

FANTASTİK- GOTİK ROMANLARDAKİ İLLÜSTRASYONLARIN İNCELENMESİ

Uğur ATAN¹

Nur Dilek TEMEL²

¹ Profesör Doktor, Selçuk Üniversitesi, uguratan@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3784-1773

² Yüksek Lisans Öğrencisi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, nurdilek97temel@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3661-2936

Atan Uğur ve Temel, Nur Dilek. "Fantastik-Gotik Romanlardaki İllüstrasyonların İncelenmesi". ulakbilge, 55 (2020 Aralık): s. 1627–1650. doi: 10.7816/ulakbilge-09-55-13

ÖZ

İllüstrasyon kelimesinin bilgilendirmek, anlaşılır kılmak, öğretmek, tasvir etmek gibi anlamlarının var olduğu bilinmektedir. İllüstrasyon insan zihnindeki soyut olayları somuta çeviren, hayal gücünün ve resmin sınırlarını genişleten bir görselleme tekniğidir. Zaman içerisinde illüstrasyon türünün çok çeşitli alanlarda, çeşitli şekillerde, birçok teknik ile yapıldığı ve yaygınlaşmış olduğu görülmüştür. Fantastik, Gotik kurgu ve illüstrasyonlar çok eski zamanlardan beri var olan, resmedilen ve ihtiyaç duyulan bir tür olmuştur. İnsanlar doğaüstü, mitolojik ve mitsel hikâyelere karşı hep ilgili olmuşlardır. Bazı olağanüstü hikâyeler, bilinmeyen, gizemini koruyan halk efsaneleri, mistik olaylar ve durumlar için ilgi artarak devam etmiş nesilden nesile aktararak günümüze dek süregelmıştır. Bu durum illüstrasyona dayalı görselleme tekniklerinin yoğun bir şekilde kullanılmasında etkili olmuştur. Bu bağlamda fantastik edebiyat içerisindeki mitolojik, mistik ve efsanelerden oluşan halk hikâyelerinin, illüstrasyon ile görselleştirilmesi bu araştırmanın temelini oluştururken edebiyata dayalı illüstrasyonun, fantastik anlamları ve bakış açıları incelenerek görsel göstergeleri hakkında inceleme yapmayı amaçlamaktadır. Kurgulanmış dünya içinde var olan, kulaktan kulağa aktararak geçmişten günümüze iletkenlik görevi üstlenen hikâye türleri, okuyucunun zihninde oluşan mekân ve kahramanlar gibi unsurlar, illüstrasyona dayalı görselleme tekniklerinin yoğun bir şekilde kullanılmasına neden olmaktadır. Fantastik-Gotik romanlarda bulunan illüstrasyonların okuyucuyu etkileme ve hikâyelerde yer alan fantastik görsellemelerin gösterge bilimsel çözümlemelerinin incelenmesi alana ve yeni araştırmalara kaynak olması bakımından önemli olmaktadır. Fantastik-Gotik İllüstrasyonu konu alan bu çalışmada, betimleyici araştırma yaklaşımı olarak tanımlanan, nitel araştırma yöntemi bağlamında literatür tarama yöntemi kullanılmıştır. Sonuç olarak araştırma için Hobbit, Yüzüklerin Efendisi ve Game of Thrones Fantastik-Gotik romanlar ile sınırlanmış ve göstergebilimsel çözümleme yöntemine göre değerlendirilmiştir. Bu inceleme kapsamında metafor, metonimi ve kodlar dikkate alınmış, hikayenin akışına göre ve illüstrasyonlarda sık karşılaştığımız göstergeleri incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: İllüstrasyon, Grafik tasarım, göstergebilim, fantastik, gotik

* Bu makale Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi tarafından düzenlenen Ahmet Yakupoğlu Anısına 3. Uluslararası Sanat ve Tasarım Sempozyumu'nda sözlü olarak sunulmuştur.

Giriş

İllüstrasyon tarih öncesi dönemlerden itibaren bir iletişim türü olarak görev yapmakla birlikte kullanım açısından geniş bir alanda görev yapmaktadır. Geçmişten günümüze birçok alanda ihtiyaç duyulmuş ve kullanılmaktadır. İllüstrasyon zaman içinde gelişim göstererek görsel iletişim alanında farklı tür ve teknik kazandırmıştır. İllüstrasyon izah edici resim demektir. Bazı düşüncelerin veya olayların, bazen olduğu gibi uygulandığı bazen de yorumlamaların etkisi ile uygulandığı resimleme çeşididir (Tepecik, 2002:79). İllüstrasyon, çok güçlü bir anlatım aracıdır. Her alanda ve her konuda başarılı bir şekilde uygulanabilir. En önemli özelliği, gerçekte olmayan şeyleri varmış gibi gösterebilmesidir (Atan, 2013:25). İllüstrasyonlar; problemlerin çözümü, süsleme, eğlendirme, bezeme, yorum yapma, bilgilendirme, eğitime, esinlendirme, açıklama, teşvik etme, şaşırtma, büyüleme ve hikaye anlatma gibi işlevler için yaratıcı, farklı ve son derece kişisel yollara başvurarak içeriğin görsel bir biçimde iletilmesini sağlamaktadırlar. Bu bağlamda grafik tasarım ürünü olarak illüstrasyonun, görsel iletişim tasarımı ürünlerinde sıkça kullanıldığı gibi illüstrasyona dayalı görsellemeler fantastik ve gotik kitaplarında da sıklıkla kullanılmaktadır. Fantastik ve gotik kitapların varlığı çok eski zamanlardan beri varlığını sürdürmektedir. Nesilden nesile aktarılan doğaüstü, gizemli, esrarengiz olaylar bu türün oluşmasında önemli bir etkidir. Fantazi edebiyatı ülkemizde gelişme kaydedemeyen bir tür olarak kalmaktadır. Çocuk kitapları ve masal kitaplarının konu ve içeriği olarak kabul edilen fantazi kitapların temelinde, psikoloji, mistik olaylar, bilinçaltı, parapsikoloji gibi kavramlar yatmaktadır. Fantazi kurgu kitapları insanları var olanın ötesine, gizemli dünyaya götürür. Hayal güçlerinin sınırları zorlanır ve okuyucu hikâyenin içine çekilir. Fantastik, illüstrasyonun gücünden yararlanarak insanların hayal güçlerini kullanmayı teşvik eder.

Problem Durumu

İllüstrasyon insan zihnindeki soyut olayları somuta çeviren, hayal gücünün ve resmin sınırlarını genişleten bir görselleme tekniğidir. Zaman içerisinde illüstrasyon türünün çok çeşitli alanlarda, çeşitli şekillerde, birçok teknik ile yapıldığı ve yaygınlaşmış olduğu görülmüştür. Fantastik, Gotik kurgu ve illüstrasyonlar çok eski zamanlardan beri var olan, resmedilen ve ihtiyaç duyulan bir tür olmuştur. İnsanlar doğaüstü, mitolojik ve mitsel hikâyelere karşı hep ilgili olmuşlardır. Bazı olağanüstü hikâyeler, bilinmeyen, gizemini koruyan halk efsaneleri, mistik olaylar ve durumlar için ilgi artarak devam etmiş nesilden nesile aktararak günümüze dek süregelmiştir. Bu durum illüstrasyona dayalı görselleme tekniklerinin yoğun bir şekilde kullanılmasında etkili olmuştur. Fantastik öğeler, farklı zaman ve mekan formlarını, efsanevi karakterleri kurgulanmış dünyada buluşturmakta, okurun gözünden keşfetmelerini sağlamaktadır. Hayal gücünü kullanıp, görülmeyeni görünür kılmak, farklı dünya formlarını birleştirmek fantastik kurgunun en önemli özellikleri arasında olduğundan incelenen Fantastik-Gotik illüstrasyon tasarımlarının göstergebilimsel analizinin yapılması ihtiyaç olarak görülmüştür.

Araştırmanın Amacı

Ülkemizde fantazi edebiyatı yurtdışına kıyasla gelişim gösterememiştir. Fantastik, Gotik ve Mistik illüstrasyonun konu ve içeriğinin kısıtlı olması belli sorunları doğurabilmektedir. Fantastik edebiyat ve illüstrasyonun geniş anlamlara ve bakış açılarına yayılması, dar görüşten kurtarılması gerekmektedir. Araştırmada, incelenen illüstrasyonların içinde farklı disiplinlerin de yer aldığı gözlemlendiğinden hikâyelerin, illüstrasyon ile etkileşimleri ele alınmış ve bu bağlamda fantastik illüstrasyonlar incelenerek görsel göstergeleri hakkında bilgi verilmesi amaçlanmıştır.

Araştırmanın Önemi

İnsanlar tarih boyunca duygu ve düşüncelerini, içinde yaşadıkları dünyayı ve toplumsal olayları ifade edebilmek için resim sanatını kullanmışlardır. En ilkel resimleme tekniklerinden en gelişmiş teknolojik yöntemlere kadar hepsinde yaratıcılık ön plana çıkmaktadır. İlk resim türleri insanların doğa olaylarını, halk efsanelerini ya da yaşadıklarını yansıtan çizimler olarak başlasa da zaman içinde bu bir sanat halini almıştır. İllüstrasyon sanatında geçmişten günümüze farklı türlerin oluştuğu görülmektedir. Kurgulanmış bir dünya, ya da yaşanmış ve günümüze kadar aktararak hafızalarda yer edinmiş hikâye türleri, edebiyata yansıyan fantastik betimlemeler, illüstrasyona dayalı görselleme tekniklerinin yoğun bir şekilde kullanılmasında etkili olmuştur. Fantastik-Gotik romanlarda bulunan görsellemelerin efsanevi kahramanları ve gizemli hikâyeleri illüstrasyon tekniği ile yansıtması bakımından bunların göstergebilimsel çözümlemelerinin incelenmesi alana ve yeni araştırmalara kaynak olması bakımından önemlidir.

Sınırlılık

Araştırma kapsamında Fantastik-Gotik kitap türlerinin tümüne ulaşamadığı için sadece Yüzüklerin Efendisi, Hobbit, Game of Thrones kitap serileri seçilmiş ve göstergebilimsel çözümleme yöntemine göre değerlendirilme yapılmıştır.

Fantastik Tanımı

Fantazi kelimesi içinde hayal gücünü, görüntü-görünümü, zihinde veya gözde şekillendirmeyi, gün ışığına çıkarmayı barındırmaktadır. Kişinin, kişilik yapısına, ruh haline, yetişme tarzına, yetiştiği yöreye göre içselliğinde var olan düşünceleri duygularına göre şekillendirmesi, hayal etmesidir.

Her dönemin edebiyatında görülmekle birlikte Fransa'da 18. Yüzyılın sonlarında, İngiliz korku romanlarının etkisiyle başlayan, daha çok düş gücünün ortaya koyduğu öğelere dayanan, bilimkurgu benzeri edebi türdür. Alışılmışın dışında, doğaüstü, bilinmeyen, tedirgin edici gibi kavramları içinde barındırmaktadır.

Fantastik Türleri

Fantastik kurguda asıl amacın, okuyucuyu hikayeye dahil etmek, geçen zaman ve mekan, karakteri içinde yaşatmak ve hissettirmek, o aşamalardan geçmesini sağlamak olduğu ifade edilebilir.

Bu tür kurgularda karakterin amacı, belirli bir göreve ve hedefe doğru yolculuk yapmaktır. Kurgunun kahramanı, tipik bir şekilde çok fazla sorun ve engelin üstesinden gelmeli ve bu uğurda üstün garet ve çaba göstermelidir. İlgili kaynaklarda buna "quest fantasy" (macera fantazisi (Görsel 1) olarak isimlendirmeler yapılmakta ve fantastik anlatımın bir türü olarak geçmektedir.



Görsel 1: Jon Hudson "quest fantasy" illüstrasyonu
Kaynak: <https://www.epilogue.net/art/15061-quest-for-adventure>

Bir diğer anlatımsal yaklaşım türü de "portal fantasy" (kapı/geçiş) olarak adlandırılan fantastik kurgu türüdür. "Portal fantasy" (Görsel 2), hayali bir dünyaya girilen bir kapıdır (Mendelsohn, 2009). Bu türde, fantastik öğelerin yer aldığı bir kapı/geçiş aracılığıyla fantastik bir dünyaya girilmektedir. Tür'ün gereği, bu portal (kapı/geçiş) arayışı sürecinde zorlukların aşılması, fantastik bir dünyaya yönelen arayış biçimi, fantastik anlatımı oluşturmaktadır.



Görsel 2: Raphy A. "Portal fantasy" illüstrasyonu
Kaynak: <http://www.rafy-a.com/2019/10/the-portal-fantasy-photo-manipulation.html>

"Immersive fantasy" (sürükleyici veya kapsayan) yine fantastikte bir anlatımsal yaklaşım türüdür (Görsel 3). Bu türde olan roman ve hikâyelerde açıklayıcı özellikte anlamlara pek fazla yer verilmemektedir. Zamanın doğru orantılı bir şekilde geçtiği söyleyebilir. Okuyucu, hikâyede geçen olayları kahramanın bakış açısıyla algılamakta, deneyimlemekte ve kurgulanmış dünya, bir bütün olarak algılanmaktadır. Bu anlatım türünün amacı, okuyuculara gerçekten orada olma hissini yaşatmaktır (Mendelsohn, 2009).



Görsel 3: "Immersive fantasy" kitap kapağı illüstrasyonu
Kaynak: <https://blog.jeffcolemanwrites.com/2018/12/05/emily>

Fantastik temalarına göre; Geneksel Fantastik (Görsel 4), Modern Fantastik (Görsel 5), Destansı (Heroik) Fantastik (Görsel 6), Peri Masalları (Görsel 7), Mitolojik Hikâyeler (Görsel 8), Tuhaf (weird) Hikâyeler (Görsel 9), Korku (dark) Hikâyeler (Görsel 10), Kılıç ve Büyücülük İçerikli Hikâyeler (Görsel 11), Tarihi İçerikli Hikâyeler (Görsel 12) gibi 9 kategoriye ayrılmaktadır (Büyüктаşçıyan, 2016: 27).



Görsel 4: Macide Damla Akyürek geleneksel fantasti illüstrasyonu
Kaynak: <https://macidedamla.tumblr.com/post/183986798590>



Görsel 5: Modern fantasti illüstrasyonu
Kaynak: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/death-and-nettle-vine-2007-12-20>



Görsel 6: Destansı (Heroik) Fantastik
Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/arthzlerodeur/12345115643>



Görsel 7: Peri masalları

Kaynak:<https://justiceinairytales.wordpress.com/2016/12/07/grimms-cinderella/>



Görsel 8: Mitolojik hikâyeler

Kaynak:<https://sanatkaravani.com/medusalastirdigimiz-kadınlar-uzerine/>



Görsel 9: Tuhaf (weird) hikâyeler

Kaynak:<https://tr.pinterest.com/pin/804314814679697917>



Görsel 10: Korku (dark) hikâyeler

Kaynak:<https://www.worldanvil.com/w/kalpanaki-kayoyuuki/a/stigma-article>



Görsel 11: Kılıç ve Büyücülük içerikli hikâyeler

Kaynak:<https://tr.pinterest.com/pin/737323770227549314/?lp=true>



Görsel 12: Tarihi içerikli hikâyeler

Kaynak:<https://mythcreants.com/blog/desigining-your-fantasy-empire/>

İllüstrasyon Tanımı

İllüstrasyon sözlük olarak izah edici resim anlamına gelmektedir. Başlık, slogan daha çok da kitap içi metinleri görsel olarak betimleyerek, yorumlayarak güçlendirmek ve daha iyi anlaşılmasını sağlamak amacıyla yapılan konulu görsellemelerdir. Çizim, boyama veya bilgisayar ortamında, görselleme teknikleriyle oluşturulan, biçimden çok konuyu vurgulayan illüstrasyonun, herhangi bir mesajı en anlaşılır şekilde kavratmaya yarayan resim türü olması nedeniyle hayatın her alanında var olduğu görülür (Atan, 2013: 26).

Dolayısı ile illüstrasyonlar; bir ürün reklamında, bir hizmetin tanıtımında, bir olayın açıklığa kavuşturulmasında ya da hedef kitlenin herhangi bir konuda bilgilendirilmesi amacıyla oluşturulan bir görsel iletişim tasarımı ürününe ortaya çıkabilir. Öncelikle durgun olan bir varlığa canlılık ve heyecan kazandırma, illüstrasyonun önemli bir yanını oluşturmaktadır. Bir oluşum veya bir olay, illüstrasyon tekniğiyle çok iyi bir şekilde analiz edilip basit simgelerin kullanılması sayesinde açıklığa kavuşabilmektedir. Tıbbi illüstrasyonlarda “Kan dolaşımı, sinir sistemi, mühendislik illstrasyonlarında makinanın çalışma mekanizması, fen bilimlerinde güneş sistemi, elektrik akımı vb. gibi karmaşık konular bile illüstrasyon görsellemelerle kolayca açıklanabilir hale gelebilmektedir.

Ayrıca illüstrasyonlar kitap içi resimlemeleri olarak kullanılmakla birlikte, günümüzde herhangi bir olay esnasında herhangi bir görüntü kaydedicisinin bulunmadığı ortamda, görgü tanıklarından alınan bilgiler doğrultusunda yapılan görsellemelere de bu isimin verilmekte olduğu gözlenebilmektedir.

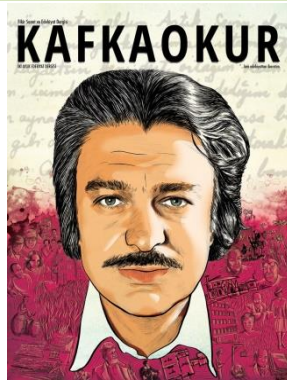
İçerik ve Kullanım Açısından İllüstrasyon

İllüstrasyon kullanım alanlarına göre üç gruba ayrılmaktadır ve bunlar: reklam illüstrasyonu, bilimsel ve teknik illüstrasyon, yayın (editorial) illüstrasyondur.

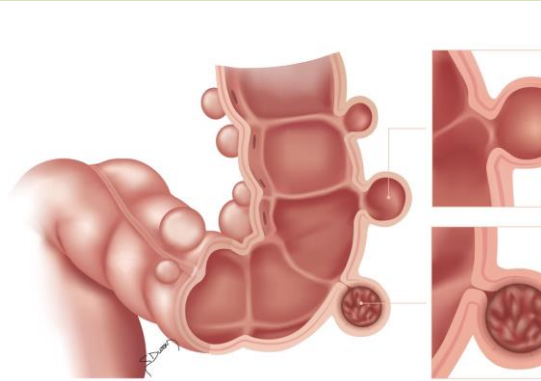
Bir ürün ya da hizmeti tanıtmak amacıyla yapılan reklam illüstrasyonlarında ayrıntı ön plandadır. Sinema, konser afişleri, basın ilanları, besin ambalajları, takvimler, tebrik kartları ve çıkartmalar reklam illüstrasyonlarının uygulama alanları arasındadır (Görsel 13) (Becer, 2013: 210).



Görsel 13: "Coco-Cola" reklam illüstrasyonu
Kaynak: <http://www.hurriyet.com.tr/noel-baba-yi-meshur-eden-marka-25358076>



Görsel 14: Kafka Okur dergi kapağı illüstrasyonu
Kaynak: <https://www.artfulliving.com.tr/project/3151/kelimelerdeki-resim-tulay-palaz>



Görsel 15: Akut Divertikülit Hastalığı Vektörel Tıbbi İllüstrasyonu, (Dursun, 2019:98)
Kaynak: <https://drive.google.com/file/d/1nS9ZXb4whKaAfeKC5o1MUQxvet21mXXH/view>

Yayın illüstrasyonları, gazete, dergi, kitap ve ansiklopedilerdeki makale, haber, öykü, roman, şiir ve açıklamalara eşlik eder. Yayın sektöründe çalışan bir illüstratör, üzerinde çalışacağı metnin içeriği hakkında bilgi ve görüş sahibi olmalı, metindeki mesaj ve duyguyu resim diline aktarabilmelidir (Görsel 14) (Becer, 2013:211).

Botanik, tıp, zooloji, mekanik, jeoloji gibi uzmanlık alanları için öğretici ve tanımlayıcı amaçlarla yapılan ayrıntılı illüstrasyonlar bilimsel ve teknik illüstrasyon gurubunda toplanabilir. Tıp illüstrasyonları; biyoloji ve anatomi bilgisi gerektirir. Mimari ve iç dekorasyona yönelik üç boyutlu duygusu veren görüntüler, bilgisayar yöntemiyle gerçekleştirilmektedir (Görsel 15) (Arıcan, 2012: 52).

Tarz ve Yaklaşım Açısından İllüstrasyon Türleri

İllüstrasyonlar yapılaş amaçlarına bağlı olarak türlere ayrıldığı gibi yapımlarındaki tarz ve yaklaşım açısından da bazı türlere ayrılmaktadır. Bunlar; Realist (Gerçekçi) İllüstrasyonlar, Sürrealist (Gerçeküstü) İllüstrasyonlar, Fantastik – Gotik İllüstrasyonlar, Pop Art İllüstrasyonlar ve Psychedelic (Saykodelik) İllüstrasyonlardır.

İllüstrasyonda Kullanılan Teknik ve Malzemeler

İllüstrasyon çalışmalarında farklı tür ve teknikler mevcuttur. Teknik, illüstrasyonun oluşmasında önemli rol oynamaktadır. Belirlenen alandaki illüstrasyonlar üzerinde çalışma yaparken, tekniğe uygun malzemeyi belirlemek çok önemlidir.

İllüstrasyonda kullanılan mürekkep, kuru boya ve karakalem, suluboya, guaj ve akrilik, kömür ve kök boyalar, pastel ve mum boya, marker-keçeli kalem, kağıt türleri, fotoğraf ve kolaj, transfer tekniği, baskı teknikleri, dijital teknikler gibi teknik ve malzeme türleri vardır.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Fantastik-Gotik İllüstrasyonunu konu alan bu araştırmada görsel-işitsel örnekler ile derinlemesine incelenen, betimleyici araştırma yaklaşımı olarak tanımlanan, nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. İllüstrasyonların irdelenmesi ve veri kaynakları oluşturmak için üniversite kütüphanesi, üniversite sanal veri tabanları incelenerek literatür taraması yapılmış, belge ve bilgiler toplanmıştır.

Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini Fantastik-Gotik romanlarındaki illüstrasyonlar oluşturmaktadır. Ancak zaman ve ulaşılabilirlik açısından bu kitapların bazı bölümlerinde ki illüstrasyonlar ele alınmıştır. Bu sebepten

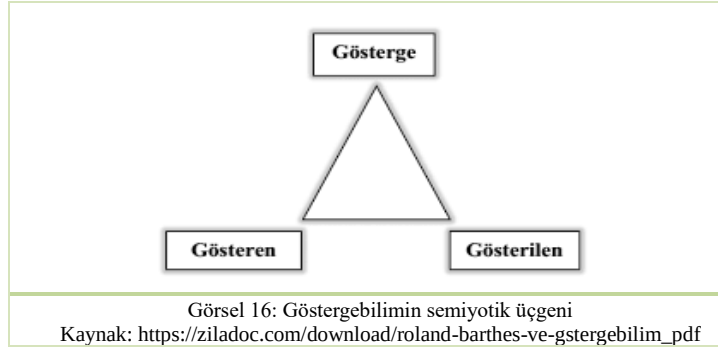
araştırmaya örneklem olarak Yüzüklerin Efendisi, Hobbit, Game of Thrones kitap serilerinde ki illüstrasyonlar seçilmiş ve incelenmiştir.

Verilerin Toplanması

Araştırmada veri toplama yöntemi olarak, literatür tarama yöntemi kullanılmıştır. Konu ile alakalı kitaplar taranmış, süreli yayımlar incelenmiş, internette var olan ve güncel kaynaklar taranmıştır. Üniversitelerin yayınları, kütüphaneleri ve sanal veri tabanları takip edilip, dergiler, makaleler ve var olan tezler incelenmiş, gerekli bilgiler edinilmeye çalışılmıştır.

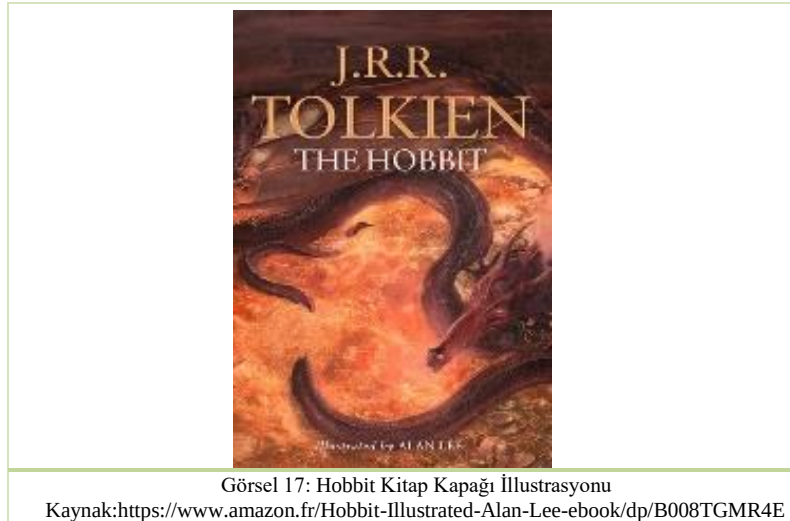
Verilerin Çözümlemesi

Araştırma; elde edilen bilgilerin anlam kazanması yolunda tümdengelimci bir yol izleyen içerik analizi yöntemi ve betimsel analiz yöntemi ile çözümlenmiştir. Araştırmalar sonucunda verilerin incelenebilmesi için A.J. Greimas'ın görsel göstergebilim çözümleme yöntemi kullanılmıştır (Öztoğat, 1999:136). İlk kez Ferdinand de Saussure tarafından ortaya atılan göstergebilimin semiyotik üçgeni, çalışmanın temel dayanak noktasını oluşturmaktadır (Görsel 16) (Tıgılı, 2012:16).



Bulgular ve Yorum

The Hobbit (Kitap Kapağı)



Görsel 17: Hobbit Kitap Kapağı İllustrasyonu
Kaynak: <https://www.amazon.fr/Hobbit-Illustrated-Alan-Lee-ebook/dp/B008TGMR4E>

İçerik Analizi

Hobbit, J.R.R. Tolkien'in bir kitabıdır. Orta Dünya üzerine yazılmış olan kitap Bilbo Baggins ve başından geçen maceraları konu almaktadır. Kitapta Bilbo Baggins'in Gandalf tarafından hiç beklemediği bir anda evine gelen 13 cüce ile değişen hayatı, Orta Dünya'nın kaderini değiştirecek olan "Tek Yüzük'ün" bulunuşu, ulu ejder Smaug'un öldürülüşü ve kadim cüce kenti Erebor'un kurtuluşu anlatılmaktadır. Yüzüklerin Efendisi serisinin başlangıç kitabı niteliğinde olan bu romanda "Tek Yüzük'ün" yanı sıra Bilbo'nun Frodo'ya verdiği parlayan elf kılıcı ve güçlü, cüce yapımı bir zırh olan Mythril'i da nasıl ele geçirdiği anlatılmaktadır.

Görüntüsel Anlatım

Görsel 17’de ateş ve lav ile kaplı bir çukur bulunmaktadır. Çukurun kenarlarında çeşitli hazine parçaları, altından ve gümüşten eşyalar görünmektedir. Alevlerin üzerinde hikâyede geçen karakter, ulu ejder Smaug’un yeryüzüne çıkışı resmedilmiştir. Smaug kötü ve tehlikeli bir ejdarhadır. Ateş ejderleri en güçlü ejderlerdir. Smaug bu tür içerisinde yer alır. Kitap üzerinde sırasıyla yazarın, kitabın ve çizerin adı yer almaktadır.

Gösterge Çözümlemesi

Tablo 1: “Hobbit Kitap Kapağı” İllüstrasyonu Gösterge Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Hayvan	Ejderha	Hazineyi koruyan büyülü yaratık, güç
Doğa	Ateş	Ejderhanın öfkesi, kudreti
Nesne	Hazine	Orta dünya döneminin değerli eşyaları, zenginlik

İllüstrasyonda kullanılan göstergeler incelendiğinde; ilk olarak göze Hobbit’in tehlikeli karakteri ejder Smoug çarpmaktadır. Burada Ejderha resimlemesi kitabın kahramanı hazineyi koruyan yaratığın göstergesidir. Ejder smoug’un gözlerinde ki ışık onun tehlikeli ve büyülü karakter olduğunu anlatır. Alevlerin içinde durması, kanatlarının her an uçacak gibi resmedilmesi karakter hakkında bazı ipuçları vermektedir. Mekânda resmedilen hazine parçaları Orta dünya’da zenginlik belirtisidir. Mekân yeraltında sıcağa dayanıklı ve karanlık tasvir edilmiştir. İllüstrasyonda kullanılan renk tonları mekân hakkında bilgi vermektedir. Kırmızı ve Turuncu tonlar ateşe gönderme yapmaktadır.

Metafor

İllüstrasyona baktığımızda göze ilk çarpan kırmızı ejderhadır. Buradaki devasa ejderha ile farklı dünya ve hayatları özdeşleştirmek, okuyucuya zamanında var olduğu kabul edilen kırmızı ejderhayı tanıtmak amaçlanmıştır. Kırmızı ejderha, gücün metaforu olarak işlenmiştir. Ateş korkulan ejderhanın gücünü yansıtmaktadır.

Metonimi

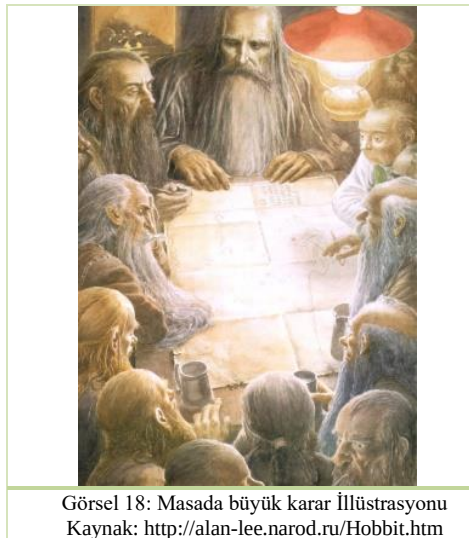
Ateşten çember, ejderhanın tehdit olarak kullandığı metonimisidir.

Kodlar

Ejderhanın alevlerin arasından yükselmesi büyülü ve gizemli tarafını yansıtmaktadır. Kırmızı renk hakimiyeti, hikâyedeki öfke ve gücün destansı anlatımını sağlamaktadır. İllüstrasyonda yer alan değerli hazine hikayenin anlatıldığı dönemde, uğruna savaşılan bir zenginlik kaynağı olarak belirtilmiştir.

Hobbit (Bölüm 1: Beklenmedik Bir Parti)

“Kırmızı gölgeli büyük bir lambanın ışığında masaya bir harita gibi bir parşömen parçası yadı. ”
 “Buğulu dağların çok ötesinde soğuk, Derin zindanlara ve yaşlı mağaralara .”



Görsel 18: Masada büyük karar İllüstrasyonu
 Kaynak: <http://alan-lee.narod.ru/Hobbit.htm>

Görüntüsel Anlatım

Görsel 18’de masada yer olan büyücü ve cücelerden oluşan topluluk görülmektedir. Tepede ortamı aydınlatan fener ve arkaplanda ateş resmedilmiştir. Masada bir harita vardır. Cücelerin ellerinde metal bardaklar bulunmaktadır. Masanın etrafında 12 kişi resmedilmektedir.

Gösterge Çözümlemesi

Tablo 2: “Masada büyük karar” İllüstrasyon Gösterge Çözümlemesi		
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Gandalf	Büyücü, Kahin
İnsan	Bilbo Baggins	Hikayenin ana kahramanı
Nesne	Parşömen	Cüce kenti Erobor yol haritası
Nesne	Fener	Aydınlık, yenilik, yeniden doğuş, bilgi
Doğa	Ateş	Sıcaklık, gerginlik , tehlike

İllüstrasyonda kullanılan göstergeler incelendiğinde; ilk olarak göze Gandalf çarpmaktadır. Gandalf asa taşıyan yaşlı bir adamdır. Uzun, sivri uçlu mavi şapkası, uzun ve gri renkli bir cüppesi, beline kadar uzanan beyaz sakallarının üzerinde gri bir kaşkolu ve kocaman siyah çizimleri vardır. Masa başında toplanan cücelerin hepsinin birer özelliği vardır. Fener ve ateş ortalığı aydınlatan tek nesnedir. Karakterlerin yüzünde sıkıntılı ve endişeli bir hal vardır. Harita, yapılan yolculuk için gösterge olarak kullanılmıştır.

Metafor

İllüstrasyonda görülen fener, yeni kararların ve bilgili kimselerin ışığında gerçekleşen yeni mücadelelerin metaforu olarak anlamlandırılmıştır. Ateş ise ortamdaki gerginliğin ve hikayede geçen yolculuğun tehlikesinin sembolü olarak işlenmiştir.

Metonimi

Harita, Erobor diyarının bir parşömen kağıdında çizilip gösterilmiş metonimisi.

Kodlar

Gandolf’ın gri uzun cübbesi, elinde taşıdığı asa, uzun saç ve sakalı hikâyede yaratılmak istenen büyülü dünyanın bir kodudur. Cücelerin mimikleri olay anında yaşadıkları endişe ve korkuyu yansıtmaktadır. İllüstrasyonda hakim olan sıcak renk tonları ortamın gerginliğini, ateş ise sıcak bir yerde oturdukları bilgisini aktarmaktadır.

Hobbit (Bölüm 3. Tepe üstü ve tepe altı)

“Büyük Goblin, ona bakarken gerçekten korkunç bir öfke verdi ve tüm askerleri dişlerini gıcırdattı, kalkanlarını çatlattı ve damgaladı. Kılıcı bir anda biliyorlardı. Gondolin’in adil elfleri onları tepelerde avladığı veya duvarlarından önce savaştığı zamanlarında yüzlerce goblin öldürmüştü. Bunu Orkrist, Goblin-cleaver olarak adlandırmışlardı, ancak goblinler sadece Biter adını verdiler. Ondan nefret ettiler ve onu taşıyanlardan daha kötü nefret ettiler.”



Görsel 19: Hobbit cüceler Goblin kralı karşısında
Kaynak: <http://alan-lee.narod.ru/Hobbit.htm>

Görüntüsel Anlatım

Görsel 19’da bir mağarada Goblin adı verilen yaratıklar görülmektedir. Goblin kralı ve askerlerinin

cüceleri yakaladığı ve esir tuttuğu sahne tasvir edilmiştir. Kralın elinde demir başlı bir asa bulunmaktadır. Soluk tenli bu yaratık, illüstrasyonun merkezinde konumlandırılmıştır. Askerler zırhla resmedilmiştir. Gri tonlar, üzerlerindeki kıyafetlerde kullanılmıştır. Askerler kralın çevresinde, yakalanan cüceler karşısında resmedilmişlerdir.

Gösterge Çözümlemesi

Tablo 3: "Hobbit cüceler Goblin kralı karşısında" İllüstrasyon Gösterge Çözümlemesi		
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Yaratık	Goblin	Cücelerin düşmanı, yeraltı yaratıklarının en güçlüsü
Yaratık	Goblin askerler	Cücelerin düşmanı, yeraltı canavarları
İnsan	Hobbit cüceler	Erobor'un kahramanları
Nesne	Kılıç	Büyülü güç, parlayan Elf kılıcı

İllüstrasyonda kullanılan göstergeler incelendiğinde; genel olarak soğuk tonların işlendiği mekân ve karakterler göze çarpmaktadır. İllüstrasyon açık kompozisyon olarak devam etmektedir. Vurgu kılıçtaki ışık ile verilmiştir. Işık ve gölge ile kompozisyona derinlik kazandırılmıştır. Kompozisyon merkezinde Goblin kralı ve çevresinde askerleri konumlanmıştır. Goblin, cücelerin karşısındaki en büyük engeldir. Cücelerin ten rengi, goblinlere göre daha sıcak bir şekilde resmedilmiştir.

Metafor

İllüstrasyonda görülen kılıç, orta dünya döneminde parlayan Elf kılıcının belirtisidir. Elf kılıcı çok güçlü, büyülü bir kılıçtır ve sadece güvenilen kişilere verilmesi gerekmektedir. Orta dünya iki farklı ırkın karşı karşıya gelmesi hikâyenin metaforudur.

Metonimi

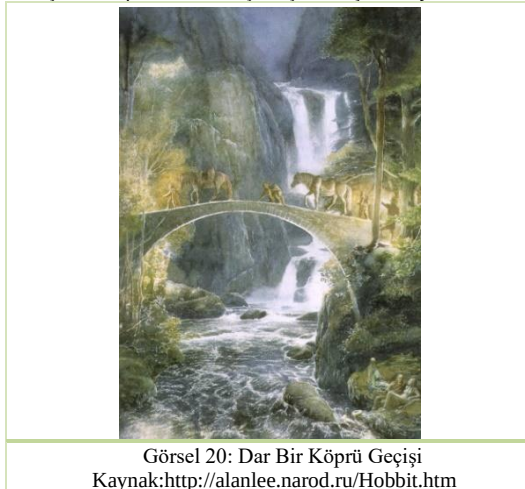
Kralın silahları ve askerleri, kontrol ettiği kuvvetlerin metanomisidir. Askerler, ordunun metanomisidir.

Kodlar

Cücelerin ve yaratıkların varlığı, kıyafetleri, yüz ifadeleri gibi gösterenler, bir toplumu oluşturan üyelerin ortak uzlaşımları sonucunda anlamlandırılmaktadır. Goblinlerin ten ve kıyafetlerinde gri tonlar hakimdir. Kullanılan renk tonları okuyucunun yaşanan gergin andan etkilenmesini sağlamaktadır. İllüstrasyonda Elf kılıcının Goblin kralının elinde gösterilmesi, gücün kötü karakterlerin eline geçtiğini anlatmaktadır.

Hobbit (Bölüm 3. Kısa Bir Dinlenme)

"Hepsi iyi bir yola getirilene kadar atlarına liderlik ettiler ve nihayet nehrin eşiğine geldiler. Güneşin tüm gün yukarıda karda olduğu bir yaz akşamının yaptığı dağ akarsularının yaptığı gibi hızlı ve gürültülü bir şekilde akıyordu. Parapet olmadan sadece dar bir taş köprü vardı, bir midilli kadar iyi yürüyebildi; ve bunun üzerine, her biri atları dizginle yönetip, yavaş ve dikkatli bir şekilde gitmek zorunda kaldılar. Elfler kıyıya parlak fenerler getirmişlerdi ve parti ilerledikçe neşeli bir şarkı söylediler."



Görsel 20: Dar Bir Köprü Geçşi
Kaynak: <http://alanlee.narod.ru/Hobbit.htm>

Görüntüsel Anlatım

Görsel 20'de cücelerin kenti olan Erebor'u kurtarmak için çıktıkları yolculuk resmedilmiştir.

İllüstrasyonda doğa, o döneme ait farklı hayvan türleri, şelale ve nehir tasvir edilmiştir. Sağ alt köşede dinlenen cücelere ve Gandalf'a yer verilmiştir. Işık, köprünün üstündeki cücelerin fenerinden yansımaktadır. Devasa yükseklikteki dağlar, sis ve zengin bitki örtüsü, illüstrasyonda kompozisyona dahil edilmiştir.

Gösterge Çözümlemesi

Tablo 4: "Dar Bir Köprü Geçiş" İllüstrasyonu Gösterge Çözümlemesi		
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Köprü	Cücelerin Elfler ile beraber kullanacakları geçit
Nesne	Işık	Aydınlık, yenilik, yeniden doğuş, bilgi
Hayvan	At	Düzen, cesaret
Doğa	Nehir	Toplanma, bir araya gelme
Doğa	Sis	Kaybolma korkusu
İnsan	Elfler	Dürüst, asil orta çağ ırkı

İllüstrasyonda kullanılan göstergeler incelendiğinde; genel olarak yeşil ve sarı tonların işlendiği ağaçlar ve ışık yansımaları göze çarpmaktadır. İllüstrasyon, açık kompozisyon olarak devam etmektedir. Vurgu, şelaledeki beyaz ışık oyunları ve taş köprünün başında elflerin elindeki ışık ile verilmiştir. Işık ve gölge ile kompozisyona derinlik kazandırılmıştır.

Metafor

Elfler orta çağda ormanların içinde yaşayan ölümsüz, asil ve soylu ırkın belirtisidir. Elflerin elindeki ışık, güç, yenilik ve bilginin metaforudur. İllüstrasyonda at düzen ve cesaretin metaforudur.

Metonimi

Orman , hobbitler diyarı olan Erobor'un küçük bir kesitidir.

Kodlar

Cücelerin ve Elflerin varlığı, kıyafetleri, kullandıkları farklı özellikleri gibi gösterenler, kurgulanan toplumu anlamlandırmaktadır. Işıltılı, sarı tonlarına yakın yeşil, coşku ve enerji aktarımı yaparken aynı zamanda masalsı bir anlatımın yaratılmasına da katkı sağlamaktadır.

Hobbit (Bölüm 1. Karanlıktaki Bilmeceler)

"Gollum teknesine bindi ve adadan fırladı, Bilbo tamamen gölgede otururken, yolunun sonunda ve fikirlerini bitirdi. Aniden Gollum geldi ve fısıldadı ve tısladı: "Bizi korusun ve bize sıçratın, değerli eşyalarım! Sanırım bu bir seçim ziyafeti; en azından bizi yapacağı lezzetli bir lokma, gollum!" Gollum dediğinde boğazında korkunç bir yutma sesi çıkardı. Adını bu şekilde aldı, her zaman kendisine 'kıymetlim' derdi."



Görsel 21: Karanlıktaki Bilmeceler İllüstrasyonu
Kaynak: <http://alanlee.narod.ru/Hobbit.htm>

Görüntüsel Anlatım

Görsel 21'de Bilbo ve Gollum'un karşılaşma sahnesi resmedilmiştir. İllüstrasyonda doğa, o döneme ait lanetlenmiş yaratık, mağara ve nehir tasvir edilmiştir. Kompozisyonun sol alt köşesinde elinde Elf kılıcıyla kendini korumaya çalışan Bilbo, karşısında onu korkutan Gollum resmedilmiştir. Karanlık bir mekanda karakterler ön plana çıkarılmıştır.

Gösterge Çözümlemesi**Tablo 5:** "Karanlıktaki Bilmeceler" İllüstrasyonu Gösterge Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Bilbo Baggins	Ana kahraman
Yaratık	Gollum	Lanetlenmiş köle
Nesne	Elf kılıcı	Bilbo'nun güç kaynağı, yol boyunca koruyucu kılıç
Doğa	Sis	Korku, bilinmezlik
Doğa	Nehir	Korkuyla uyanılan an

İllüstrasyonda kullanılan göstergeler incelendiğinde; genel olarak yeşil, sarı ve siyah tonların işlendiği ağaçlar ve ışık yansımaları göze çarpmaktadır. İllüstrasyon açık kompozisyon olarak devam etmektedir. Vurgu, Bilbo ve Gollum üzerinde etkilidir. Işık ve gölge ile kompozisyona derinlik kazandırılmıştır.

Hikâyede bir zamanlar hobbit cücelerinden olan Gollum lanetlenerek hem bedeninde hem de zihninde deforme olmuştur. Yeraltı mağaralarında yaşamını sürdürmektedir. İllüstrasyonda ki olay Gollum'un Bilbo'nun karşısına çıkıp yüzüğünü almak istemesini anlatır. Bilbo elinde Elf kılıcıyla resmedilmiştir. Göl, sivri kaya parçaları ve sis hikayenin gerilimini arttıran özelliği olmuştur. En büyük arzusu, onu köleleştiren yüzüğe sahip olmaktır. Gollum Bilbo Baggins'in Dumanlı Dağlar'da yürürken yüzüğü bulmasından sonra uzun yıllar boyunca takip eder.

Metafor

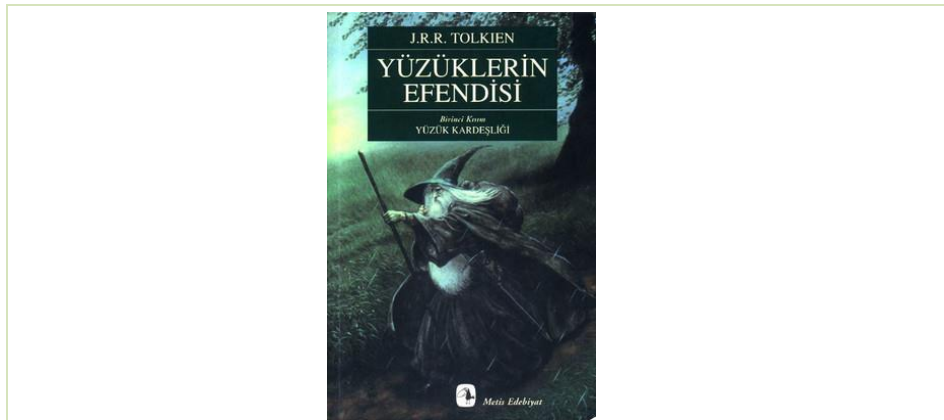
İllüstrasyonda görülen kılıç, orta çağ döneminde parlayan Elf kılıcının belirtisidir. Elf kılıcı çok güçlü, büyülü bir kılıçtır ve sadece güvenilen kişilere verilmesi gerekmektedir. Gollum'un ifadesi korkunun metaforudur. Sis, bilinmezliğin endişe ve korkunun tasviridir. Nehir ve nehirdeki yansımalar korkuyla uyanılan anı temsil etmektedir.

Metonimi

Elf kılıcı, kontrol ettiği ve cücelere sağladığı gücün metonimisi.

Kodlar

Gollum'un bir şeyleri bekler gibi, genel anlamda gizemli denilebilecek duruşu dikkati çekmektedir. Yaratığın zayıf ve çıplak vücudu, yaratılmak istenen mistik havayı daha da güçlendirmiştir. İllüstrasyonda kullanılan koyu tonlar mekanın gizemini arttırmaktadır.

Yüzüklerin Efendisi (Kitap Kapağı)**Görsel 22:** Yüzükleri Efendisi "Yüzük Kardeşliği" Kitap İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.babil.com/yuzuklerin-efendisi-birinci-kisim-yuzuk-kardesligi-kitabi-j-r-r-tolkien>

İçerik Analizi

Bilbo ve Frodo beraber yaşarlar. Bilbo maceraperst ruhlu bir hobbittir. Boz büyücü Gandalf bir gün köye döner ve Bilbo ile konuşur. Konuşmasının amacı ise Bilbo'nun bir gezisinde yüzüğü ele geçirmesidir. Yüzük kötü Sauron tarafından yapılmış ve çeşitli ırkların efendilerine verilmiştir. Kötülüklerin efendisi kendisi için yaptığı yüzüğü savaş sırasında kaybedince onu bulmak için çalışmalara başlar. Yüzüğü almak için ordular toplar. Orta dünya halkı ise yüzüğü yapıldığı yere hüküm dağına geri götürüp yok etmek ister.

Frodo'ya yüzüğü dağa götürüp yok etmesi görevi verilir. Elf diyarına gelirler burada Frodo ve 3 arkadaşına koruyuculuk yapan elfler de katılır. Cücelerden, insanlardan ve Elflerden temsilciler birleşir ve yüzük kardeşliği oluşur. Bundan haberdar olan Sauron yollarına engel çıkartır ama her seferinde başarılı olurlar. Gandalf bir yaratıkla savaşı ve gruptan ayrılır. Orlar saldırır ve grup ikiye bölünür. Bir grup savaşa katılır diğerleri de yüzüğü yok etmek için yola devam eder. Savaş çok çetin geçmektedir. Sauron savaşa odaklanır ve Frodo yüzüğü dağa çıkarıp ateşe atar. Savaş da kazanılır hobbitler kahraman ilan edilir.

Görüntüsel Anlatım

Görsel 22'de gandolf'ın büyüleri ormandaki yolculuğu resmedilmiştir. Yolculuk sabahın ilk saatlerinde geçmektedir. Yeşillik ve bir ağaç resmedilmiştir. Kompozisyonun ana karakteri Gandolf'tır. Gandolf uzun siyah elbisesi, ucu sivri uzun şapkası ve asası ile tasvir edilmiştir. Renk tonları mistik havayı yansıtmaktadır. Kitabın altında yayın evi yer almaktadır. Yazar ve kitabın ismi üst tarafta ince ve serifli font kullanılarak belirtilmiştir.

Gösterge Çözümlemesi

Tablo 6: "Yüzük Kardeşliği" Kitap İllüstrasyonu Gösterge Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Işık	Güneş	Sezgisel güç, aydınlanma, yeni bir gün,
Nesne	Asa	Gandalf'ın büyüleri asası
Doğa	Ağaç	Ölümsüzlük, yaşam döngüsü

İllüstrasyonda kullanılan göstergeler incelendiğinde; güneşin doğuşuyla yeni bir gün ve yeni gelişen olaylar belirtilmiştir. Asa Gandalf'ın yanından hiç ayırmadığı büyüleri asasıdır. Gandalf'ın arkasındaki ağaç onun bilge ve tecrübesini simgelemektedir.

Metafor

Güneş gandolf'ın sezgisel gücünün, vereceği yeni haberlerin belirtisidir. Ağaç formu Gandalf'ın çok uzun zamandır var olduğunu, onun bilgili ve tecrübeli büyücü kimliğini sembolize eder.

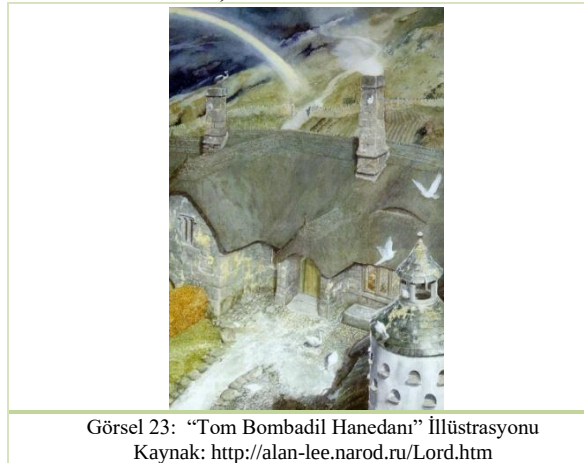
Metonimi

Asa, kontrol ettiği ve cücelere sağladığı gücün metonimisidir.

Kodlar

Gandalf'ın olabildiğince hızlı ve kararlı duruşu dikkat çekmektedir. Uzun siyah elbisesi, sivri uzun şapkası ve asası Gandalf'ın büyücü kişiliğini yansıtmaktadır. Koyu tonların hakimiyeti yaratılmak istenen mistik havayı daha da güçlendirmiştir.

Yüzüklerin Efendisi (Tom Bombadil Hanedanı)



Görsel 23: "Tom Bombadil Hanedanı" İllüstrasyonu
Kaynak: <http://alan-lee.narod.ru/Lord.htm>

Görüntüsel Anlatım

Görsel 23'de Tom Bombadil Hanedanı görülmektedir. Kapalı bir hava ve bir gökkuşağı resmedilmiştir. Bacadan çıkan duman serin bir havanın belirtisi olabilmektedir. Kuşlar, gökkuşağı ve duman

kompozisyonda durağanlığı bozan tek sembollerdir. Açık kompozisyon kullanılmıştır. Işık ve gölge kullanılarak derinlik sağlanmıştır.

Gösterge Çözümlemesi

Tablo 7 : “Tom Bombadil Hanedanı” İllüstrasyon Gösterge Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Doğa	Gökyüzü	Yaşam
Hayvan	Leylek	Haber, yolculuk
Hayvan	Kuş	Yolculuk
Doğa	Duman	Kötülük, belirsizlik, yaman
Doğa	Gökkuşağı	Evre, yeni yaşam boyutu
Nesne	Ev	Yaşlı ormanın güçlü ve eksantrik efendisinin varlığı

İllüstrasyonda kullanılan göstergeler incelendiğinde; Tom Bombadil Hanedanı görülmektedir. Bombadil güneş çağlarının başlangıcından beri var olan en yaşlı canlıdır. Yolculuğun sır perdelerini öğrenmek için ormanın derinliklerinde onun evine rastlarlar. Kompozisyonda genel olarak belli gösterenler vardır. Beyaz kuşlar gökyüzünde, beyaz renklerle resmedilmiştir. İllüstrasyonda genel olarak beyaz sarı ve yeşil tonları kullanılmıştır.

Metafor

Leylek ve kuşlar yolculuğun ve haberin metaforu olarak kullanılmıştır. Duman ve üstünde ki gökkuşağı belirsizlikler karşısında yeni bir evreye geçilen zaman anlamlarına gelebilmektedir.

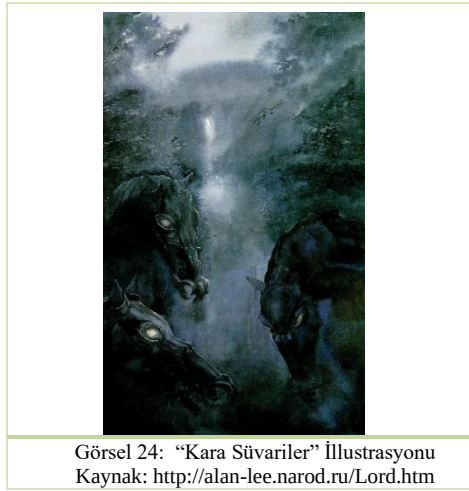
Metonimi

Ev, Erobor’un sınırlarında bulunan yaşlı ormanın güçlü ve eksantrik efendisi Tom Bombadil’in metonimisiidir.

Kodlar

Koyu bir gökyüzü döngü ve oluşan yeni olayların kodları olarak belirtilmiştir. Genel anlamda soğuk renk tonlarının kullanımı kompozisyona belirsizlik, yaşanabilecek yeni olaylarla mücadele hissini yaratmıştır.

Yüzüklerin Efendisi (Kara Süvariler)



Görsel 24: “Kara Süvariler” İllustrasyonu
Kaynak: <http://alan-lee.narod.ru/Lord.htm>

Görüntüsel Anlatım

Görsel 24’de ilk göze çarpan 3 siyah atın sisler içindeki görüntüsüdür. Orta Dünya evreninde Sauron’un en şeytani hizmetkârları olan hayaletlerdir. Yoğun sis ve ağaçların arasında kalan siyah atların öfkeli ve tehlikeli oldukları hissedilmektedir. Ağaçların soğuk yeşil tonlarında ve durağan halde resmedilmesi havanın puslu ve soğuk olduğunun belirtisidir. Sis arkasında gizlenmiş bir ışık görülmektedir.

Gösterge Çözümlemesi

Tablo 8: "Kara Süvariler" İllüstrasyonu Gösterge Çözümlemesi		
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Doğa	Ağaç	Ölümsüzlük, yaşam döngüsü
Doğa	Sis	Korku, bilinmezlik
Hayvan	Siyah at	Ölüme yakınlık, Savaş ve çatışma
Işık	Shire kenti	Kara süvarilerin ulaşmak istedikleri hobbit kenti

İllüstrasyonda kullanılan göstergeler incelendiğinde; sislerin ortasında Orta Dünya evreninde Sauron'un en şeytani hizmetkârları olarak bilinen kara süvariler görülmektedir. Cücelerin ve yüzüğün peşine düşen süvarilerin tehlikeli ve karanlık güçlerinin olduğu bilinmektedir. Soğuk ve karanlık bir günün içinde resmedilmesi hikâyede verilmek istenen mistik havayı güçlendirmiştir.

Metafor

İllüstrasyonda siyah at ölümün ve savaşın metaforu olarak verilmiştir. Kompozisyona hakim olan sis görüntüsü, korkunun ve bilinmezliğin belirtisidir. Ağaçlar, en eski çağlardan beri varlığını sürdüren yaratıkları temsil etmektedir.

Metonimi

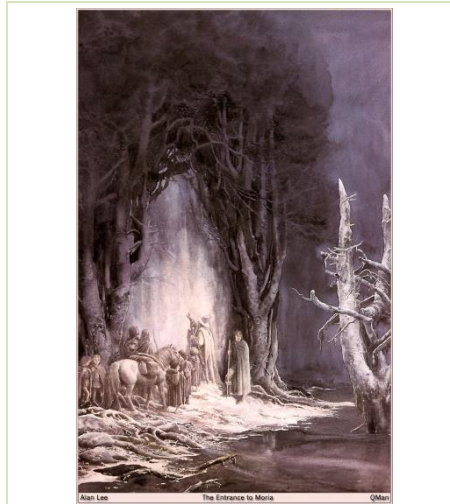
Ağaların ve sisin arkasında kalan ışık Tom Bombadilin ve hobbitlerin kenti olan Shire'nin metonimisiidir.

Kodlar

Kara süvarilerin siyah atları hırçın ve tehlikeli duruşlarıyla kompozisyonda ilk dikkat çeken noktalardan biridir. Siyah renk kodu karamsarlığı ve korkuyu simgelemektedir.

Yüzüklerin Efendisi (Moria'ya Giriş)

"İşte sonunda buradayız!" dedi Gandalf. "Burada Hollin'den Elf yolu sona erdi. Holly, toprak halkının jetonuydu ve buraya, alanlarının sonunu işaretlemek için diktiler; Batı kapısı, esas olarak Moria Lordları ile olan trafiklerinde kullanımları için yapılmıştır. O günler, farklı ırkların halkları arasında, hatta Cüceler ve Elfler arasında bile yakın dostluğun yaşandığı daha mutlu günlerdi."



Görsel 25: "Moria'ya Giriş" illüstrasyonu
Kaynak: <http://alan-lee.narod.ru/Lord.htm>

Görüntüsel Anlatım

Görsel 25'de Gandalf, cüceler ve Elflerin Moria'ya girişi tasvir edilmiştir. Büyülü kapı önünde Gandalf asası ile resmedilmiştir. Kalın gövdeli uzun ağaçların ortasındaki geçit, yoğun ışıklı bir şekilde iki farklı dünyayı ve âlemleri buluşturma görevini üstlenmiştir. Genellikle kuru ve harap olmuş toprak ve ağaçlar göze çarpmaktadır. Cansız ve soğuk tonlar kullanılarak, sadece ışığın önünde gerçekleşen sahne vurgulanmak istenmiştir.

Gösterge Çözümlemesi

Tablo 9: "Moria'ya Giriş" İllüstrasyon Gösterge Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Doğa	Ağaç	Ölümsüzlük, yaşam döngüsü
Doğa	Sis	Korku, bilinmezlik
Hayvan	Beyaz at	Düzen, cesaret
İnsan	Gandalf	Yüzüğün bulunmasına öncülük eden büyücü
İnsan	Elf	Yüzük kardeşliği için yardım eden ırk
İnsan	Hobbit	Yüzüğü bulan kahraman
Işık	Kapı	Moria gizli geçit kapısı

İllüstrasyonda kullanılan göstergeler incelendiğinde; Moria'nın giriş kapısı ışıklı geçit olarak resmedilmiştir. Elflerin ve Gandalf'ın koruyucu güçleri ile birlikte bir maceraya atılan hobbit halkının son durağı Moria evrenidir. Kuru ağaçlarla çevrili olan alan, sis ile birlikte olayların belirsiliğini sürdürmektedir. Elflerin yanında gezen beyaz at, düzeni ve cesareti belirtmektedir.

Metafor

İllüstrasyona hakim olan sisli hava, korku ve bilinmezlik belirtileridir. Beyaz at Elflerin yanında yer alır ve kara süvarilerin korku, ölüm gibi sembollerine karşı düzeni ve cesareti belirtir. Ağaçlar ölümsüzlük ve yaşam döngüsünün metaforudur. Yeni gelişen olayları, mücadeleleri ve bilgiyi de temsil etmektedir.

Metonimi

Işıklı yuvarlak geçit, Moria kentinin metonimisidir.

Kodlar

Gandalf geçitin önünde elfler ve cüceler onun arkasında ve yanında resmedilmiştir. Geçitin açılmasını bekledikleri anlaşılmaktadır. Uzun siyah elbisesi, sivri uzun şapkası ve asası Gandalf'ın büyücü kişiliğini yansıtmaktadır. Elflerin uzun elbise ve uzun beyaz saçları onlara ait kılınan en belirgin özelliktir. Hobbit Frodonun cücelere oranla biraz daha uzun boyu, taşıdığı Elf kılıcı onun kahraman özelliklerini yansıtmaktadır. Genel anlamda koyu kahve ve siyah tonların hakimiyeti yaratılmak istenen mistik havayı daha da güçlendirmiştir.

Yüzüklerin Efendisi (Galadriel'in Aynası)

"Hava çok duruyordu ve dell karanlıktı ve yanındaki Elf hanımefendi uzun boylu ve soluktu. 'Ne arayacağız ve ne göreceğiz?' diye sordu Frodo, huşu ile dolu."



Görsel 26: "Galadriel'in Aynası" İllüstrasyonu
Kaynak: <http://alan-lee.narod.ru/Lord.htm>

Görüntüsel Anlatım

Görsel 26'da Bilbo ve Frodo'nun Galadriel'in huzuruna çıkması yüzük hakkında konuşmaları tasvir edilmiştir. Kompozisyonda iki hobbit bir de Elf prenses görülmektedir. Yeşil orman içerisinde kahramanların yanyana gelmesi remedilmiştir. Ortada ağaç işlemeli büyük bir büst yer almaktadır. Büstün üzerinde bir çukur kap ve ıbrık görülmektedir.

Gösterge Çözümlemesi

Tablo 10: “Galadriel’in aynası” İllüstrasyon Gösterge Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Doğa	Işık	Dağal güzellik, yaşam ışığı
Doğa	Orman	Galadriel’in derin ve gizemli orman yolu
İnsan	Elf Prenses Galadriel	Işığın ve ormanın prensesi
İnsan	Frodo	Ana kahraman
Nesne	Çukur kâse	Büyülü
Nesne	Ibrık	Büyülü su
Işık	Parıltı	Bilgi, kehanet

İllüstrasyonda kullanılan göstergeler incelendiğinde; Frodo ve Bilbonun prenses Galadriel’den geleceği öğrenmesi için ormana gittikleri ve göstergelerde yer alan büyülü suyun ve ışığın, onlara tercihlerinin sonucunu çukur kâsede yansıttığı görülmektedir. Galadriel uzun boylu, uzun sarı saçlıdır. Orman ya da ışığın prensesi olarak bilinir. İki yüzükten birinin taşıyıcısı olan Galadriel kendisine gelen Bilbo ve Frodo’ya istediklerini ıbrıkta bulunan büyülü suyu büste duran kaba boşaltır ve ona seçimlerinin sonucunu gösterir.

Metafor

İllüstrasyonun arka planında yansıyan ışık, doğal güzelliğin ve yaşam ışığının metaforu olarak yansımıştır. Frodo’nun kasede ki parıltılı ışığa bakması bilgi ve kehanetin metaforu olarak kullanılmıştır.

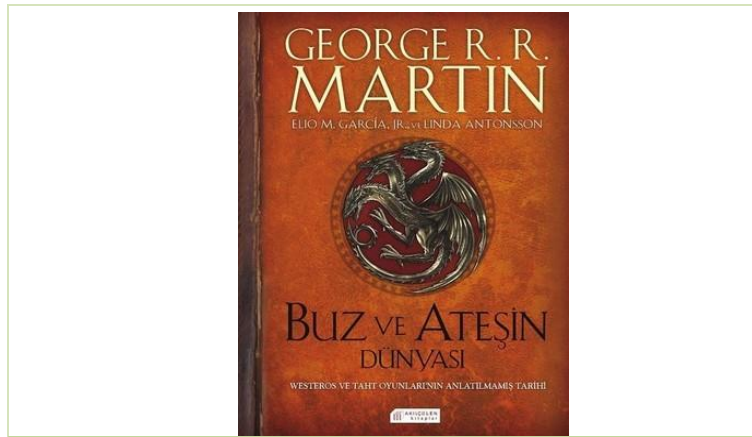
Metonimi

Resmedilen orman, Galadriel’in krallığının metonimisi. Ibrık ve kâse büyülü suyun metonimisi olarak yansıtılmıştır.

Kodlar

İlk olarak Galadriel’in uzun boyu ve zarif duruşu göze çarpmaktadır. Frodo ve Bilbo’nun şaşkın tavırları, suya bakıp olabilecekleri büyük bir merakla izlemeleri çok iyi yansıtılmıştır. Galadriel uzun beyaz elbiseli, uzun sarı saçlı, parlak teni olan orman ya da ışığın prensesidir. Beyaz elbise cesaret, bilgi ve zarafeti yansıtmaktadır. Yeşil orman gücünün zenginliğini ve canlılığını göstermektedir.

Buz ve Ateşin Dünyası (Kitap Kapağı)



Görsel 27: “Buz ve Ateşin Dünyası” kitap kapağı illüstrasyonu

Kaynak: <https://kayiprihtim.com/haberler/edebiyat/buz-ve-atesin-dunyasi-on-siparis>

İçerik Analizi

1991 yılında Amerikalı yazar George R.R. Martin “A Song of Fire and Ice (Ateş ve Buzun Şarkısı)” yazmış, 1996 yılında yayınlamıştır. Başlı başına fantastik unsurların olduğu ve sonradan televizyon dizisi olan bu seri fantastik sanatın beslenebileceği iyi bir kaynak olmuştur. Ateş ve Buzun Şarkısı sihir ve ejderhaların gerçek olduğu ve mevsimlerin yıllarca sürdüğü hayali bir evreni konu almaktadır. Yedi hanedanın tek bir taht için mücadele edişinin işlendiği bu eser HBO yapım şirketi tarafından ekranlara taşınmış ve birçok çizim tarafından çizgi roman, oyun kartları, mobil uygulamalar ile animasyon haline getirilmiştir.

Görüntüsel Anlatım

Görsel 27’de buz ve ateşin dünyası başlığı vurgulanmak istenmiştir. Genel olarak bilgi içerikli bir kitap kapağı olan buz ve ateşin dünyasında, yazarın adı, kitabın adı ve ingilizce çevirisi yazmaktadır. Kompozisyonun ortasında yaratılan dünya ve krallıklardan birinin msembolü yer almaktadır. Arka planda ateş ve lavların gösterilmesi kitap hakkında bilgi vermektedir.

Gösterge Çözümlemesi

Tablo 11 :“Buz ve Ateşin Dünyası” Kitap Kapağı İllüstrasyon Gösterge Çözümlemesi		
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Doğa	Ateş	Güç, ölüm, soy, öngörü
Hayvan	Ejderha	Yaratılan krallığın sembolü

İllüstrasyonda kullanılan göstergeler incelendiğinde; kitap kapağında Targaryen Hanesi sembolü kullanılmıştır. Bir zamanlar Yedi krallığı yöneten soylu bir ailedir. Hane sözleri ateş ve kan olan Targeryen’ler yedi krallığın ilk kraliyet ailesidir. Yedi krallığın en önemli hanesi olduğu için, yaratılan dünyada en büyük söz hakkına sahiptir.

Metafor

İllüstrasyonda kullanılan ateş göstereni Targaryen hanesinin gücünü, soyunu ve getirdiği ölümleri belirtir.

Metonimi

Ejderha, Targaryen hanesinin metanomisidir. Targeryenler ejderhalara her zaman sadık olmuş ve diğer hanelere oranla daha yakın davranmışlardır.

Kodlar

Üç başlı ejderha hanenin kullanıkları en bilinen sembolüdür. “Ateş ve Kan” Targaryen hanesinin sözleridir. Sembolün arkasında ateş görülmektedir ateş gücü, ölümü ve hanenin en önemli özelliği olan önzeli rüyayı temsil eder. Kullanılan kırmızı renk ateşi doğrudan sembolize eder.

Buz ve Ateşin Dünyası (Şafak Çağı)



Görüntüsel Anlatım

Görsel 28’de kitabın sağ tarafında Şafak Çağı hakkında bilgi verilmektedir. Tipografi eski parşömen kağıdı özelliği kullanılan sayfa üzerinde yazılmıştır. Başlığın üzerinde uçan kuş illüstrasyonu kullanılmıştır. Sayfanın sol tarafında bir oda resmedilmiştir. Pencere ve yanan mumlar tek ışık kaynaklarıdır. Duvarları kaplayan kitaplıklar resmedilmiştir.

Gösterge Çözümlemesi

Tablo 12: “Şafak Çağı” İllüstrasyon Gösterge Çözümlemesi		
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Pencere	Yeni bir çağ
Nesne	Mum	Kararlılık, gelecek için umut

Nesne	Kitap	Kurallar ve gelenekler
Hayvan	Kuzgun	Ruh, ilahi olan ile bağlantı

İllüstrasyonda kullanılan göstergeler incelendiğinde; pencere, şafak çağının başladığı dönemi temsil etmektedir. Odada yanan mumlar gelecek için umudu, farklılıkları ve kararlılıkları belirtir. Kitap çağın zorunluluklarını, uyulması gereken kural ve geleneklerinin gösterenidir. Kuş illüstrasyonu, ruhun varlığı ve ilahi güçle olan bağlantının gösterenidir.

Metafor

Pencere yeni çağın metaforu olarak kullanılmıştır. Farklı olay ve bakış açılarını yansıtır. Mum gelecek için umudun ve kararlılığın simgesidir. Kitaplar ise Şafak Çağı'nın gelenek ve kuralları olduğunu belirten metafordur.

Metonimi

Şafak Çağı'nda resmedilen kuş, ilahi varlıkla bağlantı kurduklarının ve dinsel ritüellere sahip olduklarının metonimisi.

Kodlar

Karanlık odada yansıyan tek ışık pencereden gelmektedir. Duvarlardaki kitaplıklarda sıralı ve düzenli duran kitaplar bu çağın gelenek, kural ve yeni bağlantılarını simgeler. Kahve tonlarında dolaplar içlerinde bir çok kitap resmedilmiştir. Mumların ışıkları sarı ve turuncu tonlarında kullanılmıştır. Odaya sıcaklık gizem katmaktadır.

Buz ve Ateşin Dünyası (Büvet Ağacı)



Görsel 29 : "Üzerine İnsan Yüzü Oylmuş Bir Büvet Ağacı" illüstrasyonu
Kaynak: <https://docplayer.biz.tr/57392874-Buz-ve-atesin-dunyasi.html>

Görüntüsel Anlatım

Görsel 29'te ormanda kalın gövdeli üzerine yüz kazılmış bir ağacın illüstrasyonu görülmektedir. Ağacın açık kahverengi gövdesi, kırmızı yaprakları vardır. Çevresinde onun gibi ağaçlar mevcuttur. Sisli bir orman resmedilmiştir. Kompozisyonda ilk dikkat çeken nokta ağacdır. Kompozisyonun büyük bölümünü büvet ağacı oluşturmuştur.

Ormanın çocukları bu ağaçlara yüzler kazmış ve eski tanrılar ile iletişim kurmuşlardır. Yürek ağacı olarak da bilinirler. Eski Tanrılar'ın büvet ağaçlarındaki yüzler sayesinde insanları izlediğine ve güçlerini sürdürdüğüne inanılır. Andallar'ın istilası ile güneydeki çoğu yürek ağacı katledildiğinden Eski Tanrılar'ın güçleri güneyden çekilmiştir.

Gösterge Çözümlemesi

Tablo 13: "Üzerine İnsan Yüzü Oylmuş Bir Büvet Ağacı" illüstrasyon Gösterge Çözümlemesi		
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Doğa	Orman	Tanrı ormanı
Doğa	Sis	Korku, bilinmezlik, gizem
Doğa	Yürek ağacı	Tanrılar ile iletişim bağı
Doğa	Kırmızı yaprak	Hüzün, ölüm

İllüstrasyonda kullanılan göstergeler incelendiğinde; Orman, şafak çağında Ormanın çocuklarının varlığını ve ilk insanların yaşadıkları yeri belirtir. Sis, ormanın içinde gizem, korku ve bilinmezliğin göstergesi olarak verilmiştir. Yürek ağacı o çağda yaşayan yaratık ve insanların tanrılar ile iletişim kurmak için feda ettiği ağaçlar olarak bilinir. Yürek Ağacı büyük bir meşe ağacıdır. Kırmızı yaprak gerçekleşen dini ritüel sırasında feda edilenlerin kanını ve ölümünü simgeler.

Metafor

Sis, hikâyede geçen dini ritüellerin korkusunu, gizemini ve sonucun bilinmezliğinin metaforu olarak işlenmiştir. Kırmızı yapraklar feda edilenlerin ölümünü yansıtmıştır.

Metonimi

Orman, Şafak Çağı döneminin ilk yerleşim yeri ve yaşam kaynağının metonimisi. Yürek ağacı, tarılar ile iletişimin gerçekleşmesi gereken ritüelin metonimisi olarak kullanılmıştır.

Kodlar

Ağaçlar, insanları izlediğine dair bir yüz ifadesi ile verilmiştir. Büyük ve kırmızı yapraklı ağaç, orman çocukları ve ilk insanlar için önem sarf ettiği için ön planda yer almış, ılık ve gölge oyunları ile ağaç daha çok vurgulanmıştır. Kullanılan renk tonları ile yaratılmak istenen kasvetli ve mistik hava daha da güçlenmiştir. Meşe ağacından seçilen yürek ağaçları, uzun ömrü, hayatın devamlılığını simgeler.

Buz ve Ateşin Dünyası (Kralın Şehri ve Kızıl Kale)



Görsel 30 : “Kralın Şehri ve Kızıl Kale” İllüstrasyonu
Kaynak: <https://docplayer.biz.tr/57392874-Buz-ve-atesin-dunyasi.html>

Görüntüsel Anlatım

Görsel 30’da görülen Kızıl Kale, Yedi Krallığın kralının ve maiyetinin kaldığı kaledir. Kral Toprakları’nda Aegon Tepesinin üzerinde bulunur. Denizin ortasında kızıl kale resmedilmiştir. Kızıl kale soluk kırmızı taşlardan yapılmıştır. Demir surlarla taçlandırılmış yedi büyük kalesi vardır. Kalenin üzerinde okçular için surlar bulunmaktadır. Duvarlarda büyük parmaklıklı bronz kapılar bulunmaktadır. Kalenin önünde gözetleme kulesi bulunmaktadır. Demir taht, Targaryen hanesinin bir çok hatırası bu kalede yer almaktadır.

Gösterge Çözümlemesi

Tablo 14: “Kralın Şehri ve Kızıl Kale” İllüstrasyon Gösterge Çözümlemesi		
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Doğa	Deniz	Güç
Doğa	Gökyüzü	Aydınlık, Yaşam
Nesne	Krallık	Yedi krallığın krallarının bulunduğu yer
Doğa	Kaya	Tehditlere karşı savunma

İllüstrasyonda kullanılan göstergeler incelendiğinde; deniz birleştirici güç olarak büyük yedi krallığın merkezini oluşturmaktadır. Krallığın merkezi önemli ve stratejik bir konumdadır. Gökyüzü bu krallığın doğuşunu ve ömrünü belirtmektedir. Sert ve sivri kayalar krallığın dış tehditlere karşı savunma görevini üstlenmiştir.

Metafor

Deniz, gücün metaforu olarak kullanılmıştır. Gökyüzü ve kaya ise yedi büyük krallığın doğuşunu ve dış tehditlere maruz kaldıklarını belirtmiştir.

Metonimi

İllüstrasyonda gösterilen Aegon tepesi, yedi büyük krallığın metonimisi olarak gösterilmiştir.

Kodlar

Kızıl kale tüm krallıkları birbirine bağlayan büyük bir kaledir. Kompozisyonda ön planda yer alması önemli bir konuma sahip olduğunu belirtmektedir. Yedi büyük hanedanın gücü burada yansıtılmıştır. Kullanılan renkler kraliyeti simgeler. Koyu tonlarda resmedilen deniz, illüstrasyona gerçeklik duygusu katmaktadır.

Buz ve Ateşin Dünyası (Hatıra Sepeti'nin Yakılması)

Görsel 31: Hatıra Sepeti'nin Yakılması" İllüstrasyonu
Kaynak: <https://docplayer.biz.tr/57392874-Buz-ve-atesin-dunyasi.html>

Görüntüsel Anlatım

Görsel 31'de inanç ayaklanmaları sonrasında Kral'ın Şehri'ndeki Rhaenys Tepesi'nde yer alan septin yakılması resmedilmiştir. Kompozisyonda sola doğru kesit alınarak zemin ve gökyüzü arasında görsel denge korunmuştur. Alevlerin içinde insanların kaçışmaları, kara bulutlar, yanan hatıra septi kompozisyonda ön plandadır. Gökyüzündeki ejderha Targaryen hanesinin üyesidir. Targaryen hanesinin üyesi I. Maegor, Savaşçı'nın Oğulları tarafından bir savaş merkezi olarak kullanılan Hatıra Septi'ni yakmıştır.

Gösterge Çözümlemesi

Tablo 15: " Hatıra septi'nin yakılması" İllüstrasyon Gösterge Çözümlemesi		
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Doğa	Ateş	Ölüm, yıkım
Nesne	Hatıra septi	Yedi krallıkta yer alan dayanıklı bir sepet
Hayvan	Ejderha	Savaşın gücü
Doğa	Kara bulut	Tehlike, korku, felaket

İllüstrasyonda kullanılan göstergeler incelendiğinde; Hatıra Septi'nin Targaryen'ler tarafından yakılması resmedilmiştir. Ateş, hane insanlarını, septin yıkımını ve ölümünü belirtmektedir. Ejderha savaşın galip gelen taraftır. Savaşın kaderini belirler, tüm gücünü ortaya koyar. Kara bulutlar tehlikenin ve felaketlerin habercisidir.

Metafor

Ateş, halk ve yedi krallık için ölüm belirtisidir. Çok büyük bir yıkım meydana gelmiştir. Kara bulutlar ise yaşanan felaket ve korkunun metaforudur.

Metonimi

İllüstrasyonda konusu geçen Hatıra Septi, yedi krallığın metonimisi olarak gösterilmiştir. Yedi krallık içerisinde yer alan Sept, Targaryen'ler tarafından verilen kıymetli eşya ve hatıraları barındırmaktadır.

Kodlar

Kompozisyonda sol tarafa eğik şekilde tasfir edilen sept, yangının ve yıkımın gerçekçi olmasına katkı sağlamıştır. Ateşin parlak turuncu ve kırmızı tonları, hareketleri ile birlikte oluşturulmak istenen gerçek dünyanın etkisini arttırmıştır. Arka planda yer alan sept alevlerin ortasında daha soğuk ve durağan şekile aktarılmıştır.

Sonuç

Araştırma kapsamında, geçmişten günümüze fantastik kavramı, gelişimi ve türleri incelenmiştir. Bu bağlamda araştırmanın literatür bölümünü oluşturan fantastik-gotik romanların içerik analizi ve illüstrasyonların görsel göstergeleri incelenmiştir.

Hikâyelerin içeriği, illüstrasyonların görüntüsel anlatımı ve kullanılan kodların görsel göstergelere uygunluğu dikkat edilmesi gereken noktalardandır. İllüstrasyonlarda görüntüsel anlatım, kodlar, metafor ve metonimi fantastik hikâyelerin betimleyici özelliklerine ve hikâyedeki olay akışına göre ele alınıp incelenmiştir.

Araştırma için 3 farklı Fantastik-Gotik romanlar seçilmiş ve göstergebilimsel çözümleme yöntemine göre değerlendirilmesi ile sınırlandırılmıştır. Hikâyede yer alan illüstrasyonlar, içerik analizi, görüntüsel anlatım, kodlar metafor ve metonimi gibi gösterge kavramları ile açıklamaya çalışılmıştır.

Araştırma sonucunda Hobbit, Yüzüklerin Efendisi ve Game of Thrones romanları ele alınmış hikâyelerinin içerik analizleri yapılmıştır. Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi iki ayrı kitap olsalarda hikaye olarak seri halinde yazılmış birbirini takip eden olay ve kahramanlardan oluşmaktadır. Hobbit kitabında, içerik ve illüstrasyonlar incelendiğinde yolculuk, macera, farklı türde fantastik canlılar gözlemlenmektedir. Hobbit'in göstergebilimsel çözümlemesi yapıldığında ateş, ejderha ve ışık en sık kullanılan metaforlardır. Ateş ve ejderha gücün ve savaşın metaforu, ışık ise bilginin metaforu olarak kullanılmıştır.

Yüzüklerin Efendisi kitabında cücelerden, insanlardan ve elflerden temsilcilerin birleştiği ve yüzük kardeşliğini oluşturup kahramanlıklarını ilan edeceği hikaye anlatılır.

Yüzüklerin Efendisi'nin göstergebilimsel çözümlemesi yapıldığında asa ve sis en sık kullanılan metaforlardır. Asa yolculuk sırasında bilge ve kahin görevi üstlenen Gandalf'ın metaforu olarak kullanılmış, sis ise karanlık ve büyülü doğa ve olayları betimlemek için kullanılmıştır. Yaşlı orman ve ışık, mekan ve kahramanlarda en sık yer verilen metonimi olarak incelenmiştir.

Game of Thrones farklı krallıklar içinde yaşamını sürdüren ve farklı özellik ve ritüeller barındıran ailelerin güçlerini, savaşlarını, taht kavgalarını anlatan bir romandır.

Game of Thrones'un göstergebilimsel çözümlemesi yapıldığında genellikle ateş, ejderha ve sis en sık kullanılan metaforlardır. İncelenen kodlar, doğa, hayvan ve nesne göstergelerinin renk, kıyafet ve konumu hakkında en ayrıntılı bilgiyi vermektedir. Game of Thrones incelenirken en çok kodlar dikkat çekmektedir.

KAYNAKLAR

- Arıcan, Beril. "Grafik Tasarımın Sanatta Etkileri". Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (2012).
- Atan, Uğur. "Grafik İllüstrasyon Olarak Minyatür". Akdeniz Sanat Dergisi, 6.11,(2013):25-26.
- Becer, Emre. "İletişim ve Grafik Tasarım". Ankara: Dost. (2018):210-211.
- Büyüktaşçıyan, Liza. "Fantastik ve Sürrealizmin Görsel İletişimle İllüstrasyona Yansımaları". Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (2016).
- Dursun, Şahin. "Tıbbi İllüstrasyon ve Vektörel Uygulamalar". Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Grafik Sanat Dalı, (2019).
- Mendlesohn, Farah. & Edward, James. "A Short History of Fantasy", Middletown: Wesleyan University Press, (2009).
- Öztokat, Nedret. "Görsel Nesnelerin Çözümlemesinde Göstergebilimsel Yöntem". Dilbilim Araştırmaları, İstanbul: İstanbul Üniversitesi, (1999):135-141.
- Tepecik, Adnan. "Grafik Sanatlar". Ankara: Detay & Sistem Ofset. (2002):79.
- Tıgılı, T. İlkay. "Film Afişleri Tasarımında Göstergeler: Prof. Yurdaer Altıntaş'ın Film Afişleri Çözümleme Örneği". Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (2012)

Görsel 1: Jon Hudgson "quest fantasy" illüstrasyonu <https://www.epilogue.net/art/15061-quest-for-adventure> (Erişim Tarihi: 18.12.2019)

Görsel 2: Raphy A. "Portal fantasy" illüstrasyonu <http://www.rafy-a.com/2019/10/the-portal-fantasy-photo-manipulation.html> (Erişim Tarihi: 18.12.2019)

- Görsel 3:** "Immersive fantasy" kitap kapağı illüstrasyonu <https://blog.jeffcolemanwrites.com/2018/12/05/emily/> (Erişim Tarihi: 18.12.2019)
- Görsel 4:** Macide Damla Akyürek geleneksel fantazi illüstrasyonu <https://macidedamla.tumblr.com/post/183986798590> (Erişim Tarihi: 18.12.2019)
- Görsel 5:** Modern fantazi illüstrasyonu <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/death-and-nettle-vine-2007-12-20> (Erişim Tarihi: 18.12.2019)
- Görsel 6:** Destansı (Heroik) fantastik <https://www.flickr.com/photos/arthzlerodeur/12345115643> (Erişim Tarihi: 18.12.2019)
- Görsel 7:** Peri masalları <https://justiceinfairytales.wordpress.com/2016/12/07/grimms-cinderella/> (Erişim Tarihi: 18.12.2019)
- Görsel 8:** Mitolojik hikayeler <https://sanatkaravani.com/medusalastirdigimiz-kadinlar-uzerine/> (Erişim Tarihi: 18.12.2019)
- Görsel 9:** Tuhaf (weird) hikayeler <https://tr.pinterest.com/pin/804314814679697917/> (Erişim Tarihi: 18.12.2019)
- Görsel 10:** Korku (dark) hikayeler <https://www.worldanvil.com/w/kalpanaki-kayoyuuki/a/stigma-article> (Erişim Tarihi: 18.12.2019)
- Görsel 11:** Kılıç ve Büyücülük içerikli hikayeler <https://tr.pinterest.com/pin/737323770227549314/?lp=true> (Erişim Tarihi: 18.12.2019)
- Görsel 12:** Tarihi içerikli hikayeler <https://mythcreants.com/blog/designing-your-fantasy-empire/> (Erişim Tarihi: 18.12.2019)
- Görsel 13:** "Coco- Cola" reklam illüstrasyonu <http://www.hurriyet.com.tr/noel-baba-vi-meshur-eden-marka-25358076> (Erişim Tarihi: 22.12.2019)
- Görsel 14:** Kafka Okur dergi kapağı illüstrasyonu <https://www.artfulliving.com.tr/project/3151/kelimelerdeki-resim-tulay-palaz> (Erişim Tarihi: 22.12.2019)
- Görsel 15:** Şahin Dursun "Akut Divertikülit Hastalığı Vektörel Tıbbi İllüstrasyonu", 2019 <https://drive.google.com/file/d/1nS9ZXB4whKaAfEkC5o1MUQxvet21mXXH/view> (Erişim Tarihi: 22.12.2019)
- Görsel 16:** Göstergibilim semiyotik üçgeni https://ziladoc.com/download/roland-barthes-ve-gstergibilim_pdf (Erişim Tarihi: 23.12.2019)
- Görsel 17:** Hobbit Kitap Kapağı İllüstrasyonu <https://www.amazon.fr/Hobbit-Illustrated-Alan-Lee-ebook/dp/B008TGMR4E> (Erişim Tarihi: 23.12.2019)
- Görsel 18:** "Masada büyük karar" İllüstrasyonu <http://alan-lee.narod.ru/Hobbit.htm> (Erişim Tarihi: 23.12.2019)
- Görsel 19:** "Hobbit cüceler Goblin Kralın Karşısında" İllüstrasyonu <http://alan-lee.narod.ru/Hobbit.htm> (Erişim Tarihi: 23.12.2019)
- Görsel 20:** "Dar bir köprü geçişi" İllüstrasyonu <http://alan-lee.narod.ru/Hobbit.htm> (Erişim Tarihi: 23.12.2019)
- Görsel 21:** "Karanlıktaki Bilmeceler" İllüstrasyonu <http://alan-lee.narod.ru/Hobbit.htm> (Erişim Tarihi: 23.12.2019)
- Görsel 22:** "Yüzüklerin Efendisi "Yüzük Kardeşliği" Kitap İllüstrasyonu <https://www.babil.com/yuzuklerin-efendisi-birinci-kisim-yuzuk-kardesligi-kitabi-j-r-r-tolkien> (Erişim Tarihi: 23.12.2019)
- Görsel 23:** "Tom Bombadil Hanedanı" illüstrasyonu <http://alan-lee.narod.ru/Lord.htm> (Erişim Tarihi: 23.12.2019)
- Görsel 24:** "Kara Süvariler" illüstrasyonu <http://alan-lee.narod.ru/Lord.htm> (Erişim Tarihi: 23.12.2019)
- Görsel 25:** "Moria'ya Giriş" illüstrasyonu <http://alan-lee.narod.ru/Lord.htm> (Erişim Tarihi: 23.12.2019)
- Görsel 26:** "Galadriel'in Aynası" illüstrasyonu <http://alan-lee.narod.ru/Lord.htm> (Erişim Tarihi: 23.12.2019)
- Görsel 27:** "Buz ve Ateşin Dünyası" kitap kapağı illüstrasyonu <https://kayiprihtim.com/haberler/edebiyat/buz-ve-atesin-dunyasi-on-siparis/> (Erişim Tarihi: 23.12.2019)
- Görsel 28:** "Şafak Çağı" illüstrasyonu <https://www.geloefogo.com/2014/05/novas-imagens-do-livro-the-world-of-ice-and-fire.html> (Erişim Tarihi: 23.12.2019)
- Görsel 29:** "Üzerine yüz oyutulmuş bir büvet ağacı" illüstrasyonu <https://docplayer.biz.tr/57392874-Buz-ve-atesin-dunyasi.html> (Erişim Tarihi: 08.01.2020)
- Görsel 30:** "Kralın şehri ve Kızıl kale" illüstrasyonu <https://docplayer.biz.tr/57392874-Buz-ve-atesin-dunyasi.html> (Erişim Tarihi: 08.01.2020)
- Görsel 31:** "Hatıra Septi'nin Yakılması" illüstrasyonu <https://docplayer.biz.tr/57392874-Buz-ve-atesin-dunyasi.html> (Erişim Tarihi: 08.01.2020)

INVESTIGATION OF ILLUSTRATIONS IN FANTASTIC-GOTIC ROMANS

Uğur Atan
Nur Dilek Temel

ABSTRACT

It is known that the word illustration has meanings such as informing, making understood, teaching, and depicting. Illustration is a visualization technique that turns abstract events in the human mind into concrete and broadens the boundaries of imagination and painting. It has been observed that, over time, the many type of illustration has been made and became widespread in a variety of fields, in various ways, with many techniques. Fantastic, Gothic fiction and illustrations have been a kind that pictured and needed since ancient times. People have always been interested in supernatural, mythological and mythical stories. Some extraordinary stories continued to increase from the generation to the generation, continuing with an increasing interest for unknown, mysterious folk legends, mystical events and situations. This has been effective in the intensive use of illustration-based visualization techniques. In this context, while the visualization of folk tales consisting of mythological, mystical and legends in fantastic literature with illustration constitutes the basis of this research, it aims to examine the visual indicators of literature-based illustration by examining its fantastic meanings and perspectives. Elements such as the types of stories that exist in the fictional world, which have been transferred from ear to ear and have been conducting from past to present, the space and heroes formed in the reader's mind cause the use of illustration-based visualization techniques intensely. It is important in terms of influencing the reader of the illustrations in Fantastic-Gothic novels and the analysis of the semiotic scientific analyzes of fantastic visualizations in the stories as a source for the field and new researches. In this research on Fantastic-Gothic Illustration, literature scanning method, which is defined as descriptive research approach, was used in the context of qualitative research method. As a result, The Hobbit, The Lord of the Rings and Game of Thrones were limited to Fantastic-Gothic novels and evaluated to the semiotic analysis method. Within the scope of this review, metaphors, metonyms and codes have been taken into consideration and examined according to the flow of the story and the indicators we frequently encounter in the illustrations. Detailed information was provided to the reader about the metaphors and codes in each novel, story and illustration.

Keywords: Illustration, Semiotics, Fantasy, Gothic