


## Araştırma Makalesi / Research Article

**Dijital İllüstrasyonda Kültürel ve Mimari Öğelerin Mekân Kurgusuna Yansımaları: Mari Zand (MadMaraca) Örneği****Reflections of Cultural and Architectural Elements on Spatial Construction in Digital Illustration: The Case of Mari Zand (MadMaraca)**Dr. Öğretim Üyesi Cihangir Eker<sup>1</sup> <sup>1</sup>Çukurova Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü, Adana, Türkiye, cihangireker01@gmail.com.**Özet**

Bu çalışmanın amacı, kültürel ve mimari öğelerin dijital illüstrasyonlardaki mekân kurgusuna yaptığı etki ve katkılarını kadın sanatçı Mari Zand'ın illüstrasyonları üzerinden irdelemesidir. Mari Zand (MadMaraca), İstanbul'da yaşayan İran asıllı bir illüstratördür. Zand'ın 3 boyutlu ve voksel stiliyle ürettiği dijital illüstrasyonlarda mekânsal kurgular, kültürel, mimari ve doğal unsurlarla birlikte kurgulanır. İllüstratörün 3 boyutlu voksel dioramalarında antik kentler, avlulu evler, kompleks yapılar, pazarlar ve dini yapılar, seçtikleri kültürün ve coğrafyanın pek çok detayını barındırır. Halılar, minareler, çini kaplamalar, konik kubbeler, cumbalar ve işlemeli kapılar, Zand'ın illüstrasyonlarındaki Pers ve Türk kültürlerinin izlerini mekânsal kurguya nesnelere ve mimari detaylar ile taşır. Mari Zand'ın illüstrasyonları, coğrafi ve kültürel göstergelerin mekân odaklı illüstrasyonları şekillendirme noktasındaki önemini anlaşılabilirliği açısından değerli örneklerdir. Tekli durum deseninde gerçekleştirilmiş olan bu çalışmada, Mari Zand'a ait 6 adet illüstrasyon, ölçüt örnekleme yöntemine göre seçilerek incelenmiştir. İllüstrasyonlarda yer alan kültürel ve mimari öğeler inceleme esnasında açıklanmış, son olarak incelenen 6 illüstrasyonda yer alan kültürel ve mimari öğeler bir tablo halinde kategorilendirilerek sunulmuştur. Yapılan araştırmada, mekânsal kurguya odaklanan dijital illüstrasyonlarda mimari ve kültürel öğelerin illüstrasyonların anlamını ve kurgusunu önemli ölçüde etkilediği görülmüştür. Aslen İranlı olan ve İstanbul'da yaşayan Mari Zand'ın illüstrasyonlarında özellikle Pers ve Türk kültürü ile mimarisine yönelik pek çok unsurun yer aldığı da gözlemlenmiştir. Çalışmanın, mekân merkezli dijital illüstrasyonlarda mimari ve kültürün anlamsal bütünlük bağlamındaki katkılarının görünürlüğüne ve önemini anlaşılmasına katkıda bulunması beklenmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital illüstrasyon, Mimari illüstrasyon, Voksel sanat, Mari Zand, Diorama.**Abstract**

This study aims to examine the effects and contributions of cultural and architectural elements to spatial construction in digital illustrations through the works of the female artist Mari Zand. Mari Zand (MadMaraca) is an Iranian-born illustrator based in Istanbul. Her digital illustrations, produced in a three-dimensional voxel style, present spatial constructions shaped through the integration of cultural, architectural, and natural elements. In her voxel dioramas, architectural forms such as ancient cities, courtyard houses, complex structures, marketplaces, and religious buildings reflect distinctive characteristics of specific cultures and geographies. Elements including carpets, minarets, tile coverings, conical domes, bay windows, and ornamented doors convey visual references to inspirational cultures, particularly those of Iran and Turkey, and play a significant role in establishing the spatial narrative of the illustrations. Zand's works offer valuable examples for understanding how geographical and cultural indicators contribute to the formation of space-oriented digital illustrations. The study adopts a qualitative single-case study design. 6 digital illustrations by Mari Zand were selected using criterion sampling and analyzed through visual and descriptive qualitative analysis. Cultural and architectural elements identified in the illustrations were examined and subsequently categorized and presented in tabular form. The findings reveal that architectural and cultural elements significantly influence both the meaning and spatial organization of digital illustrations. The study is expected to contribute to a clearer understanding of the role of culture and architecture in achieving semantic coherence within space-centered digital illustration practices.

**Keywords:** Digital illustration, Architectural illustration, Voxel art, Mari Zand, Diorama.**JEL Kodları/Codes:** Z10, Z19, N00.Eker, C. (2026). Dijital illüstrasyonda kültürel ve mimari öğelerin mekân kurgusuna yansımaları: Mari Zand (MadMaraca) örneği. *STA Dergi*, 1(2), 20-29.

Makalenin Türü: Araştırma Makalesi  
Sorumlu Yazar: Cihangir Eker  
Geliş Tarihi: 22.02.2026  
Kabul Tarihi: 16.04.2026  
Yayın Tarihi: 30.05.2026  
Çıkar Çatışması: Yok.  
Hakemlik Modeli: Çift kör hakemlik.  
Etik Kurul Raporu: Gerekli değildir.  
Benzerlik Oranı: %8

Type of Article: Research Article  
Corresponding Author: Cihangir Eker  
Received: 22.02.2026  
Accepted: 16.04.2026  
Published: 30.05.2026  
Conflict of Interest: None.  
Peer Review: Double-blind review  
Ethics Committee Report: Not required.  
Similarity Rate: 8%

Bu dergi açık erişimlidir ve Creative Commons BY-NC lisansı kapsamında yayımlanmaktadır. / This journal is open access and published under the Creative Commons BY-NC license.



## 1. Giriş

Dijital illüstrasyon, belirli bir konuyu bütün detaylarıyla açıklayıcı bir biçimde görselleştirmek ve resimlemek için tercih edilen illüstrasyon yöntemlerinden biridir. Bu yöntemle resimleme, özellikle 21. yüzyıldan itibaren giderek daha çok tercih edilmeye başlanan bilgisayar ve tablet gibi dijital araçlarla dijital ortamda gerçekleştirilir. Fare, tablet kalem, klavye, ekran gibi donanımlar vasıtasıyla illüstratörler, resimlemelerini dijital ortamda yer alan çeşitli tasarım yazılımlarını kullanarak tamamlamakta, aynı zamanda yine isterse dijital ortam üzerinden satabilmekte ve sergileyebilmektedir. Günümüzde bu ortamın illüstrasyon için sunmuş olduğu olanaklarla illüstratörler, diledikleri üslupta, boyutta ve konudaki illüstrasyonlarını kalem-kağıt kullanmadan tamamlama olanağına sahiptir. Hatta günümüzde illüstratörler, yapmış oldukları illüstrasyonları geleneksel resimleme tekniklerinin yanında modelleme, inşa etme ve üç boyutlu kurgulamalar şeklinde gerçekleştirebilecekleri yeni uygulama yöntemlerine de dijital ortam vasıtasıyla sahip olabilmişlerdir. Bu yöntemlerle illüstratörler yağlı boya, keçeli kalem, pastel boya ve karakalem gibi tekniklerin etkilerinin yanında kolaaj, heykel, modelleme gibi çeşitli tekniklere yönelik üretimlerini de hayata geçirebilmektedirler.

İnşa etme ve modelleme gibi yöntemlerin kullanıldığı illüstrasyonlar; üç boyut algısının belirgin olarak hissedildiği ve gerçekçiliği yüksek tasarımlar olarak özellikle mekânsal ve mimari illüstrasyonlar söz konusu olduğunda kimi illüstratörler tarafından özellikle tercih edilmektedir. Bu illüstratörler, dijital ortamın sunduğu olanaklar çerçevesinde mekân temelli dijital illüstrasyonlarını çeşitli modelleme yöntemleriyle oluşturmaktadır. İstanbul'da yaşayan İranlı illüstratör Mari Zand (MadMaraca) da illüstrasyonlarında üretim yöntemini bu doğrultuda kurgulayan illüstratörler arasında önemli bir örnek olarak sayılabilir.

Özellikle Pers ve Türk kültüründen esinlenmeler taşıyan kentsel ve mimari illüstrasyonlarıyla öne çıkan Mari Zand; illüstrasyonlarını dijital ortamda gerçekleştirmekte, üç boyutlu dijital dioramalarını vokseller kullanarak tasarlamakta ve bir anlamda inşa etmektedir. Esinlendiği kültürlere yönelik sembolik nesnelere ve doğal unsurları yarattığı üç boyutlu mekanlarda görünür kılarak Zand, kültürel ve mimari unsurları üç boyutlu dijital illüstrasyonlarında başarılı bir şekilde harmanlamaktadır. Mari Zand'ın illüstrasyonlarının, dijital illüstrasyon ekseninde kültürel ve mimari öğelere dayalı anlam kurgusunun örneklenmesi açısından önemli örnekler olduğunu söyleyebilmek mümkündür.

Bu çalışmada, Mari Zand'ın illüstrasyonlarının barındırdığı kültürel ve mimari unsurlar yapmış olduğu üç boyutlu dijital dioramalar üzerinden irdelenecektir. Bu doğrultuda araştırmanın problemi, "Mekân merkezli dijital illüstrasyonlarda kültürel anlam mimari bağlamda nasıl kurgulanmaktadır?" olarak belirlenmiştir. Araştırmayla, dijital illüstrasyon yöntemiyle gerçekleştirilen mekânsal illüstrasyonlarda yer alan mimari ve kültürel öğelerin, illüstrasyon kapsamında anlamı ve kurguyu nasıl oluşturduğunun örnekler üzerinden betimlenmesi amaçlanmaktadır. Amaç doğrultusunda Kuramsal Çerçeve bölümünde illüstrasyon, diorama, voksel sanatı kavramlarına ilişkin kavramsal bilgiler sunulmuştur.

Konuyla ilişkili olarak daha önce gerçekleştirilmiş çalışmalara da bu bölümde yer verilmiştir. Yöntem bölümünde araştırma deseni, evren ve örnekleme ve örnek inceleme yöntemi açıklanmış, kapsam ve sınırlılıklar ile araştırmanın güçlü ve zayıf yanlarına değinilmiştir. Bulgular ve Yorum bölümünde ise Zand'ın dijital illüstrasyonları incelenmiş, çalışmalarda yer alan mimari ve kültürel unsurlar akademik dayanaklar çerçevesinde detaylı olarak betimlenerek yorumlanmıştır.

Çalışmanın 21.yüzyılın teknolojik olanaklarını kullanarak işlerini üreten genç bir kadın illüstratörün güncel ve özgün çalışmaları üzerinden dijital illüstrasyon ve grafik tasarım literatürüne katkıda bulunması beklenmektedir.

Bu bölümde, araştırmanın konusu olan Mari Zand'ın dijital illüstrasyonlarının kültürel ve mimari unsurlar eşliğinde incelenmesine yönelik kavramsal bir çerçeve oluşturulacaktır. Bu bağlamda dijital illüstrasyon, voksel sanatı ve diorama kavramlarına ilişkin kuramsal açıklamalara ayrı başlıklar altında kısaca yer verilecektir.

## 2. Yöntem

Bu çalışma, nitel araştırma desenlerinden bütüncül tekli durum çalışması desenine uygun olarak yapılandırılmıştır. Durum çalışması güncel bir olayı inceleyerek detaylı bir analizle nasıl ve niçin sorularıyla veriler toplamayı amaçlayan bir nitel araştırma deseni (Berg'den akt. Özdemir ve Muti, 2023: 224) olarak tanımlanmaktadır. Bütüncül tekli durum desenleri tek bir birim üzerinden şekillendirildiğinden (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 300) ve bu araştırma da tek bir sanatçı üzerinden gerçekleştirildiğinden ötürü bu desen tercih edilmiştir.

Araştırmanın örnekleme, belirli bir durum çerçevesinde çalışıldığı için "amaçlı örnekleme"

Eker, C. (2026). Dijital illüstrasyonda kültürel ve mimari öğelerin mekân kurgusuna yansımaları: Mari Zand (MadMaraca) örneği. *STA Dergi*, 1(2), 20-29.

Makalenin Türü: Araştırma Makalesi  
Sorumlu Yazar: Cihangir Eker  
Geliş Tarihi: 22.02.2026  
Kabul Tarihi: 16.04.2026  
Yayın Tarihi: 30.05.2026  
Çıkar Çatışması: Yok.  
Hakemlik Modeli: Çift kör hakemlik.  
Etik Kurul Raporu: Gerekli değildir.  
Benzerlik Oranı: %8

Type of Article: Research Article  
Corresponding Author: Cihangir Eker  
Received: 22.02.2026  
Accepted: 16.04.2026  
Published: 30.05.2026  
Conflict of Interest: None.  
Peer Review: Double-blind review  
Ethics Committee Report: Not required.  
Similarity Rate: 8%

Bu dergi açık erişimlidir ve Creative Commons BY-NC lisansı kapsamında yayımlanmaktadır. / This journal is open access and published under the Creative Commons BY-NC license.



yöntemiyle seçilmiştir (Özdemir ve Muti, 2023: 224). Amaçlı örneklem yönteminde araştırmacı örneklem için seçilecek birimlere, araştırma amacına uygun olarak kendisi karar vermektedir (Koçak ve Arun, 2006: 26). Bu bağlamda, Mari Zand'ın tasarlamış olduğu çalışmaların yer aldığı <https://madmaraca.art/> sitesinde yer alan ve araştırmanın amacına yönelik uygun olduğu düşünülen 6 adet illüstrasyon incelenmek üzere seçilmiştir.

Bu araştırmada, Erwin Panofsky'nin ikonografik analiz modelinin yalnızca ön-ikonografik tanımlama aşaması, örneklemi oluşturan 6 adet illüstrasyonu analiz etmek için seçilmiştir. Bu modelde yer alan üç aşama (ön-ikonografik betimleme, ikonografik analiz, ikonolojik yorumlama) bir sanat eserinde yer alan anlamların farklı düzeyleri ile ilgilenmekte ve anlamın farklı aşamalarla ortaya çıkmasını sağlamaktadır (Keser, 2018: 103). Seçilen illüstrasyonların analizi için seçilen ilk aşama olan ön-ikonografik betimleme, Panofsky'nin tanımladığı biçimiyle olgusal ve ifadeysel anlam düzeylerini kapsamaktadır. Bu aşamada, tasarımda görülen her şey olduğu gibi aktararak tamamen salt görüntüsüne fizik formuna odaklanılarak ikonografik çözümleme gerçekleştirilmektedir (Yazar ve İnanlı, 2024: 25).

Bir sanat eserinde görmüş olduğumuz biçimlerin hangi hareketler içinde olduklarını saptayarak elde ettiğimiz anlam eserin olgusal anlamı, belirli nesnelere benzeterek adlandırdığımız bu biçimlerin ifadeysel niteliklerini bularak saptadığımız anlam ise eserin ifadeysel anlamıdır (Şahin ve Özkeş, 2022: 43). İncelenen illüstrasyonlar, derin sembolik ya da ikonolojik bir yapı kurmadan ziyade kültürel ve mimari unsurların görünür temsillerini ön plana çıkardığından, ikinci ve üçüncü düzeyde yer alan çözümlemelere başvurulmamıştır. Bu tercih, analiz sürecini betimleyici bir çerçevede tutmak amacıyla bilinçli bir yönetsel sınırlandırma olarak ele alınmıştır.

### 3. Diorama Sanatı ve Özellikleri

Diorama, belirli bir konunun üç boyutlu algılanacak biçimde ve küçültülmüş olarak, bütün detaylarıyla yeniden canlandırılmasına yönelik gerçekleştirilen üretimlerin genel adıdır. "Diorama kavramı, Louis Daguerre ve Charles Marie Bouton tarafından geliştirilmiş olup, görsel illüzyon yaratmayı amaçlayan bu teknik, Colligan'ın (2002) belirttiği üzere, adını Yunanca 'di' (aracılığıyla, içinden) ve 'orama' (görülen) kelimelerinin bir araya getirilmesiyle ilk kez 1822 yılında Fransa'da türetilmiştir" (Barlas, 2025: 1441). Merriam-Webster (2026) sözlüğünde diorama "Heykeltıraşlık eserlerinin ve gerçeğe yakın detayların genellikle minyatür boyutlarda sergilendiği ve gerçekçi bir boyalı

arka planla ayırt edilemeyecek şekilde bütünleştiği bir sahne tasviri" olarak tanımlanır.

"Diorama, tarihteki veya doğada bulunan bir olaya, duruma, olguya veya bir kurguya dayanan bir sahnenin üç boyutlu tasarımı, figürler vb. yardımcı sahne elemanlarının kullanımının kurgulanması, modellenmesi ve sergilenmesi olarak tanımlanır" (Karabey Tekin, 2023: 7). Bu sergilemelerde, ele alınan mekanın, anın ya da konunun bütün ayrıntılarıyla yeniden yaratılması amaçlanır.

İlk tatbiklerde özellikle müze ve sergi sunumlarında tercih edilen büyük boyutlu dioramalar, zamanla yerini küçük ölçekli dioramalara bırakmış; bu dönüşüm, sanatçılara daha esnek ve yaratıcı bir ifade alanı sunmuştur (Barlas, 2025: 1442). Bu ifade alanıyla birlikte diorama üretimi yapan sanatçı ve tasarımcılar, ele aldıkları konulara yönelik ayrıntılı betimlemeler gerçekleştirerek, söz konusu konuların geleceğe bütün ayrıntılarıyla aktarılmasını sağlamış olurlar.

Günümüz şartlarında, sanatçılar diorama üretimi için pek çok teknikte çalışabilecek imkana sahiptirler. "Diorama yapımı, hayal edilebilen ve düşünülen daha fazla ve farklı türde araç gerecin kullanımını içerir; bu bağlamda yaratıcılığın en üst seviyede yaşandığı doğal güzelliklerin, nesnelere ve olayların yinelenen tekrarlarını kopyalama fırsatı bulur" (Karabey Tekin, 2023: 10). Üç boyutlu maketlerden dijital ortamda gerçekleşen üretilere kadar, çeşitli biçimlerde dioramalarla karşılaşabilmek mümkündür. Örneğin karton maket şeklinde hazırlanan dioramalarda gerçeğe benzer bir görüntü oluşturmak amacıyla üç boyutlu tasarlanan yapılar olarak insanlar, araçlar, hayvanlar, binalar ve araçlar gibi nesnelere kullanılmakta; arka planda da fotoğraf, çizim veya resim gibi gerçeğe yakın imgeler kullanılabilir (Bozhüyük, 2021: 167). Bununla birlikte dijital ortamda da üç boyutlu ya da üç boyut algılı dioramaları üretebilmek mümkündür.

Bu diorama çeşitleri genellikle belirli bir mekanın üç boyutlu modelleme yazılımları aracılığıyla ve tüm ayrıntılarıyla yeniden modellenmesi ya da çeşitli çizim yazılımlarıyla illüstrasyonlarının yapılması sonucu ortaya çıkarılır. Bu noktada izometrik perspektif pek çok dijital diorama sanatçısı için önemli bir araç haline gelmektedir. İzometrik ve aksonometrik çizimler günümüzde grafik tasarım alanında da üç boyutlu illüstrasyonlarda kullanılan bir akım haline almıştır. İki boyutlu vektörel çizimle üç boyutlu görünüm elde edilebilen bu yöntem ile bugün oyun tasarımlarında mekânları, nesne ve figürleri oluşturmada da yararlanılabilmektedir (Kürşad,

Eker, C. (2026). Dijital illüstrasyonda kültürel ve mimari öğelerin mekân kurgusuna yansımaları: Mari Zand (MadMaraca) örneği. *STA Dergi*, 1(2), 20-29.

Makalenin Türü: Araştırma Makalesi  
Sorumlu Yazar: Cihangir Eker  
Geliş Tarihi: 22.02.2026  
Kabul Tarihi: 16.04.2026  
Yayın Tarihi: 30.05.2026  
Çıkar Çatışması: Yok.  
Hakemlik Modeli: Çift kör hakemlik.  
Etik Kurul Raporu: Gerekli değildir.  
Benzerlik Oranı: %8

Type of Article: Research Article  
Corresponding Author: Cihangir Eker  
Received: 22.02.2026  
Accepted: 16.04.2026  
Published: 30.05.2026  
Conflict of Interest: None.  
Peer Review: Double-blind review  
Ethics Committee Report: Not required.  
Similarity Rate: 8%

Bu dergi açık erişimlidir ve Creative Commons BY-NC lisansı kapsamında yayımlanmaktadır. / This journal is open access and published under the Creative Commons BY-NC license.



2020: 1586). Böylelikle tasarımcılar dijital ortamda illüstrasyonla birlikte farklı ortamlarda da modellemeler ve dioramalarını hayata geçirebilmektedir.

Diorama üretim süreçlerinde farklı tekniklerin ve yöntemlerin kullanılabilirdiği günümüzde, sanatçı ve tasarımcıların dioramalarını hayata geçirirken belirli temel gerekçelerle hareket ettiği söylenebilir. Bu gerekçelerin başında, ele alınan konunun bir bellek ürününe dönüştürülmesi amacı sayılabilir. Dioramalarda gösterilen detaylar ve konunun gerçekçi biçimde ele alınması, ele alınan konunun geleceğe olduğu gibi aktarılabilmesi için önemli unsurlardır. Diorama, minyatür odanın ruhunu derinleştiren bir araçtır; çünkü içeriğini anlatı, zaman ve atmosferle birlikte sunmaktadır. Böylece bir minyatür oda, yalnızca geçmişe ait bir iç mekân olmaktan çıkıp, ziyaretçinin zihinsel ve duygusal belleğinde iz bırakan bir sahneye dönüşmektedir (Gül ve Boyraz, 2025: 227).

Dioramanın anlatı kapasitesi sebebiyle ortaya çıkan ürünler, sahip olduğu bütün detaylarla birlikte izleyenin belleğinde bir yer edinebilmektedir. "Diorama mekânları bireysel ve toplumsal bilince indirgendiği zaman üstlenmiş olduğu taşıyıcı bellek görevi hafızalaştırma ile geçmiş, şimdi ve geleceği birbirine bağlar. Geçmişin sahip olduğu yaşanmışlıkları geleceğin düşleri ile örtüştürür" (Karabey Tekin, 2023: 10). Aynı zamanda dioramalar, topluma mâl olmuş deneyimlerin de geleceğe aktarılması noktasında önemli bir araç olarak görülebilmektedir. "Diorama kullanımı, görsel hafıza, toplumsal bellek ve tarihsel anlam taşıyan bir sanat formu haline gelebilmekte, toplumsal ve tarihsel olayların yeniden kurgulanması yoluyla güçlü yorumlar sunabilen araçlara dönüşebilmektedir" (Barlas, 2025: 1442).

Belirtilen amaçlardan ötürü, diorama sanatı günümüzde çeşitli teknikler aracılığıyla sanatçılar tarafından üretilmekte ve birer bellek ögesi olarak da izleyicilere sunulmaktadır. Bu araştırmanın konusu olan Mari Zand'a ait üç boyutlu dijital dioramalar da, konu edindiği Pers ve Türk uygarlıklarına yönelik pek çok mimari ve kültürel detayı görünür kılmakta ve geleceğe taşımaktadır. İllüstratörün üretmiş olduğu çalışmaları incelemeyen önce, Yöntem bölümünde araştırmanın deseni, örnekleme ve inceleme metodu hakkında bilgiler verilecektir.

#### 4. Bulgular ve Yorum

Mari Zand'ın (MadMaraca) dijital diorama çalışmaları, kültürel miras unsurları ile mimari detayları bir araya getirerek özgün mekânsal anlatılar oluşturmaktadır. Sanatçının eserlerinde Pers ve Türk kültürlerine ait

mimari yapılar, gündelik yaşam öğeleri, geleneksel nesnelere ve toplumsal pratikler, izometrik mekân kurguları içerisinde yeniden yorumlanmaktadır. Bu bağlamda aşağıda yer verilen seçili çalışmalar; kültürel temsiller, mimari unsurlar, mekânsal organizasyon ve görsel anlatı açısından incelenerek değerlendirilmiştir.

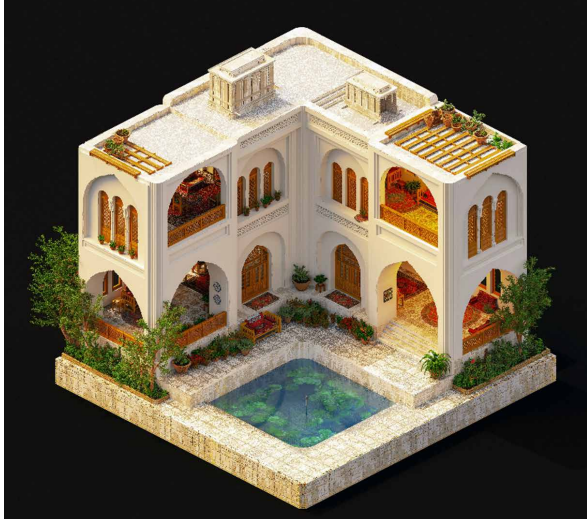


Şekil 1. Mari Zand, "Persian House No20", Voxel İllüstrasyon.

Şekil 1'de, Mari Zand'ın voxel küpler kullanarak tasarladığı bir Pers evi illüstrasyonu görülmektedir. Olgusal anlamda: İki katlı olarak tasarlanan yüksek girişli evin bir avlusu ve bir süs havuzu vardır. Evde yer alan geçit, kapı ve pencerelerin tepesi ovaldir. Pencereler mavi, yarım daire olan kısımları işlemelidir. Zemin kat sıvalı açık renkte, evin geri kalanı örme tuğla olarak resimlenmiştir. Giriş bölümü yüksek, merdivenlidir. Süs havuzu avlunun büyük bölümünü kaplamaktadır. Avludan evin bodrum katına da basamaklı bir giriş verilmiştir. Alt katta giriş bölümünde sütunlar ve oval girişler basit biçimde dekoratif hale getirilmiştir. Üst katta yer alan balkona erişim yine üst kattaki kapılardan sağlanmaktadır. Balkonda, dama erişimi sağlayan bir merdiven duvara dayalı olarak tasvir edilmiştir. Balkonda halılar, ahşap banklar, ışık kaynağı ve saksılar da tasvir edilmiştir. Saksı bitkiler zemin kat ve avluda da görülmektedir.

Giriş bölümünde de yerlerde halı ve kilimler mevcuttur. Sağ dış cephede mavi-beyaz-altın seramik işlemler dekoratif amaçla kullanılmıştır. Damda yapının havalanması için özel bir yapı gösterilmiştir. Betimlenen bu yapıda; mavi renkli oval kapı ve pencereler, geniş süs havuzu, avlu, dam, saksı bitkiler, halılar, kilimler,

havalandırma ve seramik süslemeler karakteristik özellik göstermekte ve mekânı tanımlayan öğelere dönüşerek ifade sel anlamı oluşturmaktadır. Mimari yapıyı oluşturan detaylar ve eşyalar, bu anlamı oluşturan başat öğelerdir.

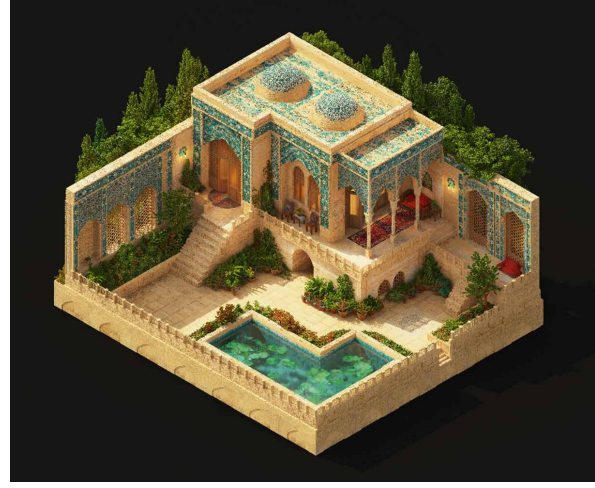


Şekil 2. Mari Zand, "Persian House No18", Voksel illüstrasyon.

Şekil 2'de, Mari Zand'ın 18 numaralı Pers evi illüstrasyonu görülmektedir. İlk evin aksine, burada evin tamamı açık renk bir dış cephe kaplamasıyla tasarlanmıştır. Olgusal anlam açısından bakıldığında: Evin balkon açıklıklarının üstü oval ve konik-oval biçimde verildiği ilk etapta göze çarpmaktadır. Kapı üstleri konik, dar ve üçlü pencerelerin üzeri ovaldir. Kapı ve pencereler ahşap, işlemeli, çapraz kafes örtülmüştür. Dam bölümünde Şekil 1'deki evde yer alana kıyasla çok daha büyük havalandırma sistemleri mevcuttur. Bununla birlikte damda ahşap zemin kaplaması ve oturma alanları ile saksı bitkileri resmedilmiştir. Görünen balkon ve açıklıklardan, evin içerisinde yerleştirilen ahşap mobilya ve İran halıları görülebilmektedir. Evin etrafında çalılar ve ağaçlar da yerleştirilmiştir. Damda yer alan saksılara evin diğer katlarındaki saksılar eşlik etmektedir. Avluda yine avlunun büyük bölümünü kaplayan bir süs havuzu vardır. Süs havuzunun içinde yer alan nilüfer yaprakları seçilebilmektedir.

Alt kattaki duvar içlerinde seramik veya porselenden duvar süslemeleri de mevcuttur. Evin giriş kapılarının önünde ise küçük kilimler vardır. Bu evde yer alan; kilimler, halılar, havalandırma sistemleri, ahşap mobilyalar, saksı bitkileri, çalı ve ağaçlar, bina cephe rengi, konik ve oval tepeli kapı ve pencereler, dar üçlü pencereler ve süs havuzu, ifade sel anlamı oluşturan ve

mekanı tanımlayan kültürel ve mimari unsurlar olarak öne çıkmaktadır. Geniş balkon ve açık ev bölümleri ile süs havuzuyla birlikte açık cephe rengi, evin sıcak bir iklim bölgesinde yer aldığına yönelik ipuçları olarak değerlendirilebilir niteliktedir.



Şekil 3. Mari Zand, "Persian House No17", Voksel illüstrasyon.

Şekil 3'de, Mari Zand'ın 17 numaralı Pers evi illüstrasyonu yer almaktadır. Önceki incelenen iki evin aksine, bu evin cephelerinde yoğun seramik süslemeler görülmektedir. Olgusal anlamda bakıldığında, bu evde göze ilk çarpan tek katlı olarak evin yüksek tavanlı ve yüksek girişli olmasıdır. Girişin altında alçak bir zemin kat da mevcuttur. Evin avlusunu yüksek duvarlar sokak ve dış mekandan ayırmaktadır. Şekil 1 ve Şekil 2'deki evlerin aksine, bu evin damında havalandırma sistemi yoktur; bunun yerine iki adet kubbe resmedilmiştir. Avluyu dışarıdan ayıran duvarlarda kafes örtüler, yüksek konik uçlu açıklıklar vardır. Avluda L şeklinde bir süs havuzu ve içinde nilüfer yaprakları görülmektedir. Avlunun her yanında saksı bitkileri, çalılar, hemen dışında ise ağaçlar resmedilmiştir. Süs havuzunun iç duvarları süslemelidir.

Zemin katın pencere ve girişlerinin üstü konik ve yarım daire şeklindedir. Evin tek katına merdivenlerle çıkılmaktadır. Evin sağ bölümünde yer alan açık alanda üç adet sütun, alanın üzerini örten çatı bölümünü tutmaktadır. Bu bölümde duvarda bir süsleme ile halı, ahşap mobilya ve camlı bir ahşap giriş kapısı görülmektedir. Evin diğer cephesinde dar ve uzun işlemeli ahşap iki pencerenin hemen önünde iki adet ahşap sandalye ve üzerinde saksı olan bir sehpa vardır. Evin ana girişi büyük ve çift kapılıdır, girişin önünde bir kilim görülür. Süslemeler evin tüm cephelerine, damın

yüzeyine ve kubbelere kadar yayılmıştır. Bu evdeki sarımsı renkteki ana malzemeye eşlik eden yoğun mavi-beyaz süslemeler, ahşaptan işlemeli uzun pencere ve kapılar, kubbeler, süs havuzu, saksı bitkileri, pencere kafesleri, yüksek giriş, merdivenler, ahşap mobilyalar ve aydınlatma elemanları, ifade sel anlamı oluşturan mimari ve kültürel elemanlar olarak ön plana çıkmaktadır.



Şekil 4. Mari Zand, "Persian House No9", Voksel illüstrasyon.

Şekil 4'te, Mari Zand'ın 9 nolu Pers evi illüstrasyonu görülmektedir. Bu illüstrasyondaki ev, yukarıda incelenen üç evden pek çok noktada ayrılmaktadır. Olgusal anlam düzeyinde bakıldığında, Şekil 4'te resmedilen bu evin bir damı değil, çatısı vardır. Yüksek girişli ve iki katlı olan evin pencere, kapı ve duvarlarında oval ve konik üst bölümler, süslemeler görülmemektedir. Pencere ve kapılar dikdörtgen yapıda ve süslemeden uzaktır. Evin yüksek girişi iki uzun merdivenle sağlanmakta, bu yükseltinin etrafında yoğun çalılıklar görülmektedir. Avluda, daha önceki evlerin avlularındakilerin aksine daha küçük bir süs havuzu vardır.

Birinci katın açık alanlarında halılar, yastıklar, danteller, saksı bitkileri ve kumaş mobilyalar görülmektedir. İkinci kata çıkış, evin dışından üst kattaki balkona bağlanan ahşap bir merdivenle sağlanmaktadır. Tek renk olarak betimlenmiş evin balkon sütunları ve merdiven trabzanları mavi renkte gösterilmiştir. Balkonda kapı girişlerinde kilimler, balkon trabzanlarında saksılar görülmektedir. İkinci katın dış cephesinde bir adet duvar rafı, içi mavi ve saksı bitkili olarak resmedilmiştir. Evin bahçesini ahşap çitler, çalılar ve ağaçlar çevrelemektedir. Evin avlusunda bir adet bisiklet görülmektedir. Bu evde görülen çatı sistemi, küçük süs havuzu, küçük, işlemsiz

ve süslemesiz dikdörtgen pencere ve kapılar, basit çit bahçe korumaları, yoğun çalılar, halılar ve kilimler; illüstrasyonda mimari ve kültürel detaylar olarak ifade sel anlamı taşımaktadır.

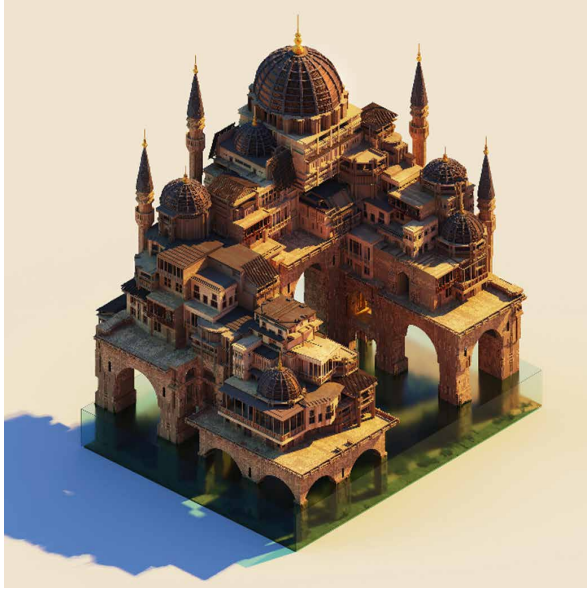


Şekil 5. Mari Zand, "Turkish House", Voksel illüstrasyon.

Şekil 5'de Mari Zand'ın tasarlamış olduğu Türk Evi illüstrasyonu görülmektedir. Bu evi, Pers evlerinden ayıran kimi özellikler ilk etapta dikkati çekmektedir. Ev zemin katın yükseltme kısmı hariç ahşap olarak resmedilmiştir. Çatısı ise kiremittendir. Pers evlerinde görülen aksine bu evde bir avlu veya süs havuzu yoktur, ev sokakla temas halinde ve avlusuzdur. Evlerde işlemsiz kapı ve pencereler de ahşap olarak resmedilmiştir. Sokak bölümünde evin dibinde iskemleler ve ahşap bir masa, ayrıca sokakta aydınlatma elemanı, bir köpek kulübesi ve mama kapları vardır. Sokak katındaki pencerelerde demir korkuluklar yer alır. Evin yağmur suyu tahliye boruları demir olarak çatıdan aşağıya doğru resmedilmiştir. Üst katta ve orta katta birer uydu anteni, ayrıca üst kattaki bir pencerede Türk bayrağı vardır.

Evin ana giriş kapısının hemen üzerinde bir nazar boncuğu görülür. Orta katta bir adet balkon ve balkonu örten iki ahşap sütun vardır. Türk evi, bütün detaylarıyla Türk kültürüne özgü mimari ve kültürel nesnelere resmedilmiştir. Sokaktaki iskemleler ve masa, Pers evlerinde avluyu saran ve sokakla ilişkiyi kesen yüksek duvarların aksine, sokakta vakit geçirmeye yönelik bir ipucu görevi görür. Köpek kulübesi ve mama kapları ise sokak hayvanlarının Türk yaşamındaki yerinin altını çizer. Nazar boncuğu koruma ve kötü enerjileri uzak

tutmaya dayalı geleneksel bir kültürel nesne olarak evin ana girişinin hemen üzerinde görülür. Pencereden sarkan Türk bayrağı ise bayrağa verilen önemin ve sevginin bir temsilidir. Ahşap ev, sütunlar, kiremit çatı ve cumba çıkıntılılarıyla mimariye, bahsedilen diğer detaylarla da Türk kültürüne yönelik detaylara yer verilen illüstrasyonla bu unsurların geleceğe taşındığı da ifade edilebilir.



Şekil 6. Mari Zand, "İstanbul", Voksel İllüstrasyon.

Şekil 6'da, Mari Zand'ın İstanbul isimli illüstrasyonu yer almaktadır. Kubbe ve minare ağırlıklı kompozisyonda, İstanbul'la özdeşleşmiş pek çok detay bulunur. Su kaplı olan zeminde, yapıyı ayakta tutan kolonlar irili ufaklı olarak resmedilmiştir ve kısım kısım İstanbul'daki su sarnıçlarına benzemektedir. Kolonların taşıdığı bütünü alt kısımlarında farklı tasarım ve malzemelerle kurgulanmış gecekondü tipi yapı grupları yer almaktadır. Bu evlerin kimisi sıvalı, kimisi ahşaptır. Pencere ve kapıları işlemsiz, dikdörtgen geometridedir. Kimi yapının ahşap sütunlarla çatısının olduğu balkonları mevcuttur. Evlerin iç içe geçmiş hali, gecekondü yapılaşmaya ve İstanbul'un yamaçlı/tepelik bölgelerine bir gönderme niteliğinde kabul edilebilir. Kompleksin geneline yayılmış kubbeler ve minareler, Osmanlı ve Türk mimarisine atıfta bulunmaktadır. Evler ve cami mimarisinin iç içeliği de İstanbul silüetini ve dinin toplumsal yaşamın önemli bir parçası olduğuna yönelik bir göstergedir. Daha geniş bir perspektifle daha çok sayıda yapı unsuru ele alındığı için bu illüstrasyonda küçük detaylar içeren tekil yapı, yerini daha geniş bir mimari/kültürel kompleks yapıya bırakmıştır.

Yukarıda incelenen altı adet illüstrasyon, Mari Zand'ın mimari ve kültürel öğelerle bezemiş olduğu dijital dioramalarda anlamın nasıl oluşturulduğunu detaylı biçimde göstermektedir. Zand'ın illüstrasyonlarında yer alan pek çok detay, doğrudan ilham aldığı kültürün gerçekçi izlerini taşır. Mimari öğeler, mobilyalar, duvar süslemeleri, malzemeler ve doğal unsurlar, illüstrasyonları doğrudan biçimlendiren ve kültürel olarak anlamın görünür olmasını sağlayan önemli unsurlar olarak öne çıkar. Kültürün toplumların kendi kimliklerini yansıtan bir bütünlük olarak tanımlanması ve bu bütünlüğün içerisinde binalar, gelenekler, sanat ve düşünce biçimleri gibi maddi ve manevi kültür öğelerinin toplumların kimliğini oluşturmasından (Kaba, 2014: 164) hareketle; Zand'ın illüstrasyonlarında da Pers ve Türk kültürüne yönelik pek çok sanat ve mimari unsurun kültürel kodları taşıyan elemanlar olarak yer aldığı söylenebilir.

Aslen İran'lı olan illüstratörün Pers Evleri serisi adını verdiği ve yukarıda da incelenen örneklerin de içinde bulunduğu dijital dioramalarda, Pers kültürüne ve mimarisine pek çok atıf vardır. Rouyandozagh'ın (2020: 289) İran konutlarının modernizmle birlikte dönüşümünü ele aldığı çalışmasında, geleneksel İran konutlarındaki pencerelerin evde görsel mahremiyet sağlamak için hane halkı ve yabancılar arasında bir engel oluşturacak biçimde tasarlandığı ifade edilir. Bazı konutlarda mahremiyeti sağlamak için küçük pencereler bulunurken, bazılarında zeminden 1.75 metre yükseklikte pencere açıklıkları olduğu aktarılır (Daneshpour'dan akt. Rouyandozagh, 2020: 289).

Şekil 3'te yer verilen illüstrasyonda resmedilmiş olan örnekte binanın avlu ile dış mekanı arasında yüksek bir duvar olması ve evin belirli bir yükselti üzerinde zemin katının resmedilmiş olması geleneksel İran evlerine yönelik yapılan tanımlamayla örtüşmektedir. Yine Şekil 1'deki örneğin dışarıya bakan dar cephelerinde, evin genelinde görülmeyen küçük pencereler resmedilmiştir. Bu durum da mahremiyet ihtiyacının görünür olduğu bir diğer örnek olarak belirtilebilir. İran'da bulunan mimari üsluplara yer verdikleri çalışmada Çınar ve Erdoğan (2019), İran'da bulunan yapılara yönelik iklimsel bir sınıflandırma altında genel özellikler sunar. Buna göre nemli ılıman bölgelerde eğimli çatılar, verandayla çevrili yapılar, yüksek giriş (Şekil 4); nemli sıcak bölgelerde düz çatılar, yüksek verandalar, iç avlular, dar ve uzun pencereler ve yüksek odalar (Şekil 2); dağ ikliminde düz ve eğimli çatılar, kare form, sundurmalı girişler, kalın duvarlar, küçük pencereler, alçak tavanlar; çöl ikliminde ise kubbe çatılar, iç avlular, yüksek duvarlar, düşük giriş kotları, avluya bakan pencereler ve serinletme

bacaları görülmektedir (Şekil 3) (Çınar ve Erdoğan, 2019: 691-693). Tipik İran evlerine yönelik verilmiş olan bilgiler, Mari Zand'ın incelenmiş olan dijital diorama illüstrasyonlarında da rahatlıkla görülebilmektedir. İllüstrasyonlarda yer alan önemli detaylardan birisi olan avlu ve bahçe alanları ile süs havuzları da, İran geleneksel konut mimarisinde önemli bir yere sahiptir.

Genellikle iç ve dış avlu olarak İran evlerinde iki ana avlu tipi bulunmakta; bu avlular soğuk iklimlerde daha küçük ancak sıcak iklimlerde daha ferah tasarlanmaktadır. Bununla birlikte İran evlerinin tüm mekânsal alanları bu avlulara bağlanmakta ve bu mekanlar toplanma ve dağılım bölgesi olarak da evlerin odak noktasını oluşturmaktadır (Doraj vd., 2022: 405). Sabbagh Helali ve Erarslan'ın (2019) yapmış olduğu çalışmada İran evlerinin avlularıyla ilgili; temel olarak kültür ve iklim etkisiyle inşa edildikleri, yüksek duvarlarla çevrili oldukları, havuz ve su elemanlarının iklim koşullarına göre tasarlandığı, serinlik kaynağı olacak şekilde yapılandırıldıkları belirtilir. Bunlarla birlikte avluda yer alan havuzlardaki suyun avlunun iklimini belirlediği, derin olmadıkları ve evin ana eksenini boyunca yapıldıkları da çalışmada belirtilmektedir (Sabbagh Helali ve Erarslan, 2019: 466). Şekil 1, Şekil 2 ve Şekil 3'de resmedilen evlerde de havuzlar avlu planını takip edecek şekilde, sığ derinlikte ve merkezi konumda gösterilmiştir. Bu özellikleri bakımından da resimlenen evlerdeki avlular ve havuzlar, geleneksel İran evlerinin iklime ve coğrafyaya bağlı şekillenen kültürel özelliklerini yansıtmaktadır.

Şekil 5 ve Şekil 6'da gösterilen örneklerde ise, geleneksel Osmanlı ve Türk mimarisinden kültürel ve mimari özellikler taşıyan ev ve cami kompleksi yapıları resmedilmiştir. Tıpkı İran evleri illüstrasyonlarında olduğu gibi bu illüstrasyonlarda da dioramalar ait oldukları toplumun kültürel nitelikleriyle şekillenmiş yapı örnekleri olarak resmedilmiştir. Şekil 5'de yer alan Türk evi örneği, geleneksel Türk evi tipolojisine yönelik pek çok özelliği üzerinde taşır. Türk evlerinin genel özelliklerinin sunulduğu çalışmada Gögebakan (2015); Türk evlerinde cephe mimarisinin etkili unsurlarının başında çıkma ve saçaklar geldiğini söyler. Ayrıca cumbalarla birlikte çiçeklerle süslü pencereler, kapı tokmakları, bacalar da cepheyi ve mimariyi tanımlayan önemli unsurlar olarak ifade edilir (Gögebakan, 2015). Bununla birlikte çalışmada, Anadolu'daki bölgelere göre mimari yapılarla kullanılan malzemelerin genel olarak Marmara ve Karadeniz'de ahşap, Doğu ve Güneydoğu Anadolu'da taş, Orta Anadolu'da kerpiç ve Ege Akdeniz kıyılarında Ahşap-Taş olduğu da ifade edilmiştir (Gögebakan, 2015: 49).

Şekil 5'de yer alan evin ahşap yapısı, cumba ve saçağa sahip olması, giriş kapısındaki tokmak, balkondaki saksı çiçekleriyle birlikte Türk bayrağı, İstanbul'a özgü sokak yönlendirme grafiği, nazar boncuğu süslemesi de evin Türk evi olduğuna yönelik mimari ve kültürel önemli izler olarak dioramada yerlerini almıştır.

Şekil 6'da yer alan kompozisyonda ise kubbe ve minarelere eşlik eden müstakil evler ve zeminde bulunan su ile sarnıç kolonları, İstanbul'un ve Türkiye'nin mimari ve kültürel geçmişine yönelik görsel atıflar olarak değerlendirilebilir. Osmanlı mimarlığının en başından bu yana kubbe mimarlığına dayandığını söyleyen Özçakı (2018: 386), Osmanlı'nın Doğu Roma'nın bilgi birikiminden de faydalanarak kubbe açısından Osmanlı-Türk mimarisinde yetkinliğe ulaştığını ifade eder. Özellikle Mimar Sinan dönemiyle birlikte, Osmanlı mimarisinde kubbeler doruk noktasına ulaşmıştır. "Osmanlı Dönemi camilerinin biçimlenişi, kubbe ve minare elemanları, camilerin ayrılmaz ve değişmez parçaları şeklinde değerlendirilmektedir" (Özçakı, 2018: 396). Şekil 6'da yer alan çalışmalarının ana unsurlarından olan kubbe ve minareler de Osmanlı'nın mimari ve kültürel mirasına yönelik güçlü izler olarak resmedildiği söylenebilir.

## 5. Sonuç

Bu çalışmada Mari Zand'ın yapmış olduğu 6 adet dijital diorama üzerinden illüstrasyon yoluyla kültürel ve mimari unsurların illüstrasyon dahilinde taşıdığı önem ve illüstrasyonun şekillenmesinde bu unsurların yeri örnekler üzerinden açıklanmıştır. Böylelikle araştırmanın temel amacı olan kültürel ve mimari öğelerin dijital illüstrasyonlardaki mekân kurgusuna yaptığı etki ve katkılar da seçilmiş örnekler üzerinden irdelenmiştir. Yapmış olduğu dijital dioramalarda Mari Zand, geleneksel İran evleri başta olmak üzere Türk mimarisi ve kentleşmesine yönelik çıktılarını da başarıyla görselleştirmektedir. İllüstrasyonlarda yer alan avlulu evlerin sahip olduğu detaylar, Pers kültürünü ve bu kültürle şekillenen Pers mimarisini bütün ayrıntılarıyla görünürleştirmektedir. Avlular, sokakla ilişkiyi sınırlayan yüksek duvarlar, dar ve uzun pencereler, ahşap mobilyalar, duvar süslemeleri, havalandırma sistemleri, kubbeler, cumbalar, çıkmalar ve daha pek çok detay, Zand'ın dijital illüstrasyonlarında yalnızca bir mekânı değil, kültürleri de mimari bağlamda betimlemektedir. Seçilen ve ayrıntılı betimleme yoluyla ele alınan 6 adet illüstrasyonun tamamında, söz konusu kültürlerle yönelik görselleştirme dijital illüstrasyon yöntemiyle kurgulanmıştır.

Yapılan bu çalışmayla illüstrasyonun mimari ve kültürel

birikimi geleceğe aktarmaya yönelik sahip olduğu yetkinlik, güncel bir örnek üzerinden tartışılmıştır. İster bir firmanın tanıtımı amacıyla, ister bir ürünün özelliklerinin gösterilmesi amacıyla; ister organik bir yapının detaylıca betimlenmesi amacıyla, ya da ister bir çocuk kitabında anlatının görselleştirilmesi amacıyla olsun: İllüstrasyon ele alınan bir konu ya da temanın hem ayrıntılı, hem de estetik bir biçimde görselleştirilmesi yoluyla anlatımın resmedilmesi olarak önemli bir bellek ve iletişim aracıdır. Mari Zand'ın dioramalarında olduğu gibi, illüstrasyon yoluyla bir kültüre ait pek çok unsurun bütün ayrıntılarıyla geleceğe aktarılması mümkündür. Önemli ayrıntıların vurgulanabilmesi, anlatımın estetik biçimde görselleştirilmesi, gözden kaçmaması gereken detayların da kendine yer bulabilmesi ve bunların sanatsal bir ifade biçimiyle gerçekleştirilebiliyor olması, illüstrasyonu sözlü anlatım, yazılı anlatım, video ve fotoğraf gibi bellek ve iletişim araçlarından farklılaştırmaktadır.

Bu çalışma, tek bir illüstratörün portfolyosu içerisinde seçilen 6 adet illüstrasyon üzerinden araştırma amacına yönelik tartışmanın yürütüldüğü bir çalışmadır. Tek bir illüstratörün ve sınırlı sayıda illüstrasyonun incelenmiş olması çalışmanın zayıf olduğu düşünülen bir yönüdür. Bununla birlikte illüstrasyonlar için yapılan ayrıntılı betimleme ve analizin ön-ikonografik düzeyde sınırlandırılmış olması da çalışmanın bir diğer zayıf olduğu düşünülen yönüdür. Çalışmada incelenmek için seçilen görsellerde yer alan mimari ve kültürel unsurların açıklanması ve akademik literatüre dayandırılması için yapılan kaynak taraması ve bu taramalardan elde edilen verilere de çalışmada yer verilmiş olması ise araştırmanın güçlü olduğu düşünülen bir yönüdür. Bu çalışmayla, grafik tasarım bağlamında dijital illüstrasyon literatürüne güncel bir analiz örneği üzerinden katkıda bulunulması temenni edilmektedir. Benzer çalışmalara hareket noktası oluşturabilmek ve çalışmanın daha geniş bir perspektifte ele alınabilmesi adına, aşağıdaki öneriler araştırmacılara sunulmuştur:

- İllüstrasyonda kültürel ve mimari öğelerin illüstrasyonu şekillendirme noktasında taşımakta olduğu önem, farklı sanatçıların eserleri üzerinden yapılacak bir inceleme çalışmasıyla örnekleme daha da genişletilmiş olarak gerçekleştirilebilir.
- Benzer bir çalışma, analiz yöntemi sınırlandırılmadan, ya da sanat ve tasarım ilkeleri doğrultusunda da gerçekleştirilmesi, çalışmanın farklı analiz yöntemleriyle de benzer sonuçlar sunup sunmayacağını belirlenmesi açısından önemli olabilir.

## Kaynakça

- Barlas, M. (2025). Küçük ölçekli mekanlar ve diorama pratiğinde distopyan anlatılar. *JSHSR*, 12(121), 1439-1452. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16730205>.
- Bozhüyük, B. (2021). Karton maket yapıcılığı ve karton maket üretiminde grafik tasarımın rolü. *Art-e Sanat Dergisi*, 14(27), 161-182. <https://doi.org/10.21602/sduarte.865334>.
- Çınar, H. S., Erdoğan, R. (2019). Geleneksel bahçe ve mimari üslubun ortaya çıkışında doğal faktörlerin rolü: İran örneği. *Bartın Orman Fakültesi Dergisi*, 21(3): 685-699. <https://doi.org/10.24011/barofd.583185>.
- Doraj, P., Özyılmaz, H., Hossein Eskandani, O., & Haghjou, A. (2022). İran'ın soğuk ve sıcak iklim bölgelerinde geleneksel evlerin tipoloji değerlendirmesi (tebriz ve Yezd örneği). *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 12(2), 401-419.
- Gögebakan, Y. (2015). Karakteristik Türk evi'nin oluşumunu belirleyen unsurlar ve bu evlerin genel özellikleri. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 1(1), 41-55.
- Göktaş, P. (2018). Kırmızı başlıklı kız illüstrasyonlarının kültürel aktarımdaki yeri. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 25, 801-819.
- Gönüllü, A.B. (2017, 03-07 Mayıs). İllüstrasyon (resimleme) sanatını tanımlamak. *I.Uluslararası Felsefe, Eğitim, Sanat ve Bilim Tarihi Sempozyumu'nda* sunulan bildiri, 909-919, Muğla.
- Gül, M. İ., Boyraz, B. (2025). Bir diorama anlatısı: Thorne minyatür odalarında toplumsal bellek ve kültürel temsil. *Kesit Akademi Dergisi*, 11(45), 220-240.
- Huang, Y-C., Chan, J., Chien, H-J, Liu, Y-L. (2026, April). Voxify3D: From mesh to voxel art with palette discretization and semantic guidance. *ICLR 2026 Conference Withdrawn Submission*, Rio de Janeiro, Brazil.
- İnan, E., Uslu, Y. (2025). Bilginin görsel hale getirilmesinde illüstrasyon ve baskı resmin rolü. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 15(2), 1148-1169. <https://doi.org/10.20488/sanattasarim.1827981>
- Kaba, F. (2014). Çizgi filmlerde grafik ifade ve konu açısından kültürel etkiler: Türk çizgi film örnekleri. *Selçuk İletişim*, 8(3), 163-181. <https://doi.org/10.18094/si.59062>
- Karabey Tekin, A. (2023). Küçük detaylarla tarihi hafızalaştıran Hisart canlı tarih ve diorama müzesi. *Premium E-Journal of Social Sciences*, 7(26), 6-15. <http://dx.doi.org/10.37242/pejoss.4294>.
- Keser, N. (2018). Sanat metodolojileri. Ütopya.
- Koçak, A., & Arun, Ö. (2013). İçerik analizi çalışmalarında örnekleme sorunu. *Selçuk İletişim*, 4(3), 21-28.
- Kürşad, D. (2020). Mimarlık ve grafik tasarım disiplinlerinin ortak ifade araçları. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 74, 1583-1597. <https://doi.org/10.7816/idil-09-74-07>.
- Merriam-Webster (2026, 6 Şubat). Diorama. 6 Şubat 2026 tarihinde <https://www.merriam-webster.com/dictionary/diorama> adresinden edinilmiştir.
- Oduncu, S. (2020). İllüstrasyon ve fotoğraf kullanımının şehirlerin tanıtım ürünleri üzerinden karşılaştırılması (Eskişehir örneği). *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 46,

270-282.

Özdemir, M. & Tuti, G. (2023). Nitel araştırma desenleri: Metodolojik bir temellendirme. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Karatekin Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 11(2), 217-235.

Polat, B., Kavuran, T. (2023). Dijital illüstrasyon tekniği ile efsanelerin görselleştirilmesi: Elazığ Çaydaçıra efsanesi uygulaması. *Bağcı Sanat Dergisi*, 1(1), 53-83.

Rouyandozagh, Y. D. (2020). Modernizm ve İran konutlarının dönüşümü (1870-1979). *İran Çalışmaları Dergisi*, 4(2), 283-314. <https://doi.org/10.33201/iranian.821203>

Sabbagh Helali, S., Erarslan, A. (2019). Geleneksel İran avlulu evinde sürdürülebilir mimarlık açısından avlunun rolü. *Proceedings of the International Conference of Contemporary Affairs in Architecture and Urbanism-ICCAUA*, 2(1), 457-475.

Şahin, D., & Özkeş, Ş. N. (2022). Analysis of Diego Velazquez's "Rokeby Venus" according to the method of ichonographic and iconological art criticism. *Art and Interpretation*, 40(1), 42-48.

Şengel, Ş., Kınam, B. (2020). Kültürel değerlerin ambalaj tasarımına yansımaları: Portekiz örneği. *Sanat ve Tasarım Dergisi* (26), 603-624.

Ünlüer, A. A. (2017). Bir sanat dalı olarak piksel sanatının kimlik ve temsil sorunları. *Inonu University Journal of Arts and Design*, 7(15), 211-223.

Wigan, M. (2012). *Görsel illüstrasyon sözlüğü* (Çeviri: Mehmet Emir Uslu). Literatür.

Yazar, T., & İnanlı, A. (2024). Kavramsal illüstrasyonda İkonografik Öncü Açılımlar. *Art-e Sanat Dergisi*, 17(33), 17-40.

Yıldırım, M. (2022). *Kültürel mirasın aktarımında illüstrasyon sanatının önemi ve minyatür sanatıyla karşılaştırılması*. Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi.

Zağra, H. Ç., Günaydın, D. H., Özden, S. (2022). Arşiv belgelerindeki mimari çizimlerin dijitalleştirilmesi: Çatalca savunma yapıları örneği. *KAPU Trakya Mimarlık ve Tasarım Dergisi*, 2(2), 85-104.

### Görsel Kaynakça

Zand, M. Diorama çalışması [İllüstrasyon]. <https://madmaraca.art/projects/V2XJX4> (Şekil 1)

Zand, M. Diorama çalışması [İllüstrasyon]. <https://madmaraca.art/projects/y4VDG9> (Şekil 2)

Zand, M. Diorama çalışması [İllüstrasyon]. <https://madmaraca.art/projects/gRoRkK> (Şekil 3)

Zand, M. Diorama çalışması [İllüstrasyon]. <https://madmaraca.art/projects/14b6WK> (Şekil 4)

Zand, M. Diorama çalışması [İllüstrasyon]. <https://madmaraca.art/projects/rJD0VL> (Şekil 5)

Zand, M. Diorama çalışması [İllüstrasyon]. <https://madmaraca.art/projects/Xngm5L> (Şekil 6)

Eker, C. (2026). Dijital illüstrasyonda kültürel ve mimari öğelerin mekân kurgusuna yansımaları: Mari Zand (MadMaraca) örneği. *STA Dergi*, 1(2), 20-29.

Makalenin Türü: Araştırma Makalesi  
Sorumlu Yazar: Cihangir Eker  
Geliş Tarihi: 22.02.2026  
Kabul Tarihi: 16.04.2026  
Yayın Tarihi: 30.05.2026  
Çıkar Çatışması: Yok.  
Hakemlik Modeli: Çift kör hakemlik.  
Etik Kurul Raporu: Gerekli değildir.  
Benzerlik Oranı: %8

Type of Article: Research Article  
Corresponding Author: Cihangir Eker  
Received: 22.02.2026  
Accepted: 16.04.2026  
Published: 30.05.2026  
Conflict of Interest: None.  
Peer Review: Double-blind review  
Ethics Committee Report: Not required.  
Similarity Rate: 8%

Bu dergi açık erişimlidir ve Creative Commons BY-NC lisansı kapsamında yayımlanmaktadır. / This journal is open access and published under the Creative Commons BY-NC license.

