

**DİJİTALLEŞEN DÜNYADA
GRAFİK TASARIMDA
İLLÜSTRASYONUN YERİ**

Yüksek Lisans Tezi

Gülçin Arda

Eskişehir 2019

**DİJİTALLEŞEN DÜNYADA GRAFİK TASARIMDA
İLLÜSTRASYONUN YERİ**

Gülçin Arda

Yüksek Lisans Tezi

Grafik Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Sevim SELAMET

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Haziran 2019

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Gülçin ARDA'nın "Dijitalleşen Dünyada Grafik Tasarımında İllüstrasyonun Yeri" başlıklı tezi 14 Haziran 2019 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Grafik Anasanat Dalı Yüksek Lisans** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Prof. Sevim SELAMET

.....

Üye : Doç. Dr.Şirin ŞENGEL

.....

Üye : Dr. Öğr.Üyesi Ebru S. BARANSELİ

.....

Prof. Hayri ESMER
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖZET

DİJİTALLEŞEN DÜNYADA GRAFİK TASARIMDA İLLÜSTRASYONUN YERİ

Gülçin ARDA

Grafik Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Haziran 2019

Danışman: Prof. Sevim SELAMET

Grafik tasarımın önemli bir alanı olan illüstrasyon, teknolojinin gelişimi ile birlikte günümüzde yaşanan ve devam eden dijital devrimin katkılarıyla yeni boyutlar kazanmıştır. Sanayi Devrimi'nden sonra toplumda yaşanan kırılmalar, kültürel, siyasal ve sosyal değişimler sanat ve tasarımı nasıl etkilediyse günümüzdeki dijital devrim de hiç görülmemiş bir hızla bu alanları etkilemektedir. Dijital devrim sayesinde geliştirilen yeni araçlar, illüstratörlere zaman kazandırma ve kolay taşınabilirlik imkanının yanında yeni deneyimler de sunmaktadır. İllüstratörlerin tasarım sürecindeki hakimiyeti ve özgürlüğü artmış, zaman ve mekan kavramları silikleşerek istediği yerde, istediği zamanda, dünyanın bir ucuna iş üretebilme ve bu işi tüm dünyayla paylaşabilme olanağı doğmuştur. İllüstratörler kişisel tarz, yaklaşım ve ifade etmek istedikleri çizim dili çerçevesinde genellikle kendilerine yakın olan yaklaşımları benimsemektedir. Günümüzde geleneksel ve deneysel illüstrasyon yaklaşımlarını kullanan illüstratörlerin yanı sıra, sadece dijital ortamları tercih eden illüstratörler de bulunmaktadır. Bunların yanı sıra dijital olanakların çeşitliliğini ve geleneksel yöntemlerin nostaljisini harmanlayan illüstratörler de bulunmaktadır.

Bu araştırma, dijitalleşen dünyada grafik tasarımda illüstrasyonun yerinin daha iyi anlaşılabilmesi için illüstrasyonun tarihsel gelişimini, illüstrasyon türlerini, illüstrasyonda geçmişten günümüze kullanılan yaklaşımları açıklayarak sistemli bir biçimde hazırlanmıştır. Sergileme sunumu, üslup, estetik ve kavramsal içerik bağlamında illüstrasyonu etkileyen teknolojik gelişmelere odaklanılarak, illüstrasyonda kullanılan geleneksel, deneysel ve dijital yaklaşımlara yer verilmiştir. Günümüzde illüstrasyonda kullanılan dijital araç ve yazılımlar da okuyucuya sunulmuştur.

Anahtar Sözcükler: İllüstrasyon, Grafik tasarım, Teknoloji, Dijital devrim, Yeni medya

ABSTRACT
THE ROLE OF ILLUSTRATION IN GRAPHIC DESIGN
IN THE DIGITALIZED WORLD

Gülçin Arda
Department of Graphic Design
Master of Fine Arts
Anadolu University, Graduate School of Fine Arts, June 2019
Supervisor: Prof. Sevim Selamet

As one of the most important branches of graphic design, the illustration has gained new meanings and dimensions thanks to the ever-changing technological developments in these days. Just like the fractions in the society after the Industrial Revolution have altered our cultural, political and social lives, now the digital revolution influences and alters these disciplines at a quite fast pace. The new tools developed thanks to the digital revolution aides the illustrators in terms of mobility and time-saving along with the brand-new experiences. The illustrator's control and liberty on the illustration process has been increased, making the time and place constraints insignificant, which enables illustrators to create and share their works regardless of location. The illustrators usually embrace their approaches within the scope of their personal styles, their attitude and their ways of expressing. Nowadays, we still see illustrators who uses the traditional and experimental techniques alongside those who prefers using solely digital media. There are also illustrators who combines the variety of digital facilities and the nostalgia of the traditional approaches.

This research is organized methodically by enlightening the history of illustration, the categories of illustration, the approaches used in the illustration from the past to the present in order to better understand the role of illustration in graphic design in the digitalized world. In the context of representation, style, aesthetics and conceptual content, the traditional, experimental and digital approaches used in the illustration are focused on technological developments affecting the illustration. Nowadays, digital tools and software used in illustration are also presented to the reader.

Keywords: Illustration, Graphic design, Technology, Digital revolution, New media

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR

Bu araştırmada grafik tasarım penceresinden illüstrasyona odaklanılarak, teknolojik gelişmeler ve dijital araçların, illüstrasyon ve tasarımcı-sanatçıların çalışmaları üzerindeki yarattığı etkilerin incelenmesi amaçlanmıştır. Gelenekselin izinden ilerleyerek günümüzdeki dijital çağa kadar gelinip yaşanan süreç; değişimler, yenilikler, ilerlemeler ve geriye dönüşler kapsamında değerlendirilmiştir.

Araştırma sürecinde ilgisini ve desteğini esirgemeyen, ufkumu açan, bilgi, yardım ve yönlendirmeleriyle yoluma ışık tutan, bakış açımın ve kendime olan inancımın gelişmesini sağlayan değerli hocam Prof. Sevim Selamet'e, her zaman desteğini ve fikirlerini aldığım, deneyim ve bilgisini benimle paylaşan ve bana cesaret veren sevgili hocam Dr. Öğr. Üyesi Ebru Baranseli'ye, bugüne gelmeme yardımcı olan, beni geliştiren, destekleyen ve emek veren hocalarım değerli Prof. Dr. Ömür Şaylıgil, Prof. Dr. Kaya Özsezgin, Prof. Dr. Ünsal Oskay, Prof. Dr. Asım İşler, Prof. Dr. Veysel Günay, Prof. Dr. Hüseyin Eryılmaz, Prof. Dr. Zekiye Sarıkartal, Prof. Dr. Adem Genç, Prof. Gonca İlbeyi Demir, Prof. Zeliha Akçaoğlu, Prof. Cengiz Çekil, Prof. Remzi Savaş, Prof. T. Fikret Uçar, Doç. Dr. Aytül Papila, Doç. Melike Taşcıoğlu, Dr. Öğr. Üyesi Mehtap Uygungöz, Dr. Öğr. Üyesi Bilge Kınam, Öğr. Görevlisi Cemalettin Yıldız, Öğr. Görevlisi Bengisu Keleşoğlu, Öğr. Görevlisi Mehtap Aşıcıoğlu, Saliha Genç, Mahasti Kia, Okan Sabuncular, Cemile Ayça Bingöl, Serpil Seyhan Kılınç, Suat Dalgakıran, kitabıyla yolumu aydınlatan, kendisinden hiç ders almamama rağmen bu süreçteki desteklerinden ötürü sevgili Doç. Dr. Elif Songür Dağ'a, sorularımı yanıtsız bırakmayan değerli Selen Gülün, Levent Efe, Gürbüz Doğan Ekşioğlu ve Amy Guip'e, sevgili Dilek Gürbüz, Dr. Ayşe Karapazar Özkırış ve Prof. Dr. Çınar Yenilmez'e, UNICEF ekibine, Bacon is Not Life, AB Türkiye ekibine, maddi ve manevi hep yanımda olan, sevgileriyle beni güçlendiren, sanata olan sevgimi, ilgimi ve dışavurumumu anlayan ve benim için her zaman doğru bir yol çizerek yönlendiren ve cesaret veren ve de en zor koşullarda bile beni anlayan ve araştırmamı destekleyen değerli annem Ayşe, babam Kenan ve özellikle ilham kaynağım ve yol göstericim olan desteğim, ışığım sevgili ablam Ayşegül Arda'ya, tez sürecimde beni destekleyen ve dinleyeni öğrenci faydası ve iyiliği için çabalayan ve aile gibi olduğum değerli Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü çalışanlarına, desteklerini kimi zaman destek, kimi zaman köstek olarak bana ifade eden arkadaşlarıma...., dolaylı ya da dolaysız bu araştırmama ve bana inanılmaz destek sağlayan ve çok şey öğrendiğim ve öğrettiğimi

düşündüğüm sevgili dostlarım Dr. Öğr. Üyesi Müge Çağferoğlu, Dr. Öğr. Üyesi Nurdan Cankuvvet Aykut, Hatis, Yaso ve Uçurtma Kitap Kafe ekibine, Arş. Gör. Duygu Kızıldemir, Arş. Gör. Melike Atıkan, Arş. Gör. Pembe Aktürk, Arş. Gör. Sevgi Arı, Araş. Gör. Nura Aliosman, Arş. Gör. Sevda Kaçtı, Arş. Gör. Aydan ve Aycan Erarslan, Merve İşlek, Eylül Çevgen, Deborah Semiltaş, Okan İşcan, Tuğberk Kalyoncu, Nur Artuk, Mami, Tuncay Çağferoğlu, Deniz Atası, Semin Çınar, Fatih Ünal, Volkan Ocak, Erdem ve Osman'a, Adımlar Kitapevi ve Adımlar Sanat çalışanlarına, Anadolu Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü'nün simgesi olan leziz kahve yiyeklerini tattığımız ve kurucu ortakları olan; Ali, Taylan, Oğuz yetenekli ve kaliteli sohbetler edip başlarını şişirdiğim Zeynep ve değerli Kare Kahve ekibi Taylan, Ali ve Oğuz'a, Serkan Tok, Soner Kaya, Görkem Keskinol, Nurgül Geçin, Talha Mesud, İbrahim Tekin, Nihan Azgurlu, Burçin Gedik, Sanem Özkan, Emir Polat ve Ercan Makreş'e, adını unuttuğum değerli dostlarıma ve koşulsuz sevgileriyle hayatımı daha keyifli bir hale getiren insan olmayan kıymetli kedi çocuklarıma, kaynaklarından ve görsellerinden faydalandığım değerli yazarlara teşekkür ve sevgilerimi sunarım. Bu araştırmamı sevgili aileme, 2016'da kaybettiğim yaramaz ve keyif kaçırıcı kara oğlum Kahve'ye ve tüm kayıplarına...değerli danışmanım Prof. Sevim Selamet'e ve illüstrasyonu dünyayı daha yaşanır bir hale getirmek için kullanan alaylı ya da mektepli ayırt etmeksizin tüm sanatçılara ve bu disiplinlerle ilgilenen tüm sanatseverlere ithaf ediyorum...huzur, sevgi ve sağlıkla nice faydalı araştırma ve projelere...

Gülçin Arda

Haziran 2019, Eskişehir

14/07/2019

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Gülçin Arda

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI	i
JURİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vii
İÇİNDEKİLER	viii
GÖRSELLER DİZİNİ	ix
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GRAFİK TASARIM VE İLLÜSTRASYON	5
1.1. Grafik Tasarımda İllüstrasyonun Yeri ve Önemi.....	16
1.2. İllüstrasyonun Tarihsel Gelişimi	22
1.3. İllüstrasyonun Tanımı, İşlevi ve Önemi.....	49
1.4. İllüstrasyon Türleri	53
1.4.1. Teknik İllüstrasyon	53
1.4.1.1. Bilimsel İllüstrasyon.....	54
1.4.1.1.1. Anatomik İllüstrasyon	55
1.4.1.1.2. Botanik (Bitkisel) İllüstrasyon	56
1.4.1.1.3. Tıbbi (Medikal) İllüstrasyon.....	57
1.4.1.1.4. Zoolojik İllüstrasyon.....	59
1.4.1.2. Adli İllüstrasyon.....	60
1.4.1.3. Mimari İllüstrasyon	61
1.4.1.4. Tarihsel İllüstrasyon	62
1.4.1.5. Arkeolojik İllüstrasyon	63
1.4.1.6. Bilgi İllüstrasyonu.....	64
1.4.1.6.1. Diyagramlar.....	65
1.4.1.6.2. Haritalar	66
1.4.1.6.3. İnfografikler	67

	<u>Sayfa</u>
1.4.1.6.4. Kullanıcı Kılavuzları	68
1.4.2. Tanıtım ve Yayın İllüstrasyonları	69
1.4.2.1. Tanıtım İllüstrasyonu	69
1.4.2.2. Çocuk Kitabı İllüstrasyonu	71
1.4.2.3. Dergi İllüstrasyonu	72
1.4.2.4. Çevresel İllüstrasyon	73
1.4.3. Moda İllüstrasyonu	74
1.4.4. Kavramsal İllüstrasyon	75
1.4.5. Serbest İllüstrasyon	76
1.4.6. Tipografik İllüstrasyon	77
1.4.7. Yeni Medyada İllüstrasyon	78
1.5. İllüstrasyon ve Resim Sanatı Ayrımı	79

İKİNCİ BÖLÜM

2. İLLÜSTRASYONDA GELENEKSEL TEKNİKLER	82
2.1. Karakalem	83
2.2. Mürekkep	84
2.3. Suluboya ve Guaj	86
2.4. Akrilik Boya ve Yağlıboya	89
2.5. Pastel Boya	94
2.6. Füzen (Kömür Kalem)	96
2.7. Renkli Kuruboya	98
2.8. Pistole (Airbrush)	99
2.9. Kolaj	101
2.10. Baskı Teknikleri	102

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. DİJİTAL ÇAĞDA İLLÜSTRASYON	107
3.1. Dijital Çağ: Tanımlar, Kavramlar ve İllüstrasyona Etkileri	107
3.1.1. İllüstrasyonda Deneyisel Yaklaşımlar	141
3.1.1.1. Kağıt Kesme (Paper-cut)	142
3.1.1.2. Polimer Kil	143

	<u>Sayfa</u>
3.1.1.3. İşleme-Dikiş	144
3.1.1.4. Kağıt Hamuru (Paper-mache)	145
3.1.1.5. Üç Boyutlu Yerleştirme	146
3.1.1.6. Hazır Nesneler ile Asemblaj (Ready-made Assemblage)	147
3.1.2. İllüstrasyonda Dijital Yaklaşımlar	148
3.1.2.1. Vektörel Tabanlı İllüstrasyon	148
3.1.2.2. Piksel Tabanlı İllüstrasyon	150
3.1.2.3. Dijital Kolaj	151
3.1.2.4. Fotomanipülasyon	152
3.1.2.5. Hareketli İllüstrasyon (GIF)	153
3.2. Teknoloji ile Gelişen İllüstrasyon Araçları.....	154
3.2.1. Bilgisayar ve Fare	154
3.2.2. Grafik Tablet ve Dijital Kalem	145
3.2.3. Tablet ve Stylus	146
3.2.4. Akıllı Telefon	147
3.2.5. Bütünleşik Çizim Ekranı	148
3.2.6. Çizim Robotları	149
3.2.7. Yeni Nesil Sanal Gerçeklik Fırçası (Tilt Brush).....	150
3.3. Dijital ve Geleneksel Araçları Birleştiren Melez Türler	162
3.3.1. Dijital Eskiz Defteri	162
3.3.2. Üç Boyutlu Çizim Kalem.....	163
3.3.3. I/O Brush	164
3.4. Yazılımlar Aracılığıyla Dijital İllüstrasyon	165
3.4.1. ASCII Art.....	165
3.4.2. Dijital İllüstrasyon Yazılımları	167
3.4.2.1. Piksel Tabanlı Yazılımlar	167
3.4.2.2. Vektör Tabanlı Yazılımlar	173
3.4.2.3. Yaratıcı Kod Sanatı Yazılımları	177
3.5. Dijital İllüstrasyon Araçlarının Geçmişi, Şimdisi ve Geleceği Üzerine .	180
3.5.1. Bilgisayarın Tarihsel Gelişimi ve Grafik Tasarım.....	180
3.5.2. Telautograf	188
3.5.3. SketchPad	189

	<u>Sayfa</u>
3.5.4. RAND Tablet.....	190
3.5.5. BitPad	191
3.5.6. Apple Grafik Tablet	192
3.5.7. Çizim Yapmayı Öğreten Giyilebilir Teknoloji Prototipi	193

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. UYGULAMA PROJESİ.....	195
4.1. Proje Tanımı.....	195
4.2. Proje Amacı	195
4.3. Proje Tekniği	197
SONUÇ	199
KAYNAKÇA.....	205
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	

GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Görsel 1.1. “The Second Bull” Prehistorik duvar resmi,, Panes of the Unicorn, Lascaux mağarası, Fransa.	6
Görsel 1.2. Çin ahşap blokları.....	8
Görsel 1.3. Gutenberg İncili, 1455.....	8
Görsel 1.4. Koenig’in buhar gücü ile çalışan silindirli ilk baskı makinası, 1814.....	9
Görsel 1.5. Mergenthaler’in Linotip baskı makinasının temsili bir görseli, 1886, çizim: J. Coggleshall Wilson	10
Görsel 1.6. Bertall tarafından Balzac’ın “Petites Miseres de le Vie Cojugale” adlı oyunu için tasarlanmış, renkli litografi tekniği ile basılmış bir reklam afişi, 1845.....	11
Görsel 1.7. Niepce’in fotogravür tekniğiyle bastığı Kardinal Georges D’Amboise portresi, 1827	12
Görsel 1.8. İlk fotoğraf olarak kabul gören Niepce’in “View from the Window at Le Gras/Pencereden Görünüm” adlı fotoğrafı. 1827	13
Görsel 1.9. Amerikan İç Savaşı’nın yaşandığı döneme ait bir fotoğraf, Alexander Gardner, 1862.....	14
Görsel 1.10. Eadweard Muybridge “The Horse in Motion/Hareket Eden At”, 1883	15
Görsel 1.11. Otto ve Marie Neurath’ın 1928’de başlattığı Isotype uluslararası görsel dili, kültürel farklılıklara karşı sade ve içeriği direkt ileten bir şekilde tasarlanmıştır	16
Görsel 1.12. Michael Peters’in Winsor&Newton mürekkepleri için yaptığı ambalaj illüstrasyonları, 1972.....	17
Görsel 1.13. Alfred Leete tarafından İngiliz Hükümeti için tasarlanan “Your Country Needs You” propaganda afişi, litografi ve tipobaskı, 1914.....	18
Görsel 1.14. James Flagg tarafından Amerikan Hükümeti için tasarlanan “I Want You For US Army” propaganda afişi, litografi, 1917	19
Görsel 1.15. Charles Dana Gibson’ın ikonlaşan “Gibson Girl” illüstrasyonu, dolma kalem ve mürekkep, 1890’lar	20

	<u>Sayfa</u>
Görsel 1.16. Walter Crane, “Absurd ABC” illüstrasyonu, ahşapbaskı, 1874.....	21
Görsel 1.17. Kate Greenaway tarafından resimlenen “A Apple Pie” adlı alfabe kitabından bir sayfa, 1886	21
Görsel 1.18. Cuevas de las Manos, Santa Cruz, Arjantin, mağara duvarındaki el izleri	22
Görsel 1.19. Solda, kaya üzerine insan ve hayvan figürleri çizimi (detay), Cogul, Lérida, İspanya, MÖ 4000-2000 dolayları. Sağda, kaya üzerine insan figürü çizimi, San Rafael Swell, Utah, MÖ 2000-1000 dolayları	23
Görsel 1.20. Sümerler’in kuneiform yazı sistemi sade çizimlerden oluşmaktaydı. Sonraki dönemlerde daha soyut bir hal alan kuneiform yazı sistemi fonograma doğru evrilmiştir	24
Görsel 1.21. Erken Sümer medeniyetine ait kil tablet. Sümerler’in stylus ile resimlemeleri kazıyarak yaptığı bu tablet, tanrı ve cennet anlamına da gelen yıldız sembolünün evrimini göstermektedir, MÖ 3100 dolayları	25
Görsel 1.22. Solda, Mısırlılar’ın çizim paleti, sağda, Chnemhotep’in mezar duvarından bir ayrıntı	26
Görsel 1.23. Solda Mısırlılar’ın kullandığı ahşap çizim paletlerinden bir örnek, sağda, Mısırlılar’ın ünlü “Book of the Dead/Ölümler Kitabı”ndan bir detay, Mısır, MÖ 1280 dolayları	27
Görsel 1.24. Solda elyazmalarını resimlemede kullanılan çeşitli fırça ve kalemler görülmektedir. Sağda Limbourg kardeşler tarafından illüstrasyonları yapılan, “Très Riches Heures du Duc de Berry” ilk resimli elyazması takvimdir. Parşömen üzerine tempera, 1413-1416.....	28
Görsel 1.25. Solda, ahşap oyma tekniği. Sağda, Jost Amman’ın “Book of Trades/Ticaretler Kitabı” için yaptığı illüstrasyonlar, ahşapbaskı. 1568	29
Görsel 1.26. Solda, ukiyo-e ahşap oyma bıçakları ve transfer aracı baren. Sağda, Kitagawa Utamaro tarafından yapılan resimleme	30
Görsel 1.27. Solda, litografi (taşbaskı) tekniğinin yapım aşamalarını gösteren illüstrasyonlar. Sağda Edvard Munch’un ünlü eseri “Scream” litografi, 1895	31
Görsel 1.28. İllüstrasyonun Altın Çağı’nda Viktoryan döneme ait ilanlarda illüstrasyonlar, tipografinin önüne geçmiş, tüm sayfayı kaplayan nitelikte olmuştur, 1880-90	33

	<u>Sayfa</u>
Görsel 1.29. Walter Crane’in “Frog Prince/Kurbağa Prens” kitabı için yaptığı illüstrasyon, 1874	34
Görsel 1.30. Suffrage Hareketi afişleri, 1870’ler ve 1900 başları	35
Görsel 1.31. Solda, Jules Cheret’in bir şarap markası için tasarladığı reklam afişi, litografi, 1894. Ortada, Eugene Grasset’in Paris’teki kendi sergisi için tasarladığı afiş, 1894. Sağda, Henri Toulouse Lautrec’in “Queen of Joy/Keyif Kraliçesi” adlı çalışması, litografi, 1892.....	37
Görsel 1.32. Solda, Oscar Kokoschka, “Drama-Komoedie/İnsan Trajedisi” adlı tiyatro afişi, litografi, 1908. Sağda, Egon Schiele’nin bir konferans için tasarladığı afiş, litografi, 1910.....	38
Görsel 1.33. Solda; Sophie Taeuber “Dada Head, Portrait of Hans Arp”, 1918 ahşap üzerine yağlıboya, ortada; Suzanne Duchamp, “Broken and Restored Multiplication, 1918–1919 kolaj, sağda; Kurt Schwitters, “Anna Blume”, illüstrasyonlu şiir kitabı için kapak tasarımı, litografi, 1919	39
Görsel 1.34. Hannah Höch, “Cut with the Kitchen Knife through the Beer-Belly of the Weimar Republic”, fotomontaj, 1919	40
Görsel 1.35. Soldan sağa; Herbert Bayer “Thr Leben hangt an einem Faden”, 1937. Penelope Rosemont, kolaj. Toyen, kitap kapağı illüstrasyonu, 1943. Roman Cieřlewicz, “Vertigo” film afişi, 1963.....	41
Görsel 1.36. Dimitri Moor, “Have You Enrolled as a Volunteer?” afiş tasarımı, renkli litografi, 1920	42
Görsel 1.37. Solda, Varvara Stepanova’nın tasarladığı “Through Red and White Glasses” tiyatro afişi, sağda V. Mayakovsky’nin kitabı için kapak tasarımı, 1932	43
Görsel 1.38. Solda Joost Schmidt’in Bauhaus sergi afişi, litografi, 1923. Sağda, Margit Téry Adler’in Utopia dergisi için kapak tasarımı, 1921	45
Görsel 1.39. Solda Lucio Fontana, “Ambiente Spaziale/Alan Atmosferi”, enstelasyon, 1948-49; 2017, ortada Gianni “Dova Uccello Sul Nido/Yuvadaki Kuş” tuval üzerine yağlıboya, 1967, sağda Roberto Crippa “Dove with Spirals/Spiralli Güvercin”, 1960	46
Görsel 1.40. Solda, Corita Kent, serigrafi, 1963, sağda, Évelyne Axell, “Ice Cream/Dondurma”, tuval üzerine yağlıboya, 1964	47
Görsel 1.41. Gerilla Kızlar “Metropolitan’a girmek için kadınların çıplak olması mı gerekiyor?” afiş tasarımı, 1989.....	48

	<u>Sayfa</u>
Görsel 1.42. Gerilla Kızlar, 1985	49
Görsel 1.43. Barbara Kruger, “Untitled-Your Body is a Battleground” afiş tasarımı, kumaş üzerine fotografik serigrafi, 1989	50
Görsel 1.44. Hans Janssen’in patlak perspektif ile çizdiği bir Mustang uçak.....	54
Görsel 1.45. İnsan beyni çizimi. Elif Songür Dağ. Kağıt üzerine kuru pastel ve kuruboya. 1997	54
Görsel 1.46. Leonardo Da Vinci insan kafatası çizimi. Kağıt üzerine mürekkep ve tebeşir. 1489.....	55
Görsel 1.47. Prof. Dr. Nebahat Yakar tarafından çizilmiş “Çuha Çiçeği” bitkisel illüstrasyon.....	56
Görsel 1.48. Solda fotoğraflanmış bir göz. Sağda Levent Efe’nin çizdiği göz çukuru anatomisi	57
Görsel 1.49. Juliet Percival’ın bir televizyon programı için direkt canlı insan bedenlerine çizdiği iç organların yerini gösteren illüstrasyonları	58
Görsel 1.50. Solda Peterson bir ağaçkakan çizimini gösteriyor. Sağda “Peterson’ın Kuzey Amerika Kuşları Rehberi” adlı kitabından detay	59
Görsel 1.51. Adli illüstratör Karen T. Taylor’ın “Forensic Art and Illustration” adlı kitabından bir görsel	60
Görsel 1.52. Sanatçı Graham White’ın çizdiği mimari illüstrasyon	61
Görsel 1.53. Richard Phiss tarafından yapılan“Suffragette Postcard/Süfrajat Kartpostalı”, tarihsel illüstrasyon	62
Görsel 1.54. Judith Dobie tarafından 1:4 ölçeklendirme ile çizilmiş Chapel of Nine Altars, Fountains Abbey’in güney duvarından bir heykel	63
Görsel 1.55. Mark Watkinson’un can yeleği takma ve egzersiz nasıl yapılır illüstrasyonları	64
Görsel 1.56. Dünyanın jeolojik zaman çizelgesini diyagram olarak sunan bir illüstrasyon kesiti.....	65
Görsel 1.57. Livi Gosling’in California harita illüstrasyonu	66
Görsel 1.58. Gerd Arntz tarafından yapılmış, hayvanların yaşam aralığını gösteren bir infografik. 1939.....	67

	<u>Sayfa</u>
Görsel 1.59. IKEA, televizyon ünitesi kurulumu için tasarlanmış kullanıcı kılavuzundan bir sayfa.....	68
Görsel 1.60. Henryk Tomaszewski, “The Laundry/Çamaşırhane” tiyatro afişi, ofset litografi, 1981	69
Görsel 1.61. Paul Rand’ın “El Producto” markası için tasarladığı ambalaj illüstrasyonları, 1952	69
Görsel 1.62. Solda, Sabiha Bozcalı tarafında yapılan “Yapı ve Kredi Bankası” afişi, 1953, sağda Ms. Magazine, dergi kapağı tasarımı, 1973.....	70
Görsel 1.63. Maurice Sendak, çocuk kitabı illüstrasyonları	71
Görsel 1.64. Amerikalı illüstratör Norman Rockwell’in “Rosie the Riveter/Perçinci Rosie” adlı, The Saturday Evening Post dergi kapağı illüstrasyonu, 1943	72
Görsel 1.65. Studio Myercough tarafından yapılan, iç ve dış mekan çevresel illüstrasyon örnekleri	73
Görsel 1.66. Anya Dess tarafından, Emilio Pucci Sonbahar koleksiyonu için yapılmış moda illüstrasyonu, 2017	74
Görsel 1.67. Gürbüz Doğan Ekşioğlu, kavramsal illüstrasyon	75
Görsel 1.68. Gülçin Arda, bireysel illüstrasyon. Dijital kolaj, Photoshop CS6 Extended, Wacom tablet, 2016.....	76
Görsel 1.69. Solda Paula Scher “She Said/Dedi ki”, sağda Bonny Maclean “The Yardbirds” müzik grubu The Doors için afiş tasarımı, 1967	77
Görsel 1.70. Behance online portfolyo paylaşım sitesinde tasarımcılar sosyal ağları kullanarak işlerini tanıtmaktadır. Solda M. Damla Aktürk “Morning Coffee/Sabah Kahvesi”, 2019, ortada İdil Keysan “Didim VegFest afiş tasarımı, 2017, sağda “Dö La Fiti” el yapımı oyuncak tasarımı, 2016	78
Görsel 1.71. Solda, Leonardo Da Vinci’nin ünlü eseri “Mona Lisa”, ahşap üzerine yağlıboya, 1503–19, sağda, Mark Hess tarafından Prince marka makarna sosu için tasarlanan, Mona Lisa’nın kullanıldığı ürün tanıtım illüstrasyonu, 1986	80
Görsel 1.72. Solda, Lego markası için sanat yönetmenliğini Marco Sodano’nun yaptığı “Lego ile tüm çocuklar gerçek bir sanatçı” konsepti ile tasarlanan yaratıcı reklam illüstrasyonu, sağda, Marco Sodano’ya esin kaynağı olan Rene Magritte’in “The Son of Man/İnsanın Oğlu” adlı otoportresi, tuval üzerine yağlıboya, 1946	80

Görsel 1.73. Solda Edvard Munch’un ünlü eseri “The Scream (in Nature)/Çılgılık”, kağıt üzerine tempera, 1893, sağda, Andrea Tamme’nin Rick and Morty adlı çizgi dizi karakterlerini kullanarak Munch’un The Scream eserini tekrar yorumlaması görülmektedir, dijital illüstrasyon, 2017	81
Görsel 2.1. Bob Dob “Radio Head/Radyo Kafa” suluboya kağıdı üzerine karakalem.....	83
Görsel 2.2. Paul Rand’ın “Fruit Bowl/Meyve Kasesi” adlı çalışması, mürekkep 1952.....	84
Görsel 2.3. Quentin Blake’in “There Must Be Candles/Mumlar Olmalı” adlı illüstrasyonu, mürekkep.....	85
Görsel 2.4. Jeanne Mammen “Carnival in Berlin/Berlin’de Karnaval” kağıt üzerine suluboya, 1930	86
Görsel 2.5. Barbara Nessim, kağıt üzerine guaj boya, 1984	87
Görsel 2.6. Varvara Stepanova “Sketch for Study the Old, but Create the New/ Eskiye Çalışmak ama Yeniyi Yaratmak için Eskiz” kağıt üzerine guaj, 1919.....	88
Görsel 2.7. Katherine Bradford, “Waiting Room/Bekleme Odası”, tuval üzerine akrilik, 2018	89
Görsel 2.8. Tom Curry, “Three Masked Musicians/Maskeli Üç Müzisyen”, tuval üzerine akrilik	90
Görsel 2.9. Justin DeGarmo, “Who Needs Friends/Kimin Arkadaşlara İhtiyacı Var?”, tuval üzerine akrilik, 2007	90
Görsel 2.10. Armita Sher-Gil “Three Girls/Üç Kız”, tuval üzerine yağlıboya, 1935.....	91
Görsel 2.11. Lyubov Popova, tuval üzerine yağlıboya, 1914.....	92
Görsel 2.12. Marshall Arisman “Death/ Penalty/Ölüm Cezası” kağıt üzerine yağlıboya, 1983	92
Görsel 2.13. Robert Carter, “Working Class/İşçi Sınıfı”, ahşap üzerine yağlıboya, 2007	93

	<u>Sayfa</u>
Görsel 2.14. Paulo Rego, “War/Savaş”, kağıt üzerine pastel boya, 2003.....	94
Görsel 2.15. Andre Francois, Penguin Books için pastel boya ile yapılmış kitap kapağı illüstrasyonları	95
Görsel 2.16. Henri Gaudier-Brzeska “Sophie Brzeska”, kağıt üzerine pastel, 1913	95
Görsel 2.17. Norman Rockwell, “Adventure Trail-The Study/Macera Yolu” kağıt üzerine füzen, 1952.....	96
Görsel 2.18. Doris Vlassek-Hails, “Portrait of an African-American Woman/ Afrikan-Amerikan Bir Kadının Portresi”, kağıt üzerine füzen, 1958...	97
Görsel 2.19. Romanyalı illüstratör Eugene Mihaesco, The New Yorker dergisi için yaptığı kapak illüstrasyonu	98
Görsel 2.20. Hajime Sorayama, “Venus”, pistole, 1983.....	99
Görsel 2.21. Syd Brak, “Long Distance Kiss/Uzun Mesafe Öpücüğü”, pistole, 1982	100
Görsel 2.22. Klaus Voormann, Beatles’ın “Revolver” albüm kapağı tasarımı.....	101
Görsel 2.23. Sue Coe, “Go Vegan and Nobody Gets Hurt/Vegan Ol ve Kimsenin Canı Yanmasın”, kağıt üzerine ahşapbaskı, 2010.....	102
Görsel 2.24. Solda Jonathan Borofsky “Male Aggression/Erkek Saldırganlığı” adlı çalışması, 1986, sağda Loba Lukova “There is No Death for the Songs/Şarkılar İçin Ölüm Yoktur”, serigrafı, 1987.....	103
Görsel 2.25. Solda Richard Bosman “Commandment/Emir” 1987, sağda Kathe Kollwitz “Death Grabbing at a Group of Children/Ölüm Bir Grup Çocuğu Yakalıyor”, litografi, 1934	104
Görsel 2.26. Paula Modersohn-Becker, “Portrait of a Peasant Woman/ Köylü Bir Kadının Portresi” gravür ve aquatint, 1899-1902	105
Görsel 2.27. Enid Marx, “Noah’s Ark/Nuh’un Gemisi”, linocut, 1957.....	106
Görsel 3.1. Deneysel bir çizim robotu olan “Heart Bot”, 2014	108
Görsel 3.2. Jodi.org web sitesinin ekran görüntüsü, 1995	109

Görsel 3.3. Joachim Sauter ve Dirk Lüsebrink'in "Zerseher" adlı etkileşimli enstelasyonu, 1992	110
Görsel 3.4. Rosa Menkman, "Self Portraits-Voided Series/Otoportreler-Hükümsüz Seri", glitch-art.....	112
Görsel 3.5. CC (Creative Commons) lisansları kullanılarak, görüntülerin nasıl paylaşılabileceğini gösteren bir örnek	113
Görsel 3.6. Lucas Levitan, photo invasion/fotoğraf istilasası	114
Görsel 3.7. ArtFem.tv arayüz tasarımı ve kategorilerinin ekran görüntüsü.....	114
Görsel 3.8. The Feminist Internet web sitesi arayüzünün ekran görüntüsü	115
Görsel 3.9. The Feminist Internet stickerları	115
Görsel 3.10. Rudolfo Quintas, Nina Sellars, Stelarc, Pınar Yoldaş, Philippe Parrero ve Steve Mann tasarımlar	121
Görsel 3.11. Transpecies Society	123
Görsel 3.12. Siborg sanatçılar. Solda, Neil Harbisson ortada Moon Ribas ve sağda Manel Munoz	123
Görsel 3.13. Neil Harbisson'ın ses boyamaları. Solda Amy Winehouse'ın "Rehab", sağda Beethoven'ın "Für Elise" bestelerinin görselleştirilmesi.....	124
Görsel 3.14. Moon Ribas implantı aracılığıyla yeryüzünde hissettiği titreşimleri, performans sanatıyla görselleştirmektedir	125
Görsel 3.15. Manel Munoz, "Cybernetic Flowers/Sibernetik Çiçekler", teknolojinin doğanın bir parçası olarak düşünülmesi konsepti dahilinde yapılmış bir fotomanipülasyon.....	126
Görsel 3.16. Solda Marchel Duchamp'ın "Nude Descending a Staircase No.2/Merdivenden İnen Nü No:2", tuval üzerine yağlıboya, solda "Second Life" oyununda tasarlanan avatar, 2007	127
Görsel 3.17. Nasty Women Museum Sanal Gerçeklik (VR) uygulaması, 2019.....	131
Görsel 3.18. Photoshop yazılımının geleneksel araçlar kullanılarak düzenlenmiş bir fotoğrafı	134

	<u>Sayfa</u>
Görsel 3.19. Photoshop CS6 Extended yazılımının kullanıcı arayüzü	134
Görsel 3.20. Üstte, Adobe Photoshop yazılımında bulunan dijital çizim ve boyama fırçaları, altta çeşitli biçimlerdeki geleneksel sanatçı fırçaları	135
Görsel 3.21. John Barnhill'in Adobe Illustrator kullanılarak çizdiği Axe ürün illüstrasyonu, 2015. Sağda fotoğrafı çekilmiş ürün, ortada fotogerçekçi illüstrasyon, sağda vektör çizimin outline/dış çizgi modu görülmektedir.....	138
Görsel 3.22. “Anita Kunz’un Alternatif Sanat Tarihi” adlı kitap projesinden illüstrasyonlar	140
Görsel 3.23. Iris Almendra“Amnesia”, seramik tabak üzerine el yapımı illüstrasyon	140
Görsel 3.24. Shotopop, InRocks Lab, kağıt kesme yaklaşımıyla ile yapılmış tanıtım illüstrasyonu	141
Görsel 3.25. Lizzie Campbell, polimer kil ile yapılmış “Old Boy/İhtiyar Delikanlı” film afişi	143
Görsel 3.26. “Badass Cross Stitch/Belalı Kanaviçe” projesi, kumaş üzerine işleme ile yapılmış illüstrasyonlar, 2007	144
Görsel 3.27. Gülçin Arda, “Plant Power/Bitki Gücü” kumaş üzerine işleme-dikiş ve kumaş boyası, 2017	144
Görsel 3.28. Abigail Brown, “The Fox/Tilki”, kağıt hamuru ile yapılmış üç boyutlu bir illüstrasyon	145
Görsel 3.29. Solda Liz Lomax’ın el yapımı tasarımları, sağda Patricia Piccinini’nin “Unfurled/Açılmış” adlı çalışması, 2017.....	146
Görsel 3.30. Richard Graham, hazır nesneler ile oluşturulmuş bir illüstrasyon	147
Görsel 3.31. Jira Jiramakorn, vektörel bir programda yapılmış vektör tabanlı illüstrasyon.....	148
Görsel 3.32. Elenor Grosch, “Women’s March/Kadın Yürüyüşü” 2018, vektör tabanlı illüstrasyon	149
Görsel 3.33. Sahatarch Pittarong, piksel tabanlı illüstrasyon.....	150

	<u>Sayfa</u>
Görsel 3.34. Amy Guip, dijital kolaj, 2013.....	151
Görsel 3.35. Evelyn Cranston, fotomanipülasyon, 2018	152
Görsel 3.36. Sachin Teng, hareketli illüstrasyon	153
Görsel 3.37. Kişisel bilgisayarda çizilmiş bir görüntü	155
Görsel 3.38. Grafik tablet ile çizim	156
Görsel 3.39. Tablet ile çizim	157
Görsel 3.40. Akıllı telefon ile çizim.....	158
Görsel 3.41. Bütünleşik çizim ekranı ile çizim	159
Görsel 3.42. Solda çizim robotu kolu Line-us, sağda suluboya çizim/boyama robotu WatercolorBot	160
Görsel 3.43. Yeni Nesil Sanal Gerçeklik Fırçası (Tilt Brush) ile üç boyutlu gerçek mekanda çizim deneyimi, giyilebilir bir teknoloji.....	161
Görsel 3.44. Dijital eskiz defteri ile çizim deneyimi	162
Görsel 3.45. Sanatçı Dina Velikovskaya’nın üç boyutlu çizim kalemi kullanarak yaptığı illüstrasyonlar	163
Görsel 3.46. Solda I/O Brush, sağda dokusu örneklenen görüntünün ekran üzerine çizilmesi görülmektedir	164
Görsel 3.47. Flora Stacey tarafından, daktilo klavyesindeki karakterler aracılığıyla oluşturulmuş bir kelebek görüntüsü, 1898	165
Görsel 3.48. ASCII Art yaklaşımıyla tasarlanmış Mona Lisa portresi	166
Görsel 3.49. Photoshop 1.0 arayüzü.....	167
Görsel 3.50. Photoshop araç paneli.....	168
Görsel 3.51. Photoshop CS6 Extended arayüzü.....	168
Görsel 3.52. Adobe Photoshop “Day Cream/Gündüz Kremi” reklamı	169

	<u>Sayfa</u>
Görsel 3.53. Corel Painter 12 arayüzü	170
Görsel 3.54. Apple için çeşitli arayüz ve yazı karakterleri yaratan tasarımcı Susan Kare tarafından MacPaint’te yapılmış bir çizim, 1983	171
Görsel 3.55. Microsoft Paint 10 arayüzü ve Pat Hines tarafından yapılmış bir illüstrasyon	172
Görsel 3.56. GIMP görüntü işleme yazılımının arayüzü	172
Görsel 3.57. Adobe Illustrator 1.0 arayüzü, 1987	173
Görsel 3.58. Adobe Illustrator CS6 arayüzü, 2012	173
Görsel 3.59. CorelDraw 1.0 arayüzü, 1989.....	174
Görsel 3.60. CorelDraw arayüzü, 2019.....	174
Görsel 3.61. Inkscape arayüzü	175
Görsel 3.62. Xara Xtreme Pro arayüzü	175
Görsel 3.63. Benjamin Pratt’ın AutoCAD’de çizip, tuvale elle boyadığı “Cursor/İmleç” adlı çalışması, tuval üzerine akrilik, 2017	176
Görsel 3.64. Processing’in 2.2.1 Mac versiyonu arayüzü.....	177
Görsel 3.65. Processing’in 2.2.1 Mac versiyonu ile yapılmış, kurgusal ve etkileşimli bir öykü denemesi, 2016.....	178
Görsel 3.66. Saskia Freeke tarafından Processing yazılımı ile yapılmış illüstrasyonlar, 2019	179
Görsel 3.67. Espen Kluge tarafından Processing yazılımı ile yapılmış portre illüstrasyonu, 2019	179
Görsel 3.68. Antik Yunan’da tasarlandığı düşünülen “Antikythera Mekanizması”ndan bir kesit	180
Görsel 3.69. Ada Lovelace tarihteki ilk bilgisayar programı olarak kabul edilen yazılımı tasarlamıştır	181
Görsel 3.70. ENIAC Programcıları, 1946.....	182
Görsel 3.71. UNIVAC Programcıları, 1950’ler	183
Görsel 3.72. 1965’te Engelbart tarafından tasarlanan ve tanıtılan ilk mouse	184

	<u>Sayfa</u>
Görsel 3.73. Apple Machintosh ve Apple Lisa (Local Integrated Software Architecture), 1984.....	185
Görsel 3.74. April Greimen, “Does It Make Sense/Mantıklı mı?”, CAD, dijital çıktı, 1986	187
Görsel 3.75. Elisha Gray’ın telautografının bir görseli, 1888.....	188
Görsel 3.76. SketchPad, 1963	189
Görsel 3.77. Rand Tablet, 1964	190
Görsel 3.78. BitPad, 1975	191
Görsel 3.79. Apple Utopia Grafik tablet, 1979	192
Görsel 3.80. “Forced Fingers/Zorlanmış Parmaklar” giyilebilir teknoloji	193
Görsel 3.81. “Teacher/Öğretmen”, Forced Fingers’dan yola çıkılarak geliştirilmiş giyilebilir teknoloji	194
Görsel 4.1. Üst sıra soldan sağa; Homa Delvaray, Luba Lukova, Gail Anderson, Yumi Sakugawa. Alt sıra soldan sağa; Anita Kunz, Lina Müller, Hatiye Garip ve Yuko Shimizu’nun illüstrasyonları.....	201
Görsel 4.2. Kadınları anlatan kadın illüstratörlerin resimlediği kitaplar	203

GİRİŞ

Beden dili ile başlayan iletişim tarihi konuşmaya evrilerek, ilk insanların mağara duvarlarına yaptıkları çizimler sayesinde görsel bir boyut kazanmıştır. İnsanların duygu, düşünce, bilgi aktarma ve uyarma gibi nedenlerle yaptıkları düşünülen bu çizimler, görsel iletişimin izlerini taşıyan örnekler olarak tarihe geçmiştir. İllüstrasyonun tarihi, görsel iletişimin ilk örnekleri olan mağara çizimlerine kadar dayandırılmaktadır. Ekonomik ihtiyaçların karşılanması bağlamında keşfedildiği düşünülen yazının bulunuşuyla yeni bir iletişim sistemi oluşmuştur. Çizimlerden yazıya evrilen iletişimle insanlar, beden dili ve işitme duyusundan bağımsız iletişim kurabilmeye başlamışlardır. Geçmişten günümüze grafik tasarımda illüstrasyon, yeni teknolojilerin ortaya çıkması ile birlikte değişime uğramıştır. Sözlü iletişim döneminde başat duyu organı olan kulak, matbaa devrimi sonrası göz ile yer değiştirmiştir. Gelişen matbaa teknolojisi ve basılan kaynakların seri üretimi sayesinde bilgi, kolay ulaşılabilir ve taşınabilir olmuş bu sayede bireysellik ön plana çıkmıştır. Fotoğraf ve hareketli görüntülerin gelişimi görsel iletişime yeni anlamlar kazandırmıştır. Fotoğrafın keşfi sonucunda fotoğraf, illüstrasyonun yerini almış ve bu sayede sanatçılar daha özgür ve deneysel olan yeni arayışlara yönelmiştir.

Teknolojinin ilerlemesi ve bu sayede bilgisayarların insan hayatının önemli bir uzantısı haline gelmesi görsel iletişim bağlamında dijital bir devrim yaşanmasını sağlamıştır. Bunun sonucunda grafik tasarım ve illüstrasyonda yeni dijital yaklaşım ve araçlar kullanılmaya başlanmıştır. Geleneksel yaklaşımların kullanımına devam edilmesinin yanı sıra, geleneksel ve dijital tekniklerin harmanlandığı melez türler de tasarımda kullanılmıştır. Bilgisayar ve internet teknolojilerinin gelişmesi ile “Dijital Çağ” olarak tanımlanan makinelerin ve kodların hükmettiği bir dönem başlamıştır. Gelişen ve sürekli yenilenen teknoloji ile bu teknolojinin getirdiği araçlar, grafik tasarımın önemli bir dalı olan illüstrasyonu yeni ortamlara taşımıştır.

Günümüzde yaşanan ve devam eden dijital devrimle birlikte teknik olanakların fazlaşması ve ihtiyaçların değişmesiyle illüstrasyon, özgün ve çok disiplinli bir görsel iletişim aracı olarak kendini ifade edebilir hale gelmiştir. Zaman, mekan ve mesafe gözetmeksizin özgürleşen illüstratörler çalışmalarını, tüm dünya ile paylaşabilir bir konuma gelmiştir.

Grafik tasarımda illüstrasyonun teknolojik gelişmeler sonucu etkilenmesi ve bu sayede çeşitlenen araçların ve yaklaşımların sunduğu imkanlar araştırmanın odak

noktasını oluşturmaktadır. Geleneksel malzeme ve yaklaşımların yanı sıra sürekli gelişim halinde olan yeni teknolojiler sayesinde değişen araç ve yaklaşımlar kapsamlı bir şekilde incelenmiş ve görsel örneklerle desteklenerek sunulmuştur.

Bu araştırmanın amacı, kültürlerarası iletişimi ayakta tutmaya yardımcı olan illüstrasyonun önemine dikkat çekmek, yeni teknolojilerle değişen araç ve yaklaşımlar çerçevesinde illüstrasyonun gelişimini araştırmak ve görsel örneklerle sunmaktır. Bu doğrultuda, konuya ilişkin kaynaklar taranarak, görsel örnekler incelenmiş, verilerin derlenmesi ile yorum ve değerlendirmeler sunularak konu üzerinde kapsamlı bir çalışma hazırlamak amaçlanmıştır.

Günümüzde grafik tasarım ve illüstrasyon, bilgisayarlarda seri olarak üretilen bir hal almış, kağıt yüzeylerden bilgisayarın dijital ekranına taşınmıştır. Bu değişim kimi tasarımcıların, farklı arayışlara yönelmesine sebep olmuştur. Nostaljik ve romantik yaklaşımlar ile eskiye dönüş bağlamında malzemeye dokunarak, el ile yapılan tasarım anlayışı tekrar gün yüzüne çıkmıştır. Kimi tasarımcılar ise dijital çağın getirdiği tüm olanaklarını kullanmış, geleneksel yöntemlere nazaran uygulama sürecinde tasarımcıyı çoğu külfetten kurtaran ve sürece daha fazla dahil eden dijital yaklaşımları benimsemiştir. Geleneksel illüstrasyon yaklaşımlarına alternatif olarak gelişen ve gelişmekte olan yaklaşımlar araştırmanın kapsamında incelenmiştir.

Yapılan araştırma ve proje çalışmasında aşağıdaki kazanımların sağlanması amaçlanmıştır;

- Dijital teknolojilerin ve araçların, tasarımcı ve illüstratörlere kazandırdıklarının değerlendirilmesi,
- Teknolojik gelişmeler ile değişen illüstrasyonun yeni yüzünün tasarımcı ve illüstratörlere ne gibi yeni ortamlar, yeni yaklaşımlar ve bakış açıları kazandırdığının açıklanması,
- Dijital kültürün illüstrasyona ve sunumuna olan etkilerinin araştırılması,
- Hızla değişen teknoloji, gelişen yeni araç ve yazılımların, illüstrasyonun geleceğine ne gibi katkılar sağlayabileceğinin araştırılması.

İnsanlık tarihi kadar eski olan illüstrasyon, kültürlerarası iletişimi canlı tutmasının yanı sıra, düşünceleri anlatmakta, mesaj aktarmakta ve bilginin daha anlaşılır ve akılda kalıcı olmasını sağlamaktadır. Bu yönüyle illüstrasyon hem grafik tasarım kapsamında hem de toplumsal düzen içinde önemli bir yere sahiptir. İllüstrasyon, makinelerin hükmettiği günümüzde, sosyal, ekonomik, kültürel ve sanatsal bağlamlarda çok

katmanlı olarak deęiřmiřtir. İllüstrasyonun gemiřten günümüze nasıl bir deęiřim gösterdięi ve gelecekte nasıl olabileceęine dair yorumlar bu anlamda önem taşımaktadır. Türkiye’de konu ile ilgili kısıtlı arařtırmaların olması da arařtırmanın önemini arttıran bir dięer etkidir. Bu arařtırma, illüstrasyon ile ilgili bundan sonra yapılacak alıřmalara ışık tutması, konu ile ilgilenen kiřilere kaynak oluřturması aısından önem taşımaktadır. Genellikle erkek bakıř aısı ve diliyle yazılan tasarım-sanat tarihinde, geri planda bırakılmıř kadın sanatıların adları ve tasarımlarına dikkat ekilmesi arařtırmanın ierięi aısından önem teřkil etmektedir.

Arařtırma ve uygulama projesinden oluřan bu alıřmada, illüstrasyonda kullanılan geleneksel, deneysel ve dijital yaklařımlar, ara ve yazılımlar incelenmiř, grafik tasarım ve illüstrasyon alanında Türke yazılı kaynak olması bakımından konu ile ilgili okuyuculara yardımcı olması amalanmıřtır.

Bu arařtırma, sanayi devriminden sonrasına ve günümüzde dijital devrim ile devam eden sürece odaklanmaktadır. Sanayi devrimi ile insan hayatının önemli bir parası haline gelen makinalar yeni bir toplumsal sistem oluřturmuřtur. Deęiřen toplumsal düzende ihtiyalar ve talepler deęiřim göstermiř, bu deęiřimler illüstrasyon uygulama ve ifade alanlarını etkilemiřtir. Sanayi devrimindeki teknolojik geliřmeler ve illüstrasyona etkileri ve benzer olarak dijital devrimin günümüz illüstrasyonuna etkileri incelenmiřtir. Arařtırmanın ana konusu olan illüstrasyon, deęiřen ve geliřen dijital aralar, yaklařımlar ve yazılımlar odaklı geliřtirilmiř, sanayi devriminden günümüz dijital aęına kadar geen süreçte gerekleřmiř olan toplumsal, kültürel olaylar, teknolojik geliřmeler, illüstrasyon anlatım diline olan etki ve katkıları konu erevesinde ele alınmıřtır. Bu arařtırmada, illüstrasyon konu bařlıkları ilgili bilgiler dahilinde derlenmiřtir.

Bu arařtırmada, illüstrasyonun önemi geliřen teknoloji ve aralar doęrultusunda, betimleme yöntemi ile deęerlendirilmiřtir. Arařtırmayı oluřturan veriler, konu ile ilgili yazılı ve görsel olarak farklı disiplinlere ait birok kaynaęın taranmasıyla gerekleřtirilmiřtir. Kaynaklardan elde edilen veriler, illüstrasyon aısından yorumlanarak aktarılmıřtır. İllüstrasyonun görsel bir alan olması nedeniyle konuya iliřkin görsel örnekler arařtırılmıř, literatür taramasının yanı sıra, tasarımcı-sanatı ve illüstratörlerin alıřmalarıyla görsel bir belgeleme yapılmıřtır. Taranan yazılı ve basılı kaynakların yanı sıra internet kaynakları, gözlem sonucu elde edilen öneriler ve veriler, görseller ile birlikte desteklenerek sistemli bir řekilde sunulmuřtur. Geleneksel

illüstrasyon yaklaşımlarından, teknoloji ile değişen ve şekillenen dijital illüstrasyon yaklaşımları, araç ve yazılımların incelenmesi sonucunda, değişime ve gelişime zemin hazırlayan olayların yorumlanması ile durum saptaması yapılmıştır. Gelişen dijital teknolojilerin illüstrasyon üzerindeki etkilerinin daha iyi anlaşılabilmesi için bu çalışma, uygulamaya dayalı proje ile desteklenmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GRAFİK TASARIM VE İLLÜSTRASYON

Us sahibi insan, doğası ve başlıca ihtiyaçları gereği geçmişten günümüze “iz bırakma” eyleminde bulunmuştur. İnsanın arkasında ölümsüzlüğünü garanti edecek izler bırakma isteği insan tabiatının temeli görüntüsündedir (Glaser, 1987, s. 1). Benjamin’in “bir mekanda yaşamak orada izler bırakmaktır” sözü de insanın yaşadığı yerlerde izlerini bıraktığı gerçeğini desteklemektedir (Benjamin, 2013, s. 98). Mekânı dünya olan insanlar birlikte yaşamış, burada izler bırakarak iletişim kurma ihtiyacı hissetmiş ve çevresi ile etkileşim içinde olmuştur. İletişim, insanın varlığını sürdürme biçiminin bir ürünü ve insanın varlık sürdürme biçimlerindeki gelişmelere göre şekillenen bir olgudur (Oskay, 2011, s. 1). Tarih öncesi devirlerden beri bilgiyi depolamak ve iletişime düzen ve açıklık getirmek isteyen insan, düşünce ve kavramlara görsel bir anlam kazandırmak için çeşitli yollar aramıştır (Meggs ve Purvis, 2012, s. viii). Bu görsel anlatım kazandırma çabası akan zaman içerisinde kimi zaman mağara duvarlarına bırakılan izler, kimi zaman kağıda basılmış harfler, kimi zaman ise görüntü işlemek için kullanılan dijital teknolojiler olarak karşımıza çıkmıştır.

Grafik tasarım, insanların “gösterme” ihtiyacı ile şekillenmiş, iletişim kurma gereksinimleri ile gelişmiş ile bir kavramdır. “Grafik tasarım ve tasarımcının kökenleri, hissettiklerini, korkularını, mesaj ve beklentilerini çizimlerle anlatmaya çalışan ilkel insana kadar uzanır” (Uçar, 2004, s. 92). İlkel insanlar bulundukları koşullar gereği iletişim kurmak için mağara duvarlarını kullanmış, günümüz insanı ise gelişen teknolojinin sunduğu olanaklar dahilinde kişisel bilgisayarlarını kullanmaktadır. Geçmişten bugüne teknik olanaklar, yaşanan toplumsal kültür, çevre, kullanılan araçlar ve yaklaşımlar değişmiştir ancak iletişim kurma ihtiyacı devamlılığını sürdürmektedir.

Grafik tasarım bir problemi görsel bağlamda çözüme ulaştırmak için kodlanmış bir iletişim dilidir. Grafik tasarım karma bir disiplindir, işaretler, semboller, sözcük ve resimleri içeren değişik öğeleri, mesajın bütünü içinde birleştirmektedir. Bütün bu grafik öğelerin iletişimsel bir işaret ve görsel bir form olmak üzere çift yönlü bir yapıları vardır (Selamet, 1996, s. 173). Grafik tasarım etkili ve iz bırakan bir iletişim şeklidir, “Grafik tasarım fikirleri, kavramları, metin ve görselleri alarak onları baskı, elektronik veya diğer süreçlerden geçirip görsel anlamda çarpıcı bir biçimde sunar” (Ambrose ve Harris, 2012, s. 10). Tıpkı bedenimizi saran derimiz gibi çevremizi

sarmalamıştır böylece hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Twemlow'un da belirttiği gibi grafik tasarım sürücülerin kavşakta durmasını söyleyen işaretlerden, tüketiciye her türlü yiyeceğin içerisinde ne kadar kolesterol bulunduğunu gösteren besin çizelgelerine kadar yaşamın her yönüne sızmıştır (Twemlow, 2008, s. 6). Yaşamın her yönüne sızan grafik tasarım kavramı hayatımızda gitgide daha önemli bir rol oynamıştır. Her önemli olayın nasıl bir tarihsel gelişimi var ise grafik tasarımın da hayatımıza girmesini ve hayatımızın önemli bir parçası halini almasını anlamamıza dair tarihsel bir süzgeçten geçmesi gerekmektedir.

Grafik tasarımın temellerinin dayanağını, ilk insanlara kadar götürmek mümkündür. İlk insanlar yaşadıkları coğrafya ve bu coğrafyadaki yırtıcı hayvanlardan korunma amacı ile dik durmaya başlamıştır. Dik durmaya başlayan ilk insanların boylarını uzatarak düşmanlarına gözdağı verdikleri düşünülmektedir. Dik durmaya başlamaları çok önemli bir dönüm noktasıdır çünkü bu sayede ellerini kullanmayı akıl etmişlerdir. Böylece insanların elleri yiyecek taşıma ve nesneleri tutma becerisi kazanmıştır (Meggs ve Purvis, 2012, s. 6). İnsanbilimciler bu fiziksel değişimin artan sosyalleşme ve dil kullanımı dahil pek çok yeni tür davranış ürettiğini öne sürmektedir (Drucker ve McVarish, 2009, s. 4). İnsanların ellerini kullanmaya başlamaları dalları silah olarak kullanma, besin toplama ve mağara duvarlarını resimlemeye kadar birçok uğraşı da beraberinde getirmiştir. Grafik tasarım geçmişinin, tarih öncesi sanatçıların mağara duvarlarına çizdiği görüntüler kadar eski olduğu düşünülmektedir (Görsel 1.1).



Görsel 1.1. “The Second Bull” Prehistorik duvar resmi., *Panes of the Unicorn, Lascaux mağarası, Fransa.* Çoğu zaman, bu duvar çizimleri hayvanın silüetinin sadece bir kısmını simüle etmek için oluşturuluyordu. Boyama, çizim veya kazıma için araçlarının seçimi, duvarın mekanik ve morfolojik özelliklerine bağlı olarak ifade biçimleri bu ortamın gereksinimlerine uyum sağladığı için farklı olabilmektedir. Resimler fırça ya da istampalar yoluyla duvara aktarılıyordu. Boya oldukça sık kullanılan bir malzemeydi ve püskürtme tekniğiyle uygulanıyordu..

Kaynak: <http://archeologie.culture.fr/lascaux/fr/mediatheque> (Erişim tarihi:21Nisan 2015)

Grafik tasarım ve illüstrasyonun temeli, insanın ellerini kullanmayı öğrenmesi ile atılmıştır. Elleri kullanan, gördüğünü algılayabilen ve çizebilen insan çevresi ile iletişim kurmaya başlamış böylece 35.000 yıl önce grafik tasarım için gerekli temel kurallar da belirlenmiş olmuştur (Drucker ve McVarish, 2009, s. 3). Mağara duvarları sadece süsleme, uyarma amaçlı değil, görsel bilgi aktarımı aracı olarak da kullanılmış ve bu görseller kültürel izler olarak günümüze kadar ulaşmıştır.

Görsel iletişimin yanında sözle iletişim kurma yeteneğine sahip insanın konuşma yetisi, erken gelişen becerileri arasında yer almaktadır. Konuşma iletişim kurma için ses çıkarma yeteneğidir. Konuşarak anlaşabilme ve dilin insanlık için önemi yadsınamaz, Lacan'ın dediği gibi varoluşun içine doğan insanlar öncelikle dille karşılaşmaktadır (aktaran Ambrose ve Billson, 2013, s. 27). İletişim türleri arasında en gelişmiş olanlarından biri, insan dilidir. Seslerle oluşan bu iletişim türü işaretler sistemi haline geldiğinde “yazı” diye adlandırdığımız başka bir boyut kazanır (Uçar, 2004, s. 94). Yazı insan dilinin görsel bir emsali niteliği taşımaktadır. Söylenen sözlerin uçup gittiği ancak yazılı olanların kalıcılığını koruduğu bilinen bir gerçektir. Grafik iletişim, dili temsil eden görsel kodlara dayanan yazının gelişi ile yeni bir çağa girmiştir (Drucker ve McVarish, 2009, s. 11). Uçar'ın belirttiği gibi gösterge yazılar ve resimyazılar (piktogramlar) gibi farklı süreçlerden geçen yazı, Mısır uygarlığında sembollerin yoğun olarak kullanıldığı hiyeroglif adı verilen işaretler yerine resimsel öğelerin kullanıldığı bir şekilde karşımıza çıkmıştır (2004, s. 96). Tarihsel süreçte ilkel formlardan resimyazılara, resimyazılardan alfabeli yazılara kadar yazının icadı ve gelişimi insanlık tarihinde de grafik iletişimde de yeni bir dönüm noktası olmuştur. Yazı insanların zihinsel etkinliklerini biçimlendirmiş, bilgiyi hafızaları haricinde kayıt etmelerine olanak tanımıştır.

Yeni teknolojiler toplumun doğasını değiştirmektedir (Postman, 2013, s. 24). Matbaanın keşfi tam olarak bu “yeni teknoloji” kavramı ile insanların hayatına yeni bir yol çizmiştir. Matbaanın icadı ile pek çok sonuç ortaya çıkmıştır. Matbaa bilginin sorgulanabilir hale gelmesini ve yaygınlaştırılmasını sağlamıştır. Bilgi, okuryazarlık ayrıcalığını elinde tutan kesimler yerine toplumun her kesimine ulaşmıştır. Postman'ın belirttiği gibi yeni teknolojiler eskileriyle mücadele etmiş, bu mücadele sonucu matbaa elyazması kültürünü ortadan kaldırarak basılı kültürü hakim kılmıştır (2013, s. 21). Her yeni icadın, her teknolojinin kendisinden öncekini geride bırakma eğiliminde olduğu görülmektedir.

MS 8. yüzyılda Çin’de tahta bloklar üzerine basım tekniği olan ksilografi bulunmuş olsa da matbaacılığın Avrupa’da ilk ortaya çıkışı 1440 yılına rastlamaktadır (Basalla, 1996, s. 230-231). Ancak matbaanın büyük önem arz etmesi 15. yüzyılda Gutenberg’in matbaaya hurufat teknolojisini kazandırmasıyla gerçekleşmiştir. Gutenberg 1450’de hareketli harf teknolojisini geliştirdiğinde Çin’de tahta kalıplar üzerine yüksek rölyef tekniğinde oyulan ksilografi adı verilen baskı tekniğinden etkilenmiştir (Becer, 2006, s. 92). Çin kaligrafisi ve yazı stili, ahşap blokların kullanımı için oldukça uygun bir yapıya sahiptir (Uçar, 2004:98) (Bkz. Görsel 1.2.).



Görsel 1.2. Çin ahşap blokları
Kaynak: T.Fikret Uçar (2004), s. 98

Katolik olan Gutenberg’in matbaaya hurufat teknolojisini getirdiğinde bastığı ilk kitap İncil olmuştur (Bkz. Görsel 1.3.). Beklenmedik bir sonuç olarak matbaa, bilimsel bilginin yaygınlaşarak, dini bilginin önüne geçmesini sağlamıştır.



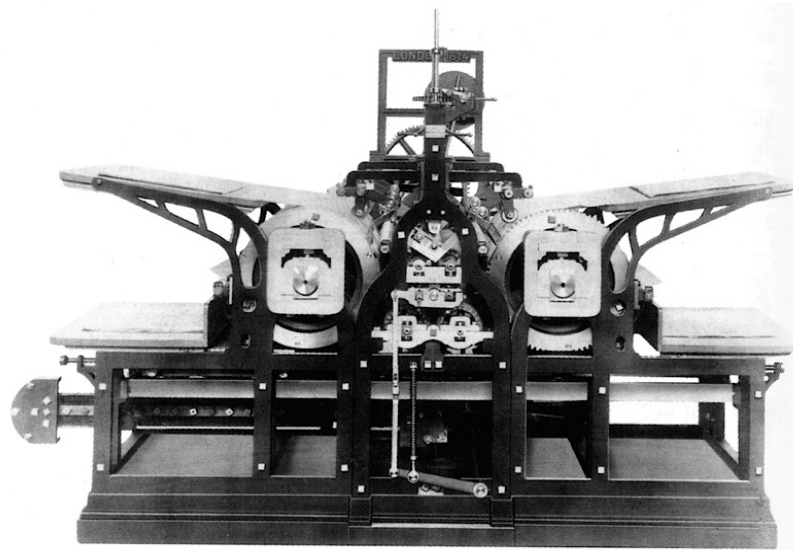
Görsel 1.3. Gutenberg İncili, 1455
Kaynak: <http://molcat1.bl.uk/treasures/gutenberg/record.asp>. (Erişim tarihi: 22 Nisan 2015)

Bilimsel bilginin din öğretilerinin önüne geçmesi teknolojinin beklenmedik sonuçları arasında yer almaktadır. Gutenberg tipobaskı tekniğini deneyen tek isim değildir. Ancak Gutenberg'in bu alandaki başarısı ve teknik olanağı geliştirmesi adının duyulmasını sağlamıştır. Gutenberg'in bu başarısı sayesinde matbaa ve basım teknikleri geliştirilmiş kitap basımı başlı başına bir çalışma alanı haline gelmiştir.

Matbaa aynı zamanda ilk seri üretim, standartlaştırma ve hurufat teknolojisindeki değiştirilebilir parçalar tekniğiyle sanayi devriminin ve kapitalizm de temellerini atmıştır. Bu konu ile ilgili Ong (1999, s. 141-142) kelimenin, üretim sürecinin ayrılmaz bir parçası olduğunu ve bir tür sermayeye dönüştüğünü söylemektedir. Yazı olmasaydı alet kullanan kültürler evrilemeyecekti, yazının icadı bilginin yaygınlaşmasının gerekliliğini, matbaanın icadı seri üretimin gerekliliğini desteklemiştir. Matbaa olmasa bilgi çağı doğamayacaktı.

Sanayi devrimi ile sosyal ve ekonomik yapılardaki değişimler matbaanın da gelişimine olanak tanımıştır. On sekizinci yüzyılda gerçekleşen sanayileşme matbaanın da makineleşmesini sağlamıştır (Ambrose ve Harris, 2012, s. 28). Böylece seri üretim sayesinde baskı, daha hızlı ve daha az zahmetli bir hal almaya başlamıştır.

İnsan ve hayvan gücünün yerini buhar enerjisine bırakması matbaada bir devrim yaratmıştır. Buhar enerjisinin keşfini takiben Koenig'in geliştirdiği çift silindirli, buhar gücü ile çalışan baskı makinası 90 santime 56 santim boyutlarındaki kağıtlardan saatte 1.100 adet basabilmiştir (Meggs ve Purvis, 2012, s. 151) (Bkz. Görsel 1.4).



Görsel 1.4. Koenig'in buhar gücü ile çalışan silindirli baskı makinası, 1814
Kaynak: P.Meggs, A.Purvis (2012), s. 151

Baskı tekniklerinin ve baskı makinası teknolojisinin hızla gelişmesi ile daha çok sayıda ve daha az maliyetli baskılar elde edilmiştir. Baskı teknolojisinin gelişmesi ile Avrupa ve Kuzey Amerika'daki kitap ve gazete matbaacıları mevcut olan el preslerini buhar gücü ile çalışan presler ile değiştirmiştir (Meggs ve Purvis, 2012, s. 151). Baskı makinalarının gelişmesi beraberinde tipografinin de makineleşmesini getirmiştir. Hurufatların tek tek elde hazırlanması ve baskı kalıplarına dizilmesi zaman alan bir işti (Meggs ve Purvis, 2012, s. 152). Yapılan pek çok araştırmanın ardından 1886 yılında Ottmar Mergenthaler klavye yardımı ile çalışan ilk dizgi makinasının sunumunu "New York Tribune" gazetesinin basımı ile gerçekleştirdi (Becer, 2006, s. 98) (Bkz. Görsel 1.5). Bu makinalaşma süreci grafik tasarımın da tipografinin de etki alanlarının genişletmiş, basılan kitap, gazete ve dergilerin sayısı artmış bu sayede yeni bir görsel kültür oluşmaya başlamıştır.



Görsel 1.5. *Tipografiyi mekanikleştiren Mergenthaler'in Linotip baskı makinasının temsili bir görseli, 1886, çizer: J. Coggleshall Wilson*

Kaynak: <https://letterpresscommons.com/mergenthaler-linotype> (Erişim tarihi: 24 Nisan 2015)

Litografi ve fotoğrafın gelişimi, görüntünün estetik ve kavramsal kodlarını değiştirmiş, basılı görüntüler eğitim, eğlence, siyaset ve bilimde, sosyal ve pratik görevleri üstlenmiştir (Drucker ve McVarish, 2009, s. 119) (Bkz. Görsel 1.6.).



Görsel 1.6. Bertall tarafından Balzac'ın "Petites Miseres de le Vie Cojugale/Evlilik Hayatının Ufak Dertleri"adlı oyunu için tasarlanmış, renkli litografi tekniği ile basılmış bir tanıtım afişi, 1845

Kaynak: <http://designhistorylab.com/wp-content/uploads/2009/01/comjugale.jpg>
(Erişim Tarihi: 26 Nisan 2015)

Litografinin öncesinde yüzeyler üzerine kazınan ya da çizilen görüntülerin yeniden üretimi zaman alan ve masraflı bir iş iken, litografinin gelişimi sayesinde görüntü üretimi daha kolay üretilebilir bir hal almıştır. 1796'da Senefelder tarafından bulunup, Engelmann tarafından geliştirilen litografi yıldan yıla daha da ilerleyerek, resimlerin büyük boyutlarda üretilmesini kolaylaştırmıştır (Weil, 2007, s. 12). Litografinin gelişimi, kolay üretimin yanı sıra, hareketli harf teknolojisinden ayrı olarak sanatçıların daha özgün işler yapmasına olanak sağlamıştır. Sanatçılar, afiş tasarımlarında el ile boyadıkları harfleri kullanmış bu da tasarıma farklı estetik bir değer katmıştır. Teknik imkanlar sanatçılara, farklı malzemeler ve yöntemler sunmuş, üretimin hızlanmasına olanak vermiştir. Benjamin'in belirttiği gibi litografi (taşbaskı) ile yeniden üretim tekniği bütünüyle yeni bir aşamaya gelmiş, grafik ürünlerinin yalnızca kitlesel değil her gün yeni biçimlerle ilk kez piyasaya sürülmesine olanak

sağlamıştır (Benjamin, 2009, s. 52). Litografinin ardından çok renkli litografi basım tekniğinin gelişimi Amerika’da Boston şehrinde yeni grafik bir üslup oluşturmuş ve bu tekniği kullanan basımevlerinin sayısı artmıştır (Becer, 2006, s. 98). Litografi günümüz matbaasının oluşumunda da büyük bir önem teşkil etmiştir.

Litografinin gelişimi gibi fotoğrafın keşfi de görüntünün yeniden üretilebilirliği bağlamında grafik tasarım ve illüstrasyonda yeni bakış açılarının ve tarzların önünü açmıştır. Fotoğrafçıların çektiği görüntüyü ahşapbaskı yoluyla çoğaltan illüstratörler bu dönemde, referansları fotoğraf olduğu için gerçekçi bir çizim dili benimsemek durumunda kalmışlardır. Fotoğraf kelimesinin anlamı ışık ile çizim yapmaktır, 1830’larda eşzamanlı olarak Daguerre ve Talbot tarafından keşfedilmiştir (Eskilson, 2007, s. 25). İnsan eli ile çizilen görüntüler Niepce’nin keşfettiği yöntem sayesinde güneş ışığı ve kimyasallar yardımı ile baskı kalıplarına aktarılabilir hale gelmiştir. Niepce, 1822’de kurşun-kalay karışımı yüzeyi ışığa duyarlı bir çeşit zift ile kaplayıp, ışığın fotokimyasal etkisi sayesinde görüntüyü, insan eli dışında bir yöntem ile çoğaltmayı başarmıştır (Meggs ve Purvis, 2012, s. 154). Bu yöntem “fotogravür” olarak bilinen, Niepce’nin “güneş gravürü” olarak nitelendirdiği yöntemdir (Bkz. Görsel 1.7.).



Görsel 1.7. Niepce’iin fotogravür tekniğiyle bastığı, Kardinal Georges D’Amboise’nin portresi, 1827
Kaynak: P. Meggs ve A. Purvis, (2012), s. 154

Fotoğraf tarihçileri tarafından ilk fotoğraf olarak nitelendirilen “View from the Window at Le Gras/Pencereden Görünüm” adlı fotoğrafında Niepce, ışığa duyarlı maddeleri bir karanlık kutuya (camera obscura) yerleştirip pozlayarak bu görüntüyü elde etmiştir (Bkz. Görsel 1.8.).



Görsel 1.8. İlk fotoğraf olarak kabul gören Niepce’in “View from the Window at Le Gras/Pencereden Görünüm” adlı fotoğrafı. 1826

Kaynak: http://www.photo-museum.org/wp-content/uploads/2015/01/catalogue-Niepce-View_Le_Gras.jpg (Erişim Tarihi: 01 Mayıs 2015)

Basılabilirliğinin mümkün olmasından önce fotoğraf, ahşapbaskı ile yapılan çizimlerin geliştirilmesi için kullanılan bir araçtı ve gerçekliği belgelediği için illüstratörlerin güncel olayları takip etmesine yardımcı oluyordu (Meggs ve Purvis, 2012, s. 157). Grafik görüntünün üretimi ve gerçeklik algısının sorgulanması fotoğrafın keşfi ile yeni bir boyut kazanmıştır. Bu yeni teknoloji varolan baskı tekniklerinin ve illüstrasyonun büyük ölçüde değişimine neden olmuştur (Meggs ve Purvis, 2012, s. 161). İnsan eli ile yüzeylere aktarılan görüntüler artık yerini objektife bakan gözler ile değiştirmiş, gözün algılama hızının elin işlemesinden daha kısa olması sonucu yeniden-üretim süreci hızlanmıştır (Benjamin, 2009, s. 53). Fotoğrafın keşfi sayesinde yüzey üzerine düşen görüntünün sabitlenmesi ve çoğaltımı, pek çok sanatçıyı etkileyerek farklı üslup ve içeriklerin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Bu yaşanan gelişmeler sonucu illüstratörler kurgusalığa ve imgeleme yönelmiştir.

Fotoğrafı sanat, belgeleme ya da tasarıma-illüstrasyona olan etkisi ile tanımlamak yetersiz kalacaktır. Fotoğraf önemli bir kitle iletişim aracıdır ve keşfi ile toplumsal açıdan bireylerin düşünceleri etkilenmiştir, çünkü fotoğraf insanlara kanıt teşkil eder;

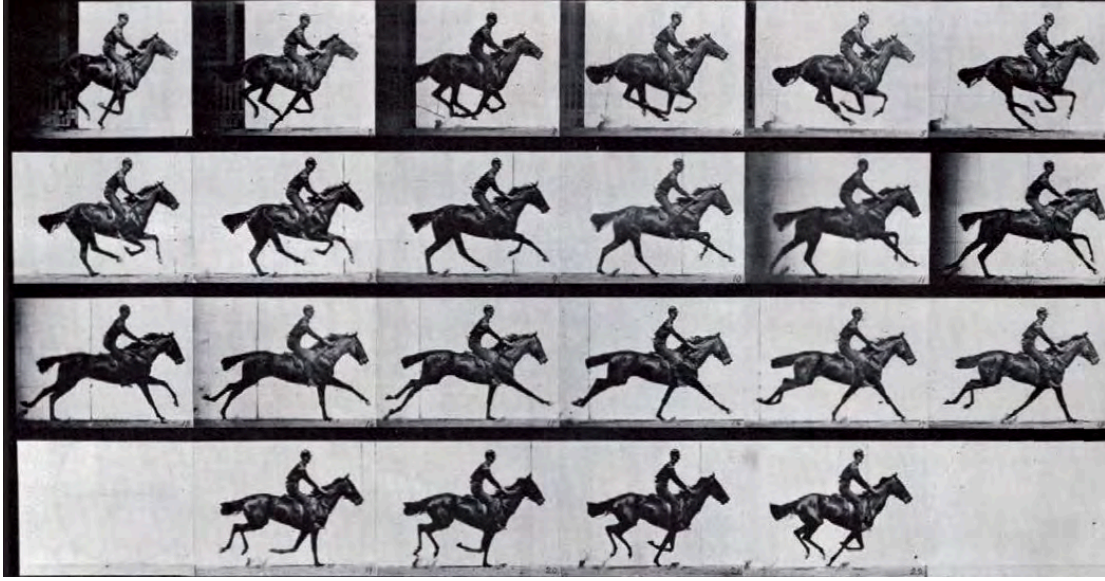
hakkında şüphe duyulan bir şey, onun fotoğrafı gösterildiğinde kanıtlanmış sayılır (Sontag, 2008, s. 5). Ünlü Fransız düşünür Barthes'in da belirttiği gibi fotoğraf kanıtlayıcı bir kuvvete sahiptir ve bu tanıklık nesneye değil zamana dayanmaktadır, böylece fotoğrafın doğruluğu kanıtlama gücü, temsil gücünün üzerine çıkmaktadır (2000, s. 107). Fotoğrafın tarihte yaşanan gerçeklikleri gözler önüne sermesi ve savaş, katliam, ırkçılık, türcülük, ayrımcılık gibi tüm acılar ile insanları yüzleştirmesi, taşıdığı kanıt niteliği sayesinde olmuştur (Bkz. Görsel 1.9.).



Görsel 1.9. Amerikan İç Savaşı'nın yaşandığı döneme ait bir fotoğraf, Alexander Gardner, 1862
Kaynak: <http://memory.loc.gov/ndlpcoop/nhnycw/ad/ad18/ad18045v.jpg> (Erişim tarihi: 27 Mayıs 2015)

Fotoğraf makinasının anlık görüntüleri birbiri ardına pozlaması mekan ve zaman kavramlarının durağan görüntü üzerinden kaydedilmesini sağlamıştır. Böylece görüntülerin zamana bağlı olmadığı fikri ortadan kalkarak zaman kavramının görünen şeylerin algılanışından ayrılamayacağı gösterilmiştir (Berger, 2011, s. 18). 20. yüzyılın gelişile beraber fotoğrafın kullanım alanları giderek artmıştır. Bu dönemde gelişen yeni teknolojiler baskı teknikleri ve illüstrasyonu büyük ölçüde değiştirmiştir. Fotoğrafın görüntüyü mekanik olarak yeniden üretmesiyle, illüstratörler özgün ifade biçimleri kazanmıştır (Meggs ve Purvis, 2012, s. 161). Böylece illüstratörler gerçekçi çizimlerden imgesel çözümlemelere doğru yaklaşp, özgürleşerek kendilerini geliştirmişlerdir.

Hareketli görüntünün fotoğraf makinası aracılığıyla fotoğraf klişesine sabitlenmesi görsel iletişimde önemli bir yere sahiptir. Eadweard Muybridge “The Horse in Motion” denemesiyle hareketli görüntüyü sabitlemek için kurduğu düzenek sayesinde ortaya çıkan fotoğraf dizisi ile atın hareketini yakalamıştır (Bkz. Görsel 1.10.). Ayrıca hareketli görüntünün kaydedilmesi sinemanın gelişiminin zeminini hazırlamıştır.



Görsel 1.10. Eadweard Muybridge “The Horse in Motion/Hareket Eden At”, 1883. Hareketli görüntüyü sabitlemek için kurduğu düzenek sayesinde Muybridge ortaya çıkan fotoğraf dizisi ile atın hareketini yakalamıştır.

Kaynak: P. Meggs ve A. Purvis (2012), s. 160

1.1. Grafik Tasarımda İllüstrasyonun Yeri ve Önemi

Grafik tasarımın önemli bir alanını oluşturan illüstrasyon, Amerika’da bulunan Ulusal İllüstrasyon Müzesi’nin tanımına göre; fikirleri iletmek için kişisel ifadenin ve resimsel temsilin birleştirilmesi ile oluşan bir ifade biçimidir (Zeegen ve Crush, 2005, s.12). İllüstrasyon akılda kalıcılığı, görsel gücü, oluşturduğu ortak dili ve estetik değeri ile grafik tasarımda, evrensel bir görsel iletişim dili oluşturmaktadır. İllüstrasyon, günlük hayatımızda telefonumuzda, televizyon ekranında, afişlerde, gazete ve dergi sayfalarında, kitaplarda ve ambalajlarda sıkça görülebilmektedir. Bunların yanı sıra otogar, havaalanı, alışveriş merkezi ve trafik gibi kamusal alanlarda ulaşımı ve iletişimi kolaylaştıran yönlendirmelerdeki ikonlar da birer illüstrasyondur. Görsel iletişimin önemli bir alanı olan illüstrasyon insan hayatında önemli bir yere sahiptir (Bkz. Görsel 1.11.).



Görsel 1.11. Otto ve Marie Neurath’ın 1928’de başlattığı Isotype uluslararası görsel dili, kültürel farklılıklara karşı, sade ve içeriği direkt ileten bir şekilde tasarlanmıştır. Bu ikonlar; insanlar nerede olursa olsun görsel olarak algılandığı andan itibaren iletişimi başlatmaktadır. İllüstrasyon; toplumsal ve kültürel yapılardan bağımsız evrensel görsel bir dil yaratmakta ve insan hayatını kolaylaştırmaktadır

Kaynak: Aynsley, J. (2004), s. 133

Basılı gazete, dergi ve afişlerden günümüz taşınabilir bilgisayar, tablet ve akıllı telefonların dijital ekranlarına illüstrasyonu her yerde görmek mümkündür. Çocukken okuduğumuz resimli kitaplardan, gençliğimizde dinlediğimiz albüm kapaklarına, satın aldığımız ürünlerin ambalajlarına kadar grafik tasarımın neredeyse her alanında, her gün her an karşılaştığımız illüstrasyon, Zeegen ve Roberts’in (2014, s. 7) de belirttiği gibi popüler kültürle derinden bağlantılıdır. Dolayısıyla illüstrasyon görsel kültürün önemli bir parçasıdır. İllüstrasyon, insanlar varoldukça ister geleneksel yaklaşımlarla ister makinalar aracılığıyla yapılsın, önemini ve geçerliliğini koruyacaktır.

İllüstrasyon belirli bir amaç doğrultusunda çizilen, boyanan ve tasarlanan fikirlerin genellikle bir metin ile birleşmesi sonucu oluşturulur. Günümüzde illüstrasyonun metni betimlemekten öteye geçtiği görülmektedir. Genellikle grafik

tasarımın bir dalı olarak görülen illüstrasyon, aslında tek başına da varolabilen, çok yönlü, düşünsel ve estetik bir süreçtir.

İllüstrasyon, grafik tasarımın içinde bir alan olarak görülmekle birlikte aslında çok geniş bir yelpazeye sahip ayrı bir görel iletişim alanıdır denilebilir. Sanatsal yönüne ek olarak, iletişimle ve fikrin belirli bir doğrultuda görselleşmesi ile birebir ilintili olduğundan, grafik tasarım ve iletişim meslek alanlarına daha yakındır. (Songür Dağ, 2015, s. 14).

İllüstrasyon fikirleri görselleştirmesi ve amaca uygun hale getirmesi ile grafik tasarım ve görsel iletişimle sıkı sıkıya bağlıdır. Dil ve ırk farkı gözetmeksinizin tüm insanlık ile görsel iletişim olanağı sağlayan illüstrasyon, kültürel bağlamda önemli bir yere sahiptir. Bilmediği bir dilde yazılanları anlayamayan insanlar, illüstrasyonun görsel verileri sayesinde içerik hakkında bilgi sahibi olabilmekte ve grafik tasarımın gücüne tanıklık etmektedirler. İllüstrasyon grafik tasarımla paralel olarak, hayatı daha anlaşılır kılmaktadır.

Grafik tasarımda illüstrasyon, evrensel bir dil yaratmasının yanı sıra, markalaşma, ürün satışını destekleme anlamında da önemli bir yere sahiptir. Male'e göre, bir illüstrasyon kimliksiz bir şirkete yeni bir kimlik kazandırabilir (2007, s. 10). Kurum kimliklerinden, müzik albümlerinin kapaklarına, dergi kapaklarından ambalaj tasarımlarına kadar sık sık karşılaştığımız illüstrasyon, markalara yeni bir kimlik vermektedir. İngiliz grafik tasarımcı Michael Peters, ürün ambalajı tasarımında illüstrasyonun önemini Winsor&Newton markası için yaptığı tasarımlarda göstermiştir (Bkz. Görsel 1.12.).



Görsel 1.12. Michael Peters, “Winsor&Newton mürekkepleri için yaptığı ambalaj illüstrasyonları, 1972
Kaynak: <http://www.winsornewton.com/na/discover/articles-and-inspiration/interview-with-michael-peters-designer-of-drawing-inks-packaging> (Erişim tarihi: 18 Aralık 2015)

Mürekkep şişelerinin etiket ve kutularını illüstrasyonlar ile süsleyen Peters'ın tasarımları sayesinde, marka daha önce hiç satmadığı kadar mürekkep satmış ve kendi pazarlarında büyük başarı yakalamıştır (Shaughnessy, 2009, s. 230).

İllüstrasyonun markalaşma ve satış üzerindeki olumlu etkilerinin yanı sıra toplumsal, kültürel ve siyasi çerçevede de önemli bir rolü vardır. Özellikle savaş dönemlerinde, dönemin siyasi gündemi ile ilgili illüstrasyonlu propaganda afişleri bu bağlamda önemlidir. Savaş sırasında, hükümetler, propaganda ve görsel ikna için afiş önemli bir araç olarak kullanmıştır (Meggs ve Purvis, 2012, s. 283). İkonlaşmış propaganda afişlerinin en akılda kalıcı örneklerine, I. ve II. Dünya Savaşı dönemlerinde rastlamak mümkündür. Eskilson'un belirttiği gibi I. Dünya Savaşı döneminde İngiliz hükümeti, afişleri genç erkekleri savaşa katılmaya teşvik etmek için kullanıyordu (2007, s. 116). Gönüllüleri yüreklendirmek ve orduya katılımı çoğaltmak için kullanılan bu propaganda afişlerinde figüratif illüstrasyon kullanımına sıkça rastlanmaktadır. Savaşlar hükümetlere iletişim zorunluluğunu öğretmiştir. Alfred Leete'nin çizdiği, parmağıyla izleyici işaret eden "Your Country Needs You" afiş bunların en parlak örneğidir (Weill, 2007, s. 40) (Bkz. Görsel 1.13.). Leete tarafından İngiliz Hükümeti için tasarlanan bu afiş stili, direkt izleyiciyi işaret eden görseliyle, kendinden sonra tasarlanan pek çok afiş etkilemiş ve kopya edilmiştir. İllüstrasyon politik bağlamda toplumun algısını etkilemekte ve değiştirmektedir.



Görsel 1.13. Alfred Leete tarafından tasarlanan "Your Country Needs You/Ülkenin Sana İhtiyacı Var" propaganda afiş, London Opinion dergi kapağında yayınlanmıştır. Litografi, tipobaskı, 1914

Kaynak: J. Aynsley, (2004), s. 45

Alfred Leete'nin ardından James Montgomery Flagg, Lord Kitchener'in afişine benzer olarak, yeniden yorumladığı "I Want You for US Army" afişini Amerikan Hükümeti'nin savaş propagandası için tasarlamıştır (Bkz. Görsel 1.14.). Bu afiş için çizilen "Sam Amca" figürü, Amerika'nın vücut bulmuş halini ifade etmektedir (Eskilson, 2007, s. 125). Bu afişlerde kullanılan illüstrasyonlar akılda kalıcı, toplumu harekete geçirici, ideolojik temsil olarak sunulurken, kitleleri etkileyici özellikleri dolayısıyla önemlidirler.



Görsel 1.14. James Flagg tarafından Amerikan Hükümeti için tasarlanan "I Want You For US Army/Amerikan Ordusuna Seni İstiyorum" propaganda afişi, renkli litografi, 1917
Kaynak: <https://www.loc.gov/item/96507165/> (Erişim tarihi: 16 Mayıs 2016)

İllüstrasyon, ticari ve sosyo-politik önemi yanında, toplumun güzellik algısını da etkileme gücüne sahiptir. Charles Dana Gibson'ın yarattığı "Gibson Girl/Gibson Kızı" karakteri seviyeli ve kibar bir kadın temsili olarak, Amerikan illüstrasyonunun en ünlü karakteri olmuştur (Eskilson, 2007, s. 125). Bu karakter sadece ünlü bir illüstrasyon olmakla kalmamış, dönemin güzellik algısını da etkilemiştir. "Gibson Girl/Gibson Kızı" karakteri, "idealize edilmiş bir güzellik algısı" yaratarak, kendi çağındaki kadın temsillerini ciddi bir biçimde etkilemiştir" (Songür Dağ, 2015, s. 167). Gibson Kızı,

dönemindeki ideal Amerikalı kadını güzelliğini şekillendirmiş, saç modellerinden kıyafetlere kadar moda algısını ve kadının toplumdaki betimlemesini yönlendirmiştir (Bkz. Görsel 1.15.).



Görsel 1.15. Charles Dana Gibson'ın "Gibson Girl/Gibson Kızı". Dolma kalem, mürekkep, 1890'lar.
İllüstrasyon toplumun güzellik ve estetik algısının değişmesinde önemli bir rol oynamaktadır.
Kaynak: <https://www.loc.gov/item/96507165/> (Erişim tarihi: 16 Mayıs 2016)

Grafik tasarımda illüstrasyonun kullanımı çocukların eğitimi için ayrı bir öneme sahiptir. Çocuk kitabı illüstrasyonları çocukların gelişimi ve eğitimi için önem teşkil etmektedir. Algılama, öğrenme ve hatırlamaya olumlu etkilerinin yanı sıra illüstrasyonlu çocuk kitapları estetik beğenin gelişmesine ve çocuğun sanatla tanışmasına da aracı olur (Songür Dağ, 2015, s. 51). İllüstrasyonlu çocuk kitapları, çocukların kavramları daha kolay anlamasına yardımcı olur. İllüstrasyon, çocukların yazıyı daha kolay öğrenmelerinin de bir yardımcı öğesidir. Aynı zamanda çocukların çoklu ve yaratıcı düşünmesine de katkı sağlamaktadır.

Walter Crane (1845-1915) resimli çocuk kitaplarının en eski ve en etkili tasarımcılarından birisidir (Meggs ve Purvis, 2012, s. 168). Walter Crane özellikle

çocuk kitapları için yaptığı çizimler ve çocuk eğitimine verdiği önem ile ön plana çıkmıştır. Maurice Sendak tarafından “süslemeci illüstratör” olarak tanımlanan Crane, yalın renk anlayışı ve Japon baskı sanatından oldukça etkilenen tarzı ile çocuklara yönelik grafiksel ve resimsel kitaplar tasarlamıştır (Anscombe, 1996, s. 146). Crane’in tasarladığı “Absurd ABC” adlı illüstrasyonlu alfabe kitabı, çocukların harfleri öğrenmesi için teşvik edici bir kaynak olmuştur (Bkz. Görsel 1.16.). Kate Greenaway çocuk kitapları için yaptığı illüstrasyonlar ile dönemin önemli kadın sanatçılarından birisi olmuştur. Özellikle kullandığı yalın dil, yumuşak renkler ve sade sayfa tasarımları ile figüratif çizimi ön plana çıkarmıştır (Bkz. Görsel 1.17.).



Görsel 1.16. Walter Crane’in *Absurd ABC* adlı alfabe kitabından bir sayfa, ahşapbaskı, 1874
İllüstrasyon, çocukların öğrenmesi ve eğitimi için büyük önem taşımaktadır.

Kaynak: P.Meggs, A.Purvis, (2012), s. 169



Görsel 1.17. Kate Greenaway tarafından resimlenen “A Apple Pie” adlı alfabe kitabından bir sayfa, 1886. Greenaway illüstrasyonlarında çocuksu bir dil kullanarak yalın ve sade bir tasarım anlayışı benimsemiştir

Kaynak: P.Meggs, A.Purvis, (2012), s. 170

Bu verilerden yola çıkarak illüstrasyon; yönlendirmeyi kolaylaştırmasından, dönemin önemli figürlerinin ikonlaşmasına, savaş propagandasının başarılı bir şekilde sürdürülmesinden, tüketim ürünlerinin satışlarının artmasına, toplumun algılarını değiştirmesinden, eğitici, öğretici özelliğine kadar insan hayatında önemli bir role sahiptir.

1.2. İllüstrasyonun Tarihsel Gelişimi

İllüstrasyonun tarihinin uygarlık tarihi kadar eski olduğunu iddia etmek yanlış olmayacaktır. İllüstrasyonun evrimi medeniyetin yükselişinin aynasıdır (Wigan, 2012, s. 274). İllüstrasyonun kökenlerinin, tarih öncesi mağara duvarlarına kazınan ve boyanan resimlemelerle başladığı düşünülmektedir. Mağara duvarlarındaki bu ilk görsel izlerin belirli bir amaç doğrultusunda yapıldığı öne sürülmektedir. Turani'ye göre bu resimler ilkel insanın etrafını çevreleyen dünyayı, düşüncelerini ve rüyalarını anlatmaktadır (2010, s. 30). Gombrich mağara resimlerinden şöyle bahseder; “böylesine güç ulaşılan bir yere yalnızca buraları süslemek amacıyla gidilmiş olması düşünülemez” (1994, s. 41). Tarih öncesinde bile insanların iletişim kurma amacı ile yarattığı evrensel, görsel dil günümüze ulaşan örneklerde görülmektedir. Tarih öncesi dönemde yaşayan insanlar, ağızlarına aldıkları kömür parçaları ve kök boyaları, salya ve su ile incelterek çiğnemiştir. Ellerini bir şablon olarak kullanan insanlar, ağızlarındaki karışımı püskürtürerek, mağara yüzeylerine izlerini aktarmıştır (Stokstad vd. 2005, s. 7). Tarih öncesi mağara sanatçılarının, ilk olarak kendi bedenlerini bir çizim aracı olarak kullandıkları düşünülmektedir (Bkz. Görsel 1.18.).



Görsel 1.18. Cuevas de las Manos, Santa Cruz, Arjantin. İlk insanlar, bedenlerini bir araç olarak kullanmış, ellerini şablon gibi kullanarak püskürtme tekniğiyle mağara duvarlarına izlerini bırakmıştır.

Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_painting#/media/File:SantaCruz-CuevaManos_P2210651b.jpg

<http://www.karencarr.com/larger.php?CID=476> (Erişim tarihi:12 Mart 2016))

Her dönemin kendine ait bir teknolojisi, bilgisi ve bunları kullanma becerisi vardır. Tarih öncesi dönemde yapılan mağara resimlemelerinde o zamanın ilk kullanılan çizim aracının insan eli olduğu tahmin edilmektedir. Alet yapma ve kullanma becerisini elde eden ilkel toplumlarda ise araç ve malzeme çeşitliliği artmıştır. “Araç kullanımında biçim-işlev ilişkilerine dayalı bir anlayış gelişmeye başlamıştır” (Becer, 2006, s. 83). Tarih öncesi dönemde insanlar, çevrelerindeki imkanlar doğrultusunda doğal malzemelerden faydalananarak araçlar yapmış, doğal pigmentlerden boyar maddeler elde etmişlerdir. Muhtemelen bu pigmentler duvar üzerine kıl veya sazdan üretilmiş fırça ya da parmak aracılığıyla sürülmüşlerdir (Meggs ve Purvis, 2012, s. 7). Bu araçların tanıdığı sınırlılıklar ve o dönem insanının algısı bağlamında mağara ve taş yüzeylere yapılan resimlemelerin çoğunda yalın ve gölge formunda deforme figürler görülmektedir (Bkz. Görsel 1.19.). Tarih öncesi dönemin kendine has malzeme ve araçları, günümüz illüstrasyonunda kullanılan çizim ve boyama araçlarının öncüsü olarak kabul edilir.

Mağara Resimleri:

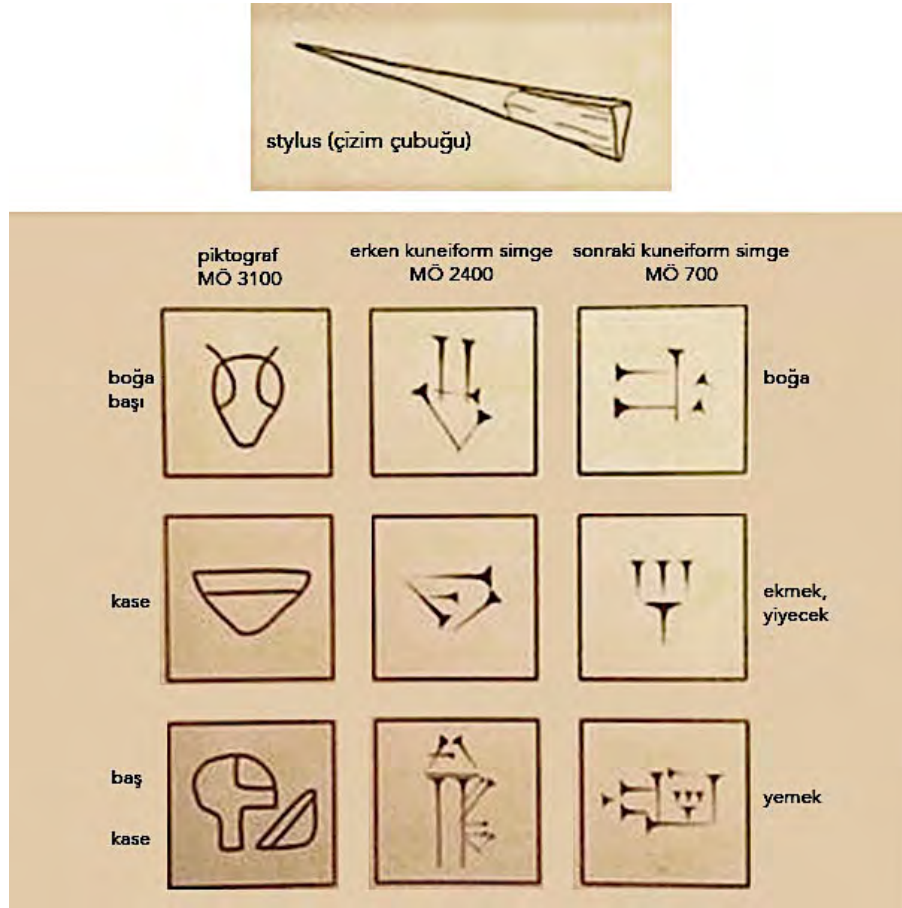
İllüstrasyonun ve görsel iletişimin ilk izleri olmalarının yanında toplumsal ve kültürel mirasın sürdürülmesi açısından da oldukça önemlidir.



Görsel 1.19. Solda kaya üzerine insan ve hayvan figürleri çizimi (detay), Cogul, Lérída, İspanya, MÖ 4000-2000 dolayları. Sağda, kaya üzerine insan figürü çizimi, San Rafael Swell, Utah. MÖ 2000-1000 dolayları. Figürlerin deformasyonu, stilizasyonu, tek renk kullanımı ve gölge formunda oluşu dönemin imkanları, araçları ve insan algısı ile sıkı sıkıya bağlıdır.

Kaynak: Stokstad vd., (2005), s. 13
P. Meggs ve A. Purvis, (2012), s. 7

MÖ 4000’li yıllardan itibaren Mezopotamya’da Sümerler olarak bilinen bir medeniyet gelişmiştir. Sümerler icat ettikleri çivi yazısı ya da kuneiform olarak tanımlanan yazı sistemi ile kendisinden sonra gelen medeniyetlere büyük bir fayda sağlamıştır. Sümerler, kuneiform sembolleri stylus (yazı çubuğu/kamış çubuk) ile kil tabletlere aktarmışlar (Stokstad vd. 2005, s. 30). İletişim kurmak ve kayıt altına almak amacıyla çizime dayalı bir yazı sistemi oluşturan Sümerler’in kuneiform yazısı aslında yalın illüstrasyonlardan oluşmaktaydı. Piktografik sistem, çizimden fonograma doğru evrilmiş ve gerçek bir yazı sistemi oluşturmuştur (Stokstad vd. 2005, s. 31) (Bkz. Görsel 1.20.).

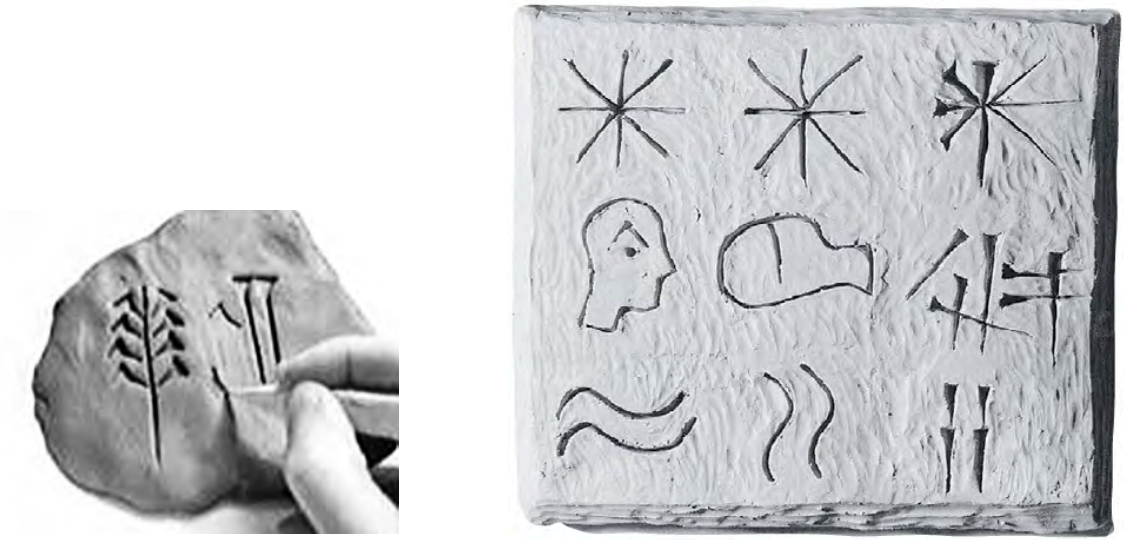


Görsel 1.20. Sümerler’in kuneiform yazı sistemi sade çizimlerden oluşmaktaydı. Sonraki dönemlerde daha soyut bir hal alan kuneiform yazı sistemi fonograma doğru evrilmiştir. İllüstrasyonun insanlık tarihine katkısı yazının evrimine katkısı ile paralel olarak değerlendirilebilir.

Kaynak: Stokstad vd, (2005), s. 31 (Yazar tarafından Türkçe’ye çevrilmiş ve düzenlenmiştir)

Sümer Kil Tabletleri:

Üzerine resimyazıların kazınarak, nesne ve olayların kayıt altına alındığı illüstrasyonun ilk örneklerindendir. Bu tabletler, uygarlığın gelişimini etkileyen yazıya öncülük etmelerinden dolayı da sanat tarihinde önemli bir yere sahiptir (Bkz. Görsel 1.21.).



Görsel 1.21. Solda yeniden üretim bir stylus görülmektedir. Sağda, Erken Sümer medeniyetine ait kil tablet. Sümerler'in stylus ile çizimleri kazıyarak yaptığı bu tablet, tanrı ve cennet anlamına da gelen yıldız sembolünün evrimini göstermektedir. MÖ 3100 dolayları

Kaynak: P. Meggs ve A. Purvis, (2012), s. 8

<http://mappio.com/mindmap/wadeimlay/mesopotamia> (Erişim tarihi:12 Mart 2016))

Sümer kil tabletleri, ıslak kil yüzeylere kazıma yoluyla çizim yapma olanağı veren kamış ve kalem benzeri araçların geliştirilmesi ile yapılmıştır. Kamışı yanlamasına yontarak kil üzerine bastıran Sümerler, kil tabletlerini güneşte kurutarak sağlamlığını güçlendirmişlerdir (Taşcıoğlu, 2013, s. 47). İnsanın bazı araçları diğerlerinden daha yararlı bulması, yerine başka bir araç kullanabileceğini anlaması, eldeki yetersiz aracın direkt doğadan alınması gerekmediğini ve bu araçlara biçim verebileceğini göstermiştir (Fischer, 2013, s. 34). Sümerler çizim araçlarını kamışları biçimlendirerek hazırlarken, daha sonra kemik, bronz, demir, pirinç gibi malzemelerden faydalanarak farklı araçlar yapmışlardır. Sümer kil tabletleri, günümüz teknolojisinde illüstratörlerin sıkça kullandığı dijital grafik tabletlerin ve kalemlerin en eski örnekleri olarak kabul edilebilir. Dönemin araçlarının sunduğu imkan doğrultusunda Sümerler'in kabartma tekniği ile yaptıkları figürler, keskin hatlı ve stilize özelliklere sahiptir.

Mısır’da İllustrasyon:

Kültürlerarası etkileşimin ve medeniyetin yükselişi ışığında Sümerler’in resimyazı sistemi Mısırlılar’ı etkilemiştir. Mısırlılar özellikle dini konulara yönelik çizimler ile duvarlarını kaplamalarının yanı sıra bir çeşit görsel iletişim dili oluşturmuşlardır. Bu görsel dil betimlemeye dayanan **hiyeroglif** olarak bilinmektedir. “Kutsal yazı” anlamına gelen hiyeroglif, kökeni resimyazı olan ve işaretleri resim karakteri taşıyan MÖ 3000’den MS 4. yüzyıla kadar Mısır’da kullanılan bir yazı sistemidir (Dinçol, 1997, s. 795). Hiyeroglifleri bir nesne ya da varlığı tasvir etmesi bağlamında illüstrasyon tarihinin içine almak mümkündür. Mısırlılar’ın hiyeroglif yazı sistemi ve çizimleri buluşturan yapıtları öykü anlatan illüstrasyonlar olarak düşünülebilir. Gombrich, hiyeroglif yazıları içeren duvar resimlemelerinin belirli bir amaç doğrultusunda yapıldığını aslında yazılı bir hikayeyi görsel dile dönüştürdüğünü belirtmektedir. (1994, s. 62-63) (Bkz. Görsel 1.22.).



Görsel 1.22. Solda Mısırlılar’ın çizim paleti. Sağda Chnemhotep’in mezar duvarından bir ayrıntı. Gombrich, hiyerogliflerin, Chnemhotep’in kim olduğunu, hangi ünvana sahip olduğunu kesinlikle söylediğini savunmaktadır.

Kaynak: P. Meggs ve A. Purvis, (2012), s. 17
E.Gombrich, (1997), s. 63

Mısırlılar hikayelerini resimlerken, coğrafi konum ve doğanın sunduğu şartlar sonucu doğal materyallerden elde ettikleri kamış kalem ve lif fırçaları kullanmışlardır. Boyama için de bitkilerin pigmentlerden faydalanmışlardır.

Mısırlı ressamların başta fırça yerine saz ve kamış saplarını kullandıkları anlaşıyor. Bunlar ucu yontulmuş bitki parçalarıydı. Daha sonraları palmye liflerinden yapılmış fırçalar kullanmaya başlamışlardır. Küçük kesecik ve çukur deniz kabuklarını da boyalarını koymak için kullanıyorlardı (Tansuğ, 2004, s. 29).

Mısırlılar'ın ünlü duvar resimleriyle sanat tarihine kattıklarının yanı sıra **papirüs** elde etmeye başlamaları illüstrasyon tarihi açısından oldukça önemlidir. Mısırlılar, iletişim kurmak için resim ve kelimelerin birarada kullanıldığı resimli elyazmalarını ilk üretenlerdir (Meggs ve Purvis, 2012: 18). Mısırlılar'ın papirüs üzerine yaptığı hiyeroglifler ve çizimlerin bir arada kullanıldığı ilk kitap sayılan “**Ölüler Kitabı**”nın, resimli elyazmalarına öncülük ettiği düşünülmektedir. Bu resimli elyazmalarında illüstrasyon olarak adlandırılabilir, oldukça detaylı anlatımları betimleyen anlatımcı resimler bulunmaktadır (Songür Dağ, 2015, s. 164) (Bkz. Görsel 1.23.).



Görsel 1.23. Solda Mısırlılar'ın kullandığı ahşap çizim paletlerinden bir örnek. Sağda Mısırlılar'ın ünlü “Book of the Dead/Ölüler Kitabı”ndan bir detay, Mısır, MÖ 1280 dolayları

Kaynak: <http://www.historyofinformation.com/expanded.php?id=2613> (Erişim tarihi: 3 Haziran 2016).
http://www.britishmuseum.org/whats_on/past_exhibitions/2011/book_of_the_dead.aspx/
(Erişim tarihi: 14 Mart 2016)

Ortaçağ Resimli Elyazmaları:

Mısır elyazmalarından sonra, Ortaçağ resimli elyazmaları da kitap resimleme geleneğini sürdürmüş, buna paralel olarak illüstrasyonun gelişimini de etkilemiştir. Bilgi saklama ihtiyacı, “manuscript” adı verilen elyazmalarının ortaya çıkmasına sebep olmuştur (Becer, 2006, s. 91). Ortaçağ resimli elyazmaları genelde Hristiyanlığın genel kurallarını, ilke ve uygulamalarını içeren dini içerikli kitaplardır. Resimli elyazmalarında, metin ve çizimler birlikte kullanılmıştır. Bu kitaplar aslında dini görüşlerin yayılması amacıyla üretilmeye başlanmıştır. Parlak boya ve kenarlıklarla, figürlerin bulunduğu matbaanın keşfinden önce hazırlanan elyazmaları, “Resimli Hristiyan İncilleri ve İslam Elyazmaları gibi dini amaçlar için üretilmiştir” (Wigan, 2012, s. 206). Resimli elyazmaları, pahalı oldukları için halkın tüm kesimine

hitap etmekte başarısız olmuştur. Elle yapıldığı için üretimi zaman alan ve zahmetli olan elyazmaları, çoğunlukla soylu müşterilerin sipariş ettiği ve satın alabildiği kaynaklardı. Resimli elyazmaları hakkında, Craig ve Barton'un (1987, s. 50) da belirttiği gibi,

Dinsel ve ibadet ile ilgili elyazmaları, tempera, guaj ve yağlı boyanın erken formunu kullanan ünlü sanatçılarca icra ediliyor ve varlıklı müşterilerce sipariş ediliyordu. İllüstrasyonlar artık sıra dışı değilse de, tahta pano resimleri ve altar pano resimlerine gösterilen aynı ciddiyetle ele alınıyordu. Bu elyazmalarından belki de en ünlüsü, Kral V. Charles'ın kardeşi Jean Duc de Berry tarafından sipariş edilen "*Très Riches Heures*"dır.

Dinsel içeriğin ve şahşahalı yaşam tarzının resmedildiği Très Riches Heures, Limbourg kardeşlerin en önemli başyapıtı olmasının yanı sıra ilk yirmi dört sayfalı illüstrasyonlu takvim özelliğinden dolayı da önemli bir elyazmasıdır (Meggs ve Purvis, 2012, s. 61) (Bkz. Görsel 1.24.).



Görsel 1.24. Solda elyazmalarını resimlemede kullanılan çeşitli fırça ve kalemler görülmektedir. Sağda Limbourg kardeşler tarafından illüstrasyonları yapılan, "*Très Riches Heures du Duc de Berry*" ilk resimli elyazması takvimdir. Parşömen üzerine tempera. 1413-1416

Kaynak: http://medimanuscripts.blogspot.com.tr/2010_05_01_archive.html

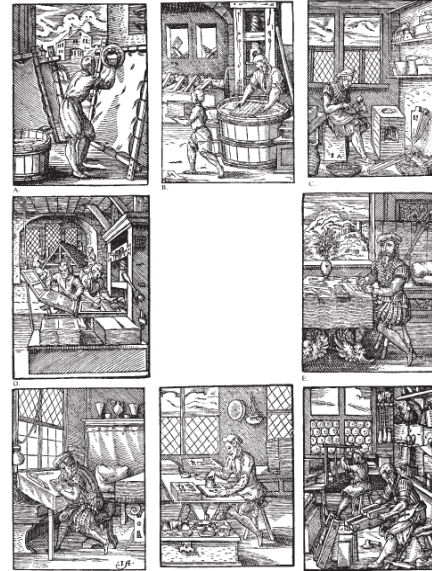
<https://www.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/northern-renaissance1/limbourg-brothers/a/limbourg-brothers-trs-riches-heures> (Erişim tarihi: 14 Mart 2016)

Ortaçağ resimli elyazmaları, tempera tekniğiyle parşömenler üzerine yapılmaktaydı. Papirüs, dayanıksızlığı ve yalnızca Mısır'da üretiliyor olduğundan pahalı oluşu nedeniyle yerini yavaş yavaş parşömene bırakmıştır (Taşcıoğlu, 2013, s. 52). Parşömen, papirüsten daha dayanıklı olup, üzerine daha kalın boya uygulanmasına olanak sağlayan bir malzemeydi. Parşömenin icadı ve kodeks formatına uygunluğu, tasarım ve illüstrasyon için yeni olanakların önünü açmıştır (Meggs ve Purvis, 2012, s. 47). Parşömen üzerine yapılan resimli elyazmaları tempera tekniğinin de dayanıklılığı ile uzun süre korunabilmişlerdir. Tempera tekniği yağ, reçine, yumurta akı ve kazein

gibi yapıştırıcı malzemelerin boyalarla karıştırılmasıyla elde edilmiş ve yağlı boyanın bulunmasından önce bütün Avrupa resimlerinde kullanılmıştır (Turani, 1980, s. 125). Tempera tekniği dayanıklı fakat zor bir tekniktir, boyalar hemen kuruduğu için sanatçıların hızlı bir şekilde çalışması gerekiyordu. Parşömen üzerine önce yazılar yazılıyor figürlü resimlemele olacak yerler için boş alanlar bırakılıyordu. İllüstratörler, tasarımlarının taslağını kömür ile oluşturduktan sonra, fırça veya şekillendirilmiş tüy kalem kullanarak, mürekkeple hatları keskinleştiriyorlardı. *Ortaçağ resimli elyazmalarında* görülüyor ki çeşitlenen malzeme ve teknikler daha detaylı illüstrasyonların yapılmasına olanak sağlamıştır. Sadece soylu müşterilerin ulaşabildiği *resimli elyazmaları* halkın, hızla büyüyen pahalı olmayan resimlere ulaşma talepleri sonucu, ahşapbaskı teknolojisinin gelişmesine sebep olmuştur (Craig ve Barton, 1987, s. 51) (Bkz. Görsel 1.25.).

Ahşapbaskı:

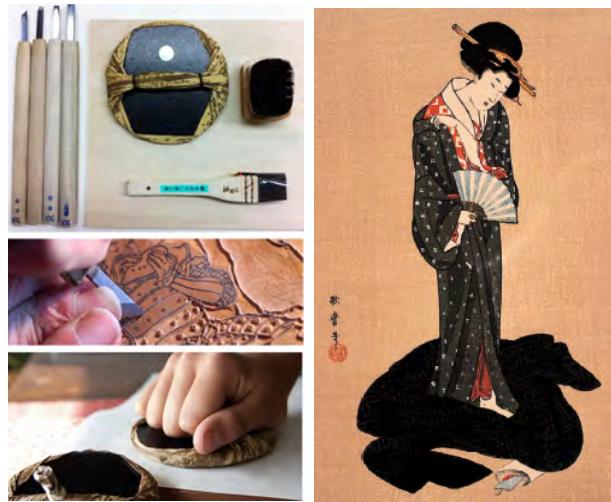
Erken çoğaltım tekniklerinden ahşapbaskı teknolojisinde ahşap kalıp elle oyularak yapılıyordu, elyazmalarından en belirgin farkı ise birden fazla kopya elde edilebiliyordu. Ahşap kalıpların emicilik oranı dengelenerek iyi boya tutması sağlanıyor, böylece aynı kalıp defalarca kullanılabilirdi (Uçar, 2004, s. 98).



Görsel 1.25. Solda, ahşap oyma tekniği. Sağda, Jost Amman'ın "Book of Trades/Ticaretler Kitabı" için yaptığı illüstrasyonlar, ahşapbaskı, 1568

Kaynak: <http://cjewords.blogspot.com.tr/2013/04/xylography-or-woodcut.html> (Erişim tarihi: 14 Mart 2016). P. Meggs ve A. Purvis, (2012), s. 74

Ahşapbaskı sayesinde blok kitaplar tasarlanmıştır. Ahşap blokların oyularak basıldığı bu teknikle Çin’de ve Japonya’da basılmış çok sayıda renkli blok kitap günümüze dek ulaşmıştır (Wigan, 2009, s. 275). Alfabeleri tahta basıma uygun olan Çin’de gelişen ahşapbaskı tekniği, zahmetli ve zaman alan bir iştir. Ahşap bloklu basım, teknolojik açıdan ikinci sırada olsa da hareketli harf kalıplarına giden yolu açan da yine o olmuştur (Basalla, 1996, s. 259). Ahşapbaskı ile birlikte grafik, ilk kez teknik yoldan yeniden üretilebilir olmuştur (Benjamin, 2009, s. 52). İllüstrasyonun tarihine önemli katkısı olan bir diğer ahşapbaskı tekniği ile yapılan, Japon resimleme türü ukiyo-e’dir. “Fani Dünyanın Suretleri” anlamına gelen **“Ukiyo-e”** geleneksel resim ruloları ile gerçekçi öyküsel anlatıları harmanlamıştır (Meggs ve Purvis, 2012, s. 196). Ukiyo-e, Japonya’da kendi alanlarına uzman sanatçı, oymacı ve baskıcı olmak üzere üç kişinin iş birliği ile yapılmaktaydı. Ukiyo-e’de çizimleri yapan sanatçı ilk olarak fırça ve mürekkep ile çizimleri ince kağıda aktarırdı. Tamamlanan çizimler oymacıya giderdi. Genellikle kiraz ağacından yapılmış ahşap kalıplar üzerine aktarılan çizimler, keskin bir bıçak ile oyulurdu. Bu süreçten sonra, oyulmuş olan ahşap kalıp baskıyı yapacak kişiye geçerdi. Baskı yapılacak kağıt hayvansal yapıştırıcı jelatin ile kaplanır, su bazlı mürekkep veya boya ahşap kalıp üzerine fırça ile sürülür, üzerine kağıt yerleştirilir ve baren adı verilen alet ile kağıda transfer edilirdi (Stokstad vd. 2005, s. 833). Uemura Shōen ve Kitagawa Utamaro gibi önemli sanatçılar ukiyo-e çalışmışlardır (Bkz. Görsel 1.26.).



Görsel 1.26. Solda ukiyo-e ahşap oyma bıçakları ve transfer aracı baren. Sağda, 1700’lerde Kitagawa Utamaro tarafından yapılan resimleme görülmektedir.

Kaynak: <http://efabeta.squarespace.com/ukiyo-e/>, http://pureprint.fba.up.pt/2013/?page_id=81,
<http://www.ukiyoeheroes.com/> (Erişim tarihi: 10 Haziran 2016)

P. Meggs ve A. Purvis, (2012), s. 197

Ukiyo-e resimlerinin, akıcı ve sade güzelliği Avrupa’da keşfedilmiş ve pek çok ressam ve illüstratörü etkilemiş, esin kaynağı olmuştur. Ukiyo-e resimler grafik dile yakınlığı ve çeşitli konuları tasvir etmesi açısından, illüstrasyon tarihinde önemli bir yere sahiptir (Songür Dağ, 2015, s. 165).

Japon baskılarının ardından *litografinin (taşbaskı)* keşfi, illüstrasyon ve özellikle afiş tasarımı açısından önemli bir dönüm noktası olmuştur. Litografi tekniği, “**Bavyeralı Senefelder**” tarafından 1796-98 yılları arasında keşfedilmiştir (Turani, 1980, s. 81). Litografi baskıda basılacak görüntü, doğrudan yağlı bir kalem veya tuşe mürekkebi ile yumuşak kireçtaşının üzerine çizilirdi. Bu aşamadan sonra kireçtaşı, su, arapzamlı ve asit karışımından oluşan bir solüsyon ile süngerlenirdi. Yağ ve suyun karışmaması özelliğine dayalı bu yöntemde, yağlı kalem ile çizilen alan sulu solüsyonu reddederken, yağsız resim yapılmamış alanlar ise mürekkebi kabul ederdi. Mürekkebi emen taş üzerine kağıt yerleştirilir ve basınç uygulanarak, görüntü kağıda aktarılırdı (Craig ve Barton, 1987, s. 110)) (Bkz. Görsel 1.27.).

Litografi:

Yani taşbaskı yöntemi ile afiş tasarımı ve illüstrasyon yeni bir ivme kazanmıştır. Litografi sayesinde belirli yazı karakterleri kullanılmadan, resim ve yazı aynı yüzeyde, tek bir kompozisyon oluşturacak biçimde kullanılmış, el yazımı harfler illüstrasyonun bir parçası olarak tasarlanmıştır (Songür Dağ, 2015, s. 165). Litografi baskı tekniği görüntünün, daha kolay üretilebilir hale gelmesini sağlamıştır.



Görsel 1.27. Solda, litografi (taşbaskı) tekniğinin yapım aşamalarını gösteren illüstrasyonlar. Sağda Edvard Munch'un ünlü eseri “Scream/Çığlık”. Litografi. 1895 (Soldaki görüntü yazar tarafından düzenlenmiştir)

Kaynak: <http://www.artic.edu/aic/resources/resource-tag/10965>
http://www.edvard-munch.com/gallery/litho/scream_litho.htm (Erişim tarihi: 11 Haziran 2016)

Litografi sayesinde sanatçılar, metal ve ahşap oymanın teknik ve grafiksel kısıtlamaları olmaksızın tekrar üretim sürecine doğrudan erişim sağlayabilmişlerdir (Hollis, 1997, s. 11). Litografi, afiş sanatçıları ve illüstratörlerin yaratıcı üretim süreçlerini etkilemiş, teknik anlamda sınırlamaları kaldırmış, özgürleştirmiştir.

18. yüzyılın sonlarında yaşanan sosyo-ekonomik değişiklikler sonucu kapitalizmin yayılması, üretimin makineleşmesi, fabrikaların kurulması ile basılı malzemelere talep artmıştır. Fotoğraf, buharla çalışan baskı makinesi, renkli litografi ve fotogravür gibi icatlar bu talebe katkıda bulunmuştur (Wigan, 2009, s. 279). Sanayi devrimi, bu gelişmelerin ve yeniliklerin olduğu bir dönemde yaşanmıştır.

1760'dan 1840'lara kadar uzanan dönem içinde yayılan "**Sanayi Devrimi**", sosyal ve ekonomik dengeleri değiştirmiş, tarım toplumundan sanayi toplumuna geçişi hızlandırmıştır (Becer, 2006, s. 95). Sanayi devrimi ile yaşanan toplumsal, ekonomik, kültürel ve teknolojik alanlardaki gelişmeler, yeni buluşların önünü açmıştır. Bu tarihlerde makine endüstrisi gelişmiş ve insanlık tarihinde yeni bir dönüm noktası yaşanmıştır. **Makineleşme** ve **seri üretim** ile birlikte el emeği üretim yerini, makina üretime bırakmıştır. Bu dönemde makineleşme kimileri tarafından övülmüş, kimilerince de insanları ruhsuzlaştırdığına inanılmıştır. İnsanlar, vatandaşlar olarak değil de tüketiciler olarak adlandırıldığı zaman teknolojik ilerlemenin doğru yolda ilerlediğine inanılmıştır. Buna karşıt olarak, William Blake makineleşmeyi, insanları ruhlarından eden karanlık şeytansı fabrikalar olarak tanımlamış, Ruskin ve Willam Morris sanayi gelişiminin sebep olduğu manevi yozlaşmayı lanetlemiştir (Postman, 2013, s. 45). İllüstrasyon, sanayi devrimi ile yeni bir boyut kazanmıştır. Peş peşe gelişmelerin yaşandığı sanayi devrimi döneminde basılı görüntüye duyulan ihtiyaç ve talep illüstratörlerin konumunu etkilemiştir. Bazı dönemler resim ve illüstrasyon iç içe geçmişse de fotoğrafın keşfi ile illüstrasyon resimden kopup bağımsızlığını ilan etmiştir.

Yaşanan toplumsal değişimler ve teknolojik gelişmelerin sesi yankılanırken illüstrasyonda altın bir çağ yaşanmıştır. "**Altın Çağ**" tanımı, illüstrasyonun o döneme kadar yaşadığı en yüksek nokta ya da sivriliği olarak yapılabilir. Çok katmanlı bir süreç olan bu dönem, 1880'lerden 1920'lere kadar olan dönemi kapsamaktadır (Songür Dağ, 2015, s. 149). Ahşapbaskı, litografi gibi baskı teknolojileri ve matbaanın gelişimi, dergi illüstrasyonlarının önem kazanmasını sağlamıştır. Baskı teknolojilerindeki ilerlemeler sayesinde halkın satın alabileceği kadar ucuzlayan kitap ve dergilerin üretimi bu yıllara

denk düşmektedir (Wigan, 2012, s. 279). İllüstrasyonun Altın Çağı’nda illüstratörlük, el üstünde tutulan bir meslek haline gelmiş olup o dönemde basılan dergilerde, ilan ve reklamlarda tipografiden çok illüstrasyonlar neredeyse tüm sayfayı kaplar nitelikte olmaya başlamıştır (Bkz. Görsel 1.28.).



Görsel 1.28. İllüstrasyonun Altın Çağı’nda Viktoryan döneme ait ilanlarda illüstrasyonlar tipografinin önüne geçmiş, tüm sayfayı kaplar nitelikte olmuştur. 1880-90

Kaynak: P. Meggs ve A. Purvis, (2012), s. 174

Arts&Crafts:

Sanayileşmenin getirdiği yeni teknolojiler bazı kesimlerce ayakta alkışlanırken Arts&Crafts sanatçıları bireylerin insani koşullarda çalışmadığı bu dönemdeki, eşitsizlik ve bayağılaşmaya dikkat çekmişlerdir. Makineleşmeye bir başkaldırı niteliğinde olan “Arts&Crafts” hareketi, “Güzel Sanatlar&El Sanatları” anlamına gelen ilk olarak İngiltere’de başlayan tasarımın ve insan yaşamının kalitesini arttırmayı amaç edinen dekoratif sanat, tasarım ve mimarlık alanlarında yayılan bir akımdır (Wigan, 2012, s. 35). Swingewood’un belirttiği gibi (1998, s. 41) sanayi devriminin niyet edilmemiş etkilerinden birisi insanlığın giderek, zihinsel yetilerden arındırılmış “basit bir emek aracına” dönüştürülmüş makinalara benzemesidir. Arts&Crafts akımı 1870’lerde insanı makineleştiren çalışma koşulları ve Sanayi Devrimi’nin bayağı ürünlerine bir tepki olarak ortaya çıkmıştır (Livingston ve Livingston, 1992, s. 18). Çift uçlu olan bu sanayileşme, tıpkı günümüzde olduğu gibi gelişen bilgisayar teknolojilerinin bedenimizin bir uzantısı haline dönüşmesine benzemektedir. Sanayileşmenin tasarımı olumsuz yönde etkilediğine inanan William Morris, akımın öncülüğünü yapmıştır. Bu dönemde Viktoryan tarzın ucuz ve kötü seri üretim mallarının niteliksizliği vurgulanarak, tasarım ve el sanatlarına dönüşün gerekli olduğu düşünülmüştür (Meggs

ve Purvis, 2012, s. 176-177). Dönemin felsefesine büyük ölçüde katkı sağlayan yazar ve sanat eleştirmeni John Ruskin, “Mimarlığın Yedi Lambası (Seven Lamps of Architecture)” adlı kitabında elin makinadan üstünlüğüne dikkat çekmiş, el yapımı olmayan tüm mimari yapıların faydasız olabileceğinden bahsetmiştir (Ruskin, 1849, s. 177). Ruskin’ın felsefesinden oldukça etkilenen William Morris insan emeği sömürüsüne karşı çıkmış, doğayı yüceltmeye çalışmıştır. Morris’in tasarladığı ve bastığı kitapların örüntü tasarımı, tipografisi, sayfa düzeni, sayfaların bağlanması, basıldığı kağıt ve basım tekniği tüm yönleriyle el yapımıdır (Triggs, 2012, s. 169). Morris’in 1891 yılında kurduğu Arts&Crafts akımı çizgisinde seyreden ve geleneksel baskı tekniklerinin kullanıldığı “**Kelmscott Basımevi**” özellikle kitap basımı, grafik ve yazı tasarımı alanlarına büyük katkı sağlamıştır (Triggs, 2012, s. 184). Morris, Kelmscott Basımevi’nde Walter Crane ile işbirliği yapmış ve çeşitli tasarımlara imza atmıştır. Dönemin önemli sanatçılarından Crane de Ruskin’ın felsefesinden ve sanat anlayışından etkilenmiştir. Crane özellikle çocuk kitapları için yaptığı çizimler ve çocuk eğitime verdiği önem ile ön plana çıkmıştır. Maurice Sendak tarafından “süslemeci illüstratör” olarak tanımlanan Crane, yalın renk anlayışı ve Japon baskı sanatından oldukça etkilenen tarzı ile çocuklara yönelik grafiksel ve resimsel kitaplar tasarlamıştır (Anscombe, 1996, s. 146) (Bkz. Görsel 1.29.).



Görsel 1.29. Walter Crane’in “Frog Prince/Kurbağa Prens” kitabı için yaptığı illüstrasyon, 1874
Kaynak: <http://www.gutenberg.org/files/20437/20437-h/20437-h.htm> (Erişim tarihi: 16 Mayıs 2015)

Arts&Crafts akımı doğadan ilham alan felsefesi, el yapımının yüceltilmesinin gerekliliğini savunan sanatçıları ve insan eli ile tasarım malzemeleri arasına giren

mekanizmaların anlamsızlığını vurgulayan bakış açısı ile malzemenin önemine dikkat çekerek pek çok modern sanat akımını etkilemiştir. Arts&Crafts, aynı zamanda kadının özel alandan çıkarak kamusal alana yani sanata katılabildiği bir hareket olmuştur. 19. yüzyılın ikinci yarısında çeşitli grupların girişimlerine rağmen, 1867 ve 1884’te, kadın haklarının erkeklerle eşdeğer bir şekilde tanınması hükümetler tarafından engellenmiştir. Bu dönemde 1897’den itibaren en ünlü mücadeleçiler arasında “Ulusal Kadın Oy Hakkı Dernekleri Birliği” başkanı Millicent Fawcett ve 1903’te “Kadın Sosyal ve Politik Birliği”ni kuran Emmeline Pankhurst vardır. 1907’de üçüncü bir grup olan Kadın Özgürlük Derneği, Ulusal Kadın Oy Hakkı Dernekleri Birliği’nin bölünmesiyle ortaya çıkmıştır. O döneme kadar hiçbir tasarımcı “**Suffragette**”¹ sanatçıları gibi kadın hareketini temsil edememiştir. Bunun yerine kadın temsili modernize reklam örneklerine benzeyen Ön-Raphaelci bir üslupla veya çocuk illüstrasyonlarına benzeyen tasarımlarla yapılıyordu. Suffragette hareketine tepki olarak, Anti-Suffragette (kadınların oy hakkına karşı çıkan) kampanyalar, kışkırtıcı ve alaycı grafik tasvirler kullanılmıştır. Kadın Hakları için çalışan bir Arts&Crafts oluşumu “**Suffrage Atölyesi**” Kadın Özgürlük Derneği’ni desteklemek için güzel sanatlardan grafik sanatlarına geçiş yapmıştır. Orta sınıf kadınlar, 19. yüzyılın son yıllarında eş benzeri görülmemiş bir şekilde Arts&Crafts okullarına erişim sağlamıştır (Aynsley, 2004 s. 28). Sanayi ile gelen modernleşme, afiş illüstrasyonunun yanı sıra kadın hareketinin de kitlelere ulaşmasını sağlamıştır (Bkz. Görsel 1.30.).



Görsel 1.30. Suffrage Hareketi afişleri, 1870’ler ve 1900’ler

Kaynak: <https://www.radcliffe.harvard.edu/schlesinger-library/blog/suffrage-posters>
<https://bigthink.com/tatiana-kiryuhina/defiant-posters-from-the-womens-suffrage-movement>
(Erişim tarihi: 16 Nisan 2018)

¹ Suffragette (Süfrajete); kadınların oy kullanma hakkını savunan kadın anlamına gelmektedir

19. yüzyıl sonlarında gelişen ticaret ve iletişim teknolojileri Asya ve Avrupa ülkeleri arasında kültürel bir çarpışma yaşanmasına sebep olmuştur (Meggs ve Purvis, 2012, s. 196). Bu çarpışma sonucu gelişen ve uluslararası bir etkinliğe sahip olan Art Nouveau, ilk olarak 1892 yılında Batı Avrupa’da özellikle dekoratif sanatlarda ön plana çıkan bir harekettir (Lahor, 2012, s. 7). Arts&Crafts akımı ile belirgin bağlar taşıyan bu yeni akım, on dokuzuncu yüzyıl tarihselciliğini (geçmişin sanatını örnek alma) reddederek modernizm fikrinin gelişimine olanak sağlamıştır (Livingston ve Livingston, 1992, s. 17). Seçkincilik karşıtı olan bu akımın uygulayıcıları, kent soylularının zevkini modern zenginliğin rahat anlatımı ile beslemeyi ve tatmin etmeyi amaçlamıştır (Drucker ve McVarish, 2009, s. 170).

Art Nouveau:

“Yeni Sanat” anlamına gelen akıcı, eğrisel çizgileri, organik şekilleri ve duygusal kadın figürleri ile tanınmıştır (Heller ve Pettit, 2000, s. 4) (Bkz. Görsel 1.31.). Art Nouveau’nun akıcı çizgileri, yapraklı biçimleri ve duygulara hitap eden şekilleri dönemin yazı karakterleri, sayfa düzenleri ve afiş tasarımlarında belirgindir (Craig ve Barton, 1987, s. 127) Art Nouveau akımında gelişen ticaret sayesinde karşılaşan ve etkileşen kültürlerin sentezini görmek mümkündür. Özellikle Japon sanatından etkilenen akım, Keltik, İslam, Gotik, Barok ve Rokoko gibi pek çok eski ve egzotik stillerden etkilenmiştir (Lahor, 2012, s. 30). “Fani Dünyanın Suretleri” anlamına gelen ukiyo-e geleneksel resim ruloları ile gerçekçi öyküsel anlatıları harmanlamıştır (Meggs ve Purvis, 2012, s. 196). Geçiciliği ve faniliği vurgulayan bu Japon sanat akımının uygulayıcıları ahşapbaskı kalıplarını kullanarak çeşitli eserler vermişlerdir. Ukiyo-e akımı, tasarımcı ve ressam pek çok sanatçıyı etkilemiş, akıcı ve sade güzelliği ile Art Nouveau akımına dahil eserlerde de etkisini göstermiştir.

Renkli Litografi:

Basım tekniği sayesinde bir devrim yaşanmış, büyük ve renkli afişler sokaklarda halk ile buluşmuştur (Weill, 2007, s. 19). Sanayileşme ile birlikte reklam amaçlı sergilenme yaygınlaşmış olup, afiş kamusal sanatın bir uzantısı olarak kendini yeniden ifade etmeye başlamıştır.

19. yüzyılın sonlarına doğru Jules Cheret, Eugene Grasset, Alphonse Mucha ve Toulouse Lautrec renkli litografiyle bastıkları afiş tasarımlarıyla geniş kitlelere ulaşmayı başarmışlardır (Wigan, 2012, s. 280) (Bkz. Görsel 1.31.).



Görsel 1.31. Solda, Jules Cheret'in bir şarap markası için tasarladığı reklam afişi, litografi, 1894. Ortada, Eugene Grasset'in Paris'teki kendi sergisi için tasarladığı afiş, 1894. Sağda, Henri Toulouse Lautrec'in "Queen of Joy/Keyif Kraliçesi" adlı çalışması, litografi.1892
Kaynak: http://en.wikipedia.org/wiki/Jules_Ch%C3%A9ret#/media/File:Vin_mariani_publicite156.jpg
http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A2301&page_number=3&template_id=1&sort_order=1 (Erişim tarihi: 24 Mayıs 2015)
E. Lucie-Smith, (1977), s: 29

19. yüzyılın sonu ve 20. yüzyılın başlarında batı toplumundaki sanayileşme sürecinin hızlanmasıyla, biçim süreç ve tekniğin ön plana çıkması sanat ve tasarımda özgürlük ve özgünlük kavramlarının sorgulanmasına sebep olmuştur.

Modernizm:

İnsanları tarlalardan alarak fabrikalara yerleştirmiş yeni ve sanayileşen bir toplum anlayışı şekillenmiştir (Ambrose ve Billson, 2013, s. 17). Modern sanat anlayışının benimsenmesi pek çok öncü (avand-garde/avangard) sanat akımının gelişmesine zemin hazırlamıştır.

Ekspresyonizm:

veya "Dışavurumculuk" olarak adlandırılan üslup, nesnel gerçekliğin ve geleneksel kompozisyonların ötesinde sanatçının iç dünyasını ve öznenliğini ön plana koyan bir hareket olarak doğmuştur (Wigan, 2012, s. 77). Avrupa'da yayılan, özellikle Almanya'nın öncülük ettiği bu eğilimin sanatçıları, klasik mirası reddeden ve primitife (ilkel olana) dönen "Köprü", dünyadaki gizli kalmış tinsel gerçeği ortaya çıkarmayı amaçlayan "Mavi Süvari" gruplarında toplanmıştır (Little, 2006, s. 104). Ekspresyonist sanatçılar, makineleşen topluma, bunun bir sonucu olarak oluştuğunu düşündükleri ruhsuzluğa ve savaşa tepki göstermişlerdir. Yöntem olarak litografi, ahşapbaskı ve

gravürün sıkça kullanıldığı Ekspresyonizm’de deforme biçimler, renk ve espas izleyicide duygusal etkiyi arttırmak için tasarlanmıştır (Eskilson, 2007, s. 88). Sue Coe, Kathe Kollwitz, Natalia Goncharova, Doris Vlascek-Hails, Edvard Munch, Wassily Kandinsky, Bernard Buffet, Ernst Kirchner, Oscar Kokoschka, Max Oppenheimer, Henryk Tomaszewski, Marzena Kawalerowicz, Franz Karl Delavilla, Paul Gauguin, Vincent Van Gogh, James Ensor, Egon Schiele bu eğilimden etkilenen sanatçılardandır (Bkz. Görsel 1.32.).



Görsel 1.32. Solda, Oscar Kokoschka, “Drama-Komoedie/İnsan Trajedisi” adlı tiyatro afişi, litografi, 1908. Sağda, Egon Schiele’nin Egon Friedell’in konferansı için tasarladığı afiş, litografi, 1910

Kaynak: Richard, L. (1999), s.71

http://www.moma.org/collection/browse_results.php (Erişim tarihi: 24 Mayıs 2015)

Avangard Sanat:

Avangard Sanat anlayışının ayırt edici önemli özelliklerinden biri, gerek kendi döneminin gerekse geçmiş dönemlerin sanat yaklaşımları karşısındaki üstünlüğüdür. Birbirinden farklı teknik ve stiller avangard sanat akımlarında tarihsel bir düzen yerine, eşzamanlılık kavramından yararlanarak birlikte, bitleştirilerek ve kaynaştırılarak kullanılmıştır (Sarup, 1995, s.171).

Fütürizm:

Fütürizm ya da “Gelecekçilik” şair Filippo Tommaso Marinetti’nin öncülüğünü yaptığı bir harekettir. Marinetti 1909’da yayınladığı “Fütürizmin Kuruluşu ve Manifestosu”nun 9. maddesinde faşizmi öven ve anti-feminist argümanlara sahiptir. “Dünyanın tek temizlik çaresi olan savaşı, militarizmi, vatanseverliği, özgürlük elçilerinin yıkıcı eylemlerini, uğruna ölünecek fikirleri ve kadınları küçümsemeyi yücelteceğiz” (Marinetti, 1909, s. 21). Geçmişin kültürünü ve sanatını reddeden

Fütürizm, modern teknolojiyi, makina, sanayi, gürültü ve hareketi yücelten bir anlayışla tasarımda yeni yaklaşımları tetiklemiştir.

Dadaizm:

Grafik tasarım gelişimini etkileyen önemli ve belirleyici akımlar arasındadır. Kübizm ve Fütürizm gibi akımlarından etkilenen Dada hareketi, Sürrealist sanata zemin hazırlamıştır. Yarattığı etkileyici dil sayesinde özellikle reklam sektörünün ilgisini çekmiştir. Dada akımı, I. Dünya Savaşı döneminde protest bir tavırla ortaya çıkmıştır. Alışlagelmiş ve süregelen sanat formlarını reddeden “Dada” kavramı birçok dilde çeşitli anlamlara gelmektedir. Rumence “evet”, Fransızca “oyuncak at”, “zevk için binilen at” ya da “bir çocuğun çıkardığı ilk ses” gibi anlamlara gelir. 1918 yılında Dada Manifestosu’nun yazarı Rumen şair Tristan Tzara’ya göre Dada, “Bir protestodur, yıkıcı bir eylemdir. Mantığın yerle bir edilmesidir” (Tzara, 1918, s. 122). Walter Benjamin, Dadacı sanat yapıtının kamunun öfkesini uyandırma görevini yerine getiren isteminden bahsetmekte, izleyici karşısında bir mermiye dönüşen ve izleyiciyi çarpan bir sanat yapıtı olduğunu söylemektedir (Benjamin, 2009, s. 74). Dadacılar yaptıkları eserlerde mantıksızlık ve saçmalıktan beslenmiş, sanatın etiketlenmesi ve tektipleştirilmesine karşı özgürleştirilmiş ve arındırılmış sanat kavramını ön plana çıkarmayı hedeflemişlerdir. Dada sanatçıları sanatın sadece görsel estetiğe hizmet etmesi gereken bir kavram olduğuna inanmıyor, kavramsal boyutunun ön planda olması gerektiğini savunuyordu. Dadaizmin önemli temsilcileri arasında Clara Tice, Hannah Höch, Beatrice Wood, Suzanne Duchamp, Sophie Taeuber, Kurt Schwitters, Man Ray, Marcel Duchamp, Hans Arp, Hugo Ball, Raoul Hausmann, John Heartfield ve George Grosz vardır (Bkz. Görsel 1.33.).



Görsel 1.33. Solda; Sophie Taeuber “Dada Head, Portrait of Hans Arp”, 1918 ahşap üzerine yağlıboya, ortada; Suzanne Duchamp, “Broken and Restored Multiplication, 1918–1919 kolaj, sağda; Kurt Schwitters, “Anna Blume”, illüstrasyonlu şiir kitabı için kapak tasarımı, litografi, 1919

Fotomontajın öncülerinden olan “**Hannah Höch**”, erkek Dada sanatçıları tarafından dışlanmış, işleri sergilenmek istenmemiştir. Sanat alanında aldığı geleneksel eğitimden, ticari ilüstrasyonla uğraşmasından veya sadece kadın olduğu için, Grosz ve Heartfield onun eserlerine karşı çıkmış, sergide yer almasını istememiştir. Bu grup içinde sözü geçen Hausmann sergiden çekilmekle tehdit etmese muhtemelen Höch’ün eserleri sergiye konmayacaktı (Dillon, 2014). “**Cut with the Kitchen Knife through the Beer-Belly of the Weimar Republic**” Höch’ün eserleri arasında en dikkat çekici ve en iyi bilinen işi olarak tanımlanmaktadır. Toplumsal ve politik eleştiri içeren bu **fotomontaj** çalışmasında Höch, Weimar Alman Hükümeti’nin başarısızlıklarını eleştirmek için kitle iletişim araçlarını kesip parçalamıştır. Höch, fotomontaj sayesinde imgeleri yabancılaştırmada, kesme-yapıştırmanın çok etkili bir yol olduğunu düşünen bir sanatçıdır (Bkz. Görsel 1.34.).

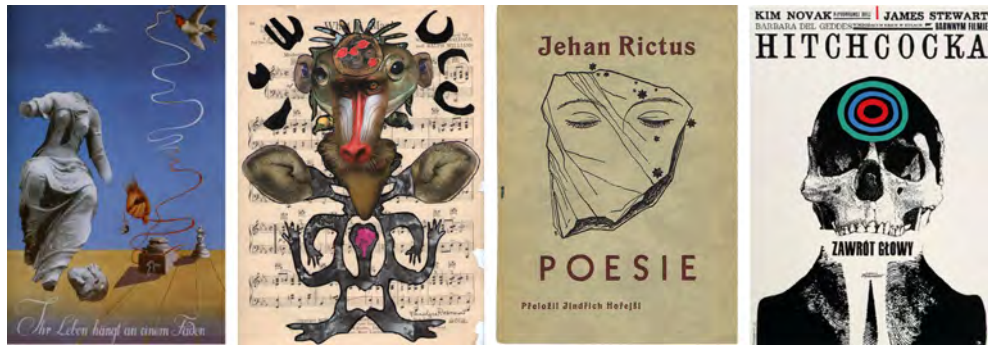


Görsel 1.34. Hannah Höch, “Cut with the Kitchen Knife through the Beer-Belly of the Weimar Republic” fotomontaj, 1919
Kaynak: J. Ansley, (2004), s. 75

Dada akımından etkilenen ve bu izlerin üzerinden yürüyen tasarım ve sanatta etkisini büyük ölçüde gösteren bir diğer akım **Sürrealizm**’dir.

Sürrealizm:

Grafik tasarımın yanında illüstrasyon, resim, edebiyat, fotoğraf, moda, mimari ve sinema gibi farklı alanları da etkilemiştir. Gerçeküstücülük olarak da adlandırılan bu akım Sigmund Freud'un bilinçaltı kuramından etkilenmiş, rüyalar, bilinçaltı, serbest çağrışım ya da otomatizm ile sıkı sıkıya bağdaştırılmıştır (Wigan, 2012, s. 101). Sürrealizm de Dada gibi, sanatın geleneksel biçimlerine olduğu kadar, burjuva değer yargılarına karşıdır ve politiktir, sürrealistler iflas eden bir toplumsal düzendeki sınırları, bilinçaltı, aklın ötesi ve görünen gerçekliğin sorgulanması ile yıkmaya çalışmışlardır (Antmen, 2014, s. 135). Sürrealizm akımı Dadaizm'e benzer olarak tasarım ve sanatın belirli çerçeveler içinde yapılmasına başkaldırı niteliğindedir, akımın özündeki tepkisel ve politik tavır sanat eserlerine ve tasarıma da yansımıştır. Estetik sınırlandırmalar Sürrealizm'de, olması gereken çerçevenin dışına taşmıştır (Bkz. Görsel 1.35.).



Görsel 1.35. Soldan sağa; Herbert Bayer “Thr Leben hängt an einem Faden”, 1937. Penelope Rosemont, kolaj. Toyen, kitap kapağı illüstrasyonu, 1943. Roman Cieślewicz, “Vertigo” film afişi, 1963. Sürrealist illüstrasyonda bilinen kompozisyon ve oran-orantı kuralları geçerli değildir. İllüstratör bir heykeli hareket ediyormuşçasına resmedebilir, gökyüzünden vücutsuz bir el çıkabilir. Sürrealist illüstrasyon belirli bir mantık çerçevesinde mantıksız olanı işleyerek kendi dilini oluşturur.

Kaynak: S. Heller ve S. Chwast, (2008), s.71

<https://winstonsmith.com/2012/06/penelope-rosemont/#gallery-1>,

<https://www.domenicojacono.com/produtt/1135/>

<http://www.polishculture.org.uk/nc/archive/news/article/roman-cieslewicz-retrospective-166.html>
(Erişim tarihi: 19 Mart 2017)

Sürrealizmde bilinen kurallar görmezden gelinmiş, gerçeklikle bağlantısı olmayan, izleyicisini şok eden hayali diyarlar ve kurgular gerçeklik algısının ve bu algı içindeki asıl gerçekliği arayışının, aslında ta kendisini oluşturmuştur. Sürrealistler, bağımsızlık aracılığı ile hayattan koparılmış sanatın üretken gücünü yeni bir hayat deneyimi yaratmak üzere kullanılması gerektiği fikrini geliştirmişlerdir (Brüger, s. 228).

Önemli temsilcileri Leonor Fini, Eileen Agar, Dorothea Tanning, Meret Oppenheim, Toyen, Penelope Rosemont, Herbert Bayer, Marcel Moore, Roman Cieřlewicz, Max Ernst, André Masson ve Joan Miró'dur.

Konstrüktivizm :

İllüstrasyonda ve tasarımda etkisi görünen “Yapısalcılık”, “Yapımcılık” ya da “Oluřturmacılık” olarak da adlandırılan Konstrüktivizm, kolektif bir bilince yönelen, toplumu ve toplumsal olanı sanat ve tasarımın içine alan modern bir sanat akımıdır. Sanayileřme ve makineleřmenin etkisini hızla gösterdięi bir devrim döneminde filizlenen Konstrüktivizm, “toplum için sanat” kavramından yola çıkmaktadır. Konstrüktivizm toplumun bazı fiziksel ve entelektüel ihtiyaçlarının sanat ile doyurulabileceęi düşüncesi ile sanatçıyı bir “yaratıcı tasarımcı” ya da “toplum mühendisi” olarak tanımlamaktadır (Antmen, 2014, s. 104). “**Sanat için sanat**” ilkesinin tersini benimseyen “**Toplum için sanat**” kavramı ile devrim döneminde yeřeren Konstrüktivizm’de tasarım adeta politik bir silah, tasarımcı da bu silahı taşıyan bir aracı haline gelmiřtir (Bkz. Görsel 1.36.).

Sanatçılar, makine çağının tasarımsal işlevsellięinin yeni olanaklarını benimseyip dekoratif bakış açısından vazgeçerek malzemenin doğasına bakmaya yöneldiler. Bu “prodüksiyon sanatı”, Konstrüktivizm olarak bilinen Rus tasarım metodunun temeli oldu. Konstrüktivizm resimde keřfedildiyse de asıl ifadesini mimari ve grafik tasarımda buldu (Moore, 2011, s. 125).



Görsel 1.36. Dmitri Moor, “Have You Volunteer/Gönüllü Oldun mu?” afiş tasarımı, renkli litografi, 1920

Kaynak: <https://www.bl.uk/collection-items/did-you-volunteer> (Eriřim tarihi: 10 Nisan 2016)

I. Dünya Savaşı ve Ekim Devrimi'nin çalkantıları içindeki Sovyetler Birliği'nde ortaya çıkan Konstrüktivizm, tasarım ve sanat adına oldukça verimli bir dönem yaşanmasına sebep olmuştur (Becer, 2006, s. 103). 1917 Ekim Devrimi, Sovyetler Birliği'ndeki bir grup avangard sanatçı, sanatın içe dönük ve bencil bir yansıtma biçimi olmaması gerektiğini söylemişlerdir. Görsel sanatların sosyal ilerleme için kullanılabileceğine ve kullanılması gerektiğine inanmışlardır.

Grafik tasarımda kompozisyon, renk ve içerik kullanımıyla, “**Rus Konstrüktivizm**”inde yer alan Varvara Stepanova şöyle demiştir; “Tek bir varlık olarak tanımlanan sanat eserinin ‘kutsallığı’ yok ediliyor...sanatın tek hazinesi olarak görülen ‘müze’ler artık bir arşive dönüştürülüyor.”²



Görsel 1.37. Solda, Varvara Stepanova'nın tasarladığı “Through Red and White Glasses” tiyatro afişi, sağda V. Mayakovsky'nin kitabı için kapak tasarımı, 1932. Tutarlı ideolojisi ile Stepanova, sanatını kitleler ve Müze dışındaki kültür kurumlarıyla paylaşmak için yapmıştır.

Kaynak: <https://www.bookvica.com/pages/books/483/v-v-mayakovsky/varvara-stepanova-mayakovsky-s-collaboration-groznyi-smekh-okna-rosta-i-e-menacing-laughter-the/?soldItem=true>
<http://www.designworklife.com/2013/12/25/ladies-in-history-varvara-stepanova/>
(Erişim tarihi: 7 Kasım 2015)

El Lissitzky ve Vladamir Mayakovsky görsel sanatları özellikle de afiş ve kitapları, sanat ve tasarımı halka ulaştıran önemli bir kanal olarak tanımlamıştır. Lissitzky de Stepanova gibi tasarımlarında köşeli formları, siyah ve kırmızı tonlarını çarpıcı bir şekilde kullanmıştır. Bu yaklaşımda fotomontaj, çapraz tipografi, geometrik

² <http://www.designworklife.com/2013/12/25/ladies-in-history-varvara-stepanova/> (Erişim tarihi: 10 Nisan 2016)

form ve yalın illüstrasyon anlayışı önem kazanmıştır. Nina Vatolina, Lyubov Popova, Varvara Stepanova, Aleksandr Rodçenko, Valentina Kulagina, Maria Bri-Bein, Vladimir Tatlin, Olga Rozanova, Georgii ve Vladimir Stenberg, Naum Gabo, Gustav Klutis gibi sanatçılar önemli tasarımlara imza atmıştır.

Bauhaus Okulu:

Tasarım ve modern sanat anlayışını büyük ölçüde etkileyen, sanat ve tasarım alanlarında eğitim veren Bauhaus Okulu, Konstrüktivizm ile eşzamanlı olarak kurulmuştur. Bauhaus Okulu'nda, Konstrüktivistler gibi “toplum için sanat” anlayışı benimsenmiştir. Bauhaus, Almanya'nın Weimar kentinde Walter Gropius öncülüğünde 1919 yılında kurulan bir sanat ve tasarım okuludur (Eskilson, 2007, s. 422). Bauhaus “Yapı Evi” anlamına gelmektedir. Teknoloji ve sanatı birleştiren bu okul, sanat ve teknik olanaklar çerçevesinde güzel sanatlar ve uygulamalı sanatları birleştiren bir yapı olarak kurulmuştur. Pek çok önemli sanatçı yetiştiren Bauhaus Okulu yaratıcılık ve makineleşmenin birbiri içinde eritilerek bütünleştirildiği ve ikisinin de kendi özünden değer kaybetmediği bir anlayış ile teknoloji ve sanatı birleştirmiştir. Becer ‘in tanımına göre “ölü bir endüstri ürününe nefes aldirmek” sloganı ile sanatçılara üst düzeyde bir zanaatçı kimliği kazandırmak bu yapının öncül ilkesi olmuştur (2006, s. 103). Bauhaus, sanatın makineleşme ile değerinin azalmayacağını gösteren nitelikte atölye-okul birliği ile yapılanmıştır. Bauhaus Okulu'nun temel yaklaşımı olan “form follows function/biçim işlevi izler” sloganı, Kant'ın bahsettiği “görüsüz kavramlar boş, kavramsız görüler kördür” ifadesi bu yaklaşımın doğruluğuna işaret etmektedir (Kant, 2001, s. 14). Bauhaus yaklaşımı tam da bu görüşten yola çıkar, içeriği olmayan düşüncenin işlevinin de faydasız ve yavan olacağı kanısındadır. Bauhaus Okulu düşüncesine göre “sanat için sanat” yaklaşımı da içi boş bir kavramdır. Walter Gropius ve meslektaşlarının Bauhaus ile başlattıkları düşünce stil ile ilgili değil, biçim ve işlev ile ilgili gerçek bir ideolojiyi kapsamaktaydı (Ambrose ve Billson, 2013, s. 15). Çünkü Bauhaus Okulu'nun kurucusu Walter Gropius ve meslektaşlarının düşüncesi işlev ve biçimi birleştiren, akılcı ve aynı zamanda estetik olan, toplumun yararını gözetken bir sanat ve tasarımın var olabileceğiydi.

Söre Popitz, Anni Albers, Lucia Moholy, Laszlo Moholy-Nagy, Margit Téry Adler, Herbert Bayer, Gunta Stölzl, Marianne Brandt, Vasily Kandinsky, Paul Klee ve Joost Schmidt Bauhaus öncüleri arasındadır (Bkz. Görsel 1.38.).



Görsel 1.38. Solda Joost Schmidt'in Bauhaus sergi afişi, litografi, 1923. Sağda, Margit Téry Adler'in Utopia dergisi için yaptığı kapak tasarımı, 1921. Geometrik çizimlerin ve diagonal tipografinin birleştirildiği bu tasarımlar Bauhaus hareketinin ortak görsel dil özelliklerini taşımaktadır.

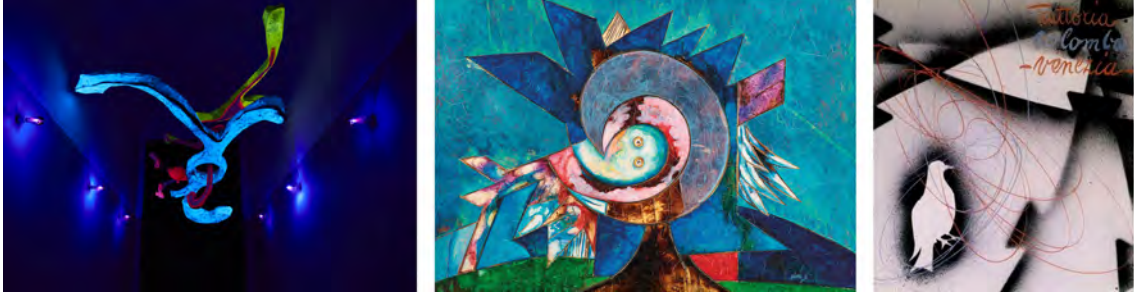
Kaynak: <http://bauhaus-online.de/en/atlas/werke/poster-for-the-1923-bauhaus-exhibition-in-weimar> (Erişim tarihi: 27 Kasım 2015)

Aynsley, J. (2004), s. 60

Spacializm:

Spacializm ya da Alan Sanatı Hareketi (Movimento Spaziale) İtalyan sanatçı Lucio Fontana'nın Manifiesto Spaziale/Alan Sanatı Manifesto'su ile 1947'de başlamıştır. Fontana, 1946'da Buenos Aires Altamira Akademisi'nde yayınlanan "Manifiesto Blanco/Beyaz Manifesto"daki fikirleri geliştirerek bu yeni sanat hareketini oluşturmuştur. Bu manifestoda neon ışık, radyo ve televizyon gibi araçlardan yararlanılarak yapılan, bilim ve teknolojiyi kucaklayan bir sanat yaklaşımı çağrısı yapılmıştır. 1949'da Fontana, "Ambiente Spaziale/Alan Atmosferi" adlı işini Milano'daki Galleria del Naviglio'da sergilemiştir. Bu enstelasyon fosforlu boya ile boyanmış ve neon ışıklarla aydınlatılmış soyut bir görüntüden oluşmakta ve montaj sanatının öncü örneklerinden biri olarak görülmektedir. Daha sonra ışık kullanarak enstelasyon yapmaya devam etmesine rağmen, Concetto Spaziale/Alan Kavramı adlı işlerini tuval üzerine tasarlamıştır. Fontana'nın Concetto Spaziale eserlerinin temeli, üç boyutlu gerçek bir mekan oluşturmak için tuvalin bir usturayla delinmesi veya kesilmesi

esasına dayanıyordu. Fontana bu eserlerinden bir seri tasarlayıp, bu fikri Concura Spaziale, Natura serisinde heykel haline getirmiştir. Fontana ile birlikte diğer başlıca Spacializm sanatçıları Gianni Dova ve Roberto Crippa'dır³ (Bkz. Görsel 1.39.).



Görsel 1.39. Solda Lucio Fontana, “Ambiente Spaziale/Alan Atmosferi”, enstelasyon, 1948-49; 2017, ortada Gianni “Dova Uccello Sul Nido/Yuvadaki Kuş” tuval üzerine yağlıboya, 1967, sağda Roberto Crippa “Dove with Spirals/Spiralli Güvercin”, 1960

Kaynak: <https://publicdelivery.org/lucio-fontana-environments-installations/>
<https://www.dorotheum.com/en/l/5788690/>

https://www.settemuse.it/pittori_scultori_italiani/roberto_crippa.htm (Erişim tarihi: 16 Nisan 2018)

Pop-Art:

II. Dünya savaşı sonrasındaki toplumsal değişimler görsel kültürü etkileyerek yeni bir sanat akımının zeminini oluşturmuştur. Kitle kültürü ile bağlantılı olarak gelişen “Popüler Sanat”ın kısaltılmışı olan Pop-Art, gündelik hayatın sıradan nesnelerini olan deterjan ambalajları, çorba konserveleri, içecek şişelerini sanatın yeni ifadeleri olarak kullanmıştır. Tüketim dünyasını sanatın bir parçası haline getiren Richard Hamilton, David Hockbey, Andy Warhol ve Roy Lichtenstein gibi sanatçılar, endüstriyel kitle kültürünün ürünlerini kullanarak ve seri biçimde üretim yaparak, sanat eserinin tekil karakterini ortadan kaldırdı (Krausse, 2005, s. 114-115). Pop-Art sanatçıları **“yüksek”** ve **“düşük”** sanat ayrımını ortadan kaldırmış, herkesin anlayabileceği bir sanat yaklaşımı benimseyerek, sıradan nesneler, popüler kültür ikonları ve gündelik yaşamdan kareler kullanmışlardır. Benjamin’in bahsettiği **sanat eserinin aurası** sıradan tüketim nesnelerinin kullanımı ve yeniden üretimiyle ortadan kalkmıştır. Kendini bir makine olarak tanımlayan Warhol tüketim nesnelerini kopyalayarak, yeniden üretilip çoğaltarak sanat ve tasarımda yeni bir özgünlük sorgulamasını başlatmıştır. Baudrillard’a göre, metanın sanatı işgal etmesinin yarattığı estetik şokla, hem çileci hem de ironik bir yolla uğraşmakta, sanat deneyimi tek bir darbeye basitleştirilmektedir (Baudrillard, 2014, s. 34).

³ <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/spazialismo> (Erişim tarihi: 16 Nisan 2018)

Bu dönemde sanatçılar daha çok yağlıboya, serigrafi ve kolaj tekniklerini kullanmışlardır. Pauline Boty, Marjorie Strider, Corita Kent, Évelyne Axell, Beatriz Gonzalez, Andy Warhol, Richard Hamilton, David Hockney, Roy Lichtenstein gibi sanatçılar bu akım içinde yer almaktadır (Bkz. Görsel 1.40.).



Görsel 1.40. Solda, Corita Kent, serigrafi, 1963, sağda, Évelyne Axell, “Ice Cream/Dondurma”, tuval üzerine yağlıboya, 1964

Kaynak: <https://awarewomenartists.com/en/artiste/evelyne-axell>
<http://corita.org/piece/65-26/> (Erişim tarihi: 22 Mart 2016)

Kavramsal Sanat:

1960’lar ve sonrasında sanat ortamında, sanatın nesneye olan gereksiminin sorgulanmaya başlamasıyla nesneden çok fikir değerli bir konuma gelmiştir. Sanatın metalsal yönüne bir eleştiri getiren Kavramsal Sanat tekil nesneyi dışlayarak yerine düşünceyi koyup sanatın geleneksel tanımı ve biçimini sorgulayan bir devrim gerçekleştirmiştir (Antmen, 2014, s. 193-194). Kavramsalcılar düşünceyi sanat nesnesinin üstünde tutarak, toplumsal statü, tekelcilik ve otoriteye karşı bir yapıbozum olarak kullanmışlardır. Kavramsal sanat 1960’lardan sonra gelişen pek çok akımın zeminini oluşturmuş, birçok sanatçı ve tasarımcıya ilham kaynağı olmuştur. Sol LeWitt, Lawrence Weiner, Douglas Huebler ve Joseph Kosuth akımın başlıca temsilcileridir. 1970’li yılların sonuna doğru yaygınlaşan “**Post-modernizm**” kavramı ile gelişen “**Yeni Kavramsalcılık**” sanatsal nesneden çok toplumsal anlama odaklanan, cinsiyet ve ırk ayrımcılığı, medya eleştirisi gibi konuları sorgulayan sanatçıların pratikleriyle gelişmiştir. Bu dönemde Guy Debord ve Jean Baudrillard gibi düşünürler medya eleştirisi yaparak kapitalist sistemin içindeki sanatın bir tüketim nesnesinden ibaret

olduğunu öne sürmüşlerdir (Antmen, 2014, s. 277-278). Genelde Post-modernistler, Post-modern sanatın her şeye karşı olmasından bahsetmektedirler. Bu karşıtlık, kendisini iki şekilde göstermektedir; modernist geleneğe karşı tavır ve Batı kültürünün söylemsel kurallarına karşı tavır olarak meydana çıkmıştır. Post-modernistlerin karşıtlığı çoğulcu çeşitliliğin üstüne eklenerek yapılanırken, bir yandan da kültür içindeki sanat davranışlarının benzerlikleri yapıbozuma uğratılmıştır (Akçaoğlu, 2004, s. 7).

Feminist Sanat:

Bu dönemde daha fazla sorgulanmaya başlanan toplumsal cinsiyet rolleri, sanatta ve toplumda cinsiyet ayrımı, toplumun kadın bedenine yüklediği anlamlar, kültürel güç ilişkileri ve toplumsal inşa biçimleri Feminist Sanat yaklaşımının gündeme gelmesini sağlamıştır. Kuralları erkek egemen kültür tarafından koyulan düzene başkaldıran kadın sanatçılar, cinsiyetçilik, ırkçılık, toplumsal tabu ve kurumlarla mücadele etmişlerdir. 1984'te New York'taki Modern Sanat Müzesi dünyanın en önemli sanat eserlerinin yer alacağı yeni bir sergi ilanı vermiştir. İlan edilen 169 sanatçının sadece 13'ü kadındı. Sergide 17 ülke temsil edilmesine rağmen bütün sanatçılar beyaz ve çoğunluğu erkekti. Sanat çevresinde kanıksanmış bu durum karşısında 1985'te imzasız işler yapan ve goril maskeleri takan **“Gerilla Kızlar”** kuruldu. Metropolitan Sanat Müzesi'ndeki sanatçıların %5'i kadinken, sergilenen çıplak kadın resim ve heykellerinin oranı %85'ti. Bunu sorgulayan ve harekete geçen Gerilla Kızlar buna karşılık en iyi bilinen işlerini üretti (Schatz, 2019, s. 69). Kafasına goril maskesi takmış klasik çıplak bir kadın resmi üzerinde **“Metropolitan'a girmek için kadınların çıplak olması mı gerekiyor?”** cümlesi yazıyordu (Bkz. Görsel 1.41.).



Görsel 1.41. Gerilla Kızlar “Metropolitan’a girmek için kadınların çıplak olması mı gerekiyor?” afiş tasarımı, 1989

Kaynak: <https://www.guerrillagirls.com/naked-through-the-ages> (Erişim tarihi: 22 Mart 2018)

Gerilla kızlar 1984'ten günümüze pek çok kadın sanatçıyı bünyesinde barındıran bir oluşum haline gelmiştir. (Bkz. Görsel 1.42.). 2017 yılında Guerrilla Girls: Is It Even Worse In Europe sergisi Londra'daki Whitechapel Galerisi'nden sonra Türkiye İstanbul'daki Gaia Galeri ve 2007'de Venice-Istanbul sergisi, İstanbul Modern Sanatlar Müzesi'nde gösterilmiştir.⁴



Görsel 1.42. Gerilla Kızlar, 1985

Kaynak: <https://www.aucklandartgallery.com/explore-art-and-ideas/artwork/26902/1985-2017-guerrilla-girls> (Erişim tarihi: 14 Mayıs 2018)

Performans, video, beden sanatı ve enstelasyonun (yerleştirme) yanı sıra fotoğraf, kolaj, fotomontaj gibi yaklaşımlardan da faydalanan sanatçılar, disiplinlerarası bir sanat ve tasarım anlayışını benimsemişlerdir. Feminist Sanat'ın önemli temsilcileri arasında Gerilla Kızlar, Cindy Sherman, Barbara Kruger, Sherrie Levine, Tracey Emin, Gina Pane, Valie Export, Yoko Ono, Eiko Ishioka, Marina Abramović, Yayoi Kusama, Shirin Neshat, Carolee Schneemann, Bea Feitler, Orlan, Ulrike Rosenbach, April Greiman, Charlotte Moorman, Martha Rosler, Kara Walker, Türkiye'den CANAN, Şükran Moral, Sena, İpek Duben, Nezaket Ekici ve Nil Yalter gibi isimler vardır. Bu sanatçılar protest bir tavırla kadının temsili, bedeni ve toplumsal rolüne yeni bir boyut kazandırmaya çalışmışlardır.

Barbara Kruger tasarımlarında, tipografi ve görüntüyü birleştirerek ticari ve sanatsal olanı sorgulamakta, iç içe geçirmektedir çünkü ona göre bu dünyada her şey

⁴ <https://www.guerrillagirls.com/chronology-exhibitions?rq=turkey> (Erişim tarihi: 15 Nisan 2019)

satılıktır. Kruger, 1989’da **“Untitled-Your Body is a Battleground/İsimsiz-Bedeniniz Bir Mücadele Alanı”** adlı afiş tasarımı kumaş üzerine fotografik serigrafi tekniğini kullanmıştır. Kürtaj karşıtı bir yasa tasarısına itafen yaptığı bu çalışmada, kadınların üreme özgürlüğüne dikkat çekerek, kürtajın ve üremenin kadınların kendi tercihi olması gerektiğini protest bir tavırla desteklemiştir (Bkz. Görsel 1.43.).



Görsel 1.43. Barbara Kruger, “Untitled-Your Body is a Battleground/İsimsiz-Bedeniniz Bir Mücadele Alanı” 1989, afiş tasarımı, kumaş üzerine fotografik serigrafi. Kürtaj karşıtı bir yasa tasarısına itafen yaptığı bu çalışmada kadınların üreme özgürlüğüne dikkat çekmiş, kürtajın ve üremenin kadınların tercihi olması gerektiği fikrini desteklemiştir.

Kaynak: Stephen J. Eskilson, (2007), s. 371

Toplumsal, kültürel, siyasal ve teknolojik değişimlere bağlı olarak sözü edilen akımlar ve eğilimlerin yanı sıra 1960’ların **“Saykodelik”** grafikleri, 1970’lerin **“Punk Hareketi”**, tasarım ve sanat tarihinin seyrini etkilemiş, 1990’larda zirveye çıkan ve 2000’lerde yaşanmaya devam eden **“Dijital Aydınlanma”**ya ve günümüzde kullanılan pek çok yaklaşıma da ilham kaynağı olmuşlardır.

1.3. İllüstrasyonun Tanımı, İşlevi ve Önemi

İllüstrasyon, hayatın pek çok alanında karşılaşılan açıklayıcı, betimleyici ve yerine göre politik, eleştirel ve protest olabilen görsel bir grafik yaklaşımdır. İllüstrasyon; geleneksel, disiplinlerarası ya da dijital yaklaşım ve araçlarla uygulanabilen ve geçmişten günümüze görsel kültür ve iletişim bağlamında, önemli bir role sahiptir. Aydınlatmak ve açıklama getirmek gibi sözcük anlamları olan

illüstrasyonun çeşitli tanımları mevcuttur. Etimolojik olarak bakıldığında illüstrasyon sözcüğü, Latince “lustrare” sözcüğünden türemiştir, aydınlatmak ve anlaşılır hale getirmek demektir. Lustrare ise ışık ve parıltı anlamındaki “lucere” kökünden türemiştir⁵. Blackburn (1896, s. 15) illüstrasyonun ilk işlevini, açık bir şekilde metni göstermek ve tarihlendirmek için kullanılan pratik bir yaklaşım olarak açıklamaktadır. Blackburn’e göre bu durum genellikle gözden kaçırılan bir özelliktir. İllüstrasyonun ikinci işlevini ise hayalgücü, dekorasyon, süsleme ve üslup çalışmalarını içeren sanatsal bir yaklaşım olarak tanımlamaktadır. Bir metni, bir durumu, bir kavramı anlaşılır hale getirmeye yardımcı olan illüstrasyon, zor metinlerin açıklanmasını sağlayan bir eşlikçi olabilmekte ya da eğitsel materyalleri daha anlaşılır hale getirebilmektedir (Songür Dağ, 2015, s. 11).

İllüstrasyon, belirli bir metin veya düşünceyi görselleştirerek daha anlamlı ve akılda kalıcı bir hale getirmektedir. İnsanlar, görerek algıladığı verileri, işittikleri ya da okuduklarına göre daha kolay ve hızlı olarak özümsemektedir. Düşüncelere, kavramlara ve metinlere açıklık getirerek evrensel bir boyut kazandıran illüstrasyon sayesinde görsel olarak iletilen bilgi daha verimli ve kalıcı olmaktadır.

İllüstrasyon, grafik tasarımın yanı sıra modadan mimariye, tıptan botaniğe, arkeolojiden adli vakalara kadar birçok farklı alanda kullanılmaktadır. İllüstrasyonun farklı yazarlar tarafından yapılan çeşitli tanımları bulunmaktadır. Bu tanımlardaki ortak nokta illüstrasyonun belirli bir amaca yönelik yapılmasıdır. Ambrose ve Harris’in tanımına göre illüstrasyon; açıklamak, örneklendirmek ya da süslemek amaçlı yapılan, fotoğrafın gerçekliğinin mesajı iletmeye yeterli olmadığı durumlarda kullanılan resimleme çalışmasıdır (2014, s. 113). Wigan’ın tanımına göre ise illüstrasyon; süsleme, eğlendirme, yorum yapma, bilgilendirme, esinlendirme, açıklama, şaşırtma ve hikaye anlatma gibi işlevler için yaratıcı ve oldukça kişisel yollara başvurarak içeriğin görsel olarak aktarıldığı bir iletişim aracıdır (2012, s. 9). Becer (2006, s. 210) ise illüstrasyonu; “başlık slogan ya da metin gibi sözel unsurları görsel olarak betimleyen ya da yorumlayan bütün unsurlar” olarak tanımlamıştır. Ancak günümüzde illüstrasyon, sadece özgül bir amaca yönelik olarak uygulanma zorunluluğundan sıyrılmış bir konuma ulaşmıştır.

⁵ <http://www.etymonline.com/illustration> (Erişim tarihi: 26 Temmuz 2016)

Resimlemelerle fikirlerin görsel olarak ifade edilmesi, insanlık tarihinde önemli bir role sahiptir. Bu bağlamda illüstrasyonun kökenini, mağara duvarlarına yapılan çizimlere dayandırmak yanlış olmayacaktır. İlk insanlar iletişim kurmak amacı ile ritüellerini, avlanma sahnelerini, korkularını ve deneyimlerini yaşadıkları mekanların duvarlarına yansıtmışlardır. İllüstrasyonun bir başka görevi ise tıpkı tarih öncesinde yaşamış insanların yaptığı mağara çizimlerindeki gibi hikaye anlatmaktır. Altamira mağarasının duvarlarından, Eski Mısır'a, Yunan ve Romalılar'dan Rönesans'a, Rönesans'tan günümüz modern toplumuna uzanan çizim serüveninde illüstrasyon, teknolojik gelişmeler, olanaklar ve araçlardan etkilenmiştir. Wigan'a göre illüstrasyonun biçim ve işlevinin nasıl etkilendiği, sosyal, ideolojik, siyasal, dinsel, simgesel, ekonomik, estetik, iletişimsel ve teknolojik faktörlerin göstergebilimsel ve içeriksel bağlamda incelenmesiyle anlaşılabilir (Wigan, 2006, s. 30-32). İllüstrasyon, içinde yaşanan toplumun kültürü ve geleneklerinden etkilenen, teknolojik gelişmelerle yenilenen, yaşayan, nefes alan dinamik bir görsel iletişim aracıdır. En eski sanat ifadelerinden biri olan illüstrasyonun varoluş amacı, dünyayı anlamlandırma, olayları kayıt altına alma, tanımlama ve yaşam karmaşası içinde iletişim kurmaya yardımcı olmaktır (Zeegen ve Roberts, 2014, s. 7). İllüstrasyonun kayıt altına alma niteliği mağara duvarlarındaki figürlere dayansa da kayıt altına alma teknik olanaklarla birlikte yeni bir boyut kazanmıştır. Resim ve illüstrasyon arasındaki belirsiz çizgi fotoğrafın keşfi ile yeni bir boyut kazanmıştır. Bu gelişme illüstrasyonun resimden iyice kopmasını sebep olmuştur. Fotoğraf illüstrasyonun belgeleme işlevini devralmış, bu da daha farklı arayışlara ve deneyselliğe yeni bir yol açmıştır (Songür Dağ, 2015, s. 166). İllüstrasyon, fotoğrafın olanı göstermesinden ayrı olarak daha kişisel ve duygusal bir dışavurum sağlamaktadır. Ambrose ve Harris'in de bahsettiği gibi,

Fotoğraf, tasarımcı için bir imgedeki ayrıntıyı gösterme yeteneği sayesinde, illüstrasyonun yerini almıştır. Bununla birlikte, basılı medyadaki fotografik imgelerin doygunluğu, farklılık yaratmak için kimi tasarımcıların illüstrasyona dönmesini sağlamıştır. İllüstrasyon, fotoğraflanmış nesnenin fiziksel sınırlarının ötesine geçebilir ve fotoğrafın yapamadığı şekilde duyguları açığa çıkarabilir (Ambrose ve Harris, 2013, s. 36).

Bir illüstrasyon; ürün tanıtmaya, mesaj iletme, kayıt etme, eğitme ve bilgi verme, eğlendirme, açıklama ve estetik bir ürün ortaya koyma gibi çeşitli amaçlara hizmet edebilmektedir. Bu çerçevede illüstrasyon bir metnin içeriğini görsel olarak aktarabilir, bir ürünün satmasına sağlayabilir, kitlelere sosyal ya da politik mesajlar iletebilir. Bir araya gelen çizgilerin ve renklerin bir bilgiyi ya da bir mesajı hızlı bir şekilde insanlara aktarabilmesi illüstrasyonun güçlü bir görsel iletişim unsuru olduğunun

kanıtlarındandır. İllüstrasyonun oluşturduğu evrensel ve görsel sistem, iletişimin hızlı ve kolay kavranabilir olmasını desteklemektedir. Bu sebeple illüstrasyon, pek çok farklı alanda başvurulan bir yaklaşımdır.

1.4. İllüstrasyon Türleri

İllüstrasyondan kullanım amacına yönelik olarak pek çok farklı alanda faydalanılmaktadır. Çeşitli yazarlar işlevine, temasına, stiline veya içeriğine göre gruplandırmalar yapmışlardır. Örneğin Emre Becer (2006), reklam, yayın, bilimsel ve teknik olarak gruplandırmıştır. Chwast ve Heller (2008) teknik ve biçimine göre illüstrasyonlar olarak ikiye ayırmıştır. Elif Songür Dağ (2014) editoryal, çocuk kitabı, bilimsel, kent, yeni medya araçlarında kullanılanlar, karakter tasarımı ve örüntü tasarımı olarak gruplandırmıştır. Mark Wigan (2009) “Basic Illustration: Global Contexts” adlı kitabında diyagram başlığı altında arkeoloji, teknik, botanik, mimari, bilgi grafikleri, yer-yön tasarımları, harita, doğa bilimleri ve tıp illüstrasyonlarını incelemiştir. Alan Male (2007) ise bilimsel ve teknik illüstrasyonu birleştirerek açıklamıştır.

Görüldüğü gibi farklı yazarlar çeşitli gruplandırma yollarını denemişlerdir. İllüstrasyon türlerinden bazıları iç içe geçmiş durumdadır. Bu nedenle teknik illüstrasyon ve alt dalları, tanıtım-yayın illüstrasyonları ve alt dalları, kavramsal, bireysel ve sosyal medya illüstrasyonları olarak incelenek ve gruplandırılacaktır.

1.4.1. Teknik İllüstrasyon

Teknik illüstrasyon bir nesnenin veya aracın kullanımını ya da içeriğini betimleyen detaylı çizimler gelmektedir. Teknik illüstrasyonlar mühendislik ya da bilim ile ilgili olabilmektedir. Bilgi aktarımı yapan çizim, diagram, tablolar teknik illüstrasyonun bir parçasıdır. Teknik İllüstrasyonlar, kullanım kılavuzlarında kullanılan çizimlerden tıp illüstrasyonlarına kadar geniş bir yelpaze çerçevesinde değerlendirilebilir. Teknik illüstrasyonlar biyolojik araştırmalar, makine taslakları, haritacılık, planlar, astronomi ve kimyasal tepkimeler gibi çalışmalar için gereklidir (Wigan, 2012, s. 238). Eğitici ve bilgi verici olması açısından gerçeğe uygun çizimler alanda uzman illüstratörlerce yapılmaktadır. Arkeoloji, tıp, tarih, zooloji, mimari, botanik, adli çizimler ile birlikte bilgi aktaran kullanıcı kılavuzları, harita ve diyagramlar da teknik illüstrasyonun kapsamına girmektedir. Görsel 1.44.’de görüldüğü

üzere patlak perspektif aracılığı bütünleşik görünüm parçalara ayrılarak, ayrı ayrı ve detaylı bir şekilde çizilmektedir.

Parçaların kendi içinde ve ana görsel ile ilişkilendirilmesi patlak perspektife sahip teknik çizim ile mümkün olabilmektedir. Teknik illüstrasyonlar araçların, yapıların, canlıların fotoğrafla elde edilemeyen hem iç hem de dış detaylarının görüntüsünü aktarmaktadır (Bkz. Görsel 1.44.).



Görsel 1.44. Hans Jenssen'in patlak perspektif ile çizdiği Mustang uçak
Kaynak: <http://www.hansjenssen.co.uk/cross-sections> (Erişim tarihi: 28 Temmuz 2016)

1.4.1.1. Bilimsel İllüstrasyon

Bilimin herhangi bir alanına hizmet eden teknik illüstrasyonlardır. Çizerine göre daha yaratıcı ve sanatsal olarak da ele alınabilirler. Örneğin Alan Male bilimsel illüstrasyonu bilimin hizmetinde bir sanat dalı olarak tanımlamaktadır (2007, s. 24). Anatomi, zooloji, botanik, tıp gibi alt dallara sahiptir. İllüstratör gerekli gördüğünde bu alanlarda ayıklama, yalınlaştırma ve gerçeklikten uzak olmayan abartmalara başvurarak bir fotoğraf makinesinin yaptığından fazlasını yapmayı hedeflemektedir (Becer, 2006, s. 211). Bu alandaki illüstrasyonlar eğitici, öğretici, açıklayıcı ve bilgi verici olma özellikleri ile de önemli bir görevi üstlenirler (Bkz. Görsel 1.45.).



Görsel 1.45. İnsan beyni çizimi. Elif Songür Dağ. Kağıt üzerine kuru pastel ve kuruboya. 1997
Kaynak: E. Songür Dağ, (2014), s. 57

1.4.1.1.1. Anatomik İllüstrasyon

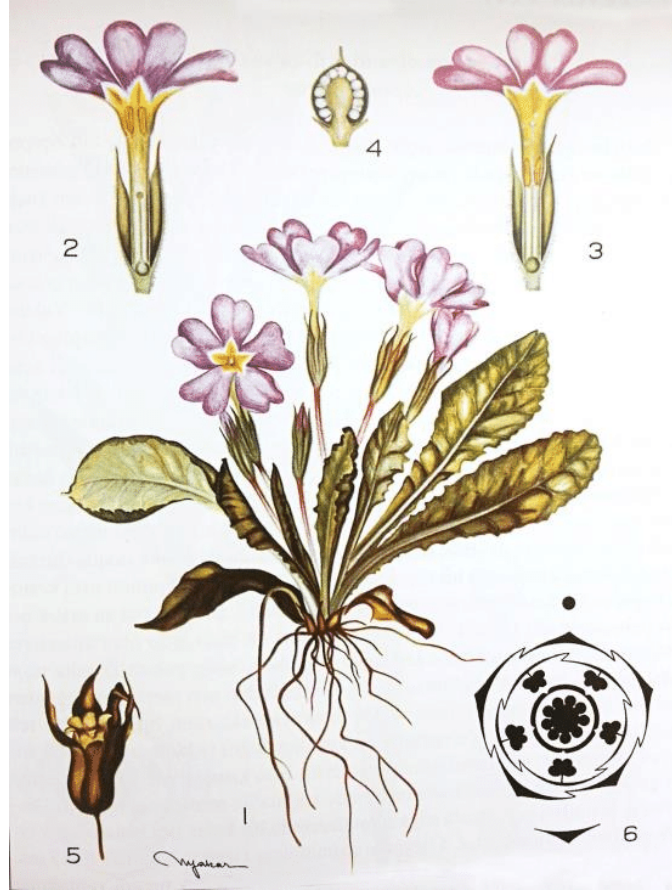
Anatomi, canlı yapısı ile ilgili detaylı çizimleri içine almaktadır. Anatomik illüstrasyon genellikle insan bedeninin yapısını açıklamak üzere yapılan hem bilgi verici hem eğitici teknik çizimlerdir. Bilimsel illüstrasyonun önemli alt dallarından biridir. Anatomik illüstrasyon, tıbbi (medikal) ve zoolojik illüstrasyon türlerine de hizmet edebilir ancak hayvan anatomisi ile sınırlı olmaması ve tıp alanına yönelik olma zorunluluğunun bulunmamasıyla bu illüstrasyon türlerinden ayrılır. Yerine göre stilize edilerek ya da daha gerçekçi bir şekilde yapılabilir. İnsanı merkeze yerleştiren Rönesans'ın etkisi ile sanatçılar insan anatomisine daha çok önem vermeye başlamışlardır. Leonardo da Vinci'nin eskiz defterlerinde, Dürer'in çizimlerinde, Michelangelo'nun fresklerinde bulunan ayrıntılı görsel çözümler insan bedeninin odak noktası olduğu gerçeğini destekler (Wigan, 2012, s. 27) (Bkz. Görsel 1.46.).



Görsel 1.46. Leonardo Da Vinci insan anatomisi çalışmaları bağlamında çok önemli bir sanatçısıdır. Vinci kadavraları açıp inceleyerek uzun süren çalışmalar yapmıştır. Bu azmi sayesinde insan bedeninde de uzmanlaşmıştır. Bu çizimde insan kafatasını resmetmiştir. Kağıt üzerine mürekkep ve tebeşir. 1489
Kaynak: Leonardo Da Vinci Anatomical Drawings. Metropolitan Museum of Art, New York. 1983, s. 17

1.4.1.1.2. Botanik (Bitkisel) İllüstrasyon

Bitkilerin anatomik yapılarının detaylarını, çeşitlerini ve ekolojik yapılarının ayırt edici özelliklerini betimleyen illüstrasyonlar bu türe dahildir. Bilimsel açıdan ayrıntılı ve hatasız, bitkilerin ayırt edici özelliklerini gösteren çizim, gravür veya suluboyanın sıkça kullanıldığı resimlerdir (Wigan, 2012, s. 52). Tarihsel gelişim olarak tıbbi amaçlı ve bitkilerin beslenmeye uygunluğuna yönelik yapılmaya başlanmıştır. Bitkilerin zehirli olup olmadığı ve gıda olarak uygunluğu bu çizimler ile gösterilmiştir. Botanik illüstrasyonlar erken altıncı yüzyılda el boyaması ot resimleriyle başlayarak, on altıncı yüzyılda gravürlere ve günümüzde sıkça basılan kitaplara kadar gelmiştir. Botanik illüstrasyon ile bir bitkinin ait olduğu familya, detayları ve ayırt edici özellikleri teknik açıdan hatasız olarak resmedilmektedir (Bkz. Görsel 1.47.).

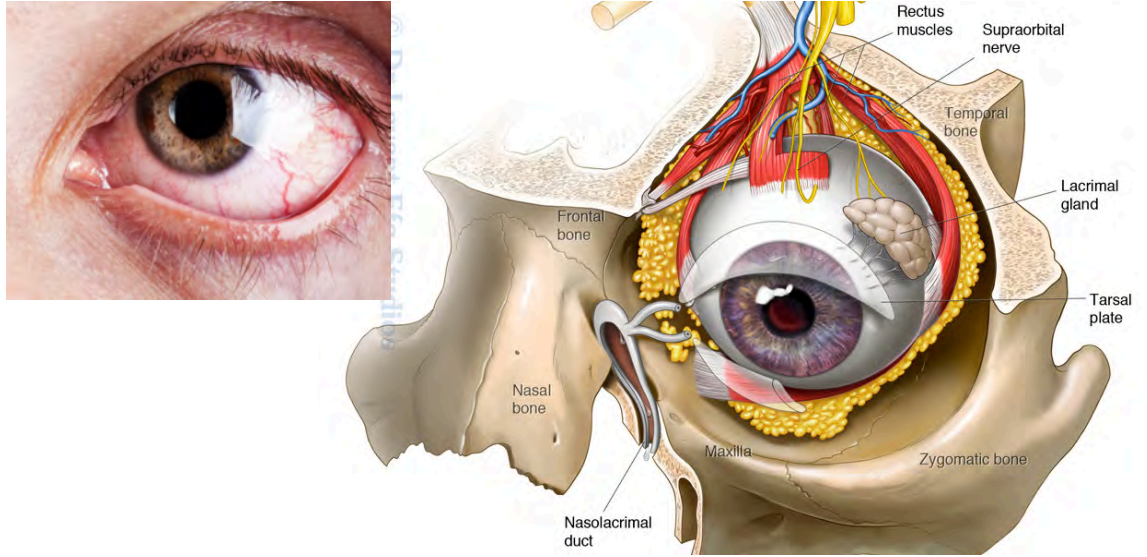


Görsel 1.47. Prof. Dr. Nebahat Yakar tarafından çizilmiş “Çuha Çiçeği” bitkisel illüstrasyonu. Nebahat Yakar Türkiye’de botanik illüstrasyonun ilk öncülerindendir. Türkiye florasından örnekler sunduğu “Türkiye Bitkileri Atlası” adlı kitabındaki tüm çizimlerini kendi el boyamasıyla yapmıştır.

Kaynak: https://www.researchgate.net/publication/311946461_Botanical_illustration_techniques
(Erişim tarihi: 30 Temmuz 2016)

1.4.1.1.3. Tıbbi (Medikal) İllüstrasyon

Tıp illüstrasyonları fotoğrafın veremediği detayı ve bilgiyi vermektedir. İllüstrasyon ayrıntıyı koruyup bilginin sadeleşmesini sağlayabilir ve hedef kitlesine bu bilgiyi daha anlaşılır bir şekilde sunabilir. Bilimsel illüstrasyon, bilimin ışığında açıkladığı nesnenin ayırt edilmesini sağlayan tüm görsel özellikleri eksiksiz ve doğru yansıtarak bilgiyi iletmektedir (Songür Dağ, 2015, s. 55) (Bkz. Görsel 1.48.). Tıbbi illüstrasyon mesleğinin temel yönü eğitim ve öğretim amaçlı anatomik ve cerrahi çizimler üretmektir. Etkili tıbbi illüstrasyon iyi bir tıbbi prosedür izlenerek yapılabilmektedir. Bu alan, aynı zamanda anatomik eğitimi desteklemek için kullanılan üç boyutlu illüstrasyon çizimleri ve tıbbi heykeller üzerinde uygulamaları içerebilir (Male, 2007, s. 110).



Görsel 1.48. Solda fotoğraflanmış bir göz. Sağda Levent Efe'nin çizdiği göz çukuru anatomisi. Levent Efe çok önemli bir tıp illüstratörü ve doktordur. Dijital olarak yorumladığı tıp illüstrasyonları, bir fotoğraf makinasının yapamayacağı kadar detaylı ve bilgi vermektedir

Kaynak: [http://www.leventefe.com.au/portfolio/#prettyPhoto\[gallery\]/38/](http://www.leventefe.com.au/portfolio/#prettyPhoto[gallery]/38/)
(Erişim tarihi: 30 Temmuz 2016)

Bu bağlamda tıp illüstratörü iyi bir eğitim almak, doğru araştırma ve gözlem yapmakla yükümlüdür. Tıbbi illüstratör olan Juliet Percival doğrudan yaşayan insanların çıplak bedenlerine boyanmış iç organların yerlerini resimlemiştir. Genellikle geleneksel yöntemlerle yapılan tıp illüstrasyonuna yeni bir boyut kazandırmıştır (Bkz. Görsel 1.49.).



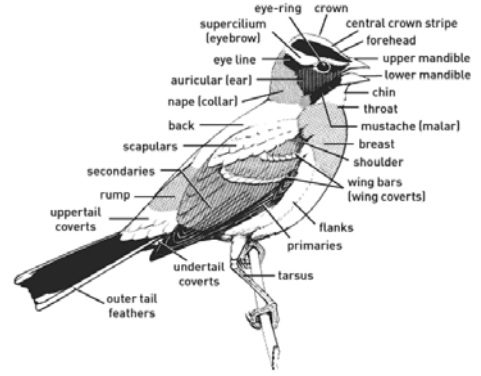
Görsel 1.49. Juliet Percival'ın bir televizyon programı için yaptığı, direkt canlı insan bedeni üzerine, iç organların yerini gösterdiği tıp illüstrasyonları. Percival bu çalışmasıyla deneysel bir yaklaşımla da bilimsel illüstrasyon yapılabileceğini göstermiştir

Kaynak: A.Male, (2007), s. 110

Günümüz tıbbi illüstrasyonu eğitsel, bilgilendirici ve klinik gibi farklı alanları kapsamaktadır. Geleneksel tıbbi ve anatomik görseller cerrahi operasyonlar, bilimsel şemalar, ansiklopediler, el kitaplarını kapsamaktadır. Çağdaş tıp illüstrasyonunda bilgi aktarımı için üç boyutlu modeller, videolar, resimler, dijital yöntemler gibi çeşitli araçlara başvurulmaktadır (Wigan, 2012, s. 245).

1.4.1.1.4. Zoolojik İllüstrasyon

Zooloji hayvanlar ile ilgilenen bilim dalıdır. Zoolojik illüstrasyon, bilimsel illüstrasyonun sadece hayvanlar alemi ile ilgilenen alanıdır. Böcekbilim, kuşbilim gibi daha detaylı alt dalları vardır. Roger Tory Peterson özellikle kuşbilim alanında uzmanlaşmış bir doğal yaşam ressamıdır. Peterson kuşların gaga, kuyruk, kanat çırpış özelliklerine kadar detaylı illüstrasyonlarını yapmış ve bu çalışmalarını kitap haline getirmiştir. Peterson bir kuş izleyicisi ve illüstratörü olarak bir fotoğrafçının yaptığından fazlasını yapmıştır. Fotoğraf daha ekonomik ve pratik olarak görülmektedir. Ancak bilimsel illüstrasyon ile elde edilen, bilimsel bilginin yalınlaştırılarak, anlaşılır olması adına gerekli olan kısımları ve ayrıntıları koruyarak doğru ve anlaşılır bilgi vermektedir (Songür Dağ, 2015, s. 55) (Bkz. Görsel 1.50.).



Görsel 1.50. Solda, Peterson yaptığı bir ağaçkakan çizimini göstermektedir. Sağda “Peterson’ın Kuzey Amerika Kuşları Rehberi” adlı kitabından detay görülmektedir

Kaynak: <http://rtpi.org/roger-tory-peterson-woodpecker-plate/>
<https://www.amazon.com/Peterson-Field-Guide-America-Guides/dp/0618966145>
(Erişim tarihi: 28 Eylül 2016)

1.4.1.2. Adli İllüstrasyon

Adli illüstrasyon, basın ya da fotoğrafçıların giremediği adli vakalarda olay ve kişileri belgeleme ve bilgi verme açısından önemli bir rol oynamaktadır. Adli illüstratör Karen T. Taylor adli illüstrasyonu; adli nitelikteki olayları yasal prosedür ile birlikte kullan sanat olarak tanımlamaktadır (2001, s. 3). Adli illüstrasyon cinayet kurbanları, adli ceza suçluları ve seri katillerin çizimleri ile bu hukuksal alana katkı sağlamaktadır. Adli davaların çözüme ulaşması ve adaletin yerini bulması adına önemli bir yere sahiptir. Adli çizimler, bu alanda uzmanlaşan illüstratörler tarafından yapılmaktadır. Adli illüstratörler, insan anatomisi konusunda oldukça detaylı bilgiye sahip kişilerdir ve bu tür illüstrasyonları gerçeğe uygun ve fotoğraf gibi çizerek bu alana katkı sağlamaktadırlar (Bkz. Görsel 1.51.).

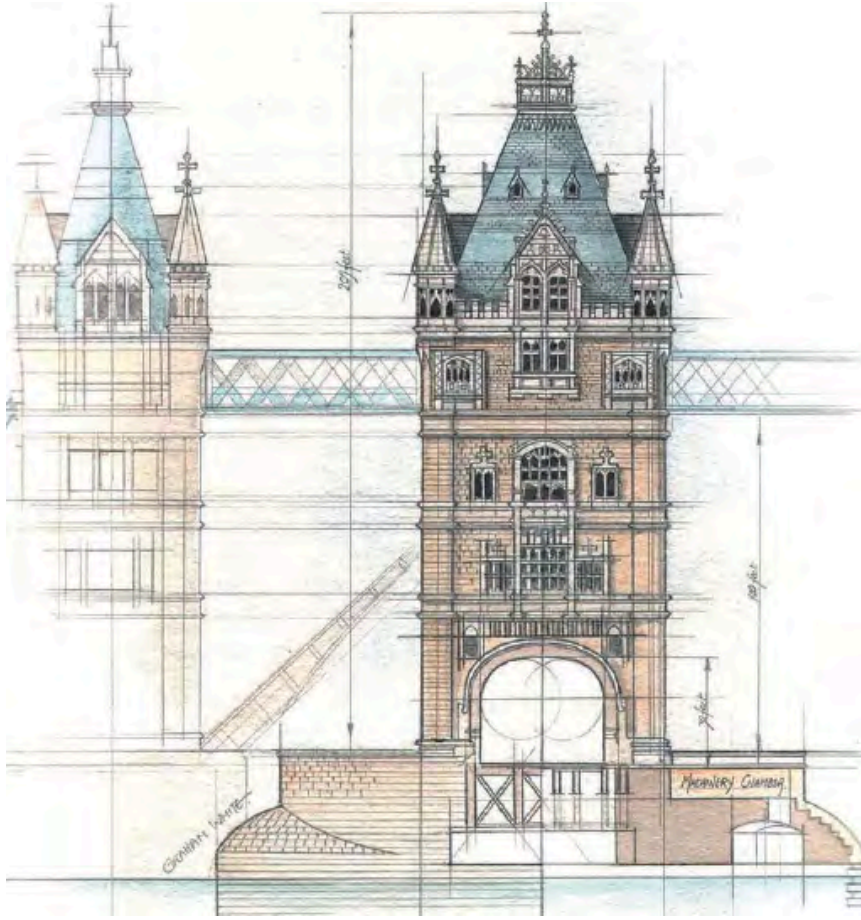


Görsel 1.51. Adli illüstratör Karen T. Taylor'ın "Forensic Art and Illustration" adlı kitabından bir çizim. Bir kurbanın sözlü anlatımı yardımıyla çizilmiş bir zanlı illüstrasyonu. Adli illüstrasyonlar toplumsal huzur ve hukuksal açıdan önemli bir role sahiptir.

Kaynak: K.T. Taylor, (2001), s. 4

1.4.1.3. Mimari İllüstrasyon

Mimari illüstrasyonlar bir yapının iç veya dış özelliklerinin anlatıldığı teknik çizimlerdir. Mimari illüstrasyonlar tarihi yapıları da içine alan geniş bir alanı kapsamaktadır. Bu alanda yetişmiş teknik ve perspektif çizimlerde uzman olan illüstratörlerce yapılmaktadırlar. Wigan mimari illüstrasyonu, geleneksel ya da dijital teknikler kullanılarak mimari bir yapının içini, peyzajını ve yerleşim planını kağıt üzerinde görebilmeyi mümkün kılan çizimler olarak tanımlamaktadır (Wigan, 2012, s. 168) (Bkz. Görsel 1.52.).



Görsel 1.52. Görselde görülebileceği üzere mimari illüstrasyonlar kimi zaman tarihi yapıları mimari özelliklerle harmanlamaktadır. Sanatçı Graham White'ın bilindik ve kendine has çizimi mimari illüstrasyona iyi bir örnektir

Kaynak: A. Male, (2007), s. 94

1.4.1.4. Tarihsel İllüstrasyon

Tarihsel illüstrasyonlar, önemli izler bırakmış tarihi olayları ya da kişileri yer ve kostüme sadık kalarak, geçmişin olay ve manevi değerlerini yeniden canlandırırlar (Turani, 1980, s. 123). Bu nedenle dönemsel özellikleri göz önünde bulundurmak ve bunlara bağlı kalmak netlik ve belgeleme açısından önemlidir. Tarihi illüstrasyonlar antropoloji ve arkeoloji disiplinleri ile iç içe gömülüdür (Male, 2007, s. 100). Bu alanda çalışacak illüstratörler hem bilgiyi işlemeyi hem de bu iki disiplinde uzmanlaşmayı amaçlamalıdır. Bu alandaki illüstratörün en önemli rolü bilgiyi ve tarihi olayları doğru bir biçimde aktarmaktır. Olayları ve kişileri kesin bir doğrulukla resmeden tarihsel illüstrasyonlar insanlık tarihini ve kültürünü belgeler niteliktedir (Bkz. Görsel 1.53).

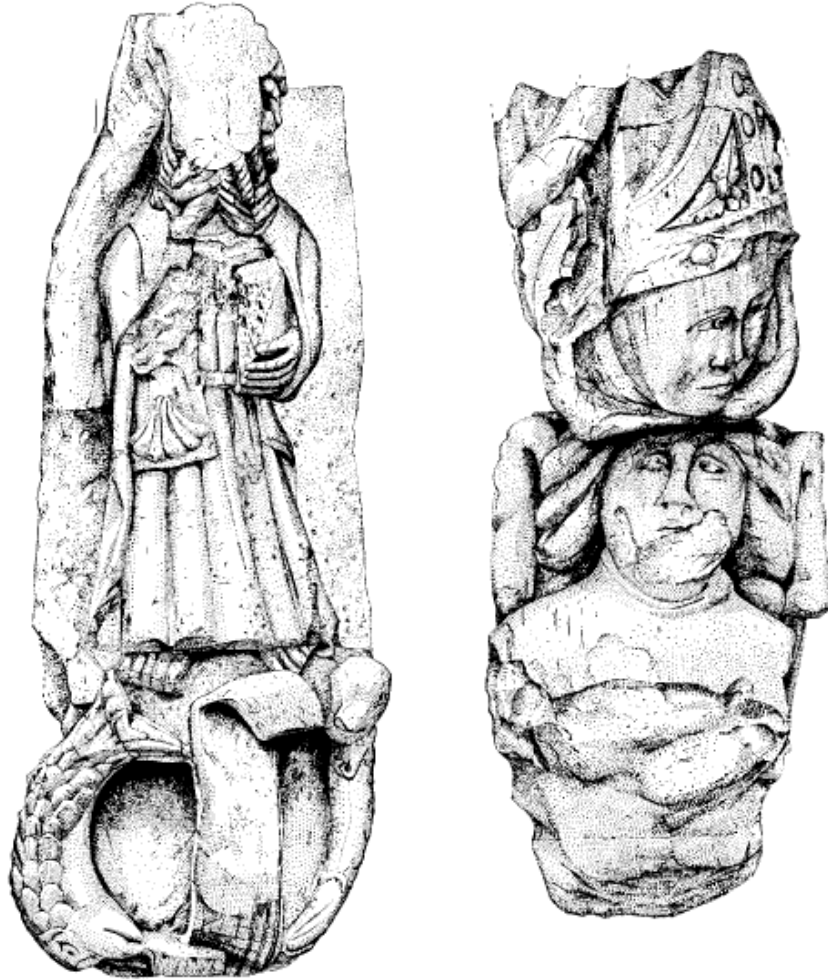


Görsel 1.53. Richard Phiss tarafından yapılan “Suffragette Postcard/Süfrajete Kartpostalı” adlı tarihsel illüstrasyon. 19. yy başlarında Süfrajette kadınların oy kullanma hakkı elde etmesi için mücadele vermiştir. Bu görselde Süfrajete Partisi’ndeki kadınların Brookly’deki bir miting öncesi buluşması resmedilmiştir. Dönemin kıyafetlerine sadık kalınarak tarihsel önem taşıyan bir sahne tekrar canlandırılmıştır

Kaynak: <https://www.illustrationweb.com/artists/RichardPhipps/view> (Erişim tarihi: 28 Eylül 2016)

1.4.1.5. Arkeolojik İllüstrasyon

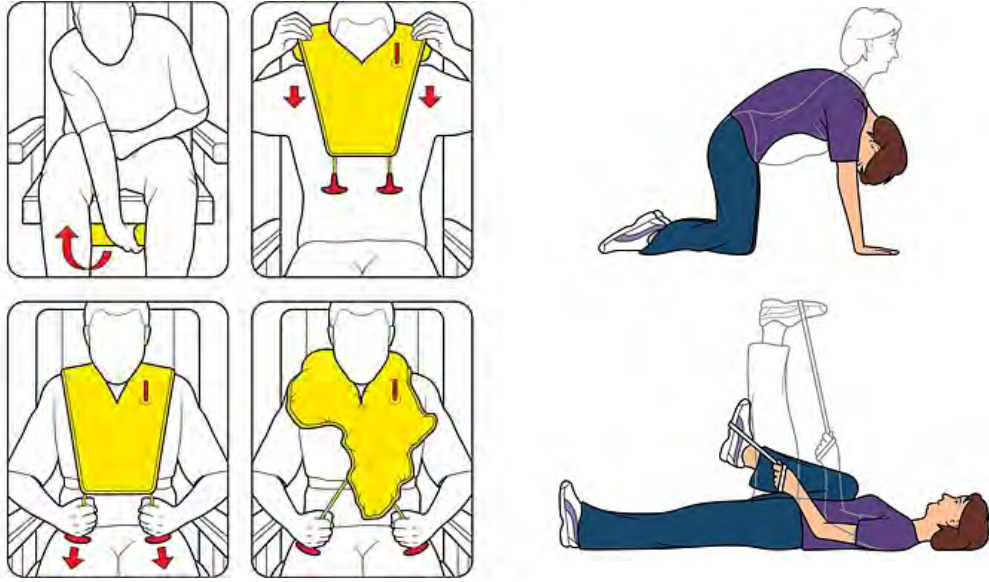
Arkeoloji, arkeolojik yöntemlerle gün yüzüne çıkarılmış kültürleri, sosyoloji, coğrafya, tarih, antropoloji ve etnoloji gibi birçok bilim dalından yararlanarak araştıran ve inceleyen bir bilim dalıdır. Arkeoloji biliminde çeşitli kazı çalışmalarında çömlekler, deri, cam, bakır, demir, kazınmış taş, çakmaktaşı ve heykel gibi nesneler çıkarılmaktadır. Bu nesneleri kayıt altına almak için fotoğrafın yanı sıra teknik çizimlerden faydalanılmaktadır. Bu teknik çizimler, fotoğraftan çok daha detaylı, gerçeğe uygun ve ölçekli bir biçimde yapılmaktadır (Bkz. Görsel 1.54.). Bu nedenle genellikle teknik çizim yapabilen illüstratörlerin çalıştığı bir alandır. Kazılardan çıkan nesnelerin kayıtlarını tutmak için ilk çizimler genellikle mürekkepli kalem ve çeşitli tonlama teknikleriyle yapılmakta, gerektiğinde üç boyutlu modellemeye gidilmektedir.



Görsel 1.54. Judith Dobie tarafından 1:4 ölçeklendirme ile çizilmiş Chapel of Nine Altars, Fauntains Abbey'in güney duvarından bir heykel, Yorkshire
Kaynak: J. Dobie ve C. Evans, (2010), s. 82

1.4.1.6. Bilgi İllüstrasyonu

Bilgi verme, belgeleme amaçlı yapılan öğretici illüstrasyonlar, genellikle görsel dil olarak daha yalın, kolay anlaşılabilir teknik, gerçekçi çizimlerdir. Bu yönüyle sanatsal ve estetiksel olarak yenilik ve yaratıcılıktan uzak olarak görülmektedir. Ancak Alan Male bunu çok yaygın bir yanlış anlaşılma olarak tanımlamaktadır. Bilgi illüstrasyonları teknik doğru kullanıldığında hem estetik görünüme sahip, hem de bilgiyi doğru aktarabilen çizimler olabilmektedir. İllüstrasyon tekniği doğru olarak kullanıldığında verilmek istenen bilgi amacına ulaşmakta, çizimin teknik detayları ile eşleşmektedir (Male, 2007, s. 86). İllüstratörler, önemli olan kısımları ön plana çıkarmak için sadeleştirme, abartma ve renk ile belirtme gibi yöntemlere başvurabilmektedir (Bkz. Görsel 1.55.).



Görsel 1.55. Mark Watkinson'un can yeleği takma ve egzersiz yapma ile ilgili illüstrasyonları.

Watkinson'un sade grafik dili ve çizgisel tasvirlerinin özellikle bilgi illüstrasyonları için uygun olduğu görülmektedir.

Kaynak: <http://www.illustrationweb.com/artists/MarkWatkinson/view> (Erişim tarihi: 9 Temmuz 2016)

İllüstrasyon, açıklayan ya da bilgiye ışık tutan, görsel sanatlar ve iletişim alanındaki önemli bir disiplindir. Bu bağlamsal bilgi alanı, görülenden çok, yeni bilginin yaratım ve yorumudur (Male, 2007, s. 91). İllüstrasyon her zaman sadece görüneni resmetmez, bazı durumlarda bilgiyi yaratıcı bir şekilde yorumlayarak izleyicisine sunar. Bilgiyi bu şekilde hızlı olarak ulaştıran en önemli alanlardan biri illüstrasyondur denebilir.

1.4.1.6.1. Diyagramlar

Diyagramlar genellikle bir sürecin bir olayın gelişimini gösteren, görsel dil olarak grafiksel veya sembolik çizimlerdir. Diyagramlar bir nesne, bir sistem, üretilen veya organik bir sürecin özelliklerini gösteren, içerik bakımından bilgi ya da mesajı net bir şekilde aktarması gereken örneklemelerdir (Male, 2007, s. 58). Diyagramlar parçalar ve bütün arasındaki ilişkileri gösterir. Diyagramlar genellikle, dokümantasyon amacıyla oluşturulurlar. Sistemleri ve prosedürleri açıklamak için yapılırlar. Bir şeyin nasıl çalıştığını göstermek ve karmaşık fikirleri açıklama eğilimindedirler (Wigan, 2009, s. 87). Bilgi veren, açıklayan yerine göre eğitici olan bu çizimler gerçekçi, teknik ya da yaratıcı bir üslupla tasarlanabilir (Bkz. Görsel 1.56.).



Görsel 1.56. Dünyanın jeolojik zaman çizelgesini diyagram olarak sunan bir illüstrasyon
Kaynak: A. Male, (2007), s. 58

1.4.1.6.2. Haritalar

Harita illüstrasyonları insanlık tarihinde önemli bir yere sahiptir. Uygarlığın gelişiminden bu yana, bilinen dünyanın haritaya dökülmesi zorunlu bir eylemdir (Wigan, 2012, s. 114). Hem insanlık tarihi anlamında hem de yer bilgisi bağlamında harita illüstrasyonları önemli bir role sahiptir. Bir kentin kimliği hakkında bilgi verirler. Harita illüstrasyonları geçmişten günümüze bir yerin turistik mekanları, ayırt edici özellikleri, tarihi ya da kutsal yerleri hakkında görsel bilgi aktarmakta kullanılmıştır. Geleneksel ve teknik üslupta tasarlanabileceği gibi yaratıcı bir dokunuşla renkli ve eğlenceli harita illüstrasyonları da yapılabilmektedir (Bkz. Görsel 1.57.).

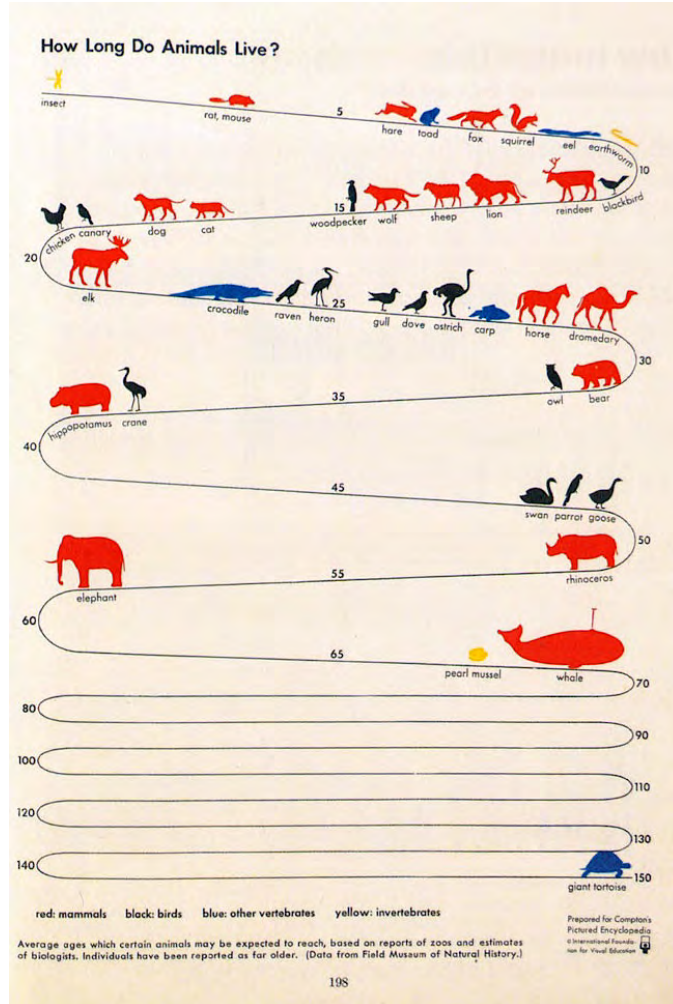


Görsel 1.57. Livi Gosling'in California harita illüstrasyonu

Kaynak: <https://livigosling.co.uk/portfolio#/maps-1/> (Erişim tarihi: 23 Eylül 2018)

1.4.1.6.3. İnfografikler

İnfografikler, karmaşık ve katmanlı bilgilerin izleyiciye daha anlaşılır ve sistemli bir biçimde sunulmasını sağlayan bilgi tasarımlarıdır. Türkçe karşılığı “bilgi tasarımı” olmasına rağmen grafik diline infografik olarak geçmiştir. Ancak bilgi tasarımı olarak da kullanıldığı kaynaklar mevcuttur. Twemlow (2008) bilgi tasarımlarıyla yıllık raporlarda, bilimsel ders kitaplarında, yiyecek ambalajlarında ve günlük yaşantının her alanında karşılaşılabileceğinden bahsetmektedir. İnfografikler iyi tasarlandığında bilgi ön plana çıkarak kolaylıkla anlaşılmakta, kötü yapıldığında ise bilgi yapısı arka planda kalarak kötü ve anlaşılamayan sonuçlar doğurabilmektedir (2011, s. 106) (Bkz. Görsel 1.58.).

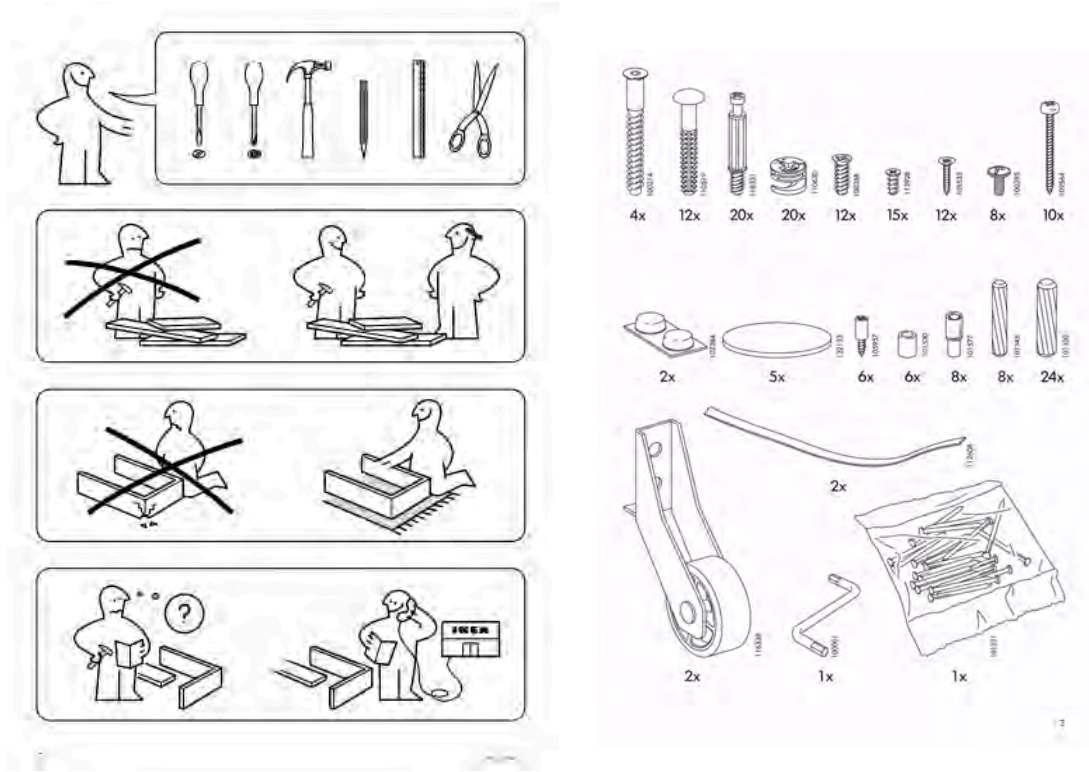


Görsel 1.58. Gerd Arntz tarafından yapılmış hayvanların yaşam aralığını gösteren bir infografik, 1939. Gerd Arntz, piktogram dilinin yaratıcısı Otto Neurath ile çalışmış ve yaklaşık 4000 adet piktogram tasarlamıştır.

Kaynak: <http://www.moorsmagazine.com/kunst/arntz/> (Erişim tarihi: 22 Eylül 2016)

1.4.1.6.4. Kullanıcı Kılavuzları

Kullanıcı kılavuzları satın alınan ürünün kurulumunu, kullanımını anlaşılır kılma ve ürünü tanıtmaya amaçlı tasarlanmış kitapçıklardır. Kullanıcı kazalarının önüne geçilmesi ve ürünün verimli kullanılmasına olanak sağlaması açısından önemlidirler. Tasarımlarında kullanılan dil bilgilendirme ön planda olduğu için genellikle siyah beyaz ve çizgisel olmakla beraber günümüzde daha eğlenceli ve alıcının dikkatini çeken tasarımlar da yapılmaktadır (Bkz. Görsel 1.59.).



Görsel 1.59. IKEA firmasının televizyon ünitesi kurulumu için tasarlanmış kullanıcı kılavuzundan bir sayfa. Kullanıcı kılavuzu, okuyucunun sıkılmaması için eğlenceli ve sade bir tarzda tasarlanmaya çalışılmıştır.

Kaynak: <http://threefifty.ca/sites/default/files/images/blog/best-manuals/ikea-besta-burs-tv-unit-manual.pdf> (Erişim tarihi: 22 Eylül 2016)

1.4.2. Tanıtım ve Yayın İllüstrasyonları

1.4.2.1. Tanıtım İllüstrasyonu

Tanıtım illüstrasyonları, bir ürünün ya da bir hizmetin tanıtımı ve kitlelere iletimini kapsayan reklam amaçlı illüstrasyon türüdür. Sinema, tiyatro, konser afişleri, kaset, CD kapakları, yiyecek-içecek ambalajları, basın ilanları, tebrik kartları, etiketler tanıtım illüstrasyonlarının uygulama alanlarıdır (Becer, 2006, s. 210) (Bkz. Görsel 1.60 ve Görsel 1.61).



Görsel 1.60. Henryk Tomaszewski, “The Laundry/Çamaşırhane” tiyatro afişi, ofset litografi, 1981

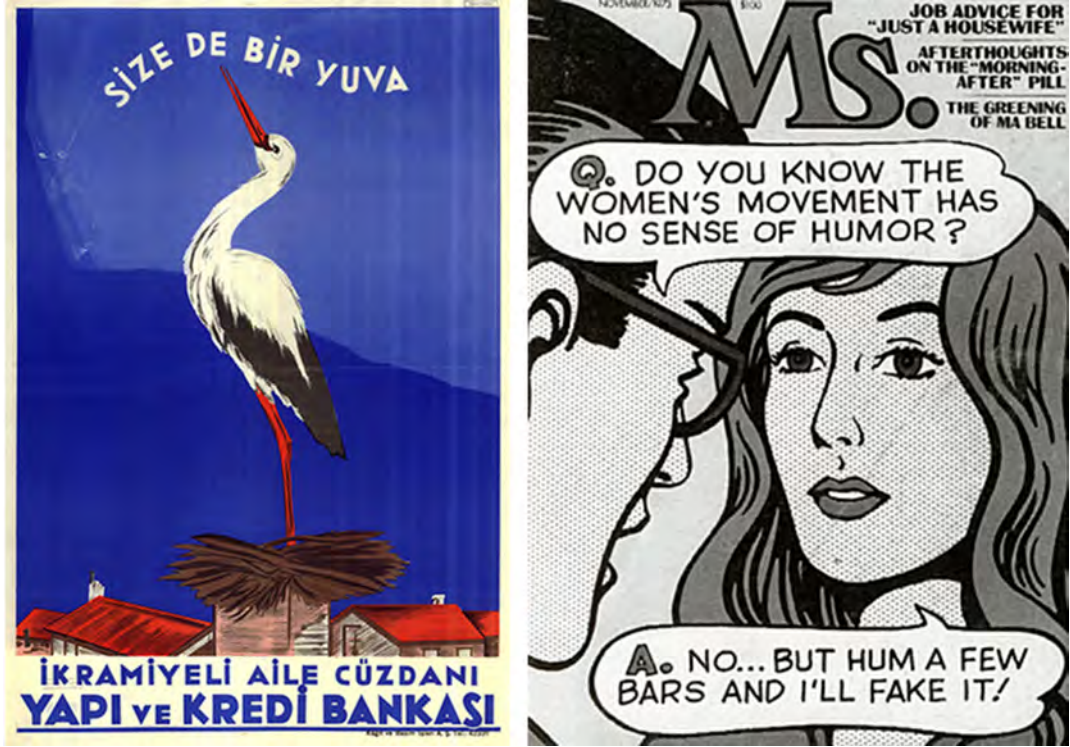
Kaynak: Aynsley, J. (2004), s. 143



Görsel 1.61. Paul Rand’ın “El Producto” markası için tasarladığı ambalaj illüstrasyonları, 1952. Renkli illüstrasyonlarla bezenmiş ambalaj tasarımları tüketici ve ürün alma ilişkisini olumlu etkilemektedir.

Kaynak: [http://www.paul-rand.com/foundation/packaging/#prettyPhoto\[packaging\]/6/](http://www.paul-rand.com/foundation/packaging/#prettyPhoto[packaging]/6/)
(Erişim tarihi: 9 Temmuz 2016)

Tanıtım illüstrasyonları yapan Paula Scher, Marie Severin, Bea Feitler, Saul Bass, Milton Glaser, Paul Rand ve Türkiye’de Sabiha Bozcalı, İhap Hülisi Görey, Mengü Ertel ve Yurdaer Altıntaş gibi pek çok değerli sanatçı, grafik tasarım ve illüstrasyonun gelişiminde büyük izler bırakmış, genç tasarımcılara ilham kaynağı olmuşlardır (Bkz. Görsel 1.62.).



Görsel 1.62. Solda, Sabiha Bozcalı tarafında yapılan Yapı ve Kredi Bankası afişi, 1953, sağda, Ms. Magazine kapak tasarımı illüstrasyonu, sanat yönetmeni: Bea Feitler, illüstrasyon: Marie Severin, 1973
Kaynak: <http://gmh.org.tr/news/turkiyeden/ben-turkiyenin-ilk-kadin-illustratoruydum>
<https://www.aiga.org/medalist-beafeitler> (Erişim tarihi: 9 Temmuz 2016)

1.4.2.2. Çocuk Kitabı İllüstrasyonu

Çocuk illüstrasyonları en çok eğitici özellikleri açısından önemli bir role sahiptir. Çocukların görsel algı diline göre yapılan bu çalışmalar, çocukların hayalgücüne yönelik renklerin cesur kullanımı, fikirlerin sağlam, karakterlerin tutarlı olması ve akıllıca çizilmesi gereklidir (Wigan, 2012, s. 69). Çocuklara yönelik yapılan illüstrasyonlar uygun yaş aralığına hitap etmeli, ilgi çekici, eğitici ve bilgi verici olmalıdır. Çocuklara yönelik illüstrasyonlar, farklı teknik ve araçlardan faydalanılarak yapılmalı, bir çocuk gibi deneysel ve eğlenceli olmalıdır (Songür Dağ, 2014, s. 52) (Bkz. Görsel 1.63.).



Görsel 1.63. Maurice Sendak çocuk illüstrasyonu alanında önemli bir isimdir. Görselde çocukları okumanın eğlenceli olduğunu telkin eden illüstrasyonları görülmektedir.

Kaynak: <https://www.brainpickings.org/2013/09/03/maurice-sendak-posters-reading-books/> (Erişim tarihi: 9 Temmuz 2016)

1.4.2.3. Dergi İllüstrasyonu

Dergi illüstrasyonları yayın illüstrasyonlarının bir dalıdır. Dergi kapaklarını dikkat çekici hale getirmek için kullanıldığı gibi dergi içinde bir metini açıklayan illüstrasyonlar da dergi illüstrasyonu olarak adlandırılmaktadır (Bkz. Görsel 1.64.). Norman Rockwell, J. C. Leyendecker, Al Parkır, Robert Weaver, Saul Steinberg gibi sanatçılar dönemin önemli dergilerine illüstrasyonlar yaparak toplumun düşlerini, endişelerini, ekonomik ve politik olaylarını yansıtmışlardır (Wigan, 2012, s. 73).



262. Rosie the Riveter. Post cover, May 29, 1943

Görsel 1.63. Amerikalı ünlü illüstratör Norman Rockwell, Saturday Evening Post dergisinin kapak illüstrasyonunu yapmıştır. II. Dünya savaşı döneminde yapılan bu illüstrasyondaki kadın tasviri erkeksi ve güçlüdür. Bu dönemde erkeklerin çoğu orduya katıldığı için iş piyasasındaki durgunluk nedeniyle kadınlar göreve çağırılmıştır. Rockwell, Michelangelo'nun Sistine Şapeli'nde bulunan tavan resimlerindeki peygamber Yeşaya'nın pozundan esinlenmiştir, tuval üzerine yağlıboya, 1943. "Rosie the Riveter/Perçinci Rosie" adlı bu çalışmada Rockwell fabrikalarda çalışan kadın işçileri temsil etmiştir. Bu dönemde sanayide yedek iş gücü olarak kullanılan kadınlar savaş bitiminde ücretsiz emeğin alanı olan evlerine geri gönderilmiştir

Kaynak: <https://www.nrm.org/rosie-the-riveter/> (Erişim tarihi: 5 Mart 2017)

1.4.2.4. Çevresel İllüstrasyon

Çevresel illüstrasyon bir mekana bağlı olarak yapılan illüstrasyonlardır. Doğal ya da yapay iç veya dış mekanlarda kullanılmak üzere genellikle bir konsept dahilinde tasarlanırlar ve insan bedeni ile etkileşim halindedirler. Çevresel illüstrasyon mekan aracılığı ile iletişim kurar ve büyük boyutlarda tasarlanırlar. Tasarımcı insan ve mekan arasındaki fiziksel koşulları dikkate almalıdır (Ambrose ve Harris, 2012, s. 126). Çevresel illüstrasyon yönlendirme tasarımları, eğlence sektörüne yönelik iç mekan giydirmeleri, markaların kimliklerini yansıtan dekoratif çizimler ya da sanatsal yerleştirmeleri kapsamına almaktadır (Bkz. Görsel 1.65.). Bu alan, kimi zaman dekoratif etkiye yönelik kimi zamansa kent kimliğine yönelik tasarımları içermektedir (Songür Dağ, 2014, s. 61). Çevresel illüstrasyonlar iki boyutlu duvar giydirme ya da üç boyutlu illüstrasyon çalışmalarını kapsayabilir. Ayrıca sokak duvarlarına yapılan grafitiler (duvar yazıları) de çevresel illüstrasyon bağlamında değerlendirilmektedir.



Görsel 1.65. Studio Myercough tarafından tasarlanan iç ve dış mekan çevresel illüstrasyon örnekleri. Çevresel illüstrasyon mekanların ve etkinliklerin ruhuna güç katarak daha dikkat çekici olmalarını sağlamaktadır

Kaynak: <http://supergrouplondon.co.uk/index.php/morag/> (Erişim tarihi: 05 Mart 2017)

1.4.3. Moda İllüstrasyonu

Moda illüstrasyonları kendine has özel çizim teknikleri kullanılarak yapılan, moda sektörüne yönelik çizimlerdir. Moda dergilerinin kapaklarındaki çizimler, aksesuar, saç, takı ve giyim gibi konular moda illüstrasyonunun içine girmektedir. Modacıların çizdiği giysi tasarımları da bu alanın önemli bir parçasıdır. Çizim, moda tasarımcıları, desinatör, modelci, satış ekibi ve yöneticilerden oluşan ekip arasındaki iletişimi kolaylaştıran bir araçtır. Çizim yapmak aynı zamanda dünyaya tasarım fikirlerini tanıtmak ve pazarlamak için de yardımcı olmaktadır (Hagen, 2011, s. xi).

Moda illüstrasyonlarında genellikle abartılmış renkler, desenler ve figürler kullanılır. Bilinçli olarak uzatılan ve deforme edilen beden formları bu alanda sıkça rastlanan ayırt edici bir özelliktir. Tüketime yönelik bir alan olduğu için ilgi çekici tasarımlar tercih edilmektedir. Çizim aracı olarak suda çözünen kuru boyalar, fırça uçlu markörler, guaj boyalar, ve dijital yazılımlar sıkça kullanılmaktadır (Bkz. Görsel 1.66.).



Görsel 1.66. Anya Dess tarafından, Emilio Pucci Sonbahar koleksiyonu için tasarlanmış moda illüstrasyonu, 2017

Kaynak: <https://www.anadeestyle.com/runwayfashionsketches> (Erişim tarihi: 6 Aralık 2018)

1.4.4. Kavramsal İllüstrasyon

Chwast ve Heller (2008, s. 256), kavramsal illüstrasyonu aşağıdaki gibi açıklamaktadır;

1950’lerin ortalarından günümüze illüstrasyonda yükselen yeni hareketi tek bir kelime ile özetleyebiliriz, kavramsal. Dergilerin içeriklerinin daha karmaşık ve eleştirel olmasının etkisi ile Romantik Realizm ve dolaysız anlatım yerini kavramsal göndermelere sembolik anlatımlara bırakmıştır. Bundan önce illüstratörler dolaysız süslemeler yapma uğruna metaforik/sembolik anlatımları illüzyonları reddetmişlerdir. 1950’lerin sonlarına dek fotoğrafçılar hayatın yaşayan yüzeyini kadrajlamış mekânların tasvirini, öznel yorumları illüstratörlere bırakmıştır.

İllüstrasyon, fotoğrafı taklit etmekten ve gerçekçilikten sıyrıldığında düşüncenin ön plana çıkması önem kazanmıştır. Kavramsal illüstrasyonda fikirler ön planda tutularak dönemin ya da tarihin önemli olayları eleştirel ya da şekilde ele alıp mecazi ve sembolik bir üslupla izleyiciyle buluşturulur. Ülkemizde Gürbüz Doğan Ekşioğlu’nun illüstrasyonları bu alana yönelik iyi bir örnek teşkil etmektedir (Bkz. Görsel 1.67.).



Görsel 1.67. Gürbüz Doğan Ekşioğlu, sembolik ve eleştirel anlatımı kullanarak pek çok kavramsal illüstrasyon tasarlamıştır. Ekşioğlu’nun uluslararası platformlarda illüstrasyonları yer almaktadır
Kaynak: <http://www.gurbuz-de.com/illustrasyon.html> (Erişim tarihi: 5 Mart 2017)

1.4.5. Serbest İllüstrasyon

Günümüzde pek çok çizerin yaptığı illüstrasyonlar, serbest illüstrasyon çatısında toplanabilmektedir. İllüstratörün kendi isteği doğrultusunda yaptığı, belirli bir amaca yönelik yapılmak zorunda olmayan çizimler bu alana girer. Çizerin kendini ifade etmek için yaptığı, açıklama, paylaşma ya da ticari kaygıların olmadığı illüstrasyon türüdür. İllüstratörlerin genellikle kendilerine yakın bulduğu yaklaşımlarla yaptıkları bu çizimler, sanatçıların günlük karalamaları olabileceği gibi bitmiş ancak sergilenmemiş işleri de olabilmektedir. Ticari veya belirli bir amaca yöneliklik olma gibi sınırlamalar olmadığı için, bu tarz illüstrasyonlarda illüstratörler, bireysel yaratıcı dillerini ve tekniklerini özgürce kullanabilmektedir (Bkz. Görsel 1.68.).



Görsel 1.68. Gülçin Arda, bireysel illüstrasyon, yayınlanmamış. Dijital boyama ve kolaj, Photoshop CS6 Extended, Wacom tablet, 2016

Kaynak: Yazarın arşivinden

1.4.6. Tipografik İllüstrasyon

Grafik tasarımıda kullanılan resim, belli bir konuyu betimleyen ya da yorumlayan yapısıyla illüstrasyon adını almıştır. Bunun yanında bir sanat dalı olarak resim ve grafik tasarım içindeki resim, birbirleriyle etkileşim içerisinde olmuştur. (Selamet, 2004, s. 9). İllüstrasyona dönüşmüş tipografik tasarımlar yazının resim gibi kullanıldığı bir yaklaşım türüdür. Sanat tarihine bakıldığında, resmin gelişiminden doğan yazı, tipografik illüstrasyonla tekrar resim formu olarak bir görüntü oluşturmaktadır. Bonny Maclean, Zuzana Licko, Neville Brody, Alex Trochut, Saul Bass ve Paula Scher tipografik imajlar tasarlamıştır (Bkz. Görsel 1.69.).



Görsel 1.69. Solda Paula Scher “She Said/Dedi ki”, 2017, sağda Bonny Maclean müzik grubu The Doors için “Yardbirds” afiş tasarımı, 1967, tipografik illüstrasyon
Kaynak: <https://www.nytimes.com/interactive/2017/12/13/magazine/the-reckoning-women-and-power-in-the-workplace.html/>
<https://www.moma.org/collection/works/5475>
(Erişim tarihi: 12 Mayıs 2019)

1.4.7. Yeni Medyada İllustrasyon

Günümüz gelişen teknolojisi içerisinde hızla gelişen sosyal ağlar ve yeni medya ortamları daha önce önerilmemiş bir illüstrasyon türü olarak yeni bir önermeyi gerektirmektedir. Sosyal medyada yayınlanan illüstrasyonlar çizerlerin portfolyolarını internet ortamında çevrimiçi paylaştıkları illüstrasyon türünü ifade etmektedir. Sosyal medya bir ortam, bir sosyal ağıdır ve sanatçılar kendilerini ve işlerini tanıtmak için online (çevrimiçi) portfolyo web sitelerine çalışmalarını koymaktadırlar. Aslında bu yaklaşım günümüzde oldukça popülerdir ve ticari bağlamda da tatmin edici sonuçlar yaratmaktadır, bu nedenle illüstratörler için oldukça önemlidir. Tasarımcılar, sosyal ağların; kendilerini ve işlerini tanıtmak, yeni bakış açıları elıştırarak farklı disiplinleri deneyimleme ve yeni iş olanakları araştırma gibi pek çok getirisinden yararlanabilmelidir. İllüstratörler sosyal medyayı aktif kullanarak kendi sergilerini ücretsiz bir şekilde açabilmekte, işlerini dünyanın bir ucuna satabilmekte, portfolyolarını paylaşabilmekte ve yeni çevreler edinebilmektedirler. Bu illüstrasyonlar çizerlerce, gündemi canlı tutmak adına, anlık bir olayı ya da tarihsel bir kişiyi resmetme adına yapılabilir. Sosyal sorunlara yönelik, eleştirel ve kavramsal de olabilen bu illüstrasyonlar, zamanın ruhunu yansıtmaktadır. Ayırt edici özellikleri ise ister geleneksel ister dijital yaklaşımlar kullanılarak yapılsın sosyal platformlardan paylaşılması ve geniş kitlelere ulaşmalarıdır. Sosyal medya illüstrasyonları, eğitici ve bilgi verici olabildikleri gibi bireysel amaçlara yönelik de yapılabilmektedir. Mekan, zaman ve mesafe fark etmeksizin sanatçıların dünyanın dört bir yanında var olabileceği düşüncesi ise bu tür illüstrasyonların önemini vurgulamaktadır (Bkz. Görsel 1.70.).



Görsel 1.70. Behance online portfolyo paylaşım sitesinde tasarımcılar sosyal ağları kullanarak işlerini tanıtmaktadır. Solda M. Damla Aktürk “Morning Coffee/Sabah Kahvesi”, 2019, ortada İdil Keysan “Didim VegFest afiş tasarımı, 2017, sağda “Dö La Fiti” el yapımı oyuncak tasarımı, 2016

Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/78882545/Morning-Coffee>

<https://www.behance.net/gallery/51618783/VegFest-Poster-Design>

<https://www.behance.net/gallery/43263217/Doe-La-Fiti-Hand-Painted-Doll-Series>

(Erişim tarihi: 25 Nisan 2019)

1.5. İllüstrasyon ve Resim Sanatı Ayrımı

İllüstrasyon ve resim sanatı ya da sanat ve tasarım kavramları, geçmişten beri süregelen önemli bir tartışma alanı olmuştur. Neyin sanat neyin tasarım olduğu pek çok yazar, düşünür ve sanat tarihçisi tarafından tanımlansa da kesin bir sonuca hala varılamamıştır. Sanatçı yalnız olan ve çalışan, eziyet çeken kendini toplumdan soyutlamış, genellikle erkek olan bir birey olarak tasvir edilirken, tasarımcı bir ekibe dahil olan daha kolektif çalışan ve anonim olarak görülmektedir (Barnard, 2010, s. 85-89). Wolff “Sanatın Toplumsal Üretimi” adlı kitabında sanayileşme ve modernizmin etkisiyle sanat dalları arasındaki farklılaşmanın berraklığını yitirdiğinden söz ederek, genel ve bütüncül bir sanat sosyolojisi yaklaşımı benimsediğinden bahsetmektedir (2000, s. 9-10). Ayrıca sanatın toplumsal kurumlardan, ekonomiden ve teknolojiden etkilendiğini belirterek kültür üreticisi olan sanatçının sosyoloji ile sıkı sıkıya bağlı olduğunun altını çizmektedir.

Genel tanımıyla illüstrasyon, bir metin ya da slogan gibi sözel öğelerdeki mesajı ya da kavramı görsel bir dille iletme amacıyla yapılmaktadır. Resim sanatında da ressamın bir mesaj iletme kaygısı olabilmekle birlikte, illüstrasyondaki gibi zorunlu bir durum söz konusu değildir. Resim sanatı anlaşılma ve bir mesajı iletme anlamında bir iddia taşımak zorunda değildir (Songür Dağ, 2015, s. 14). Resim sanatının illüstrasyondaki gibi bir mesaj iletme kaygısı olmamasının yanı sıra ticari bir kaygısı da olmayabilir. Resim ve illüstrasyonun kesiştiği önemli bir nokta ikisinin de izlenme ve bakılma isteği taşımasıdır. Resim de illüstrasyon da izleyicisinden ona bakmasını ister, ancak resim sanatı, illüstrasyonda cevaplanması gereken kim, ne, ne zaman, nerede ve neden gibi sorulara cevap vermek zorunda değildir (Fleishman, 2004, s. 3). İllüstrasyonun genellikle bir müşteri tarafından sipariş edilmesi, belirli bir öykü, metin ya da kavram doğrultusunda üretilmesi beklenir. Resim sanatında sanatçı sipariş üzerine çalışabilmesinin yanı sıra, belirleyici sınırlamalar olmaksızın daha özgür bir şekilde işini üretebilir

İllüstratörden ise kendisine verilen yönbilgi (brief) doğrultusunda amacına ulaşan bir tasarımı ortaya koyması beklenir. Milton Glaser’a göre resmin, “gerçekliğimizi aydınlatan biçimin keşfi” gibi daha ulvi amaçları vardır. Ek olarak anlaşılabilir bir öykü anlatma görevi ise illüstrasyonun ayağına dolaşmaktadır (Songür Dağ, 2015, s. 14).

İllüstrasyon, baskı ve çeşitli araçlar yolu ile yeniden üretilebilir. Tasarım, baskı sürecinin bir parçası olarak ele alındığında tasarımcı bir zanaatkar konumundadır. Ancak pek çok tasarımcı farklı yaklaşımlara yönelerek bir sanatçı olabilir ve kendini bu

şekilde tanımlayabilir, bu iki görüş birbirini geçersiz kılmaz (Ambrose ve Harris, 2012, s. 26) (Bkz. Görsel 1.71. ve Görsel 1.72.). Baskı teknolojisinin gelişiminin resim sanatı ve illüstrasyon arasındaki ayrımı daha fazla belirginleştirdiğine inanılmaktadır.



Original.



Chunky.

Görsel 1.71. Solda, Leonardo Da Vinci'nin ünlü eseri "Mona Lisa" resim sanatı tarihinde önemli bir yere sahiptir. Ahşap üzerine yağlıboya, 1503–19, sağda, Mark Hess tarafından Prince marka makarna sosu için tasarlanan, Mona Lisa'nın kullanıldığı ürün tanıtım illüstrasyonu görülmektedir, 1986

Kaynak: <http://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/mona-lisa-portrait-lisa-gherardini-wife-francesco-del-giocondo>, <http://www.graphis.com/portfolio/2/mark-hess-1/#7> (Erişim tarihi: 10 Haziran 2015)



Görsel 1.71. Solda, Lego markası için sanat yönetmenliğini Marco Sodano'nun yaptığı "Lego ile tüm çocuklar gerçek bir sanatçı" konsepti ile tasarlanan yaratıcı reklam illüstrasyonu, sağda, Marco Sodano'ya esin kaynağı olan Rene Magritte'in "The Son of Man/İnsanın Oğlu" adlı otoportresi, tuval üzerine yağlıboya, 1946

Kaynak: <http://www.brit.co/lego-paintings/>, <https://marcosodano.com/lego-masters> (Erişim tarihi: 10 Haziran 2015)

Estetik ve yaratıcı üretim süreci, tek olması resim sanatının öne çıkan özelliği olarak görülmekte, illüstrasyon ise basılmak, çoğaltılmak, satılmak ve alıcıya bir düşünce veya bir ürünü satmak için sipariş edilen çalışmalar olarak tanımlanmaktadır. Ancak illüstrasyonun da tıpkı resim gibi estetik amaca yönelik yapıldığı ve sanatsallaştığı durumlar olabilmektedir (Bkz. Görsel 1.73.). Resim sanatı çerçevesinde illüstrasyon, sanatın biçimsel ve estetik amacı dışında kalan bir resimleme türü olarak düşünülmüştür. İllüstrasyonun açıklama ve anlaşılır hale getirme işlevinin yanı sıra, estetik tamamlayıcılık yönü de bulunmaktadır (Songür Dağ, 2015, s. 11). İllüstrasyon, estetik olarak tamamlayıcı bir öge haline geldiğinde sanatsal bir boyut kazanmaktadır. Kitap ve afiş illüstrasyonları dışında kalan resimler, sanatsal amaçla yapılmasına rağmen bazı sanatçı ve eleştirmenler tarafından illüstrasyon olarak tanımlanmıştır (Erzen, 1997, s. 841). Ancak günümüz dünyasında neyin nerede başlayıp bittiğini hakkında fikir yürütmek oldukça zorlaşmıştır. Keskin sınırların silikleştiği, estetik, sanat, biçim, dil gibi kavramların yapıbozuma uğratıldığı günümüz “Dijital Kültür” döneminde tasarım ve sanat kavramlarının iç içe geçtiği ve kesin sınırlarının ortadan kalktığı görülmektedir. Bu nedenle bu araştırmada tasarımcı, sanatçı, çizer ve illüstratör kelimeleri kullanılmıştır.



Görsel 1.73. Solda, Edvard Munch’un ünlü eseri “The Scream (in Nature)/Çığlık”, kağıt üzerine tempera, 1893, sağda, Andrea Tamme’nin Rick and Morty adlı çizgi dizi karakterlerini kullanarak Munch’un The Scream eserini tekrar yorumlaması görülmektedir, dijital illüstrasyon, 2017

Kaynak: <http://samling.nasjonalmuseet.no/en/object/NG.M.00939>,
<https://www.lothlenan.com/gallery#/scream/> (Erişim tarihi: 14 Eylül 2017)

İKİNCİ BÖLÜM

2. İLLÜSTRASYONDA GELENEKSEL TEKNİKLER

İllüstrasyon uygulamalarında birbirinden farklı teknik, malzeme ve yaklaşımdan faydalanılmaktadır. Nasıl yaklaşım ve tarz, illüstratörlerin sayısı kadar çeşitli ve birbirinden farklı olabilirse, kullanılan malzeme ve yöntemler de o kadar farklı ve çeşitli olabilmektedir (Songür Dağ, 2015, s. 77). Tasarımcı ve sanatçılar tarafından kişisel bir dil ve farklı tarzlar yaratmak için kullanılan geleneksel yaklaşımlar ve malzemeler geçmişte kullanıldığı gibi günümüzde de hala illüstratörler tarafından kullanılmaktadır. İllüstrasyonda kullanılan yaklaşımlar çizim içeriğini ve üslubunu etkilemektedir. Belirli bir malzeme üzerinde uzmanlaşmak, hem yaratıcılığı ve bilgiyi geliştirmekte hem de o malzemenin vereceği etkiyi güçlendirmektedir. Üzerinde kontrol sahibi olduğu malzemelere daha yakın duran illüstratörler, yaklaşımların çeşitliliğinden dolayı bazen farklı malzemelere geçiş yaparak yeni bir malzemeyi denemenin heyecanlı bir süreç olduğunu düşünmektedirler.

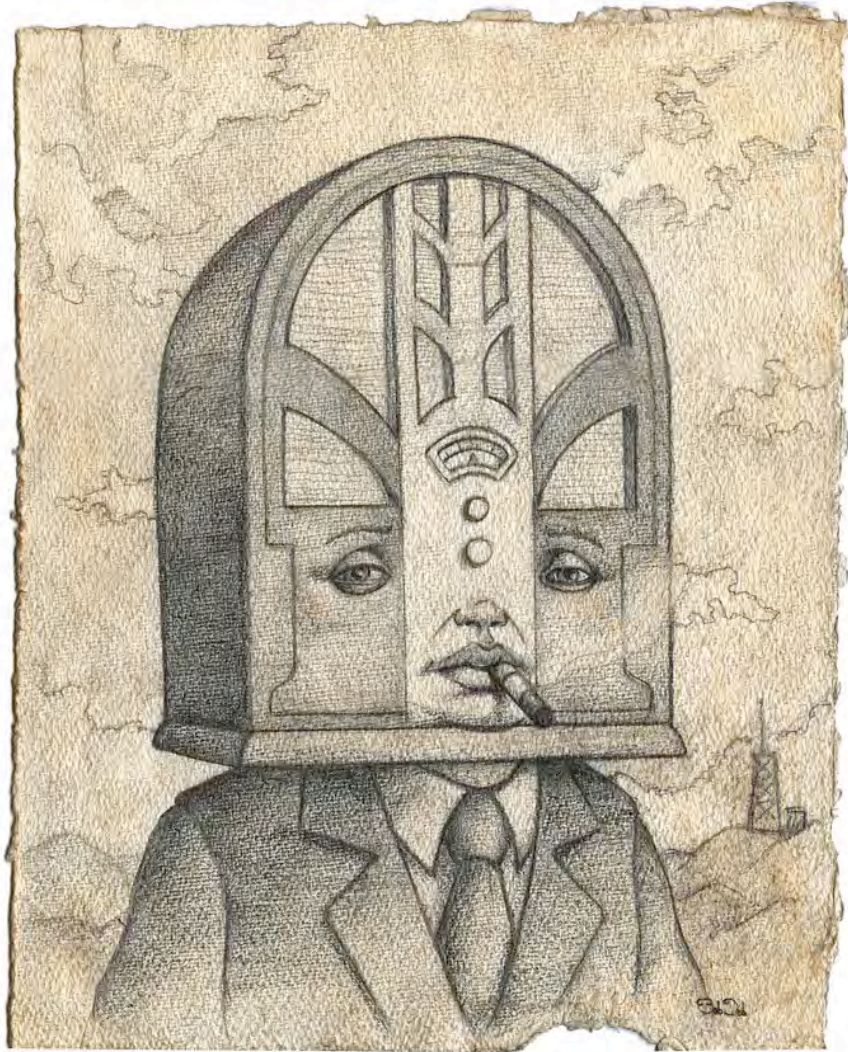
Birçok sanatçı hayatının hangi döneminde olursa olsun yaptığı ilk çalışmanın malzemeleri ile karşılaştığında duyduğu heyecanı hatırlar. Hafızanızda kalan belirli renkler ve şekiller vardır; kavisli kıl fırçaların renkleri ya da yağlıboya kokuları mesela, üstelik onların bize sağlayacağı ihtimalleri ve olanakları anlayacak bir öngörü de oluşur zihninizde. Elimizdeki bu yeni malzemeler ile neler yapabileceğimizi hayal etmek bizi heyecanlandırır. (Smith, 2010, s. 6)

Geçmişten günümüze kullanılan çeşitli yaklaşımları bilmek illüstrasyonun gelişimini anlamak açısından da önem teşkil etmektedir. İllüstrasyon üretiminde kullanılan geleneksel yaklaşımlar arasında karakalem, mürekkep, suluboya ve guaj, akrilik ve yağlıboya, pastel boya, füzün (kömür kalem), renkli kuruboya, pistole (airbrush), kolaj ve baskı teknikleri yer almaktadır.

2.1. Karakalem

Karakalem ya da kurşun kalemler illüstratörlerin vazgeçilmez araçlarından biridir. Özellikle eskiz çalışmalarında kullanılan karakalem silinebilir özelliktedir. Eskiz çalışmalarının yanı sıra iyi bir şekilde kullanıldığında bitmiş bir illüstrasyonda da kullanılabilirler (Bkz. Görsel 2.1.). Karakalemlerin farklı kullanımlara ve tekniklere göre sertlik ve yumuşaklık dereceleri vardır.

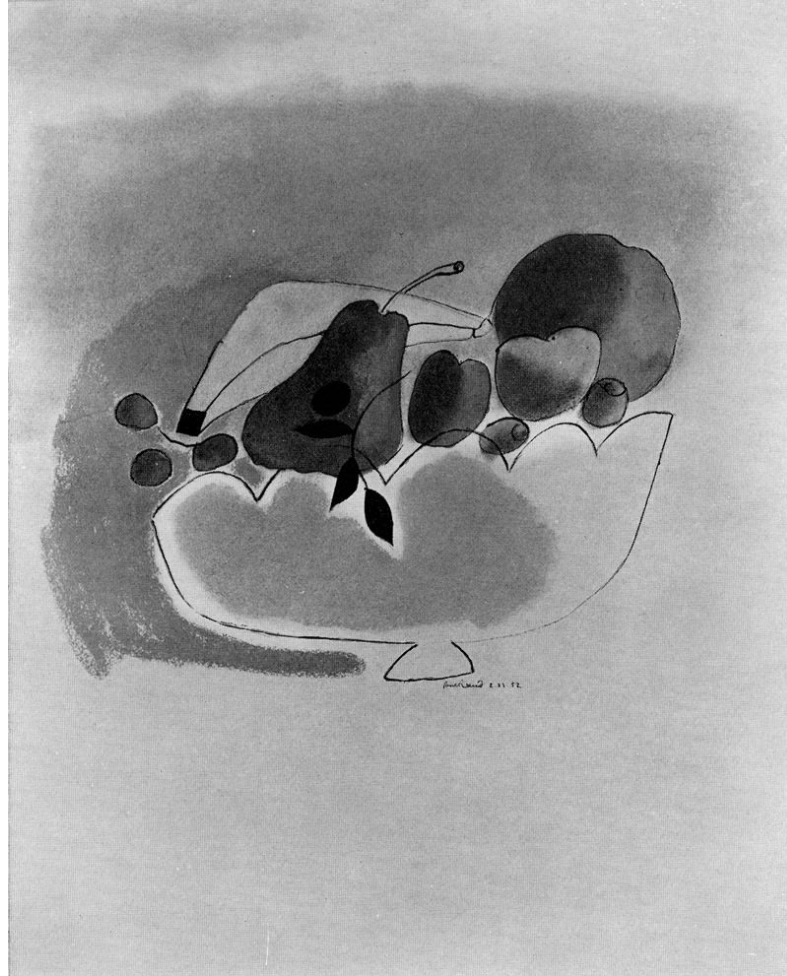
En yaygın kullanılan klasik kurşun kalemler altıgen 17,5 cm uzunluğunda 2 mm çapında grafit şeritli veya ağaç gövde ile kaplanmış kurşundan yapılanlardır. Mekanik, suda çözülebilen, plastik içinde bulunan, grafit şerit kalemler çeşitli kullanım amaçlarına yönelik çeşitlenmiştir. Çizimi sağlayan grafit şerit inceden kalına 0,3 mm den 12 mm kadar olan kalınlık, aynı zamanda 7H'den 8B'ye kadar yumuşak veya sertlik olarak derecelendirilir bu da son derece farklı teknik ve uygulamalarda kullanılabilirliğini gösterir. (Smith, 2010, s. 65).



Görsel 2.1. Bob Dob “Radio Head/Radyo Kafa” suluboya kağıdı üzerine karakalem
Kaynak: <https://bob-dob-3jkh.squarespace.com/originals-for-sale/> (Erişim tarihi: 29 Mart 2017)

2.2. Mürekkep

Mürekkep, çeşitli renklendirici ya da boyalar kullanılarak üretilmiş akışkan bir malzemedir. Fırça ya da kalem yardımıyla bir yüzeyi boyamak için kullanılır. Mürekkep çizim için kullanılan ve çözülebilir renk pigmentleri ile renklendirilen bir malzemedir. İnceltilebilir özelliğe sahiptir (Smith, 2010, s. 104). Mürekkep su ile kullanıldığında rengi açılarak farklı tonlar yaratılabilir ve farklı malzemelerle birlikte kullanılabilir (Bkz. Görsel 2.2.).



Görsel 2.2. Paul Rand'ın "Fruit Bowl/Meyve Kasesi" adlı çalışması, mürekkep, 1952. Rand mürekkebi incelterek açıktan koyuya çeşitli tonlar elde etmiş, çalışmasına derinlik kazandırmıştır.

Kaynak: <http://www.paul-rand.com/foundation/paintings/> (Erişim tarihi: 29 Mart 2017)

Çizgi romanlarda sıkça kullanılan mürekkep, çocuk kitapları illüstrasyonlarında da kullanılmaktadır. Bu yaklaşımla illüstrasyon yapan sanatçılardan biri Quentin Blake'dir (Songür Dağ, 2014, s. 80) (Bkz. Görsel 2.3.).



Görsel 2.3. Quentin Blake'in "There Must Be Candles/Mumlar Olmalı" adlı illüstrasyonu. "Michael Rosen's Sad Book" adlı kitap için mürekkep ile yapmış olan bu çizimde illüstratör, renkli ve siyah çini mürekkebi kullanmıştır. Mürekkebi incelterek, yumuşak tonlamalar yakalayan illüstratör, çocuğunu kaybetmiş bir babanın hüznü ruh halini yansıtmaya çalışmıştır

Kaynak: <https://www.quentinblake.com/gallery/there-must-be-candles/>
(Erişim tarihi: 29 Mart 2017)

2.3. Suluboya ve Guaj

Suluboya illüstrasyonun tarihi boyunca sıklıkla kullanılan bir malzeme olmuştur. Suda çözülebilir maddelerden oluşan suluboya genellikle doğa ve botanik çizimlerinde kullanılır. 1400’lü yıllarda ilk olarak Albrecht Dürer suda çözülebilir pigmentleri kullanmaya başlamıştır (Smith, 2010, s. 126). Suluboyanın süregelen popülerliği, doğa çizimlerinin yanında doğal tarih ve moda illüstrasyonlarında da görülmektedir (Wigan, 2012, s. 230). (Bkz. Görsel 2.4.). Suluboyalar, pan (küp) şeklinde ve guaj veya yağlıboya gibi tüp içerisinde de bulunabilmektedirler. Suluboya illüstratörün tercihinine ve yansıtılacak atmosfere göre saydam ya da daha parlak tonlarda kullanılabilir. Suluboyanın fırça ile üst üste uygulandıkça koyulaşan bir yapısı vardır. Yumuşak geçişli dokusu yerine daha kapatıcı bir şekilde de kullanılabilir. Tonların yumuşak geçişli olması, yavaş yavaş ve incelikle işlenmesine olanak sağlamaktadır (Songür Dağ, 2014, s. 82) (Bkz. Görsel 2.4.).



Görsel 2.4. Jeanne Mammen, “Carnival in Berlin/Berlin’de Karnaval”, kağıt üzerine suluboya, 1930. Mammen suluboyayı yumuşak geçişli ve inceltilmiş olarak kullanmıştır

Kaynak: https://www.moma.org/s/ge/collection_ge/artist/artist_id-3714_role-1_sov.html

Guaj boya, üretim olarak suluboyalara benzer şekilde üretilmektedir. Suluboyadan daha kapaticıdır. Bu yönden akrilik boyaya benzerler ancak akrilik boyadan daha hızlı kurumaktadır. Guaj boyalar, pek çok sanatçı tarafından sıklıkla tercih edilen renklendirme malzemelerinden biridir (Bkz. Görsel 2.5.). Guaj boyada yağlıboyadaki inceltici ve çözücü gibi kimyasal malzemeler ek olarak kullanılmamaktadır (Songür Dağ, 2014, s. 85). Sadece suyla inceltip kullanmak yeterli gelmektedir. Yağlıboya kadar geç kurumaz ancak akrilik boyadan da daha hızlı bir şekilde kurumaktadır. Bu nedenle daha hızlı bir şekilde çalışmayı gerektirmektedirler.



Görsel 2.5. Barbara Nessim, kağıt üzerine guaj boya, 1984

Kaynak: <http://www.barbaranessim.com/>

(Erişim tarihi: 30 Mart 2017)

Guaj boyalar, pratik bir uygulama sağlamaktadır. Ayrıca kütleli boyama alanları yaratmak isteyen tasarımcı ve illüstratörler tarafından sıklıkla tercih edilmektedir (Smith, 2010, s. 156) (Bkz. Görsel 2.6.).



Görsel 2.6. Varvara Stepanova “Sketch for Study the Old, but Create the New/Eskiye İncelemek ama Yeniyi Yaratmak için Eskiz”, kağıt üzerine guaj, 1919

Kaynak: <https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-15-spring-2009/short-life-equal-women> (Erişim tarihi: 2 Nisan 2017)

2.4. Akrilik ve Yağlıboya

Akrilik boya, yağlıboya kıvamında, su bazlı bir boya türüdür. Akrilikler, boyaya rengini veren pigmentlerden ve bu pigmentlerin bir arada tutulmasını sağlayan bağlayıcı özelliğe sahip sentetik reçineden oluşmaktadırlar. Yağlıboyaya göre daha çok tercih edilen akrilik boyalar, çabuk kurur, kurduğunda sudan etkilenmezler, yağlıboya gibi katmanlar halinde de uygulanabilirler (Becer, 2006, s. 218). Ayrıca akrilik boyalar, sanatçılara daha özgür ve esnek bir kullanım sunmakta; kalın gramajlı kağıtlar, ahşap, tuval gibi pek çok farklı çeşit yüzeye uygulanabilmektedirler.

İllüstrasyon yapımında sıkça başvurulanan bir malzeme olan akrilik boya, yapısındaki esnek pigmentler sayesinde dış etkenlere yağlıboyadan daha dayanıklıdır. Bu materyalin kullanımının kolay olması illüstratörlerin kendi özgün tarzlarını geliştirmesine olanak sağlamaktadır (Slade, 1997, s. 10). Akrilik boya düz ve pürüzsüz uygulama imkanının yanı sıra çeşitli malzemelerle karıştırılarak ya da katmanlı ve kalın uygulanarak yağlıboyayı taklit edebilmektedir. Ayrıca su ile inceltilebilir akrilik boyalar, suluboyaya benzer bir doku yaratabilmekte ve oldukça sanatsal bir etki yaratmaktadır (Bkz. Görsel 2.7.).



Görsel 2.7. Katherine Bradford, “Waiting Room/Bekleme Odası”, tuval üzerine akrilik, 2018
Kaynak: <http://www.twocoatsofpaint.com/2018/09/katherine-bradford-deep-image-paintings.html>
(Erişim tarihi: 4 Nisan 2019)

Tempera boya yıllarca açık hava afiş tasarımlarında kullanılırken, akrilik boyanın keşfi ile yerini bu dayanıklı malzemeye bırakmıştır. Kapaticılığı, resmin altında yumuşamaması ve suya dayanıklılığıyla afiş tasarımlarında akrilik boya tercih edilmeye

başlanmıştır (Parramon, 2008, s. 46). Irana Rice Pereira, Katherine Bradford, Roger Hane, Tom Curry, Brad Holland, Al Parker, Patrick Nagel, Paul Davis, Robert Cunningham gibi ünlü illüstratörler akrilik boya kullanarak çeşitli eserler üretmişlerdir (Bkz. Görsel 2.8.).



Görsel 2.8. Tom Curry, “Three Masked Musicians/Maskeli Üç Müzisyen”, tuval üzerine akrilik
Kaynak: <http://www.tomcurrystudio.com/paintings.html> (Erişim tarihi: 7 Nisan 2019)

Akrilik boya, esnek kullanım alanlarıyla günümüz illüstratörleri tarafından da hala tercih edilen bir malzemedir. Akrilik boya doğru kullanıldığında parlak ve yağlıboyaya yakın bir etki verebilmektedir (Bkz. Görsel 2.9.).



Görsel 2.9. Justin DeGarmo, “Who Needs Friends/Kimin Arkadaşlara İhtiyacı Var?”
tuval üzerine akrilik, 2007

Kaynak: *The Sourcebook of Contemporary Illustration*, 2009. Sayfa: 112

Kurutulmuş sebze yağlarından yapılan boya yapımı, Orta Çağ'a kadar dayanmaktadır. O dönemin sanatçıları tarafından yağlıboya bilinse de sıkça kullanılan bir malzeme değildi. Yağlıboya on altıncı yüzyılın ortalarında en iyi ve verimli halini almış, bu dönemdeki sanatçıların sürekli kullandığı bir malzeme haline gelmiştir. (Mayer, 1991, s. 167). Yağlıboyalar yağ esaslı malzemelerdir. Geç kuruması ve hazırlamasının akrilikten daha zahmetli olması günümüz illüstrasyonunda daha az tercih edilmesine sebep olmaktadır. Yağlıboya, kimi illüstratörler tarafından hala tercih edilse de illüstrasyonun ticari boyutu ve zamanla yarışması nedeni ile akriliğin gerisinde kalmıştır. Ancak yağlıboyalar, içindeki yağdan ötürü geç kuruduğu için çalışmanın üzerinde değişiklik ve düzeltme yapabilme gibi artı yönleri de sahiptir.

Amrita Sher-Gil, 1930'larda Hindistan'ındaki kadınların gerçekliğini tuvaline yansıtmıştır. Sher-Gil, beyaz bir Batılı olmadığı ve kadın olduğu için sanat çevresinde oldukça sıkıntılı zamanlar geçirmiştir. Kadınların üzüntüleri, umutsuzlukları ve aralarındaki ilişkilenmeler, çoğu çalışmasının içeriğini oluşturmuştur (Bkz. Görsel 2.10.).



Görsel 2.10. Amrita Sher-Gil, “Three Girls/Üç Kız”, tuval üzerine yağlıboya, 1935

Kaynak: <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/amrita-sher-gil/amrita-sher-gil-room-2-return-india> (Erişim tarihi: 5 Nisan 2017)

Lyubov Popova (Bkz. Görsel 2.11.), Marshall Arisman (Bkz. Görsel 2.12.), Norman Rockwell, Susi Kilgore ve Bernard Buffet gibi ünlü sanatçılar da çalışmalarının çoğunda yağlıboyayı tercih etmişlerdir.



Görsel 2.11. Lyubov Popova, tuval üzerine yağlıboya, 1914

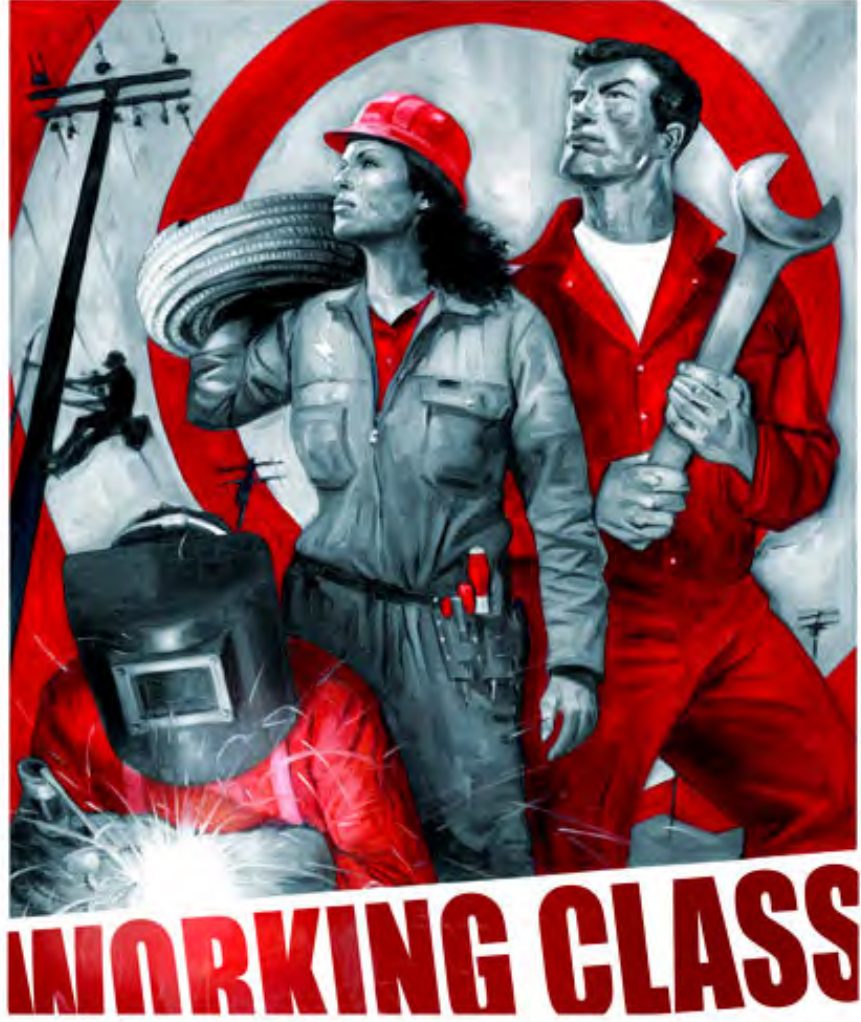
Kaynak: https://www.moma.org/collection/works/80521?artist_id=4694&locale=en&page=1&sov_referrer=artist (Erişim tarihi: 4 Nisan 2017)



Görsel 2.12. Marshall Arisman, “Dead Penalty/Ölüm Cezası”, Time dergisi için kapak illüstrasyonu (yayınlanmamış), kağıt üzerine yağlıboya, 1983

Kaynak: L. Zeegen ve C. Roberts, *Fifty Years of Illustration*, 2014, s. 178

Günümüz illüstratörlerinden ekspresyonist bir yaklaşım benimseyen Robert Carter, illüstrasyonlarında yarattığı kavramsal atmosferi, yağlıboya kullanarak tasarlamaktadır (Bkz. Görsel 2.13.).



Görsel 2.13. Robert Carter, “Working Class/İşçi Sınıfı”, ahşap üzerine yağlıboya, 2007
Kaynak: *The Sourcebook of Contemporary Illustration*, 2009, s. 253

2.5. Pastel Boya

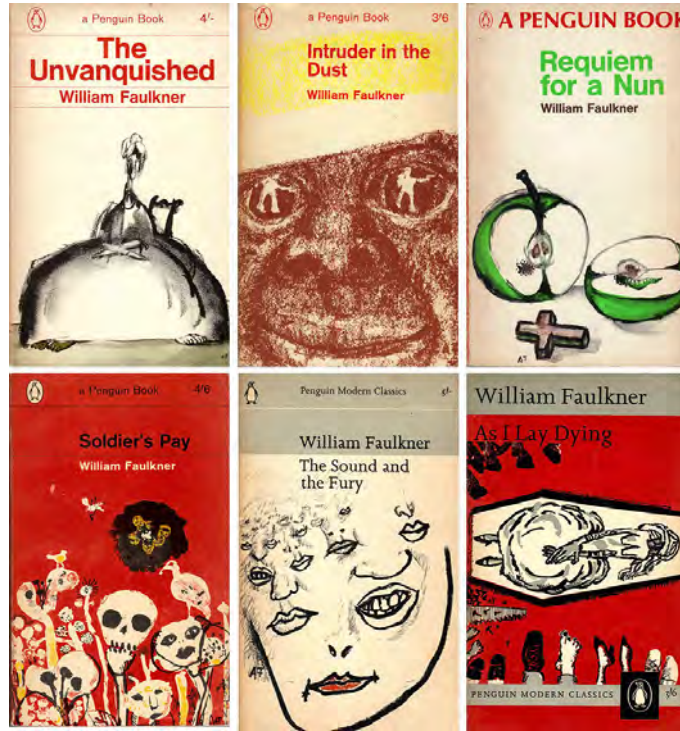
İllüstrasyonda sıkça kullanılan malzemelerden biri pastel boyadır. Pastel boyalar kuru (toz) ve yağlı olmak üzere iki farklı çeşitte bulunmaktadır. Kuru pasteller çok yumuşak ve mat bir yapıya sahiptirler. Kağıt üzerine boyama ya da çizim yapıldığında elle, kağıt kalemle ya da pamuk gibi malzemelerle dağıtılarak kullanılabilirler. Yağlı pasteller daha örtücü ve yoğun bir yapıya sahiptirler. Kuru pasteller gibi toz bırakmazlar ve daha zor dağılırlar. Yağlı pastelin mumsu bir yapısı vardır ve kullanımından sonra üzerine kazıma yapılabilir. Paulo Rego, Eileen Agar, Andre Francois ve Robert Childress gibi sanatçılar çoğu tasarımlarında pastel boyayı kullanmıştır (Bkz. Görsel 2.14., Görsel 2.15. ve Görsel 2.16.).



Görsel 2.14. Paulo Rego, “War/Savaş”, kağıt üzerine pastel boya, 2003

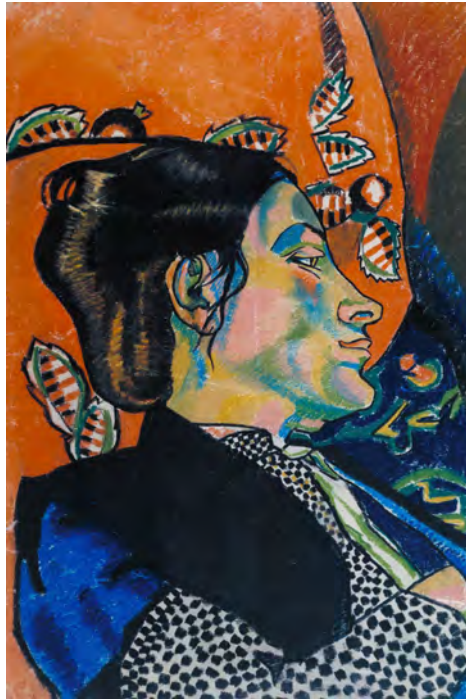
Kaynak: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/rego-war-t12024>

(Erişim tarihi: 29 Mart 2017)



Görsel 2.15. Andre Francois, Penguin Books için pastel boya ile yapılmış kitap kapağı illüstrasyonları

Kaynak: <https://mubi.com/notebook/posts/movie-poster-of-the-week-the-posters-of-andre-francois>
(Erişim tarihi: 29 Mart 2017)



Görsel 2.16. Henri Gaudier-Brzeska "Sophie Brzeska", kağıt üzerine pastel, 1913

Kaynak: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/gaudier-brzeska-sophie-brzeska-t00147>
(Erişim tarihi: 29 Mart 2017)

2.6. Füzen (Kömür Kalem)

Füzen ya da kömür kalem illüstrasyondan çok resim sanatında kullanılsa da kütleli ve rahat çizimlere olanak sağlayan bir malzemedir. On altıncı yüzyılda Venedikli ressamlar, Barok dönemindeki sanatçılar ve İzlenimciler tarafından sıkça kullanılmıştır. Toulouse Lautrec, Barlach ve Kollwitz gibi sanatçılar füzeni eskizlerinde etkin bir malzeme olarak kullanmıştır (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997, s. 1055). Genellikle poster illüstrasyonlarının taslaklarını oluşturmak için kullanılan füzen, duvar resimlerinde ve yağlıboya resimlerdeki ana hatları belirlemek için de kullanılan bir malzemedir. Daha detaylı çizimlere de olanak veren füzen, Amerikalı illüstratör Norman Rockwell, Doris Vlassek-Hails, William Arthur Smith gibi sanatçılar tarafından ustaca kullanılmıştır (Bkz. Görsel 2.17. ve Görsel 2.18.).



Görsel 2.17. Norman Rockwell, “Adventure Trail-The Study/Macera Yolu”
kağıt üzerine füzen, 1952

Kaynak: <http://americanillustration.org/project/norman-rockwell/>
(Erişim tarihi: 4 Nisan 2017)



Görsel 2.18. Doris Vlassek-Hails, “Portrait of an African-American Woman/Afrikan-Amerikan Bir Kadının Portresi”, kağıt üzerine füzen, 1958

Kaynak: <https://www.mutualart.com/Artwork/Portrait-of-an-African-American-woman/D2CF2DA58B966A4D> (Erişim tarihi: 4 Nisan 2017)

2.7. Renkli Kuruboya

Renkli kuruboyalar grafit kalemler gibi üretilirler. İçeriğinde bir dolgu malzemesi (tebeşir tozu, pudar, kaolin) bir bağlaç malzemesi (genellikle hidroksipropil metilselüloz gibi selülotik sakızlar) kullanılır (Smith, 2010, s. 73). Çizim özelliği kazanabilmeleri için erimiş mum içine batırılırlar. Çocukların sıkça kullandığı bir boyar malzeme olduğu için içindeki ağır metaller azaltılarak üretilirler.

Renkli kuruboyalar suluboya gibi suda çözülebilir ve standart kuruboyalar olarak iki çeşittir. Kuruboyalar kolaylıkla akrilik, suluboya ve pastel gibi malzemelerle birlikte kullanılabilir (Songür Dağ, 2014, s. 86). Kuruboyalar çeşitli renk yelpazelerinde satılmaktadır. Set halinde bulunabileceği gibi tek tek de alınabilirler. Su ile kullanılanlar “aquarel” olarak adlandırılır. Özellikle moda illüstrasyonlarında sıkça tercih edilirler. Bu tarz kuruboyalar suluboya etkisine yakın bir etki yaratmak için kullanılabilir. Su ile temas ettirilmediğinde standart kuruboyalar gibidirler. Ancak daha esnek ve yumuşak bir yapıya sahiptirler (Bkz. Görsel 2.19.).



Görsel 2.19. Romanyalı illüstratör Eugene Mihaesco, *The New Yorker* dergisi için kapak illüstrasyonları yapmıştır. Renkli Canson kağıt üzerine kuruboya, 1976

Kaynak: L. Zeegen and C. Roberts, (2014), s. 120

2.8. Pistole (Airbrush)

Pistole (Airbrush) basınçla çalışan bir araçtır. Püskürtme tekniği ile çalışmaktadır. İlk insanların mağara duvarlarına yaptıkları resimlerde püskürtme tekniğine rastlanmıştır. Oldukça eski bir tekniğe dayalı çalışan bu araç görünüş itibariyle kaleme benzese de aslında küçük bir boya tabancasıdır. Boya haznesindeki boya ve havanın karışması ile püskürtmeye dayalı olarak çalışmaktadır. Pürüzsüz ve yumuşak geçişli görüntüler elde edilmesine olanak vermektedir. Philip Castle, Hajime Sorayama ve Syd Brak gibi sanatçılar tarafından sıklıkla tercih edilmiştir (Bkz. Görsel 2.20. ve Görsel 2.21.).



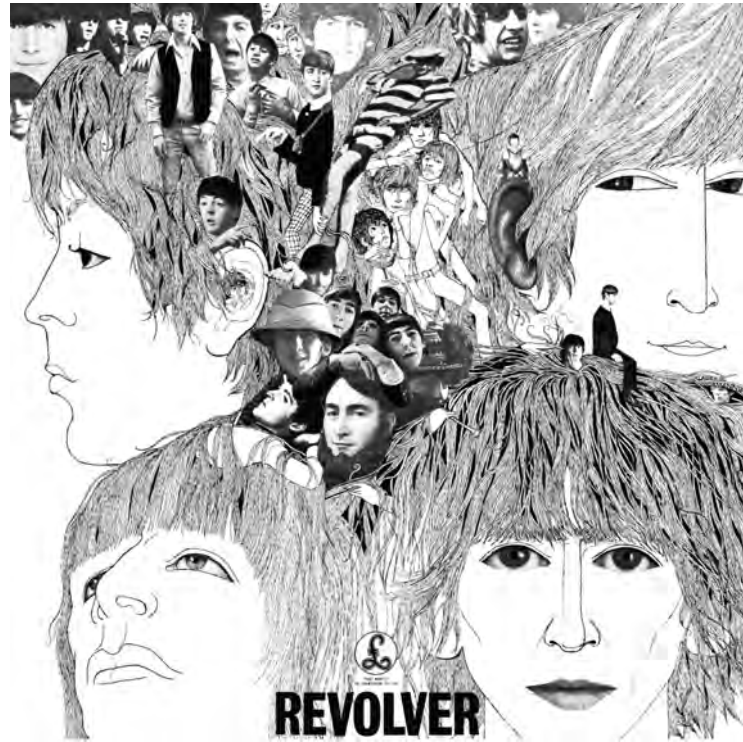
Görsel 2.20. Hajime Sorayama, “Venus”, pistole (airbrush), 1983
Kaynak: <http://sorayama.jp/> (Erişim tarihi: 3 Mayıs 2018)



Görsel 2.21. Syd Brak, “Long Distance Kiss/Uzun Mesafe Öpücüğü”, pistole, 1982
Kaynak: <http://www.sydbtrak.co.uk/> (Erişim tarihi: 7 Ekim 2018)

2.9. Kolaj

Kolaj, Fransızca “yapıştırmak” anlamına gelen “coller” sözcüğünden türemiştir. Kolaj, 1912’de Kübist sanatçılar Picasso ve Braque’ın etkisiyle avangard bir yaklaşıma dönüşmüştür. Kolaj tekniğinde, tasarımın yanı sıra madde ve dokuyla daha fazla ilgilenilmiştir (Bird, 2016, s. 145). Değişik malzemeleri bir araya getiren kolajlarda, fotoğraf, kumaş, cam, ayna, folyo, gazete, boya gibi çeşitli malzemeler kullanılmaktadır. 1960’larda Beatles’tan John Lennon Klaus Voormann’ı arayarak, ondan yeni albümleri Revolver için kapak tasarımı yapmasını istemiştir. Voormann şarkıları dinleyip oldukça avangard bulmuştur ve albüm kapağının da limitleri zorlayan ve öncü bir tasarıma sahip olması gerektiğine karar vermiştir. Ortaya çıkan tasarımda, kolaj ve Aubrey Beardsley’den ilham alarak yaptığı mürekkep çizimlerini biraraya getirmiştir (Bkz. Görsel 2.22.). Voormann’ın kolajı, dönemin yaygın anlayışı olan saykodeliğe dinleyicileri hazırlayan bir görüntü yaratmıştır. Voormann ve Beatles, saykodelik anlayışın yaygınlaşmasını sağlamıştır. Voormann, The Bee Gees ve Wet Wet Wet gibi müzik gruplarının da tasarımlarını yapmıştır. Kolaj, Dadaizm, Sürrealizm, Konstrüktivizm, Pop-art gibi öncü akımlarda da sıkça kullanılmıştır.

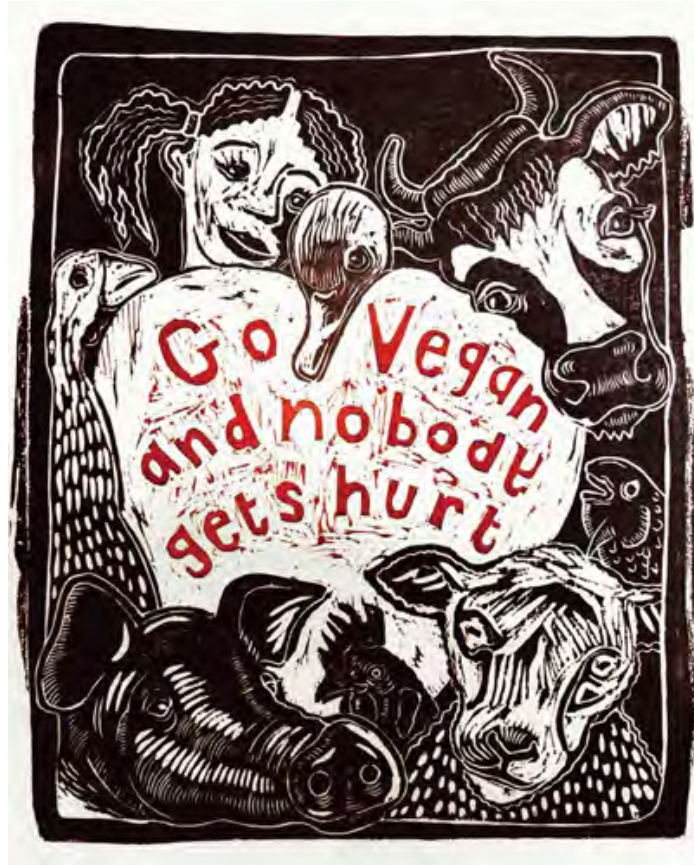


Görsel 2.22. Klaus Voormann, Beatles “Revolver” albüm kapağı, kolaj ve mürekkepli kalem, 1965

Kaynak: L. Zeegen and C. Roberts, (2014), s. 68

2.10. Baskı Teknikleri

Geleneksel bir yaklaşım olarak baskı, kendine has çeşitli teknikler barındırmaktadır. Yüksek baskı, çukur baskı, düz baskı (litografi), şablon kullanılarak oluşturulan (stensil) ve serigrafi (ipek) baskı gibi kategorilere sahiptir. Baskı, tek bir tasarımın çoklu üretimini sağlamaktadır. İllüstrasyonda sıkça kullanılan baskı yöntemi tekli ya da çoklu görsel verilerin bir yüzeyden diğerine aktarımını sağlar. Görseller genelde bir elek, ahşap blok ya da levha üzerinde hazırlanıp, mürekkep kullanımı ile kağıda basılmaktadır (Wigan, 2012, s. 39) (Bkz. Görsel 2.23.). Yüksek baskıda mürekkep yüksek yüzeye verilir, alçak olan yüzey boyayı almaz. Çukur baskıda ise oyulmuş boşluklara mürekkep girer. Litografi yani düz baskıda mürekkep presten önce geçerek mürekkebin kuru alanlara yapışması sağlanır. Serigrafide ise mürekkep şablona göre bir örgü ağından geçerek kağıda aktarılır.



Görsel 2.23. Sue Coe, “Go Vegan and Nobody Gets Hurt/Vegan Ol ve Kimsenin Canı Yanmasın”, kağıt üzerine ahşapbaskı, 2010

Kaynak: <https://artmuseum.indiana.edu/online/highlights/view/entries/774>
(Erişim tarihi: 12 Ekim 2018)

Serigrafide görsel, şeffaf olmayan ve kıvamlı bir boyanın ipek gerili bir paravandan geçirilerek kağıda uygulandığı bir baskı çeşididir (Ambrose ve Harris, 2014, s. 214). Serigrafi, litografi, gravür (metal oyma), ahşapbaskı, linol baskı gibi farklı baskı teknikleri bulunmaktadır. Serigrafi kağıdın dışında metal, kumaş, seramik gibi yüzeylere de basılabildiği için zahmetli olmasına rağmen tasarımcılar ve illüstratörler tarafından tercih edilen bir baskı tekniğidir (Bkz. Görsel 2.24.).



Görsel 2.24. Solda Jonathan Borofsky “Male Aggression/Erkek Saldırganlığı” adlı çalışması, 1986, sağda, Loba Lukova “There is No Death for the Songs/Şarkılar için Ölüm Yoktur”, serigrafi, 1987

Kaynak: <https://www.artsy.net/artwork/jonathan-borofsky-male-aggression-4>
<https://www.inexhibit.com/case-studies/designing-modern-women1890-1990-moma/>
(Erişim tarihi: 9 Ekim 2018)

Litografide görsel, düz yüzeyli özel bir taş üzerine yağ esaslı mürekkep ya da füzen ile çizilir, taş yüzey arap zamburak ve su ile ıslatılır daha sonra yağ esaslı bir mürekkep merdane ile taş üzerine aktarılır (Becer, 2006, s. 97-98). Yağ ile suyun birbirine karışmaması esasına dayanarak yapılan litografi baskıda mürekkep yalnızca görselin olduğu alana tutunarak baskı alınır (Bkz. Görsel 2.25.).



Görsel 2.25. Solda Richard Bosman “Commandment/Emir” 1987, sağda Kathe Kollwitz “Death Grabbing at a Group of Children/Ölüm Bir Grup Çocuğu Yakalıyor” litografi, 1934

Kaynak: <http://dle-studio.com/>

https://www.moma.org/s/ge/collection_ge/objbyartist/objbyartist_artid-3201_tech-3_role-1_sov_page-13.html (Erişim tarihi: 9 Ekim 2018)

Gravür, bir çukur baskı tekniğidir. Aside dayanıklı malzeme ile kaplı metal ve benzeri bir yüzey üzerine kazınarak yapılan çalışmaları ifade etmektedir. Çizgiler ve tonlamalar bu metal yüzey üzerine sivri uçlu bir iğne yardımıyla kazınmaktadır. Kazınan alanlar baskı mürekkebinin dolduğu bölümlerdir. Görüntünün çizildiği metal yüzey asit ile dolu bir küvet içine yerleştirilerek kazınan alanların asit yardımıyla derinlik kazanması sağlanmaktadır. Bu işlemten sonra yüzey üzerine mürekkep verilerek nemli bir kağıda baskı presi yardımıyla basılmaktadır. Çizgisel çizime göre daha koyu ve tonal bir görüntü elde edilmek istenirse metal yüzey ısıtılarak reçine parçaları ile kaplanmaktadır. Bu tekniğe aquatint denmektedir. (Bkz. Görsel 2.26.).



Görsel 2.26. Paula Modersohn-Becker, “Portrait of a Peasant Woman/Köylü Bir Kadının Portresi”gravür ve aquatint, 1899-1902

Kaynak: https://www.moma.org/s/ge/collection_ge/objbytech/objbytech_tech-2_sov_page-47.html
(Erişim tarihi: 9 Ekim 2018)

Linobaskı (linocut) yüksek baskı türlerinden biridir. Linolyum (muşamba) adı verilen malzemenin çeşitli araçlarla oyularak bir görüntü oluşturulması ve yapılan tasarımın yüzeyine boya verilerek basılması esasına dayanmaktadır. Oyulan yerler alçak olduğu için yüzeydeki boyayı almamakta, yüksek yerler ise boyayı alarak görüntünün oluşmasını sağlamaktadır (Bkz. Görsel 2.27.).



Görsel 2.27. Enid Marx, “Noah’s Ark/Nuh’un Gemisi”, linocut, 1957
Kaynak: <https://www.mutualart.com/Artwork/Noah-s-Ark/1731880CAFF4C454>
(Erişim tarihi: 9 Ekim 2018)

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. DİJİTAL ÇAĞDA İLLÜSTRASYON

3.1. Dijital Çağ: Tanımlar, Kavramlar ve İllüstrasyona Etkileri

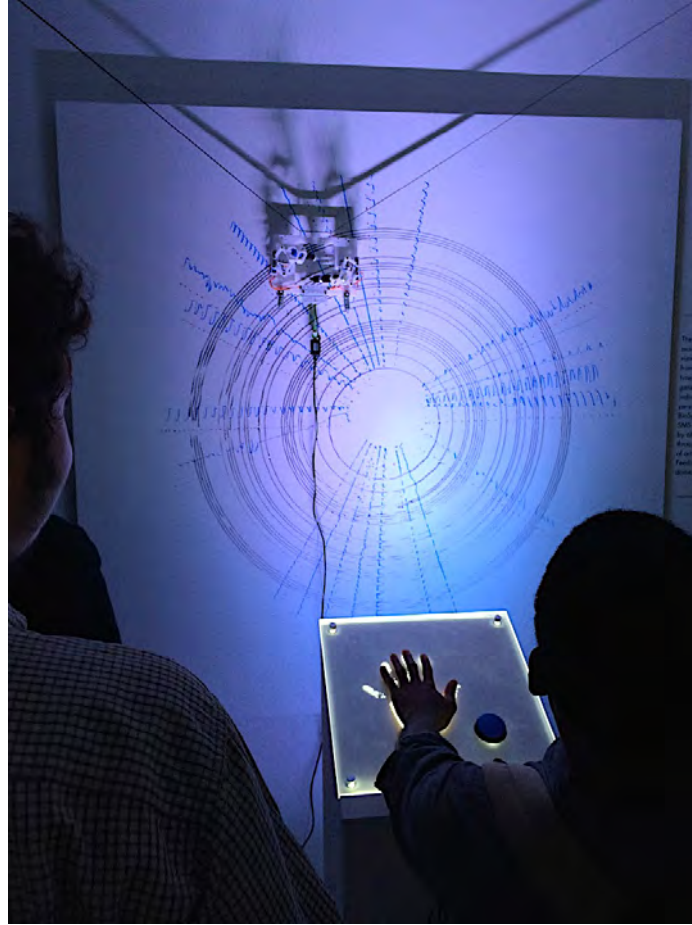
Aletler tasarlayıp, doğaya hükmettiği tarih öncesi dönemlerden bu yana insan, hayatını kolaylaştıran yeni icat ve keşiflere yakın durmuştur. İnsanlar, önce kullandıkları bir araca benzeterek ikinci bir araç yapmış, böylelikle aynı ölçüde yararlı ve değerli yeni bir araç ortaya çıkarmıştır (Fischer, 2013, s. 45). İnsanlar çevresel koşulların sınırları içinde doğadan gelen malzemeleri kullanarak yeni araçlar ve teknolojiler geliştirmişlerdir. İnsanlar, içinde bulundukları yer ve zamanın koşullarına göre hem yüz yüze iletişimi hem de teknolojik aygıtlarla aracılanmış iletişimi kullanmaktadır (Yaylagül, 2014, s. 14). İnsanlar bir yandan hayatlarını kolaylaştıran **yeni alet ve teknolojiler** geliştirirken, bir yandan da bu geliştirdikleri teknolojiler, toplumsal ve kültürel hayatı şekillendirmiştir. Dijital Çağ çerçevesinde bu araçlardan en önemlisi veri işleme teknolojilerinin gelişimine imkan tanıyan bilgisayarlardır.

1940’larda geliştirilen ilk elektronik dijital bilgisayarlar çok büyük ve karmaşık makinalardı. II. Dünya Savaşı sırasında Almanlar’ın mesajlarının şifresinin çözülmesinde Britanya’ya teorik ve pratik çalışmaları ile yardımcı olan **Alan Turing** gibi öncüler tarafından icat edilip, işletiliyorlardı (Chatfield, 2013, s. 19). 1945’ten sonra bilgisayar teknolojisinin hızla ilerlemesiyle 0 ve 1’lerden oluşan ikili kodların yer aldığı **dijital programlar**, çok çeşitli kaynaklardan elektronik olarak elde edilen bilginin saklanması için standart yöntemi haline gelmiştir (Bird, 2016, s. 198).

1970’lerde mikro-işlemcinin keşfi, bilgisayarları laboratuvar ortamından çıkararak sıradan insanların evlerine girmesine imkan vermiştir. 1970’lerin sonlarına gelindiğinde Apple, Commodore ve Tandy’nin yeni makinalarından yüzbinlerce satılmış, **“Dijital Devrim”** halka açılmıştı. 1970’lerden bu yana, makinalar daha güçlü, birbiriyle daha bağlantılı ve daha kolay kullanılabilir olmuştur (Chatfield, 2013, s. 20). Dijital ortamların gelişmesi ile hızla insan hayatına giren donanım ve yazılımlar yeni bir toplum, kültür ve sanat anlayışı getirmiştir. Teknoloji kültürümüzü kökten değiştirmiş, sahiplik, anonimlik, evrensellik ve toplumsal sorumluluk gibi kavramlar önem kazanarak, grafik tasarımın geleceği etkilenmiştir. **Dijital teknoloji**, yaratım, üretim ve dağıtım süreçlerini tasarımcının eline bırakarak cesur sanatsal formların ortaya çıkmasını mümkün kılmıştır. Grafik sahiplik, **kolektif bilinç** kavramının içerisinde üretici-tüketici ilişkisini de kökten değiştirmiştir (Armstrong, 2012, s. 9). İnternetin

keşfi, dijital teknolojilerin, “**Yeni Medya**”nın yaygınlaşması ve gitgide küçülen ama aslında genişleyen bu dünya, içinde bulunduğumuz “**Dijital Çağ**”ı doğurmuştur.

Yüzyıllardır gelenekselin üzerine inşa edilen dijital çağ, **mikro-sistemlerin** gelişmesi ve en yeni teknolojik biçimleri getirmesiyle grafik disiplinine yeni araçlar kazandırmıştır (Tapia, 2003, s. 5). Böylece dünyada yayılan “**dijital kültür**”, bilgisayar ortamı ve yazılımlarla yaratılan yeni sanatsal ifadelerin oluşmasını sağlamıştır (Bkz. Görsel 3.1.).



Görsel 3.1. DeneySEL bir çizim robotu olan “Heart Bot”, 2014

Intel ve SMS Audio’nun Sid Lee Yaratıcı Reklam Ajansı ile ortaklaşa yaptığı etkileşimli, fiziksel ve dijital bir sanat eseri. Belli bir zaman ve mekanda, üzerindeki sensörler sayesinde her katılımcının kalp ritim verilerini ölçerek, bu verileri bir çizime dönüştürür. New York’ta bulunan New Museum’da üretilmiştir. Heart Bot tarafından çizilen son eser ülkenin önde gelen yardım kuruluşlarından Feeding America’ya bağışlanacaktır

Kaynak: <https://www.designboom.com/art/heart-bot-intel-sms-audio-09-01-2014/>

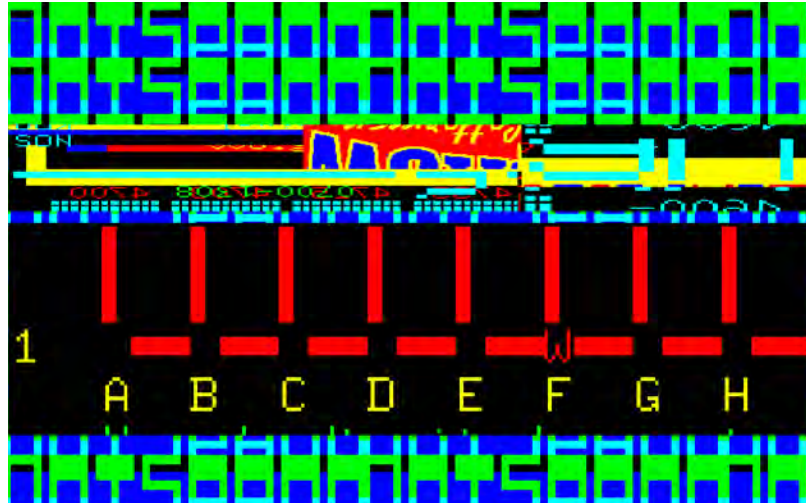
(Erişim tarihi: 26 Nisan 2019)

Dijital Çağ’da “**Bilgisayar Destekli Tasarım**”ın (computer-aided design/CAD) yaygınlaşmasıyla pek çok yeni yaklaşım oluşmuştur. Yeni Medya Sanatı, Kodlama

(yazılım) Sanatı, Melez (hibrid) Sanat, Fotomanipülasyon, Dijital (sayısal) İllüstrasyon, Glitch (kusur/hata) Sanatı, Vektörel Tasarım, Ekran Estetiği, İnteraktif (etkileşimli) Tasarım, Ağ (network) Sanatı, Robotik Sanat, Siber Sanat, Otonom Sanat, Kognitif Sanat ve Giyilebilir Teknoloji bu kavramlar arasındadır. Yeni sanat ifadeleri geliştikçe sanatta ve tasarımda, yeni bir estetik algı da oluşmuştur.

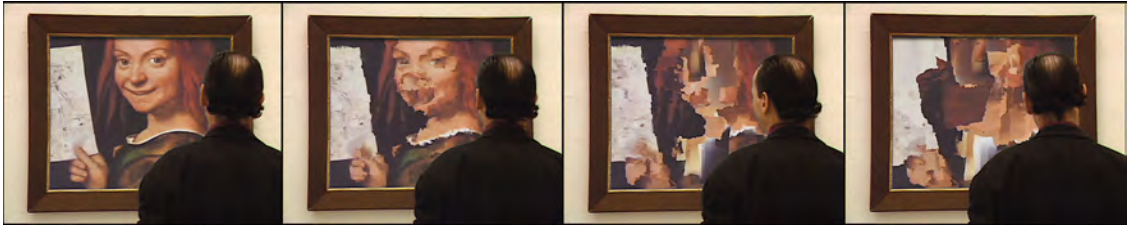
Teknoloji sayesinde tasarım, hayatın pek çok alanında karşılaşılan, daha kolay ulaşılabilir ve yeniden üretilebilir demokratik bir hale gelmiştir. Küresel bir sanat ortamının ortaya çıkması, bilgi teknolojisindeki gelişmeler, yeni nesil sanatçılara yazılım ve donanımları kullanma becerisi sağlamıştır. “**Yeni Medya Sanatı**”na geçiş, kolektif ve özgürce iş üretmek isteyen tasarımcıları heyecanlandırmıştır. Pek çok yeni medya sanatçısı için, **internet** sadece bir ortam değil aynı zamanda sanatsal olarak müdahale edilebilecek kamusal bir alan olarak da görülmüştür. Sanatı geleneksel estetik yaklaşımdan ve nesnesinden kurtaran çağdaş sanat anlayışları yeni medya ile buluşarak, ağ üzerinde temsil edilen sanat anlayışı ve sanatın teknolojiyle kurduğu yeni bağ, belki de sanatın özgürleşmesine yardımcı olacaktır (Baranseli, 2017, s. 279).

1993'te Joan Heemskerk ve Dirk Paesmans görsel dili bozan bir sanat eseri olan web sitesi jodi.org'u yaratmıştır (Tribe vd., 2009, s. 6-18). Bozuk görüntüler, parlak renkli hareketli metinler, yanıp sönen formlar ile yepyeni bir estetik ve sanat dili oluşmuştur (Bkz. Görsel 3.2.).



Görsel 3.2. Jodi.org web sitesinin ekran görüntüsü, 1995
Kaynak: M.Tribe vd., (2009), s. 7

Joachim Sauter ve Dirk Lüsebrink'in 1992'de yarattığı “**Zerseher**” adlı tasarım, etkileşimli bir yeni medya sanatıdır. İlk bakışta, galeri duvarındaki sıradan yağlıboya bir tablo olarak görünen bu görüntü, izleyen kişinin tabloya yaklaşmasıyla deforme olmaya ve bozulmaya başlamaktadır. Tuvalin arka yüzündeki projektörle resim tuvale yansıtılmakta, göz hareketini algılayan takip sensörü sayesinde, izleyen kişinin hareketi hesaplanıp bir grafik yazılıma gönderilerek resmin deforme olması sağlanmaktadır. 30 saniye boyunca resme kimse bakmazsa görüntü ilk haline geri dönmektedir. Bu tasarım, 1980'li yılların sonlarında bilgisayarlara yaratıcı bir ortamdan ziyade, sadece bir araç olarak bakan tutumu eleştirmek için yapılmıştır ve bilgisayarın yaratıcı bir ortam olarak sahip olduğu etkileşime dikkat çekmektedir. Bu tasarımda izleyicinin bakışı görüntüyü etkilemekte, aynı koşullar altında aynı görüntü asla ikinci kez deneyimlenememektedir (Bkz. Görsel 3.3.). Bu tasarım, ona bakan gözün hareketlerinin algılanmasıyla aslında genel estetik kurallarını yapıbozuma uğratarak, etkileşimcisine yeni bir estetik deneyim sunmaktadır.



Görsel 3.3. Joachim Sauter ve Dirk Lüsebrink'in “Zerseher” adlı etkileşimli sanat enstelasyonu, 1992. Bu enstalasyon için seçilen resim, Giovanni Francesco Caroto'nun “Boy with a Child-Drawing in His Hand” adlı eseridir. Sanat tarihteki ilk belgelenen çocuk resmi olduğu için de 1980'lerin sonlarındaki yeni medya sanatının durumu için uygun bir mecaza sahiptir

Kaynak: W. Lieser, (2010), s. 205

Estetik üzerine yazan düşünürlerin çoğunun değişmeyen ilkesi olan, estetiğin başlangıçtan bu yana değişime uğramayan bir bütün olarak algılanması, sanatın doğumunu ve anlaşılmasını engellemektedir (Lukacs, 1978, s. 165-166). Estetizm kavramı genellikle, estetik nesne ve duyumlardan; kendine ait bir alan içinde oluşan ve bu alana kapanan, aynı zamanda estetik olmayan şeylerin oluşturduğu “gerçek dünya”dan ayrılma olarak tanımlanmaktadır (Megill, 2008, s. 28). Avangard modern sanat akım ve yaklaşımlarında karşılaşılan estetik eğilim, gözün güzel olanı görmesinden çok; izleyicinin kullanılan dili, söylemi ya da metni deneyimlemesiyle bağdaştırılmıştır. **Modernizm**'le, birincil insan deneyimi eğiliminin temeli olan insan-kültür ya da doğa-tarih kavramları açığa çıkarılmıştır. **Post-modernizm**'de ise bu

gerçeklik eğilimi yerini, şeylerden kopularak sadece sözcüklerle ve kavramlarla karşı karşıya kalınan bir ironiye bırakmıştır (Megill, 2008, s. 29). Yunan *tekhnē*’si (el sanatları/sanat) varlıkların “**var**” olmasına izin vermekte ama modern biçimdeki teknolojiye durum tamamen farklılaşmaktadır. Megill, Heidegger’in idealist teknolojik felaket tellallığını şöyle açıklamaktadır; “**Modern Teknoloji**”, dünyaya modern bilimin saldırdığı gibi saldırmakta ve böylece modern bilimi tamamına erdirmektedir. Modern teknolojiye doğa, salt bir kaynağa dönüştürülür ve bir “el altında duran” haline gelerek, var oluşunun tek amacı insanın ihtiyaçlarını karşılamak üzere kullanılabilmesidir. Bunun yanı sıra doğa gibi insan da bir el altında durana dönüşmüştür. Sadece teknolojik kavramlara indirgenen dünyanın sahip olduğu tek ilişkilenebilirliği teknolojik ve salt *manipülasyon* ilişkisidir. Bu da varlığı ortadan kaldırma tehdidini doğurmaktadır. Teknolojik insan sadece varlıklarla ilgilenmekte ve bazen varlığın olabilirliğini bile unutmaktadır. Böylece modern dünyanın teknoloji bağımlılığı, toplumun ruhsal çöküşüne zemin hazırlamaktadır. Yahudi soykırımı, nükleer silahlar, modern hayatın gittikçe teknolojikleşmesi Heidegger’in düşüncelerini doğrular niteliktedir. Son yıllarda daha da artan doğal kaynak tüketimi ve ekolojik kaygı sorunlarına, Heideggerci bir bakış açısından yaklaşmak mümkündür. Heidegger’in estetik ve sanat yaklaşımında bir çatlak vardır. Bu çatlaktan dışarı yepyeni bir zemin atma olarak kavranan sanat sızmaktadır. Olumsuz ve olumlu olan birliktedir ve dünyanın tamamen bozulmuş olması aslında, yoktan var olan bir estetik ifade yaratmaktadır. Tamamen bozulmuş ve yabancılaşmış bu modern teknoloji dünyasında, sadece manipülasyon hüküm sürmektedir. Bu aslında, bir umut ışığının hala parladığını ve sanatın, teknoloji çılgınlığına karşı kurtarıcı bir güç olabileceğini yansıtmaktadır. Günümüzde sanat öznelleşerek insan iradesine bağlı bir konuma gelmiş ve sanatla kurulan ilişki estetiğe dönüşmüştür. Sanatın kurtarıcı gücü eğer gerçekten bir kurtarıcıysa ve gelirse bu, teknolojinin özünün ve sanatın yeniden bütünleştirilmesi sayesinde olacaktır (Megill, 2008, s. 211-220).

Glitch-art:

Kusurlu bir estetik anlayışını gündeme getirerek, bilinen ve tanıdık olan görsel formları bozarak yeni bir estetik algı perspektifinde görüntüyü yeniden üretmektedir. Glitch, bir nesneyi sıradan biçiminden ve söyleminden kopararak, yok edilmiş anlama doğru götüren bir kesinti olarak tanımlanabilir. Glitch, teknolojik bir sistem içindeki katı ya da durağan olmayan; çoğu zaman beklenmedik, anormal bir işleyiş biçimi ve

aksaklık olarak algılanmaktadır. Glitch sanatçısı, hali hazırda bulunan görüntüyü parçalayıp, yeni bir biçim oluşturmak için kullanmaktadır. Glitch-art, bir hata tasarımının, yıkımın ve bozulmuş formların nasıl özgün bir şey yaratabileceğini göstermekte, kabul görmüş estetik anlayıştan trans-estetiğe geçişin kusursuzluğunu vurgulamaktadır (Menkman, 2011, s. 11). Her teknoloji kendine has aksaklıklara ve bozulmalara sahiptir, normalde bu aksaklıklar hata olarak görülmektedir. Ancak Glitch-art yaklaşımı, bu aksaklıkları teknoloji ile uğraşmanın doğal bir süreci olarak kabul etmektedir. Glitch-art yaklaşımında dijital bozulmalar yaratmak için çeşitli veri bozma teknikleri kullanılmaktadır. **Data moshing** ya da **data bending** olarak tanımlanan bu yaklaşımda görüntülerin formatları ve kodlarında değişiklikler yapılmaktadır (Bkz. Görsel 3.4.).



Görsel 3.4. Rosa Menkman, “Self Portraits-Voided Series” Glitch-art. Sanatçı fotoğraftaki veri kodlarını bozarak bu hatalı görüntüyü kasıtlı olarak elde etmiştir

Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/r00s/albums/72157615527750909/with/4350887703/>
(Erişim tarihi: 10 Mayıs 2019)

Kusurlu olanın estetik olabileceği yaklaşımı, Budist öğretilerinden etkilenen Uzak Doğu’daki “**Wabi-sabi**” varoluş felsefesi ile bağdaştırılabilir. Özellikle Japonya’da seramik sanatında etkisini gösteren “Wabi-sabi” felsefesinde, “wabi”; yaşam biçimi, ruhsal bir yol, içsel, öznel, felsefi bir yapı, mekansal olaylar, “sabi”; maddi nesneler, sanat ve edebiyat, dış, amaç, estetik bir fikir ve zamansal olayları ifade etmektedir. Her zanaatkar mükemmelliğin sınırlarını bilmektedir, kusurlar bu nedenle aslında estetikdir. Görüntü parçalanmaya ve ilkel duruma yaklaşmaya başladığında, daha az mükemmel,

daha düzensiz olmaktadır. Wabi-sabi felsefesi, estetiği, güzellik dışı veya çirkinlikten ayırma konusunda net kavramlar sunmamaktadır çünkü Wabi-sabi, güzelliğin dinamik bir süreç olduğunu öne sürmektedir (Koren, 2008, s. 23-51).

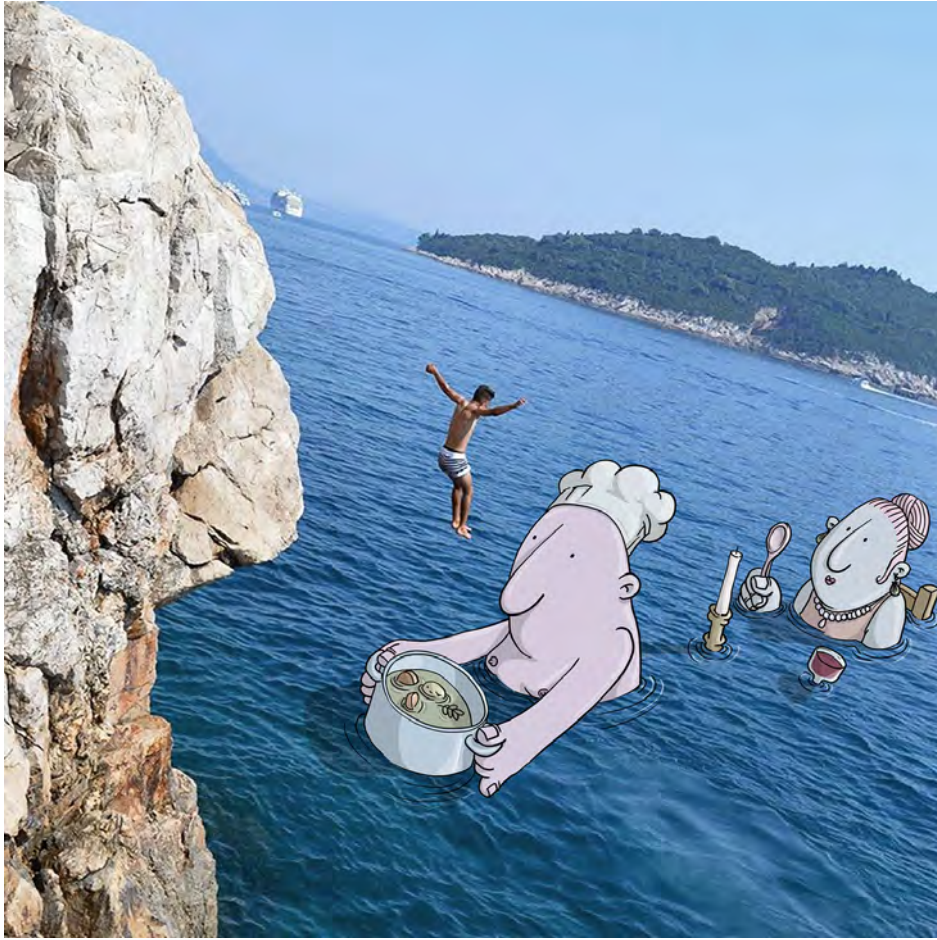
“Nesneleştirme” yani insan emeği neticesinde ortaya çıkan, bir yabancılaşma sebebi olmaktan çıkarak, üretim tekrar sanatsal hale gelecek “insan” objesi dolayısıyla “güzel” olanın da ve sanatsal değerin takdir kazanışı da artık “sahip olma” duygusunun hükmünde olmayacaktır (Margaret, 2015, s. 103). Teknolojiyle gelişen yeni kültürde “Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu” dönüşüme uğrayarak dijital ortamlarda paylaşım yapan sanatçı, tasarımcı, biliminsanı, yazar ve eğitimci haklarını koruyan yeni tasarımlar gündeme gelmiştir. **“Creative Commons (CC)”** telif haklarında esnekliği ve paylaşımı destekleme amacıyla 2001’de Ryan Merkle’nin öncülüğünde kurulan kar amacı gütmeyen, açık kaynaklı, ücretsiz lisanslar sunan bir oluşumdur. CC lisansı, sanatın, fikirlerin, bilginin tekrar üretimini ve paylaşımını özgürleştirerek, internet ortamındaki tasarımların kullanım koşullarına sanatçı ya da paylaşımcının kendi seçimine bırakmaktadır. “Her hakkı saklıdır (all rights reserved)” yerine “bazı hakları saklıdır” prensibiyle yola çıkan bir felsefedir (Bkz. Görsel 3.5.). Dijital ortamlarda bireysellikten çok anonim ve kolektif bir bilince doğru yol alınarak, üretilen görüntülerin bazıları imzasız olarak paylaşılar hale gelmiştir. Tasarımcılar CC lisanslarından uygun olanı seçerek yarattıkları görüntülerin herkes tarafından kullanılabilmesine, değiştirilebilmesine, yeniden yorumlanmasına ve tanıtım amaçlı çoğaltılmasına izin verebilmektedir. Bu durum orjinal görüntüyü üreten kişiye ve seçtiği CC lisansına bağlı olarak değişebilmektedir.



Görsel 3.5. CC lisansları kullanılarak görüntülerin nasıl paylaşılabileceğini gösteren bir örnek. Solda CC BY 2.0 lisansı kullanılmış görüntü hiç değiştirilmeden ilk yaratıcısına, işin adına atıfta bulunularak paylaşılmıştır. Ortada orjinal fotoğraf üzerinde görüntünün renkleriyle oynanmış, üzerinde biraz değişiklik yapılmıştır. Sağda ise fotoğraf başka bir biçime dönüştürülmüştür.

Kaynak: https://wiki.creativecommons.org/wiki/Best_practices_for_attribution
(Erişim tarihi: 10 Mayıs 2019)

Lucas Levitan, “**Photo Invasion/Fotoğraf İstilası**” olarak tanımladığı yaklaşımında orijinal olanı beklenmedik bir şekilde değiştirmektedir. İnternette paylaşılan çeşitli insanların çektiği fotoğrafları kopyalayıp, üzerlerine illüstrasyonlar çizerek, diğer insanların çektiği bu fotoğrafları altüst ettiğini söylemektedir. Dünyayı daha eğlenceli bir şekilde görmek istediğini söyleyen Levitan, bu projesinin 2014 yılında komik bir oyun olarak başladığını belirtmektedir. Levitan, bu projeye devam etmeye onu iten şeyi ise, sayıları giderek artan sosyal medya takipçileri ve arkadaşları olarak açıklamaktadır.⁶ Lucas Levitan, web ortamında paylaşılan bu fotoğrafları kendi tabiriyle “çalarak”, mizahi bir anlatımla görüntüler tasarlamaktadır (Bkz. Görsel 3.6.).



Görsel 3.6. Lucas Levitan, *photo invasion*. Çeşitli insanların çektiği fotoğraflara kendi çizdiği illüstrasyonları ekleyen sanatçı, işlerini mizahi bir üslupla üretmektedir
Kaynak: <https://www.lucaslevitan.com/#/photoinvasion//> (Erişim tarihi: 10 Mayıs 2019)

Günümüzde dijital ortamlarla birlikte hızla yayılan **siberalan**, siberkültürün oluşumuna zemin hazırlamıştır. Siberalan ilk olarak, genç insanların, geleneksel medya

⁶ <https://www.lucaslevitan.com/#/photoinvasion//> (Erişim tarihi: 10 Mayıs 2019)

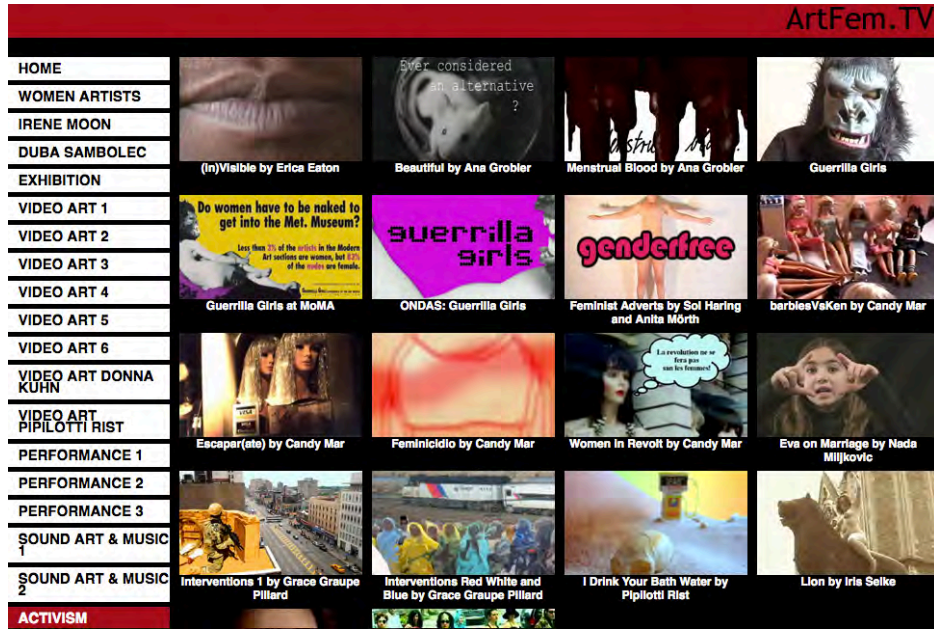
tarafından sağlanan ortamların yerine, yeni iletişim biçimlerini hevesli bir şekilde deneyimlemek istemelerinin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. İkinci olarak siberalan, yeni bir iletişim ortamı olarak erişilebilir bir hale gelmiş ve insanların isteklerine bağlı olarak değişen ekonomik, politik, kültürel ve insani seviyedeki en olumlu yaklaşımlar oluşturulabilmiştir. (Levy, 2001, s. ix). **“Siberpunk”** romanlarından ilki, W. Gibson'ın Neuromancer'i 1984'te yayınlanmıştır. Burada betimlenen siberalan aslında zaten varolan bir düzlem ya da bir simülasyon ve bunun fantezisinden oluşturulmuş olabilecek, ne olduğu kesin sınırlarla çizilmemiş olan bir alandı. Bu siberalan giderek artan ve gerçek olan bir sanal gerçekliği temsil ediyordu. Kişisel bilgisayarlar, telefonlar, askeri simülasyon teknolojileri ve telekomünikasyon ağlarının oldukça karmaşık olduğu biliniyor, atari oyunları bağımlılık yaratarak, gittikçe sürükleyici bir hal alıyordu. Nöromancer'de W. Gibson, bu etki ve içeriklerin birleşmesine izin veren bir yapbozun başka bir parçasını kurgulamıştı. 1933 yılında **Sigmund Freud**, kendi deyimiyle “kadınlık muamması”nın sırlarını çözmek için son bir girişimde bulunmuştur ve “kadın olanların bizzat kendileri asıl sorundur” önermesi ile bunu yapmıştır (Plant, 1998, s. 12-23). Freud, kadınların -ona göre- eksikliklerini ele alarak, kadınlığı kendi “dar” Freudiyen perspektifinden analiz ettikten sonra; medeniyetin icatlarına ve keşiflerine çok az katkıda bulunan, mantıksız, doğru düzgün düşüneyemeyen, konsantre olamayan, dünyayı değiştirme kapasitesi ve arzusundan yoksun olan olarak tanımlamış ve aslında açıkça kadınları aşağılayan ve ötekileştiren görüşler öne sürmüştür.

Günümüzde oldukça önemli başkaldırlara sahne olan siberalan, günümüz toplumunda hala varlıklarını sürdüren Freud gibi dar bakış açısına sahip kişilerin aksine daha olumlu, özgürlükçü, demokratik, eşitlikçi ve sanat anlamında kadınları destekleyen ve besleyen önemli bir kolektif düzlem oluşturmaktadır. **“Siberfeminizm”**, bu bağlamda siberalan ve siberkültürle iç içe gelişen bir platform olarak, genel geçer kabul gören toplumsal dogmalara ve kalıplara karşı tezat bir sav, farklı bir bakış açısı sunmaktadır.

ArtFem.tv 2008'de, sanat ve feminizmi bir araya getiren, çevrimiçi bir televizyon programı formatı olarak tasarlanmıştır. Bu video tabanlı web sitesinin temel amacı, kadınları sanat katılımına teşvik etmektir. Kadınların sanat eserlerini ve projelerini destekleyen, kadınların yaratıcılığını, görüntülerini ve seslerini sunan ücretsiz, açık kaynaklı, uluslararası çevrimiçi bir paylaşım ortamıdır. ArtFem.tv kar amacı gütmeyen bir oluşumdur. ArtFem.tv, popüler medya sitelerinde üstü örtülebilecek kadın

sanatçıların görüntüleri ve ifadeleri için sanatsal bir alan yaratmaktadır. Feminist Sanat’da, “**feminizm**” kelimesi erkeklere yönelik bir mücadeleyle bağlantılı olduğu için çoğu zaman yanlış şekilde anlaşılmaktadır, ancak feminizm erkek düşmanlığı demek değildir. Feminist Sanat, toplumsal cinsiyet meselesini ve sanatı sosyo-politik bir mesele olarak görmektedir. Yeni bilgi teknolojilerinin kadınlarla etkileşimi, cinsiyet ve sosyal yapılar hakkında sonuçlara ulaşmak ve somut önerilerde bulunmak için yeniden bir tartışma ortamı oluşturmaktadır (Bonecchi, 2003, s. 479). Sanatsal ve siberfeminist bir proje olan ArtFem.tv, kadın sanatçıları güçlendirmektedir. Sanatçıların çalışmaları toplumsal cinsiyet sorunlarını sorgulamakta ve bunu sanat ve feminizm söylemleri çerçevesinde yeni medya aracılığıyla aktarmaktadır. 1929’da **Virginia Woolf**’un “**A Room of One’s Own/Kendine Ait Bir Oda**” kitabında ortaya atılan “**özel sanatsal alan**” sorunu siberfeministler tarafından aynı yüzyılın sonlarına doğru yeniden değerlendirilmiş ve bu projenin oluşturulmasını sağlamıştır. ArtFem.tv ticarileştirilmiş sistemleri ve yayın yapılarını altüst etmeyi amaçlamaktadır. Bu projenin konumunu anlamak için, feminizmin tarihini sanatla ilişkilendirmek gerekmektedir. Feminizm ve Feminist Sanat 1960’ların sonlarında, kadının toplumdaki konumunu sorgulamayı sağlayan kamuoyu tartışmalarının yaşandığı siyasi bir mücadele döneminde öne çıkmıştır. Kadınlar kamuoyunda söz sahibi olmak ve tepki göstermek için biraraya gelmiş, sanat ve feminist söylem bağlamında güçlü bir aracı haline dönüşmüştür. Feminist Sanat’ın temel soruları şunlardır; kadınları erkeklerden farklı kılan nedir?, kadın sanatçıları ve kadın sanatını erkeklerin ürettiklerinden farklı kılan şey nedir?. Kadınlar ürettikleri işlerinde sosyal sistemlerdeki patriyarkayı, ataerkilliğin sanat tarihindeki ve güncel ilişkilerdeki yansımalarını gündeme getirmişlerdir. Sanatta feminist hareket 1970’lerde ABD, İngiltere ve Almanya öncülüğünde önem kazanarak birçok kültüre ve millete yayılmıştır. ArtFem.tv projesinin hayata geçmesini kolaylaştıran teknolojik gelişmeler ve teknik uygulamalar olmuştur. Veri aktarma ve indirme transferleri daha ucuz, daha hızlı bir hale gelmiştir ve video verilerinin sıkıştırılmasındaki gelişmeler de daha iyi görüntüleme kalitesi yaratılmasını sağlamıştır. Tüm bunlar, internetteki video sanatı ve 2008’de yaratılan ArtFem.tv projesinin yayılmasını sağlamıştır. ArtFem.tv farklı bir ağ estetiği anlayışı yaratmıştır (Stermitz, 2011, s. 126-130). ArtFem.tv’nin web sitesinde çeşitli konu başlıkları bulunmaktadır. Kullanıcılar sol tarafta bulunan menüden istedikleri kategoriye seçerek içeriğe ulaşabilmektedirler. Bu kategoriler; kadın sanatçıları, sergi, video sanatı, performans

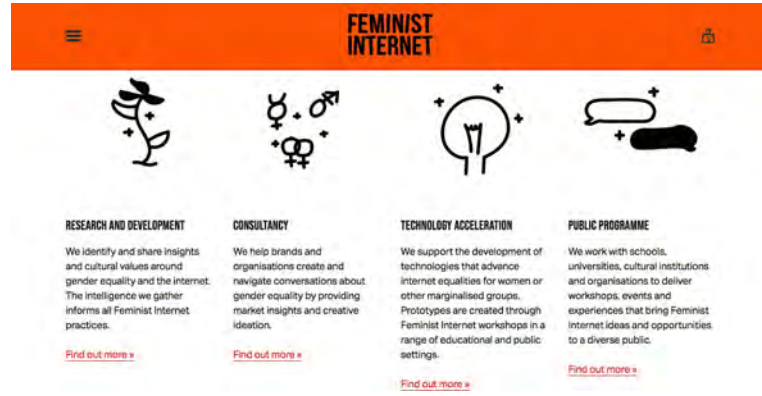
sanatı, kısa film ve sinema, ses ve müzik sanatı, belgesel, aktivizm, bildiri ve projenin önemini ve bakış açısını açıklayan ArtFem.tv bölümleridir. Bilginin aşırı yüklenmesini önlemek ve videoların ön plana çıkmasını sağlamak için sitenin arayüz tasarımı sade bir yaklaşımla ele alınmıştır. ArtFem projesi, kadın sanatçıların web tabanlı sanat projeleri için ücretsiz web hizmeti sunmaktadır. ArtFem.TV, erkek egemen ağ kültürü ve medya ortamıyla siberfeminist bir aktivizm alanı oluşturmaktadır. Bu web sitesi kadınların sanat ve yeni medya çalışmalarındaki farklı bakış açılarının yanı sıra, erişilebilir ve kapsayıcı bir sistem sağlayarak demokratik bir ifade ortamı da yaratmaktadır (Bkz. Görsel 3.7.).



Görsel 3.7. ArtFem.tv arayüz tasarımı ve kategorilerinin ekran görüntüsü
Kaynak: <http://artfem.tv/TEST/activism/> (Erişim tarihi: 10 Mayıs 2019)

Teknoloji ve bilginin demokratikleşmesiyle toplumsal cinsiyet rolleri üzerindeki değişim daha görünür bir hale gelerek, kadınlar daha özgür ve kolektif ifade biçimlerine yönelmişlerdir. 2017 yılında bir grup sanatçı ve tasarımcı tarafından yaratılan “**Feminist İnternet**”, ırk, renk, dil, inanç, sınıf, kimlik, yaş, sakatlık durumu gibi ayrımcı etiketleri kullanmayarak, her kadının eşit şekilde internete ulaşabilmesi doğrultusunda kurulmuştur. Dr. Charlotte Webb öncülüğünde University of the Arts London’daki bir grup eğitimci ve öğrenci tarafından yönergeleri yazılan Feminist İnternet Manifestosu’nda günümüz dünyasının rekabetçi bireyciliğine karşı, kolektif bir bilinçle herkes tarafından erişilebilir bir internet alanı oluşturulmasından

bahsedilmektedir. Feminist İnternet tecavüz kültürü, nefret söylemi ve trolling de dahil olmak üzere sistematik çevrimiçi her türlü şiddet eğilimine karşıdır. Feminist İnternet, tüketici kültürüne alternatifler yaratarak değer kavramını yeniden tanımlamaktadır.⁷ Çevrimiçi kültürü değiştirmeyi amaçlayan Feminist İnternet, Somerset House Studios tarafından, yaratıcı kuruluşlar, serbest çalışanlar, sanatçılar, üreticiler ve düşünürler için Londra'daki en büyük ve en çeşitli ifade alanı olduğu için ödüllendirilmiştir. Bu oluşum AIGA Eye on Design tarafından da tanıtılmıştır (Bkz. Görsel 3.8. ve Görsel 3.9.).



Görsel 3.8. The Feminist Internet web sitesi arayüz ekran görüntüsü
Kaynak: <https://www.feministinternet.com/> (Erişim tarihi: 12 Mayıs 2019)



Görsel 3.9. The Feminist Internet stickerları
Kaynak: <https://eyeondesign.aiga.org/how-can-we-create-a-feminist-internet/> (Erişim tarihi: 12 Mayıs 2019)

⁷ <https://www.feministinternet.com/> (Erişim tarihi: 12 Mayıs 2019)

Günümüz çağdaş sanat platformlarında artık sıklıkla karşılaşılan robotik, eklentisel ve giyilebilir teknolojik sanat anlayışları, sanatçıların siborglaşan bedenlerini eserlerinin kapsamına katarak oluşturdukları; implantlar, robotik kollar, yazılımlar ve dijital ortamların aracılığıyla çizimler ve performanslar oluşturmalarını ve sunmalarını sağlamıştır. Sanat izleyicisi-katılımcısı-etkileşimcisi artık günümüzde daha çok sorgulayan ve sanata dahil olan bir konumdadır. Nina Sellars, Stelarc, Pınar Yoldaş, Philippe Parreno, Rudolfo Quintas gibi sanatçılar ve Steve Mann gibi giyilebilir teknoloji bilgisayarları geliştiriciler, sanatın ve teknolojinin sınırlarını zorlayarak, yeni önermelerin ve yaratıcı süreçlerin önünü açmıştır (Bkz. Görsel 3.10). Bu isimler, pek çok sanatçı, sanatsever, teknoloji uzmanı ve sanat eleştirmenini; çalışmaları ve manifestoları aracılığıyla etkilemiş ve etkilemeye devam etmektedir. Rudolfo Quintas, “**SWAP/Takas**”, etkileşimli görsel-işitsel dans ve görsel sanat üretimi, 2005; üst ortada, Nina Sellars, “**Creation/Yaratılış**”, 2005, etkileşimli yerleştirme, Michelangelo’nun Adem’in Yaratılışı adlı resmini yeniden düzenleyen ve yorumlayan sanatçı, etkileşimli bir bilgisayar enstelasyonu tasarlamıştır. Michelangelo’nun orijinal eserindeki figürlerden sadece üçünü almış ve bunları üç boyutlu sanal anatomik yapılar olarak yeniden sunmuştur. Yaratılış’da figürler, kısmen tamamlanmış, içi boş olarak çizilmiş olup, iç anatomileri ise sadece iskelet olarak sunulmuştur. Sanatçının anatomik çizimleri, ayrı kesitler olarak tasarlanarak, dış çerçeve tel bir form oluşturmak üzere dijital olarak birleştirilmiştir. Duvara yansıtılan bu yerleştirme, 5 metre yüksekliğindedir. Figürler; izleyici alana girdiğinde, sanki Adem’in gözünden onları görecekmiş gibi konumlandırılmıştır. İzleyicinin, alandaki kamera sensörleri tarafından algılanan hareketi, bu görüntü ile izleyici arasında bir koreografi oluşturmaktadır. Figürler, dans eder gibi tek tek birbirinin içinden geçerek sabit bileşenler olarak mekanik bir süreçteki görüntüyü yansıtmaktadır. Üst sağda, Stelarc “**Third Hand/Üçüncü El**”robotik eklenti, 1980, sağ koluna ek olarak tutturulmuş, mekanik robotik bir eklenti tasarlayan sanatçı, üçüncü eli ile yazı yazıp, çizim yaparak performanslar sergilemiştir. Üçüncü El, bir teknoloji olarak değil veya vücudun bir ilavesi olarak değil, teknoloji ve prostetik gelişimin arayüzünü araştıran bir çalışma grubunun öncüsü olarak görülmektedir. Günümüz çağdaş performanslarında yer alan, vücuttaki siborg söylemlerine katkıda bulunmuştur.

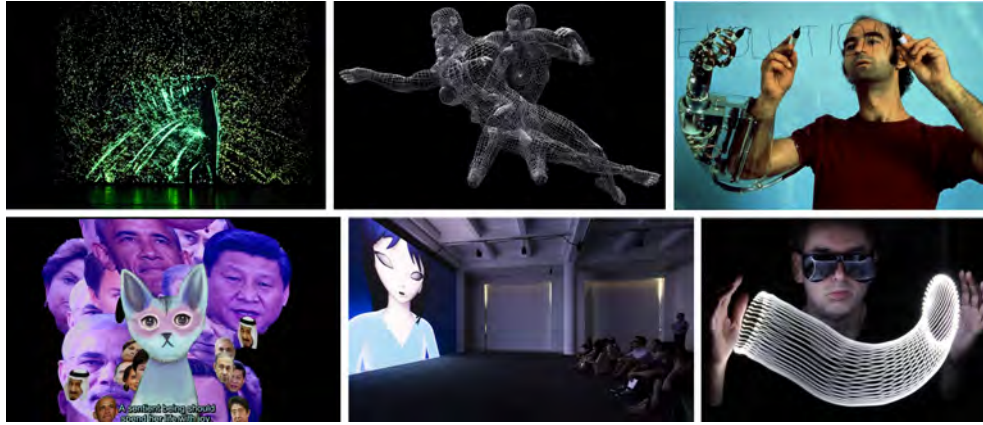
Pınar Yoldaş'ın tasarladığı bir yapay zeka uygulaması olan “**The Kitty AI/Yavru Kedi: Yönetim için Yapay Zeka**” oldukça eleştirel, protest ve ilham verici bir yaklaşıma sahiptir. Yoldaş bu tasarımında, 2039 yılında geçen, dişi bir yavru kedinin duygusal yetenekleriyle insan olmayan bir hayvan olarak, ilk insan dışı yönetici olmasını anlatan kurgusal bir hikaye anlatmaktadır. Yavru kedi, yapay zeka ağına sahip, politikacı olmayan bir bölgeye liderlik etmektedir. Vatandaşların mobil cihazlarında yaşayan bu kedi yönetici, anlatıya göre 3 milyon insanı sevebilme kapasitesine sahiptir.

Philippe Parreno'nun animasyon filmi “**Anywhere Out of the World**”, 1999 yılındaki bir ortak proje olan “**No Ghost Just A Shell**” adlı ilk serisinde yer alan 2D manga karakteri AnLee aracılığıyla yeni bir anlatımla optik görüntü ile 3D düzlemde yeniden canlandırılmaktadır. Rockbund Art Museum'ın serginin küratörlüğünü yapan Larys Frogier, Parreno'nun eserini şu şekilde anlatmaktadır; “Parreno, ziyaretçileri çelişkili fiziksel, duygusal ve düşünsel kavramlarla ilgilenmeye davet ediyor. Sonsuz olasılıkların tamamını kapsayan bir dünya yaratmak için gerçeklik ile kurgu arasındaki ayrımı bulanıklaştırıyor”.⁸

Steve Mann, **arttırılmış gerçeklik**, bilgisayarlı görüntü işleme, özellikle giyilebilir teknoloji ve dinamik görüntüleme konusundaki çalışmaları ile tanınan Kanadalı bir araştırmacı ve mucittir. 3D jest tabanlı bir arttırılmış gerçeklik gözlüğü olan “**Meta Spaceglasses/Mekansal-Uzamsal-Alansal Gözlük**”, Steve Mann'ın giyilebilir bilgisayar olarak geliştirdiği bir teknolojik ürün tasarımıdır. Abaküs ilkel bir bilgisayar olarak kabul edilirse, erken dönem “**giyilebilir teknoloji**” olarak tanımlanabilir. Bilgisayarlar binlerce yıldan beri vardır; abaküs bir ip ile asılabilir, kolye veya benzeri bir şekilde giyilebilir. Ancak “bilgisayar” derken, özellikle “**bilgisayar devrimi**” veya “dijital devrim” bağlamında, genellikle çok çeşitli “uygulamaları” (uygulamaya özel bilgisayar yazılımları) çalıştırabilen, genel amaçlı bir bilgisayardan bahsedilmektedir. Bu anlamda giyilebilir bilgisayar, Steve Mann tarafından 1970’lerde genel amaçlı kişisel giyilebilir bilgisayar sistemi olarak, görme yardımı gibi uygulamalar için, deneysel ve ticari fotoğraf için fotografik görüntüleme sistemi olarak icat edilmiştir. Giyilebilir teknolojiler sadece tek bir cihazı değil yepyeni bir alanı ve disiplini temsil etmektedir. Steve Mann, vizyonunda ısrar eden ve yeni bir disiplin kurmaya çalışan birinin mükemmel bir örneğidir. Giyilebilir bilgisayarlardaki birçok yeni gelişme, mucit

⁸ <http://www.rockbundartmuseum.org/en/exhibition/overview/c10coyu> (Erişim tarihi: 15 Mayıs 2019)

Mann ile işbirliği içinde, diğer tasarımcı ve mühendislerce yapılmaktadır. Bu buluşun temel bir unsuru, “Dijital Gözlük” ve özellikle “Spaceglass” olarak kısaltılmış, “Ekstra Uzamsal, Mekansal Görüntüleme Gözlüğü”dür. Bu buluş, pek çok sayıda ticari imkana ev sahipliği yapmaktadır ve Kaliforniya’nın Silikon Vadisi’nde baş tasarımcı Steve Mann ile birlikte çalışılarak ürünler geliştirilmektedir. Bu ürünler fotoğraf, ticari fotoğrafçılık, videografi, sinema ve film endüstrisi, içerik oluşturma, eğitim, güzel sanatlar ve görüntüleme alanlarında kullanılmaktadır. **Üç Boyutlu AR: Agumented Reality/Artırılmış Gerçeklik** teknolojileri, etkileşimli ve hareketli sanat eserleri tasarlamak ve üretmek için de kullanılabilir ⁹ (Bkz. Görsel 3.10.).



Görsel 3.10. Üst solda, Rudolfo Quintas, “SWAP/Takas”, etkileşimli görsel-işitsel dans ve görsel sanat üretimi, 2005; üst ortada, Nina Sellars, “Creation/Yaradılış”, 2005, etkileşimli yerleştirme. Üst sağda, Stelarc “Third Hand/Üçüncü El”robotik el, 1980. Alt solda, Pınar Yoldaş “The Kitty AI: Artificial Intelligence for Governance/Yavru Kedi: Yönetim için Yapay Zeka”, yapay zeka uygulaması, 2016. Alt ortada, Philippe Parreno’nun, Synchronicity/Eşzamanlılık” adlı sergisinden; “Anywhere out of the World/Dünyanın Herhangi Bir Yerinde (AnnLee), 3D animasyon, dijital Betacam 4’, 2017 alt sağda, Steve Mann, “Meta Spaceglasses” giyilebilir teknoloji ve arttırılmış gerçeklik uygulaması,

Kaynak: <https://www.rudolfoquintas.com/filter/Interactive-Art/SWAP>

<http://www.ninasellars.com/?catID=9>

<https://stelarc.org/?catID=20290>

<https://pinaryoldas.info/WORK/The-Kitty-AI-Artificial-Intelligence-for-Governance-2016>

<https://www.pilarcorrias.com/artists/philippe-parreno/>

<http://wearcam.org/mannventions-password-stefanosmannaz13/wearcomp.htm>

(Erişim tarihi: 15 Mayıs 2019)

⁹ <http://wearcam.org/mannventions-password-stefanosmannaz13/wearcomp.htm> (Erişim tarihi: 15 Mayıs 2019)

Teknolojik gelişmeler sonucu “**insan-sonrası**” (post-human) bir döneme geçiş yaşanmış, makina-insan birlikteliği yeni bir boyuta taşınmıştır. İnsan-sonrası günümüz döneminde organik ve inorganik, doğmuş olan ve imal edilmiş olan, et ve metal, elektronik aletler ve organik sinir sistemleri arasındaki yapısal farklar ve varoluş ayrımı arasındaki çizgiler yerle bir olmuştur (Braidotti, 2014, s. 101). Önceleri makina üreten insanlardan bahsederken, sonraları makina üreten makinalardan bahsetmeye başlanmıştır. Şimdi ise makinalaşmış insan ve robot karışımı “**sibernetik**”¹⁰ kimliklerden bahsetmekteyiz. Haraway’ın tanımına göre “**Siborg**”; bir sibernetik organizma, makine ile organizmanın oluşturduğu bir melez, kurgusal bir tür olmanın yanı sıra toplumsal gerçekliğe ait bir kimliktir. Uluslararası kadın hareketleri “**kadın deneyimi**” olgusunu hem fiilen kurmuşlar, hem de oldukça önemli olan bu kolektif bilinci keşfetmiş, açığa çıkartmışlardır. Kadın deneyimi, siyasal nitelikte kurmaca bir olgudur. Siborg, yirminci yüzyılın son döneminde “kadın deneyimi” olgusunu değiştiren bir kurgu ve canlı bir deneyim olduğu için de önem taşımaktadır (Haraway, 2006, s. 2-3). Siborg sanatçılar ise çeşitli implant, çip, sensör gibi aygıtların bedenine bir uzantısı haline geldiği **robot-insan melezi** bir tür olup, kendilerini insan olmayan (non-human) varlıklar olarak tanımlamaktadırlar. Yaptıkları tasarımları “**Siborg Sanatı**” ekseninde toplayarak sanatlarını yeni algılar ve yeni organları destekleyen bir yaklaşımla üretmektedirler. “**The Transpecies Society/Transtürler Topluluğu**” oluşumu, insan olmayan kimliklerin sesi olarak, transtürlerin toplumda yüzleştiği zorluklara dikkat çekmek ve farkındalık yaratmak için tasarlanmış bir projedir. Yeni algılar ve organların geliştirilmesini öneren ve self-design¹¹ bilincini benimseyen bu oluşum sanatçı, mühendis, tasarımcı, filozof ve doktor gibi çeşitli meslek gruplarını bünyesinde barındırmaktadır. Oluşum 2017’de Siborg sanatçılar Manel Munoz, Moon Ribas ve Neil Harbisson tarafından kurulan “**Cyborg Foundation/Siborg Vakfı**”nın sosyal bir projesidir. Kolektif bir bilinçle birbirine bağlanan Transpecies Society algı sınırlarını ve çevrelerini saran şeyleri keşfetmeye meraklı insanlardan oluşmaktadır.

¹⁰ Bir insanın veya otomatik bir makinenin, modern tekniğin kaynakları çerçevesinde herhangi bir işi yönetmesini veya belli bir amaca ulaşmasını sağlayan bilim dalıdır.

¹¹ Kendini tasarlama

Transpecies Society'nin atölye ve laboratuvarları Bachelona'da bulunmaktadır (Bkz. Görsel 3.11.). Algı, gelecek, teknoloji, insan olmayan ya da insan ötesi ve kimlik konseptleri ile ilgili tasarım ve projeleri olan tüm disiplinlerden sanatçıları bu oluşuma davet etmektedirler.¹²



Görsel 3.11. Transpecies Society

Kaynak: <http://www.manelmunoz.com/> (Erişim tarihi: 10 Mayıs 2019)

Neil Harbisson, Moon Ribas ve Manel Muñoz çağdaş siborg sanatçılar olarak tanınmaktadır (Bkz. Görsel 3.12.).



Görsel 3.12. Siborg Sanatçılar. Solda, Neil Harbisson ortada Moon Ribas ve sağda Manel Muñoz

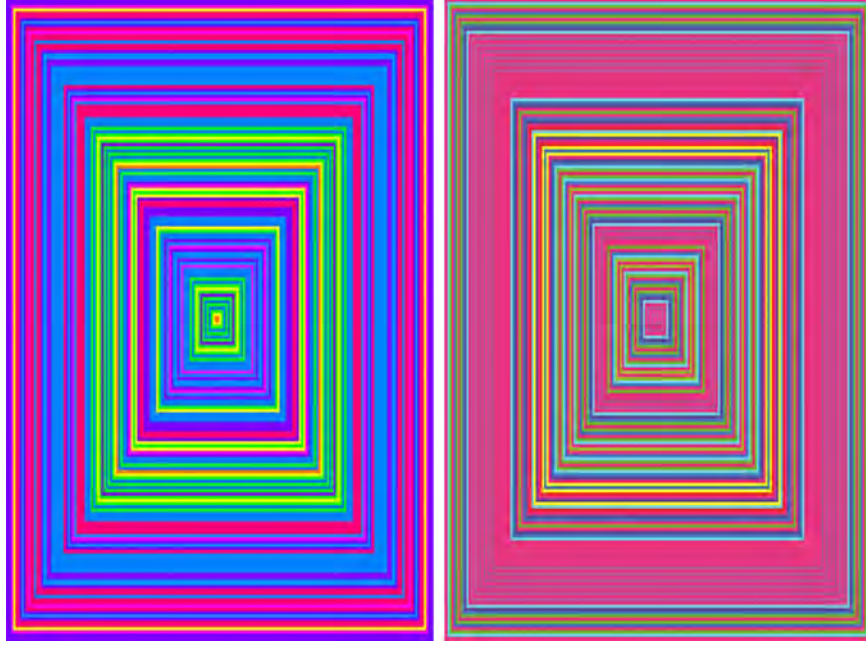
Kaynak: <https://www.cyborgarts.com/>, <http://www.manelmunoz.com/>

(Erişim tarihi: 10 Mayıs 2019)

Neil Harbisson kafatasında implant bir antene sahiptir ve resmi olarak olarak devlet tarafından siborg olarak tanınan, İngiliz çağdaş sanatçı ve siborg aktivisti olarak bilinmektedir. Doğuştan renk körü olan sanatçı renkleri duyarak algılamaktadır. Kafasındaki implant, internet bağlantısı üzerinden ses titreşimleri yoluyla renkleri sese

¹² <https://www.transpeciessociety.com/> (Erişim tarihi: 10 Mayıs 2019)

dönüştürerek algılamasını sağlamaktadır. Uzaydan, görüntülerden, videolardan, müzik veya telefon görüşmelerinden renkleri doğrudan ses olarak algılamaktadır. Renkleri duymak aynı zamanda sesleri renk olarak algılamasını da sağlamaktadır (Bkz. Görsel 3.13.).



Görsel 3.13. Neil Harbisson'ın ses boyamaları. Solda Amy Winehouse'ın "Rehab", sağda Beethoven'ın "Für Elise" bestelerinin görselleştirilmesi görülmektedir
Kaynak: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/may/06/neil-harbisson-worlds-first-cyborg-artist> (Erişim tarihi: 10 Mayıs 2019)

Harbisson, kendini hem bir siborg hem de bir teknoloji olan bir transtür olarak tanımlamaktadır; artık %100 insan hissetmediğini söylemektedir. Yaptığı sanat eserleri, kimliği, insan algısını, görme ve ses arasındaki bağlantıyı ve yeni duyuşal girdilerle sanatsal ifadenin kullanımını araştırmaktadır. 2010 yılında, "Cyborg Foundation/Siborg Vakfı"nı Moon Ribas ile birlikte kurmuştur. Bu vakıf insanların siborg olmalarına yardım eden, siborg haklarını savunan ve siborg sanatını destekleyen uluslararası bir organizasyondur. 2017 yılında, Moon Ribas ve Manel Muñoz'la birlikte insan olmayan kimliklere sahip insanlara ifade özgürlüğü tanıyan bir topluluk olan "Transpecies Society"yi kurmuştur.

Moon Ribas, Katalan avangard bir sanatçı ve siborg aktivistidir. Ayaklarında "Seismic Sense" adıyla geliştirdiği çevrimiçi bir sismik sensör implantına sahiptir. Gezegenin herhangi bir yerinde meydana gelen depremleri titreşimlerle algılamasını sağlayan bu implant aydaki depremleri de hissetmesini sağlamaktadır.

Moon Ribas yaşadığı deneyimi, performans ve dans sanatıyla yorumlayarak sahnelemektedir (Bkz. Görsel 3.14.).



Görsel 3.14. Moon Ribas implantı aracılığıyla yeryüzünde hissettiği titreşimleri, Sese ya da dansa dönüştürerek performans sanatıyla görselleştiriyor

Kaynak: <https://www.macleans.ca/society/moon-ribas-uses-a-seismic-sensor-to-feel-the-earth-move/artist> (Erişim tarihi: 10 Mayıs 2019)

Ribas, gezegenin dışını algılamak için duyularını genişleten herkesin bir senstronot olabileceğine inanmaktadır. Ayaklarıyla Ay'ı hissederken fiziksel olarak Dünya'da bulunması aynı anda hem Dünya'da hem de Ay'daymış gibi hissetmesini sağlamaktadır. 2007'den beri algının sınırlarını keşfetmek ve hareketi daha derin bir şekilde algılamak için teknoloji ve bedeni arasındaki birlikteliği deneyimlemektedir.¹³

Manel Muñoz 1996 doğumlu Barselona'da yaşayan bir algılama sanatçısıdır ve vücudunda atmosferik basınçtaki değişiklikleri algılayan sibernetik sensörlü bir duyu organ geliştirmiştir. **Barometrik organ**, kafatasına iletilen ritim frekansları yoluyla yüksek ve alçak basınç alanını algılamasına olanak vermektedir. Algılanan girdilere bağlı olarak, hangi rakımda olduğunu hissetmenin yanı sıra hava değişikliklerini de tahmin edebilmektedir.

¹³ <https://www.cyborgarts.com/> (Erişim tarihi: 10 Mayıs 2019)

Manel Muñoz, Barselona'da çağdaş fotoğrafçılık okumuştur ve 2017'de Siborg Vakfı'nın sanatçısı olmuştur (Bkz. Görsel 3.15.). Muñoz, Avusturya, İngiltere, Arjantin ve İspanya'daki konferans ve festivallerde performans ve konuşma yaparak deneyimlerini paylaşmıştır.¹⁴



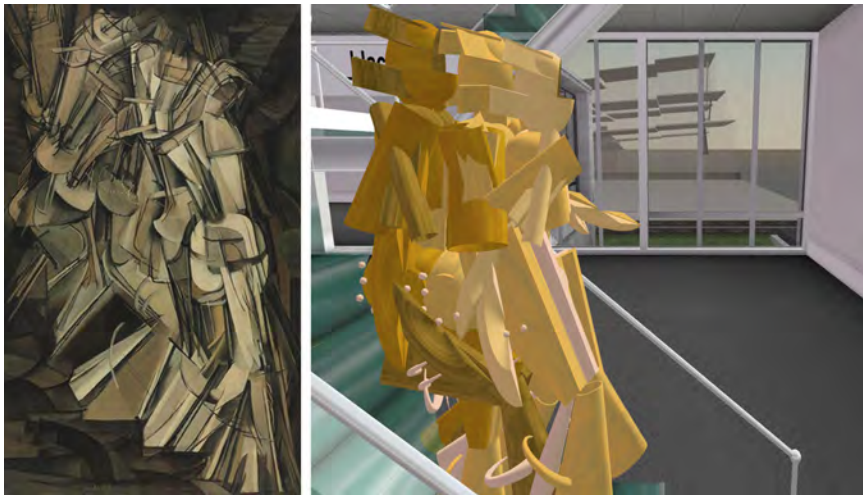
Görsel 3.15. Manel Munoz, “Cybernetic flowers/Sibernetik Çiçekler”, teknolojinin doğanın bir parçası olarak düşünülmesi konsepti ile yapılmış bir fotomanipülasyon

Kaynak: <https://metalmagazine.eu/en/post/interview/manel-munoz-trascender-lo-humano>
(Erişim tarihi: 10 Mayıs 2019)

¹⁴ <http://www.manelmunoz.com/> (Erişim tarihi: 10 Mayıs 2019)

Mevcut görsel dijital kültür biçimlerini destekleyen dijital teknolojilerin ve tekniklerin çoğu, estetik uygulamalarla çok az ilgisi olan şekillerde yorumlanan araştırma hedefleri ve teknik problemlerle ilgili olarak geliştirilmiştir. Görsel dijital kültür biçimleri, kitle kültürü alanının etkisi içinde usul ve görünüme yönelik, güncel gelişmelerin dikkat çekici örnekleridir (Darley, 2000, s. 12-74).

Neal Stephenson'un "**Snow Crash**" adlı bilim-kurgu romanında, etkileşimli elektronik bir ortam ve burada ikamet eden dijital bedenler ya da "**avatar**"lar kurgulanmıştır (Featherstone ve Burrows, 2000, s. 124). **Second Life** uygulamasının ilham aldığı bu romandaki "avatar"lar yani sanal kimlikler, tıpkı gerçek dünyadaki gibi ikinci bir gerçeklikte iletişim kurmaktadır. Bu sanal gerçeklik uygulaması yaratıcı avatar tasarımlarından sergi açmaya kadar, dijital sanatla ve tasarımla bağlantılıdır. Second Life kullanıcıların sanal benliklerini sanatsal bir ifade biçimi olarak sunmasına olanak veren bir ortamdır. Hayal ve gerçek arasındaki sınırlar bulanıklaşarak sanatsal ifade biçimleri özgürleşmekte, bu da kullanıcıların yaratıcı potansiyelini ortaya çıkarmaktadır. Giresunlu bu uygulamayla gerçek hayattan simüle edilmiş dijital bir ortamda, yaratıcı bir dönüşüm geçiren dijital sanat eserlerinin, estetik yeniden değerlendirilmesi için yeni yollar açıldığını desteklemektedir. (2010, s. 251-272). Tasrill Sieyes, Still Life (SL) uygulamasındaki avatarını, Duchamp'ın 1912'de yaptığı "**Nude Descending a Staircase No.2**" eserinden esinlenerek yaratmıştır (Bkz. Görsel 3.16.).



Görsel 3.16. Solda Marchel Duchamp'ın "Nude Descending a Staircase No.2, tuval üzerine yağlıboya, solda Second Life oyununda tasarlanan avatar, 2007

Kaynak: <https://www.clevelandart.org/centennial/centennial-loans/marcel-duchamp-nude-descending-a-staircase-no.-2>, https://nwn.blogs.com/nwn/2007/04/all_about_my_av_2.html
(Erişim tarihi: 12 mayıs 2019)

Günümüzde, dijital sanat ve gelişen teknolojik uygulamalar sayesinde; Sanal Gerçeklik, Arttırılmış Gerçeklik, Sanal Sergi, Sanal Müze, Derin Öğrenme ve Yapay Zeka gibi kavramlar da çağdaş tasarım, sanat ve iletişim ortamlarında daha fazla önem kazanan ifadeler olmuştur. Çağdaş sanat eserleri, kimi zaman bir sergi salonun mekanını da bir elemanmış gibi kullanırken, kimi zamansa fiziksel mekanlara bağlı olmaksızın siber ortamda izleyici ile buluşmaktadır. **Van Gogh Alive** sergisi, Vincent Van Gogh'un orjinal eserlerini galeri ortamında birebir gördüklerinde yaşayamayacakları bir deneyimi, izleyici/dinleyicilerine Sensory4 teknolojisi ile sunmaktadır. Geleneksel müze ve galerilerdeki sessiz sergilerin aksine izleyici, Van Gogh'un 1880-1890 yılları arasındaki eserlerini klasik müzik eşliğinde ve dev projektörler aracılığıyla sergi mekanına, duvarlara ve yerlere yansıtılmış olarak deneyimleme fırsatı bulmaktadır (Baranseli, 2018, s. 198-208). Sanat tarihçisi ve eğitimci Griselda Pollock'un, "**Virtual Feminist Museum/Sanal Feminist Müze**" projesi; yaşam ve yaşamın dokunaklı özelliği ile ilgili olmayan, ancak cinsel, ırksallaştırılmış ve diğer farklılık biçimlerinin suretiyle kodlandığı düşünülen yapıları ve mantıkları izleyen bir yaklaşıma izin vermektedir. VFM'in kütüphanesinde ve tartışma alanında Pollock, 2010'da tanıttığı "Digital and Other Virtualities: Renegotiating the Image/Dijital ve Diğer Sanallıklar: Görüntüyü Yeniden Tartışmak" adlı kitabına önsöz yazmadan önce, bu yaygınlaşan alanda bu kadar büyük bir görev için kendini yetersiz ve endişeli hissetmiştir. Pollock; **Hannah Arendt**'ın "Totalitarizmin Kaynakları: Antisemitizm"¹⁵'i takiben çıkardığı "İnsanlık Durumu" adlı kitabına başvurmuş ve Arendt'ı bu tartışmalara katkıda bulunmaya davet etmiştir. Arendt'ın "İnsanlık Durumu", temelde, hem kitlenin sanayileşmesini hem de "**ırk hedefli öldürme**"yi meşrulaştırarak temsil eden Auschwitz katliamından sonra yeniden ve farklı bir bakış açısıyla inşa edilmiştir. Mevcut tüm adalet ve suç kavramlarını büyük bir ölçekte, ırkçı hedefli öldürmeyi ve insanların içinde bulundukları duruma göre elindeki toplam gücü uygulanmasında; insaniliğin insanlığı yok etmeye yönelik deneysel laboratuvarını temsil etme temelinden yapılanmıştır. Dijital çağda sanallık ve görüntü ile ilgili çağdaş bir tartışmadan çok uzak durduğu anlaşılan Hannah Arendt'ın

¹⁵ Antisemitizm terimi Yahudilere karşı önyargılı olma, onlara karşı düşmanlık besleme anlamına gelmektedir. Nazi Almanyası ve 1933-1945 yıllarındaki işbirlikçileri tarafından, Avrupalı Yahudilerin devlet eliyle kaynak sağlanarak öldürülmesi, işkence görmesi ve katliamı yani Holokost, tarihte antisemitizme verilecek en uç örnektir.

<https://encyclopedia.ushmm.org/content/tr/article/antisemitism> (Erişim tarihi: 16 Mayıs 2019)

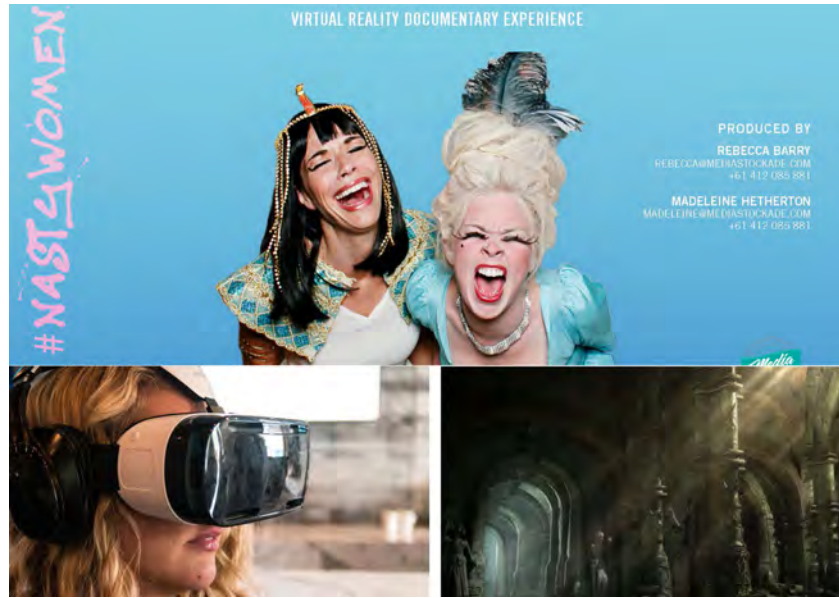
1958’de yayınlanan “Totalitarizmin Kaynakları: Antisemitizm” ile ilgili politik yansımalarına ilişkin giriş paragrafı, 1958’de yayınlanan, “İnsanlık Durumu” ile arasındaki çelişkili ve paradoksal bir ilişkiyi tanımlamaktadır. Teknolojiler, insanların yaratıcılıklarının bir kanıtı olarak tasarlanmışlardır. Bu tür teknolojiler tipik ve politik olarak spesifik ve çoğu zaman askeri gelişme koşulları ile tehlikeye girerken, sıklıkla sıkıntılı oluşumlarının ötesinde, farklı kullanımlara yol açmıştır. İnternet, 1960’larda kolay ulaşılabilir bir bilgisayar ağı arayışı nedeniyle yapılan askeri araştırmalar sonucu başlatıldı; ancak bu, daha sonra mevcut iletişim sistemlerinin temelini oluşturan ve sosyal ağ biçimlerini genişleten ticari bir sosyal teknolojiye dönüşmesini engelleyememiştir. Pollock’un feminist kaygısı şunlardır: dijital durumdaki insani durum veya insanlık koşulları tüm araçlara sahip midir? Sosyal ağ oluşturma ve diğer bağlantı şekilleri hangi sahte samimiyet biçimlerini üretmektedir? Hangi yeni topluluklar oluşturuluyor ve sürdürülüyordur? **Wikis**’e ve diğer ağlara katılmak, kamusal alan üzerinde kamusal bir etkiye veya tepkiye sahip midir, yoksa kendi kendini yönlendiren azınlıklar mı yaratmaktadır?. **Müze** aynı anda özel bilgi ve kullanım biçimlerine karşı şüpheli bir hale gelebilir ve aynı zamanda aracılık edilen deneyimin tamamen özelleştirilmesine karşı da farklı bir kamusal alan ve kamusal kimliğin mekanını veya hayalini önleyebilir. Arendt’in “İnsanlık Durumu”, özel ve kamusal, emek, iş ve eylem ilişkileri, politikanın ekonomik ve sosyal olandan farklı olma olasılığıyla ilgilidir. Feminizm 1990’larda ölü ilan edilmiştir ancak bu yeni proje ve yaklaşımlar sayesinde, bu yüzyılın ilk on yılından itibaren, sergi çeşitliliği ve çokluğu ile müzeler tarafından yeniden diriltilmiştir. Önceki yıllarda kadın sanatçıların sergilere ve müzelere kabul edilmek için **cinsiyet eşitliği** ve feminizmi savunarak hak aramasının üzerinden 40 yıl geçmiştir. Müzelerin ve sanatın bu hale gelmesi 40 yıl gibi uzun bir sürenin geçmesinden sonra olmuştur. Spinoza insanların, bağımsız bir rasyonellikle, dünyaya hakim olmadığını öğretmiştir. Rosie Parker, Pollock’a, sanatın insani önem taşıyan değerler sebebiyle derinlikli olabileceğini öğretmiştir. Feminist alan yaraktmak, feminizme meyleden bir saha değil, etkilerinin yankılandığı ve dönüştüğü bir alandır (Pollock, 2011).

Ellen Lupton, Tedx Mid Atlantic’de yaptığı konuşmasında günümüz çağdaş müze yaklaşımının yenilenmesi ve gelişmesi gerektiğini vurgulamıştır. New York, Cooper Hewitt Tasarım Müzesi’nin tasarımcı ve küratörlerinden olan Lupton bu konuşmasında; müzelerin çeşitli dokunsal duyulara da hitap edebilmesi gerektiğini tartışır. Müzeler artık geçmişte kalan sadece göze hitap eden formundan sıyrılarak, günümüz çağdaş sanat ortamında, çeşitli his ve algıları harekete geçirecek şekilde tasarlanmalıdır. Müze ve galerileri ziyaret eden izleyici-katılımcıların karşılaştığı en önemli uyarı “sadece bakınız” ve “dokunmayınız” ifadeleridir. Lupton’a göre küratörlerin çoğu, çoklu düşünmek yerine sadece görme duyusunu takıntı haline getirmiştir ve bu küratörlerin en favori sloganları “**do not touch**” yani “dokunmayınız”dır. “**Design for the Senses/Duyular İçin Tasarım**” sergisi bu kabul görmüş “dokunmayınız” mottosunun aksine dokun, tat, kokla, dinle...kavramlarını destekleyerek göz imparatorluğunun ötesine geçmektedir. Çoklu bir yaklaşımla, duyulara hitap edecek şekilde icra edilen tasarımlar, hem ilgi çekici, hem de daha ulaşılır ve daha fazla içerik barındıran doğasından dolayı, bilginin kolay ve anlaşılır biçimde aktarımını ve akılda kalıcılığını desteklemektedir. Cooper Union Fakültesi’nden Teddy Kofman, “**Tactile City/Dokunsal Şehir**” adlı tasarımında, görme bozukluğu ya da körlük yaşayan insanları yönlendiren, dokunsal ve izlenebilir çizgiler tasarlayarak, bu insanların ulaşımında hayatlarını kolaylaştırmayı hedeflemiştir. Buro North’un tasarımı “**Smart Tactile Paving/Akıllı Dokunsal Kaldırım Döşemesi**”nde, dijital cihazlarına bakan insanların karşıdan karşıya geçerken yaşadığı problemlere odaklanmıştır. Kaldırımın üzerindeki çizgiler, ışık yardımıyla hem renklendirilerek hem de yanıp sönmek, insanların dikkatini çekip, insanların başını kaldırmadan kolayca kaldırımın karşısına geçmelerine olanak sağlamaktadır. İsrail’den Liron Gino tarafından tasarlanan “**Vibeat**” aksesuar ya da takıya benzeyen bir araç ve duyma sorunları yaşayan ve sağır olan bireyler için tasarlanmıştır. Duyma azlığı ve sağırlık yaşayan bireyle bu aksesuar yardımı ile müzik ve seslerin yaydığı titreşimi hissederek sesi deneyimlemektedir (Lupton, 2017).¹⁶

“**Nasty Women Museum**” bir **Sanal Gerçeklik/Virtual Reality/VR** uygulamasıdır. Dünyanın en komik kadın komedyenleri tarafından yazılan ve hayata geçirilen Nasty Women Müzesi, korsanlardan devrimcilere, biliminsanlarından

¹⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=m1-r7CR6FsI> (Erişim tarihi: 14 Mayıs 2019).

imparatoriçelere, politikacılardan katillere, tarih boyunca insanları kızdıran, oyunbozan kadınları tanıtmaktadır. Bu sanal gerçeklik deneyimi, tarih boyunca tanımlanan kadınlar hakkındaki basmakalıp düşünce anlayışını, yıkmayı amaçlamaktadır. Proje yaratıcılarının söylemine göre, şimdiye kadar tarih kitaplarının sınırlarına sürülen kadınlar, sonunda kendi adlarına konuşabileceklerdir. Bu kadınlar cesaretleri ve farklılıkları nedeniyle tarihi fethedenlere tehdit oluşturan bir sorunken, bugün nihayet keskin zeka, görkemli komik kostümler ve yaratıcı sanal tasarım ile tekrar gün yüzüne çıkarılmaktadır. Bu VR müzesi sanal ortamda tekrar hayat bulan bu kadınlar için yeniden inşa edilen, bir anıt niteliği taşımaktadır. VR kullanıcısı, binaları ve ortamı keşfederken, sanal üretim tasarımı, kadınların hikayesini ve hayatlarının bölümlerini anlatacaktır (Bkz. Görsel 3.17.). Tarihsel zeminde unutulmuş olan kadınları hayata geçiren bu sanal gerçeklik projesi tehlikeli ve kusurlu olmaktan korkmayan, cesur, zeki, oyunbozan ve güçlü kadınları konu alan belgesel niteliğinde bir deneyim sunmaktadır.¹⁷



Görsel 3.17. Nasty Women Museum sanal gerçeklik (VR) uygulaması, 2019.

Tarih sayfalarında unutulup giden kadınları anlatan sanal bir müze konseptiyle tasarlanmıştır, geliştirilme aşamasında olan bir projedir

Kaynak: <https://www.kaleidoscope.fund/project/museum-of-nasty-women-1550709528154>
(Erişim tarihi: 12 Mayıs 2019)

Baudrillard ekranların yüzeysel sanallığında, temsilin sonuna, estetiğin sonuna, imgenin sonuna varıldığından bahsetmektedir. Hipergerçekçi olan görüntüler artık

¹⁷ <https://www.kaleidoscope.fund/project/museum-of-nasty-women-1550709528154> (Erişim tarihi: 12 Mayıs 2019)

gerçeği tahayyül edemez haldedir çünkü kendi gerçekliğine sahiptir. Gerçekliği aşamaz, onun görünüşünü değiştiremez veya onu hayal edemez; çünkü imge sanal gerçekliktir. Sanal gerçeklikte, şeyler kendi aynalarını yutmuş gibidirler. (Baudrillard, 2014, s. 37). Kültürel yapılara muhalefet olan Baudrillard sanatın yok olmasının kendi deyimiyle **trans-estetğin** doğmasının sebebini yeniden üretim nesnelere, postmodern sanat anlayışının gelişmesinde önemli rol oynayan **Pop-art** akımı öncülerinden Andy Warhol'un tıpkıbasım tüketim nesneleriyle izleyiciyi buluşturmasına dayandırmaktadır. Günümüzde antik estetik yaklaşımdan yeni estetik bakış açılarına doğru bir kayma yaşanmıştır. Sanatta artık yeni bir şey yapılamayacağını, her şeyin zaten yapılmış olduğunu belirten Baudrillard'ın aksine çok daha katmanlı ve genel estetik değerlere sahip olmayan yeni estetik ve kavramsal ifadelerine sahip sanat formları oluşturulmaktadır.

Günümüzde yayılan dijital kültür, 1900'lerin Dada, Fütürizm, Konstrüktivizm, Bauhaus ve Pop-art gibi avangard yaklaşımların izinde, sanatçıyı bir inşaacı-mühendis konumuna geri getirmektedir. Böylece sanatçı, tasarımcı, mühendis, biliminsanı tanımları birbiri içinde erirken izleyici, üretici, dinleyici, katılımcı kavramları tasarımın etkin bir parçası haline gelmektedir. Çağdaş sanatçılar, interneti yeni bir sanat aracı olarak kullanmakta, dijital araç ve teknolojileri yaratıcı süreçlerinin bir parçası olarak benimsemektedirler (Wands, 2006, s. 8). Günümüzdeki yeni ortamlar üretim süreci ve bilgi akışını daha önce hiç olmadığı kadar hızlandırmıştır. Her yeni araç ve teknoloji, topluma, kültüre ve insanlara yeni değerler kazandırmaktadır. İnsanlar bu yeni kültürel değerlere uyum sağlamak ve bu değerlere göre şekillenmeye başlamaktadır (McLuhan, 1964, s. 32). Dijital teknolojilerin çağdaş sanat ve kültür üzerinde etkisi olmuştur ve olmaya devam edecektir (Wands, 2006, s. 8).

Marshall McLuhan'ın "**küresel köy**" kavramı, özellikle teknolojinin ve dijital araçların yaygınlaşmasıyla, dünyanın tek bir çatı altında toplanan, küçük bir köy haline geleceği öngörüsünü anlatmaktadır. **McLuhan**'a göre dünya herkesin birbirinden haberdar olduğu bir köy haline gelmektedir (1964, s. 146). Dijital Çağ'da gündeme gelen her yeni teknolojiden tüm dünya haberdar olmaktadır. McLuhan'ın küresel köy yaklaşımını haklı çıkaran **Web**'in keşfi, mesafe, mekan, zaman gibi kavramların getirdiği sınırlılıkları ortadan kaldırarak, sanat ve tasarıma yeni bir boyut kazandırmıştır. Televizyon ve radyo tek yönlü bir iletişim sağlarken, internet diğer kullanıcılarla etkileşime girme ve daha geniş bir çapta bilgiye erişim olanağı sağlamıştır

(Wands, 2006, s. 8). İnternet, kullanıcıların bulundukları yere ve aralarındaki uzaklığa bakmaksızın iletişim kurabildikleri ve bilgi paylaşabildikleri, birbirine bağlanmış bilgisayar ağlarının evrensel sistemidir. İnternet, 1960'larda farklı alanlarda bulunan Birleşik Devletler askeri bilgisayarlarının güvenli bir ağ aracılığıyla birbirine bağlanması amacıyla bir proje olarak başlamıştır (Bird, 2016, s. 205). 1989'da Tim Berners-Lee internet bağlantısı olan herhangi bir bilgisayar kullanıcısının, hipermetin bağlantıları aracılığıyla ekranlarındaki materyale erişimine olanak sağlayan, internet tabanlı bir hizmet olan “**Dünya Çapında Ağ/World Wide Web**”i bulmuştur (Bird, 2016, s. 205).

“Yeni teknolojiler ilgilerimizin yapısını (hakkında düşündüğümüz şeyleri) değiştirmektedir. Yeni teknolojiler sembollerimizin özyapısını (düşünce vasıtalarımızı) değiştirmektedir ve yeni teknolojiler toplumun doğasını (düşüncelerin geliştiği arenayı) değiştirmektedir“ (Postman, 2013, s. 24). Teknoloji, evrensellik ve ulaşılabilirlik isteyen herkesin tasarımcı-sanatçı olabileceği bir dünyaya da kapı aralamıştır. Günümüz sanat-sonrası ortamında halkın sanatı, kolaylıkla yüksek sanat haline gelebilmektedir (Kuspit, 2004, s. 272). Günümüzde yaratıcılık kaynakları daha çok insana ulaşarak sanatçılık yaşantısı ayrıcalık değil, insanın doğal bir parçası olmuştur (Fischer, 2013, s. 260). Teknolojideki gelişmeler içerik oluşturmayı hızlandırarak pek çok tasarımcı ve nüfusun kalan kısmını içerik üreticisi ve girişimci haline getirmiştir (Armstrong, 2012, s. 10). Bu yeni dünyanın tüm avantajlarını kucaklayıp, kullanan insanlar olduğu gibi bulanıklaşan sınırları bir tehdit olarak algılayan, tasarımı-sanatı ucuzlaştıran, değersizleştiren, hiçleştiren bir sürece girildiğini düşünen kişiler de vardır. Kişilerin düşüncesi ister olumlu ister olumsuz olsun her yeni teknolojinin toplumu, kültürü, estetik algıyı dolayısıyla sanat ve tasarımı da değiştirdiği ortadadır.

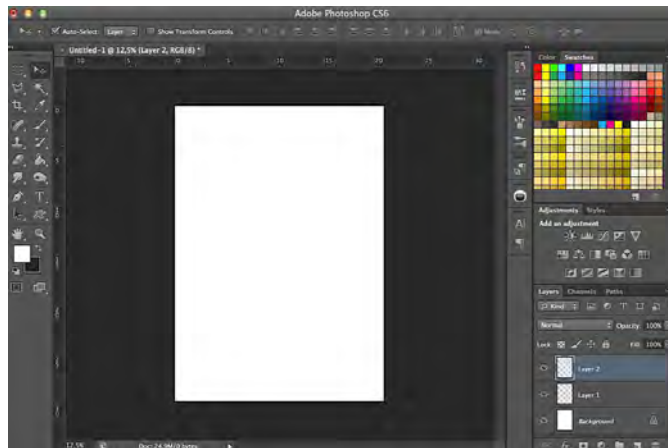
Yeni yüzyılın hemen öncesinde başlayan grafik üretim ve baskı teknolojilerindeki gelişmeler tasarımcılara daha geniş olanaklar sunmaya başlamıştır. Artık, basılı materyallerden çok dijital olarak oluşturulan görüntülerin arayüzleri ile karşı karşıya kaldığımız söylenebilir. Yeni medyanın, hareket ve etkileşim de dahil bir çok yeniliği üzerinde barındırabilmesiyle beraber pek çok yeniliğe de ufuk açacağı düşünülmektedir (Seylan ve Yazar, 2012, s. 3).

Yeni ortamların ve teknolojilerin gelişimiyle birlikte yeni kavramlara ihtiyaç duyulmuştur. 1990'larda kullanılmaya başlanan “**Yeni Medya**” terimi dijital bilgisayarların yaygınlaşmasıyla gelişen yeni kültürel formları tanımlamak için kullanılmıştır. Bu terim CD-ROM, DVD-ROM, web siteleri, bilgisayar oyunları, hipermetin gibi uygulamaları içine almaktadır (Manovich, 1999, s. 1). Yeni Medya,

bilgisayarların işlem gücü olmadan oluşturulamayacak ortamları tanımlamaktadır. Dijital ve hesaplanabilir olup, kullanıcıya ve hedef kitlesine etkileşim olanağı sağlamaktadır. Manovich **analog medya** ve her geçen gün gelişen yeni medyayı karşılaştırmıştır. Yeni medya nesneleri dijital kodlara dönüştürülmüştür, dolayısıyla matematiksel olarak hesaplanabilir, değiştirilebilir ve kolayca manipüle edilebilir özelliktedir. Pek çok yeni medya nesnesi analog medyanın çeşitli formlarından dönüştürülmüştür (Manovich, 2001, s. 27). Adobe Photoshop yazılımının kullanıcı arayüzüne bakıldığında; geleneksel olan tasarım araçlarının, dijital medyuma uyarlanmış hallerini görmek mümkündür (Bkz. Görsel 3.18. ve Görsel 3.19.). Dijital medya, geleneksel ortam ve yaklaşımları taklit ederek gelişmektedir.



Görsel 3.18. Photoshop yazılımının geleneksel araçlar kullanılarak düzenlenmiş bir fotoğrafı
Kaynak: <https://www.themarysue.com/adobe-photoshop-real-life/> (Erişim tarihi: 20 Nisan 2019)



Görsel 3.19. Photoshop CS6 Extended yazılımının arayüzü
Kaynak: Yazarın arşivinden

Taklit yoluyla geleneksel sanatçı araçlarından yola çıkarak tasarlanan dijital araçlar Photoshop'ta, gerçek bir fırça, pistole ya da kalem gibi kullanılabilir. Dijital fırçalar; düz, kare, yuvarlak, yelpaze, açılı, kalınlaşıp incelebilen gibi biçimlere ayarlanabilmenin yanı sıra, doku ekleme, dağıtma, yumuşatma ya da ıslak kenar etkisi yaratma gibi özelliklere de sahiptir. Ayrıntılı alanlar ve ince çizgiler için yuvarlak uçlu fırçalar seçilerek kullanılmaktadır. Fırça özelliklerinden sert boyayan ve yuvarlak uçlu bir fırça seçilerek, boyut, açı ve yuvarlaklık sapması gibi özellikleri düzelenebilmektedir (2014, s. 24) (Bkz Görsel 3.20.).



Görsel 3.20. Üstte, Adobe Photoshop yazılımında bulunan dijital çizim ve boyama fırçaları, altta ise çeşitli biçimlerdeki geleneksel sanatçı fırçaları görülmektedir

Kaynak: Yazarın arşivinden

<https://stepbysteppainting.net/2018/01/30/acrylic-painting-brush-techniques/>
(Erişim tarihi: 21 Nisan 2019)

Dijitallik, çok fazla sayıda içerik oluşturma, içeriklerdeki verilere çok hızlı bir şekilde ulaşma ve bu verilerin kolayca değiştirilebilmesi gibi faydalar sunmaktadır (Lister vd., 2009, s. 19). Sanatçı-tasarımcı ve izleyici artık tek bir araç sayesinde birbirine bağlanmakta ve etkileşim içinde olmaktadır. Bilgisayar kullanıcıları artık daha önce görülmemiş bir çeşitlilik içeren görsel kültür malzemesine erişim sağlasa da dijital bilgi devriminin en belirgin özelliği, malzemenin büyük bir kısmının çoğu zaman pasif bir şekilde, bilgisayarın dikdörtgen ekranı aracılığıyla deneyimlenmesidir (Bird, 2016, s. 198). Bu nedenle dijital ortamları kullansalar bile bazı tasarımcı-sanatçılar geleneksel yaklaşımları tercih edip, doğrudan malzemeye dokunarak, hissederek el yapımı olana ve deneysel yaklaşımlara yönelmiştir.

İletişim ve teknoloji teorisyenleri gelişen teknolojiler ışığında çeşitli tanımlamalar yapmıştır. Neil Postman, teknolojik buluşların tek taraflı bir etkiye sahip olduğunu düşünmenin yanlış olacağını söylemektedir. Teknolojik buluşların hem iyi hem de kötü etkilerinin olması kaçınılmazdır. **Postman**'a iki insan modelinden bahsetmektedir. İlki teknolojinin getirilerine aşık, sadece iyi yönlerini gören ve gelecek hakkında endişelenmeyen “**teknofili**”lerdir. İkincisi ise teknolojiden korkan, getirdiği ve getireceklerinden endişe duyan “**teknofobik**”lerdir (Postman, 2013, s. 10-12). Teknolojiyi kendi yararına kullanan “**teknogerçekçi**”ler ise ne teknolojiyi yüceltirler ne de kötülerler. Teknolojinin getirilerini kendi yararlarını gözeterek kullanırlar. Bu kavramlardan yola çıkarak sadece dijital ortamlarda işlerini üreten tasarımcılar olabileceği gibi geleneksel yaklaşımlara bağlı kalanlar da olacaktır. Geleneksel malzemeler ile dijital teknolojileri birleştiren teknogerçekçi tasarımcılar da karma bir yaklaşım benimseyerek işlerini üreteceklerdir.

1950'lerin Robert Innis ve Marshall McLuhan'ın devrimci eserleri ile başlayan medya teorilerinden yeni bir aşamaya geçilmektedir. Yeni Medya mantığını anlamak için bilgisayar bilimine dönüp bakmak gerekmektedir. Medya araştırmalarından yazılım araştırmalarına, medya teorisinden yazılım teorisine ilerleyerek ortaya çıkan “**Yazılım Kültürü**” bu programlanabilir ortamları karakterize etmektedir. Yanlış anlaşılan ve saçma bulunan modern sanat nihayetinde meşrulaşarak önemli yatırım alanlarından biri haline gelmiştir. 2000'li yılların ortalarında çok sayıda çağdaş sanatçının tasarımları ünlü klasik sanatçıların eserlerinden daha fazla satmaya başlamıştır (Manovich, 2011).

Yeni medya ile teknolojiler yakınlaşmakta; bilgi ve iletişim platformları bir araya gelerek bilişim platformunu oluşturmaktadır. Bilgisayar ile telefon, fotoğraf makinesi ile telefon birleşerek yeni cihazlara dönüşmektedir. Dolayısıyla yeni medya daha çok günümüzde

geliştirilen (gelecekte de geliştirilmeye açık olan) iletişim araçlarını anlatmak için kullanılmaktadır. Yeni medyayı tanımlayan üç temel özellikten biri etkileşim boyutudur. Geleneksel medya da etkileşim ancak başka bir kanal yardımı ile sağlanırken yeni medyanın başka bir kanala ihtiyacı yoktur. İkinci temel özellik kitlesizleştirmedir. Geleneksel medya her bireye aynı mesajı verirken yeni medya büyük bir kullanıcı grubu içinde bir bireyle özel iletişim kurma niteliğine sahiptir. Eşzamanlı veri transferi özelliğine rağmen eşzamansızlık yeni medyanın üçüncü temel özelliğidir (Baranseli, 2009, s. 16-17).

20. yüzyılın son çeyreği ve 21. yüzyılın ilk yıllarında bilgisayar teknolojileri olağanüstü bir hızla gelişerek insan hayatının birçok alanını etkilemiştir. **Grafik tasarım**, bilgisayar yazılımları, donanımları ve internetin hızla gelişerek yayılması sebebiyle geri dönülemez bir değişime uğramıştır (Meggs ve Purvis, 2012, s. 530). Kişisel bilgisayar ve mobil internetin hızla yayılması mevcut dijital devrimi tetiklemiştir (Van Dyck, 2015, s. 14). Yaşanan bu devrim sanat ve tasarımda pek çok alanı etkilediği gibi illüstrasyonu da etkilemiştir. Dijital teknoloji illüstratörlerin “**yaratıcı**” sıfatını güçlendirerek, onlara kendini ifade etme konusunda daha çok kontrol ve imkan sağlamıştır (Wigan, 2008, s. 42). Dijitalleşme ile birlikte tasarımlarda yapılan hatalar tek bir tuş ile düzeltilebilir hale gelmiş, bu da sanatçılara oldukça fazla bir hız kazandırmıştır. Bilgisayar kullanıcısı tasarımcılar, üretim ve tasarım sürecinde daha fazla kontrol sahibi olmuş, yeni teknolojinin getirisi olan kolay taşınabilirlik sayesinde işlerini her yere rahatlıkla taşıyabilmiş, böylece fikir üretmeye ve yaratıcılığı beslemeye daha çok zaman kalmıştır. Teknoloji sayesinde gelişen dijital ortamın yarattığı sınırsız seçenekler, grafik tasarım ve illüstrasyonda kullanılan yeni araçlar, donanım ve yazılımlar, sanatçıların yeni alışkanlıklar edinmesine sebep olmuş ve bunlar üzerinde kontrol ve deneyim sahibi olmalarını gerektirmiştir. Ayrıca 1990’lardaki dijital teknoloji, tasarımcı ve illüstratörlerin baskı makineleri ve operatörleri gibi araçlar olmaksızın çalışmasına olanak sağlamış, grafik tasarımdaki pek çok zahmetli süreci ortadan kaldırarak tasarımcıları kendi başına yeterli bir hale getirmiştir. Teknoloji ile donanmış tasarımcı-illüstratörler yeni ortam ve bakış açılarına kayıtsız kalmayarak kolektif ve disiplinlerarası yaklaşımlar geliştirmiştir. Özellikle dijital teknolojiye yönelik yeni vaatler ve olanaklar, geleneksel sanata meydan okuyarak, yeni biçimsel sunumların oluşmasına neden olurken, yeni anlatım biçimlerini de doğurmuştur (Özel Sağlamtimur, 2010, s. 214). Bu anlatım biçimlerinden biri “**melezleşme**” kavramıdır. 1990’ların ikinci yarısında grafik, fotoğraf, animasyon, ses, üç boyutlu görüntü, video ve tipografi birçok farklı şekilde düzenlenerek birleştirilmeye başlanmıştır. 10 yılın sonunda, melez /**hibrid** medya önemli bir ölçüt haline gelmiştir (Manovich, 2007, s. 1).

Dijital teknolojinin en önemli unsuru olan bilgisayarlar ve tasarımcılar için geliştirilen yazılımlar, tasarıma yeni bir soluk getirmiştir. 1986'dan sonra **Paint** programları, programlama dili bilmeyen sanatçı ve tasarımcıların kullanımına uygun hale gelmiştir. 1987 ise dijital çalışan sanatçılar için kullanışlı olan **Photoshop** programı Thomas Knoll tarafından geliştirilmeye başlanmıştır (Özel Sağlamtimur, 2010, s. 219). Bilgisayarlar ve yazılımların birer sanat malzemesine dönüştüğü 1970'li yıllardan beri, Macintosh, IBM, Hewlett Packard gibi donanım firmaları ve Aldus, **Adobe** gibi yazılım firmaları, sanatçı ve tasarımcılara yeni anlatım araçları sağlamak için çalışmaktadırlar (Akdenizli, 2018, s. 8). İnsan ve bilgisayar etkileşimi arttıkça yeni donanım ve yazılımlar da artmaya başlamıştır. Dijital tekniklerin gelişimi ve sağladığı imkanlar tasarımcılara bilgisayarı bir araç, bir konu ya da bir ortam olarak kullanabilme seçeneklerini sunmuştur. 1950'lerde fotoğraf sanatında kullanılan görüntü işleme teknikleri 1980'lerde Photoshop yazılımına girmiştir. Günümüzde kullanılan bu tarz görüntü işleme yazılımları görüntüleri yaratıcı bir biçimde değiştirmek ve sanatsal bir şekilde sunmak için kullanılmaktadır (Manovich, 2012, s. 3). Özellikle 1990'lardaki dijital devrim sonrası sayıları hızla artan dijital sanatçılar çağın gereği sosyal olaylara olduğu kadar, malzemeye de egemen anlayışta üretimlerde bulunmuşlardır (Fırıncı, 2013, s. 130). Dijital teknoloji ve gelişmiş yazılımlar tasarımda görüntü, renk, alan (espas) ve formda daha önce eşi benzeri görülmemiş bir **manipülasyon** imkanı tanımış, grafik tasarımın yaratıcı potansiyelini genişletmiştir (Meggs ve Purvis, 2012, s. 530) (Bkz. Görsel 3.21.).



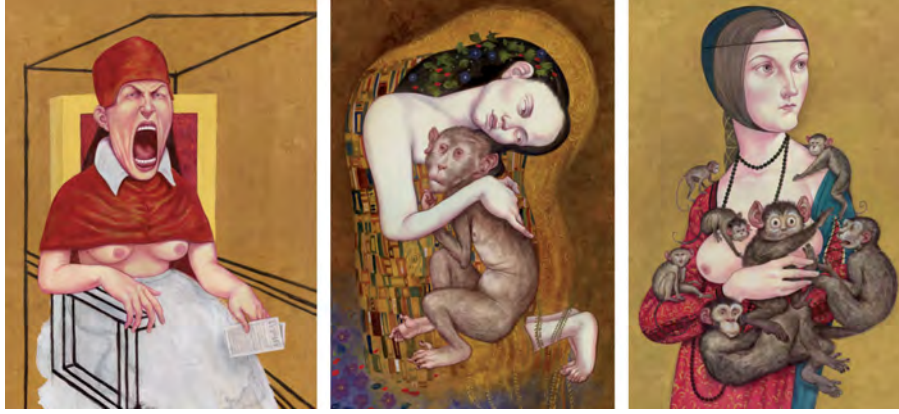
Görsel 3.21. John Barnhill'in Adobe Illustrator kullanılarak çizdiği Axe ürün illüstrasyonu, 2015. Sağda fotoğrafı çekilmiş ürün, ortada fotogerçekçi illüstrasyon, sağda vektör çizimin outline modu görülmektedir

Kaynak: https://www.behance.net/gallery/23044487/Photorealistic-Illustration?tracking_source=search%257Cphotorealistic%2Billustration (Erişim tarihi: 20 Nisan 2019)

Herbert Bayer gelecek üzerine yaptığı tahminlerde iletişim yöntemlerinin oldukça farklılaşacağından ve insanların bir gün sadece elektronik ve duyu dışı yöntemlerle iletişim kurmayı öğreneceklerinden bahsetmektedir (1967, s. 48). 1990’lardaki internet ve World Wide Web’in hızlı gelişimi insanların iletişim ve bilgiye erişimini değiştirmiştir. Birçok tasarımcının ilk zamanlardaki güçlü direnişine rağmen, bu yeni teknoloji geniş çapta kabul görerek hızlıca kabul görmüştür. 21. yüzyılın başlarında birçok insan bilgi ve eğlence için internete bağımlı bir hale gelmiştir. Bu teknolojik gelişme geniş çaplı sosyal, kültürel ve ekonomik etkiler yaratmıştır ve yaratmaya devam etmektedir (Meggs ve Pusvis, 2012, s. 530).

Anita Kunz, sanat ve tasarım alanındaki değişimlere rağmen, hala okullarda öğretilen erkek egemen sanat tarihinden bıkararak orjinal ve yeni bir kitap projesi tasarlamıştır. Son zamanlarda, E. H. Gombrich ve H. W. Janson gibi büyük yazarların tarihsel eserlerine karşılık “**A. E. Kunz’un Alternatif Sanat Tarihi**”ni üretmiştir. Kunz bu kitabında, erkek egemen sanat tarihinin algılarıyla oynayarak farklı ve benzersiz bir bakış açısıyla illüstrasyonlarını yapmıştır. Kunz ile röportaj yapan Steven Heller, Kunz’un illüstrasyonlarını ve bakış açısını oldukça eleştirel ve mizahi olarak nitelendirmiştir. Kunz illüstrasyonlarında hiciv, mizahi yaklaşım ve parodi kullandığını belirtmiş ve Heller Kunz’a; “Hiciv, intikam gibi, soğuk yenen bir yemektir. Erkek egemen sanat dünyasından ve tarihinden intikam mı alıyorsunuz?” diye sormuştur. Kunz cevap olarak şöyle söylemiştir; “Bu projeyi herhangi bir önyargı sonucu yapmadım. Devam eden bir işti ve doğal bir akışı vardı. İlginç olan, üzerinde çalıştığım sırada, medyada alternatif gerçekler ve alternatif anlatımlar gibi konular hakkında daha fazla konuşmaya başlanmasıydı; bu yüzden bir şekilde zamanlama doğru görünüyordu. Kitabı bir araya getirdiğimde ve tüm sanatçıların biyografilerindeki erkek zamirlerini değiştirdiğimde de farklı bir unsur eklendi” diye fikirlerini anlatmıştır (Heller, 2009)¹⁸ (Bkz. Görsel 3.22.). Kunz, bu “büyük” erkek sanatçıların yaşam öykülerindeki hiçbir şey bir kadının başına gelemezdi diye belirtmiş ve bu yüzden bu projenin, sonuçta ona cinsiyetçiliğin gerçekte ne kadar karmaşık ve katmanlı olduğunu gösterdiğini aktarmıştır.

¹⁸ <https://www.printmag.com/daily-heller/anita-kunz-art-herstory/> (Erişim tarihi: 28 Nisan 2019)



Görsel 3.22. “Anita Kunz’un Alternatif Sanat Tarihi” projesinden Kunz’un yaptığı illüstrasyonlar. Solda, Fiona Bacon 1909-1992. Ortada, Gertrude Klimt 1445-1510. Sağda Leona Da Vinci 1452-1519. **Kaynak:** <https://www.printmag.com/daily-heller/anita-kunz-art-herstory/> (Erişim tarihi: 28 Nisan 2019)

İllüstrasyonun geleceği hakkında günümüzde hala hararetli tartışmalar yapılmaktadır. Heller ve Arisman’ın belirttiğine göre illüstrasyon sanatçıları eskiden olduğu gibi günümüzde de para karşılığında çizim yapmakta ancak daha az ücret kazanmaktadır. Bilgisayar üretimi görüntüler, fotoğrafçılık, internet ve stok illüstrasyonlar yüzünden kimi illüstratörler bu sanatın sonunun geldiğini düşünmektedir. Çoğu illüstratör Norman Rockwell’in illüstrasyonun altın çağının bittiği konusunda hemfikirdir. Yine de bazı illüstratörler işlerini canlandırmak ve ön plana çıkarmak için yeni çıkış yolları ve yöntemleri bulmaktadır (Heller ve Arisman, 2004, s. 9) (Bkz. Görsel 3.23.).



Görsel 3.23. Iris Almendra “Amnesia”, seramik tabak üzerine el yapımı illüstrasyon **Kaynak:** <https://houseofillustration.bigcartel.com/product/hand-made-illustrated-ceramic-bowl-colour> (Erişim tarihi: 10 Mayıs 2019)

Dijital yaklaşımların yanı sıra günümüzde, el işçiliği, **Kendin Yap/Do It Yourself/DIY** ve **deneysel** yaklaşımlar da hala kullanılmaktadır. İllüstrasyonun kullanım alanları gitgide genişleyerek hayatın pek çok alanına yayılmıştır.

Artık illüstrasyon çoklukla kitap, dergi ve afişlerde kullanılmakla kalmıyor, evlerde dekoratif ve sanatsal bir dokunuş olarak kimi zaman duvarlarda, kimi zaman döşemelerde, kimi zaman yastıklarda karşımıza çıkıyor. Tabak, bardak, saklama kabı gibi ev eşyalarının yüzeylerinde bir desenden öte, bir sanat nesnesi gibi konumlanabiliyor. Giysilerin yüzeyine, aksesuarlara yerleşerek kişinin kendini ifade etmesine aracı oluyor. Hediye paketleri, alışveriş çantaları, akıllı telefonda kullanılan ifade ikonları (emotikonlar), etiketler (stickerlar) ile yaşamımızda...Sinema ve oyun sektöründe karakter tasarımları, mat boyama (matte painting) uygulamaları, içerik (konsept) tasarımları ile yine var...Bulduğumuz mekanın duvarlarında, hatta kendi başına bir sanat galerisinde, yalnızca kendi olarak varolabiliyor. İllüstrasyonun bu artan ve çeşitlenen kullanım alanları, bu alanla ilgilenen kişilerin sayısını da arttırırken, yaratıcı endüstriyi de besleyip büyütüyor. İşte tam da bu nedenlerden dolayı, içinde bulunduğumuz dönem, ikinci bir “Altın Çağ” tanımına çok uygun (Songür Dağ, 2015, s. 24).

Dijital ortamlar insan hayatının tüm alanlarına sızdığı gibi illüstrasyonda da hızla yayılmaktadır. Bu bağlamda dijitallikten, dijital araç ve yazılımlardan sıkılan kimi illüstratörler malzemeyi elle dokunarak hissedecekleri, **el işçiliğini** ön plana çıkartan çeşitli deneysel yaklaşımlara yönelmektedir. Heller ve Arisman’ın da belirttiği gibi illüstratörler kendilerini ve işlerini tanıtmak amacıyla farklı yaklaşımlar denemektedir.

3.1.1. İllüstrasyonda Deneysel Yaklaşımlar

Deneysel illüstrasyon, dijital yaklaşımlara bir alternatif olarak kendini göstermektedir. Günümüzde bazı tasarımcılar bilgiyarın tasarım sürecini sıradanlaştırdığını, tasarımcının yaratıcı kimliğinin yeniden tanımlanması gerektiğini vurgulamaktadır (Becer, 2006, s. 111-112). Bu yaklaşım illüstratörlerin kendilerini ifade etmesine, işlerini zanaat ve el işçiliğine atıfta bulunarak farklılaştırmasına olanak sağlamaktadır. Deneysel olarak sınıflandırılan yöntemler, yeni yöntemler olabileceği gibi eski ve yeni yöntemlerin karıştırılarak yeniden üretilmesini de tanımlamaktadır (Songür Dağ, 2015, s. 94). Deneysel illüstrasyon geçmişteki geleneksel deneyimlere duyulan özlemi ifade edebilir, sanatçısına ve izleyicisine farklı duygular yaşatabilir. İllüstratörler, yapıtlarını canlı tutabilmek için deneysel yaklaşıma, farklı malzemelere ve yöntemlere başvurmalıdır (Wigan, 2012, s. 72). Deneysellik, illüstrasyonda kullanılan dijital araç ve yaklaşımlara farklı bir alternatif olmasının yanı sıra dijitalleşen ve makineleşen dünyaya bir tepki, başkaldırı olarak da kullanılabilir. Deneysel illüstrasyon yaklaşımları kağıt kesme, hazır nesne, işleme-dikiş, üç boyutlu yerleştirme, polimer kil ve kağıt hamuru gibi başlıklarla ele alınmaktadır.

3.1.1.1. Kağıt Kesme (Paper-cut)

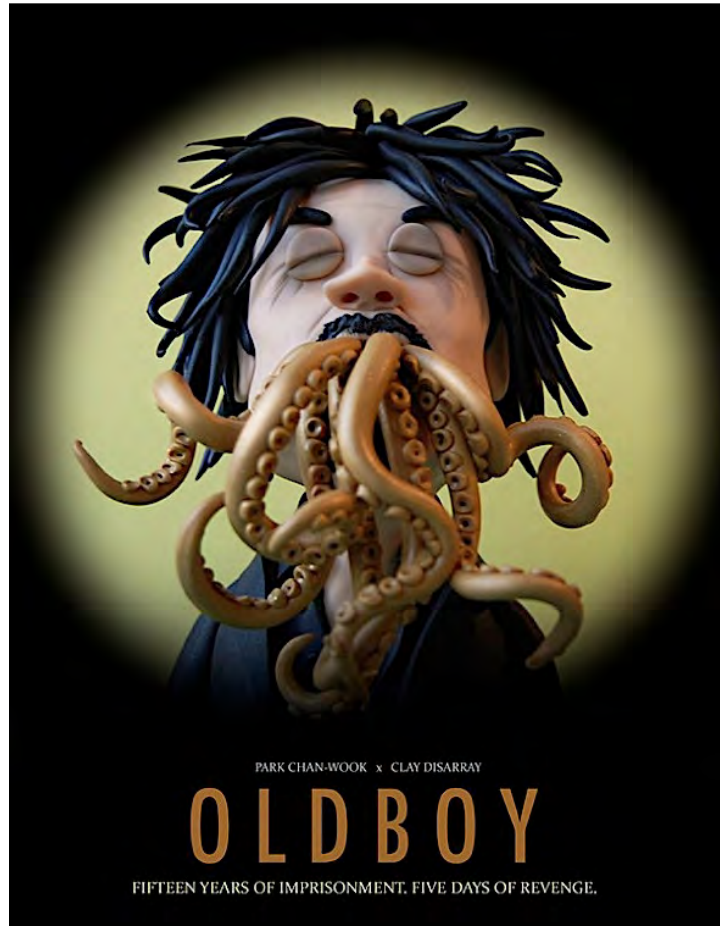
18. yüzyılda kağıt kesme tekniğiyle yapılan tasarımlar çok rağbet görmüştür (Turani, 1980, s.67). 1920’lerde Lotte Reiniger, kağıt kesme yaklaşımıyla yaptığı özgün tasarımlarını animasyon filmlere dönüştürmüştür. Günümüzde de kullanılan kağıt kesme tekniğiyle yapılan illüstrasyonlar, kağıtların kesici bir alet aracılığı ile kesilip, illüstratif bir düzen içerisinde sunulmasına dayanmaktadır. Kağıt kesme, oldukça zahmetli ve hata kabul etmeyen bir yöntem olmasına rağmen hala ilgi görmektedir (Songür Dağ, 2015, s. 99) (Bkz. Görsel 3.24.).



Görsel 3.24. Shotopop, InRocks Lab, kağıt kesme ile yapılmış tanıtım illüstrasyonu
Kaynak: http://www.shotopop.com/projects/In_Rocks/ (Erişim tarihi: 20 Haziran 2016)

3.1.1.2. Polimer Kil

Polimer kil, son zamanlarda sıkça kullanılan bir malzeme olarak dikkat çekmektedir. Plastilin aksine ev tipi fırınlanlarda pişirilip, sertleşme özelliğine sahiptir. Kill gibi çabuk kurumadığı ve ele bulaşmadığı için daha konforlu bir kullanım sağlar. Dekoratif ve sanatsal kullanımdan, karakter tasarımı ve takı tasarımına kadar geniş bir alana yayılan polimer kil, illüstratörler için pratik ve kolay bir kullanım sunmaktadır. Polimer kil, pratik kullanımın yanında illüstrasyonun üç boyutlu olmasına da olanak vermektedir (Bkz. Görsel 3.25.).



Görsel 3.25. Lizzie Campbell, polimer kil ile yapılmış “Old Boy” film afişi
Kaynak: <http://www.claydisarray.co.uk/Polymer-Posters-Horror> (Erişim tarihi: 20 Haziran 2016)

3.1.1.3. İşleme-Dikiş

İşleme-dikiş yaklaşımı, kağıt yerini alan kumaş yüzeyin üzerine, geleneksel bir tarz olan işleme yoluyla illüstrasyon yapılmasını ifade etmektedir (Bkz. Görsel 3.26. ve Görsel 3.27.). Bu yaklaşımda illüstratörlerin, vermek istedikleri etkiye ulaşabilmek için çeşitli işleme araçlarını, dikiş türlerini ve kumaş çeşitlerini bilmeleri gerekmektedir.



Görsel 3.26. Shannon Downey toplumsal yapılaraya karşı olan aktivist bir işleme-dikiş sanatçısıdır. “Badass Cross Stitch”projesinin yaratıcısıdır. Tüm dünyadan kadınların katıldığı işleme-dikiş yaklaşımıyla yaptıkları tasarımları her hafta Badass Herstory web sitesinde sergilemektedir. Politik görüşü, aktivizmi ve sanatını, başkalarını harekete geçirme, düşünmeye, tartışmaya, demokrasiyle davet etmek için kullanmaktadır.

Kaynak: <https://www.badassherstory.com/gallery-1>



Görsel 3.27. Gülçin Arda, “Plant Power” kumaş üzerine işleme ve kumaş boyası, 2017

Kaynak: Yazarın arşivinden

3.1.1.4. Kağıt Hamuru (Paper-mache)

Kağıt hamuru (papier-mache), kağıdın suda bekletilip yumuşatılması ve tutkal, plastik boya gibi çeşitli malzemelerle karıştırılıp kaynatılması ile elde edilmektedir. Kağıt hamuru, kolay ulaşılır bir malzemedir ve düşük maliyetle elde edilebilmektedir. Ayrıca gazete gibi geri dönüşüm malzemesinden de yapılabilir. Kendine has dokusu sayesinde özgün illüstrasyonların yapımı için uygun bir yaklaşımdır (Bkz. Görsel 3.28.).



Görsel 3.28. Abigail Brown, *The Fox* (tilki), kağıt hamuru ile yapılmış üç boyutlu bir illüstrasyon
Kaynak: <http://abigailbrown.bigcartel.com/product/paper-mache-fox> (Erişim tarihi: 20 Haziran 2016)

3.1.1.5. Üç Boyutlu Yerleştirme

Editorial ya da sanatsal ifade amacı güden üç boyutlu sunulan illüstrasyonları ifade etmektedir. Uygun bir mekana yerleştirilen bu tür üç boyutlu illüstrasyonlar, bir tüketim ürününe dikkat çekmek ya da sanat eseri olarak sunulmak için tasarlanmaktadır. Modelaj kalemleri, çeşitli teknik ve malzemeler bir arada kullanılarak yapılmaktadırlar. Ödüllü sanatçılar Patricia Piccinini ve Liz Lomax, alanın önde gelen isimleri arasındadır. Lomax genellikle karakter tasarımı, dergi, gazete, kitap ve albüm kapakları için el işçiliğiyle üç boyutlu illüstrasyonlar yaratmaktadır. Piccinini daha çok galeri ortamında sunduğu eserlerinde; insan saçı, fiberglas, silikon ve hazır nesne gibi çeşitli malzemeler kullanarak üç boyutlu enstelasyonlar oluşturmaktadır (Bkz. Görsel 3.29.).



Görsel 3.29. Solda Liz Lomax'ın el yapımı tasarımları, sağda Patricia Piccinini'nin "Unfurled/Açılmış" adlı çalışması, fiberglas, silikon, insan saçı, hazır nesne ve kalıptan döküm baykuş, 2017

Kaynak: <http://www.lizlomax.com/portfolio/>
<https://www.patriciapiccinini.net/424/41>
(Erişim tarihi: 28 Haziran 2018)

3.1.1.6. Hazır Nesneler ile Asemblaj (Ready-made Assemblage)

Hazır nesneler ile yapılan illüstrasyon, hali hazırda bulunan çeşitli nesnelerin birleştirilerek kullanılıp, belirli bir görsel düzen içinde sunulduğu deneysel illüstrasyon türüdür. Düzenlenen ve birleştirilen nesneler kendi anlamlarıyla değil, yalnızca görünümleriyle illüstrasyona katkıda bulunur (Songür Dağ, 2015, s. 95) (Bkz. Görsel 3.30.).



Görsel 3.30. Richard Graham, hazır nesneler ile oluşturulmuş bir illüstrasyon
Kaynak: <http://mrmake.co.uk/f-art-solo-exhibition/mqtcwnw06qvddoakju57sjq1rf39ri/>
(Erişim tarihi: 20 Haziran 2016)

3.1.2. İllüstrasyonda Dijital Yaklaşımlar

İllüstrasyonda kullanılan bir diğer yaklaşım türü dijital yaklaşımlardır. Özellikle teknolojinin ilerlemesi ve ulaşılabilirliğinin artmasıyla pek çok illüstratör tarafından tercih edilmektedir. Dijital yaklaşımlar üretim ve baskı sürecini hızlandırarak, tasarımcılara yeni fikirler üretmeleri için zaman kazandırmaktadır. Vektörel ve piksel tabanlı illüstrasyon, dijital kolaj, fotomanipülasyon ve hareketli illüstrasyon (GIF) bu yaklaşımlar arasındadır.

3.1.2.1. Vektör Tabanlı İllüstrasyon

Vektör tabanlı bir çizim yazılımı aracılığıyla yapılan illüstrasyonlardır. Vektörel illüstrasyonlar Adobe Illustrator, Corel Draw, Inkspace ve Xara gibi programlar yardımı ile oluşturulmaktadır. Vektörel illüstrasyonların en önemli özelliği çözünürlük kalitesinden bir şey kaybetmeden herhangi bir boyuta yeniden ölçeklendirilebilir olmalarıdır (Bkz. Görsel 3.31.).



Görsel 3.31. Jira Jiramakorn, vektörel bir yazılımla yapılmış vektör tabanlı illüstrasyon
Kaynak: World Wide Graphic Design ASIA, sayfa: 25

Vektör tabanlı yazılımlarla yapılan illüstrasyonlar, kusursuz düzgünlükte görüntü oluşturmaya izin vermenin yanı sıra tipografik öğelerle bir arada kullanılarak da yapılabilmektedir (Bkz. Görsel 3.32.).



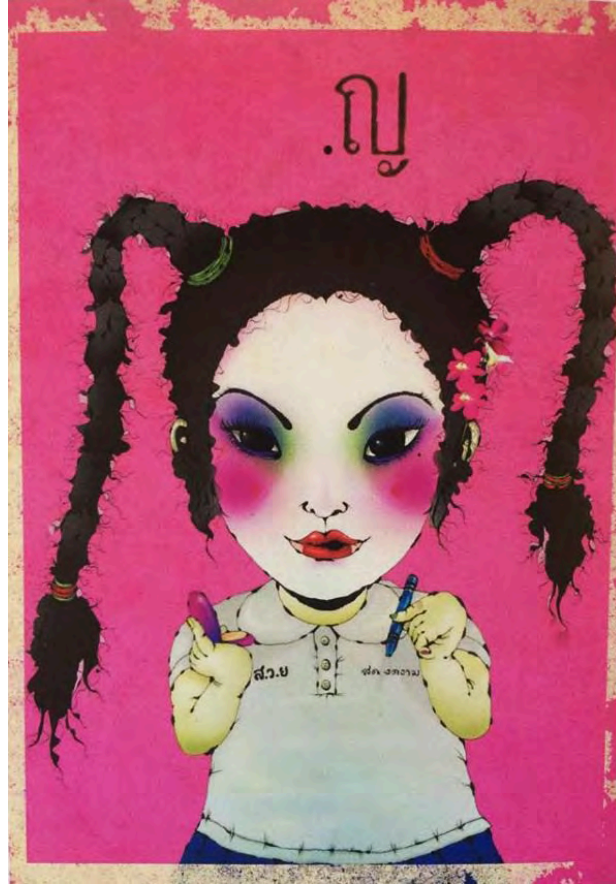
Görsel 3.32. Elenor Grosch, “Women’s March/Kadın Yürüyüşü” 2018,
vektör tabanlı illüstrasyon

Kaynak: <http://www.justteleanor.com/womens-march/> (Erişim tarihi: 5 Ekim 2018)

3.1.2.2. Piksel Tabanlı İllüstrasyon

Piksel dijital grafik görüntü oluşturmada yan yana ya da alt alta gelerek görüntünün bütünü oluşturarak en küçük renk kareciğidir. Adobe Photoshop, Gimp, Sketchbook Pro gibi piksel alt yapısına sahip yazılımlar aracılığı ile yaratılan illüstrasyonlar piksel tabanlı illüstrasyonlardır (Bkz. Görsel 3.33.). Pek çok fırça, çizim, doku ve çeşitli görsel filtreleri birleştirmeye ve işlemeye olanak vermektedir. Ancak bu illüstrasyonların görüntü kalitesi vektör tabanlı illüstrasyonlar gibi büyütülüp küçültüldüğünde korunmaz ve çözünürlükleri bozulur. Düşük çözünürlüklü bir dosyayı daha büyük bir boyutta kullanmak mümkün olmamaktadır.

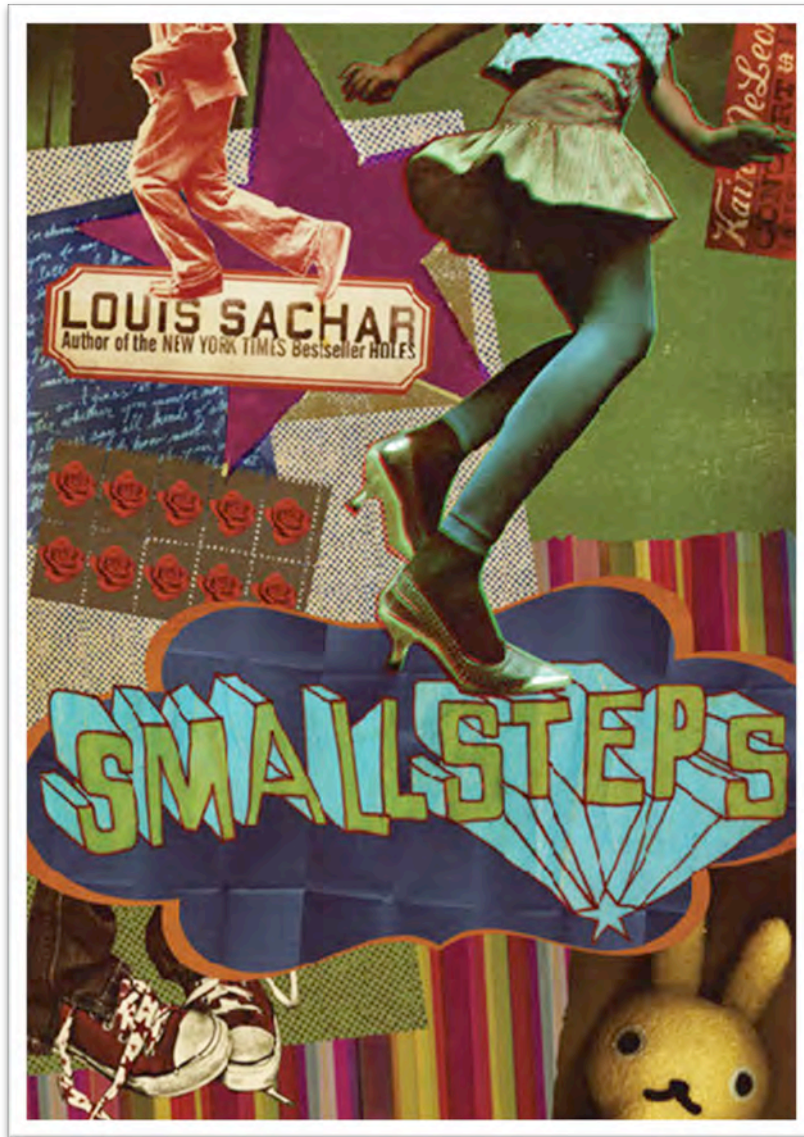
Bu programlarda üretilen görseller fotoğraftaki gibi piksellerden oluşur. Piksel ya da raster denilen bu görseli oluşturan en minik öge bir karedir. Uygun olmayan boyut kullanımlarında zaman zaman karşılaştığımız “pikselleşmiş” dediğimiz hata, o kareleri görmememiz gerekirken boyut hatasından dolayı görmemizden kaynaklanır. Ancak doğru ölçü kullanılarak yapılan çalışmalar, hele de grafik tablet kullanılarak yapılıyor ise son derece artistik sonuçlar verir (Songür Dağ, 2015, s. 91).



Görsel 3.33. Sahatarch Pittarong, piksel tabanlı illüstrasyon
Kaynak: World Wide Graphic Design ASIA, sayfa: 180

3.1.2.3. Dijital Kolaj

Kolaj tekniđi, gazete k p rleri ve dokulu kađıt par aları gibi birbiriyle ilgili ya da ilgisiz malzemeleri d z bir y zeyde birleřtirip yapıřtırarak g r nt  oluřturma esasına dayanmaktadır (Bird, 2016, s. 145). Dijital kolajla oluřturulan ill strasyonlar, elle yapılan kolajlara benzer  retim tekniđi kullanılarak bi imlendirilmektedir. Kolajdan farkı, g r nt n n dijital bir ortamda uygun bir yazılımınla oluřturulmasıdır. Dijital kolaj, doku, fotođraf ve  izim gibi farklı teknik ve malzemelerin dijital ortamda bir araya getirilmesi ile tasarlanmaktadır (Bkz. G rsel 3.34.).



G rsel 3.34. Amy Guip, dijital kolaj, 2013

Kaynak: <http://www.amyguip.com/> (Eriřim tarihi: 22 Nisan 2019)

3.1.2.4. Fotomanipülasyon

Fotomanipülasyonda, istenen görüntü elde edilmek için çeşitli malzeme ve teknikleri kullanılmaktadır. Fotoğraflar yapılmak istenen tasarıma göre dönüştürülür ya da değiştirilir. Dijital kolaj yönteminde olduğu gibi fotoğraflarla, çeşitli dokular, kumaşlar, resimler ya da farklı görüntüler birleştirilir. Bu yaklaşımda kolaj da kullanılabildiği gibi fotoğraf üzerinde dijital imkanlar doğrultusunda yapılan değiştirmelerle fotoğraflara, başka bir anlam ya da biçim kazandırılabilir (Songür Dağ, 2015, s. 93) (Bkz. Görsel 3.35.).



Görsel 3.35. Evelyn Cranston, fotomanipülasyon, 2018

Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/61323191/Photo-Manipulation-Digital-Illustration>
(Erişim tarihi: 7 Şubat 2018)

3.1.2.5. Hareketli İllüstrasyon (GIF)

GIF, İngilizce Grafik Değiştirme Biçimi anlamına gelen Graphics Interchange Format'ın kısaltmasıdır ve hareketli görüntü oluşturmayı destekleyen bir dosya biçimidir. Günümüzde GIF formatında görüntü tasarlamaya olanak veren çevrimiçi ve çevrimdışı pek çok yazılım bulunmaktadır. Bunlardan bazıları Photoshop, After Effects, Photoscape, GIFApp, GiftedMotion, UnFreez, Gimp ve MakeaGif'tir. Bir GIF dosyası tek bir görüntü içerebilir ancak görüntünün hareketli hale gelmesi için en az iki görüntü olması gerekir. İllüstrasyonda durağan görüntünün yerini alan hareketli görüntü daha büyük bir etkiye sahiptir. Çünkü hareketli görüntü durağan görüntüye göre daha fazla içerik taşımaktadır (Bkz. Görsel 3.36.).



Görsel 3.36. Sachin Teng, hareketli illüstrasyon

Kaynak: <http://www.sachinteng.com/blank-cosh> (Erişim tarihi: 7 Ekim 2018)

3.2. Teknoloji ile Gelişen İllüstrasyon Araçları

Yenilenen ve gelişen teknoloji ile birlikte, tasarımcıların hayatına yeni çizim ve tasarım araçları girmiştir. Tasarımda ve illüstrasyonda kullanılan bu yeni araçlar gün geçtikçe daha ulaşılır ve çeşitli olmuştur. Bu araçların çoğu geleneksel araçları taklit ederek geliştirilmiştir. Sadece kaliteli çizim yapmak değil bu araçları kullanırken yaşanan deneyim de tasarımcı ve illüstratörlere sunulmuştur. Makinelerin sunduğu deneyim sahip oldukları güçten daha önemli bir hal almaktadır (Chatfield, 2013, s. 20). Bu nedenle illüstratörler yeni araç ve teknolojileri yakından takip etmelidir.

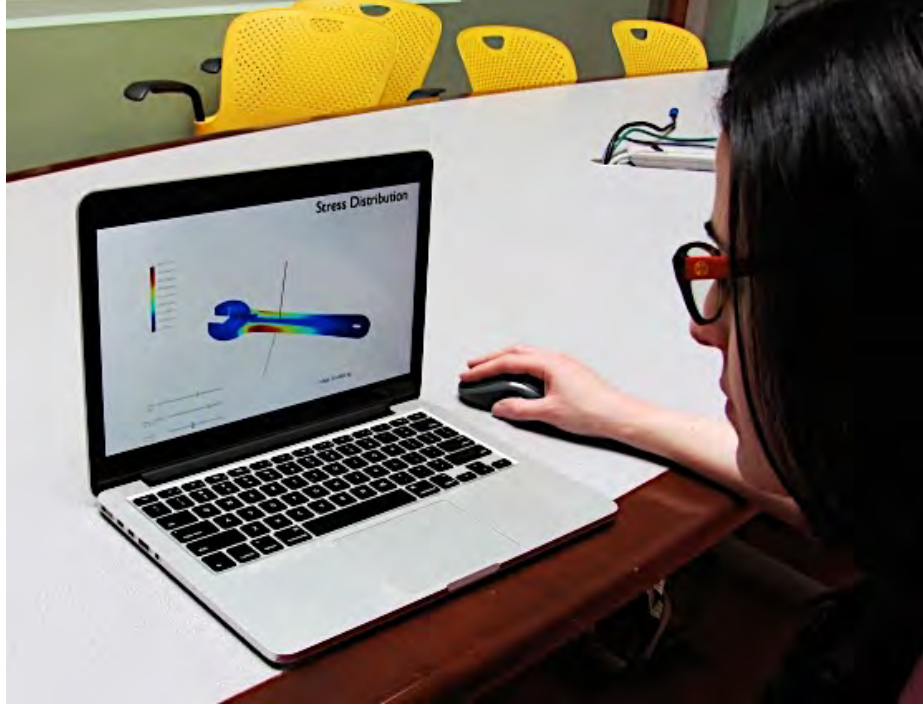
3.2.1. Bilgisayar ve Fare

1980’li yıllarda masaüstü yayıncılığın yükselişiyle birlikte dijital tasarım araçları, günlük yaşantımıza hızla girmiştir (Lupton, 2006, s. 19). Bilgisayar ve fare bu dijital araçların başında gelmektedir. Dijitalleşme ile illüstratör ve tasarımcıların hayatına giren bilgisayarlar sözcüklerden resimlere ve filme tüm diğer iletişim araçlarını simüle etme özelliğine sahiptir (Chatfield, 2013, s. 19). Bilgisayarların tasarımcı ve illüstratörlerin hayatına girmesi ile grafik tasarımda yeni bir dönemin başladığını söylemek abartı olmayacaktır.

Elle yapılan resimlemeler için çok da pratik olmayan fare daha çok ekrandaki nesneleri seçmek için değişik menülere tıklayarak ulaşmak için ideal olmuştur ve sınırlı bir alanda çalışma olanağı sağlamaktadır (Cavalier, 2004, s. 289). Fare detaylı çizimler için yeterince hassas değildir ve grafik tablet ve optik kalem kadar basınca duyarlı değildir. Bu nedenle teknoloji geliştikçe yeni dijital araçlar illüstratörlerin eskiz defterlerinin yanında yerini almıştır.

Bilgisayarlar illüstratörlerin hareketli görüntü, dijital kolaj, fotomanipülasyon gibi pek çok tarzda çalışmasına olanak vermektedir. Aynı zamanda bilgisayar aracılığıyla elde edilebilecek görüntü, animasyon ve videoların da sanatta ve tasarımda çok amaçlı kullanılabilmesine imkan sağlamaktadırlar. World Wide Web keşfinden sonra bilgisayarların ve internetin yaygınlaşmasıyla teknolojik imkânlar herkese açılmış, illüstratör ve tasarımcılara yeni ifade imkânları sağlanmıştır. Bilgisayarlar grafik tasarımdaki baskı ve çoğaltma süreçlerini de etkilemiş, sonuca daha hızla ulaşmayı sağlamıştır.

Gün geçtikçe tasarımcı ve illüstratörler için yaratılan yazılımlara bir yenisi eklenmiştir. Photoshop ve Illustrator gibi yazılımlar gelişerek günümüz illüstratörlerine geleneksel araçların dijital taklitleriyle çizim yapabilme imkanı sunmuştur (Bkz. Görsel 3.37.).



Görsel 3.37. Kişisel bilgisayarda çizilmiş bir görüntü

Kaynak: <http://news.mit.edu/2017/reshaping-computer-aided-design-instantcad-0724>
(Erişim tarihi: 9 Ekim 2018)

3.2.2. Grafik Tablet ve Dijital Kalem

Grafik tablet ya da çizim tabletleri tasarımcı ve illüstratörlerin daha rahat çalışabilmesi için üretilen dijital araçlardır. Bu tabletler genelde basınca bir kalem ile donatılmışlardır. Tablet çizere bilgisayarda çok doğal devinimleri yapma olanağı sağlayan bir araçtır (Cavalier, 2004, s. 289-290). Çizim işinin elin hareketiyle bağlantılı olduğunu düşünenler için tasarlanan grafik tabletler aracılığıyla illüstratörler ekrana bakarak dijital kalem ile çizim yapabilmektedirler. Çoğu dış donanım olarak USB (Türkçesi Evrensel Seri Veriyolu olan Universal Serial Bus'ın kısaltması) aracılığı ile bilgisayara bağlanır ve kurulurlar. Grafik tabletler, dokunmatik çizim yüzeyinden bilgisayar monitörüne kalem hareketini transfer eder. Grafik tabletlerin üzerindeki tuşlara kısayollar atanabilmektedir. Pek çok farklı çeşidi bulunan grafik tabletlerin yanında gelen dijital kalemlerin bazılarının arka kısmı silgi olarak kullanılabilir. Kalemlerdeki basınç hassasiyeti çizgi kalınlığı, renk, şeffaflık kontrolü açısından oldukça önemlidir. Bazı tabletler dokunmatik yüzeye sahip olup touchpad (dokunmatik fare) gibi büyütüp küçültme özelliğine olanak verir. Çeşitli markalarda ve A5, A4 gibi boyutlarda tasarımcılara ve çeşitli kullanıcı gruplarına sunulmaktadır (Bkz. Görsel 3.38.).



Görsel 3.38. Grafik tablet ile çizim

Kaynak: <https://www.wacom.com/en/discover/draw/digital-sketch-and-draw>
(Erişim tarihi: 9 Ekim 2018)

3.2.3. Tablet ve Stylus

Grafik tabletler gibi bilgisayara bağlanması gerekmeyen tabletlerde de çizim yapma olanağı vardır. Gittikçe daha küçük ve daha pratik olan dijital aletlerden biri olan tabletlere çeşitli yazılımlar yüklenerek çizim yapılabilir. Stylus adı verilen basınca duyarlı kalem ile daha detaylı çizim yapabilme imkanına sahiptirler. Ayrıca kolay taşınır olmaları da günümüzde kullanımlarını arttırmaktadır. Çeşitli markalarda ve boyutlarda piyasaya sürülen bu dijital araçlar pek çok grafik yazılım yüklemeye elverişlidir ve günümüz illüstratörlerince özellikle eskiz çalışmaları için tercih edilmektedirler. Günümüzde oldukça gelişmiş versiyonları çıktığı için bitmiş iş üretmek için de tercih edilmektedirler. (Bkz. Görsel 3.39.).



Görsel 3.39. Tablet ile çizim

Kaynak: <https://www.kish.edu/program/art> (Erişim tarihi: 9 Ekim 2018)

3.2.4. Akıllı Telefon

Günümüzde bedenimizin bir uzantısı haline gelen akıllı telefonlar her an her yerde yanımızda olmaya devam ediyor. Evdeki masaüstü ya da taşınabilir dizüstü bilgisayarların yerini başka bir şey alıyor: sürekli ağı bağlı ve açık akıllı telefonlar (Chatfield, 2013, s. 20). Tabletten sonra daha da küçülen, cebimize sığan teknoloji sayesinde fikirleri görselleştirmek artık daha hızlı, ucuz ve pratiktir. Akıllı telefonlar için çeşitli çizim uygulamaları tasarlanmıştır (Bkz. Görsel 3.40.). Sketchbook, Adobe Illustrator Draw, Sketch Master gibi ücretsiz uygulamalar sayesinde çizim yapabilmek zaman, mekandan ve mesafeden bağımsız mümkün olmuştur. Sanatçıların cebinde taşıdığı geleneksel eskiz defterlerinin yerini alan akıllı telefonlar gün geçtikçe gelişerek kullanıcılarıyla buluşuyor.



Görsel 3.40. Akıllı telefon ile çizim

Kaynak: <https://bgr.com/2017/08/23/galaxy-note-8-vs-iphone-8-new-features-comparison/t>
(Erişim tarihi: 9 Ekim 2018)

3.2.5. Bütünleşik Çizim Ekranı

Direkt ekran yüzeyine çizim yapabilmeyi sağlayan bütünleşik çizim ekranı, taşınabilen bilgisayar formatında dijital bir çizim aracıdır. Yüksek çözünürlüklü ekran üzerine doğrudan çizim yapma olanağı sunan bütünleşik çizim ekranı, yanında basınca duyarlı optik bir kalemle çalışan etkileşimli araçlardır. Ivan Shutherland'ın 1963'te tasarladığı ekran üzerine çizim olanağı veren SketchPad'ten etkilenilerek geliştirilmiştir. Farklı ekran büyüklükleri ve dokunmatik işlevi olan alternatif modeller ile grafik tasarım, endüstriyel tasarım, fotoğrafçılık, oyun tasarımı, video, animasyon, mimarlık, sağlık ve eğitim gibi pek çok alanda kullanılmaktadır (Bkz. Görsel 3.41.). Ancak fiyatları oldukça yüksek olduğu için bireysel erişim bağlamında grafik tabletlere göre daha az tercih edilirler.

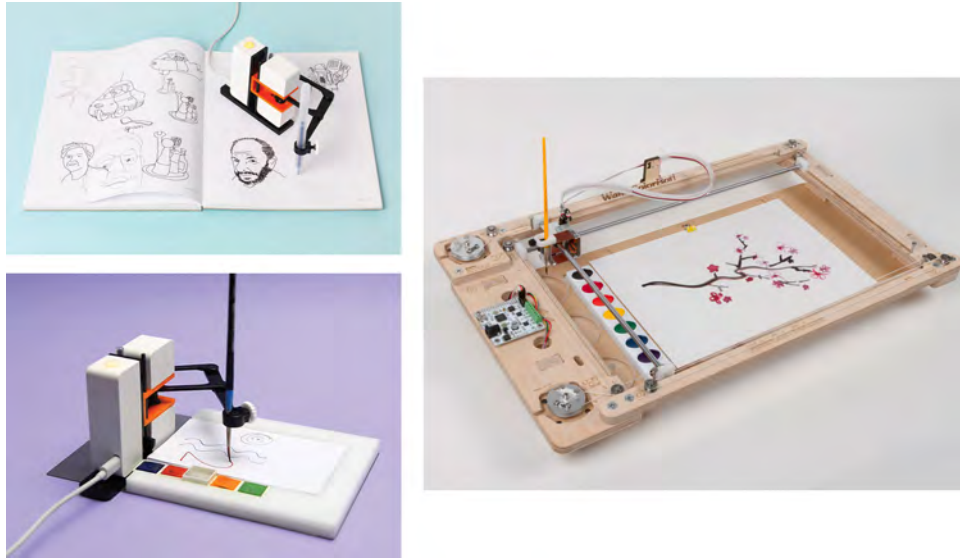


Görsel 3.41. Bütünleşik çizim ekranı ile çizim

Kaynak: <http://www.geeky.com.mx/2012/03/23/tableta-digitalizadora/> (Erişim tarihi: 9 Ekim 2018)

3.2.6. Çizim Robotları

Çizimleri tükenmez kalem veya fırça aracılığı ile bir yüzeye aktaran robotlardır. AxiDraw, Line-us, EggBot, WatercolorBot gibi çeşitli kişi ve oluşumlar tarafından tasarlanan pek çok çeşidi vardır (Bkz. Görsel 3.42.). Bir yazılım tarafından kontrol edilen robot, her çizgiyi tam olarak aynı sırayla çizerek, çizim stilini ve karakterini kopyalayarak elin hareketini taklit etmek için programlanmıştır. Günümüzde tasarım için robot yapımı oldukça rağbet gören bir alan haline gelmiştir. Özellikle genç yaş grupları için kodlama dersleri, robot maker kursları ve projeleri ile tüm dünyada ses getirmektedir. Evil Mad Scientist Laboratuvarları¹⁹ çizim robotları tasarımında oldukça yaratıcı işler yapmaktadır. Code Makers,²⁰ çocuklara kod programlama dilini öğreten web tabanlı bir oluşumdur. Türkiye’de, Makers Türkiye²¹ robot yapımı, kodlama, elektronik devre yapımı gibi öğretici programların yanında 3D (üç boyutlu) kalem ve yazıcı kullanımı ile ilgili online bilgiler de yer almaktadır.



Görsel 3.42. Solda çizim robotu kolu Line-us, sağda suluboya çizim/boyama robotu WatercolorBot görülmektedir. Bu robotlar Kickstarter ile projelendirilip, hayata geçirilmiştir. Line-us, internete bağlı olarak çalışan, çizim yaparken oluşan hareketleri kopyalayan ve eşzamanlı olarak bunu izlemeye olanak sağlayan bir robottur. Durrel Bishop, 2016 yılında sanatçı Tim Lewis ile tanışıp robotik tasarımlarından çok etkilenmiştir. 2017’de Durrel Bishop ve Rob Poll’un yaptığı işbirliği sonucu Line-us tanıtılmıştır. Ortaokul öğrencisi olan Sylvia Todd, 2013 yılında Evil Mad Scientist ile işbirliği yaparak WatercolorBot’u tasarlamıştır ve pek çok insana ilham kaynağı olmaktadır
Kaynak: <https://www.dezeen.com/2017/05/25/small-affordable-robot-drawing-arm-computer-sketches-pen-paper-app-line-us/>
<https://watercolorbot.com/> (Erişim tarihi: 9 Ekim 2018)

¹⁹ <https://shop.evilmadscientist.com/> (Erişim tarihi: 9 Ekim 2018)

²⁰ <https://codemakers.io/> (Erişim tarihi: 9 Ekim 2018)

²¹ <https://makersturkiye.com/> (Erişim tarihi: 9 Ekim 2018)

3.2.7. Yeni Nesil Sanal Gerçeklik Fırçası (Tilt Brush)

Tilt Brush, Google tarafından üretilen bir sanal gerçeklik aracı ve uygulamasıdır. Giyilebilir bir teknoloji olan bu sanal gerçeklik fırçası tasarımcılara, sanal gerçeklik gözlüğü aracılığıyla üç boyutlu gerçek bir mekanda, üç boyutlu çizim yapma imkanı tanımaktadır. HTC'nin sanal gerçeklik gözlüğü olan Vive'a bağlanarak çalışmaktadır. Google'ın "yaratıcılıkta sınırsız olasılıklar" konsepti ile tanıttığı Tilt Brush çeşitli sanat ve tasarım çevrelerinde, moda ve tekstil alanlarında, sanatçı ve tasarımcıların yaratıcı süreçlerine yeni bir bakış açısı sağlamaktadır. Farklı bir deneyim sunan bu araç ile çeşitli doku ve boyutlara sahip dijital fırçalar kullanılarak üç boyutlu çizim ve boyamalar yapılabilmektedir. Tilt Brush yardımıyla tasarımcılar, üç boyutlu yapılan çizim ve illüstrasyon eskizlerini mümkün olan bütün açılardan görüntüleyebilmektedir (Bkz. Görsel 3.43.).



Görsel 3.43. Yeni Nesil Sanal Gerçeklik Fırçası (Tilt Brush) ile üç boyutlu gerçek mekanda çizim deneyimi, giyilebilir teknoloji

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=TckqNdrdbgk> (Erişim tarihi: 9 Ekim 2018)

3.3. Dijital ve Geleneksel Araçları Birleştiren Melez Türler

3.3.1. Dijital Eskiz Defteri

Dijital eskiz defteri, kalem ve kağıdın pratikliğini dijital ortamın gücü ile birleştiren bir araçtır. Kolay taşınabilir bir araç olan bu defter, geleneksel eskiz defterlerine dijital bir alternatif olarak tasarlanmıştır. Tükenmez kalem ve kağıt üzerine geleneksel bir yaklaşımla çizilen görüntüler dijital ortama aktarılarak üzerinde tekrar çalışılabilir, geliştirilebilir ya da paylaşılabilir özelliktedir. Wacom tarafından üretilen dijital eskiz defterinin Bamboo Slate ve Bamboo Folia adlı iki modeli bulunmaktadır. Geleneksel araçlardan kopamayan illüstratörler için geleneksel çizim deneyimi sağlarken, çizimlerin dijital ortama aktarılabilir özellikte olması, pratik ve çağdaş bir yaklaşım imkanı sağlamaktadır (Bkz. Görsel 3.44.).



Görsel 3.44. Dijital eskiz defteri ile çizim deneyimi

Kaynak: <http://bamboo.wacom.com/en-gb/introducing-bamboo-folio-and-bamboo-slate/>
(Erişim tarihi: 17 Aralık 2018)

3.3.2. Üç Boyutlu Çizim Kalemı

Teknolojinin ilerlemesiyle geliştirilen üç boyutlu çizim kalemı, 3D yazıcılardan farklı olarak bilgisayarda tasarlanmış bir çizime ihtiyaç duymadan, elle kontrol edilebilen bir çizim aracıdır. Arduino gibi elektronik etkileşimli nesne oluşturmayı sağlayan açık kaynaklı yazılımlarla birlikte kullanılabilir. Üç boyutlu çizim kalemı, bir güç kaynağına bağlı olarak çalışmaktadır. Kalemin içinde yer alan şeritler, güç kaynağına bağlandıktan sonra sıcaklık arttığı için erimeye başlamaktadır. Bu işlemi kalemin üzerinde yer alan bir tuş kontrol etmektedir. Şeritler termo hammadde olduklarından dolayı belirli bir sıcaklıktan sonra akışkanlık kazanmaktadırlar. Şeritlerin naylon, bakır, plastik, ahşap gibi çeşitli maddelerden yapılan türleri ve renkleri bulunmaktadır. Üç boyutlu çizim kalemlerinin çocuklar ve yetişkinler için olan modelleri vardır. Dekoratif ve sanatsal çalışmalarda, karakter tasarımlarında, modelleme ve üç boyutlu görüntü oluşturmada çizim imkanı sunmaktadır (Bkz. Görsel 3.45.).



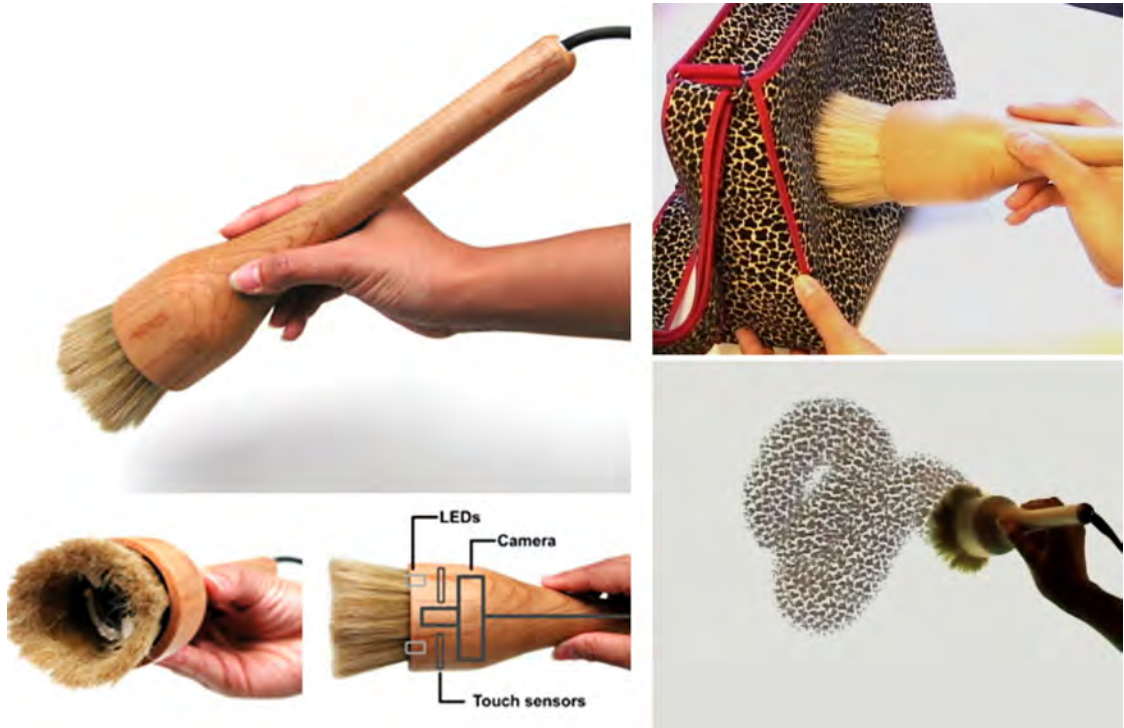
Görsel 3.45. Sanatçı Dina Velikovskaya'nın üç boyutlu çizim kalemı kullanarak yaptığı çizimler

Kaynak: <http://help.the3doodler.com/the-making-of-an-animation-film-in-3d//>

(Erişim tarihi: 17 Aralık 2018)

3.3.3. I/O Brush

I/O Brush 2004 yılında Kimiko Ryokai, Stefan Marti ve Prof. Hiroshi Ishii tarafından MIT 'de (Massachusetts Institute of Technology) geliştirmiştir.²² Bakıldığında geleneksel bir fırça gibi gözüke de içinde bulunan izleme sensörleri ve kameralar aracılığıyla renk, doku ve hatta hareketli görüntüleri örnekleyerek dijital boyama ve çizime olanak vermektedir (Bkz. Görsel 3.46.). Ayrıca parmakla ekrana dokunarak çizimin üzerinde düzeltme ve değişiklik yapma olanağı da sağlamaktadır.



Görsel 3.46. Solda I/O Brush, sağda dokusu örneklenen görüntünün ekranda çizilmesi görülmüyor

Kaynak: <http://tangible.media.mit.edu/project/io-brush/>

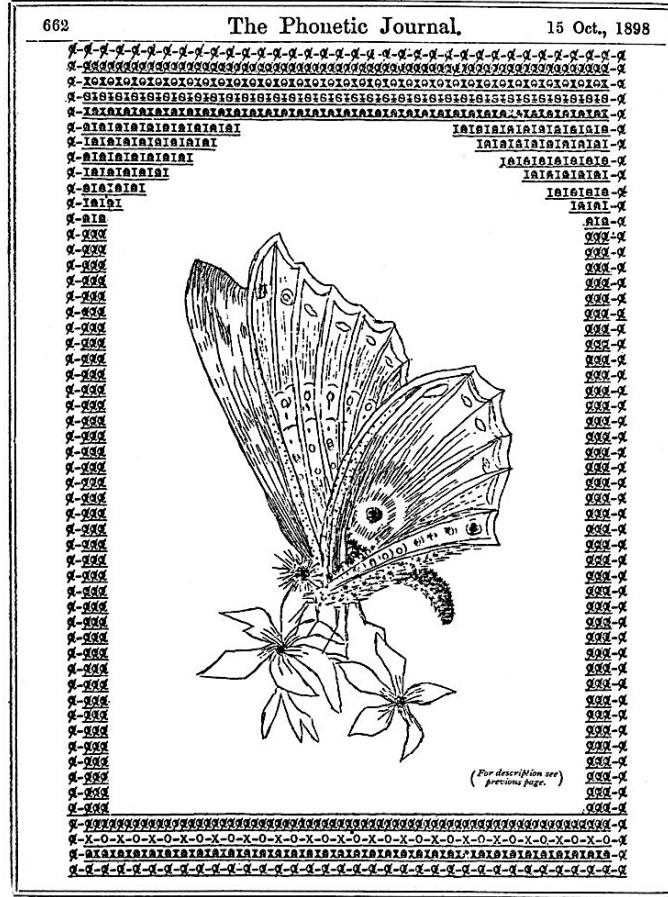
<https://www.sitepoint.com/io-brush-sample-your-world/> (Erişim tarihi: 24 Nisan 2019)

²² <http://tangible.media.mit.edu/project/io-brush/> (Erişim tarihi: 22 Nisan 2019)

3.4. Yazılımlar Aracılığıyla Dijital İllüstrasyon

3.4.1. ASCII Art (ASCII Sanatı)

ASCII Art²³ ya da ASCII Sanatı tarihi, bilgisayarlardan öncesine dayanmaktadır. Yaklaşık olarak 1870’li yıllarda “daktilo sanatı” adı altında ilk örneklerine rastlanmaktadır. Ancak yıllar içerisinde çoğu öncü örneklerinin kaybolduğu bilinmektedir. Daktilo sanatının günümüze ulaşmış en eski örneği 1898 yılında Flora Stacey tarafından tasarlanan bir kelebek görüntüsüdür²⁴ (Bkz. Görsel 3.47.). 19. yüzyılın sonlarına doğru kullanılmaya başlanan daktilolar sadece yazı yazmak için değil, resimleme ve sanat çalışmaları için de kullanılmıştır (Selamet, 2004).



Görsel 3.47. Flora Stacey tarafından, daktilo klavyesindeki karakterler aracılığı ile oluşturulmuş bir kelebek görüntüsü, 1898

Kaynak: <https://reprage.com/post/ascii-art> (Erişim tarihi: 5 Ekim 2018)

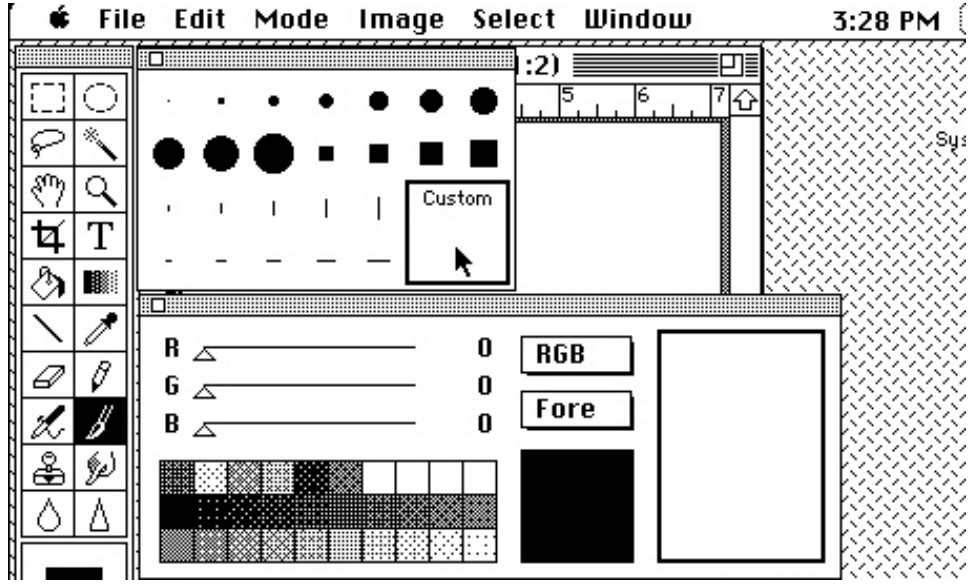
²³ İngilizce American Standard Code for Information Interchange’in kısaltması. Türkçe, Bilgi Değişimi için Amerikan Standart Kodlama Sistemi anlamına gelmektedir.

²⁴ <https://reprage.com/post/ascii-art> (Erişim tarihi: 5 Ekim 2018)

3.4.2. Dijital İllüstrasyon Yazılımları

3.4.2.1. Piksel Tabanlı Yazılımlar

Adobe Photoshop piksel tabanlı görüntü, resim ve fotoğraf düzenlemeye olanak sağlayan bir yazılımdır. Tasarımcılar, fotoğrafçılar ve illüstratörler için geniş imkanlar sunan bu yazılım, Thomas ve John Knoll tarafından 1987’de tasarlanmıştır. Daha sonra Adobe firması tarafından satın alınıp 1990 yılında ilk versiyonu olan Photoshop 1.0 piyasaya sürülmüştür²⁵ (Bkz. Görsel 3.49.).



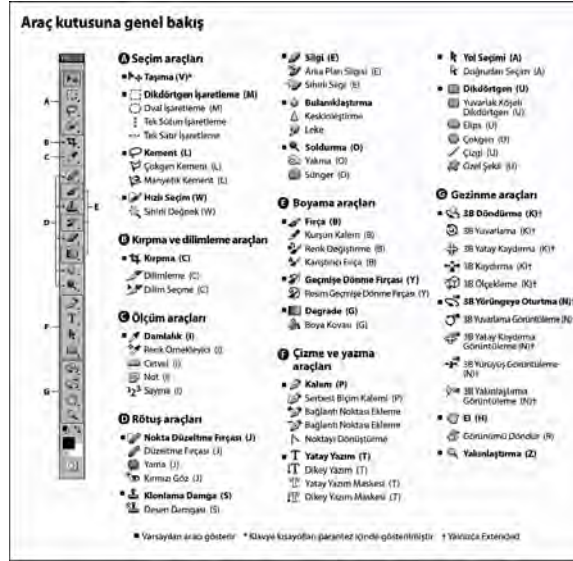
Görsel 3.49. Photoshop 1.0 arayüzü

Kaynak: <http://mkweb.bcgsc.ca/asciiart/img/ascii-art-mona-lisa-fixed-string-full.png>
(Erişim tarihi: 20 Nisan 2019)

İlk çıktığı yıllarda siyah beyaz olan Photoshop yazılımı, 2.0 versiyonunun piyasaya sürülmesiyle renkli bir hal almış, yeni özellikleri tanıtılmıştır. Geçmişten günümüze sürekli yenilenip, farklı araçlar eklenerek gelişimini sürdürmüştür. Photoshop, dijital illüstrasyon ve boyama, fotoğraf manipülasyonu, rötuş (retouch), renk ayarlama ve değiştirme, mekan yaratma, yazı yazma, modelleme, kopyalama, kesme, çoğaltma, boyutlandırma, şekil çizme, doku taşıma, silme ve hareketli görüntü oluşturma gibi özelliklerine sahiptir.

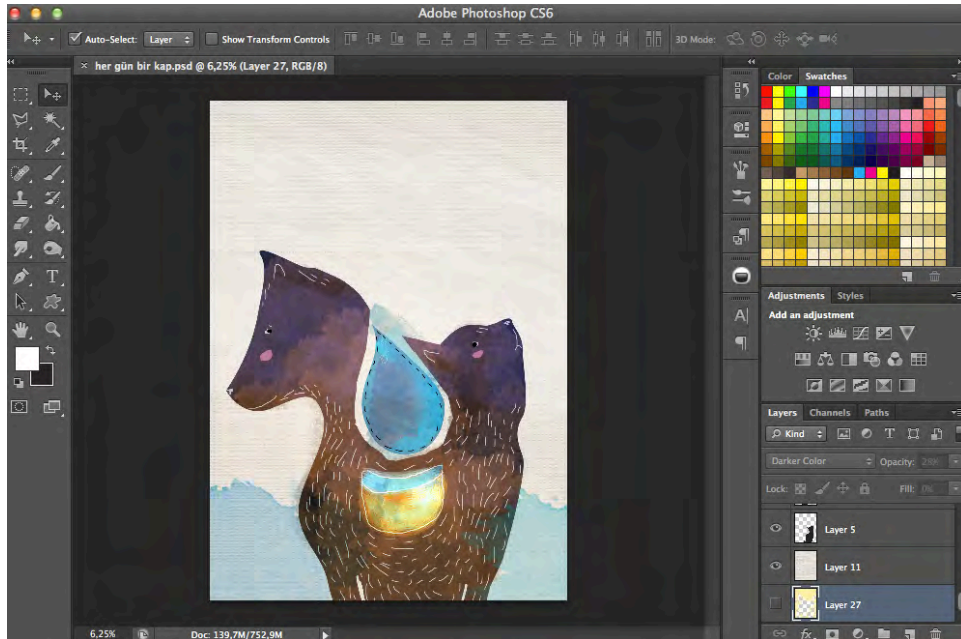
²⁵ <https://creativeoverflow.net/history-of-photoshop-journey-from-photoshop-1-0-to-photoshop-cs5/>
(Erişim tarihi: 20 Nisan 2019)

Photoshop'ta seçim, kırpma, ölçüm, rötuş, boyama, çizme ve yazma araçları bulunur (Bkz. Görsel 3.50.).



Görsel 3.50. Photoshop araç paneli
*Kaynak: <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/tools.html>
(Erişim tarihi: 20 Nisan 2019)*

Gelişen teknolojiyle kullanıcı arayüzü değişen Adobe Photoshop, dijital illüstrasyon tasarımı için en sık tercih edilen ve kullanılan yazılımlardandır (Bkz. Görsel 3.51.).

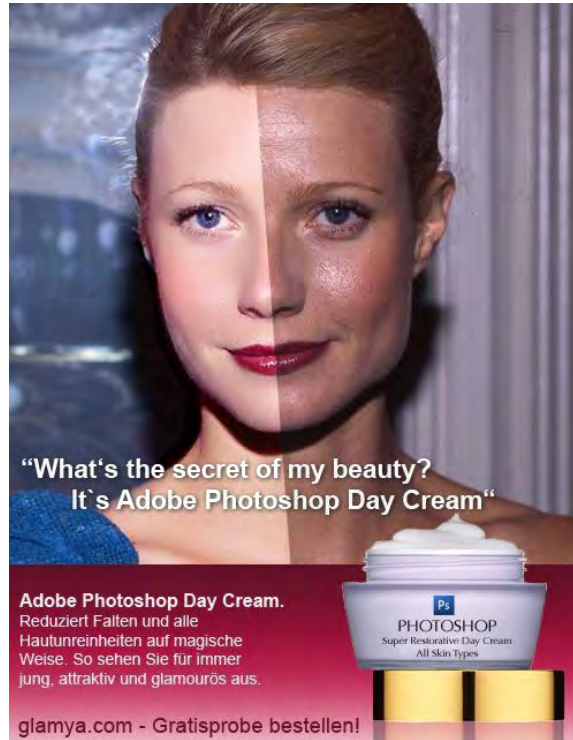


Görsel 3.51. Photoshop CS6 Extended arayüzü
Kaynak: Yazarın arşivinden

Photoshop günümüzde dünyanın her yerinde, herkes tarafından kullanılabilen bir yazılım haline gelmiştir. Profesyonel ve amatör kullanıcıları olan bu yazılım pek çok kişiye ulaşarak, gerçek ve kurgu arasındaki sınırları silikleştirmiştir.

Öncelikle bugün popüler kültürün önemli bir parçası haline gelmiş “fotoşop (photoshop) ve fotoşoplama (photoshopping)” terimleri üzerinde biraz durmak gerekmektedir. “Photoshop” resim işleme ve imaj manipülasyonu konusunda yaygın olarak kullanılan bir yazılım olmakla birlikte, bu konuda -yaygın olarak kullanılan tek yazılım değildir. Ancak -selpak ve neskafe örneklerinde olduğu gibi- fotoşop sözcüğü, hangi yazılım kullanılırsa kullanılsın, her türlü fotoğraf “edit” işlemini ve “imaj manipülasyonu”nu ifade eden bir terim haline gelmiştir. Terim o kadar yaygınlaşmıştır ki bir fotoğrafın manipüle edildiğini ifade etmek için “fotoşoplu” ya da fotoşoplanmış” (photoshopped) gibi, bu terimden üretilmiş sıfatlar kısaltılarak “şoplu” ya da “şoplanmış” (Shopped) şeklinde ifade edilir olmuştur. Knoll kardeşler bu macerayı 1988 yılında başlattığında bugün geleceği noktayı hayal edebilmişler miydi bilinmez ama , “photoshop”un ilk versiyonunun çıktığı 1990 yılından bu yana, çeyrek asırdan uzun bir geçmişe sahip bu serüven, sadece tasarımcıları, fotoğrafçıları, görsel malzemeyi konu alan her türlü uzmanlık alanının profesyonellerini değil, sıradan bireyleri de ilgilendiren önemli bir fenomene yol açmıştır (Bostancı Ege, 2017, s. 118).

Photoshop’un ulaşılabilirliği ve kullanımı arttıkça toplumsal bakış açısını etkileyerek, beden ve güzellik algısını etkilemiştir. Popüler kültür ve medyanın da katkısıyla özellikle kadınlar üzerinde kusursuz, pürüzsüz, daha zayıf ve canlı görünmek zorunda olmak gibi etkileri olmuştur (Bkz. Görsel 3.52.).



Görsel 3.52. Adobe Photoshop Gündüz Kremi reklamı. Photoshop cildi kusursuzlaştıran bir krem olarak tanıtılarak, ünlülerin güzellik sırrının bu krem olduğu iddia edilmiştir

Kaynak: <http://worldofarts.eu/whats-the-secret-of-my-beauty-adobe-photoshop-day-cream/>
(Erişim tarihi: 20 Nisan 2019)

Corel Painter piksel tabanlı bir tasarım programıdır. Corel, 1989 yılında CorelDRAW programını duyurduktan sonra grafik tasarım sektöründe bir devrim yapmıştır. Günümüzde de ödüllü grafik ve üretkenlik yazılımlarıyla market liderliğini sürdürmektedir. Corel, fotoğraf, video ve DVD yazılımı konusunda sektörün en geniş ve yenilikçi ürünlerini sağlayarak, dijital medya devriminde de en önde yer almaktadır.²⁶ Corel Painter Photoshop ile benzer olarak grafik, konsept sanatı, illüstrasyon, manga, çizgi roman ve fotoğraf alanlarında kullanılır (Bkz. Görsel 3.53.).



Görsel 3.53. Corel Painter 12 arayüzü

Kaynak: <https://www.amazon.com/Corel-Painter-12-Education-Edition/dp/B004YHXXHC>
(Erişim tarihi: 20 Nisan 2019)

²⁶ <http://www.corel.com.tr/> (Erişim Tarihi: 20 Nisan 2019)

MacPaint Apple'ın çıkardığı Lisa isimli bilgisayar için Bill Atkinson tarafından 1984 yılında tasarlanan bir grafik yazılımdır.²⁷ Apple Lisa kişisel bilgisayar bağlamında bünyesinde grafik yazılımı barındıran ilk bilgisayardır. Atkinson'un bir sanat formu olarak programladığı bu yazılım piksel tabanlıdır ve günümüzde kullanılan grafik yazılımlara benzer olarak kement ve boya kovası gibi araçları bünyesinde barındırır. (Bkz. Görsel 3.54.).



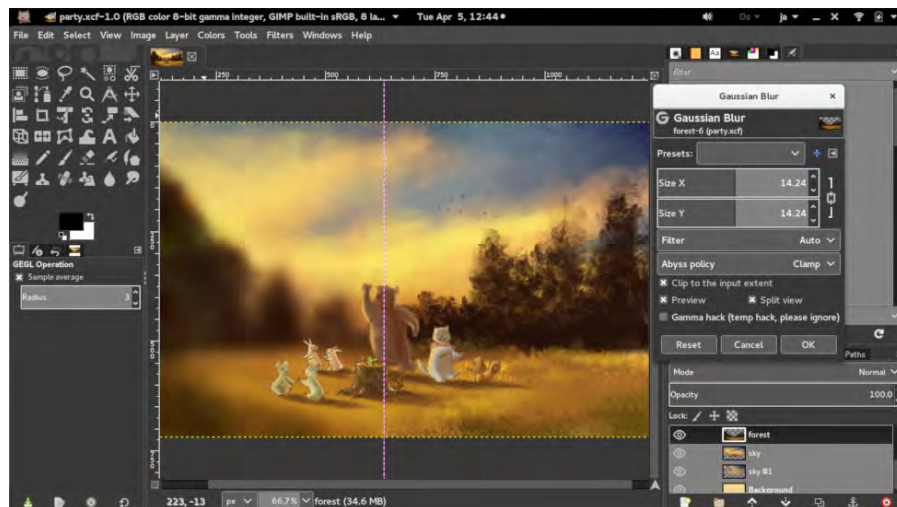
Görsel 3.54. Apple için çeşitli arayüz ve yazı karakteri yaratan tasarımcı Susan Kare tarafından MacPaint'te yapılmış bir çizim, 1983. Kare, Apple Macintosh'a kendine özgü görünüşünü kazandıran kadın olarak tanınır, tasarladığı ikonlar, yazı karakterleri ile önemli bir sanatçıdır
Kaynak: <https://www.computerhistory.org/atcm/macpaint-and-quickdraw-source-code/>
(Erişim tarihi: 21 Nisan 2019)

²⁷ <https://www.computerhistory.org/atcm/macpaint-and-quickdraw-source-code/> (Erişim Tarihi: 20 Nisan 2019)

Microsoft Paint, Microsoft Windows’un ilk çıkışından beri içinde bulunan piksel tabanlı resim düzenleme yazılımıdır. Çeşitli fırça, kalem, boya kovası, silgi gibi araçlara sahiptir, çoğu illüstratör tarafından tercih edilmesede sanatçı Pat Hines oldukça detaylı işlere imza atmıştır (Bkz. Görsel 3.55.)

Görsel 3.55. Microsoft Paint 10 arayüzü. Pat Hines tarafından yapılmış bir illüstrasyon. Hines yıllarca Microsoft Paint ile çalışmıştır ve Microsoft Paint uzmanı olarak tanınmaktadır
Kaynak: <https://fossbytes.com/guys-learns-microsoft-paint-for-10-years-and-proves-photoshop-is-no>
(Erişim tarihi: 21 Nisan 2019)

GIMP açık kaynaklı, ücretsiz bir piksel tabanlı görüntü işleme yazılımıdır. Linux, Windows ve OS X gibi pek çok ortamda kullanılmaktadır. Photoshop, Corel Painter gibi kapalı kaynak ve ücretli yazılımlara benzer özellikler sunmaktadır (Bkz. Görsel 3.56.).



Görsel 3.56. *GIMP görüntü işleme yazılımının arayüzü*
Kaynak: <https://www.gimp.org/release-notes/gimp-2.10.html> (Erişim tarihi: 21 Nisan 2019)

3.4.2.2. Vektör Tabanlı Yazılımlar

Vektör dosyalar bilgiyi matematiksel bir biçimde saklar. Görüntü, yazı ve çizimler tekrar boyutlandırılabilir ve çözünürlük anlamında kalite kaybı yaşanmaz. İlk olarak Mac bilgisayarlar için 1987 yılında Adobe firması tarafından piyasaya sürülmüştür.²⁸ (Bkz. Görsel 3.57.). Vektörel tabanlı yazılımlardan en sık kullanılan Adobe Illustrator alanının öncüsü olmuştur (Shaughnessy, 2009, s. 295). Vektörel illüstrasyon, fotogerçekçi çizim, logo, afiş, ambalaj ve yazı tasarımı, harita çizimi ve infografik tasarımı Adobe Illustrator'da en çok yapılan çalışmalardır (Bkz. Görsel 3.58.).



Görsel 3.57. Adobe Illustrator 1.0 arayüzü, 1987

Kaynak: <https://www.digitalartsonline.co.uk/news/creative-software/happy-30th-birthday-illustrator-heres-how-adobe-introduced-illustrator-10-in-1987/> (Erişim tarihi: 21 Nisan 2019)

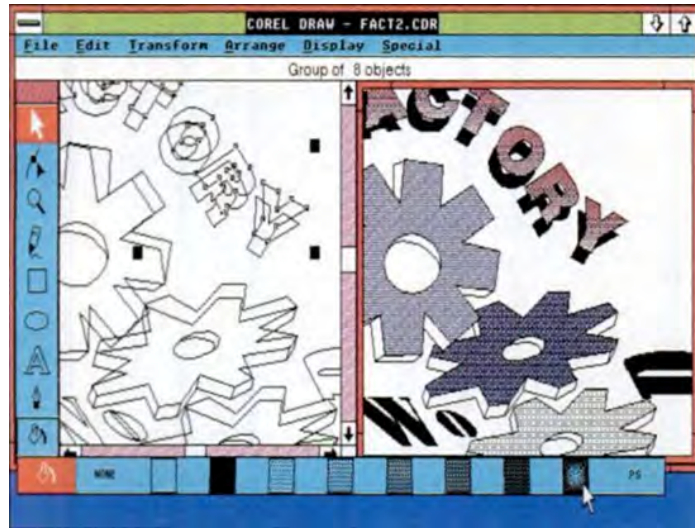


Görsel 3.58. Adobe Illustrator CS6 arayüzü, 2012

Kaynak: Yazarın arşivinden

²⁸ <https://www.digitalartsonline.co.uk/news/creative-software/happy-30th-birthday-illustrator-heres-how-adobe-introduced-illustrator-10-in-1987/> (Erişim tarihi: 21 Nisan 2019)

CorelDraw 1.0, 1989'da bilgisayar grafik dünyası için türünün ilk örneği olan tam renkli bir vektörel yazılım ortaya çıkarmıştır (Bkz. Görsel 3.59.). Bu yazılım Microsoft Windows için tasarlanan ilk tasarım yazılımı özelliği ile bilinmektedir. 1991'de Corel, CorelDraw 2.0 ile sektörde bir devrim yaparak vektör çizim, sayfa düzeni, fotoğraf düzenleme ve daha fazla özelliğin bir arada sunulduğu ilk paket grafik sürümünü sunmuştu.²⁹ Günümüzde gelişimini sürdürerek kullanıcılarına grafik tasarım, illüstrasyon, fotoğraf düzenleme, yazı ve sayfa tasarımı özelliklerini sunmaktadır (Bkz. Görsel 3.60.).



Görsel 3.59. CorelDraw 1.0 arayüzü, 1989

Kaynak: <https://www.firstversions.com/2015/10/coreldraw.html> (Erişim tarihi: 22 Nisan 2019)

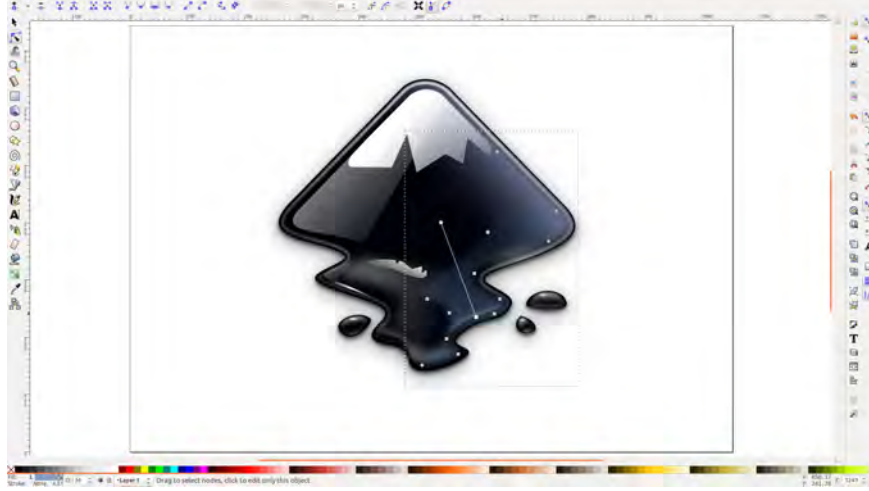


Görsel 3.60. CorelDraw arayüzü, 2019

Kaynak: <https://www.coreldraw.com/en/product/coreldraw/mac/?topNav=en> (Erişim tarihi: 22 Nisan 2019)

²⁹ http://www.corel.com/img/content/products/cgsx4/anniversary/history/CorelDRAW_History_highlights_EN.pdf (Erişim tarihi: 22 Nisan 2019)

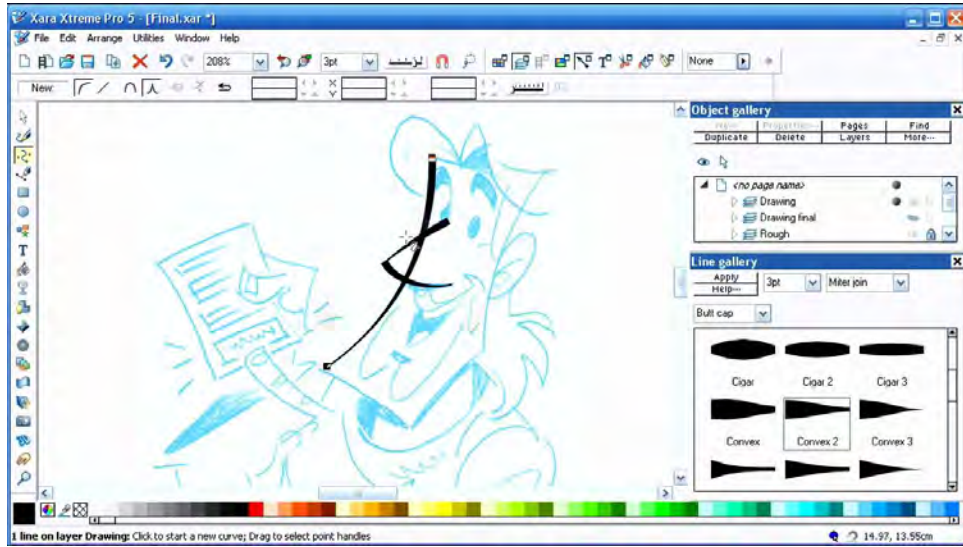
Inkscape 2003 yılında kolektif bir şekilde tasarlanmış vektör tabanlı, açık kaynaklı ve ücretsiz bir grafik düzenleme yazılımıdır. Genel Kamu Lisansı (GNU) ile kullanıcılarına ulaşarak özgür bir anlayış benimsemektedir. Genellikle logo tasarımı, illüstrasyon ve afiş tasarımı yapmak için kullanılmaktadır (Bkz. Görsel 3.61.).



Görsel 3.61. Inkscape arayüzü

Kaynak: <https://www.catalyst.net.nz/blog/whats-inkscape> (Erişim tarihi: 22 Nisan 2019)

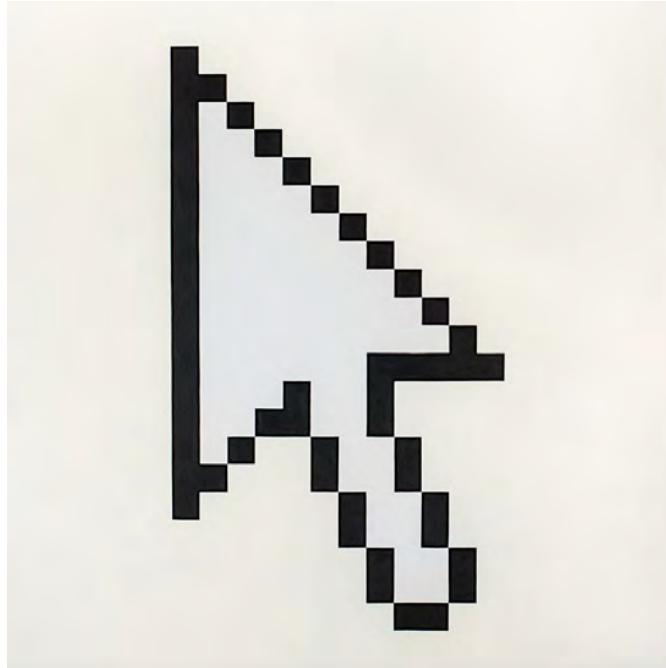
Xara Xtreme Linux işletim sistemi için tasarlanmış vektörel ve ilk açık kaynaklı grafik düzenleme yazılımıdır. Çizim yapma, fotoğraf düzenleme, katalog, broşür, el ilanı, e-kitap tasarımı gibi alanlarda kullanılır (Bkz. Görsel 3.62.).



Görsel 3.62. Xara Xtreme Pro arayüzü

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=wBY6vsjitZg> (Erişim tarihi: 22 Nisan 2019)

AutoCAD AutoDesk firması tarafından 1980’li yıllarda tanıtılmış vektör tabanlı bir grafik yazılımdır. Auto otomatik, CAD ise Bilgisayar Destekli Tasarım anlamına gelen Computer Aided Design’in baş harflerinin kısaltmasıdır. Daha sık endüstriyel tasarım, mimarlık, mühendislik, mekanik ve üç boyutlu tasarım gibi alanlarda kullanılsa da günümüzde illüstrasyon ve görsel sanatlarda da tercih edilmektedir. Günümüz sanatçılarından Benjamin Pratt³⁰ çalışmalarını yapmaya AutoCAD ile başlamaktadır. AutoCad’i bir eskiz defteri olarak kullandığını belirtmektedir. Bilgisayar ortamında oluşturduğu eskizlerini bitirdikten sonra çalışmalarını geleneksel bir yaklaşımla elle tuval üzerine boyamaktadır. Böylece bilgisayarda oluşturulan kusursuz vektörel görüntüleri geleneksel bir dille yorumlayarak dokunsal ve minimal bir yeniden üretim yapmaktadır (Bkz. Görsel 3.63.). Pratt işi ve süreci kolaylaştıran ne varsa onu kucaklayıp sarılmak gerektiği ilkesini benimseyen bir sanatçıdır.



Görsel 3.63. Benjamin Pratt’ın AutoCAD’te çizip tuvale elle boyadığı *Cursor (İmleç)* adlı çalışması, tuval üzerine akrilik, 2017. Pratt çalışmalarında kendini adeta bir bilgisayar yazılımına dönüştürerek ancak bir yazılımın sağlayacağı kusursuzluğu el ile tuvaline aktarmaktadır
Kaynak: <http://www.benjaminprattpainter.com/portfolio/cursor/> (Erişim tarihi: 22 Nisan 2019)

Bahsedilen yazılımların yanı sıra Sketch, Affinity Designer ve Gravit Designer gibi vektör tabanlı dijital illüstrasyon yazılımları da bulunmaktadır.

³⁰ <https://www.autodesk.com.tr/campaigns/inspired-by-autocad/benjamin-pratt> (Erişim tarihi: 22 Nisan 2019)

3.4.2.3. Yaratıcı Kod Sanatı Yazılımları

Yaratıcı kod sanatı etkileşimli tasarımlara olanak sağlayan, günümüz çağdaş sanatçıları tarafından sıklıkla kullanılan bir yaklaşımdır. Sanatta hem toplumsal sorumluluk bilincini geliştiren hem de sanatçıların ortaklarla işbirliği içerisinde çalışmasına olanak sağlayan bu yaklaşım, izleyicileri/katılımcıları, sanat nesnesinin bizzat kendisine dönüştürebilen ve sergileme ortamı olanaklarını genişleten çeşitli ifade biçimleri sağlamaktadır. Açık kaynaklı, ulaşılabilir ve ücretsiz olma özellikleri ile yaratıcı kod yazılımları, sanatsal bağlamda ya da farklı amaçlarla oldukça geniş bir kitleye yayılmaktadır. Genellikle web ortamında sıkça kullanılan dinamik programlama dili javascript tabanlıdır. Processing.js, Sketch.js, OPENRNDR, centiscrypt gibi türleri bulunmaktadır. En sık kullanılan yaratıcı kod yazılımlarından Processing, web tabanlı tasarımın yanı sıra kişisel bilgisayarlara da yüklenebilen versiyonlara sahiptir.

Processing, 2001 yılında Ben Fry ve Casey Reas tarafından geliştirilmiştir. Fry ve Reas, John Maeda'nın MIT Media Lab'da “Estetik ve Programlama” araştırma grubundaki yüksek lisans öğrencileriydi. Processing, özellikle görsel sanatlar içindeki yazılım okuryazarlığını ve teknoloji içindeki görsel okuryazarlığı teşvik etmiştir. İlk başlarda programlamanın temellerini görsel bir bağlamda öğretmek için yaratılan bu yazılım zamanla profesyoneller sanatçılar için de bir tasarım aracı haline gelmiştir³¹. Processing açık kaynaklı ve ücretsiz olup Mac, Windows ve Linux gibi platformlarda kullanılabilir (Bkz. Görsel 3.64.).



Görsel 3.64. Processing'in 2.2.1 Mac versiyonu arayüzü
Kaynak: Yazarın arşivinden

³¹ <https://processing.org/overview/> (Erişim tarihi: 22 Nisan 2019)

Processing'in internet sitesinde pek çok öğretici destek videosu bulunmaktadır. Ayrıca bu sitede Processing ile kodlanmış birçok sanat eserine ulaşılabilir. Processing kısıtlayıcı ve pahalı telif hakkına sahip yazılım araçlarına alternatif olmaya devam ederek, okullara ve bireysel öğrencilere erişebilmektedir. Processing, dijital sanat, hareketli illüstrasyon, oyun tasarımı, veri görselleştirme, müzik, ses, hareketli tipografi, hipermetin öykü, üç boyutlu görüntü, animasyon ve oyun tasarımı gibi pek çok alanı kapsayan bir kodlama dilidir (Bkz. Görsel 3.65.).



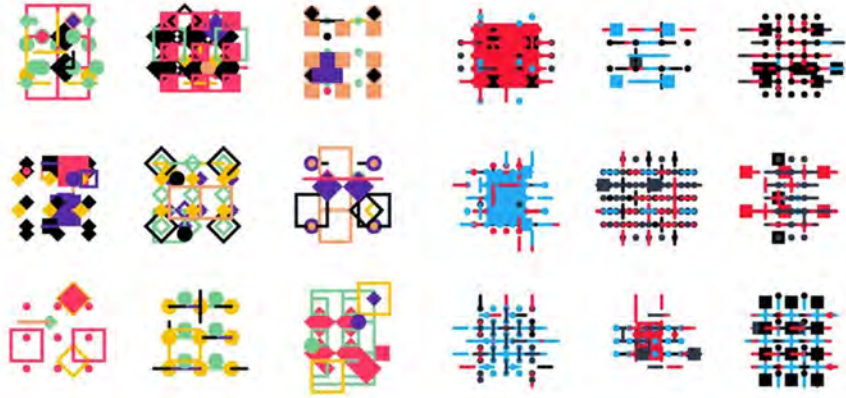
Görsel 3.65. Processing'in 2.2.1 Mac versiyonu ile yapılmış, kurgusal etkileşimli bir öykü denemesinin ekran görüntüsü. Bu proje Eskişehir Anadolu Üniversitesi Grafik Bölümü, Dr. Öğr. Üyesi Ebru Baranseli'nin verdiği Lisansüstü "Yeni Medya Sanatı" dersi kapsamında yapılmıştır. Projenin amacı; genellenen bir bakış açısı nedeniyle, toplumda korkulan ve ayrımcılığa maruz kalan şizofreni hastalarına dikkat çekmek ve yaşadıkları şeyin aslında farklı bir gerçeklik boyutu olduğunu vurgulamaktır. Bu çalışmada, bir şizofreni hastasının bilinç akışı, izleyici/dinleyici/katılımcıya kod sanatı aracılığıyla; tasarım ile etkileşime geçerek aktarılmaya çalışılmıştır. Ses, görüntü ve yazı bir arada kullanılmıştır. Sahneler arası geçişler mouse ve space tuşu ile izleyicinin katılımına dayalı tasarlanmıştır.

Proje adı: İkinci Gerçeklik, Tasarımcı: Gülçin Arda,

Programlama Dili: JavaScript, 2016

Kaynak: Yazarın arşivinden

Günümüz yeni medya sanatçılarından Saskia Freeke, Processing kullanarak renkli, geometrik ve minimal illüstrasyonlar tasarlamaktadır. 2015 yılından beri Processing'le kod yazarak, her gün yeni bir tasarımını paylaşmaktadır (Bkz. Görsel 3.66).



Görsel 3.66. Saskia Freeke tarafından Processing yazılımı ile yapılmış illüstrasyonlar, 2019
Kaynak: https://www.instagram.com/sasj_nl/ (Erişim tarihi: 12 Mayıs 2019)

Espen Kluge, Processing yazılımı ile yeni medya sanatı yaklaşımıyla algoritmik illüstrasyonlar yapmaktadır. Sanatçı yaratıcı kod tasarımı, hesaplanabilir ve generatif sanat, kompozitörlük ve görsel sanatlarla ilgilenmektedir. Son dönemlerde ürettiği portre illüstrasyonlarını çizgisel bir yaklaşımla tasarlamaktadır (Bkz. Görsel 3.67.).



Görsel 3.67. Espen Kluge tarafından Processing yazılımı ile yapılmış portre illüstrasyonu, 2019
Kaynak: <https://www.instagram.com/p/BxNEMFUHR2Q/> (Erişim tarihi: 12 Mayıs 2019)

3.5. Dijital İllüstrasyon Araçlarının Geçmişi, Şimdisi ve Geleceği Üzerine

3.5.1. Bilgisayarın Tarihsel Gelişimi ve Grafik Tasarım

Bilgisayarların tarihi genellikle, ticaretin merkezi Uzak Doğu'da yaşanan teknolojik ilerlemeler sonucu bilişim ve bilimsel bilginin gelişmesiyle doğan ihtiyaçlardan dolayı geliştirilen bir hesaplama aracı olan abaküse dayandırılmaktadır. Bazı biliminsanları ise Antikythera Mekanizması'nın dünyadaki ilk analog bilgisayar olduğu konusunda hemfikirdir. Antikythera Mekanizması kesin olmamakla birlikte MÖ birinci veya ikinci yüzyılın başlarından günümüze kadar gelen astronomik ve mekanik bir hesap makinasıdır (Bkz. Görsel 3.68.). Bazı insanlar bu mekanizmayı analog bilgisayarların ilk örneği olarak tanımlamaktadır. Antik çağlardan günümüze kadar gelmiş en komplike bilimsel eserdir (Marchant, 2011). Ancak keşfedilmemiş teknolojiler ve günümüze kadar gelememiş pek çok tarihi eser olduğu düşünülecek olursa bilgisayar tarihinin belki de Antikythera Mekanizması'ndan bile daha öncesine dayandığı öne sürülebilir.



Görsel 3.68. Antik Yunan'da tasarlandığı düşünülen, Yunanistan'daki batık Antikythera Adası'nda 1900 yılında sünger dalgıçlarınca tesadüfi olarak keşfedilen Antikythera Mekanizması'ndan bir kesit

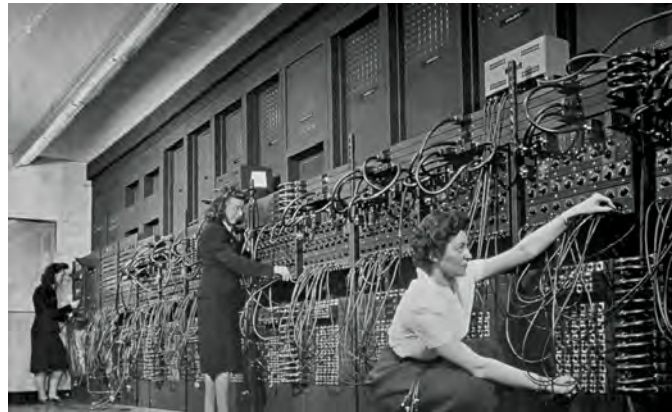
Kaynak: <https://www.gresham.ac.uk/lectures-and-events/part-six-decoding-the-heavens-solving-the-mystery-of-the-worlds-first-computer> (Erişim tarihi: 26 Nisan 2019)

Charles Babbage 1830'lu yıllarda, programlanabilen bilgisayar fikrinin temelini, dokumacılığın delikli kart teknolojisini model alarak tasarladığı bir çeşit hesap makinası olan, “fark makinası” ve bu makinanın gelişmiş hali olan “analitik makina”yla atmıştır. (Mattelart, 2004, s. 31). Babbage ve Ada Lovelace’ın yollarının keşişmesi sonucu yaratıcı fikirlerini birbirleriyle paylaşmışlardır. Lovelace'a göre bu tür bir makina uygun şekilde programlanırsa müzik yapıtları bestelemek, yazı yazmak, grafiksel görüntüler üretmek ve matematiksel problemleri çözmek için kullanılabilirdi. Ada Lovelance analitik makinadaki delikli kartların kullanımıyla ilgili araştırmalar yaparak; bu kartlarla bilgisayar programlamada kullanılan döngü ve alt program mantığını geliştirmiştir (Ekiz, vd. 2000, s. 74). Lovelace dönemin erkek egemen kültürüne rağmen, bilim ve teknolojiyle ilgili makalelerini, kadın olduğu anlaşılmaması diye adının ve soyadının baş harflerinin kısaltmasını kullanarak yayınlamayı başarmıştır. Ada Lovelace, bilinen ilk bilgisayar programını yazan kişi olarak tarihe geçmiştir (Bkz. Görsel 3.69.).



Görsel 3.69. Ada Lovelace tarihteki ilk bilgisayar programı olarak kabul edilen yazılımı tasarlamıştır. Lovelace 1833'te, analitik makinayı tasarlamak için mücadele veren Charles Babbage ile tanışmıştır ve bu makinanın potansiyelinin görüldüğünden çok daha fazla olabileceğini anlamıştır. Bunu kanıtlamak için Lovelace, analitik makinanın Bernoulli sayı dizisini hesaplayacağı bir algoritma yazmıştır
Kaynak: <https://www.nytimes.com/2019/02/13/magazine/women-coding-computer-programming.html>
(Erişim tarihi: 14 Nisan 2019)

Bu dönemde, Herman Hollerith delikli kart teknolojisini geliştirerek, karttaki deliklerin pozisyonunu elektrik yardımıyla algılayan bir makina geliştirmiştir. 1924 yılında başka şirketlerle birleşerek kurulan IBM (International Business Machines/Elektronik Sayısal Bütünleyici ve Bilgisayar) olarak bilinen şirketin temellerini atılmıştır (Taşçı ve Mutlu, 1991, s. 25-26). Bu süreçte teknoloji ve bilimdeki gelişmelerle bilgi hızındaki artış, Babbage'ın düşünüyü gerçek hayata geçirmiştir. Böylece 1943'te ilk elektronik bilgisayar ENIAC'ın (Electronic Numerical Integrator and Computer) yapımına başlanmıştır. ENIAC, döneminin bazı sınırlılıkları nedeniyle el ile programlanan bir makina olarak tasarlanmıştır ve her yeni problem için makina tekrar programlanmak zorunda olmuştur. Programcılar günler süren uzun uğraşlar sonucu makinayı tekrar kuruyorlardı çünkü ENIAC bir yazılıma sahip değildi (Lohr, 2009, s. 37). Ancak döneminde büyük yankı getiren bu makina hakkındaki yazılarda eksik bir şeyler vardı; ENIAC'ı tümüyle programlayan altı kadının adı ve yüzü. Bu yetenekli genç kadınlar Jean Jennings Bartik, Marlyn Wescoff Meltzer, Ruth Lichterman Teitelbaum, Betty Snyder Holberton, Frances Bilas Spence ve Kay Mauchly Antonelli'ydi. ENIAC Amerikan Ordusu'nun çok gizli olarak tanımlanan bir projesi olduğu için programlamasını yapacak bu altı kadına ENIAC'ın gösterilmesine izin verilmedi. Makinanın nasıl çalıştığına, programlamasının nasıl yapılabileceğine dair hiçbir yönlendirme olmamasına rağmen ENIAC'ı programladılar (Bkz. Görsel 3.70.). 1946'da makina halka tanıtılacağı zaman ancak görmelerine, dokunmalarına izin verildi. Bütün başarılarına rağmen bu altı kadının adlarının duyulması ancak 1997 yılında **“Teknoloji Alanında Kadınlar Onur Listesi”**ne girip dünyanın ilk dijital yazılımcıları olarak tanımlanmalarıyla gerçekleşmiştir (Schatz, 2019, s. 65-66).



Görsel 3.70. ENIAC Programcıları, 1946

Kaynak: <https://www.nytimes.com/2019/02/13/magazine/women-coding-computer-programming.html>
(Erişim tarihi: 26 Nisan 2019)

ENIAC'ın tasarımından sonra Neumann'ın önermesi “bellekte saklı program” verilerin bilgisayarda depolanabilmesi mantığına dayanan bir yaklaşımdı. Neumann bu yaklaşımından dolayı bilgisayar programlarının öncüsü olarak adlandırılmaktadır. Bu yaklaşım elektronik hesap makinası ve bilgisayar arasındaki kilometre taşı olarak değerlendirilmektedir. Neumann'ın yaklaşımı göz önüne alınarak Amerika'da EDVAC adlı bilgisayarın yapımına başlanmıştır. Buna paralel olarak 1948'de Avrupa'da MARK I adı verilen bilgisayar çalışmaya başladı. EDSAC adıyla anılan bilgisayarın da yapımı ise 1949'da tamamlanmıştır. Bu teknolojik gelişmeler sonucu artık bilgisayar devri başlamıştır. Remington Rand ve IBM ticari bilgisayar üretme ve pazarlama stratejisiyle bu dönemde yeni bir sayfa açmıştır. Bilgisayarlar kısa süre içinde ayrı bir endüstri olarak üretilmeye başlanmıştır. Bu dönemde daha iyi bilgisayarlar, rakiplerinin reklam ve pazarlama planlarıyla başedemeyip geri planda kalmıştır. Endüstride büyük oynayan kazandığı için hak kavramı geçerli değildir. Birinci kuşak bilgisayarlardan ENIAC'ın benzer tasarımına sahip UNIVAC izlemiştir (Taşçı ve Mutlu, 1991, s. 36-43) (Bkz. Görsel 3.71).



Görsel 3.71. UNIVAC Programcıları, 1950'ler

Kaynak: <https://www.nytimes.com/2019/02/13/magazine/women-coding-computer-programming.html> (Erişim tarihi: 26 Nisan 2019)

Birinci kuşak lambalı bilgisayarların yerini transistörlü bilgisayarlara bırakması ikinci kuşak bilgisayarların oluşturulmasını sağlamıştır. Böylece bilgisayarlar daha küçük, hızlı, az maliyetli ve güvenilir bir hale gelmiştir. Bilgisayar programcılığı 1950’lerde John Backus önderliğinde tasarlanan yazılım dili FORTRAN’ın gelişimiyle makina ve insan arasındaki iletişimi yeni bir boyut kazanmıştır. Bu yazılım sayesinde teknolojinin etkisi genişlemiş, daha çok insana ulaşır hale gelmiştir. Backus’ün FORTRAN’ı IBM’e sunmasıyla kabul görmesidir oldu. 1957’de FORTRAN takımına Lois Haibt katıldı. 1960’larda Kurtz ve Kemeny BASIC yazılım dilini sunmuştur. Bu kodlama dili yazılımla ilgilenen pek çok genç öğrencinin ilgisini çekmiştir. Bunlardan biri Microsoft’un kurucusu Bill Gates’dir (Lohr, 2009, s. 37-38).

1960’ların sonunda bilgisayardaki transistörlerde germanyum kristalleri kullanılırken yerine deniz kumunun hammaddesi olan silikon kullanımıyla Kaliforniya’daki bilgisayar endüstrisinin odak yeri “Silikon Vadisi” olarak anılmaya başlanmış, yeni bir kültür ve toplum yapısı ortaya çıkmıştır. Kadınların bilgisayar programlamadaki öncü rolüne rağmen; bazı kadın yazılım tasarımcıları, Silikon Vadisi’nin mevcut kültüründeki cinsiyetçilik ve ırkçılık gibi sebeplerden dolayı, genç kadınları teknolojiyle uğraşmaya teşvik etmenin etik olup olmadığını düşünmüştür.

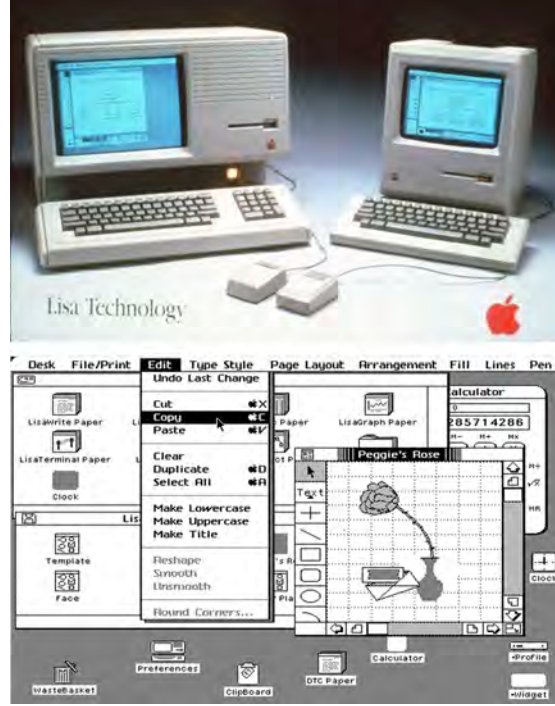
Bilgisayar üretiminde tümleşik devrelerin kullanılmasıyla birlikte üçüncü nesil bilgisayarlar tasarlanmaya başlandı. Böylece kişisel bilgisayar kavramı oluşmaya başladı. 1971’de Intel programlanabilen mikro-çipleri geliştirmeye başladı. 1975 yılında ilk mikro-çipe sahip bilgisayar MITS Altair tasarlandı. Gates ve Allen Micro-Soft adlı şirketlerini kurdu. Engelbart 1960’ların sonunda mouse (fare) tasarımıyla dosya ve belgeri açmak, grafik ve yazıları hareket ettirmek daha kolay bir hal almıştır (Bkz. Görsel 3.72.).



Görsel 3.72. 1965’te Engelbart tarafından tasarlanan ve tanıtılan ilk mouse (replika)

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/revolution/input-output/14/350/1546?position=0>
(Erişim tarihi: 26 Nisan 2019)

1984 yılında Macintosh kapılarını halka açarak, milyonlarca insanın kişisel bilgisayar kullanımına olanak sağlamıştır (Lohr, 2009, s. 63). Macintosh görsel tasarıma sahip ilk grafik kullanıcı arayüzüyle özellikle, grafik disiplini ve tasarımcılar için önemli bir yere sahiptir (Bkz. Görsel 3.73.).



Görsel 3.73. Apple Macintosh ve Apple Lisa (Local Integrated Software Architecture), 1984. Lisa aynı zamanda Apple kurucusu Steve Jobs'un kızının adıdır

Kaynak: <https://www.mac-history.net/apple-history-2/apple-lisa/2007-10-12/apple-lisa>
(Erişim tarihi: 26 Nisan 2019)

Shutherland'in SketchPad'inin ardından William Newman'ın Markup'u (1975), Xerox PARC Alto için tasarlanan ilk çizim programıdır. Newman'ın izinden giden Patrick Baudelaire'ın Draw adlı yazılımı, çizgilerin ve eğrilerin işlenmesini olanak vermiştir. İlk bilgisayar destekli boyama yazılımı ise muhtemelen PARC için Dick Shoup tarafından tasarlanan Superpaint (1974-1975) adlı programdır (Myers, 1996, s. 4-5).

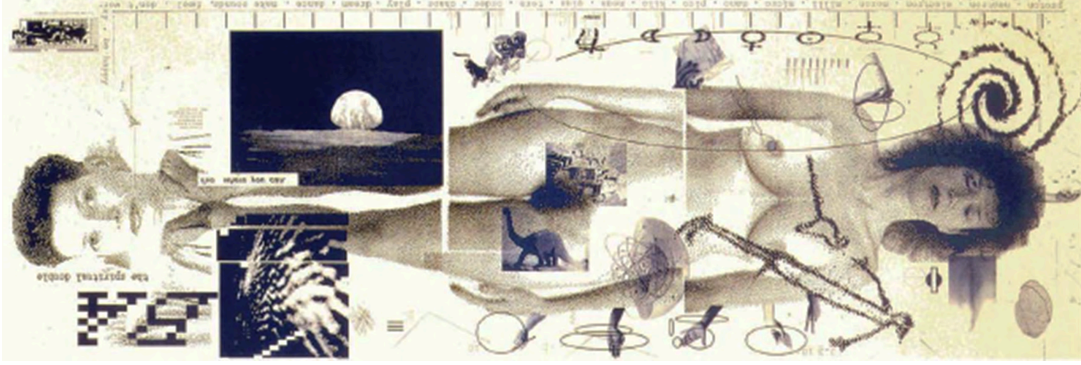
Mikro-bilgisayarların en başarılısı olarak görülen Apple Macintosh, 1984 yılında piyasaya sürülmüştür. Sistemi; pencereler, ikonlar, fareler ve açılır menüler prensibine dayanmaktaydı. Baştan itibaren “Mac” yazılımı tasarımcılara yönelik olmuştur. Bununla birlikte, bilgisayar teknolojisi kayda değer bir değişim getirirken, bilgisayarların 1980'den sonra tasarım değişikliklerinin niteliğini tek başına

belirlediklerini söylemek yanıltıcı olacaktır. Aslında, karakteristik stilist fikirlerin birçoğu elektronik formda yaygın bir şekilde tanıtılmadan önce geliştirilmiştir.

Kültür, felsefe, moda ve “stil”den daha geniş fikirlerin grafik tasarım için de önemli olduğu açıktır. “Tasarım” 20. yüzyılın sonlarında daha önemli bir kelime haline gelmiş ve “tasarımcı” çok çeşitli ürün ve kültürel faaliyetler için önemli bir konuma gelmiştir. Grafik tasarım bu artan dijital teknolojiden kendi yararına faydalanmıştır. Özellikle daha önceki tasarım hareketlerini referans almak ve farklı grafik dillerini tanıtmak için kullanılan grafik formlar, izleyicinin görsel zekasına bağlı olarak dergilere daha yüksek bir tasarım anlayışı getirerek bu mecraı değiştirmiştir. Teknoloji ve toplum arasındaki ilişkiye olan ilginin artması, teknolojinin kültürel değişimi yönlendirdiğine meydan okumakla kalmayıp, aynı zamanda bilgisayar teknolojisinin sadece erkek egemen bağlamda çalıştığı düşüncesini de değiştirmeye çalışmıştır. Massachusetts Teknoloji Enstitüsü Medya Laboratuvarı'ndaki Muriel Cooper ve Kaliforniya Sanat Enstitüsü'ndeki April Greiman, bu baskın bakış açısını değiştirmek için pek çok şey yapmıştır. 20. yüzyılın sonuna gelindiğinde, özellikle grafik tasarım pratiğine katılan daha fazla kadın vardı. Ayrıca, feminist tasarım tarihçileri tarafından yapılan arşiv araştırması, daha önceki yıllardan “tarihte gizlenmiş” kadın tasarımcıları ortaya çıkardı ve ardından önemli yayınlar ve sergiler yapıldı. Aynı zamanda, April Greiman, Sheila Levrant de Bretteville, Eiko Ishioka ve Ellen Lupton'un sergiler, makaleler, web tasarımları, sanat yönetmenliği, çoklu ortam uygulamaları gibi çalışmaları, kadınların grafik tasarımın yorumlanmasında ve değişen grafik kimliğini biçimlendirmesinde önemli öncüler olmalarını sağlamıştır. Yapılan çalışmalar artan bir şekilde, grafik tasarımcıların sorumluluk aldığı profesyonel projelerde bu kategorinin yeniden tanımlanmasına katkıda bulunmuş, grafik tasarımın yenilenen toplumsal önemini ön plana çıkarmıştır. April Greiman, “bilgisayar destekli tasarımın öncüsü” olarak nitelendirilmiştir. Kişisel olarak ifade edici çalışma biçimlerinin yanı sıra okunabilirlik ve erişilebilirlik sınırlarını test eden deneysel tasarım yaklaşımlarına olan yakınlığı ile tanınmıştır. Uluslararası grafik tasarım dünyası üzerinde önemli bir etkisi olan, kişisel dönüm noktası 1986'da “Does It Make Sense?”i tasarlamıştır. Greiman'ın “Design Quarterly” özel sayısında yayınlanan bu çalışması, yazı karakterleri, dijital görüntü ve çeşitli ideogramlarla (kavramyazı) otoportresini tasarladığı, yaklaşık iki buçuk metrelik gerçek hayat boyutunda, düşük çözünürlüklü bir printerden çıktısı alınan

bir kağıt tabakasıydı. Geleneksel yapıştırma tekniğiyle, dijital olarak üretilen tek parça iş olarak oluşturulmuştur.

Greiman, yeni grafik tasarım dilleri oluşturması, sosyal ve politik tarihi eleştirmesinin yanı sıra, bilgisayar destekli tasarımın alabileceği yönü de belirlemiştir (Bkz. Görsel 3.74.). 1990’da Greiman, “Hybrid Imagery: The Fusion of Technology and Graphic Design”ı yayınlamıştır (Aynsley, 2001, s.202-205).



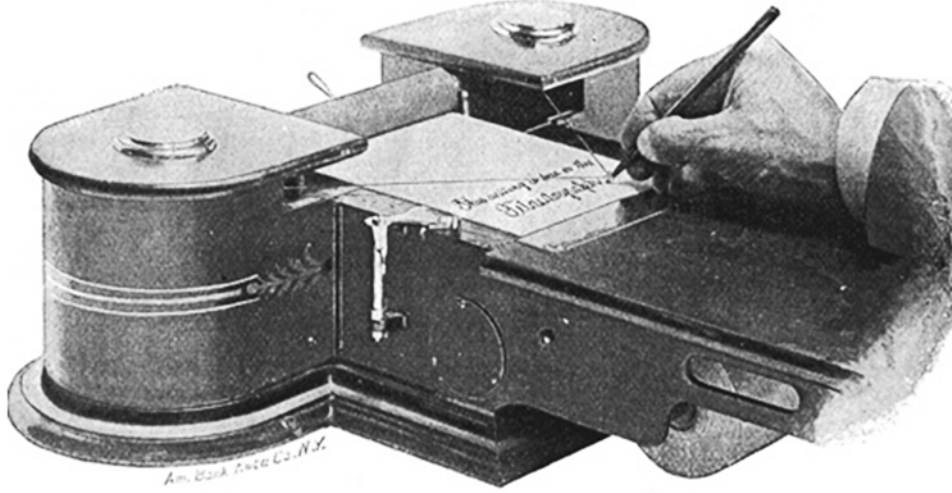
Görsel 3.74. April Greiman, “Does it Make Sense?”, CAD, dijital çıktı, 1986
Kaynak: Aynsley, J. *Pioneers of Modern Graphic Design: A Complete History*, s. 205

Toffler günümüzde, tümüyle yeni sosyal bir gücün ortaya çıktığından bahsetmektedir. Bu öylesine hızlandırılmış bir değişim ki, zaman duygusunu etkiledi; günlük yaşam temposunu kökünden değiştirdi. Artık yaşam, geçmişteki insanlardan farklı yöntemlerle deneyimlenmekte, çünkü algılayış biçimleri farklılaştı ve değişti. Söz konusu hız, kalıcı olmama (geçicilik) olayının nedenidir; diğer insanlarla, varlıklarla, düşünce evreniyle, sanat ve değerlerle olan ilişkileri kökünden etkiler, bir şekilde bilince sızarak algıları değiştirir. Bilgiyi yoğunlaştırmak amacıyla simgeciliğin yaygınlaştığı görülmektedir. Günümüzde, kısıtlı süreler içinde bireyin kafasına daha çok bildiri tıktırmayı tasarlayan reklamcılar, grafik sanatının simgesel tekniklerini artan bir biçimde kullanmaktadırlar. Geçmişte kişinin bir yaşam boyu sanat biçimlerinde temel bir değişime tanık olması olasılığı çok düşüktü. Bir ekolün sanata yaklaşım biçimi, zamanında, hatta kuşaklar boyu geçerliğini sürdürürdü. Günümüzde sanattaki dönüşüm hızı ise çabuklaşmıştır (1981, s. 22-149).

Yeni teknolojiler ve yeni araçlar düşünce tarzını etkileyerek, sanatta ve estetik algıda farklılaşmalara yol açmıştır. Günümüzde kullanılan dijital araçların geçmişten günümüze uzanan gelişim serüveni, çeşitlenen sanat ve tasarım üsluplarını çözümlemek bağlamında önemli ipuçları sağlamaktadır.

3.5.2. Telautograf

Elisha Gray tarafından 1886 yılında tasarlanıp, 1888’de patenti alınan telautograf, günümüz dijital tabletlerinin ilk örneği sayılmaktadır. Günümüz faks teknolojisinin öncüsü olan telautograf, elektronik darbelerle alıcıya bağlanan bir kalem yardımıyla, gönderici tarafından çizilen el yazısını aktararak, şehirlerarası bir iletişim olanağı sağlamaktaydı³² (Bkz. Görsel 3.75.).



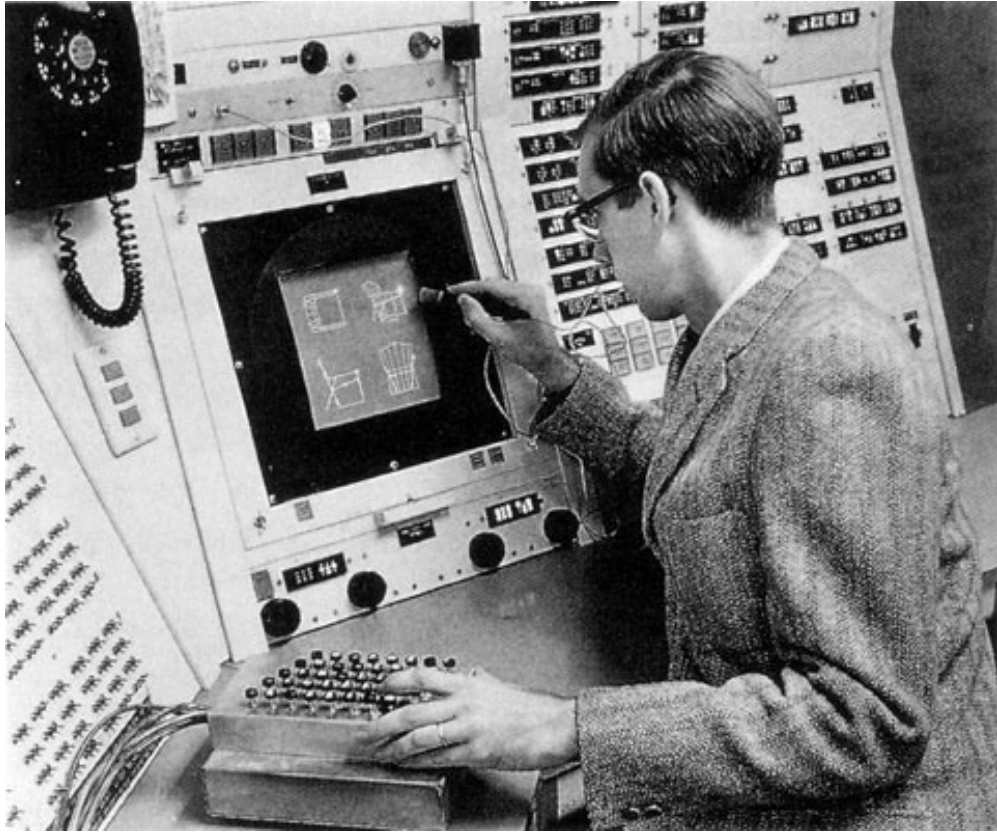
Görsel 3.75 Elisha Gray’ın telautografinin bir görseli, 1888

Kaynak: <https://www.zdnet.com/pictures/tablet-timeline-a-retrospective/>
(Erişim tarihi: 22 Nisan 2019)

³² <https://insight.ieeeusa.org/articles/history-telautograph/> (Erişim tarihi: 22 Nisan 2019)

3.5.3. SketchPad

Ivan Sutherland 1963 yılında doktora tezi olan bilgisayar grafik çizim aracı olan Sketchpad'ı tanıttı (Lohr, 2009, s. 117). İnsan ve makine etkileşiminin en çok bilinen aracı SketchPad, Shutherland'in "lightpen" adını verdiği bir ışık kalemi aracılığıyla ekranyüzeyine çizim yapılmasına olanak verdi (Bkz. Görsel 3.76). Bu araç, ekrandaki nesnelerin tutulması, hareket ettirilmesini, boyutlarının değiştirilmesini, hareketli görüntü oluşturulmasını ve çizilen görüntülerin kaydedilerek saklanmasını sağladı. Günümüzde pek çok tasarımcı tarafından kullanılan bütüncül çizim ekranlarının esin kaynağı oldu.



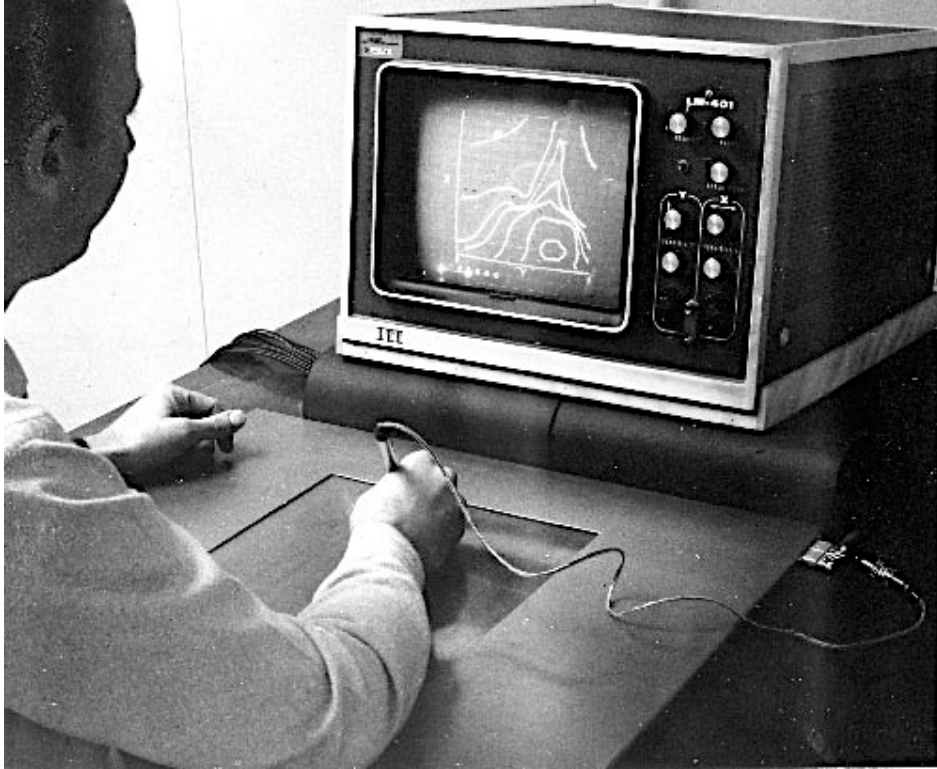
Görsel 3.76 Ivan Sutherland'in SketchPad'i kullanırken çekilmiş bir fotoğrafı, 1963

Kaynak: <https://history-computer.com/ModernComputer/Software/Sketchpad.html>

(Erişim tarihi: 22 Nisan 2019)

3.5.4. RAND Tablet

“Geleceği tahmin etmenin en iyi yolu onu icat etmektir”³³ diyen Alan Kay ve Tom Ellis’in aralarında bulunduğu bir grup bilgisayar bilimcisi tarafından 1960’larda tasarlanmıştır. RAND şirketi bünyesinde geliştirilen bu araç grafiksel çizime olanak veren bir bilgisayar donanımıydı (Bkz. Görsel 3.77). RAND Tablet, sadece harita bilgisini sayısallaştırma gibi uygulamalarda değil, insan-makine etkileşimi için grafik dillerin uygulamalarının tasarlanmasında da bir çalışma aracı olarak büyük bir potansiyele sahipti (Davis ve Ellis, 1964, s. iii). RAND Tablet dijital olan, nispeten daha düşük maliyetli, çizimlerin kusursuzca bilgisayar ortamına aktarılmasına olanak veren ilk grafik araçlarından biridir. Görünümü itibarıyla de günümüzde kullanılan grafik tabletlere en yakın tablet çeşidiydi.



Görsel 3.77 Rand Tablet, 1964

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/collections/catalog/102630782>
(Erişim tarihi: 22 Nisan 2019)

³³ http://manovich.net/content/04-projects/054-alan-kay-s-universal-media-machine/51_article_2006.pdf (Erişim tarihi: 22 Nisan 2019)

3.5.5. BitPad

BitPad Summagraphics şirketi tarafından 1975 yılında geliştirilmiştir. Kablo yardımıyla araca bağlanan bir stylus (kalem) yardımıyla çizim yapmaya olanak sağlayan bir cihazdır (Bkz. Görsel 3.78.). O dönemlerde BitPad'in fiyatı piyasadaki diğer tabletlere göre daha uygundu.



Görsel 3.78. BitPad, 1975

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/collections/catalog/X511.84>
(Erişim tarihi: 22 Nisan 2019)

3.5.6. Apple Grafik Tablet

Apple Grafik Tablet, Summagraphics tarafından tasarlanan BitPad'in geliştirilmiş versiyonudur (Bkz. Görsel 3.79.). Apple tarafından 1979 yılında piyasaya sürülen bu tablet Apple II Plus bilgisayarlar için tasarlanmış bir donanımdı. Aynı yıl içinde "Apple Utopia Grafik Sistemi" adlı yazılım müzisyen Tod Rundgren tarafından tasarlandı ve Apple tarafından patenti alınıp piyasaya çıkarıldı. Ayrıca bu yazılım kişisel bilgisayarlar için tasarlanmış ilk renkli çizime olanak veren yazılımlar arasındadır.



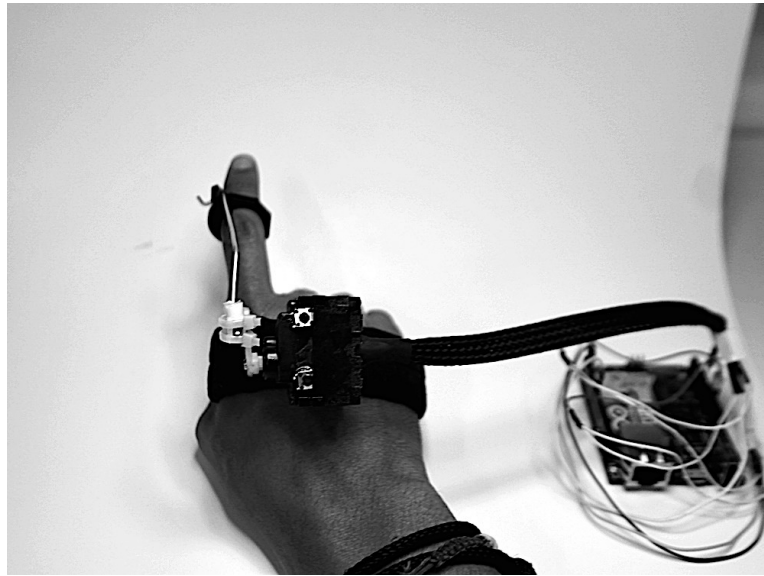
Görsel 3.79 Apple Utopia Grafik tablet, 1979

Kaynak: http://facweb.cs.depaul.edu/sgrais/tablet_application_project.htm
(Erişim tarihi: 24 Nisan 2019)

3.5.7. Çizim Yapmayı Öğreten Giyilebilir Teknoloji Prototipi

Saurabh Datta, Copenhagen Etkileşim Tasarımı Enstitüsü'ndeki tezinin uygulama projesi için “Forced Fingers” adlı, çizim yapmayı öğreten bir makina tasarlamıştır. Bu araç, çizim öğretmenin yanı sıra piyano çalmak gibi aktiviteleri de öğretebilme özelliğine sahip bir giyilebilir teknoloji prototipidir. Gelecekteki makineler için bir önerme olarak tasarladığı bu projesinde Datta, zorunlu geri bildirim mantığından yola çıkmıştır (Bkz. Görsel 3.80.).

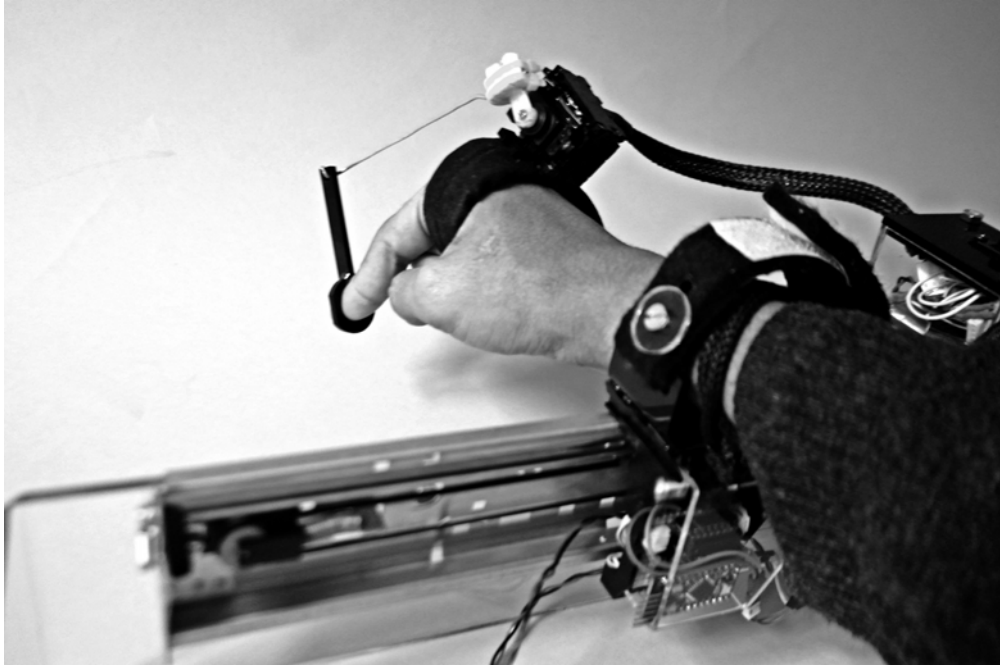
İnsanlarla kolektif bir yaklaşımla çalışan bu araç, önce insanlardan öğrenme ve daha sonra insanlara yardımcı olmak için teknoloji aracılığıyla öğretme esasına dayanmaktadır. Bu projede teknoloji, yaygın olarak kullanılan bilgisayarların öğrenmeye katkısı bağlamında değerlendirilmiştir. Dokunma duyusunun geri bildiriminiyle aracın insanı zorunlu bir şekilde yönlendirmesi, parmağın hareket etmesini sağlamaktadır. Aslında bu tasarımın öğretme prensibi, nörolojik bir rahatsızlık olan “Yabancı El Sendromu”na benzetilebilir. Parmaklar zorla; kişinin istemi dışında hareket ettirilerek çizim yapması sağlanmaktadır. Gerilimölçer küçük otomatik bir cihaz aracılığıyla vuruşları hesaplanmakta, konumu ölçmek ve kaydetmek için ise bu hareketler Arduino yazılımına gönderilmektedir. Test amaçlı küçük bir Arduino Yun kullanılmış olup gelecekte bir Arduino Pro-mini kullanılması düşünülmektedir. Bu makina, basit bir dış iskelet ile oluşturulmuş robotik bir araçla uygulanan, zorla geri bildirim sistemlerinin bir örneğidir.



Görsel 3.80 “Forced Fingers/Zorlanmış Parmaklar”, giyilebilir teknoloji
Kaynak: <http://www.dattasaurabh.com/Forced-Finger> (Erişim tarihi: 24 Nisan 2019)

Datta Forced Fingers projesini geliştirerek “Teacher” adlı yeni bir makina tasarlamıştır. Bu tasarımında elin yanı sıra dirsek hareketleri de araç tarafından algılanarak daha fazla veri depolamaya olanak sağlayıp, hareketleri kaydedebilmektedir (Bkz. Görsel 3.81.). Datta’nın belirttiğine göre zorunlu geri bildirimle sahip bu giyilebilir teknolojiyi kullanan insanlar, makinanın tamamıyla kontrolü ele geçirip onları zorla yönlendirmesinden oldukça rahatsız olmuşlardır.

Datta’nın tasarımları, gelecekte makina ve insan arasındaki etkileşimin nasıl olabileceği konusunda iyi bir örnektir. Bütün projelerin mantığı, makineler insanlar hakkınızda daha fazla şey öğrenmeye başladığında ve bunu geri bildirim olarak gönderdiğinde başlamaktadır. Makinalar bir yandan öğretmenlik yaparken diğer yandan insanları yönlendiren araçlar olabilmektedir.³⁴



Görsel 3.81. “Teacher/Öğretmen”, Forced Fingers’den geliştirilmiş giyilebilir teknoloji
Kaynak: <http://www.dattasaurabh.com/Teacher> (Erişim tarihi: 24 Nisan 2019)

³⁴ <http://www.dattasaurabh.com/Teacher> (Erişim tarihi: 10 Mayıs 2019)

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. UYGULAMA PROJESİ

4.1. Proje Tanımı

Bu proje, ataerkil toplumsal düzen içinde sırf kadın olduğu için ayrımcılığa uğramış, eşit emeğe rağmen eşit ücret alamamış, tarih sayfalarında arkaplana atılmış, görünmez kılınmaya çalışılmış ve büyük uğraşlar sonucu ayakta kalmayı başarmış, dil, din, sınıf, mezhep, ırk, renk, kimlik, sakatlık durumu ayırt etmeksizin tüm kadınlara adanmıştır. Geçmişten günümüze kadar oluşan bu kadın dışlayıcı ve erkek yüceltici sistem, eril düzenin ve ideolojik kontrol aygıtlarının bir sonucu olarak kadın sanatçıları ve çeşitli meslek gruplarına mensup kadınları tarihten men ederek ikincil bir konuma yerleştirmektedir. Özellikle sanat alanlarında, kadınların tasarım ve illüstrasyon yetenekleri ve bakış açıları, kayıplaştırılmıştır. Bu sanat tarihi içindeki kadınların yerinin ve öncülüğünün kabul görmesi dijital ortam ve kültürün gelişmesiyle yeni yeni yeşermeye başlamaktadır ve belki de bir devrim niteliğine sahiptir. Toplumsal bilinç ve kolektif yardım ve kadınların hemcinslerini destekleyici çalışmaları ile feminizm ve kadın hakları günümüzde önemini ve değerini görünür olarak kazanmaya başlamıştır. Pek çok kadın sanat tarihçisi ve sanatçı, olayların öznesi ve mağduru olduğundan erkek egemen sanat tarihi akışını değiştirmek ve kadınları sanattaki varlığını görünür kılmak adına birçok açılım, konferans, yayın ve sanat eseri üretmektedirler.

Tez uygulama projesi için, tarihin akışını değiştiren, önemli rollere sahip cesaretli ve keyif kaçıran kadınlar arasından seçilenlerin illüstrasyonları yapılmıştır. İllüstratörler, tasarımcılar, ressamalar, yazarlar, düşünürler, bilimsenaları, hayvan hakları aktivistleri, kadın ve insan hakları savunucuları uygulama projesi kapsamındaki illüstrasyon çalışmalarına dahil edilmiştir. Bu seçilen kadınların illüstrasyonlarının dijital ortamda sergilenmesinin yanı sıra; bu önemli kadınların adlarının duyulması ve bu konuya dikkat çekmek için yapılan illüstrasyonlar çeşitli ürün yüzeylerine (bez çanta, bardak, defter kapağı vb.) basılmıştır. Ayrıca uygulama projesindeki kadınları kısaca anlatan ve yanında yazar tarafından çizilen ve yorumlanan illüstrasyonlarının da bulunduğu bir kitapçık tasarlanmıştır.

Araştırma konusu odak noktası dahilinde sergi ve uygulama, çağdaş dijital yaklaşımlar ile yapılmıştır.

4.2. Proje Amacı

Tüm canlılar adil ve eşit bir şekilde muameleyi hak ederler. Ancak içinde yaşadığımız erkek egemen toplumsal düzen ve kurumları, kadınlara erkekler ile eşit hak ve özgürlük tanımamaktadır. Ataerkil sistemde kadınlar erkeğin ötekisi olarak tanımlanarak, toplumsal hayatta cinsiyetler arası hiyerarşide ikincilleştirilmiştir. Uzun süre bu ikincil konumun biyolojik özelliklere dayalı farklılıkların doğal değişmez sonucu olduğu fikri ataerkil sistemin dayanak noktası olmuştur. Ancak eril tahakküme karşı, kadınların kurtuluş ve özgürlük mücadelesi olarak tanımlanabilecek feminizm sayesinde kadınlar onları toplumda ikincilleştirenin biyoloji değil, ataerkil sistem olduğunu göstermişlerdir. Feminist düşünürler bunu yaparken cinsiyet (sex) ve toplumsal cinsiyet (gender) kavramları arasında bir ayrıma gitmişlerdir. Buna göre cinsiyet, genital organlara bakılarak doğumda atfedilen, biyolojik özellikler bağlamında tanımlanan bir kavramdır. Toplumsal cinsiyet ise toplumun ve kültürün kadın ve erkeklere atfettiği rol, statü, norm, nitelik ve değerler bütünü olarak tanımlanmaktadır.

Cinsiyet ve toplumsal cinsiyet arasındaki ayrım, kadınların erkeklerin hükmü altındaki ikincil konumunu kadınların anatomilerine dayandıran, genel eğilimle ilgili ortaya konmuştur. Yıllara boyunca toplumda, kadınlara ve erkeklere yüklenen farklı özelliklerin, roller ve statülerin biyolojik olarak yani cinsiyet ile belirlendiğine, bunların doğal, dolayısıyla da değiştirilemez olduğuna inanıldı (Bhasin, 2003, s. 1-2).

Ataerkil sistemin kendini yeniden üretebilmesi toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin hayatın her alanına nüfuz etmesi ile mümkün olur. Böylece erkekler toplumsal hayatın bütün alanlarında kadınları baskı, denetim, kontrol ve tahakküm altında tutarak erkek egemenliğinin onlara sağladığı avantajlı konumdan faydalanmayı sürdürürler. Sanat ve tasarım tarihi de bundan ayrı tutulamaz. Bu erkek egemenliğinin sürebilmesi için, kadınları dışlayıp görünmez kılarak ikincil konumlarını gerçeklik olarak sunan bir erkek anlatısı şeklinde yazılmıştır. Feminist araştırmacılar tarih sahnesinden dışlanan kadınların izlerini sürerek nasıl ve ne amaçla görünmez kılındıklarını açığa çıkarmıştır.

Toplumsal beklentiler veya normlar, bireylere diğer insanlar tarafından ve filmler, romanlar gibi kültürel yapıtlara gömülü olarak ve kurumlarca aktarılır. (Kurumlar toplumsal yaşamı şekillendiren, devlet, hukuk, aile, sağlık hizmeti ve medya gibi insanlarca yaratılmış örgütlerdir.) Bu beklentiler ve normlar hangi davranışların eril ve hangilerinin dişil olduğunu belirtir. İnsanlar ve kurumlar, ödüllendirerek ve cezalandırarak beklentileri dayatırlar. Örneğin kızların itaatkar olması bekleniyorsa, saldırganca davrandıkları zaman cezalandırılacak veya olumsuz karşılıklar alacaklardır (Stone, 2016, s. 89-90).

Feminist bakış açısına dayanan sanat eleştirisi ve sanat tarihi, son 25 yıldır ortaya çıkan yeni bir olgudur. Bu alanda ilk kuşak “kadın olma deneyimini ve halini” vurgularken 1970’li yılların sonunda ikinci kuşak, diğer yaklaşım ve disiplinlerden

etkilenmiş olup, sanat üretimini, sanatın değer ölçütlerini, ve sanatçının rolünü sorgulamış; hem sanata hem kültüre yönelik katmanlı ve karmaşık bir eleştirinin doğumuna zemin hazırlamıştır 8Peterson ve Mathews. 2010: 13).

1970 sonrasında oluşan yeni sanat tarihi sayesinde kadın yazarlar ve sanatçılar mücadelelerinin sonucunu almaya başlamıştır. Yeni sanat tarihçileri, Marksizm, feminizm, psikanaliz, yapısalcılık ve post-yapısalcılıkla gibi kuramlarla yakından ilişki kurmuşlardır. Karşılaşılan çoğu sanat tarihi kaynağı genellikle erkek yazarlar tarafından derlenmiştir. Çünkü bu alan, uzun yıllar boyunca kadınlara kapalı bir yapılanma içerisinde olmuştur. İstisnalar olsa da 18. yüzyıldan beri, kadın üreticileri dışlayan sanat tarihi alanına kadınların dahil edilmesi, ancak 20. yüzyılda mümkün olmuştur. Bu uzun ve sabırlı bekleyiş sonucu çoğu önemli kadın sanat tarihçisi feminist sanat tarihinin gelişimine odaklanmıştır. Linda Nochlin, Griselda Pollock, Mary Garrard ve Norma broude gibi öncü feminist sanat tarihçileri ressam Artemisia Gentileschi gibi az bilinen ya da unutulmuş sanatçıları gündeme getirmiştir. Bu tarihçiler ayrıca, sanata yöneltelen geleneksel soru türlerinin, kadın sanatçıları dışlamak için yaratılan bir uygulama olduğunu savunmuştur. Feminist sanat pratiğinin gelişimiyle 1971’de Judy Chicago ve Miriam Schapiro, California Sanat Enstitüsü’nde “Feminist Sanat Kuramı Programı”nı kurmuştur. 1970’ler sonrası dönemde yeni kuşak feministler geçmişin izinden devam ederek toplumsal cinsiyet yapılarını sorgulamaya devam etmiştir. İkili cinsiyet (kadın/erkek) düşüncesine karşı çıkan sanat tarihçileri, sanatın alanını genişletmiştir. Queer³⁵ sanat tarihinin gelişimiyle, sanat tarihçileri ve akademisyenler, gey, lezbiyen, biseksüel, transseksüel ve queer sanatçıların unutulmuş eserlerini yeniden incelemeye başlamışlardır. Jonathan Katz ve Erica Rand bu alanda cinsiyet kimliğinin; ırk, sınıf ve etnik köken gibi unsurlarla nasıl iç içe geçtiğini sorgulayan çeşitli çalışmalar yapmıştır. Avrupa sanat tarihi geleneklerinden özellikle Rönesans dönemi sanatından, Afrika, Amerika, Asya ve Pasifik kültürleri ilgi görmeye başlamıştır. Sanatın anlamı genişleyerek, yüksek sanat (iyi eğitim almış sanatçılar tarafından üretilen sanat) olarak tanımlanamayan görüntülere odaklanılmıştır. Alt, naif, folk, yerel ya da popüler sanat pratikleri yeni sanat tarihi ile gündeme gelmiştir. Sanat tarihi artık daha çok sorgulanan

³⁵ Queer, cinsiyet ve cinsel yönelimlerin tanımlandığı baskıcı yaklaşımlara karşıt olarak geliştirilen, kimliklerin akışkan ve sabit olmayan kavramlar olduğunu savunan politik bir teodir.

ve sanat ve toplum etkileşimine daha çok odaklanan bir hal almıştır (D'Alleva, 2015, s. 160-165).

Bu proje mücadeleci, başkaldıran ve pek çok kadına ilham kaynağı olmuş oyunbozan kadınları kapsamaktadır. Amaç, görünmez olmadıklarını göstermek için ellerinden gelenin en iyisini yapmalarına rağmen yine de tarihin tozlu sayfalarında gölgede bırakılmış kadınlara dikkat çekmektir. Proje için bu kadınların seçilme sebebi, ezilen ve arkaplanda bırakılmaya çalışanların yanında durmaları, mücadeleyi başlatıp pek çok kişiye ilham kaynağı olmalarıdır. Sadece sanat tarihi ile sınırlandırma getirmek yerine dünyanın çeşitli yerlerinden, çeşitli alanlarda sesini duyuran, mücadele vermiş ve hala mücadele veren kadınların illüstrasyonları, söyledikleri sözlerin tipografik yorumu ile birleştirilmiştir.

4.3. Proje Tekniği

Araştırmanın odak noktası dijitalleşen dünya, ortam ve araçlar olduğu için proje sunumu dijital ortam ve yazılımlar aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Proje sunumunda geleneksel yöntemler ve sunum yerine projeksiyon aracılığı ile sergi ortamı oluşturulmuştur.

İllüstrasyonların tasarım sürecindeki her aşaması dijital araç ve yazılımlar yardımı ile çizilmiş olup, dijital illüstrasyon yaklaşımları ve ortamları ön plana çıkarılmaya çalışılmıştır.

SONUÇ

Geçmişten günümüze her yeni teknoloji insan hayatını, toplumsal yapıların inşasını, kültürü ve sanatı etkilemiştir. Prehistorik dönemde yaşayan mağara sanatçıları, coğrafi ve ekolojik koşulların elverdiği imkanlarla resimlemeler yapmıştır. Buhar gücünün kullanılmaya başlanması ve Sanayi Devrimi'yle yayılmaya başlayan modernleşme kavramı sanatta ve tasarımda pek çok yeni dilin doğmasını sağlamıştır. Makinalaşma ve seri üretim teknolojisi sayesinde yaşanan gelişmeler, kimi tasarımcıları heyecanlandırıp teknolojinin hızını yanına katarak yeni işler üretmesine, kimilerinin ise bu durumdan olumsuz etkilenip, makinalaşmanın insanları ruhsuzlaştırdığından dem vurarak onları yeni arayışlara sürüklemiştir. Böylece el ile yapılan tasarımlar, makina aracılığıyla yapılan basım tasarımlara göre daha önemli ve değerli sayılmıştır. Günümüzde de bu yaklaşım geçerliliğini korusa da dijital olanakların imkanlarından faydalanmayı reddeden sanatçılar çok da fazla değildir. Günümüzde tasarımcı ve sanatçılar el yapımı eserler yapsalar bile, bir şekilde dijital teknolojilerin ucundan köşesinden işlerine bulaşmasına izin vermek durumunda kalmaktadır. İllüstratör, tasarımcı, sanatçı ve üretici kimdir soruları, yerini bireyin ya da grubun kendini nasıl tanımladığına bırakarak içerik, kavram ve temsil önem kazanmıştır. 1820'lerde fotoğrafın tekrar üretilebilir olmasıyla illüstrasyonun yerini alması, günümüzdeki dijital ortamların imkanlarıyla fotoğraftan ayırt edilemeyecek kadar gerçekçi tasarımların yapılmasına olanak vermiştir. Bunun yanı sıra, dijital donanım ve yazılımların sağladığı imkanlar ile eşi benzeri görülmemiş bir görüntü manipülasyonu oluşmuştur.

Araştırma sürecinde incelenen kaynaklar doğrultusunda illüstrasyonu konu alan pek çok kaynağın yanı sıra tarihine ilişkin detaylı bir araştırmayla karşılaşılmamıştır. Genellikle illüstrasyon grafik tasarımın bir alt dalı olarak tanımlandığı için tasarım tarihinin içinde ele alınmaktadır. Kaynaklarda daha çok sanatçı çalışmalarına, eğilimlere ve konseptlere yer verilmiştir. İllüstrasyon tek başına bir yaklaşım olarak ele alınmayı hak etmektedir. Dünyanın pek çok yerinde ayrı bir uzmanlık alanı olarak değerlendirilmekte ve oldukça kişisel ve özgün bir üslup olarak tanımlanmaktadır. Bu bağlamda bakıldığında illüstrasyon kayıp bir tarihe sahip, grafik alanının içine yedirilen bir sanat olarak görülmektedir. İllüstrasyonun sanat olup olmadığı sorgulamaları günümüzde hala devam etmektedir ve bir görüş birliğine varılamamıştır. Günümüzde tasarımcı, sanatçı, illüstratör hatta biliminsanı, yazılımcı, mühendis gibi uğraşların iç içe geçtiği görülmektedir. İllüstrasyonun bir sanat olup olmadığı sorusu artık oldukça

muhafazakar ve demode bir tutum olarak göze çarpmaktadır. Grafik tasarım ne kadar sanatsal olabiliyorsa illüstrasyonun da bir o kadar sanatsal olabileceğini iddia etmek yanlış olmayacaktır. İllüstrasyonun her zaman grafik tasarımla karşılaştırıldığında yoksun olduğu bir şey, onu değerlendirmek için güçlü bir eleştirel çerçevedir. Tasarım dergileri, kendi başına tam teşekküllü bir disiplinden ziyade illüstrasyonu tasarımın bir parçası olarak görme eğilimindedir. Günümüzde grafik tasarım eleştirisi gündemde olabilir ancak illüstrasyon eleştirisi değildir. Özellikle 1990'larda illüstrasyonun kasvetli yıllarında, illüstrasyon ile ilgili birkaç kitap ortaya çıkmıştır. Bu, 1982 dolaylarında Philip Meggs'in gelişinden önce, grafik tasarımın olduğu yere illüstrasyonu koymaktadır. En önemli sorun "illüstrasyon" kelimesiyle başlamaktadır. İllüstrasyon, sanattan daha az birleştirici bir etkinlik değildir. Birçok yaklaşım türü ve çeşitli illüstratörler için birbirinden farklı illüstrasyon türleri vardır. Bazıları markalaşma, ambalaj tasarımı, reklamcılık üzerine odaklanmakta; bazıları çocuk kitaplarına konsantre olmakta; bazıları teknik veya tarihsel illüstrasyonda uzmanlaşmakta; bazıları ise editoryal olanları tercih etmektedir. Diğer bir kesim de farklı yüzeyleri kullanarak yeni bir yaklaşım aramakta, giyim, perde, çeşitli nesneler, otel duvarları ve sahne tasarımı gibi alanlara yönelmektedir. Dijital araçlar birbirinden farklı görüşlerin oluşmasında aracılık etmiştir. Bazı illüstratörler kendilerini hizmet sağlayıcısı olan teknik bir aracı olarak görmekte, bazıları ise resimsel bir şekilde sanatsal bir dil üreticisi olarak tanımlamaktadır. İllüstrasyonun genellikle kavramsal boyuttan çok, anlatıya dayalı olması ve grafik manipülasyona daha az uygun olması, bu iş kolunun ihmal edilmesi ya da marjinalleştirilmesi grafik emperyalizmine neden olacaktır. Son yıllarda illüstrasyonda yeniden bir Altın Çağ yaşanmaktadır. En son oluşan görsel tasarım trendlerini kucaklamak, tasarımcıların lehine bir durum yaratmaktadır. Dijital teknolojiler, geleneksel yöntemleri ve el ile görüntü oluşturma ifadelerini tamamıyla değiştirmemiştir zaten değiştirmek zorunda da değildir (Paynor, 2010). Her yaklaşım kendi ayakları üzerinde durarak gelişmeye devam edebilir. Son dönemdeki farklı illüstrasyon yaklaşımları ve estetik algı biçimlerini incelemek, bu ifade tarzlarının oluşma nedenini anlamak, sorgulamak ve yaşanan dijital devrimle aralarındaki bağları kavramak her tasarımcı-sanatçıyı geliştiren bir tavidir.

Günümüzde gelişen ve gelişmeye devam eden teknolojiyle tasarım ve illüstrasyon, artan araç çeşitliliği ve imkanlar doğrultusunda, yeni ifadeler kazanmıştır. Bunlar; yeni sanatsal kavram ve estetik temsillerden, tasarımın sunum ortamlarından,

kullanılan malzeme ve araçlara kadar farklı yaklaşımlar oluşmasına zemin hazırlamıştır. Yeni teknolojiler sanatın üst kesimler tarafından galerilerde izlenebilen, belirli bir sınıfa hitap eden kibirli ve bencil yapısından çıkmasına ve geniş kitlelere demokratik bir biçimde yayılmasına olanak sağlamıştır.

Teknolojik gelişmeler doğrultusunda kamusal alana açılan bilgi teknolojileri dijital bir kültür oluşmasını sağlamış; toplumsal düzende olduğu kadar sanatta da farklı seslerin ve mücadelelerin gücünü arttırmıştır. Teknolojiyle gelişen toplumsal bilincin ön plana çıkmasıyla, azınlık hakları mücadeleleri ve kimlik politikaları kolektif bir yapılanma ile tekrar ve daha sağlam bir şekilde gündeme gelmiştir. Genellikle sanat tarihinin arkaplanında bırakılmak istenen kadın sanatçı ve tasarımcılar, kendilerini daha rahat ifade edebilir ve çalışma hayatında daha verimli işler üretebilir olmuşlardır. Günümüzde hala yeni düzenle sorunları olan, konservatif, bilinçli ya da bilinçdışı, kadın sanatçıların geride bırakılması için çabalayan erkek egemen bir kesim olsa da, kadınların yaptıkları işin, hak ve özgürlüklerinin daha çok arkasında durabildikleri görülmektedir. Bu araştırmanın araştırma sürecinde taranan kaynaklarda, tasarım, dijital sanat ve kültürün yanı sıra bahsedilen ve işlerine atıfta bulunulan kadın tasarımcılara oldukça az rastlanmıştır. Geçmişten gelen tutucu toplum yapılarının sebep olduğu bu düzenin, aslında günümüzde hala varlığını ısrarla sürdürdüğü gözlenmiştir. Araştırmada özellikle kadın tasarımcı ve illüstratörlerin eserlerine yer verilmeye dikkat edilmiştir. Çünkü zaten tasarım alanında olan kişilerin çoğu tarafından bilinen ve tasarım tarihi kaynaklarında da sayfalarca tanıtılan; Paul Rand, Milton Glaser, Neville Broody, Norman Rockwell, Andy Warhol, Marshall Arisman, Lucien Bernard, El Lissitzky, Moholy-Nagy, Man Ray, Henryk Tomaszewski, Shigeo Fukuda, Aleksandr Rodçenko, László Moholy-Nagy, Selçuk Demirel, Mengü Ertel gibi değerli tasarımcılar hep ön planda olmuştur. Tasarım tarihi kaynaklarında; Sarah Wyman Whitman, Lucia Moholy, Lubo Lukova, Valentina Kulagina, Varvara Stepanova, Lyubov Popova, Yumi Sakugawa, Sabiha Bozcalı, Gunta Stölzl, Anni Albers, Marianne Brandt, Lina Müller, Mary Robinson, Zuzana Licko, Homa Delvaray, Sylvia Harris, Jenny Tondera, Amrita Sher-Gil, Nadine Chahine, Jessica Svendsen, Yuko Shimizu, Ethel Reed, Anita Kunz, Cipe Pineles, Anna Johnstone, Hatiye Garip, Gail Anderson ve pek çok yetenekli sanatçıdan söz edilmemekte, edildiğinde ise genellikle birkaç cümleyle geçiştirilmektedir. Peki, tasarım tarihinde bu kadınlar nerede? Kadınlar 1950'lerin sonlarına doğru seslerini duyurmaya başlamış ancak 1980'lerde toplumsal cinsiyet

bariyerine yine takılmıştır. Bu kadınların Meggs, Hollis ya da diğer yakın tarih tasarım kaynaklarında bir yeri hak etmediğini kimse söyleyemez (Heller, 2013) (Bkz. Görsel 4.1.). Kadınların tasarım tarihindeki yeri ve önemi çoğunlukla yine kadın yazar ve araştırmacılar tarafından yazılmıştır.



Görsel 4.1. Üst sıra soldan sağa; Homa Delvaray, Luba Lukova, Gail Anderson, Yumi Sakugawa. Alt sıra soldan sağa; Anita Kunz, Lina Müller, Hatiye Garip ve Yuko Shimizu'nun tasarımları
Kaynak: <https://queercartoonists.com/>, <https://www.aiga.org/homa-delvaray-a-contemporary-iranian-graphic-designer-and-her-mission>, <https://posterswithoutborders.com/Luba-Lukova>, <http://www.anitakunz.com/anita-kunz-new-yorker-covers.html>, <https://www.linamueller.com/9182980/historisches-museum-luzern>, <https://gailycurl.com/Book-Jackets>, <https://www.yumisakugawa.com/boks>, <https://www.behance.net/gallery/5404719/Asian-Super-girls>
(Erişim tarihi: 10 Mayıs 2019)

Elde edilen verilerden yola çıkarak, özellikle web tabanlı pek çok aktivistin, kadın hareketini destekleyen oluşumları gözlenmiştir. ArtFem.tv, Feminist Internet, Women Who Code, Women's Foundation, allWomen.tech, Women Who Draw, Wellcome Blanket, Badass HerStory, Queer Cartoonists Database, Pussyhat Project gibi kolektif bir bilinçle oluşturulan; pek çok insanı bilgilendiren, etkileyen ve kurgulanmış düzenin sorgulanmasına teşvik eden projeler tasarlanmıştır. Ancak teknolojiye ulaşımın, dünyanın her yerinde eşit imkanlar doğrultusunda yayılmadığı gerçeği de göz önünde bulundurulması gereken önemli bir ayrıntıdır. Ayrımcılığa maruz kalan tek kesim, biyolojik kadınlar olmadığı gibi toplum tarafından atfedilen cinsiyet (gender)

bağlamında da günümüzde kapsayıcı ve bütünsel bir yaklaşım benimsenmektedir. Ayrıca bahsedilen projelerde ırk, sınıf, dil, statü ve renk gibi ayrımcı toplumsal atamalar yerine tüm kitlelere ulaşabilmek esastır.

Linda Nochlin 1971’de yayınladığı makalesinde erkek egemen sanat tarihinin eleştirisini yaparak, “Neden hiç büyük kadın sanatçı yoktur?” sorunu irdeleyerek gündeme getirmiş, pek çok sanatçıyı ve feminist sanat eleştirisi kuramını yönlendirmiştir. Nochlin (1971), eğer kadınlar gerçekten erkeklerle eşitse, neden hiç büyük kadın sanatçı (ya da besteci ya da matematikçi ya da filozof ya da diğerleri) sesini duyaramamıştır? sorusunu odak noktası olarak almıştır. “Neden hiç büyük kadın sanatçı yoktur?” sorusu, kadın sorununun çoğu tartışmasının arkaplanında sistemli bir şekilde yankılanmaktadır. Fakat feminist tartışmalara konu olan diğer pek çok soru gibi, aynı zamanda kendi cevabını vermektedir: “kadınlar büyüklükten yoksun oldukları için büyük kadın sanatçılar yoktur.” Michelangelo veya Rembrandt için hiçbir kadın sanatçı eşdeğerleri yoktur. Delacroix veya Cezanne, Picasso veya Matisse, hatta son zamanlarda, de Kooning veya Warhol gibi sanatçıların, siyahi Amerikan eşdeğerleri gündemde değildir. Erkeklerin iddia ettiklerine göre kadın sanatı için farklı standartlar varsa ve eğer gerçekten çok sayıda “gizli kalmış” büyük kadın sanatçı olmuşsa, peki feministler ne için savaşıyorlar?. Eğer kadınlar gerçekten sanatta erkeklerle aynı statüye erişmişse, öyleyse durum oldukça iç açıcıcıdır. Ancak gerçekte, hepimizin bildiği gibi, yüzlerce alanda ve sanatta da; beyaz, tercihen orta sınıf ve her şeyden önce, erkek olarak doğmamış, iyi bir servete sahip olmayan, tüm bu kadınlara karşı, baskıcı ve cesaret kırıcı davranılmaktadır. Nochlin, o dönemde erkekler tarafından çok da önemsenmeyen, çoğu kadın tarafından da içselleştirilerek kanıksanmış, oldukça önemli bir soruna dikkat çekmiştir. Gerçekte erkek egemen kültür, pek çok kadın sanatçıyı dışlamış, sanat tarihinde yer edinmelerine izin vermemiştir.

Günümüz Dijital Çağı’nda illüstrasyonla ilgili oldukça önemli tasarımlara ve projelere rastlanmaktadır. Özellikle, geçmişten beri sanat tarihinde; güzel sanatlar alanlarında erkek egemen bakış açısının kabul görmesi ve egemen olması sebebiyle, geri plana atılan kadınların bu alanlarda daha fazla seslerini duyurduğu gözlemlenmiştir. Henüz yayınlanmamış olan, illüstratör Anita Kunz’un tarihte yer alan erkek sanatçıların tanınmış eserlerini, sanki kadın sanatçılar tarafından yapılmış gibi tekrar ürettiği projesi “The Alternative History of Art/ Alternatif Sanat Tarihi”, Kate Schatz’ın yazıp, Miriam Klein Stahl’ın çizimlerini yaptığı dünyanın çeşitli yerlerinde

yaşamış ve onlara biçilen rolü reddetmiş öncü kadınları anlatan “Radikal Kadınlar”, “Francesca Cavallo ve Elena Favilli’nin derlediği, tarihte büyük mücadeleler sonucu adını duyurabilmiş öncü kadınların, kadın illüstratörler tarafından çizimlerinin yapıldığı “Asi Kızlara Uykudan Önce Hikayeler ve Asi Kızlara Uykudan Önce Hikayeler 2”, editörleri Alexandra Brodsky ve Rachel Kauder Nalebuff olan, içeriğinde kadın hareketini destekleyen makalelerin ve illüstratörlerin çizimlerinin bulunduğu “Feminist Ütopya Projesi: Daha İyi Bir Gelecek İçin Elli Yedi Tahayyül” gibi kaynakların basılmasının oldukça umut verici olduğu düşünülmektedir (Bkz. Görsel 4.2.).



Görsel 4.2. Kadınları anlatan illüstrasyonlu kitaplar
Kaynak: Yazarın arşivinden

Dijitalleşen dünya, evrensel bağlamda illüstrasyonun, insan hayatındaki ve tasarımdaki yerinin daha fazla sağlamlaşmasına yardımcı olmuştur. Gelecekte bu alanın ne yöne doğru evrileceği hala muallak olmakla birlikte makinaların, grafik yazılımların ve yapay zekaların, insanların ve tasarımcıların yerine geçebileceği fikri pek de uzak bir ihtimal olarak görülmemektedir. Günümüzde sıkça kullanılan çeşitli grafik uygulamalar, yüklenen fotoğrafları tek bir tuş aracılığıyla illüstrasyona çevirebilmektedir. Bu uygulamalar belirli bir ölçüde oldukça başarılı işler çıkarmalarına rağmen, sanatçı deneyiminin, üslupsal ve estetiksel zenginliğin; illüstrasyonun içerik ve kavram çerçevesinde tasarlanan yaratıcı yaklaşımlarının yerini alıp alamayacağı tartışılabilir ve eleştirilebilir bir konu olarak geçerliliğini sürdürmektedir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- Ambrose, G. ve Harris, P. (2012). *Grafik Tasarımın Temelleri*, (çev. M.E Uslu). İstanbul: Literatür Yayınları
- Ambrose, G., Harris, P. (2014). *Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü*, (çev. B. Barhana). İstanbul: Literatür Yayınları
- Ambrose, G. ve Billson, N.A. (2013). *Grafik Tasarımda Dil ve Yaklaşım*, (çev. M. Taşcıoğlu). İstanbul: Literatür Yayınları
- Anscombe, I. (1996). *Arts and Crafts Style*. London: Phadion Press Limited
- Antmen, A. (2010). *Sanat/Cinsiyet Sanat Tarihi ve Feminist Eleştiri*, (ed: A. Antmen), (çev: E. Soğancılar, A. Antmen). İstanbul: İletişim Yayınları
- Antmen, A. (2014). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık
- Armstrong, H. (2012). *Grafik Tasarım Kuramı: Tasarım Alanından Okumalar* (Ed: S. Çekiç, H. Yılmaz), (çev. M.E. Uslu). İstanbul: Espas Sanat Kuram Yayınları
- Arrendt, H. (1998). *The Human Condition*. London: The University of Chicago Press
- Artun, A. (2015). *Bir Muamma Sanat Hayat Aforizmalar*. (ed: A. Artun), (çev: S. Samuncuoğlu, E. Gen, N. Altınyıldız Artun, A. Boren). İstanbul: İletişim Yayınları
- Aynsley, J. (2004). *Pioneers of Modern Graphic Design: A Complete History*. London: Octopus Publishing
- Barnard, M. (2010). *Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür*, (çev: G. Korkmaz). Ankara: Ütopya Yayınevi
- Barthes, R. (2000). *Camera Lucida: Fotoğraf Üzerine Düşünceler*, (çev: R. Akçakaya) İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları
- Basalla, G. (1996). *Teknolojinin Evrimi*, (çev: C.Soydemir). Ankara: Tübitak Yayınları
- Baudrillard, J. (2014). *Sanat Komplosu Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik 1*, (çev: E. Gen, I. Ergüden). İstanbul: İletişim Yayınları
- Bhasin, K., (2003) *Toplumsal Cinsiyet “Bize Yüklenen Roller”*, (çev: K. Ay), İstanbul: Kadav Yayınları
- Becer, E. (2006). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi
- Benjamin, W. (2013). *Pasajlar*, (çev: A.Cemal). İstanbul: Yapı Kredi Yayıncılık
- Berger, J. (2011). *Görme Biçimleri*, (çev: Y. Salman). İstanbul: Metis Yayınları
- Blackburn, H. (1896). *Art of Illustration*. London: Wyman and Sons Limited
- Bonecchi, M. B. (2003). *Technology Has Forgotten Them: Developing-World Women and New Information Technologies*. J. Malloy içinde Women, Art and Technology. Cambridge: The MIT Press
- Braidotti, R. (2014). *İnsan Sonrası*, (çev:Ö. Karakaş). İstanbul: Kolektif Kitap
- Chatfield, T. (2013). *Dijital Çağa Nasıl Uyum Sağlarız?*, (çev: L. Konca). İstanbul: Sel Yayıncılık
- Craig, J. and Barton, B. (1987). *Thirty Centuries of Graphic Design: An Illustrated Survey*. New York: Watson-Guptill Publication

- Dalley, T. (1980). *The Complete Guide to Illustration and Design: Techniques and Materials*. Secaucus, N.J.: Chartwell Books
- D'Alleva, A. (2015). *Sanat Tarihi Nasıl Yazılır?*, (çev: E.A. Aksoy). İstanbul: Literatür Yayınları
- Darley, A. (2000). *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London: Routledge
- Dobie, J. and Evans, C. (2010). *Archaeology & Illustrators: A history of the Ancient Monuments Drawing Office*. Portsmouth: English Heritage
- Drucker, J. and McVarish, E. (2009). *Graphic Design History A Critical Guide*. New Jersey: Pearson Prentice Hall
- Emery, R. (1994). *Type&Color 2: How to Choose and Specify Color Fades and Type and Color Combinations*. USA: Rockport Publishers
- Erzen, J. N. (1997). *İllüstrasyon*. Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi (c:2, s: 841). İstanbul: YEM Yayınları
- Eskilson, S.J. (2007). *Graphic Design A New History*. New Haven: Yale University Press
- Featherstone, M. and Burrows, R. (2000). *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Tecnological Embodiment*. London: Sage Publications
- Fischer, E. (2013). *Sanatın Gerekliliği*, (çev: C. Çapan). İstanbul: Sözcükler Yayınevi
- Fleishman, M. (2004). *Exploring Illustration*. Australia: Thomson Learning
- Gombrich, E.H. (1994). *Sanatın Öyküsü*, (çev: E. Erduran, Ö. Erduran). İstanbul: Remzi Kitabevi
- Hagen, K. (2011). *Fashion Illustration for Designers*. New Jersey: Prentice Hall
- Haraway, D. (2006). *Siborg Manifestosu: Geç Yirminci Yüzyılda Bilim, Teknoloji ve Sosyalist-Feminizm*, (çev: O. Akınhay). İstanbul: Agora Kitaplığı
- Heller, S. and Arisman, M. (2004). *Inside the Business of Illustration*. New York: Allworth Press
- Heller, S. and Chwast, S. (2008). *Illustration A Visual History*. New York: HNA Inc.
- Hollis, R. (1997). *Graphic Design A Concise History*. London: Thames and Hudson Ltd
- Kant, I. (2001) *Pratik Usun Eleştirisi*. (çev: İ.Z. Eyuboğlu). İstanbul: Say Yayınları
- Keele, K. and Roberts, J. (1984). *Leonardo da Vinci: Anatomical Drawings from the Royal Library, Windsor Castle*. New York: Metropolitan Museum of Art
- Koren, L. (2008). *Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets&Philosophers*. California: Imperfect Publishing
- Krausse, A.C. (2005). *Rönesanstan Günümüze Resim Sanatının Öyküsü*, (çev: D. Zaptcıoğlu). İstanbul: Literatür Yayınları
- Lahor, J. (2012). *Art of Century: Art Nouveau*. New York: Parkstone International
- Levy, P. (2001). *Cyberculture*. Minneapolis:: University of Minnesota Press
- Lieser, W. (2010). *The World of Digital Art*. Germany: H.F. Ullmann Publishing
- Lister, M., Dovey J., Giddings, S., Grant I. and Kelly, K., (2009). *New Media: A Critical Introduction*, New York: Routledge
- Little, S. (2006). *...İzmler Sanatı Anlamak*, (çev: D.N. Özer). İstanbul: YEM Yayınları

- Livingston, I. and Livingston, A. (1992). *The Thames and Hudson Encyclopaedia of Dictionary of Graphic Design and Designers*. London: Thames and Hudson Ltd.
- Lohr, S. (2009) *Digital Revolutionaries: The Men and Women Who Brought Computing to Life*. New York: Roaring Brook Press
- Lucie-Smith, E. (1972). *Toulouse Lautrec*. Oxford: Phaidon Press Limited
- Lukacs, G. (1978). *Estetik I*, (çev: A.Cemal). İstanbul: Payel Yayınları
- Lupton, E. (2006). *D.I.Y. Design It Yourself*. (II. Series). New York: Princeton Architectural Press
- Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. Lausanne: AVA Academia
- Manovich L. (2001) *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press
- Marinetti, F.T. (1919). *Fütürist Manifesto*. H. Armstrong içinde Grafik Tasarım Kuramı Tasarım Alanından Okumalar, (çev: M.E. Uslu). İstanbul: Espas Sanat Kuram Yayınları
- Margaret, A.R. (2015). *Marx'ın Kayıp Estetiği*, (çev: A. Çavdar). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Mattelart, A. (2004). *Bilgi Toplumunun Tarihi*, (çev: H.Y. Altınel). İstanbul: İletişim Yayınları
- Mayer, R. (1991). *The Artist's Handbook of Materials and Techniques*. New York: Viking Press
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: New American Library
- Megill, A. (2008). *Aşırılığın Peygamberleri: Nietzsche, Heidegger, Foucault, Derrida*, (çev: T. Birkan). Ankara: Ayraç Kitap+Evi
- Meggs, P.B. and Purvis, A. (2012). *Meggs' History of Graphic Design*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Menkman, R. (2011). *Glitch Moment(um)*. Amsterdam: Institute of Network Cultures
- Moore, C. (2011). *Propaganda Prints: A History of Art in the Service of Social and Political Change*. London: A&C Black Publishers Limited
- Ong, W. J. (1999). *Sözlü ve Yazılı Kültür*, (çev: S. Postacıoğlu Banon). İstanbul: Metis Yayınları
- Oskay, Ü. (2011). *İletişimin ABC'si*. İstanbul: Der Yayınları
- Parramon, J. (2008). *Akrilik Tekniklerine Dair Her Şey*, (çev: T. Tosun). İstanbul: İnkilâp Kitabevi
- Plant, S. (1998). *Zeros+Ones: Digital Women+the New Technoculture*. London: Fourth Estate
- Postman, N. (2013). *Teknopoli: Kültürün Teknolojiye Teslim Oluşu*, (çev: M.E. Yılmaz). Bursa: Sentez Yayınları
- Ruskin, J. (1849). *Seven Lamps of Architecture*. New York: John Wiley
- Sarup, M. (1995). *Postyapısalcılık ve Postmodernizm*. (çev:A.B. Güçlü). Ankara: Ark Yayınevi
- Schatz, K. (2019). *Radikal Kadınlar*, (çev: U. Özmkas). İstanbul: Sel Yayıncılık

- Shaughnessy, A. (2009). *Graphic Design: A User's Manual*. London: Laurence King Publishing
- Slade, C. (1997). *The Encyclopedia of Illustration Techniques*. London: Headline Book Publishing
- Sontag, S. (2005). *Fotoğraf Üzerine*, (çev: O. Akınhay). İstanbul: Agora Kitaplığı
- Songür Dağ, E. (2015). *İllüstratörün El Kitabı İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı*. İstanbul: Grafik Kitaplığı
- Stermitz, E. (2011). *ArtFem.tv: Feminist Artistic Infiltration of a Male Net Culture*, in Online Video Art: Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond YouTube, (ed: G. Lovink, R. Somers Miles), Amsterdam: Institute of Network Cultures
- Stokstad, M., Cateforis, D., and Addiss, S. (2005). *Art history*. New Jersey: Prentice Hall
- Stone, A. (2016). *Feminist Felsefeye Giriş*, (çev: Y. Cingöz, B. Tanrısever). İstanbul: Otonom Yayıncılık
- Swingewood, A. (1998). *Sosyolojik Düşüncenin Kısa Tarihi*, (çev: O. Akınhay). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları
- Tansuğ, S. (2004). *Resim Sanatının Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi
- Taşçı, C. N. ve Emin Mutlu, M. (1991). *Bilgisayar Tarihi*. İstanbul: Ağaç Yayıncılık
- Taşcıoğlu, M. (2013). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Kitap*. İstanbul: YEM Yayınları
- Taylor, K. T. (2001). *Forensic Art and Illustration*. Florida: CRC Press
- The Digital Art Book* (2014). Bournemouth: Imagine Publishing
- The Sourcebook of Contemporary Illustration* (2009). New York: Collins Design
- Toffler, A. (1981). *Şok: Gelecek Korkusu*, (çev: S. Sargut). İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi
- Toffler, A. (2008). *Üçüncü Dalga*, (çev: S. Yeniçeri). İstanbul: Koridor Yayınları
- Tribe, M., Jana, R. and Grosenick, U. (2009). *New Media Art*. Köln: Taschen Books
- Triggs, O. L. (2012) *Art of Century: Arts and Crafts Movement*. New York: Parkstone International
- Turani, A. (1980). *Sanat Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Toplum Yayınevi
- Turani, A. (2010). *Dünya Sanat Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi
- Twemlow, A. (2008). *Grafik Tasarım Ne İçindir?*, (çev: D. Özgen). İstanbul: YEM Yayınları
- Uçar, T.F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İstanbul: İnkılâp Kitabevi
- Van Dyck, F. (2015). *Yeni Nesil Reklamcılık Dijital Çağ İçin Yeni Kurallar*, (çev: V. Eke). İstanbul: The Kitap Yayınları
- Yaylagül, L. (2014). *Kitle İletişim Kuramları*. Ankara: Dipnot Yayınları
- Wands, B. (2006). *Art of the Digital Age*. London: Thames and Hudson Ltd
- Weil, A. (2007). *Grafik Tasarım*, (çev: O. Türkay). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Wigan, M. (2006). *Basic Illustration: Thinking Visually*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Wigan, M. (2008). *Basics Illustration 03 Text and Image*. Switzerland: AVA Publishing SA.

- Wigan, M. (2009). *Basics Illustration 04 Global Contexts*. Lausanne, London: AVA Publishing SA.
- Wigan, M. (2012). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü*, (çev: M.E. Uslu). İstanbul: Literatür Yayınları
- Wolff, J. (2000). *Sanatın Toplumsal Üretimi*, (çev: A. Demir), İstanbul: Özne Yayınları
- Worldwide Graphic Design Asia (2009). Singapore: Page One Publishing
- Zeegen, L./Crush (2005). *The Fundamentals of Illustration*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Zeegen, L. and Roberts, C. (2014). *Fifty Years of Illustration*. London: Lawrence King Publishing
- Zıllıoğlu, M. (2007). *İletişim nedir?*. İstanbul: Cem Yayınevi

Ansiklopedi

- Dinçol, A.M., (1997). *Hiyeroglif*. Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi (c:2, s: 795-796). İstanbul: YEM Yayınları
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi (1997). *Kömür kalem*. (c.2, s. 1055). İstanbul: YEM Yayınları
- Richard, L. (1999). *Ekspresyonizm Sanat Ansiklopedisi*, (çev: B. Madra, S. Gürsoy, İ. Usmanbaş). İstanbul: Remzi Kitabevi

Bildiri

- Seylan, A. ve Yazar, T. (2012). Yeni Eğilimlerin Amblem/Logo Tasarımları ve Grafik Tasarım Eğitimi Sürecine Yansımaları. *IFAS Uluslararası Güzel Sanatlar Sempozyumu Bildiriler Kitabı*, 49-54. Konya: Selçuk Üniversitesi, http://www.ifas.selcuk.edu.tr/assets/tr_ifas_bildiri_kitabi_21.11.16.pdf (Erişim tarihi: 16 Mart 2018)

Makale

- Akçaoğlu, Z. (2004). Duchamp, Cage, Warhol ve Postmodernizm. *Anadolu Sanat Dergisi* 15(25), 1-8, <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/handle/11421/1194> (Erişim tarihi: 19 Nisan 2019)
- Akdenizli, F. (2018). Grafik Tasarımcıya Getirdiği Avantajlar Açısından Sayısal Renk Sistemlerinin Gelişimi. *Medeniyet Sanat Dergisi*, 4(1), 8-20, <http://dergipark.org.tr/medeniyetsanat/issue/39942/408954> (Erişim tarihi: 20 Nisan 2019)
- Baranseli, E. S. (2018). Sonsuz Sayıda Yeniden Üretildiği Dijital Çağda Sanat Eserinin Kazandığı Yeni Aurası; Van Gogh Alive Sergisi Üzerine İnceleme. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(67), s. 196-211, http://www.asosjournal.com/Makaleler/656777514_13541%20Ebru%20Selcan%20BARANSEL%C4%B0.pdf (Erişim tarihi: 2 Nisan 2019)
- Baranseli, E. S. (2017). Bir Protesto Aracı Olarak Sanat, Yeni Medya Etkisi ve Banksy Örneği. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*. 7(16), 264-280,

- <https://dergipark.org.tr/download/article-file/391239> (Eriřim tarihi: 20 Nisan 2019)
- Bostancı Ege, G . (2017). Kurgu Çağında Gerçekliğin Manipulasyonu, Popüler Kültür ve “Photoshop”. *Sosyoloji Dergisi*. (36), 117-129, <http://dergipark.org.tr/sosder/issue/37639/434732> (Eriřim tarihi: 12 Mart 2018)
- Davis, M.R. and Ellis, O.T. (1964). The RAND Tablet: A Man-Machine Graphical Communication Device. *Toe RAND Corporation, RM-4122-ARPA*, <https://apps.dtic.mil/dtic/tr/fulltext/u2/444103.pdf>. (Eriřim tarihi: 20 Nisan 2019)
- Dillon, B. (2014). Hannah Höch: Art’s Original Punk. *Art&Design, The Guardian*, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/jan/09/hannah-hoch-art-punk-whitechapel?CMP=EMCARTEML6852> (Eriřim tarihi: 14 Şubat 2016)
- Ekiz, H., Vatansever, F., Zengin, A. ve Demir, Z. (2000). Hesaplamanın Tarihi ve Bilgisayarların Geliřimi. *SAÜ Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*. 4(1-2), 73-81, <https://trdizin.gov.tr/publication/show/pdf/paper/> (Eriřim tarihi: 10 Mayıs 2019)
- Fırıncı, M. (2013). Dijital Çağda Geleneksel Baskı Resim ve Teknikler Arası Geçiş (Melezleşme). *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*. 4(4), 127-135
- Giresunlu, L. (2010). Second Life: Performing the Real in Digital Arts. *The International Journal of the Arts in Society*. 4(5), 251-272, https://www.researchgate.net/publication/307767435_Second_Life_Performing_the_Real_in_Digital_Arts (Eriřim tarihi: 11 Mayıs 2019)
- Glaser, M. (1987). Grafik Sanatlar Üzerine. *Yazılar Dergisi*, 1(1), www.gmk.org.tr (Eriřim tarihi: 03 Nisan 2015)
- Heller, S. (2019). Art Herstory. *Print Magazine*. Issue February 7, <https://www.printmag.com/daily-heller/anita-kunz-art-herstory/> (Eriřim tarihi: 27 Nisan 2019)
- Heller, S. (2013). Forgotten Women Designers and Illustrators. *Print Magazine*. Issue February 14, <https://www.printmag.com/design-education/forgotten-women-designers-and-illustrators/> (Eriřim tarihi: 05 Haziran 2018)
- Manovich, L. (1999). Avant-garde as Software. *From "New Vision" to New Media*, <http://manovich.net/Article> (Eriřim tarihi: 22 Nisan 2019)
- Manovich, L. (2007). *Understanding Hybrid Media*, <http://manovich.net/Article> (Eriřim tarihi: 22 Nisan 2019)
- Manovich, L. (2011). *Cultural Software*, <http://manovich.net/index.php/projects> (Eriřim tarihi: 22 Nisan 2019)
- Manovich, L. (2012). Media After Software. *Media Revolutions*, (ed: Stephen Kovats). Frankfurt&NewYork: Campus Verlag, <http://manovich.net/Article> (Eriřim tarihi: 22 Nisan 2019)
- Myers, B. A. (1996). A Brief History of Human Computer Interaction Technology. *ACM Computing Surveys*. 28(4), s. 1-16. Pittsburgh: Carnegie Mellon University, <https://www.cc.gatech.edu/classes/myers-history-hci-tech.pdf> (Eriřim tarihi: 26 Nisan 2019)

- Nochlin, L. (1971). Why Have There Been No Great Women Artists?. 1-26, http://www.writing.upenn.edu/library/Nochlin-Linda_Why-Have-There-Been-No-Great-Women-Artists.pdf (Eriřim tarihi: 23 Nisan 2019)
- Özel Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238, <http://sbd.dergi.anadolu.edu.tr/yonetim/icerik/makaleler/1105-published.pdf> (Eriřim tarihi: 20 Mart 2017)
- Pollock, G. (2011). The Virtual Feminist Museum. *Connecting the Dots: Virtuality, Technology and Feminism in the Museum, Smithsonian, Washington, DC* <http://arts.brighton.ac.uk/projects/irn/workshops-and-symposia/smithsonian/the-virtual-feminist-museum-griselda-pollock> (Eriřim tarihi: 15 Mayıs 2019)
- Poynor, R. (2010). The Missing Critical History of Illustration. *Print Magazine*. Issue June 26, <https://www.printmag.com/article/the-forgotten-history-of-illustration/> (Eriřim tarihi: 14 Mart 2017)
- Selamet, S. (1996). Tipografi Üzerine. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*. 5(17), 173-181, <https://earsiv.anadolu.edu.tr/> (Eriřim tarihi: 03 Nisan 2017)
- Selamet, S. (2004). Resimden Yazıya Yazıdan Sanata. *Anadolu Sanat Dergisi*. 15(25), s. 1-10, <https://earsiv.anadolu.edu.tr/> (Eriřim tarihi: 03 Nisan 2017)
- Tapia, A. (2003). Graphic Design in the Digital Era: The Rhetoric of Hypertext. (Transl: H. Hodgkinson). *Design Issues*, 19(1), 5-24, www.mitpressjournals.org (Eriřim tarihi: 20 Nisan 2019)

Konferans

- Marchant, J. (2011). *Decoding the Heavens: Solving the Mystery of the World's First Computer*. Part Six, London: Barnard's Inn Hall, <https://www.gresham.ac.uk/lectures-and-events> (Eriřim tarihi: 24 Nisan 2019)

Tez

- Baranseli, S.E. (2009). Geliřen İletişim Teknolojileri ile Grafik Anlatım Dili ve Grafik Tasarımın Yeni Uzantıları. *Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi* Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, <http://kybele.anadolu.edu.tr/tezler/2009/927653.pdf> (Eriřim tarihi: 15 Ağustos 2019)

EKLER/ATTACHMENTS











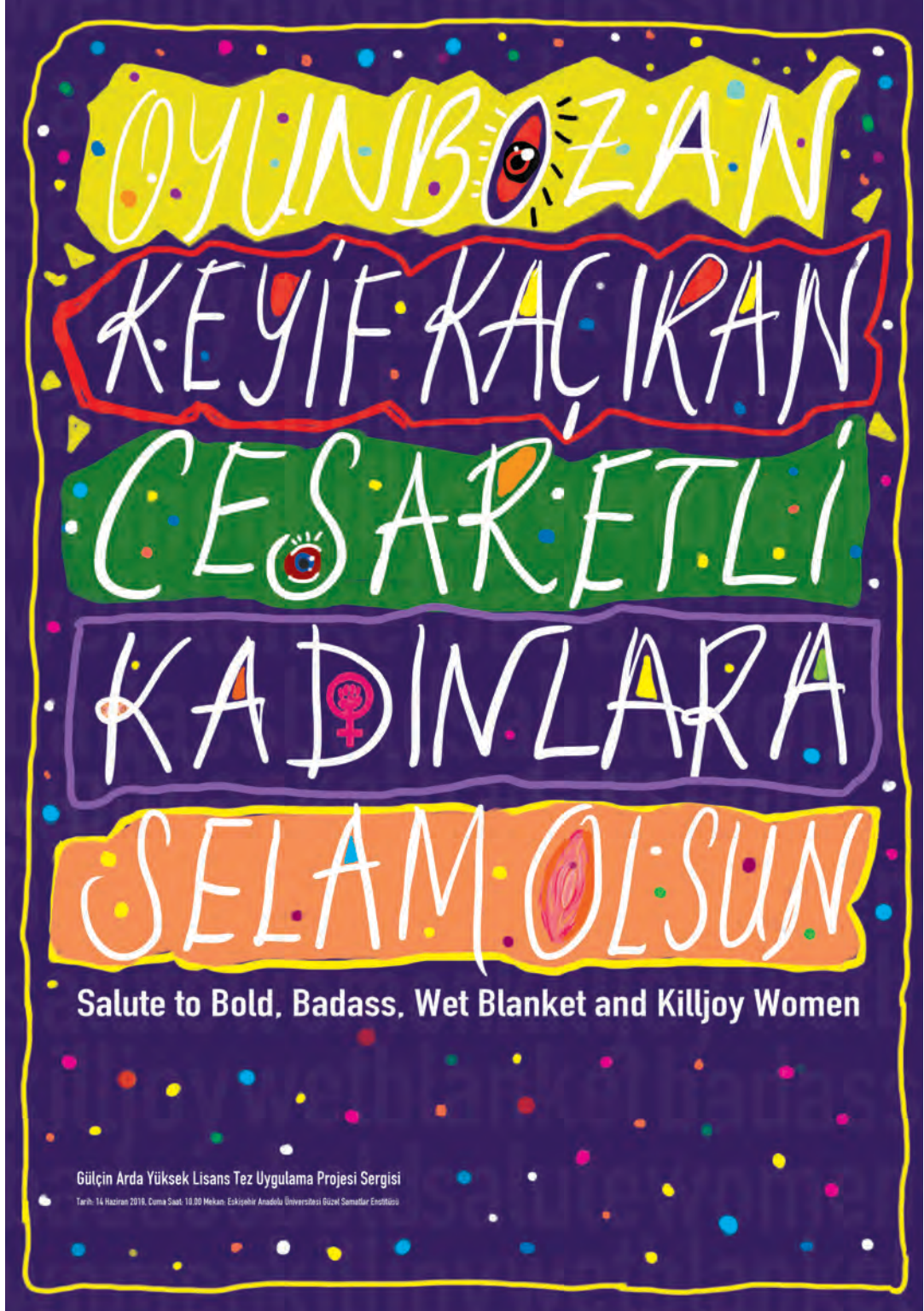


YERLEŐTİRMELER/MOCK-UPS





DİJİTAL SERGİ AFİŞİ/EXHIBITION POSTER



OYUNBOZAN KADINLARIN KİTAPÇIĞI/KILLJOY WOMEN'S BOOKLET



YAYOI KUSAMA

Puantiyeler Kraliçesi (Queen of Polka Dots) olarak tanınan Yayoi Kusama'dan başkası değil. Kendisi çağdaş sanatın önemli bir ismi, hatta "duayen" bir ismi olarak karşımıza çıkıyor. Japon sanatçı Kusama, avangart sanatının yaşayan öncülerinden biri olarak kabul ediliyor. Eserleri feminizm, minimalizm, sürrealizm, pop art ve soyut ekspresyonizm akımları içinde değerlendiriliyor.

Puantiyelerle bu kadar içli dışlı olmasının altında çocukluğundaki bir anı yatıyor. Anlattığı hikayesine göre Kusama, daha küçük bir kız çocuğu iken onu çıldırtan halüsinasyonlar görmeye başlıyor. Bir çiçek tarlasındayken bütün çiçekler onunla konuşmaya başladığında hayal gücünün yettiği kadar çiçeklerin baş kısmını noktalar haline dönüştürüyor ve bu sonsuz noktaların içinde kendini kaybediyor. Sanatla iç içe geçmesinin başlangıcını işte bu çiçek tarlası teşkil ediyor. Her gün halüsinasyonlarıyla, acılarıyla ve korkularıyla savaşmak zorunda kalan Kusama, onları yenebilmek için sanatına sığınıyor. Resim çizmesinin ilk adımını henüz 10 yaşındayken annesinin portresini çizmekle atıyor ve sanat serüvenine devam etmeye karar veriyor. Bir sanat okuluna gidiyor ve resim çalışmaları yapıyor.

Kusamanın sanat anlayışına değinecek olursak, bu özgün hanımefendinin yine kendine özgü bir tanım yaptığını görüyoruz: "Self-obliteration" dediği yani "Kendi kendini silme" üzerine kurulu bir sanat dünyası var. Bu anlayışını da şu sözleriyle pekiştiriyor:

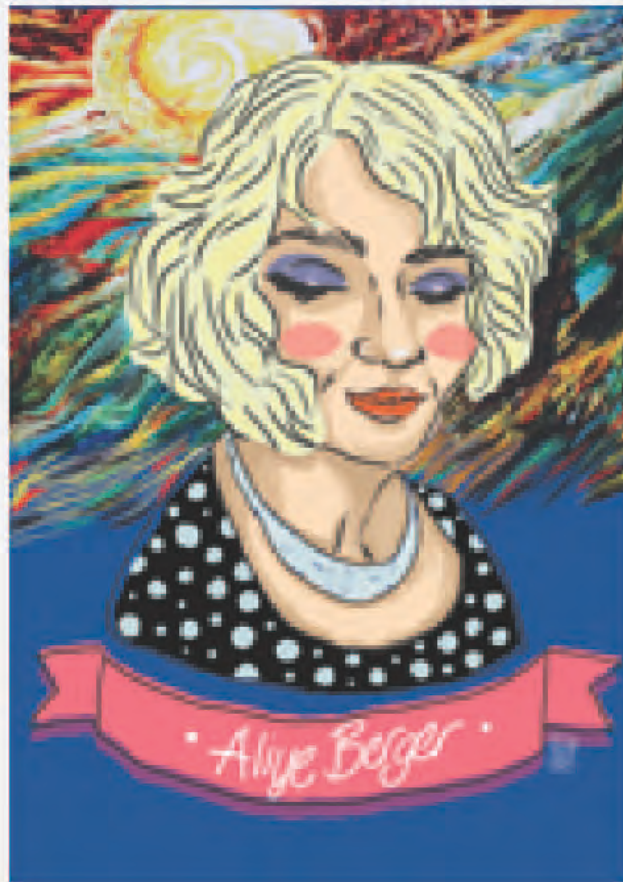


ALİYE BERGER

Türk gravür ve grafik sanatçısı Aliye Berger 1903'te İstanbul'da doğdu. Babası Şakir Paşa, amcası sadrazam Cevad Paşa'dır. Cevat Şakir (Halikarnas Balıkcısı), Fahrünnisa Zeid, Füreya Koral, Nejat Melih Devrim, Şirin Devrim gibi yazar ve sanatçıların yetiştiği bir ailenin üyesi olan Aliye Berger, okuma yazmaya çok küçük yaşlarda, özel bir eğitimle başladı. İlk öğrenimini tamamladıktan sonra. Notre-Dame de Sion'a girdi. Okulu Birinci Dünya savaşında kapanınca, öğrenimini bir başka özel Fransız okulunda tamamladı.

Sonraki yıllarda gravürü yaygınlaştırmak amacıyla, bu teknikle yılbaşı tebrik kartları yaptı. 1954'te İstanbul'da toplanan ve aralarında Herbert Read, Paul Fierens, Lionello Venturi gibi eleştirmenlerin bulunduğu uluslararası bir kongre nedeniyle düzenlenen yarışmada birincilik ödülü, ertesi yıl katıldığı Tahran bölgesel Bienali'nde ikincilik ödülü kazandı. İstanbul, Ankara, Londra, Paris, Viyana, Ravalpindi, İslamabad'da kişisel sergiler açtı. Yurt içinde ve yurt dışında birçok karma sergiye katıldı. İstanbul Resim ve Heykel Müzesi'nde, Viyana Albertina Müzesi'nde ve özel koleksiyonlarda resimleri bulunmaktadır. 1972 yılında son sergisini İstanbul Taksim Galerisi'nde düzenleyen ve aynı yıl sergiyi Ankara'ya götüren sanatçının ölümünden sonra, 1975'te İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi salonlarında geniş bir retrospektif sergisi düzenlendi.

Aliye Berger'in gravürleri, kendi deyimiyle yaşamda her şeyi "renkli gören, yaşamayı en büyük coşku ve aşk olarak kabul eden bir anlayışın ürünleridir. Konularını, kendi çevresindeki oluşumlardan ve yaşamın bütünü içinden seçmiştir. Görüp yaşadığı konular çevresinde zengin bir imgeler dünyası oluşturan Aliye Berger'in gravürlerinde, özellikle seçilmiş ve üstünde ısrarla durulmuş konulardan çok, günübürlüğüne değişen, sanatçıyı ilgilendirdiği ölçüde görsel anlam kazanan görüntüler egemen olmuştur. Aliye Berger Türkiye'de gravür sanatının zenginleşmesine büyük ölçüde katkıda bulunmuştur.



URSULA LE GUIN

ABD'nin önemli yazarlarından biri olan Ursula Kroeber Le Guin , 21 Ekim 1929'da doğdu. Bilim kurgu ve fantezi edebiyatının en önemli yazarlarından kabul edilen Ursula Le Guin, bu alanlardaki eserlerinin yanı sıra şiir, tiyatro, çocuk ve genç edebiyatı alanlarında da yazar ve çevirmen olarak katkıda bulunmaktadır. İlk romanı 1966 yılında yayımlanan Le Guin'in eserlerinde ağırlıklı olarak Jung'un, taoizimin, varoluşçuluğun ve yunan mitolojisinin etkileri görülmektedir. Yazar, başta Hugo ve Nebula olmak üzere pek çok ödülün sahibidir.

Ursula rsula Kroeber, ABD'nin Kaliforniya eyaletinde 1929 yılında dünyaya geldi. Antropolog bir babayla (Alfred Kroeber) psikolog ve yazar bir annenin (Theodora Kroeber) kızıdır. İsmi doğum tarihi olan Azize Ursula Günü'nden aldı. Ebeveynleri tarafından üç erkek kardeşi ile beraber kültürel çeşitlilik fikrinin hakim olduğu bir ev ortamında yetiştirildi[9][10]. Massachusetts-Radcliffe College'da lisans eğitimini tamamladıktan sonra Columbia Üniversitesi'ni bitirdi ve yüksek lisansını "Fransa ve İtalya'da Orta Çağ ve Rönesans Dönemi Edebiyatı" üzerine yaptı[7][10]. 1951'de tarihçi Charles A. Le Guin ile evlendi. Üç çocuk ve dört torun sahibi olan Le Guin, halen ABD'nin Oregon eyaletinde yaşamaktadır.

Bilimkurgu türünde yazmaya 1960'lı yıllarda başladı. İlk öyküsü 1962'de yayınlandı. Pek çok üniversitede ders verdi, çeviri, derleme ve makaleleri yayınlandı. Le Guin, 1969'da yazmış olduğu "Karanlığın Sol Eli" adlı romanıyla bilim kurgu dünyasının iki büyük ödülü olan Hugo ve Nebula ödüllerini aldıktan sonra ün kazanmıştır. Ayrıca, 1974'te yazmış olduğu ütöpik bilimkurgu romanı Mülksüzler ile 1975'de yine Hugo ve Nebula ödüllerini almıştır. Bilimkurgu ve fantastik kurgunun yanı sıra şiir ve çocuk kitapları da bulunmaktadır. Le Guin, teknolojik gelişmelerin değil, politika, toplumbilim ve psikolojinin öne çıktığı ve alternatif toplum biçimlerinin sorgulandığı bilimkurgu yaklaşımının en önemli temsilcilerindendir.



AFİFE JALE

Tiyatroya gönül vermiş, hayallerinin peşinden koşan ve ne pahasına olursa olsun vazgeçmeyen, sahneye çıkmış ilk Türk Müslüman kadın, Afife Jale'nin hayat hikayesidir.

Afife Jale... Türk Tiyatro Tarihi'ne adını altın harflerle kazıyan ilk Türk Müslüman kadın ve evet, acı dolu bir yaşamın ardından gencecik yaşta ayrılmış dünyadan. Yine de "Beni acıyarak değil, düşünerek severek, kucaklayarak hatırlayın. Tiyatro varsa ben varım!" diyerek belirlemiş hayattaki yerini.

Herkesin doğru kendine doğru! Belki de okuduğunuzda ona kızacak çok yer bulacaksınız; ama önce insanın iç sesi, sonra da yaşadığı dönem ne çok şeyi etkiliyor. Kim bilir belki "Ben olsam..." diyeceksiniz pek çok yerde.

Bugün kendi yolunu kendi çizen, yok olacaksa da bir köşeye çekilmesini bilen Afife Jale'nin ölüm yıl dönümü. İlklerin yeri hepimizin hayatında olduğu gibi toplumda da özel elbette ve tartışmasız Onun yeri de çok özel.



FRIDA KAHLO

Kafasında çiçekleriyle, resme olan aşkıyla, yaşadığı onca acıya ve özleme inat dimdik hayatta duran, Frida Kahlo'nun hayat hikayesidir.

Resim denildiğinde kafasında koca güllerle bezeli figürüyle hemen akla gelen, "Bir ressam olarak doğdum" diyecek kadar kim olduğunun farkında ve "Bir fahişe olarak doğdum" diyecek kadar da cesur, hayatı mücadeleyle geçmiş bir kadın, Frida Kahlo.

Dilim döner mi Frida'nın yaşadıklarını anlatmaya bilmiyorum ama daha yazmaya başlarken kendimi en az onun kadar cesur ve güçlü hissediyorum. Sayfalarca yazsam doyamam ve anlatacaklarım da bitmez biliyorum. Çünkü işte öyle bir hayattı Frida'nınki...

Çünkü resimleri hangi akımlara örnek gösterilirse gösterilsin, her zaman resimlerden acı fişkırdı. Tuvalde yansıyan gerçek ve acı, hayatın ta kendisiydi.



SELEN GÜLÜN

Selen Gülün, Türkiye'nin önde gelen çağdaş müzisyeni olarak Batı müzik eğitimi ve Türk ruhunu birleştiriyor. Besteci, piyanist ve şarkıcı olan Gülün'ün çalışmalarında Türk müziğinin izlerini duyabilirsiniz.

Uluslararası düzeyde eleştirmenlerin beğenisini kazanmıştır. Müziğini Avusturya, Almanya, Hollanda, İngiltere, İzlanda, İsveç, Danimarka, İtalya, Fransa, ABD, Brezilya, Japonya, Kamboçya, Pakistan, Litvanya, Rusya, Mozambik ve Türkiye de dahil olmak üzere dünyanın çeşitli ülkelerinde gerçekleştirdi.

Kompozisyonları Dartford Senfoni Orkestrası ve Vellinger String Quartet (İngiltere), Phil Wilson'ın Gökkuşluğu Bandı (ABD), Ensemble TRIS (Avusturya), Sa.No.na Vurmalı Çalgılar Topluluğu ve İstanbul Modern Müzik Topluluğu (Türkiye) tarafından sergilendi.

Altı albümü yayınlandı: Just About Jazz Live (recjazz, 2005), Selen Gülün Trio Sürprizler (recjazz, 2006), Selen Gülün by Selen Gülün (re:konstruKt, 2009), Answers (pozitif, 2010), and Başka (linrecords, 2013).

Piyanist, vokalist, aranjör ve besteci olan Selen Gülün, ilk müzik eğitimini İstanbul Üniversitesi Devlet Konservatuarı'nda başlattı. 1996'da Berklee Müzik Koleji'nden burs aldı ve 1998'de Jazz Composition summa cum laude'da katıldı.



GERİYE KALAN ANILAR/MEMORIES

