

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



**BİLGİSAYAR OYUN SEKTÖRÜNDE ÇALIŞAN KONSEPT
TASARIMCILARINA YÖNELİK MESLEK ALGISI ÜZERİNE
NİTEL BİR ARAŞTIRMA**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mehmet METE

**Grafik Tasarımı Anasanat Dalı
Grafik Tasarımı Sanat Dalı**

MART, 2021

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



**BİLGİSAYAR OYUN SEKTÖRÜNDE ÇALIŞAN KONSEPT
TASARIMCILARINA YÖNELİK MESLEK ALGISI ÜZERİNE
NİTEL BİR ARAŞTIRMA**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Mehmet METE
(1712.310008)**

**Grafik Tasarımı Anasanat Dalı
Grafik Tasarımı Sanat Dalı**

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi ÖZNUR İŞİR

MART, 2021

ONAY FORMU

ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Bilgisayar Oyunları Sektöründe Çalışan Konsept Tasarımcılarına Yönelik Meslek Algısı Üzerine Nitel Bir Araştırma” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Bibliyografya’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim.
(09/03/2021)

Mehmet METE

ÖNSÖZ

Eđitimimde ve tez yazımında yanımda olan, deęerli vaktini bana ayıran ve bu tez süreci içerisinde bana yol gösteren deęerli tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Öznur IŞIR hocama, tez sürecimde en büyük destekçim Gökhan AYDIN hocama ve jüri üyeleri hocalarıma teşekkürlerimi sunarım.

Her zaman yanımda olduęu gibi tez sürecimde de destekçim olan ablam Nergis METE'ye, sevgili Ümmü ŞİMŞEK'e ve dostum Onur GÖZÜDOK'a göstermiş oldukları desteklerden dolayı teşekkür ederim.

Mart, 2021

Mehmet METE

**BİLGİSAYAR OYUN SEKTÖRÜNDE ÇALIŞAN KONSEPT
TASARIMCILARINA YÖNELİK MESLEK ALGISI ÜZERİNE NİTEL BİR
ARAŞTIRMA**

ÖZET

Günümüz eğlence dünyasının büyük bir kısmını kaplayan bilgisayar oyunlarının dijital medyadaki önemi giderek artmaktadır. Teknolojide yaşanan gelişmeler ile oyun sektöründe, bilgisayar oyun tasarımı farklı boyutlara taşınmıştır. Görsel açıdan bakıldığında oyunların gerçek yaşamla arasındaki çizgi oldukça incelmıştır. Bilgisayar oyunlarının görsel özelliklerinin, oyunların türü ve ana öğeleri ile ilişkisinin ötesinde yaratıcı, kendine özgü ve yenilikçi olması, oyunun konsept tasarımını ön plana çıkarmaktadır. Konsept tasarım; oyundaki bir fikrin, karakterin, hikâyenin veya sahnenin görsel olarak tasarlandığı, estetik çalışmalardır. Bilgisayar oyunlarının üretilmesinde yaratıcı fikirler ile görsel tasarımları harmanlayabilen konsept tasarımcılara ihtiyaç duyulmaktadır.

Bilgisayar oyunları sektörü ve birçok iş alanında konsept tasarımın, projelerin başlangıcında fikir ve görsel anlatım sunması ile en önemli aşaması olarak görülmesi, bu alanın sektördeki yerini dikkatle ortaya koymaktadır. Bu çalışmanın hazırlanması sürecinde konsept tasarım üzerine olan çalışma ve metinlerin sınırlılığı bir sorun olarak görülmüştür. Türkiye’de konsept tasarım alanında mesleğin algısına yönelik bilimsel bir çalışma bulunamamıştır. Bu mesleğe yönelik mevcut algının incelendiği bu tez çalışmasının diğer araştırmalara ve araştırmacılara referans olması ve toplumda bu alan hakkında farkındalığın oluşmasına katkı sağlaması umulmaktadır.

Bu doğrultuda konsept tasarımı ve konsept tasarım mesleğinin tanımlanması, mesleğin özelliklerinin belirlenmesi ve mesleğe yönelik algının incelenmesi araştırmanın amacını oluşturmuştur. Araştırmanın yöntemi nitel araştırma yaklaşımlarından durum çalışması (case study) olarak desenlemiştir. Literatür araştırmasının ardından araştırma kapsamında veri seti oluşturulurken görüşme yönteminden faydalanılmıştır. Araştırmada kullanılan görüşme stratejisi

“standartlaştırılmıř açık uçlu görüşme” yöntemidir. Bu araştırma kapsamında kullanılan görüşme türü ise “yanıtlayıcı görüşmesi” dir. Bu tez araştırması kapsamında katılım sağlayan kişilerin özellikle eğlence sektöründe öncü kabul edilen firmalarda çalışan konsept tasarımcılardan olmaları dikkate alınarak seçilmiştir. Katılımcılarla olan görüşme sonucunda görüşme sorularını yanıtlayan on bir kişinin yanıtları, araştırmanın veri setini oluşturmuştur. Verilerin okunup, bulguların raporlaştırılması ve yorumlanması sürecinde elde edilen veriler, tematik analiz yöntemi ile sonuçlandırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Konsept Tasarım, Grafik Tasarım, Meslek Algısı, Konsept Sanat, Dijital Resimleme, Bilgisayar Oyun Grafiđi

**A QUALITATIVE RESEARCH ON THE PERCEPTION OF PROFESSION
FOR CONCEPT DESIGNERS WORKING IN THE COMPUTER GAME
INDUSTRY**

ABSTRACT

Computer games, which occupy a large part of today's entertainment world, are increasingly important in digital media. With the developments in technology, computer game design has moved to different dimensions in the game industry. From a visual point of view, the line between games and real life has become very thin. The fact that the visual features of computer games are creative, unique and innovative beyond the relationship with the genre and main elements of the games brings the concept design of the game to the fore. Concept design; They are aesthetic works in which an idea, character, story or scene in the play is visually designed. Concept designers who can blend creative ideas with visual designs are needed in the production of computer games.

The fact that concept design is seen as the most important stage of the computer games sector and in many business areas with the presentation of ideas and visual expressions at the beginning of the projects carefully reveals the place of this field in the sector. During the preparation of this study, the limitation of the studies and texts on concept design was seen as a problem. Scientific studies on the profession's perception of the concept of design in Turkey could not be found. It is hoped that this thesis study, which examines the current perception of this profession, will be a reference to other researches and researchers and will contribute to the awareness of this field in the society.

In this direction, the purpose of the research is to define the concept design and concept design profession, to determine the characteristics of the profession and to examine the perception towards the profession. The method of the research is patterned as a case study, one of the qualitative research approaches. Following the literature research, the interview method was used while creating the data set within the scope of the research. The interview strategy used in the study is the

"standardized open-ended interview" method. The type of interview used within the scope of this research is "respondent interview". Within the scope of this thesis research, the participants were selected considering that they are concept designers working in companies that are considered to be pioneers in the entertainment industry. The responses of eleven people who answered the interview questions as a result of the interviews with the participants formed the data set of the study. The data obtained during the process of reading the data, reporting and interpreting the findings were concluded with the thematic analysis method.

Keywords: Concept Design, Graphic Design, Job Perception, Concept Art, Digital Illustration, Computer Game Graphics

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	v
ÖZET	vii
ABSTRACT	ix
İÇİNDEKİLER	xi
KISALTMALAR	xv
ŞEKİLLER LİSTESİ	xvii
I. GİRİŞ	1
A. Araştırma Amacı	2
B. Araştırma Önemi	2
C. Araştırma Problemi.....	3
1. Araştırma Alt Problemleri.....	3
D. Araştırma Sınırlılıkları	3
E. Araştırma Yöntemi	3
1. Araştırma Modeli	3
2. Durum Çalışması Desenleri	4
3. Araştırma kapsamında Ele Alınan Durum	6
4. Verilerin Toplanması	6
5. Görüşme	6
6. Görüşme Stratejileri	7
7. Araştırmanın Tasarımına Göre Sınıflandırılması.....	8
8. Katılımcıların Seçilmesi.....	10
F. Verilerin kaydedilmesi	11
1. Verilerin Analizi	11
2. Verilerin Dökülmesi.....	11
3. Verilerin Okunması.....	12
4. Tema Haritasının Oluşturulması	12
5. Bulguların Raporlaştırılması ve Yorumlanması	13
II. BİLGİSAYAR OYUNLARI	15
A. Bilgisayar Oyunu Nedir?.....	15

1. Bilgisayar Oyunlarının Tarihsel Gelişimi	15
2. Bilgisayar Oyunlarında Çalışanlar	18
a. Konsept tasarımcısı	19
b. Hikâye tasarımcısı	20
c. Çevre tasarımcısı	20
d. Karakter tasarımcısı.....	20
e. Oyun tasarımcısı.....	21
f. Bölüm tasarımcısı	21
g. Teknik sanatçı	22
h. Animatör.....	22
i. Sanat yönetmeni	22
1. Arayüz (UI/UX) sanatçısı	22
j. Efekt (FX) Sanatçısı.....	23
k. Oyun programcısı.....	23
l. Yapay zekâ (AI) programlama.....	23
m. Pipeline araçlar programcısı.....	23
n. Kalite kontrol (QA)	23
o. Online yazılım mühendisi	24
p. Ağ yöneticisi	24
III. KONSEPT TASARIM	25
A. Konsept Tasarım Nedir?.....	25
1. Konsept Sanatı ve Konsept Tasarımı	29
2. Konsept Tasarım ve İllüstrasyon.....	30
B. Konsept Tasarım Tarihi	32
C. Konsept Tasarım Alt Dalları.....	35
D. Konsept Tasarım Teknikleri ve Yazılımları	41
1. Konsept Tasarım İlke ve Öğeleri	44
a. Tasarım öğeleri.....	44
b. Tasarım ilkeleri	50
2. Konsept Tasarım Teknikleri.....	52
a. Matte painting.....	52
b. Photobashing	54
3. Konsept Tasarım Yazılımları	56
a. Adobe Photoshop.....	56

b. Corel Painter.....	57
c. Sketchbook Pro	58
d. Maya.....	59
e. 3D Max.....	59
f. Modo.....	60
g. Zbrush	61
E. Konsept Tasarım Örnekleri.....	61
1. Gris.....	62
2. Inside.....	64
3. Assassin's Creed Valhalla.....	68
IV. KONSEPT TASARIMCI.....	74
A. Konsept Tasarımcı Meslek Profili.....	74
B. Konsept Tasarım Eğitimi.....	75
C. Konsept Tasarım İş Alanları.....	78
D. Ünlü Konsept Tasarımcılar.....	85
1. Ralph McQuarrie.....	86
2. Jordan Lamarre-Wan.....	87
3. Feng Zhu	89
4. Shaddy Safadi	91
5. Darek Zabrocki	93
6. Jose Daniel Cabrera Pena.....	96
7. Rafael Grassetti	99
V. BULGULAR VE YORUMLAR.....	104
A. Konsept Tasarımcıların Profil Niteliklerine Yönelik Bulgular	104
B. Konsept Tasarımcıların Eğitim Süreçlerine Yönelik Bulgular.....	109
C. Konsept Tasarım Mesleğinin Özelliklerine Yönelik Bulgular	116
D. Konsept Tasarımcıların Toplumda ve Sektörde Meslek Algısına Yönelik Bulgular.....	125
E. Konsept Tasarımcıların Yaşadıkları Problemlere Yönelik Bulgular	136
F. Türkiye’de Konsept Tasarım Derslerine Yönelik Bulgular	138
VI. SONUÇ VE ÖNERİLER	148
A. Sonuçlar.....	148
B. Öneriler.....	150
VII. KAYNAKÇA	152

A. Ekler.....	164
1. Görüşme Formu Soruları.....	164
2. Etik Kurul Başvuru Onay Formu ve Etik Kurul Kararı	166
ÖZGEÇMİŞ.....	168

KISALTMALAR

- PC** : Personal Computer (Kişisel Bilgisayarlar)
- AKT.** : Aktaran
- VB.** : Ve Benzeri
- UI** : User Interface (Kullanıcı Arayüzü)
- HUD** : Head Up Display (Baş Üstü Ekran)
- UX** : User Experience-User (Kullanıcı Deneyimi)
- FX** : Effect (Efekt)
- VFX** : Visual Effects (Görsel Efekt)
- AI** : Artificial intelligence (Yapay Zekâ)
- QA** : Quality Assurance (Kalite Kontrol)
- AAA** : Triple-A (Üst Prodüksiyon Kalitesi)
- 2D** : İki Boyutlu
- 3D** : Üç Boyutlu
- FZD** : Feng Zhu Design School
- ODTÜ**: Orta Doğu Teknik Üniversitesi
- KTO** : Konya Ticaret Odası Karatay Üniversitesi
- SGD** : Singapur Doları Para Birimi
- RPG** : Role Playing Game (Rol yapma oyunu)
- MS** : Microsoft
- PDP-1** : Programmed Data Processor-1(Programlanmış Veri İşlemcisi-1)
- MIT** : Massachusetts Institute of Technology (Massachusetts Teknoloji Enstitüsü)

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1 Durum Çalışması Desenleri	5
Şekil 2 Araştırmada Kullanılan Durum Çalışması Deseni.....	5
Şekil 3 Görüşme Stratejileri ve Araştırmada Kullanılan Görüşme Yöntemi.....	7
Şekil 4 Tasarıma Göre Yazı Temelli Görüşme Biçimi	9
Şekil 5 Tasarıma Göre Tek Kerelik Görüşme Süresi.....	9
Şekil 6 Tasarıma Göre Görüşme Yapısı	9
Şekil 7 Görüşmenin Görüşülenler Açısından Sınıflandırılması.....	10
Şekil 8 Bletchley Park'taki Colossus Bilgisayarı, Buckinghamshire, İngiltere, 1943	16
Şekil 9 Spacewar İsimli Oyun, Dan Edwards (solda) ve Peter Samson, PDP-1 Ekranında Spacewar Oynuyor, Bilgisayar Tarihi Müzesi	17
Şekil 10 Pong, İki Boyutlu Tenis Sporü Oyunu.....	17
Şekil 11 Wolfenstein Üç Boyutlu Oyunun Görüntüsü.....	18
Şekil 12 Photoshop'da Detaylı Bilgisayar Oyunları Hızlı Konsept Tasarımı	19
Şekil 13 Stilize Bir Oyun Çevresinin Şekillendirilmesi.....	20
Şekil 14 Oyun Karakteri Oluşturma.....	21
Şekil 15 Oyun Geliştirme Bölüm Tasarımı.....	21
Şekil 16 Dövüş Oyunlarında Animasyon Oluşturma.....	22
Şekil 17 Rise Of The Tomb Raider Konsept Tasarımı	27
Şekil 18 Matt Rhodes'in Sunumundaki Modern Han Solo Konsept Karakter Tasarımı	28
Şekil 19 Star Wars Filminde Kullanılan Han Solo Konsept Karakter Tasarımı.....	28
Şekil 20 Rise of The Tomb Raider İllüstrasyon.....	30
Şekil 21 Brenoch Adams'ın Rise Of The Tomb Raider Konsept Tasarımlarından...	32
Şekil 22 Leonardo Da Vinci'nin Flying Machine İsimli Konsept Çalışması, 1488 ..	33
Şekil 23 Gustaf Tenggren'in Pinokyo Filmi Konsept Tasarımı, 1940.....	33
Şekil 24 Necronom IV, 1976 H.R. Giger'in Alien Filmi Konsept Tasarımı (Giger)	34
Şekil 25 A Way Out (2018), Jacob Larsson'un Leo Karakter Tasarımı	36

Şekil 26 A Way Out (2018), Jacob Larsson'un Leo Karakter Tasarımı, Yüz İfadeleri	36
Şekil 27 A Way Out (2018), Jacob Larsson'un Leo Karakter Tasarımı, Doku Kaplaması.....	37
Şekil 28 A Way Out (2018), Karl Lövenberg'in Hava Alanı, Çevre Tasarımı.....	38
Şekil 29 A Way Out (2018), Karl Lövenberg'in Çevre Tasarımı	38
Şekil 30 Shadow Of The Tomb Raider (2018) Storyboard Çizimi, Pascal Laquerre	39
Şekil 31 Shadow Of The Tomb Raider (2018), Storyboard Sonrası, Oyun İçi Görüntüsü	40
Şekil 32 Shadow Of The Tomb Raider Oyun İllüstrasyonu	40
Şekil 33 Shadow of War (2017), Cirith Ungol, Yağmacı Kabilesi Matte Painting ...	41
Şekil 34 Wacom Grafik Tablet.....	42
Şekil 35 Sketchbook Pro Programı	43
Şekil 36 Kontur, 11 Temmuz 2012, Oluşturan: Oliver Harrison	45
Şekil 37 Diego Velazquez, Las Meninas, 1656, Tuval Üzerine Yağlıboya, Prado, Madrid	46
Şekil 38 Geometrik Formların Üç Boyutlu Görünümü.....	47
Şekil 39 Tek Noktalı Doğrusal Perspektif, 11 Temmuz 2012, Oluşturan: Oliver Harrison.....	47
Şekil 40 Leonardo Da Vinci, Son Akşam Yemeği, 1498. Fresk. Santa Maria della Grazie	48
Şekil 41 Mavi, Sarı ve Kırmızı Renk Tekerleği.....	49
Şekil 42 Değer Ölçeği, 11 Temmuz 2012, Oluşturan: Oliver Harrison.....	49
Şekil 43 Jan Van Eyck, Arnolfini Portresi, 1434	50
Şekil 44 Caravaggio, Guiditta Oloferne, 1598, Tuval Üzerine Yağlı Boya, İtalyan Sanatı Ulusal Galerisi, Roma	51
Şekil 45 Harranhall Kalesi, Matte Painting Yöntemi.....	52
Şekil 46 Harranhall Kalesi, Matte Painting Konsept Tasarımı	53
Şekil 47 Neo Şangay Şehir Merkezi Metro İstasyonu, Matte Painting Konsept Tasarımı.....	54
Şekil 48 Konsept Tasarım, Photobashing Tekniği	55
Şekil 49 Photoshop'da Konsept Tasarım Yapımı, Fırça Menüsü	57
Şekil 50 Painter Programı Arayüzü, Killian Ward'un Sahilde Gece Resmi	57
Şekil 51 Sketchbook Pro ile Otomotiv Konsept Tasarımları Oluşturma	58

Şekil 52 Cyberarms, Konsept Tasarımı	59
Şekil 53 Resident Evil Oyunu “Malikâne Salonu” Konsept Tasarımı.....	60
Şekil 54 Kız Portresi, Modo Karakter Konsept Tasarımı	60
Şekil 55 Kratos Savaş Tanrısı, Zbrush 3D Karakter Konsept Tasarımı	61
Şekil 56 Gris (2018) Oyun Karakter Konsept Tasarımı	63
Şekil 57 Gris (2018) Oyun Konsept Tasarımı	63
Şekil 58 Gris (2018) Oyun Konsept Tasarımı	64
Şekil 59 Inside (2016) Oyun Afişi	65
Şekil 60 Inside (2016) Konsept Tasarımı, Oyun İçi Görüntü	65
Şekil 61 Inside (2016) Konsept Tasarımı, Oyun İçi Görüntü	66
Şekil 62 Inside (2016) Konsept Tasarımı, Oyun İçi Görüntü	67
Şekil 63 Inside (2016) Konsept Tasarımı, Oyun İçi Görüntü	67
Şekil 64 Assassin’s Creed Valhalla (2020) Oyun Kapak İllüstrasyonu.....	68
Şekil 65 Assassin’s Creed Valhalla (2020) Lincoln Limanı Konsept Tasarımı	69
Şekil 66 Assassin’s Creed Valhalla (2020) Norveç Yerleşimi Konsept Tasarımı.....	69
Şekil 67 Assassin’s Creed Valhalla (2020) Alfred Karakter ve Kıyafet Konsept Tasarımı	70
Şekil 68 Assassin’s Creed Valhalla (2020) Berserker Karakter ve Kıyafet Konsept Tasarımı	70
Şekil 69 Assassin’s Creed Valhalla (2020) Eivor Ana Kıyafetli Karakter Konsept Tasarımı	71
Şekil 70 Assassin’s Creed Valhalla (2020) Şamanik Mağazara Konsept Tasarımı ..	72
Şekil 71 Assassin’s Creed Valhalla (2020) Norveç Konsept Tasarımı.....	72
Şekil 72 FZD School Of Design	76
Şekil 73 Chris Appelhans ile Hikâye Çizim Atölyesi.....	78
Şekil 74 Super Mario Bros Oyun Kapağı ve Oyun İçi Görüntü	80
Şekil 75 Mount & Blade Oyun Kapağı	81
Şekil 76 Oyun Tasarımcısı Maaş Aralıkları.....	82
Şekil 77 Oyun Geliştirme Stüdyosunda Farklı Unvanlarda Çalışanların Maaş Aralıkları	83
Şekil 78 Oyun Tasarımcılarının İş İlanı Yüzdeleri	85
Şekil 79 Ralph McQuarrie’nin Özgün Star Wars Konsept Tasarımı.....	86
Şekil 80 Ralph McQuarrie’nin Darth Vader Karakter Konsept Tasarımı.....	87
Şekil 81 Star Wars Jedi: Fallen Order, Jedi Avcısı Karakter Konsept Tasarımı	88

Şekil 82 Star Wars Jedi: Fallen Order Çevre Konsept Tasarımı.....	89
Şekil 83 2019 FZD Sunumları Yapılırken, FZD Okulu.....	90
Şekil 84 Feng Zhu'nun Final Fantasy VII Oyunu Konsept Tasarımı	91
Şekil 85 Feng Zhu'nun Final Fantasy VII Oyunu Konsept Tasarımı	91
Şekil 86 Shaddy Safadi, One Pixel Brush Stüdyosu, Uncharted 4 Konsept Tasarımı	92
Şekil 87 Shaddy Safadi, One Pixel Brush Stüdyosu, The Last Of Us, Konsept Tasarımı.....	92
Şekil 88 Darek Zabrocki, Assassin's Creed: Syndicate Konsept Tasarım.....	94
Şekil 89 Darek Zabrocki, Assassin's Creed: Syndicate Çevre Konsept Tasarım	94
Şekil 90 Darek Zabrocki, The Witcher 3: Blood & Wine Oyun Kapak İllüstrasyonu	95
Şekil 91 Darek Zabrocki, Love Death And Robots, Suits Bölümü, Konsept Tasarımı	96
Şekil 92 Jose Daniel Cabrera Pena'nın God of War 4 Oyunu Konsept Tasarımı.....	97
Şekil 93 Daemon Blackfyre Son Hücumu Adlı Konsept Tasarımı.....	98
Şekil 94 Jose Daniel Cabrera Pena'nın Skyrim Oyunu Konsept Tasarımı	99
Şekil 95 Rafael Grassetti'nin Kratos Karakteri, 3 Boyutlu Dijital Heykeltıraş Modellemesi.....	100
Şekil 96 Rafael Grassetti'nin Kratos, 3 Boyutlu Karakter Konsept Modelleme Tasarımı.....	101
Şekil 97 Rafael Grassetti'nin Kratos, 3 Boyutlu Karakter Render Tasarımı	101
Şekil 98 Killzone: Shadow Fall Oyunu, Karakter Render Tasarımı	102
Şekil 99 Killzone: Shadow Fall Oyunu 3 Boyutlu Kafa Modellemeleri.....	102
Şekil 100 Görüşülen Erkek ve Kadın Oranı.....	104
Şekil 101 Görüşülen Konsept Tasarımcıların Deneyim ve Yaş Oranları	105
Şekil 102 Konsept Tasarımının Niteliklerine Yönelik Görüşler	106
Şekil 103 Konsept Tasarım Çalışma Alanlarında Proje Çeşitleri	107
Şekil 104 Konsept Tasarım Eğitim Süreçlerine Yönelik Görüşler	109
Şekil 105 Konsept Tasarım Meslek Özelliklerine Yönelik Görüşler.....	117
Şekil 106 Konsept Tasarımcıların Toplumda ve Sektörde Meslek Algısına Yönelik Görüşler.....	125
Şekil 107 Konsept Tasarımcıların Yaşadıkları Problemlere Yönelik Görüşler	136
Şekil 108 Türkiye'de İstanbul, Ankara, İzmir, Güzel Sanat Fakülteleri, Eğitim Fakülteleri ve Tasarım Okulları	139

Şekil 109 Türkiye’de Anadolu İlleri Güzel Sanat Fakülteleri, Eğitim Fakülteleri ve Tasarım Okulları	140
Şekil 110 ArtCenter College of Design (Konsept Tasarım Bölümü) Ders İçerikleri, Kodlama	141
Şekil 111 Türkiye’deki Güzel Sanat Fakülteleri, Eğitim Fakülteleri ve Tasarım Okullarındaki Konsept Tasarım ve Benzeri Ders Listesi.....	143
Şekil 112 Türkiye’de Konsept Tasarım Dersi Bulunduran Okullar ve Bölümler....	144

I. GİRİŞ

Teknoloji çağının en büyük gereksinimlerinden olan görsel tasarım, sınırsız üretim sağlanması ile dijital tüketimin en büyük araçlarından biri haline gelmiştir. Günümüz dijital medya dünyasında ön planda olan görsel unsurlar, tasarımcıların farklı sektörlere yönelmesine sebep olmuştur. Bu alanlardan biri olan konsept tasarımı son zamanlarda ön plana çıkmaktadır.

Konsept, kelime karşılığı olarak fikir, kavram, hayal etmek anlamına gelmektedir. Konsept tasarım; bir fikrin, karakterin, hikâyenin veya mekânın görsel olarak tasarlandığı çalışmalardır. Konsept tasarımı ilk ortaya çıktığı zamanlarda geleneksel yöntemlerle başlanmıştır. Bu dönemlerdeki tasarım çizimleri günümüzdekilere benzer şekildedir. Çizilen haritalar, görselleştirilerek hazırlanan kitaplar, çizilen eskizler ilk konsept tasarım ürünleridir. Konsept tasarımcılar hayali bir dünya oluşturup o dünyadaki her şeyi tasarlayan sanatçılardır. İlk kez Orta Çağ ve Rönesans dönemlerinde tasarımcılar ortaya çıkmıştır. Konsept tasarımı konusunda detaylı olarak çalışan Leonardo Da Vinci, ilk konsept tasarımcılardan biri olarak anılmaktadır. Leonardo Da Vinci, daha önce hiç yapılmamış olan bir aracın veya makinenin tasarlanmasını ilk aşama eskizlerinden son aşamasına kadar olan süreci tam anlamıyla günümüzde kullanılan şekliyle uygulamıştır. Günümüzde konsept tasarımı, teknolojinin gelişmesiyle çeşitli alanlarda kullanılarak, bilgisayar oyunları ve sinema filmleri gibi görsel sanat ürünlerinin gelişmesiyle adından sıkça söz ettirmiştir.

Gittikçe gelişen konsept tasarımı, eğitim müfredatlarında da yerini almıştır. Bu alanla ilgili özellikle eğitim veren okullar sektöre başarılı tasarımcılar kazandırmaktadır. İyi bir konsept tasarım eğitimi, konsept tasarımcı olarak ihtiyaç duyulan becerilere, sağlam ve kapsamlı bir eğitim ile güçlü bir portföy oluşturulmasında katkı sağlayabilmektedir. Teknolojik gelişmeler sonucunda konsept tasarımın dijital platformlarda oluşturulması ile yeni iş imkanları ve fırsatlar ortaya çıkmaktadır. Konsept tasarımcılar; oyun geliştirme firmalarında, animasyon

stüdyolarında, film ve video prodüksiyon şirketlerinde, web tasarım firmalarında, dekorasyon firmalarında veya mimarlık firmaları gibi sektörlerde çalışabilmektedir.

Bilgisayar oyun sektörü ve birçok iş alanında konsept tasarımın, projelerin başlangıcında fikir ve görsel anlatım sunması ile en önemli aşama olarak görülmesi, bu alanın sektördeki yerini vurgulamaktadır. Bu mesleğin farkındalığının artması ile farklı algılara açıklık getirerek daha ileri dönemlerde konsept tasarımcı, meslek seçimi ve mesleğe olan bakış açısına etki etmesi büyük önem arz etmektedir. Konsept tasarım mesleğinin geleceğin meslek alanlarından olabileceğine yönelik toplumun tüketim taleplerinin devamlı artması ile bu mesleğin gelecekte de devam edeceği öngörülmektedir.

A. Araştırma Amacı

Bu tez çalışmasında bilgisayar oyun sektörü merkez alınarak konsept tasarım kavramı ve sektördeki konsept tasarımcılar hakkında meslek algısı üzerinde durulmuştur. Konsept tasarımcıların bilgisayar oyun sektörü içinde mesleklerinin nasıl algılandığı ve kendi içlerinde olan ilişkisi incelenmiştir. Araştırmanın asıl odağının bilgisayar oyunlarının tasarım süreci değil, konsept tasarımın ön planda olduğu, konsept tasarımcıların profili, aldıkları eğitim ve iş alanları gibi unsurların sektörde nasıl algılandığı üzerine ilişkilendirilmiştir. Bu doğrultuda konsept tasarımı ve konsept tasarım mesleğinin tanımlanması, mesleğin özelliklerinin belirlenmesi ve mesleğe yönelik algının incelenmesi araştırmanın amacını oluşturmuştur.

B. Araştırma Önemi

Bilgisayar oyun sektörü ve birçok iş alanında konsept tasarımın, projelerin başlangıcında fikir ve görsel anlatım sunması ile en önemli aşama olarak görülmesi, bu alanın sektördeki yerini dikkatle ortaya koymaktadır. Bilgisayar oyunlarının görsel özelliklerinin yaratıcı, kendine özgü ve yenilikçi olması, oyunun konsept tasarımını ön plana çıkarmaktadır. Bu durumda yaratıcı fikirler ile görsel tasarımları harmanlayabilen konsept tasarımcılara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu mesleğin farkındalığının artması ile farklı algılara açıklık getirerek daha ileri dönemlerde konsept tasarımcı, meslek seçimi ve mesleğe olan bakış açısına etki etmesi büyük önem arz etmektedir. Türkiye’de konsept tasarım alanında mesleğin algısına yönelik

bilimsel bir çalışma bulunamamıştır. Bu meslekteki algısal farklılıkların incelendiği bu tez araştırması, diğer araştırmalara ve araştırmacılara referans olması ve toplumda bu alanda farkındalığın oluşmasına katkı sağlaması umulmaktadır.

C. Araştırma Problemi

Bilgisayar oyun sektöründe çalışan konsept tasarımcıların mesleklerini nasıl tanımladıkları ve bu mesleğin toplum tarafından nasıl algılandığı başlıca sebep olarak işlenirken bunun yanında konsept tasarım mesleğinin eğitim müfredatlarında nasıl işlendiği ve müfredattaki eksiklikler, kavramla ilgili mevcut karmaşıklık ile bu karmaşıklığın nasıl giderileceği ele alınmıştır.

1. Araştırma Alt Problemleri

- 1- Konsept tasarımcının profil nitelikleri nelerdir?
- 2- Konsept tasarımcıların eğitim süreci nasıldır?
- 3- Konsept tasarım mesleğinin özellikleri nelerdir?
- 4- Konsept tasarımcıların toplumda ve sektörde meslek algısı nasıldır?
- 5- Konsept tasarımcıların yaşadıkları problemler nelerdir?

D. Araştırma Sınırlılıkları

Araştırmada konsept tasarımının tanımı, konsept tasarım mesleği ve konsept tasarım alanında çalışanlar anlatılmıştır. Araştırmaya katılım sağlayan alanında uzman on bir konsept tasarımcı ile standartlaştırılmış açık uçlu görüşme yöntemi kullanılarak araştırma sınırlandırılmıştır.

E. Araştırma Yöntemi

1. Araştırma Modeli

Araştırmacı çalışmanın yöntemini nitel araştırma yaklaşımlarından durum çalışması (case study) olarak desenlemiştir.

Nitel araştırma, gözlem görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırmadır

(Yıldırım & Şimşek, 2011, s. 39). Bu nedenle “araştırmanın planlanması” aşaması niteliksel araştırmalarda da önemlidir.

Durum çalışması, araştırmanın hem ürünü hem de nesnesi olabilecek nitel araştırma içerisindeki bir desen türüdür. Durum çalışması araştırması, araştırmacının gerçek yaşam, güncel sınırlı bir sistem (bir durum) ya da belli bir zaman içerisindeki çoklu sınırlandırılmış sistemler (durumlar) hakkında çoklu bilgi kaynakları aracılığıyla detaylı ve derinlemesine bilgi topladığı, bir durum betimlemesi ya da durum temaları ortaya koyduğu nitel bir yaklaşımdır (Creswell, 2013, s. 97).

Araştırmalarda durum çalışmaları, a) bir olayı meydana getiren ayrıntıları tanımlamak ve görmek, b) bir olaya ilişkin olası açıklamaları geliştirmek c) bir olayı değerlendirmek amacıyla kullanılır (Meredith D. vd., 1996). Bu araştırmada ele alınan konu tüm bu özellikler dikkate alınarak planlanmıştır.

Araştırmacı, araştırma problemini incelemek için bir durum çalışması yaklaşımının uygun olup olmadığını belirler. Araştırmacı sınırlarıyla birlikte açıkça tanımlanabilir durumlara sahip olduğunda ve bu durumlara veya birkaç durumu karşılaştırılmasına ilişkin derinlemesine bir anlayış oluşturma çabasında olduğunda durum çalışması iyi bir yaklaşımdır (Cresswell, 2013, s. 100).

Araştırma kapsamında sınırlı bir sürede gerçekleştirilen görüşmelerin ve bu görüşmelere katılan sınırlı sayıda katılımcıların tecrübelerinin araştırma problemi olarak ele alınmasından dolayı araştırma durum çalışması olarak desenlenmiştir.

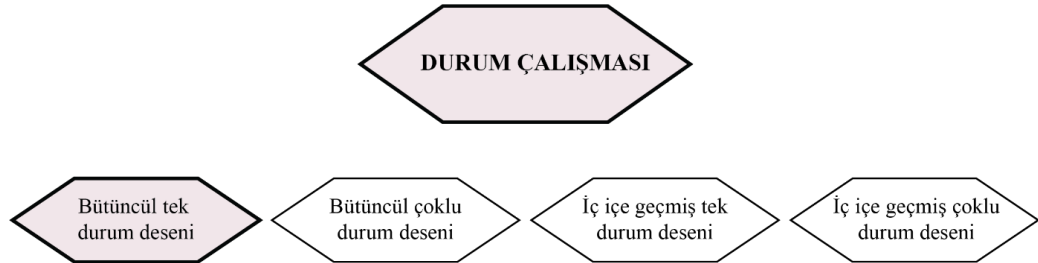
2. Durum Çalışması Desenleri

Desen; araştırma sorularını, verilerini ve sonuçta ulaşılan bulguları birbirine bağlayan mantıksal bir kurgudur. İlk aşama, araştırmanın başında sorulan ve yanıt aranacak soruları; son aşama ise, başlangıçta sorulan sorulara ilişkin bulunan yanıtları veya sonuçları ifade eder (Yıldırım & Şimşek, 2011, s. 290). Araştırmacı durum çalışmasında farklı desen türlerinden yararlanabilir. Genel olarak dört tür durum çalışması deseninden söz edilebilir: (1) bütüncül tek durum deseni, (2) iç içe geçmiş tek durum deseni, (3) bütüncül çoklu durum deseni ve (4) iç içe geçmiş çoklu durum deseni (Yin 1984 akt.) (Yıldırım & Şimşek, 2011, s. 290) .

Tek Durum Desenleri	Çoklu Durum Desenleri
<i>Bütüncül tek durum deseni</i>	<i>Bütüncül çoklu durum deseni</i>
<i>İç içe geçmiş tek durum deseni</i>	<i>İç içe geçmiş çoklu durum deseni</i>

Şekil 1 Durum Çalışması Desenleri

Tek durum desenlerinde tek bir analiz birimi (bir birey, bir kurum, bir program, bir okul vb.) vardır. Bütüncül tek durum desenleri şu üç durumun var olduğu alanlarda kullanılabilir. Birincisi, eğer ortada iyi formüle edilmiş bir kuram varsa, bunun teyit edilmesi veya çürütülmesi amacıyla bu desen kullanılabilir. İkincisi, genel standartlara pek uymayan aşırı, aykırı veya kendine özgü durumların çalışmasında, bütüncül tek durum deseni kullanılabilir. Bu özellikleri gösteren durumların tek başlarına bir çalışmaya konu olması doğaldır. Çünkü benzer özellikleri gösteren bireyler çok sayıda olmayacağı için, bu bireylerin içinden bir örneklemin seçilmesi mümkün olmayabilir. Üçüncüsü, daha önce hiç kimsenin çalışmadığı veya ulaşamadığı durumlar, bütüncül tek durum deseni kullanılarak çalışılabilir. Böyle durumların çalışılması da daha sonraki araştırmacılar için daha önce bilinmeyen belirli bir konunun su yüzüne çıkması ve daha sonra yapılacak araştırmalara temel oluşturması ya da yol göstermesi açısından önemlidir (Yıldırım & Şimşek, 2011, s. 290).



Şekil 2 Araştırmada Kullanılan Durum Çalışması Deseni

Bu araştırma tek bir analiz biriminin tekli durum ile ele alınmasından dolayı “Bütüncül tekli durum deseni” olarak tasarlanmıştır.

3. Araştırma kapsamında Ele Alınan Durum

Bu araştırma kapsamında ele alınan durum, konsept tasarım mesleğine gereken değerin verilmemesine bağlı olarak eğitim müfredatındaki eksiklikler göz önüne alınmıştır. Konsept tasarım mesleğinin toplum içinde genel olarak nasıl algılandığı gözlemlenmiştir. Bu mesleğin çalışma koşulları incelenerek daha çok tanınması hedeflenmiştir.

Bu çalışma, konu hakkındaki kaynakların yetersiz olmasından dolayı farklı algılara açıklık getirmek için hazırlanmıştır. Bilgisayar oyunları ve birçok iş alanında konsept tasarımın en önemli aşama olarak görülmesi, bu alanın yerini önemle ortaya koymaktadır. Bu durum konsept tasarımcıların da önemini göstermektedir. Çalışmanın amacı, konsept tasarımın sektördeki potansiyelini ortaya çıkarmaktır.

4. Verilerin Toplanması

Herhangi bir konuda bilgi toplama ve derleme işlemidir. Nitel araştırmalarda veri toplama yöntemleri dört ana sınıfa ayırmak mümkündür. Bunlar katımlı gözlem, görüşme, bulunan belgelerin gözlemi ve nesnel/fiziksel düzenlemelerdir (Geray, 2014, s. 150). Araştırma kapsamında veri seti oluşturulurken görüşme yönteminden faydalanılmıştır.

5. Görüşme

Görüşme, en az iki kişi arasında sözlü olarak sürdürülen bir iletişim sürecidir. Görüşme, araştırmada cevabı aranılan sorular çerçevesinde ilgili kişilerden veri toplama şeklinde ifade edilebilir (Büyüköztürk, 2008, s. 158). Toplumsal araştırmalarda en çok kullanılan tekniklerden biri görüşme (mülakat) tekniğidir. Teknik olarak niteliksel araştırma sınıfında olan görüşme iletişim araştırmalarında yoğun olarak kullanılmaktadır. Tekniğin çıkış noktası, “insanların ne düşündüğünü öğrenmek istiyorsan onlara sor” ilkesidir (Geray, 2014, s. 150). Bu ilkeye dayanarak araştırmacı katılımcılarla doğrudan iletişim kurmuştur.

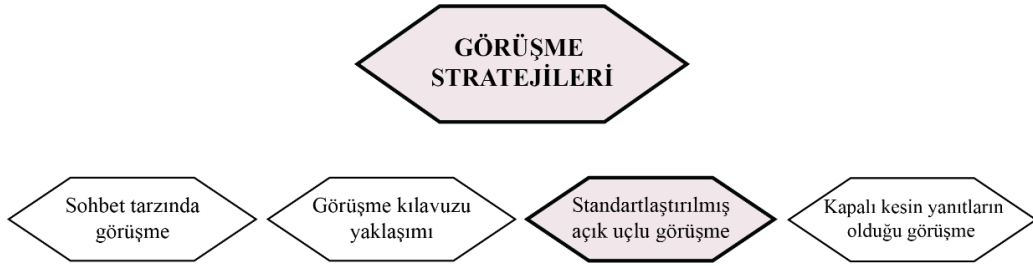
Görüşme bütün araştırma yöntemlerinde olduğu gibi hatalara ve kişisel eğilimlere açıktır. En önemlisi de güvenilir ve geçerli sonuçlar elde etmenin zorluğudur. Görüşme yöntemi ile elde edilen sonuçlar analiz edilirken “harmonik yöntem” kullanılır. Görüşme bir “bütünsel yorumlama” yöntemidir. Görüşmeden elde edilen küçük veri parçalarının ötesinde tüm veriler “büyük resmi” yani araştırmanın ana

temasını oluşturur. İyi bir görüşme bireysel düşünceler ve inanışlar hakkında tarafsız bilgi edinme sanatı ve bilimdir (Büyüköztürk, 2008, s. 158). Bu araştırmada yapılan görüşme sürecinde görüşülenlerin sosyal iletişim açısından katılması, görüşmenin tarafsızlığını ve doğruluğunu ortaya koymaktadır.

6. Görüşme Stratejileri

Görüşme uygulamalarında görüşme yapısının ya da görüşme yöntemlerinden en uygun olanı belirlemek gerekir.

Eğitim ile ilgili araştırmalarda kullanılan görüşme stratejileri şunlardır: Sohbet tarzında görüşme (informal), görüşme kılavuzu yaklaşımı, standartlaştırılmış açık uçlu görüşme ve kapalı kesin yanıtların olduğu görüşme (Fraenkel ve Wallen akt.) (Büyüköztürk, 2008, s. 158). Bu araştırmada kullanılan görüşme stratejisi “standartlaştırılmış açık uçlu görüşme” yöntemidir.



Şekil 3 Görüşme Stratejileri ve Araştırmada Kullanılan Görüşme Yöntemi

Standartlaştırılmış açık uçlu görüşmede, soruların tam olarak sırası ve tarzı önceden belirlenir. Görüşme yapılan tüm kişilere aynı temel sorular aynı sıra ile sorulur. Sorular tam anlamıyla açık uçlu bir formatta ifade edilir. Yanıtlayanlar aynı soruları cevaplar; bu nedenle yanıtları karşılaştırabilme olasılığı artar, veri analizini kolaylaştırır (Büyüköztürk, 2008, s. 158). Bu görüşme stratejisi ile görüşme yapılan katılımcılar arasında tarafsız bilgi edinmeyi sağladığı için oluşturulmuş görüşme sorularıyla elde edilen veri diğer görüşme türlerine göre daha detaylı ve objektif olmasından dolayı tercih edilmiştir.

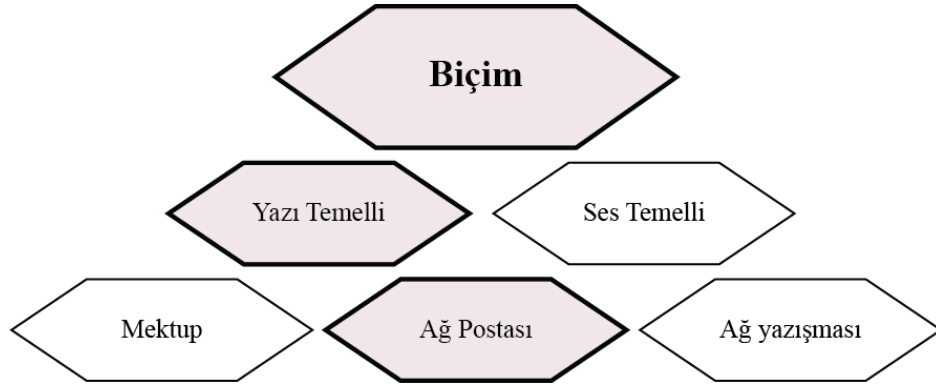
Bu yaklaşım, bazı insanlardan daha yoğun ve çok, bazı insanlardan ise daha az sistematik yüzeysel bilgi edinilmesine yol açabilecek olan “görüşmeci yanlılığı” veya öznelliğini” azaltır. Bu anlamda bu yaklaşım, bir araştırmada birden fazla görüşmecinin kullanılacağı durumlarda etkili bir biçimde kullanılabilir. Aynı şekilde; yanıtlarda görüşmecilerin becerileri, yanlılıkları veya öznelliklerinden kaynaklanabilecek farklılıkları da azaltır. Duruma göre anlık tavır ve esneklik önemli

ölçüde sınırlanırken, aynı soruların sistematik bir sıra içinde bütün deneklere aynı şekilde sorulması yoluyla görüşmeci etkisini ve öznel yargılarını en aza indirdiği için, bu yaklaşım yoluyla elde edilen verilerin karşılaştırılması ve analizi daha kolaydır (Yıldırım & Şimşek, 2011, s. 123). Çalışma kapsamında görüşme soruları hazırlanırken araştırmanın alt problemlerinden yola çıkılarak, araştırmanın amacıyla doğrudan ilgili sorular hazırlamaya önem verilmiştir. Araştırma konusu ile ilgili olmayan, düşük veri elde etme olasılığı bulunan, katılımcıların sıkılması veya ilgisiz kalabileceği sorular sorulmaktan kaçınılmıştır. Keşfedici nitelikteki araştırmalarda sorular, neden, nasıl ve ne sorularıyla çalışmanın niçin yapıldığı sonucunu ortaya çıkarmaya yönelik, açıklama yapmayı ve ayrıntılı cevaplar vermeye teşvik edici sorular hazırlanmıştır. Sorular oluşturulduktan sonra akademisyene danışılmış ve geri dönüşümler doğrultusunda düzeltmeler yapılmış ve son hali hazırlanmıştır. Görüşme formu yayınlanmadan önce bu formun hangi amaçla yapıldığı ve bu araştırma hakkında kısa bir bilgi verilerek görüşme formunun başında sunulmuştur.

7. Araştırmanın Tasarımına Göre Sınıflandırılması

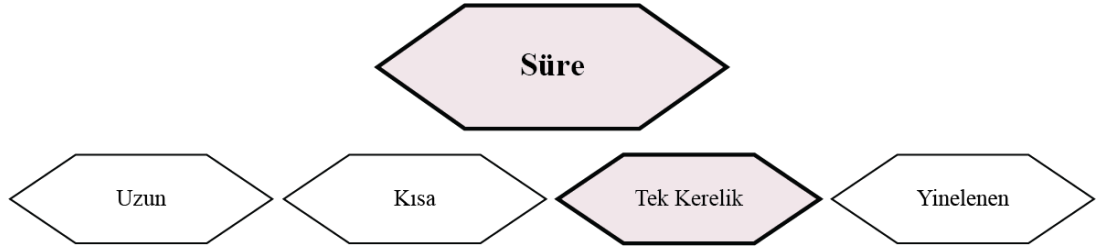
Görüşmeler, tasarımına göre sınıflandırıldığında ele alınması gereken üç konu biçim, süre ve yapı açısından ortaya çıkan farklılıklardır. Görüşmeler biçim açısından yazı veya ses temelli olarak ikiye ayrılır. Yazı temelli görüşme, yeni iletişim teknolojilerinin yayılması nedeniyle mektup, ağ postası ve ağ yazışması olarak 3 türde olabilir. Örneğin bir kişiye belli bir konudaki bildiklerinin veya anılarının mektup gönderilerek sorulması mümkündür. Benzer biçimde ağ postası yoluyla elde edilen bilgilerle kullanılmaya başlanmıştır (Geray, 2014). Global kapsamda konsept tasarımcılarla ulaşma gücü çekildiği için bu araştırmada yazı temelli ağ postası görüşmesi ile görüşme yönteminin sorunlarından biri olan ulaşma gücü ortadan kaldırılmıştır. Katılımcılarla birebirde ulaşılmaya çalışılması durumunda ortaya çıkabilecek sorunlardan adreslerinin bulunması, görüşmeye katılımları için zaman ayırabilmeleri ve katılımcıların çoğunluğunun yurt dışında bulunuyor olmalarından dolayı, ulaşım giderleri, görüşme araç materyalleri, harcanan zamanı arttırmaktadır. Google Forms aracılığı ile E-posta üzerinde yapılan görüşme ile katılımcıların istedikleri saatte istedikleri mekânda soruları esneklikle yanıtlayabilmelerini sağlamaktadır. Bu şekilde katılımcıların uygun ortamda doğruları yansıtmada daha net yanıtlar vermesini sağlanmıştır. Bu yüzden araştırmada mevcut imkânlar

doğrultusunda görüşmenin en uygun ortamı sağlaması amacıyla yazı temelli ağ postası yöntemi tercih edilmiştir.



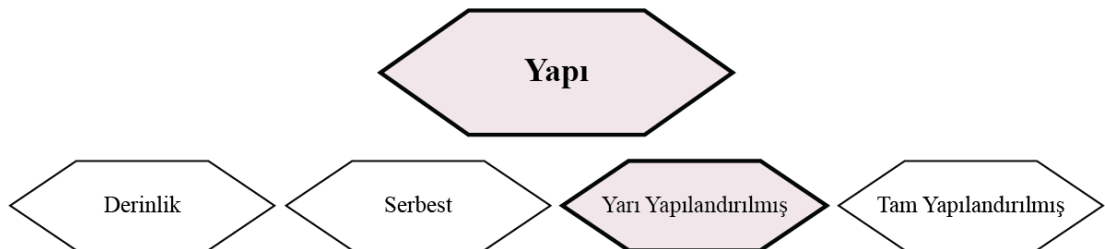
Şekil 4 Tasarıma Göre Yazı Temelli Görüşme Biçimi

Süre açısından görüşmeler kısa, uzun, tek kerelik ve yinelenen görüşmeler olarak dörde ayrılır (Geray, 2014, s. 150). Bu araştırmada araştırmacı, görüşme süresini görüşme yapacağı kişinin eğitimine, iş yoğunluğuna ve diğer unsurlara bakarak karar vermiştir.



Şekil 5 Tasarıma Göre Tek Kerelik Görüşme Süresi

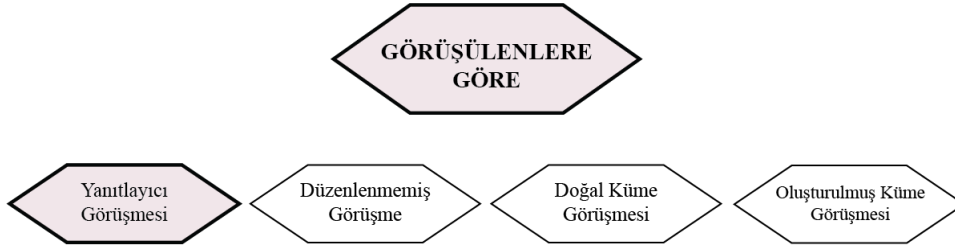
Tasarıma göre yapı açısından derinlik, serbest, yarı yapılandırılmış ve tam yapılandırılmış olarak dörde ayrılır. Yarı yapılandırılmış görüşmede bazı sorular olmakla birlikte, bazı konularda sadece temel kavramlar vardır. Görüşmenin yapısı, görüşmenin akışının önceden ne kadar belirlendiği ile ilgilidir. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinde genellikle önceden belirlenmiş başlıklar (edinilecek bilgi konusunda) bulunmakla birlikte bunların sırası tam belli değildir (Geray, 2014, s. 150). Bu araştırmada yapı olarak yarı yapılandırılmış görüşme kullanılmıştır.



Şekil 6 Tasarıma Göre Görüşme Yapısı

8. Katılımcıların Seçilmesi

Görüşülenlere göre en çok kullanılan görüşme türleri düzenlenmemiş görüşmeler, yanıtlayıcı görüşmeleri, doğal küme görüşmeleri ve oluşturulmamış küme görüşmeleridir (Jensen, 2002'den aktaran Geray, 2014:150). Bu araştırma kapsamında kullanılan görüşme türü “yanıtlayıcı görüşmesi” dir.



Şekil 7 Görüşmenin Görüşülenler Açısından Sınıflandırılması

Yanıtlayıcı görüşmelerinde, araştırmacının görüşmek üzere seçtiği kişinin belli bir grubu, kesimi veya oyuncuyu temsil ettiği kabul edilir. Bu kişiyle yapılan görüşmeden elde edilen bilgiler araştırılan konuya ilişkin önemli bilgiler sağlayabilir. Bir gazete genel yayın yönetmeni, televizyon dizileri yapımcısı, reklam filmi yapımcısı gibi çeşitli görevlerde bulunan kişilerle yapılan görüşmelerden de önemli bilgiler elde edilebilir. Ayrıca iletişim iletilsinin çeşitli kesimlere nasıl açıldığını, algılandığını anlamak için de bu tür görüşme tekniği kullanılabilir (Jensen, 2002'den aktaran Geray, 2014:150). Bu tez araştırması kapsamında katılım sağlayan kişilerin özellikle eğlence sektöründe öncü kabul edilen firmalarda çalışan konsept tasarımcıların kariyerinde ileri seviyelere gelmiş ve tanınmış olmaları dikkate alınmıştır.

Katılımcılarla iletişime geçmek için sosyal medya mecralarından, profesyonel sanat paylaşımlarının yayınlandığı “Artstation” platformu ile dünyadaki profesyonellerin iş alanlarında birbirleriyle iletişim kurmak amacıyla kullanılan “Linkedin” platformunda tasarımcıların bilgilerine ulaşılmış, kendileri ile mail aracılığı ile iletişime geçilerek Google Forms üzerinden görüşmeler sağlanmıştır. Görüşme formundaki sorular, araştırma konusuna olan uygunluğu özenle hazırlanmıştır. Konsept tasarım endüstrisinde çalışanları temsil edeceğine inanılan on bir kişinin yanıtları incelenmiştir. Katılımcılarla olan görüşme sonucunda görüşme sorunlarını yanıtlayan on bir kişinin yanıtları, araştırmanın veri setini oluşturmuştur.

F. Verilerin kaydedilmesi

Katılımcılara ulaşıldıktan sonra araştırma hakkında bilgi verilmiş olup araştırmaya katılmaları durumunda kişisel gizliliklerinin sağlanacağı bildirilmiştir. Katılımcılara görüşme formu gönderildikten sonra geri dönüşleri üç aylık bir süreyi kapsamıştır. Görüşmeler yazı temelli e-posta üzerinden gerçekleştirildiği için ses deşifresi yapmaya gerek kalmamıştır. Elde edilen veriler araştırmacının şifreli kişisel bilgisayarında ve veri kaybını önlemek için Gmail ve Google Drive bulut depolama birimlerinde yedeklenerek dosyalar kayıt altına alınmıştır.

1. Verilerin Analizi

Nitel araştırmalarda sosyal hayatın incelenmesine yoğunlaşarak farklı bakış açıları ve çözümleme türleri olduğu, bu nedenle de nitel verilerin çözümlenmesinde çeşitli bakış açıları ile uygulamalar kullanılmaktadır.

İçerik analizinde temel amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. Betimsel analizde özetlenen ve yorumlanan veriler, içerik analizinde daha derin bir işleme tabi tutulur ve betimsel bir yaklaşımla fark edilmeyen kavram ve temalar bu analiz sonucu keşfedilebilir. Bu amaçla toplanan verilerin önce kavramsallaştırması, daha sonra da ortaya çıkan kavramlara göre mantıklı bir biçimde düzenlenmesi ve buna göre veriyi açıklayan temaların saptanması gerekmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2011). Toplanan veriler araştırmanın başında belirlenmiş olan durum çalışmasının alt problemleri dikkat edilerek toplanmıştır. Bu şekilde alt problemlerle ilgisiz olabilecek verilerin toplanmasından kaçınılmıştır. Bu araştırmanın içerik çözümlemesinde tematik analiz yapılmıştır. Analiz süreci dört aşamadan oluşmaktadır. Verilerin dökülmesi, verilerin okunması, tema haritasının oluşturulması, bulguların raporlaştırılması ve yorumlanması aşamalarından analiz edilmiştir.

2. Verilerin Dökülmesi

Araştırmacı tarafından görüşme formlarından toplanan verilerin ham halleri MS Office Excel programına aktarılmıştır. Görüşme yanıtlarında veri kaybını önlemek amacıyla araştırmacının şifreli bilgisayarında ve Google Drive bulut depolama biriminde yedeklenmiştir. Daha sonra görüşme yanıtları MS Office Excel programında çözümleme tablosu oluşturularak veriler bu tabloya aktarılmıştır. Çözümleme tablosu kullanılarak veriler kodlamaya hazır hale getirilmiştir. Görüşme

formları: Katılımcı kişi kodu, görüşme tarihi, katılımcıların unvanı, eğitimi gibi başlıca bilgilerden başlayarak araştırmanın alt problemlerine yönelik soruların yanıtları düzenlenmiştir. İngilizce olan yanıtlar bir uzman kontrolüyle Türkçeye çevrilmiştir. Veriler tablolara işlendikten sonra ham halleri ile uzmana verilmiştir. Tablolar ve kayıtlı formlar karşılaştırılarak tutarlılığı uzman tarafından kontrol edilmiştir ve veriler üzerinde herhangi bir değişiklik olmadan aktarıldığı uzman tarafından onaylanmıştır.

3. Verilerin Okunması

Verilerin kodlamasında araştırmacı elde ettiği bilgileri inceleyerek, anlamlı bölümlere ayırmaya ve her bölümün kavramsal olarak ne ifade ettiğini bulmaya çalışır. Kendi içinde anlamlı bir bütün oluşturan bu bölümler, araştırmacı tarafından isimlendirilir, diğer bir deyişle kodlanır (Yıldırım & Şimşek, 2011). Araştırmada toplanan tüm veriler bir bütün olarak okunmuştur. Bu süreçte amaç toplanan verilere aşına olmaktır. Veriler tekrar okunmuş, araştırma için anlamlı bulunan kısımlar işaretlenmiştir. Veriler üçüncü defa çok dikkatli bir şekilde tekrar okunmuş ve ilk kodlamalar yapılmıştır. Kodlamalar yapıldıktan sonra veriler tekrardan okunarak yapılan kodlamalarda gerekli görülen yerlerde değişiklikler yapılmış, yeni kodlar eklenerek kodlamanın son hali oluşturulmuştur. Kodlamanın son hali oluşturulurken daha sonra bulgular kısmı yazılırken kullanılacak doğrudan alıntılar da bu aşamada belirlenerek hazırlanmıştır.

4. Tema Haritasının Oluşturulması

Veri analizi için çerçeve oluşturma çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Araştırmacı araştıracağı konunun boyutlarını mümkün olduğunca net bir şekilde tanımladıktan sonra, araştırmayla ilgili olan uygun kategoriler oluşturulmuştur. İçerik çözümlerinin pek çoğu konuların sınıflandırılmasına dayanmaktadır. Araştırmacı oluşturulan kodlardan yola çıkarak, verileri genel düzeyde açıklanabilmesi ve kodları belirli kategoriler altında toplayabilen temaları oluşturmuştur. Temalar oluşturulmadan önce, öncelikle kodlar arasındaki benzer ortak yönler bulunarak, araştırmada meslek ile ilgili olan tasarım, uygulama, disiplinler ve proje alanları gibi kategoriler üzerinden sınıflandırmalar yapılmıştır.

Tematik kodlama için ilk aşamada, ortaya çıkan kodların benzerlik ve farklılıklarının saptanması ve buna göre birbiriyle ilişkili olan kodları bir araya getirebilecek türden

temaların belirlenmesi gerekir (Yıldırım & Şimşek, 2011). Bu araştırmada tema haritası alan yazına dayalı olarak araştırma soruları altında, görüşme sonucunda ortaya çıkan teorik bilgiler ile oluşturulmuştur. Oluşturulan temalar ve kategoriler tez danışmanına sunulmuş ve gelen yorumlar doğrultusunda analiz çerçevesi geliştirilmiş ve son hali elde edilmiştir.

5. Bulguların Raporlaştırılması ve Yorumlanması

Bulgular oluşturulurken kodlara ve temalara göre, verilerin düzenlenmesi ve betimlenmesi gerekir. Bu betimlemelerin çoğu zaman ayrılmaz bir parçası olan yorumlama da araştırma bulgularının sunulmasında önemli bir aşamadır. Yorumlamalar yapılırken her bir durum ayrıntılı olarak betimlenmiş ve durumlar tema çizelgesine dikkat edilerek ele alınmıştır. Verilerin anlamlandırılabilmesi için araştırmanın alt problemlerinin kategorilerine ayrılmıştır. Kategorilere ayrılan verilerin kodları çıkarılmış ve bu kodlar, belirlenen üst temalar altında toplanmıştır. Toplanan kodlar alan yazın ve diğer araştırmalarla karşılaştırılarak değerlendirilmiştir. Analiz yapılırken doğrudan yorumlamalarda bulunulmuş ve kategoriler arasında örüntüler oluşturulmuştur.

“Doğrudan yorumlamada, durum çalışması araştırmacısı sadece tek bir örneğe bakar ve daha fazla sayıdaki örneğe bakmadan bir anlam çıkarır. Bu verileri ayrı bir tarafa çekilme ve daha sonra onları daha anlamlı usullerle tekrar bir araya getirme sürecidir. Ayrıca araştırmacı örüntüler/modeller kurar ve iki veya daha fazla kategori arasında benzerlikler arar (Creswell, 2013, s. 97).”

Analiz yapılırken tüm durumlar arasındaki benzerlikler ve farklılıklar ortaya çıkarılmıştır. Bulgular raporlaştırılırken araştırmanın alt problemleri temel alınarak düzenlenip yorumlanmıştır. Her bir alt başlık içinde bulunan temalar da grafik ve şekillerle tablolaştırılmış ve bu temalar doğrultusunda bulgular ve yorumlar sunulmuştur. Bulgular aktarılırken gerekli olan yerlerde alan yazından ve verilerden doğrudan alıntılarla desteklenmiştir. Bulguların kolay anlaşılabilir ve okunabilir bir dille tanımlanmasına dikkat edilmiştir. Son aşamada ise çıkarımlar ve ortak noktalar geliştirilmiştir.

II. BİLGİSAYAR OYUNLARI

A. Bilgisayar Oyunu Nedir?

Günümüz eğlence dünyasının çok büyük bir kısmını kaplayan ve bilgisayarlar üzerindeki ses ve görüntülerin birleştirilerek interaktif etkileşimler oluşmasını sağlayan karmaşık elektronik yazılımlardır.

Jouni Smed & Harri Hakonen 'nin 'Towards a Definition of a Computer Game' belirttikleri gibi:

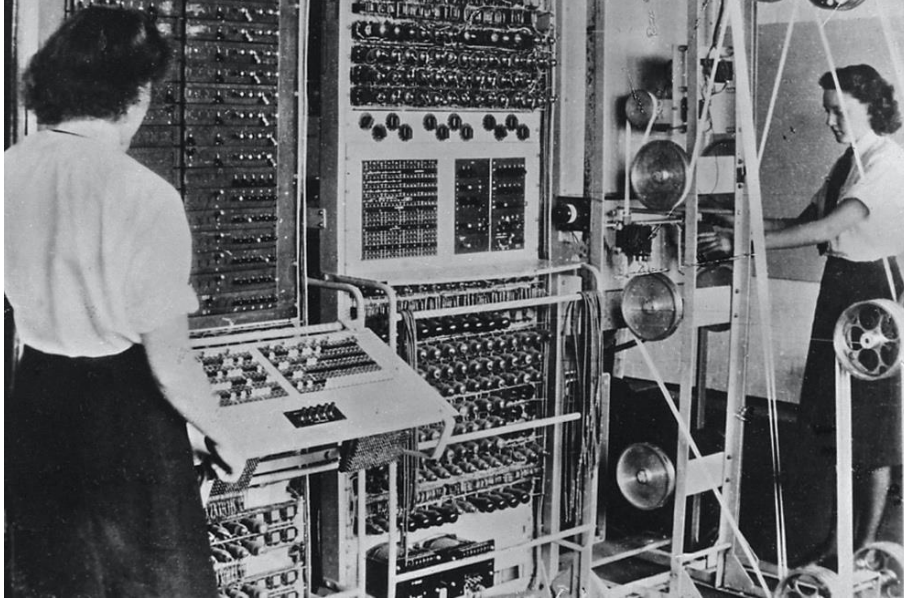
“Bilgisayar oyunu bir ekran üzerinde görsel bir tepki almak için oyuncunun kullanıcı ara yüzü üzerinden elektronik komutlar gönderdiği elektronik etkileşim süreci olduğu şeklindeki tanımdır (Hakonen & Smed, 2003, s. 1).”

Kültürel endüstrinin parçalarından biri olan bilgisayar oyunları ekonomik açıdan bakıldığında en hızlı gelişen sektörlerden biridir. Günümüz bilgisayar oyunlarının üretim süreci profesyonel yapılanmalarla oluşturulmaktadır. Electronic Arts, Activision Blizzard, Sony Computer Entertainment adında pek çok oyun geliştirme stüdyosu kurulmuştur. 1962 yılında Spacewar adlı oyunda, iki boyutlu basit grafiklerle hayat bulan bilgisayar oyunları, gelişimlerini günümüze kadar devam ettirerek detaylı arka planlar, kostüm tasarımlarıyla beraber karakter derinlikleri, sahnelerde kullanılan müzikler ve seslendirmeler, ana senaryo ve arka plan hikâyeleriyle çok katmanlı bir yapıya geçmiş, eğlence amaçlı olan estetik görselliğe sahip programlara dönüşmüşlerdir.

1. Bilgisayar Oyunlarının Tarihsel Gelişimi

Son derece eski bir tarihe dayanan bilgisayar oyunları temelinde basit 0-1 kodları ile karmaşık hesapların yapılması için tasarlanan bilgisayarlara dayanmaktadır. Her büyük teknolojik buluşta olduğu gibi bilgisayar teknolojisi de esasında askeri amaçlarla üretilmiştir. 1942 yılında İngiliz ve Amerikan şifre bilimcilerinin Alman ordusunun şifreleme cihazı Enigma'nın insan hesaplarıyla

özölmesi imkânsız olan kod algoritmasının özebilmek için üretilen devasa cihaz Colossus adlı aygıt ilk elektronik örnektir. (Britannica.com, 2021)



Şekil 8 Bletchley Park'taki Colossus Bilgisayarı, Buckinghamshire, İngiltere, 1943

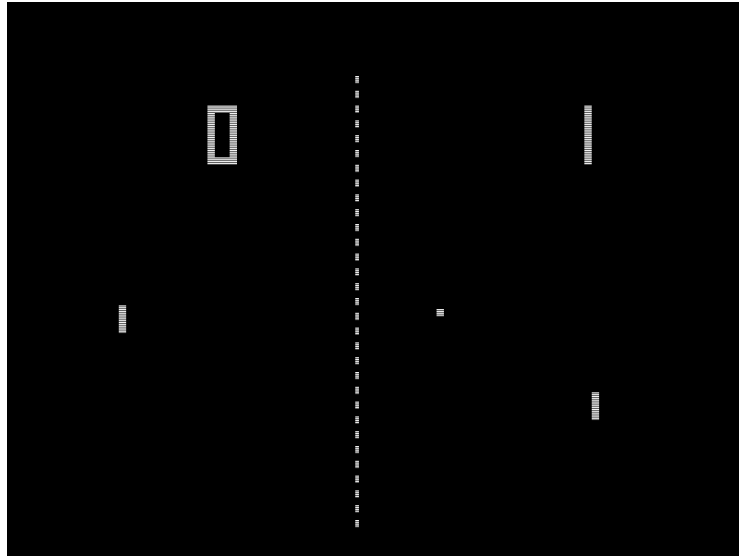
(Britannica.com, 2021)

İlerleyen yıllarda devre-ip mimarisi öneminin anlaşılmasını sağlayan yapı taşı haline gelmiştir. Colossus'un büyük potansiyeli görülerek bilgisayar teknolojilerinin daha fazla araştırma yapılabileceğinin kabulü ile devre-ip araştırmaları yaygınlaşmıştır. Her konuda olduğu gibi insanlığın hayal gücü bunun da farklı bir perspektifini yakalamıştır. 1962 yılında PDP-1 sistemi üzerinde çalışacak şekilde Stephen Russell ve arkadaşları Peter Samson, Dan Edwards ve Martin Graets tarafından MIT'de (Massachusetts Teknoloji Enstitüsü) geliştirilen Spacewar adlı oyun aslında bunun en iyi örneklerinden biri olarak gösterilebilir. Bu örnek aynı zamanda bilgisayar oyunların tarihinin başlangı noktası olarak da birçok kaynak tarafından kabul görmektedir. (Cbsnews.com 2012)



Şekil 9 Spacewar İsimli Oyun, Dan Edwards (solda) ve Peter Samson, PDP-1 Ekranında Spacewar Oynuyor, Bilgisayar Tarihi Müzesi
(Cbsnews.com, 2021)

Spacewar'dan 11 yıl sonra bilgisayar oyunlarının ticari değerinin anlaşılmasının örneği olarak "Pong" adlı oyun, Atari firması tarafından 1972 yılında tanıtılmıştır. Oyun sektörünün resmi başlangıcı sağlanmıştır.



Şekil 10 Pong, İki Boyutlu Tenis Sporu Oyunu
(Wikipedia.org, 2021)

80'li yıllara gelindiğinde ise oyun sektörü farklı dallarda oyunlar üretmeye başlamıştır. Aynı yıllarda dijital piyasaya sunulan PC'ler (personal computer: kişisel bilgisayarlar) ve aynı dönemde yaygınlaşmaya başlayan konsollar (playstation,

commodore 64, amiga, gameboy vb.) sektörün hızla gelişmesine sebep vererek günümüz oyun piyasasının başlamasına öncülük etmiştir. 90'lı yıllarda ise gelişen bilgisayar teknolojileri ile (Mouse, klavye, ses ve ekran kartları vb.) oyun sektörü ivme kazanarak 1992 yılında "Wolfenstein" üç boyutlu oyun grafikleri ilk defa bir oyunda kullanılmıştır.



Şekil 11 Wolfenstein Üç Boyutlu Oyunun Görüntüsü

(Sapphirenation.net, 2021)

Bir yıl sonra ise 1993 yılında "Doom" oyunu grafikleri ile görsel gelişimin önemini göstermiştir. O yıllarda kullanılan, 3DFX firmasının ekran kartları zayıf kalmaya başlamıştır, 2000 yıllarında ise NVIDIA'nın sektöre girişi daha güçlü kart sistemleri üretilerek oyunlar içerisinde çok daha büyük ve detaylı grafiklerin işlenmesi sinematik bir deneyim sunulması sağlanmıştır. Bilgisayar oyunlarına artan ilginin ve bu alanda çalışan şirketlerin artmasıyla oyun sektöründe rekabet ortaya çıkmıştır. Oyun bütçeleri milyon dolarlarla ifade edilmeye başlanmıştır. Oyun stüdyoları müşterinin ilgisini çekebilmek ve daha çok oyun satabilmek için görsel tasarıma daha çok önem vermeye başlamıştır. Oyunların yazılımı iyi olsa da görsel tasarımı iyi olmayan oyunlar yeterince ilgi görmemeye başlamıştır. Bu nedenle oyunlardaki görsel tasarımın önemi artmaktadır. Her adımda daha detaylı ve gerçekçi görseller beklentisi sektörde yeni meslek alanlarının önünü açmıştır.

2. Bilgisayar Oyunlarında Çalışanlar

Hiç şüphesiz son yıllarda en fazla ilerleme kaydeden sektörlerden birisi oyun dünyasıdır. Günümüz oyun stüdyolarında işe alımlarda ise yetenek ön planda

tutuluyor. Oyun stüdyolarında da çeşitli birimlerde meslek alanları oluşmuştur. Bu meslek alanları:

a. Konsept tasarımcısı

Konsept tasarımcılar oyun hakkında genel bir görünüm çıkarırlar. Kendilerine ulaştırılan projenin üç boyutlu ortamda (previsualization-previz) sunulmasından önce iki boyutlu ortamda eskizlerini (storyboard) çizerler. Bu şekilde daha hızlı ve revize edilebilir seçenekler ortaya çıkmaktadır. Aynı zaman da sektörde başka bir grup olan sanat yönetmenleriyle yakın çalışırlar. Kısaca konsept tasarımcılar oyun içerisinde genel görünümü hakkında özet çıkarırlar.

Konsept tasarımcılar, genellikle fantastik ve bilim kurgu türlerinde konseptler tasarlamaya yönelik çalışırlar. Ancak yeteneklerini tek türde geliştirmek konsept tasarımcıları için tercih edilen bir özellik değildir. Çeşitli türler üzerinde çizimler yapabiliyor olmak bir konsept tasarımcısı için çok önemlidir. Tasarımcının karşısına hangi türden bir konu geleceği bilinemez, bu durumdan dolayı senaryolar arasında tercih yapmak doğru olmaz. Ancak tasarımcının beceri kategorisinde ise tam tersi bir durum söz konusudur. Tek bir kategoride uzmanlaşmak, sektörde yer bulmak için avantajlı bir yaklaşımdır. Bir bilim kurgu, fantezi, tarihi gibi bir türü ifade eden değil, mekân, karakter, kostüm gibi bir konu üzerinde uzmanlaşmak gerekmektedir.



Şekil 12 Photoshop’da Detaylı Bilgisayar Oyunları Hızlı Konsept Tasarımı

(Pluralsight.com, 2020)

b. Hikâye tasarımcısı

Oyun stüdyolarında hikâye tasarımcıları profesyonel yazarlardır. Oyun hikâyeleri yazmak konusunda tecrübelidirler. Hikâyeyi oyuncuya göre uyarlamak önemlidir.

c. Çevre tasarımcısı

Konsept Tasarımcılar tarafından oluşturulan çevre konseptlerini üç boyutlu programlarda görselleştirdikten sonra ilgili sahneyi oyun motoruna hazır hale getirirler. Detaylı ve etkileşimli oyunların yapımıyla oyuncular çevredeki alanların çoğuna ulaşılabilir hale gelmiştir. Dolayısıyla çevre sanatçıları da konseptleri daha detaylı modellemeler ve kaplamalarla hazırlamaktadırlar.



Şekil 13 Stilize Bir Oyun Çevresinin Şekillendirilmesi

(Pluralsight.com, 2020)

d. Karakter tasarımcısı

Karakter sanatçısı, konsept tasarımcıların oluşturduğu karakter konseptlerini üç boyutlu görselleştirerek oyuna hazır hale getirir. Karakter sanatçıları modelleme ve kaplama konusunda optimizasyon tecrübesine sahiptirler.



Şekil 14 Oyun Karakteri Oluşturma

(Pluralsight.com, 2020)

e. Oyun tasarımcısı

Oyunun ne kadar kaliteli olacağı ve oynanabilirlik açısından oyun tasarımcıları sorumludur. Başarılı bir oyunun yapımında büyük bir bilgi ve deneyime sahiptirler.

f. Bölüm tasarımcısı

Sanat takımının oluşturduğu assetleri kullanarak oyundaki bölümleri oluşturur. Örnek olarak; çevre tasarımcısı bölüm için gerekli assetleri oluşturur. Fakat bölümü, oyuncunun zevkine göre hazırlayan bölüm tasarımcısıdır.



Şekil 15 Oyun Geliştirme Bölüm Tasarımı

(Pluralsight.com, 2020)

g. Teknik sanatçı

Sanat takımlarının oluşturduğu assetleri alıp, bunları oyun motoruna hazır hale getirir. Bu da programlama mantığı gerektirir. Teknik sanatçı, teknik ve sanatsal konuda dengeli bir tutum sergiler.

h. Animatör

Animatörler, karakter sanatçısının oluşturduğu hareketsiz bir karaktere hareket kabiliyeti verir.



Şekil 16 Dövüş Oyunlarında Animasyon Oluşturma

(Pluralsight.com, 2020)

i. Sanat yönetmeni

Sanat yönetmeni ilgili konseptin, oyunun ihtiyaçlarını, vizyonunu ve kalite değerlerini karşıladığından emin olmaktadır. Oyunun sadece sanatsal tarzını belirlemezler, sanat takımlarıyla yakın çalışarak oyunun bu tarzı karşılamasından emin olurlar. Aynı zaman da oyunun sanatsal yönüyle uyumlu olması için teknik ekiplerde çalışır.

ı. Arayüz (UI/UX) sanatçısı

Bu konuda iki temel unsur vardır. Kullanıcı arayüz sanatçısı (User Interface-UI) ve kullanıcı deneyimi sanatçısı (User Experience-User UX). UI sanatçısı, Hud (Head Up Display) gibi işlevsel ekran unsurlarını oyunla uyumlu hale getirirler. UX sanatçısı ise kullanıcı ara yüzünü temel bilgiler doğrultusunda kullanıma hazır hale

getirirler. Sonuç olarak UI/UX sanatçılar oyunun bu yönünü içgüdüsel ve temel bilgilerle geliştirerek oyuncunun deneyimine sunar.

j. Efekt (FX) Sanatçısı

VFX sanatçısı olarak film sektöründe de olan bu birim, oyun sektöründe de vardır. Oyun efektini filmde ayıran özellik ise oyundakinin oyunda gerçek zamanlı çalışmasıdır. Günümüzde çoğu oyun oyunculara çevrede özgürce dolaşma imkânı verir. Bu yüzden Efekt sanatçısı, ilgili efektin her açıdan iyi görünmesini sağlar. Aynı zamanda partikül sistemler hakkında sağlam bilgi ve çözüm becerilerine sahiptirler.

k. Oyun programcısı

Oyun programcıları oyun için hazırlanan mevcut asset ve tasarımları oyun motorunda çalıştıracak hale getirirler. Oyun programcıları kodlarla oyun içi işlevselliğe yoğunlaşırlar. Oyun motorunun gerektirdiği programlama dili konusunda güçlü bir hâkimiyet sahibidirler.

l. Yapay zekâ (AI) programlama

Yapay zekâ programcısı, oyuncunun kontrol etmediği herhangi bir unsurun işlevsel olarak geliştirilmesini sağlar. Oyundaki muhtemel hataların giderilmesi konusunda kalite kontrolcülerle yakın çalışırlar.

m. Pipeline araçlar programcısı

Pipeline (iletişim hattı) araçlar programcısı ekipteki diğer birimlerle daha etkili ve hızlı çalışma imkânı sunmaktadır. Sıklıkla kullanılan programlardaki işlemleri daha hızlı yapacak araçların oluşturulmasını sağlamaktadır. Pipeline araçlar düzgün çalışmadığı zaman bildirmeli ve ne tür araçlar oluşturulması gerektiği konusunda tecrübeye sahip olması gerekmektedir.

n. Kalite kontrol (QA)

Kalite kontrolcüler, oyunu oynamaya başladığı andan itibaren, oyun içinde hataları bularak bildirir ve düzeltilene kadar takip eder.

o. Online yazılım mühendisi

Oyunlardaki istatistikler, deęerler vb. Xbox Live veya Playstation Network gibi servislerde tutulur. Bu İstatistikler ve deęerleri online yazılım mühendisleri tarafından oyunun bulut özelliklerini inşa eder ve alıřır halde tutarlar.

p. Aę yöneticisi

Online oyun konusunda birçok sunucu tabanlı alıřma vardır. Aę yöneticileri ise sunucuları gözlemleyerek verimli alıřmalarını saęlar. Veri tabanları ve internet teknolojileri konusunda bilgi sahibi olan aę yöneticileri, sunucu ökmeleri gibi acil durumlarda sorunları giderir. (Pluralsight.com, 2020)

Burada açıklanan meslek grupları günümüz oyunlarını geliřtiren bu ekipleri genel olarak tanımlamaktadır. Bu meslekler içerisinden “Konsept Tasarımcılar” günümüzde hızla geliřmekte olan oyun sektöründe daha gerçekçi ve hayal gücüne dayalı tasarımların oluşmasında önemli rol oynamaktadır. Konsept tasarımcıların içerisinde yer aldıkları ve oyunu geliřtiren dięer ekiplerle aktif iletiřimde oldukları görsel tasarlama görevi ele alınarak konsept tasarımı ve konsept tasarımcısı daha detaylı biçimde incelenecektir.

III. KONSEPT TASARIM

A. Konsept Tasarım Nedir?

“Concept art” kelime olarak, İngilizceden Türkçeye çeşitli çevirimlerle geçmiştir. İngilizce olan kaynaklarda da “Concept Art”, “Concept Design”, “Conceptual Design” gibi çeşitli şekillerde kullanılmıştır. Türkçe kaynaklardaki kullanımı “Kavramsal Sanat”, “Konsept Sanat”, “Konsept Tasarım” çevirimleri şeklinde çeşitlilik göstermektedir. Konsept, kelime karşılığı olarak fikir, kavram, hayal etmek anlamındadır. Bir projede tasarım yaparken arkadaki fikre konsept diyebiliriz.

Konsept tasarım; bir fikrin, düşüncenin, konunun, karakterin, hikâyenin, sahnenin veya mekânın görsel olarak tasarlandığı çalışmalardır. Konsept tasarım, bilgisayar oyunları ve sinema filmleri gibi görsel sanat ürünlerinin gelişmesiyle adından sıkça söz ettirmiştir.

Konsept tasarım, filmler ve oyunlar gibi ortaya çıkacak üründen önce olgunlaşmamış düşünceyi görselleştirmek için kullanılır. Kısaca hayal edilenin görsel sunumudur. Konsept tasarım ortaya çıkacak ürünün mantığı ve yaklaşımı hakkında fikir verdiği için eserin tüm üretim sürecini etkilemektedir. Bütün proje için önemli bir noktadadır. (Researchgate.net, 2019)

Konsept tasarım, genellikle medya ürünlerinin gelişimlerine destek vermek için kullanılır. Bilgisayar oyunlarında kullanılan karakterlerin ve dünyaların yaratılması ve tasarlanmasıdır.

Konsept tasarımın bir başka yönü de ilham vermektir. Konsept tasarımı fikirlere ilham verebilir ve projeyi daha da büyütebilmektedir. Yeni fikirler bir manzara veya karakterden büyüyebilir. Bu yaratıklar nerde yaşıyor? Toplumlari neye benziyor? Bunun gibi sorularla tek bir konsept tasarımı ilham uyandırmayı başarır, birkaç yeni fikir ortaya çıkabilir veya tüm bir proje için bir temel olarak hareket edebilir (Theseus.fi, 2019). Bilgisayar oyunları yapımı konsept tasarımı ile başlanmalıdır. Çünkü oyunun yapısı ve oynanışı başlangıç aşamasında belirlenmektedir. Uppsala

Üniversitesinde oyun tasarım danışmanı ve yarı zamanlı çalışan Profesör Adams'a göre, bu aşamada yapılan çalışmalar oyunun kimliğini belirlemektedir ve oyun geliştirmek için kurulan gerekli ekip bu aşamada kurulur. Oyun hakkında genel fikir ve düşünceler bu aşamada belirlenir. Oyunun konsept tasarımı ve taslak çalışmaları oyunun genel kimliğini ortaya çıkarır. Bu çalışmalar taslak aşamasında oluşturulur. Yapılan taslak çalışmaları içinden görsel çekiciliği olan ve uygulanabilirliğe uygun taslaklar seçilir. Oyunun konusu ve türü belirlendikten sonra alınan kararlar mümkün olduğunca değiştirilmemeye çalışılır. Bu aşamadan sonra alınan kararlar sonraki aşamalarda değiştirilirse projenin gecikmesine ve zaman kaybına yol açar (Adams, 2006).

Başlangıçta oyun kurgusunda tasarlanan dünyaya göre görsel bir araştırma yapılır. Konsept tasarımcılar oyunun görsel temelini oluşturacak örnekleri bu planlama içinde bir araya getirirler. Araştırma sonucu toplanan fotoğraflar, hareketli görüntüler, haritalar, çizimler, dokular ve yazılı materyaller tasarım ekibinin ulaşabileceği düzenli bir kaynaklar dosyasında toplanır. Bu şekilde konsept tasarımcılar mekân, karakter, araç veya eşyayı tasarlayacakları zaman bu kaynaklara yönelir. Örneğin kurguda belirlenen, Roma döneminde geçen bir macera-aksiyon türü oyun için karakter veya mekân çizileceği zaman konsept tasarımcı dönemin mimarisini ve kıyafetlerini, çizim veya yazılı metinlerin arşivine bakarak fikir edinmeye ihtiyaç duymaktadır. Tasarımcılar bu kaynakları inceledikten sonra yorumlayıp yeni ve özgün bir karakter ve mekân konsepti çizerler. Başlangıçta her şey kâğıt üzerinde sade eskizler tasarlanarak çizilmeye başlanır.

Eskizlerin çizimi sırasında tasarımcıların, tasarlanan karakterlerin kişilik özelliklerini vurgulayacak tarzda ve hayal güçlerini çizime aktarabilecek özgürlükte çalışmaları gerekmektedir (Pardew, 2005).

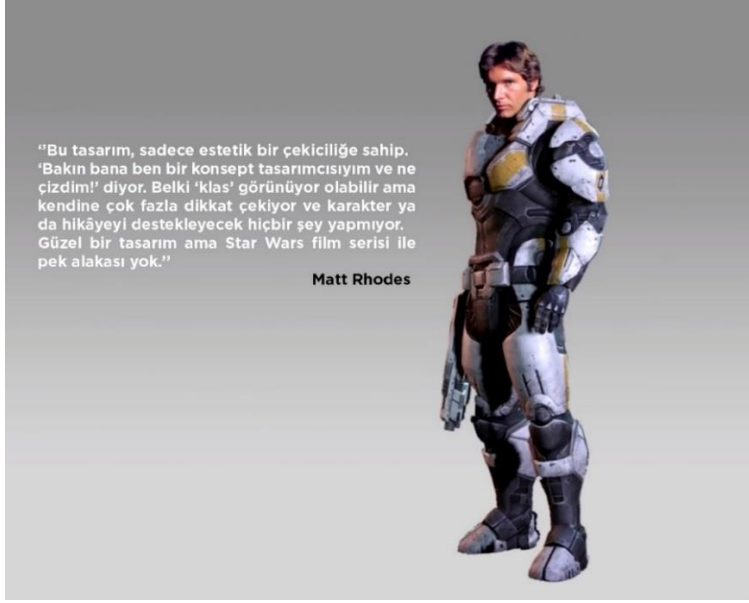
Çizilen konsept tasarımlar onaylandıktan sonra daha detaylı olarak dijital ortama aktarılır ve renklendirilir. Konseptin tamamlanmasının ardından diğer oyun geliştirici ekiplere iletilir. Böylece oyunu geliştiren ekipler oyunun dünyası veya karakterleri için doğru parçaları oluşturabilir. (Animationarena.com, 2019) 2015 yılında yayımlanan Rise of The Tomb Raider oyunu için yapılan konsept tasarımında, oyun yapımından önce Brandon Russell'in konsept çalışmaları onaylandıktan sonra dijital ortama aktarılıp renklendirilmiştir.



Şekil 17 Rise Of The Tomb Raider Konsept Tasarımı

(Russellsketch.blogspot.com 2019)

Bilgisayar oyunları geliştiricisi Bioware şirketi, “Mass Effect”, “Star Wars” ve “Dragon Age” gibi dünyanın en çok beğenilen oyunlarında konsept tasarımcı olarak çalışmış Matt Rhodes, Alberta College of Art & Design Görsel İletişim Tasarımı bölümü mezunu olup kendisi de pek çok konsept tasarımcı gibi konsept tasarımını görsel bir hikâye anlatma aracı olarak tanımlamaktadır. İzleyicinin dikkatini çeken etkileyici illüstratif çizimlerin kullanılması dikkat çekiciliği öne çıkarsa da temelde kurgunun yerinde kullanılması ve detayların kurgu içinde ön planda olması gerekmektedir. Alberta College of Art & Design Görsel İletişim Tasarımı bölümünün Kasım 2016’da hazırladığı seminerde, Matt Rhodes hikâye anlatımı açısından Star Wars film serisinden Han Solo karakterini göstererek “Günümüz bilgisayar oyunlarında çalışan konsept tasarımcılar Han Solo karakterini çizseydi, nasıl görünürdü?” Sorusundan yola çıkarak uzay kurgusuna dayalı zırhlı kostümlü çizimi göstererek:



Şekil 18 Matt Rhodes'in Sunumundaki Modern Han Solo Konsept Karakter Tasarımı

(Youtube.com, 2019)

"Bu tasarım, sadece estetik bir çekiciliğe sahip. 'Bakın bana ben bir konsept tasarımcısıyım ve ne çizdim!' diyor. Belki 'klas' görünüyor olabilir ama kendine çok fazla dikkat çekiyor ve karakter ya da hikâyeyi destekleyecek hiçbir şey yapmıyor. Güzel bir tasarım ama Star Wars film serisi ile pek alakası yok". (Youtube.com, 2019)

şeklinde yorumlamıştır. Hemen ardından ikinci bir Han Solo karakteri tasarımı ile filmde kullanılan kıyafeti göstererek:



Şekil 19 Star Wars Filminde Kullanılan Han Solo Konsept Karakter Tasarımı

(Youtube.com, 2019)

“Bu çok daha iyi. Asimetrik kemer; silahşör, açık gömlek; kendinden çok emin, çizmeler ve yelek; maceraperest, dağınık süsten uzak; zengin değil, zirhsiz; kendine güvenen. Bütün bu unsurlar bilinçaltında istemeden oluşsa bile karakter hakkında akılda kalıcı hiçbir şey kalmaz. Konsept tasarımcı olarak, önemli olan hikâyenin önüne geçmeden ‘Hey! Bakın ben ne kadar güzel bir şey çizdim!’ demeden hissettirmektir. Konsept tasarım böyle bir şeydir”. (Youtube.com, 2019)

diyerek yorumlamıştır. Bunun gibi örnekler konsept tasarımın etkileyici illüstrasyonlardan ibaret olmadığını, görsellikle beraber içerik ve hikâye hakkında fikir edinmemizi de sağlamaktadır.

Konsept karakter tasarımı görsel medya türlerinin ve bilgisayar oyunlarının en önemli öğelerinden biridir. Oyuncunun yöneteceği, öykü içerisindeki karakteri ile kendisini özdeşleştireceği ve duygusal bağlar oluşturacağı birimdir. Bu nedenle karakterin görsel niteliği etkileşim açısından çok önemlidir. Oyuncunun veya izleyicinin karaktere ısınması ve onu yönetmekten zevk alması gereklidir.

1. Konsept Sanatı ve Konsept Tasarımı

Konsept tasarımı, bir tasarım sürecinde fikirleri görsel olarak keşfetmekle ilgilidir. Tasarım onaylandıktan sonra üretim aşamasına geçilir. Günümüzde bu iş, konsept sanatı ve konsept tasarımı olarak belirtilir. Bu iki terim de kullanılmaktadır. Konsept sanat, sanatın başladığı ve bittiği bir fikrin görsel keşfi olarak yorumlanabilir. Sonuç olarak ortaya bir sanat eseri çıkmaktadır. Bir konsept sanat eseri, zırhlı bir karakterin neye benzediğini keşfedebilir, fakat konsept tasarımı sadece neye benzediği ile değil, aynı zamanda zırh için gerekli olan materyallere de odaklanmaktadır. Örnek olarak canlı bir aksiyon filmi için zırh parçasının işlevsel olması gerekir ve tasarımcının parçayı doğru şekilde oluşturabilmesi için ayrıntıları ve kesitleri başka tasarımlar ile çözümlenmelidir. Zırh tasarımları geniş plakalar kullanılarak tasarlandığında geniş görünümlüdür fakat ilk örnek olarak üretilip, oyuncu üzerinde denendiğinde, oyuncu iki eliyle silah tutmak için kollarını kapatamaz. Kâğıt üzerinde çizildiğinde bir sanat eserindeki gibi epik ve güçlü dururken, oyuncu zırhın içinde hareket edemediğinde tüm güç kaybolacaktır. Silah tasarlıyorsanız gerçek dünyada nasıl çalıştıklarını bilmek gerekir. Böylece zırhın ne kadar ağır olduğu, kılıcın dengesi ve şeklinin karakterin dövüş stilini ve enerjisinin

korunmasını ne kadar önemli hale geldiği anlaşılır. (Muddycolors.com, 2019). Sanatın ve tasarımın arasındaki temel fark bu yöndedir.

2. Konsept Tasarım ve İllüstrasyon

İllüstrasyon; Latince “aydınlanmak” anlamına gelen “illuminare” sözcüğünden gelmektedir. Bu anlamda illüstrasyonun amacı; sanat olmaktan ziyade bir düşünce ya da fikri ortaya koymaktır. Bir iletişim aracı olan illüstrasyon, verilmek istenen mesajı daha etkili ve akılda kalıcı hale getirir. Algıyı kolaylaştırmak için yapılan vurgular ile izleyiciye anlatılmak istenen konuyu daha hızlı anlaşılmasını sağlamaktır. Detaylı olarak çizilen ve izleyicide görsel üzerinde daha akılda kalıcı etki uyandıran estetik çizimlerdir. (Conceptartempire.com, 2019) Microsoft web sitesi Rise Of The Tomb Raider oyunu afişinde, oyunun tanıtımı için, Lara Corft’un illüstrasyon çalışmasına yer vererek oyunun satışını yayımlamıştır.



Şekil 20 Rise of The Tomb Raider İllüstrasyon

(Microsoft.com, 2019)

Konsept tasarım ile illüstrasyon arasında ince bir çizgi vardır. Çoğu zaman birbiri yerine kullanılan terimler haline gelmiştir. Karakterler, yaratıklar, araçlar, ortamlar ve diğer yaratıcı varlıklar için sanatla görselleştiren taslak tasarımlardır. Konsept tasarım, fikirleri görselleştirmek için kullanılır. Tasarımcı bu fikirleri kendi çizimleri ile hayata geçirir. Tasarım fikirleri küçük taslak çizimlerle keşif aşaması ile başlar. Bu süreç karakterler, hayvanlar, sahne dekorları ve bir bilgisayar oyununda geçen her şey için tekrarlanır. Konsept tasarım bir fikrin genel olarak taslak

aşamasında estetik detaylara inmeden hazırlanan görsel tasarımlardır. İllüstrasyonlar ise konsept aşamasından çıkan görsellerin detaylandırılıp, yayına sunulacak şekilde nihai ürünü temsil eden çizimlerdir. World of Warcraft, Diablo 3, League Of Legends gibi projelerde yer alan konsept tasarımcı Trent Kaniuga, konsept tasarım ile illüstrasyon arasındaki fark için, konsept tasarım eğitim videosunda şöyle belirtmiştir;

“Konsept tasarım ve illüstrasyon arasındaki farkı iyi bilmek gerekmektedir. Örneğin; bir illüstratör bir sokak lambasına bakar ve “Bu metali bu ışık altında nasıl renklendirebilirim?” diye düşünür ve daha çok teknik olma eğilimindedir. İllüstrasyonun iletişim için önemli bir noktada olduğunu düşünsem de bir konsept tasarımcının aynı sokak lambasına baktığında “Neden böyle bir sokak lambası gerekli? Nasıl böyle tasarlandı? Kültürel yönlerinden çıkarımlar yapılmış mı? Hangi malzemelerden yapılmış? Nasıl bir teknoloji ile enerji sağlamakta? gibi sorular sormakla ilgilenir. Konsept tasarımcı kültürel ve teknolojik yönlerle, görsel detaylardan daha çok ilgilenmektedir. Oyun geliştirme sürecinde ve bir hikâye anlatımında konsept tasarım da en az görselleştirme kadar önemli bir yer tutmaktadır”. (Youtube.com, 2019)

İllüstrasyon ile konsept tasarım arasındaki temel fark, illüstrasyonun görsel olarak çekici olması ve konsept tasarımın görsel olarak bilgilendirici olması gerektiği şeklinde tanımlanmıştır. Yine de bu nitelikler her iki disiplini de kesin olarak birbirinden ayırmayacaktır, fakat temel işlevleri özünde farklılık gösterir. (Theseus.fi, 2019)



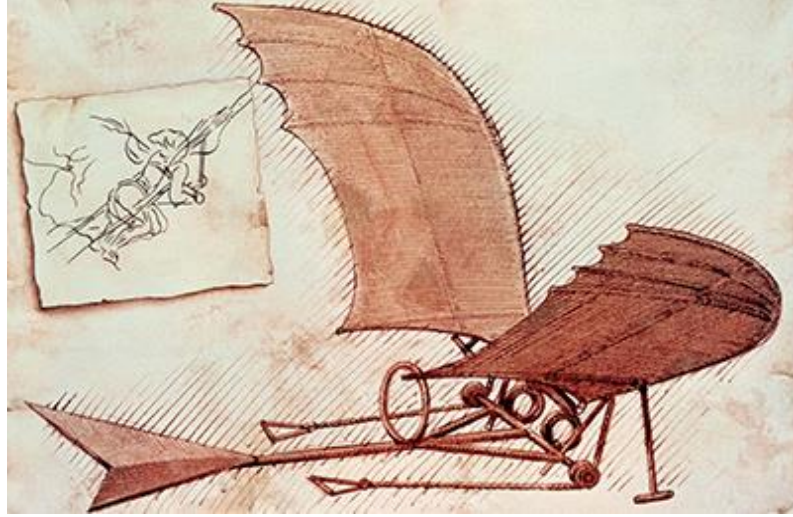
Şekil 21 Brenoch Adams'ın Rise Of The Tomb Raider Konsept Tasarımlarından

(Kotaku.com.au, 2019)

B. Konsept Tasarım Tarihi

Konsept tasarım günümüzde çoğunlukla dijital ortamlarda tasarımlar yapılırsa da ilk ortaya çıktığı zamanlarda geleneksel yöntemlerle başlamıştır. İlk tasarımcılar Orta Çağ ve Rönesans dönemlerinde olan tasarımcılardır. Bu dönemlerdeki tasarım süreçleri, çizimleri günümüzdekilerle benzer şekilde eskiz ve planlarla aynıdır. Çizilen haritalar, görselleştirilerek hazırlanan kitaplar, çizilen eskizler ilk konsept tasarım ürünleridir.

Konsept tasarımı konusunda detaylı olarak çalışan Leonardo Da Vinci, ilk konsept tasarımcılardan biri olarak bahsedilebilir. Leonardo Da Vinci, daha önce hiç yapılmamış olan bir aracın veya makinenin tasarlanmasını ilk aşama eskizlerinden son aşamasına kadar olan süreci tam anlamıyla günümüzde kullanılan şekliyle konsept tasarımı uygulamış bir sanatçıdır. Çizimlerinden, yeteneklerini hem mucit olarak hem de fikirlerini tasarıma dönüştürebilen biri olarak nasıl kullanabileceğini göstermiştir. Uçan makine için yaptığı tasarım ve diğer icatları, bugün gördüğümüz ve kullandığımız şeylerin bazıları Leonardo Da Vinci'ye kadar uzanmaktadır. (Leonardo-da-vinci.net, 2019)



Şekil 22 Leonardo Da Vinci'nin Flying Machine İsimli Konsept Çalışması, 1488

(Leonardo-da-vinci.net, 2019)

Konsept tasarım güncel ve profesyonel anlamda yirminci yüzyılın başlarından itibaren ortaya çıkmıştır. Sanayi ürünlerinin ortaya çıkışı ile tasarımda plan ve eskiz aşamasının önemi artmaya başlamıştır. Sinema ve canlandırma sektörü ile konsept tasarımın adının ilk anılmaya başlandığı zamanlar olarak görülen, 1930'lu yıllarda Disney stüdyolarında başlamıştır. Bu dönemde Walt Disney filmleri incelendiğinde karakter tasarımları ön plandadır. Gustaf Tenggren, dönemin animasyon alanının altın çağı olarak adlandırılan Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Fantasia, Bambi ve Pinokyo filmlerinin yapımında Walt Disney Şirketi'nin başarılı konsept tasarımcılarından. (Youtube.com, 2019)



Şekil 23 Gustaf Tenggren'in Pinokyo Filmi Konsept Tasarımı, 1940

(Youtube.com, 2019)

Gustaf Tenggren gibi dönemin tasarımcıları incelendiğinde resim eğitimi almış, desen kabiliyetine sahip, yaratıcı yönü ön planda olan sanatçılar olduklarına dikkat edilmiştir. İlerleyen zamanlarda çizgi roman ve bilim kurgu kavramlarının ortaya çıkması ile sinema sektöründe konsept tasarımın yeri belirginleşmeye başlamıştır. 1970’li ve 1980’li yıllarda “Blade Runner”, “Star Wars” ve “Alien” gibi beğenilen bilim kurgu filmlerinin hızlı yükselişi ile yapım öncesinde yönetmenlerin tasarım ve görselleştirme için konsept tasarımcılara başvurmuştur. Bu alanda başarıyı yakalamış bu filmlerin yapım süreçlerinde olan tasarım süreci, konsept tasarım anlayışının ortaya çıkmasına öncülük etmiştir. Bu dönemde güncel konsept tasarımın ilk temellerinin oluştuğu söylenebilir.



Şekil 24 Necronom IV, 1976 H.R. Giger’in Alien Filmi Konsept Tasarımı (Giger)

Ridley Scott’ın kült filmlerinden olan 1979 yapımı “Alien” filmi konsept tasarımcısı H.R. Giger, biyo-mekanik canlı formu konsept tasarımlarıyla Oscar kazanmıştır. Daha sonra “Alien” filmi bilim kurgu sinemasının en ünlü konseptlerinden biri olarak kabul edilmiştir. (Edition.cnn.com, 2019)

Geleneksel sanatların dijital sanatlara dönüşmesiyle konsept tasarım dijital ortamda farklı teknik ve yöntemler kullanılarak tasarlanmaya başlanmıştır. Bu yeni yöntemler kullanılarak dijital çizimde benzeri görülmemiş bir patlamaya neden olmuştur. Dünya çapındaki ressamlar yeni fikirler üretip ve yeni yöntemler keşfederek, çeşitli yeni tarzlara yol açmıştır. Cristian Campos’un ‘Modern Dijital Çizim’ kitabında söylediği gibi;

“İlk bilgisayarların geliştirildiği dönemde bir gün illüstratörlerin evlerindeki bilgisayarlarla çizimlerini yapabileceklerini öngörebilmek bir hayaldi ancak günümüzde bütün bir çizim sürecinin bilgisayarlarla ve diğer dijital çizim araçlarıyla yapmak dijital çizerler için gündelik bir iş” (Campos, 2008).

Günümüzde konsept tasarımcılar dijital çizim programları ile konseptler tasarlamaktadır. Hızla yayılan İnternet’e bağlı sosyal medya platformlarında, geniş kitlelere ulaşarak, konsept tasarım örneklerinin paylaşımları, www.deviantart.com, www.conceptartworld.com, www.artstation.com gibi web sitelerin ortaya çıkması ile yaygınlaşmıştır. Bilgisayar oyunları sektörünün hızlı yükselişinin ardından konsept tasarımı bu alanda kendine yer edinmiştir. Gelişen bilgisayar oyunlarında detaylı görseller ile iş yükünün artması, konsept tasarımın kendi içinde ayrılan alt uzmanlık dallarının oluşmaya başladığı gözlemlenmiştir.

C. Konsept Tasarım Alt Dalları

Birçok bilgisayar oyununun son aşamasında bile sanatçıların olması şaşırtıcı değildir. Oyunlar geliştirildikçe ve daha çok gerçek dünyayı yansıtacak hale geldikçe konsept tasarımcıların belli alanlarda uzmanlaşması gerekmiştir. Bilgisayar oyunları yaratılmasındaki süreçte konsept tasarımcıların kendi içlerinde alt uzmanlık dallarının olduğu gözlemlenebilmektedir. Birden fazla olan bu uzmanlık dallarının tasarımcıların kendi ilgi alanları ve aldıkları eğitime göre değişmektedir. Konsept tasarımcılar; karakter tasarımcısı, çevre tasarımcısı, illüstratör, “storyboard” çizeri, “matte painter” gibi alt dallarda uzmanlaşmışlardır.

Bilgisayar oyunlarında görüldüğü gibi karakter tasarımcıları, karakterin genel görünüşü (yaş, boyut, kostüm, yüz özellikleri vb.), karakterin sahip olabileceği herhangi bir sahnede (silah, eşya vb.), tasarım çizimleri yapar. Karakter tasarımcısı, bu taslak çizimlerini bir sonraki seviyeye taşıyarak daha eksiksiz ve detay yoğunluğu yüksek karakter çizimleri haline getirir. Oyuncuların karakterlerle bağlanmalarını sağlayan çizimler ile oyundaki karakterin son olarak nasıl görüneceğini tasarlarlar. (Study.com, 2019) Hazelight, oyun geliştirme firmasında karakter tasarımcısı olarak çalışan Jacob Larsson tarafından yapılmış üç boyutlu ve doku giydirilmesi yapılmış “Leo” karakter tasarımı Şekil 25’teki görüntü son çalışma halindedir.



Şekil 25 A Way Out (2018), Jacob Larsson'un Leo Karakter Tasarımı

(Artstation.com, 2019)

Karakter tasarımcısı, hayal edilen karakterin görünüşünü, oyun içindeki mekâna ve olaylara karşı tarzını, duruşunu ve yüz ifadelerini, bir hikâye bağlamında iyi kurgulamak zorundadır. Bunlar aynı zamanda karakteri oluşturan en önemli etmenlerdir. Karakterin hikâye içindeki görünümü, örneğin "A Way Out" oyunundaki Leo karakteri, kıyafet seçimi, saç ve sakal stili kurgulanan dönemin tarzını yansıtmakta ve karakterin özelliklerini canlandırmaktadır. Karakterin iyi veya kötü olmasının anahtarı ise karakterin davranışlarına göre şekillenmektedir.



Şekil 26 A Way Out (2018), Jacob Larsson'un Leo Karakter Tasarımı, Yüz İfadeleri

(Artstation.com, 2019)



Şekil 27 A Way Out (2018), Jacob Larsson'un Leo Karakter Tasarımı, Doku Kaplaması

(Artstation.com, 2019)

Çevre tasarımcıları, oyun sahneleri ve oyundaki mimariyi, örneğin bir binanın şekli ve binanın detayları gibi genel görünümü tasarlayıp, daha detaylı, üç boyutlu hale getirerek oyun motoruna hazırlarlar. Çevre konsepti yapan tasarımcı oyun kurgusu içinde hava etkilerini, çevre koşullarını, mekân içerisindeki ışığın etkisini, mekânın durağan ya da hareketli olma etkisini, oyun içinde sağlama yönlerine dikkat etmektedir. Tasarımcının hayal edilen konsepti yansıtması için bu unsurları başarılı bir şekilde aktarması gerekmektedir. Hikâye içinde geçen ortam bilgisi, dönemin çevre üzerindeki etkisi, gece veya gündüz bir ortamda olması, mevsim ve doğa olayları gibi faktörler çevre tasarlamada kurgulanmaktadır. Kullanılan renkler hikâyenin ilerleyişini doğrudan etkileyeceği için tasarımcı tüm bu faktörleri göz önünde bulundurarak nesne ve karakter kullanımını da etkili bir şekilde oluşturmaktadır. Çevre tasarımının tüm nesnelerin içinde bulunduğu bir kapsayıcılığı bulunmaktadır. Tasarımcı tüm bu faktörleri etkili ve uyumlu bir şekilde çevrenin içinde uygulamaktadır. Hazelight oyun geliştirme firmasında çalışan Karl Lövenberg, tarafından tasarlanan çevre tasarımlarındaki atmosferin çevre üzerindeki etkisinin sağlanması için renkler ve ışıklar üzerinde hikâyenin geçtiği döneme göre tasarlanmıştır.



Şekil 28 A Way Out (2018), Karl Löwenberg'in Hava Alanı, Çevre Tasarımı
(Artstation.com, 2019)



Şekil 29 A Way Out (2018), Karl Löwenberg'in Çevre Tasarımı
(Artstation.com, 2019)

Hızlı çizim yönü güçlü olan yetenekli hikâye çizerleri (storyboard), oyunun oynanış planlarını çizerek görsel ekibe destek verirler. Senaryo için önceden planlanan tüm sahneleri, kompozisyon, kadraj, kamera açısı vb. gibi konular üzerinde dururlar. Düzeltmeler ve revizeler storyboard üzerinde yapılarak işgücü ve zaman kaybı engellenmektedir. Birçok farklı teknikte hazırlanabilir. Sanatsal olarak

detaylı çizimlere ihtiyaç duyulmaz, ekibe gerekli bilgiyi aktarması yeterli olmaktadır. Çerçeve içine alınan resimlerle hikâye anlatımını yapar. Takımın organizasyonunu destekleyerek, tüm ekibin aynı işe odaklanmasını sağlar. Şekil 30 ve Şekil 31’de “Shadow Of The Tomb Raider” oyunundan bir sahnenin oynanış planları gösterilmiştir.



Şekil 30 Shadow Of The Tomb Raider (2018) Storyboard Çizimi, Pascal Laquerre

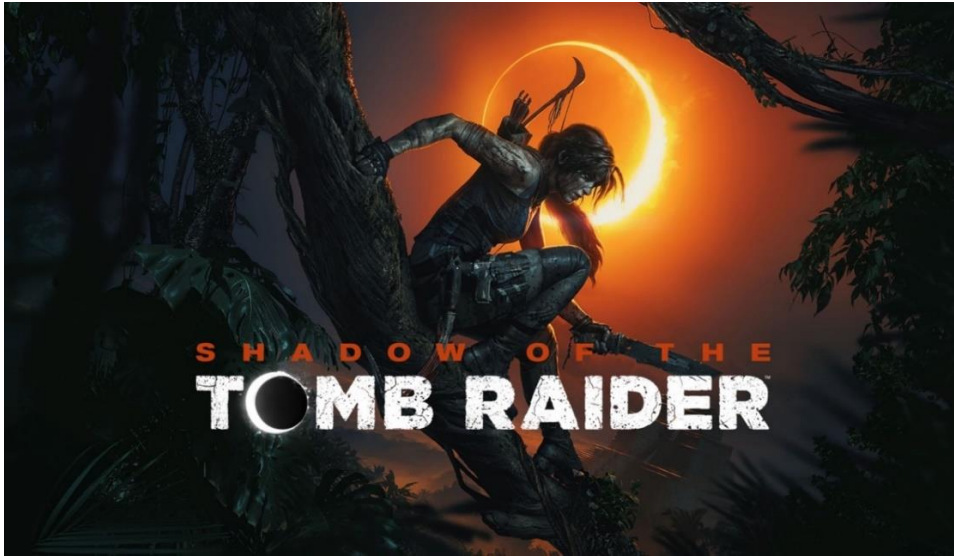
(Artstation.com, 2019)



Şekil 31 Shadow Of The Tomb Raider (2018), Storyboard Sonrası, Oyun İçi Görüntüsü

(Artstation.com, 2019)

İllüstratörler, yoğun çizim eğitimi almış ve estetik yönü güçlü, gerçekçi illüstrasyonlar çizerler. Oyunun iç dünyasını anlatan illüstrasyonlarla internet ortamında, basılı medya vb. ortamlarda oyunun reklamında kullanılmak üzere çizimler yaparlar. Eidos Montreal tarafından geliştirilen ve Square Enix tarafından yayımlanan “Shadow Of The Tomb Raider” oyunu dijital ve basılı ortamda oyunun tanıtım illüstrasyonu ile yayımlanmıştır.



Şekil 32 Shadow Of The Tomb Raider Oyun İllüstrasyonu

(Microsoft.com, 2019)

Matte Painterlar hayal gücünün gerçeklikle bütünleşmesini sağlayarak oyun içinde geçen sahneleri gerçek fotoğraflar ya da görüntüler üzerinden tekrar çizer ve değiştirirler. Gerçekte var olmayan bir şehrin veya mekânın Matte Painting tekniği ile hayal gücünü kullanarak farklı bir konsept oluşturulmasını sağlamaktadırlar. Bu şekilde sahnelerin oyun bittiğinde nasıl görüneceği haline yakın bir görsel gerçeklik ortaya çıkarılmaktadır. Proje sürecinde finansal harcamaları en aza indirmek için bir sahnenin bilgisayar üzerinde bu şekilde oluşturulması yapımcılar için de daha uygun görülmektedir.



Şekil 33 Shadow of War (2017), Cirith Ungol, Yağmacı Kabilesi Matte Painting
(Mattepainting-studio.com, 2019)

D. Konsept Tasarım Teknikleri ve Yazılımları

Günümüzde bilgisayar oyunları hızla gelişmekte ve oyunlardaki gerçeklik ile oyunculara farklı bir dünya içinde bulundurma hissi de giderek artmaktadır. Bu gelişim oyun stüdyolarındaki konsept tasarım ekibini dijital çizim tekniklerinde uzmanlaşmasını sağlamaktadır. Dijital çizim yazılımlarının ilk ortaya çıktığı 1990'lı yıllarda elde yapılan çizimlerin taranarak dijital ortamlara aktarılmasıyla başlamıştı. Dijitale aktarılan bu görüntüler üzerinde tekrar oynama yapabilmeyi sağlayan yazılımlar kullanılarak görüntü üzerinde ışık değerleri, renkler, ölçüler vb. gibi etkiler yapılabiliyordu. Sonraki yıllarda kalem kullanarak dijital ortamda çizim yapma fikri ile elektronik alanlar üzerinde manyetik kalemlerle çizim yapmaya yarayan grafik tabletler üretilmeye başlandı. Sadece bu alana yönelik ürünler üreten Wacom firması, dijital çizim sektöründe önemli bir yer edinmiştir. Üretilen çizim tabletleri ile bilgisayara bağlanarak, bilgisayardaki ekrana manyetik bir kalemle

izim yapmayı olanaklı kıldı. Bylece izerler, tablet ve kalem ile izim yazılımlarında kalem ve fıra iřlevlerini kullanarak izimde yeni bir aęı bařlatmıř oldu.

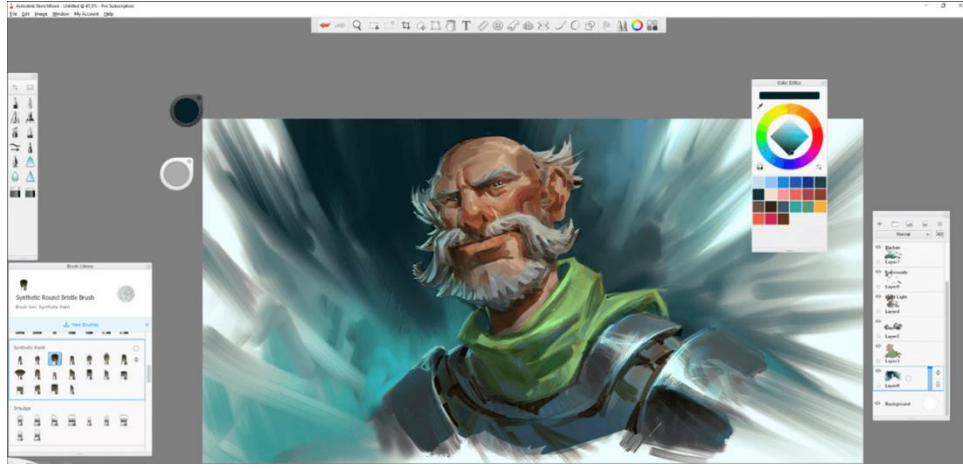


řekil 34 Wacom Grafik Tablet

(Wacomturkiye.com, 2019)

Bu aygıtlar geliřtirildikleri ilk zamanlarda ok pahalı olsa da gnmzde profesyonel izerlerin dıřında hobi olarak izim yapmak isteyenlerin de rahatlıkla ulařabileceęi etiketlerde bulunabilir. Grafik tabletler iki trde vardır. Tablet zerinde ekranlı grntlenebilir ve grntlenmeden ayrı bir monitr baęlantısı ile olan tabletler řeklinde dir. Bu tabletlerin kalemleri, bilgisayardaki fare iřlevlerini ve gerek kalem hissini oluřturacak zelliklere sahiptir. Tablet zeri ise kâęıt veya tual iřlevini grerek izim veya boyama yapılmasını saęlamaktadır. izim tabletlerinin ilk ıktıęı dnemde, tablet temel grevini yerine getiriyor olsa da kalemlerin kâęıt zerindeki hassasiyeti kadar etkili olamamıřtır. Yenilenen modelleri ve eřitli yeni yazılımlar da ıktıka kullanıcının tablette kalemi ne kadar gle bastırđıęı, izim alanı ve kalem hassasiyeti geleneksel izime olduka yaklařmıřtır. Fiziksel bir ortam yerine dijital ortamda grafik tabletlerle dijital boyama teknięi kullanılmaktadır. Dijital boyama, izim programlarında fiziksel ortamda kullanılan fıra ve boyama etkilerini taklit ederek stilize edilmesidir. Bu durum geleneksel boyama ile dijital boyama arasında bir kpr oluřmasını saęlamaktadır. Dijital boyamanın tasarımcıya sunmuř olduęu avantajlar ve kolaylıklar ile tasarımcı, tasarımını daha hızlı oluřturmakta ve geniř kitlelere sunabilmektedir. Tasarımda donanım aısından srekli maliyetinin olmaması, zamandan tasarruf saęlaması, minimum risk barındırması ve geliřmiř baskı teknikleri ile rahata uygulanabiliyor olması dijital boyamanın tercih edilmesini saęlamaktadır. Gnmz konsept tasarımcıları izim tabletleri ile eskizler,

illüstrasyonlar, üç boyutlu modellemeler ve konsept çizimler yapmaktadır. Genellikle Adobe Photoshop, Corel Painter, Sketchbook Pro gibi gelişmiş iki boyutlu ve üç boyutlu Zbrush gibi programlar kullanılmaktadır.



Şekil 35 Sketchbook Pro Programı

(Cgrecord.net, 2021)

Sektörün hızlı çalışma şartlarını yerine getirebilmek için tablet desteğiyle de dijital çizim yapan konsept tasarımcılar fotoğraf gibi hazır görüntülerden de tasarımlarında faydalanmaktadır. En hızlı sonucu alabilmek için çizim tableti ile matte painting, konsept ve illüstrasyon çalışmak gerekir. Çünkü dijital ortamda tablet kullanarak çizmek, elde üretilmiş eskizi dijital ortama taşımak gibi yöntemlerden daha hızlı sonuç almayı sağlamaktadır. Konsept tasarımcı dijital ortamda eskiz çalışmaya başlayarak, sanat yönetmeninin değişiklik ve geliştirmeye yönelik isteklerini hızlı bir şekilde uygulayabilir. Bir oyun karakterinin tasarımı veya oyundaki mekânın tasarımı için çok sayıda eskiz ve detay çalışması yapılması gerektiği düşünüldüğünde, hızlı çalışmanın ve tasarımın seri bir şekilde dönüştürülebilmesinin önemi anlaşılmaktadır.

Dijital çizim konusunda tasarımcılar ne kadar çizim yazılımlarının inceliklerini bilseler de unutulmaması gereken bir şey vardır. Tasarımın temellerini oluşturan ve sadece çizim araçlarıyla elde edilemeyen şey tasarımın ilke ve öğeleridir. Lionhead Stüdyosu uzman konsept tasarımcısı Emrah Elmaslı dijital çizim için şu ifadelerde bulunmuştur:

“Özellikle çizmeyi amaç edinen ve hayatını bu şekilde idame ettirmek isteyenler bilgisayarı, tableti bir köşeye koyup her gün doğru düzgün,

kâğıt kalemle desen tekniklerini geliştirsinler. Direk dijital ortama dalıp hüsrana uğrayan çok kişi gördüm. Eninde sonunda boyamayı öğrenirsiniz ama çizginizi ve form algınızı yeteri kadar geliştirmediysemeniz yanlış çizgileri ve formları boyarsınız'' (Elmaslı, 2011).

Dijital tablet ve kalem kullanmak çizim yeteneğinizi geliştirmez fakat tasarımın ilke ve öğeleri ile desen tekniklerini geliştiren tasarımcılar dijital ortamda yapacakları çizimlerle başarıyı yakalayabilirler.

1. Konsept Tasarım İlke ve Öğeleri

Konsept tasarımcının, sanat unsurları, sanat ilkeleri, renk teorisi, üzerine estetik anlamda bilgi sahibi olması gerekmektedir. Tasarımcının sanatsal tekniklerle görsel düşüncesini ifade etmesi ve uygulaması önemlidir. Yaratıcı bir fikir, hayal edilen dünyayı etkili bir şekilde düşünmeye yardımcı olur ancak teknik beceri olmadan hayal edilen konseptin görsel olarak ifade edilmesi sağlanamaz. Konsept tasarım ilke ve öğeleri görsel tasarımın uygulanmasına ilişkin temel fikirleri açıklar. William Lidwell'in Evrensel Tasarım İlkeleri'nde şu görüşlerde bulunmuştur:

“En iyi tasarımcılar bazen tasarımın genel ilkelerini göz ardı edebilmektedir. Ancak, böyle durumlarda yapılan ihlal oranında bir bedel oluşacaktır. Sadece bu bedeli karşılayabileceğinizden eminseniz, bu ilkeleri görmezden gelebilirsiniz ancak aksi koşullarda bu ilkelere uymak yapılacak en iyi tercih olacaktır” (Lidwell, Holden, & Butler, 2003).

Tasarım ilke ve öğelerini anlayan ve hayal güçlerini ifade etmek için kullanan tasarımcılar, fikirleri ile doğrudan iletişim kuran, güzel sanat eserleri oluşturabilen temellere de sahip olurlar. (Alexhays.com, 2019)

a. Tasarım öğeleri

Tasarım öğeleri, tasarımcılar tarafından bir eser yaratmak için kullanılan yapı taşlarıdır. Çizgi, iki boyutlu tasarımın temel bir değeridir. Uzunluğu genişliğinden büyük olmasıyla karakterize edilen birçok farklı türde çizgi vardır. Çizgiler, sanatçının bunları nasıl kullanmak istediğine bağlı olarak değişebilir. Bir sanat eserinde hareket, yön ve enerjiiyi belirlemede yardımcı olurlar. Birçok farklı çeşidi

olmasına rağmen en basit olanı kontur çizgileridir. Şeklin kenar çevresinde bir yol oluşturarak ortaya çıkmasıdır.



Şekil 36 Kontur, 11 Temmuz 2012, Oluşturan: Oliver Harrison

(Courses.lumenlearning.com, 2019)

Şekil, kapalı bir çizgidir. Çizgiler bir araya gelerek şekilleri oluştururlar. İki boyutlu bir düzlem üzerinde kapalı bir alan olarak tanımlanır. Şekiller geometrik olabilir, kareler, daireler gibi serbest biçimli veya doğal organik de olabilirler.

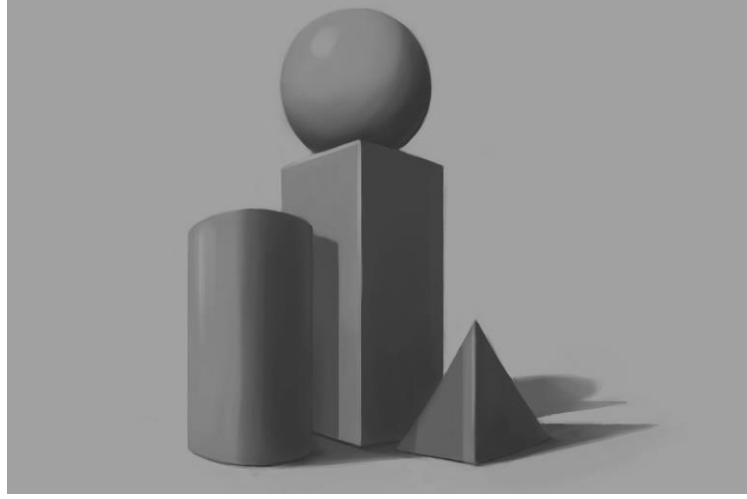


Şekil 37 Diego Velazquez, Las Meninas, 1656, Tuval Üzerine Yağlıboya, Prado, Madrid

(S3-us-west-2.amazonaws.com, 2021)

Velazquez'in Las Meninas'na bakıldığında, temelde bir şekil düzenlemesidir; organik ve sert kenarlı, açık, koyu ve orta tonlu olup, bileşimi tuvalin daha büyük şekli içinde katılaştırır. Buna bakarsak, iki veya üç boyutlu, gerçekçi, soyut veya objektif olmayan her türlü sanat eserini yalnızca şekiller olarak görebiliriz. Tanımlara göre şekiller daima düzdür ancak renklerin ve diğer araçların birleşimi şekillerin formlar olarak üç boyutlu görünmesini sağlayabilir.

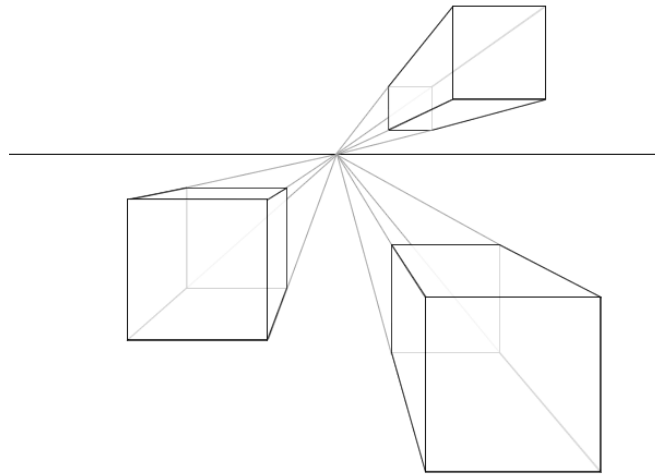
Formlar, üçüncü boyutlara sahip bir şekli tanımlamak için kullanılır. Aşağıdaki çizimde, farklı şekilleri gölgelendirme kullanılarak, düz bir görüntünün üç boyutlu görünmesi sağlanmıştır. Toplar, silindirler, kutular ve piramitler formlardır.



Şekil 38 Geometrik Formların Üç Boyutlu Görünümü

Şekil 38 Geometrik Formların Üç Boyutlu Görünümü (Courses.lumenlearning.com, 2019)

Boşluk; nesnelere arasındaki ve nesnelerin çevresindeki alandır. Bir sanatçının veya tasarımcının belirli bir amaç için sağladığı nesnelerin etrafındaki boşluğa genellikle negatif alan adı verilmektedir. Boşluk, aynı zamanda derinlik hissi de oluşturabilmektedir. Görsel sanatta, derinlik hissi ve yanılsama yaratılmasına uzay denilmektedir. On beşinci yüzyıl Avrupa'sından kalma, geometrik resimsel bir yapı olan lineer perspektifin inovasyonu bize, düz bir yüzeyde üç boyutlu uzayın doğru bir yanılsamasını vermektedir. Ufuk çizgisi ve ufuk noktası kullanımı yoluyla nesnelere arasındaki mesafe görülmektedir.



Şekil 39 Tek Noktalı Doğrusal Perspektif, 11 Temmuz 2012, Oluşturan: Oliver Harrison

(Courses.lumenlearning.com, 2019)

Klasik bir Rönesans sanat eseri, Leonardo Da Vinci'nin 1498'deki Son Akşam Yemeği tablosunda Da Vinci, ufuk noktasını doğrudan Mesih'in başının arkasına yerleştirerek eseri merkeze çekip çalışmayı oluşturur. Kolları eski duvar hatlarını yansıtır ve onları çizgiler olarak takip edersek, aynı ufuk noktasında birleşir.



Şekil 40 Leonardo Da Vinci, Son Akşam Yemeği, 1498. Fresk. Santa Maria della Grazie

(S3-us-west-2.amazonaws.com, 2021)

Renk, kullanımındaki doğal kombinasyonlar ve varyasyonlardan dolayı en karmaşık sanatsal unsurdur. İnsanlar renk kombinasyonlarına farklı tepkiler verir ve sanatçılar çalışmalarında arzulanan yönü vermek için kısmen renk çalışır ve kullanır. Belirli bir işte alaka düzeyi, kullanımı ve işlevi bu işin ortamına bağlıdır. Konsept tasarımcılar da rengi, yaratmak istedikleri dünyanın tonlarına boyarlar. Renk teorisi, renkleri ve ilişkilerini düzenleyen nitel bir girişimdir. Newton'un renk tekerleğine dayanır ve sanatçılar tarafından kullanılan en yaygın sistem olmaya devam etmektedir. Renk tekerleği, pigment paletinin düzenlenmesi için bir kılavuzdur.



Şekil 41 Mavi, Sarı ve Kırmızı Renk Tekerleği

(Courses.lumenlearning.com, 2019)

Değer (veya ton), bir rengin diğerine göre göreceli açıklık veya koyuluğudur. Bir ucunda saf beyaz, diğer ucunda ise siyah ve bir dizi aşamalı koyu gri tonları arasında sınırlanan değer ölçeği, sanatçıya bu dönüşümleri yapması için gerekli araçları sağlar. Aşağıdaki değer ölçeği, tonlardaki standart değişimleri gösterir. Spektrumun daha açık olan ucuna yakın değerler yüksek değerde, daha karanlık uçta ise düşük değerdedir.



Şekil 42 Değer Ölçeği, 11 Temmuz 2012, Oluşturan: Oliver Harrison

(Courses.lumenlearning.com, 2019)

Doku, en temel düzeyde üç boyutlu sanat eserleri oluşturmak için kullanılan malzemenin belirlediği ahşap, taş, kil, bronz gibi gerçek dokuların görünümü verilmesidir. İki boyutlu sanat eserlerinde, tablolar, çizimler ve baskılar doku çizgileri, renkler veya diğer yollarla kullanılmaktadır.

Jan Van Eyck'in Arnolfini portresi, resminin detaylarına baktığımızda sanatçı doku yaratmıştır. Bu resme dokunacak olsaydınız, kıyafet ve halı kumaşını, ahşap zemini ya da avizenin yumuşak metalini hissetmezsiniz ama gözlerimiz dokuyu görür. (Courses.lumenlearning.com, 2019)



Şekil 43 Jan Van Eyck, Arnolfini Portresi, 1434

(Tr.wikipedia.org, 2021)

b. Tasarım ilkeleri

Tasarım öğeleri, bir tasarımı oluşturan parçalardır. Tasarım ilkeleri ise tasarım öğelerinin bir eserde bir araya getirilmesi için uygulanır. Bu ilkelerin nasıl uygulanacağı bir tasarımın ne kadar başarılı olabileceğini belirlemektedir.

Bu ilkelerden denge, bir tasarıma stabilite ve yapı sağlar. Tasarım öğelerinin yerleştirilmesi ile tasarımda dağıtılan ağırlıktır. Tasarımda renkler, dokular ve alanların orantılı bir tasarım hissi vermesi için uygulanmaktadır. Vurgu, tasarımın içerisinde oluşturulmak istenen odak nokta veya merkezdir. Tasarım içerisindeki diğer objeler arasındaki en fazla dikkat çeken objedir. Genellikle tasarımcı, diğer alanlarla karşılaştırıldığında bir alanı ön plana çıkartması ile oluşmaktadır. Hareket, izleyicinin gözünün sanat eserinde çoğunlukla odak alanlarına doğru yönelmesidir. Çizgiler, kenarlar, şekil ve renk boyunca yönlendirilebilir. Desen, tasarımın her yerinde bir nesnenin veya şeklin tekrarlanmasıdır. Sanat çalışmalarını aktif hale getirmek için tekrarlama, desenle yapılır. Tasarım öğelerinin tekrarı tasarımda birlik oluşturmaktadır. Ölçü/Oran, farklı boyutlardaki öğelerin birbirine karşı kullanılarak bir odak noktası oluşturulmasıdır. İç mekânlar, şekil ve büyüklük açısından uygun mobilya ve aksesuar ile ilişkilendirilir. Oran, parçaların bütün ile ilişkisini veya oranını değerlendirir. Yakınlık, tasarımdaki elemanlar arasında ilişki yaratır. Bir

odak noktası oluşturur. Ritim, tasarımda görsel ilgi yaratmak için tekrarlama ve kontrast desenler oluşturarak sağlanır. Tekrarlamalarla tasarım öğelerini birbirine bağlayarak tasarımı güçlendirir. Ritmi heyecan verici ve aktif tutmak için çeşitlilik önemli bir yer tutar. Çeşitlilik, izleyicinin tasarımda dikkatini tutmak ve gözünü yönlendirmek amacıyla farklı tasarım unsurlarının bir arada kullanılmasıdır. Birlik, tasarımdaki bütün parçalar arasındaki uyum sağlanması ve tamamlama hissi yaratılmasıdır. Tasarımcıların bu ilkeleri uygulayarak, tasarımlarında güzel sanat eserleri yaratmasını mümkün kılmaktadır.

Tasarım ilkeleri arasında da bulunan kontrast, tasarımdaki ana unsurları vurgulamamıza yardımcı olur. Renklerin objeler üzerindeki dağılımı ile tasarım içindeki bir objeyi açık koyu değerler ile vurgulamayı sağlamaktadır. (Deanaduffek.com, 2021) Yüksek kontrast kullanımı, daha karanlık olanlara karşı daha açık renkli alanlar yerleştirilerek çarpıcı bir etki yaratırken düşük kontrast daha ince sonuçlar verir. Etkili olan bu farklılıklar İtalyan ressam Caravaggio'nun "Guiditta ve Oloferne'de belirgin bir şekilde görülmektedir. Caravaggio, izleyicinin görsel gerilimini arttırmak için dramatik bir sahneye yüksek kontrast paleti kullanmıştır.



Şekil 44 Caravaggio, Guiditta Oloferne, 1598, Tuval Üzerine Yağlı Boya, İtalyan Sanatı Ulusal Galerisi, Roma

(It.wikipedia.org, 2021)

2. Konsept Tasarım Teknikleri

a. Matte painting

Matte Painting, gerçekte olmayan bir mekânın, ortamın gerçekmiş gibi çizilip boyanması ile oluşturulmasını sağlayan bir tekniktir. Film ve oyun yapımcıları bu tekniği gerçek hayatta var olmayan, maliyeti yüksek veya yapımı imkânsız olan mekânları sahneleri yaratmak için kullanmıştır. 1905 yılında Norm Dawn, fantastik mekânlar ve sahneleri filmlere eklemek için Matte Painting tekniğini geliştirdi. Bu teknikle fotoğraf makinesi tarafından çekilen çevreyi geliştirmek için fotoğraf ve tabloyu birleştirerek, filmdeki hareketli görüntüler üst üste yerleştirilerek görüntülenmesi zor olan sahneler filmlere eklenmiştir. (Design.tutsplus.com, 2021) Uzman Matte Painting sanatçısı Sven Sauer, Game of Thrones sahnelerinden birinde Matte Painting tekniği kullanılarak oluşturulan görüntünün dijitalleştirilerek kullanımı sağlamıştır.



Şekil 45 Harranhall Kalesi, Matte Painting Yöntemi

(Behance.net, 2021)

Harrenhall Kalesi, İrlanda'da bir otopark çevresinde inşa edilmiştir. Temelde küçük bir avlu inşa edilerek bir set oluşturulmuştur. Büyük kale daha sonra Dijital olarak Matte Painting tekniği ile çizilmiş görüntüler, katmanlarla üst üste konularak oluşturulmuştur.



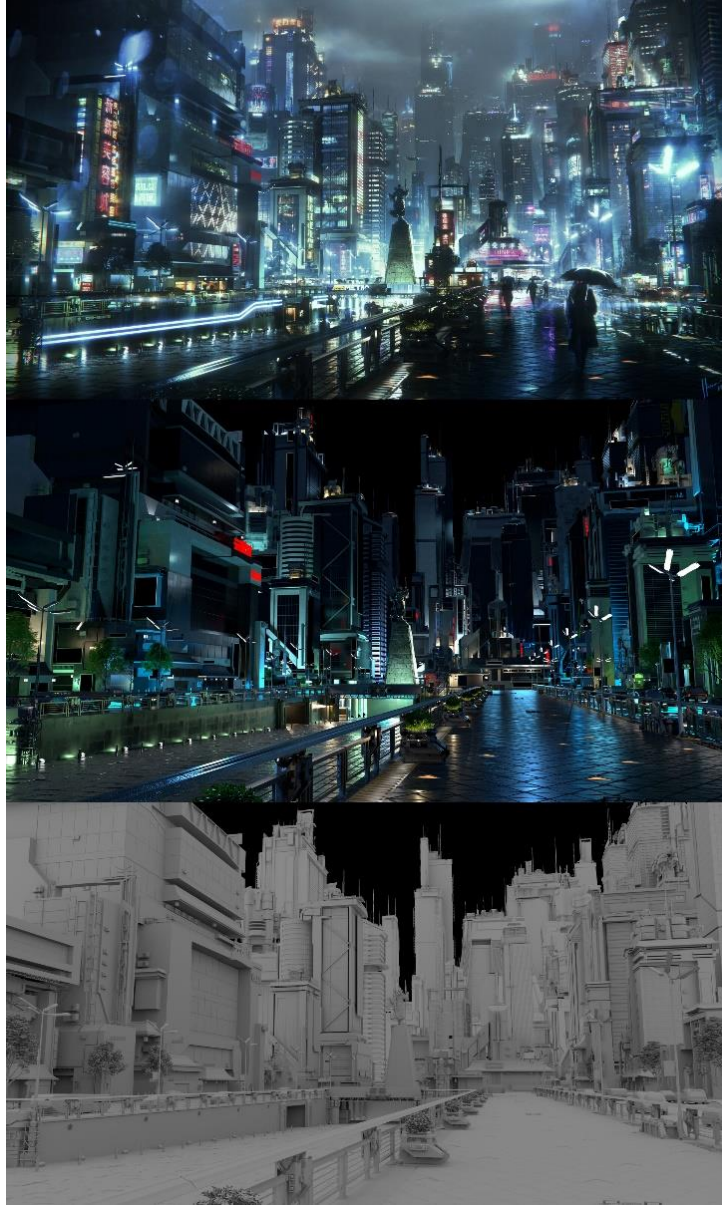
Şekil 46 Harrenhall Kalesi, Matte Painting Konsept Tasarımı

Şekil 46 Harrenhall Kalesi, Matte Painting Konsept Tasarımı (Behance.net, 2021)

Günümüzde grafik tabletleri ve Adobe Photoshop gibi çizim programlarıyla konsept tasarımcılar bilgisayar oyunları ve sinema dünyasında Matte Painting tekniği ile hayal gücünün sınırlarını zorlayan tasarımlar çıkarmaktadır. Tasarım aşamasında üretilecek görüntülerin gelişmiş eskizleri daha hızlı çıkartılarak, tasarımda zaman kazandıran Matte Painting tekniğinin önemi ortaya çıkmaktadır. Hayatımıza giren üç boyutlu modelleme ile boyama teknikleri, Matte Painting ile birleştirilerek kullanılmaya başlanmıştır. Konsept tasarımcı, dijital Matte Painting uzmanı Jaime Jasso'ya göre;

“Yeni teknolojilerle dijital ortamlar için olanaklar sınırsız.”

şeklinde yorumlanmıştır. (Design.tutsplus.com, 2021)



Şekil 47 Neo Şangay Şehir Merkezi Metro İstasyonu, Matte Painting Konsept
Tasarımı

(Artstation.com, 2021)

Digital Matte Painting tasarımcı Jaime Jasso tarafından tasarlanan şehir görüntüsünde 3D Max ve Photoshop programları başta olmak üzere modelleme ve boyama teknikleri Matte Painting tekniği ile birleştirilerek tasarlanmıştır.

b. Photobashing

Photobashing, fotoğraflar üzerinde dijital boyama yaparak oluşturulan konsept tasarımlardır. Fotoğrafların konsept tasarımcısına sağladığı en önemli avantaj, hızlı konseptler çizmekte ve tasarımda gerçekçi ışıklandırma ve doku uygulama

sağlamasıdır. Tasarımcının normalden daha hızlı konseptler ortaya çıkarması ve yüksek ayrıntılı seviyelerde tasarım yapmasına imkân sağlamaktadır.



Şekil 48 Konsept Tasarım, Photobashing Tekniği

(Youtube.com, 2021)

Photobashing, tasarımcının hayal gücüne ve görüntüleri farklı bir konsept oluşturma yeteneğine dayanmaktadır. Temelinde fotoğraflar gibi materyaller üzerinden çizilerek tasarlandığı için bu yöntem bazıları tarafından kopya ya da hile aracı olarak da görülmektedir. Fakat bu eleştiri, başarılı bir Photobashing uygulamasının, bir konsept tasarımcı veya illüstratörün ihtiyaç duyduğu aynı becerileri ve daha fazlasını gerektirmesinden dolayı doğru değildir. (Honkanen, 2017) Photobashing ve Matte Painting, iki teknik de resim üzerine çizim yapılarak gerçekleştirildiği için bu teknikler karıştırılmaktadır. Photobashing, kullanımı daha çok konsept tasarım ve illüstrasyon yapımlarında kullanılmaktadır. Matte Painting ise konsept tasarımda da kullanılmaktadır fakat çoğunlukla filmler, hareketli görüntüler üzerinde gerçekçi

etkiler ortaya çıkarmak amacıyla uygulanmaktadır. Matte Painting, birkaç görüntünün gerçekçi bir şekilde kolaj edilerek uygulanması, Photobashing ise tasarımcının fotoğraf referanslarının üzerinden boyama ile görüntünün kaplanarak yeni konsept çıkarması olarak tasarlanmıştır.

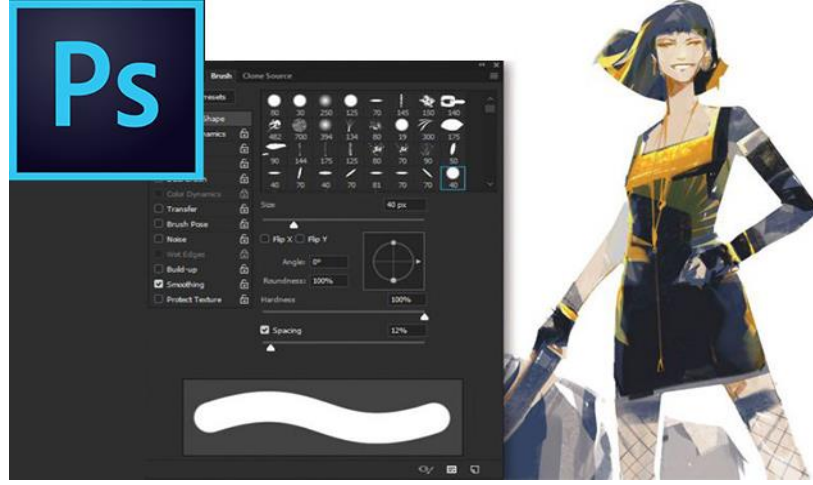
3. Konsept Tasarım Yazılımları

Bir bilgisayar oyunu oluşturma süreci yıllar alabilmekte ve ilk kod satırı bile yazılmadan önce çok fazla iş yapılması gerekebilmektedir. Tüm parçaları bir araya getirmek için önce bir konsept oluşturmak ve oyun için kapsamlı bir tasarım oluşturmak çok önemlidir. Gelişme sürecinde değişiklikler olabilir ancak güçlü bir fikrin ortaya çıkması tasarım sürecinde zaman kazandırabilir. Oyunun iki boyutlu veya üç boyutlu planlandığından bağımsız olarak fikirler edinmeye yardımcı olacak araçlara ihtiyaç olabilmektedir. Dijital çizimler, tasarımların kolayca yinelenmesini ve konseptlerin geliştirilmesi için dokuları ve desenleri içe aktarırken, mümkün olan en hızlı şekilde hareket edebilmeyi sağlar. Dijital çizimler aynı zamanda ekip iş birliğine olanak tanıyarak kolay bir şekilde paylaşılabilen ve açıklanabilmektedir. Tasarımcının araç kutusundaki en iyi araç özelliği ise çok yönlülüktür. Konsept tasarımcılar tarafından yaygın olarak kullanılan tasarım programları; Adobe Photoshop, Painter, Sketchbook Pro, Maya, 3DS Max Design, Modo ve Zbrush gibi çok yönlü yazılımlardır.

a. Adobe Photoshop

Photoshop konsept tasarımında en çok kullanılan programlar arasında önde gelir. Piksel tabanlı ve layer (katman) sistemi ile çalışmaktadır. Konsept tasarım açısından çizim, boyama, eskiz ve fotoğraf üzerinde düzenleme gibi işlerin tamamı Photoshop programı ile yapılabilmektedir. Fotoğrafları değiştirebilmekte ve konsept tasarımlar yaratabilmek için çok çeşitli seçenekler sunmaktadır. Ayrıca üç boyutlu modeller üzerinde eşlemek için dokular oluşturulabilir, bu da program ile daha esnek kullanım sağlar. Çok sayıda eklenti ve indirilebilir fırça seçenekleri ile tasarımcıya çok yönlü imkân sağlamaktadır. Konsept tasarımcılar sıklıkla kendi fırçalarını yaratırlar. Program içerisindeki ayrıntılı katman ayarları, düzenli güncellemeler ve şık bir kullanıcı ara yüzüne sahip olması, Photoshop'un popülerliğinin devam etmesinin arkasındaki güçtür. Çalışma dosyanın dışa aktarım formatı ile birçok farklı çizim programlarıyla da uyumlu olması Photoshop'un çok tercih edilebilir bir

yazılım olmasını sağlıyor. Konsept tasarımcılar için profesyonel bir seçim olarak görülmektedir.



Şekil 49 Photoshop'da Konsept Tasarım Yapımı, Fırça Menüsü
(Creativebloq.com, 2021)

b. Corel Painter

Corel Painter da Photoshop gibi piksel tabanlı ve layer (katman) sistemi ile çalışmaktadır. Yazılımın genel yönelimi, geleneksel çizimi taklit etmeye odaklanmıştır bu da tasarımlarında geleneksel bir görünüm ve his arayan sanatçılar için tercih edilmektedir. Teknik resim açısından, perspektif şablonu ve simetrik çizim gibi özellikleriyle Painter, konsept tasarımcılar tarafından çok tercih edilen yazılımlardandır. Konsept tasarımlar, kâğıda hızlıca fikir edinmekle ilgilidir, bu nedenle Painter geleneksel çizim yönüyle doku, fırça ve çeşitli kalem seçenekleriyle iyi bir seçim olmaktadır.



Şekil 50 Painter Programı Arayüzü, Killian Ward'un Sahilde Gece Resmi
(Painterartist.com, 2019)

c. Sketchbook Pro

Sketchbook Pro, Photoshop veya Painter programlarından daha sade arayüzüyle ve kullanım kolaylığıyla ön plana çıkmaktadır.



Şekil 51 Sketchbook Pro ile Otomotiv Konsept Tasarımları Oluşturma

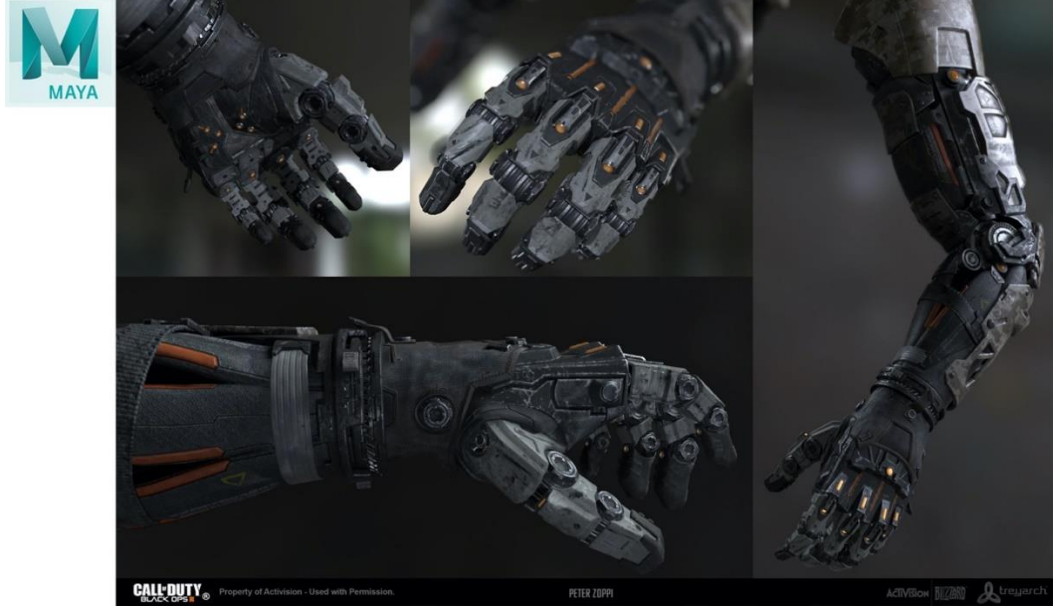
(Pluralsight.com, 2021)

Eskiz ve taslak aşamasında sıklıkla kullanılmaktadır. Fırça seçenekleri, dört simetri boyutu, Cetveller ve özel perspektif rehberleri ile Sketchbook Pro tasarımcıların en çok tercih ettiği programlardandır.

Dijital boyama yöntemi ile yapılan konsept tasarımların daha sonra detaylı olarak üç boyutlu modellenmesi yapılmaktadır. 3D modelleme, bir nesne, obje, çevre veya karakterin tüm açılardan sayısal ortamda oluşturulmasıdır. Geometrik olarak oluşturulan çizimler render (kaplama/gyidirme) ve doku işlemleri uygulanarak gerçeğe yakın görüntüler elde edilir. Birçok bilgisayar oyunu üç boyutlu olarak oluşturulmuştur, bu nedenle birkaç üç boyutlu modelleme programına aşina olmak, konsept tasarımında diğer yazılımlar ile uyumlu bir akış içerisinde çalışmak için yardımcı olmaktadır. Autodesk firmasının yayımladığı 3D Studio Max, Maya konsept tasarımcıların modellemelerinde en çok tercih edilen üç boyutlu modelleme programlarındandır. Bu programlar arasından öne çıkanlardan bazıları şunlardır: Maya, 3D Max, Modo, Zbruh.

d. Maya

Oyun endüstrisinde üç boyutlu modelleme ve animasyon endüstri standartlarından biridir. Program bünyesinde üç boyutlu modelleme, animasyon ve render alma gibi işlemlere sahip özellikler bulunduruyor. Karakter tasarımı için hazırlanan “Cyberarms” konsept tasarımına mayada modellenerek render alınmıştır. Photoshop programı ile doku ve boyama yapılmıştır.



Şekil 52 Cyberarms, Konsept Tasarımı

(Artstation.com, 2021)

e. 3D Max

3D Max Tasarım, üç boyutlu modelleme için bir başka endüstri standardıdır. Oyun endüstrisinde yaygın olarak kullanılmaktadır. Öncelikle büyük, açık dünya oyunları için kullanılan 3D Max güçlü modelleme araçlarına sahiptir. Konsept tasarımcılar bunu detaylı modeller ve ortamlar için daha hızlı ve kolay şekilde kullanmaktadır. Resident Evil 4, oyunu için 3D Max ile yapılan “Malikâne Salonu” adlı üç boyutlu konsept tasarımı ile oyunun çevre grafiklerinde etkileyici bir yapı gösterimi hazırlanmıştır.

3
MAX



Şekil 53 Resident Evil Oyunu “Malikâne Salonu” Konsept Tasarımı

(Artstation.com, 2021)

f. Modo

Modo, Maya ve 3D Max'ten daha az yaygın olarak kullanılır, ancak yine de üç boyutlu modellemede güçlü bir araçtır. Modo, özellikle oyunlar için üç boyutlu modeller oluşturmak için optimize edilmiştir; Maya ve 3D Max ise film için optimize edilmiştir. Üç program da oyun endüstrisinde yaygın olarak kullanılıyor olsa da modo diğerlerine göre daha az kullanılmaktadır.



Şekil 54 Kız Portresi, Modo Karakter Konsept Tasarımı

(Artstation.com, 2021)

g. Zbrush

Geleneksel heykeltıraşlık gibi çalışan bir heykeltıraş modelleme programıdır. Pixologic firmasının yayımladığı Zbrush, üç boyutlu modellemelerde dijital heykel yapma yöntemiyle çalışmaktadır. Bu alanda konsept tasarımcıların en çok tercih ettiği yazılımların başında gelmektedir. Grafik tablet üzerinde kalem ile tasarım yapılmaktadır. Bu şekilde tasarımcıya hâkimiyet ve hız kazandırmaktadır. Bir milyar poligona kadar heykel kabiliyeti ile yüksek derecede ayrıntılı modeller oluşturulabilmektedir. Zbrush konsept tasarım için en iyi programlardan olmasının bir diğer sebebi ise hazırlanan tasarımların animasyon ve görselleştirme için başka bir programa aktarma özelliğinin bulunmasıdır.



Şekil 55 Kratos Savaş Tanrısı, Zbrush 3D Karakter Konsept Tasarımı

(Artstation.com, 2021)

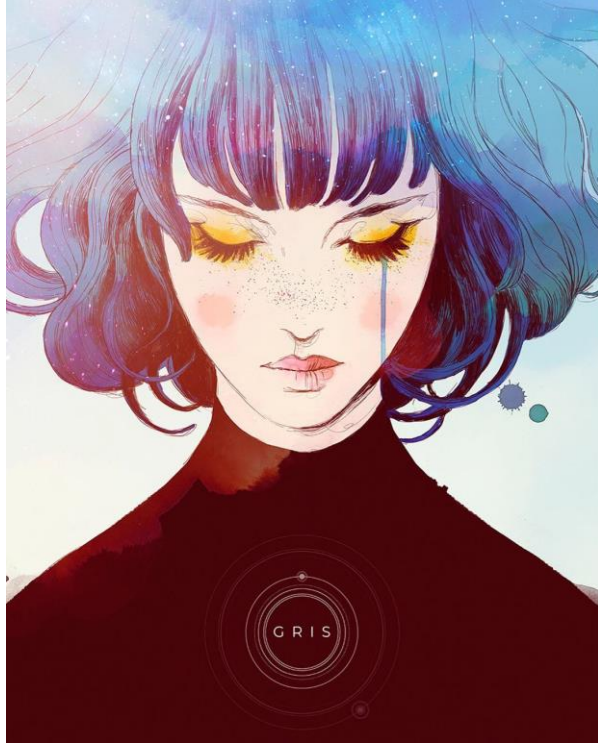
E. Konsept Tasarım Örnekleri

Bilgisayar oyunları sanatsal açıdan özellikle görsel ve ses öğelerinin belirli bir sanatsal konseptte yansıtılması ile etkisini göstermektedir. Birçok oyunda görebileceğimiz farklı ve özgün bir anlatım ve sunum dili oluşturarak kült ya da özgün bir yapımlar olarak oyun takipçileri tarafından tanınır. Bazı durumlarda bir

oyunun oynanış tarzının, hikâyesinin birçok oyuna çok benzer olmasına rağmen oyunun konseptinin sanatsal yapısı, sunum dilinin kendine özgü olması ve oyununun konusuna göre hazırlanması ile oyunun benzerlerinden çok daha fazla ilgi görmesini sağlar. Bu duruma örnek olarak konsept tasarımları, oynanışları ve sunumu ile özgün olmayı başarmış ve yılın çeşitli oyun ödülleri dallarında başarıyı yakalamış oyunlardan olan Gris (2018), Inside (2016), Assassin's Creed Valhalla (2020) gibi oyunların konsept tasarımlarının, kendine özgü olmasıyla başarıyı yakalamış oyunlardır.

1. Gris

Bilgisayar oyunlarının sanat eserleri gibi etkileyici grafiklere sahip olmasını ortaya koyan oyunlardan biri olan Gris, Barselona merkezli küçük bir stüdyo olan Nomada tarafından geliştirilmiştir. Oyunun konsept tasarım ekibinin başında öncü sanatçı Conrad Roset bulunmaktadır. Gris, Variety, The Verge, GQ, ve Paste Magazine'den yılın oyunu adaylığıyla onurlandırılmıştır. Aynı zamanda yılın en iyi sanat yönlü oyunları arasında Gris, adaylığı ile ön planda olmuştur. Gris, iki boyutlu bir platform oyunudur. Temelde kendi iç yolculuğunu tamamlamaya çalışan bir karakteri anlatmaktadır. Fakat bunu diyalogsuz bir biçimde ve iç çatışmaların soyut boyutunu oyuncuya aktaran yapısı ile duygulara hitap eden bir oyundur. Oyunun anlatım biçimi görsellik üzerine ve gerçek hayatla bağdaştırılması gereken dinamikler üstünden ilerlemektedir. Çeşitli olaylar silsilesinde karakter, umut ışığına sürüklenmeye çalışılmaktadır. Başlangıçta, Gris sade siyah-beyaz olarak görüntülenir. Maceranın içine girerken, diğer renkler dünyada yavaş yavaş dolmaktadır. Suluboya ve kalem gölgelendirme gibi geleneksel teknikler kullanarak hayata geçirilen, görsel olarak çarpıcı bir sanat tarzına sahiptir. (Gamespot.com, 2021) Oyundaki her bir etmen, normal bir insanın umut arayışındaki durumlarla bağdaştırılmıştır. Bu bağdaştırmayı direkt olarak somut bir şekilde vermek yerine, oyuncuya sanatsal kavramlar üstünden verilmiştir.



Şekil 56 Gris (2018) Oyun Karakter Konsept Tasarımı

(Nomada.studio, 2021)

Her bir detayın, görselliğin içerisinde sanatsal tasarımlar yer almaktadır. Oyunun yapılışındaki süreç bizlere adeta bir sanat eserinin yapımını anımsatmaktadır. Bu da günümüz oyunlarının görsel yönünün güçlü olduğunu gösterir.



Şekil 57 Gris (2018) Oyun Konsept Tasarımı

(Nomada.studio, 2021)

Etkileyici grafiklere sahip olan oyunlar doğal olarak öne çıkmaktadır. Gris ise bu açıdan ön planda olan bir oyun, çünkü çizimlerin her biri detaylarla bezeli ve her bir sahnede renk armonisi oyuncuya renklerin duygusal yönlerini aktarmaktadır.



Şekil 58 Gris (2018) Oyun Konsept Tasarımı

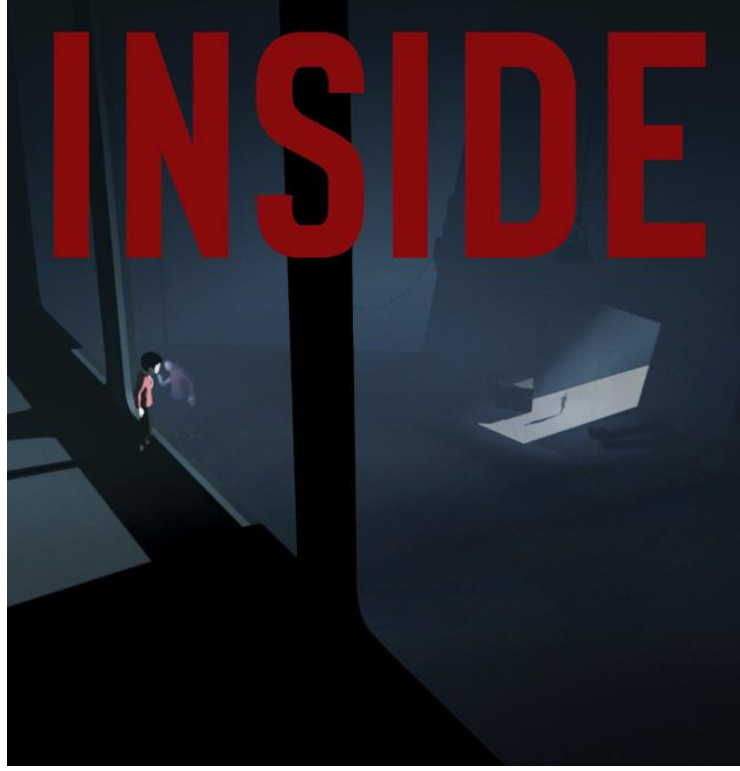
(Nomada.studio, 2021)

Gris oyunun sanat yönetmeni ve konsept tasarımcısı Conrad Roset, eğitimini Joso okulunda ve Barcelona Güzel Sanatlar Fakültesi'nde almıştır. Resimlerinin internet üzerinden yayılması ile bazı firmalarda çalışarak illüstratörlerin nasıl çalıştığı hakkında fikir edinmiştir. Ardından serbest sanatçı olarak çalışmaya başlamış ve birçok marka için reklam ajansları ve yayın şirketleri için çalışmaktadır. Çalışmaları birçok ülkedeki galeri ve müzelerde sergilenmektedir. Ayrıca, BAU Tasarım Okulu'nda sanat profesörüdür. (Artchallenge.info, 2019) Geleneksel resim tarzı çalışmalarında genellikle kadın formu üzerinde çizimler yapmaktadır. Conrad'ın kadın figürleri çizim tarzı üzerinde tecrübeye sahip olması, Gris oyunun konsept tasarımı için tercih edilecek doğru konsept tasarımcısı olduğunu göstermektedir.

2. Inside

Inside, "Playdead" bağımsız oyun geliştirme stüdyosu tarafından geliştirilen ve yayınlanan bir macera oyunudur. Oyunun konsept tasarım ekibi sanatçıları Morten C. Bramsen, Jeremy Petreman, Marek Bogdan ve sanat yönetmeni Arnt Jensen'dir. Inside, The Game Awards'da (oyun ödülleri) en iyi sanat yönlü oyun ve en iyi

bağımsız oyun ödülleri almıştır. İki boyutlu bir düzlem üzerinde küçük bir erkek çocuğu karakterinin yönlendirildiği oyunda, bünyesinde diyalog ve metin bulundurmada tamamen görsel bir anlatım sunulmaktadır. Bu şekilde oyuncuya ne anlatılmak istendiğinden çok, oyuncunun ne anlam çıkaracağına yönelik görsel bir sunum tasarlanmıştır.



Şekil 59 Inside (2016) Oyun Afifi

(Log.com.tr, 2021)



Şekil 60 Inside (2016) Konsept Tasarımı, Oyun İçi Görüntü

(Log.com.tr, 2021)

Bir sanat galerisindeki resimlere bakıldığında hissedilen duyguların, tamamen kişisel olması gibi Inside için de aynı şeyleri söylemek mümkündür. Inside'ın sunumunda bir yandan hiçbir şey anlatılmıyor iken, bir yandan da tüm bunlara dokunabiliyor olması hikâyesini derinleştirmektedir. Yapımcı ekip hiçbir diyalog veya metin olmadan tüm bunları tamamen yarattıkları konsept tasarımı sayesinde oyuncuya aktarmayı başarmıştır. Oyundaki karanlık tonların kıyamet sonrası hissettiren tematik yapısı ile konsept tasarımı ön plandadır.



Şekil 61 Inside (2016) Konsept Tasarımı, Oyun İçi Görüntü

(Log.com.tr, 2021)

Bilinçsizce ve kontrolsüzce ana karakteri takip eden insanların olduğu yukarıdaki görüntüde ise konsept tasarımında ışığın kullanımı ve yarattığı atmosfer ile oyuncuyu distopik bir dünyada ilerlemeye devam ettirmektedir.



Şekil 62 Inside (2016) Konsept Tasarımı, Oyun İçi Görüntü

(Log.com.tr, 2021)

Yalın bir anlatımla oluşturulan bu sahnedeki tasarımsal zenginlik ve detaylar, iki boyutlu bir görsellikte yakalanan derinlik algısı ve perspektifin kullanımı başarıyla sağlanmıştır. Oyunun konsept tasarımı bu atmosferin oluşmasında önemli rol oynamaktadır. Oyunda tamamen çevresel elementlerin doğal konumları ve ışıklandırma kullanılmaktadır. (Log.com.tr, 2021)



Şekil 63 Inside (2016) Konsept Tasarımı, Oyun İçi Görüntü

(Artstation.com, 2019)

3. Assassin's Creed Valhalla

Assassin's Creed Valhalla, Ubisoft Montreal stüdyosu tarafından geliştirilen ve Ubisoft tarafından 2020 yılında yayınlanmış aksiyon rol yapma oyunudur. Oyunda 873 yılında Vikingler'in İngiltere istilasının kurgusal bir tarihi anlatılmaktadır. Oyunun merkezinde İskandinav mitolojisinin teması kullanılmaktadır. Satışa sunulan oyunun kapak illüstrasyonunun yayınlanmasında, oyunun ana karakteri figür tasarımı kompozisyonun ortasına yerleştirilmiştir.



Şekil 64 Assassin's Creed Valhalla (2020) Oyun Kapak İllüstrasyonu

(Assassinscreed.fandom.com, 2020)

Oyunun konsept tasarım ekibinin kıdemli sanatçıları Donglu Yu, Pierre Raveneau, Gilles Beloeil ve karakter konsept tasarımcı Yelim Kim'dir. Birçok oyun inceleme sayfalarından yüksek puanlar alan AC Valhalla, yaratılan açık dünya oyunlarında çevre konseptlerini başarılı bir şekilde yapan tasarımcılara sahiptir.



Şekil 65 Assassin's Creed Valhalla (2020) Lincoln Limanı Konsept Tasarımı
(Artstation.com, 2020)

Ubisoft kıdemli konsept tasarımcılarından Donglu Yu, İngiltere'nin Lincoln Limanı görünümünün konsept tasarımını yapmıştır. Çalışmalarında 843 yılının İngiltere tarihindeki coğrafyasını, kaleleri ve limanları ile Norveç'in soğuk yerleşim alanlarını resmeden sanatçı, oyuncunun dikkatini çeken etkileyici konseptler tasarlamıştır.



Şekil 66 Assassin's Creed Valhalla (2020) Norveç Yerleşimi Konsept Tasarımı
(Artstation.com, 2020)



Şekil 67 Assassin's Creed Valhalla (2020) Alfred Karakter ve Kıyafet Konsept Tasarımı

(Artstation.com, 2020)

Tarihi karakterlere yer verilen oyunda, İngiltere Kralı Alfred'in karakter ve kıyafetinin konsept tasarımı yapılırken dönemin tematik renkleri ve kıyafetleri referans olarak alınıp, Ubisoft kıdemli konsept tasarımcılarından Pierre Raveneau tarafından tasarlanmıştır. Karakterde görünüm çeşitliliği sunulan oyunda, Vikinglerin savaşçı ve vahşi temalara sahip olan 'Berserker' görünümünde karakter ve kıyafet tasarımları yapılmıştır.



Şekil 68 Assassin's Creed Valhalla (2020) Berserker Karakter ve Kıyafet Konsept Tasarımı

(Artstation.com, 2020)



Şekil 69 Assassin's Creed Valhalla (2020) Eivor Ana Kıyafetli Karakter Konsept Tasarımı

(Artstation.com, 2020)

Ubisoft Montreal oyun stüdyosunun tasarım ekibinden karakter konsept tasarımcı Yelim Kim, oyunun ana karakteri olan erkek Eivor'un kıyafet tasarımında desen, renk ve model çeşitliliği sunan konseptler tasarlamıştır. Tasarımlarında orta çağ döneminin kalın deriden yapılmış giysilerinde savaş ve gizliliğe yönelik karakterin özelliklerini nitelendiren bir tasarım yapılmıştır. Oyuncuyu dönemin tarihiyle bütünleştiren yapısıyla Valhalla oyunu, çevre konseptleri ile dikkat çekmektedir. İskandinav mitoloji ile Norveç'in tarihi mekanlarını birleştiren Ubisoft kıdemli konsept tasarımcı Gilles Beloeil, şamanik bir mağara içine giren ana karakterin

temanın yarattığı renk ve ışık gölgeler ile etkileyici bir atmosferde konsepti tasarlamıştır.



Şekil 70 Assassin's Creed Valhalla (2020) Şamanik Mağazara Konsept Tasarımı

(Gillesbeloeil.com, 2020)

Norveç'in eski tarihi yapıları ve soğuk kış zamanları betimlenen konsept tasarımlarda, oyunun geçtiği dönem içinde yaratılan dünyanın hissedilmesinde etkili olmuştur. Akıncı ve göçebe yaşayan Vikinglerin, oyunun geçtiği mekanlarda ve çevre tasarımlarında Viking kültürüne ait geleneklerin ve mitolojik desenlerin konseptlerde betimlendiği görülmektedir.



Şekil 71 Assassin's Creed Valhalla (2020) Norveç Konsept Tasarımı

(Gillesbeloeil.com, 2020)

IV. KONSEPT TASARIMCI

Konsept tasarımcılar yaratmak istedikleri dünyadaki karakterleri, mekânları veya o dünyadaki her şeyi tasarlayan sanatçılardır. Bir bilgisayar oyununun tasarım sürecine, tasarımlarıyla katkı sağlarlar. Oyunun nasıl bir ortamda geçeceği, karakterlerin nasıl görüneceği gibi genel görünümleri ortaya çıkarırlar.

A. Konsept Tasarımcı Meslek Profili

Konsept tasarımcılar, yaratıcılık ve üretim sürecinin önemli bir parçasıdır. Bu nedenle, her zaman olağanüstü stil, yetenek ve beceri sergileyen tasarımcıları arayan büyük ve küçük şirketler için değerli çalışanlardır. Profesyonel bir konsept tasarımcı geleceği tasarlayabilmektedir. İzleyicilerin daha önce hiç görmedikleri ortamlar, sahne dekorları, karakterler, kostümler, renk paletleri ve kompozisyonlar tasarlayabilirler. Tasarımı destekleyen net ve kapsamlı bir araştırma ve keşif süreci sunması ve etkili fikir verme teknikleri hakkında güçlü bir anlayışa sahip olmaları gerekmektedir. Oyun geliştirme endüstrisi değişen teknoloji ve çalışma yöntemleriyle hızlı hareket etmekte bu nedenle öğrenme yeteneği ve teknolojik gelişmelerle güncel kalma becerisi gerektirmektedir. Görevleri tamamlamak ve güçlü sanatsal yorumlama becerilerinin gösterilmesi için hem bağımsız olarak hem de Lider konsept tasarımcılar ve çalışma ekibindeki diğer tasarımcılar ile iş birliği içinde çalışma becerisi gerektirir. Lider konsept tasarımcı veya tasarım ekibinin içindeki sanatçıların, her şeyden önce profesyonel düzeyde çizim, boyama ve tasarım becerilerine sahip olması gerekmektedir. Aynı zamanda mevcut dijital çağda, konsept tasarımcıların bilgisayarda dijital çizme, modelleme ve gerekli programları yüksek düzeyde kullanma becerisine sahip olması da gerekmektedir. Konsept tasarımcılar özellikle bilgisayar oyunları ve dijital medya gibi kullanma eğilimi yüksek alanlar sıkı üretim yoğunluğunda çalıştığından, tasarımların planlama süresi kısıtlı ve baskı altında kaliteli içerik üretebilmelidirler. Konsept tasarımcılar, konseptlerin nasıl görünmesi ve hissedilmesi gerektiğine dair talimatlar halinde çalışmaktadır. Bu nedenle yönergeleri takip etmek de önemli bir yer edinmektedir.

Tasarım ekibinin yanı sıra lider tasarımcılardan eleştiri alabilmek gerekir. Tasarımcının ana sorumluluğu öncelikle konsept üretebilmek için kısa çalışmalar yapmaktır. Özet, renk şemaları, kaba tasarım kavramları, çevresel arka plan, gerçek dünya örnekleri ve öncü tasarımcıların konsept çalışmasında aradığı tasarım faktörlerini ortaya koymaktadır. Konsept tasarımcı kısa sürede bir tasarım prototipi çizebilmelidir. Bu prototip, mürekkep ve kâğıt üzerinde olması kadar sade çalışmış da olabilir ya da tam teşekküllü bir 3D bilgisayar modeli de olabilir. Konsept tasarım ekibinin lider tasarımcıları ve diğer geliştiriciler, tasarımın bir sonraki taslağa dahil edilmesi için tasarıma fikirlerini ve eleştirilerini eklerler. Bu süreç, herkes konsepti ilerlemeye uygun buluncaya kadar devam etmektedir. Konsept tasarımcıların görevleri çalıştıkları tasarım departmanının büyüklüğüne ve tasarımcının iş yüküne göre değişiklik gösterebilmektedir. Uzmanlaşmış büyük tasarım departmanlarında konsept tasarımcılar, seçtikleri alandan konseptlerini tasarlarlar. Daha küçük olan tasarım departmanlarında ise aynı tasarımcılar, kendileri veya başka tasarımcılarla birlikte 2D tasarımlarını 3D modelleme platformuna çevirmekten sorumlu olabilirler ve bazı konsept tasarımcıları, bir konseptin tasarımını baştan sona denetleyen proje yönetimi gibi tasarım ekibinin bütün iş ve görevlerinden de sorumlu olabilmektedir. Konsept tasarımcıların çoğu, bilgisayar oyunu tasarımı, 3D modelleme veya medya çalışmaları gibi belirli alanlara yayılan lisans programlarına katılmaktadır. Bazı şirketler resmi bir dereceye ihtiyaç duyabiliyorken, bazı şirketler ise yalnızca tasarımcının yeteneğine ilgi duyuyor ve geçmiş çalışma portföyüne dayanarak işe alım kararları almayı tercih etmektedir.

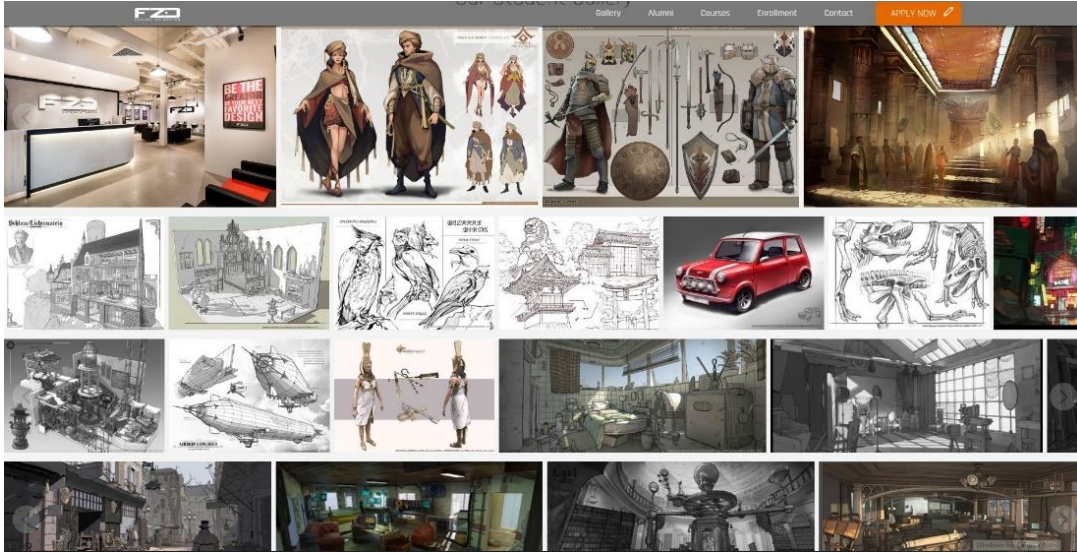
B. Konsept Tasarım Eğitimi

Konsept tasarım endüstrisinin rekabetçi bir dünyası vardır ve tasarımcılar öne çıkan oyunlarının başında olmayı hedeflemektedir. Bazı oyun ve film stüdyoları işe alımlarda portföye daha fazla önem vermektedir. Bu stüdyolar özellikle deneyimlere göre işe alım yapmaktadır. Bununla birlikte bu alanda çalışan pek çok sanatçı, güzel sanatlar, illüstrasyon, grafik tasarım gibi alanlarda dereceye sahiplerdir. Birçok tasarımcı ise seçeneklerini genişletmek için diploma programını izlemeyi tercih etmektedir. İyi bir konsept tasarım eğitimi, konsept tasarımcı olarak ihtiyaç duyulan becerilere sağlam ve kapsamlı bir eğitim ile güçlü bir portföy oluşturulmasında yardımcı olacaktır. Sanat okulunun en büyük yararı da yol boyunca tasarımcının

yapacağı bağlantılardır. Bu bağlamda örgün eğitim ve akademik bilgiler tasarımcıyı avantajlı bir duruma getirebilmektedir. Direkt en iyiden öğrenmek, endüstrideki en iyi tasarımcıların bazılarıyla temasa geçmek rekabette avantaj sağlayacaktır. Bazı stüdyolar ayrıca güçlü tasarımcıların ortaya çıktığını gösteren kayıtlara sahip okullardan mezun aramaktadırlar. Dünyadaki konsept tasarım okulları, lisans ve yüksek lisans derecesine sahip akredite üniversitelerden, konsept tasarımında uzmanlaşmış daha kısa kurslar sunan küçük okullara kadar çeşitlilik göstermektedir. Bir konsept tasarım okulunun akredite olması, okulun bir değerlendirme kurulu tarafından değerlendirildiği ve yüksek kaliteli bir eğitim deneyimi olduğu anlamına gelmektedir. Akredite olmayan kurslarda da kaliteli bir eğitim sunulmaktadır ancak kredi transferleri konusunda değişimler için önemli bir faktördür. Geleneksel derecelere önem veren oyun stüdyoları, tasarımcının derecesinin akredite olan bir üniversiteden gelmesini tercih etmektedir ancak stüdyoların büyük çoğunluğu işi yapabilecek olmasıyla ilgilenmektedir.

Konsept tasarım okullarından, FZD Tasarım Okulu eğlence endüstrisi için konsept tasarımında dünya standartlarında eğitim vermektedir. Okulun hedef ilkesinde temel becerilerin önemi ve tasarım yeteneklerini geliştirmenin en iyi yolu üzerinde durulmaktadır.

FZD'ye göre, mezunlarının %90'dan fazlası eğlence tasarım sektöründe çalışmaktadır. (Fzdschool.com, 2019)



Şekil 72 FZD School Of Design

(Fzdschool.com, 2019)

Bu okul konsept tasarımında uzmanlaşmıştır ve programları sadece bir yıl sürmektedir. FZD (Feng Zhu Design) okul ismini kurucusu ve ünlü konsept tasarımcı Feng Zhu, tarafından almıştır. Singapur’da bulunan FZD, programa başlamadan önce temelleri inşa etmeye odaklanıyor. Bu temeller, 2D ve 3D konsept tasarımı ile ilgili uzun vadeli beceriler geliştirmek için seviyeyi belirlemektedir. Eğitim programında öğrencileri seçkin tasarımcılara dönüştüren temel tasarım düşüncesi ve sunum becerileri geliştirmeyi amaçlamaktadır. Yıl boyu süren program, üç döneme ayrılmıştır. İlk dönem eskiz, görsel iletişim kavramları, sanat ve tasarım unsurları ve ilkeleri, dijital programlarla çalışma ve genel stüdyo zamanı ile ilgili temellere odaklanır. Perspektif, farklı materyaller oluşturma, ışık, değer, vb. gibi beceriler konusunda yoğun bir eğitim süreci başlatılır. 2. dönemde, daha zorlu tasarım projeleriyle gerçek bir stüdyoda çalışırken karşılaşılan durumlara benzer sınırlamalar ve hedefler ortaya koymaktadır. Bir projenin kısıtlamaları dâhilinde tasarlamayı öğrenmek, öğrencinin kendini geliştirmesi için önemli bir beceridir. Ayrıca görsel iletişimdeki becerileri geliştirerek kendi görsel kütüphanesini iyileştirmeyi öğretmektedir. Üçüncü dönem öğrencileri profesyonel portföylerini oluşturmaya başlamaktadır. Bu dönem, tasarımcıların sunumda stillerini ve becerilerini gerçekten geliştirdikleri noktadır. Buradaki odak profesyonellik, kalite ve bağımsızlıktır. Öğrenciler büyük projeleri kendi başlarına nasıl idare edeceklerini ve iş görüşmesi sırasında çalışmalarını nasıl sunacaklarını öğrenmektedir. FZD okulu mezunları Dreamworks ve Arkane Studios gibi şirketlerde çalışmakta ve Ghost in Shell, Call of Duty, Red Sparrow, Star Wars Battlefront gibi projelerde konsept tasarımcı olarak çalışmışlardır. (Fzdschool.com, 2019)

FZD Tasarım Okulu ücreti ise, uluslararası öğrenciler için bir yıllık tam zamanlı diploma programı vergiler hariç 42 bin SGD ‘dir. Bu ücrete ekipman ve idari ücretler dâhil değildir. Singapur vatandaşları öğrenciler için ise bir yıllık tam zamanlı diploma programı vergiler hariç 35 bin SGD’dir. Bu ücrete ekipman ve idari ücretler dâhil değildir. (Fzdschool.com, 2019)

Sağlam bir temele sahip olmak ve doğru sırayla öğrenmek, yeni başlayan bir sanatçının eğitiminde büyük fark yaratmaktadır. Konsept Tasarım Akademisi, çizime ve sanatın temellerine vurgu yapmaktadır. Akreditasyonu olmayan özel bir okul olduğundan, kurslar sadece beceri geliştirme ve portföy geliştirme amaçlıdır. Bir konsept tasarımcısı olarak iş bulurken en önemli iki faktör vardır. Bunlardan birincisi

portföy kalitesi, ikincisi ise bağlantılardır. Konsept Tasarım Akademisi, sağlam bir portföy gelişimine yardımcı olurken aynı zamanda konsept tasarım alanında kendini geliştirmiş uzman tasarımcılarla da tanışma ortamı sağlamaktadır.



Şekil 73 Chris Appelhans ile Hikâye Çizim Atölyesi

(Conceptdesignacad.com, 2019)

Eğitimi ilerletmek veya kariyer değişikliği yapmak ve yeni beceriler geliştirmek için, FZD School of Design, Concept Design Academy, ArtCenter College of Design, Academy of Art University, Syn Studio, CG Spectrum gibi konsept tasarım eğitimi veren kurumlar öğrenciler için kaliteli bir portföy kazandıracaktır. Bu okulların mezunları sağladıkları bağlantılar ile birçok oyun geliştirme ve animasyon stüdyolarında çalışmaktadırlar.

C. Konsept Tasarım İş Alanları

Bilgisayar oyunları üretiminin 1970’li yıllardan bu yana her yıl teknik olarak karmaşıklaşarak geliştirici ekibin büyümesine ve 2000’li yıllardan sonra geliştirici ekiplerin sayıları 200’ü geçen ekiplerin oluşmasında etkili olmuştur. Bu ekiplerin bilgisayar oyunları üretiminde sabit ve belirli çalışma saatleri yoktur. Proje süresince daha çok kararlaştırılmış teslim tarihleri (deadline) ön plandadır. Ekibin görevini bu tarihlere yetiştirebilmek için gerekirse geceleri ve hafta sonları dâhil çalışması gerekmektedir. Bu ekibin içinde olan takımlardan konsept tasarımcılar, animasyon

stüdyolarında, film ve video prodüksiyon şirketlerinde, oyun geliştirme firmalarında, basılı yayınlarda, web tasarım firmalarında, iç tasarım veya dekorasyon firmalarında ve mimarlık firmalarında çalışmaktadırlar. Bu firmalar mekânsal olarak incelendiğinde birçoğunda çalışanların tek odalı geniş bir alanda çalıştığı, bu ‘açık ofis’ modelinin birçok küresel firma tarafından da uygulandığı, benimsendiği görülmektedir. Bilgisayar oyunları geliştirme gibi alanlarda çalışan konsept tasarımcılar silah, yaratık ve oyun ortamı gibi oyun özelliklerini tasarladıkları yerlerde çalışarak kendi istedikleri iş alanında bu mesleği sürdürmektedirler.

Walt Disney Animation Studios ve Sony Pictures Animation’daki çalışmalarıyla tanınan görsel sanatçısı Armand Serrano; Riot Games, Blizzard Entertainment, Blur Studio gibi müşterileriyle oyunlar ve televizyon reklamları için konsept tasarımcısı olarak çalışmıştır. (Armandserrano.com, 2019) Armand Serrano;

“Seni sanatın için işe alıyorlar ama fikirlerin için seni tutuyorlar”
 demiştir. (Chrisoatley.com, 2019)

Oyun geliştirme stüdyolarında genellikle işe genç bir seviyede başlanıldığında, iş konusunda eğitim verecek daha deneyimli bir lider geliştirici tarafından yönetilmektedir. Ekibin bir parçası olarak konsept tasarımda da bu şekilde çalışılmaktadır. Ayrıca bir stüdyoya bağlı kalmadan belirli alanda serbest çalışmak da mümkündür fakat birçok firma kendi ekibini oluşturduktan sonra dışardan çalışmalara çok ihtiyaç duymamaktadır. Oyun geliştirme ekibinde çalışan tasarımcı veya ekibin diğer departmanlarında çalışanlar da tecrübe kazanarak oyun endüstrisinde kendi stüdyosunu kurabilmektedir. Dünyada birçok oyun stüdyosu bulunmaktadır. Oyun endüstrisinin popülerliği arttıkça, kaliteli video oyun şirketlerinin sayısı da artmaktadır. Birçok yeni oyun tasarım stüdyosu piyasaya sürülürken, bunlardan en ünlü olanları Nintendo, Valve Corporation, Rockstar Games, Electronic Arts, Activision Blizzard, Sony Computer Entertainment, Ubisoft, Sega Games, Bioware, Naughty Dog, Square Enix, Capcom, Bandai Namco, Gameloft, Take-Two Interactive Software, Infinity Ward, Epic Games vb. gibi dev oyun şirketleri bulunmaktadır. Dünya oyun piyasasına hükmeden bu şirketler, oyun tarihinin geçmişinden bu yana çıkardıkları oyunlar ile gelişerek varlıklarını sürdürmektedirler.

Bu şirketler arasında köklü bir geçmişe sahip olan Nintendo, 1979’da elde taşıyarak oynanan video oyunları ile itibar kazanmıştır. Eylül 1889’da Fusajiro Yamauchi

tarafından kurulmuştur. Japonya'nın Kyoto kentinde bulunur, ancak dünyanın çeşitli yerlerinde yan kuruluşları ve ofisleri de bulunmaktadır. "İnsan oynamak için doğar" sloganıyla 2001 yılında yaptığı reklam kampanyaları ile Nintendo, net değeri 85 Milyar doları aşan, gelire göre dünyanın en büyük video oyun şirketidir. Bu şirketin dikkat çeken oyunlarından bazıları: Mario, Pokemon, The Legend of Zelda oyunlarıdır. (Gamedesigning.org, 2019)



Şekil 74 Super Mario Bros Oyun Kapağı ve Oyun İçi Görüntü

(Nintendo.co.za, 2019)

Nintendo oyun şirketinde çalışan Shigeru Miyamoto'nun geliştirdiği "Super Mario Bros" oyunu 40 milyon kopya satmıştır (Maltman, 2010).

Türkiye'de bilgisayar oyun endüstrisinin diğer gelişmiş ülkeler kadar üretken olduğundan bahsetmek zordur fakat bazı yetenekli firmaların uluslararası arenada boy gösterdiğini görmekteyiz. Dijital oyun sektöründe yaklaşık on beş yıl öncesine kadar Türkiye'nin yabancı olduğu bir sektörken, günümüzde Türkiye'yi dünya piyasasına taşıyan bazı oyun şirketleri bulunmaktadır. Taleworlds, Peak Games, Gram Games, Crytek oyun şirketleri Türkiye'nin dijital oyun hacminin dünyada tanınmasını sağlamıştır. Bu konuda en başarılı çıkışı 2008 yılında tamamı ile yerli üretimi olan ve büyük ses getiren Mount&Blade oyunu ile TaleWorlds şirketi yapmıştır. Bilgisayar oyunu geliştiren firmalardan biri olan TaleWorlds, Armağan Yavuz ve İpek Yavuz tarafından 2005 yılında kurulmuş ve Ankara ODTÜ Teknokent'te 70'ten fazla çalışanı ile bilgisayar oyunları yapmaktadır. Mount&Blade oyunu, dünya genelinde tanınan ilk Türk oyunu olmuştur.



Şekil 75 Mount & Blade Oyun Kapağı

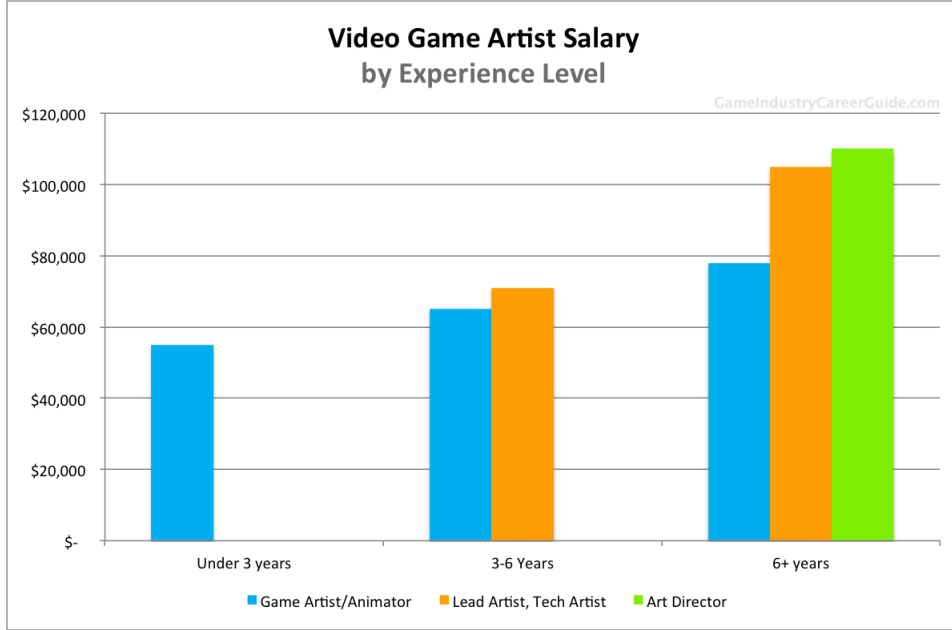
(Mediatrend.mediamarkt.com.tr, 2020)

Türkiye’de oyun üretiminin yetersiz olmasına yönelik, “Oyun tasarım ve geliştirmenin yüksek maliyetli olması, bu konuda deneyimli iş gücünü gerektirmesi, oyun yazılımı konusunda kamusal teşvik politikalarının olmaması, yayım dağıtım ve pazarlama etkinliklerinin yetersiz olması, yerli oyun gelişimini engelleyen en önemli nedenlerdendir” (Binark & Sütçü, 2008). Özellikle bilgisayar oyunlarının görsel tasarımı konusunda akademik araştırmaların az olması ve Türkçe kaynakların yetersiz olmasından dolayı bu konu üzerinde durulması gerektiği söylenebilir.

Oyun sistemleri daha güçlü hale gelince oyunlar, daha çok gerçek dünyayı yansıtacak grafiklere sahip olmuştur. Bu gelişim sonucunda bir bilgisayar oyunu tasarımı bir kişinin tüm tasarım ve programlamayı yapamayacağı kadar zor bir hal almaya başlamıştır. Bilgisayar oyunları yaratılmasındaki süreçte konsept tasarımcıların ve diğer uzmanlık dallarının oluşması kaçınılmazdır. Birden fazla olan bu uzmanlık dallarının tasarımcıların kendi ilgi alanlarına göre değişmektedir. Oyun içindeki tasarımda çevre konsept tasarımları yapmak, 3D modelleme yapmak veya animasyon yapmak gibi diğer alanların içinde mesleğin kendi unvanı ve maaş aralığı vardır. Birçok sektörde olduğu gibi, oyun sektöründe de maaşların yılların

deneyimine, uzmanlık alanlarına ve iş unvanında “lider” veya “kıdemli” olup olmamasına dayanmaktadır.

2019 yılı oyun geliştirme stüdyolarında çalışanların deneyim yıllarına göre maaş ortalamaları, Glassdoor.com, Game Developer Magazine ‘in kaynaklarından oluşturulmuş grafikte maaşlar yıl bazında belirtilmiştir. (Gameindustrycareerguide.com, 2019)



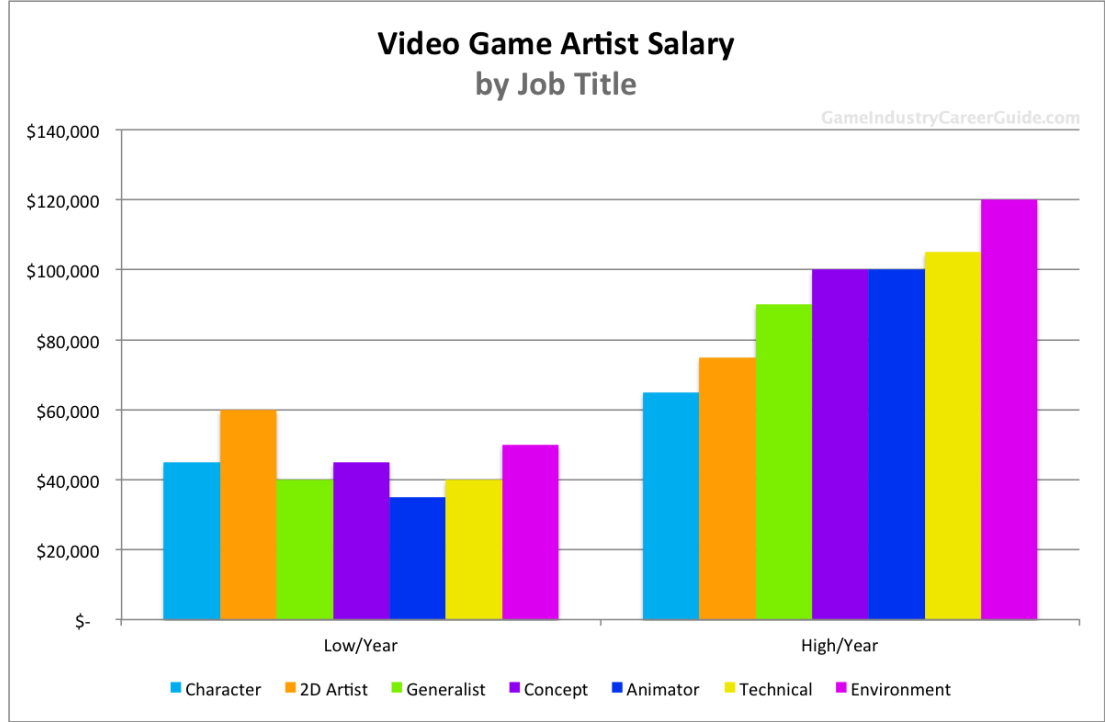
Şekil 76 Oyun Tasarımcısı Maaş Aralıkları

(Gameindustrycareerguide.com, 2019)

Üç yılın altında deneyime sahip olan Oyun tasarımcısı ve Animatörler yıllık maaş ortalaması 55 bin dolar, 3-6 yıl arası deneyime sahip olanlar 65 bin dolar, 6 yılın üzerinde deneyime sahip olanların ise 80 bin dolar seviyesinde maaş aralıkları vardır. Lider Tasarımcı ve Teknoloji Tasarımcısı, üç yılın altında çalışan bulunmamaktadır. 3-6 yıl arası deneyime sahip olanlar 73 bin dolar, 6 yıldan daha uzun deneyime sahip olanlar ise 105 bin dolar maaş aralıkları vardır. Sanat Yönetmenleri ise en az 6 yıl deneyim sahibi olarak oyun stüdyolarında çalışmaktadırlar. Yıllık maaş ortalamaları 110 bin dolar seviyesindedir. (Gameindustrycareerguide.com, 2019)

Oyun geliştirme ekibi içindeki lider tasarımcılar ve sanat yönetmenleri daha uzun deneyime sahip olarak çalışmaktadırlar. Sanatçılar liderlik pozisyona terfi ettirilmeden önce daha alt pozisyonlarda çalışarak deneyim sahibi olmaktadır.

Oyun stüdyolarında çalışan ekiplerin tüm dallarında ve çeşitli unvanlar altında çalışanların maaş aralıklarında da farklılıklar göstermektedir.



Şekil 77 Oyun Geliştirme Stüdyosunda Farklı Unvanlarda Çalışanların Maaş Aralıkları

(Gameindustrycareerguide.com, 2019)

Yıl bazında incelenen grafikte, karakter tasarımcısı, düşük deneyim ortalamasında 45 bin dolar, yüksek deneyim sahibi olarak ise 70 bin dolar maaş aralığına sahiptir. 2D sanatçısı düşük deneyimle 60 bin dolar, yüksek deneyimle 75 bin dolar kazanmaktadır. Genel oyun sanatçısı düşük deneyimle 45 bin dolar ile yüksek deneyimle 95 bin dolar arasında kazanmaktadır. Oyun geliştirmede görsel tasarımın başladığı konsept tasarımda, tasarımcı düşük deneyim ile çalıştığında 45 bin dolar, yüksek deneyim sağladığında ise 100 bin dolar maaş aralığında kazanç sağlamaktadır. Karakter animatörleri ise düşük deneyim yıl ortalamasında 40 bin dolar ile yüksek deneyimde 100 bin dolar maaş aralığına sahiptir. Teknik sanatçılar düşük deneyim yılına sahip olanlar 40 bin dolar, deneyim yılı yüksek yıl ortalamasında 105 bin dolar kazanmaktadır. Çevre sanatçıları ise düşük deneyim yılında 55 bin dolar ile yüksek deneyim ortalamasında 120 bin dolarlık bir maaş aralığına sahiptirler. Bu değerler oyun geliştirme stüdyolarında kendi alanında

alıřan yzlerce kiřinin maařından elde edilen ortalama deęerlerdir. (Gameindustryareerguide.com, 2019)

Her alıřana ne kadar deme yapıldıęını etkileyen faktrler de bulunmaktadır. Bu faktrlerin bařında stdyonun byklę gelmektedir. Daha byk stdyolar genellikle daha byk proje btelerine sahiptir ve bu da oyunun geliřtirme ekibine daha yksek maař demesini saęlamaktadır. Bu duruma en yakın rnek, glassdoor.com 'un Riot Games 'deki bazı konsept tasarımcılara yıllık 200 bin dolar kadar deme yapıldıęını gstermektedir. Dięer oyun stdyolarındaki en st dzey tasarımcı maařlarının iki katı durumundadır. (Gameindustryareerguide.com, 2019)

Birok tasarımcı sekin oldukları belli stillere sahiptir. Konsept tasarımda birok stilde tasarım yapıılıyor olsa da kendi sanat tarzıyla eřleřen projeler reten bir stdyoda alıřmak, daha iyi ve hızlı řekilde tasarım yapılması kazanç potansiyelini arttıran bir durumdur. Kk oyun geliřtirme stdyoları birok farklı sanat stilde ve rolde alıřabilecek sanatılara daha fazla deęer vermektedir. Tasarımcıların her pozisyonda grev alması deęil, genel olarak ihtiya duyulabilecek iřleri yapabilecek tasarımcıları tercih etmektedirler. Byk oyun geliřtirme stdyoları ise ekip iinde belli alanlarda uzman olan tasarımcılara daha fazla deęer verme eęilimindedir. Yksek kalitede, uzman dzeyinde alıřmalar yapan, uzman yeteneklerine deęer veren stdyoda ve doęru takım iinde alıřmak da kazancı etkileyen nemli faktrlerdendir. (Gameindustryareerguide.com, 2019)

Oyun endstrisinde bazen stdyolar da iflas etmektedir. Bu tarz durumlarda onlarca alıřan iřten ıkarılabilir ve hepsi aynı anda yeni iř arama srecine girebilmektedir. Oyunlarda konsept tasarımlar sanat olmadan yapılamadıęı iin birok řirket tasarımcıları yeniden bařlayana kadar szleřmeli olarak iře almaktadır.



Şekil 78 Oyun Tasarımcılarının İş İlanı Yüzdeleri

(Gameindustrycareerguide.com, 2019)

Indeed.com 'daki iş ilanı toplayıcı grafiğinde açıklanan, oyun tasarımcılarını içeren aylık iş ilanı sayısına göre oyun tasarımcılarına olan talebi göstermektedir. İş ilanında aynı kategoride olan oyun tasarımcıları veya sanatçılar için de olabilmektedir. Genel olarak sektör içinde olan talebi göstermektedir. Grafik incelendiğinde oyun tasarımcılarına olan talebin bazı ciddi iniş ve çıkışlara sahip olduğu görülmektedir ancak aynı zaman da istikrarlı bir şekilde artmaktadır.

D. Ünlü Konsept Tasarımcılar

Araştırma kapsamında oyun ve film endüstrisinde halen aktif ve önceki dönemlerde faaliyet göstermiş konsept tasarımcılarından örnekler verilmiştir. Konsept tasarımcıların oyun endüstrisinden önce sinema filmlerinde konseptler yapmasıyla, kökeninde filmler ile başlamasından dolayı ortaya çıkarılan eserlerin kullanım amaçları, süreç ve hedef bağlamında benzerlikleri bulunmaktadır. Hikâye anlatımıyla görsel bütünlük, gerçekçilik, inandırıcılık gibi kavramların farklı dallarda ve oyun sektöründe de ortak gereksinimler olduğu gözlemlenmektedir. Konsept tasarımın, bir fikri, düşünceyi, konuyu, karakteri, hikâyeyi, sahneyi veya mekânı görsel olarak tasarlanan eserler olması, bilgisayar oyunları ve sinema filmleri gibi görsel sanat ürünlerinin bir bütün olarak kabul edilmiş ve bu duruma uygun konsept tasarımcılardan örnekler verilmiştir. Konsept tasarımcılar kendi çalışma geçmişlerinden ve kariyer sürecinden bahsederken eğlence sektöründe sıklıkla

kendilerinden önceki veya halen aktif bir şekilde çalışan meslek alanından konsept tasarımcıları ve çizerleri örnek aldıklarını belirtmektedirler.

1. Ralph McQuarrie

Ralph Angus McQuarrie; 1929-2012 Amerikalı konsept tasarımcı ve illüstratördür. Kariyerinde özgün Star Wars üçlemesi, özgün Battlestar Galactica televizyon dizisi, ET Extra-Terrestrial filmi ve en iyi görsel efekt dalında Akademi Ödülü (Oscar) kazandığı Cocoon filmi ile ilgili çalışmalar içermektedir. Eğitim kariyerine, Pasena’da bulunan ve şu anki adı Art Center Collage of Design olan Art Center School’da tasarım eğitimi almıştır. McQuarrie, kariyerine başlangıçta diş çekme araçlarının tasarlandığı bir firmada çalışmıştır. Boeing firmasında ön tasarım illüstratörü olarak, Boeing 747 “Jumbo Jet” yolcu uçağının üretim diyagramlarının çizimlerini yapmıştır. 1977 yılında sinema yönetmeni George Lucas, McQuarrie’nin çalışmalarından etkilenmiştir ve uzay-fantezi filmi The Star Wars hakkındaki planları için bir araya gelmişlerdir. McQuarrie’nin uzay araçları, ışın kılıçlı karakterleri ve konsept resimleri George Lucas’ın 20th Century Fox, film şirketi tarafından onay alınmasına yardımcı olmuştur. Film şirketi tarafından Star Wars projesine sağlanan fon ile serinin ilk filmi olan Bölüm IV: Yeni Bir Umut (Episode IV: A New Hope) ile başlamıştır. (En.wikipedia.org, 2019)



Şekil 79 Ralph McQuarrie’nin Özgün Star Wars Konsept Tasarımı

(Iamag.co, 2019)

McQuarrie, Darth Vader, Chewbacca, R2-D2 ve C-3PO dahil olmak üzere filmin birçok karakterini tasarlamış ve film setleri için birçok konsept çizmiştir. McQuarrie, Star Wars'taki çalışmasından şu şekilde bahsetmiştir;

“Bir sanatçının bir filmde sahip olduğu en iyi işe sahip olduğumu düşündüm. (Iamag.co, 2019)

Star Wars film serisinin devamında konsept tasarımında çalışmış olan çizerlerden Iain McCaig Ralph McQuarrie için film konsept tasarımında bir öncü olduğunu belirtmiştir. Sadece kostüm tasarımları yapmaktan fazlasını yaparak resimlerle hikâye anlatımını yakalamayı sağlamıştır. (Iamag.co, 2019)



Şekil 80 Ralph McQuarrie'nin Darth Vader Karakter Konsept Tasarımı

(Iamag.co, 2019)

Ralph McQuarrie, eğitim aldığı dönemde bilgisayar destekli çizim yöntemlerinin gelişmemiş olmasından dolayı anlatım tekniğinde geleneksel illüstrasyon yöntemini kullanarak, yetkin bir tasarımcı olduğu, konsept tasarım yapmak için yeterli şartları eğitim sürecinde edindiğini göstermektedir. Film serisinden sonra Star Wars evreninde geçen bilgisayar oyunları da yapılmaya başlanmıştır.

2. Jordan Lamarre-Wan

Jordan Lamarre-Wan, şu an Electronic Arts'ın oyun geliştirme stüdyolarından Respawn Entertainment'da çalışan bir konsept tasarımcı ve illüstratördür. Proje listesinde Star Wars Jedi: Fallen Order, God Of War, Metal Gear Online, The Book of Life, Disney'in Epic Mickey ve Epic Mickey 2: The Power of Two gibi projelerde

karakter, çevre, storyboard, ve konsept tasarımları yapmaktadır. Respawn Entertainment'da lider konsept tasarımcı olarak Star Wars Jedi: Fallen Order oyununu geliştirilmesinde çalışmıştır.



Şekil 81 Star Wars Jedi: Fallen Order, Jedi Avcısı Karakter Konsept Tasarımı

(Theartofj1w.com, 2019)

Konsept tasarımında tahliye askerlerinin Jedi ve imparatorluğu tehdit eden diğer güce duyarlı varlıkların avlanmasında yardımcı olmak için eğitilmiş ve donatılmış uzman bir sınıf askerdir. Bu seçkin grup sayıca az ve halkın gözünden uzak durmaktadır. İmparatorluğun çoğu vatandaşı bile var olduklarının farkında değildir. Bu hikâye anlatımına göre resmedilmiş konsept tasarımda kostümler ve karakterlerin görünümleri üzerinde etkileyici bir anlatım işlenmiştir.



Şekil 82 Star Wars Jedi: Fallen Order Çevre Konsept Tasarımı

(Theartofjfw.com, 2019)

Ralph McQuarrie'in ilk çıkarılan filmdeki konsept tasarımları, günümüz eğlence sektörünün gerçekçi görüntülerle izleyiciyle etkileşimli oyunlarda da etkisini göstermektedir. Konsept tasarımlarda sanatçılar birbirlerinden ilham alarak oyun sektöründe de üst seviyelere ulaşmışlardır.

3. Feng Zhu

Feng Zhu, 1977'de Kaliforniya'da doğdu ve sanatsal kariyerine yirmili yaşlarda başlamıştır. Pasena'da bulunan Art Center School'da mimarlık okudu ve 1997'de film sektöründe, Hollywood prodüksiyonları için fütüristik sahneler tasarlamaya başlamıştır. Feng, bilgisayar oyunları sektöründe de çok genç yaşlarında çalışmaya başladı ve Origin System tarafından geliştirilen ünlü video oyun dizisi "Wing Commander" için konsept tasarımları yapmıştır. Daha sonra konsept tasarımcı rolünü üstlendiği ve "Battle Realms" bilgisayar oyunu görsel malzemesinin tasarımından sorumlu tek konsept tasarımcı olarak Liquid Entertainment'a çalışmak üzere geçmiştir. Bu deneyimler sonrasında oyun endüstrisinde en çok beğenilen ve talep edilen dijital sanatçılardan biri olmuştur. Birkaç yıl sonra George Lucas ile Star Wars bölümlerinde çalışmış ve Transformers projeleri için tasarımlar yapmıştır. Gnomon School'da tecrübeli öğretmen olarak dersler vermeye başlamış ve aynı zamanda tüm dünyadaki konferanslarda konuşmacı olarak yer almıştır. 2009 yılından

itibaren ise Singapur’da kurduđu Feng Zhu Design okulunda konsept tasarım dersleri vermektedir. (Nutscomputergraphics.com, 2019)



Şekil 83 2019 FZD Sunumları Yapılırken, FZD Okulu

(Fzdschool.com, 2019)

Dijital oyun sanatçıları arasında Feng Zhu, konsept tasarım öğretmeni olarak öne çıkmaktadır. Özellikle film ve oyun sektörü için konsept tasarım ve çizime odaklanan yıllık bir program yönetmektedir. FZD okulu web sitesinde mezunlarının %90’ dan fazlası eğlence tasarım sektöründe yer alan oyun ve film stüdyolarında ve serbest zamanlı konsept tasarımcı olarak çalışmaktadır. Youtube kanalında okulu için ücretsiz mini dersler ve tanıtımlarla konsept tasarımcılar için tavsiyelerde bulunmakta ve dersleri dünya çapında ilgi görmektedir.



Şekil 84 Feng Zhu'nun Final Fantasy VII Oyunu Konsept Tasarımı

(Nutscomputergraphics.com, 2019)



Şekil 85 Feng Zhu'nun Final Fantasy VII Oyunu Konsept Tasarımı

(Nutscomputergraphics.com, 2019)

Tasarım okulundan önce Microsoft, Electronic Arts, Sony, Activision, Industrial Light+Magic, Ncsoft, Warner Brothers, Lucasfilm, Bay Films, Epic Games ve daha birçok iyi stüdyoda çalışmıştır. Hollywood'da George Lucas, Steven Spielberg, James Cameron, Michael Bay ve Luc Besson gibi iyi yönetmenlerle yakın çalışmıştır. Üretken kariyerindeki Feng Zhu, sinema endüstrisinde, oyun endüstrisinde ve televizyon reklamlarında, eğlence endüstrisindeki en büyük ve en ünlü projelerden bazılarının yaratılmasında yer almıştır.

4. Shaddy Safadi

Shaddy Safadi, One Pixel Brush Stüdyosunda sanat yönetmeni ve kurucu ortaklarından biridir. Eğitimini 2002 yılında Art Center College of Design okulunda

tasarım eğitimi almaya başlamıştır. Dijital oyun sanatçısı Shaddy Safadi, 2006'dan beri Naughty Dog'da Uncharted serisi, The Last Of Us, Ryse Son of Rome ve birçok oyunda konsept tasarımcı olarak çalışmıştır. (Conceptartempire.com, 2019)



Şekil 86 Shaddy Safadi, One Pixel Brush Stüdyosu, Uncharted 4 Konsept Tasarımı
(Onepixelbrush.com, 2019)



Şekil 87 Shaddy Safadi, One Pixel Brush Stüdyosu, The Last Of Us, Konsept
Tasarımı

(Onepixelbrush.com, 2019)

Çalışmalarının en eşsiz yönü çeşitliliktir. Shaddy karakterler, ortamlar veya benzeri herhangi bir şey için ayrıntılı konsept tasarlamaktadır. 20 yıla yayılan kariyerinde çalışmaları birçok popüler oyunda bulunmaktadır.

5. Darek Zabrocki

Darek Zabrocki, uzun metrajlı filmler ve oyunlar için tasarımlar yapan Polonyalı eğitimci, kıdemli konsept tasarımcısı ve illüstratördür. Polonyalı sanatçı kariyerine 3 yaşından beri çizim yaparak başlamıştır. 2007 yılında geleneksel çizim yöntemlerinden bir değişime giderek dijital konsept tasarımcı olarak kariyerine yön vermiştir. Portföyü, Fox, Sega, Sony ve DreamWorks gibi en iyi endüstri müşterilerinin tasarımlarıyla doludur. Tasarımlarında hikâye anlatımına çok uygun ve gerçekçi görseller üretmektedir. Uluslararası etkinliklerde konuşmacı olarak katılımlar sağlamaktadır. Polonya’da bulunan Darek Zabrocki ve Michal Kus tarafından kurulan Focal Point, Avrupa’da konsept tasarımı ve illüstrasyon eğitimi veren ilk fiziksel okuldur. Focal Point okulunda genel müdür olan Darek Zabrocki, öğrencilere tasarımın temellerini öğretmek ve onları endüstrideki tasarımcılarla aynı fiziksel bir ortamda buluşturmayı amaç edinmektedir. (Darekzabrocki.com, 2019) Ghost In The Shell ve Deus Ex gibi yapımlarda konsept tasarımcı olarak çalışan Nivanh Chanthara, Darek Zabrocki’nin tasarım tekniği ve Focal Point okulu için;

“Darek Zabrocki, hemen hemen her şeyi yaratabilecek ve harika görünmesini sağlayabilecek bir konsept tasarımcıdır. Herhangi bir konuyu tekniği ile yeni tasarımlar yapması beni her zaman şaşırtmıştır. Avrupa’da öncülük ettiği sanat okulu, uzun zamandan beri endüstri için duyduğum en iyi haberlerden biridir” şeklinde yorumlamıştır.
(Focalpointschool.com, 2019)

Projelerinden bazıları, Assassin’s Creed: Syndicate, Need For Speed: Payback, Horizon: Zero Dawn, The Witcher 3: Blood & Wine, Shadow of The Tomb Raider, Death Stranding, Call of Duty: Modern Warfare (2019) ve birçok oyunun yapımında konsept tasarımcı ve illüstratör olarak çalışmıştır.



Şekil 88 Darek Zabrocki, Assassin's Creed: Syndicate Konsept Tasarım

(Darekzabrocki.com, 2019)

Assassin's Creed: Syndicate, Ubisoft Quebec tarafından geliştirilen, Ubisoft tarafından ise yayıncılığı yapılan tarihsel aksiyon macera türü bir oyundur. Oyunda iki karakterin hikâyesinin anlatıldığı, Victoria Dönemi Londrasında geçen bir kurgusu vardır. Oyun için tasarlanan dönemin havasını yansıtan çevre konseptleri, Darek Zabrocki tarafından tasarlanmıştır.



Şekil 89 Darek Zabrocki, Assassin's Creed: Syndicate Çevre Konsept Tasarım

(Darekzabrocki.com, 2019)

Ubisoft oyun geliştirme firmasında çalışan kıdemli sanat yönetmeni Felix Marlo Flor, Darek Zabrocki için;

“Assassin’s Creed: Syndicate için Darek birlikte bir dizi sanat eseri üzerinde çalışmaktan büyük zevk aldım. Çalışmaları takım için büyük ilham kaynağı oldu ve ürettiğimiz içerik için sanatsal vizyonu sağlamlaştırmama yardımcı oldu. ACS’ye yönelik çevresel çalışmaları her zaman güçlü ve akılda kalıcı bir ruh hali yarattı. Kompozisyonları dinamik ve referansları ölçeklendirmeye çok dikkat ederek çalışmalarında iyi bir derinlik duygusu yaratıyor” demiştir. (Darekzabrocki.com, 2019)



Şekil 90 Darek Zabrocki, The Witcher 3: Blood & Wine Oyun Kapak İllüstrasyonu

(Darekzabrocki.com, 2019)

The Witcher 3 oyunun ek yaması için oluşturulmuş tanıtım içeren, detaylı çizilen kapak illüstrasyonu için modelleme ekibiyle birlikte çalışarak resmedilmiştir. Uzun metrajlı filmlerde Love Death And Robots, Maze Runner 3, King Arthur The Legend Of The Sword ve birçok yapımın konsept tasarımında yer almıştır. Projelerinde yer aldığı oyun ve film stüdyoları, Ubisoft, Sony, Electronic Arts, 20th Century Fox, Universal, Paramount ve birçok firma ile çalışmıştır. (Darekzabrocki.com, 2019)



Şekil 91 Darek Zabrocki, Love Death And Robots, Suits Bölümü, Konsept Tasarımı

(Darekzabrocki.com, 2019)

Netflix'in Love Death And Robots TV dizisinin "Suits" bölümü için yapılan konsept tasarımında, tarlaların görünümünü ve yapılarını tasarlamıştır. TV dizisinin "Ice Age" bölümünde de çalışmaları bulunmaktadır.

6. Jose Daniel Cabrera Pena

Jose Daniel Cabrera Pena, İspanyol asıllı geleneksel ve 2 boyutlu konsept tasarımcıdır. Çalışmalarında tarihsel, fantezi ve bilim kurgu çizimleri, bilgisayar oyunları için konsept tasarım ve animasyon filmlerinde Matte Painting üzerine yoğunlaşmış bir kariyere sahiptir. Jose'nin içinde bulunduğu projelerden bazıları arasında Sony'de God of War oyun serisi, Ubisoft'da Redstorm Ghost Recon oyun serisi, Bethesda oyun stüdyosunun geliştirdiği Elder Scrolls Syrim oyunu konsept tasarımı, George R.R. Martin'nin Buz ve Ateşin Dünyası resimli kitabı gibi projelerde çalışmıştır. (Illustratedfiction.com, 2021)



Şekil 92 Jose Daniel Cabrera Pena'nın God of War 4 Oyunu Konsept Tasarımı

(Illustratedfiction.com, 2021)

Santa Monica Studio tarafından geliştirilen ve Sony Interactive Entertainment tarafından yayınlanan aksiyon-macera oyunu God of War, Game Awards'da (oyun ödülleri) 2018'in yılın oyunu ödülü dâhil birkaç farklı kategoride de ödül kazanmıştır. Bu oyunda önceki oyunlarının aksine Yunan mitolojisinde değil, İskandinav mitolojisinde geçen bir dünyada tasarlanmıştır. Pena'nın tarihsel ve fantezi kurgularının konseptlerini bu projelerde tasarlaması, oyunun iki boyutlu yüzeyde görsel inşası için önemli bir bakış oluşturmuştur.



Şekil 93 Daemon Blackfyre Son Hücümü Adlı Konsept Tasarımı

(Artstation.com, 2021)

George R.R. Martin'in "Buz ve Ateşin Dünyası" adlı kitabını resimlemiştir. Konsept tasarımında Daemon Blackfyre, namı diğer "Kara Ejder" Redgrass Field'daki son hücumda, ikiz oğullarını ölü bulur. Quentyn Ball, Bittersteel ve diğer sadık olanlar Daemon Blackfyre'ı takip etmektedir. Kitapta yaşanan savaşın hikâye anlatımını görselleştirerek konseptin anlatım etkisini resmetmiştir.



Şekil 94 Jose Daniel Cabrera Pena'nın Skyrim Oyunu Konsept Tasarımı

(Artstation.com, 2021)

Bathesda Softwork'ün Elder Scrolls Skyrim oyunu evrenini tanıtan konseptini tasarlamıştır. Konsept tasarımında kullanılan renkler, karakterlerin epik hareketleri fantezi türünün temasını hikâye ile sanata dönüştürmüştür.

7. Rafael Grassetti

Rafael Grassetti, kariyerine 2004 yılında Brezilya'da reklam stüdyolarında çalışarak başlamıştır. Yaklaşık üç yıl boyunca lider modelleyici olarak çalıştıktan sonra Marvel, Ubisoft ve birçok şirket için sinematik, reklam yapımları ve oyuncak endüstrisinde serbest karakter tasarımcısı olarak çalışmaya başlamıştır. 2011 yılında Mass Effect ve Dragon Age oyunlarında lider karakter tasarımcısı olarak Bioware'de çalışmıştır. 2013 yılında Kaliforniya'ya taşındıktan sonra Sony'de karakter tasarım sorumlu olarak, Killzone: Shadow Fall, Infamous 3 ve Order 1886 oyunlarında çalışmıştır. Daha sonra God Of War serisinde baş sanatçı olarak çalışmak üzere Sony Santa Monica'da işe başlamıştır. Dijital modelleme, render gibi karakterlerin, çevrelerin, efektlerin ve animasyonların sanat yönetmenliği konusunda profesyonel deneyime sahiptir. (Rgrassetti.com, 2019)



Şekil 95 Rafael Grassetti'nin Kratos Karakteri, 3 Boyutlu Dijital Heykeltıraş
Modellemesi

(Grassetti.artstation.com, 2019)

Dijital boyama yöntemi ile yapılan konsept tasarımların daha sonra detaylı olarak üç boyutlu modellemesi yapılmaktadır. Grassetti, karakteri tüm açılardan sayısal ortamda oluşturarak karakterin konsept modelini heykeltıraş yöntemi ile yapmıştır.



Şekil 96 Rafael Grassetti'nin Kratos, 3 Boyutlu Karakter Konsept Modelleme Tasarımı

(Grassetti.artstation.com, 2019)



Şekil 97 Rafael Grassetti'nin Kratos, 3 Boyutlu Karakter Render Tasarımı

(Grassetti.artstation.com, 2019)

Geometrik olarak oluşturulan çizimlerin render (kaplama/gyidirme) ve doku işlemleri uygulanıp gerçeğe yakın görüntüler elde edilerek animasyon ve yazılım ekiplerine gönderilmiştir.



Şekil 98 Killzone: Shadow Fall Oyunu, Karakter Render Tasarımı

(Grassetti.artstation.com, 2019)



Şekil 99 Killzone: Shadow Fall Oyunu 3 Boyutlu Kafa Modellemeleri

(Grassetti.artstation.com, 2019)

Grassetti, oyundaki Echo, Lady V ve Sinclair karakterlerinin kafa modellemesinde, dokularında ve kırışıklık haritalarında çalışmıştır. Vücut ve gerçek zamanlı gölgelendirmeler, oyun geliştirici firmalardan Guerilla Games, ekibi tarafından oluşturulmuştur.

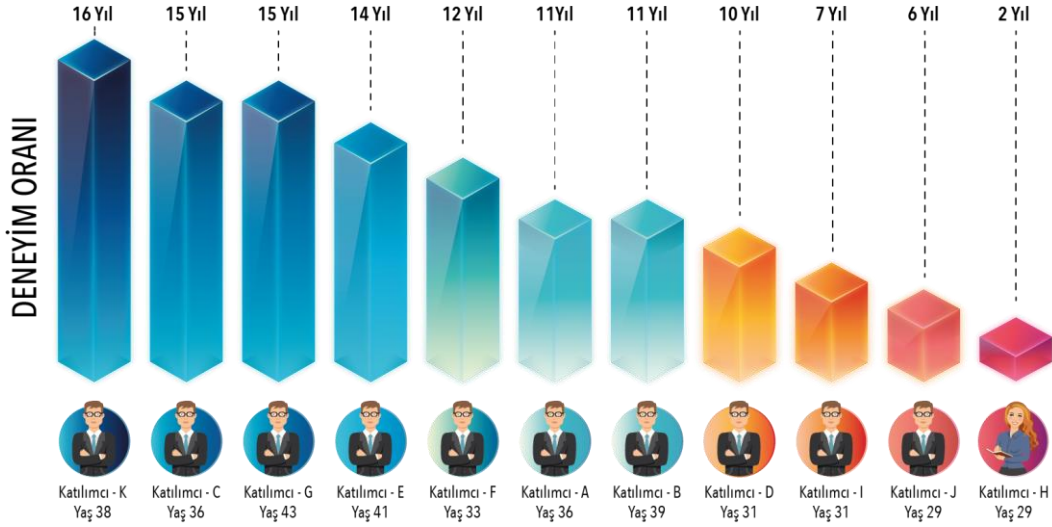
V. BULGULAR VE YORUMLAR

A. Konsept Tasarımcıların Profil Niteliklerine Yönelik Bulgular

Konsept tasarımcılarla derinlemesine yapılan görüşmelerde toplamda on bir kişi ile görüşme sağlanmıştır. Yapılan görüşme sonrası konsept tasarımcıların profil niteliklerine yönelik edinilen bulgular şöyledir: Görüşülen on bir katılımcı arasında, on kişi erkek ve bir kişi kadındır. Ayrıca görüşülen kişiler 29 ila 43 yaş aralığına sahip olmakla beraber katılımcıların toplam yaş ortalaması otuz beştir. Elde edilen veriler doğrultusunda görüşülen katılımcıların deneyimleri, 2 ila 16 yıl arasında değişmektedir. Verilerden oluşturulan, şekil 100 ve şekil 101’de görüldüğü gibi katılımcıların cinsiyet, yaş ve deneyim yılı oranları görülmektedir.



Şekil 100 Görüşülen Erkek ve Kadın Oranı



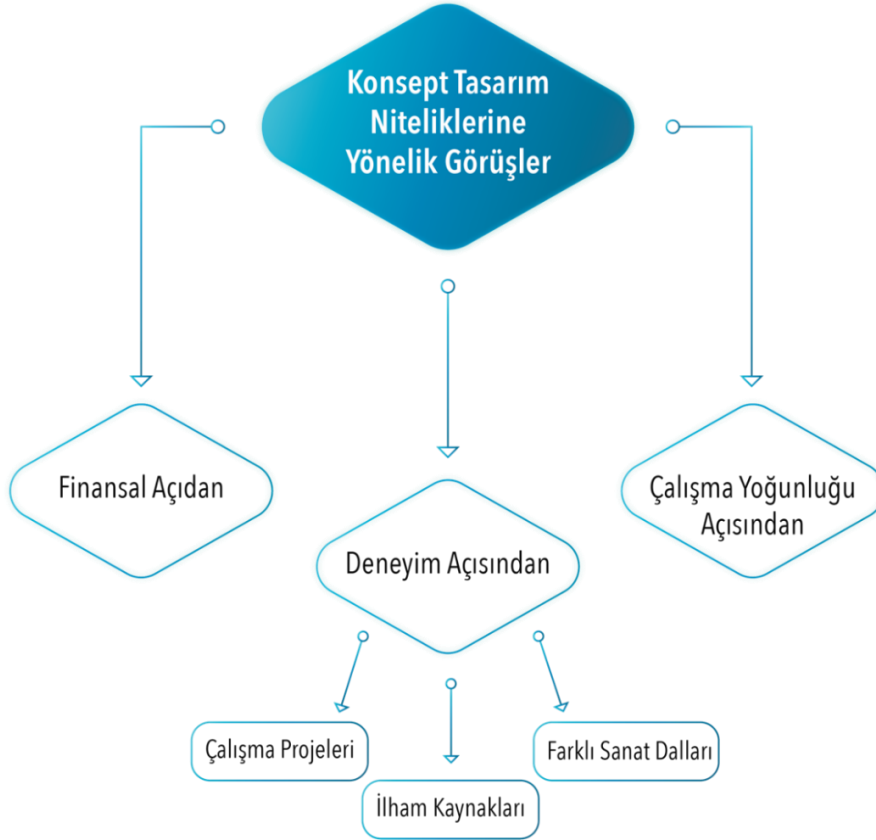
Şekil 101 Görüşülen Konsept Tasarımcıların Deneyim ve Yaş Oranları

Görüşülen tasarımcılarla elde edilen veriler doğrultusunda, katılımcıların bilgisayar oyun sektöründe çalışmadan önce aldıkları eğitimde, dokuz katılımcının güzel sanatlar fakültesi veya benzeri tasarım okullarından mezun oldukları, bir katılımcının tasarım okulları ile ilgisi olmayan bir bölümden mezun olup sektörde deneyimleyerek çalıştığını, bir katılımcının ise üniversite eğitimi almadan tamamen sektörde deneyimleyerek çalıştığı bilgisine ulaşılmıştır.

Video oyun sektörü alanında görüşülen katılımcıların deneyim yılları ve yaşlarına oranla bakıldığında bu meslekte oldukça memnun olduklarını ve genel olarak bu işi severek yaptıklarından mesleğin hobi olarak görüldüğü ifade edilmiştir. Görüşülenler arasında en genç ve iki yıllık deneyimi olan katılımcı H ise yaptığı mesleği sadece iş olarak gördüğünü belirtmiştir. Veriler doğrultusunda memnuniyet açısından konsept tasarım mesleğine bakıldığında, bu işin hobi olarak görüldüğü ifade edilmiştir. Yapılan görüşme neticesinde kadınların erkeklere oranla daha az bu meslekte çalıştığı görülmektedir.

Görüşülenlerin bu meslekte olan tercihleri açısından konsept tasarımın yaratıcılık, düşünceleri aktarma, çizmeyi sevmek, sanata tutkulu bir şekilde bağlı olmak, eserlerin yayınlanmasının heyecan verici olması, tasarımların uygulanabilirliği gibi etmenler bu mesleğin zorlu olmasına rağmen tatmin edici olduğunu vurgulamaktadırlar. On bir katılımcıdan dokuzu, olumlu bir yaklaşım belirterek bu mesleği tekrardan tercih edebileceklerini belirtmişlerdir. Tasarımcının sanata olan tutkusu ve sanatın tasarımcıyı özel hissettirmesi bu mesleğin tekrar tercih edilmesinde etkili olduğu gözlemlenmiştir. Görüşmeye katılanlar arasında sadece iki katılımcı farklı bir mesleği tercih edebileceğini belirtmiştir.

Bu bölümde konsept tasarımcıların niteliklerine yönelik görüşler incelenmiştir. Konsept tasarım niteliklerine yönelik görüşler teması altında üç adet kategori belirlenmiştir; finansal açıdan, çalışma yoğunluğu açısından ve deneyim açısından irdelenmiştir. Deneyim açısından başlığı altında çalışma projeleri, ilham kaynakları ve farklı sanat dalları olarak şekil 102’de görüldüğü gibi oluşturularak bulgular incelenmiştir.

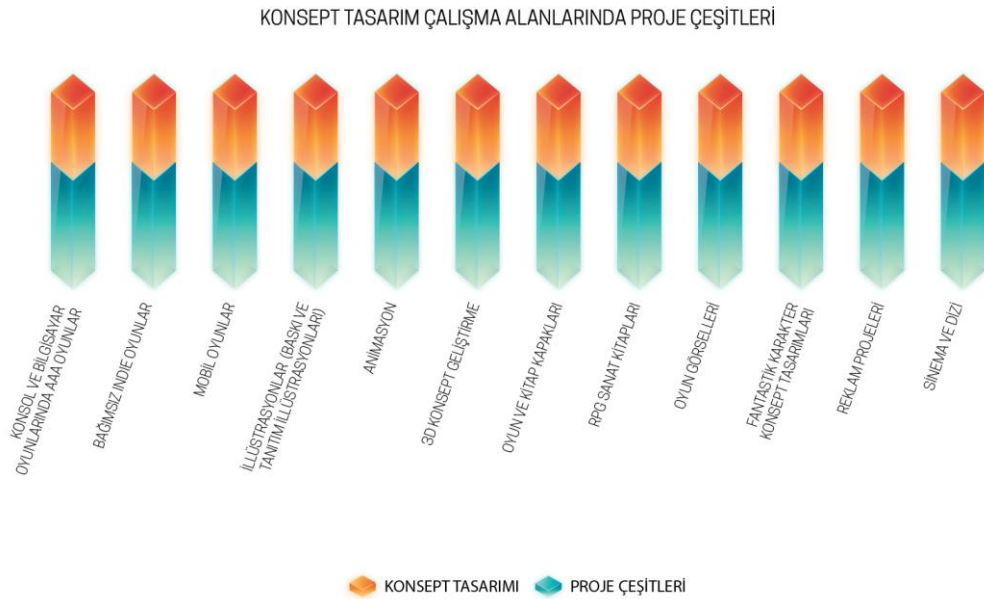


Şekil 102 Konsept Tasarımının Niteliklerine Yönelik Görüşler

Finansal açıdan baktığımızda konsept tasarım mesleğinde, tasarımcıların maaş gelirlerinde olumlu kazançlarının olduğuna yönelik ifadelerde bulunmuşlardır. Katılımcılarla yapılan görüşmede, tam zamanlı olarak çalışan tasarımcıların gelir düzeyinin oldukça kazançlı olduğu, hobilerini, ihtiyaçlarını karşıladıkları ve ekonomik özgürlük düzeyinde rahat bir yaşamlarının olduğunu belirtmişlerdir. Öte yandan freelance olarak çalıştığını belirten tasarımcıların ise daha rahat bir çalışma ortamında bulduklarını fakat düzensiz gelirleri olduğu için kazancın sadece tatmin edici olduğunu vurgulamışlardır.

Konsept tasarım mesleğinde görüşülen katılımcıların yanıtlarından yola çıkarak bu mesleğin çeşitli zorlukları olduğu fakat tasarım yaparken düşünceleri görselleştirerek izleyiciye aktarmanın ve bunun sonsuz yaratıcılıkla

gerçekleştirmenin verdiği hazzın, bu mesleğin eğlenceli ve vazgeçilmez olduğuna yönelik ifadelerde bulunulmuştur. Diğer mesleklerin özelliklerine göre konsept tasarımın bilinmeyen bir meslek olması, katılımcılar tarafından mesleğin çekici olduğu ifadesini doğurmuştur. Bu meslekte başarılı işler çıkarmaya yönelik bakıldığı zaman özellikle müşterilerle ve ortak çalışma arkadaşlarıyla ileri derecede iletişim becerisi gerektirdiği görülmektedir. Sürekli yaratıcı, özgün fikirlerle işleri görselleştirmek ve bunu izleyiciye kolayca, anlaşılır bir şekilde aktarmak da bu mesleğin zorlu bir yanı olarak görülmektedir. Sürekli gözlem yapmayı gerektiren ve her zaman tasarımcıyı yeniliklere yönelten sonsuz bir süreç olarak vurgulanmaktadır. Konsept tasarım mesleğinde bütün bir tasarım süreci boyunca tasarımcı, sürekli olarak gözlem yapması ve aynı zamanda eskizler yaparak kendisini geliştirmesine yönelik imkanları bulunmaktadır. Video oyunlarında ve çeşitli sektörlerde de çalışma olanağının bulunması, mesleğin sektörel avantajını göstermektedir. Konsept tasarımın, çalışma alanları açısından birçok seçeneği vardır. Görüşülen katılımcıların genellikle çalıştıkları projeler; konsol ve bilgisayar oyunlarında AAA yapımlar, bağımsız indie oyunlar, mobil oyunlar, illüstrasyonlar (baskı ve tanıtım illüstrasyonları), animasyon, 3d konsept geliştirme, oyun ve kitap kapakları, RPG sanat kitapları, oyun görselleri, fantastik karakter konsept tasarımları, reklam projeleri, sinema ve dizi gibi alanlarda çalıştıkları bilgisine ulaşılmıştır. Verilerden oluşturulan, şekil 103'te görüldüğü gibi katılımcıların çalışma alanlarında görev aldıkları projeler görülmektedir.



Şekil 103 Konsept Tasarım Çalışma Alanlarında Proje Çeşitleri

Tüm bu çalışmaları yaparken tasarımcılar ise kendilerini sürekli olarak yenileyecek ve etkilenecekleri alanlara yönelirler. Bu alanlardan edindiklerini tasarımlarına özgün bir şekilde eklerler. Birçok tasarımcının ortak ilham aldıkları başlıca kaynak ise doğanın kendisidir. Bunun yanı sıra hayvanlar, kozmos belgeselleri, insanlar, sosyoloji, yeryüzü, tarih, biyoloji, arkeoloji gibi alanlar gerçekçiliğin temelini oluşturan başlıca ilham kaynakları arasındadır. Tasarımcıların yaşam formlarını ve doğanın gerçekliğini gözlemlemesi video oyunları ve filmlerde fütüristik veya fantastik konseptler yaratılmasının başlangıç noktası olmuştur. Görüşülenlerden elde edilen verilere baktığımızda katılımcılar, konsept tasarım alanında sinema filmleri, müzikler, kitaplar, fotoğraflar, çizgi romanlar ve çizgi filmler gibi kaynaklardan sürekli gözlem ve okumalar yapmanın, tasarımcı için faydalı olduğunu belirtmişlerdir. Aynı zamanda konsept tasarımı için güzel sanatlar alanında, karakter tasarımları, moda tasarımı, grafik tasarımı, illüstrasyonlar, şekiller, renkler, dijital ve geleneksel çizim gibi alanlarda güncel olmak, diğer sanatçıların eserlerini takip etmek ve klasik çizerlerin çalışmalarını örnek almak, bu mesleğin ilham kaynakları arasında olduğu vurgulanmıştır.

Görüşülen konsept tasarımcıların çalıştıkları pozisyonların dışındaki farklı sanat/tasarım alanlarında çeşitli çalışmaları da bulunmaktadır. Bu alanlar animasyon, heykel, oymacılık, poster tasarımı, reklam ve kitap kapak illüstrasyonları, kutu kapak tasarımı, 3 boyutlu sanat, doku sanatı, ürün tasarımı, logo tasarımı, oyun içi simgeler gibi farklı sanat dallarıdır. Bu tasarım dalları konsept tasarım mesleğine yakın olan diğer alanlardır. Mesleğin çok yönlülüğe açık olması avantajlı ve tercih edilebilir etki oluşturmaktadır.

Konsept tasarım mesleğinin çalışma yoğunluğu açısından baktığımızda, görüşülen on bir katılımcıdan on kişinin yanıtına ulaşılmıştır. Beş katılımcının düzensiz saatler içinde çalıştıklarını, diğer beş katılımcının ise düzenli saatler içinde çalıştıkları verisine ulaşılmıştır. Görüşülen tasarımcılardan elde edilen verilere göre konsept tasarım mesleğinin çalışma saatlerinin yoğun olduğu, stüdyo ortamında çalışanların çalışma rahatlığının freelance çalışanlara göre fazla mesai saatleri ile daha zorlu olduğu, düzensiz saatler sonucunda fiziksel etkiler yaşadıkları ve sosyal hayatlarının sınırlandırıldığı belirtilmiştir. Yoğun bir iş akışına rağmen iş programı dışında kalan zamanlarda da çizim yapılması tercih edilmektedir. Bu işi tutkulu bir şekilde severek yapmanın günlük yaşantıyı olumsuz anlamda etkilemediği

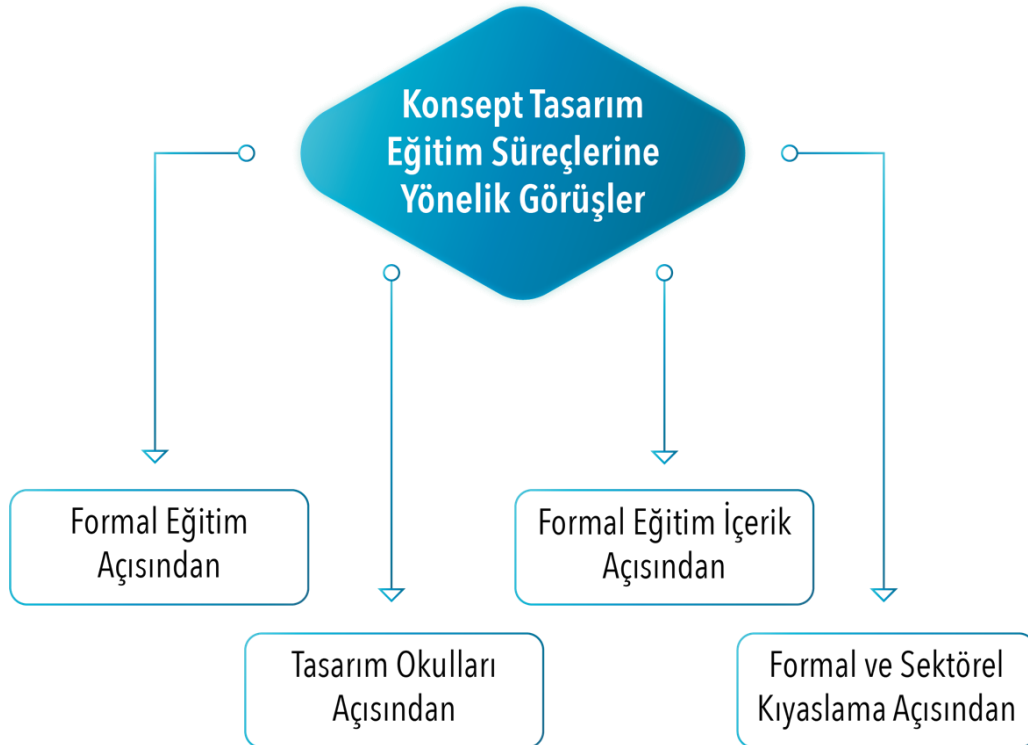
vurgulanmıştır. Katılımcılardan ‘B’ kişisi konsept tasarımcının çalışma yoğunluğuna yönelik ifadeleri şu şekildedir:

“Diğer mesleklerdeki gibi "çok çalıştım, çok yoruldu" gibi bir his olmuyor bende çünkü yaptığım şeyi işten ziyade çok zevk aldığım bir uğraş olarak görüyorum.”

Tüm katılımcılar yoğun iş saatlerine rağmen bu mesleğin tasarımcıyı iyi hissettirdiği ve bu anlamda tatmin olduklarını belirtmişlerdir.

B. Konsept Tasarımcıların Eğitim Süreçlerine Yönelik Bulgular

Bu bölümde konsept tasarımcıların eğitim süreçlerine yönelik görüşler incelenmiştir. Tasarımcıların formal eğitim ve sektörel tecrübelerinden edinilen veriler doğrultusunda eğitime yönelik görüşler teması altında dört adet kategori belirlenmiştir; formal eğitim açısından, tasarım okulları açısından, formal eğitim içerik açısından, formal ve sektörel kıyaslama açısından şekil 104’te görüldüğü gibi oluşturularak bulgular incelenmiştir.



Şekil 104 Konsept Tasarım Eğitim Süreçlerine Yönelik Görüşler

Formal eğitim açısından baktığımızda görüşülen tasarımcılarla elde edilen veriler doğrultusunda, katılımcıların bilgisayar oyun sektöründe çalışmadan önce

aldıkları eğitimde, genel olarak tasarım okullarından mezun oldukları, bir kısmının da farklı sektörlerden gelerek konsept tasarımını deneyimleyerek çalıştığı bilgisine ulaşılmıştır.

Konsept tasarıma formal açıdan baktığımızda, tasarım temelli bir yapısı olduğunu görmekteyiz. Güzel sanat fakülteleri ve tasarım okullarında da konsept tasarım benzeri ders içerikleri vardır. Türkiye’de ise tamamen konsept yaratmaya yönelik derslerin eğitimi oldukça azdır. Konsept tasarımda uluslararası ülkelerin bu konuda daha başarılı oldukları, ürettikleri filmler ve video oyunları gibi yapımlarla öne çıkmaktadır. Bu alanda formal eğitimin azınlıkta olmasından dolayı bu mesleği yapmak isteyenler çeşitli kaynaklardan edindiği bilgiler ve çalışmalarıyla sektörde yer edinmişlerdir. Görüşülen katılımcılardan edinilen bilgiler doğrultusunda iki katılımcı formal eğitimin konsept tasarım için önemli olduğunu ve gerektiğini, diğer dokuz katılımcı ise formal eğitimin bir zorunluluk olmadığını ama olması durumunda öğrenciye bağlantılar sunması, iletişim becerileri kazandırması, tasarımda hikâye anlatım yönünü güçlendirmesi, sektöre hızlı uyum sağlaması ve tasarımda konsept çizmenin öğrenilmesine yönelik olumlu katkılar sağlayacağını belirtmişlerdir. Sektörde tasarım altyapısının gerekliliği, okulun bu anlamda öğrenciye tasarım altyapısı ve disiplin kazandırarak sektöre hızlı uyum sağlaması etkili olarak görülmektedir. Katılımcılardan ‘B’ kişinin formal eğitimin gerekliliğine yönelik ifadeleri şu şekildedir:

“Eğer tasarım hakkında sıfır alt yapınız varsa, nesne ve çevre arasındaki bağları ve etkileşimleri bilmezseniz, tasarladığınız şeyler inandırıcılıktan uzaklaşır. Bu yüzden ya eğitim almalısınız ya da çok fazla araştırma yapmalısınız.”

Tasarım temellerine sahip olarak yapılan tasarımların, inandırıcılıkta etkili olacağı belirtilmiştir. Eğitim almanın öğrencinin becerilerini geliştirmesinde faydalı olacağı ifade edilmiştir. Sektörde aktif olarak çalışan katılımcıların tasarım alt yapısına sahip olmanın önemini vurgulayarak formal eğitimin dışında araştırmalar yaparak da gelişimin mümkün olduğunu ve gelişim için çok çalışılması gerektiğinin altını çizmektedir. Youtube eğitimleri, sanata yönelik profesyonel siteler, kurslar, konvansiyonlar, sanatçı podcastleri, ücretsiz platformlar, gumroad içerikleri gibi çevrimiçi kaynaklar ile motivasyon ve deneyim, eğitimin ve portföyün gelişimine katkı sağlamaktadır. Katılımcılardan ‘J’ kişinin çevrimiçi kaynaklara ve konsept tasarım okullarına yönelik ifadeleri şu şekildedir:

“I think today’s educational market is really rich and people who can’t afford high quality school like FZD are still able to find all the indispensable knowledge online. Many great artists have podcasts or release a series of free tutorials on youtube. Free platforms like Level Up! or cheap tutorials from top artists of our industry allow the individual to choose their own education. It depends on the student. If I had the chance to attend a high quality concept art school, then I would, but back when I starting out there was only Gnomon School- which was way beyond what I could afford.”

“Bugünün eğitim piyasası gerçekten zengin içeriklerle dolu ve FZD gibi yüksek kaliteli bir okulu karşılayamayan kişiler, gerekli tüm bilgileri çevrimiçi olarak hala bulabilir. Birçok harika sanatçının podcast’leri var veya youtube’da bir dizi ücretsiz eğitim yayınlıyor. Level Up! gibi ücretsiz platformlar ya da endüstrimizin en iyi sanatçılarından ucuz öğretici dersler, bireyin kendi eğitimini seçmesine izin verir. Bu öğrenciye bağlıdır. Yüksek kaliteli bir konsept sanat okuluna devam etme şansım olsaydı, o zaman yapardım, ama başladığımda sadece Gnomon Okulu vardı- bu da karşılayabileceğim çok ötesindeydi.”

Alan yazısında da belirtildiği üzere FZD gibi yüksek kaliteli konsept tasarım bölümüne yönelik okulların azınlıkta olması, ücretlerinin ise yüksek olmasından dolayı formal eğitim almayı karşılayamayan birçok öğrenci çevrimiçi kaynaklara yönelmiş bulunmaktadır. Günümüzde bu tasarım okullarının dünyada giderek artması ile dijital medyada oldukça zengin içerikler oluşmaya başlamıştır. Türkiye’de ise ilk adımların atıldığı bu alanda konsept tasarım bölümlerinin azınlığı ve Türkçe çevrimiçi kaynakların yetersiz olması konsept tasarım alanın az bilindiğini göstermektedir. Görüşülenlerden elde edilen verilerde bu alanda formal eğitimin gerekliliğine olumlu olarak bakıldığı incelenmiştir.

Tasarım eğitimi veren güzel sanat okullarının sektörde başarılı tasarımcılar yetiştirilmesinde etkili olduğu düşünülmektedir. Katılımcılar formal eğitimin öğrenci üzerinde ve çalışmalarına yansıdığını, bu anlamda sektörde portföy üzerinde başarılı bir sonuç çıkarıldığını belirtmişlerdir. Görüşülenlerden katılımcı ‘C’ kişisi, okulların sektörde başarılı kişiler yetiştirmesine yönelik şu ifadede bulunmuştur:

“Tabi ki buralardan gelen yetenekler var. Ama insan sektörde ve kendi özel yarattığı zamanda pişer. Çok iyi hocalarınız varsa bu da bir şans tabi ki okullarda.”

Formal eğitim sonrası birçok meslek alanında olduğu gibi sektörde zamanla edinilen tecrübe ve kişinin kararlı bir şekilde sıkı çalışarak edinilen deneyimin bu süreçte önemli olduğu belirtilmiştir. Okullarda verilen eğitimde müfredatın ve eğitmen etkisinin başarılı sonuçlara varılmasında önemli bir etken olduğu vurgulanmaktadır. Okullar öğrenciyi yaratıcı düşünmeye, pratik yapmaya, temel bilgi ve beceriler edinmesini sağlamaya ve sektöre odaklanmasına katkı sağlamaktadır. Genel olarak formasyon eğitiminin çalışmaların portföye olan yansımasıyla olumlu anlamda etkisinin olduğu belirtilmiştir. Görüşülen katılımcılardan ‘J’ kişisi, okulların sektördeki başarılı tasarımcıların çalışmalarının portföye olan etkisini şu ifade ile belirtmiştir:

“Your portfolios are at the forefront of design studios. If you improve yourself with the education you receive in special design schools, this will already be reflected in your studies. It will attract the attention of large game studios.”

“Portföyleriniz tasarım stüdyolarında ön plandadır. Özel tasarım okullarında aldığınız eğitim ile kendinizi geliştirirseniz, bu zaten çalışmalarınıza yansiyacaktır. Büyük oyun stüdyolarının dikkatini çekecek.”

Tasarım okullarının sektörde başarılı konsept tasarımcılar yetiştirilmesinde etkisinin önemi görülmektedir. Bu durum eğitim alınmasıyla sektörde daha hızlı yükselmenin sağlanacağını göstermektedir.

Sanat ve tasarım fakültelerinde konsept tasarım eğitiminin nasıl yer alması konusunda bazı üniversiteler seçmeli ve zorunlu olarak ders planlarında yer vermektedir. Sektör tecrübesi olmayan eğitmenin teoriden ileri gitmesi oldukça zor olacaktır, bu anlamda dersi veren öğretmenin deneyimi ile derse olan etkisi önemli görülmektedir. Görüşülen katılımcılardan elde edilen verilerde konsept tasarım alanında aktif çalışan deneyimli kişilerin bu dersi vermesi, öğrencilerin de günceli yakalayabilmesi açısından etkili olacağı ifade edilmiştir. Yeni fikirlerle özgün konseptler yaratmak, reklamcılık ve grafik tasarım bölümlerinde daha iyi öğretilbileceği belirtilmiştir. Bu şekilde iyi eğitilmiş tasarımcılar sektöre daha hızlı

uyum sağlayacaklardır. Görüşülen katılımcılardan 'I' kişisi konsept tasarım eğitimine yönelik şu ifade de bulunmuştur:

"I think its the need of entertainment industry. The more you need the knowledge the more it needs to be in a academic terms"

"Eğlence endüstrisinin ihtiyacı olduğunu düşünüyorum. Bilgiye ne kadar çok ihtiyaç duyarsanız, akademik açıdan da o kadar çok ihtiyacı olması gerekir."

Eğlence endüstrisinin tüketmeye yönelik olan ihtiyacı nedeniyle yeni fikirlere de gereklilik duyulmaktadır. Bilginin öğrenileceği temel kaynak olan okulların ise akademik açıdan gerekliliği ve önemi vurgulanmaktadır. Tüm katılımcılar konsept tasarım dersinin güzel sanat fakülteleri ve tasarım okullarında yer verilmesinin gerekliliğine yönelik olumlu bir bakış açısıyla bu durumu karşıladıklarını belirtmişlerdir.

Grafik tasarımı müfredatında konsept tasarım dersi ve içeriklerine yönelik eklenebilecekler, katılımcılardan elde edilen veriler doğrultusunda konsept tasarımın multidisipliner bir alan olduğu için içerisinde endüstriyel tasarımı, grafik tasarımı, dijital ve geleneksel resim sanatını, tasarım programları gibi alanları bulundurmasının yanında dijital resim adı altında bir dersin de müfredata eklenebileceği üzerinde durulmaktadır. Görüşülenlerden 'C' katılımcısı grafik tasarımda konsept tasarım dersinin eğitimine yönelik şunları ifade etmiştir:

"Grafik tasarım bölümünde bu dersin pek işi yok bence. Konsept tasarım ayrı bir dal. Türkiye'de her şey öğretilmeye çalışılıyor. Konsept tasarım bile içinde yan dallar barındırken grafik tasarımın altında bir ders olarak verilmesi sadece seçmeli olabilir."

Türkiye'de birçok şeyin bir arada öğretilmesinin karışık bir duruma yol açığının üzerinde durularak, konsept tasarım dersinin içinde birçok yan dal barındırmasından dolayı tamamen ayrı bir dal olarak öğretilmesi gerektiği görüşünde bulunulmuştur. Konsept tasarım alanının fakültelerde öğrenilmesi mümkün olduğunda grafik tasarımdan bağımsız farklı bir dal olarak öğretilmesi gerektiği, grafik tasarım alanında ise seçmeli ders olarak verilebileceği görüşünde bulunulmuştur. Seçmeli bir ders olarak verilmesi öğrencinin bu mesleği öğrenip sektöre hazırlanmasına yönelik değil, bu alanda fikir sahibi olmasına yönelik yardımcı olabileceği düşünülmektedir. Görüşülenlerden 'D' katılımcısının konsept tasarım dersinin eğitimine yönelik görüşünde:

“I believe concept design is already taught very well at universities. I think most people don't understand concept and mostly think of art. All they want to do is create pretty pictures. You will get better education if you stop thinking about the art aspect of concept design.”

“Konsept tasarımın halihazırda üniversitelerde çok iyi öğretildiğine inanıyorum. Bence çoğu insan konsepti anlamıyor ve çoğunlukla sadece sanat olarak düşünüyor. Tek yapmak istedikleri güzel resimler yaratmak. Eğer konsept tasarımın sanat yönünü düşünmeyi bırakırsanız daha iyi eğitim alacaksınız.”

ifade edilmiştir. Katılımcının bulunduğu coğrafi konum düşünüldüğünde Dünya üzerindeki üniversitelerde konsept tasarım dersinin iyi öğretildiğini vurgulayarak konsept tasarımın amacının toplumda farklı algılandığını belirtmiştir. Dersin sadece güzel illüstratif resimler yapmak olmadığını, konsept tasarımın temel amacının fikirlerin tasarlanarak görselleştirilmesi olduğu belirtilerek, tasarım odaklı derslere yönelik daha iyi bir eğitim verilebileceği görüşünde bulunulmuştur. Görüşülenlerden ‘J’ katılımcısının konsept tasarım dersinin eğitimine yönelik görüşünde:

“I am always one of those guys who think that versatility is very important so the more you know the better it is for you. Besides the basics that, they can focus on environment, character design and vehicle design in the same time. They can be of course a master in one of those subjects but the basics are the most important to start with.”

“Ben her zaman çok yönlülüğün çok önemli olduğunu düşünen insanlardan biriyim, bu yüzden ne kadar çok bilerseniz sizin için o kadar iyi olur. Temel bilgilerin yanı sıra çevre, karakter tasarımı ve araç tasarımına aynı anda odaklanabilirler. Elbette bu konulardan birinde usta olabilirler, ancak başlangıç için temel bilgiler en önemlisidir.”

ifade edilmiştir. Grafik tasarımın hayatımızın her alanında kullanılmasından dolayı içerisinde birçok yan dal da bulunmaktadır. Konsept tasarımın grafik tasarımla iç içe dersler halinde verilmesinde bu alan için temel bilgi ve becerilerin gelişmesinde katkı sağlanabileceği görüşünde bulunmaktadır. Çok yönlü olmanın getirdiği avantajlardan biri olan her alanda temel bilgi sahibi olmak, diğer alanlarla etkili çalışmada faydalı olacaktır. Bu alanlardan sadece birinde uzmanlaşabileceği belirtilmektedir. Grafik tasarımın da oyunlar içinde kullanılması, oyun içi logolar,

işaretler, tişört gibi basılı ürünlerin üretilmesi gibi grafik içerikleri de konsept tasarım alanına yakınlık sağlamaktadır. Konsept tasarımın tamamen ayrı bir dal olarak öğretilmesinin daha iyi olabileceği vurgulanmıştır. Grafik alanında ise konsept tasarım programları ve grafik tasarım programlarının aynı olması gibi birçok alanda yakınlığı bulunması, müfredata bağlı olarak grafik tasarım bölümlerinde de öğretilebileceği öngörülmektedir.

Tasarım okullarından mezun olan konsept tasarımcılar ile kendi kendini geliştirmiş, formal eğitim almamış olan tasarımcıların sektörde nasıl karşılandığına yönelik, görüşülen tüm katılımcılarla elde edilen verilerde herhangi bir kıyaslama olmadığı belirtilmiştir. Profesyonel sektör açısından kâğıt üzerinde formal bir eğitimin olup olmamasından çok kişinin yetenek becerileri ön plandadır. Tasarımcının projeyi zamanında teslim etme disiplini, iş kalitesi, takımla uyumu ve sanatın kalitesine önem verilmektedir. Tasarım okulları bu anlamda öğrenciye, yapılan proje ve tasarımlarla sektöre hazırlama disiplini kazandırmaktadır. Tasarım okullarından mezun olan konsept tasarımcılar ile formal eğitim almamış olan tasarımcılar sektörde eşit imkanlar içinde çalışmaktadır. Tasarım stüdyoları işe alımlarda portföyün kalitesine bakmaktadır. Başarılı bir portföy, tasarımcıya daha saygınlık sunar ve işi almasında büyük etken sağlamaktadır. Şirketler işe alımlarda tasarımcının eğitiminden önce sanatın kalitesi ile ilgilenmektedir. Görüşülen katılımcılardan 'I' kişisi tasarımcıların işe alımlarda portföyün ve okulların etkisine yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

"Your portfolios are at the forefront of design studios. If you improve yourself with the education you receive in special design schools, this will already be reflected in your studies. It will attract the attention of large game studios."

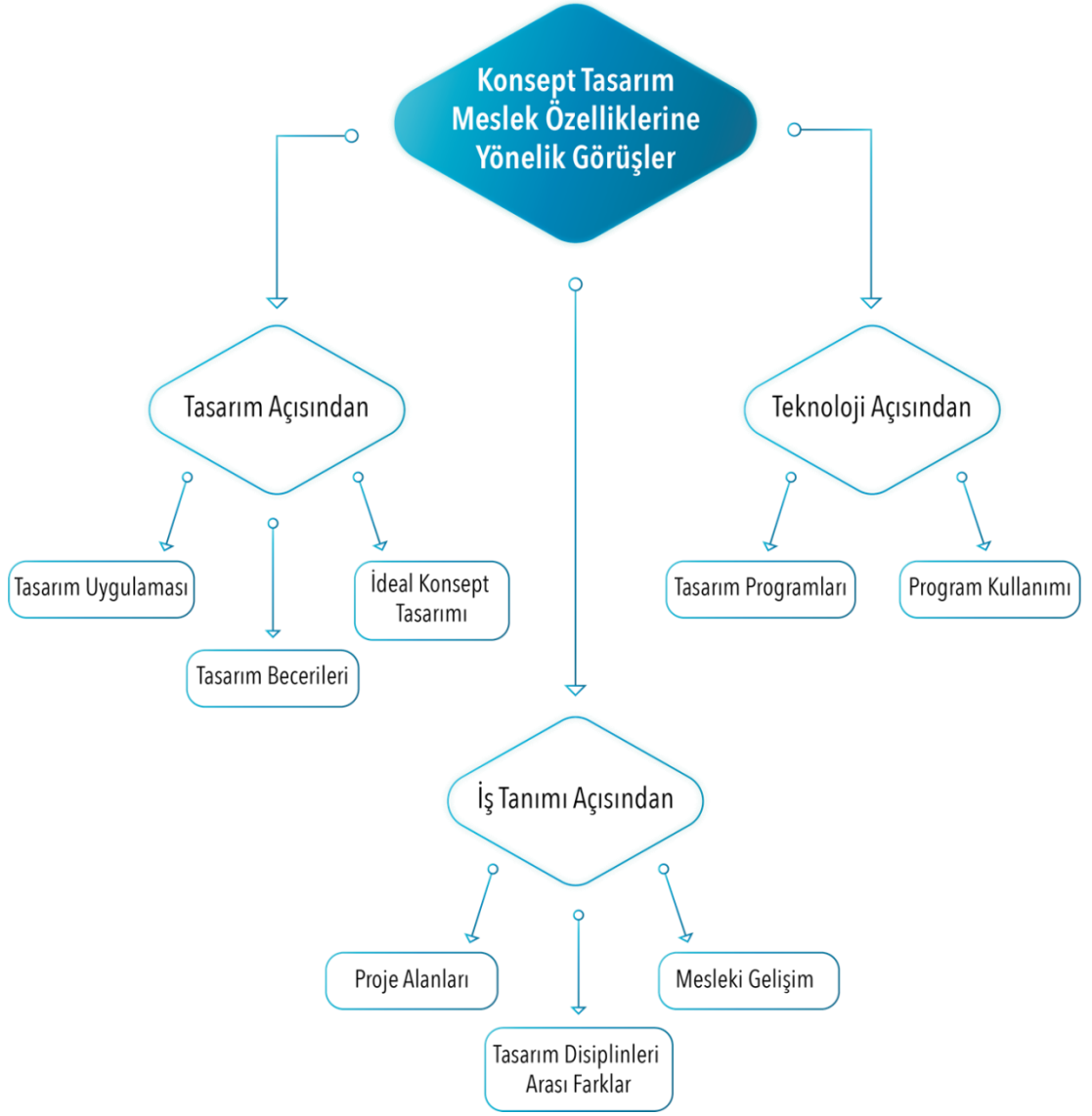
"Portföyleriniz tasarım stüdyolarında ön plandadır. Özel tasarım okullarında aldığınız eğitim ile kendinizi geliştirirseniz, bu zaten çalışmalarınıza yansiyacaktır. Büyük oyun stüdyolarının dikkatini çekecek."

Tasarımcı portföyünün büyük oyun stüdyoları için ön planda olması bilgisine ulaşılmıştır. İyi bir portföyün gelişmesinde tasarım okullarından alınan eğitim ile çalışmalara yansması, güzel sanatlar ve tasarım okullarının da bu anlamda önemini göstermektedir. Formal eğitim zorunluluk olarak görülmesi de iyi bir eğitimin portföye olan etkisi ile avantajlı olduğu ve işe alımlarda birçok tasarım stüdyosunun

dikkatini çekeceđi bilgisi edinilmiřtir. Grřlen katılımcılardan edinilen veriler dođrultusunda formal eđitime olumlu bakıldıđı ve alan yazısında da belirtildiđi gibi tasarım okullarının sektrdeki etkileri grlmektedir.

C. Konsept Tasarım Mesleđinin zelliklerine Ynelik Bulgular

Bu blmde konsept tasarım mesleđinin zelliklerine ynelik grřler incelenmiřtir. Konsept tasarımcıların mesleđe ynelik deneyimleri incelenerek tasarım aısından, teknoloji aısından ve iř tanımı aısından  tema altında toplanmıřtır. Tasarım aısından; tasarım uygulaması, tasarım becerileri ve ideal konsept tasarımına ynelik  kategori belirlenmiřtir. Teknoloji aısından; tasarım programları ve program kullanımı kategorilerine ayrılmıřtır. İř tanımı aısından; proje alanları, tasarım disiplinleri arası farklar ve mesleki geliřim kategorilerine ayrılmıřtır. Mesleđin zelliklerine ynelik olan bu grřler Őekil 105'te grldđ gibi oluřturularak incelenmiřtir.



Şekil 105 Konsept Tasarım Meslek Özelliklerine Yönelik Görüşler

Konsept tasarımın meslek özelliklerinde tasarım açısından bakıldığında konsept tasarım sürecinin planlamalar yaparken ve uygularken nelere dikkat edildiğine yönelik görüşler incelenmiştir. Çalışmanın ilk bölümlerinde de detaylı olarak belirtildiği gibi konseptler tasarlanmadan önce hikâyenin konusuna bağlı olarak araştırma yapılması gerekmektedir. Örneğin tarihsel bir dönemde geçecek bir oyunda o dönemin giyimi, eşyaları, yapıları gibi materyallerin bilgisi ve referans görüntüleri araştırılarak orijinal fikirler elde etmek için eskizler yapmanın gerektiği bilgisine ulaşılmıştır. Görüşülen katılımcılardan ‘B’ kişisi tasarımın uygulamasına yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“Sanat yönetmenleri tarafından yönlendirmeler doğrultusunda, tasarımı yapılacak nesnenin, karakterin veya mimarının nasıl bir evrende yer

alacağı ve buna uygun tutarlılığı ve devamlılığı sağlamak, renk paleti, tasarımın gerektiğinde 3D hali yapılacaksa, bu modelin detay seviyesi ve modellemede gereksiz kalabalık yapmamasına dikkat ediyorum.”

Hikâyeyi anlamak için sürekli tekrar tekrar okunarak ve müşterinin tam olarak ne istediğini anlamak için iletişim becerilerinin iyi olması gerekmektedir. Tasarım ekibi içerisinde sanat yönetmenleri ile çalışarak tasarımın hikâyeye evreninin görselleştirilmesi ve tasarıma olan uygunluğunun sağlanması, araştırma sonrası konsept yaratılmasının başında gelmektedir. Hikâyeye temasına uygun renk paletlerinin seçilmesi, kompozisyon oluşturulması ve tasarımın üç boyutlu modellemesi yapıldığında ise işlevsel halde tasarlanması gerekmektedir. Tasarımda kaba detaylar çizildikten sonra etkileyciliği uygun olan konsept seçilerek ince detayları çizilir. Tüm bu süreçte projeyi zamanında teslim etmek için deadline'ı kaçırmamak ve kaliteli bir tasarım sunmak gerekmektedir. Proje tasarımı yapılırken hedef kitlenin kim olacağı ve bu oyunu neden oynamak isteyecekleri gibi durumlar dikkate alınmaktadır. Tüm tasarım sürecinde motivasyonun ve ruh halinin iyi olması, tasarım yaparken keyif almanın önemli olduğu vurgulanmaktadır.

Tasarımlar yapılırken tasarımcının bu süreçte bazı becerilere sahip olması gerekmektedir. Görüşülen katılımcılardan elde edilen veriler doğrultusunda bu becerilerin tasarımda etkisinin önemi vurgulanmıştır. Bu beceriler:

- Konsept tasarım ve illüstrasyonun dijital ve geleneksel olarak farklı tarzlarda çizimini yapmak
- Hayal gücünü geniş tutmak
- Fikirleri görselleştirerek aktarmak için yaratıcı düşünmek
- Tasarımı sade anlaşılabilir şekilde görselleştirmek
- Temel sanat becerilerini başarılı kullanmak (renk teorisi, perspektif, anatomi, gölgeleme, kompozisyon, mekanikler vb.)
- Sürekli olarak günceli takip etmek
- Farklı alanlarda bilgi sahibi olmak
- Geniş bir görsel hafızaya sahip olmak
- Sözlü ve yazılı ileri derecede iletişim becerisine sahip olmak
- Hikâyeye anlatım yönünü güçlü tutmak
- Tasarım programları gibi araçları iyi kullanabilmek
- Detaylara dikkat etmek

- Çevredeki nesnelere arası etkileşim prensiplerini iyi anlamak, araştırma materyal bilgisini geniş tutmak
- Takım çalışmasına uygun ölçülü davranışlarda bulunmak
- Müşteri memnuniyetine önem vermek
- Problemlere yönelik çözümleyici olmak ve devamlı çizim arzusuna sahip olmak

Katılımcıların konsept tasarımcı olmak için vermiş oldukları görüşlerde, gerekli olan beceriler bu yönde belirtilmiştir.

Katılımcılardan elde edilen verilere göre ideal bir konsept tasarımının, projenin niteliklerine uygun ve etkileyici olması gerektiği ifade edilmiştir. Tasarımın kolay okunabilir, kolay üretilebilir ve işlevsel yönlü olması gerektiği belirtilmiştir. Görüşülen tasarımcılar arasında 'J' kişisi ideal bir konsept tasarımına yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“Konsept tasarımı anlaşılabilir, yenilikçi ve daha önce hiç yapılmamış bir şey olmalıdır.”

Alan yazısında tasarımın nasıl olması gerektiğine yönelik yazımda belirtildiği gibi buradan tasarım odağının sade ve anlaşılabilir, estetik açıdan hoş bir görsellikte olması, tasarımda yenilikçi ve orijinal bir fikir olması gerektiği bilgisine ulaşılmıştır. Katılımcıların görüşlerinden elde edilen verilerde, temel sanat becerilerine uygun, ilham verici özelliklere sahip olması da dikkatle belirtilmiştir.

Görüşülen tasarımcılar teknolojinin gelişimine yönelik görüşlerinde oyun stüdyolarında konsept tasarım ekiplerinin dijital çizim tekniklerini geliştirmelerinde tablet teknolojisinin önemini vurgulamaktadır. Teknolojinin hızla gelişmesi ile tasarımcıların kullandıkları programların özellikleri artmış ve yeni çıkan programlarla tasarımlar yapmak daha kolay ve verimli hale gelmiştir. Sanat yönetmeninin tasarımı geliştirmeye yönelik isteklerini hızlı bir şekilde uygulayabilir ve bir konsept tasarımı için çok sayıda eskiz çalışması yapılması gerektiği düşünüldüğünde, tasarımın seri bir şekilde dönüştürülebilmesi sağlanabilir. Görüşülen katılımcılardan 'B' kişisi teknoloji gelişiminin tasarıma olan etkisine yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“Bu teknolojiler tasarım hızını arttırabilir ancak iyi bir tasarım yaratılmasında pek etkileri yoktur. Ralph McQuarrie'nin 1970'lerde bugünkü teknolojilerin hiçbiri yokken tasarladığı Star Wars evreninin 50

yıl boyunca popülerliğinden hiçbir şey kaybetmemiş olması bunun güzel bir örneğidir.”

Alan yazısında belirtildiği gibi fiziksel bir ortam yerine dijital ortamda grafik tabletlerle dijital boyama tekniği kullanılması kolaylıklar sağlamaktadır. Dijital boyamanın tasarımcıya sunmuş olduğu avantajlar ve kolaylıklar ile tasarımcı, daha hızlı tasarımlar yapabilmektedir fakat başarılı bir tasarım yaratılması yalnızca buna bağlı değildir. Ayrıca programların kullanımının artması ile üç boyutlu gerçekçi tasarımlara yönelim de artmaktadır. Görüşülen on katılımcı, teknolojinin, yaratıcı düşüncelerin daha kolay tasarlanmasında pratik imkanlar sağladığına yönelik teknolojinin olumlu anlamda etkilendiğini vurgulamışlardır. Bir katılımcı ise teknolojinin tasarımcıyı yenilikçi fikir ve konseptten uzaklaştırıp daha teknik halde çalışmalarına ve sunuma daha fazla odaklanılmasına yönelik bir hal aldığını belirtmiştir. Görüşülen katılımcılardan ‘H’ kişisi teknoloji gelişiminin tasarıma olan etkisine yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“You can't draw your artwork for months, or years, like masters from the past. Now you have to provide results quickly, every day or every week. However, technologies will help: nobody cares how you really draw. Use 3d, photos, drawing. Whatever you want.”

“Sanatınızı geçmişteki ustalar gibi aylarca veya yıllarca çizemezsiniz. Artık her gün veya her hafta hızlı bir şekilde sonuç vermeniz gerekiyor. Ancak teknolojinin yardımcı olacak: Kimse sizin gerçekten nasıl çizdiğinizizi umursamıyor. İster 3d, fotoğraflar, çizim. Ne ister seneniz kullanabilirsiniz.”

Oyun sektörünün gereksinimlerine yönelik olarak teknolojinin paralel bir şekilde gelişmesi kaçınılmazdır. Sürekli bir gelişim içinde olan programlar bazı tasarımcılar için güç bir duruma gelebilmektedir. Programlarda alışılmış olan tekniklerin dışına çıkmak, genç ve günceli yakalayan tasarımcılar dışındaki tasarımcıları zorlayabileceği görüşüne ulaşılmıştır.

Konsept tasarımcılar kullandıkları araçlardan, çizim tabletlerini kullanarak konseptler çizmektedir. Programlarda çizimler ve modellemeler yapmaktadır. Genellikle Adobe Photoshop, Corel Painter ya da Sketchbook Pro gibi gelişmiş iki boyutlu ve Maya ya da Blender gibi üç boyutlu programlar kullanılmaktadır.

Görüşülenlerden elde edilen verilere göre, tasarımcılar konsept tasarımı yaparken daha çok “Adobe Photoshop” programını kullandıklarını belirtmişlerdir. Photoshop, Pencil 2D gibi iki boyutlu programların yanında üç boyutlu ve render programları da kullanıldığı bilgisine ulaşılmıştır. Bunlar: Zbrush, Maya, 3D Max, 3D Coat, Cinema 4D, Mudbox, Luxology Modo, Unreal Engine, Marvelous Designer, Mari, Blender, Octane, Keyshot’tır. Görüşülenlere sorulan sorular arasında, kullanmış oldukları programları ne kadar iyi bildikleri sorulmuştur. Katılımcıların programları çalışmalarında kullanma düzeylerinde, beş katılımcı yaptıkları işi iyi düzeyde yapacak kadar bildiğini, dört katılımcı kullanmış oldukları programları üst düzeyde bildiğini, iki katılımcı ise kullanım düzeyi bilgisi vermemiştir. Genel olarak programları, tasarımda bir araç olarak gördüklerini ve işlerini iyi yapacak düzeyde kullandıklarını belirtmişlerdir.

Tasarımcıların bakış açısıyla konsept tasarım mesleği, tasarımcının kendi hayallerini ve yaratıcılıklarını en üst düzeye çıkararak sürekli gelişim içinde, kendi sınırlarını zorlayıp, daha önce kimsenin görmediği yepyeni dünyaları resmetmektedirler. Görüşülen katılımcılardan ‘K’ kişisi konsept tasarım iş tanımına yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“I supply clients and companies with visual ideas and design sheets to help them further the world building for their projects.”

“Müşterilere ve şirketlere, görsel fikirler ve tasarımlar sayfaları sağlıyorum. Bu sayede kuracakları dünyayı daha ileriye taşıyabiliyorum.”

Bu şekilde bakıldığında eğlenceli ve keyif verici yönleri olan ilgi çekici bir uğraş haline gelmektedir. Ancak bu sınırları sürekli zorladıklarından dolayı zaman zaman karşılına çıkan zorluklar bulunmaktadır. Yaratıcılıklarının tükenmesi veya müşterinin istekleri doğrultusunda oluşturdukları dünyanın sınırlanması ve değiştirilmesi gibi etmenler tasarımcıları da zorlamaktadır. Tüm zorluklara rağmen kurdukları dünyanın geniş kitleler tarafından takdir edilmesi bu mesleğin vazgeçilmez yönlerinden biri olduğu belirtilmiştir. Tüm dünyaya tasarımların hızlı bir şekilde yayınlanması ile profesyonel işlerde dünyaya kapıları açan bir mecra olarak yeni iş imkanları sunan bir meslek olduğu belirtilmiştir.

Bir projede tasarım ekibi içinde farklı çalışma alanları bulunmaktadır. Bu çalışma alanlarından konsept tasarımı, yeni fikirlerin oluşturulduğu, yapım öncesi

olan pre-production (projenin başlangıcı) aşamasında çalışılmaktadır. Görüşülen katılımcılardan elde edilen verilerde tasarımcılar, konsept tasarımın yanı sıra projenin farklı bölümlerinde de çalıştıklarını vurgulamışlardır. Çalışmanın ilk bölümlerinde belirtilen ‘Konsept Tasarım Alt Dalları’ ve ‘Bilgisayar Oyunlarında Çalışanlar’ başlıkları altında çalışma alanları detaylı olarak verilmiştir. Görüşülen tasarımcıların, storyboard, moodboard yaratma, matte painting, illüstrasyon, karakter tasarımı, yaratık tasarımı, çevre tasarımı, araç tasarımı, key art, oyun kapağı tasarımı, oyun içi materyal tasarımı, oyun içi mekanikler gibi projenin farklı alanlarında da çalıştıkları bilgisine ulaşılmıştır.

Konsept tasarım mesleğinin diğer tasarım disiplinleri arasındaki farklı olan özelliklerine baktığımızda, konsept tasarımında düşünülen tasarımın özgün olması ile bir fikrin birçok varyasyonunu çıkarmak gerekmektedir. Diğer tasarım disiplinlerine göre hayal gücüne daha çok ihtiyaç duyulması ve yaratıcılığa yönelik materyaller ve mekaniklerin daha detaylı düşünülmesi gerekmektedir. Görüşülen katılımcılardan ‘E’ kişisi konsept tasarım ile sanat disiplinine yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“Concept art is more stimulating in a plastic sense, whereas design may be more intellectual,”

“Konsept sanat plastik anlamda daha teşvik edicidir, oysa tasarım daha entelektüel olabilir.”

Her şeyin dijital platformda tasarlanması sınırsız bir yaratıcılığa imkân sağlamaktadır. Sonsuz yaratıcılığın vermiş olduğu imkanlar, tasarımın sadece durum çizimleri olan plastik sanata göre analitik düşünce ile birleştirilerek entelektüel bulunduğu bilgisine ulaşılmıştır. Görüşülen katılımcılardan ‘F’ kişisi ise konsept tasarım ile sanat disiplinine yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“While concept art creates an idea for a story, traditional art is just a situation drawing.”

“Konsept sanat (tasarım) bir hikâye için bir fikir yaratırken, geleneksel sanat sadece bir durum çizimidir.”

Konsept tasarımın, geleneksel sanatın sunum çizimine göre; fikir odaklı, detaylı ve işlevsel olarak düşünülerek fikirlerin resmedilmesi, büyük bir fark ortaya çıkarmıştır. Çalışmanın ilk bölümlerinde belirtilen ‘Konsept Sanatı ve Konsept Tasarımı’ başlığı altında bu duruma detaylı olarak yer verilmiştir. Görüşülen katılımcılardan ‘J’ kişisi

ise konsept tasarımın diğer disiplinlere göre farklı olan özelliklerine yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“The concept designer presents emotion and storytelling with an original idea. Other design professions are visually striking.”

“Konsept tasarımcısı orijinal bir fikirle duygu ve hikâye anlatımı sunar. Diğer tasarım meslekleri görsel olarak dikkat çekicidir.”

Konsept tasarımcısı, tasarımında duygu ve hikâye anlatımı uyandırabilmelidir. Orijinal fikirlerle ve hikâye anlatımıyla hitap ettiği kitle üzerinde etkili duygular bırakılması gerektiği belirtilmiştir. Diğer tasarım disiplinlerinin ise sadece görsel olarak dikkat çekici olduğu bilgisine ulaşılmıştır. Görüşülen katılımcılardan ‘K’ kişisi ise konsept tasarımın, illüstrasyon disiplinine göre farklı olan özelliklerine yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“I'd say there's one major feature and that would be "Functionality". If you're an illustrator you need things to look anatomically correct etc. But with concept art it needs to delve further since what you're creating is eventually going to be modeled and need to move around.”

“Bir büyük özellik olduğunu ve bunun da "İşlevsellik" olduğunu söyleyebilirim. Eğer bir illüstratörseniz anatomik olarak doğru görünecek şeylere ihtiyacınız var, ama konsept sanatıyla daha da derinlemesine araştırılması gerekiyor çünkü yarattığınız şey sonunda modelleneyecek ve hareket etmesi gerekecek.”

Konsept tasarımı yapılmadan önce detaylı araştırma yapılması gerekmektedir. Yaratılması için düşünülen tasarımın üç boyutlu modelleme gibi farklı alanlarda da işlevsel olarak başarılı sonuçlara ulaşılması için detaylı düşünülerek tasarlanması gerektiği belirtilmiştir. Çalışmanın ilk bölümlerinde ‘Konsept Tasarım ve İllüstrasyon’ başlığı altında bu duruma detaylı olarak yer verilmiştir. Dijital platformda çalışılmasından dolayı tasarımda pratik olarak farklı teknikler ile hızlı sonuçlar vermesi de uygulanabilirlik açısından en büyük farklardan biri olduğu bilgisine ulaşılmıştır.

Tasarım disiplinleri arasında çeşitli farklılar olsa da tüm tasarım disiplinlerinde olduğu gibi konsept tasarımcıların da kendilerini mesleki olarak geliştirmeleri gerekmektedir. Katılımcılarla yapılan görüşmede elde edilen veriler doğrultusunda,

başka tasarımcıların işleri ve yeni yazılımlar ile teknoloji takip edilerek, mesleki gelişim için güncel olunması gerektiği belirtilmiştir. Sürekli yoğun bir şekilde çizim yapılması ve deneysel çalışmalar yapılması gelişime katkı sağlamaktadır. Her hafta devamlı olarak kişisel çizimler ile günlük hızlı resim çalışmaları yapmak çizim yeteneğinin gelişiminde etkili olduğu bilgisine ulaşılmıştır. Aynı zamanda çalışmalarda sürekli anatomi çizmek, yeni teknikler denemek ve yeni içerik türleri çizmek de etkili olmaktadır. Dijital çalışmanın yanı sıra geleneksel sanatın, çizim ve heykeltıraşlık gibi alanlarında el becerilerini geliştirmede etkili olduğu vurgulanmıştır. Hayal gücünü aktif tutmak için geziler yaparken, gözlemler yapmak, ilginç fotoğraflar çekmek de tasarımlarda referans olarak etkili olabileceği vurgulanmıştır. Sosyal hayatın içinde aktif olarak yaşamak, hedef kitlelerini daha iyi anlayıp onlara yönelik tasarımlar yaratmakta etkili olmaktadır. Yeni şeyler keşfetmek için kitaplar okumak, filmler ve belgeseller izlemek, başka tasarımcıların işlerinden ilham almak, çeşitli fikirler edinilmesinde ve hayal gücünün gelişmesinde yardımcı olan etkenler olduğu bilgisine ulaşılmıştır. Görüşülen katılımcılardan ‘F’ kişisi ise konsept tasarımda mesleki gelişime yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

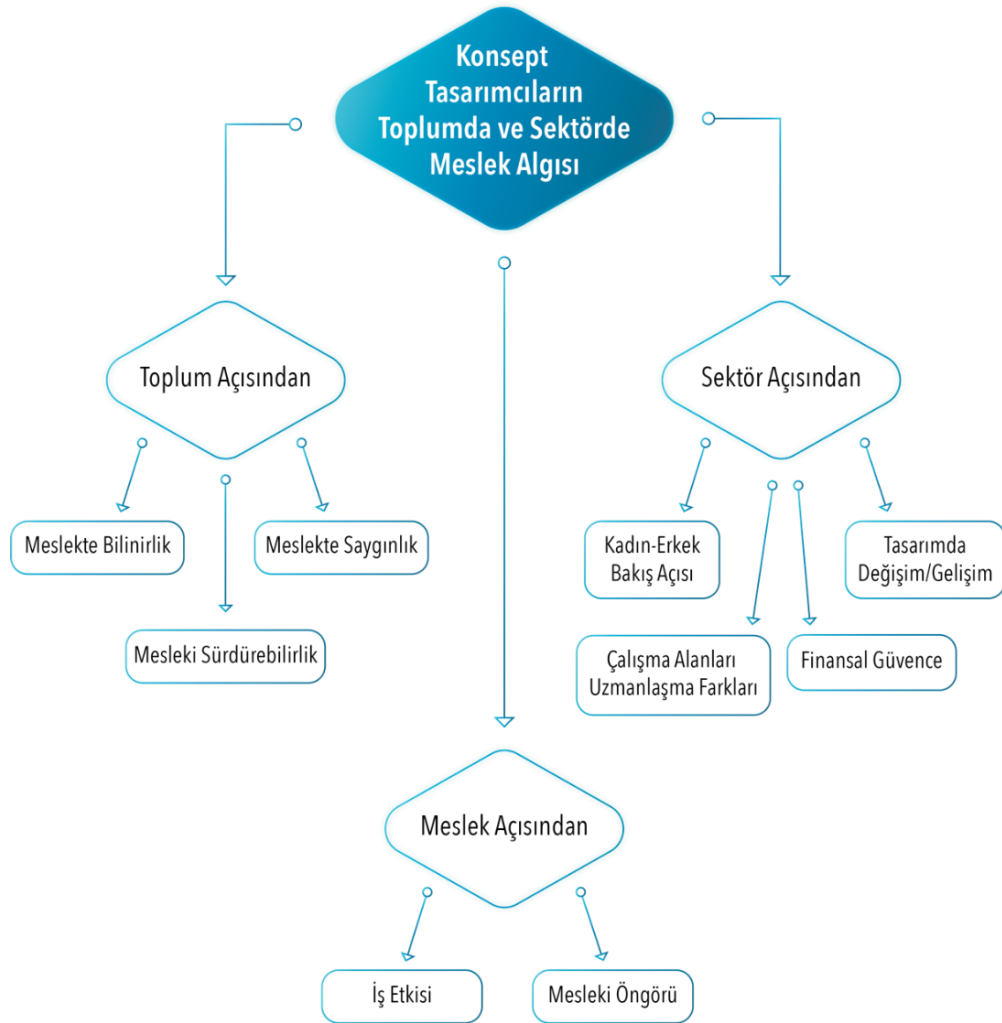
“I've always tried to surround myself with likeminded people, and artists better than myself, who I could ask questions and who were motivated to get better at art. I think that's pretty important.”

“Her zaman kendimi aynı görüşte olduğum insanlarla ve kendimden daha iyi olan, sorular sorabileceğim ve sanatta daha iyi olmak için motive olmuş insanlarla kuşatmaya çalıştım. Bu çok önemli.”

Tasarımcının mesleki olarak kendini geliştirmesi için, içinde bulunduğu ortamın ve bağlantı kurabileceği çevresindeki kişilerin tasarım alanından olması, oluşturulan ekosistemin gelişim için önemli olduğu vurgulanmaktadır. Kişinin zorlandığı zaman sorular sorabileceği ve yeni şeyler öğrenebileceği diğer tasarımcılarla aktif iletişim içinde olması, gelişimine katkı sağlamaktadır. Konsept tasarım mesleğinin özelliklerine baktığımızda görüşülen katılımcıların meslek hakkındaki görüşlerinden elde edilen veriler doğrultusunda bulgular irdelenmiştir.

D. Konsept Tasarımcıların Toplumda ve Sektörde Meslek Algısına Yönelik Bulgular

Bu bölümde konsept tasarım mesleğinin toplumda ve sektörde nasıl karşılandığına yönelik görüşler incelenmiştir. Konsept tasarım mesleğinde deneyim sahibi olan görüşülen katılımcılardan, toplumda mesleğin bilinirliğine, saygınlığına ve mesleğin sürdürülebilirliğine yönelik oluşan algılar toplumsal bakış açısı altında irdelenmiştir. Bu mesleğin sektörde tasarımcıların kadın-erkek çalışmasına yönelik bakış açısı, çalışma alanlarında uzmanlaşma farkları, tasarımda değişim ve gelişime yönelik görüşler ve mesleğin finansal güvencesine yönelik tutumlar incelenmiştir. Meslek açısından tasarımcıyı etkileyen iş durumları ve tasarımcının meslekteki öngöruları gibi durumlar incelenmiştir. Toplumsal, sektörel ve meslek açısından oluşturulan üç tema altında şekil 106’da gösterilmiştir.



Şekil 106 Konsept Tasarımcıların Toplumda ve Sektörde Meslek Algısına Yönelik Görüşler

Toplumsal açıdan baktığımızda konsept tasarım mesleğinin bilinirlik yönünden diğer meslek grupları kadar tanınmadığı gözlemlenmiştir. Görüşülen katılımcılara bu mesleğin toplumda bilinirliği sorulduğunda dokuz katılımcı mesleğin toplumda önemsiz bir meslek olarak görüldüğünü, farklı tasarım disiplinleri ile karıştırıldığını ve gereken değerin verilmediğini belirtmişlerdir. Diğer iki katılımcı ise mesleğin eğlence sektöründe gerekliliğinin önemini vurgulayarak toplumun ihtiyaçlarını karşılamanın toplumda olumlu olarak karşılandığı bu yüzden de sadece genel olarak bilindiğini belirtmişlerdir. Görüşülen katılımcılardan 'A' kişisi ise toplum içinde konsept tasarım mesleğinin bilinirliğine yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“Ülkemizde bu işi ressamlık olarak sayan birçok kişi var. Ve yeni yeni oturuyor bu meslek grubu. Çünkü Türkiye’de bilimkurgu fantazyta tadında işler çok az çıkıyor ve konsept tasarımcının en çok ihtiyaç duyulduğu genre lar bunlar.”

Katılımcı, Türkiye bazında yapmış olduğu değerlendirmede konsept tasarım mesleğinin benzer meslek gruplarıyla algısal farklardan ve yeni bir meslek olduğundan dolayı yanlış anlaşıldığını belirtmiştir. Türkiye’de konsept tasarımcıya ihtiyaç duyulacağı proje türlerinin azlığından dolayı pek bilinmediği görüşünde bulunmuştur. Türkiye’de bu meslek pek bilinmemekle beraber dünyada ise az bilindiği bilgisine ulaşılmıştır. Konsept tasarımın başlangıç aşamasında fikir çizimleri yapılmasından dolayı hayali şeyler toplumda ciddiye alınmadığı belirtilmiştir. Görüşülen katılımcılardan 'D' kişisi ise toplum içinde konsept tasarım mesleğinin bilinirliğine yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“Not really. People think we just make pretty pictures. That's only 1/5th of the job. Most of my designs are so rough that the public would not consider it a nice picture. I don't think people understand it very well. They think all game/movie illustrations are concept art. Most of the time that art they see is purely made by illustrators for marketing and promotion.”

“Pek sayılmaz. İnsanlar sadece güzel resimler yaptığımızı düşünüyor. Bu sadece işin 1 / 5'i. Tasarımlarımın çoğu o kadar kaba ki, halk bunu güzel bir resim olarak görmeyecekti. İnsanların bunu çok iyi anladığını sanmıyorum. Tüm oyun / film illüstrasyonlarının konsept tasarım olduğunu düşünüyorlar. Gördükleri bu sanat, çoğu zaman sadece pazarlama ve tanıtım amaçlı ressamlar tarafından yapılır.”

Toplum algısında konsept tasarımcıların çizimler yapıyor olması, sadece sanatla ilgilenildiği düşüncesine neden olmuştur. Tüm dünyada sanat alanında ressamlığın, diğer meslek grupları kadar ciddiye alınmaması ve değer gösterilmemesinden dolayı konsept tasarımın da sanat dünyasında bulunan bir meslek olması, toplumda yanlış anlaşılmalara yol açmaktadır. Çalışmanın ilk bölümlerinde de detaylı olarak belirtildiği gibi ‘Konsept Sanat ve Konsept Tasarım’, Konsept Tasarım ve İllüstrasyon’ başlıkları altında konsept tasarım alanında algısal farklılıklardan söz edilmiştir. Görüşülen katılımcılardan ‘J’ kişisi ise toplum içinde konsept tasarım mesleğinin bilinirliğine yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“There is not much awareness in the society. Concept design is unknown as it was built at the beginning of the project. It is better known by the community of designers in the industry.”

“Toplumda fazla bir farkındalığı yok. Konsept tasarımı, projenin başında yapıldığı için bilinmiyor. Sektördeki tasarımcı topluluğu tarafından daha iyi bilinmektedir.”

Konsept tasarımın proje aşamasında kaba taslak çizimlerle tasarlanıyor olması, toplumun bu alanı yanlış tanımasına sebep olabilmektedir. Sadece sanat ve illüstrasyon alanlarıyla karıştırılması mesleğin farkındalığının da olmadığını göstermektedir. Görüşülen katılımcılardan ‘E’ kişisi ise toplum içinde konsept tasarım mesleğinin bilinirliğine yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“No. In general is considered by society like a rather unnecessary profession, not as important as othe jobs. therefore society tends to be relatively intrigued or sympathetic toward artists but not really interested in it.”

“Hayır. Genel olarak toplum, bu mesleği diğer meslekler kadar önemli olmayan oldukça gereksiz bir meslek olarak görmektedir. Bu nedenle toplum, sanatçılara nispeten ilgi çekici veya sempatik olma eğilimindedir, ancak gerçekten ilgilenmemektedir.”

Sanatın entelektüel çekiciliği toplumun ilgi odağı gibi görünse de aslında önemsenmemektedir. Konsept tasarım hakkında yeterli bilgi sahibi olunmaması mesleğin değersiz görülmesine ve önem verilmemesine sebep olmaktadır.

Toplumda mesleki saygınlık, bireylerin meslek tercih etmesinde büyük rol oynamaktadır. Mesleğin özelliklerinin yanı sıra saygın bir meslek olarak görülmesi, bireyin meslek tercihinde ebeveynler gibi çevresel desteğin ve yönlendirmelerin

olmasında etkili olmaktadır. Algısal farklılıklar ve bilinmezlik gibi unsurlar konsept tasarım gibi mesleklerin farkındalığını yok etmektedir. Görüşülenlerden elde edilen verilere göre meslek algılarını şöyle ifade etmektedirler; görüşülen katılımcılardan altı kişi, mesleğin saygın olarak görüldüğünü belirtmişlerdir. Bu değer ise toplumun bu mesleğin başarısının sonuçları ile tüketimde eğlence sektörünün iyi bir durumda olmasını kaynak olarak göstermiştir. Sanatsal saygınlığın mesleğe olan etkisi ile kitlesel olarak insanlara hitap ettiğini belirtmişlerdir. Oyunlar ve filmlerle ilgilenen büyük bir hedef kitlenin toplumsal fayda sağlanması, mesleğe olan bakış açısı ile oluşmaktadır. Sanatsal saygınlık ile mesleğin yaratıcılığı ve zorluğundan dolayı olumlu olarak bakılmaktadır. Ünlü filmler veya oyunlarda başarı sağlandığında görsel anlamda popüler bir saygınlık oluşabilmektedir. Tanınmış filmler veya oyunlar üstüne çalışırken, tasarımların bu projelerde başarılı hale gelmesi ile mesleğin daha saygın olabileceği belirtilmiştir. Görüşülenlerden elde edilen verilerde Türkiye’de konsept tasarım mesleği çok anlaşılmasa da yurtdışında daha saygın bir meslek olarak görüldüğü bilgisine ulaşılmıştır. Görüşülen katılımcılardan beş kişi ise mesleğin bilinmezliğinden dolayı anlaşılabilirlik açısından önemsiz olarak görüldüğünü ifade etmiştir. Grafik tasarımı gibi diğer tasarım disiplinleri ile karşılaştırıldığında aynı saygıyla muamele görülmediğini belirtmişlerdir. Görüşülen katılımcılardan ‘E’ kişisi ise toplum içinde konsept tasarım mesleğinin saygınlığına yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“I dont think so. The reason is art is not necessary for life in a strict sense. Medics, policemen, and food producers, architects, engineers, are more respected or reputed.”

“Öyle olduğunu düşünmüyorum. Bunun nedeni sanatın katı anlamda yaşam için gerekli olmamasıdır. Sağlık görevlileri, polisler ve gıda üreticileri, mimarlar, mühendisler daha saygın veya tanınmıştır.”

Sanatın toplumda gerekli görülmemesi, arka planda bırakılması ile sanatla bağlantılı olan meslek gruplarının da aynı değerde görülmesine neden olduğu belirtilmiştir. Toplumda sağlık, barınma, korunma ve gıda gibi tanınan sektörlerin meslek grupları, temel ihtiyaçlara yönelik olduğu için daha saygın görülmektedir. Bu durum sanatla bağlantılı olan meslek gruplarından konsept tasarımın, diğer meslek grupları kadar saygın görülmediği bilgisine ulaşılmıştır. Görüşülen katılımcılardan ‘F’ kişisi ise toplum içinde konsept tasarım mesleğinin saygınlığına yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“I think it's the same as people's perspective on art. Those who have nothing to do with art have more respect for jobs such as doctor, policing and lawyer. This profession has a more respected place for those who are interested in art.”

“Sanırım insanların sanata bakış açısı ile aynı olduğunu düşünüyorum. Sanatla hiçbir ilgisi olmayanların doktor, polislik ve avukat gibi işlere daha fazla saygı duyuyorlar. Bu mesleğin sanata ilgi duyanlar için daha saygın bir yeri var.”

Tanınan meslek gruplarının daha saygın görülmesi, toplumda kitlesel farkların olduğu, ilgi duyulan alanlara yönelik olduğu görülmektedir. Sanata saygınlığı olan kitle için tasarım disiplinlerine daha fazla değer verildiği belirtilmiştir. Sanatsal saygınlığın, sektörde mesleğe olan bakış açısında etkili olsa da toplumun sanatı nasıl konumlandığı, mesleki saygınlığın yerini ortaya koymaktadır.

Günümüzde teknolojik ve toplumsal gelişmeler sonucunda konsept tasarım mesleğinin geleceğin meslek alanlarından olabileceğine yönelik görüşülen katılımcılardan elde edilen verilere göre; tüm katılımcılar teknolojinin gelişmesiyle insanların taleplerinin artacağına ve bu mesleğin her zaman bir gereklilik olarak görüleceğini belirtmişlerdir. Yapılan araştırmada teknoloji ile sinema, televizyon ve reklam sektörünün içeriklerinin artması ve gelişimi ile disiplinler arasındaki bağlantı sonucunda ihtiyaçların da arttığı ifadesine ulaşılmıştır. Hayal gücü ve yaratıcılığın sonsuz olması konsept tasarım mesleğinde bir fikrin sonsuz betimlemeleri olacağını vurgulamaktadır. İnsanlar tarih boyunca her zaman hayal ettiklerini anlatmak için çizerek veya maket yaparak bir yöntem bulmuşlardır. Hayal edilen fikri gerçekleştirmek için her zaman çizmek, konsept geliştirmek gerekmiştir. Görüşülen katılımcılardan ‘C’ kişisi ise teknolojik ve toplumsal gelişmelerle mesleğin sürdürülebilirliğine yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“Da Vinci’den bu zamana değişen bir şey yok. Sadece teknoloji ve bilgi birikimi değişiyor. Ona paralelde sanat ve tasarım değişiyor ve değiştiriyor. Birbirini tetikleyen bir sarmal. Tasarım ilerledikçe bilim de ilerliyor. Çünkü hayal edebildiğimiz kadar ilerleyebiliyoruz. Hem teknik hem sanatsal olarak. Sadece kulvarlar farklı. Temel yine yaratıcılık ve hayal gücü.”

Orta Çağ ve Rönesans dönemlerinde ilk tasarımcılardan olan Da Vinci’nin çalışmalarında konsept tasarımın ilk örneklerinin detaylı çizimleri görülmektedir.

Çalışmanın ilk bölümlerinden ‘Konsept Tasarım Tarihi’ başlığı altında detaylı olarak anlatılmıştır. Teknoloji ve bilgi birikimi ile sanat ve tasarım alanında yaratıcılığın sürekli gelişimi, yeni iş imkanları ve fırsatlar sunmaktadır. Görüşülen katılımcılardan ‘E’ kişisi ise teknolojik ve toplumsal gelişmelerle mesleğin sürdürülebilirliğine yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“There is a lot of software to be developed so yes opportunities will be greater. However the market is global and that means competition is extreme. Public raises their expectations and exigence so successful artists will be the best only. Opportunities are more yes, but competition is more too, more people in the globe, more tools, more extreme quality demanded.”

“Geliştirilecek çok fazla yazılım var, bu yüzden evet daha büyük fırsatlar olacak. Ancak küresel bir piyasada ve bu da rekabetin aşırı olacağı anlamına geliyor. Halkın beklentileri ve gereklilikleri artmakta, bu yüzden sadece başarılı sanatçılar en iyisi olacak. Evet, fırsatlar daha fazla olacak fakat rekabet de daha fazla olacak, dünyada daha fazla insan, daha fazla araç, çok daha iyi kalite talep edilmekte.”

Yeni yazılım geliştirmeleri ve büyük fırsatların rekabetin artmasını ve başarılı olmayı tetikleyen kaçınılmaz bir duruma girilmesini sağlayacağı belirtilmiştir. Toplumun tüketim beklentilerinin artması ile her zaman daha fazla talep edilerek bu mesleğin de gerekliliğinin devam edeceği bilgisine ulaşılmıştır. Görüşülen katılımcılardan ‘J’ kişisi ise teknolojik ve toplumsal gelişmelerle mesleğin sürdürülebilirliğine yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“I think the digital era is still so young, and I predict a bright future for all this digital madness. I stay positive, because there are so many projects and everything is produced digitally these days. Future artists will still be using digital devices.”

“Bence dijital çağ hala çok yeni ve tüm bu dijital çılgınlık için parlak bir gelecek öngörüyorum. Olumlu bakıyorum, çünkü çok fazla proje var ve bu günlerde her şey dijital olarak üretiliyor. Gelecekteki sanatçılar hala dijital cihazlar kullanıyor olacaklar.”

Teknoloji gelişimini sağlayan başlıca etken olarak konsept tasarım alanında yoğun içerik olması görülmektedir. Her şeyin dijital bir ürün olarak topluma sunulması, dijital bir çağın başladığı sonucuna varılmaktadır. Günümüzde konsept tasarımın

dijital platformlarda oluşturulması ve projelerin dijital ortamda üretilmesi, mesleğin gelecekte de var olacağı düşünülmektedir.

Katılımcılarla yapılan derinlemesine görüşmede, katılımcıların konsept tasarım alanında aktif olarak çalışanlardan seçilmesine önem gösterilmiştir. Tasarımcıların meslekteki algılarına yönelik kendilerini etkileyen unsurlar derinlemesine incelenmiştir. Konsept tasarımcıların işleri hakkında düşüncelerini etkileyen en büyük unsurların ne olduğu sorulduğunda; sanat direktörü ve yönetmenle olan iletişimin ve anlaşılabilirliğin önemi vurgulanmıştır. Her alanda olduğu gibi özellikle tasarım alanında betimlemeler yapılması, proje sürecinde anlaşılabilirlik için sağlıklı bir iletişimin olması gerekliliği üzerinde durulmuştur. Tasarımcıların kişisel projeler yaparak aynı stil ve tema üzerinde çalışmaktan uzaklaşıp farklı tarzlarda tasarım yapması, tasarımcının kendine özel rahatlatma alanı sunmasında etkili olmaktadır. Heyecan verici projelerde çalışmak ve yapabileceğinin en iyisini yapmak tasarımcının içindeki kanıtlama dürtüsünü uyandırması da etkilemektedir. Projelerin yoğun çalışma saatlerinde fazla mesai olmadan ve daha kazançlı çalışmanın da tasarımcıları etkileyen en büyük unsurlardan biri olduğu belirtilmiştir. Tasarımlar yaparken eğlenmenin önemi vurgulanarak, görüşülen katılımcılardan ‘J’ kişinin bu durumun iş etkisine yönelik görüşleri şu şekildedir:

“I love the creative process. It’s such a pleasure coming up with something you have in your mind, and then sharing it with others. Sometimes you have to follow many rules, which is a challenge since your artistic freedom is a bit limited, but it can still be fun.”

“Yaratıcı süreci seviyorum. Aklınızda olan bir şeyi bulmak ve sonra başkalarıyla paylaşmak o kadar büyük bir zevk. Bazen birçok kurala uymanız gerekir, bu da sanatsal özgürlüğünüz biraz sınırlı olduğu için zorlu bir iştir, ancak yine de eğlenceli olabilir.”

Tasarımdaki yaratıcı süreçte çizim yapmayı sevmek ve sonra paylaşımına sunmanın keyif vericiliği belirtilmiştir. Tasarımda sınırlandırılmak da bu süreç içindeki zorluklardan olması tasarımcıyı etkileyen önemli unsurlardan biri olduğu dile getirilmiştir. İş hayatında tasarım dışında etkileyen diğer unsurlardan bir tanesi de çalışma durumunda kişisel hayatında etkili olduğu ve dünyadaki sosyo-politik durumların motivasyonu etkileyebileceği belirtilmiştir. Tasarımcıların iş ağına bakıldığında, görüşülen katılımcılardan ‘K’ kişisi bu durum hakkında iş etkisine yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“I'd say that a lot of artists end up in higher positions or employed based on who they know whereas a smaller group are struggling to compete against each other for those jobs.”

“Birçok sanatçının daha yüksek pozisyonlara getirilmesi veya iş bulması çoğunlukla tanıdığı kişilere bağlıdır. Öte yandan daha küçük gruplar ise bu işler için birbirleriyle yarışmaktadır.”

İş ağının geliştirilmesinde iş ilişkileri kurmak ve iş fırsatlarını tanımak, oluşturmak veya bunlara göre hareket etmek gerekmektedir. Networking ağı güçlü olanların bağlantılarında rahat olması, diğer bir yandan iş bağlantı ağı küçük olan grupların zorlanarak bu alanda rekabet içinde olması iş etkisinde önemli bir etken olarak görülmektedir.

Görüşülen katılımcılarla on yıllık deneyim sonrası ön görüldüğünde, buldukları durumun kendilerinde farklı noktalara gelindiğine yönelik görüşleri incelenmiştir. Bazı katılımcılar kendilerini konsept tasarımında eğitimci olarak ön gördüğünü, bazıları ise konsept tasarım alanında kendilerini geliştirmeye yönelik devam edeceğini belirtmişlerdir. Çalışma alanlarına yönelik bakıldığında, bazı katılımcıların tam zamanlı olarak bir stüdyoda çalıştığı, bazı katılımcıların ise serbest zamanlı olarak çalıştığı belirtilmiştir. Konsept tasarım alanında profesyonel anlamda kişisel projeler yapabilecek özgürlükte olmak ve kendi video oyun şirketine sahip olmak gibi kişisel ön görümlerde de bulunulmuştur. Tamamen farklı bir mecrada farklı bir iş denemeyi öngören katılımcı da bulunmaktadır. Tasarımcıların sektörde geleceğe yönelik bakış açılarıyla buldukları durumlar incelenmiştir.

Konsept tasarım alanında, kadınların ve erkeklerin çalışma durumları incelenmiştir. Sektörel açıdan baktığımızda, görüşülenlerden elde edilen verilerde dokuz katılımcı konsept tasarım mesleğinde kadınların ve erkeklerin eşit düzeyde muameleyle (maaş, sosyal güvence, işe alım) karşılandığı belirtmişlerdir. Öte yandan diğer iki katılımcı ise eşit görülmediğini belirtmişlerdir. Eşit olmadığı görüşünde bulunan katılımcılardan biri maaş olarak erkeklerin genellikle biraz daha fazla kazandığını belirtmiş, diğer katılımcı ise sanat alanında az olsa da kadınların işe alımlarda cinsiyetçi bir yaklaşımla, çalışma ortamında denge oluşturmak amacıyla işe alındığını belirtmiştir. Eşit muameleyle karşılandığını belirten dokuz katılımcı; konsept tasarım mesleğinin diğer meslek grupları gibi olmadığını, tasarım başarısının ön planda olduğunu vurgulayarak, kadınların ve erkeklerin aynı muameleyle karşılandığını belirtmişlerdir. Kadınların bilgisayar oyunları sektöründe oyunlardan

az etkilenmesi ve daha az kazanç sağlayan farklı alanlara ilgi duymasından dolayı eşit olmadığı algısı oluşabilmektedir. Erkeklerin oyunlara daha eğilimli olmaları ve bilgisayar oyunları sektöründe erkek sayısının yoğun olduğu belirtilmiştir. Cinsiyette farklı alanlara ilgi duyulması sonucunda çalışma alanlarında kadın-erkek eşitliğine yönelik görüşlerde az da olsa eşitsizlik gibi farklı algılarla karşılanabilmektedir. Fakat görüşülen katılımcılardan elde edilen veriye göre konsept tasarım alanında kadınların ve erkeklerin eşit düzeyde muameleyle karşılandıkları bilgisine ulaşılmıştır. Sektörde kadın-erkek durumu dışında çalışılan firmanın büyüklüğü de tasarımcıyı ve yapılan projeleri etkilemektedir.

Katılımcılarla yapılan görüşmede, büyük oyun stüdyolarında çalışan konsept tasarımcılarla, daha küçük stüdyolarda çalışan konsept tasarımcılar arasında alanda uzmanlaşma farkları bulunduğu bilgisine ulaşılmıştır. Görüşülen katılımcılardan 'F' kişisi çalışma alanlarında uzmanlaşma farklarına yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

"You may have to do a lot of work in small game studios, but you are more oriented towards the area you specialize in large game studios."

"Küçük oyun stüdyolarında çok iş yapmak zorunda kalabilirsiniz, ancak büyük oyun stüdyolarında uzmanlaştığınız bölgeye daha çok yöneliyorsunuz."

Küçük stüdyolarda tasarımcıdan çok yönlü çalışması beklenmektedir. Bu durumun tasarımcıyı oldukça yorduğu belirtilmiştir. Büyük oyun stüdyolarında ise uzmanlık alanında çalışılmaktadır. Konsept tasarımı ve konsept tasarımın yan dallarından karakter, çevre, araç tasarımı gibi alanlara yönelik alanda uzman olarak çalışılmaktadır. Görüşülen katılımcılardan 'G' kişisi çalışma alanlarında uzmanlaşma farklarına yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

"in smaller studios they tend to be more general and in larger ones they are more specialized - usually the more specialised you are the higher skill in that field"

"Daha küçük stüdyolarda daha genel olma eğilimindedirler ve daha büyük olanlarda daha uzmanlaşırlar-genellikle ne kadar uzmanlaşırsanız, o alanda daha yüksek beceriye sahip olursunuz"

Küçük stüdyoların tasarımcıyı her alanda kullanmaya yönelik işler verildiğinde, tasarımcının kendini uzmanlaşacak kadar geliştirmesi de zor olmaktadır. Buna karşın büyük oyun stüdyoları, tasarımcıyı sadece tek bir alanda çalıştırarak, o alanda uzmanlaşmasını ve tam verimlilik sağlamasını beklemektedir. Büyük stüdyoların

firma bütçesi büyük olduğu için her alan içinde çalışma ekibini geniş tutabilmektedir. Küçük stüdyolar ise bütçe darlığından dolayı, her alanda çalışacak kişi sayısını en aza indirmeye çalışmaktadır. Genel çalışma sonucunda tam verimlilik alınamaz ve büyük projeler yerine finansal açıdan bütçesi daha küçük bağımsız projeler yapılmaktadır. Görüşülen katılımcılardan 'A' kişisi çalışma alanlarında çeşitliliğe yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“Küçük stüdyolar daha casual oyunlar yaptıkları için aslında 2d kısmında uzmanlaşıyor. Büyük stüdyolara 3d işin içine girdiği için daha fazla dal oluyor.”

Küçük oyun stüdyolarında, büyük oyun stüdyolarında geliştirilen AAA oyunlar gibi büyük projelere göre çok daha küçük oyunlar geliştirildiği için iki boyutlu tasarımlar yapılmaktadır. Büyük oyun stüdyolarında ise üç boyuta geçildiğinde modelleme gibi dallar eklenince çalışma ekibi de genişleyerek projelerde çeşitlilikler artmaktadır. Projelerin büyüklüğü aynı zamanda tasarımcıların beceri düzeylerini de etkilemektedir. Tasarımcıların kendilerini geliştirmesi için projelerin önemine bu noktada dikkat çekilmiştir.

Oyun sektörünün tasarım alanında, çalışılan projelerin oyuncu ve tasarımcı ekip için uyumlu bir şekilde üretilmesi ve geliştirilmesi gerekmektedir. Katılımcılarla yapılan derinlemesine görüşmede, bilgisayar oyun sektörü tasarım alanında değiştirilecek veya geliştirilecek noktalara yönelik görüşler incelenmiştir. Oyun dünyasına farklı mekaniklerle eklenen, VR sanal gerçeklik gözlükleri ile yapılan oyunların, mevcut sistem ve mekaniklerinin kullanışsız olması ile farklı bir yönelimde bulunulmasının gerekliliği vurgulanmıştır. Sponsorların parasal odaklı yapımları tercih etmesinin, tasarımcıyı ve tüm projeyi olumsuz anlamda etkilemesi ile kâr amaçlı oyunlar yapılması yerine detaylı sanatsal oyunlara değer verilmesi ve bu yönde değişimler yapılması gerektiği bilgisine ulaşılmıştır. Oyun tasarımlarındaki aşırı renklendirmelerin ve aşırı fantastik detayların büyük oranda azaltılması gerektiğine yönelik görüşlere ulaşılmıştır. Görsel olarak farklı çeşitlerin denenmesi ile riskler alarak yeni şeyler keşfetmek gerektiği belirtilmiştir. Türkiye’de ise oyun gelişimlerine yönelik belirtilen görüşte, Türkiye’deki oyun geliştirme stüdyolarında ‘hyper casual’ denilen basit oyunlar üzerinde çalışmalar yapıldığı bilgisine ulaşılmıştır. ‘AAA’ denilen üst kalitede oyunların artırılmasına yönelik çalışmaların geliştirilebileceği belirtilmiştir. Genel anlamda yapılan bir görüşte, birçok medya ürünüde olduğu gibi oyunlarda da politik yerleşimlerin yapıldığı, yönetimin

olumsuz bir şekilde işlendiği, departmanlar arasında iş birliğinin, iletişimin ve saygınlığın iyileştirilmesi gerektiği, iş yükü ve baskıların azaltılarak kaliteli işler çıkarmaya yönelik çalışmalara yer verilerek dengeli bir iş hayatı yaşanabileceğine yönelik görüşler belirtilmiştir. Aynı zamanda oyunların günümüzdeki hali hazırda gelişiminin olumlu yönde ilerlediğini ve konsept tasarımda yenilikçi fikirlerin etkisiyle sektörel iyileşmenin devam ettiğine yönelik görüşlere de ulaşılmıştır.

Sektörel açıdan bakıldığı zaman konsept tasarım mesleğini yapmak isteyen bireylerin bu sektörde finansal olarak kendilerini güvende hissetmelerine yönelik görüşler incelenmiştir. Görüşülenlerden elde edilen verilere göre yedi katılımcı, tasarımcının kendini ne kadar iyi geliştirdiğine bağlı olarak, kişinin kazancında etkili olduğu görüşünde bulunmuştur. Diğer katılımcılarla birlikte genel olarak, farklı yaşam koşulları ve çalışılan firmaya da bağlı çoklu değişkenlerin de bu durumda etkili olduğu belirtilmiştir. Tasarımcının kendini geliştirerek başarı sağladığında finansal kazancın da iyi olduğu, güvenli ve rahat bir yaşam sağlandığı bilgisine ulaşılmıştır. Görüşülen katılımcılardan 'E' kişisi gelişime ve finansal açıdan kazanca yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“They can expect a long and steep learning curve, so 3-5 years of formation with low or even no income are almost granted unless they know someone who will introduce them in the industry by the back door, if you know what I mean. After that if they are good, they can expect to easily make 30-140 thousand dollars a year if they are professionals and probably will never lack work to do.”

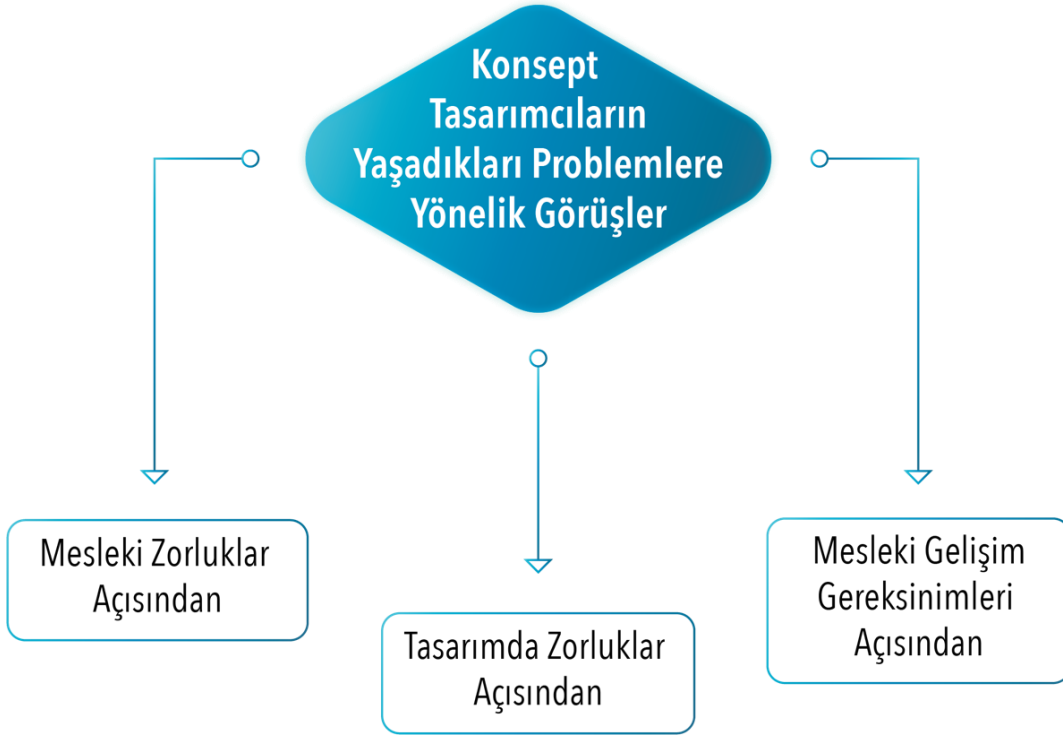
“Uzun ve dik bir öğrenme eğrisi bekleyebilirler, bu nedenle kendilerini arka planda sektöre tanıttacak birileri olmadığı sürece, düşük veya hatta hiç geliri olmadan 3-5 yıllık bir formasyon alması gerekebilir, ne demek istediğimi anlamışsınızdır. Bundan sonra, eğer bu işte başarılı iseler, yılda kolayca 30-140 bin dolar kazanmayı bekleyebilirler. Eğer profesyonel iseler ve muhtemelen hiçbir zaman işsiz kalmazlar.”

Belirtilen görüşlerde, referansların sektörde etkili olduğu, başlangıç aşamasında zorlu bir gelişim sürecinden geçilebileceği ve konsept tasarım alanında formasyon eğitimi alınması gerekebileceği belirtilmiştir. Bu anlamda kişinin kendisini geliştirmesi vurgulanmıştır. Başlangıç zorlu olsa da başarı sağlandığında, konsept tasarımın kazançlı bir meslek olduğu belirtilmiştir. Bu zorlu süreçte çok düşük kazançla veya hiç kazanç sağlamadan finansal açıdan risk alarak geçirilebilir. Sonlarda başarı

sağlandığında, dünya genelinde oyun stüdyolarında rahatlıkla yılda “30 ila 140 bin dolar” arasında bir kazanç sağlanabileceği ve profesyonel anlamda sektörde her zaman iş alınabileceği bilgisine ulaşılmıştır. Konsept tasarım mesleğinin kendi içinde çeşitli zorluklarının bulunduğu fakat sektörde finansal güvencenin başarıya bağlı olarak oldukça kazançlı olduğu bilgisine ulaşılmıştır.

E. Konsept Tasarımcıların Yaşadıkları Problemlere Yönelik Bulgular

Bu bölümde konsept tasarımcıların, mesleğinde yaşanan zorluklara yönelik görüşler incelenmiştir. Konsept tasarım mesleğinde deneyim sahibi olan görüşülen katılımcılardan, meslek açısından zorlukları, tasarım açısından zorlukları ve mesleki gelişim için gereksinimlere yönelik tutumlar incelenmiştir. Bu görüşler üç tema altında Şekil 107’de gösterilmiştir.



Şekil 107 Konsept Tasarımcıların Yaşadıkları Problemlere Yönelik Görüşler

Konsept tasarımda mesleki zorluklar açısından baktığımızda görüşülen tasarımcılarla elde edilen veriler doğrultusunda, altı katılımcı bu mesleği yaparken fiziksel ağırlar yaşadıklarını belirtmişlerdir. Dijital ekranlara bakmak, kalem kullanımı ve günün büyük bir zaman diliminde oturarak çalışılması, bir süre sonra tasarımcının ağırlar yaşamasına neden olabilmektedir. Görüşülen katılımcılar sağlığı korumak için fiziksel egzersizler yapılmasının önemini vurgulamışlardır. Fiziksel

ağrılar dışında müşteri ilişkilerinin en büyük zorluklardan biri olduğu belirtilmiştir. Özellikle freelance olarak serbest çalışma modelinde, müşteri ile çelişkili fikirlere sahip olmak ve yaşanan geç ödemeler gibi durumlarda oluşan fatura yönetimi gibi zorlukların da bulunduğu bilgisine ulaşılmıştır. Stüdyoda ise proje uygulanırken tasarım ekibinin başında olduğunda yönetim ve iş yükü gibi zorluklar da bulunmaktadır. Tasarımcıların belirttiği diğer zorluklardan; stres ile başa çıkmak, kendinden şüphe, sanatçıların egosu gibi çeşitli davranışsal zorlukların olduğu belirtilmiştir. Tasarımcıya olan davranışların anlaşılabilirliğin önemi vurgulanmıştır. Konsept tasarım mesleğinde hatasız ve daha iyi bir tasarım ortaya koymak için mükemmeliyetçi bir çalışma yaklaşımının olduğu ve bu yaklaşımla beraber proje teslim sürelerinde ek süreler ihtiyacı duyulduğunda sabırsızlıklar yaşandığı bilgisine ulaşılmıştır. Meslekte yaşanan bu zorlukların derinlemesine incelendiğinde tasarım içinde de çeşitli zorlukların bulunduğu görülmektedir.

Katılımcılar ile yapılan görüşmede tasarım açısından zorluklar incelendiğinde, tasarımlar yaparken en çok zorlandıkları konuların başında, proje yönetimi, yapımcı veya müşteri ile iletişimde anlaşılabilirliğin önemi vurgulanmıştır. Müşteri ile olan iletişimde yaşanan fikir ayrılıkları ve müşterinin briefi de çelişkili fikirlere sahip olmasından dolayı tasarımcıların, fikirleri hayal edip tasarlamada oldukça zorlandıkları belirtilmiştir. Genel olarak müşterinin tam olarak ne istediğini bilmemesinden dolayı tasarımda imkânsızın talep edilmesi, tasarımda tamamen müşteri briefine yönelik çalışılması sonucunda yaratıcılığın sınırlanması gibi zorluklara yol açtığı bilgisine ulaşılmıştır. Bu durumun sonuçlarından biri de tasarımı yapılan konseptin çelişkili fikirlerden dolayı tasarım üzerinde sürekli çeşitli düzeltme revizyonları istenmesi, tasarımcının motivasyonu üzerinde de olumsuz etki yaratmaktadır. Görüşülen katılımcılar, genel olarak projenin başlangıç aşamasında zaman zaman ilham kaybı yaşadıklarını, yaratıcılıkta zorlandıklarını fakat bu durumun devamlı araştırmayla, tasarımcının kendini geliştirmesi sonucunda aşılabildiğini belirtmişlerdir. En büyük zorluklardan biri de yenilikçi, ilginç fikirlerden orjinal bir tasarım yapmak olduğu vurgulanmıştır. Hayal gücü yaratıcılık ile birleştirilince bir karakterin tasarımını aktarmak bazen zor olabilmektedir. Tasarımı bir bütün içinde yapmak, yaratılan tasarımın kişi üzerinde inandırıcı bir etki oluşturması ve farklı modellemeler gibi alanlarda kullanılacağından dolayı işlevsel olmasının gerektiği belirtilmiştir. Bu zorlukların oluşmaması için tasarımcının

mesleki açıdan kendisini geliştirmesi, sürekli araştırma yapması ve yeni şeyler keşfetmesi gerektiği üzerinde durulmuştur.

Mesleki gelişim açısından incelediğimizde konsept tasarımcıların en çok gereksinim duydukları konuların başında temel resim kabiliyetlerinin olduğu belirtilmiştir. Görüşülen katılımcılardan ‘F’ kişisi mesleki gelişim gereksinimlerine yönelik şu görüşlerde bulunmuştur:

“I think it is necessary to attach more importance to the development of basic art skills. It is necessary to create original and innovative designs.”

“Temel sanat becerilerinin gelişimine daha fazla önem verilmesi gerektiğini düşünüyorum. Özgün ve yenilikçi tasarımlar yaratmak gerekiyor.”

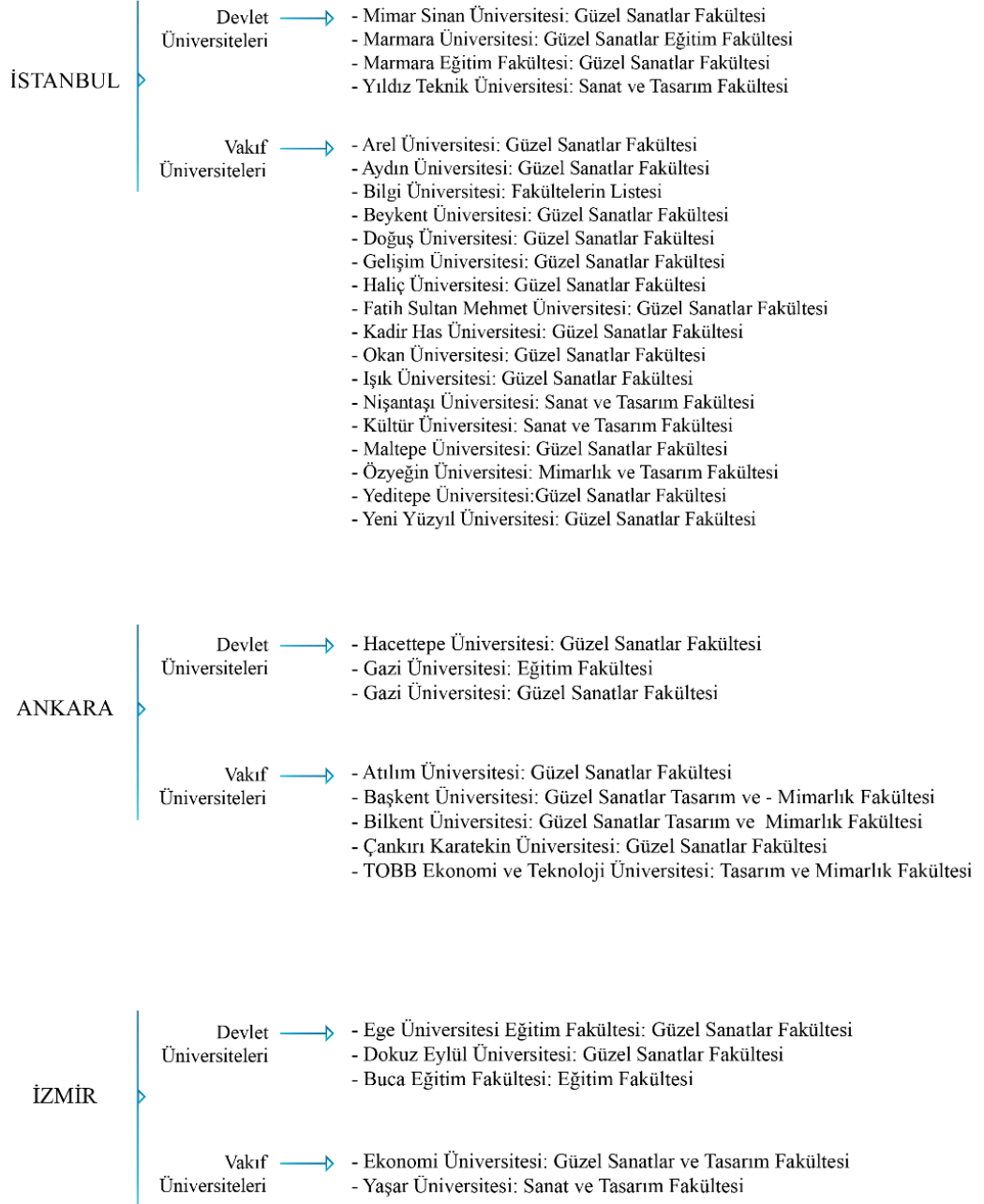
Anatomi, ışık, perspektif gibi konulara hâkim olunması, özgün ve yenilikçi tasarımların yapılmasındaki önem vurgulanmıştır. Ayrıca temel sanat becerilerinin dışında güncel çalışmaları takip etmek ve özgün kalmak gerektiği belirtilmiştir. Sponsorlar veya yönetmenler ile iletişimde anlaşabilmenin gerekliliğinin önemi vurgulanmıştır. Sanatın temelleri hâlihazırda karşılandığında, tasarımlarda ve genel başarıda kazançlı bir sonuca varmak için kaliteye odaklanması ile daha uzun proje teslim süreleri verilmesi gerektiği bilgisine ulaşılmıştır. En büyük gereksinimlerden biri de tasarımcının kendisini geliştirmesi için kişisel sanatına vakit ayıracak ekonomik özgürlüğe sahip olmasıdır. Hata yapma korkusu olmadan sakin ve istikrarlı bir şekilde denemeler yapmak ve daha fazla pratik olabilmek için farklı yazılımlar kullanarak daha çok çalıştıkça daha çok gelişebileceği bilgisine ulaşılmıştır. Gelişim için birçok kaynağa sahip olunmaktadır. Başka sanatçılardan yeni teknikler ve farklı programlar hakkında bilgi edinilmesi, çalışma atölyeleri, dijital içerikler, yayın içerikleri ve çevrimiçi dersler gibi birçok kaynak ile geniş bir ekosisteme sahip olunabilmektedir.

F. Türkiye’de Konsept Tasarım Derslerine Yönelik Bulgular

Bu bölümde Türkiye’deki güzel sanat fakülteleri, eğitim fakülteleri ve tasarım okullarındaki konsept tasarım ve benzeri ders içerikleri incelenmiştir. Yapılan araştırmaya göre Türkiye’de devlet ve vakıf üniversitesi olmak üzere toplamda altmış dokuz üniversite bulunmaktadır. Bu üniversitelerde güzel sanat fakülteleri ve eğitim fakülteleri ayrı olarak değerlendirilmiştir. Araştırmada kırk dört devlet

üniversitesi ve yirmi beş vakıf üniversitesi incelenmiştir. Üniversitelerin yoğun olduğu iller olan İstanbul, Ankara, İzmir ve geri kalan üniversitelerin bulunduğu Anadolu illerindeki üniversiteler Şekil 108 ve 109'daki gruplandırılmıştır.

TÜRKİYE'DE GÜZEL SANAT FAKÜLTELERİ, EĞİTİM FAKÜLTELERİ VE TASARIM OKULLARI



Şekil 108 Türkiye'de İstanbul, Ankara, İzmir, Güzel Sanat Fakülteleri, Eğitim Fakülteleri ve Tasarım Okulları

ANADOLU İLLERİ

Devlet
Üniversiteleri

- Ağrı - İbrahim Çeçen Üniversitesi Eğitim Fakültesi: Eğitim Fakültesi
- Afyon - Afyon Kocatepe Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Aydın - Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi: Eğitim Fakültesi
- Antalya - Akdeniz Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Balıkesir - Balıkesir Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Bolu - Abant İzzet Baysal Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Bursa - Uludağ Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Bursa - Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi: Eğitim Fakültesi
- Çanakkale - Onsekiz Mart Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Edirne - Trakya Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Edirne - Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi
- Erzurum - Atatürk Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Eskişehir - Anadolu Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Hatay - Mustafa Kemal Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Isparta - Süleyman Demirel Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Kayseri - Erciyes Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Kocaeli - Kocaeli Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Konya - Selçuk Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Kütahya - Dumlupınar Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Malatya - İnönü Üniversitesi: Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi
- Mardin - Mardin Artuklu Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Mersin - Mersin Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Muğla - Sıtkı Koçman Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Nevşehir - Nevşehir Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Niğde - Niğde Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Sakarya - Sakarya Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Samsun - Ondokuz Mayıs Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Sivas - Cumhuriyet Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Sivas - Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Fakültesi
- Tekirdağ - Namık Kemal Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Trabzon - Karadeniz Teknik Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Trabzon - Fatih Güzel Sanatlar Eğitim Fakültesi
- Uşak - Uşak Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi
- Van - Yüzüncü Yıl Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi

Vakıf
Üniversiteleri

- Konya - KTO Karatay Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi

Şekil 109 Türkiye’de Anadolu İlleri Güzel Sanat Fakülteleri, Eğitim Fakülteleri ve Tasarım Okulları

Bu okulların ders içerikleri incelendiğinde, konsept tasarım dersini veya benzer dersleri bulundurabileceği düşünülerek seçilmiştir. Tüm üniversitelerin bünyelerinde bulundurduğu dersler incelendiğinde; grafik tasarımı, endüstriyel ürün tasarımı, görsel iletişim tasarımı, çizgi film ve animasyon, dijital oyun tasarımı, iletişim tasarımı, resim, resim-iş eğitimi, resim-iş öğretmenliği, bileşik sanatlar, plastik sanatlar ve resim, sanat ve tasarım ve güzel sanatlar bölümlerinde, konsept tasarımı bölümündeki benzer ders içeriklerinin bulunduğu gözlemlenmiştir. (Adı geçmeyen üniversitelerin veya bölümlerin ders içeriklerine ulaşılamadığı için o okullar hakkında inceleme yapılamamıştır.)

Amerika’da konsept tasarım eğitiminde önde gelen okullardan ArtCenter College of Design (Konsept Tasarım Bölümü) dersleri örnek alınarak Türkiye’deki

üniversitelerin konsept tasarım bölümü benzer ders içeriklerini belirlemek için bölümün dersleri incelenmiştir. Bölüm dersleri; konsept tasarımı, karakter tasarımı, ışık-renk-boyama (temel sanat eğitimi), grafik tasarımı, 3D tasarım ve render, perspektif-storyboard-stilizasyon (İllüstrasyon) şeklinde kodlandırılmıştır. Şekil 110'da görüldüğü gibi ArtCenter College of Design (Konsept Tasarım Bölümü) dersleri kodlamalarla birlikte görülmektedir.

ArtCenter College of Design (Konsept Tasarım Bölümü) Dersler

Konsept Tasarımı	Karakter Tasarımı	Işık, Renk, Boyama (Temel Sanat Eğitimi)	Grafik Tasarımı	3D Tasarım ve Render	Perspektif, Anatomi, Storyboard, Stilizasyon (İllüstrasyon)
------------------	-------------------	--	-----------------	----------------------	---

ArtCenter College of Design (Konsept Tasarım Bölümü)	
Ders içeriği	
Dönem 1	
Yazı Stüdyosu veya Yazı Stüdyosu: Yoğun	
Perspektif 1	
Analitik Anatomi	
Hayvan Anatomisi	
Konsept 1	
İşler nasıl Çalışır?	
Dönem 2	
H&S Yaratıcı Yazma dersleri	
Araştırma Sanatı	
Aydınlatma Temelleri	
Şekil Boyama	
Boyama 1	
Eğlence Bölümü için Grafik Konseptleri	
3D'ye giriş	
Dönem 3	
Modernizme Giriş	
3. Dönem Portföy İncelemesi	
İleri Perspektif	
Render ve Aydınlatma	
Boyama 2	
Konsept 2	
Kil Modelleme	
Dönem 4	
H&S Film türü kursu veya Moda Tarihi veya Sinema Tarihi	
Storyboarding	
Konsept 3	
Gelişmiş 3D 3	
Stilizasyon 1	
Kostüm tasarımı	
Dönem 5	
Işık & renk	
Boyama 3	
Stilizasyon 2	
Araçlar ve Destekler	
Karakter 1	
Renk teorisi	
Dönem 6	
Anatomi ve Algı Psikolojisi	
6. Dönem Portföy İncelemesi	
Karakter 2	
Tasarım Uyarlaması	
Eğlence Grafikleri	
Dönem 7	
İş Dünyası 101	
Sanat Yönetmeni 1	
Tasarımda Özgünlük	
Dramatik anlatım	
Dönem 8	
Gelişmiş Eğlence Tasarımı	
Sanat Yönetmeni 2	
Kıdemli Şov	
EK GEREKSİNİMLER	
Beşeri ve Bilimler seçmeli dersleri:	
Beşeri bilimler	
Sosyal Bilimler	
Bilim teknolojisi	
İş ve Profesyonel Uygulama	
Yukarıdakilerden herhangi biri	
Stüdyo Seçmeli Dersleri	

Şekil 110 ArtCenter College of Design (Konsept Tasarım Bölümü) Ders İçerikleri,

Kodlama

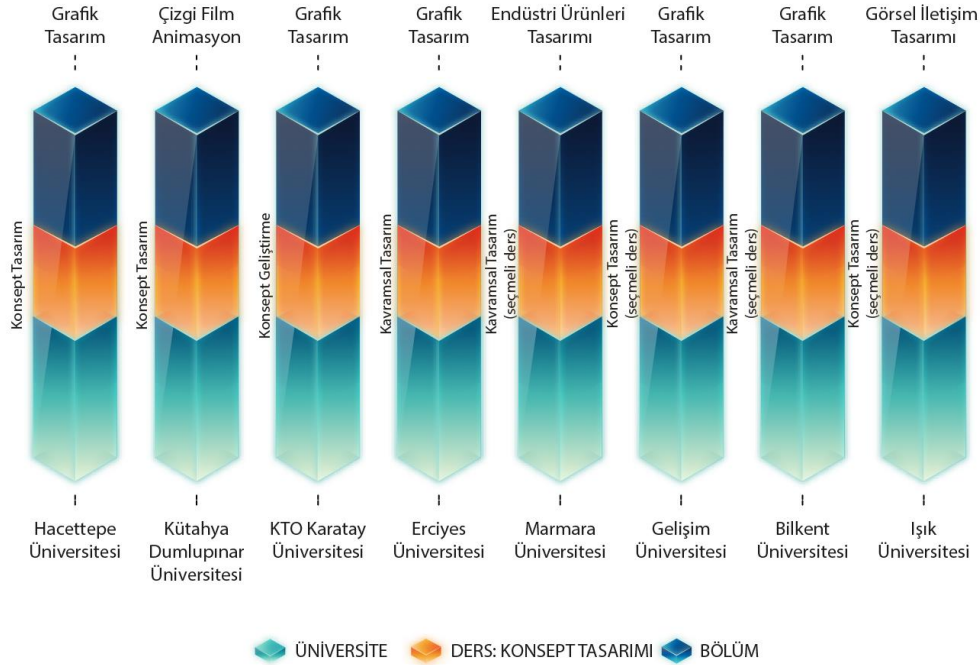
Eğlence Tasarımı (Entertainment Design) öğrencileri Art Center'daki Konsept Tasarımı, Animasyon veya Oyun Tasarımındaki özel bölümler arasından seçim yapar. Konsept tasarım bölümünde, illüstrasyon ve endüstriyel tasarım disiplinlerini harmanlar ve genişletir. Öğrenciler, çizim, renderleme, model oluşturma, şekillendirme ve 3D dijital araçların kullanımı konularında titiz bir eğitim alırlar. (Artcenter.edu, 2021) Art Center'daki gibi konsept tasarım bölümünün ders içerikleri kodlanıp Türkiye'deki güzel sanatlar bölümlerinin dersleri karşılaştırılarak benzer dersler belirlenmiştir.

Türkiye'deki güzel sanat fakülteleri, eğitim fakülteleri ve tasarım okullarındaki konsept tasarım ve benzeri dersler daha önce kodlanan dersler baz alınarak ders, üniversite ve bölüm olarak Şekil 111'de gösterilmiştir.

Türkiye’deki güzel sanat fakülteleri, eğitim fakülteleri ve tasarım okullarında konsept tasarım benzeri derslerin olduğu incelenmiştir. Konsept ve karakter tasarımı derslerinin diğer derslere oranla daha az görüldüğü tablo 2’de görülmektedir. Temel sanat ve grafik tasarım ağırlıklı derslerin işlendiği bölümlerde konsept tasarım dersleri yaygın olarak görülmemektedir. Konsept tasarım bölümünün içeriğinde olan dersler derinlemesine işlenerek bu bölümün Türkiye’de sektörde deneyimli eğitmenler tarafından verilebileceği daha önce görüşülen katılımcıların vermiş olduğu yanıtlardaki önerilerde belirtilmiştir.

Türkiye’de konsept tasarım dersinin, sekiz üniversitede bulunduğu bilgisine ulaşılmıştır. Bu üniversiteler ve dersi bulunduran bölümler aşağıda Şekil 112’deki grafikte görüldüğü gibi üniversite, konsept tasarım dersi ve bölüm şeklinde görülmektedir. Türkiye’de konsept tasarım dersi ‘konsept geliştirme’ ve ‘kavramsal tasarım’ adı ile de verilmektedir. Konsept tasarım dersi, Marmara Üniversitesi, Gelişim Üniversitesi, Bilkent Üniversitesi ve Işık Üniversitesinde seçmeli ders olarak müfredatta bulunduğu görülmektedir.

TÜRKİYE’DE KONSEPT TASARIM DERSİ BULUNDURAN ÜNİVERSİTELER



Şekil 112 Türkiye’de Konsept Tasarım Dersi Bulunduran Okullar ve Bölümler

Hacettepe Üniversitesi, Grafik Tasarım bölümünde konsept tasarım dersi amacı ve içeriği şu şekildedir:

“Dersin amacı: Bir film, animasyon, oyun ve senaryo için kurgusal mekân, karakter, sahne, obje tasarlama süreci dersin amacını oluşturur. Konsept tasarımı; tasarımın görsel sunumunun hazırlandığı/kurgulandığı illüstrasyonun bir alt alanıdır. Konsept tasarımı, dijital oyun, film, animasyon ve resimli kitapların oluşumunda başvurulan ve üretim sürecinin başlangıcını oluşturan bir uygulamadır. Hem geleneksel teknikler kullanarak hem de dijital tekniklerle illüstrasyon yapmak. Ders İçeriği: Bu ders, film, animasyon, dijital oyun, bir ürün veya kavram için görsel tasarım sürecini kapsar. Konsept tasarımı sürecinde herhangi bir projenin (film, animasyon, oyun) atmosferinin nasıl olacağı belirlenir. Karakter tasarımı, çevre (sahne) tasarımı, mekân tasarımı (mat painting) ve obje tasarımı konuları 14 haftalık ders süreci içerisinde ele alınır.”
(Akts.hacettepe.edu.tr, 2020)

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Çizgi Film (Animasyon) bölümü konsept tasarım dersi amacı ve içeriği şu şekildedir:

“Animasyon yapım süreçlerinden pre-produksiyon aşamasında yer alan konsept tasarımının içerdiği karakter, mekân ve obje öğelerine yönelik tasarım sürecinin öğretilmesi. Karakter, mekân ve obje tasarımı sürecinde gerek duyulan görsellerin yapım aşamasının uygulamalı olarak anlatımı.” (Obs.dpu.edu.tr, 2020)

KTO Karatay Üniversitesi, Grafik Tasarım bölümünde konsept tasarım dersi amacı ve içeriği şu şekildedir:

“Bu dersin amacı öğrencilere yaratıcı düşünme, kavram geliştirme ve fikir üretme yeteneğini ve becerisini kazandırmayı amaçlar. Bu ders, yaratıcı düşünme, kavram geliştirme ve fikir üretme yöntemlerini öğrenmeyi ve bu yöntemleri kullanarak görsel iletişim tasarımı projeleri geliştirmeye yöneliktir.” (Karatay.edu.tr, 2020)

Erciyes Üniversitesi, Grafik Tasarım bölümünde kavramsal tasarım dersi amacı ve içeriği şu şekildedir:

“Dersin amacı: Tasarımda geleceğe dönük yeni yaklaşımlar ortaya koyabilme yetisi kazandırma. Dersin tanımı: Grafik Tasarım alanında bilinen yöntemlerden hareketle kavramsal düzeyde yenilikçi tasarımlar ortaya koyma.” (Dbp.erciyes.edu.tr, 2020)

Marmara Üniversitesi, Endüstri Ürünleri bölümü seçmeli olan kavramsal tasarım dersi amacı ve içeriği şu şekildedir:

“Dersin İçeriği: Kavramsal tasarım dersi belirlenecek yeni bir ihtiyaca cevap veren yeni bir ürün, mevcut bir ürünün gelecekteki ihtiyaçlara göre yeniden tasarlanması yöntemlerini örnek bir proje çerçevesinde ele alır. Tasarım süreci için önerilen kavramsal konularla ilgili araştırmalar, göstergebilim, Anlambilim, Ekoloji, Bionik, Mimetik, Kültür Tarihi, Sosyoloji, vb. gibi endüstri tasarımıyla ilişkilendirilen dallar çerçevesinde bir veya birkaçını kapsayabilir.”
(Meobs.marmara.edu.tr, 2020)

Marmara üniversitesinde konsept tasarımın ürün geliştirmeye yönelik farklı alanlarda da ihtiyaç duyulmasında o alana yönelik eğitimler verilmektedir.

Gelişim Üniversitesi, Grafik Tasarım bölümünde seçmeli olan konsept tasarım dersi amacı ve içeriği şu şekildedir:

“Dersin amacı: Öğrencilere, konseptle tasarım yapma becerisi kazandırmak. Dersin içeriği, Tasarım kültürü ve ilkeleri, metafor, tema ve konsept kavram tanımları ve tasarıma aktarılması, örnekler üzerinde tanımlama, konsept geliştirme farklı iç mekanların tasarımında uygulama, trend ve moda kavramları, tasarıma yansımaları konularını kapsamaktadır.” (Gbs.gelisim.edu.tr, 2020)

Bilkent Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümü ve Işık Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde seçmeli olan konsept tasarım ders içeriğine ulaşılammıştır. Elde edilen veriler doğrultusunda Türkiye’de konsept tasarım bölümlerinin az olduğu görülmektedir.

VI. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırmada elde edilen bulgular ışığında ulaşılan sonuçlar ve araştırmaya yönelik önerilere yer verilmiştir.

A. Sonuçlar

Yapılan tez araştırmasının sonucuna göre konsept tasarım ilk defa orta çağda kullanılmaya başlanmış ve bugüne kadar gelişerek bir meslek alanı olmayı başarmıştır. Dijital ortamların artmasıyla oyun, sinema, mimarlık gibi sektörlerde de konsept tasarım kendini göstermiştir. İçinde yaşadığımız çağda, dijital ortamlara olan ilginin artması göz önüne alındığında, konsept tasarımın geleceğin meslekleri arasında olabileceği düşünülebilir. Geçmişte daha çok el becerileri gerektiren konsept tasarım günümüzde dijital ortamlarda kullanılmasıyla birlikte daha hızlı tasarımlar yapma imkânı sağlamaktadır. Ayrıca maliyet, zaman ve üretim açısından sağladığı kolaylıklar tasarım sürecinde faydalı olmaktadır.

Bilgisayar oyun sektöründe çalışan konsept tasarımcıların düzensiz saatler içinde çalışması günlük yaşantılarında aksaklıklara sebep olabilmektedir. Bir projeyi bitiş tarihine yetiştirmek için stüdyolarda geç saatlere kadar ek mesailere kalınması çalışanın sömürülmesine yol açmaktadır. İş sürecinde sürekli gözlem yapmayı gerektiren ve her zaman tasarımcıyı yeniliklere yönelten sonsuz bir süreç içinde tasarımcı, mesai saatlerinin dışında da çalışma durumunda kalmaktadır. Dijital ekranlara bakmak, kalem kullanımı ve günün büyük bir zaman diliminde oturarak çalışılması, bir süre sonra tasarımcının fiziksel ağrılar yaşamasına neden olabilmektedir. Tasarım açısından bakıldığında, projenin başlangıç aşamasında zaman zaman ilham kaybı yaşanması ve müşteri ile olan iletişimde yaşanan fikir ayrılıkları, yaratıcılığın sınırlanması ve düzeltme revizyonları istenmesi tasarımcının motivasyonu üzerinde olumsuz etki bırakmaktadır. En önemli gereksinimlerden biri de tasarımcının kendisini geliştirmesi için kişisel sanatına vakit ayıracak ekonomik özgürlüğe sahip olmaması görülmektedir. Ancak bireyin sanata olan tutkusu ve bu yoğun iş akışı içerisinde bu mesleğin hobi olarak görülmesi, zorluklarına rağmen

konsept tasarım mesleğini tercih edilebilir kılmaktadır. Sezgin'in (2019) "Türkiye'de Dijital Oyun Endüstrisi ve Yaratıcı Emek" adlı tez çalışmasında da bu konuda benzer sonuçlara ulaştığı görülmüştür. (Dspace.ankara.edu.tr, 2021)

Gelişmiş ülkelerde konsept tasarım alanına yönelik verilen eğitimlerin daha çok olduğu görülmektedir. Türkiye'de bu durum çok iç açıcı olmasa da yapılan çalışmalar gelecek için umut vaat etmektedir. Konsept tasarım mesleğinin tasarım temelli bir yapısı olması ile Türkiye'de güzel sanat fakülteleri ve tasarım okullarında konsept tasarım benzeri ders içeriklerinin bulunduğu fakat tamamen konsept yaratmaya yönelik derslerin oldukça az olduğu görülmektedir. Bu alanda formal eğitimin azınlıkta olmasından dolayı bu mesleği yapmak isteyenler çeşitli kaynaklardan edindiği bilgiler ve öğrenimlerle sektörde çalışmaktadırlar. Sektörde formal eğitim bir zorunluluk olarak görülmesi de formal eğitimin öğrenciye bağlantılar sunması, sektöre hızlı uyum sağlaması ve tasarımda konsept çizmenin öğrenilmesine yönelik olumlu katkılar sağladığı görülmektedir.

Toplumsal açıdan konsept tasarım mesleği bilinirlik yönünden diğer meslek grupları kadar tanınmamaktadır. Konsept tasarımın, sanat ve illüstrasyon alanlarıyla karıştırılması mesleğin farkındalığının da olmadığını göstermektedir. Mesleğin farkındalığına yönelik tez araştırması kapsamında görüşülenlerden 'J' kişinin ifadeleri, mesleğin bilinmediğini destekler niteliktedir.

"Toplumda fazla bir farkındalığı yok. Konsept tasarımı, projenin başında yapıldığı için bilinmiyor. Sektördeki tasarımcı topluluğu tarafından daha iyi bilinmektedir."

Sanatın entelektüel çekiciliği, toplumun ilgi odağı gibi görünse de aslında önemsizdir. Konsept tasarım hakkında yeterli bilgi sahibi olunmaması sonucunda mesleğin sektörde iyi bilirse de toplumda önemsiz bir meslek olarak görülmesine sebep olmuştur. Düşünsel farklılıklar ve bilinmezlik gibi unsurlar konsept tasarım gibi mesleklerin farkındalığını yok etmektedir. Tanınan meslek gruplarının daha saygın olarak görülmesi, toplumda kitlesel farkların olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Sanatsal saygınlığın, sektörde mesleğe olan bakış açısındaki etkisi, toplumun sanatı nasıl konumlandığına bağlı olarak mesleki saygınlığın yerini ortaya koymaktadır.

Konsept tasarım mesleğinde kadınların ve erkeklerin çalışma durumuna yönelik, kadınların erkeklere oranla daha az bu meslekte çalıştıkları görülmektedir.

Bu durumun erkeklerin kadınlara göre oyunlara daha eğilimli olmaları, kadınların oyunlardan daha az etkilenmesi ve cinsiyette ilgi alanlarının farklı olmasından dolayı bilgisayar oyunları sektöründe cinsiyet farkının büyük bir oranda etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Konsept tasarım mesleğinde cinsiyet fark etmeksizin tasarım başarısının ön planda olduğu, kadınların ve erkeklerin eşit düzeyde muameleyle karşılandığı görülmektedir.

Sonuç olarak konsept tasarım ülkemizde ilgi görmeyen, dünyada ise hızla gelişen bir alandır. Bunun sebebi bu alanın pek bilinmemesi, bu konuya yönelik eğitimlerin yok denecek kadar az olması, firmaların koyduğu sınırlı bütçeler ve hayale dayalı olmasından kaynaklanan güvensizlik gösterilebilir. Ancak dijital ortamların giderek yaygınlaşması ve gelişmiş ülkelerde bu alana yönelik özel okulların olması bu mesleği geleceğin parlak meslekleri arasında kılabilir.

B. Öneriler

Araştırmada elde edilen bulgular ve varılan sonuçlar doğrultusunda aşağıdaki öneriler sunulmuştur.

1. Konsept tasarım eğitiminin içinde birçok yan dal barındırmasından dolayı tamamen ayrı bir dal olarak konsept tasarımı bölümü kurulabilir.
2. Nitelikli tasarımcıların yetiştirilmesi ve o konsept tasarımcıların yeteneklerini kullanabileceği, Türkiye'deki bilgisayar oyun sektörünün gelişmesi için yatırımların yapılması ve desteklenmesi önemlidir. Bu doğrultuda genç girişimcilere destekler sağlanabilir.
3. Türkiye'de sanat ve tasarım fakültelerinde, grafik tasarım ve çizgi film animasyon gibi bölümlerde konsept tasarım eğitimi başlıca dersler arasına alınarak, bu dersin daha önce sektörde çalışmış deneyimli kişiler tarafından verilmesi, öğrencilerin günceli yakalayabilmesi açısından konsept tasarım mesleğinin yapılabilmesinde etkili olabileceği öngörülmektedir.
4. Konsept tasarım alanıyla ilgili makaleler, tezler, seminerler gibi akademik çalışmalarla bu alan hakkında farkındalık oluşturulabilir. Konsept tasarım çalışmaları ile ilgili sergiler açılması ve sektörel sempozyumlar düzenlenmesi bu alanın bilinirliğinin artmasını sağlayabilir.

VII. KAYNAKÇA

KİTAPLAR

- ADAMS, E. (2006). **Fundamentals of Game Design**. Gotland: New Riders.
- BİNARK, M., & SÜTÇÜ, G. (2008). **Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun**. İstanbul: Kalkedon.
- BÜYÜKÖZTÜRK, Ş. (2008). **Bilimsel Araştırma Yöntemleri** Ankara: Pegem.
- CAMPOS, C. (2008). **Digital illustration**. Singapore : Page One: Maomao Yayınları.
- CRESSWELL, J. (2013). **Nitel Araştırma Yöntemleri**. Ankara: Siyasal Kitapevi.
- GERAY, H. (2014). **Toplumsal Araştırmalarda Nicel ve Nitel Yöntemlere Giriş**. Kocaeli: Umuttepe Yayınları.
- MALTMAN, T. (2010). **The Electrifying, Action-Packed, Unusual History of Video Games (Unusual Histories)**. Minnesota: Capstone Press.
- GALL, M. D., BORG, W. R., GALL, J. P. (1996). **Educational research an introduction**. USA: Longman Publisher.
- LIDWELL, W., HOLDEN, K., BUTLER, J. (2003). **Universal Principles of Design**. Beverly: Rockport Yayıncıları.
- PARDEW, L. (2005). **Beginning Illustration and Storyboarding for Games**. Boston Ma.: Thomson Course Technology.
- YILDIRIM, A., & ŞİMŞEK, H. (2011). **Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri**. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

MAKALELER

HAKONEN, H., & SMED, J. (2003). **Towards a Definition of a Computer.** Turku: Turku Centre for Computer Science. Number 1.

TEZLER

SEZGİN, S. (2019). "Türkiye'de Dijital Oyun Endüstrisi ve Yaratıcı Emek." Doktora Tezi, Gazetecilik Anabilim Dalı, Ankara Üniversitesi Kütüphanesi.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

AGARUNOV, E., "History of Matte Painting", <https://design.tutsplus.com/articles/the-history-of-matte-painting-basix--psd-10322> , (Erişim Tarihi: 07.04.2021.)

ANDERSON, R., "Improve your concept art skills in Photoshop." <https://www.creativebloq.com/how-to/improve-your-concept-art-skills-in-photoshop> , (Erişim Tarihi: 07.04.2021).

BAY, J. "Video Game Artist Salary for 2019.", <https://www.gameindustrycareerguide.com/video-game-artist-salary/> ,(Erişim Tarihi: 23.10.2019).

BELOEIL, G., "Norway paintovers.", <https://gillesbeloeil.com/projects/8eRAKx> , (Erişim Tarihi: 23.10.2019).

BELOEIL, G. "Shamanic cave.", <https://gillesbeloeil.com/projects/D5Eak0> , (Erişim Tarihi: 23.10.2019).

BOGDAN, M., "Environment Art (Inside).", <https://www.artstation.com/artwork/3ow0J2> , (Erişim Tarihi: 29.02.2019).

CARAVAGGIO, M. M., "Judith Beheading Holofernes. Giuditta Oloferne. Palazzo Barberini, Rome." , [https://it.wikipedia.org/wiki/Giuditta_e_Oloferne_\(Caravaggio\)#/media/File:Judith_Beheading_Holofernes_-_Caravaggio.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/Giuditta_e_Oloferne_(Caravaggio)#/media/File:Judith_Beheading_Holofernes_-_Caravaggio.jpg) ,(Erişim Tarihi: 07.04.2021).

CHANTHARA, N. , "What is "Focal Point?", <https://focalpointschool.com/en/home> ,(Erişim Tarihi: 25.11.2019).

COPELAND, B. J. , "The Colossus computer." <https://www.britannica.com/technology/Colossus-computer> ,(Erişim Tarihi: 07.04.2021).

DA VINCI, L. ,"The Last Supper High." Santa Maria Della Grazi, Milano. , https://s3-us-west-2.amazonaws.com/courses-images-archive-read-only/wp-content/uploads/sites/1115/2015/05/02025346/Leonardo_da_Vinci_-_The_Last_Supper_high_res.jpg , (Erişim Tarihi: 07.04.2021).

DOMINO, M. , "The nightmarish works of H.R. Giger, the artist behind 'Alien'." , <https://edition.cnn.com/style/article/h-r-giger-alien-artist-artsy/index.html> ,(Erişim Tarihi: 21.05.2019).

DUFFEK, D. , "Elements & Principles Of Design." , <https://deanaduffek.com/2017/02/07/6-principles-design-2/> ,(Erişim Tarihi: 07.04.2021).

EYCK, J. V. , "Arnolfini Portrait." National Gallery, Londra., https://tr.wikipedia.org/wiki/Arnolfini%27nin_Evlenmesi , (Erişim Tarihi: 07.04.2021).

FRIEDMAN, R. , "Creating Game Combat Animations in Maya." <https://app.pluralsight.com/player?name=game-combat-animations-maya-1486-m1&mode=live&clip=0&course=game-combat-animations-maya-1486&author=ron-friedman> , (Erişim Tarihi: 20.05.2020).

GILDOW, C. , "Elements of Art - Introduction to Art Concepts." <https://courses.lumenlearning.com/atd-sac-artappreciation/chapter/oe1-9/> ,(Erişim Tarihi: 19.06.2019).

GRASSETTI, R. , "Killzone: Shadow Fall." <https://grassetti.artstation.com/projects/O5KK> ,(Erişim Tarihi: 28.11.2019).

GRASSETTI, R. , "Kratos." <https://grassetti.artstation.com/projects/0PVZE> ,(Erişim Tarihi: 27.11.2019).

- GRASETTI, R. , "Kratos." <https://grassetti.artstation.com/projects/ygeNO> ,(Erişim Tarihi: 28.11.2019).
- GRASETTI, R. , "Rafael Grasseti, Art Director, Principal Artist." <https://rgrassetti.com/about/> ,(Erişim Tarihi: 26.11.2019).
- HONKANEN, T., "Creation of concept art for an action roleplaying game." https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/125471/Honkanen_Timi.pdf?sequence=1&isAllowed=y ,(Erişim Tarihi: 23.03.2019).
- ISLAM & ISLAM, S., "Evaluating Content Based Animation through Concept Art." https://www.researchgate.net/publication/268808120_Evaluating_Content_Based_Animation_through_Concept_Art ,(Erişim Tarihi: 17.06.2019).
- JASSO, J. , "History of Matte Painting." <https://design.tutsplus.com/articles/the-history-of-matte-painting-basix--psd-10322> ,(Erişim Tarihi: 15.04.2021).
- JASSO, J. , "Neo Shanghai Downtown Metro Station.", <https://www.artstation.com/artwork/XB4l4D> ,(Erişim Tarihi: 14.04.2021).
- JERJOMIN, A. , "Sculpting a Stylized Game Environment in ZBrush and 3ds Max." , <https://app.pluralsight.com/player?name=game-environment-zbrush-3ds-max-2153-m1&mode=live&clip=0&course=game-environment-zbrush-3ds-max-2153&author=alex-erjomin> ,(Erişim Tarihi: 06.05.2020).
- KANIUGA, T. , "Portal 3 Character Concept Art (Time-Lapse)." <https://www.youtube.com/watch?v=yanBPaFYpBY> , (Erişim Tarihi: 14.07.2019).
- KIM, Y. , "Assassin's Creed Valhalla - Eivor Main outfit." <https://www.artstation.com/artwork/aY9YZ8> , (Erişim Tarihi: 17.12.2020).
- KINNEY, J. , "Introduction to Post Processing Effects in Unreal Engine.", <https://app.pluralsight.com/player?name=introduction-post-processing-effects-unreal-engine-1886-m1&mode=live&clip=0&course=introduction-post-processing-effects-unreal-engine-1886&author=joshua-kinney> , (Erişim Tarihi: 18.12.2020).

- KORCSOK, Z. , "Girl Portrait (Modo 601 Beta Testing Work, 2011).",
<https://www.artstation.com/artwork/O3vNb> , (Erişim Tarihi: 17.07.2021).
- KUCIARA, M. , "Concept Illustration Techniques - Photobashing.",
<https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=Gag18ScKQdM> , (Erişim Tarihi: 03.06.2021).
- LAMARRE-WAN, J. , "Star Wars Jedi: Fallen Order."
<https://www.theartofj1w.com/metal-gear-online-1> , (Erişim Tarihi: 22.11.2019).
- LAMONICA, M. , "Happy 50th to computer game Spacewar.",
<https://www.cbsnews.com/news/happy-50th-to-computer-game-spacewar/> ,
(Erişim Tarihi: 11.02.2021).
- LAQERRE, P. , "Shadow of the tomb raider, death do us part (sample).",
<https://www.artstation.com/artwork/v11o2v> , (Erişim Tarihi: 02.11.2019).
- LARSSON, J. , "A Way Out - Leo.", <https://www.artstation.com/artwork/ddRyK> ,
(Erişim Tarihi: 02.07.2019).
- LOOMIS, A. , "Creative Illustration.", <http://www.alexhays.com/loomis/> , (Erişim Tarihi: 01.11.2019).
- LORE, A. , "Gustaf Tenggren - Disney concept art. ",
<https://www.youtube.com/watch?v=cc7X0jc2FBo> , (Erişim Tarihi: 27.04.2019).
- LOVENBERG, K. , "Airfield A Way Out.",
<https://www.artstation.com/artwork/geD5L> , (Erişim Tarihi: 02.07.2019).
- MCQUARRIE, R. , "Star Wars The Art Of Ralph Angus Mcquarrie:100 Concept Art.", <https://www.iamag.co/star-wars-the-art-of-ralph-angus-mcquarrie-100-concept-art/> , (Erişim Tarihi: 15.11.2019).
- MOARES, F. , "Game Character Creation in 3ds Max and ZBrush."
<https://app.pluralsight.com/player?name=character-creation-3ds-max-zbrush-733-m1&mode=live&clip=0&course=character-creation-3ds-max-zbrush-733&author=fabricio-moraes> , (Erişim Tarihi: 01.07.2020).

- OATLEY, C. , "Concept Art: How To Break In And Stay In",
<https://chrisoatley.com/concept-art/> , (Erişim Tarihi: 10.09.2019).
- OKTAY, M. , "Türk Oyun Sektörü Ne Alemde?",
<https://mediatrend.mediamarkt.com.tr/turk-oyun-sektoru-ne-alemde/> , (Erişim Tarihi: 20.12.2020).
- PENA, J. D. , "Daemon Blackfyre Last Charge.",
<https://www.artstation.com/artwork/0nX0G> , (Erişim Tarihi: 26.11.2021).
- PENA, J. D. , "Skyrim.", <https://www.artstation.com/artwork/9J3eo> ,(Erişim Tarihi: 26.11.2021).
- PENA, J. D. , "Artist Jose Daniel Cabrera Peña.",
<https://www.illustratedfiction.com/concept-art/exquisite-concept-art-by-jose-daniel-cabrera-pena/> , (Erişim Tarihi: 26.08.2021).
- PLUNKETT, L. , "Fine Art: The Concept Art Behind Rise Of The Tomb Raider.",
<https://www.kotaku.com.au/2015/11/the-concept-art-behind-rise-of-the-tomb-raider/> ,(Erişim Tarihi: 27.11.2019).
- QIN, B. , "Resident Evil Mansion Hall Unreal4 Project.",
<https://www.artstation.com/artwork/4RLEk> , (Erişim Tarihi: 17.07.2021).
- MCQUARRIE, R. , "Ralph Mcquarrie.",
https://en.wikipedia.org/wiki/Ralph_McQuarrie , (Erişim Tarihi: 21.12.2019).
- RASSA, J. , "Concept Art Creationmethodologies.",
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/146949/Julia_Rassa_Thesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y , (Erişim Tarihi: 03.04.2019).
- RAVENEAU, P. , "Assassin's Creed: -Alfred outfit-.",
<https://www.artstation.com/artwork/w6vE2O> , (Erişim Tarihi: 17.12.2020).
- RAVENEAU, P. , "Assassin's Creed: Valhalla - Berserker outfit.",
<https://www.artstation.com/artwork/mDmvR1> , (Erişim Tarihi: 17.12.2020).

- REVOY, D. , "Top Famous Professional Concept Artists.", <https://conceptartempire.com/famous-concept-artists/> , (Erişim Tarihi: 26.11.2019).
- REVOY, D. , "What is a Concept Artist?", <https://conceptartempire.com/what-is-concept-artist/> , (Erişim Tarihi: 10.03.2019).
- RHODES, M. , "Matt Rhodes Artist Talk: The World of Concept Art (November 2016).", <https://www.youtube.com/watch?v=m2BR1hWnnY> , (Erişim Tarihi: 27.03.2019).
- ROSET, C. , "Gris By Conrad Roset." , <https://nomada.studio/product/gris-by-conrad-roset/> , (Erişim Tarihi: 13.12.2021).
- ROSET, C. , "Conrad Roset." <https://www.artchallenge.info/conrad-roset> , (Erişim Tarihi: 25.11.2019).
- RUSSELL, B. , "Rise of the Tomb Raider.", <http://russellsketch.blogspot.com/2015/> ,(Erişim Tarihi: 26.10.2019).
- RUSSELL, E. , "Creating Automotive Concepts in SketchBook Pro." , <https://app.pluralsight.com/player?name=automotive-concepts-sketchbook-pro-1232-m1&mode=live&clip=0&course=automotive-concepts-sketchbook-pro-1232&author=eddie-russell> , (Erişim Tarihi: 05.08.2021).
- SAFADI, S. , "Realistic gallery concept art.", <http://onapixelbrush.com/> ,(Erişim Tarihi: 26.11.2019).
- SAUER, S. , "Game of Thrones - matte paintings." , <https://www.behance.net/gallery/26320507/Game-of-Thrones-matte-paintings> , (Erişim Tarihi: 01.10.2021).
- SAUER, S. , "Matte Painting Shadow of War.", http://www.mattepainting-studio.com/index.php?option=com_content&task=view&id=289&Itemid=9 , (Erişim Tarihi: 02.07.2019).
- SERRANO, A. "Armand Serrano About Us", <https://www.armandserrano.com/about> , (Erişim Tarihi: 10.09.2019).

- SEZGIN, S. , "Türkiye'de Dijital Oyun Endüstrisi ve Yaratıcı Emek. Ankara Üniversitesi Kütüphanesi.", <https://dspace.ankara.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/20.500.12575/69097/586851%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y> , (Erişim Tarihi: 07.04.2021).
- SOLOP, S. , "Kratos - God Of War." , <https://www.artstation.com/artwork/N5ERND> , (Erişim Tarihi: 17.03.2019).
- TOBIN, P. , "Concept Art And Concept Design.", <http://www.muddycolors.com/2014/03/concept-art-and-concept-design/> , (Erişim Tarihi: 20.03.2019).
- UÇ, T. , "Inside incelemesi." , <https://www.log.com.tr/inside-incelemesi/2/> , (Erişim Tarihi: 30.07.2021).
- WARD, K. , "New to digital art? No problem!", <https://www.painterartist.com/en/product/painter-essentials/> , (Erişim Tarihi: 04.07.2019).
- WILSON, T., & KNEZEVIC, K. , "Gris: 20 Minutes Of Beautiful, Colorful Platforming Gameplay." , <https://www.gamespot.com/videos/gris-20-minutes-of-beautiful-colorful-platforming-/2300-6445538/> , (Erişim Tarihi: 15.08.2021).
- XIAO, D. , "Rapid Concept Illustration for AAA Productions in Photoshop." , <https://app.pluralsight.com/player?name=rapid-concept-illustration-aaa-productions-photoshop-2097-m1&mode=live&clip=0&course=rapid-concept-illustration-aaa-productions-photoshop-2097&author=daniel-xiao> , (Erişim Tarihi: 20.05.2020).
- YORDANOV, A. , "The History of Wolfenstein." <https://sapphirenation.net/the-history-of-wolfenstein/> , (Erişim Tarihi: 27.09.2021).
- YU, D. , "Assassin's Creed Valhalla - Lincoln Port View." , <https://www.artstation.com/artwork/OoO9m6> , (Erişim Tarihi: 17.12.2020).

- YU, D. , "Assassin's Creed Valhalla - Norway Settlement.", <https://www.artstation.com/artwork/bKbgVo> , (Eriřim Tarihi: 17.12.2020).
- ZABROCKI, D. , "About Me." , <https://www.darekzabrocki.com/about> , (Eriřim Tarihi: 26.11.2019).
- ZABROCKI, D. , "Assassin's Creed: Syndicate.", <https://www.darekzabrocki.com/#/acsyndicate/> , (Eriřim Tarihi: 25.11.2019).
- ZABROCKI, D. , "Love Death & Robots.", <https://www.darekzabrocki.com/#/love-death-robots/> , (Eriřim Tarihi: 25.11.2019).
- ZABROCKI, D. , "The Witcher 3: Blood & Wine.", <https://www.darekzabrocki.com/#/witcher3/> , (Eriřim Tarihi: 25.11.2019).
- ZHU, F. , "Feng Zhu Concept Artist.", <https://www.nutscomputergraphics.com/en/inspirational/feng-zhu-concept-artist/> , (Eriřim Tarihi: 26.11.2019).
- ZOPPI, P. , "Call of Duty: Black Ops 3 - Robotics." , <https://www.artstation.com/artwork/e5J2X> , (Eriřim Tarihi: 17.07.2021).
- URL-1 "Pong", <https://tr.wikipedia.org/wiki/Pong#/media/Dosya:Pong.png> , (Eriřim Tarihi: 03.01.2020).
- URL-2 "Game Jobs And What They Do." <https://www.pluralsight.com/blog/film-games/game-jobs> , (Eriřim Tarihi: 30.08.2020).
- URL-3 "Game Design Artist", <http://www.animationarena.com/game-design-artist.html> , (Eriřim Tarihi: 10.03.2019).
- URL-4 "Rise of the Tomb Raider", <https://www.microsoft.com/tr-tr/p/rise-of-the-tomb-raider/bpcn22zvt05c?activetab=pivot%3Areviewstab> , (Eriřim Tarihi: 22.06.2019).
- URL-5 "Flying Machine", <http://www.leonardo-da-vinci.net/flying-machine/> , (Eriřim Tarihi: 22.06.2019).

- URL-6 “Shadow of the Tomb Raider” , <https://www.microsoft.com/tr-tr/p/shadow-of-the-tomb-raider/brvk4w7rvcxr?activetab=pivot:overviewtab> , (Erişim Tarihi: 14.09.2019).
- URL-7 “Oyun Tasarım.”, <http://wacomturkiye.com/kullanim/oyun-tasarim> , (Erişim Tarihi: 19.10.2019).
- URL-8 “Autodesk Sketchbook Is Now Free” , <https://www.cgrecord.net/2018/05/autodesk-sketchbook-is-now-free.html> , (Erişim Tarihi: 07.04.2021).
- URL-9 “Assassin's Creed: Valhalla.”, https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed:_Valhalla , (Erişim Tarihi: 17.12.2020).
- URL-10 “Leonardo Da Vinci The Last Supper High” , https://s3-us-west-2.amazonaws.com/courses-images-archive-read-only/wp-content/uploads/sites/1115/2015/05/02025346/Leonardo_da_Vinci_-_The_Last_Supper_high_res.jpg , (Erişim Tarihi: 07.04.2021).
- URL-11 “1 Year Makes a Difference!” , <https://fzdschool.com/> , (Erişim Tarihi: 14.10.2019).
- URL-12 “Concept Design Academy About Us” , <http://conceptdesignacad.com/about-us> , (Erişim Tarihi: 15.10.2019.)
- URL-13 “The 50 Top Video Game Design Companies.” , <https://www.gamedesigning.org/game-development-studios/> , (Erişim Tarihi: 15.10.2019).
- URL-14 “Super Mario Bros” , <https://www.nintendo.co.za/Games/NES/Super-Mario-Bros--803853.html> , (Erişim Tarihi: 18.10.2019).
- URL-15 “Enrollment” , <https://fzdschool.com/#enrollment> , (Erişim Tarihi: 15.10.2019).

- URL-16 “Difference Between Character Designer & Concept Artist.”, https://study.com/articles/difference_between_character_designer_concept_artist.html ,(Erişim Tarihi: 15.03.2019).
- URL-17 “Entertainment Design, Course of Study.”, <http://www.artcenter.edu/academics/undergraduate-degrees/entertainment-design/course-of-study/overview.html> , (Erişim Tarihi: 07.04.2021).
- URL-18 “GRA340 - Konsept Tasarımı.”, http://akts.hacettepe.edu.tr/ders_detay.php?ders_ref=410c62643cf1e718013cf6ebd03c6803&ders_kod=GRA340&zs_link=2&prg_kod=462&submenuheader=2 ,(Erişim Tarihi: 10.01.2020).
- URL-19 “Sayısal Konsept Tasarım.”, <https://obs.dpu.edu.tr/oibs/bologna/index.aspx?lang=tr&curOp=showPac&curUnit=18&curSunit=18141#> , (Erişim Tarihi: 10.01.2020).
- URL-20 “Ders Tanım Bilgileri Konsept Geliştirme.”, <https://www.karatay.edu.tr/dosyalar/bolum-dosyolari/1167bb7c2fb9dfa3f0fcc57be2fca452.pdf> ,(Erişim Tarihi: 10.01.2020).
- URL-21 “Conceptual Design.”, <https://dbp.erciyes.edu.tr/Courses/Course.aspx?Course=oYJT682IsRc> , (Erişim Tarihi: 10.01.2020).
- URL-22 “Kavramsal Tasarım.”, <https://meobs.marmara.edu.tr/Ders/kavramsal-tasarim/eut4021-60529-2004> , (Erişim Tarihi: 10.01.2020).
- URL-23 “Konsept Ve Tasarım Ders Tanıtım Ve Uygulama Bilgileri.”, <https://gbs.gelisim.edu.tr/ders-detay-1-12-9268-1> , (Erişim Tarihi: 10.01.2021).

DİĞER KAYNAKLAR

ELMASLI, E. (2011, Ekim 7). Emrah Elmaslı ile Röportaj. (K. K. Küpçü, Röportaj Yapan)

GIGER, H. (1976). Necronom IV. Cnn Style, H.R. Giger Museum. H.R. Giger Müzesi, 1663 Gruyères.

A. Ekler

1. Görüşme Formu Soruları

- Hangi üniversite, fakülte ve bölümden mezun oldunuz?
- Kaç yaşındasınız?
- Cinsiyetiniz?
- Uzmanlık alanınız nedir?
- Ne kadar zamandır konsept tasarımcı olarak çalışmaktasınız?
- Konsept tasarımcı olarak çalışmaktan memnun musunuz?
- Neden konsept tasarımcı olmayı tercih ettiniz? Bir tercih şansınız olsa yine bu mesleği tercih eder misiniz?
- Konsept tasarımcı olmanın nasıl bir deneyim olduğundan bahsedebilir misiniz?
- Genellikle ne tarz projelerde görev alıyorsunuz?
- Bir konsept tasarımcı olarak nelerden besleniyorsunuz? Size neler ilham verir?
- Konsept tasarımı haricinde başka tasarım/sanat dallarında çalışmanız oluyor mu? Örnek verir misiniz?
- Bu meslekte kazandığınız gelir yaşam kalitenizi ne yönde etkiliyor?
- Çalışma saatleriniz günlük yaşamınızı etkiliyor mu? Açıklar mısınız?
- Konsept tasarımcı olmak için örgün (formal) bir eğitim almak gerekli midir?
- Tasarım eğitimi veren güzel sanat okullarının sektörde başarılı konsept tasarımcılar yetiştirdiğini düşünüyor musunuz?
- Tasarım okullarından mezun olan konsept tasarımcılar ile kendi kendini geliştirmiş olan (okul eğitimi almayan) tasarımcılar sektörde nasıl karşılanmaktadır?
- Sanat ve Tasarım fakültelerinde konsept tasarımı eğitimi nasıl yer bulmaktadır?
- Sizce Grafik tasarım eğitimi müfredatlarına konsept tasarımı ile ilgili nasıl dersler eklenebilir?
- Bir konsept tasarımcı olarak işinizi nasıl tanımlarsınız?
- Bir projenin tam olarak hangi bölümü/bölmeleri iş alanınıza giriyor?
- Konsept tasarım sürecinde, planlamalar yaparken ve uygularken neleri dikkate alıyorsunuz?

- Konsept tasarımcı olmak için ne tür becerilere ihtiyaç duyulmaktadır?
- Hızla gelişen teknolojinin konsept tasarım mesleği üzerindeki etkisi nasıldır?
- Tasarımlarınızı yaparken en çok hangi programları kullanıyorsunuz?
Programları kullanma becerilerinizi değerlendirir misiniz?
- Kendinizi mesleki olarak geliştirmek için neler yapıyorsunuz?
- Konsept tasarım mesleğinin diğer tasarım disiplinlerine göre farklı olan özellikleri sizce neler?
- Size göre ideal bir konsept tasarımı nasıl olmalıdır?
- Toplum içinde konsept tasarım mesleğinin bilinen bir meslek olarak karşılandığını düşünüyor musunuz? Neden?
- Mesleğinizin toplumda saygın bir yeri olduğunu düşünüyor musunuz? Neden?
- Konsept tasarımcı olarak işiniz hakkındaki düşüncelerinizi neler etkiler?
- Konsept tasarım mesleğinde kadınların ve erkeklerin eşit düzeyde muameleyle (maaş, sosyal güvence, işe alım) karşılandıklarını düşünüyor musunuz?
- Teknolojik ve toplumsal gelişmeleri göz önüne aldığınızda konsept tasarımının geleceğin meslek alanlarından olduğunu düşünüyor musunuz?
- Bilgisayar oyun sektöründe tasarım alanında neleri değiştirmek/geliştirmek istersiniz?
- Büyük oyun stüdyolarında çalışan konsept tasarımcılarla, daha küçük stüdyolarda çalışan konsept tasarımcılar arasında alanda uzmanlaşma farkı olduğunu düşünüyor musunuz? Neden?
- Konsept tasarım mesleğini yapmak isteyen bireyler bu sektörde finansal olarak kendilerini güvence de hissedebilirler mi?
- Kendinizi 10 yıl sonra nasıl bir yerde ön görmektesiniz?
- Mesleğinizde ne tür zorluklarla karşılaşmaktasınız?
- Tasarım yaparken sizi en çok zorlayan durum nedir?
- Genel olarak değerlendirdiğinizde sizin ve diğer konsept tasarımcıların mesleki gelişim için en çok nelere gereksinim duyduğunu gözlemliyorsunuz?

2. Etik Kurul Başvuru Onay Formu ve Etik Kurul Kararı



ANKET/ARAŞTIRMA/UYGULAMA İZİN FORMU

18/12/2020

1) Öğrenci Bilgileri:

Adı Soyadı	Mehmet Mete	Anabilim Dalı	Güzel Sanatlar Anabilim Dalı
Öğrenci No	Y1712.310008	Program	Grafik Tasarımı
Danışmanı	Dr. Öğr. Üyesi Öznur Işır	Türü	Anket () Araştırma (x) Uygulama ()

2) Tez Bilgileri:

Tez Konusu:	Bilgisayar Oyun Sektöründe Çalışan Konsept Tasarımcılarına Yönelik Meslek Algısı Üzerine Nitel Bir Araştırma
Uygulanacak Çalışmalar:	Konsept tasarımcıların meslek algılarını belirlemek üzere açık uçlu görüşme
Daha Önce Uygulandığı Çalışmalar	-
Daha Önce Uygulayan Kişi ya da Kurumdan İzin Belgesi Var mı?	(Görüşme formu araştırmacı tarafından geliştirilmiştir)
Çalışmanın Uygulanacağı Kişi ya da Kurumlar : (Çalışma yapılacak yerler tek tek yazılmalıdır.)	
1. Yerli ve yabancı konsept tasarımcılar	6.
2.	7.
3.	8.
4.	9.
5.	10.

İmza
Öğrencinin Adı-Soyadı

Mehmet Mete

İmza
Tez Danışmanı Adı-Soyadı

Dr. Öğr. Üyesi Öznur Işır

Ek: 1 Adet Anket (Ölçek) Formu, 1 Adet Tez Önerisi.

Evrak Tarih ve Sayısı: 09.02.2021-3583



T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü

Sayı : E-88083623-020-3583
Konu : Etik Onayı Hk.

Sayın Mehmet METE

Tez çalışmanızda kullanmak üzere yapmayı talep ettiğiniz anketiniz İstanbul Aydın Üniversitesi Etik Komisyonu'nun 01.02.2021 tarihli ve 2021/01 sayılı kararıyla uygun bulunmuştur.
Bilgilerinize rica ederim.

Dr. Öğr. Üyesi Alper FİDAN
Müdür Yardımcısı

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : BEBP3R69M Pin Kodu : 25971

Belge Takip Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/istanbul-aydin-universitesi-ebys>

Adres : Beşyol Mah. İnönü Cad. No:38 Sefaköy , 34295 Küçükçekmece / İSTANBUL

Telefon : 444 1 428

Web : <http://www.aydin.edu.tr/>

Kep Adresi : iau.yaziisleri@iau.hs03.kep.tr

Bilgi için : Tuğba SÜNNETÇİ

Unvanı : Yazı İşleri Uzmanı

Tel No : 31002



ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Ad-Soyad : Mehmet METE
Doğum Tarihi ve Yeri : 01.11.1995 / Bitlis
E-Mail : mehmetmete05@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU

Lise: Halkalı IMKB Meslek Lisesi, Grafik ve Fotoğraf Alanı

Lisans: İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü (%100 Burslu)

Formasyon: İstanbul Aydın Üniversitesi, Grafik Tasarımı, Pedagojik Formasyon

Yüksek Lisans: İstanbul Aydın Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Grafik Tasarım Anasanat Dalı, Grafik Tasarım Dalı (%100 Burslu)

TEZDEN TÜRETİLEN YAYINLAR

METE, M., IŞIR, Ö., 2021. Bilgisayar Oyun Sektöründe Çalışan Konsept Tasarımcılarının Meslek Algısının İncelenmesi, *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, (DOI: 10.7816/idil-10-78-15)