

Soyut Kavramları Anlatan Çocuk Kitaplarının Görsel İletişim Bağlamında Bir İncelemesi

An Analysis of Children's Books Explaining Abstract Concepts in the Context of Visual Communication

Eray ÖZKAN 

TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Ankara, Türkiye



ÖZ

Soyut kavramlar, çocuk kitaplarında sıklıkla işlenen konulardan birisidir. Bu kavramların aktarılmasında hikâye kadar, hikayenin illüstrasyonları da önemlidir. Bu çalışmanın amacı; çocuklara soyut kavramları hikâyeleştirme süreci ile anlatan çocuk kitaplarını incelemektir.

"Çocuklarda soyut kavram algısı" konusunda incelemeyi sağlayacak kaynaklardan bilgiler, çalışmanın bilimsel dayanağını oluşturacaktır. Kitapların incelemesinde görsel iletişim tasarımı unsurları bağlamında değerlendirme yapılacaktır. Literatüre kazandırma adına gerçekleştirilen bu araştırma sonunda, örnekleme incelenen soyut kavramlardan bir tanesi temel alınarak kısa bir çocuk hikâyesi çalışması gerçekleştirilecektir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk kitapları, hikâyeleştirme, soyut kavramlar, illüstrasyon, görsel iletişim

ABSTRACT

Abstract concepts are one of the topics that are frequently covered in children's books. The illustrations of the story are as important as the story in conveying these concepts. The aim of this study; is to examine children's books that tell children about abstract concepts through the process of storytelling.

The information from the sources that will provide the examination on the subject of "abstract concept perception in children" will form the scientific basis of the study. In the review of the books, an evaluation will be made in the context of visual communication design elements. At the end of this research, which was carried out in the name of bringing to the literature, a short children's story study will be carried out based on one of the abstract concepts examined in the sample.

Keywords: Children's books, storytelling, abstract concepts, illustration, visual communication

Giriş

Duyu organları ile algılanamayan kavramlar, soyut kavramlardır. Soyut kavramlar; duygular, düşünceler ve fikirler olarak tanımlanır. Soyut kavramlar çocukluktan itibaren bireyin hayatında yer alır. Bireyin soyut kavramı algılayışı "...basit bir algılama süreci ile 4 yaşlarında başlar" (Vosniadau, 2015, s. 870). Vosniadau, bu durumu "tamamıyla gerçek veya soyut düşünceleri anlama kabiliyetinin geliştiği yaş" olarak anlatır (2015, s. 871).

Çocukların bir soyut kavramı anlama süreci zaman içinde büyüme ve gelişmeyle evrilir. Erken yıllarda çocuklar öncelikle doğrudan gözlemleyebilecekleri ve çevrelerindeki nesnelere etkileşimde bulunabilecekleri somut kavramları algırlar. Bu kavramlar, "...duyusal deneyimlere; çevrelerindeki nesnelere ve insanlarla olan etkileşimlerine dayanır" (Pulaski, 1980, s. 104). "Kreş ve anaokul dönemine girdiklerinde, bilişsel yetenekleri ilerler ve bu da onların desenleri tanıma, nesnelere kategorize etme ve somut kavramlar arasındaki ilişkileri anlama yeteneğini artırır" (Caramelli ve ark., 2004, s. 21). Ancak soyut kavramları bu aşamada anlamak daha zor olabilmektedir, çünkü bu fikirler doğrudan gözlemlenebilir değildir.

"Birey çocukluğunun orta dönemine doğru ilerledikçe bilişsel kapasitesi olgunlaşmaya devam etmektedir. Bu süreçte daha karmaşık düşünme ve akıl yürütme yeteneğine kavuşur" (Cillessen & Bellmore,

Geliş Tarihi/Received: 08.01.2023

Kabul Tarihi/Accepted: 25.08.2023

Yayın Tarihi/Publication Date: 26.09.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:

Eray ÖZKAN

E-mail: elwingdraws@gmail.com

Cite this article as: Özkan, E. (2023). Soyut kavramları anlatan çocuk kitaplarının görsel iletişim bağlamında bir incelemesi. *Art and Interpretation*, 42(1), 42-47.



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

1999, s. 651). Dönem içerisinde soyut kavramları daha etkili bir şekilde anlamaya başlar ve hatta bu fikirleri gündelik yaşamına uygulayabilir. Fourtassi ve arkadaşlarının çalışmalarına göre (2019, s. 132) dil becerileri de çocuğun kavramsal algılarının gelişimlerinde önemli bir rol oynamaktadır. “Yeni kelime dağarcığı edinerek soyut terimleri anlamalarına yani fikirleri ifade etmelerine yardımcı olmaktadır” (Fourtassi ve ark., 2019, s. 133). Çocuğun dil becerisi gelişimi, soyut kavramları algılayabilme becerisinin gelişimiyle doğru orantılı olarak gerçekleşmektedir.

Resimli çocuk kitapları, çocukların hem somut hem de soyut kavramları anlamalarına yardımcı olan güçlü araçlardır. Somut kavramlar için bu kitaplardaki görsel temsiller, genç okuyucuların fikirleri; gerçek dünya nesnelere ve deneyimlerle bağlamalarına yardımcı olur. “Kitapların resimleri ve illüstrasyonları, çocuğun doğrudan duyuşsal deneyimleri ile aktarılmak istenen kavram arasında bir köprü oluşturur” (Galda & Short, 1993, s. 506).

Soyut kavramlar söz konusu olduğunda ise resimli kitaplar daha da değerli hâle gelir. Bu kitaplar yaratıcı görseller, metaforlar ve benzetmeler kullanarak soyut fikirleri somut ve anlaşılabilir bir şekilde temsil eder. Kitaplardaki görseller, soyut kavramları somutlaştıran bir temsil olarak hizmet eder. “İllüstrasyonlar, soyut fikrin görselleştirmesine ve günlük yaşantı içinde tanıdık deneyimlerle bağlantı kurulmasına yardımcı olur” (Lose Hermanto, 2019, s. 62).

Resimli kitaplardaki bağlam, soyut kavramları anlamalarında oldukça etkilidir. Çocuklar “...kavram bir hikâye veya yaşam senaryosu içinde sunulduğunda, kavramın pratik durumlarda nasıl uygulandığını görebilir” (Yu, 2009, s. 241). Kitabın bağlamı, soyut kavramı daha anlamlı hâle getirir ve çocuğun bu kavramla daha çok özdeşleşmesine yardımcı olur. Bu gerçekleştirilirken aynı zamanda hikayeleştirilmeden yararlanır.

Hikâyeleştirme “...o gizi ortaya çıkarmaya çalışırken girilen çetrefilli yol” (Bergström, 2008, s. 15) şeklinde tanımlanır. Temelinde bir öykünün devamlılığını niteleyen ve edebiyatın çeşitli unsurlarından yararlanan hikâyeleştirme, çocuk edebiyatında da oldukça tercih edilen bir türdür. Bergström’e (2008, s. 27) göre “...hikayenin temelinde mesajı vermek için kullanılan metaforlar akışı sağlar”.

Resimli çocuk kitaplarında illüstrasyon, akışı sağlamada işlevsellik arz etmektedir. Farklı illüstrasyon tarzları, seçilen renkler, varsa karakter tasarımları ve sahne tasarımları; bütün bunlar hikayenin anlatımında geliştirici unsur olarak görev yapar. “Günümüz çocuk kitaplarında, sanatçıların sahip olduğu özgün ve farklı tarzlar hikayenin daha çok kitlelere hitap etmesini sağlar” (Salisbury, 2004, s. 18). Metafor ve benzeştirme kavramların anlaşılmasında önemli rol oynar. “Çocuk kitaplarının temelindeki benzeştirme ve düşüncelerin akışını sağlayan hikâye, o eseri, hem anlaşılır;

hem de kendine özgü bir çağdaş edebi eser konumuna koymaktadır” (Salisbury, 2004, s. 16). Bahsedilen bu fikri açıklamak adına, tartışma bölümünde, örnekleme seçilen çocuk kitapları incelenmiştir.

Örneklem

Çocuk kitaplarında hikâyeleştirme ile işlenen soyut kavramlar, oldukça yaygın olarak başvurulan bir seçenektir. Bu çalışmada örneklem olarak incelenen kitaplar; Art & Max (2010), içerisinde birçok birbirinden ayrı hikâye bulunan Days with Frog and Toad ‘dan (1979) Tomorrow ve Duck, Death and Tulip (2008) özellikle soyut kavramları işlemeleri bakımından ele alınmıştır.

Yöntem

Tartışma bölümünde, örneklem olarak alınan kitaplar incelenmiştir. Bu incelemeler sırasında, hikayelerin kısa özetleri sunulmuştur. Bu özetlerden sonra, o hikayenin temel mesajı hakkında bilgi verilmiştir. Daha sonra, kitapların tarzını temsil edecek biçimde seçilmiş sahneler, görsel iletişim tasarımı unsurları bağlamında; renk, görselleştirme tarzı (illüstrasyon, kolaj, fotoğraf vb.) kompozisyon ve tipografi gibi öğeler açısından incelenmiştir.

Tartışma

Araştırmanın bu bölümünde görsel iletişim bağlamında kitapların tasarımları ele alınarak incelenmiştir.

Art & Max

İlk incelenen kitap Art & Max, yaratıcılık ve yaratıcılığın birlikte getirdiği üretme isteğini taşıyan Max adında bir bukalemunun arkadaşı Art (uzun ismi Arthur) ile yaşadığı bir macerayı anlatır. Bu macera bir bakıma “yaratım sürecinden kesitler” veren bir hikayedir. David Wiesner tarafından yazılan ve çizilen hikâye 2010 yılında çıkmıştır.

Hikâye içeriğinde Art’ın (İngilizce’den çev. sanat) geçirdiği değişimler konu alınmaktadır. Bir değişim sürecinden geçen Art, Max’in etkisiyle; lineart, airbrush, suluboya vb. tekniklerle şekilde şekile girer. Hikâye içerisinde dilin özelliklerinden de yararlanılmıştır.

Örneğin; Art’ın yaptığı resimden çok etkilenen Max, kendisi de resim yapmak için hazırlanır. İlk olarak arkadaşı Art’a sorar “Acaba neyin resmini yapsam?”, Art da cevap verir “Neden beni resmetmiyorsun?”. Aslında kitapta, “Well... you could paint me.” olarak cevabını verir. İngilizce dilinde ‘paint me’ cümle içerisinde ‘beni resmet’ anlamına gelmesine rağmen Max bu cümleyi söylediği biçimde somut olarak ‘Peki... neden beni boyamıyorsun?’ olarak algılar. Max, Art’ı boyadıktan sonra, Art çok sinirlenir ve Max’in ne yaptığını anlayamaz.



Görsel 1.

Art & Max kitabından fotoğraflar (Wiesner, 2010).

Bunun gibi olayların yanı sıra, çeşitli sanatçıların tarzlarına ve işlerine göndermeler de yer almaktadır. Örneğin; Art'ın renkleriyle oynadıktan sonra, hepsini yerden bir elektrikli süpürge yardımıyla toplayan Max, Art'ın üzerine Pollock tarzında bütün renkleri boşaltır.

Anlatılan olaylar çocuklarda yaratıcılık ve üretkenliğin farklı biçimde ifade edilebilmesini teşviki konusunda fikir verebilecek niteliktedir. Örneğin, Art'ın hikâye boyunca geçirdiği değişimler sanatın ifadesinin her şekilde olabileceğini temsil eder. Aynı zamanda, hikâyede düşünceleri de değiştirdiği için, tuval yerine dünyadaki nesnelere de boyamaya başlar. Bu şekilde Max'in 'özgür düşünceleri' artık onun için de geçerlidir.

Sayfa yerleşiminde tek sayfa, çizgi roman/grafik roman tarzında bölmeli ve bir çarşaf düzeni oluşturacak şekilde dizgi gerçekleştirilmiştir. Art ve Max hayvanlarına verilen insani özellikler dikkat çekmektedir (Görsel 1). Renk paleti kullanımında, karakterlerin buldukları ortam göz önünde bulundurulmuştur (Görsel 1). Solgun ve kuru bir yüzeyi andıran tonlar, kurak bir bölgenin renk paletini yansıtmak adına kullanılmıştır. Art, Max yüzünden, hikâyede en fazla değişimi geçiren karakterdir. İlk aşamada, Max'e sinirlendiğinde yaşadığı patlama ile renkleri solmuştur (Görsel 1).

Bölmeli alan dizgisi, hikâyenin belli bölümlerinde, örneğin; Max'in Art'ı ilk boyama denemesi (Görsel 2) Max'in Art'ın renklerini solduracak fanı çalıştırması (Görsel 2) ve Max'in Art'ın çizgilerini yeniden bir araya getirmesi gibi (Görsel 2) olayları anlatmak için kullanılmıştır. Genel olarak incelendiğinde, bu yerleşim tıpkı bir filmdeki hızlı geçişleri sağlayabilme adına bir süreci anlatmak adına kullanılmıştır.

Çarşaf sayfa düzeni ise, hikâye içerisinde gerçekleşen bir olayın son halini anlatabilmek adına kullanılmıştır. Devamlı kompozisyon içerisinde, daha önce incelenen renkler ve tipografik yerleşime devam edilmiştir. Bu kompozisyonlar; Max'in Art'ı tam detaylı olmayan çizgileriyle oluşturması (Görsel 3) Max'in Art'ın üzerine boyaları son kez fırlatarak son haline geçmesi (Görsel 3) ve Max'in Art'ın yaptığı resimlerin farkına varması gibi sahnelerde (Görsel 3) kullanılmıştır.

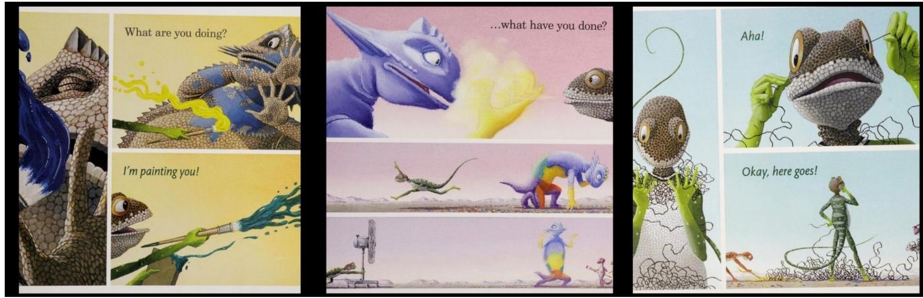
Hikayedeki tipografi kullanımı da, karakterlerin kişiliklerine vurularak yapılmıştır. Örneğin, Max'in konuşurken kullandığı daha rahat ve tırnaksız yazı karakteri mevcuttur. Art ise, daha sert yapıda bir karakter olduğu için kendisini ifade ederken tırnaklı ve daha keskin çizgileri olan bir yazı karakteri kullanılmıştır. Yazıların yerleşimi ise belirli bir kurala sadık kalmamıştır. Sayfadaki görselin oluşturduğu odak ile uyumlu bir biçimde yerleşimleri sağlanmıştır.

Days with Frog and Toad

İkinci incelenen kitap, Days with Frog and Toad, Arnold Lobel tarafından yazılmış ve çizilmiştir. İçeriğinde 5 farklı hikâye vardır. İlk hikâyenin ismi "Tomorrow"dur (İngilizce'den çev: "Yarın"). Hikâyede uyanan Toad, yapacak bir sürü işi olduğunu fark eder. Bu sırada arkadaşı Frog onu ziyarete gelir ve ortalığın dağınık halini görür. Bunu Toad'a anlatmaya çalışır. Toad ise evi derleyip toplama işlerine sadece "Yarın" cevabını verir. "Bugün hayatın tadını çıkarıyorum." diye devam eder. Fakat Toad yataktan kalktığı anda mutsuzdur, çünkü 'yarın' hakkında düşünmektedir. Bunun üzerine Frog, ona "Evet, yarın senin için çok uzun bir gün olacak" der. Bunun üzerine Toad, "Ama Frog, eğer ceketimi şimdi yerden alırsam, yarın bunu yapmama gerek kalmaz değil mi?" diye sorar. Bunun üzerine Frog da "Hayır, gerek kalmaz." cevabını verir. Bu şekilde diğer ev işlerini de hallettikten sonra Toad artık mutsuz değildir. Frog bunun nedenini sorduğunda da, Toad şu cevabı verir; "Çünkü yarın kendi istediğim bir şeyi yapabileceğim, hayatın tadını çıkartabileceğim."

Bu hikâye, 'bugünün işini yarına bırakma' tarzında bir mesaj içerir. Toad'un ev işlerinin birikmesi ve bu konuda bir şeyler yapması gerektiği ilk kendisine yorucu gelir. Fakat tüm dengelim bir tavırdan vazgeçerek teker teker ev işlerine odaklandığında, evini derleyip toplamıştır. Kendince 'hayatın keyfini çıkarmaya' devam edebilir.

Lobel illüstrasyon tarzında üç farklı çerçeveleme kullanmıştır. Görülebileceği üzere, ilk çerçevede dikey bir kompozisyon Frog ve Toad yer alırken (Görsel 4) daha sonra sadece karakter çizimi (Görsel 4) ve karakter-alan ilişkisi şeklinde (Görsel 4) yer almaktadır. Renklendirmede soluk ve daha doğal tonlar (toprak, yeşillik gibi) tercih edilmiştir.



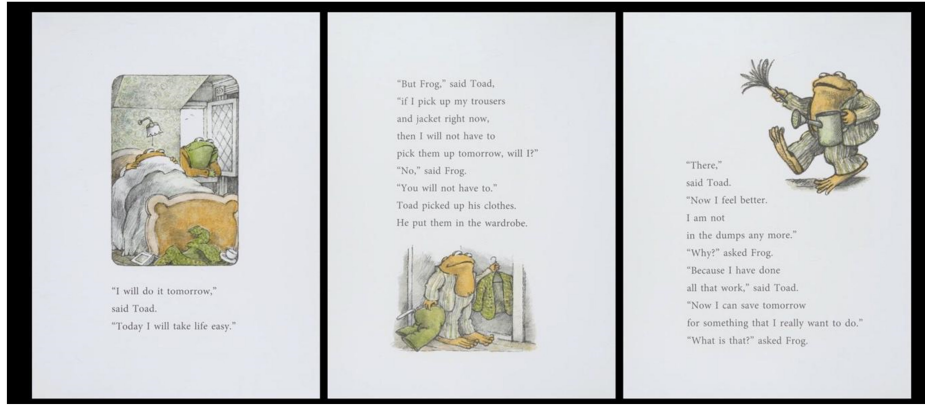
Görsel 2.

Art & Max kitabından fotoğraflar (Wiesner, 2010).



Görsel 3.

Art & Max kitabından fotoğraflar (Wiesner, 2010).



Görsel 4.

Days with Frog and Toad kitabından fotoğraflar (Lobel, 1979).

Frog ve Toad'a insana benzeyen özellikler atfedilmiştir. Özellikler ikinci ve üçüncü illüstrasyonda görülebileceği gibi; Toad'un kıyafetlerini düzeltmesi, evi süpürmek adına toz alma püskülünü kullanması ve çiçekleri sulamak için kullandığı sulağı alması gibi hareketlerde insani davranışları ön plana çıkmaktadır. Aynı şekilde Frog'un da pencerede beklemesi, aynı etkiyi yaratmaktadır. Bu tarz, aynı zamanda okuyucunun bu özelliklere sahip hayvanların söyledikleri ve hisleriyle daha fazla bağ kurabilmesini sağlar niteliktedir.

Tipografi ve sayfa yerleşimi, illüstrasyonları merkeze alacak şekilde düzenlenmiştir. Bir önceki Art & Tırnaklı olarak seçilen yazı karakteri, okunmasını kolaylaştırmaktadır. Karakterlere ayrı bir davranış biçimi ya da şekli katmak adına bir değişiklik yapılmamıştır.

Duck, Death and Tulip

Son incelenen çocuk kitabı Duck, Death and Tulip, Wolf Erlbruch tarafından yazılmış ve çizilmiştir. Hikâyesi kendisini izleyen bir şeyden şüphelenen bir ördek ile başlar (Görsel 5). Ördek, kendisini izleyen şeyi fark ettiğinde sorar: "Sen kimsin, peşimde beni izleyerek ne yaptığını sanıyorsun?" ve elinde bir lale ile Ölüm cevap verir: "Güzel, sonunda beni fark ettin. Ben Ölüm."

Bu hikâye ölümü somut dünyada bir karakter haline getirerek, aslında yaşam olarak algılanan sürecin bir parçasını oluşturduğunu anlatır. Özellikle Ölüm'ün elindeki bir lale, derin sevgi ve önem duyulan birinin kaybını simgeler. Hikâye bir bakıma, ölümü bir arkadaşmışçasına kabul etmenin huzur verici olduğu ve onunla

beraber olma düşüncesini sakince düşünebilme tarafına odaklanır. Bu yüzden, Ördek ve Ölüm, beraber vakit geçirirken Ördek hayata veda ettiğinde, Ölüm ona nezaketle eşlik eder. Hayatın bir parçası olduğunu da inkar etmeden, hikâye sona erer.

Hikâye resimlemesi, geleneksel çizim ve boyama tarzı yansıtılmaya çalışılmıştır. Erlbruch, karakterleri uzun ve zayıf olarak tasvir etmiştir. Olayın gerçekleştiği alanlar ise, karaktere odaklanmayı ön planda tutmak adına, yalnızca karakter-mekân arasında bir iletişim kurulacaksa resmedilmiştir. Örneğin; ağaca çıktıklarında paylaştıkları düşüncelerin yavaş yavaş kendilerini huzursuz ettiği gibi (Görsel 5) sahnelerdir.

Renklendirmede belirli bir palet ağır basmaktadır. Soluk renklerin tercihi, hikâyenin içerisindeki anlatımın naif yönünü yansıtmakla beraber, melankolik tarafını da göz önüne sermektedir.

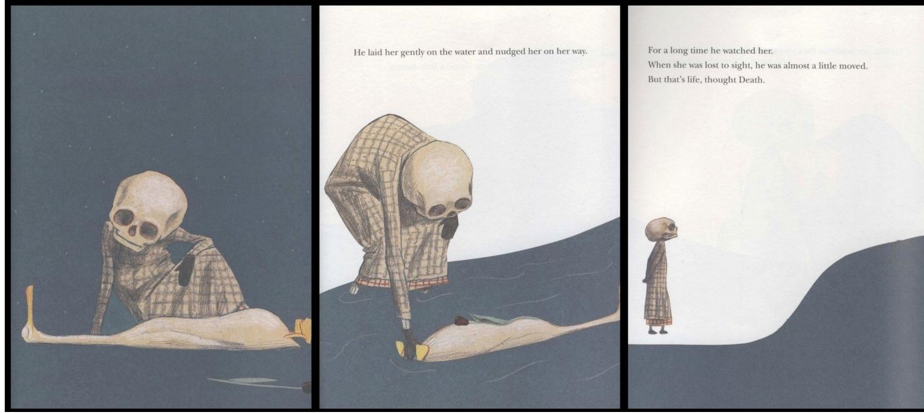
Hikâye içerisinde su, anlam bakımından ağır basan bir imgedir. Hikâyenin başında, suda yüzmeyi seven ördek bir gölde yüzmektedir ve kendini rahatsız hisseden Ölüm'ü daha sonra ısıtmak adına karada kendisine sarılır. Fakat Ördek, hayatını kaybettikten sonra (Görsel 6), Ölüm onu taşımakta ve bir nehir suyuna yatırılmaktadır (Görsel 6). Bu perspektiften incelendiğinde, Ördek hayatın hayali tarafında keyfini çıkarırken; Ölüm ise hayatın gerçek yüzünde kendisine yardımcı olmaktadır. Son sözü ile yer alan "İşte hayat böyledir." mesajı da bu durumu destekler niteliktedir.

Tipografi göz önüne alındığında, tıpkı Frog and Toad hikayesinde olduğu gibi, tırnaklı bir yazı karakteri sayfa kompozisyonunun üst



Görsel 5.

Duck, Death and Tulip kitabından fotoğraflar (Erlbruch, 2008).



Görsel 6.

Duck, Death and Tulip kitabından fotoğraflar (Erlbruch, 2008).

tarafına yerleştirilmiştir. Okunabilmesi yeterli düzeyde olan tipografi, hikâye içerisinde karakterlere belirli bir karakter katmamıştır. Fakat konuşmalarının sakinliğini ve durumun melankolisini destekler niteliktedir.

Sonuç ve Öneriler

Gerçekleştirilen incelemeler sonucunda, hikayelerin didaktik tarafının ön planda olduğu ortaya çıkmıştır. *Duck, Death and Tulip*'te ölüme bir kişilik verilerek resmedilmesi ve Ördek karakterinin; ölümün hayatın bir parçası olduğunu unutmaması için arkadaşlık etmesi gibi örnekler, soyut kavramlara farklı bakış açılarından yaklaşılabilirliğini ortaya koymuştur. Kitapların yazar ve çizerlerinin bu durumu gerçekleştirirken, seri üretim yöntemler ve alışılmış renk paletleri yerine; daha farklı sahneler ve daha farklı fikirler kullandıkları bahsedilen örnek gibi durumların incelenmesi sonucunda ortaya konmuştur.

Çalışma sürecinde başka bir öne çıkan unsurun "değişim" kavramı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Örneğin; *Art & Max*'te, Art'ın (yani sanatın) değişim içinde olduğu ve bir düşünceye, ya da bu bağlamda tarza, bağlı kalmadan özgün bir biçimde ifade edilebildiği, değişim kavramını açıklayabilmek adına bir örnek olarak kullanıldığı sonucuna varılmıştır.

İncelenen hikâyelerde verilmek istenen mesajın, okuyucuda benlik algısını pragmatik bir yöne çekmeye çalışması olduğu sonucuna varılmıştır. 'İyi' ya da 'Kötü' olarak nitelendirilmesinden ziyade karakterlerin, bir davranışın ya da sahip oldukları bir özelliğin nedenleri ile ortaya konulduğu sonucuna ulaşılmıştır. Örneğin; *Frog and Toad* kitabındaki 'Yarın' hikâyesindeki 'bugünün işini yarına bırakma' mesajının etik değeri üzerinde durulmasıyla birlikte, başka bir önemli olan yanının, o davranışın nedeni

olduğu ortaya konulmuştur. Bu açıdan anlatılmak istenen mesajın; Frog'un, arkadaşı Toad'un iyiliğini düşünmekte olduğu ve onun moralini yerine getirmek adına yardımında bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Son kertede, karakterlere yüklenen insani özelliklerin, okuyucunun gerçekleşen durumları daha çok içselleştirebilmesine olanak sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Hikâyelerin incelemeleri sonucu çizimlerin insan-merkezci olarak resmedilmesinin, bu anlamı kuvvetlendirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Değerlendirmeler sonucunda, soyut kavramların anlatımında olayların ve hikayeleştirmenin önemi ile beraber, karakterlere yüklenen insani özelliklerin etkisinin kayda değer ölçüde önemli olduğu ve hikâye bütünlüğünü sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmanın sonucunda gerçekleştirilen resimli çocuk hikayesi, bu etmenler göz önünde bulundurularak gerçekleştirilmiştir.

Tilki ve Elmaları

Elmalarının yanında uyuyan bir tilki ile (Görsel 7) hikâye başlanmaktadır. Tilki havada süzülen bir elma görmekte (Görsel 7) ve peşinden gitmektedir. Fakat yakalamak için üzerine atladığında, uyuduğu tepeden aşağı yuvarlanmıştır. Yeni elmasını yakalamıştır, fakat yuvarlandığı tepe çok yüksek ve erişimi zor olduğundan sahip olduğu elmalara artık ulaşamaz durumdadır. Hikâye bu şekilde sona ermektedir.

Hikâye içerisinde anlatılmak istenilen kavram, "açgözlülük"tür. Hırs ve dikey bir sistemde yükselme isteği, bireyin çoğu zamana tuzağına düştüğü bir durumdur. Hikâye içerisinde bu mesaj, Tilki'nin zaten sahip olduğu elmaları yerine, yeni bir elmanın peşinde düşmesi ile resmedilmiştir.



Görsel 7.

Tilki ve elmaları hikayesinden görüntüler (Özkan, 2022).

Tipografide okunmasını kolaylaştırması adına tercih edilen serifli yazı karakterinin yanı sıra, dizgi açısından bir standart belirleme adına her sayfada ortalananak üst bölüme yerleştirilmiştir.

Çizimlerde bir çocuğun boyamasını andırması adına detaysız ve anatomik yapı ile oynayan bir tarz benimsenmiştir. Renklerin pastel tonları ve hikâyenin daha samimi olarak algılanması adına, kağıt dokusu fotoğrafları kullanılmıştır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Declaration of Interests: The author has no conflicts of interest to declare.

Funding: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynakça

Bergström, B. (2008). *Essentials of visual communication*. Laurence King Publishing Ltd.

- Caramelli, N., Setti, A., & Maurizzi, D. D. (2004). Concrete and abstract concepts in school age children. *Psychology of Language and Communication*, 8(2), 19–34.
- Cillessen, A. H. N., & Bellmore, A. D. (1999). Accuracy of social self-perceptions and peer competence in middle childhood. *Merill-Palmer Quarterly*, 45(4), 650–676.
- Erlbruch, W. (2008). *Duck, Death & Tulip [Dijital Çizim]*. Gecko Press.
- Fourtassi, A., Scheinfeld, I., & Frank, M. (2019). The development of abstract concepts in children's early lexical networks. In *Proceedings of the workshop on cognitive modeling and computational linguistics* (pp. 129–133). Association for Computational Linguistics. [CrossRef]
- Galda, L., & Short, K. G. (1993). Children's books: Visual literacy: Exploring Art and illustration in children's books. *Reading Teacher*, 46(3), 506–516.
- Lobel, A. (1979). *Days with Frog and Toad [Dijital çizim]*. Harper-Collins Ltd.
- Lose Hermanto, Y. (2019). Visual storytelling in folklore children book illustration. *Asian journal of research in education and social sciences*. Cilt 1(1). s. 62–70.
- Özkan, E. (2022). *Tilki ve elmaları [Dijital Çizim]*. Yayınlanmamış resimli çocuk kitabı.
- Pulaski, M. A. S. (1980). *Understanding Piaget: An introduction to children's cognitive development*. Harper & Row.
- Salisbury, M. (2004). *Illustrating children's books*. A&C Black Publishing.
- Vosniadou, S. (1987). Children and metaphors. *Child Development*. Cilt, 58(3), 870–885. [CrossRef]
- Wiesner, D. (2010). *Art & Max [Dijital Çizim]*. Clarion Books.
- Yu, X. (2009). Levels of meaning and children: An exploratory study of picture books' illustrations. *Library and Information Science Research*, 31(4), 240–246. [CrossRef]

Structured Abstract

The importance of children's literature is emphasized due to its critical role in shaping the language development, cultural awareness and cognitive capacities of new generations. In this context, picture books, as a sub-branch of children's literature, are of great importance in effectively communicating abstract concepts. Picture books facilitate children's understanding by combining abstract concepts with concrete images. This study will examine the role of picture books in communicating abstract concepts and how they contribute to children's cognitive, emotional and cultural development.

In the introductory part of the study, the phenomena of abstract and concrete concepts were explained. Abstract concepts can be defined as ideas, emotions or states that cannot be perceived through sensory means like concrete objects. Concepts such as justice, freedom and love are not concrete entities and are considered abstract. Such concepts can be difficult to understand, especially for children, because it is difficult to grasp abstract concepts without concrete experiences. This is because support is needed during the development of a child's ability to perceive these concepts.

In the early years, children are particularly good at perceiving concrete concepts because they can directly observe and interact with objects in their environment. However, more complex abstract concepts are more difficult to understand at this stage because they involve ideas that cannot be observed.

As a child grows, their cognitive capacity develops. By middle childhood, children begin to understand abstract concepts more effectively and are able to apply these ideas to their daily lives. Language skills also play an important role in understanding abstract concepts. The development of language skills is parallel to the development of the ability to perceive abstract concepts. This is where picture books come in. Picture books are works that combine text and visuals and are used as a powerful tool to concretize abstract concepts. In this part of the study, the effectiveness of this tool and its relation to the understanding of abstract concepts are explained.

Research shows how effective picture books are in teaching abstract concepts. In the discussion section of the study, the books selected as a sample and the concepts explained in their content are explained. Abstract concepts such as creativity or change can be addressed in books such as "Art & Max". This book conveys abstract concepts by describing the characters' creative transformations through texts supported by visual images. Art's approach to painting with strict rules, Max's improvisational behavior, and Art's becoming an even more original personality are among the main topics covered.

Similarly, works such as "Days with Frog and Toad" concretize abstract concepts such as responsibility and patience through stories. The meaning of the adage "Don't leave today's work for tomorrow!" given in the story, when the habit of procrastination is put aside in a healthy way; its positive contribution to both daily life and emotional state is explained. The attribution of human characteristics to the characters is the most frequently encountered situation in the books analyzed during the research process. The experiences of the characters can help children build emotional empathy and understand abstract concepts in concrete contexts.

Another book analyzed, "Duck, Death & Tulip", gives personality to the concept of death and makes it concrete in terms of perception. In this respect, Duck and Death, the main character of the story, invites the reader into the universe he has created with simple questions that question life. In this respect, it has been observed that children's books make it easier for this young audience to understand abstract concepts by making them concrete.

In the conclusion section, "Greed," which was chosen as an abstract concept, was tried to be explained in the illustrated children's book "The Fox and His Apples" prepared during the research process. In the story, the adventure of a fox who loses what he has while pursuing his hunger is described. Based on the simplicity of the ideas in the analyzed children's books, the text was presented in a concise and concise manner. The use of visuals was illustrated in a certain style in order to ensure language integrity, taking typography into consideration.

To end with a conclusion, picture books constitute an important part of children's literature and are considered a powerful tool for communicating abstract concepts. These books facilitate children's understanding by concretizing abstract concepts through the combination of text and visuals. Research shows that picture books contribute positively to children's cognitive and emotional development. Future studies can deepen our understanding of how picture books can more effectively communicate and teach abstract concepts by examining more sample books for different age groups. This in turn can help children develop abstract thinking skills and a more comprehensive understanding of the world.