncelikli olarak etkileşimli resimlemelerin yer almasına dikkat edilmiştir. İçerik, biçim, metin ve görsellerin ilişkisi, arayüz tasarımı, etkileşim ve işlevselliği konuları üzerinde durulmuştur. İncelemeler yapılırken e-kitapların piyasaya sunulma amacı, tanıtımı ve hedef kitlesi bilgilerine yer verilmiş ve bu bilgiler göz önünde bulundurulmuştur. Etkileşimli resimlemelerin bulunduğu e-kitaplarla ilgili incelemeler ve açıklamalar belirtilen bu bilgiler çerçevesinde yapılmıştır.

2.4.1. I Need My Monster

I Need My Monster, 4 yaş üstü çocuklara yönelik hazırlanmış 32 sayfadan oluşan resimli öykü kitabıdır (Görsel 24, 25). *Amanda Nool* tarafından yazılan kitabın resimlemelerini *Howard McWilliam* yapmıştır. İlk olarak 2009 yılında *Flashlight Press* basılı kitap olarak yayımlanmıştır. 2012 yılında ise *Yedioth Information Technologies Ltd.* tarafından e-kitap olarak piyasaya sürülmüştür ("I Need My Monster", t.y.).



Görsel 24. I Need My Monster adlı e-kitap uygulamasından etkileşimli sahne görüntüleri

(I Need My Monster, t.y.)



Görsel 25. I Need My Monster adlı e-kitap uygulamasından etkileşimli sahne görüntüleri

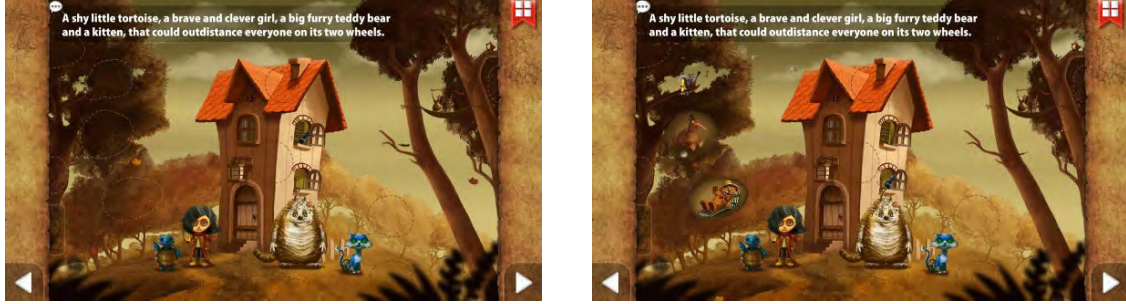
(I Need My Monster, t.y.)

Kitabın konusu; Ethan ve onun yatağının altında yaşayan Gabe adlı canavarın arkadaşlığı üzerine kuruludur. Uyurken Gabe'in yatağının altında olmasına alışmış olan Ethan bir gün yatağının altında bir not bulur. Gabe Ethan'dan habersiz bir şekilde bir haftalığına balık avlamaya gitmiştir. Yatağının altında bir canavar olmadan uyuyamayacağını düşünen Ethan Gabe'in yerine yeni bir canavar aramaya başlar. Ama belirli ölçütleri vardır. Farklı özellikleri olan canavarlar Ethan ile görüşmeye gelirler. Ancak Ethan hiçbir canavarı Gabe'in yerine koyamaz. Öykü Gabe'in eve erken dönmesiyle son bulur.

I Need My Monster adlı kitaptaki resimlemeler iki boyutlu olarak resmedilmiştir. Kitapta yer alan etkileşimler hedef kitle olan çocukların rahatlıkla kullanabileceği nitelikte hazırlanmıştır. Öykünün konusu gereği farklı canavarların kendilerini Ethan'a beğendirmeye çabaları görsel olarak da olası seçeneklere dönüşmekte ve anlatımı zenginleştirmektedir. Kullanıcı öyküyü destekleyici etkileşimli resimlemelerin eşliğinde okumaya devam ederken ışıkları açma-kapama, nesneyi bulunduğu yerden alma, tıklayarak karakteri hareket ettirme, kitabın okunduğu aygıtı sallayarak sahnedeki nesnelerin düşmesi gibi etkileşimler eğlenceli ve keyifli bir deneyim yaşanmasına katkı sağlamaktadır. Her sahnede müzik, ses ve efekt desteği bulunmaktadır. Sayfalar arası geçiş ileri-geri tuşları ile gerçekleştirilmektedir. Arayüz tasarımı yalın ve kolay anlaşılırdır. Bütün sayfa tasarımlarında yazılar için standart bir özel bir alan kullanılmıştır. Tipografiye siyah bir zemin üzerinde beyaz olarak yer verilmiştir. Tırnaklı bir yazı karakteri tercih edilmiştir. Yazı karakterinin tırnaklı olması ve küçük kullanılması okunurluğu olumsuz etkilemektedir. Sayfalarda daha büyük ve tırnaksız tipografi kullanılması okutabilirliğe katkı sağlayacaktır.

2.4.2. Amelia and Terror of the Night

Amelia and Terror of the Night, her yaştan çocuğa yönelik hazırlanmıştır (Görsel 26, 27, 28). 2013 yılında OhNoo Studio tarafından satışa sunulmuştur. En son güncellemesi 2016 yılında yapılmıştır. 42 sayfadan oluşan kitapta ana öykü dışında küçük oyunlara da yer verilmiştir (“Amelia and Terror of the Night”, t.y.).

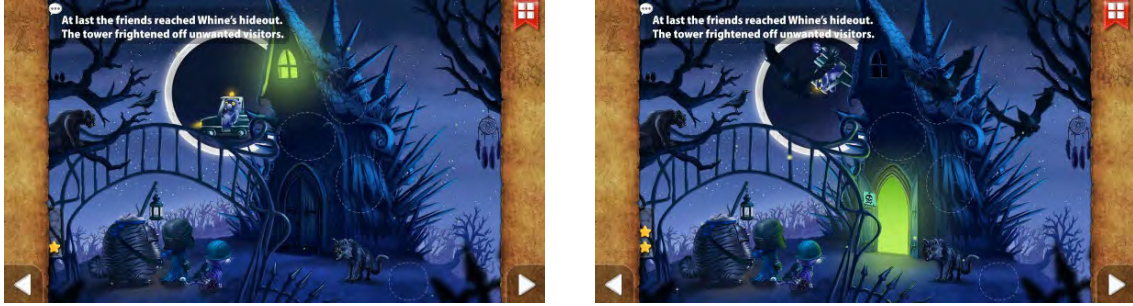


Görsel 26. Amelia and Terror of the Night adlı e-kitaptan etkileşimli sahne görüntüleri
(Amelia and Terror of the Night, t.y.)

Kitabın konusu; Amelia ve üç hayvan arkadaşı vardır. TeddyTeddy adında büyük tüylü bir canavar, Little Pencil adında utangaç küçük bir kaplumbağa ve Kitty Patter adında arka bacakları olmayan ve yerine vücuduna bağlı iki tekerlek olan mavi bir kedi en yakın arkadaşlarıdır. Bir gün arkadaşları Little Pencil’i bahçede cansız bir şekilde bulurlar. Whine adlı kötü bir karakterin Little Pencil’in ruhunu aldığını öğrenirler. Arkadaşları için cenaze töreni yaparken onun ruhunu geri almak için için Whine’ın yaşadığı yere gitmeye karar verirler. Hazırlıklarını yapıp yola çıkarlar. Whine ile yaptıkları mücadele sonucunda galip gelirler ve arkadaşlarının ruhunu kurtarmayı başarırlar. O esnada tuhaf bir ses duyan Amelia yatağında saatin alarmı nedeniyle uyanır. Yaşadıklarının bir rüya olduğu ve öyküdeki karakterlerin evcil kedisi ve oyuncaklarından başka bir şey olmadığı anlaşılır.

“Amelia and Terror of the Night” etkileşimli tasarım bakımından oldukça zengin bir kitaptır. Bu etkileşimlerin çoğu hareketli ve etkileşimli resimlemeler aracılığıyla gerçekleşmektedir. Uygulamada yer alan resimlemeler iki ve üç boyutlu teknikler kullanılarak oluşturulmuştur. Öykünün başından itibaren 180 tane gizlenmiş nesne ve karakter tıklanarak ortaya çıkarılmaktadır. Öykü boyunca gizlenmiş 60 tane yıldız bulunup toplandığında öykünün sonunda gizli bir sahne açılmaktadır. Gece ve gündüz isteğe bağlı olarak

değiştirilebilmektedir. Kullanılan aygıt sağa ve sola yatırıldığında sahne derinliği hissedilmektedir. Işıkları, pencereleri ve kapıları açma-kapama, ağaçların arasına bakma, kıyafetleri ve aksesuarları değiştirme, cam kırma gibi etkileşimli resimlemeler her sahnede mevcuttur. Bazı sahneler etkileşim olmayan resimlemeler ile çözümlenmiştir. Bazı sahne geçişlerinde küçük oyunlar bulunmaktadır. 360'tan fazla etkileşim ve animasyon bulunmaktadır.



Görsel 27. Amelia and Terror of the Night adlı e-kitap uygulamasından etkileşimli sahne görüntüleri
(Amelia and Terror of the Night, t.y.)



Görsel 28. Amelia and Terror of the Night adlı e-kitap uygulamasından etkileşimli sahne görüntüleri
(Amelia and Terror of the Night, t.y.)

Kitapta sesli anlatım desteği vardır. Metinlere sayfanın üstünde iki satır olarak yer verilmiştir. Ayrıca sahneler arası geçiş sayfalarında da kısa metinlere yer verilmiştir. Tipografide kalın ve tırnaksız bir yazı karakteri tercih edilmiş olması okunurluğu kolaylaştırmaktadır. Ayrıca karakterler arasında yazılı metni destekleyici konuşmalara da bulunmaktadır. Kitapta müzik, ses ve efekt de kullanılmıştır. Arayüz tasarımı yalın ve kolay anlaşılırdır. Sahne içinde yer verilen gizli etkileşimlerin fark edilmesi için görsel ipuçları kullanılmıştır. Sahneler arasındaki geçiş ileri-geri tuşları ile sağlanmaktadır.

2.4.3. The Icky Mr. Fox

The Icky Mr. Fox, çocuklara yönelik hazırlanmış etkileşimli bir öykü kitabıdır. (Görsel 29, 30). 2012 yılında IckyPen tarafından satışa sunulmuştur. Son güncellemesi 2018 yılında yapılmıştır ("The Icky Mr. Fox", t.y.).



Görsel 29. The Icky Mr. Fox adlı e-kitap uygulamasından etkileşimli sahne görüntüleri
(The Icky Mr. Fox, t.y.)

Kitabın konusu; Mr. Rabbit ve Mr. Mole bir öğleden sonra çay keyfi yaparken toprağı kazarak Mr. Rabbit'in yuvasına ulaşmaya çalışan Mr. Fox arasında geçen eğlenceli ve komik bir öyküden oluşmaktadır. Akşam yemeğinde Mr. Rabbit'i yemeyi planlayan Mr. Fox, Mr. Rabbit'in yuvasının üzerindeki toprağı kazmaya başlar. Uzun süre kazdıktan sonra derin bir çukur oluşur. Üzerinde durduğu toprak katmanı bir süre sonra çöker. O anda çay içmekte olan Mr. Rabbit ve Mr. Mole'un arasına düşer. Ardından çukurda biriken tüm toprak ve taş yığını Mr. Fox'un üzerine düşer. Mr. Fox hareket edemeyecek durumdayken bunu fırsat bilen Mr. Rabbit ve Mr. Mole çıkıştan kaçarlar. Yuvanın üzerinde farklı bir delik oluştuğunu gören Mr. Hedgehog ne olduğunu anlamak için yerden aldığı taşları tek tek deliğin içine

atar. Taşı attıktan bir süre sonra delikten gelen anlaşılmaz bir inilti duymaktadır. Bu sesin nedeni aşağıya düşüp mahsur kalan Mr. Fox'tan başkası değildir. Kitabın akıcı ve anlaşılır bir öyküsü bulunmaktadır.



Görsel 30. The Icky Mr. Fox adlı e-kitap uygulamasından etkileşimli sahne görüntüleri

(The Icky Mr. Fox, t.y.)

Sahnelerde ağırlıklı olarak hareketli resimlemelere yer verilmiştir. Karakter çizimleri ve resimlemeler hedef kitle olan çocuklara hitap etmektedir. Karakterlerin bazı davranışları kullanıcının etkisiyle harekete geçirilmektedir. Mr. Fox'un toprağı kazması, Mr. Rabbit'in fincan tabağındaki çayı üfleyerek soğutmaya çalışması, Mr. Mole'un sıcak çayı içmesini sağlayıp dilini yakması, Mr. Hedgehog'un delikten aşağıya taş atması vb. eylemler kullanıcının etkisiyle gerçekleşmektedir. Kullanıcının etkileşimli resimleme olan alanları fark etmesi için kitapta "tappy-tap" ifadesi kullanılmaktadır. "Tappy-tap" sözcüğünün Türkçe bir karşılığı bulunmamaktadır. Çocuklara yönelik oluşturulmuş "hafifçe vurun/dokunun" anlamında kullanılan kitaba özgü bir sözcük olduğu söylenebilir. Etkileşimlerin bulunduğu sahnelerde "tappy-tap" metni ortaya çıkararak bir ok yardımıyla etkileşimin olduğu resimlemeyi göstermektedir. Gösterilen alana dokunarak eylem harekete geçirilmektedir. Sahnelerdeki eylemler tekrarlanabilir. Kullanıcı tarafından dokunulmadığında bu etkileşimler görülmeden de sahne geçilebilmektedir. Ayrıca nesnelere dokunulduğunda adları sesli olarak duyulmaktadır. Aynı zamanda sözcük olarak da belirli bir süre görünüp kaybolmaktadır. Bu özellik çocukların sıkılmadan eğlenerek öğrenmesine katkı sağlamaktadır. Farklı özellikteki nesnelere tanınması ve öğrenmesi amacıyla her sahnedeki nesnelere için benzer etkinlikler bulunmaktadır. Belirtilen bu özellikler her kullanıcıya farklı biçimlerde deneyimleme fırsatı vermektedir.

Metinler resimlemelerin üzerinde okunabilirliđi olumsuz etkilemeyecek alanlara yerleřtirilmiřtir. Metinlerde beyaz ya da gri renk tercih edilmiřtir. Okumayı kolaylařtırmak için beyaz renkli metinlerde gri gölge, gri renkli olan metinlerde beyaz gölge kullanılmıřtır. Tipografi seçimi çocuklara uygun ve okunabilirdir. Arayüz tasarımında ileri-geri butonları dıřında sesi açma/kapama ve çıkıř butonu yer almaktadır. Arayüz tasarımıdaki ögeler kullanılabilirlik açısından yalın ve anlaşılır tasarlanmıřtır.

BÖLÜM 3: TÜRK SÖYLENCEBİLİMİNDE RESİMLEME

Orta Asya'daki Eski Türk halklarının inanç sistemine ve ritüellerine dair ulaşılabilen yazılı kaynaklar ve bilgiler, 19. yüzyılda yapılmaya başlanan saha araştırmalarına kadar çok az bulunmaktadır. Bilgiler, nesilden nesile sözlü olarak aktarılmıştır ve kayıt altına alınmamıştır. Aynı şekilde ulaşılabilen görsel kaynakların çeşitliği de çok azdır.

20. yüzyıldan itibaren Türk Söylencelerine yönelik yapılan araştırmaların artması kaynakların sayısının artmasını sağlamıştır. Yapılan arkeolojik kazılar sayesinde de Eski Türk halklarına ait yeni buluntulara ulaşılmıştır. Ancak günümüze kadar geçen süreç incelendiğinde Türk söylenceleri ile görseller yok denecek kadar azdır. Ülkemizde bu alanda yapılan çalışmalar daha çok insan kahramanların ön planda olduğu (Dede Korkut, Manas Destanı, Oğuz Kaan Destanı vs.) efsanelere ve destanlara yönelik yapılmıştır.

Yapılan araştırmalar sonucunda Türk söylenceleri ana hatlarıyla daha bilinir ve anlaşılır hale gelse de söylencelerin değişkenliği, karakterlerin ve varlıkların hem adlarının hem de betimlerinin her halkta farklılık göstermesi, etkileşim halinde olunan kültürlerin ve medeniyetlerin inanç sistemlerinden tam olarak ayrıştırılamaması, Türk halklarında yayılmaya başlayan İslam dininin etkisiyle değişen ifadeler ve karşılaştırmalar, söylencelerin temelini öğrenmeyi güçleştiren ana bir sorun olarak değerlendirilebilir. Söylencelerinin varyantlarının olması, zamanla karakterlerin ve varlıklarının dönüşüme uğraması vb. konular dünyadaki diğer medeniyetlere ait söylencelere bakıldığında olağan karşılanabilir. Ancak bu durum bu alana yönelik resimleme çalışmalarının yapılmasını zorlaştırmaktadır. Nitekim araştırmalar ve kaynaklar artmasına rağmen bu alanla ilgili resimleme çalışmaları çok az sayıda yapılmıştır. Türk söylencelerine yönelik resimleme yapılmaması yalnız yukarıda belirtilen nedenlerden kaynaklı olmayabilir. İllüstratörün bu alana ilgili duymaması ya da bu konuyla ilgili talep gelmemesi de en önemli etkenler olarak düşünülmelidir. Son yıllarda ise ülkemizde Türk Söylencelerine yönelik hem yazınsal hem de resimleme çalışmalarının sayısında bir artış görülmektedir.

Türk söylencebilimi evreninin genişliği göz önünde bulundurulduğunda bu alana yönelik hazırlanacak resimlemeler için belirli sınırlandırmaların yapılması kaçınılmazdır. Bu bölümde,

tez kapsamında yapılacak olan uygulamanın içeriği doğrultusunda sınırlandırmaya gidilmiştir.

3.1. Evren ve Dünya Tasarımı

Türk söylencebilimindeki yaratılış mitlerinde dünya var olmadan önce kıyısı olmayan suda yaşayan Ag Ene (Ak Ana) ve bu suyun üzerinde uçarak dolaşan Ülgen adlı varlıklar vardı. Söylenceye göre Ak Ana sudan çıkarak Ülgen'e yaratma emrini verir. O zamana kadar üzerinde durulacak tek bir toprak parçası bile yoktur. Ak Ana'nın emri ile Ülgen evreni ve üzerinde yaşadığımız dünyayı yaratır (Bayat, 2017a, s. 15). Kaynaklarda Türk söylencebiliminde dünya ve evrenin yaratılışıyla ilgili aktarılan bilgiler farklılıklar gösterse de varyantların ana temelini bu mit oluşturmaktadır.

"Evren" sözcüğü etimolojik açıdan incelendiğinde "evir" (dönmek) fiilinden -en ekiyle türetilmiş bir sıfat-fiildir. Kutadgu Bilig'de evren bilimine ayrılmış bir bölümde, bu sözcük "Bak o sürekli dönen ejderhayı yarattı." olarak ifade bulur (Roux, 2017, s. 67). Eski Türklerde ve Çinlilerde gök çarkının (veya çarklarının) döndüğü kabul edilmekte ve bir Uygur metninde gök kubbenin en alttaki çemberini (feleğini) bir çift gök ejderinin çevirdiği belirtilmektedir. Böylece ejderin eski Türklerde aynı zamanda evren olarak adlandırılmasının sebebi de anlaşılmaktadır (Aktaran: Çoruhlu, 2017, s. 149). Türkiye Türkçesi'nde evrenin karşılığı olarak "büyük yılan" ifadesi kullanılmaktadır. Aynı zamanda Türk Dil Kurumu tarafından yayımlanan tarama sözlüğünde evren (evran) sözcüğünün karşılığı "ejderha, büyük yılan" olarak belirtilmektedir.

Yakın zamanlarda derlenmiş bilgilere göre Altaylıların önce dünyanın daire olduğuna sonra kare şeklinde olduğuna inandığı tespit edilmiştir. Yakutlardaki gök dairesinin dörtgen yeryüzünün kenarlarına değdiği fikriyse bu duruma tam olarak uymaktadır. Burada da dört ana yön fikri önemlidir. Yalnız bir Yakut hikâyesinde yeryüzünün şekli sekizgen olarak belirtilmektedir ve yönler ara yönlerle birlikte burada iki katına çıkmaktadır (Aktaran: Çoruhlu, 2017, s. 142). Dünya modelinde göğün yarım dairesel kubbe, yerin ise dört köşeli ve sekiz yönlü hayal edilmesi yaygın görüştür (Bayat, 2017b, s. 34).

Dünya modeli genel hatlarıyla yatay ve dikey mekân kavramına uygun bir şekilde tasarlanmış, zaman anlayışı da bu kavramın üzerinde gelişmiştir. Dünya modelinin dikey düzeyi bir ok eksenini boyunca yukarı (gök), orta (yerüstü) ve aşağı (yeraltı) katlara ayrılır. Her katın kendine ait özellikleri ile beraber bir de katmanları vardır. Dünya modelinin dikey kavranılması Türk düşüncesinde ilave bir dizi anlayışlarla karakterize edilir. Nitekim dikey yapı diriliğin, canlılığın, yatay durum ise ölümün, hastalığın simgesine dönüşür. Evrenin üç katını birleştiren oku ya da direği Türkler, Dünya Ağacı, Dünya Dağı ya da Temir Kazık (Demirkazık) olarak adlandırır. Dünya Ağacı'nın kökleri yeraltını, gövdesi orta dünyayı, dalları ise yukarı dünyayı temsil eder. Dünya Ağacı'nın kozmik tasarımda devreye girmesiyle dikey istikametli ikili karşı durmalar; yukarı-aşağı, gök-yer, yer-yeraltı, ateş(kuru)- su(yaş), ışık-karanlık vs. ortaya çıkar. Türk söylencebilimdeki inanca göre deliklerden geçen direk üç dünyayı da birbirine bağlanmaktadır. Direğin kopmasını Türkler dünyanın sonu gibi anlatırlar. Altay-Sayan Türklerinde, Yakutlarda ve Orta Asya'da bu direk, Temir Kazık adıyla bilindiği halde, Moğol ve Tunguzlar ona Altın Direk derler. Temir Kazık, inanca göre dünyayı sallanmalardan, düzensiz bir dönüş yapmaktan koruyan eksendir. Ayrıca Temir Kazık, Tanrı'nın ve ışıklı gök ruhlarının atlarını bağladığı direktir. Orta dünya yalnız insanoğlunun yaşadığı mekân değildir. Yer, iyi ve kötü olan çeşitli iyelerle doludur. Orta dünya, insanların iyeler ve hayvanlar ile paylaştığı dünyadır. Bu açıdan insanın yaşamı yukarı ve yeraltı dünyası ruhlarına göre belirlendiği gibi büyük ölçüde paylaşılan orta dünyanın koruyucu ruhları ile de birebir bağlantılıdır. Hem iyi gök ruhların hem de kötü yeraltı ruhlarının dikkatleri yere çevrilmiştir. İyi ve kötü ruhlar arasındaki mücadele, yere sahip olmak ve oradaki insanları kendi etkileri altında tutmak için yapılmaktadır (Bayat, 2017a, s. 19, Bayat, 2017b, s. 47, 55, 56).

3.2. Türk Söylencebilimindeki Varlıklar ve Karakterler

Türk söylencebilimindeki varlıklar ve karakterler temelde aynı kökenden gelse de Orta Asya'daki Eski Türk halkları tarafından farklı adlandırılmışlardır. Görünüşlerinde ve görevlerinde de farklılıklar söz konusu olmaktadır. Bu başlık kapsamında seçilmiş olan varlıklara ve karakterlere yer verilmiştir. Kaynaklardaki farklı yaklaşımlara ve değişkenlere de yer verilerek konu daha anlaşılır hale getirilmeye çalışılmıştır.

3.2.1. Ejderha

Orta Asya Türk söylencelerinde ejderha efsanevi bir varlık olarak önemli bir yere sahiptir. Uzakdoğu etkinliklerinde hala kültürel olarak sembolik bir sunuma sahip bu varlığı günümüz dünya sinemasında izlemek, romanlarda okumak mümkündür.

Ejderha bütün dünyada Çin mitolojisi ve sanatına ait kabul edilse de Türk mitolojisi ve sanatında da büyük yer tutmuştur. Çin kaynaklarından Shih-Chi ve Hou-han-shu'da gök ve yer ibadetlerinden bahsedilirken Hunların bir ejder festivali düzenlediğinden söz edilmektedir. Hsiung-nuların merkezlerinin Ejder Şehri olarak anılışı da bazı eski Türk toplulukları arasında ejder kültürünün varlığını ortaya koyabilir (Çoruhlu, 2017, s. 201). Ancak Roux (2017, s. 67) Türklerin ejderha ile ilgili tüm tasarımlarda Çinlilerden etkilendiklerini belirterek ejderha için kullanılan "luu" adını bunun bir kanıtı olarak göstermektedir.

Orta Asya'daki Türk söylencelerinde ejderhalar fiziksel özelliklerine, renklerine, görevlerine, yaşadıkları mekânlara ya da bölgelere göre farklı başlıklar altında anlatılmaktadır. Ancak bu efsanevi yaratığı mevcut olan bilgilere göre sınıflandırmak oldukça zordur. Var olan metinlerde yer verilen sınıflamalardan en belirginleri yer ejderhası, ağaç ejderhası ve gök ejderhası olarak ayrılmaktadır. Bu sınıflandırmanın birbirinden farklı türler için kullanıldığı kabul edilse bile söylencelerdeki tüm ejderhaları kapsamadığı görülmektedir.

Bazı efsanevi mitolojik karakterler adlarıyla ön plana çıkmakta ve tanınmaktadır. Ancak ejderhalara ait özel adlara nadiren rastlanması nedeniyle böyle bir sınıflandırma yapılamamaktadır. Bazı kaynaklarda özel adları olan ejderhalara (Badraç, Bükrek, Sangal, vs.) yer verilse de bu ejderhalarla ilgili bilgileri destekleyecek başka kaynakların bulunamaması bilgilerin güvenilirliği hususunda karar vermeyi güçleştirmektedir.

Sınıflandırma ve betimleme zorluğuna sahip ejderhalar genel bir çerçevede incelendiğinde gök ve yer - su unsurlarına bağlı olarak geniş bir uygulama alanına sahip olmuşlardır (Çoruhlu, 2017, s. 201). Kaosun simgesi olan su, evrenin imgesi olan ejderle eşleştirilmiştir. Ejder-su imgeleminin, başlangıcı simgeleyen iki varlığın bir bütün halinde bir araya gelmesiyle bağıntılı olması olasıdır. "Ejder, büke, luu, nek" adlarıyla özdeşleşen evren

telakkisi öküz/boğa motifi dâhil su paradigması ile ilgilidir. Türkler genellikle ejdere “yilbegen, jilbegen, celbegen” demiştir. Kaşgarlı Mahmud’un Dîvânu Lugâti't-Türk eserinde ejdere “yilbüke” denilmektedir (Bayat, 2016, s. 255).

Vücudu balık pulları ile örtülü, ayakları timsah ayağına benzer, kanatlı, kuyruklu, boynuzlu olarak tasavvur edilen bu yaratık (dinozorları hatırlatır) inanca göre yılanın uzun yaşaması sonucunda dönüşüm yaşamış bir varlıktır. Bir başka inanca göre de, yılanla vahşi mandanın veya ceylanın çiftleşmesinden ortaya çıkmıştır (Bayat, 2016, s. 256). Genellikle çok iri bir yılan olarak tasvir edilmektedir. Ejderhanın yedi başlı bir canavar biçiminde gösterilmesi ya da ağzından ateş çıkarabilmesi, Türklerde farklı halklarda da rastlandığı gibi, ejderhaya verilen genel özelliklerden biridir (Boratav, 2012, s. 66). Uslu (2017, s. 232) Türk söylencelerinde karşılaşılan bu ifadelerle birlikte ejder anlayışının Fars, Hint ve Çin kültürlerinden etkilendiğini ifade etmektedir.

Ejderha birçok kültürün efsanevi anlatısında ağzından ateş saçan bir yaratık olarak betimlenmektedir. Bu özellikle ejderhanın gücünün ve efsanelere konu olmasının önemli etkenlerinden biri olarak görülebilir. Türk söylencelerinde de benzer bir yaklaşımla ağzından ateş saçan yılan biçimli efsanevi bir canavar olarak tanımlanmaktadır (Uslu, 2017, s. 232).

Türk kozmolojisinde yer ejderhası ve gök ejderhasından söz edilmektedir. Yeraltında ya da derin sularda bulunan yer ejderhası bahar dönümünde yerin altından çıkmaktadır. Pulları ve boynuzları oluşarak gökyüzüne yükselmekte, bulutların arasına karışmakta, yağmur yağmasını sağlayarak bereket ve refahın oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Çin mitolojisindeki imparatorluk simgesi olan ve bazen hayat iksiri efsaneleriyle ilişkilendirilen ejder bu yönüyle Türkleri etkilemiş, Türk mitolojisinde su, bolluk ve yeniden doğuşun timsali sayılmıştır. Çin'de olduğu gibi aynı zamanda Türk hayvan takviminde de yıl simgesi olarak yer almıştır. Gök ejderhası ise mavi renkle ilişkilendirilmektedir. Aynı zamanda içinde her şeyin yer aldığı sonsuz boşluğu da simgelemektedir. Sarı renginin ise hükümdarlık ve hâkimiyet simgeçiliğinde önemli olması daha çok Çin mitolojisinden kaynaklanmaktadır. Sarı Türklerde olduğu gibi Çinlilerde de merkez kavramıyla ilgilidir Bu durum muhtemelen Göbi Çölü'nden gelen lösün (kil ve kum karışımı, sarı renkli verimli balçık) renginden

kaynaklanmaktadır. Merkez ve hükümdar simgeçiliğine baęlı olarak sarı aynı zamanda ün ve ilerlemenin de simgesidir. Bu nedenle sarı ejderha iyiye işarettir (Çoruhlu, 2017, s. 202, 260, 266).

Tüm bu yaklaşımların yanında Roux'a (2017, s. 67) göre ejderha bazı Türk halklarını ise fazlaca ilgilendirmemiştir; onlar fabllarda geçen ve yabancıları oldukları bu hayvanın yerine, özellikle On İki Hayvanlı Takvim'de görüldüğü üzere, başka hayvanlar koymuşlardır. Türklerde özellikle erken dönemlerde bereket, refah, güç ve kuvvet simgesi olarak kabul edilmiş bu efsanevi yaratık, Ön Asya kültürleriyle ilişkiye geçildiğinde bu anlamları zayıflamış ve daha çok alt edilen kötülüğün simgesi olmuştur (Çoruhlu, 2017, s. 202). Eski mitolojilerin su hamisi olan yılan veya ejder, semavi dinlerde karanlıkların gücü ve kötü ruhların simgesine çevrilmiştir. Nitekim masallarda ejder, suyun önünü kesmekle mitsel kutsallık işaretini kaybetmiş, olumsuz özellikleri olan bir karakter halini almıştır (Bayat, 2016, s. 256). Halkın su ihtiyacı onun emrindedir ve ondan su alabilmek için, ona kurban olarak insan (çoğunlukla bir bakire) götürülmesi gerekmektedir. Başka yerel efsanelerde ise doyurulması için düzenli olarak küçükbaş hayvan sunulması gereken saygıdeğer bir varlık olarak tasvir edilmektedir (Boratav, 2012, s. 66).

Farklı Türk halklarının inanışlarında, ejderhaların yaşadığı yerler birbirinden farklı gösterilmektedir. Özbek, Türkmen ve Kazak mitolojik-halk bilimi metinlerinde, ejderhanın yeraltındaki mağarada yaşadığı ve oradaki hazineyi koruduğu yazmaktadır. Azerbaycan ve diğer Türk halklarının görüşlerine göre ejderha suda yaşarken, Batı Sibirya Türklerinde ormanda yaşadığına inanılmaktadır. Başkurt demonolojisinde, son derece büyük ve kocaman bir yılan gibi betimlenen bu varlık, büyük derelerde ve göllerde yaşamaktadır. İnsanları ve hayvanları yutarak yemektir (Beydili, 2015, s. 192).

Türk masallarında suyun önünü keserek yaşamı olumsuz yönde etkileyen ejderha, bu yönüyle eski medeniyetlerdeki güneşi yutan ejderha ile işlevi açısından aynıdır. Kuyruğunu ısırarak halka oluşturan yılan tıpkı su gibi sonsuzluk simgesine dönüşmüştür. Ejderhanın, yelbükenin, yılanın mitolojik düşüncede ilk kaynak olan ve başlangıca atıfta bulunan suyla eşleşmesinin, sonradan demonik özellik kazanması bu varlıkların çok eski zamanda bir katmanlaşma geçirdiğine işaret etmektedir (Bayat, 2016, s. 256).

Göktürk Döneminde hanedandan olan kişilerin yazıtlarında tepeleri genellikle ejder takı biçiminde olan kaplumbağa şeklinde kaide bulunmaktadır. Bu kullanımda ejderin, evren/dünya şemasını ya da devletin uzun ömürlülüğünü simgeliyor olması olasıdır. Bu kullanımın aynı zamanda ruhu koruma işlevi gördüğü de varsayılabilir. Ancak ejderhanın yer ile olan ilişkisi şanssızlık, sıkıntı, zorluk gibi hususlara da atıf yapmaktadır. Ejderhaların yer ile olan ilişkisi olumsuz yaklaşımlardan farklı olarak Türklerin ve aynı paralellikte Çinlilerin kozmolojik sisteminde ise, dört anayön tasavvuru ile ilişkilendirilmektedir. Dört ana yön için renkler ve simgeler kullanılmaktadır. Uygurlarda kuzey, kara yılan; güney, kızıl saksığan; doğu, mavi ya da yeşil ejderha; batı, ak parstır (Çoruhlu, 2017, s. 219, 220, 253).

Bütün bahsi geçen genellemelerin yanı sıra kaynaklarda özel adları olan nadir ejderhalardan ikisi "Abra" ve "Yutpa"dır. Abra ve Yutpa hakkında kapsamlı betimlemelere yer verildiği görülmektedir. Bayat (2017b, s. 342) bu ejderhaları insanların göz yaşlarından oluşan Toybadım (doymadım) adlı dokuz nehrin üstüne yerleşen Erlik'in sarayının girişinde bulunan varlıklar olarak tanımlamaktadır. Uslu (2017, s. 163) ise yeraltındaki "Büyük Deniz"de (Tengiz/Tingiz'de) yaşayan ve ejdere benzeyen devasa iki yılan olarak ifadelendirmiştir. Timsaha benzer bir görünümü ve çatal kuyrukları bulunmaktadır. Dört adet kızıl ayağa ve parlak bakır renkli gözlere sahiplerdir. Yeşil baldırlı, ak göğüslü, kayık gibi yassı ve güçlü çenelidirler. Bir fili tek lokmada yutabilecek kadar büyüktürler. Erlik'in sarayını korumakta ve görenlerin yüreğine korku salmaktadırlar. Abra ve Yutpa, Erlik Han'ın sarayının bekçileri olarak söylencelerde yer alırlar. Şaman elbisesinde ve davulunda onları simgeleyen resimler veya bez parçalarından yapılmış temsili figürler bulunmaktadır. Bu iki yeraltı yaratığı bazı kaynaklarda Ker Abra ve Ker Yutpa olarak da anılmaktadırlar.

3.2.2. Umay

Umay adına Türk tarihi kaynaklarında ilk defa Göktürk yazıtlarında rastlanmaktadır. Kültegin yazıtında Bilge Hakan "Babam Hakan öldüğü vakit küçük kardeşim Kül Tegin yedi yaşında idi. Umay gibi Anam Hatun sayesinde küçük kardeşim Kül Tegin er-kahraman adını aldı" demektedir. Bu metinde Bilge Hakan anasını çocukları koruyan dişi tanrı Umay'a benzetmiştir. Bunun yanı sıra Tonyukuk yazıtının batı tarafındaki 38. satırında, "Tanrı, Umay

ve mukaddes Yer-su" ruhlarının Türklere yardım ettiklerinden bahsetmektedir (İnan, 1976, s. 24).



Görsel 31. Göktürk Döneminde oyma tekniği ile yapılmış Umay tasviri
(Ulukayın, 2019)

Umay kültünün eski çağlarda geniş bir işlevselliğe sahip olduğunu söylemek mümkündür. Nitekim Orhun-Yenisey yazıtları da Umay Ana'nın geniş işlevinden bahsetmektedir. Umay'ın adı eski Türk yazıtlarında dört defa geçmektedir. Tengri ile beraber Türk Milletini koruduğu vurgulamaktadır (Bayat, 2016, s. 55).

Son yıllarda Urga (Ulan Batur) çevresinde bulunan bir kiremitte "Kögmen Yer-su ve Umay hatun" sözleri okunmaktadır (İnan, 1976, s. 24). Göktürk döneminden kaldığı bilinen ve Kazakistan'ın Cambul şehrindeki müzede korunan kaya üzerindeki resim, Umay'a ait kabul edilmiştir (Görsel 31). Bununla beraber Orta Asya'nın Çulışma ırmağı yakınında bulunan Göktürk döneminden kalan ve üzerinde büyük boyut kaya resimleri olan Kudirge kaya resmi de Umay Ana'nındır.

Görsel 32'deki eski bir kurgandan bulunmuş Umay'ın tasviri görülmektedir. Ortada, ellerini önünde kavuşturarak ve bağdaş kurarak oturmuş kürklü bir insan olarak tasvir edilmiştir. Kulaklarından uzun küpeler sarmakta, başında sivri ve üç dilimli bir başlık bulunmaktadır. Solunda, yine kendisi gibi kürklü ve küpeli birisi oturmaktadır. Sağında atlardan inmiş, karşısında diz çökerek ona saygı gösteren atlılar görülmektedir (Bayat, 2016, s. 55).



Görsel 32. Kudirge kurganında bulunmuş kaya üzerindeki dini tören tasviri
(Göktürk Sanatında Dinî, 2010)

Umay genel olarak uzun beyaz saçlı, uzun beyaz elbiseli olarak imgenlenmektedir. Altından, gümüşten ve demirden yapılmış beşik ile ilişkilendirilmekte ve yalnız insanlara değil, hayvanlara ve kuşlara da hayat verdiği ifade edilmektedir. Yer-Su, Umay ve diğer koruyucu ruhların beyaz saçlı olarak bilinmesi beyaz rengin yaşam simgesi olması, temizlik fonksiyonuna atıf yapması ile ilgili olup Mitolojik Ana'nın çevrimleri olduğunu kanıtlamaktadır. (Bayat, 2016, s. 32). Günümüz Orta Asya'sının el sanatlarında nazarlık olarak kullanılan farklı nitelikteki Umay tasvirli dokumalara da rastlanmaktadır (Çoruhlu, 2017, s. 49).

Kamların davullarında güneş, ay, yıldız, şimşek resimleri yanında kayın ağacı resmi de bulunmaktadır. Bir Sağay kamı, davulundaki iki kayın ağacı resmini aşağıdaki şekilde izah

etmektedir. Kamın izahına göre, kayın ağacı koruyucu ve merhametli ana - tanrı Umay ile beraber Ülgen tarafından yere indirilmiştir (İnan, 1976, s. 39) :

"Biz Ülgen atamızdan ilk titrediğimiz zaman Umay anamızla beraber bu iki kayın ağacı yere indi."

Umay üç boynuzlu olarak tasavvur edilir. Onu aynı zamanda Tanrı'nın kızı olarak da görürler. Umay'ın bu özellikleri Karaçay- Balkar türkülerinde şu şekilde tarif edilir (Bayat, 2016, s. 69).

Nart oğulları Tanrı kulları
Nart oğulları yiğit evlatları
Nart oğulları anaları kurt
Çok sevdikleri Umay-biyçedir
May-biyçe tanrının kızıdır.
Umay-biyçe güzeller güzelidir.
Vücudu çok hayret vericidir
Vücudu ceylan vücudu gibi
Yürüyüşü yıldızların uçuşu gibi
Boynuzları alnına dikilmiş yarım ay
Kanatları kuş kanadı gibi
Gözleri tan yıldızı gibi
Derisi güneş ışığı gibi
Üç ayaklı heybetli güzel Umay
Üç ayaklı geyik Umay
Doğru, sözüne sadık Umay

Yakutlarda Umay'ın yerini "ayısıt" almıştır. Ayısıt, yaratıcı, bereket ve refah sağlayıcı dişi ruhlar topluluğuna denmektedir. Bunlardan kimi insan yavrularını ve kadınları, kimi de hayvan yavrularını ve dişi hayvanları korumaktadır. Ayısıt'lar dağınık halde bulunan hayat unsurlarını toplayıp birleştirmekte ve "kut" yapmaktadırlar. Kut denilen nesneyi ana karnındaki çocuğa üflemede ve böylece çocuğa can verdikleri ifade edilmektedir. Gebe kadınlar bu ruhların himayesi altında bulunmaktadırlar (İnan, 1976, s. 25).

İnan (1976, s. 129-132) Kaşgarlı Mahmut'un Dîvânü Lugati't-Türk kitabında Umay'ı açıklamak için yaptığı tanımlamayı eleştirmektedir. Kaşgarlı Mahmut, Umay'ı "kadın doğurduktan sonra çıkan son" olarak tanımlamakta ve "Umay'a tapılsa oğul olur." ifadesine yer vermektedir. İnan bu tanımlamanın kasıtlı yapıldığını, Umay'ın "islamlştırılmış" olduğunu, Kaşgarlı Mahmut'un bilerek Umay'ı unutturmak için çabaladığını savunmaktadır.

3.2.3. Erlik

Türk söylencelerine ait kaynaklarda yeraltı dünyasının hâkimi “Erklik” veya “Erlik” olarak adlandırılmaktadır. Moğol Mitolojisi’nde de yeraltı dünyasının sahibi “Erlik Han” olarak tasvir edilmektedir (Bayat, 2017b, s. 32).

Erlik’in insanın canını aldığı, yeraltı âlemine götürüp yargıladığı ve kendisine elçi-uşak yaptığı betimlenmektedir. Bazen bu uşak aracılığıyla insanlar üzerine salgın hastalıklar gönderebilmektedir. Altaylılar’ın özellikle hastalık hüküm sürdüğü zamanlarda Erlik’ten korktukları, adını bile söylemekten sakındıkları tasvir edilmektedir. Adını söylememek için kısaca “kara neme” (kötü ruh) demekle yetinmektedirler. Erlik’i küstah, utanmaz, somurtkan, inatçı olarak nitelendirmektedirler (İnan, 1976, s. 53).

Bayat’ın Anohin’den aktarımına göre şaman dualarında Erlik müthiş bir canavar olarak belirtilmekte, göğüsleri ve vücudu kaslı, beli kalın, boyu uzun, göz kapağı bir karış, kara bıyıklı, kara sakallı, kızıl ya da kapkara yüzlü, parlak saçlı, kadehi kurumuş kafatasından, kılıcı yeşil demirden, kürek kemikleri yassı demirden, dizgini kara ipekten, karayılandan kamçısı olan bir varlık olarak betimlenmektedir. Gözleri ve kaşları kömür gibi kapkara, dizlerine kadar uzanan sakalı çatalıdır. Bıyıkları yaban domuzunun dişleri gibidir ve burularak kulaklarının arkasına dolanmıştır. Boynuzları ağaç köklerine benzer; saçları kıvırcıktır (Bayat, 2017b, s. 340-342). Aynı zamanda sağlam vücutlu bir ihtiyar olarak düşünülmektedir. Bazı yerlerde onun demirden kılıcı ve kalkanı olduğu da anlatılmaktadır (Çoruhlu, 2017, s. 61).

Erlik’in yeraltı diyarında kara çamurdan yapılmış sarayda oturduğu tasvir edilmektedir. Bir rivayete göre sarayı kara demirden olup etrafı duvarla çevrilmiştir. Karargâhı dokuz ırmağın Doymadım (Toybadım) ırmağına döküldüğü yerde kurulmuştur. Doymadım ırmağının suyu insanoğlunun gözyaşlarından ibarettir. Başka bir rivayete göre karargâhı Abra ve Yutpa denilen korkunç canavarlarla dolu olan Bay Deniz (Bay Tengis) kıyısındadır. Küreksiz kara kayıklarda gezmekte; kara bir ata yahut bir öküze binmektedir. Kızıl kanlı yemekle beslenmekte ve ciğer kanı içmektedir. Yeme ve içme zamanı akşam vakti gökyüzünün kızardığı zamandır. (İnan, 1976, s. 66, 67).

Radloff'a göre ařađı dŸnyanın beřinci ya da dokuzuncu katında oturmaktadır. Burada demir çatılı bir sarayı, gŸmŸřten bir tahtı bulunmaktadır. Bir gŸrŸře gŸre ise Erlik, her birinin bir tanrısı bulunan dokuz tabakadan meydana gelen yeraltında kara bir gŸneř yaratmıř ve bu ışıkla burayı aydınlatmıřtır (Aktaran: oruhlu 2017, s. 61). KŸtŸ ruhlara karřı yapılan ayinlerde řamanlar yer altına indiklerini ve orada gezdiklerini temsil etmektedirler. Tamu (cehennem) Ÿzerindeki kıl kŸprŸden getiklerini, kuzgunlar umaz kızgın sarı Ÿller Ÿzerinden uarken gŸnahlı kamların sayısız iskeletlerini gŸrdŸklerini, karanlık tanrıların bulunduđları dŸnyada yılanlara, ejderlere, canavarlara rastladıklarını manzum sŸzlerle hikaye etmektedirler (İnan, 1976, s. 52, 53).

3.2.4. Albastı

Albastı; "Al Karısı", "Al Anası", "Al Kızı" veya kısaca "Al" olarak da isimlendirilmektedir. Ÿzellikle lohusa kadınlara musallat olmasıyla bilinmektedir. Lohusa sıtması ıkartmakta ve hastaların ŸlŸmŸnŸ sađlayabilmektedir. Bu hastalık ođunlukla al-bastı ifadesiyle, "Al'ın eziyeti" anlamında kullanılmaktadır (Boratav, 2012, s. 32). Albastı, hamile kadınların gŸğsŸne ökerek onun nefes almasını zorlařtırmaktadır. BŸyle bir durumda hamile kadın yiyememekte, iememekte ve nefesi daraldığı iin sayıklamaktadır (Bayat, 2017b, s. 297). Dolayısıyla Albastı Ÿremenin ve ođalmanın dŸřmanı olup yeni dođum yapmıř lohusa kadınlara ve yeni dođan ocuklara zarar vermekle yŸkŸmlŸdŸr (Bayat, 2017b, s. 54).

Albastı deđiřken tabiatlıdır. Deđiřik řekillerde, en ok da cadı řeklinde gŸze gŸrŸnmektedir. Dađınık ve yapıřık salı, irkin, avurtları ŸkmŸř, gŸlŸ kuvvetli ve bazılarına gŸre deveyle yarısacak kadar uzun boya sahiptir. Genellikle kırmızı, siyah, uzun elbise giymektedir (Beydili, 2015, s. 34).

Albastı'nın geceleri atları řafak aana kadar binmek Ÿzere ahırlarından aldığına inanılmaktadır. At sahipleri bu durumu sabahları atları ter iinde ve ŸrŸlmŸř yelederiyle bulduklarında fark etmektedirler (Boratav, 2012, s. 32). Albastı'nın en sevdiđi řeylerden biri olan atın kuyruđunu Ÿrerken yakalamanın mŸmkŸn olduđu rivayet edilmektedir. Yakalayabilenler kaamaması iin, yakasına iđne saplamaktadırlar. Alıp eve getirilen

"Albastı", evin tüm temizlik işlerini hiç kimse görmeden yapmaktadır. Yakasındaki iğne çıkarıldığı anda da hemen yok olmaktadır (Beydili, 2015, s. 34).

Albastı kadın kutsallığı çağının aile-ocak koruyucusu iken, babanın konumunun öne çıktığı bir çağda dışa itilmiş, ailenin ve aileyi özelleştiren hamile kadının düşmanına dönüşmüştür (Bayat, 2017b, s. 95).

3.2.5. Su İyesi

İye, koruyucu ve iyiliksever ruhlara verilen genel bir isimdir. Türk söylencebiliminde pek çok doğa unsurunun (özellikle de belirli bir anlamı ve değeri bulunanların) mutlaka bir iyesi bulunmaktadır. Bunlara örnek olarak Ağaç İyesi, Dağ İyesi, Ocak İyesi vb. gösterilebilir. Ocak iyesi bir tek varlık olmayıp her ocağın kendi koruyucu ruhu olduğuna inanılmaktadır. Bu varlıklar kendilerine ve korudukları şeye karşı saygı beklemektedirler ve öyle olmadığı zamanlarda sinirlenmektedirler. Buldukları yerin temizliğine de çok önem vermekte, öyle ki bazen kendileri temizlik yapmaktadırlar. Bu nedenle insanların da aynı şekilde bu varlıkları temiz tutmalarını ve kirletmekten kaçınmalarını istemektedirler. Bunun dışında zararsız olduklarına inanılmaktadır. Bu varlıkların korudukları nesnenin uzağında veya bağlı buldukları yerin dışında güçsüzleştiğine inanıldığı için bu yerleri terk etmedikleri düşünülmektedir (Uslu, 2017, s. 255).

İyelerin en önemlisi, Su iyesi'dir ve adından da anlaşıldığı üzere suda yaşamaktadır. Sabah erkenden suya gidildiğinde, ona selam verilmektedir. Ona verilen değerden ötürü suya tükürülmemesi ve suyun pis bırakılmaması önemli kabul edilmiştir. Çünkü küstüğünde insanlara zarar verebileceği tasvir edilmektedir (Beydili, 2015, s. 270, 271). Sular temiz tutulmaz kirletilirse öfkelenmektedir. Eğer öfkelenirse su kaynaklarını kuruttuğu ve insanları susuz bıraktığı ifade edilmektedir (Uslu, 2017, s. 54). Türk yaratılış mitinde kozmos, sudan türemiştir, başka bir deyişle yaratılışın başlangıç nüvesi sudur. Bütün canlılar sudan yaratılmıştır. Su iyesi, suyun kirletilmesini, avlanan balığın ateşe atılmasını, gölleri kurutmayı sevmemektedir (Bayat, 2016, s. 248, 250).

Bazı Türk boylarında da Su Anası'nın veya Su İyesinin sarı dalgalı saçları olduğu düşünülmektedir. Nehir, göl, ırmak iyelerinin sarı saçlı, mavi gözlü kız olarak tasavvur edilmeleri diğer Türk boylarındaki Su Anası varlığının bir başka varyantıdır. Şamanlar, Su iyesinin tasvirini turna balığı şeklinde davullarına çizerler. İnanca göre Su iyesi yılda bir kez nehirden çıkıp bir taşın üstünde oturmakta ve uzun sarı saçlarını altın tarakla taramaktadır. Su iyesinin saçından bir tüy eline geçen adama kurşun işlemediği, bıçak kesmediği tasvir edilmiştir. Su iyesinin suyun altında sarayı olduğuna ve bu sarayda olan bütün canlıların yaşlanmadığına ve çirkinleşmediğine inanılmıştır (Bayat, 2016, s. 252-254).

3.2.6. Yer Ana

Türk mitolojik dünya modelinde yeri yaratan, hayat veren koruyucu, başlangıç gibi işlevlerle tanımlanan, bazen Ulu Ana, İlahi Ana ve Karı Nine gibi adlarla anılan, bolluk ve bereketin koruyucusu ve toprağın iyesi olup, doğanın başlangıcını da temsil eden mitolojik bir bütündür. Yer, bütün parçalarının birbiriyle bağlı olduğu canlı bir varlık gibidir. Eski mitolojik geleneklerde ve evren tasarımında canlı olarak düşünülmüştür (Beydili, s. 612). Bayat (2016, s. 12, 13) ise aynı varlığı "Mitolojik Ana" olarak tanımlar. Ölümsüzlüğün, mükemmelliğin, kutsal dişiliğin ifadesi olan bu varlık, zamanla ihtiyar, ancak güçlü Yer Ana şeklinde folklorik düşünceye malzeme olmuştur. Mitolojik Ana'nın değişmeyen işlevi doğuran ve yutan, başka bir deyişle hayatın ve ölümün simgesi olmasıdır. Mitolojik Ana, ilk zamanlarda bütün canlı varlığın hamisi ve yaratıcısı olarak bilindiği halde, çeşitlenme neticesinde birçok koruyucu ruh ortaya çıkmıştır. Bunlardan bazıları iye kategorisine girmektedir. Ancak Mitolojik Ana'nın bağdaştırıcı işlevi inanç bağlamında olsa da korunmuştur. Nitekim Altaylı boylar bugün de bütün dağ, nehir orman ruhlarının üstünde Yer Ana'nın (Der Ene) durduğunu unutmamışlardır. Yer Ana bütün hayvanların, kuşların ve bahadırların anası ve koruyucusudur. Bu durumda "Dağ, nehir, orman vb. koruyucu iyeler Mitolojik Ana'nın somutlaşmış ve çeşitlenmiş varyantlarıdır." denilebilir.

Yer Ana; kutlu, güçlü bir kadındır. Evrenin ruhudur. Yaratılış inancına göre, yeryüzü bir yürek gibi çarpan, bir açılıp bir kapanan, bir genişleyip bir daralan yapıya sahiptir. Bütün ve parçaların birbiriyle bağlı olduğu canlı bir varlıktır. Yer, yaratılışın çekirdeğidir (Karakurt, 2012, s. 739). Yer Ana, yerin ve toprağın sahibidir (Ögel, 2014, s. 341, 342).

Yakut mitolojik görüşlerinde Yer Ana veya Yer ilahesi genelde ağaçla bütünleşmiş bir varlık olarak betimlenir. Bu Yer Ana ruhunun ağaçta yaşaması diğer taraftan onun ağaçların, bitkilerin, insanların koruyucusu olması ile de desteklenir. Bazı Türk boylarındaki inanışa göre ot, bitki de dâhil canlı olan veya nefes alabilen, hayat gücü olan bütün varlıkların koruyucusu Yer Ana'dır. Bunlardan herhangi birine zarar vermek veya saygısız davranmak "onları koruyan yüce varlığı aşağılamak" anlamına gelir (Bayat, 2016, s. 19,20). Kısır kadınlar kutlu bir ağacın altında Yer Ana'ya dua ederler. Yer Ana masallarda sağ göğsünden iki, sol göğsünden bir kez emzirir ve yiğit inanılmaz bir güce kavuşur (Karakurt, 2012, s. 739).

Yer Ana'yı gösteren herhangi bir resmin olmadığı söylenir. Ancak bazı metinlerde onu, büyük bir kayın ağacının gövdesinde yaşayan beyaz saçlı kadın görkeminde betimlemişlerdir (Beydili, s. 613). Uzun kulakları olan ihtiyar kadın şeklinde tasavvur edilen Yer Ana'nın antropomorfist varlığı dilde deyim biçiminde korunmuştur. Nitekim bugün Doğu Anadolu ve Azerbaycan'da yapılan her işte gizlilik payının az olduğunu vurgulamak için "Yerin kulağı var." ifadesi kullanılır. Her şeyi duyan, bilen Yer Ana, yukarıdaki ifadeden de görüldüğü gibi en gizli konuşulan şeyleri bile bilmesi ile dikkat çeker (Bayat, 2016, s. 14).

3.3. Türk Söylencebilimi Bağlamında Resimleme Örnekleri ve İncelenmesi

Resimlemelerin yapılış amacına uygun olarak metinle uyumlu olması ve doğru bir şekilde desteklemesi beklenmektedir. Türk Söylencebilimindeki karakterlere yönelik yapılan resimlemelerin incelenmesinde metinlerle olan ilişkisi değerlendirilerek, bu alandaki genel bilgiler çerçevesinde incelemeler yapılmıştır.

3.3.1. Abra ve Tulpar

Monster Bilgisayar (Monster Bilgisayar Teknoloji Ürünleri A.Ş.), bilgisayar ve bilgisayar parçaları satmaktadır. Şirketin özellikle "Oyun ve Performans" odaklı satışını yaptığı 5 adet bilgisayar serisi bulunmaktadır. Bu bilgisayar serilerinin adları "Abra, Tulpar, Semruk, Huma ve Markut"tur (Monster, t.y.). Şirket ürün adlarının tamamını Türk söylencelerinde adı geçen varlıklardan oluşturmuştur.

2014 yılında Monster Bilgisayar, Abra ve Tulpar serilerinin ürün tanıtımında kullanmak için çizim yarışması düzenlemiştir. Yarışmayı Abra kategorisinde Fırat Solhan'ait resimleme (Görsel 33), Tulpar kategorisinde ise Halil Ural tarafından yapılan resimleme (Görsel 34) kazanmıştır (Küpçü, 2015a). Yarışma duyurusunda Abra ve Tulpar ile ilgili olarak ayrıntılı bilgilere yer verilmiştir. Katılımcıların yarışmaya bu bilgiler doğrultusunda yaptıkları resimlemeler ile katılmaları beklenmiştir.



Görsel 33. Abra
(Küpçü, 2015a)

Yarışma şartnamesinde Abra şu şekilde betimlenmiştir; Abra, yeraltı dünyasında yaşayan çok büyük bir yılan olarak betimlenmiştir. Göğüsü beyaz, baldırı yeşil, ayaklarının rengi ise kıızıdır. Bakır renginde gözleri vardır. Yassı olan çenesi çok güçlüdür. Bir fili tek lokmada yutabilecek kadar büyüktür. Korkutucudur. Erlik'in sarayının önünde durur ve onu korumakla görevlidir (Küpçü, 2014).

Abra'nın resimlemesinin yarışma metninde geçen açıklamalara sadık kalınarak çalışıldığı görülmektedir. Gerçekçi bir biçimle yapılan resimleme karakterin yapısını ve davranışlarını destekleyici bir izlenim bırakmaktadır. Abra'nın saldırgan ve gergin tavrı ilk bakışta hissedilmektedir. Mekân ve atmosfer Türk söylencelerinde anlatılan yeraltı betimlemelerine uygundur. Işık-gölge, hacimlendirme, teknik yeterlilik ve renklerin

kullanımı resimlemenin tamamında başarılıdır. Karakterle ilgili verilmeyen bilgilerle ilgili parçalar illüstratör tarafından iyi yorumlanmıştır. En küçük parçalarda da ayrıntılara önem verildiği açıkça görülmektedir.



Görsel 34. Tulpar
(Küpçü, 2015a)

Yarışmanın bir diğer konusu olan Tulpar ise yarışma şartnamesinde şu şekilde betimlenmiştir; Genellikle tek renk beyaz ya da siyah olan kanatlı bir attır. Yiğit kişilere yardımcı olması için Kuday (Tanrı) yaratmıştır. Manas Destanı'nda da bahsi geçen, rüzgârdan bile hızlı olan efsanevi varlıklardır. Başkurtlardaki inanca göre ise hiç kimse kanatlarını göremez. Ancak uzaklığın çok olduğu durumlarda ve karanlık zamanlarda kanadını açar (Küpçü, 2014).

Tulpar'ın resimlemesi yarışma metninde de geçen betimlerden biraz farklı olarak yorumlanmıştır. Şartnamede yer alan bilgilerde "Kanatları genellikle beyaz veya kara (tek renk)" ifadesi yer almaktadır. Bu kadar net olan bir bilginin değiştirilerek kanat renginin farklılaştırılması, özellikle de "alev, ateş" hissi yaratacak bir biçimde resmedilmesi "yanıltıcı" olarak değerlendirilebilir. Metinlerden Tulpar'ın insanlara yardımcı olan iyimser bir varlık olduğu anlaşılmaktadır. Göz rengi için "kırmızı"nın tercih edilmesi karakterin "kötü, kötülük yapmaya meyilli" algısı uyandırmaktadır. Karaktere şeytani bir özellik katmıştır. İyi bir şekilde yapılan mekân ve atmosfer karakterin ön plana çıkmasına katkı sağlamaktadır. Işık-

gölge, hacimlendirme, teknik yeterlilik ve renklerin kullanımı resimlemenin tamamında başarılıdır.

Monster Bilgisayar, 2015 yılında “Semruk, Huma ve Markut” serileri için de çizim yarışması düzenlemiştir. Bu yarışma sonucunda Semruk kategorisinde Kemal Gedik tarafından yapılan resimleme, Huma kategorisinde Uğur Bora Kuşoğlu’nun yaptığı resimleme, Markut kategorisinde Ozan Soyman’ın yaptığı resimleme seçilmiştir (Küpçü, 2015b).

3.3.2. Umay

Türk Söylencebilimindeki karakterlere yönelik yapılan resimlemelerin yer aldığı en kapsamlı çalışmalardan biri Yakaryılmaz’ın (2009, s. 61) hazırlamış olduğu “Türk Mitolojisinin Resmi” başlıklı yüksek lisans tezidir. Bu tez kapsamında 34 karakterin çizimi yapılmıştır. Resimlemesi yapılan karakterler arasında Umay da bulunmaktadır (Görsel 35). Çalışmada Umay ile ilgili olarak aşağıdaki fiziksel özelliklere yerilmiştir.



Görsel 35. Umay-Ana
(Yakaryılmaz, 2009, s. 61)

Umay, çocukları ve hayvanların yavrularını kötü ruhlardan koruyan bir tanrıçadır. Arkeolojik bazı buluntularda Umay üç boynuzlu olarak resmedilmiştir. Kamlara ait davullarda beyaz bir ata binen ve elinde yıldız tutan bir kadın olarak betimlenmiştir. Teleütler May Ana olarak adlandırırılar. Saçlarının rengi gümüş ya da beyaz olan güzel bir kadındır. Kıyafetinin rengi de beyazdır. Elinde ok ve yay vardır. Kuş gibi kanatları olan bir kadın olduğu da söylenmektedir. Savaşa gitmeden önce başarılı olmak için Umay'a dua edilir (Yakaryılmaz, 2009, s. 17-18).

Umay resimlemesine metinler eşliğinde bakıldığında ilk dikkat çekici durum elbisesinin rengidir. Metinde "beyaz" olduğu net bir şekilde belirtilen elbisede pembe tonları hakimdir. Beyaz renk hiç kullanılmamıştır. Saç renginde de "beyaz ya da gümüş gri" olduğu belirtilmesine rağmen "siyah ve gri" tonların hâkim olduğu görülmektedir. Resimlemedeki saç rengi bu betimlemelere tam olarak uygun olmamıştır. Kıyafetlerde geleneksel kadın kıyafetlerine benzer modeller yorumlanmıştır. Elindeki yıldızlı asa ve kanat formu ulaşılan kaynaklardaki bilgilere uygun olarak yapılmıştır. Yüzde ve ellerde anatomik hatalar bulunmaktadır. Karakterin önünde duran hayvan çiziminin bir işlevi yoktur. Resimlemeyi olumsuz etkilemektedir. Arka planda düz bir renk tercih edilmesi daha uygun olabilirmiş.

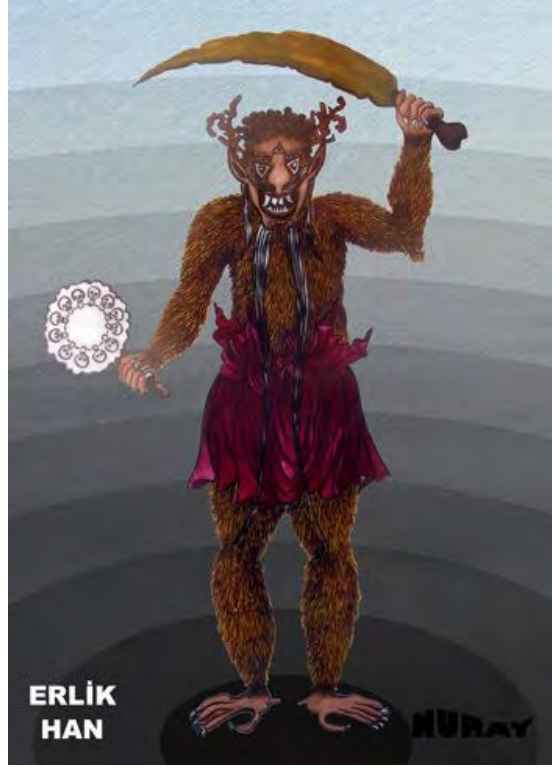
Metinde Umay ve Venüs ilişkilendirilmiş olup "yıldızlı asa" bu doğrultuda yapılmıştır. Ancak Umay'ın Roma mitolojisindeki Venüs ile benzer görülmesi çok doğru bir yaklaşım olarak değerlendirilemez. Farklı kaynaklarda bu benzerliği destekleyecek bilgi bulunmamaktadır.

3.3.3. Erlik

Yakaryılmaz'ın (2009, s. 60) tez çalışmasında yer verdiği karakterlerden biri de Erlik'tir. Resimlemesi yapılan karakterler arasında olan Erlik de bulunmaktadır (Görsel 36). Çalışmada Erlik ile ilgili olarak aşağıdaki fiziksel özelliklere yer verilmiştir.

Erlik; gözleri, kaşları ve kıvrık saçları siyah olan iri vücutlu korkutucu bir ihtiyar olarak betimlenmektedir. Bıyığı uzundur ve kulaklarının arkasına atar. Sakalı dizlerine kadar uzun ve çatalıdır. Kalkanı yassı demirden, kılıcı yeşil demirden yapılmıştır. Kamçısı kara yılan

şeklindedir. Elindeki ayna ile insanları izler. Bazen demir vücutlu, demir kolları, demir tırnaklı olarak anlatılmaktadır (Yakaryılmaz, 2009, s. 15-16).



Görsel 36. Erlik Han

(Yakaryılmaz, 2009, s. 60)

Erlik'in resimlemesine bakıldığında ilk dikkat çeken vücut yapısıdır. Metinlerde de görüldüğü gibi Erlik'in iri vücutlu ve güçlü bir görüntüsü olması beklenmektedir. Bu resimlemede vücudu çelimsiz bir yapıdadır. Metinlerde olmadığı halde vücudu tamamen kıllarla kaplıdır. Gerek ayak ve kol yapısı gerekse vücudundaki kıllardan dolayı anatomik olarak insan bedeninden daha çok maymuna benzemektedir. Kafasındaki öğeler (sakal, bıyık, saç, gözler, boynuzlar) betimlemelere uydurulmaya çalışılmış olsa da çok yetersiz kalmaktadır. Ağaca benzemesi gereken boynuz formu anlaşılabilir değildir. Ayrıntılar yeterli düzeyde değildir. Bel bölgesindeki kumaş metinlerle örtüşmemektedir. Kılıç ve ayna metinle uyumludur. Ancak resimleme tekniğinden dolayı başarılı değildir. Genel olarak değerlendirildiğinde bu resimleme kaynaklardaki Erlik betimlemelerine hiç uymamaktadır.

Volkan Yenen'e ait Erlik resimlemesi (Görsel 37) incelendiğinde ise kaynaklarda belirtilen fiziksel özelliklerle genel olarak örtüştüğü görülmektedir. Erlik iri vücutlu, kaşları, bıyığı ve

saçları siyah olarak resmedilmiştir. Saçlarının kıvrıcılığı, bıyıklarının formu ve duruşu betimlemelere uygundur. Sakalının rengi kaynaklarda kesin olarak siyah olarak belirtilmiş olmasına rağmen beyaz renk tercih edilmiştir. Betimlemelerde boynuzlarının ağaç köküne benzediği belirtilir. Bu resimlemede ağaç köküne benzemediği söylenebilir. Ancak olamayacak bir form da değildir. Dijital olarak oluşturulmuş olan resimlemenin biçiminin ve renklerin kullanımının başarılı olduğu söylenebilir. Arka plandaki öğeler ve renklerin seçimi ile atmosfer karakterin yaşadığı mekâna uygun olarak yapılmıştır. İllüstratör ön plana aldığı insan kemiklerinin oluşturduğu dairesel aleve benzer alanla karaktere kendi yorumunu katarak resimlemedeki fantastik etkiyi arttırmıştır.



Görsel 37. Erlik Han
(volkanyenen, 2011)

3.4. Söylencebilim İçerikli E-Kitap Uygulamalarındaki Resimlemelerin İncelenmesi

Bu bölümde söylencebilim içerikli resimlemelerin bulunduğu e-kitap uygulamalarının incelemesi yapılmıştır. Örnek e-kitaplar seçilirken farklı kültürlere ait söylenceleri içeren e-kitap uygulamaları olmasına dikkat edilmiştir. İçerik, biçim, metin ve görsellerin ilişkisi, arayüz tasarımı, etkileşim ve işlevselliği konuları üzerinde durulmuştur. İncelemeler yapılırken e-kitapların piyasaya sunulma amacı, tanıtımı ve hedef kitlesi bilgilerine yer verilmiş ve bu bilgiler göz önünde bulundurulmuştur. Söylencebilim içerikli resimlemelerin bulunduğu e-kitaplarla ilgili incelemeler ve açıklamalar belirtilen bu bilgiler çerçevesinde yapılmıştır.

3.4.1. Greek Gods & Goddesses: Names & Mythology

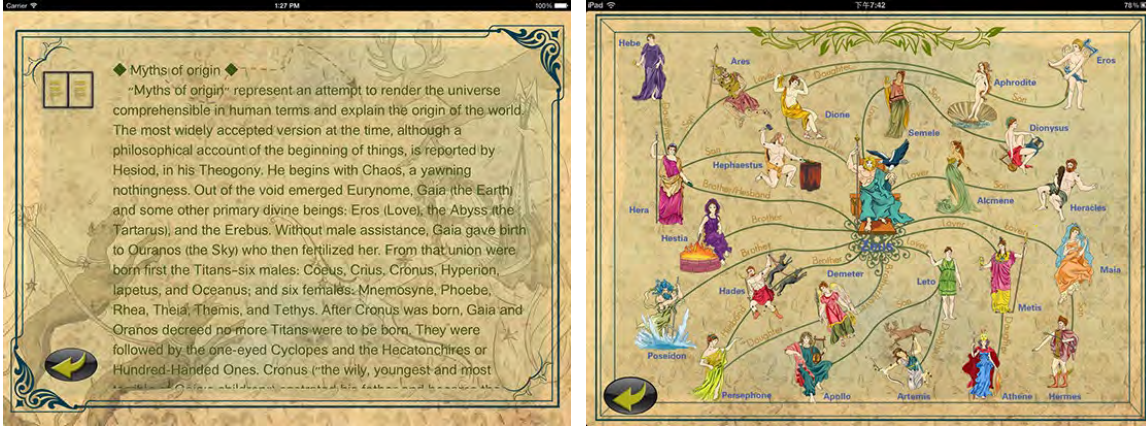
Antik Yunan medeniyeti Avrupa kültürü üzerinde geniş bir etkiye sahiptir. Bugünkü Batı medeniyetinin temelini oluşturmuştur. M.Ö. 1200-800 yılları arasında etkin olan Antik Yunan mitolojisi yüzyıllar boyunca bir nesilden diğerine aktararak sanat, tarih ve felsefe alanlarında etkili olmuştur. Tanrı ve Tanrıçaların hikâyeleri, Yunan mitolojisinin önemli bileşenleridir. Çok çeşitli tanrı ve tanrıçaların yaşamlarını ve soyağacını detaylandırarak dünyanın ve insanın kökenini açıklamaya çalışır (Greek gods & goddesses, t.y.).



Görsel 38. Greek Gods & Goddesses: Names & Mythology adlı e-kitap uygulaması arayüzü

(Greek gods & goddesses, t.y.)

Yunan mitolojisinde tanrıların, tanrıçaların, kahramanların ve kadın kahramanların ilişkileri karmaşıktır. Bu durum tanrı Zeus döneminde en uç noktaya ulaşmıştır. Greek Gods & Goddesses: Names & Mythology (Görsel 38, 39) adlı uygulamada 24 antik Yunan tanrı ve tanrıçasını listelenmiştir. Öncelikle Zeus ile diğer tanrı ve tanrıçalar arasındaki ilişkilere odaklanılmıştır. Antik Yunan mitolojisine dayanarak, her tanrı ve tanrıçanın yaşam hikâyesi, görünümü ve karakteri hakkında bilgi verilmiştir (Greek gods & goddesses, t.y.).



Görsel 39. Greek Gods & Goddesses: Names & Mythology adlı e-kitap uygulaması arayüzü
(Greek gods & goddesses, t.y.)

Greek Gods & Goddesses: Names & Mythology uygulamasının ilk sayfasında tanrı ve tanrıçalar arasındaki ilişkiler hakkında genel bilgi veren soyağacı bulunmaktadır. Görünüşleri, yaşamları ve efsaneleri hakkında daha fazla bilgi edinmek için her karaktere tıkladıktan sonra yeni sayfa açılmaktadır. Sayfalar karakter resimlemesi ve karakterle ilgili bilgi metni için dikey olarak iki alana ayrılmıştır. Resimlemeler karakterin fiziksel özellikleri hakkında bilgi verse de çok ayrıntılı yapılmamıştır. Karakterler betimlemelere uygun olan kıyafetlerle resmedilmiştir. Karakterlerin yüzünde, ellerinde ya da ayaklarında anatomik hatalar bulunmaktadır. Işık ve gölgenin çok belirgin olmaması karakterin formunun doğru algılanmasını zorlaştırmaktadır.

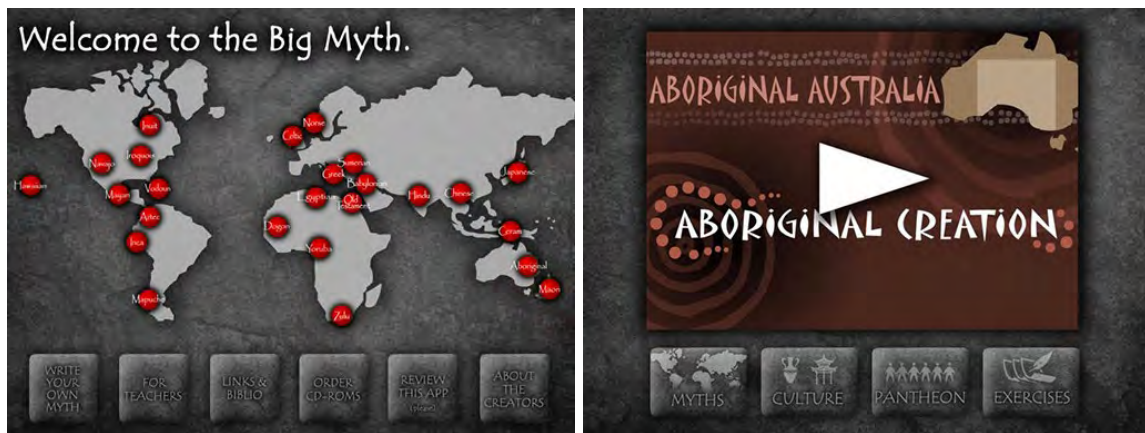
Metin içerikleri anlaşılırdır. Karakteri tanıtmada yeterlidir. Metinlerde tırnaklı yazı tipi tercih edilmiştir. Arka planda genele yayılan bir doku olması ve zaman zaman resimlemelere yer verilmesi metnin okunabilirliğini olumsuz etkilemektedir. Arka plan ve metin renkleri okunabilirliği arttırmak için farklı olabirmiş ya da kullanıcıya seçenek sunulabilirmiş.

Arayüzde bütün sayfayı çevreleyen motifli bir çerçeve bulunmaktadır. Sayfalarda farklı çerçeveler kullanılmıştır. Ayrıca sayfada sağa, sola geçiş butonları ile diğer karakterlere geçiş sağlanmakta ve ana sayfaya dönmek için “back” (geri) butonu bulunmaktadır. Etkileşimler kolay ve basit düzeydedir.

Karakter resimlemelerinde klasik resim ve heykel sanatı eserlerinden etkilenildiği ve yararlandığı açıkça görülmektedir. Mitolojik karakterlerin Antik Yunan medeniyeti döneminde ve Avrupa’da kurulan diğer medeniyetlerde birçok sanatçı tarafından konu edinilmesi nedeniyle zengin bir görsel örnekleri bulunmaktadır. Yunan mitolojisiyle ilgili resimleme yaparken örneklerin olması bu alana yönelik çalışmayı kolaylaştırmaktadır. Çok sayıda örnek bulunsa da mevcut eserlere benzeyen resimlemeler yapmak yerine uygulamaya yönelik özgün resimlemelerin yapılması daha nitelikli bir çalışmanın ortaya çıkmasına katkı sağlayacaktır.

3.4.2. The Big Myth

The Big Myth, dünyanın dört bir yanından 25 farklı yaratılış hikâyesini gösteren 4-14 yaş arası çocuklar için hazırlanmış animasyonlu, eğitici bir hikâye anlatımı uygulamasıdır (Görsel 40, 41). The Big Myth, bu konuda gereksinim duyan öğretmenlere de bir kaynak olma özelliği taşımaktadır. İndirilebilir PDF materyaller, bağlantılar ve bibliyografya gibi birbirini destekleyici başlıklarla tam bir öğrenme ortamı sunmaktadır (The Big Myth, t.y.).



Görsel 40. The Big Myth adlı e-kitap uygulaması arayüzü
(The Big Myth, t.y.)

Antik tarih ve farklı kùltùrlere ait inançlarla ilgili içerikleri ve sesli anlatım desteęi olması nedeniyle yabancı dil eğitimi alanında eğitim veren kurumların da ders programları kapsamında kullanılabileceęi bir kaynaktır. Uygulama görme ve işitme engelli öğrencilerin kullanımı için de uygundur (The Big Myth, t.y.).

The Big Myth, Elizabeth Cohen tarafından yürütölen arařtırmadan esinlenilerek karmařık öğretim metodolojisi ile hazırlanmıřtır. Karmařık öğretim temel varsayımlarından biri, öğrenmenin etkileşim ve grup dinamikleri yoluyla gerçekleşmesidir. Uygulamanın yapısı öğretmenlerin işbirliğine dayalı öğrenme modeli kullanmasına da olanak tanımaktadır. Uygulamanın ayrıntılı olarak hazırlanmıř internet sitesi ve CD'si de bulunmaktadır (The Big Myth, t.y.).



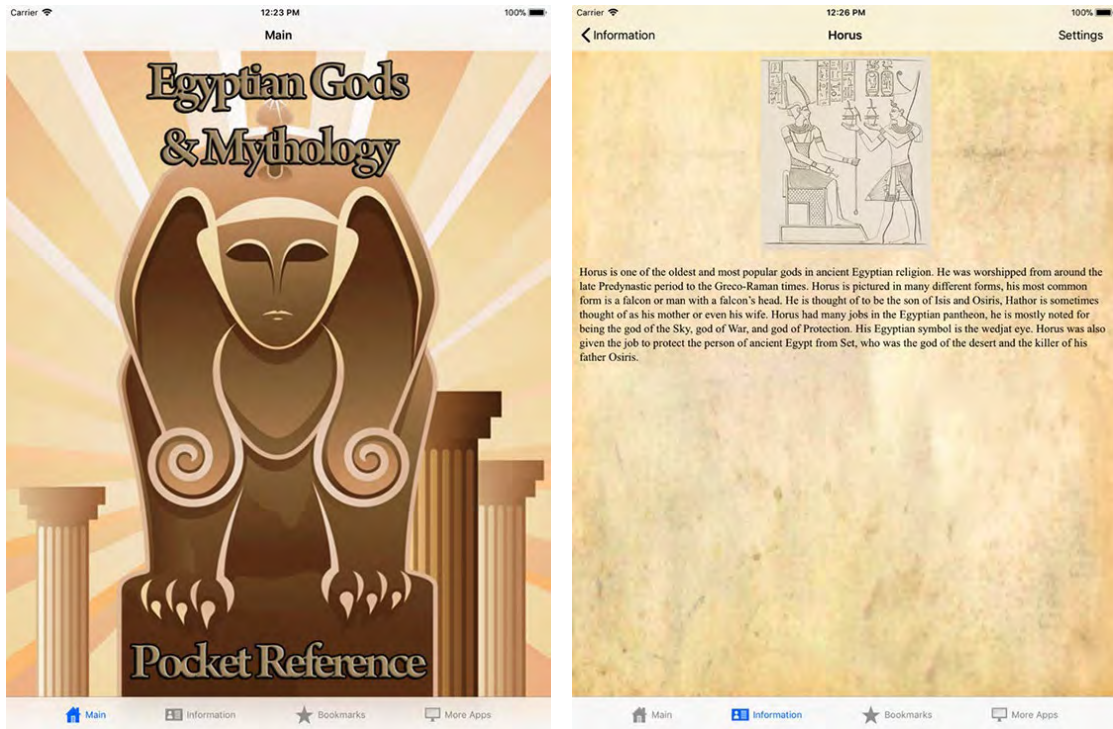
Görsel 41. The Big Myth adlı e-kitap uygulaması arayüzü
(The Big Myth, t.y.)

The Big Myth uygulaması çok farklı kùltùrlere ait yaratılıř efsaneleri ve mitolojik karakterler hakkında temel bilgi vermektedir. Uygulamanın açılıř sayfasında dünya haritası görölmektedir. İçerięi oluřturan 25 farklı medeniyetin bulunduęu bölgelerin üzerinde butonlar bulunmaktadır. Her içerięe tıklayarak geçiř saęlanmaktadır. Her sayfada o medeniyetin mitleri, kùltürü, panteonu hakkında bařlıklar ve alıřtırma bařlıęı yer almaktadır. Her sayfada sesli anlatım desteęi bulunmaktadır. Metinler, resimlemeler ve animasyonlar ile desteklenmiřtir. Uygulama her ne kadar 4-14 yař arasındaki kullanıcılara yönelik hazırlanmıř olsa da resimlemelerin biçemi zayıf ve özensiz kalmaktadır. Hikâyeyi desteklemek için yapılan animasyonların da genel olarak temel düzeyde kaldıęını söylemek

mümkündür. The Big Myth uygulamasının içerik ve sunuş açısından kapsamlı ve iyi bir örnek olduğu söylenebilir. İçerik daha fazla medeniyete ait mitler dâhil edilerek geliştirilebilir. Ancak resimlemelerin ve animasyonların kalitesinin arttırılması gerekmektedir. Bu durum uygulamada öncelikli olarak çözülmesi ve giderilmesi gereken bir sorun olarak dikkat çekmektedir.

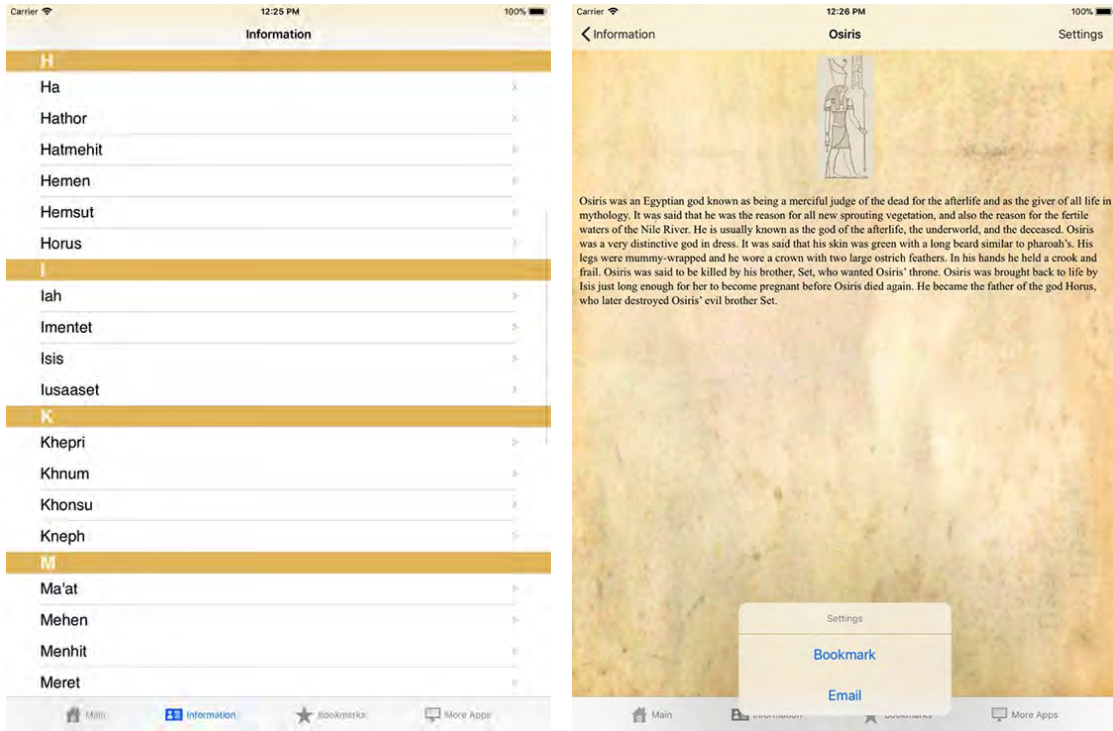
3.4.3. Egyptian Gods & Mythology: Pocket Reference

Egyptian Gods & Mythology: Pocket Reference uygulaması, Eski Mısır tanrılarını ve diğer mitolojik figürleri kapsayan bir uygulamadır (Görsel 42, 43). Eski Mısır'a hayran olan ve Eski Mısır Mitolojisi hakkında bilgi edinmek isteyen herkese hitap eden bir içeriğe sahiptir. Tanrılar ve diğer mitolojik figürler alfabetik olarak sıralanmıştır. Antik Mısır'a ait görüntüler de uygulamada yer almaktadır. Uygulama; sanat, sosyal ve beşerî bilimler alanlarında kaynak olarak kullanılabilir niteliktedir (Egyptian Gods & Mythology, t.y.).



Görsel 42. Egyptian Gods & Mythology: Pocket Reference adlı e-kitap uygulaması arayüzü
(Egyptian Gods & Mythology, t.y.)

Egyptian Gods & Mythology: Pocket Reference uygulaması, Eski Mısır tanrıları ve mitolojik karakterlerle ilgili geniş bir veri tabanına sahiptir. Zengin bir içerik bulunmaktadır. Anahtar kelime kullanarak arama seçeneğinin olması ve tanrıların, karakterlerin alfabetik sıralı olarak sunulması istenilen konuya ulaşmayı kolaylaştırmaktadır. Beğenilen ya da daha sonra tekrar incelemek istenilen tanrılar, mitolojik figürler işaretlenebilmektedir.



Görsel 43. Egyptian Gods & Mythology: Pocket Reference adlı e-kitap uygulaması arayüzü
(Egyptian Gods & Mythology, t.y.)

Giriş sayfasında bulunan sfenks resimlemesi stilize olarak çizilmiştir. Kullanılan renkler ve biçim konuya uygun olarak değerlendirilebilir. Ancak karakterler hakkında bilgi veren diğer resimlemelerin Eski Mısır dönemine ait hiyerogliflere eşlik eden duvar resimlerinden ya da papirüslerden yola çıkılarak oluşturulduğu görülmektedir. Bu açıdan değerlendirildiğinde resimlemeler özgün değildir. Beyaz zemin üzerine kontur çizgileri ile oluşturulan resimlemelerde renk kullanılmamıştır. Çizimler ayrıntılı olmasına rağmen hacimlendirme yapılmamıştır. Sayfalarda karakterin resimlemesi ve altında karakter hakkında bilgi veren metin bulunmaktadır. Arayüzün kullanımı kolaydır.

Egyptian Gods & Mythology: Pocket Reference uygulaması, içerik bakımından zengin ve nitelikli olmasına rağmen resimlemeler bakımından aynı görüşü belirtmek mümkün olamamaktadır. Mitolojik konularla ilgili erişilebilen görsellerin olması resimleme yaparken avantaj sağlamaktadır. Ancak gereksinim duyulan resimlemeler için örneklerin birer kopyasını yapmak yerine uygulamaya yönelik özel olarak hazırlanmış özgün resimlemelerin kullanılması nitelik bakımından uygulamaya daha fazla değer katacaktır.

BÖLÜM 4: UYGULAMA ÇALIŞMASI

“Elektronik Kitaplarda Etkileşimli Resimleme Uygulamaları: Türk Söylencelerine Yönelik Bir Tasarım Önerisi” başlıklı tezin uygulama aşamasında “Türk Söylencelerinde Varlıklar ve Yaratıklar” adlı e-kitap hazırlanmıştır. Önceki bölümlerde e-kitap, etkileşimli resimleme ve Türk söylencelerindeki karakterlere odaklanılmış ve uygulama çalışması öncesinde gereksinim duyulan bilgilere yer verilmiştir. Bu bölümde; çalışmanın amacı, yöntemi, kullanılan yazılımlar, e-kitap içeriğinin belirlenmesi, etkileşimlerin tasarlanması, resimlemelerin hazırlanması ve hareketlendirilmesi, uygulamanın tamamlanma süreci anlatılmıştır. Uygulama süreci ile ilgili bilgiler görseller eşliğinde ayrıntılı olarak açıklanmaya çalışılmıştır.

4.1. Amaç

Günümüzde yaygınlık kazanan elektronik kitaplarda kullanılan resimlemelerin özellikle etkileşim kavramıyla birlikte biçiminin değiştiği görülmektedir. Elektronik kitapların teknolojik yapısı ve etkileşimin kullanıcı odaklı doğasıyla bir bütün olarak tasarlanan resimlemelerin tasarlanma süreci disiplinler arası bir yaklaşımı zorunlu kılmaktadır. Hareketin durağan olmayan yapısı tek kare içerisine zaman kavramını dâhil ederken, yazılım desteğiyle etkileşimi ve resimlemeyi birleştirmektedir. Bu birliktelik tek parça bütünlüğüne sahip geleneksel resimlemeden farklı olarak parçalı tasarlanan, hareket ettirilebilen, değişken yapıda ve kullanıcıyı da bir öge olarak kabul eden etkileşimli resimleme kavramını oluşturmuştur.

Resimleme hakkında belirtilen bilgiler ışığında bu yeni yaklaşımın Türk söylencelerinden seçilen karakterlerin bulunduğu bir uygulamada kullanılması hedeflenmiştir. Bu doğrultuda Türk Söylencebilimi dünyasını konu alan “Türk Söylencebiliminde Varlıklar ve Yaratıklar” adlı etkileşimli resimlemeler eşliğinde karakterlerin tanıtılmasına odaklanan ve tablet bilgisayarda kullanılabilen elektronik kitap hazırlanmıştır. Kitap içeriği 12 yaş üstü kullanıcılara yönelik olacak şekilde oluşturulmuştur.

4.2. Yöntem

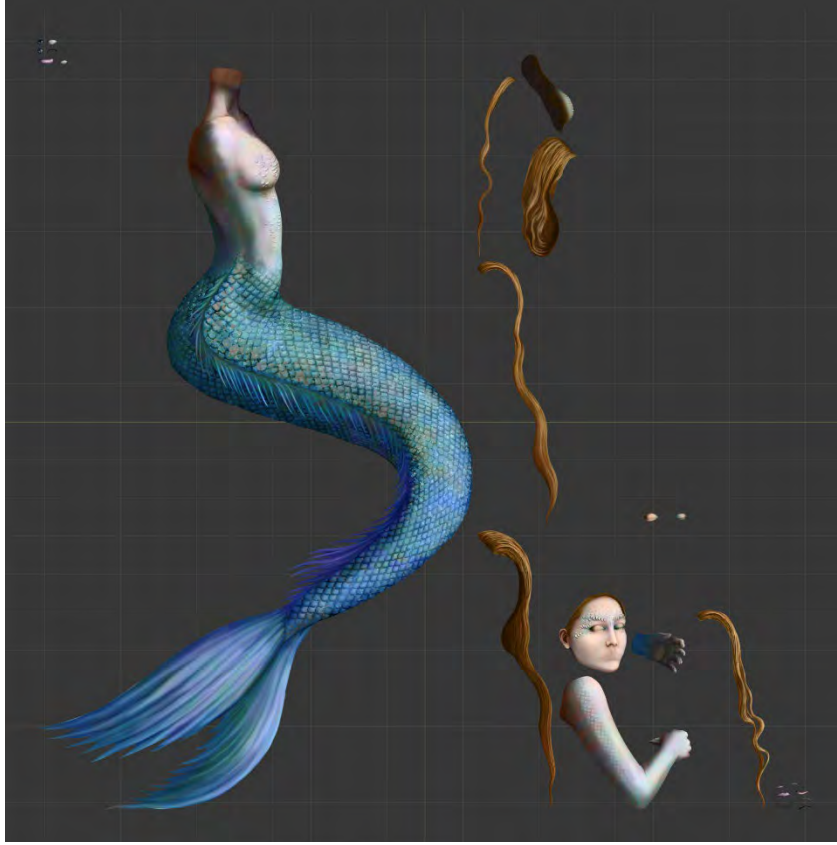
Resimlemelerin ön çalışmaları geleneksel çizim malzemeleriyle kâğıt üzerine ya da sayısal ortamda hazırlanmıştır. Resimlemelerin renklendirilmesi Adobe Photoshop programı kullanılarak tamamen sayısal ortamda oluşturulmuştur. Karakter tasarımlarında ve mekânların oluşturulma sürecinde yazılı kaynaklardaki bilgilerden yararlanılmıştır.

E-kitap oluşturma aşamasında yapılan bütün resimlemeler hareketlendirme işlemine uygun olabilecek bir biçimde parçalara ayrılmış, gereksinim duyulduğunda yeni ek parçalar çizilmiştir. E-kitabı oluşturma sürecinde Unity programı kullanılmış, hareketlendirmeler ve etkileşimler bu programda kullanılan bir eklenti aracılığıyla oluşturulmuştur.

4.3. Yazılımlar

Bu çalışma kapsamında hazırlanan tüm resimlemeler Adobe Photoshop programında hazırlanmıştır. Adobe Photoshop; görüntü, resim ve fotoğraf işleme için yaygın olarak kullanılan bir yazılımdır. E-kitapta yer alacak karakter resimlemeleri tamamlandıktan sonra hareketlendirmelerin yapılabilmesi için uygun parçalara ayrılmıştır. Parçalar katmanlar halinde Adobe Photoshop programında hazırlanmıştır. Resimleme “psd” dosya uzantısı ile kaydedilerek, Unity programı eklentisi olan AnyPortrait ile katmanlar halinde içe aktarılmıştır. Resimlemelerin hareketlendirilmesi, mekânların oluşturulması ve paralaksı, arayüz ve etkileşimler Unity’de yapılmıştır. Hareketlendirmeleri en iyi biçimde yapabilmek için AnyPortrait eklentisi ile denemeler yapılarak karakterin daha doğal ve estetik görünmesi için resimlemede küçük değişikliklere ve iyileştirilmelere gereksinim duyulmuştur.

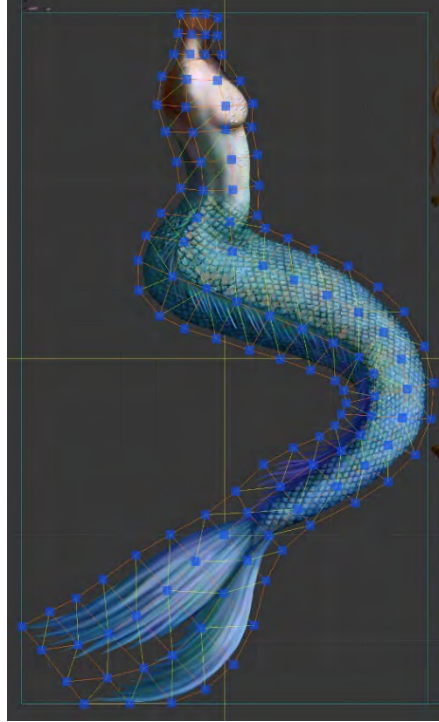
“Türk Söylencelerinde Varlıklar ve Yaratıklar” adlı e-kitap, Unity programı kullanılarak hazırlanmıştır. Unity; iki boyutlu ve üç boyutlu grafikler ile çalışılabilen, C# (C sharp) ile komut dosyası yazmayı destekleyen çapraz platform çok yönlü bir oyun motorudur. Bilgisayarlar, konsollar ve mobil cihazlar için video oyunları ve simülasyonları geliştirmek için kullanılmaktadır. Eğitim, sinema, otomotiv, mimarlık vb. üç boyutlu görsele gereksinim duyulan alanlarda da tercih edilmektedir.



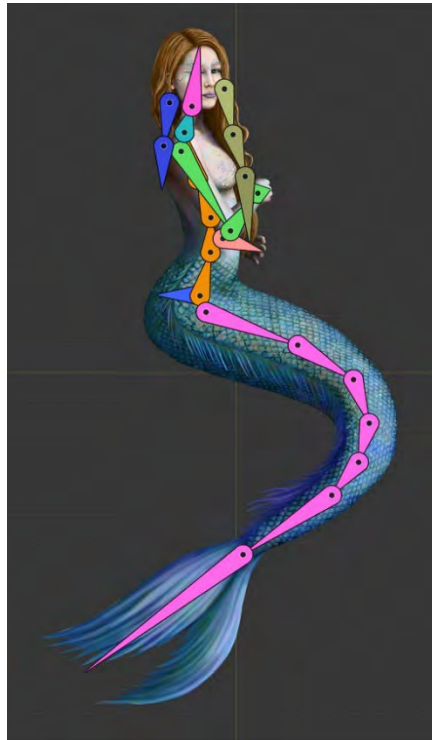
Görsel 44. Su İyesi'nin "atlas" görüntüsü

Çok katmanlı olarak hazırlanan psd dosyası ile Unity programında çalışmaya başlamak için, atlas çözünürlüğü, maksimum atlas sayısı vb. ilgili seçenekler belirtilip "atlas" olarak adlandırılan işlem ile içe aktarma gerçekleştirilir (Görsel 44). AnyPortrait eklentisi, içe aktarılan resimlemeye otomatik olarak her bir parçaya "mesh" (örgü) ekleyerek parçaları hayalî olarak bölmelere ayırmaktadır (Görsel 45). Ancak otomatik mesh işleminin yeterli gelmediği durumlarda daha ayrıntılı olarak mesh işlemi yapılmıştır. Gerekli görüldüğünde mesh işlemine yazılımcı tarafından müdahale edilebilmektedir. İstenilirse bu işlem el ile de yapılabilmektedir. Mesh işleminden sonra hareketlendirilecek tüm parçalara "bones" (iskelet/kemiklendirme) eklenmiştir (Görsel 46). Bones işlemi bittikten sonra oluşturulan her parçaya "rigging" (giydirmeye) işlemi yapılarak mesh ve bones eşleştirmesi yapılmıştır (Görsel 47). Tüm bu süreçte gerçekleştirilen işlemler yapıyı bozmayacak şekilde geriye dönülerek tekrar yapılabilir. Gereksinim duyulan parçalarda "physics" (fizik) işlemi uygulanabilmektedir (Görsel 48). AnyPortrait eklentisinde physics işlemi için saç, giysi, etek vb. ön tanımlama yapılmış seçenekler bulunmaktadır. Uygulamadaki bazı karakterlerin hareketlendirilmesinde bu özellikten yararlanılmıştır. Karakterlerin kemiklendirilip

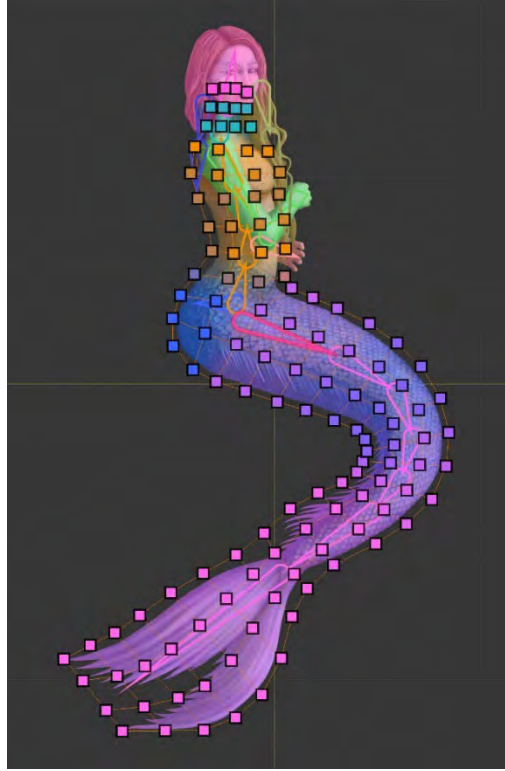
hareketlendirilmesini sağlamak amacıyla AnyPortrait eklentisi kullanılarak yapılan işlemler ile ilgili örnek görsellere aşağıda yer verilmiştir.



Görsel 45. Su İyesi'ni hareketlendirmek için yapılan "mesh" işlemi görüntüsü



Görsel 46. Su İyesi'ni hareketlendirmek için yapılan "bones" işlemi görüntüsü



Görsel 47. Su İyesi'ni hareketlendirmek için yapılan "rigging" işlemi görüntüsü



Görsel 48. Su İyesi'ni hareketlendirmek için yapılan "physics" işlemi görüntüsü

4.3. Uygulama İçeriğinin Belirlenmesi

Bu tez kapsamında yapılacak uygulamanın öncelikli olarak etkileşimli resimleme içeren bir e-kitap olması planlanmıştır. Resimlemelerin çok kullanıldığı resimli çocuk kitapları üzerinde durulmuş ve çocuklara yönelik öykü ya da masal kitabının olabilirliği değerlendirilmiştir. Yapılan değerlendirmeler sonucunda Türk söylenceleriyle ilgili bir konunun çalışılmasına karar verilmiştir. Kitabın içeriği ile ilgili olarak iki seçenek düşünülmüştür. Var olan bir Türk masalının ya da Türk Söylencebilimi dünyasının ve varlıkların tanıtıldığı bir kitabın tasarlanması içerik olarak ele alınmıştır. Konu başlıklarıyla ilgili mevcut çalışmalar incelendiğinde efsanelere, destanlara ve masallara yönelik hazırlanmış resimleme örneklerine daha çok ulaşılmaktadır. Türk Söylencebilimindeki varlıklara ve karakterlere yönelik yapılmış çalışmalar ve resimlemeler sınırlı sayıda bulunmaktadır. Bu nedenle uygulama kapsamında Türk Söylencebilimi dünyası hakkında bilgi veren, varlıkları ve karakterleri tanıtan elektronik bir kitabın tasarlanmasına karar verilmiştir.

4.4. Karakter Tasarımları ve Etkileşimler

Etkileşimli resimleme içeren e-kitap uygulamasında Türk Söylencebilimi dünyasını ve karakterleri tanıtmak amaçlanmıştır. Konunun kapsamı ve genişliği nedeniyle ele alınan karakterlerde sayı sınırlandırması yapılmıştır. Bu çalışmada “Su İyesi, Albastı, Gök ejderhası, Umay, Ağaç ejderhası, Yer Ana, Erlik, Abra ve Yutpa” ile ilgili etkileşimli resimlemelerin bulunduğu dokuz sahneye yer verilmiştir. Bu başlıkta resimlemesi yapılan karakterler için hazırlanan eskizlerden renklendirmeye kadar olan aşamaları, resimlemelerin hareketlendirilmesi ve sahnelerdeki etkileşimler anlatılmıştır.

4.4.1. Su İyesi

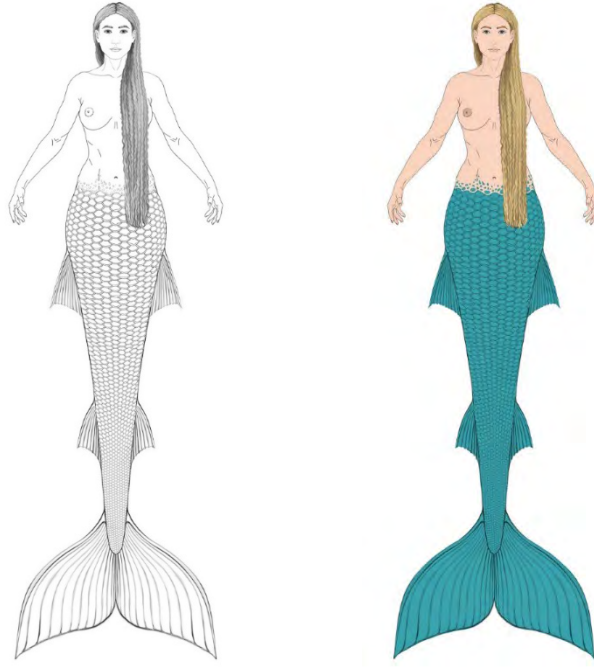
Türk Söylencelerine yönelik yapılan çalışmalarda ve saha araştırmalarında, iyelerin yer aldığı ilgili birçok söyleneceye rastlanmaktadır. İye kavramı, iyiliksever ve koruyucu ruhlar için yapılan genel bir tanımlamadır. İyeler her yerde bulunabilen gözle görülemeyen varlıklardır. Yeryüzünde yaşarlar. Doğada değerli olarak görünen ve özel bir anlamı olan her

şeyin iyisi olabilir. İyi olan iyelerin yanı sıra insanlara kötülük yapan iyeler de vardır. Buldukları nesneyi, yeri ya da mekânı korumakla yükümlüdürler.

En önemli iyelerden biri de “Su İyesi”dir. Su iyisi tek bir varlık değildir. Ancak her suyun bir tek iyisi vardır ve o su iyisi o suya özeldir. İnsanlar tarafından görülmemeye çalışır. Vücudunun altının balık (genellikle turna balığı) biçiminde, üstünün ise genç ve güzel bir kadın olduğu anlatılır. Yılda bir kez yaşadığı suyun dışına çıkarak uzun, sarı saçlarını tarar. Su iyeleri suyun içinde yaşar ve o suyun koruculuğunu yapar. Onun başlıca görevi; suyun kirletilmesini ve hor kullanılmasını engellemektir. Su iyisi, suya karşı saygılı davranılması ve suyun temiz tutulmasını bekler. Yaşadığı suya tükürdüğünde, suyu pisletecek davranışlarda bulunulduğunda ise sinirlenir. Kızgın olduğu durumlarda insanlara zarar vererek cezalandırılabilir. Huzurunu bozan insanları sudan uzaklaştırmaya çalışır, bazen cezalandırmak amacıyla su kaynaklarını kuruttuğu bile söylenir.

Su İyesi karakterinin yaratım sürecinde öncelikli olarak yukarıda belirtilen bilgiler göz önünde bulundurulmuştur. Betimlemelere sadık kalınmaya çalışılmış ve bilgilerin yetersiz kaldığı özellikler ile ilgili olarak yorumlamaya gidilmiştir. Resimlemeye başlamadan önce çözümlenmesi gereken en önemli sorun; iki boyutlu olarak yapılacak olan resimlemenin karaktere özgü özellikleri yansıtırken, bir sonraki aşama olan etkileşimli resimleme için hareketlendirilebilir bir duruşa sahip olması gerekmesiydi. Bu sorunu çözmeye yönelik ön çalışmalar yapılmıştır.

Su İyesi'nin anatomik özellikleri doğrultusunda en uygun duruş ve hareketler belirlenmeye çalışılmıştır. Su İyesi'nin duruşu ilk olarak önden görünüş olarak planlanmıştır. Ancak duruşun estetik açıdan güzel görünmemesi ve yapılması düşünülen hareketlendirmeler için elverişli olmaması nedeniyle bu şekilde resmedilmesinden vazgeçilmiştir (Görsel 49). Karakterin saç taraması, kuyruğunu hafifçe suyun içinde gezdirmesi gibi yaptığı rutin hareketleri ve sahnede yapılması planlanan etkileşimlerin daha kolay gerçekleştirilebilmesi için duruşun yandan olmasına ve karakterin oturur vaziyette olmasına karar verilmiştir. Bu bilgiler doğrultusunda yeni eskizler yapılmıştır (Görsel 50). Ayrıca karakterin canlı olma hissini desteklemek amacıyla gözlerini açıp kapaması, sağa-sola bakması, saçlarının rüzgâr nedeniyle yavaşça salınması gibi hareketlendirmelere de yer verilmesine karar verilmiştir.



Görsel 49. Su İyesi için eskiz ve renklendirme



Görsel 50. Su İyesi için eskiz

Su İyesi ile ilgili yapılacak olan hareketlendirmelere karar verildikten sonra anatomik çözümlemelere odaklanılmıştır. Öncelikli olarak sayısal ortamda portre ile ilgili ön çalışmalar ve hacimlendirmeler denenmiştir. Portrede farklı doku denemeleri yapılmıştır. (Görsel 51). Daha sonra renklendirme çalışmalarına başlanmıştır.



Görsel 51. Su İyesi için portre ve hacimlendirmeye yönelik ön çalışmalar

Sayısal ortamda yapılan eskiz ve resimlemelerin tamamı Adobe Photoshop programında hazırlanmıştır. Karakterin biçimsel özellikleri ve renkleri ile ilgili farklı seçenekler denenmiştir (Görsel 52).



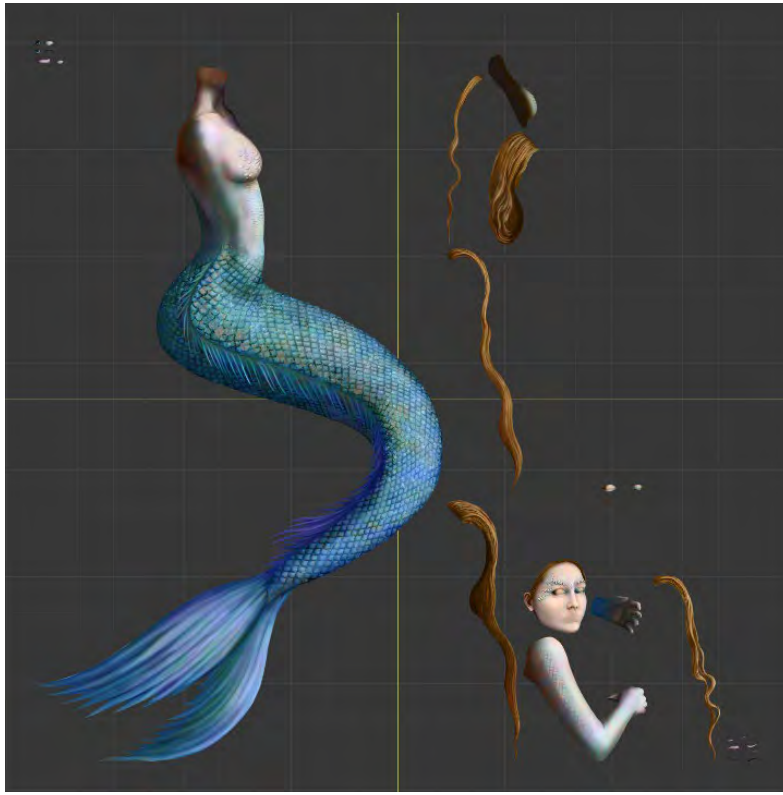
Görsel 52. Su İyesi karakteri renklendirme çalışmaları

Su İyesi ile ilgili yapılan doku ve renk denemeleri sonucunda kaynaklardaki betimlemelerle örtüşen ve aynı zamanda karaktere özgünlük katan resimlemenin kullanılmasına karar verilmiştir. Karakterin yüzünde, göğsünde ve kollarında balık pulundan yola çıkılarak oluşturulan dokulara yer verilmiştir. Belinden aşağısı balık kuyruğu formundadır. Karakterin kuyruğu rengarenk bir izlenim vermektedir ama genelinde mavi tonları bulunmaktadır. Belinden yukarısında ten rengi hâkimdir ancak dokularda farklı renkler de kullanılmıştır (Görsel 53).



Görsel 53. Su İyesi için yapılan son resimleme

Su İyesi resimlemesi tamamlandıktan sonra yapılması planlanan hareketlendirmeler için belirlenen uygun parçalara bölünmüştür. Parçalar katmanlar halinde Adobe Photoshop programında hazırlanmıştır. Resimleme “psd” dosya uzantısında kaydedilerek Unity programına aktarılmıştır (Görsel 54). Hareketlendirmeleri en iyi biçimde yapabilmek için AnyPortrait eklentisi ile denemeler yapılarak karakterin daha doğal ve estetik görünmesi için resimlemede küçük değişikliklere ve iyileştirilmelere gereksinim duyulmuştur. Hareketlendirmelerin yapılabilmesi için gerekli işlemler gerçekleştirilmiştir (ayrıntılı bilgi için s. 67, Yazılımlar).



Görsel 54. Su İyesi için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü

Su İyesi, sol tarafında küçük bir çağlayan olan su birikintisinin içindeki büyük bir kayanın üzerinde oturmaktadır. Saçlarını taramaktadır. Etrafına bakarak çevresini kontrol etmektedir. Su kenarında yoğun sazlıklar, Su İyesi'nin sağ tarafında ise büyük bir salkım söğüt ağacı vardır. Arka planda suyun devamı bir akarsu olarak yer almaktadır ve çevresinde dağlar bulunmaktadır. Mekân Su İyesi'nin yaşayabileceği bir şekilde hayal edilmiş ve tasarlanmıştır. Aynı zamanda etkileşimlerin gerçekleşebilmesi için nesnelere konumlandırılmalarına dikkat edilmiştir (Görsel 55).



Görsel 55. Su İyesi ve mekân tasarımı

Su İyesi ve Etkileşimler

1- Sahne ilk açıldığında Su İyesi saçlarını tararken görülür. (3 sn. sonra su İyesi kullanıcıyı fark eder ve görünmez olur. Su İyesi şeffaf olarak görünür.)

2- Görünmez olan Su İyesi üzerine tıklanarak görünür hale getirilir.

3- Su kenarında duran taşlar ve ağaç parçaları kullanıcı tarafından suya atılabilir. Su kirletildiği için rahatsız olan Su İyesi suya atılan her nesneden sonra sırasıyla şu üç farklı tepkiyi verir;

a) Kullanıcıya doğru (ekrana) su sıçratarak onu uzaklaştırmaya çalışır. Ekrandaki su etkisinden dolayı etkileşim gerçekleştirilemez. Ekrandaki su 4 sn. sonra kaybolur. Kullanıcı sahneyi deneyimlemeye devam edebilir.

b) Kullanıcıya doğru (ekrana) çamur sıçratarak onu uzaklaştırmaya çalışır. Ekrandaki çamur etkisinden dolayı etkileşim gerçekleştirilemez. Ekrandaki çamur 4 sn. sonra kaybolur. Kullanıcı sahneyi deneyimlemeye devam edebilir.

c) Ön planda bulunan sazlıkların yerini su ile kullanıcı arasına geçecek biçimde değiştirir. Sahne (ekran) sazlıklarla kapanır. Kullanıcı ekranın önündeki sazlıklara tıklayarak sazlıkları kenara çekebilir. Kullanıcı sahneyi deneyimlemeye devam edebilir.

4.4.2. Albastı

Türk Söylencelerine yönelik yapılan çalışmalarda ve saha arařtırmalarında en çok bilgiye ulařılabilen varlıklardan birisinin “Albastı” (Al Karısı, Al Anası, Al) olduđu görölmektedir. Türklerin tarihi incelendiđinde, Orta Asya’da yařayan Türk halklarının farklı yerleřim yerlerine göç ettikleri, ilerleyen zamanlarda bazılarının din deđiřtirdiđi görölmektedir. Bir toplumu derinden etkileyebilecek bu köklü deđiřikliklere rađmen, Albastı’nın inanç sistemi içinde var olmaya devam ettiđini ve inanıldıđını gösteren söylenceler hâlâ anlatılmaktadır. Albastı’dan korumak amacıyla lohusa kadının başına kırmızı kumař bağlanması, yakınında bıçak vb. metalden yapılmıř bir eřya bulundurulması gibi davranıřlar Albastı’nın Anadolu’da devam eden etkisine örnek olarak verilebilir. Ayrıca lohusa kadının sađlık sorunu yařamasının nedenini açıklarken halen “albastı” ifadesinin kullanılması da bu durumu desteklemektedir.

Türk toplumlarında Albastı inancının etkisinin sürdüđu ve önemli bir yer tutmaya devam etmekte olduđu açıkça görölmektedir. Doğurganlıđa ve soyun devamlılıđına karřı oluřturduđu tehdit nedeniyle Albastı inancının günümüze kadar varlıđını sürmesinde etkili olduđu söylenebilir. Albastı’nın görevi; lohusa kadınlara ve yeni doğmuş çocuklara musallat olarak hastalanmalarını hatta ölmelerini sađlamaktır. Hamile kadınların göđsüne oturup, baskı yaparak nefes almasını zorlařtırarak onların sıkıntılı bir hamilelik süreci geçirmelerine neden olur. Albastı, daha çok hamile ya da lohusa kadınlara görünür. Demirden hořlanmaz ve uzak durmaya çalıřır. Yakasına iđne batırılırsa, iđneyi batıran kiřinin Albastı’yı kontrol edebildiđine ve istediklerini yaptırabildiđine inanılır.

Albastı karakterinin yaratım sürecinde öncelikli olarak yukarıda belirtilen bilgiler göz önünde bulundurulmuřtur. Ulařılabilen bilgilerdeki betimlemelere sadık kalınmaya çalıřılmıř ve bilgilerin yetersiz kaldıđı özellikler ile ilgili olarak yorumlamaya gidilmiřtir. Resimlemeye bařlamadan önce çözümlenmesi gereken en önemli sorun; iki boyutlu olarak yapılacak olan resimlemenin karaktere özgü özellikleri yansıtırken, bir sonraki ařama olan etkileřimli resimleme için hareketlendirilebilir bir duruřa sahip olması gerekmesiydi. Bu sorunu çözmeye yönelik eskiz ařamasında ön çalıřmalar yapılmıřtır.

Albastı'nın anatomik özellikleri doğrultusunda en uygun duruş ve hareketler belirlenmeye çalışılmıştır. Albastı'nın duruşu ilk olarak önden görünüş olarak planlanmıştır (Görsel 56). Albastı'nın sahnedeki konumuna göre önden duruşun planlanan hareketlendirmeler için kullanılabileceği ancak çadırın içinde oturan kadın ve bebek ile gerçekleşecek olan etkileşimin daha iyi sunulabilmesi için ellerin çadıra doğru yönelmiş olmasının daha doğru olacağı düşünülmüştür. Bu nedenle yeni çizimler yapılmıştır (Görsel 57).



Görsel 56. Albastı için eskiz ve renklendirme



Görsel 57. Albastı için eskizler

Albastı ile ilgili yapılacak olan hareketlendirmelere karar verildikten sonra anatomik çözümlenmelere odaklanılmıştır. Öncelikli olarak sayısal ortamda portre ile ilgili ön çalışmalar ve hacimlendirmeler denenmiştir. Portre için özellikle farklı ağız ve göz seçenekleri yapılmıştır ve değerlendirilmiştir (Görsel 58). Daha sonra renklendirme çalışmalarına başlanmıştır.



Görsel 58. Albastı için portre ve hacimlendirmeye yönelik ön çalışmalar

Sayısal ortamda yapılan eskiz ve resimlemelerin tamamı Adobe Photoshop programında hazırlanmıştır. Yapılan araştırmalardaki bilgilere göre Albastı'nın kıyafetinin kırmızı ya da siyah olduğu bilinmektedir. Kıyafet rengi olarak kırmızının tonları tercih edilmiştir. Kıyafetin yıpranmış uzun bir elbise ve omzuna atılmış uzun bir şal olmasına karar verilmiştir. Albastı'nın yalnızca elleri görünmektedir. Sol elinde bir sopa tutmaktadır. Yaşlı hali korkutucu bir bakışa sahiptir. Saçları dağınık, pis ve bakımsız görünen yaşlı bir kadındır (Görsel 59).

Albastı, betimlemelerden yola çıkılarak hem çirkin ve yaşlı bir kadın olarak hem de biçim değiştirebilme özelliği nedeniyle güzel ve genç kadın olarak resmedilmiştir (Görsel 60). Albastı'nın insanları kandırmak ve yanıltmak için biçim değiştirdiği, bu özelliğini kullanarak insanlardan kaçabildiği söylencelerde anlatılmaktadır.

Albastı, sahneye sonradan gelmektedir. Sahnede her iki görünüşe geçiş, karakterin üzerine tıklanarak gerçekleşmektedir. Sağdaki çadırın içinde oturan anneyi ve bebeği etkileyecek

bir büyü ile ölmelerini sağlamaya çalışmaktadır. Sahnede yer verilen bıçağın ve iğnenin yeri değiştirilebilir. Bu nesnelere Albastı'yı durdurmak için kullanılabilirler.



Görsel 59. Albastı için yapılan son resimleme

Albastı resimlemesi tamamlandıktan sonra yapılması planlanan hareketlendirmeler için belirlenen uygun parçalara bölünmüştür. Parçalar katmanlar halinde Adobe Photoshop programında hazırlanmıştır. Resimleme “psd” dosya uzantısında kaydedilerek Unity programına aktarılmıştır (Görsel 61, 62). Hareketlendirmeleri en iyi biçimde yapabilmek için AnyPortrait eklentisi ile denemeler yapılarak karakterin daha doğal ve estetik görünmesi için resimlemede küçük değişikliklere ve iyileştirilmelere gereksinim duyulmuştur. Hareketlendirmelerin yapılabilmesi için gerekli işlemler gerçekleştirilmiştir (ayrıntılı bilgi için s. 67, Yazılımlar).



Görsel 60. Albastı'nın genç kadın görünüşü için yapılan resimleme



Görsel 61. Albastı için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü



Görsel 62. Albastı'nın genç görünüşü için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü

Albastı, sahnede yer alan iki çadırın arasına gelip durur. Burası insanların yaşadığı bir yerleşim yeridir. Sol tarafında yanan ocak, sağ tarafında ise kapısı açık bir çadır bulunmaktadır. Çadırın içinde kucağında bebeğini sallayan anne görülmektedir. Albastı durduğu noktadan etrafını incelemektedir. Yerde bir bıçak, çadırın girişindeki çuvalın üstünde ise bir iğne durmaktadır. Etkileşimlerin gerçekleşebilmesi için nesnelerin konumlandırılmalarına dikkat edilmiştir (Görsel 63).



Görsel 63. Albastı ve mekân tasarımı

Albastı ve Etkileşimler

1- Çadırın kapası açıktır. İçeride anne ve bebek vardır. Yerde demir bıçak vardır. Annenin ve bebeğin Albastı'dan korunması için kullanılır. Demir bıçak kapının eşiğine bırakılır.

a) **Demir bıçak yokluğunda;** kucağındaki bebeğiyle ilgilenen kadına Albastı'dan yönlendirilen büyü etkisiyle kadın ve bebek ölür.

b) **Demir bıçak kadın ve bebeğin yakınına konulduğunda;** Albastı'dan yönlendirilen büyü kadını ve bebeğini etkilemez. Demir bıçak bir süreliğine parlar.

2- Kapının yanındaki çuvalın üzerinde iğne vardır. İğne yerinden alınıp Albastı'ya yaklaştırıldığında Albastı korkar ve uzaklaşır.

3- Albastının üzerine tıklanıldığında biçim değiştirerek genç ve güzel bir kadın olur. Her iki görünüşe geçiş karakterin üstüne tıklayarak gerçekleşmektedir.

4.4.3. Gök Ejderhası

Türk söylencelerinde ejderhalar, yeryüzünde ve yeraltında yaşayabilen varlıklar olarak anlatılmaktadır. Bazılarının uçabilme yeteneği vardır. Fiziksel özellikleri ve görevleri farklılar göstermektedir. İyi huylu ejderhaların yanı sıra insanlara kötülük yapabilecek ejderhaların da olduğu söylenceler bulunmaktadır.

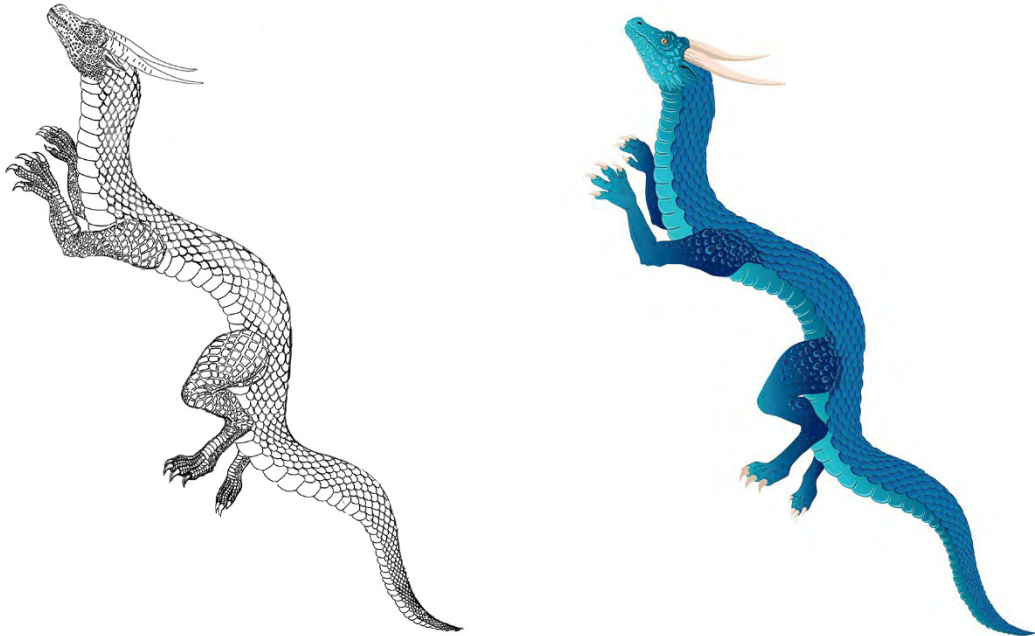
Gök ejderhası, mavi renkli, uçabilen, yılanı benzeyen büyük bir varlık olarak betimlenmektedir. Yağmurun yağmasını sağlayarak bolluğun ve bereketin gelmesini sağlar. Gök gürültüsü ve şimşegin oluşmasında gök ejderhasının etkisi vardır. İnsanlara zarar verdiğine dair bir bilgi bulunmamaktadır. Türk Söylencebiliminde evreni iki gök ejderhasının döndürdüğüne inanılmaktadır.

Gök ejderhası karakterinin yaratım sürecinde öncelikli olarak yukarıda belirtilen bilgiler göz önünde bulundurulmuştur. Betimlemelere sadık kalınmaya çalışılmış ve bilgilerin yetersiz kaldığı özellikler ile ilgili olarak yorumlamaya gidilmiştir. Resimlemeye başlamadan önce çözümlenmesi gereken en önemli sorun; iki boyutlu olarak yapılacak olan resimlemenin karaktere özgü özellikleri yansıtırken, bir sonraki aşama olan etkileşimli resimleme için hareketlendirilebilir bir duruşa sahip olması gerekmesiydi. Bu sorunu çözmeye yönelik ön

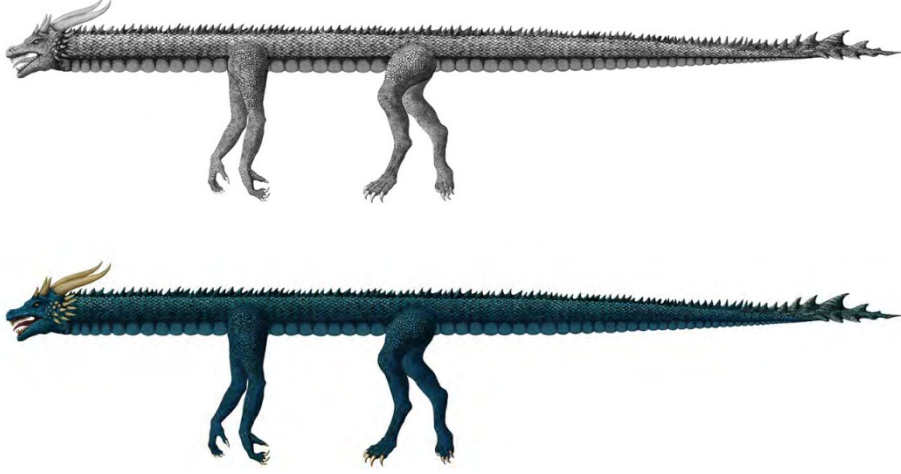
çalışmalar yapılmıştır. Uygulama için yapılan ilk eskiz vektörel olarak denenmiş ancak sonuç istenildiği gibi sonuç alınamayınca vektörel çizim yapılmasından vazgeçilmiştir (Görsel 64). Bu aşamadan sonraki tüm eskizler ve resimlemeler Adobe Photoshop programında hazırlanmıştır.

Gök ejderhası hareketlendirmede kolaylık sağlayacağı düşünülerek düz bir şekilde yandan görünüşü çizilmiştir (Görsel 65). Ancak görsel olarak estetik bulunmaması nedeniyle çizimin daha farklı bir duruşta yapılmasına karar verilmiştir. Anatomik özellikleri doğrultusunda en uygun duruş ve hareketler belirlenmeye çalışılmıştır.

Gök ejderhası havada duracak ve uçacak şekilde resmedilmiştir. Dört ayağı vardır. Ayaklarının duruşu da uçuşu destekleyecek ve hareketlendirmeye uygun olacak şekilde tasarlanmıştır. Ayrıca karakterin canlı olma hissini desteklemek amacıyla gözlerini ve ağzını açıp kapaması, salınarak uçuşmasına karar verilmiştir. Daha sonra renklendirme çalışmalarına başlanmıştır. Resimlemelerin tamamı Adobe Photoshop programında hazırlanmıştır (Görsel 66).



Görsel 64. Gök ejderhası için eskiz ve renklendirme



Görsel 65. Gök ejderhası için eskiz ve renklendirme

Gök ejderhası resimlemesi tamamlandıktan sonra yapılması planlanan hareketlendirmeler için belirlenen uygun parçalara bölünmüştür. Parçalar katmanlar halinde Adobe Photoshop programında hazırlanmıştır. Resimleme “psd” dosya uzantısında kaydedilerek Unity programına aktarılmıştır (Görsel 67). Hareketlendirmeleri en iyi biçimde yapabilmek için AnyPortrait eklentisi ile denemeler yapılarak karakterin daha doğal ve estetik görünmesi için resimlemede küçük değişikliklere ve iyileştirilmelere gereksinim duyulmuştur. Hareketlendirmelerin yapılabilmesi için gerekli işlemler gerçekleştirilmiştir (ayrıntılı bilgi için s. 67, Yazılımlar).



Görsel 66. Gök ejderhası için yapılan son resimleme



Görsel 67. Gök ejderhası için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü

Gök ejderhası, gökyüzünde uçmaktadır. Yakınında herhangi bir şey yoktur. Arka planında dağlar görülmektedir (Görsel 69). Kullanıcı tarafından sağa, sola ve yukarıya doğru yönlendirilebilmektedir. Yukarıya çıktıkça bulutlar yoğunlaşmaktadır. Yoğunlaşan ve rengi koyulaşan bulutların arasında şimşekler çakmakta ve yağmur yağmaya başlamaktadır. Aşağıya doğru uçup bulutlardan uzaklaştığında şimşekler, yağmur yağışı azalmaktadır.



Görsel 68. Gök ejderhası ve mekân tasarımı

Gök Ejderhası ve Etkileşimler

- 1- Gök ejderhası yönlendirilerek gökyüzünde uçması sağlanır. Sağa, sola, yukarıya ve aşağıya doğru uçurulabilir.
- 2- Gökyüzünde yukarıya doğru çıktıkça bulutlar yoğunlaşır. Yağmur yağmaya başlar.
- 3- Gök gürültüsü, şimşek ve yıldırım oluşur.

4.4.4. Umay

Türk Söylencebilimindeki en önemli varlıklardan biri olan Umay, doğurganlıkla ve bereket ile ilişkilidir. Yeni doğum yapmış kadınları, bebekleri, çocukları ve yavru hayvanları korumakla yükümlüdür. Yapılan araştırmalara göre Türklere Umay inancının çok güçlü olduğu görülmektedir. Doğumun başarılı geçmesi, anne ve bebeğin sağlıklı olması Umay ile ilişkilendirilir.

Umay, uzun ve dalgalı olan beyaz ya da gümüş gri saçlı, küpeli, beyaz elbiseli, başında üç uçlu tacı olan bir kadın olarak betimlenmiştir. Orta yaşlı olduğu söylenir. Uçarak hareket edebildiği düşünülür. Etrafına ışık saçmaktadır. İnsanlara ve hayvanlara iyilik yapar. Onları korur. Bazı Türk halkları, doğum anında bir sıkıntı yaşandığında, anne ya da bebeğe zarar geldiğinde Umay'ın kötü bir varlığa dönüştüğüne inanırlar. Böyle durumlarda Umay'ı "Kara Umay" olarak adlandırırlar.

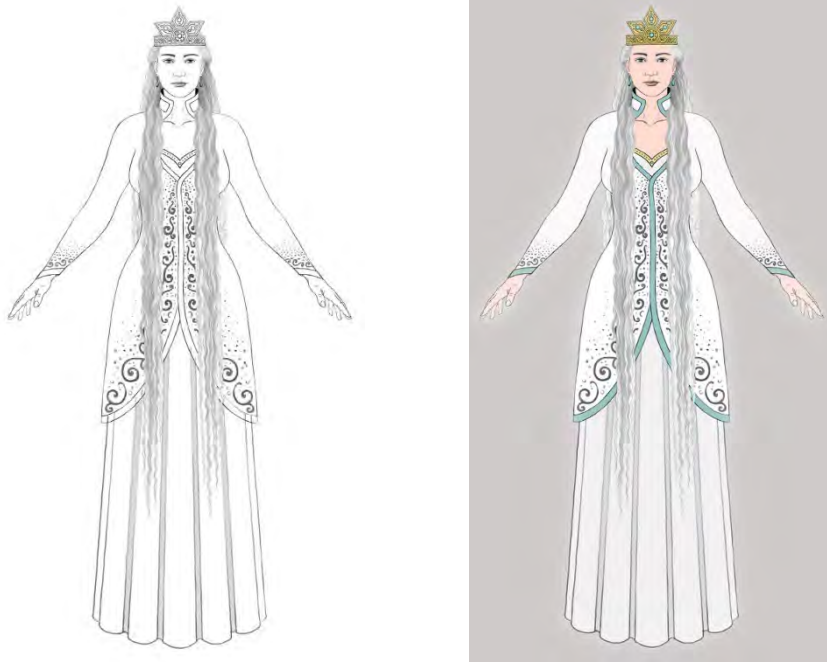
Umay karakterinin yaratım sürecinde öncelikli olarak yukarıda belirtilen bilgiler göz önünde bulundurulmuştur. Betimlemelere sadık kalınmaya çalışılmış ve bilgilerin yetersiz kaldığı özellikler ile ilgili olarak yorumlamaya gidilmiştir. Resimlemeye başlamadan önce çözümlenmesi gereken en önemli sorun; iki boyutlu olarak yapılacak olan resimlemenin karaktere özgü özellikleri yansıtırken, bir sonraki aşama olan etkileşimli resimleme için hareketlendirilebilir bir duruşa sahip olması gerekmesiydi. Bu sorunu çözmeye yönelik ön çalışmalar yapılmıştır.

Umay için yapılan ilk eskizlerde önden görünüşü çizilmiştir (Görsel 69). Ancak görsel olarak estetik bulunmaması ve hareketlendirmeye yönelik olmaması nedeniyle çizimin daha farklı

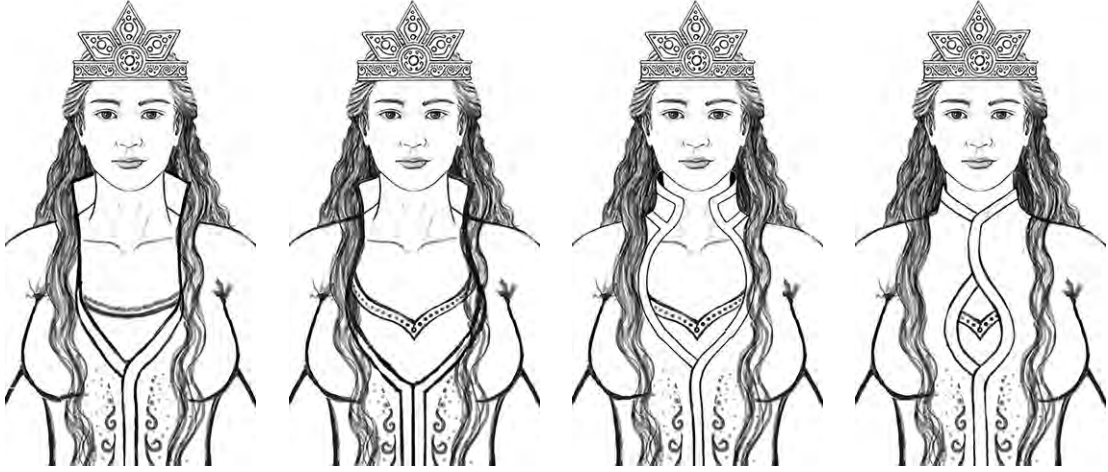
bir duruşta yapılmasına karar verilmiştir. Umay'ın anatomik özellikleri doğrultusunda en uygun duruş ve hareketler belirlenmeye çalışılmıştır. Umay'ın iki kolu yanlara açık, önden görünüş olarak planlanmıştır (Görsel 70). Ancak yapılması düşünülen hareketlendirmeler için elverişli olmaması nedeniyle kolların farklı bir duruşta olmasına karar verilmiştir. Bu bilgiler doğrultusunda yeni eskizler yapılmıştır. Eskiz aşamasında Umay'ın kıyafeti için farklı seçenekler denenmiştir (Görsel 71).



Görsel 69. Umay için eskizler



Görsel 70. Umay için eskiz ve renklendirme



Görsel 71. Umay'ın kıyafeti için yapılan eskizler

Umay'ın canlı olma hissini desteklemek amacıyla gözlerini açıp kapaması, sağa-sola bakması, saçlarının ve elbisesinin rüzgâr nedeniyle yavaşça salınması gibi hareketlendirmelere de yer verilmesine karar verilmiştir. Umay'ın yaptığı yardımı ve iyiliği görsel olarak sunabilmek için ellerinin arasında küre şeklinde bir ışık kullanılmıştır. Umay'ın bazen ortaya çıktığına inanılan kötü yönünü gösterebilmek için "Kara Umay" hali de resmedilmiştir (Görsel 72). Her iki görünüşe geçiş, karakterin üzerine tıklanarak gerçekleşmektedir.

Umay ve Kara Umay resimlemesi tamamlandıktan sonra yapılması planlanan hareketlendirmeler için belirlenen uygun parçalara bölünmüştür. Parçalar katmanlar halinde Adobe Photoshop programında hazırlanmıştır. Resimleme "*psd*" dosya uzantısında kaydedilerek Unity programına aktarılmıştır (Görsel 73, 74). Hareketlendirmeleri en iyi biçimde yapabilmek için AnyPortrait eklentisi ile denemeler yapılarak karakterin daha doğal ve estetik görünmesi için resimlemede küçük değişikliklere ve iyileştirilmelere gereksinim duyulmuştur. Hareketlendirmelerin yapılabilmesi için gerekli işlemler gerçekleştirilmiştir (ayrıntılı bilgi için s. 67, Yazılımlar).

Sahnede Umay, doğada bulunmaktadır. Yerden biraz yüksekte, havada durmaktadır. Etrafında ağaçlar vardır. Umay'ın önünde geyik ve yavrusu bulunmaktadır. Yeni doğum yapan geyik çimlerin üzerinde yatmaktadır. Geyik yavrusu ayakta durmaya çalışmaktadır.

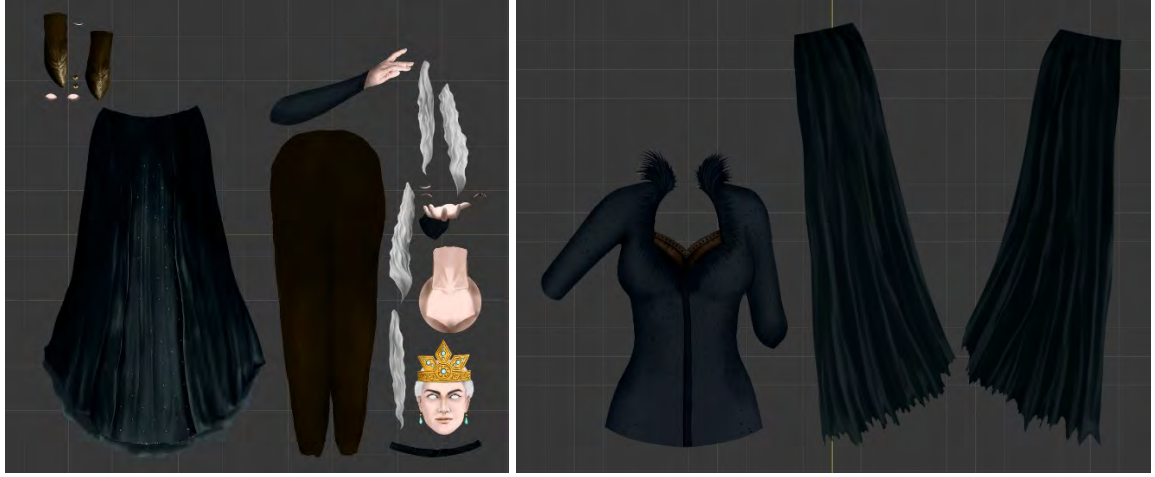
Umay elinden yaydığı ışık ile yavrunun yürümesine yardımcı olur. Kara Umay ise elinde farklı renkte bir ışık tutmaktadır. Işığı geyik ve yavrusuna yönelterek ikisinin de ölmesini sağlar.



Görsel 72. Kara Umay için yapılan son resimleme



Görsel 73. Umay için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü



Görsel 74. Kara Umay için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü

Sayısal ortamda yapılan eskiz ve resimlemelerin tamamı Adobe Photoshop programında hazırlanmıştır. Karakterin biçimsel özelliklerine en uygun bulunan resimleme renklendirme işleminden sonra tamamlanmıştır (Görsel 75).



Görsel 75. Umay için yapılan son resimleme

Umay'ın bulunduğu sahne seçimi etkileşime göre yapılmıştır. Bir görevi de yavru hayvanları korumak olan Umay doğadadır. Arkasında ağaçlar ve çalılar, önünde ise geyik ve yavrusu bulunmaktadır. Arka planında uçan kuşlar ve dağlar görülmektedir. Etkileşimlerin gerçekleşebilmesi için nesnelerin konumlandırılmalarına dikkat edilmiştir (Görsel 76).



Görsel 76. Umay ve mekân tasarımı

Umay ve Etkileşimler

Umay, ormanın derinliklerinde uçarak dolaşmaktadır. Umay'ın yere kadar uzanan gümüş gri saçları ve uzun elbisesi rüzgârda dalgalanır. İki kayın ağacının arasında durur. Önündeki çayırların içinde doğum yapmış bir geyik vardır.

1- Doğumun sonrası geyik ve yavrusunun sağlıklı olup olmayacağı “Umay ve Kara Umay” olarak farklı şekilde deneyimlenebilir. Her iki görünüme geçiş, karakterin üzerine tıklanarak gerçekleşmektedir. Ayrıca büyü düğmesi de Kara Umay'a geçişi sağlamaktadır.

a) Umay durumunda; Umay geyik ve yavruyu korumaya devam etmektedir. Geyik yavrusu sağlıklı bir şekilde ayakta durmaktadır. (Doğanın canlılığını hissettirecek diğer öğeler de görülür. Kelebekler, kuşlar vb. sahneye girer.)

b) Kara Umay durumunda; Mekândaki renkler grileşir ve etrafı mor bir sis kaplar. Geyik çayırların arasında yatmaktadır. Geyik yavrusu ise ayakta durmaktadır. Kara Umay ürkütücü bir

ses (çığlık vb.) çıkartır. Geyik ve yavrusu yere yığılarak ölür. Yenileme düğmesi kullanılarak sayfa yeniden deneyimlenebilir.

4.4.5. Ağaç Ejderhası

Türk Söylencelerinde ejderhalar önemli bir varlık olarak karşımıza çıkmaktadır. Ejderhalar iyi huylu varlıklar olarak anlatılır. Ancak onlara karşı savaşılan söylenceler de bulunmaktadır. Türk söylencelerinde ejderhaların, büyük yılanı benzediği ve dört ayaklı oldukları belirtilmektedir. Türk söylencelerinde ejderhalar fiziksel özelliklerine, renklerine, görevlerine, yaşadıkları mekânlara ya da bölgelere göre adlandırılarak anlatılmaktadır. Yalnızca ağaçta yaşadığı düşünülen ejderhalar da “Ağaç ejderhası” olarak tanımlanmışlardır.

Ağaç ejderhaları, genellikle iri ağaçların üzerinde gizlenerek yaşarlar. Bu nedenle ağaçların bol ve sık olduğu ormanlık alanları tercih ederler. Yuvaları ağaçlardır. Yaşadığı yere karşı koruyucu bir tutum sergiler.

Ağaç ejderhası için yapılan eskiz çalışmalarında ilk olarak yandan duruş çizilmiştir (Görsel 77). Daha sonra açı biraz değiştirilerek başının tam olarak yandan durmasının hareketlendirmeler için daha uygun olduğuna karar verilmiştir. Bedeninde genel olarak turuncu ve yeşil tonları hâkimdir. Ağacın bir dalı üzerinde durmaktadır. Kuyruğu yere değmektedir. Ağaca dolanmış bir duruşu olduğu için yalnızca sağ ön ayağı görünmektedir. Boynu yere doğru eğilmiş olmasına rağmen başını kaldırarak etrafına bakmaya devam etmektedir. Biraz gergin ve tedirgin görünmektedir. Ağaçların arasında gizlenme ya da fazla dikkat çekmek istememe gibi bir gereksinimi olacağı düşünülerek özellikle ağaçların gövde renklerine yakın renkler tercih edilmiştir.

Ağaç ejderhası için yapılan eskizlerden sonra en uygun renge karar vermek için renk seçenekleri denenmiştir (Görsel 78). Uygun bulunan renkler kullanılarak resimleme Adobe Photoshop programında yapılan renklendirme işlemi tamamlanmıştır (Görsel 79).



Görsel 77. Ağaç ejderhası için eskiz



Görsel 78. Ağaç ejderhası için renk seçenekleri

Ağaç ejderhasının resimlemesi hazırlandıktan sonra yapılması planlanan hareketlendirmeler için belirlenen uygun parçalara bölünmüştür. Parçalar katmanlar halinde Adobe Photoshop programında hazırlanmıştır. Resimleme “psd” dosya uzantısında kaydedilerek Unity programına aktarılmıştır (Görsel 80). Hareketlendirmeleri en iyi biçimde yapabilmek için AnyPortrait eklentisi ile denemeler yapılarak karakterin daha doğal ve estetik görünmesi için resimlemede küçük değişikliklere ve iyileştirilmelere gereksinim duyulmuştur. Hareketlendirmelerin yapılabilmesi için gerekli işlemler gerçekleştirilmiştir (ayrıntılı bilgi için s. 67, Yazılımlar).

Ağaç ejderhası, bir ağacın üzerinde resmedilmiştir. Ağaç, yer yer farklı bitkilerin de görüldüğü çimenlik bir zeminde bulunmaktadır. Çevresinde ağaçların ve çalılıarın olduđu bir mekânda bulunmaktadır. Arka planda dađlar ve ağaçlık alanlar görünmektedir (Görsel 81).



Görsel 79. Ağaç ejderhası için yapılan son resimleme



Görsel 80. Ağaç ejderhası için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü



Görsel 81. Ağaç ejderhası ve mekân tasarımı

Ağaç Ejderhası ve Etkileşimler

- 1- Kullanıcı, ejderhanın bulunduğu alana dokunduğunda gerginleşen ağaç ejderhası hareket etmeye başlar. Başını sallar.
- 2- Kuyruğuna dokunulduğunda rahatsız olur. Kuyruğunu yere vurarak sallamaya başlar.

4.4.6. Yer Ana

Türk Söylencebiliminde Yer Ana, hayat veren, koruyucu, yeri yaratan evrenin başlangıcıyla ilişkilendirilen, bazen Ulu Ana, İlahi Ana ve Karı Nine gibi adlarla da anılan bir varlıktır. Bolluk ve bereketin koruyucusudur. Özünde doğanın başlangıcını temsil eden mitolojik bir bütündür. Yer, bütün parçalarının birbiriyle bağlı olduğu canlı bir varlık gibidir. Büyük, kutlu ve güçlü bir kadın olarak betimlenir. Yer Ana, yerin ve toprağın sahibidir. Doğadaki tüm varlıklar ile bağı vardır. Büyük kulakları sayesinde yeryüzünde konuşulan her şeyi duyabildiğine inanılır.

Yer Ana için yapılan eskiz çalışmalarında yukarıdaki bilgiler göz önünde bulundurulmuştur (Görsel 82). Yer Ana, doğa ile bütünleşmiş, dağ görünümünde olan büyük bir kadın olarak hayal edilmiştir. Resimleme Adobe Photoshop programında yapılan renklendirme işlemi ile

tamamlanmıştır (Görsel 83). Hareket etmemektedir. Görsel olarak uygulama içinde kapladığı alanın çok olması ve arka planda yer verilmesi nedeniyle mekânı oluşturan ana parçalardan biri olarak kullanılmıştır (Görsel 84). Bu karakter ile ilgili ses etkileşimine odaklanılmıştır.



Görsel 82. Yer Ana için eskiz



Görsel 83. Yer Ana için yapılan resimleme

Yer Ana ve Etkileşimler

Yer Ana, üzerine tıklandığında dünyadaki olup biten her şey hakkında bilgisi olduğunu hissettirecek farklı cümleler söylemektedir.



Görsel 84. Yer Ana ve mekân tasarımı

4.4.7. Erlik

Erlik, Türk söylencelerine göre yeraltı dünyasının tek hükümdarıdır. İnsanların canını alır. Uzun boylu, vücudu kaslı, kalın belli, göz kapağı bir karış, kara bıyıklı, kara sakallı, kızıl ya da kapkara yüzlü, kıvrıkcık parlak saçlı, kürek kemikleri yassı demirden, kadehi kurumuş kafatasından, kılıcı yeşil demirden, karayılandan kamçısı olan bir varlık olarak betimlenmektedir. Gözleri ve kaşları kömür gibi kapkara, dizlerine kadar uzanan sakalı çatallıdır. Bıyıkları yaban domuzunun dişleri gibidir ve burularak kulaklarının arkasına dolanmıştır. Ağaç köküne benzeyen boynuzları vardır. Erlik'in yeraltı diyarında kara çamurdan yapılmış bir sarayda oturduğu anlatılmaktadır. Bir rivayete göre sarayı kara demirden olup etrafı duvarla çevrilmiştir. Sarayının önünde sürekli duran Abra ve Yutpa adında iki ejderha bulunmaktadır.

Erlik karakterinin yaratım sürecinde öncelikli olarak yukarıda belirtilen bilgiler göz önünde bulundurulmuştur. Betimlemelere sadık kalınmaya çalışılmış ve bilgilerin yetersiz kaldığı özellikler ile ilgili olarak yorumlamaya gidilmiştir. Resimlemeye başlamadan önce çözümlenmesi gereken en önemli sorun; iki boyutlu olarak yapılacak olan resimlemenin

karaktere özgü özellikleri yansıtırken, bir sonraki aşama olan etkileşimli resimleme için hareketlendirilebilir bir duruşa sahip olması gerekmesiydi. Bu sorunu çözmeye yönelik ön çalışmalar yapılmıştır.

Erlık'in anatomik özellikleri doğrultusunda en uygun duruş ve hareketler belirlenmeye çalışılmıştır. Erlık'in duruşu ilk olarak önden görünüş olarak planlanmıştır. Ancak duruşun estetik açıdan güzel görünmemesi ve yapılması düşünülen hareketlendirmeler için elverişli olmaması nedeniyle bu şekilde resmedilmesinden vazgeçilmiştir (Görsel 85). Yapılması planlanan etkileşimlerin daha kolay gerçekleştirilebilmesi için duruşun açısında değişiklik yapılması uygun bulunmuştur.



Görsel 85. Erlık için eskiz ve renklendirme

Resimlemede Erlik ayakta durmaktadır. Sol elinde kılıç, sağ elinde kalkan tutmaktadır. Üzerinde ayrı parçalardan oluşan zırhı vardır. Kaslı vücudunu kısmen görünmektedir. Ayaklarında deri ve demirden yapılmış bot bulunmaktadır. Bu bilgiler doğrultusunda karakter için yeni eskizler yapılmıştır. Öncelikli portre için ön çalışmalar yapılmıştır. Uygun bulunan portre üzerinde çalışılmaya karar verilmiş ve vücut için eskizler hazırlanmıştır (Görsel 86).



Görsel 86. Erlik için eskizler

Ayrıca karakterin canlı olma hissini desteklemek amacıyla gözlerini açıp kapaması, sağa-sola bakması, sakalının rüzgâr nedeniyle yavaşça salınması gibi hareketlendirmelere de yer verilmesine karar verilmiştir. Ayrıca Erlik'in kamçı olarak kullandığı karayılan canlı olarak tasarlanmıştır.

Erlik ile ilgili yapılacak olan hareketlendirmelere karar verildikten sonra anatomik çözümlemelere odaklanılmıştır. Ayrıca kılıç ve kalkan için de farklı biçimler denenmiştir. Daha sonra renklendirme çalışmalarına başlanmıştır.



Görsel 87. Erlik için yapılan son resimleme

Resimlemenin renklendirilmesi Adobe Photoshop programında yapılmıştır. Erlik ile ilgili yapılan doku ve renk denemeleri sonucunda kaynaklardaki betimlemelerle örtüşen ve aynı zamanda karaktere özgünlük katan resimlemenin kullanılmasına karar verilmiştir (Görsel 87).

Erlik resimlemesi tamamlandıktan sonra yapılması planlanan hareketlendirmeler için belirlenen uygun parçalara bölünmüştür. Parçalar katmanlar halinde Adobe Photoshop programında hazırlanmıştır. Resimleme “psd” dosya uzantısında kaydedilerek Unity programına aktarılmıştır (Görsel 88). Hareketlendirmeleri en iyi biçimde yapabilmek için AnyPortrait eklentisi ile denemeler yapılarak karakterin daha doğal ve estetik görünmesi için resimlemede küçük değişikliklere ve iyileştirilmelere gereksinim duyulmuştur. Hareketlendirmelerin yapılabilmesi için gerekli işlemler gerçekleştirilmiştir (ayrıntılı bilgi için s. 67, Yazılımlar).



Görsel 88. Erlik için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü

Erlik, sarayının giriş kapısının önünde durmaktadır. Büyük taşlardan ve çamurdan oluşan sarayın duvarları kısmen görülmektedir. Mekâna sarı ve kahverengi tonları hâkimdir. Zeminde yalnızca kum, toprak ve taşlar bulunmaktadır. Arka planda sivri kayalıklardan oluşan dağlar vardır. Atmosferde sarımsı loş bir ışık etkisi vardır (Görsel 89).



Görsel 89. Erlik ve mekân tasarımı

Erlik ve Etkileşimler

- 1- Erlik'e dokunulduğunda; kalkanı ve kılıcını kaldırarak birbirine vurur.
- 2- Erlik'in kırbacı olan kara yılan canlıdır. Salınarak hareket eder. Üzerine tıklandığında saldırgan davranışlarda bulunur.
- 3- Sahnede bulunan alevlerin boyutu değiştirebilir.

4.4.8. Abra

Türk Söylencelerinde özel adı olan nadir ejderhalardan biri "Abra"dır. Abra, yeraltı dünyasında Erlik'in sarayının koruyuculuğunu yapan iki ejderhadan biridir. Erlik'in sarayının önünde durur. Derisi bakır rengidir. Çok iri olduğu anlatılır. Hatta bir fili tek lokmada yutabilecek kadar büyük olduğuna inanılmaktadır. Agresif davranışlar sergilediği, sinirli ve gergin bir yapıya sahip olduğu söylenir.

Abra'nın önden görünüşünün çizilmesinin uygun olduğuna karar verilmiştir. Sayısal ortamda öncelikli olarak eskiz çizilmiştir (Görsel 90). Uygun bulunan renkler kullanılarak resimleme, Adobe Photoshop programında yapılan renklendirme işlemi ile tamamlanmıştır (Görsel 91).

Abra'nın resimlemesi tamamlandıktan sonra, yapılması planlanan hareketlendirmeler için belirlenen uygun parçalara bölünmüştür. Parçalar katmanlar halinde Adobe Photoshop programında hazırlanmıştır. Resimleme "psd" dosya uzantısında kaydedilerek Unity programına aktarılmıştır (Görsel 92). Hareketlendirmeleri en iyi biçimde yapabilmek için AnyPortrait eklentisi ile denemeler yapılarak karakterin daha doğal ve estetik görünmesi için resimlemede küçük değişikliklere ve iyileştirilmelere gereksinim duyulmuştur. Hareketlendirmelerin yapılabilmesi için gerekli işlemler gerçekleştirilmiştir (ayrıntılı bilgi için s. 67, Yazılımlar).

Abra, Erlik'in sarayının yanında durmaktadır. Kahverengi, sarı ve ve bakır tonları kullanılmıştır. Sert bakışlıdır. Gözlerinin rengi yeşildir. Kafasında boynuzlar bulunmaktadır. Zeminde yalnızca kum, toprak ve taşlar bulunmaktadır. Mekâna sarı ve kahverengi tonları hâkimdir. Arka planda sivri kayalıklardan oluşan dağlar vardır. Atmosferde sarımsı loş bir ışık etkisi vardır (Görsel 93).



Görsel 90. Abra için eskiz



Görsel 91. Abra için yapılan son resimleme



Görsel 92. Abra için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü



Görsel 93. Abra ve mekân tasarımı

Abra ve Etkileşimler

- 1- Abra'nın bulunduğu alana dokunulduğunda hareket eder. Başını ve bacaklarını hareket ettirir. Kuyruğunu sallar.
- 2- Abra, kafasına dokunulduğunda öfkelenir ve saldırgan davranışlarda bulunur. Ağzından ateş püskürür.

4.4.9. Yutpa

Türk Söylencelerinde özel adı olan nadir ejderhalardan biri "Yutpa"dır. Yutpa, yeraltı dünyasında Erlik'in sarayının koruyuculuğunu yapan iki ejderhadan biridir. Erlik'in sarayının önünde durur. Yeşil derisi vardır. Çok iri olduğu anlatılır. Hatta bir fili tek lokmada yutabilecek kadar büyük olduğuna inanılmaktadır. Agresif davranışlar sergilediği, sinirli ve gergin bir yapıya sahip olduğu söylenir.

Yutpa'nın önden görünüşünün çizilmesinin uygun olduğuna karar verilmiştir. Sayısal ortamda öncelikli olarak eskiz çizilmiştir (Görsel 94). Uygun bulunan renkler kullanılarak resimleme, Adobe Photoshop programında yapılan renklendirme işlemi ile tamamlanmıştır (Görsel 95).



Görsel 94. Yutpa için eskiz



Görsel 95. Yutpa için yapılan son resimleme



Görsel 96. Yutpa için hazırlanan resimleme parçalarının atlas görüntüsü

Yutpa'nın resimlemesi tamamlandıktan sonra yapılması planlanan hareketlendirmeler için belirlenen uygun parçalara bölünmüştür. Parçalar katmanlar halinde Adobe Photoshop programında hazırlanmıştır. Resimleme "psd" dosya uzantısında kaydedilerek Unity programına aktarılmıştır (Görsel 96). Hareketlendirmeleri en iyi biçimde yapabilmek için AnyPortrait eklentisi ile denemeler yapılarak karakterin daha doğal ve estetik görünmesi için resimlemede küçük değişikliklere ve iyileştirilmelere gereksinim duyulmuştur. Hareketlendirmelerin yapılabilmesi için gerekli işlemler gerçekleştirilmiştir (ayrıntılı bilgi için s. 67, Yazılımlar).

Yutpa, Erlik'in sarayının yanında durmaktadır. Resimlemede yeşil tonları hâkimdir. Sert bakışlıdır. Gözlerinin bakır rengidir. Kafasında boynuzlar bulunmaktadır. Zeminde yalnızca kum, toprak ve taşlar bulunmaktadır. Mekâna sarı ve kahverengi tonları hâkimdir. Arka planda sivri kayalıklardan oluşan dağlar vardır. Atmosferde sarımsı loş bir ışık etkisi vardır (Görsel 97).



Görsel 97. Yutpa ve mekân tasarımı

Yutpa ve Etkileşimler

- 1- Yutpa, bulunduğu alana dokunulduğunda hareket eder. Başını ve bacaklarını hareket ettirir. Kuyruğunu sallar.
- 2- Yutpa'nın kafasına dokunulduğunda öfkelenir ve saldırgan davranışlarda bulunur. Ağzından ateş püskürür.

4.6. Mekân Tasarımları

Bu çalışmada yer verilen her karakter için özel bir sahne tasarlanmıştır. Sahnelerinin yana olmasına karar verilen karakterlerin mekanları, sahne devamlılığı olacak şekilde birleşik planlanmıştır. Pan hareketi ile sağa ve sola kaydırarak sahneler arasındaki geçiş gerçekleştirilmektedir. Uygulamanın tamamında üç mekân tasarımı, her mekânda ise üç karakter bulunmaktadır. Sahnelerde karakter hakkında verilen bilgileri desteleyecek nitelikteki öğelere yer verilmiştir. Aynı zamanda etkileşimlerin gerçekleşebilmesi için yararlanılan öğelerin konumlandırılmalarına dikkat edilmiştir.

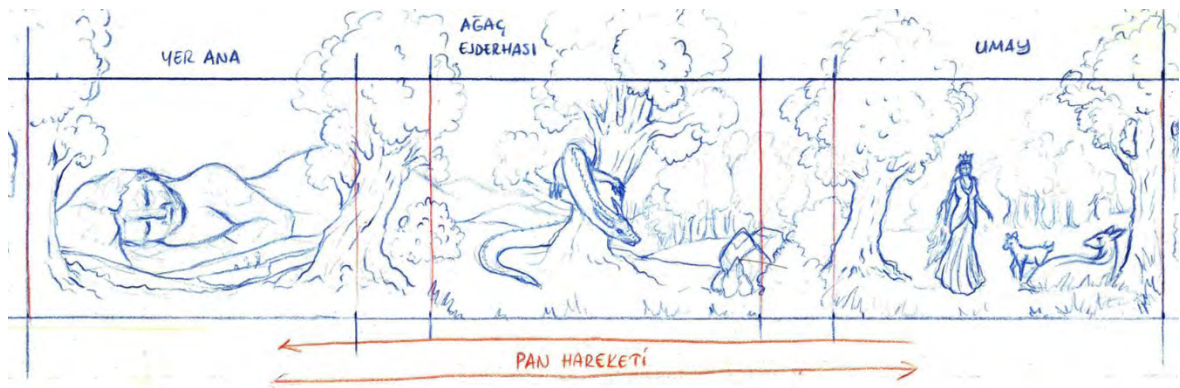
E-kitapta yer verilen karakterler “Su İyesi, Albastı, Gök ejderhası”, “Umay, Ağaç ejderhası, Yer Ana” ve “Erlik, Abra, Yutpa” olarak gruplandırılarak üç ana mekân tasarlanmasına karar

verilmiştir. Kaynaklardaki bilgilerden yararlanılarak aynı mekânda bulunması olası olan karakterler birlikte gruplandırılmıştır. Öncelikli olarak eskiz çizimleri yapılmıştır. Sahne geçişleri ve mekânın devamlılığının nasıl sağlanacağı çözümlenmiştir. Her karaktere ait sahne ile yanındaki sahne arasında belirli bir boşluk bırakılarak aynı anda iki karakterin görünmemesi ve yapılması planlanan etkileşimlerin birbirini etkilememesi amaçlanmıştır (Görsel 98, 99, 100).

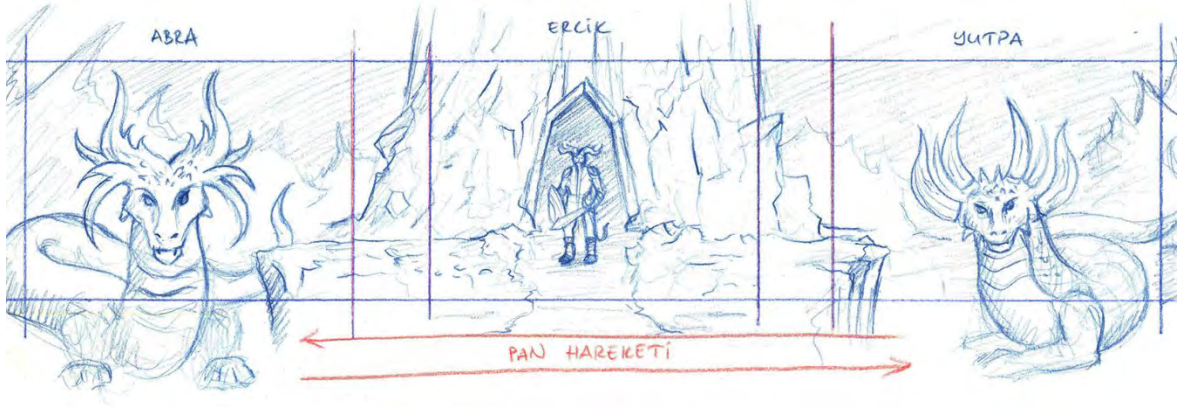
Ana hatları belirlenen mekânlara daha doğal bir ortamı oluşturmaya yardımcı olacak öğeler ve etkileşim için gerekli nesnelere eklenmiştir. Kullanılacak öğeler için eskiz çizimleri yapılmıştır (Görsel 101). Her öğe tek başına hacimlendirilip renklendirilmiştir. Daha sonra sahnede uygun bir konuma yerleştirilmiştir.



Görsel 98. Su İyesi, Albastı ve Gök Ejderhası için mekân tasarımı eskizi

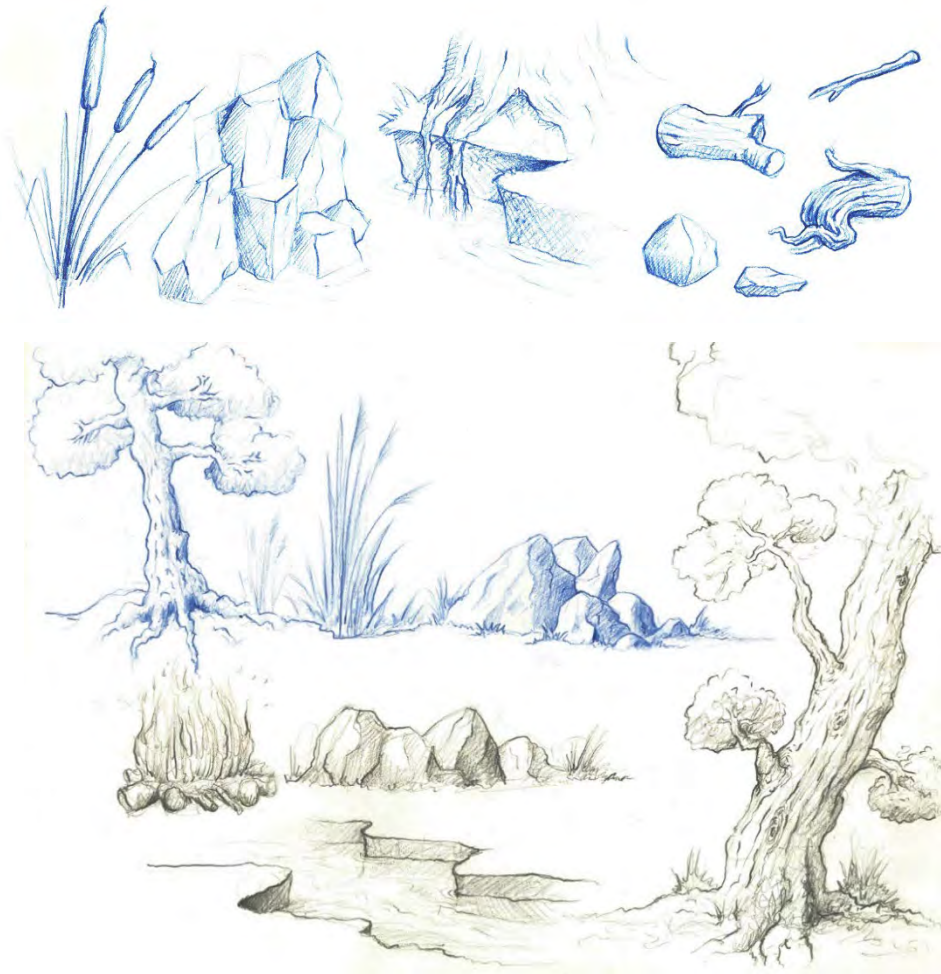


Görsel 99. Yer Ana, Ağaç Ejderhası ve Umay için mekân tasarımı eskizi



Görsel 100. Abra, Erlik ve Yutpa için mekân tasarımı eskizi

Renklendirme aşamasından sonra Unity programına aktarılan mekân resimlemelerinin paralaksı kontrol edilmiştir. Yeterli bulunmayan ve sorun saptanan mekânların çizimlerinde gerekli değişiklikler yapılmıştır.



Görsel 101. Mekânlarda yer verilen öğelere ait eskizler

Eskiz aşamasından sonra hacimlendirme ve renklendirme aşamaları tamamlanan resimlemeler mekânları oluşturmak için Adobe Photoshop programında bir araya getirilmiştir. Mekân resimlemelerinin karakterlere ait sahnelere uygunluğu kontrol edildikten sonra gerekli değişiklikler yapılarak resimlemelerin çizimleri tamamlanmıştır. (Görsel 102, 103, 104).



Görsel 102. Su İyesi, Albastı ve Gök Ejderhası için mekân resimlemesi

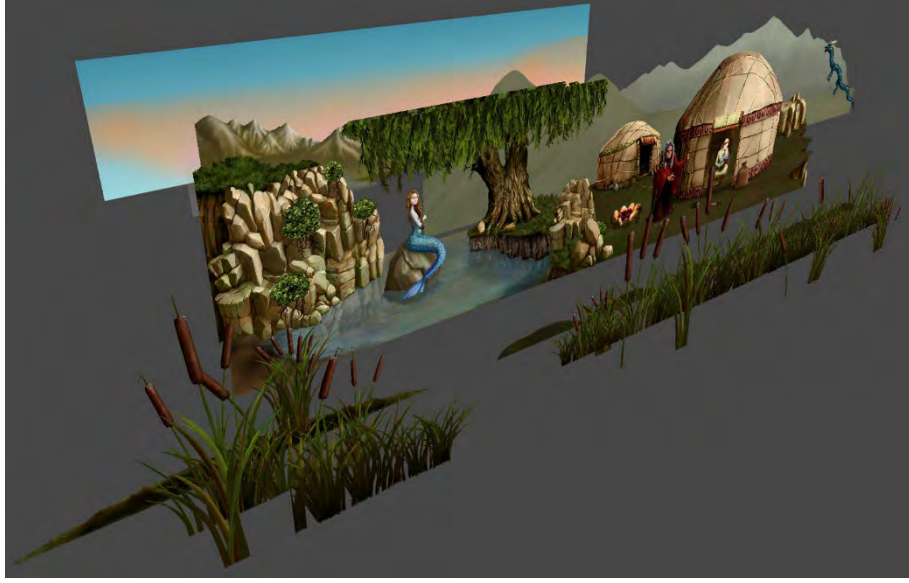


Görsel 103. Yer Ana, Ağaç Ejderhası ve Umay için mekân resimlemesi



Görsel 104. Abra, Erlik ve Yutpa için mekân resimlemesi

Karakterlerin ve bütün öğelerin konumlandırıldığı mekân resimlemeleri tekrar Unity programına aktarılarak paralaksı ikinci kez kontrol edilmiştir. Tüm öğelerin öncelik sırasına göre paralaks ile uyumlu olması ve uygun konumlandırılması sağlanmıştır (Görsel 105, 106, 107).



Görsel 105. Su İyesi, Albastı ve Gök Ejderhası için mekân resimlemesi parçaları



Görsel 106. Yer Ana, Ağaç Ejderhası ve Umay için mekân resimlemesi parçaları



Görsel 107. Abra, Erlık ve Yutpa için mekân resimlemesi parçaları

4.7. Kullanıcı Arayüzü Tasarımı

Uygulama gökyüzünde yanıp sönen yıldızların görüldüğü bir sahne ile başlamaktadır. Daha sonra daire şeklinde birbirini takip ederek dönen iki gök ejderhası formunu olan yıldızların ortasında ortaya çıkan parlak yıldız tıklanarak ana sayfaya geçiş yapılmaktadır. Kullanıcı arayüzü tasarımı ile uygulamanın kullanıcı tarafından daha anlaşılır ve kolay çözümlenebilir olması sağlanmaya çalışılmıştır. Ana sayfa olarak yalın bir tasarım tercih edilmiştir. Kullanıcıyı uygulamanın e-kitap bölümüne yönlendiren başlığın yanı sıra e-kitabı kullanırken kullanıcıya yardımcı olabilecek bilgiler sınıflandırılarak farklı başlıklar altında toplanmıştır. Ana sayfada “Karakterler, Etkileşimli Nesnelere, İkon Açıklamaları, Hakkında ve Çıkış” başlıklarının yer aldığı düğmeler bulunmaktadır (Görsel 108).



Görsel 108. Ana sayfa görüntüsü

“Karakterler” düğmesine tıklandığında e-kitapta yer verilen bütün karakterlerin olduğu sahne sayfası açılmaktadır (Görsel 109). Karakterler sahnesinde karakterlerin görselleri kullanılarak oluşturulan düğmelere tıklandığında o karakterin sahnesine geçiş sağlanmaktadır. Karakter düğmelerinin olduğu sayfada sağa sola kaydırma yapılarak istenilen karakter seçilebilmektedir. Karakterlere ait sahnelerin tamamında parşömen düğmesi ve Umay düğmesi bulunmaktadır (Görsel 110, 111). Parşömen düğmesine tıklanarak karakter hakkında bilgilerin bulunduğu sayfa açılmaktadır. Karaktere

yakınlaşarak parşömen kâğıt üzerinde yazılı olan bilgilendirme metni ortaya çıkmaktadır. Karakterin hareketlendirilmiş hali sayfada görünmeye devam etmektedir. Sayfanın solunda karakter, sağ tarafında ise karakter hakkında bilgi veren metin bulunmaktadır. Kullanıcı sayfadan çıkmak istediğinde karakterin bulunduğu alana tıklayarak sayfadan çıkabilir (Görsel 112).



Görsel 109. Karakterler sayfası



Görsel 110. Erlık sahnesinin arayüzü



Görsel 111. Erlik sahnesindeki kullanıcı paneli



Görsel 112. Erlik sahnesindeki bilgilendirme metni

Umay'ın portresinin bulunduğu düğmeye tıklanarak Umay'ın karakter hakkındaki yorumu dinlenebilir. Ekranın sol üst köşesinde bulunan çıkış düğmesi kullanılarak karakterlerin seçeneklerinin bulunduğu ana sayfaya geçiş sağlanabilir. Albastı ve Umay sahnelerinde ise diğer karakterlerden farklı olarak büyü düğmesi bulunmaktadır. Büyü etkinleştirildiğinde büyü düğmesinin yerine sayfayı yenileme düğmesi gelmektedir. Sayfayı yenileme düğmesi kullanılarak etkileşim kullanıcı tarafından tekrar deneyimlenebilmektedir (Görsel 113).



Görsel 113. Albastı sahnesindeki kullanıcı paneli

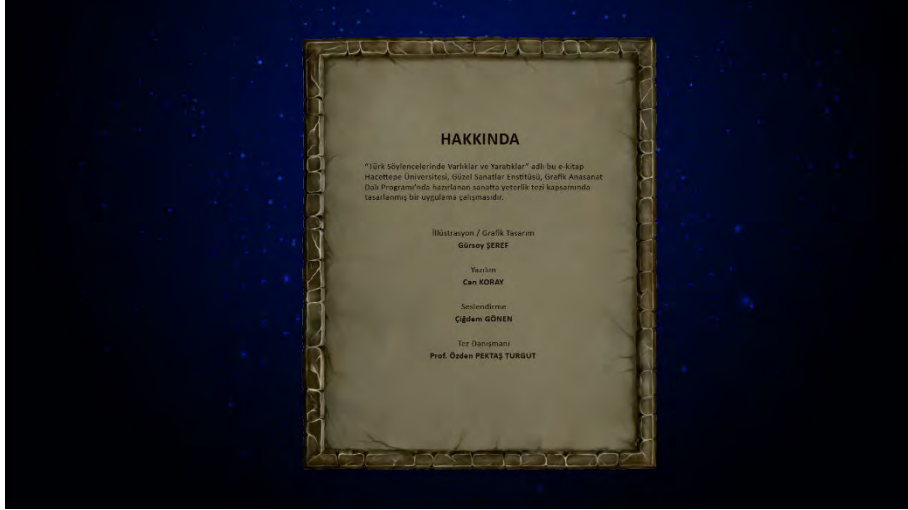
“Etkileşimli Nesnelere” sayfasında sahnelerde kullanılan nesnelere bulduđu bir sayfa açılmaktadır. Bu sayfada kullanıcı tarafından hareket ettirilebilen, yeri deđiştirilebilen nesnelere bulunmaktadır. Sayfadaki resimlemelerin altında karakter ile ilgili etkileşimin gerçekleştirilebilmesi için nesnelere nasıl kullanılacağı hakkında bilgi verilmektedir (Görsel 114). “İkon Açıklamaları” sayfasında karakteri tanımaya yönelik hazırlanmış düğmelerin açıklamaları (bilgilendirme metni, seslendirmeyi açma/kapama, büyü ve sahneyi yenileme) hakkında bilgi verilmektedir (Görsel 115). “Hakkında” sayfasında e-kitap çalışmasının oluşmasında emeđi geçenler ve katkı sađlayanlar hakkında bilgi verilmektedir (Görsel 116). E-kitap uygulamasını kapatmak için en altta ise “Çıkış” düğmesi bulunmaktadır.



Görsel 114. Etkileşimli nesnelere sayfası



Görsel 115. İkon açıklamaları sayfası



Görsel 116. Hakkında sayfası

4.8. Seslendirme

Uygulama için Umay'ın dış ses olarak kullanılmasına karar verilmiştir. Bilgilendirme metinlerinden farklı olarak Umay, karakterler hakkında kişisel düşüncelerine yer vererek yorum yapmaktadır. Kullanıcı, Umay düğmesine tıklayarak seslendirmeyi dinleyebilmekte, tamamını dinlemek istemediğinde ise aynı düğmeye tekrar tıklayarak sesi kapatabilmektedir. Seslendirme metinleri uygulama için özgün olarak yazılmıştır. E-kitapta yer verilen karakterler ile ilgili tüm seslendirmelere aşağıda yer verilmiştir.

Su İyesi

Su iyisi, suyun sevgili koruyucusu. Yılda bir kez suyun kıyısında bütün zarafetiyle tarar uzun saçlarını. Yüzu kadar kalbi de güzel su iyisi. İncitmek istemez kimseyi. Su berekettir, yaşam kaynağınızdır. Ona saygılı davranmanızı bekler. Yoksa cezalandırır sizi. Kimse bilmez nasıl göründüğünü. Şanslıysanız belki onu görebilirsiniz.

Albastı

Ocağınızın düşmanı Al Karısı. Lohusa kadınlarınıza musallat olan, yeni doğmuş bebeklerinizin bir illete yakalanmasına hatta ölmesine neden olan kara ruh. Hanenizin huzurunu bozan, soyunuzun devam etmesine engel olan baş belası. Yeni doğum yapmış kadınlarınızı ve bebeklerinizi yalnız bırakmayın. Ondandır koruyun.

Gök Ejderhası

Yağmur nasıl yağar bilir misiniz? Gök ejderhası uçup gökyüzünün en üst noktalarına ulaştığında bulutları yönlendirip yağmur yağmasını sağlar. Şimşegin ve yıldırımın oluşmasında bu ejderhanın etkisi olduğunu, yağmur yağarken bir gök ejderhasının üzerinizde uçtuğunu bilmenizi isterim.

Umay

Ben Umay. Kadınların, çocukların, hayvanların yardımına koşan, ocağınıza umut olacak her bebeğe elimi değmesini umduğunuz Umay Ana'yım ben. Şefkat ve merhametle bütünleştirdiğiniz, bereketin ve iyiliğin kaynağı olarak gördüğünüz sevgili koruyucunuz. Beni böyle bilin. Benden size zarar gelmez. Ancak korkmanıza neden olan bir hâle büründüğümü söyleyenler de olursa şaşırmanın.

Ağaç Ejderhası

Ağaçların kutsallığı ilk zamanlara dayanır. Ülgen ile benim dünyaya iki kayın ağacıyla beraber indiğimizi hatırlatmak isterim. Bizim dünyamızda önemli bir yere sahip olan ağaçlar birçok canlıya da yuva olur. Bazılarında bir ejderhanın yaşadığını bile görebilirsiniz.

Yer Ana

Bu dünyada ne söylediğimize ne hakkında konuştuğunuza dikkat edin. Unutmayın! Yerin kulağı var.

Erlık

Erlık, yer altı dünyasının hükümdarı. Bütün kötülüklerin kaynağı Büyük Kara Ruh. Kızıl yüzlü, kara gözlü, sert bakışlı Erlık Han. Onun yarattıklarından uzak durmaya çalışın. Onun kıskançlığı, aç gözlülüğü, kibri, küstahlığı ve hırsı yüreğinizi karartır. İnsan olmanın, yaşamının güzelliklerinden mahrum bırakır sizi. Onun hükümdarlığına düşmesin yolunuz.

Abra

Erlık'in sâdik hizmetkarıdır Abra. Erlık'in demirden ve balçıktan yapılmış sarayını koruyan iki ejderhadan biridir. Sarayın önünde durur. Bir fili tek lokmada yutabilecek kadar büyüktür. Sürekli sinirli olan bu ejderha saldırgandır.

Yutpa

Erlik'in sâdik hizmetkarıdır Yutpa. Erlik'in demirden ve balçıktan yapılmış sarayını koruyan iki ejderhadan biridir. Sarayın önünde durur. Bir fili tek lokmada yutabilecek kadar büyüktür. Sürekli sinirli olan bu ejderha saldırgandır.

4.9. Logo Tasarımı

E-kitabın adının “Türk Söylencebiliminde Varlıklar ve Yaratıklar” olarak belirlenmesinden sonra uygulamada kullanmak için logo tasarımı için eskizler yapılmıştır. Öncelikli olarak tipografi çözümlenmeleri yapılmış ve çalışmaya uygun bulunan bazı yazı karakterleri belirlenmiştir. Amblem için bazı geleneksel motifler arasından seçenekler değerlendirilmiştir. Son olarak şaman davulunda çizimine yer verilmiş “dünya ağacı” çiziminden yola çıkılarak amblem çalışması yapılmıştır. Dünya ağacı Türkler için de önemli bir anlamı olan yeryüzünü, gökyüzünü ve yeraltını birlikte tutan ve aynı zamanda birbirinden ayıran devasa bir ağaç olarak hayal edilmiştir. Türk söylencebilimi evreninde önemli bir yeri olan bu varlığın logo tasarımında kullanılması düşünülmüştür (Görsel 117).



Görsel 117. Logo tasarımı için yapılan ilk çalışmalar

Logo tasarımları arasında yapılan değerlendirmeler sonucunda amblem kullanımından vazgeçilerek yalnızca tipografik olarak çözümlenmiş bir logo tasarımı kullanılmasına karar verilmiştir. Önceki tasarımlardaki yazı karakterleri arasından uygun bulunan seçilerek renk

denemeleri yapılmıştır. Logo tasarımının son aşamasında logonun yalnızca siyah ya da beyaz olarak kullanılmasına karar verilmiştir. E-kitap uygulaması içinde koyu renkli zemin üzerinde beyaz olarak kullanılmıştır (Görsel 118).

TÜRK SÖYLENCEBİLİMİNDE VARLIKLAR VE YARATIKLAR



Görsel 118. E-kitabın logosu için yapılan ve kullanılan son çalışma

SONUÇ

Bu tez kapsamında odaklanılan konu; etkileşimli resimlemedir. Sayısal ortamda sunulması planlanan resimlemelerin bir e-kitapta yer almasına ve kitabın içeriğinin Türk söylencelerindeki varlıklar ve karakterleri tanıtmaya yönelik olmasına karar verilmiştir. Bu bağlamda hazırlanan “Türk Söylencelerinde Varlıklar ve Yaratıklar” adlı uygulama çalışmasında etkileşimli resimleme örneklerine yer verilerek, çoklu ortamın sağlamış olduğu olanaklar doğrultusunda karakterlere uygun olabilecek şekilde etkileşimlerin çeşitliği artırılmaya çalışılmıştır. Seçilen konu başlığı içinde çok fazla varlık ve karakter olması göz önünde bulundurulmuş, uygulamada yer verilen karakter sayılarında sınırlamaya gidilmiştir.

Hazırlanan e-kitap belirlenen konuya yönelik tasarlanmış, tablet bilgisayarlarda görüntülenebilen bir prototip olarak düşünülebilir. E-kitap, gerekli değişiklikler yapılarak bilgisayar ve akıllı telefon benzeri sayısal ortamlarda da çalışabilir formata dönüştürülebilir. Türk Söylencebiliminde yer alan farklı varlıklar ve karakterler için de resimlemeler hazırlanıp yeni sahneler eklenerek uygulamanın içeriği kolaylıkla zenginleştirilebilir.

E-kitapların kolay ulaşılabilir ve taşınabilir olması, kolay saklanması, fiziksel olarak yer tutmaması, mekâna bağlılığı azaltması, güncellenebilir olması vb. özellikler nedeniyle kullanım sayısındaki artışı olumlu etkilediği söylenebilir. Aynı zamanda içeriğinde ses, müzik, grafik, animasyon vb. öğelere yer verilen e-kitapların birden fazla duyu organına hitap etmesinin kullanıcıların elektronik kitap tercihlerini yaparken belirleyici olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. İçeriği çeşitli çoklu ortam öğeleriyle desteklenen e-kitapların okumayı ve öğrenmeyi daha keyifli hale getirerek, kullanıcının aktif olduğu bir öğrenme süreci deneyimlemesine olanak tanımaktadır.

Etkileşimli resimleme bulunan bir e-kitabın hazırlanması disiplinler arası çalışmayı zorunlu kılmaktadır. Birçok özelliği bünyesinde barındıran bir e-kitap oluşturulurken görsel iletişim alanında yetkinleşmiş grafik tasarımcıların ve yazılım mühendislerinin birbirileri ile uyumlu çalışması gerekmektedir. Kitabın içeriğine ve yer verilmesi planlanan öğelere göre; eğitim,

edebiyat, animasyon, seslendirme, mzik vb. alanlarda da uzmanlařmıř kiřilerden destek alınmalıdır.

Uygulama alıřması iin hazırlanan btn resimlemeler iki boyutlu olarak Adobe Photoshop programında hazırlanmıř, daha sonra karakteri hareketlendirebilmek iin resimleme paralara ayrılmıřtır. Katmanlar halinde Unity programına aktarılan resimlemeye, AnyPortrait eklentisi aracılıęıyla canlılık hissi veren hareketlendirmeleri saęlayacak iřlemler yapılmıřtır. Uygun olan sahnelerde karakteri tanıtmaya katkı saęlamak amacıyla grnř deęiřebilen, kullanıcı tarafından yeri deęiřtirilebilen nesnelere yer verilmiřtir. Sahnelerdeki eřitli etkileřimler bu nesnelere aracılıęıyla gerekleřmektedir.

Hareketlendirilmif iki boyutlu resimlemelerin yaygın olarak resimli ocuk kitaplarında kullanıldıęı saptanmıřtır. yk ya da masal kitaplarındaki etkileřimli resimlemelerin ierikten uzaklařarak daha ok oyunlar eklemek amacıyla yer verildięi grlmektedir. Etkileřimli resimlemelerin ierik ile rtřmeyen bir oyunlařtırma gesi olarak deęil, ierięin anlaşılmasını kolaylařtıran, bilgiyi destekleyen, ęrenme srecine olumlu katkı saęlayan bir etken olarak kullanılması e-kitabın niteliksel aıdan zenginleřmesini saęlayacaktır.

Arařtırma srecinde  boyutlu modelleme ile elde edilen grntlerden yararlanılarak hazırlanmıř etkileřimli resimlemelerin bulunduęu alıřmaların olduęu da tespit edilmiřtir. Etkileřimli resimleme zerine alıřmayı planlayan arařtırmacıların, bu alana ilgi duyan ęrencilerin, illstratrlerin uygulama ařamasına gemeden nce belirlemiř oldukları ierik ve hedef kitle doęrultusunda her iki seeneęi de deęerlendirmeleri nerilmektedir.

Trk Sylencebilimi zerine yapılan yazınsal arařtırmaları ve alıřmaları destekleyecek, aıklayacak grseller ieren buluntuların yeterli miktarda olmadıęı grlmektedir. Bu konuyu ele alan resimlemelerin ise aęırlıklı olarak efsaneler, destanlar ve masallar ile sınırlı kaldıęı gzlemlenmiřtir. Trk Sylencebiliminin temelini oluřturan sylencelerin ve varlıkların resimlemelerinin bu alandaki eksiklięin giderilmesine katkı saęlayacaęı dřnlmektedir.

Bu tez kapsamında yapılan arařtırmalar ve aktarılan bilgiler dođrultusunda “Türk Söylencelerinde Varlıklar ve Yaratıklar” adlı bir e-kitap tasarlanmıřtır. Resimlemelerin temel işlevi olan “bilgiyi aktarma, destekleme ve açıklama” özelliđi göz önünde bulundurularak etkileşimli resimlemelerin sađlamıř olduđu olumlu yönler vurgulanmıřtır. Tasarlanan etkileşimli resimlemelerin bu alanda yapılacak yeni çalıřmalara örnek olacađı öngörülmektedir.

KAYNAKLAR

- Albanese, A. (6 Aralık 2010). Google Launches Google eBooks, Formerly Google Editions. Erişim: 20.04.2020, <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/digital/content-and-e-books/article/45412-google-launches-google-ebooks-formerly-google-editions.html>
- Alican, Ö. (2021). Yeni Medya ve Görsel Estetik. Nazım Ankaralığıl (Ed.). Görsel Estetik, s. 260-287. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- Amelia and Terror of the Night, interactive graphic book for touch devices. (t.y.). Erişim: 14.01.2019, <http://www.ohnoo.com/amelia.html>
- Amerika Bülteni. (28 Eylül 2011). Amazon da artık tablet piyasasında: 'Kindle Fire' tanıtıldı. Erişim: 20.04.2020, <http://amerikabulteni.com/2011/09/28/amazon-da-artik-tablet-piyasasinda-%E2%80%98kindle-fire%E2%80%99-tanitildi/>
- Anatmage_a. (t.y.). ONLINE ACCESS TO TRUE-HUMAN CADAVERS : ONLY AVAILABLE WITH THE ANATOMAGE EBOOK. Erişim: 06.12.2020, <https://www.anatmage.com/anatmage-ebook/>
- Anatmage_b. (02.07.2020). Anatmage eBook: A True Human Cadaver Experience [video dosyası]. Erişim: 06.12.2020, <https://www.youtube.com/watch?v=ihVy1KxcJ0o>
- Bayat, F. (2016). *Türk Mitolojik Sistemi 2 - Kutsal Dişi, Mitolojik Ana, Umay Paradigmasında İlkel Mitolojik Kategoriler, İyeler ve Demonoloji* (3 b.). İstanbul: Ötüken Neşriyat A.Ş.
- Bayat, F. (2017a). *Kadim Türklerin Mitolojik Hikâyeleri* (2 b.). İstanbul: Ötüken Neşriyat A.Ş.
- Bayat, F. (2017b). *Türk Mitolojik Sistemi 1 - Ontolojik ve Epistemolojik Bağlamda Türk Mitolojisi* (4 b.). İstanbul: Ötüken Neşriyat A.Ş.
- Beydili, C. (2015). *Türk Mitolojisi Ansiklopedik Sözlük*. (E. Ercan, Çev.) Ankara: Yurt Kitap-Yayın.
- Boratav, P. N. (2012). *Türk Mitolojisi, Oğuzların - Anadolu, Azerbaycan ve Türkmenistan Türklerinin Mitolojisi* (1 b.). (R. Özbay, Çev.) Ankara: BilgeSu Yayıncılık.
- Borchers, J.O. (1999). *Electronic Books: Definition, Genres, Interaction Design Patterns*. Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI99 Workshop: Designing Electronic Books, Pittsburgh.

- Bozkurt, A. ve Bozkaya, M. (2013a). *Etkileşimli E-kitap Değerlendirme Kriterleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Bozkurt, A. ve Bozkaya, M. (2013b). *Etkileşimli E-Kitap: Dünü, Bugünü ve Yarını*. Akgül, M. ve diğerleri (Ed.) Akademik Bilişim 2013, XV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, E-kitap. s. 375-381.
- Çoruhlu, Y. (10 Aralık 2010). Göktürk Sanatında Dinî Nitelikli Heykeller ve Tasvirler. Erişim: 20.05.2020, <https://www.altayli.net/gokturk-sanatinda-dini-nitelikli-heykeller-ve-tasvirler.html>
- Çoruhlu, Y. (2017). *Türk Mitolojisinin Ana Hatları (8 b.)*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Dünyada E-Kitap. (t.y.). Erişim: 10.12.2017, <http://www.xn--dijitalyayincik-fgccb.com/kategori/dijital-yayincilik/>
- DYNABOOK: UN IPAD EN 1968 (VİDEO). (24 Ağustos 2018). Erişim: 20.12.2020, <https://www.laptec.com.ar/blog/dynabook-un-ipad-en-1968-video/>
- Ebook timeline. (3 Ocak 2002). Erişim: 16.12.2019, <https://www.theguardian.com/books/2002/jan/03/ebooks.technology>
- E-book. (t.y.). Erişim: 19.12.2020, <https://en.wikipedia.org/wiki/E-book>
- Egyptian Gods Pocket Reference (t.y.). Erişim: 25.12.2020, <https://apps.apple.com/tr/app/egyptian-gods-pocket-reference/id503248704?l=tr>
- Eniac. (t.y.). Erişim: 20.12.2017, <http://www.computerhistory.org/revolution/birth-of-the-computer/4/78>
- Ersan, M. (2019). *Çocuklara Yönelik Tablet Oyunlarında Grafik Kullanıcı Arayüzü ve Kullanılabilirlik: Bir Oyun Uygulaması Tasarımı. (Sanatta Yeterlik Tezi)*. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. Grafik Anasanat Dalı. Ankara.
- Google Editions: A history of ebooks. (t.y.). Erişim: 16.12.2019, <http://www.telegraph.co.uk/technology/google/8176510/Google-Editions-a-history-of-ebooks.html>
- Gorrell, D. (t.y.). *Meet the Insects: Forest Edition*. Erişim: 05.12.2020, <https://www.commonsemmedia.org/app-reviews/meet-the-insects-forest-edition>

- Gönüllü, A. B., (2017). İllüstrasyon (Resimleme) Sanatını Tanımlamak. I. Uluslararası Felsefe, Eğitim, Sanat ve Bilim Tarihi Sempozyumu, Tam Metin Bildiri Kitabı, Muğla. s. 909-919.
- Greek gods & goddesses: names & mythology (t.y.). Erişim: 25.12.2020, <https://apps.apple.com/us/app/greek-gods-goddesses-names-mythology/id413226579#?platform=ipad>
- Grigar, D. (19 Ağustos 2020). afternoon, a story 4th edition (1992) floppy disk. Erişim: 20.12.2020, <https://scalar.usc.edu/works/rebooting-electronic-literature-volume-3/photos-of-michael-joyces-afternoon-a-story?path=michael-joyces-afternoon-a-story>
- Gümüş, S., Güler, E., Güler, C., Özögüt Erorta, Ö. (2012). Mobil Cihazlar İçin Etkileşimli E-Kitap Tasarım Araçları. 17. Türkiye’de İnternet Konferansı: Bildiriler Kitabı, Eskişehir. s. 49-54.
- I Need My Monster (t.y.). Erişim: 14.12.2019, <https://itunes.apple.com/us/app/i-need-my-monster/id583615919?mt=8>
- Lebert, M. (2009). *A Short History of eBooks*. NEF, University of Toronto. iactionbooks (30.10.2012). Meet the Insects: Forest Edition - Video Guide [video dosyası]. Erişim: 05.12.2020, <https://www.youtube.com/watch?v=WZUOLbd61y0>
- İnan, A. (1976). *Eski Türk Dini Tarihi*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Kara, M., Keş, Y. (2016). Bir Öğrenme Aracı Olarak Etkileşimli E-Kitap. Art-e Sanat Dergisi, Cilt 9/Sayı 17, s. 189-209.
- Karakurt, D. (2012). Türk Mitoloji Ansiklopedisi (E-Kitap).
- Karapınar, D. (t.y.) Grafik Arayüz Tasarımı. Yüksel Balaban (Ed.) ve Dide Akdağ Satır (Ed.). Grafik Tasarım Ders Notları, s. 317-340. İstanbul Üniversitesi, Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi. Erişim: 10.09.2020, <http://auzefkitap.istanbul.edu.tr/kitap/kok/grafiktasarimu149.pdf>
- Keş, Y., Sarıca, S. (2014). Hareketli Kitap İllüstrasyonlarının Tarih Boyunca Farklı Kullanımları Üzerine Bir İnceleme. Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi ART-E Kasım-Aralık’14, Sayı:14, s. 266-283.
- Kindle Paperwhite 8GB E-Reader 2018 – Black. (t.y.). Erişim: 20.12.2020, <https://www.argos.co.uk/product/8652601>

- Kobo eReader Touch Edition (Black). (t.y.). Eriřim: 20.12.2020,
<https://www.amazon.co.uk/Kobo-eReader-Touch-Edition-Black/dp/B005QNR9CI>
- Kozlowski, M. (14 Ağustos 2014) The Evolution of the Barnes and Noble Nook – In Pictures. Eriřim: 20.04.2020, <https://goodereader.com/blog/electronic-readers/the-evolution-of-the-barnes-and-noble-nook-in-pictures>
- Kuzuođlu, M. S. (26 Ekim 2012). E-kitap okuyucudaki zirve: Kindle Paperwhite. Eriřim: 20.04.2020, <https://www.msersdark.com/e-kitap-okuyucudaki-zirve-kindle-paperwhite/>
- Küpçü, K. K. (14 Aralık 2014) En İyi Canavar Çizimine Monster Notebook Hediye!. Eriřim: 08.01.2021, <https://frpnet.net/haberler/en-iyi-canavar-cizimine-monster-notebook-hediye>
- Küpçü, K. K. (15 Şubat 2015a). Abra ve Tulpar Çizim Yarışması Kazananları Belli Oldu. Eriřim: 08.01.2021, <https://frpnet.net/haberler/abra-ve-tulpar-cizim-yarismasi-kazananlari-belli-oldu>
- Küpçü, K. K. (22 Nisan 2015b). Huma, Markut ve Semruk Çizim Yarışması Kazananları Belli Oldu. Eriřim: 08.01. 2021, <https://frpnet.net/haberler/abra-ve-tulpar-cizim-yarismasi-kazananlari-belli-oldu>
- Magennis, N. (21 Haziran 2013). Barnes and Noble Nook Simple Touch – review. Eriřim: 20.12.2020, <http://home.bt.com/techgadgets/techreviews/barnes-and-noble-nook-simple-touch-review-11363812021612>
- Matas, M. (2011). A next-generation digital book [Video dosyası]. Eriřim: 30.11.2020, https://www.ted.com/talks/mike_matas_a_next_generation_digital_book/transcript
- Monster. (t.y.) Eriřim: 08.01.2021, <https://www.monsternotebook.com.tr/>
- Museo de Altamira y D. Rodríguez (15 Kasım 2010). Bisonte Magdaleniense policromo. Eriřim: 30.11.2021, https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_of_Altamira#/media/File:9_Bisonte_Magdaleniense_pol%C3%ADcromo.jpg
- Nowak, P. (24 Mart 2010). Indigo targets Amazon with Kobo e-reader. Eriřim: 02.05.2020, <https://www.cbc.ca/news/technology/indigo-targets-amazon-with-kobo-e-reader-1.880917>

- Ögel, B. (2014). Türk Mitolojisi II. Cilt. Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu Türk Tarih Kurumu Yayınları. İstanbul: Gazi Yayıncılık A.Ş.
- Önder I. ve Atılğan D., (2010). Elektronik Kitap ve Gelişim Süreci, Erişim: 02.05.2020, https://www.academia.edu/17206552/_Elektronik_Kitap_ve_Geli%C5%9Fim_S%C3%BCreci_
- Önder, I. (t.y.). Elektronik Kitap ve Telif Hakları-1. Erişim: 20.12.2017, <http://mekam.org/mekam/elektronik-kitap-ve-telif-haklari-1>
- Özcan, O. (2003). *İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Pektaş Turgut, Ö. (2018). Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitap Uygulamaları. *Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, Sayı:21, s. 205-222
- Prof saxx (31 Ocak 2006). Photography of Lascaux animal painting. Erişim: 30.11.2021, https://en.wikipedia.org/wiki/Lascaux#/media/File:Lascaux_painting.jpg
- Project Gutenberg Releases eBook #50,000. (t.y.). Erişim: 16.12.2019, <https://web.archive.org/web/20170225103832/http://www.gutenbergnews.org/20151003/project-gutenberg-releases-ebook-50000/>
- Random House, (t.y.). The Magic of Reality. Erişim: 05.12.2020, <https://apps.apple.com/tr/app/the-magic-of-reality/id461771375?l=tr>
- Roux, J.-P. (2017). *Eski Türk Mitolojisi* (2 b.). (M. Y. Sağlam, Çev.) Ankara: BilgeSu Yayıncılık.
- Rukancı, F. ve Anameriç, H., (2003). E-kitap Teknolojisi ve Kullanımı, Türk Kütüphaneciliği, Cilt 17, Sayı 2, 147-166, Erişim: 02.05.2020, <http://www.tk.org.tr/index.php/TK/article/view/218/213>
- Sarpkaya, S. (19 Ekim 2014). Türk Mitolojisinde Erlik. Erişim: 20.05.2020, <https://frpnet.net/makaleler/turk-mitolojisinde-erlik>
- ShakataGaNai. (20 Kasım 2007). Amazon Kindle. Erişim: 20.12.2020, https://en.wikipedia.org/wiki/Amazon_Kindle
- Staff, P. (19 Ocak 2012). Apple Targets Educators Via Ibooks 2, Ibooks Author, Itunes U App. Erişim: 20.04.2020, <https://www.pcmag.com/archive/apple-targets-educators-via-ibooks-2-ibooks-author-itunes-u-app-293045>
- Show of 1-3-2009. (3 Ocak 2009). Erişim: 20.12.2019, <http://techtalk.stratford.edu/2009/01/03/show-of-1-3-2009/>

- The Big Myth (t.y.). Eriřim: 25.12.2020, <https://apps.apple.com/us/app/the-big-myth/id633390461>
- The First Hypertext Fiction: Afternoon, a story. (t.y.). Eriřim: 10.12.2019, <http://www.historyofinformation.com/expanded.php?id=3525>
- The Icky Mr. Fox, Kids App. (t.y.). Eriřim: 20.05.2021, <https://www.ickypen.co.uk/icky-mr-fox-story-book-app-for-children>
- Transworld Books (23.09.2011). The Magic of Reality for iPad by Richard Dawkins – trailer [video dosyası]. Eriřim: 05.12.2020, <https://www.youtube.com/watch?v=eBrP3-Ep3ww>
- Ulukayın, D. D., (1 Ağustos 2019) Tanrıça Umay, genellikle üç boynuzla ya da üç dilimli taçla betimlenmiştir. Sol görselde kontur oyma tekniğiyle yapılan Göktürk dönemi Umay figürü, sağda ise üzerinde Umay figürleri bulunan bir Selçuklu aynası görölmektedir. #Mitoloji #Arkeoloji Eriřim: 19.05.2020, https://twitter.com/DD_UluKayin/status/1156919919637913600/photo/1
- UPHIGH Productions (16.05.2018). Anatomage Table [video dosyası]. Eriřim: 06.12.2020, <https://www.youtube.com/watch?v=MPxaF0fWfxI>
- Uslu, B. (2017). *Türk Mitolojisi*. İstanbul: Kamer Yayınları.
- volkanyenen. (23 Nisan 2011) Erlikhan. Eriřim: 20.05.2020, <https://www.deviantart.com/volkanyenen/art/Erlikhan-206036511>
- Wigan, M. (2012). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü*. (M. E. Uslu, Çev.) İstanbul: Literatür Yayınları.
- Wilson, R. (2 Ekim 2001). Evolution of Portable Electronic Books. Eriřim: 20.12.2019, <http://www.ariadne.ac.uk/issue29/wilson>
- Yakaryılmaz, N. (2009). *Türk Mitolojisinin Resmi*. Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Halk Bilimi Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi. Ankara.

EK

UYGULAMA CD

Etik Beyanı

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

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

21/02/2022

Gürsoy ŞEREF

Sanatta Yeterlik Tezi Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Başlığı: Elektronik Kitaplarda Etkileşimli Resimleme Uygulamaları; Türk Söylencelerine Yönelik Bir Tasarım Önerisi

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

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
21/02/2022	146	181190	25/01/2022	14	1767464001

Uygulanan filtreler:

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

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (21/02/2022)

Gürsoy ŞEREF

Öğrenci No.: N13259061

Anasanat/Anabilim Dalı: Grafik

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
	x		

DANIŞMAN ONAYI
UYGUNDUR.

Prof. Özden PEKTAŞ TURGUT

Proficiency in Art Thesis Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title: Interactive Illustration Applications in Electronic Books; A Design Proposal for Turkish Myths

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

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
21/02/2022	146	181190	25/01/2022	14	1767464001

Filtering options applied are:

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

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (21/02/2022)

Gürsoy ŞEREF

Student No.: N13259061

Department: Graphic

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
	x		

DANIŞMAN ONAYI
UYGUNDUR.

Prof. Özden PEKTAŞ TURGUT

YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporunun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

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

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

21/02/2022

Gürsoy ŞEREF

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

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkânı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan iş birliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

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

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

