

# Araştırma Makalesi

## Resimli Çocuk Kitaplarında Soyutlama ve Antropomorfik Yaklaşımlarla Kavram Anlatımı ve Karakter Tasarımı Örneği

**Nura ALİOSMAN\***, **Ezgi KARAATA\*\***

ORCID NO: 0009-0009-2970-7222

ORCID NO: 0000-0002-2764-205X

\*Araştırma Görevlisi, naliosman@dogus.edu.tr, Doğu Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Bölümü (İngilizce) / Öğrenci, nuraaliosman@marun.edu.tr, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlik Programı  
\*\*Doç., ezgi.karaata@marmara.edu.tr, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü

### Öz

Resimli çocuk kitapları; henüz okuma yazma bilmeyen, kavramları ilk kez öğrenme aşamasındaki çocuklara yönelik görsel anlatımlarıyla tercih edilen, başlıca eğitim materyalleridir. Kavram anlatımında temel eleman olarak kullanılan kitap illüstrasyonları; çocuğun görme duyusu ile gördüğünü anlama yetisinin gelişmesine yardımcı olmakta, çocuğu benzerlikler ve farklılıklar hakkında düşünmeye yönlendirmektedir. Çocuk, etrafını saran somut ve soyut kavramları yavaş yavaş algılamaya başlamaktadır. 1700'lü yıllardan beri gelişerek günümüzde son hâline ulaşan resimli çocuk kitaplarının temel amacı, "kavram öğrenimini kolaylaştırmak için çocukların dünyalarına uygunluk" olarak ifade edilebilir. Resimli çocuk kitaplarındaki bu uygunluğu sağlayan naif sanat ve folk sanat iki ana akım olarak kullanılmaktadır. Bu çalışmada, "soyutlama ve antropomorfik" yaklaşımlar da kavramları etkili bir şekilde ifade etme özellikleriyle ve sanata ilişkin yaratıcı anlatım işlevleriyle; çocukların düşünsel ve imgesel dünyalarına hitap edebilecek önemli alternatif üsluplar olarak sunulmaya çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** illüstrasyon, çocuk kitabı illüstrasyonu, soyutlama, antropomorfizm, kavram öğrenimi

## Research Article

# Conceptual Expression and an Example of Character Design Using Abstraction and Anthropomorphic Approaches in Illustrated Children's Books

**Nura ALİOSMAN\***, **Ezgi KARAATA\*\***

ORCID NO: 0009-0009-2970-7222

ORCID NO: 0000-0002-2764-205X

\*Research Assistant, naliosman@dogus.edu.tr, Doğuş University, Faculty of Art and Design, Dept. of Graphics (English). / Student, nuraaliosman@marun.edu.tr, Marmara University, Institute of Fine Arts, Dept. of Graphics, Proficiency in Art Program.

\*\*Assoc. Prof., ezgi.karaata@marmara.edu.tr, Marmara University, Faculty of Fine Arts, Dept. of Graphics.

### Abstract

Illustrated children's books, primarily aimed at those who are in the process of learning concepts for the first time and do not yet know how to read and write, are preferred educational materials due to their visual narratives. The illustrations in these books, which are commonly used as the fundamental element in conceptual expression, help children develop their ability to understand what they see through their sense of vision and encourage them to think about similarities and differences. Children gradually begin to perceive the concrete and abstract concepts that surround them. Illustrated children's books, which have evolved since the 1700s and reached their current form, can be described as aiming to be "suitable for children's worlds to facilitate concept learning." Naive art and folk art are the two main streams used to achieve this suitability in illustrated children's books. In this study, the "abstraction and anthropomorphic" approaches are also presented as significant alternative styles that can appeal to children's intellectual and imaginative worlds, with their effective expression of concepts and creative narrative functions related to art.

**Keywords:** illustration, children's book illustration, abstraction, anthropomorphism, concept learning

## 1. GİRİŞ

İnsan hayatının ilk on beş yıllık dönemi, gençlik ve yetişkinlik öncesi olarak da bilinen "çocukluk süreci"dir. "Ansiklopedik Eğitim Sözlüğü: Çocuğu, 'iki yaşından erinlik çağına dek süren büyüme dönemi içinde bulunan insan yavrusu' ya da 'henüz erinlik dönemine erişmemiş kız ya da erkek' diye tanımlamaktadır" (Kantemir, 1992, s. 193).

Çocuğun gelişimini içeren bu süreç sadece kalıtsal değil, aynı zamanda insan hayatında temel oluşturabilen zihinsel ve yönelimsel anlamda bir dizi önemli ilerlemenin yoğun olarak yaşandığı bir dönem olarak bilinmektedir. Yaşam boyu süren ve bilgi alımıyla sürekli gelişen düşünme kabiliyetinin; insanların çevrelerini ve dünyayı algılayıp tanıma biçimlerinin; belirli aşamalarla gelişip değişerek çıkarımda bulunabilmek ve fikir yürütebilmek gibi zihinsel faaliyetlerin süreci "bilişsel gelişim süreci" olarak adlandırılmaktadır. Günçe (1974)'ye göre "biliş (cognition)" kavramı; bilme, tanıma, anlama, kavrama, akıl yürütme gibi zihinsel eylemleri kapsayan bir kavramdır. Yaşama ve yetişkinliğe dair edinilmesi gereken bilgilerin büyük bir çoğunluğu çocukluk döneminin bilişsel gelişim sürecinde alındığından dolayı bu evre verimli bir şekilde değerlendirilmesi gereken en önemli dönem olarak ifade edilebilir. Yaşam, ihtiyaç duyulan tüm bilgilerin on beş yılda öğrenilemeyeceği kadar karmaşık bir yapıya sahiptir. Yetişkinlik dönemi, yaşamın gerektirdiği hazırlıkları yapabilmek için öğrenilmesi gereken çok sayıda konuyu içermektedir. Bu nedenle uzun bir süre boyunca çocukluk dönemini sürdürmek, yaşamla ilgili bilgileri edinmek için gereken zamanı kazanmamıza yardımcı olur (Yöndem ve Taylı, 2007, s. 73).

Bu evrede çocuklar, ilk bilişsel edinimleri ve yaşam boyu çevrelerindeki dünyayı anlamlandırabilmeleri için kavramları öğrenmeye kaçınılmaz biçimde ihtiyaç duymaktadırlar. Kavram için en gerekli algı ölçeği "görme duyusunun harekete geçirilmesi", bir eğitim yöntemi olarak düşünülebilir. Dolayısıyla çocukların görme duyusunu uyandırabilecek ve içinde buldukları bilişsel evreye hitap edebilecek imgelerin yer aldığı tüm kaynaklar, kavram öğrenimini sağlamada kullanışlı materyaller olarak değerlendirilebilir. Bu noktada başlıca kaynaklardan resimli çocuk kitapları, geçmişten günümüze eğitimin vazgeçilmez unsurları olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu görsel bakımdan zengin kaynaklar; illüstrasyon içerikli anlatımlarıyla çocukların odaklanma sürecini uzatma, kavramları öğrenmelerini hızlandırma ve imgelerle pekiştirmenin yanı sıra anlamı genişleten esnek yapılarıyla da çocukların düşünme yetilerini karmaşıktırarak geliştirmektedirler.

Çocuklar için hazırlanan illüstrasyonlu kitap kaynakları, çocuk dünyasına hitap edebilecek renk ve formların kullanıldığı karakterler ve sahneler içermektedir. Çocuğun düşünce dünyası yetişkinlerce daha iyi anlaşıldıkça, çocuk kitabı resimlemesi geçmişten günümüze doğru giderek gelişmeler kaydetmiş ve birçok yeni üslup edinilmiştir. Bu geniş üslup yelpazesinde ise çoğunlukla iki ana akımın izleri görülmektedir: Söz konusu akımlar *naif sanat* ve *folk sanat* olarak literatürde yerlerini almış başlıca yaklaşımlardır. Bu yaklaşımların sıkça kullanılan yöntemler olmasındaki temel etken, çocukların dünyasına hitap edebilen renk ve biçim anlayışları olarak düşünülebilir.

Çocuk kitaplarındaki görsellerin çocuğun bilişsel dünyasına uyumlu olmasını sağlamada önemli etkenler olan *naif sanat* ve *folk sanat* ile kavram anlatımında büyük rol oynayabilecek *soyutlama* ve *antropomorfik* yaklaşımlardan da bahsetmek mümkündür. *Soyutlama* ve *antropomorfizmin* bir arada kullanımı; kavramlara, çocukların imgesel dışavurumuyla uyumlu bir nitelik kazandıran ve onları karmaşadan kurtararak belirginlik veren yaratıcı yaklaşımlar olarak değerlendirilebilir. Araştırma dahilinde bu yöntemlerin resimli çocuk kitaplarında neye dayanılarak, nasıl kullanıldığının ve kullanılabileceğinin nedenleri açıklanmaya çalışılmıştır.

## 2. YÖNTEM

Bu çalışmada, çocuklarda bilişsel gelişim üzerine yapısal kuramcı Jean Piaget'nin bulguları ele alındıktan sonra çeşitli bilim insanlarının ve kuramcılarının kavram öğrenimi, algı ve algıda imge hakkında görüşleri aktarılacaktır. Görsel veri kapsamında; imge ve gerçeklik arasındaki fark ele alınacak ve çocuk kitabı illüstrasyonlarının yaratıcı imgesel yaklaşımının nasıl belirlendiği veya belirlenebileceği, çocuk çizim verileri üzerinden nitel olarak incelenecektir. Çocuk çizimlerinin yaratıcılık, antropomorfizm ve soyutlama ile olan ilişkisi, çeşitli araştırmacıların görüşleri ışığında tartışılacaktır. Çocuk edebiyatı, sanat ve psikoloji alanlarından görüşlerle antropomorfizm ve soyutlama yaklaşımlarının alandaki yeri ile önemi üzerinde durulacak ve nitel araştırma yöntemlerinden "*bir araştırma modeli olarak sanat uygulamaları*" kapsamında bir uygulama ile araştırma sonuçlandırılacaktır. "*Bir araştırma modeli olarak sanat uygulamaları*" yaklaşımında; sanat, uygulama ve araştırma biçimi olarak görülür. Bu araştırma modelinde sanat yaparken sanatçının uyguladığı ussal ve düşünsel durum, araştırma biçimi olarak önerilmektedir (Kırıçoğlu, 2009, s. 166'dan akt. Mamur, 2012, s.7). Bu çalışmanın sanat uygulaması olan karakter tasarımı ve süreci için seçilen kısa öyküler, hayvan tiplerleriyle bilinen

Yunan masalcı Ezop'a aittir. Uygulama, baş kahraman olarak aslan karakterinin yer aldığı, altı farklı masal ile sınırlandırılmıştır. Her bir masalda farklı bir özelliğiyle ön plana çıkan aslan karakteri; birbirinden farklı kavramları iletmesi amacıyla, her bir hikâyeye için farklı biçim ve renk kullanımıyla dijital ortamda tasarlanmıştır. Araştırma konusu kapsamında önerilen antropomorfizm ve soyutlama yaklaşımlarının kullanım biçimlerine yönelik toplanan veriler ışığında, *The Lions of Aesop (Ezop'un Aslanları)* başlığıyla oluşturulan çocuk kitabındaki aslan karakterleri, deneysel karakter oluşturma aşaması üzerinden çözümlenerek örneklendirilecektir.

### 3. ÇOCUKLUK EVRELERİNE GÖRE BİLİŞSEL GELİŞİM

Jean Piaget'nin bulgularına göre bilişsel gelişim, dört temel evrede incelenebilir. Bu evreler, birbirlerinden ayrı biçimde düşünülemez: Her bir gelişim aşaması bir öncekini kapsayan ve dönüşümü gösteren, devam niteliğindeki süreçler olarak düşünülebilir. Piaget'ye göre bilişsel gelişimin dört temel evresi kısaca aşağıdaki gibi sıralanabilir:

- 0-2 yaş bebeklik dönemi Duyusal-Motor
- 2-7 yaş dönemi İşlem Öncesi (Sezgisel)
- 7-11 yaş dönemi Somut İşlemler
- 11-15 yaş dönemi ise Soyut İşlemler

Bu aşamalar Simatwa'nın (2010, s. 367-369) anlatımına göre:

0-2 yaş bebeklik dönemi Duyusal-Motor: Çocuğun çoğunlukla içgüdüsel (açlık, uyku, can yanması vb.) hisleriyle ve duyularıyla algılayabildiği, kısıtlı çevresiyle olan etkileşiminde, dilinin henüz gelişmemiş olmasından dolayı baskın biçimde motorik (fiziksel) hareketleri kullandığı ilkel olarak tanımlanabilecek evre,

2-7 yaş dönemi İşlem Öncesi (Sezgisel): Çocuğun, konuşma dilinin hızla gelişmesine karşın henüz kütle, hacim gibi kavramlarının ve mantığın gelişmediği, kendini yeni yeni keşfetmeye başladığı; benmerkezci (egosantrik), kendi sezgileriyle hareket eden ve yetişkinlerden açıkça farklılık gösteren fantezi, mantıksız düşünce ve dünya görüşünün hâkim olduğu bir evre,

7-11 yaş dönemi Somut İşlemler: Çocuğun benmerkezcilikten sosyal bir anlayışa geçmeye başladığı, kütle, hacim gibi korunum ilkelerini anlayarak sayı kavramını öğrenebildiği, problem çözebildiği ve insan düşüncesinin olasılıklı yapısına uyum sağlayabildiği bir dönem,

11-15 yaş dönemi ise Soyut İşlemler: Çocuğun, mantıklı hipotezlerle akıl yürütme, doğrudan deneyim olmadan teoriler kurabilme, mantıklı çıkarımlar yapabilme yetilerinin geliştiği, benzerlik ve farklılıkları zihinsel olarak ayırt edebildiği ve soyutlamalarla başa çıkabildiği bir dönem olarak özetlenebilir.

Bu dönemlerin ardından genç yetişkinlik ve yetişkinlikle görece daha sabit bir bilişsel gelişim sürecine girilir.

#### **4. ÇOCUKLUK DÖNEMİ KAVRAM ÖĞRENİMİNDE GÖRSEL ALGI VE İMGENİN YERİ**

Kavram öğrenimi, insana özgü en önemli iletişim biçimi olan "dil" in yani konuşmanın gelişimi için ve çocuğun dünyayı algılayıp anlamlandırabilmesi için oldukça temel bir gereksinimdir. Klausmeier ve Allen'ın (1978, s. 3) belirttiği gibi, "Kavramlar, ilkeler, taksonomi (sınıflandırma), diğer hiyerarşik ilişkiler ve problem çözme, bilişsel alanda öğrenmenin en güçlü sonuçlarıdır".

Çocukluktan ergenliğe kadar uzanan zaman diliminde kavram öğreniminin büyük bir hızla yapılanmakta olduğuna değinilmişti. Çocuğun zihinsel faaliyetlerinin etkinliği, ulaşılabilir alandaki verilerden de aynı biçimde uyarılmasına neden olabilir. Dolayısıyla bu süreçte çocuğun, duyuları aracılığıyla algılayabildiği hemen her şey, kavram öğrenimine katkı sağlayabilmektedir.

Öğrenimin gerçekleşmesini sağlayan algılar arasında ise -özellikle çocukluk döneminde- en temel işlevi görme algısının üstlendiği bilinmektedir. Çünkü John Berger'ın da konu üzerine yaygın olarak bilinen söyleminde olduğu gibi, "Görme konuşmadan önce gelmiştir. Çocuk konuşmaya başlamadan önce bakıp tanımayı öğrenir" (Berger, 2014, s. 7).

Görme algısı; herhangi bir görsel verinin, beyne en yakın duyu organı olan gözlerden geçerek zihinde işlenmesi sonucu bilgi edinimi sağladığımız en hızlı algılama biçimi olarak nitelendirilebilir. Bilimsel araştırmalar; görmenin, insan algısının en büyük ölçeği olduğunu kanıtlamıştır.

Al-Barezenji ve Sulaiman'ın (2016, s. 242-243), sinirbilim ve bilişsel psikoloji uzmanları Dr. L.D. Rosenblum, Dr. Harold Stolovitch ve Dr. Erica Keeps'in araştırma sonuçlarını paylaştıkları çalışmalarına göre insan duyularında öğrenim yüzdeleri aşağıdaki gibidir:

Öğrenimde görme %83,

Duyuma %11,

Koklama %3.5,

Dokunma %1.5,

Tatma ise %1 oranında etkilidir.

İnsan yaşamının ilk yıllarını kapsayan çocukluk döneminin bilişsel gelişiminde görme duyusunu harekete geçirmek, bu süreçte bilgi alımı sağlamak için en etkili yöntem olarak düşünülebilir. Bu durumda görsel algıyı etkili biçimde uyarabilen imgelerin ve imgesel anlatımın, bu yöntem dâhilinde kullanılacak temel unsurlar olduğunu söylemek mümkündür.

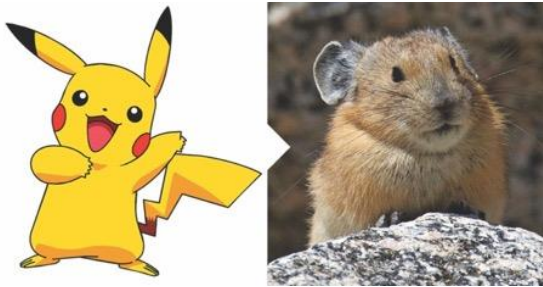
İmge; gerçek bir görsel verinin izleyiciye sunulmak üzere yaratıcısının süzgecinden geçirilerek, verilmek istenen mesaj doğrultusunda, belirli kısımların/kadrajların seçilmesi, çarpıtılması veya görsel verinin tamamen yeniden kurgulanması gibi yöntemlerle oluşturulmaktadır. En genel hâliyle imge, insan aracılığıyla oluşturulan görsellerin tümünü kapsayan bir kavram olarak tanımlanabilir. "Bir imge, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümdür. İmge ilk kez ortaya çıktığı yerden ve zamandan -birkaç dakika ya da birkaç yüzyıl için- kopmuş ve saklanmış bir görünüm ya da görünümler düzenidir. Her imgede bir görme biçimi yatar" (Berger, 2014, s. 10).

Günümüz imgelerinin albenili dünyasını vurgulayan Parsa (2004, s. 12), araştırmasında tarihin en önemli düşünürlerinden kusursuz gerçekliği savunan Platon'un imgeler hakkındaki "kopyanın kopyası" tanımından bahsetmiş ve imgelerin yalnızca gerçeğin ispatı olmaktan çok daha etkili olduklarını savunmuştur. Parsa'ya göre imgeler; özellikle geçmişten günümüze gelişen yeni yaratım yöntemleriyle birlikte, artık fiziksel gerçeklikten daha parlak, daha etkileyici, daha ideal ve daha canlı görsel bir dünyanın tasvirlerini ifade eder.

**Görsel 1.** Solda "Pikachu", sağda "Pika" hayvanı

**Kaynak:**

<https://onedio.com/haber/nerede-kalmistik-pokemon-u-yeniden-kesfedenler-icin-pokemon-larin-anlamlari-720874>  
(Erişim Tarihi: 20.02.2019)



Görsel 1'de solda, 2000'li yılların başında dünyayı etkisi altına alan ve bugün popüler kültürde hâlen bu etkiyi sürdüren "Pokemon" isimli Japon anime dizisinin baş kahramanlarından "Pikachu" karakteri görülmektedir. Sağda ise karakterin imgesini oluştururken çizerin ilham



aldığı düşünölen, Çin'de yaşayan pika tavşanı yer almaktadır. Bu iki göröntü arasında ilk bakışta kemirgenlere özgü birtakım ortak özelliklerin açıkça görünür olmasına karşın; Pikachu'nun kendini tanıtan ve seyirciyi selamlayan insansı duruşu, yuvarlatılarak zararsız hâle getirilmiş genel hatları; göz, kulak ve ağzının özellikle büyütölerek dikkat çekici unsurlara dönüştürölmüş olması, yalnızca sevimlilik katması için değil de saldırı alanlarını vurgulamak için doygun kırmızıyla ön plana çıkarılmış yanakları ve son olarak kullandığı gücü simgeleyen şimşek biçimli kuyruğu gibi kurguya hizmet eden imgesel özellikler aracılığıyla karakterin ardındaki hikâyeye görsel olarak okunur hâle getirilmiştir. Bu hikâyeye, karakterin ilham alındığı gerçekliğin ötesinde kendi eşsiz gerçekliğini sunan farklı bir dünyadan gelen bir imgeyle izleyici tarafından algılanabilmektedir.

İnsanın çevresinde gördüğü tüm görsel veriler, imgenin ve imgesel düşünmenin oluşumuna etki eden ögelerdir. İmgesel düşünme ise insanda kavram öğreniminin yanı sıra yaratıcı düşünce ve hayal gücünü büyük oranda etkileyen bir olgu olarak düşünölebilir. İmgesel düşünme, kısaca bilişsel işlemlerin hafızada yer edinmiş imgeler aracılığıyla yapılması olarak tanımlanabilir. Kişi; imgelerle düşünerek problem çözebilir, anlayabilir, karar mekanizmasını yönetebilir ve henüz gerçekleşmemiş olanı imgesel dünyasında gerçekleştirerek yeni anlam ve alternatifler üretebilir. Dünyada var olan tüm görsel veriler kişinin imgesel düşünmesini destekler niteliktedir. Bayındır (2013, s. 12), insanın önceki deneyimlerinden yola çıkarak yeni biçimlemeler oluşturması ve zihinde özgün tasarımlar üretme gücü olan imgesel düşüncenin "hayal zenginliği" olarak da tanımlanabileceğini belirtmektedir.

İmgesel düşünme olgusunu yaratıcılıkla bağdaştıran İnci San (1992, s. 184-185), birebir kavramların kendi gerçekliğiyle düşünmeyi ussal (çizgisel ya da lineer, yalnızca akla dayanan, yakınsak, makul) bir düşünce biçimi olarak tanımlarken; araçları zihinsel görsellerden oluşan, bilgi kazanımını da yine imgelerle gerçekleştiren imgesel düşünceyi (imgelem), yaratıcı (çok yönlü, ıraksak) bir düşünce biçimi olarak ifade etmektedir. Çocukluk -özellikle işlem öncesi çocukluk döneminde ise düşünme büyük oranda imgelerle gerçekleşmektedir. Çocukların, bu dönemde ilk bilgilerini çoğunlukla imgeler aracılığıyla almakla beraber kendilerini imgesel düşünme aracılığıyla dışa vurdukları dikkat çeken bir başka olgudur. Okul öncesi dönemde çocuklar, sıkça hayal kurarak öğrenimlerini pekiştirmenin yanı sıra kendilerine yeni anlamlar ve problemler oluşturabilme yetisine sahiptirler. Çocuklardaki söz konusu imgesel düşünce ve dışavurum davranışı, yetişkinlik



döneminden açıkça ayrılan en karakteristik özelliklerden biri sayılabilir. Bu özellik, Piaget'nin arařtırmalarında zihinsel temsil olarak tanımlanmaktadır. Wadsworth'e (2015, 60-61) göre, bu dönem çocukta yoğun bir merak ve yaratıcı düşünce içeren zihinsel temsil davranışları arasında resim, çizim, birtakım sembol ve zihinsel imgeler en belirgin olanlarıdır.

Zihinsel temsile örnek olarak bir çocuk, bir lekeyi veya bulutu yeni öğrenmekte olduđu bir hayvanın imgesiyle benzeřtirebilir veya o şekilden yola çıkarak zihninde yeni bir varlık oluşturabilir. Dönem içerisinde çocukların duygu ve düşüncelerini resmederek anlatmaları da sıkça karşılaşılan bir örnektir. Bu gibi davranışlar, çocukların zihinlerinde yoğun bir imgesel ve yaratıcı düşünme faaliyetinin olduğunu gösterir niteliklerdir.

**Görsel 2.** 4,5 yaş,  
"Tarihöncesi Hayvan"  
**Kaynak:** Arnheim,  
2018, s. 297



Çocukların, bilgileri birleřtirme ve dönüřtürebilme yeteneklerindeki inceliđi vurgulayan Arnheim (2018, s. 298) ise; yaratıcı zihinsel temsil davranışına etkileyici bir örnek olarak Görsel 2'de yer alan, henüz beř yaşına gelmemiř olan bir çocuđun çizdiđi "tarih öncesi hayvan" figürünü göstermiřtir.

## **5. ÇOCUK EDEBİYATINDA İMGESEL ANLATIM BİÇİMİ OLARAK İLLÜSTRASYON**

İlk çıkış aşaması ve bugünkü işlevine bakıldığında illüstrasyon; prehistorik dönemde, yazıdan çok daha önce keşfedilmiş imgesel dışa vurum yoluyla insanlar arası iletişime aracılık eden ve hâlâ bu çıkış nedenini koruyarak aktif bir şekilde kullanılan bir görsel anlatım biçimidir. "İllüstrasyonlar; problemlerin çözümü, süsleme, eğlendirme, yorum yapma, bilgilendirme, esinlendirme, açıklama, eğitime, teşvik etme, şaşırtma, büyüleme ve hikâye anlatma gibi işlevler için yaratıcı, farklı ve son derece kişisel yollara başvurarak içeriđin görsel bir biçimde iletilmesini sağlar" (Wigan, 2012, s. 9).

İllüstrasyonun tarih öncesinden günümüze kadar kullanılan temel bir iletişim aracı olduđu kabul edilir. Yazılı metinleri destekleyen etkili bir görsel iletişim yöntemi olarak değerlendirilir (Aliosman, 2019, s. 83). Bu nedenle illüstrasyon ve metin, geçmişten bugüne sıkça birlikte kullanılan

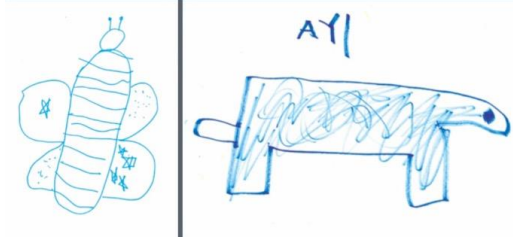
"tamamlayıcı" olarak nitelendirilebilecek iletişim araçları olagelmıştır. Mısırdaki hiyeroglif (resim yazı) ve illüstrasyonların bir arada bulunduğu *Ölümler Kitabı*, tarihte bilinen ilk kitap resimleme örneklerinden sayılmaktadır.

Okul öncesi bilişsel gelişim aşamasında görsel okur olan bir çocuğa imgesel ve esnek bir anlatım yoluyla bilgi sağlayabilen illüstrasyonlar, çocuk kitaplarında metinden daha önemli bir rol oynamaktadır. Çocuk kitaplarında illüstrasyonun tek başına görsel bir anlatı olarak önemli bir yere sahip olduğunu vurgulayan Ergen (2009, s. 9), metin içeriğiyle beraber kullanımda ise daha tanımlayıcı ve tamamlayıcı olmanın yanı sıra illüstrasyonun edebî içeriğini genişletebildiği ve yeni anlamlar da kazandırıcı bir işlev üstlenebildiğini belirtmektedir. Dolayısıyla çocuk kitaplarında illüstrasyon kullanımının yalnızca verilmek istenen iletiyi edilgen biçimde okutmaktan öte, izleyicide yaratıcı ve imgesel düşünceyi harekete geçirerek aktif okuma sağlayan bir yöntem olduğunu belirtmek gerekir.

Çocuklara özel olarak hazırlanmış resimli kitaplar, çocukların hayatlarında ve eğitimlerinde farklı biçimlerde temel bir rol oynamaktadır. Ancak çocuğun öncelikle okuma/okutma etkinliklerinden zevk alması çok önemlidir. Bu etkinliklerin, çocuğun okuryazarlığa geçişi ve gelecekteki okul başarısı için temel oluşturduğu görülmektedir (Painter vd., 2012, s. 1). Bu bağlamda; çocukların bilişsel evrelerindeki bakış açıları, düşünce yapıları, kişilik ve yaklaşımlarının gözetilmesi ve ilgi, sevgi, yönelim gibi duygusal durumlarının yanı sıra zihinsel gereksinimleri doğrultusunda içeriklerin tercih edilmesi, resimli bir kitabın çocuğun zevkiyle uyumlu olmasını sağlayabilir.

Bir mesajı çocukların dünyasını anlayarak iletme yöntemi, anlatımda "çocuğa görelilik" olarak adlandırılmaktadır. Özdemir, (1983'ten akt. Sever, 2017, s. 7), resimli kitaplarda "çocuğa görelilik" ilkesini, "çocuğun dil evrenini, ilgi ve gereksinimlerini göz önünde bulundurmak ve hazırlanan içeriğin bununla örtüşmesi" olarak tanımlamaktadır. Kullanılan illüstrasyon stiline de bu döneme özgü dışavurum biçiminden ve estetik anlayışından değerler taşıması, okumaktan çok izlemeyi tercih eden çocuğun imgelerle daha kolay etkileşime girerek mesaja ulaşabilmesini sağlayabilmektedir. Bu nedenle çocukluk dönemi düşünce yapısını, dışavurumunu ve estetik anlayışını gösteren örnekleri incelemek, "çocuğa görelilik" ilkesini kavrayabilmeye yardımcı olacak bir yöntem sayılabilir.

**Görsel 3.** Solda 4,5 yaş, "Kelebek", sağda 5,5 yaş, "Ayı"  
**Kaynak:** Aliosman, 2019, s. 65



Arnheim'a (2018, s. 297-298) göre çocuğun ilk çizimlerinde düz çizgi, dikdörtgen, oval, daire, yarım daire gibi açıkça görülebilen geometrik biçimler bir araya gelerek hayvanlar, ağaçlar ve insan figürlerini - biçimlerini kaybetmeden- oluşturur. Uygun bir şekilde daire, oval ve düz çizginin bir araya getirilmesiyle ilkel bir figür oluşturulabilir (Görsel 3). İlk çizimlerde görülen bu bağımsız biçimler, sonraki dönemlerde birbiriyle birleşik daha karmaşık biçimlere dönüşme eğilimindedirler.

Dönem içerisinde çocuk; renklerden büyük bir keyif aldığı için çizdiği her nesneyi, mekânı, insan ve hayvan figürünü, kimi zaman doğadaki gerçek renkleriyle resmederken, çoğunlukla da alışılmadık bir yaklaşım sergileyerek, şeylerin renklerini gerçekte olduğundan çok kendi kullanım zevkine, düş dünyasına veya ifade etmek istediği duygu ve düşünceye göre belirleme eğiliminde olabilir.

**Görsel 4.** 6 yaş: "İyi, Tarafsız, Kötü"  
**Kaynak:** Burkitt, 2004, s. 567



Görsel 4, altı yaşındaki çocuk tarafından güzel, tarafsız ve kötü olarak tanımlanmış bir adamın çizimlerini göstermektedir. Karşılıklı bir test oturumunda dikkate alınan çocuğun renk tercihleri (bkz. Burkitt ve diğerleri, 2004), çocuğun iyi adam için kullanılan rengi tarafsız ve kötü adam için kullanılan renkten daha çok sevdiğini ortaya çıkarmaktadır (Burkitt, 2004, s.567). Sıkça imgesel düşünen ve hayal kuran çocuk, aynı resimsel dışavurumunda hikâyeci bir yaklaşım sergilemekte ve bu hikâyedeki biçim ve renk kullanımını mesaj içeriğine yönelik mantık dışı sayılabilecek kendi gerçekliğiyle yansıtmaktadır. Görsel 5'te, bu duruma örnek olarak çocuğun sevdiği insanları önem sırasına göre resmettiği ve bu nedenle insanları evden büyük konumlandığı görülmektedir.

**Görsel 5.** 4,5 yaş,  
"En Sevdiklerim:  
Annem, Halam"  
**Kaynak:** Aliosman,  
2019, s. 63



Aynı zamanda çocukların resimlerinde bir sahnede birden fazla bağlantılı veya bağlantısız olay gerçekleşebilir. Tüm bu özellikler göz önüne alındığında, çocuğa göre hazırlanan resimli kitaplarda çocuğun imgesel dünyasına hitap edebilen özellikle iki sanat yaklaşımı ön plana çıkmaktadır: *naif sanat* ve *folk sanat*. Britannica sözlüğünde *naif sanat*, "gerçek nesnelerin temsili veya tasvirinde geleneksel uzmanlıktan yoksun veya geleneksel olanı reddeden sofistike toplumlardaki sanatçıların eserlerini" ifade eder. Naif sanatçı, eğitilmiş sanatçıyla aynı tutkuyla; ancak resmi, yöntem bilgisi olmadan veya yöntemi reddederek yaratır. Naif eserler genellikle ayrıntılıdır. İnce renk karışımları ve tonlar yerine daha doygun ve parlak renklerin tercih edildiği bir yaklaşım gözlemlenebilir. Aynı zamanda, görüntülerin boşlukta asılı olduğu yanılsamasını yaratan naif resimlerdeki karakteristik perspektif yokluğu, figürlerin genellikle "yüzdüğü" şeklinde bir görünüm sağlamaktadır (akt. Aliosman, 2019, s. 89-90). *Folk sanat* ise yerli bir kültürden, köylüler veya diğer emekçi esnaflar tarafından üretilen sanatı kapsar. Güzel sanatların aksine, *folk sanat*; salt estetikten çok, öncelikle faydacı ve dekoratiftir. *Folk sanat*, geleneksel oran ve perspektif kurallarının kullanılmadığı naif bir üslupla karakterize edilir (*Folk art*, t.y.).

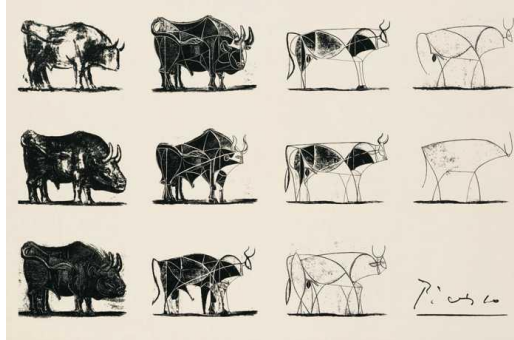
## 6. KAVRAM ANLATIMINDA SOYUTLAMA VE ANTROPOMORFİZM

Kavram anlatımında, çocuk kitaplarında yaratıcı ve nitelikli bir öğrenim sağlayabilecek, naif sanat ve folk sanatla birlikte çocuğun imgesel düşünce yapısına hitap eden iki önemli yaklaşımdan daha bahsetmek mümkündür: *Soyutlama* ve *antropomorfizm*. Bu yaklaşımlar; çocuk kitapları için hazırlanan illüstrasyonlarda, çizerin kendine özgü sanatsal yorumunu ve metni güçlendirerek, imgesel dünyanın yaratıcı gözlemlere dayalı bir bakış açısını sunabildiği yöntemler olarak değerlendirilebilir. Söz konusu yöntemler; kavramı öğrenme aşamasındaki çocuğun yalnızca ussal bilgi ediniminden öte yaratıcı bakış açısını da tetikleyen, ona kendi dünyasından kimi biçimlerin esnek bir düşünceyle yeniden oluşumlarını izletirken odağını arttırabilen etkili yaklaşımlar olarak nitelendirilebilir.

Soyutlamayı kısaca, gerçek dünyanın biçimsel olarak doğrudan temsilini reddeden bir kavram şeklinde tanımlamak mümkündür. Soyutlamada doğrudan temsil yerine, cismin -bir bakıma- özünün temsilini ortaya koymak üzere sınırlı renk ve biçimlere yer verilir. Soyutlama davranışının insan zekâsına uyumlu bir bilgi kazanımı olduğunu savunan Arnheim (2018, s. 213), soyutlamanın geleneksel düşünülere göre bir eksiklik, "doğrudan deneyimden bir geri çekilme" olarak nitelendirildiğini belirtmektedir. Algı ile düşünme arasında ikilik olduğunu varsayan bu yaklaşıma göre, genellikle hâlinde düşünen insanın yalnızca tikeli algılayabildiği üzerinde durulur. Bu düşüncenin aksini savunan Arnheim, düşünme ve algı arasında soyutlamanın vazgeçilmez bir konumda olduğunu vurgulayarak soyutlamanın olmadığı algılamaların oldukça yetersiz ve yüzeysel kalacağını ifade etmektedir. Arnheim'e göre, soyutlamayı "deneyimden bir geri çekilme" olarak nitelendirmek, üretken aklın gerçekle ilişkisinin yanlış biçimde sunulmasına neden olmaktadır. Bu sav doğrultusunda soyutlama; algı ve düşünme faaliyetlerinden ayrılmayan, insana özgü önemli bir ortak özellik, tamamlayıcı, bütünleyici, nitelikli ve doğal bir bilişsel aktivite olarak düşünülebilir. Soyutlama; "geri çekilme" tanımının aksine, bir veriden yoğun bir gözlem ve keşifle elde edilen sofistike bilginin öz kazanımı, yoğun bir bilişsel etkinlikle elekten geçirilmiş öznitelik olarak değerlendirilebilir. Bu durumda soyut sanatı, karmaşadan kurtarılmış öz niteliksel bilginin sanatsal malzemeye sunumu olarak nitelendirmek yerinde olacaktır. Verinin görsel anlamda işlenip soyutlama aşamasına nasıl geldiğini gösteren sanatsal bir örnek olarak, Picasso'nun *Boğa* isimli taş baskı eseri incelenebilir (Görsel 6).

**Görsel 6.** Pablo Picasso, *Bull*, Taş Baskı, 1945

**Kaynak:**  
[http://www.artfactor.com/art\\_appreciation/animals\\_in\\_art/pablo\\_picasso.htm](http://www.artfactor.com/art_appreciation/animals_in_art/pablo_picasso.htm) (Erişim Tarihi: 22.02.2019)



Arnheim (2018, s. 192), insan zihninin soyutlama aracılığıyla objeden çıkarılan biçimsel örüntüye, görece sadeliği nedeniyle, doğal olarak yöneldiğini belirterek; soyutlamanın, şeylerin genel anlamında büyük bir kesinlik taşıyan başarılı ve nitelikli bir bilgi kazanımı olduğuna işaret etmektedir. Bu anlamda çocukların resimlerindeki başarılı bilişsel

kazanımlarının sonucu, tıpkı Picasso'nun eserlerinde olduğu gibi, nitelikli gözlemlerle yapılandırdıkları soyutlamalar biçiminde karşımıza çıkabilir.

Soyutlamayla beraber çocuk kitabı illüstrasyonlarında etkili bir biçimde kullanılabilen *antropomorfizm* ise, çocukların -özellikle okul öncesi çocukların- bilişsel ve duygusal dünyasında önemli bir yere sahip olan "animizm" (animizm, canlılık) anlayışıyla örtüşen bir yaklaşımdır. Animizm; çocukların, çevrelerini anlamlandırma aşamasında ay, güneş, bulutlar vb. cansız olan her şeyin canlı olduğuna, insansı özellikleri olduğuna ve insan yaşamıyla birlikte oluştuğuna dair düşünme eğilimini anlatan bir kavramdır (Çankırılı, 2014, s. 168). Dolayısıyla çocukların imgesel dışavurumlarında, antropomorfizmle örtüşen animizm anlayışının izlerine sıkça rastlanabilmektedir.

Epley, Watz ve Cacioppo'nun anlatımına göre ise (2007, s. 864-865), Yunanca insan anlamına gelen "anthropos" ile şekil veya biçim anlamına gelen "morphe" kelimelerinin birleştirilmesiyle elde edilmiş bir kavram olan antropomorfizm, basitçe cansızlara yaşam atfeden *animizmden* daha geniş bir olgudur. İnsan olmayan unsurların hayali veya gerçek davranışlarını insana benzer özellikler, motivasyonlar, niyetler ve duygularla donatmak antropomorfizmin özüdür. Bu insan dışı etmenler; hayvanlar, doğal güçler, dini tanrılar ve mekanik veya elektronik cihazlar dâhil olmak üzere görünürde bağımsız hareket eden her şeyi içerebilir. Antropomorfizm, "insan özelliklerinin veya davranışının bir tanrıya, hayvana veya nesneye atfedilmesidir" (Oxford Sözlüğü, Soanes & Stevenson, 2005, s. 66'dan akt. Epley, Watz ve Cacioppo 2007, s. 864-865).

Örnek olarak kedilere "nankör" veya köpeklere "dost canlısı" niteliğini vermek, dilimize *insanbiçimcilik* olarak geçmiş olan antropomorfizm kavramının göstergelerindedir. Yunan mitolojisinde, tanrı ve tanrıçalar gibi insan dışı varlıkların insan bedenlerine ve duygularına sahip olmaları bir diğer örnek olarak değerlendirilebilir.

Wigan'ın (2012, s. 127) belirttiği gibi antropomorfizm; çocuk kitaplarında, fabllarda ve peri masallarında sıkça kullanılan bir yaklaşımdır. Sever ise (2017, s. 78), cansız varlıkları ve hayvanları hikâyelerde insansı kişiliklerle betimlemenin, hayal ve gerçeği iç içe deneyimleyen çocuklar için tanıdık bir dünyanın kapılarını araladığını; bu sayede çocukların, iletilmek istenen bilgiyi, hayallerinin önemsendiği ve gerçekleştirildiği bir hissiyatın getirdiği ilgi faktörü eşliğinde algılayabildiğini belirtmektedir. Dolayısıyla antropomorfizm, resimli kitaplarda "çocuğa görelilik" ilkesi bağlamında değerlendirildiğinde,



çocukla kitap arasındaki ilişkiyi güçlendirebilecek önemli bir yaklaşım olarak anlam kazanmaktadır.

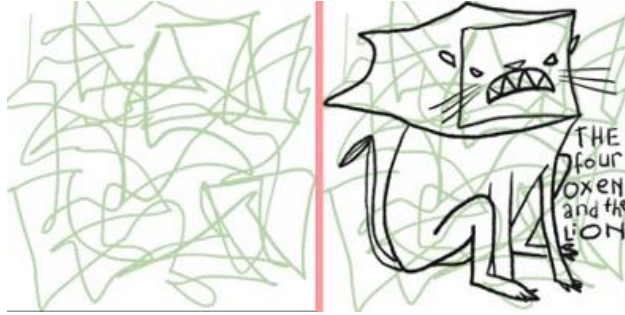
Bugünün çocuk kitaplarında da, formların nitelikli biçimde soyutlandığı ve aynı zamanda kavramların insanbiçimci bir yaklaşımla görselleştirilerek çeşitli tekniklerle çocuklara sunulduğu örneklerle sıkça karşılaşılabilir.

## 7. UYGULAMA

Bu bölümde, kavramların anlatımında soyutlama ve antropomorfizm yaklaşımlarının kullanımı aracılığıyla tasarlanan *The Lions of Aesop* (Ezop'un Aslanları) isimli çocuk kitabı çalışmasının karakter oluşturma aşaması incelenecektir. Soyut ve insanbiçimci bir yaklaşımla dijital ortamda oluşturulan aslan karakteri, çizgi ve lekelerin çağrışımlarıyla deneysel bir yöntem kullanılarak ortaya çıkarılmıştır.

**Görsel 7.** Ezop, "The Four Oxen and The Lion", Nura Aliosman

**Kaynak:** Hikâyedeki Saldırgan Aslan Karakteri, 2021



Görsel 7'de, Ezop'un "Aslan ve Dört Öküz" isimli hikâyesinde öküzlere sürekli saldırmaya çalışan aslan karakterinin çizgisel çağrışım yöntemiyle oluşturulma aşaması görülmektedir. Solda, rastlantısal ve çizgisel bir karalama; sağda ise karalamanın içinden çıkarılmış kötücül aslan karakterinin oluşumu yer almaktadır. Karakter, "saldırganlık" kavramını karşılayabilmek adına rastlantısal çizgilerin keskin hatlarla yapılmasından ve bu köşeli karalamanın çağrışımı sonucu ortaya çıkarılan formlardan yaratılmıştır.

**Görsel 8.** Ezop, "The Sick Lion", Nura Aliosman

**Kaynak:** Hikâyedeki Savunmasız Aslan Karakteri, 2021





Görsel 8'de, Ezop'un "Hasta Aslan" isimli hikâyesindeki aslan figürü görülmektedir. Sol tarafta, figürün ana hatları özellikle seçilmiş spreylü fırçayla oluşturulmuş; karakterin güçsüzlüğü ve yok oluşu soluklaşarak etrafa yayılan bir lekeyle verilmeye çalışılmıştır. Lekenin dağılan dairesel geçişleri, genel renk kullanımı ve üst kısımda kullanılan hafif yeşil renk ile karakterin güçsüz, savunmasız ve hasta kavramlarını iletmesi sağlanmaya çalışılmıştır. Sağda ise, az miktarda çizgisel ayrıntı eklenerek karakterin içinde bulunduğu durum vurgulanmaya çalışılmış ve alt kısımdaki koyu lekeyle karakterin zeminle olan bağı güçlendirilmiştir.

**Görsel 9.** Ezop "The Lion and The Statue", Nura Aliosman

**Kaynak:** Hikâyedeki Zeki Aslan Karakteri, 2021



Görsel 9'da, Ezop'un "Aslan ve Heykel" isimli hikâyesindeki aslan figürü görülmektedir. Hikâyede geçen mantıklı ve zeki aslan, solda yer alan kalın ve yumuşak fırça lekelerinden yola çıkılarak oluşturulmaya çalışılmıştır. Lekenin çağrıştırdığı yumuşaklık ve yoğunluk, aslan figürünün zararsız ve aktif bir düşünür olduğunu vurgulamak için tercih edilmiştir. Sağda ise, yine aynı tür fırçanın inceltilerek kullanıldığı ve lekelerin içerisinden detaylandırılarak ortaya çıkarılan formlarla oluşturulmuş karakter yer almaktadır. Karakterin yeleleri özellikle abartılarak baş kısmı, bir diğer deyişle düşünce merkezi vurgulanmaya çalışılmış; Doğu ve Uzakdoğu kültürlerinde sıkça karşılaşılan "ermiş insan" tasvirlerinin oturuş biçimi antropomorfik bir yaklaşımla taklit edilmiştir. Jest ve mimikleriyle, karakterin bilgisinden emin olduğu mesajı güçlendirilmeye çalışılmıştır. Karakter tüm bu özellikleriyle, hikâyede kişiliğine dair verilmek istenen "düşünce, fikir, öz güven, zekâ" gibi kavramların sezdirilmesine hizmet edecek biçimde tasarlanmıştır.

**Görsel 10.** Ezop, "The Lion, The Fox and The Beasts", Nura Aliosman

**Kaynak:** Hikâyedeki Sinsi Aslan Karakteri, 2021



Görsel 10'da, Ezop'un "Aslan, Tilki ve Hayvanlar" isimli hikâyesindeki aslan figürü görülmektedir. Hikâyede geçen aslan karakterinin sinsi ve saldırıya hazır oluşuna gönderme yapmak üzere, ilk olarak en solda yer alan yağlı boya fırça lekesi oluşturulmuş ve bu lekenin üzerinden yine aynı fırçayla aslan figürünün anatomisi ortaya çıkarılmıştır. Leke; genellikle yerle bitişerek, gömülerek veya üst düzey bir kamuflasyonla pusu kurarak avlanan sürüngen/yarı sürüngen hayvanları çağrıştırmak amacıyla üstten ve alttan basık bir biçimde oluşturulmuştur. Dolayısıyla ortada görünen, lekeye sadık kalarak tasarlanmış aslan karakterinin tüm uzuvları ve genel duruşu bir çeşit sürüngene benzer yapıda olup saldırıya hazır hâle getirilmiştir. Sağdaki karede ise, karaktere koyu ve kirli bir yeşil eklenerek karakterin tehdit unsuru olduğu fikri güçlendirilmeye çalışılmıştır. Renk ve biçim özellikleriyle karakter, "sinsilik, hainlik" ve "pusuya yatmak" gibi iletileri içermek üzere oluşturulmuştur.

**Görsel 11.** Ezop, "The Lion and The Mouse", Nura Aliosman

**Kaynak:** Hikâyedeki Kibirli Aslan Karakteri, 2021



Görsel 11'de, Ezop'un "Aslan ve Fare" isimli hikâyesindeki aslan figürü görülmektedir. Hikâyede geçen, kendini beğenmiş ve kibirli aslan görüntüsünü elde etmek için öncelikle solda görünen kıvrımlı çizgisel çağrışım temeli oluşturulmuştur. Kıvrımlı çizgiler; aslan karakterinin süslü, burnu havada ve göğsü kabarık duruşuyla ortaya çıkmasına imkân vermiş ve ortadaki karede görüldüğü gibi çizgilerin üzerine yine aynı fırça tipiyle eklenen ayrıntılar, istenen mesajı iletecek karakterin yapılandırılmasını sağlamıştır. Çizgisel çağrışımla oluşturulan karakter, sağ karede renklendirilerek son hâlini almıştır. Karakter biçim ve duruş özelliğiyle "kendini beğenme, kibir, gösteriş" ve "üstünlük taslamak" gibi bir dizi iletiyi barındıracak biçimde yaratılmıştır.

**Görsel 12.** Ezop, "The Lion in Love", Nura Aliosman

**Kaynak:** Hikâyedeki Aptal Aslan Karakteri, 2021



Görsel 12'de ise, Ezop'un "Aşık Aslan" isimli hikâyesindeki aslan figürü görülmektedir. Hikâyede geçen, aşk uğruna mantıksız kararlar alan aslan karakterinin yoğun aşk hissiyatı, lekesel çağrışımda bulutsu toz pembe fırça darbeleriyle temellendirilmiştir. Aşkı için tüm güç unsurlarından ve savunma mekanizmalarından vazgeçen aslan; ikinci karede görüldüğü gibi, leke temeli üzerine yine aynı fırçanın ince uçlu kullanımı ve pembe renkli konturlarıyla detaylandırılarak tamamen yuvarlatılmış hatlardan oluşan formların birleşiminden meydana getirilmiştir. Karakterin genel hatları, zararsız ve savunmasız olduğu mesajını iletirken; duruşuyla hâlimden memnun olduğu iletisi verilmeye çalışılmıştır. Gözleri, aşkından körleşmiş olduğu mesajı doğrultusunda içi boş daireler olarak çizilmiş; pastel pembe yeleleri ve yine pastel pembe kürküyle, saf ve masum hisler içinde olduğu vurgulanmaya çalışılmıştır.

## 8. SONUÇ

Bilgi ve iletişim, yirmi birinci yüzyılda küresel anlamda neredeyse her toplumun kullanımına açık hâle gelmiş ve kolayca ulaşılabilir olmuştur. Bu kaynak çeşitliliği, kalite ve güvenilirlik anlamında seçim karmaşasını da beraberinde getirmiştir. Bilgiye ulaşım kaynakları arasındaki bu seçim karmaşası, her alanda olduğu gibi eğitim alanına da etki etmiş olmasına karşın aynı zamanda materyal tercihinde faydalı sayılabilecek bir zenginlik sağlamaktadır. Sanal teknoloji ve medyanın baskınlığına rağmen kitap, eğitimdeki vazgeçilmez yerini koruyarak en güvenilir kaynaklardan olmaya devam etmektedir. Özellikle, ilk öğrenim aşamasındaki çocukların ebeveynleri için seçim karmaşasının azalmasına yardımcı olmaktadır.

Çocuğun gelecek yaşamının, duygu, düşünce ve bilişsel gelişiminin; temel düzeydeki kavramları anlamasına ve ana diline hâkim olmasına bağlı olduğu bilinmektedir. Araştırmada vurgulanmaya çalışıldığı gibi ilk öğrenim, henüz karmaşık düşüncelere ve hipotezlere ulaşmamış çocuk için kavramların anlaşılmasıyla mümkündür. Çocuğun eğitiminde kullanılmak üzere seçilen kitaplarda, kavram anlatımının niteliğine büyük önem verilmeli ve bu anlatımın çocuğa uygunluğu gözetilmelidir.

Çocuğun henüz kısa süre odaklanabildiği erken dönemde; naif sanat ve folk sanat yaklaşımlarının imgesel anlatımları ile ön plana çıktığı illüstrasyonlu kitaplara değinilmiştir. *Naif sanat* ve *folk sanat* olarak bilinen bu iki yaklaşımın çocuk kitabı illüstrasyonlarında tercih edilme nedeni; her iki üslubun da çocukların düşünsel ve imgesel dünyalarına uygun kavram öğrenimini, pratik ve nitelikli hâle getirme özellikleri üzerinden ifade edilmiştir.

Naif sanat ve folk sanat üsluplarının yanı sıra araştırmada dikkat çekmeye çalışılan diğer alternatif yaklaşımlar da *soyutlama* ve *antropomorfizm* olarak belirtilmiştir. Bu yaklaşımlar; çocukların düşünce yapısı, hayal dünyası, öğrenme biçimi ve imgesel dışavurumu bağlamında açıklanarak örneklerle ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Jean Piaget'nin çocukluk dönemi gelişimi üzerine yaptığı araştırmalar; illüstrasyon sanatında soyutlama ve antropomorfik yaklaşımların, çocukların dünya algısına ve bilişsel gelişimine uygun bir şekilde nasıl entegre edilebileceğini göstermektedir. Bu alternatif yaklaşımlar, çocuk kitapları ve illüstrasyonlarındaki sanatsal ifade biçimleri olarak önemli bir rol oynayabilir.

Soyutlama aracılığıyla kalabalıktan ayrıştırılarak algısal renk, biçim veya desenlere dönüştürülen, anlaşılması güç soyut kavramlar da dahil, çok çeşitli kavramların çocukların şematik düşünce yapısına uyumlu görseller olarak yeniden sunulması daha nitelikli bir öğrenim sağlayabilir. Bu yaklaşım, çocukların düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirebilir.

Antropomorfizm ise, çocukların duygusal ve empatik bağ kurmalarına yardımcı olabilir. Karakterlerin insana benzer özelliklere sahip olması, çocukların bu karakterleri daha yakından tanımalarına ve hissetmelerine olanak tanır. Bu da hikâyelerin ve mesajların daha etkili bir şekilde iletilmesine olanak sağlayabilir.

Araştırma sonucunda gerçekleştirilen karakter tasarımı uygulaması, antropomorfizmin soyutlama üslubuyla birlikte nasıl kullanılabileceğine dair deneysel örnekler sunmaktadır. Bu tür örnekler, sanatçılar ve yazarlar için ilham kaynağı olabilir ve çocukların eğitim materyalleri üzerinden düşünsel ve duygusal gelişimlerine katkıda bulunabilir.

Sonuç olarak bu çalışma, Piaget'nin bulgularının illüstrasyon sanatına etkisiyle birlikte çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimlerine nasıl katkı sağlanabileceğini vurgulamaktadır. Bu bağlamda, soyutlama ve antropomorfizm gibi yaklaşımlar, çocuk kitapları ve illüstrasyonlarında önemli araçlar olarak kullanılabilir.

### **Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı**

Araştırma, Etik Kurul Kararı gerektirmemektedir.

## Çıkar Çatışması Beyanı

Makale ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş ve kişi ile çıkar çatışması yoktur.

## KAYNAKÇA

- Aliosman, N. (2019). *Okul öncesi resimli çocuk kitaplarında imgesel ve yaratıcı düşünce uyararı olarak stilize illüstrasyon* (Tez No. 584428) [Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Al-Barezenji, L. I. ve Sulaiman, N. F. (2016). Literary models in functional use and teaching of language. *Proceedings of ADVED 2016 2nd International Conference on Advances in Education and Social Sciences*, 242-243.
- Arnheim, R. (2018). *Görsel düşünme* (2. baskı) (R. Öğdül, Çev.). Metis Yayınları.
- Bayındır, N. (2013). *Çocuklarda yaratıcılık ve geliştirilmesi*. Eğiten Kitap.
- Berger, J. (2014). *Görme biçimleri* (21. baskı) (Y. Salman, Çev.). Metis Yayınları.
- Burkitt, E. (2004). Drawing conclusions from children's art. *The Psychologist*, 17(10), 566-569.
- Çankırlı, A. (2014). *Çocuk resimlerinin dili* (3. baskı). Zafer Yayınları.
- Epley, N., Waytz, A., & Cacioppo, J. T. (2007). On seeing human: a three-factor theory of anthropomorphism. *Psychological Review*, 114(4), 864-886. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.114.4.864>
- Ergen, E. (2009). *Kavramların algılatılmasında resimli çocuk kitaplarının rolü bağlamında "simyacının hediyesi" öyküsü için çocuk kitabı tasarımı* (Tez No. 257059) [Sanatta yeterlilik tezi, Hacettepe Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Folk art*. (t.y.). <https://courses.lumenlearning.com/culturalanthropology/chapter/folk-art/>
- Günçe, G. (1974). *Çocukta zihin gelişimi: Piaget'in kuramına toplu bir bakış*. Baylan Matbaası.
- Kantemir, E. (1992). Çocuk kitapları sorunu. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 12(1), 191-202. [https://doi.org/10.1501/Egifak\\_0000000607](https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000607)
- Klausmeier, H. J., Allen, P. S. (1978). *Cognitive development of children and youth, a longitudinal study*. Academic Press.
- Mamur, N. (2012). Görsel sanatlar eğitiminde nitel araştırmalar için bir doküman: Portfolyo. *Eğitim ve Bilim*, 37(165), 1-14.
- Painter, C., Martin, J. R., Unsworth, L. (2012). *Reading visual narratives: image analysis of children's picture books*. Equinox Publishing Ltd.
- Parsa, A. F. (2004). İmgenin gücü ve görsel kültürün yükselişi. *Fotoğrafya Dergisi* 19, 1-10.
- San, İ. (1992). Yaratıcılık, iki düşünce biçimi ve çocuğun yaratıcı eğitimi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 12(1), 177-190. [https://doi.org/10.1501/Egifak\\_0000000618](https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000618)

- Sever, S. (2017). *Çocuk ve edebiyat* (9. baskı). Tudem Yayınları.
- Simatwa, E. M. W. (2010). Piaget's theory of intellectual development and its implication for instructional management at presecondary school level. *Educational Research and Reviews*, 5(7), 366-371.
- Wadsworth, B. J. (2015). *Piaget'nin duyuşsal ve bilişsel gelişim kuramı* (M. Kandemir, A. Kaşkaya ve M. Palancı, Çev.). Pegem Akademi Yayınları.
- Wigan, M. (2012). *Görsel illüstrasyon sözlüğü*. (M. E. Uslu, Çev.). Literatür Kitabevi.
- Yöndem, D. ve Taylı, A. (2014). *Eğitim psikolojisi: Bilişsel gelişim ve dil gelişimi*. Tarcan Matbaacılık Yayın Sanayi.