

**T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RESİM ANABİLİM DALI**

İLLÜSTRASYONDA DOKU

MEVLÜT ÜNAL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DANIŞMAN:
DOÇ. DR. MUSTAFA KINIK**

KONYA-2019



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Bilimsel Etik Sayfası

Öğrencinin	Adı Soyadı	MEVLÜT ÜNAL		
	Numarası	17811901001		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	RESİM ANA BİLİM DALI		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
Tezin Adı	İLLÜSTRASYONDA DOKU			

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.


Mevlüt ÜNAL



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



YÜKSEK LİSANS TEZİ KABUL FORMU

Öğrencinin	Adı Soyadı	Mevlüt ÜNAL
	Numarası	17811901001
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Resim Ana Bilim Dalı / Resim Bilim Dalı
	Programı	Tezli Yüksek Lisans
	Tez Danışmanı	Doç. Dr. Mustafa KINIK
	Tezin Adı	İllüstrasyonda Doku

Yukarıda adı geçen öğrenci tarafından hazırlanan "İllüstrasyonda Doku" başlıklı bu çalışma 12/06/2019 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği/oyçokluğu ile başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Sıra No	Danışman ve Üyeler		
	Unvanı	Adı ve Soyadı	İmza
1	Doç. Dr.	Mustafa KINIK	
2	Doç. Dr.	M. Sami ÖZTÜRK	
3	Doç. Dr.	Oğuz YURTTADUR	

ÖNSÖZ

“Illustrations have as much to say as the text. The trick is to say the same thing but in a different way. It's no good being an illustrator who is saying a lot that is on his or her mind if it has nothing to do with the text... The artist must override the story, but he must also override his own ego for the sake of the story.”

“İllüstrasyonların en az metinler kadar anlatacakları vardır. İşin püf noktası, aynı şeyi söylemek, fakat farklı bir şekilde. Metinle ilgisi olmaksızın aklından çok fazla şey söylemek, iyi bir illüstratör olmak demek değildir... Sanatçı öyküden üstün olmalı, fakat aynı zamanda öykü adına kendi egosuna da üstün gelmelidir.”

-Maurice SENDAK

Yakından ilgi duyduğum ve uzmanlaşmak istediğim bu sanat dalıyla ilgili araştırmamı destekleyen ve yardımlarını esirgemeyen başta akademik danışmanım Sayın Doç. Dr. Mustafa KINIK ve diğer bölüm hocalarım Sayın Doç. Dr. M. Sami ÖZTÜRK, Dr. Öğr. Üyesi Güllü YAKAR ve Öğr. Gör. Erdiç ÇAKIR'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Mevlüt ÜNAL



ÖZET

Öğrencinin	Adı Soyadı	Mevlüt ÜNAL		
	Numarası	17811901001		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Resim Ana Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
	Tez Danışmanı	Doç. Dr. Mustafa KINIK		
Tezin Adı	İllüstrasyonda Doku			

İllüstrasyon sanatı insanoğlunun kendini ifade etme ihtiyacıyla birlikte doğan ve günümüze kadar varlığını sürdüren görsel bir sanat dalıdır. Teknolojiyle birlikte gelişen ve yaygınlaşan materyallerle birlikte illüstrasyon üretim teknikleri tarih içinde giderek çeşitlenmiş, birçok farklı tekniğin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Aynı zamanda illüstrasyon sanatının yapısı ve gelişimi de bu teknolojik değişimlerden etkilenmiş, bugünkü halini almıştır. Sonuç olarak günümüzde illüstrasyon üretimi için sınırsız denebilecek kadar malzeme ve teknik imkân mevcuttur.

Her görsel tasarımda olduğu gibi, görsel tasarım öğelerinin özenli ve yerinde kullanımı illüstrasyon sanatı için de oldukça önemlidir. İki boyutlu yüzeye üçüncü bir boyut katarak izleyicide farklı bir algı oluşturan ve alanı zenginleştiren doku öğesi, illüstrasyon sanatında da varlığını farklı biçimlerde göstermektedir. Görme duyusunun haricinde izleyiciye dokunsal bir algı da sunan doku, varlığını yalnızca iki boyutlu bir düzlemde görsel kopya olarak gösterse bile bireydeki etkisini devam ettirebilen ve kurduğu bağı güçlendirebilen bir yapıya sahiptir.

Bu çalışmada doku öğesinin illüstrasyon sanatı üzerindeki etkileri, illüstrasyon sanatında üretim teknikleri nicel araştırmada tarama yöntemi ile araştırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İllüstrasyon, doku, grafik sanatlar, dokunsal algı.



ABSTRACT

Author's	Name and Surname	Mevlüt ÜNAL		
	Student Number	17811901001		
	Department	Resim		
	Study Programme	Master's Degree (M.A.)	X	
		Doctoral Degree (Ph.D.)		
	Supervisor	Assoc. Prof. Mustafa KINIK		
Title of the Thesis/Dissertation	Texture in Illustration			

Illustration is a visual art which is born with the necessity of humans to need to express themselves and continues to exist until the present day. With the materials developing and spreading together with technology, illustration production techniques have been diversified in history and caused many different techniques to emerge. At the same time, the structure and development of illustration were influenced by these technological changes and became its current state. As a result, there are a lot of materials which might be counted unlimited today and technical facilities for illustration production as well.

As with any visual design, the careful and proper use of visual design elements is also important for illustration art. The texture element, which creates a different perception in the viewer by adding a third dimension to the two-dimensional surface and enriches the area, shows its existence in different forms in the art of illustration. The texture phenomenon, which presents a tactile perception to the viewer beside the sense of vision, has a structure that can continue its effect on the individual and strengthen its bonding even if it shows its existence as a visual copy only in a two-dimensional plane.

In this study, the effects of texture element on the art of illustration, the techniques of production in the illustration art were investigated by scanning method in quantitative research.

Key Words: Illustration, texture, graphic arts, tactile perception.

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa No</u>
BİLİMSEL ETİK SAYFASI	i
TEZ KABUL FORMU	ii
ÖNSÖZ	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TANIMLAR LİSTESİ	ix
GÖRSELLER LİSTESİ	x
BİRİNCİ BÖLÜM – GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi	1
1.2. Problem Durumu	1
1.3. Sayıtlar.....	2
1.4. Sınırlılıklar.....	2
İKİNCİ BÖLÜM – KAVRAMSAL ÇERÇEVE	3
2.1. İLLÜSTRASYON SANATI	3
2.1.1. İllüstrasyon Kavramı	3
2.1.2. İllüstrasyonun Tarihi Gelişimi.....	6
2.1.2.1. Grafik Sanatının Ortaya Çıkışı	6
2.1.2.2. Yazının ve Kağıdın İcadı ve Kitap Resimleme	8
2.1.2.2.1. Yazının İcadı	10
2.1.2.2.2. Kağıdın İcadı.....	12
2.1.2.2.3. İlk Kitap Resimleme Örnekleri	13
2.1.2.3. Matbaanın İcadı ve Baskı Resim Tekniklerinin İllüstrasyonun Gelişimine Etkileri ...	16
2.1.2.3.1. Ağaç Baskı ve Diğer Yüksek Baskı Teknikleri.....	19
2.1.2.3.2. Metal Baskı (Gravür) Tekniği	23
2.1.2.3.3. Taş Baskı (Litografi) Tekniği.....	27
2.1.2.4. Fotoğrafın İcadı ve İllüstrasyon Sanatının Gelişimine Etkileri.....	31
2.1.2.4.2. Fotoğraf Sanatının Doğuşu	31
2.1.3. İllüstrasyon Türleri.....	36
2.1.3.1. Reklam İllüstrasyonları.....	37
2.1.3.2. Basın-Yayın İllüstrasyonları	38
2.1.3.3. Özel Alan İllüstrasyonları	40
2.1.3.4. Bilimsel İllüstrasyonlar.....	41
2.1.3.5. Moda İllüstrasyonları	43
2.1.3.6. Fantastik İllüstrasyonlar	45
2.1.4. İllüstrasyonun Üretim Teknikleri	46
2.1.4.1. Geleneksel İllüstrasyon Teknikleri	48
2.1.4.1.1. Karakalem Tekniği.....	48

2.1.4.1.2. Kurukalem Tekniđi	51
2.1.4.1.3. Lavi Tekniđi	52
2.1.4.1.4. M¼reккеple Tarama Tekniđi	54
2.1.4.1.5. Pastel Boya Tekniđi	54
2.1.4.1.6. Sulu Boya ve Anilin Teknikleri	56
2.1.4.1.7. Guaj Boya (Tempera) Tekniđi	58
2.1.4.1.8. Kolaj Tekniđi	59
2.1.4.1.9. Hava ile P¼sk¼rtme (Air-Brush) Tekniđi	60
2.1.4.1.10. Karıřık (Mixed Media) Teknik	61
2.1.4.2. Dijital İll¼strasyon Teknikleri	62
2.1.4.2.1. Dijital İll¼strasyon Tekniđinin Uygulama Alanları	64
2.2. Doku	65
2.2.1. Doku Kavramı	65
2.2.2. Doku eřitleri	67
2.2.2.1. Dođada Bulunan Gerek Dokular	68
2.2.2.2. Dokunsal Hissedilemeyen, Gerek Olmayan Dokular	69
¼¼NC¼ B¼L¼M – VERİ SETİ / Y¼NTEM	71
3.1. Arařtırmanın Modeli	71
3.2. Evren ve ¼rneklem	72
3.3. Verilerin Toplanması	72
D¼RD¼NC¼ B¼L¼M – BULGULAR VE YORUM	73
4.1. G¼rsel Tasarım ¼đeleri ve Doku İliřkisi	73
4.1.1. Nokta ve Doku İliřkisi	73
4.1.2. izgi ve Doku İliřkisi	74
4.1.3. Kontrast ve Doku İliřkisi	75
4.1.4. Iřık-G¼lge ve Doku İliřkisi	75
4.1.5. Renk ve Doku İliřkisi	76
4.1.6. Biim ve Doku İliřkisi	77
4.2. İll¼strasyonda Doku ¼retim Teknikleri	77
4.2.1. Geleneksel Y¼ntemlerle Yapılan İll¼strasyonlarda Kullanılan Dokular	78
4.2.1.1. Boya ve izim Aralarıyla ¼retilen Dokular	78
4.2.1.2. Hazır Objeler ve Ara Gereerle Elde Edilen Dokular	84
4.2.1.3. Kolaj Tekniđiyle Farklı Dokuların Bir Araya Getirilmesi	86
4.2.2. Dijital Ortamda Yapılan İll¼strasyonlarda Kullanılan Dokular	89
4.2.2.1. Dijital Resimleme Programlarında Bulunan Fıra ve Filtrelerle Elde Edilen Dokular	89
4.2.2.2. Hazır Doku G¼rsellerinin G¼r¼nt¼ Bindirme (Blending) Y¼ntemiyle Yeniden Kullanılması	95
SONU VE DEĐERLENDİRME	99

KAYNAKÇA	101
SANAL KAYNAKÇA	108
GÖRSEL KAYNAKÇA	109
ÖZGEÇMİŞ	117



TANIMLAR LİSTESİ

- HELİYOGRAF:** Joseph Nicephore Niepce'nin ışığa duyarlı yüzey üzerinde görüntü elde etmek için kullandığı yöntem; kurşun ya da kalay karışımından oluşan levhanın farklı kimyasal maddelerle ışığa duyarlı hale getirilerek pozlandırılması.
- HİYEROGLİF:** Hiyeroglif Eski Çağda kullanılan bir yazı sistemidir. Nesnelerin basitleştirilmiş resimlerine dayanır. Resim yazı terimiyle de ifade edilir.
- İNSİYAL:** Kitaplarda başlıktan önce başlık amacıyla kullanılan, paragrafın başlangıcındaki ilk büyük harf; başlangıç harfi.
- LİNOLYUM:** Yer döşemesi olarak kullanılan, üzeri keten yağı ve mantar tozuyla kaplanmış jüt bezi, muşamba
- MONOKROM:** Tek renk.
- PAPİRÜS:** Nil nehri civarında yetişen ve Eski Mısırlılar tarafından kağıt yapımında kullanılan bitki ve bu bitkiden elde edilen kağıt.
- PARŞÖMEN:** Eski uygarlıklarda kullanılan ve rulolar halinde muhafaza edilen kağıt.
- RÖLYEF:** Kabartma.
- PİKTOGRAFI:** Piktogram olarak da bilinen sembollere dayalı yazı çeşidi. Bir şeyayı, bir objeyi, bir yeri, bir işleyişi, bir kavramı resmetme yoluyla temsil eden sembol.
- SUMİ-E:** Mürekkeple resmetme tekniği, Lavi. Japonca siyah mürekkep anlamına gelen "Sumi" ve resmetmek anlamına gelen "E" ifadelerinin birleşiminden türemiştir.
- UKİYO-E:** 17. ve 19. yüzyılları arasında Japonya'da etkisini göstermiş ve çoğunlukla ağaç baskı olarak üretilmiş Japon baskı resim stili.

GÖRSELLER LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Görsel 1: Cilo Dağında Bulunan Kaya Resimleri.....	7
Görsel 2: Lascoux Mağara Resimleri.....	8
Görsel 3: Antik Siren Vazosu, M.Ö. 480-470.....	9
Görsel 4: Seramik Kap, M.Ö.3200, Susa, İran.....	11
Görsel 5: Mısır Papirüsü, M.Ö. Yaklaşık 1000-945	12
Görsel 6: Antik Çin Kâğıdı.....	13
Görsel 7: Mısır Ölüler Kitabı, M.Ö. 1050.....	15
Görsel 8: Chines Diamond Sutra.....	16
Görsel 9: Tapınak Doktorları ile Hz. İsa, Yaklaşık 1493	17
Görsel 10: İdeal Pastoral Yaşam, Edward Calvert, 1829	20
Görsel 11: Schedelsche Weltchronik, 1493	22
Görsel 12: The Smile (Le Sourire), Paul Gauguin, 1899	22
Görsel 13: Still Life with Glass Under the Lamp (Nature morte au verre sous la lampe), Pablo Picasso, 1962.....	23
Görsel 14: Le Couronnement de la Vierge (Crowning of the Virgin), Maso Finiguerra, 1800'ler	25
Görsel 15: Mezzotint Gravür Örneği: Belshazzar's Feast, John Martin, 1832	26
Görsel 16: Aquatint Örneği: Boss of the Block, Martin Lewis, 1939.....	26
Görsel 17: Lithografi Baskı Örneği: Elles, Henri de Toulouse-Lautrec, 1896.....	30
Görsel 18: View from the Study Window at Maison du Gras, Nicephore Niepce	32
Görsel 19: Otoportre, Tuz Baskı, Hippolyte Bayard,1847.....	33
Görsel 20: Granger Sigara Reklamı, Ludwig Hohlwein, 1925	37
Görsel 21: Basın-Yayın İllüstrasyon Örnekleri.....	39
Görsel 22: İllüstratör Joe Magee Tarafından Yapılan TIME Dergisi Kapağı.....	39
Görsel 23: George Retseck Tarafından Yapılan Bir Beknik İllüstrasyon.....	41
Görsel 24: Doğada Su Döngüsünü Anlatan Bir İllüstrasyon	42
Görsel 25: Böcek Anatomisini Anlatan Bir Bilimsel İllüstrasyon.....	43
Görsel 26: René Gruau Tarafından 1949'da Yapılan Bir Moda İllüstrasyonu.....	44
Görsel 27: Fantastik Bir İllüstrasyon Örneği: Japon Cadısı, Yoshita Amano	46
Görsel 28: Study for "Raphael and the Fornarina, Jean Auguste Dominique Ingres, 1824	49
Görsel 29: Kömür Kalemler.....	50
Görsel 30: Stabilo Kalem Tarama Örneği.....	50
Görsel 31: The Girl and Her Kitten, Maria Votyakova, 2019	51
Görsel 32: Sumi-e Örneği: Delawrence Perkins	52
Görsel 33: Lavi Örneği: Elizabeth Stifel, 2012.....	53
Görsel 34: Tarama Ucuyula Yapılan Bir İllüstrasyon Süreci, Aji Abram	54
Görsel 35: Yağlı Pastel İllüstrasyon Örneği, Hannah Sun	55
Görsel 36: Kuru Pastel İllüstrasyon Örneği, Tracy Butler	56
Görsel 37: Suluboya Örneği, Daniel Luther	56
Görsel 38: Guaj Boya Örneği, James Gurney	58
Görsel 39: Still-Life with Chair Caning, Pablo Picasso, 1912.....	59
Görsel 40: Airbrush Örneği: Benjamin Jorj Harris	61
Görsel 41: Karışık Teknik İllüstrasyon Örneği: Mustafa Soydan, 2012.....	62
Görsel 42: Vektörel İllüstrasyon Örneği, Loulou & Tummie, 2017.....	63
Görsel 43: Bitmap İllüstrasyon Örneği, Mevlüt Ünal, 2015	64
Görsel 44: At Derisi Doku Örneği	66

Görsel 45: Ağaç Kabuğu Dokusu Örneği	66
Görsel 46: Organik Doku Örnekleri.....	69
Görsel 47: İnorganik Doku Örnekleri	69
Görsel 48: Sanal Doku Örneği	70
Görsel 49: Kalın Yağlıboya Fırça Dokusu Örneği, Julie Caves, 2015	78
Görsel 50: Kuru Fırça Dokusu Örneği	79
Görsel 51: Boya Spatulası Doku Örneği, Françoise Nielly, 2005	79
Görsel 52: Suluboya Dokusu Örneği	80
Görsel 53: Kömür Kalem Dokusu Örneği	80
Görsel 54: Grafit Kalem Dokusu Örneği	81
Görsel 55: Çizburger, Dave White, 2008.....	81
Görsel 56: The Widow's Broom, Chris Van Allsburg, 1992.....	82
Görsel 57: Jungle Girl, Lior Katzir, 2016	83
Görsel 58: Grafit İllüstrasyon Örneği, Lisa Rasmussen.....	83
Görsel 59: Suluboya İllüstrasyon Örneği, Friends, Jen Hall.....	84
Görsel 60: Suluboya ve Poşetle Üretilen Doku Örneği	85
Görsel 61: Farklı Yüzeylerin Kağıt Üzerine Bıraktığı Dokular	85
Görsel 62: Plastik Poşet ve Sulu Boya İle Yapılan Bir Doku Çalışması, Heidi Ahmed	86
Görsel 63: Farklı Dokuların Bir Arada Kullanımına Örnek	87
Görsel 64: Kolaj İllüstrasyon Örneği, Stefanie Wingefeld	87
Görsel 65: The Fabric Picture For General Autumn Wear, Lawrence Fellow, 1934	88
Görsel 66: Günümüzde Yaygın Kullanılan Dijital Resimleme Programlarından Boya ve Karışım Örnekleri	90
Görsel 67: Yaygın Bir Resimleme Programı Olan ArtRage İçin 2012 Yılında Yayınlanmış Bir Karakalem Fırça Paketi.....	90
Görsel 68: Photoshop Kuru Fırça Paketi, Kyle T. Webster	91
Görsel 69: Emir Ayouni Tarafından Hazırlanan Basınca Duyarlı Halftone Fırça Seti	91
Görsel 70: And this guy's saying, What do you want from me?, Brandon James Scott, 2018	92
Görsel 71: Vektörel Bir İllüstrasyona Doku Ekleme Süreci, Ivan Petrushevski, 2013	93
Görsel 72: Sanatçı William Alexander Tarafından Standart Photoshop Filtreleri Kullanılarak Yapılan Bir Görüntü İşleme Süreci, 2010	93
Görsel 73: Tasarımcı Terri Stone Tarafından Hazırlanan Photoshop İllüstrasyon Filtre ve Action Anlatımı, 2018	94
Görsel 74: Standart Photoshop Doku Filtreleri	94
Görsel 75: Photoshop Filtre Örneği, Colin Smith.....	95
Görsel 76: Photoshop Programı Balık İllüstrasyonu Uygulama Aşaması	95
Görsel 77: Karıştırma Seçeneklerinin Görüntü Üzerindeki Etkileri, Renee di Cherri, 2016.....	96
Görsel 78: Andrei Stefan, 2018.....	96
Görsel 79: The Circus Strongest Man, Fabio Sardo, 2018	97
Görsel 80: Happy Chinese New Year, Caver Zhang, 2016	98

BİRİNCİ BÖLÜM – GİRİŞ

1.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Grafik sanatlarının en zarif ve en zengin görsel biçimi olan İllüstrasyon Sanatı, geçmişten günümüze birçok alanda görselleştirme ve görsel olarak anlatma görevini üstlenerek tasarımcılara ve sanatçılara büyük ölçüde yardımcı olmuştur. Teknolojiye hızlı bir şekilde cevap veren ve dönemsel ilerlemelere kolayca uyum sağlayabilen bu sanat dalı, daha sonraki dönemlerde de varlığını sürdürecektir ve verimli bir şekilde amacına hizmet etmeye devam edecektir.

İllüstrasyon üretiminde de diğer grafiksel üretimlerde olduğu gibi özgünlük, yaratıcılık, amaca uygunluk ve estetik özellikler taşımasını etkileyen birçok tasarım unsuru vardır. Görsel tasarım öğelerinden “Doku” unsuru, alanda farklılıklar yaratabilme, iki boyutlu ortama görsel ve dokunsal zenginlik kazandırma ve yüzeye ışık-gölge ve renk dışında ayrı bir kimlik kazandırma açısından oldukça önemli ve yaratıcı çözümler sunmaya elverişli bir olgudur. Düz bir yüzeyde sıradan bir şekilde renklendirilmiş alanı zenginleştirerek, izleyiciye 3 boyutlu olmasa bile dokunduğu zaman adeta hissedebileceği algısını verir.

Doku olgusunun illüstrasyon tasarımında uygulanması ve kazandırdığı görsel farklılıkların olumlu sonuçları ve yaygın kullanımı bu araştırmanın ortaya çıkmasındaki etkenlerden biri olmuştur. Bu araştırmayla, doku unsurunun farklı kimlikler ve yöntemlerle uygulandığı illüstrasyonlar incelenerek illüstrasyon sanatı kapsamında üretim yapacak illüstratör ve tasarımcılara yardımcı olabilecek akademik bir kaynağın ortaya çıkması amaçlanmıştır.

1.2. Problem Durumu

“İllüstrasyon üretim sürecinde görsel tasarım öğelerinden biri olan dokunun yeri nedir ve uygulama teknikleri nasıldır?” cümlesi araştırmanın problemi olarak tespit edilmiştir.

1.3. Sayıtlar

1. Bu çalışmada yararlanmak üzere arařtırmayla ilgili taranan kaynaklardaki bilgilerin gerçek bilgiler olduđu ve dođruyu yansıttıđı kabul edilmiřtir.

2. Arařtırmada sunulan örnek görsellerin evrensel nitelikler tařıdıđı varsayılmıřtır.

1.4. Sınırlılıklar

Alanla ilgili ulařılabilen kütüphanelerdeki kaynaklar, online veritabanları, online eriřime açık yabancı kütüphaneler, online müzeler, akademik dergiler ve sempozyum kitapları ve diđer basılı kaynaklar arařtırmanın literatürünü oluřturmaktadır.

Çalışma, geleneksel ve dijital doku üretim teknikleri ile sınırlıdır.

İKİNCİ BÖLÜM – KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. İllüstrasyon Sanatı

2.1.1. İllüstrasyon Kavramı

Berger'e göre görmek, sözden ve sözcüklerden daha önce amacına ulaşır (Öncül, 1989: 7). İnsan beyni ve zihin, ilk önce gördüğü şeyle ilgilenir ve ona tepki gösterir. Bu görme duyusunun diğer duyulardan daha öncelikli ve daha baskın olmasının sonucudur.

Özellikle çocukların gelişiminde oldukça önemli bir yeri olan illüstrasyon sanatının gerekliliğini Frewd la Dekeus'ın şu sözüyle anlayabiliriz; "İyi işlenmiş bir resim yahut iyi işlenmiş bir çizim, iyi bir yazı gibidir." (Koç, 2013: 35).

Almanca'da "Illustrierung", Fransızca ve İngilizce'de ise "Illustration" olarak bilinen, kitap gibi yazılı kaynakların içindeki yazıları, metinleri açıklayan yahut yorumlayan resimleme sanatının Türkçe'deki birebir karşılığı "İllüstrasyon"dur (Turani, 1968: 51). Sözcüğü anlamı "resimleme" dir. Bir ifadenin, temanın, metnin ya da konunun yorumlanması, açıklanması amacını taşır (Sürmeli, 2004: 24). Latince "lustrare" kökünden gelmektedir ve kelime karşılığı "anlaşılabilir yapmak" tır. Yazılı bir metnin, bir konunun içinde bulunan aydınlatıcı görsel öğelerdir. Direkt olarak bireyi bir diyagram ya da bir harita bilgilendirmeyi görev edinir. Bir ürünün birey tarafından satın alınabilirliğini artırır, bir hikâyeye can verir, garip ve sıra dışı şeyleri canlandırır veya bir mesajı vurgular. Bir mesajı, istenilen bir bildiriye hedeflenen bireye iletebilmesi, bir illüstrasyonun başarılı ya da başarısız olduğunu ortaya koyan unsurdur (Gikonv, 1991: 10). Sözen ve Tanyeli'ye göre İllüstrasyon, belirli bir ana fikri plastik uygulamalar aracılığıyla dile getirilmelidir (Sözen ve Tanyeli, 2011: 145). Onları resim yoluyla anlatmalıdır (Çakır, 2001: 37).

İllüstrasyonun daha çok bir yöntemdir. Bir konunun yazılı olarak bireye aktarılmasının zor olduğu durumlarda yahut yalnızca metni desteklemek amacıyla kullanılır.

Resimleme, anlatıcı bir tarzda, bir fikrin yahut bir konunun hatta bir olayın adeta fotoğrafını çekmektir. Sözlü yahut yazılı bir metine eşlik eder. Onu tamamlar. Bir çizim, bir fotoğraf, bir resim yahut bu amaca hizmet eden bir şeklin ortaya çıkarılması yahut ortaya çıkarılma sürecidir (Fleishman, 2004: 3). Genellikle yazılı kaynaklar içinde bulunan metinlerin anlatımcı ve açıklayıcı yönlerini güçlendirmek, birey tarafından daha verimli ve daha iyi algılanmasını ve anlaşılmasını sağlamak için, konulu olarak yapılır. Görsel sanatlar arasında ayrı bir uzmanlık alanı oluşturmuş ve bir sanat dalı olarak kendi yerini edinmiştir.

Daha çok kitap içi metinlerin açıklayıcı tanımlarını güçlendirmek ve daha iyi anlaşılmasını sağlamak amacıyla yapılan, konulu resimlerdir. Sanat çalışmalarında bir uzmanlık alanı olarak yerini almıştır (Tepecik, 2002: 79). İllüstrasyon, akılda kalıcı ve etkileyici imge ve görsel mesajlar ortaya koyabilen, hareketli ve yaşayan, bireyle iletişime geçen bir araçtır (Wigan, 2012: 9).

İşlevsel olması ve belirli bir amaca hizmet etmesi, illüstrasyonun en belirleyici, en önemli özelliklerinden birisidir. Bu amaç, aktarılacak istenen mesajın, önceden belirlenmiş kitleye verimli bir biçimde aktarılmasıdır. İllüstratif bir çalışmanın kendine has belirli bir tekniği yoktur. Ele alınan konunun, temanın yapısına göre her türlü teknik serbestçe uygulanabilir. İllüstratif bir eser, diğer galeri eserleri gibi izleyicilerden yalnızca tek bir şey ister; kendisine bakılmak. Galeri eserlerinin kim, ne, nerede ve neden gibi mühim soruların yanıtlarını izleyiciye vermek gibi bir zorunluluğu bulunmazken illüstrasyon sanatında bu zorunluluk vardır (Fleishman, 2004: 3).

İllüstratif bir çalışma, nizam ve bütünlük içinde olmalıdır. Bu unsurları değerlendirmede çizgi, zıtlıklar, renk değerleri, figürler ve mekân gibi olgular büyük önem taşır. Hedeflenen kitle, esere bakarken ilkin çizgisel unsurlara dikkat eder. Bu yüzden birçok illüstrasyonda yer alan öğelerin, şekillerin, kenar çizgilerinin, konturlarının algılanabilir olması gerekmektedir. Açık ve koyu ton farklarıyla uzaklık-yakınlık ilişkisi, doluluk-boşluk ilişkisi ile karşıtlık ilişkisi kurulabilir. Renk ve renk tonlarının çokluğu, çeşitlenebilir kombinasyonları ve birbirleriyle birleşme olanaklarıyla illüstrasyon sanatçısının yaratıcılığına büyük ölçüde katkı sağlar. Alanda espaslar kullanılarak hacimsel aralıklar oluşturulabildiği gibi, mekân çizimlerinde

gerçeğe yakın perspektif olgusu da kullanılabilir. Hedeflenen kitle, illüstrasyon bir veya birden çok figür içeriyorsa ilkin dikkatini buna verir. Mekân olgusu figürler hakkında izleyiciye bilgi verirken figür de mekânı anlatır (Eroğlu, 2013: 108).

Mekanik yahut teknik çizimler ve mimarlık, mühendislik gibi tasarım alanlarında açıklama aracı olarak kullanılan ve sanatsal değeri olmayan çizimler de illüstrasyon sayılmaktadır (Eczacıbaşı, 199: 3841). Slogan, başlık yahut yazılı metin gibi sözel olguları görsel bir hale bürüyen ve görsel olarak anlatan, yorumlayan tüm görsel öğelere genel illüstrasyon denmektedir (Becer, 1999: 210).

Asıl anlamı “resimleme” ya da daha genel bir ifadeyle “kitap resimleme” anlamına gelen illüstrasyon kavramı, Türkçe ’de daha çok sanatsal değeri olmayan ve estetik özelliklerden yoksun görsel ürünler için, alçaltıcı bir anlamda kullanılmaktadır (Sözen ve Tanyeli, 2011: 112). Oysa ki illüstrasyon, sürekli olarak gelişen, dinamik, canlı ve güçlü bir sanat biçimidir. Zengin bir geçmişe sahip bu alan, her alanda etkileyici imge ve mesajlar ortaya çıkarabilen çağdaş bir ifade biçimidir (Wigan, 2012: 13).

İllüstrasyon sanatı, fotoğraf alanından ayrı olmasına rağmen bazı fotoğraf tekniklerini temel almaktadır. Yine de illüstrasyon yapım sürecinde hangi tekniklerden faydalandığının, hangi yöntemlerin kullanıldığının önemi yoktur. Mühim olan ortaya çıkan üründür. Öte yandan çok yönlü bir sanatçı olmak istiyorsa, bir illüstratör elinden geldiğince hayatın içinden kesitler yapmalıdır (Gray, 2015: 7).

Görsel sanatların hepsi, kendisini görsel üretime adamaktadır. Bu görsel ürünler belirli bir verinin aktarılması için kullanıldığında, illüstrasyon sanat biçimi olur. Fakat sanat ve illüstrasyon olguları asla birbirinden tümüyle ayrılmaz; illüstrasyon sanatı geleneksel sanat uygulamalarına, geleneksel uygulama yeteneklerine ve tekniklerine oldukça bağlıdır. İllüstrasyon çoğunlukla sanatı ticari bir durumu anlatabilmek için benimser. Sosyal ve ticari istekler, illüstrasyonun biçimini ve içeriğini belirleyen unsurlardır (Dalley, 1982: 10).

İllüstrasyonlar yapıldığı zamanın ya da yapılış amacı dışında ayrıca birer görsel pencere görevi de görmektedirler. Yerine göre bize dönemin özelliklerini, ortam ve

mekânı ya da o dönem ilgilenilen konunun önemini bize rahatlıkla aktarabilmektedirler.

İllüstrasyonlar, aslında hayal gücünü yakalayan, izleyicide kalan ve birisinin kişisel tarihinin şimdiki anla kaçınılmaz şekilde yaşadığı anları gösteren resimlerdir (Zeegen, 2005: 12).

2.1.2. İllüstrasyonun Tarihi Gelişimi

2.1.2.1. Grafik Sanatının Ortaya Çıkışı

İnsanoğlunun kendini semboller aracılığıyla ifade edebilmesi ihtiyacı, yazının icadından önce de vardı. Mağara dönemi insanları, bu ihtiyaçlarını giderebilmek için kalıcı farklı iletişim araçları bulma çabasına girdiler.

Medeniyet tarihinde, erken dönemlere bakıldığında insanoğlunun, yazı aracılığıyla bilgiyi iletebilme dönemine geçmeden önce çizme ve boyama evresinde olduğu ortaya çıkmaktadır. İnsanoğlu, en erken sanat çalışmalarını, mağara duvarlarına yapmıştır. Mağara içlerinde ve kaya yüzeylerinde bulunan çizimler ve boyamalar, insanoğlunun yüzlerce asır önce düşüncelerini ve fikirlerini ne şekilde ifade etmeye, anlatmaya çalıştıklarını göstermektedir. Şüphesiz, mağara yüzeylerinde yer alan bu resimlerin yapılış amacı, yalnızca duvarları süslemek olmamıştır (Hidayetoğlu, 2008: 19).

Buzul Çağı'nda insanoğlu tarafından yapılan bu ilk sanat yapıtı örnekleri, Fransa'da Lascaux ve İspanya'da Altamira Mağaralarında bulunan resimlerdir. Görsel sanatlar tarihine bakıldığı zaman, bulunan bu mağara resimlerinin ve heykellerinin, insanların duygularını ve düşüncelerini, o dönemde yaşadıkları olayları somut bir biçimde anlattıkları ilk görsel iletişim aracı ve ilk illüstratif uygulamalar olduğu görülmektedir (Tansuğ, 1973: 25). İmgelerin insanların üzerindeki etkileri konusunda şekil çizilerek uygulanmış ilk görsel iletişim örnekleridir (Uçar, 2004: 17).

İnsanlığın kurduğu en eski yerleşim birimi olduğu ileri sürülen ve 40.000 yıl öncesine dayandığı kabul edilen bu rastlantı sonucu keşfedilmiş Paleolitik Dönem Mağaralarında yer alan duvar resimlerinde genellikle hayvan figürleri işlenmiştir. Bir

bizonun bir insana saldırı anının resmedildiği, Fransa’da keşfedilen Lascaux Mağarası resimleri, bu zamana ait insanoğlunun aslında hayvan figürlerinin anatomisine, hareket ve dinamiğine ne kadar egemen olduğunu göstermektedir. Tarihöncesi insanoğlunun bu kadar üstün gözlem yeteneğine sahip olduğu görüşünü yine Fransa’da keşfedilmiş Les Trois Frerés Mağara resimleri güçlü bir şekilde desteklemektedir. İnsanı şaşırtan bir desen ustalığı ve de renk kullanımı kabiliyeti barındırmaktadır bu resimler (Tansuğ, 2006: 20).

Hayvan figürlerinin baskın kullanıldığı tarihöncesi çizimler arasında İsveç, Jömtland’da bulunmuş kaya resimleri de yer almaktadır. Bu resimler boya uygulaması olmaksızın yalnızca kaya üzerine çizilerek uygulanmış hayvan figürleridir.

Anadolu bölgesinde de Paleolitik döneme ait olduğu savunulan kaya resimleri de keşfedilmiştir. Hakkâri etrafında Cilo dağlarında bulunan bu kaya resimlerinin yanısıra Antalya’da yer alan Karain mağarasında da tarihöncesine ait önemli buluntular elde edilmiştir (Tansuğ, 2006: 21).



Görsel 1: Cilo Dağı Kaya Resimleri, Türkiye (Sanal 1, 2019)

Bu resimler, hayvanlardan elde edilen yağların ve renkli toprakların karışımlarıyla ve sütle karıştırılmış bitki özleriyle elde edilen ilkel boyalar aracılığıyla uygulanmaktaydı. Resimlerde yer alan kontur çizgileri yüzeye kazınarak uygulanıyor, boyalar yüzeye ezilerek elverişli hale getirilmiş bitkiler ya da çıplak ellerle tamponlanarak sürülüyordu. İnsanoğlunun kendini ifade edebilmesi ve olayları

aktarabilmesi için göstermiş olduđu bu çaba, grafik sanatların da doğuşu olmuştur denilebilir.



Görsel 2: Lascaux Mağara Resimleri, Fransa (Sanal 2, 2019)

Mağara resimleri, yazının icadından asırlar önce erken dönem insanoğlunun yazı yerine kullanabildiği tek yöntem olmasına rağmen, halen, yazının icadından çok sonra bile yazının ifadesel ve anlatımsal gücünü artırmak amacıyla resimlemenin görsel anlatım gücünden yararlanmaktadır.

Mezopotamya ve Mısır medeniyetlerinden itibaren resim sanatı, genellikle bilgiyi aktaran bir araç olarak kullanılmıştır. Mısır duvar resimlerinde ve Mezopotamya taş rölyef levhalarında resimleme, sanatsal özellikler taşımasının yanı sıra yazıyı, metni tamamlayan bir öge olarak görmekteyiz. Roma ve Yunan dönemlerinden günümüze gelen herhangi bir illüstrasyon örneği bulunmamasına rağmen, Roma mozaik resimlerinden ve Homeros destanlarının işlendiği vazo çizimlerinden, illüstrasyonun bu dönemlerde de yer aldığı anlaşılmaktadır (Erzen, 1997: 841).

2.1.2.2. Yazının ve Kağıdın İcadı ve Kitap Resimleme

Mağara resimleri, uzmanlarca sanatın ve özellikle grafik sanatlarının başlangıcı, ilk keşfi olarak kabul edilse de illüstrasyon sanatının ilk resimli kitapların ortaya çıkmasıyla başladığını savunanlar da vardır.

İllüstrasyon, kitap resimleme ve yazınsal metinlerde süsleme aracı olarak en fazla kitabın tarihi kadar geçmişe dayanabilir. Ancak, Mısır ve Mezopotamya gibi tarihte yüksek kültür etkinlikleri göstermiş medeniyetlerden bu zamana kadar, resim sanatı yalnızca bilgiyi iletme görevini üstlenen bir araç olarak görülmekteydi. Bu medeniyetlerde gerek günlük kullanılan nesnelere gerekse mekanların duvarlarına uygulanan resimlerin de bilgiyi iletme işlevleri vardı. Bu resimler, genellikle dini ya da tarihi konuları açıklayıcı, tasvir edici ve belgeleyici nitelikteydiler. İllüstrasyon sanatının bu biçimde kullanılması 19. Yüzyıla dek sürmüştür (Keser, 2005: 173).



Görsel 3: Antik Siren Vazosu, M.Ö. 480-470 (Sanal 3, 2019)

Antik Mısır uygarlığı, varlığını sürdürdüğü düşünülen yaklaşık üç bin yıl süresi içinde devamlılığını koruduğu bir sanat formu üretmiştir. Şüphesiz Antik Mısır uygarlığının, çok ufak gelişmeler ve değişiklikler meydana gelmişse de ürettikleri bu tarza ve kültüre bu kadar bağlı kalmasının sebebi, heykel ve resim sanatının başlı başına yüce bir amaca hizmet etmesiydi. Bu amaç, ölümden sonraki yaşama inanan Antik Mısırlıların, ölümlerini ve ölümden sonraki hayatlarını korumaya ve betimlemeye, başkalarına sunmaya fazlasıyla önem vermesiydi. İnanç ve mistik ritüeller bu uygarlıkta sanatın gelişmesinde ve korunmasında büyük önem taşımıştır. Özellikle önemli kimselerin öldükten sonra mumyalanma seremonilerini, yeryüzünde

yaşadıkları hayatı ve öbür dünyada onların yaşadıklarını umdukları hayatı anlatan illüstrasyonlar lahitlere ve parşömenlere işlenirdi (Cleaver, 1969: 11).

2.1.2.2.1. Yazının İcadı

Doğuşundan bu yana grafik ve resim alanlarının her ikisine de yakın duran illüstrasyon sanatı, 20. yüzyılın ikinci yarısından günümüze dek aşama aşama özgürleşmekle kalmamış, önemli bir atak yaparak farklı arayışların etkisi dahilinde bugünkü modern kimliğini oluşturmaya başlamıştır (Yılmaz, 2016: 80).

Mezopotamya ve Mısır medeniyetlerinden günümüze dek resim, çoğunlukla bilgi aktarma görevi verilen bir araç olarak kullanılmıştır. Öyle ki birçok kültürde, ilk yazı yazma girişimleri, resimli işaretler olarak karşımıza çıkmıştır. Bu melez sembollere “resimyazı (piktografi)” adı verilmektedir. (Eczacıbaşı, 1997: 841).

M.Ö. 3.000 ve 2.500 yılları arasında ortaya çıkan çivi yazıları, yazının ilk örneği olarak kabul edilmektedir. İlk olarak Mezopotamya’da, işaretlerin ve resimlerin bir araya gelip türemesiyle ortaya çıkmış ve zamanla gelişmiştir (İşler, 2003).

İnsanoğlu, Mezopotamya’da taş mağaralarını ve kaya sığınaklarını terk edip ilk yerleşim birimlerini kurmaya başladıklarında- arkeologlara göre bu zaman aralığı M. Ö. 15.000 ve 8.000 arasına denk gelmektedir- ufak kil tabletler oluşturup, mülkiyet kayıtlarını bu tabletler üzerine kaydetmişlerdir. Nüfusun artışı, yerleşik düzene geçiş ve avcılık yerine hayvan yetiştiriciliğin gelmesiyle bu kayıtların çoğalması ve düzgün bir şekilde muhafaza edilmesi gerekliliği de artmıştır. Zamanla kumaş ve deri kılıflar içinde saklanan bu tabletler, her ne olursa olsun çabuk bozulan organik bir yapıya sahip olmalarından ötürü uzun süre dayanamamış ve parçalanmıştır (Hackwell, 1987: 6).

En eski piktografik yazı sistemi insanoğlunun bilinen ilk yerleşim yeri olan Güney Mezopotamya’da, milattan önce 3500 ve 3100 arasında kullanılmıştır. Resim benzeri şekiller çizgisel bir düzende birbirlerine bağlanmış, kil tabletlere işlenmiştir. Bu kil tabletler genellikle disk, koni, silindir, pramidal ve üçgen şekillerinde yapılmıştır.

Çivi yazılarının ilk olarak IV. Uruk Hanedanlığı çağında Antik Mezopotamya uygarlıklarından biri olan Sümerler tarafından kullanıldığı ve geliştirildiği bilinmektedir. Arkeolojik kazılarla bulunan kalıntılar bizi, tapınaklarda toplanan yiyeceklerin kaydedilmesi amacıyla yazının zorunlu olarak keşfedildiği sonucuna götürmektedir (Becer, 1997: 85). Bilinen ilk yazı sistemini icat eden Sümerler aynı zamanda okçuluk ve tekerleği de icat etmiş, Fırat ve Dicle Nehirleri yakınlarında Mezopotamya'nın güneyinde yaşamlarını sürdürmüşlerdir (Hackwell, 1987: 7).



Görsel 4: Seramik Kap, M.Ö.3200, Susa, İran (Hackwell, 1987: 8)

Piktogramların işaret ve resimsel öğelerinden arınıp zamanla yalnızca sese karşılık gelen sembollere dönüşmesiyle oluşan çivi yazısı, “Stylus” olarak isimlendirilen keskin bir araçla kil tabletlere oyulurken ortaya çıkan şeklin “kama (çivi)” şekline benzemesi nedeniyle bu ismi almıştır.

Çivi yazısının gelişimi, genel ifadeden tek ses bilgisine olmak üzere özele doğru olmuştur. Yani, ilk olarak işlenen bir iz koca bir ifadeyi, bir kelimeyi anlatırken sonraları yalnızca bir heceyi temsil etmiş, zamanla daha da hassaslaşarak sesleri ifade edecek hale gelmiştir. Yalnızca kaydetmek ve daha sonra tekrar okunmak amacıyla

yapılan bu çivi yazıları hiçbir dekoratif amaç güdülmeden yalnızca işlevsel bir amaç için yaratılmıştır.

Mısır uygarlığı, çok erken dönemlerde yüzyıllarca kullanacakları geleneksel bir resim yazı tekniğini başlatmıştır. Piktogramlarını ayrı ayrı sesleri temsil eden Sümerlere karşın Mısırlılar, eski piktogram yazı stillerini kullanmaya ve korumaya devam etmişlerdir (Ullman, 1969: 9).

2.1.2.2.2. Kağıdın İcadı

Günümüzde kullanılan kağıdın en erken örneği, Mısır papirüslerinden elde edilen parşömenlerdir. Antik Mısır dilinde “P-apu” adı verilen bu ilkel kağıtların ismi, Yunan ve Latin terimlerle türeyerek günümüzde “Papirüs” halini almış, yine Yunan ve Latin tarihinde yazı ve resim uygulanan materyal olarak kullanılmaya devam etmiştir (Smith, 1901: 142).



Görsel 5: Mısır Papirüsü, M.Ö. Yaklaşık 1000-945 (Sanal 4, 2019)

Çin uygarlığının kâğıt yapma sanatı üstündeki egemenliğinin, bu materyalin Batı Asya ve Avrupa tarafından tanınmasından yüzyıllar öncesine dayandığı görülmektedir. Bambu liflerinden, çim ve benzeri bitkilerden ve dut ağacı kabuğundan yapılan bu antik kağıtlar, ilk olarak bambu paneller olarak şekillenmiş ve üzerine Çin yazıları yazılmıştır. Hristiyanlık öncesi ve sonrası dönemde ise uzun bir süre bunun yerine ipek kalıntılarıyla elde edilen kağıtlar kullanılmıştır.

Lifli maddeler ve pamuk keçesi hamurundan elde edilen kağıt, bazı uzmanlara göre II. yüzyılda ortaya çıkmıştır. Antik Çin’de bri Devlet Adamı olan “Ts’ai Lun”, modern kağıdın atası ve bitki liflerinden kağıt elde etme yönteminin ilk mucidi olarak addedilmektedir. M.S. 105’de eski balık ağları, kıyafetler ve kenevirde kağıt üretmeyi başarmıştır. Çin uygarlığının bu mahareti zamanla Hint, Pers ve Arap

uygarlıklarınca da öğrenilmiştir. Daha sonra tarihi olaylar ve tüccarlar aracılığıyla Asya üzerinden Yunanistan ve Avrupa'nın her yerine yayılmıştır (Smith, 1901: 143).



Görsel 6: Antik Çin Kâğıdı (Sanal 5, 2019)

Kağıdın Avrupa'ya girişi, 15. yüzyılda olmuştur. Farklı maddelerden dokunan kumaş parçaları dövülerek önce toz haline getiriliyor, suyla katılaştırılarak hamurlaştırılıyor ve ardından keçe tabakalar arasına yayılarak sıkıştırılıyor, en son kurutulularak beyaz bir yüzeye sahip kağıtlar elde ediliyordu. Matbaacılığın ve baskı sanatlarının hızla gelişip yayılması, şüphesiz kağıt üretim tekniklerinin öncülüğüyle olmuştur (Munis, 1971: 43).

2.1.2.2.3. İlk Kitap Resimleme Örnekleri

Kitaplarda illüstrasyonun kullanımı, önceleri süsleme ve dekore etme ihtiyacı sonucu ortaya çıkmıştır. Kitap sanatçıları, ortaya çıkardıkları eserlerin insanlar tarafından daha çok beğenilmesi, onlara daha çok çekici gelmesi için ayrı bir istek duymuştur. Bu beğendirme ihtiyacının yanı sıra kitap sanatçıları, yapıtlarını üretirken aynı zamanda kendileri de süreç içerisinde keyif almak istemişlerdir. Bu sebeplerle yazılı yapıtların süslenerek güzelleştirilmesi, yazı karakterlerinin yanında artık başka motifler eklenerek dekore edilmesine başlanmıştır.

Kitap illüstrasyonunun ortaya çıkmasındaki ikinci neden, kitaplarda yer alan metinlerin okuyucular tarafından daha kolay anlaşılması, onlar tarafından benimsenmesi gereksinimiydi ve bu gereksinim, resimsel öğelerle giderilebilmekteydi. Okuma ve yazması olmayan bireyler tarafından dahi olaylar, metinler içerisine yerleştirilen resimlerle kolayca anlaşılabilirdi. Bilinen en erken; süslenmiş yazınsal eserlerin, Antik Mısır mezarlarında yer alan resimli kitapçıklardır. Bu kitapçıklar, inanışlara göre, ölen kişilerin sonsuz yaşamını tamamlayan dini eserlerdi. Hiyeroglif yazılar ve bu yazılardaki resimsel öğeler, grafiksel olarak benzersiz birer sanat eserleriydiler. Antik Mısır döneminde mitoloji ve efsaneler de resmedilmiştir. Antik Yunanlılar ise kitaplarını bu kadar süsleme gereksinimi duymamış, hatta hemen hemen resimleme yoluna hiç gitmemişlerdir. Bu toplumlarda temel amaç bilimsel konuların işlenmesi ve aktarılması olmuştur. Antik Yunanlılar kitaplarının sadece son kısımlarını, bazen de başlık kısımlarını süsleyerek dekore etmişlerdir (Asher, 1991: 21).

Çağımız illüstrasyon anlayışına uygun ilk örnekler, bazı otoritelere göre, günümüze kadar gelen Ramesseum Papirüsü (Ramesseum Papyrus) ve Mısır Ölüler Kitabı (The Egyptian Books of the Dead), isimli rulo parşömenlerdir. El yazması olarak bilinen en eski illüstratif hikâye kitapları oldukları da bilinmektedir. Çağımız illüstrasyon sanatına zemin hazırlayan aslında orta çağa ait bu el yazmalarıdır (Dalley, 1982: 10).

“Ölüler Kitabı”, günümüze kadar varlığı korunabilen en iyi örnektir. Buna rağmen, Roma döneminden günümüze kalabilen örnek sayısı oldukça azdır (Çam, 2012: 13). Mısır’ın Ölüler Kitabı papirüslerinin, M.Ö. 1300’lü yıllarda yapıldığı sanılmaktadır. Bu papirüs rulolarının kendilerine has bir tasarımı vardır. Papirüs, enlemesine tasarlanmış ve üst kenar kısımlarına yazı ve resimlerden oluşan şerit şeklinde bir bordür yerleştirilmiş, alt kısma metin işlenmiştir. Yazıların düzeni yukarıdan aşağıya ve ayrılmış kolonlar şeklindedir (İçmeli, 1996: 49).

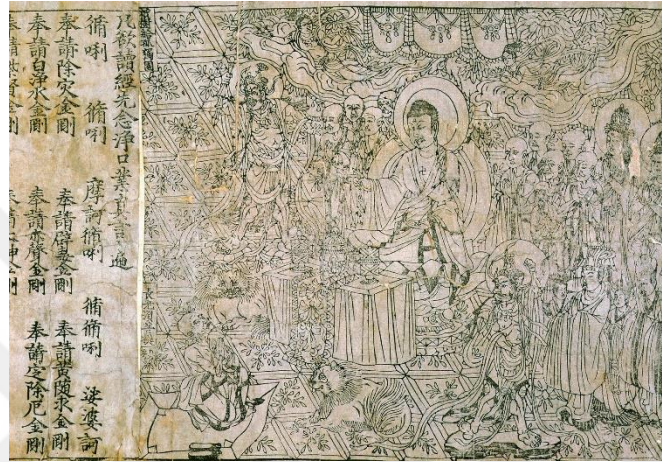


Görsel 7: Mısır Ölümler Kitabı, M.Ö. 1050 (Sanal 6, 2019)

Antik Mısır'ın yanında Batı Uygarlıklarında kitabın resimlenmesi daha farklı ve biraz daha yavaş bir yol izlemiştir. Dini kitapların daha çok birey tarafından okunabilmesi, daha geniş kitlelere hitap edebilmesi istenmiş, bu sayede okuma ve yazma bilmeyen toplumun fakir kesimine de illüstrasyonlar aracılığıyla dini öğretilerin iletilmesi çabasına girilmiştir. Bu sebeple erken baskı yöntemlerinin hemen hemen büyük bir kısmı dini yazılı eserleri hazırlamak amacıyla kullanılmıştır. Başta Romalılar olmak üzere Batı dünyası, Antik Yunan topluluğunun izlediği yolu izlemiştir diyebiliriz. Kitap sanatının, dolayısıyla illüstrasyon sanatının günümüzdeki şekliyle kullanılması ve üretilmesi, Hristiyanlığın yaygınlaşmasıyla başlamıştır. Hristiyanlığın ortaya çıkması ve toplumlar tarafından kabul edilmesiyle beraber kitap ustaları, kutsal dini kitaplara ayrı bir özen ve çaba getirerek dindar toplumun saygısını, takdirini ve onların hayranlıklarını uyandıracak eserler ortaya koymayı birer amaç haline getirmişlerdir (Aslıer, 1991: 23).

Budizm öğretilerini içeren bu kitaptaki illüstrasyonlar, yine tek renkli ve çizgisel resimlemeler biçiminde işlenmiştir bu yüzden de Ukiyo-e adı verilen Uzakdoğu ağaç baskı tekniğinden ayrılmaktadır. Çünkü Ukiyo-e tekniği yalnızca belirli konuları, portreleri içeren bir Uzakdoğu baskı ekolüdür ve 15. yüzyılda şekillenmiştir.

“Mısır Ölüler Kitabı”nın tarihte ilk kitap illüstrasyonu olarak kabul edildiğine dayanan bazı kitaplardan daha önce bahsedilmişti. Kitap illüstrasyonu olarak bu parşömenlerin ilk eserler olduğu konusunda uzmanlar fikir birliği göstermektedir. Ancak tarihte “baskı tekniği” kullanılarak üretilen ilk kitap illüstrasyonu, M.Ö. 868’de basıldığı bilinen, Çin Uygarlığına ait “Chines Diamod Sutra” isimli, ağaç baskıyla çoğaltılmış kitaptır.



Görsel 1: Chines Diamond Sutra (Sanal 7, 2019)

2.1.2.3. Matbaanın İcadı ve Baskı Resim Tekniklerinin İllüstrasyonun Gelişimine Etkileri

Hristiyanlığın ortaya çıkması, kitabın günümüzdeki şeklini alması, yani bilgiyi destekleyen ayrıca süsleme amacıyla illüstratif öğeler içeren bir şekle bürünmesine de neden olmuştur. Hristiyanlığın erken dönemlerinde kitap resimleme ve kitap yazma sanatıyla uğraşan sanatçıların amacı, dini kitapları dindarların ve din adamlarına beğendirebilmek ve onlara hayran kalacakları eserler verebilmektir. Dini hikayelerin kolay anlaşılabilir olması, metinlerin içerisinde yer alan ve konuyu destekleyen dini resimlerdir. Bu illüstrasyonlar dönemin sanatsal anlayışına uygun yapılmışsa da kitapların şekli ve resimlemelerinde Bizans’ın izlerini taşımaktaydılar. Ortaçağ Avrupa’sında, farklı ülkelerde, aynı konularla ilgili olmasına rağmen farklı ifadeler ve süslemelere sahip illüstrasyon karakterleri bulunmaktadır. Kitap illüstrasyonlarında en fazla kırmızı renk tercih edilmiştir. Maharetin ön plana çıktığı ince işçilikler ve titiz çalışmalar dikkat çekmektedir. Bu harcanan emek ve kullanılan boyalar, kitapların

değerini artırmış ve gittikçe pahalılaştan kitaplara halkın talebi git gide azalmıştır. Bu yüzden 13. yüzyılda kitap illüstrasyonlarına ekonomik olarak kolaylık sağlayacak bir değişikliğin getirilmesi kaçınılmaz olmuştur. İllüstrasyonlar yalnızca tek renk (monokrom) olarak çizim uçlarıyla çizilerek içleri basit bir biçimde renklendirilmekteydi. Kitabın maliyetini azaltan bu teknikle birlikte din kitaplarıyla beraber eğlence amaçlı ve öğretici farklı kitapların da yaygınlaştığı görülmektedir (Aslıer, 1986: 25).



Görsel 2: Tapınak Doktorları ile Hz. İsa, Yaklaşık 1493 (Sanal 8, 2019)

Üç yüz yıldan günümüze dek bir ifadenin, kavramın resimlenmesine karşılık gelen- ilk önceleri kitaplar olmak üzere- farklı alanlarda karşılaştığımız illüstrasyon sanatının bilinen kimliğinde oluşan asıl değişimlerin, bulunduğumuz yüzyılın ikinci yarısından bu yana ivme kazandığı söylenebilir. Çünkü, günümüze kadar yapılan üretimler, belirlenmiş kriterler çerçevesiyle sınırlı kalmakta ve benzer amaçlara göre şekillenmektedir. Halen bir zanaat dalı olarak addedilen yayıncılık alanı, 19. yüzyılda, mekanik üretimin olanakları yüzünden endüstriyel bir hal almıştır. Toplum için oldukça yüksek olan kitapların fiyatları daha makul bir seviyeye gelmiş, yeni tanıtım yöntemleri (kurulan tanıtım standları, afişler, katalog ve broşürler vb.) bireylere daha bilgilendirici bir yaklaşım göstermekteyken eğitim yasalarının okuma yazma

konusunda izlediği teşvik edici strateji toplumun okur yazarlık seviyesini arttırmıştır (Yılmaz, 2016: 80).

Ancak matbaanın keşfedildiği yıllarda (1450), kitaplarda başlık kullanımı henüz bilinmiyordu ve yazı metinlerinin başlangıç noktalarının, kitapların başlangıç sayfalarının daha belirgin olması gerekiyordu. Bu yüzden ilk olarak başlangıç sayfası ve insiyal karakterlerine oldukça önem verilirdi. İlk sayfa ve ilk harfler, özellikle daha özenli ve daha zengin bir biçimde süslenirdi.

Bugünkü anlamıyla matbaa teknolojisinin keşfi, 1450’de baskı sanatının kalbi olarak atfedilen edilen Almanya’nın Mainz şehrinde doğmuş ve modern baskı tekniklerinin temelini atmış olan Johannes Gutenberg tarafından olmuştur. Gutenberg’in ilk olarak 1439’da bulduğu bu sistem, her bir karakterin (harf) birbirinden ayrı bağımsız bir şekilde yer değiştirmesine imkan tanıdığı için “Hareketli Metal Harfler (Movable Types)” olarak da anılmıştır. 1450’de matbaa, bu hareketli harflerin bir düzenek içinde kullanılmasıyla son halini almıştır (Becer, 1997: 92).

Eski bir kuyumcu olan Gutenberg, mesleki bilgilerinden de faydalanarak ayrıca kurşun alaşımlı harfler ve bu materyale uyum sağlayabilen yağ bazlı baskı mürekkepleri de üretmiştir. Böylelikle baskı teknolojilerinde artık ağaç baskının yerini, ısıya ve aşınmaya karşı daha sağlam ve dayanıklılık gösteren bir malzeme olan metal almıştır (Man, 2009: 124).

İtalyan ağaç baskı illüstrasyonunun altın çağı, 15. yüzyılın son çeyreğinde başlamış ve aşağı yukarı yüz yıl kadar devam etmiştir. Bu süre zarfında en harmonik ve en haz verici kitaplar, İtalyan baskılarıyla üretilmiştir. Mantegna’nın anıtsal klasiğini, “Titan’ın İdealleşmiş Doğası” nı ve Salviati’ nin zarif asaletini bulabileceğimiz bu kitaplar için tasarlanan ağaç baskılar, İtalyan Rönesansının en güzel baskı resimleri arasında yer almaktadır. İcadını takiben matbaa teknolojisi, 1464 yılında alman Conrad Sweynheym ve Arnold Pannartz tarafından İtalya’ya getirilmiştir. Manastırın başrahibi Kardinal Turrecremata’nın isteğiyle Subiaco’daki Benedictine Manastırı’na İtalya’nın ilk matbaasını kurdukları düşünülmektedir (Thompson, 2004).

Aynı Kardinal, İtalya’da yayınlanan ilk resimli kitap olan “Meditationes de vita Christi (Mesih’in Yaşamı Üzerine Meditasyonlar)” basılmasından ve yayınlanmasından sorumluydu. Otuz kalın ağaç baskıdan oluşan kalıplar aracılığıyla basılan bu kitap, 1467’de Roma’da yayınlanmış ve böylelikle İtalya halkı Gutenberg matbaasıyla çoğaltılmış ilk eserle İtalya halkı tanışmış oldu.

Matbaa aracılığıyla İtalya’da basılan ikinci resimli kitap, 1472’de Verona kentinde yayınlanmıştır. Tamamen İtalyanca olan bu kitapta, savaş figürlerinin ve askeri makinelerin açıklamaları detaylandırılmış bir savaş anlatımı içeriyordu. Bu dönemde ağaç baskının en büyük avantajı, hareketli harflerle birlikte aynı prese aynı anda yerleştirilip tek seferde baskı alınmasına olanak sağlamasıydı (Thompson, 2004) Daha önceki dönemlerde süslemeler ağaç baskı kalıplarıyla elle basılırken yazılar daha sonra ikinci aşamada kağıda aktarılmaktaydı.

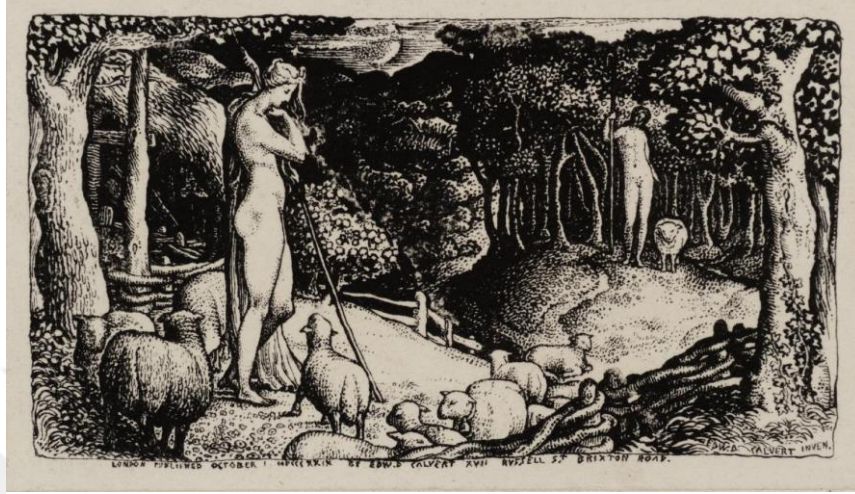
Gutenberg’in 1440’da matbaayı icat etmesiyle kitap basım ve çoğaltma tekniklerinde yeni çığırar açıldı. 15. yüzyılda gelişen metal gravür baskı tekniği, ilk renkli kitap basımına olanak sağladı (İçmeli, 1996: 132). Bakır plakaların kazılarak yapıldığı bakır gravürlerle beraber; taş baskı, foto-mekanik farklı teknikler de matbaacılığın önemli ölçüde geliştirdi. İnsanoğlu, illüstrasyonun farklı tekniklerini saptayarak temellerini atmış oldu (Çam, 2012: 14).

Sanayi devriminin illüstrasyon sanatının günümüzde tanımlamış olduğumuz haline gelmesindeki etkisi büyüktür. Sanayi devrimi, reklamların, ürün tanıtımlarının önemlerinin artmasına neden olmuş; daha net ve daha ayrıntılı, daha çok dikkat çekebilen görsel öğelere olan ihtiyacı artırmıştır. Bu unsurlarla beraber illüstrasyon, artık pek çok markanın hatırlanması hususunda ve karakteristik olarak kolayca ayırt edilebilmesinde oldukça önemli oranda belirleyici bir rol oynamıştır (Atan, 2013: 27).

2.1.2.3.1. Ağaç Baskı ve Diğer Yüksek Baskı Teknikleri

Ağaç baskı, yüksek kabartmalar halinde kalıpların kullanıldığı bir baskı tekniğidir. Genellikle çok sert olan şimşir bloğunun yüzeyine uygulanır ve bu yüzden oldukça detaylı, ince işlemlere olanak sağlar. 19. yüzyılda, foto-mekanik çoğaltma tekniklerinin icadından önce kitap, gazete ve dergilerdeki resimlerin, illüstrasyonların

çoğaltılması için kullanılan bir yöntem olarak yaygınlaşmış, ancak İngiliz ressam Edward Calvert gibi sanatçılar tarafından orijinal birer baskı resim üretim aracı olarak kullanılmıştır (Tate, 2019).



Görsel 3: İdeal Pastoral Yaşam, Edward Calvert, 1829 (Sanal 9, 2019)

Avrupa'nın kağıtla tanışmasından sonraki dönemlerde, orta çağın bitmesiyle birlikte illüstrasyon sanatının gelişmesinde büyük rol oynayan ağaç baskı tekniği keşfedilmiştir. Öyle ki, baskı yöntemiyle elde edilmiş ilk illüstrasyon örnekleri de ağaç baskı tekniğiyle yapılmıştır (Eczacıbaşı, 1997: 841).

Bu tekniğin yaygınlaşması ve gelişmesinde İtalya'da yaşamış Giunta ailesi, Gabriel Giolito ile J. de Gregoris ve G. de Gregoris gibi öncü illüstrasyon sanatçılarının etkisi büyüktür (Eczacıbaşı, 1997: 841). Ahşap yüzeylerin keskin bıçaklarla oyulması ve kabartma şeklinde bir baskı yüzeyi şeklinde kalıplardan ibaret olan bu tekniğin yaygınlaşmasıyla, kitapların basılması ve üretilmesi hiç olmadığı kadar ucuzlamış ve artık halkın kolayca ulaşabileceği materyaller haline gelmiştir. Ağaç baskı, sunduğu ekonomik kolaylıkla halkın bilgiye ulaşmasını kolaylaştırarak kültürel anlamda büyük bir devrim başlatmıştır.

Ağaç baskı tekniğinde, ilk dönemlerde illüstrasyon sanatçısı ve ağaç kalıbı yapan kişiler farklı kişilerdir. Sanatçı çizimini oluşturduktan sonra kalıp ustasına işi devreder ve kalıp usta tarafından ustaca oyulurdu. 16. yüzyıldan itibaren sanatçıların kalıplarını kendileri oydukları görülmektedir.

Ağaç kalıpların oyulması tekniği aslında çok daha eski bir döneme, 9. yüzyıla aittir. Antik Çin uygarlığı tarafından keşfedilen bu teknik, İslam dünyası aracılığıyla batıya yayılmıştır. Ağaç baskının Avrupa’da kullanımının ancak 13. yüzyılda başladığı muhtemeldir. 14. yüzyılın son yarısına kadar da yalnızca tekstil üzerine bu teknikle baskı yapıldığı görülmüştür. Kağıt üzerine uygulanması bu dönemden sonradır. Aradaki bu gecikme, kağıdın da Avrupa topluluklarında geç tanınmasıdır. Kağıt, 13. yüzyılın sonlarına doğru ilkin İtalya’da, ardından 14. yüzyılda Almanya’da yaygınlaşmıştır. Avrupa’daki ilk illüstrasyon örneklerinin ustaları bilinmemektedir. Bu erken dönem baskı eserleri, şaşırtıcı derecede iddialı ve sofistike kompozisyonlarıyla daha sonra devam edecek olan Uluslararası Gotik tarzda resmedilmiştir. Benzer sanatsal kaliteye, 1460’ların ortalarında da rastlanılmaktadır. Fakat genel olarak, 15. yüzyılın ortalarından itibaren bu seviye, mütevazı bir sanatsal düzeyde sabitlendi ve temel olarak oyun kartlarında doğanın dini çerçeveler içinde kabataslak resmedilmesiyle sınırlı kaldı. Bu eserlerin hiçbiri imzalı olmadığı için değil sanatçıları, hangi ülkeden geldikleri bile bilinmez bir hale gelmiştir. Dini tapınaklarında ve fuarlar da ya da pazarlarda satılmak üzere çok fazla sayıda basıldıkları bilinmektedir.

1480’lerde, ağaç baskının yalnızca ufak bir kesim tarafından popüler bir sanat dalı olarak kaldığı görülebilir. Bu durum, 1490’larda kitap ticaretinin canlanmasıyla ortadan kalktı. Erken basılmış kitaplarda illüstrasyona oldukça nadir rastlanılmaktaydı. Ancak 1490’larda yayıncılar resimli kitaplar için ayrı bir pazarın ve büyük bir talebin olduğunu keşfettiler. Kitap illüstrasyonu için ağaç baskı tekniği ticari olarak kaçınılmaz bir yöntemdi: matbaa makinesinde hareketli harf sistemiyle aynı anda tek seferde baskı verebiliyordu. Oysa ki gravür, yazı basımından tamamen bağımsız, farklı materyallerle ve farklı bir aşamayla basılarak maliyeti oldukça artırıyordu (Antony, 1996: 18).

Ağaç baskıyla basılmış illüstratif ilk büyük kitap, Dürer’in vaftiz babası Anton Koberger tarafından Nuremberg’de yayınlanmış 1493 tarihli “Weltchronik”tir. Bu kitabın resimlemeleri Michel Wolgemut, yazıları ise Hartman Schedel tarafından hazırlanmıştı.



Görsel 5: Schedelsche Weltchronik, 1493 (Sanal 10, 2019)

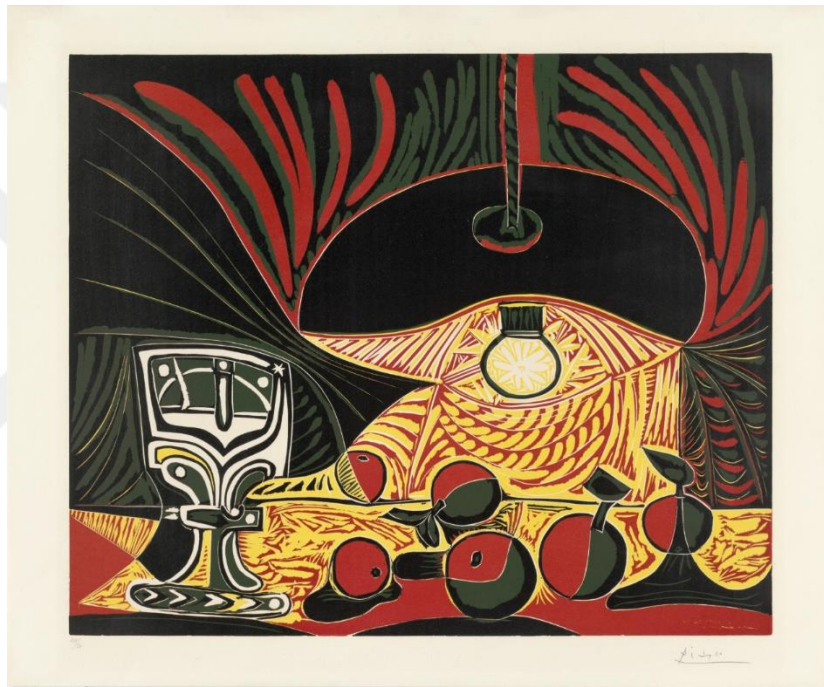
Günümüzde ağaç baskı tekniği, halen sanatsal olarak baskı resim sanatçıları tarafından tercih edilen geleneksel bir teknik ve tarz olarak varlığını sürdürmektedir. Özellikle Paul Gauguin ve Edvard Munch gibi bu konuda seçkin eserler vermiş ve 1905'te Dresden'de ortaya çıkan "Die Brücke" grubuna ilham olmuş sanatçıların etkisi büyüktür.



Görsel 42: The Smile (Le Sourire), Paul Gauguin, 1899 (Sanal 11, 2019)

Sanayi devrimiyle birlikte topluma sunulan ürünlerin gelişmesiyle ağaç baskı tekniğine bir alternatif doğmuştur. Ağacın yapısına göre daha yumuşak ve daha kolay kesilebilir bir ürün olması nedeniyle linol baskı tekniği, sanatçılar tarafından ağaç baskıya göre daha tercih edilebilir hale gelmiştir.

Linolyum veya lino; katılaştırılmış keten tohumu yağı, mantar tozu ve dolgu maddeleriyle yapılan bir zemin kaplamasıdır. Genellikle güçlendirilmek için ve sertlik vermesi açısından bir çuval veya kanvas kumaşla desteklenir. Destekleyici blok olarak arka kısmına MDF (orta yoğunluklu sunta) paneller yapıştırılarak muhafaza edilir. Gravürlerine ek olarak, Picasso'nun orijinal, elle imzalanmış linol baskıları, onun yenilikçi tutumunu ve bir baskı sanatçısı olarak yeteneğinin göstergesidir. Picasso, 1940 ve 50'lerde, Vallauris'te linol baskılar yapabilmek için linol üzerinde denemeler yaparak oldukça vakit harcadı (Smith, 2019: 10).



Görsel 6: *Still Life with Glass Under the Lamp (Nature morte au verre sous la lampe)*, Pablo Picasso, 1962 (Sanal 12, 2019)

2.1.2.3.2. Metal Baskı (Gravür) Teknikleri

Sanatçıların eserlerini toplumun daha büyük kesimlerine ulaştırabilmesi ve bu eserlerin aynı zamanda çoğaltılabilmesi için geliştirdikleri bir teknik olan gravür, taşıdığı sanatsal değer yanı sıra üretildiği dönemdeki kültürel ve sosyal yaşamı, doğal çevreyi ve bu ortamlarda yaşanmış olan değişiklikleri, önemli olguları bize yansıtarak birebir gözlemlememize olanak sağlayan, adeta belge niteliği taşıyan, baskı resimde önemli bir üretim tekniğidir. Fotoğrafın icadından önce günlük hayattan

kesitler ve mekanlardan görselleri günümüze kadar aktarılabilmesi, gravür sanatı sayesinde mümkün olmuştur (Tüzün ve Gürses, 2017: 236).

Ağaç baskı ekonomik ve özellikle kitap resimlemelerinin çoğaltılabilmesinde büyük kolaylıklar sağlamasına rağmen kaba bir teknik olması, sanatçıların çizimlerini daha ustaca, titiz ve daha detaylı bir biçimde işleyebilecekleri, daha ayrıntılı görsel anlatımlar yapabilecekleri bir teknik arayışı içine girmelerine sebep oldu.

17. yüzyılda çizimlerde daha fazla detay ve titizlik arayışı doğrultusunda keşfedilen bakır oyma tekniği, sivri uçlar aracılığıyla metal plaka yüzeyine çizilen farklı derinliklerin ve farklı kalınlıkların oluşturulduğu, sonrasında oluşan bu oyuklara mürekkebin yerleşmesi ve ardından baskı presi aracılığıyla kağıda aktarılmasına dayanan bir çukur baskı türüdür. Metal olarak bakırın daha yaygın kullanılmasının sebebi, metal süslemeler yapan kuyumcu ustaların süsleme materyali olarak kolay yontulabilirliği ve pürüzsüz yüzeye sahip olduğu için bakır tercih etmeleridir.

Kökeni belirsiz olmasına karşın gravür sanatının ya da daha doğrusu gravür baskısı fikrinin doğuşu konusunda geniş kabul görmüş teori Floransalı bir kuyumcu işaret etmektedir. Gümüş ve altın plakalar üzerine küçük süsleme motiflerini damgalamayı yeni öğrenen kuyumcu Maso Finiguerra'nın ("niello" adı verilen bu teknikte metale damgalanan çukurlar siyah boyayla doldurulurken yüksekte kalan kısımlar parlatılarak kontrast motifler elde edilirdi) atölyesinde yeni işlediği bir metal teknenin üzerine şans eseri yanlışlıkla çamaşırcısı ıslak bir kumaş parçası koyar. Kumaşı çektiğinde teknedeki süslemelerin olduğu gibi kumaşa geçtiğini gören kuyumcu Finiguerra, damgalanmış metalin başka bir yüzeye baskı izi bırakabildiğini keşfetti. Böylelikle yeni bir sanat dalını ortaya çıkardı (The Illustrated Magazine of Art, 1854: 26).



Görsel 7: Le Couronnement de la Vierge (Crowning of the Virgin), Maso Finiguerra, 1800'ler (Sanal 13, 2019)

Orta çağdan itibaren, tıp ve eczacılık ve mühendislik gibi bilim alanlarıyla ilgili yazılı kaynaklarda illüstrasyonlar çokça kullanılmış ve özellikle bu illüstrasyonlar Rönesans'la birlikte zirveye ulaşmıştır. 16. yüzyılın ortasında gelişen metal gravür teknikleriyle illüstratif eserler daha fazla ayrıntılı ve daha gerçekçi özellikler taşımaya başlamıştır. Öncelikle Dürer, ardından Holbein, daha sonraları Giandomenico Tiepolo, Caravaggio ve Reni gibi sanatçılar resmettikleri tarihi, mitolojik ve dini konularla illüstrasyon sanatını hiç olmadığı kadar ileri bir seviyeye taşımıştır (Eczacıbaşı, 1997: 841).

Halen günümüzde en hassas ve en detaylı baskı resim tekniği olarak kabul edilen metal gravür tekniğinin en ilkel işleme yöntemi olan kuru kazımanın yanı sıra, asitte yedirme, mezzotint ve aquatint gibi yüzeyde doku oluşturmak ve bu dokuları işlemeye olanak sağlayan birçok işleme metodu vardır.



Görsel 8: Mezzotint Gravür Örneği: *Belshazzar's Feast*, John Martin, 1832 (Sanal 14, 2019)



Görsel 16: Aquatint Örneği: *Boss of the Block*, Martin Lewis, 1939 (Sanal 15, 2019)

2.1.2.3.3. Taş Baskı (Litografi) Teknikleri

Litografi, köken olarak Antik Yunanca'dan gelen bir kelimedir. Taş anlamına gelen "Lithos" ve yazı anlamına gelen "graphein" kelimelerinin birleşiminden oluşmuştur. Genellikle iyi cilalanmış ve pürüzsüz hale getirilmiş bir taş yüzeyi, çinko ya da alüminyum plakalar kullanılarak yapılan bir baskı türüdür (Scardamaglia, 2017: 2). Litografi ile basım, 1798'de, bir kireçtaşı bloğundaki bir mum boya ile yazılmış kelimelerin tekrar tekrar nasıl üretilebileceğinin keşfedilmesiyle başladı. Diğer baskı teknikleri gibi litografi de bir görselin mürekkepli bir yüzeyden birden fazla kopya elde edilmesine olanak tanır. Resim ve yazı çoğaltılmada kullanılan büyük bir geleneksel yöntemdir (Hirsch, 1967: 14).

Çağımız ofset baskı tekniklerine en yakın kalitede üretilmeye izin veren taş baskı tekniğinin mucidinin Aloys (ya da Alois) Senefelder olduğu bilinmektedir. Senefelder'ın yeni bir baskı tekniği keşfetmede araştırmalarında ulaştığı sonuç ve uyguladığı adımlar, oldukça beklenmedik ve muhteşemdi. Bu araştırmalarının edebi çalışmalarını basabileceği ve şu ana kadar yalnızca iki çeşitle sınırlı olduğu sanılan (intaglio ve yüksek baskı) baskı sanatlarına yeni bir teknik kazandıracığından bihaberdi. Bu iki baskı tekniğinden tamamen farklı bir teknik olan taş baskı Senefelder tarafından keşfedilene dek aynı yüzeyden kabartma ya da çukurlaştırma olmaksızın baskı almanın imkânsız olduğu düşünülmekteydi. Hatta böyle bir düşünce tamamen saçma ve yalnızca bir hayalperesttin hayali olarak görülmekteydi (Prang, 1896: 83). Oysa uzun bir geçmişe sahip baskı sanatına günümüze kadar uzanan modern baskı tekniklerinin temelini atmıştı.

Baskı işlemleri, yüksek kaliteli bir görüntünün makul bir maliyetle büyük miktarlarda çoğaltılmasını sağlar. Bu grafik ürünlerinin üretimi genellikle müşteri istekleri doğrultusunda şekillenir ve talebe göre tasarlanır. Bu zorlu ve yaratıcı ürünleri üretmek için birçok profesyonel ve teknik insan gerekir. Günümüzde ofset (düz) baskı, baskı endüstrisinde en yaygın kullanılan baskı işlemidir ve Senefelder tüm dünyada yaygın olarak kullanılan düz baskı tekniğinin kapısını açarak tarihte önemli bir çığır açmıştır (Hird, 1991: 9).

Litografinin geliřimi, 1800'lü yılların başlarında yaygın olarak kullanılan ve hem maliyetli hem de oldukça zahmetli ve zor olan oyma, kazıma ve asitlendirme tekniklerin daha az tercih edilmesine, yavaş yavaş bırakılmasına neden olmuřtur (Tanır, 2001: 32).

Ancak Aloys Senefelder, litografinin temel prensiplerini keřfetmesinden asla verimli bir biçimde faydalanamadı. Senefelder'ın bu teknięi icat etmesi, dięer tekniklerde fikir ayrılıęı yařayan tarihçiler için bile ortak kanı olarak kabul edilir. Litografinin kökeni kesin ve net bir biçimde günümüzde bilinmektedir ve mucidi tüm sanat dünyasınca ebediyen anılacak ve saygı duyulacaktır (Seymour, 1903: 6).

1771 yılında Prag'da dünyaya gelen Selefer'ın babası aslında bir aktördü. Tüm sanatsal yařamının yanında maddi anlamda büyük bir birikim elde edemedięinden dolayı sonrasında mesleęinden oldukça piřman olmuş, oyunculuęunun gereken deęeri alamadıęından dolayı sitem etmiřtir.

Peter Selefender, Aloys'un babası, tüm hayatını perde arkasından hořnutsuz bir řekilde izledięini ve kendi oęlunun da kendisi gibi tüm hayatını bořa geçirmemesi gerektięini istemekteydi. Böylelikle babası gibi bir yol izlememesi için yine babası tarafından Ingolstadt'a gönderilen genç Senefelder, tam da babasının onu uyardıęı oyuncu kesimin arasında buldu kendini (Houston, 2016: 246). Hatta babasının ölümü de oęlunun sürekli uzak tutmak istedięi oyunculuk furyasına katılması yüzünden olmuřtur. Selefender oyunculukla ilgilenmekten daha çok oyunculuga katı bir řekilde saplantılı bir hale gelmiř, oyun metinleri ve çizimleri onun dünyası olmuřtur.

Babasını kaybettikten sonra eęitimini bırakan Senefelder, tiyatro metinleri, müzikal eserler yazarak yařamını sürdürmeye devam etmiřtir. Oyunculuęa karřı olan tutkusunun bu eserleri üretmekteki etkisi büyüktür. Geçimini saęlamada yařadıęı güçlük ve yazdıęı bu tiyatral eserleri çoęaltmanın daha az maliyetli bir yolunu bulmak için çalıřmalar yapmaya başlar. Eserlerini kolayca çoęaltarak opera ve sahnelerde daha kolay kabul göreceęine inanır. Kimya konusundaki bilgilerini ve yeteneęini de kullanarak çoęunluęu kireç içeren çok sert ve eřit daęılım özellikli taşların yüzeylerini kalıp olarak kullanmaya başlar. Yařadıęı dönemde Münih civarındaki Solnhofen bölgesinden çıkarılan ve günlük mimari ortamlarda döřeme ve dięer amaçlarla

kullanılan taşların su ve yağa olan hassas yapısını keşfeder. Taş yüzeyini çizime ve baskıya uygun hale getirmek için farklı cilalama ve düzeltme işlemlerini uygular (Keskin, 2017: 10).

Aloys, 1890'da kendi yazıp bastığı "A Complete of Lithography (Litografinin Tamamlanması)" isimli kitabında planografik (düz) baskı tekniğini ortaya çıkarmak için giriştiği araştırmanın uzun dönemini anlatmaktadır. Bu bakımdan bu kitap, sanatsal bir tekniğin erken dönemini ve sürecini bütünsel olarak tanımlayan önemli bir belge olarak tarihe geçer. Yaptığı yüzlerce deneyden sonra çıkarıldığı bölgenin yakınında yaşadığı için ekonomik olarak daha ucuza temin ettiği kireçtaşının, daha önceden yaptığı gibi kalıp olarak kullanmak için kazınmasına ya da kabartmalar oluşturulmasına arap zamkı ve nitrik asitle oluşturulan solüsyonu keşfetmesinden sonra gerek kalmadığını, taşın yüzeyinin yalnızca düzleştirilmesinin gerektiğini belirtir (Richard, 1976: 15).

Genellikle kalker taşı kullanılan taş baskıda su ve yağın birbirlerine karışmaması ve birbirini itmesi prensibi, uygulamanın temelini oluşturur. Kalıp olarak kullanılan bu kalker taşı, genelde deniz canlılarının fosilleriyle oluşmuş, zamanla taşlaşmıştır.

Bu tekniği uygulamak için çizim ve boyama materyali olarak özellikle yağlı kalemler ya da yağ içeren boya tercih edilir. Yüzeyi iyice düzgün bir hale getirilmiş kalker taşından düzgün bir blok hazırlanır. Baskısı alınacak desen taşın yüzeyine bu yağlı kalemler ya da boyalar aracılığıyla uygulanır. Ardından taş ıslatılır. Uygulanan desenin çizgileri ve boyalı kısımları yağ içerdiği için yüzeye uygulanan su bu kısımlara giremez. Fakat bir merdane yardımıyla yağlı mürekkep desenin üzerine tekrar uygulandığında bu yağlı çizilmiş alanlar mürekkebi kabul eder. Baskı yapılacak kağıt taşın yüzeyine serilir ve pres yardımıyla baskı gerçekleştirilir. Uygulanacak her renk için ayrı birer taş kalıp hazırlanması gerekmektedir (İmoga, 2019).

Direkt olarak yüzeye yağlı kalemler ve boya ile uygulanan bir düz baskı tekniği olması sanatçılara hiç olmadığı kadar özgürlük ve rahatlık sağlar. Sanatsal tasarımda sınırları ortadan kaldıran bu teknik, kitap basım maliyetlerini daha da düşürerek daha yeni basım ürünlerinin de ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır.

Kitaptan daha farklı bir basım ürünü olan dergilerin de ilk örnekleri litografinin keşfedildiği döneme aittir.

18. yüzyılda litografi tekniği, illüstrasyon sanatçısı olmayı amaç edinen ressamlar arasında oldukça yaygındı. Bu popülerliğin sebeplerinden biri ve en önemlisi, daha önceki yöntemlerde tasarımı yapan sanatçıyla kalıbı oyan ustanın farklı kişiler olması ve bu farklılıkların tasarımın uygulama aşamasında değişime uğrayıp bütünselliğini koruyamamasıydı. Kendi tasarımını kalıplara kendi elleriyle oyabilen yalnızca Bewick ve Blake gibi birkaç sanatçıydı. Litografinin yaygınlaşmasından itibaren sanatçılar kalıp oyma ustalarına olan gereksinimden azat edildiler ve kendi tasarımlarını kendileri çoğaltabildiler (Encyclopedia Britannica, 1965: 1094).

1980’larda Fransız sanatçı Jules Chéret, litografi tekniğiyle ürettiği renkli posterlerle “Belle Époque (Beautiful Era – Güzel Dönem) Poster Stili”nin öncüsü oldu. Aynı zamanda Fransız Litografik Poster sanatını da başlattı.



Görsel 9: Lithografi Baskı Örneği: Elles, Henri de Toulouse-Lautrec, 1896 (Sanal 16, 2019)

Toulouse-Lautrec, Gustave Dore, William Blake, Pierre Bonnard, Braques, Chagall, Degas, Rodin, Aristide Mialol, Andre Derain, Georges Rouault, Eugene Delacroix, Picasso ve Dali gibi ünlü ressamlar bu teknikle ürettikleri illüstrasyonlar ve resimler sayesinde litografi alanına oldukça büyük katkılarda bulunmuşlardır.

2.1.2.4. Fotoğrafın İcadı ve İllüstrasyon Sanatının Gelişimine Etkileri

İllüstrasyon sanatının amacı dönemler arasında değişimlere uğradı. Erken dönemde yapılan illüstrasyon eserler bir objeyle, onun kimliği ve hareketleriyle ilgiliydi. Resimlerin kurgu ve mekân hissi aktarılma çabasına girildi. Rönesans dönemi sanatçıları, mekân ve form sunumunu illüstrasyon yöntemiyle doğadaki şeklindeki gibi aktarmayı denediler.

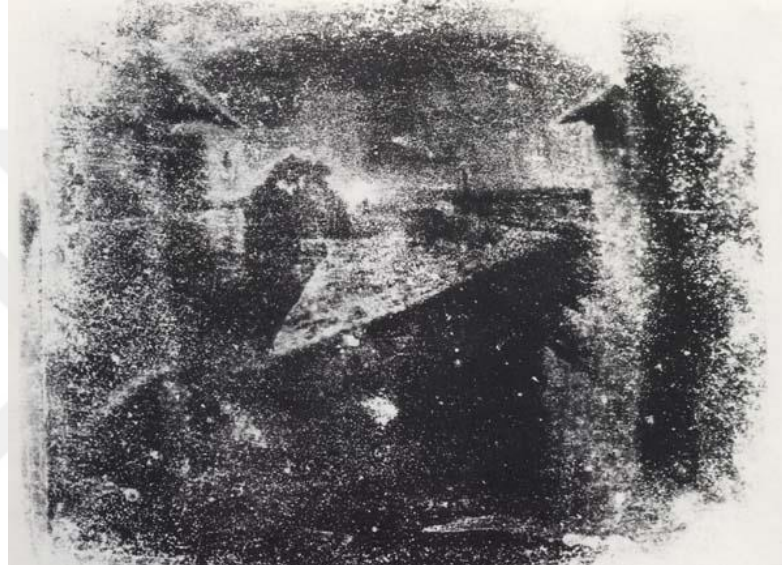
20. yüzyılda keşfedilen fotoğraf tekniği, illüstrasyonda yaşanan ilerlemelerle beraber doğanın doğru ve birebir yansımaları, yaşam dolu portreleri ve bilimsel çalışmaların anlatımı ve açıklanması şeklinde tesirli ve etkili bir görsel araç olarak yer edindi.

Yüzlerce asır tarihini, yaşadığı doğayı, olayların insanlar üzerindeki etkilerini, duygu ve düşünceleri, dini olguları anlatmak için güzel sanat dalları arasında klasik yöntemleri kullanan insanoğlu, fotoğraf teknolojisinin 20. yüzyılda ortaya çıkışı ve gelişmesiyle insanlıkla ve doğayla ilgisi olan her şeyin etkili ve doğru belgelerini oluşturmaya, tarihsel kanıtları kaydetmeye ve aktarmaya başladı. Bu durum, fotoğrafın oldukça yaygın ve çok tercih edilmesinin sebebi oldu (Evrans, 2000: 19).

2.1.2.4.1. Fotoğraf Sanatının Doğuşu

Fotografi kelimesi Antik Yunan dilinde ışık anlamına gelen photos ve yazmak anlamına gelen grapho kelimelerinin birleşiminden türemiştir. Fotoğrafın temel işleyiş prensibini, mayo ile parlak yaz güneşine maruz kalan herkes bireysel olarak deneyimlemiştir. Güneş ışığı, insan teninin açıkta kalan kısmını karartır fakat mayo altında korunan kısımlar olduğu gibi kalır. Bu fotoğrafçılığın temelidir. Bir nesne ışığa maruz kalır ve nesnenin yansıyan bir görüntüsü, ışığa duyarlı materyal üzerinde iz bırakır (Vander Hook, 2000: 6).

1765 ve 1833 yılları arasında yaşamış olan Nicephore Niepce kurduğu karanlık oda içinde kimyasal solüsyonlardan da faydalanarak yansıtılan resimlerin izlerini basabilmeyi denemiştir. Güneşle resmetme anlamına gelen “Heliographie” deneylerinden en önemli olanı 1826 yılına ait olduğu düşünülen fotoğrafi bir portredir. Bu girişim bir denemeden öteye gidemese de aynı yıllarda yaptığı, bir doğa yansımaları içeren helyografisi, o ana dek dünyanın başarılı bir şekilde pozlanmış ilk fotoğrafı kabul edilmektedir (Özer, 1976: 20).

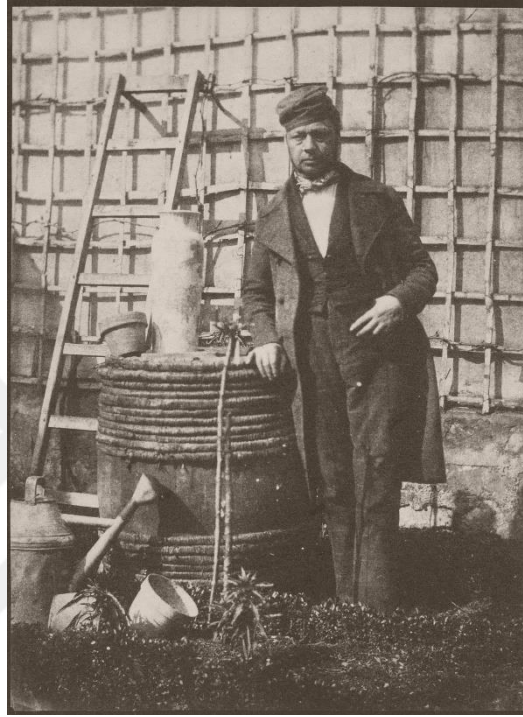


Görsel 10: View from the Study Window at Maison du Gras, Nicephore Niepce, yaklaşık 1826-1830 (Sanal 17, 2019)

Ancak bazı tarih uzmanlarına göre Hippolyte Bayard, 1837 yılından itibaren kağıt yüzeyinde görüntü sabitlemeleri yapmakta ve fotoğraf elde edebilmekteydi. Hatta Niepce'nin keşfinden ve tekniğinin kabulünden haftalar önce 30 fotoğraf baskısıyla oluşturduğu ilk fotoğraf sergisini bile açmıştı (Ertan, 2005: 1).

Fotoğrafın icadında 1685 yılında Alman mucit Johann Zahn tarafından icat edilen ve görüntünün bir karanlık oda içinde istenen bir yüzeye yansıtılarak çizimine olanak sağlayan “Camera Obscura”nın rolü büyüktür. Zahn sayesinde daha önce 1533 ve 1580 yılları arasında yaşamış Alman matematikçi Friedrich Risner'in koca bir karanlık odaya ufak bir delikten dışarıdaki görüntüyü yansıtmasıyla oluşturduğu sistem daha kullanışlı ve daha portatif bir hale gelmiştir (Watson, 2019). İçerisine ışık almayan odanın bir duvarına açılan ufak bir delikten giren ışınlar, odanın dışındaki görüntünün ters bir yansımaları odanın içindeki karşı duvara oluşturmaktadır.

Görüntünün bu şekilde ışınlarla taşınması prensibine dayalı bu teknik, Latince oda anlamına gelen “camera” ve karanlık anlamına gelen “obscura” kelimelerinin birleşiminden türetilmiştir. Karanlık oda tekniği, 16. yüzyıldan itibaren ressamların ve çizerlerin eserlerini üretmelerinde kolaylaştırıcı bir araç olarak kullanılmıştır (Turan, 2011: 19).



Görsel 11: Otoportre, Tuz Baskı, Hippolyte Bayard, 1847 (Sanal 18, 2019)

Fotoğrafın icadında yalnızca fizik biliminin bize sunduğu bilgilerden yararlanılmadı, kimya biliminin de bugünkü fotoğrafa ulaşmamızdaki rolü büyüktür. Alman kimyacı A. Sala, gümüş nitrat çözeltisinin güneş ışığı altında karardığını keşfeden ilk kişidir. Gümüş klorür tuzunun güneş ışığına maruz bırakılınca karardığını ortaya çıkaran mucit ise İtalyan Profesör G. Beccaria'dır. Işığa duyarlı kimyasal bir yüzeye şekil pozlayabilen ilk kişi ise Alman kimyacı J. Schulze'dür. Tebeşir tozu, gümüş nitrat ve su bileşimini cam şişeler içine doldurarak kağıtlar üzerinde oluşturduğu şablonları bu bileşimlere yansıtmayı denemiştir. Fakat bu erken girişimler görüntüyü aktarabiliyse de görüntünün sabit bir şekilde yüzeyde kalmasını sağlamıyor, oluşan görüntüler ışığa maruz kaldıkça siliniyordu.

Niepce, “suriye katranı” ismi verilen maddenin güneş ışığına maruz kalınca sertleşip kaldığını öğrendiği zaman kalay-kurşun karışımı bir maddeden oluşan plakanın yüzeyine bitkisel yağlarla seyreltilmiş katranı uyguladı. Plakayı mercekli bir Camera Obscura’ya yerleştirdi ve 3 gün süresince bu düzeneği bir pencerenin kenarında beklemeye bıraktı. Plakayı düzenekten ayırdıktan sonra yine bitkisel yağlarla temizleyerek yansıyan görüntüde karanlık bölgeye denk gelen, ışığa maruz kalmamış (pozlanmamış) ve hala sertleşmemiş olan katran tabakasını plakadan arındırdı. Işığa maruz kalmış (aydınlık) bölgeler sertleştiği için plakaya yapışıp kaldılar ve pencereden görünen sokak görüntüsünün negatifini elde etti. Böylelikle görüntüsel olarak sabitlenmiş ve pozlanmış ilk fotoğraf elde edilmiş oldu (Wallace, 2000: 18).

Fotoğrafın yaygınlaşmasıyla illüstrasyon sanatçıları ve ressamalar, gerçek görüntülerden referans alabilme anlamında büyük bir kolaylığa erişmişlerdir. Böylelikle illüstrasyon sanatının kullanım biçimi ve uygulama şekilleri yön değiştirerek sanatçıların yeni arayışlara yönelmesine sebep olmuştur. Fotoğrafın ortaya çıkmasına kadar geçen süreç içerisinde illüstrasyonun belgeleyici özelliğinden yararlanılmaktaydı. Bu görevin fotoğrafa devredilmesiyle artık illüstrasyon aracılığıyla belgelenen olaylar, yaşama dair gerçek kesitler fotoğraf aracılığıyla belgelenir olmuştu. Tüm bu unsurların sonucunda illüstrasyon sanatçıları, anlık görüntüleri belgelemekten uzaklaşmış, sanatsal anlamda ayrı bir branşta uygulamalarını daha estetik bir üslupla tanımlama tercih etmişlerdir.

İllüstrasyon gibi plastik sanatlara hızla etki eden fotoğraf, görsel sanatlar dallarında teknik ve materyal olarak yapılması gereken büyük adımları ve gelişmeleri artık zorunlu hale getirmiştir. Sanatçılar bu yeni yöntemlerden sonuna kadar faydalandığı gibi, onların nasıl daha fazla geliştirilebileceği hakkında fikirler üretmiş ve girişimlerde bulunmuşlardır.

Nesnel bir kayıt, görsel bir belge olan fotoğraf, direkt gerçeklik ile bağlantı kuran bir teknolojidir. Bir nesne yahut bir bireyin düşsel izi olmaktan çok gerçeğin yansımasıdır. Üretilme şekliyle resim, heykel gibi yeniden üretim şekillerinden ayrılır. Nesnenin fiziksel kaydedilen bir izi, yapısı gereğiyle dönemine, konuya tanıklık eden belgedir (Ertan ve Sansarcı, 2017: 199).

Gerçekliđi fotoğrafın yansıtmasından ötürü artık daha özgün tasarımlar yapma arayışında olan sanatçılar 1950'lerde fotoğraf için kullanılan malzemelerin yaygınlaşması ve baskı üzerindeki yenilikler ve gelişmelerle bu yenilik arayışına daha da yoğunlaşmışlardır. Fotoğrafın gerçekliđi yansıtmada illüstrasyon sanatını geride bırakması ve talebi düşürmesiyle illüstrasyon yapan sanatçılar artık daha özgün teknikler ve daha ünük biçemler üretmeye başlamışlardır.

Özellikle modern ve postmodern sanat akımını benimsemiş birçok sanatkar, fotoğraf teknolojisini kullanarak ve ondan etkilenerak birbirinden farklı sanatsal fikirlerle sanatın şekillenmesinde rol oynamışlardır. Modern akımı takip eden sanatçılar, görüntünün betimlenmesinde fotoğrafı farklı sanatsal hareketler dahilinde kullanmaktayken, sanat ve günlük hayat arasındaki çizgiyi yok etmeyi amaçlamış postmodernist sanatçılar fotoğrafı birbirinden farklı birçok şekle bürümüştür (Şahin, 2013: 256).

Fotoğrafın keşfini takip eden dönemlerde sanatçılar eserlerini üretirken ondan büyük oranda faydalanmaktaydı. Fakat fotoğrafın görüntüleri daha gerçekçi ve sübjektif bir biçimde kaydetmesi ve her şeyi olduđu gibi yansıtabilmesi özelliđi, illüstrasyon gibi plastik sanatların daha az tercih edilmesine, geri planda kalmasına neden oldu. Bu yüzden ilerleyen dönemler illüstrasyon sanatı için "ölü dönem" şeklinde anılmaktadır.

İllüstratif bir eser, geniş anlamlandırabilme özelliđiyle çok kısa bir an içerisinde bireye bilgiyi aktarabilir. Ancak fotoğrafı ele aldığımızda akılda canlandırılabilen her bir unsuru, birey tarafından anlaşılıp anlaşılmayan her bir görsel öğeyi görürüz. İllüstrasyon ise yalnızca önemli olan unsurların vurgulanmasını sağlar. Bireyin her şeyi görsel olarak algılayıp anlamlandırması mümkün olmamaktadır. Bu yüzden ki illüstrasyon sanatını özellikle görsel iletişim alanlarında yaygın olarak tercih edilmektedir. Yaşanan olaylar için fotoğraf, bir belge olması amacıyla illüstrasyon sanatının önüne geçmiştir. Olaylara farklı bir açıdan bakarsak eđer bir fotoğraf makinesinin insana sunamayacağı şeyler, bir illüstrasyon sanatçısı tarafından rahatlıkla resmedilebilecek unsurlar ve konular olmaktadır.

Öte yandan fotoğraf illüstrasyon sanatçıları için mükemmel bir kolaylaştırıcı ve içerik zenginleştirici bir unsur olmuştur. Fotoğraf referanslı çizimler (rotoskop tekniği gibi) ve kolaj çalışmalarında sanatçılar basılı fotoğraflardan büyük ölçüde faydalanmıştır.

Günümüzde ışığa duyarlı sensörler aracılığıyla çekim yapan dijital fotoğraf makineler oldukça yaygındır. Dijital fotoğraf makineleri diye adlandırılan bu makineler, fotoğraf referanslı bu illüstrasyon çalışmalarına ve kolaj gibi parçalı fotoğrafların kullandığı tasarımlarda özellikle artık neredeyse maliyetsiz görsel içerik sağlamaları ve kolay kullanılabilirliğiyle çağımızın vazgeçilmez araçlarından olmuştur.

2.1.3. İllüstrasyon Türleri

İllüstrasyonun uygulandığı yüzeyin taşıdığı nitelik, uygulanırken tercih edilen teknik aslında illüstrasyon çalışmalarının adlandırılmasında büyük rol oynar. Kiliselerde bulunan fresklerde olduğu gibi. Bu faktör, illüstrasyon sanatının özünde yer alan metnin içsel alanda kalmasıyla ilgilidir. İllüstrasyon, bir amaç ve bir mesaj iletme kaygısı taşıdığı için daimi olarak hitap edeceği belirli bir hedef kitleye sahiptir (Gönüllü, 2017: 11).

Zeegen, illüstrasyonları kullanım alanlarına göre ayırır (Zeegen, 2012: 12). Bunları basılı yayınlarda kullanılan illüstrasyonlar, metin içeriğiyle, konusuyla ve temasıyla ilgili sanatsal üretim sürecinde geliştirilen editoryal (editorial) illüstrasyonlar, kitap illüstrasyonları, moda illüstrasyonları, reklam illüstrasyonları, müzik endüstrisi illüstrasyonları olarak sıralayabiliriz.

Breitenbach ise, illüstrasyonları yalnızca üç grupta sınıflandırmaktadır. Bunlar; metnin içeriğiyle çok az bağlantısı olan yahut hiç bağlantı kurmayan dekoratif (süsleme amaçlı) illüstrasyonlar, özel bir yazı ya da belirli bir metne bağlı kalan, onlar için yapılan illüstrasyonlar ve metnin yalnızca açıklayıcı bir unsur olarak beraberinde yer aldığı fakat tüm ağırlık ve dikkatin illüstratif öğede olduğu illüstrasyonlardır (Breitenbach, 1994: 297).

Görüldüğü üzere illüstrasyonların sınıflandırılması, kullanıldığı alanlara göre yapılabildiği gibi bazı sanatçılar ve uzmanlar tarafından daha da özel gruplara indirgenerek üretim biçimine göre de yapılmaktadırlar.

Bu çalışmada, illüstrasyon türleri yazılı kaynaklardaki genel kabul görmüş başlıklar altında, Reklam İllüstrasyonları, Basın-Yayın (Editorial) İllüstrasyonları, Özel Alan İllüstrasyonları, Bilimsel İllüstrasyonlar, Moda İllüstrasyonları ve özellikle çağımızda ayrı bir sanatsal üretim biçimi olarak yaygın bir şekilde varlığını gösteren Fantastik İllüstrasyonlar olarak sınıflandırılmıştır.

2.1.3.1. Reklam İllüstrasyonları

Bir ürünü ya da tüketiciye sunulan bir hizmeti tüketici kitlesine tanıtmak, onların bu konuda dikkatlerini çekmek ya da ilgilerini artırmak amacıyla yapılan illüstrasyon çalışmalarına “Reklam İllüstrasyonu” denmektedir.

Bir illüstrasyon çalışması, görsel iletişim sağlayabilen iletişim araçlarında, direkt istenilen ögenin tanıtımını yaparak ya da görsel sunumun içinde yardımcı öge özelliği göstererek reklam filmleri, sinema ve diziler, afiş vb. görsel materyallerde yer alabilmektedir (Gikonv, 1991: 90).



Görsel 12: Granger Sigara Reklamı, Ludwig Hohlwein, 1925 (Sanal 19, 2019)

Tüketiciye sunulan mal ve imal edilen malların üretim anından pazarlama aşamasına kadar geçen süreçte kat edeceği aşamaları konu edinen teknik ya da tanıtım illüstrasyonları tüketici kesimini ikna edebilecek özellikte resmedilen görsel

materyallerdir. Kitap, dergi, katalog vb. basılı yayınlarda ürünü ve ürünün pazarlayıcısını görsel olarak temsil etmektedirler.

Reklam sektöründe illüstrasyon sanatı yaygın bir biçimde kullanılmaktadır. Bu alandaki illüstrasyonlar ayrı bir uzmanlık gerektirmekle birlikte, başarılı bir tanıtım için reklam illüstrasyonları birçok özelliği bünyelerinde barındırmak zorundadır. Üretici kitleyle tüketici kesimin arasında tek yönlü görsel iletişim kuran dinamik bir köprüdür.

Tüketiciye ürünün piyasadaki varlığını, satın alınabilirliğini ve tüketici açısından bir ihtiyaç olduğunu vurgulamalı, hissettirmelidir. Reklam fotoğrafçılığının olanı yansıtma katılığına karşın illüstrasyon, ürünle ilgili vurgulanmak istenen kısımların psikolojik açıdan daha dikkat çekici olabilmesi için sanatçının ayrıca sergilediği özel çabayla özellikle hedeflenen kitlenin gerekirse bilinçaltına direkt hitap edebilmektedir.

2.1.3.2. Basın-Yayın İllüstrasyonları

Zengin renk doygunluğunu yaşadığımız, kitaplarda ve dergilerde renk reproduksiyonunun okuyucuların hayal gücü üzerinde ne kadar etkili olduğunu fark etmemiz zor. Sanat müzesinin geniş yelpazesi nihayet dergi resimlemeleriyle kahve sehpalarına geldi (Gurney, 2010: 24).

19. yüzyılda teknoloji alanında görülen büyük gelişmeler ve yenilikler, toplu üretimin kolaylaşmasını sağlamış bunun sonucunda da ihracat dünyası daha etkili ve daha kaliteli görüntülere ihtiyaç duymaya başlamış; dergi ve gazete gibi yazılı materyallerde kullanılan illüstrasyonlara olan ilginin büyük oranda artmasına sebep olmuştur.

Kitap, gazete, dergi vb. gibi yazılı yayınlarda, bir metne, bir paragrafa, yazılı olan bir fikre eşlik eden illüstrasyonlar bu başlığın kapsamındadır. Basın-yayın illüstrasyonları yalnızca metne eşlik eden illüstrasyonlarla sınırlı da değildir. Bahsedilen mecmualarda vb. ürünlerde dergi kapakları da bu alana girmektedir (Dağ, 2015: 47).



Görsel 14: Basın-Yayın İllüstrasyon Örnekleri
(Sanal 20,2019)

Basın-yayın illüstrasyonları, içerdiği konular olarak; gazete ve dergilerin kapakları için hazırlanmış olanlar, yayınlanan yazılı materyalin çıktığı tarihteki önemli bir tarihi olayı ya da gündemde yer edinen önemli bir unsuru hedeflediği izleyici kitlesine dikkat çekici bir şekilde aktarmak amacıyla yapılmaktadır. Bu faktörü dünyaca ünlü dergilerde gözlemleyebilmekteyiz. İnsanların sosyal değişimlerinin anlatıldığı makalelere eşlik eden illüstrasyonlar olduğu gibi toplumun beslenme, sağlık gibi ihtiyaçlarıyla ilgilenen, ev gereçlerinin tanıtımı amacıyla çıkan magazin dergilerinde yer alan illüstrasyonlar da vardır (Gikonv, 1991: 92).



Görsel 13: İllüstratör Joe Magee

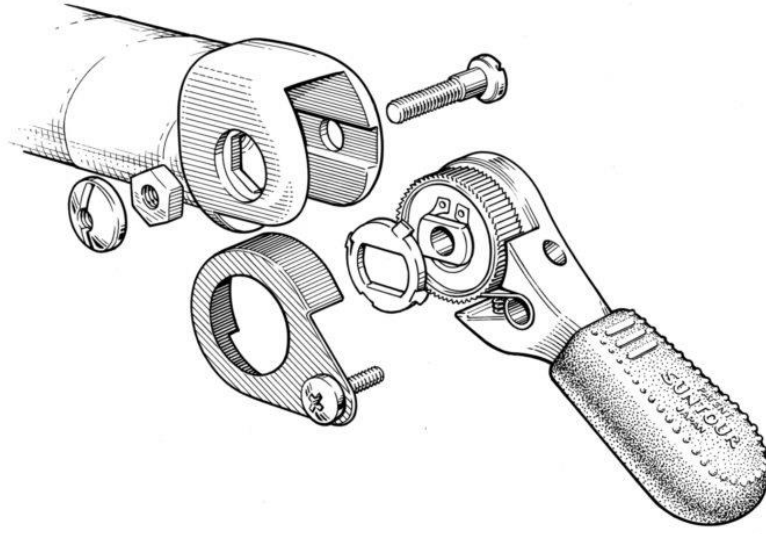
Basın-yayın illüstrasyonu yapacak bir illüstrasyon sanatçısı, her şeyden önce iyi bir metin okuma, anlama ve onu yorumlama becerisine sahip, gündemle yakından alakalı, dünyada ve yaşadığı çevrede olup biten her türlü olaya karşı duyarlı bir tutumda olmaları gerekmektedir.

Bu alandaki illüstrasyonların nitelikleri ve biçimleri, yayınlanan materyalin türüne ya da konu edinilen haberin özelliğine göre şekillenir. Haber ya da köşe yazılarında kullanılan illüstratif bir görselle aylık ve temalı bir dergide yer alan illüstrasyonlar farklı görsel dinamikler sergileyecektir. Günümüzde bu alanda yapılan infografiklerde de illüstrasyon kullanımına yaygın bir biçimde başvurulduğu görülmektedir. Kısacası bilginin, sistematik bir biçimde kolaylıkla birey tarafından algılanabilmesi için illüstrasyona başvurmak “Editoryal İllüstrasyon” kapsamına girmektedir (Dağ, 2015: 47).

2.1.3.3. Özel Alan İllüstrasyonları

İllüstrasyon türleri arasında sanatçının daha çok temel çizim mahareti ve teknik alan uzmanlığına ihtiyaç duyulan illüstrasyon tekniğidir. Fotoğrafla görüntülemeyecek öğelerin bireye görsel olarak aktarılabilmesini amaçlar. Fotoğraftan daha fazlasıdır; dış yüzeyle sınırlı kalmayıp resmedilen nesnenin, objenin ya da konu edindiği şeyin kesitini ve kesit içi görüntüsünü de anlatıcı bir biçimde izleyiciye sunabilmektedir. Özel alan illüstrasyonu, gereksiz detayların göz ardı ederek bireyin dikkatinin belirli ve istenen bir kısımda yoğunlaşmasını sağlar.

Özel alan terimi bu alanda yapılan illüstrasyonlar için aslında bir ana başlıktır. Bu başlık altında özel alan illüstrasyonlarını; teknik illüstrasyonlar, bilgilendirme amaçlı illüstrasyonlar, mimari illüstrasyonlar ve harita illüstrasyonları şeklinde sıralanmaktadır (Gikonv, 1991: 90).



Görsel 15: George Retseck Tarafından Yapılan Bir Beknik İllüstrasyon (Sanal 22, 2019)

Özel alan illüstrasyonları, ayrıntılı olarak çizilmektedir. Daha çok jeoloji, mekanik alanlarda bilgilendirici, tanımlayıcı ve öğretici olması amaçlanır. Fotoğraf makinesinin sunduğu görselden daha fazlasını elde etmek ve bireye sunmak önemlidir. Gerçeklik algısını bozmadan önemli kısımların vurgulanması amacıyla gerek sadeleştirme gerekse abartma oluna gidilebilir.

İllüstrasyonun metnin algılanabilirliğini kolaylaştırmak ve algıyı geliştirmek özelliklerinin yanında özel alan illüstrasyonları, kurduğu basit iletişim yöntemiyle ayrı bir dil oluşturur. Çağımızda sanayi ve fabrikasyon üretimin yaygın olmasıyla beraber bireylerin etrafında yer alan nesnelere, makinelerin, mekaniklerin, dijital aygıtların nasıl çalıştığı, hangi parçaları içerdiği ve dinamiğinin ne yönde olduğu hakkında bilgi edinme ihtiyacı ile birlikte gelişme göstermiştir.

2.1.3.4. Bilimsel İllüstrasyonlar

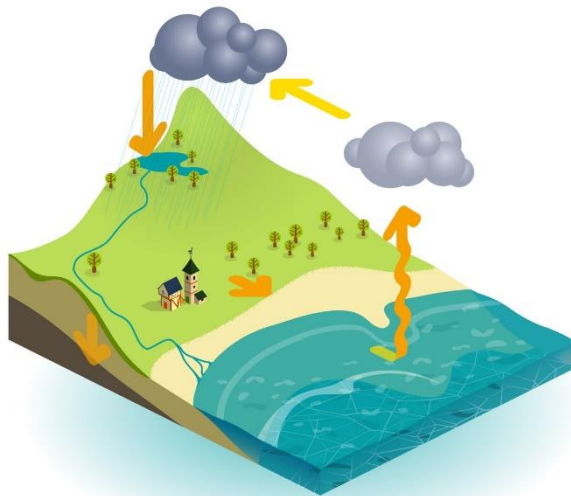
Bilgi birçok yönden sunulabilir ve algılanabilir. Sonuç olarak okuryazarlık görüşü, görsel ve multimodal (çok modlu) okur yazarlıkları içerecek şekilde değiştirilmiştir. Gerçekten de bilimsel okuryazarlık kaçınılmaz olarak modelleri,

sembolleri, diyagramları, grafikleri ve resimleri yorumlama yeteneğini gerektirmektedir (Zeipel, 2014: 204).

Bilim, algılaması zor doğal olaylar için açıklamalar sunmak, belirli etkilere yol açan nedenleri tanımlamayı amaçlamaktadır. Bilim adamlarının laboratuvarlarda uyguladıkları deneylerin ortak bir özelliği vardır: Makro düzeyde olup biten olayların incelenebilir ve takip edilebilir bir biçimde ve uygun bir ortamda tekrar görselleştirilmesine olanak sağlamak, bunu yapmak için de olayı ve etmenleri basitleştirmektir. Karmaşık olayların bu şekilde açıklaması veya basite indirgenebilmesi durumuna “model” adı verilmektedir. Modelleme yardımıyla insan duyuları kapsamındaki bu sadeleştirme ve temsil süreci, daha sonra bir dizi sorgulamada, örnek olaylar için açıklamalar alt mikro seviyede arandığı için daha büyük önem kazanmaktadır (Katsiaflaka ve diğerleri, 2013: 42).

Bilimsel illüstrasyonlar, daha önce yapılmış deneylerin sonuçlarını ve deney sürecini farklı bireylere aktarmak için deneyi tekrar etmeye gerek duymadan daha ekonomik, daha açıklayıcı ve daha kolay anlaşılır bir biçimde anlatabilen vazgeçilmez görsel materyallerdir.

Bilimsel bulguların ve elde edilen verilerin açıklanması ve tanımlanması gerekliliğinde başvurulan illüstrasyonlar, aynı zamanda bilim ve sanatın kesiştiği çalışma alanlarıdır.

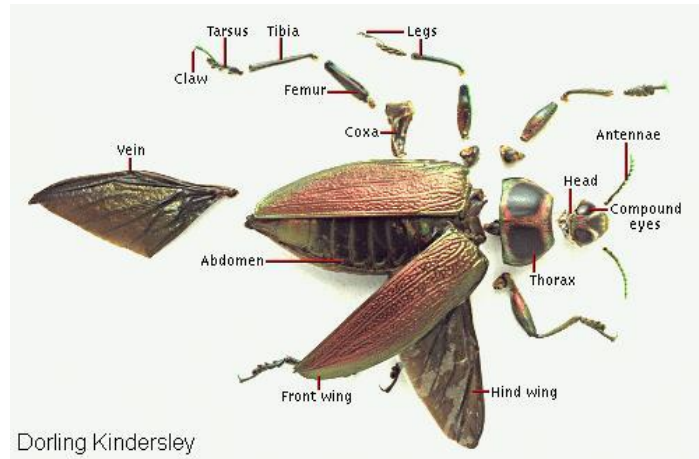


Görsel 16: Doğada Su Döngüsünü Anlatan Bir İllüstrasyon (Sanal 23, 2019)

Bilimsel İllüstrasyonlar, betimlediği, anlattığı nesnenin, objenin veya olgunun ayrıntılı bir biçimde ve kesin olarak eksiksiz bir biçimde iletilmesini amaçlar (Dağ, 2015: 55). Zooloji, botanik bilimi, tıp ve eczacılık, böcekbilimi, doğa tarihi ve arkeoloji gibi bilim dalları, bilimsel illüstrasyona en çok ihtiyaç duyan bilim alanlarıdır.

Bilimsel illüstrasyon, bilimde bir tür görsel iletişim için üretilir. Bu iletişim bilim insanından meslektaşına, öğretmenden öğrenciye veya araştırma kurumundan meslekten olmayan kişilere geçebilir. Bu nedenle, sanatçı izleyicinin bilgi seviyesinin farkında olmalı ve mesajı çok fazla veya çok az bilgi ile karıştırmadan mantıklı bir sıra ile ilişkilendirmelidir. Tasarım, baskı, sunum ya da görselleştirme gibi nihai kullanımının üretim çerçevesi dahilinde bilimsel doğruluk ve sanatsal bütünlük içinde gerçekleştirilmelidir (Wood, 1979: 5).

Bilimsel illüstrasyon yapan bir sanatçının, ele aldığı konuyu ayrıntılı bir biçimde, gerekirse çizimde yakınlaştırma yaparak, karmaşık detaylardan arındırarak sadeleştirerek görselleştirmesi gerekmektedir.



*Görsel 17: Böcek Anatomisini Anlatan Bir Bilimsel İllüstrasyon
(Sanal 24, 2019)*

2.1.3.5. Moda İllüstrasyonları

Moda illüstrasyonu, moda ürününün üretim süreciyle ilgili, dikiş tekniği, kup vb. gibi ayrıntıları barındırmayan, artistik, estetik ve genellikle stilize edilmiş moda çizimleri için kullanılan terimdir. Üretilip pazarlanması planlanan kıyafet

tasarımlarının izleyiciye ya da hedeflenen kesime fikir halinde sunulmasını, basılı medya araçlarında yer alabilecek görsellerle resmedilmesini ya da düzenlenen defilelerde izlenen kıyafetlerin hızlı ve pratik bir şekilde kâğıda aktarılmasıdır (Akdemir, 2016: 184).

Kıyafetlerin çizgilerini, biçimini, oranlarını, renklerini, fonunu, doku ve hareketlerini sanatsal bir şekilde yorumlamak, moda illüstrasyonunun amaçları arasında yer almaktadır. Doku, renk, çizgi gibi illüstratif etkilerden yararlanarak gerekirse makyaj, çanta, aksesuar, saç stili gibi unsurları da dahil ederek tasarlanan görüntüye bütünsel olarak ulaşmak, vurgulanmak istenen unsurların ön planda sunulduğu sanatsal gösterimdir.

İllüstrasyon, giderek modaya uygun hale gelmekte, bu şekilde tanınmakta ve modayı yorumlamanın sanatsal bir yolu olarak kabul edilmektedir. İnsanlar, moda fotoğrafçılığının yanında moda illüstrasyonunu da bir sanat türü olarak daha fazla anlamakta ve takdir etmektedirler (Newbold, 2018).



*Görsel 18: René Gruau Tarafından
1949'da Yapılan Bir Moda İllüstrasyonu
(Sanal 25, 2019)*

Moda illüstrasyonlarında illüstrasyonu bu anlamda başarılı kılan, aynı zamanda bu alanda bir gelenek olan resimlemede abartıya kaçmaktır. İllüstrasyon sanatçısı, abartmak istediği ya da sönükleştirmek istediği detayları, tasarımı taşıyabilecek ideal,

stilize vücut ölçülerini, tasarıma yakışacak ve ön plana çıkaracak saç şekillerini ve vücuda uyum sağlayacak doğru materyalin nasıl duracağını önceden kestirebilme yeteneğine sahip olması gerekmektedir.

Moda illüstratörünün, baştan çıkarıcı bir atmosfer yaratma becerisi, hızlı bir şekilde karakter çizme, stili empoze ederek duygu ve tutumu betimleyebilme becerisiyle birleştirilir. Burada, modacıların önemli bir damgası olan içtenlik ve tavırdan gelen stildir (Dawber, 2014: 1).

Başarılı bir moda illüstrasyonu, temsil ettiği objeyi hedef kitlenin zihninde kolayca ve ilgi çekici bir biçimde canlandırabilmeli ve beğenisini kazanabilmelidir. Tasarlanan ürün, tasarlandığı kitleyi çocuk, erkek ya da kadın figürleri üzerinde somutlaştırılarak düşünsel olmaktan çıkar ve izleyicilere sunulur.

Baş'a göre, moda illüstrasyonları şu özellikleri taşımalıdır:

- Tasarım, hareketli ve dinamik bir figür silüeti üzerinde düşünülmelidir,
- Çizimde oldukça artistik ve sanatsal bir üslup seçilmelidir,
- Tasarım ve tasarımı taşıyacak figür birbiriyle uyum içinde olmalıdır,
- Kıyafetin en belirgin özellikleri ön plana çıkarılmalı, vurgulanması istenilen görüntü abartılarak çizilmelidir,
- Kıyafetlerin kalıpları ve teknik çizimlerinin tüm ayrıntılarıyla yansıtılmasına gerek olmayabilir,
- Figürlerin ölçülerinin ve oran orantılarının gerçeğe yakın, doğal haliyle yansıtılması beklentisinde olunmamalıdır,
- Figür üzerinde artistik deformasyonlar uygulanabilir. Kadın figürleri gerçekten uzak olabilecek kadar zarif, erkek figürler abartılı kaslı bir vücuda sahip olabilir (2004: 18).

2.1.3.6. Fantastik İllüstrasyonlar

Dini olaylar, tarihi öyküler, efsane ve destanlar ve mitolojik olgular gibi gerçeküstü konuların, hayal gücünün de birleşimiyle görsel olarak aktarıldığı illüstrasyonlara “Fantastik İllüstrasyonlar” denmektedir. Fantastik illüstrasyonda

gerçeküstü güçleri olan varlıklar, ölümsüz kahramanlar, canavarlar, ruhlar, periler, şeytanlar ve hayaletler gibi fantastik, mistik öğeler yer alabilir. Bu varlıkların yer aldığı gerçeküstü bir dünya, farklı bir gezegen, olası bir boyut illüstrasyonlarda ayrıca resmedilebilir. Uzakdoğu illüstrasyonlarında özellikle bu gerçeküstü özellikler taşıyan kahramanların yer aldığı çizimler yaygın olarak bulunmaktadır.

Gerçeküstülikle bağlantısı olmasına karşın fantastik illüstrasyonlar, kullanıldığı amaca bakıldığında farklılıklar barındırmaktadır. Gerçeküstüçülük, aslında bir sanat akımıdır. Fantastik illüstrasyonlar ise daha işlevsel amaçlarla ortaya çıkmış, illüstratif çocuk kitaplarında yer edinebildiği gibi kitaptan bağımsız birer illüstrasyon olarak makale ve dergilerde de yer alabilmektedir.



Görsele 19: Fantastik Bir İllüstrasyon Örneği: Japon Cadısı, Yoshita Amano (Sanal 26, 2019)

2.1.4. İllüstrasyon Üretim Teknikleri

Gelişen teknolojinin beraberinde birçok şeyi de değişime ve gelişime zorlamasıyla, illüstrasyon sanatı da üretim teknikleri olarak gelişen yeni olanaklara

uyum sağlamış, farklı birçok teknikle üretilebilir hale gelmiştir. 13. yüzyılda kitapların toplum tarafından kolayca satın alınamayacak kadar pahalı olması, o dönemlerde illüstrasyonların daha kolay ve ekonomik bir yöntemle çoğaltılabilmesi için arayışlara sebep olmuştur. Bu dönemde illüstrasyonlar tarama uçlarıyla çizilip, iç boyamaları da sade ve az çeşitli renklerle boyanmıştır. 14. yüzyıl ve 15. yüzyıla yaklaşıldığında, kitapların daha ekonomik basılabilmesi için ağaç baskı tekniğinden yararlanıldığı görülmektedir.

Devam eden dönemlerde, özellikle baskı tekniklerinde yaşanan gelişmelerin illüstrasyon üretim tekniklerine de etki ettiği görülür. Önceleri bakır levhalar üzerine uygulanan gravür resimler, ardından çinko çelik gibi metallerin de farklı aşamalarla gravüre elverişli hale gelmesi ve asit gibi farklı kimyasalların kolaylaştırıcı etkilerinin keşfedilmesi de illüstrasyonu olumlu yönde etkilemiştir.

Alois Senefelder'ın 19. yüzyıl başlarında taş baskıyı icat etmesi, gerçek anlamda illüstrasyonculara özgürlük sağlamış, üretilen resimlemeler daha zarif, daha renkli ve daha modern bir hal almıştır.

19. yüzyılda fotoğrafın yaygınlaşması ve farklı alanlarda kullanılabilir olduğunun farkına varılmasıyla birlikte, kolaj ve fotoğraf referanslı çizimler ortaya çıkmıştır.

Yaşamımızda birçok şeye olumlu yönde etkisi olduğu gibi, dijital dünyanın doğuşu görsel plastik sanatlarda ve illüstrasyonda da uygulama tekniklerini en üst seviyeye çıkarmış ve sanatçıları hiç olmadıkları kadar özgür kılmıştır.

Çağımızda teknolojinin ve dijital aygıtların kolay ulaşılabilir olmasıyla artık illüstrasyonlar çok farklı tekniklerle kolaylıkla üretilebilmektedir. İllüstrasyonun amacına, hedef kitlesine göre teknik seçebilmek daha kolaydır. Çizim kalemleri, boya kalemleri gibi kuru boyalar, farklı kimyasal bazda üretilen mürekkepler, akrilik ve yağlı boya gibi birbirinden çeşitli boyalarla illüstrasyonlar yapılabildiği gibi karışık teknik, kolaj gibi farklı uygulamaların bileşimiyle oluşan illüstrasyonlar da günümüzde üretilebilmektedir. Ayrıca dijital görsel yazılımlar, dijital çizim tabletleri gibi görüntüyü sanal ortamda işlemeye imkân tanıyan dijital donanımlar, artık bilgisayar üzerinde dijital resimleme yapılmasına da olanak sağlamaktadır.

Tüm bu kolaylıklar ve farklı teknikler içerisinde illüstrasyon sanatçısının malzemeyi tanıması ve aşması gerekmektedir. Seçilen tekniğin sorunlarına haiz olmak, üretimde daha verimli ve başarılı olmayı kolaylaştırır. Bir teknikte başarılı olmak, uygulamada kullanılacak materyallerin sanatçı tarafından iyi tanınmasıyla mümkündür.

İllüstrasyon üretim teknikleri, geleneksel resimleme materyalleri kullanılarak yapılan “Geleneksel İllüstrasyon Teknikleri” ve dijital ortamda üretilen “Dijital İllüstrasyon Teknikleri” olarak iki ana başlık altında sınıflandırılmaktadır.

2.1.4.1. Geleneksel İllüstrasyon Teknikleri

Geleneksel illüstrasyon teknikleri sanatçının dijital ya da elektronik bir aygıttan yardım almaksızın, geleneksel ekipmanlarla üretim yaptığı tekniklerdir. Fırça, boya, mürekkep, karakalem, tebeşir, füzen, kömür kalem, suluboya gibi daha çok kırtasiye materyallerinden yararlanan bu tekniklerde dijital ortamda yapılan resimlemeye nazaran daha dikkatli olmak gerekebilir.

Bir parça kâğıda iz bırakan herhangi bir şeyle çizim yapılabilir. Gerekirse her bir materyalin nasıl bir etki bıraktığını bulmak için iki farklı sayfada sanatçı sahip olduğu tüm materyalleri deneyebilir. Her çizimde oluşturmak istenilen etki dikkatlice incelenir. En sonunda çizim için en uygun malzemeye karar verilebilir (Douglas, 1980: 8).

2.1.4.1.1. Karakalem Tekniği

Yaygın kullanımına karşın karakalem çizimlerinde kullanılan kurşun ve kömür içeren ahşap kalemler, mürekkep, dolma kalem, boya ve fırça gibi diğer yazı araçlarına kıyasla daha geç bir zamanda ortaya çıkmıştır. Geçmişte ve günümüzde hala çoğu sanatçı kaba bir taslaktan ayrıntılı bir sonlandırmaya kadar her türlü çizim için kurşun kalemler kullanmaktadır. Ingres, Delacroix ve Degas gibi ünlü sanatçılar, kalemle çizilmiş şaheserler üretmişlerdir. Çok yönlülüğü muhtemelen karakalemlerin

popülerliğinin temel nedenidir; neredeyse her türlü etkiyi üretmek için kullanılabilir (Bolognese, 1986: 9).

Karakalem tekniğinin birçok çeşidi vardır. Bunlar arasından en çok tercih edileni grafit, kömür kalem ve ince uçlu keçe ve mürekkepli kalemler olan stabilo kalemlerdir (Tepecik, 2002: 81).



*Görsel 20: Study for "Raphael and the Fornarina,"
Jean Auguste Dominique Ingres, Yaklaşık 1824 (Sanal
27, 2019)*

Günümüzde daha dayanıklı, daha kullanışlı birçok çeşidi üretilen grafik kalemler, üretim teknikleri gelişse de temelde aynı prensibe dayanmaktadır. Grafit maden silindiri ve onu çevreleyen ahşap tabaka. Grafit kalemler sertlik ve yumuşaklık ve de keskinleştirilmiş uçları ve kenarlarına göre farklılık gösteren çeşitleri vardır (Sousa, Buchanan, 1999: 3). Grafit kalemler günümüzde “kurşun kalem” olarak da bilinmektedir. Farklı sertlik derecelerinin yanı sıra sanatçı, yüzeye uyguladığı basıncı düşürüp artırarak daha sert çizgiler ya da daha yumuşak tonlar elde edebilir. Grafik

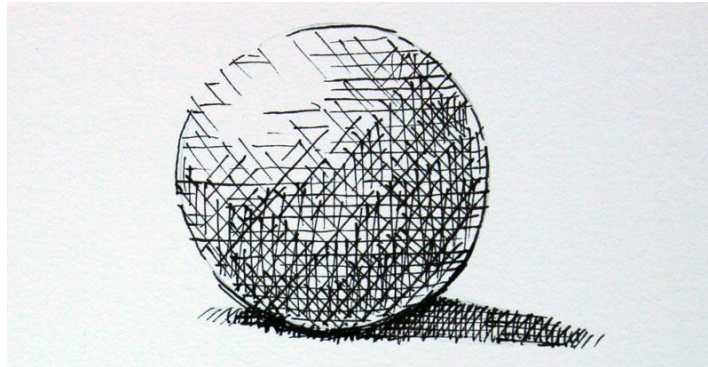
kalemlerin birçoğu yedirme ve birbirine karıştırma gibi yüzey uygulamalarına da elverişlidir.

Füzen adı da verilen kömür kalemler ise, özellikle söğüt ağacının ince dallarından elde edilen kömürlerin kullanıldığı kalemlerdir (Turani, 2006: 75). Kömür kalem uçları çok yumuşaktır ve kolayca karışabilen zengin siyah kadife çizgiler oluştururlar (Henson, 1999: 20). Kömür kalem olarak isimlendirilse de bu kalemler genelde alışılmış kalem biçiminden ve görünüşünden oldukça farklıdır. Dışında ahşap kaplama olan çeşitleri olsa da genelde ahşap dış çeperi olmaksızın ve daha kült, daha hacimli bir kömür parçasına benzerler.



Görsel 21: Kömür Kalemler (Sanal 28, 2019)

Stabilo kalemler, diğer anlatılan türlere göre çizim sonrası düzeltmeye ve silinmeye olanak tanımayan ve tonlamasız keskin çizgiler elde etmeye yarayan mürekkep içerikli kalemlerdir. Bu mürekkepler akrilik gibi su bazlı olduğu gibi, alkol ve yağ bazlı mürekkep içerenleri de vardır.



Görsel 22: Stabilo Kalem Tarama Örneği (Sanal 29, 2019)

Stabilo kalemlerde yumuşaklık ve sertlik derecesi yoktur. Bunun yerine sanatçıya inceden kalına farklı kalınlıklarda uçlarla sunulmaktadır. Bu kalemleri kullanırken tonlama kağıda uygulanan basıncın hafifletilip artırılmasıyla değil; yapılan tarama çizgilerinin inceltilmesi ve aralıklarının artırılıp sıklaştırılmasıyla elde edilebilir.

2.1.4.1.2. Kurukalem Tekniği

Günümüzde “kuru boya” olarak da bilinen renkli kalemlerin üretimi, grafit kalemlerinkine benzer. Dairesel "kurşun" ahşap bir kılıf içine sarılmış, şekillendirilmiş ve sertleştirilmiş pigmentten oluşur. Pigmenti yoğunlaştırıp sertleştirmek için kullanılan madde genellikle bir selüloz zamkıdır. Yapıştırma işleminde renkleri daha pürüzsüz bir şekilde yaymak için balmumu da ayrıca kullanır, ancak kalın katmanlarda balmumu uygulandığında pigment seyrekleşebilir (Poulin, 1992: 5).

Renkli kuru kalemler, uygulandıkları yüzeyde oldukça zengin renk dizilerinin elde edilmesine olanak verip etkileyici tasarımlar üretilmesini sağlar. Taslak çizimlerden çok, illüstratif çalışmalar için elverişlidir (Becer, 1997: 213).



Görsel 23: Kuru Kalem Çocuk İllüstrasyonu Örneği: *The Girl and Her Kitten*, Maria Votyakova, 2019 (Sanal 30, 2019)

Özellikle çocuk kitaplarında ve hikayelerde kuru kalem tekniği yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Sanatçı, küçük bireylere renk dünyasının kapılarını açarak onların hayal dünyasını genişletebilir (Tepecik, 2002: 81).

Kuru kalem tekniğinde de farklı tonlar elde etmek için gerektiğinde hafif, gerektiğindeyse yoğun uygulamalar yapılabilir. Ayrıca birden farklı renkli kalemler üst üste uygulanarak farklı renk kombinasyonları da elde edilebilir.

2.1.4.1.3. Lavi Tekniği

Japonca “Sumi-e” olarak da bilinen lavi tekniği, mürekkep ve fırçayla uygulanan, genelde tek renk barındıran ve suluboya hissi verilen bir resimleme tekniğidir.



Görsel 24: Sumi-e Örneği: Delawrence Perkins (Sanal 31, 2019)

Sumi-e veya mürekkep ve fırça resmi, ifade ettiği din ve felsefe açısından ele alınmalıdır. Çin menşeli Sumi-e sanatı, Zen Rahipleri tarafından Japonya’ya getirilip tanıtılan bir Zen sanatıydı. Sumi-e, bu nedenle, aşırı öz disiplin, konsantrasyon, soyutlanma ve tefekkür dini olan Zen Budizm’in bir ifadesidir (Momiya, 1966: 3). Japon resimlerinde yağ bazlı boyalar kullanılmamaktadır. Suluboya renkleri ya da

mürekkep, Çin ve Japon kağıtları ya da ipek gibi özel hazırlanmış el yapımı materyaller tuval gibi yaygın kullanılan resim malzemelerinin yerine tercih edilir (Bowie, 1911: 28).

Lavi tekniğinde resim, sulandırılmış yalnızca tek bir rengin kullanılarak yüzeylerin boyanması ya da gölgelendirme yapılması yöntemidir. Çini mürekkebi ve su kullanılan temel materyaldir. Bunun yerine sulandırılmış ve suyla çözülebilen farklı boyalar da kullanılabilir. Resmedilecek tasarım önce kalemler aracılığıyla detaylandırılmaksızın yüzeye uygulanır. Kompozisyon belirlendikten sonra fırça izi bırakmayacak şekilde açık, koyu ve orta tonlar fırça aracılığıyla işlenir. Bu teknikte önce açık tonlamalar uygulanır, ardından koyu tonlamalara geçilir.



Görsel 25: Lavi Örneği: Elizabeth Stifel, 2012 (Sanal 32, 2019)

2.1.4.1.4. Mürekkeple Tarama Tekniđi

Mürekkeple tarama tekniđi, görsel temsilin tamamen ayrı ve eksiksiz bir formu olarak yakın tarihli bir tekniktir ve büyük gelişimini 19. yüzyılın son çeyreğinden bu yana sürdürmektedir. Elbette bu tabir, tekniđin o zamandan daha öncesinde bilinmediđi anlamına gelmez. Mürekkeple tarama tekniđi, kullanılan malzemelerin çeşitliliđi ve kolay elde edilebilirliđi sayesinde (kalem, mürekkep ve kağıt) herhangi bir çizim için tasarımın aşamalı olarak mükemmel hale getirilmesine ve üretilmesine olanak sağlayan ekonomik bir tekniktir (Guptill, 1922: 3).

Tarama uçları ya da rapido olarak isimlendirilen mürekkepli araçlardan faydalanılan bu teknikte, farklı kalınlıkta çizgiler oluşturularak illüstrasyonlar oluşturulur. Tarama yönü farklı tonlar elde edebilmek için dik, yatay ya da çapraz olabilir. Çizgi aralıkları çoğaldıkça ya da sıklaştıkça koyuluk ve açıklık değerleri de deđişim gösterir (Becer, 1997: 214).



Görsel 26: Tarama Ucuyla Yapılan Bir İllüstrasyon Süreci, Aji Abram, 2017 (Sanal 33, 2019)

2.1.4.1.5. Pastel Boya Tekniđi

Pastel boya olarak isimlendirilen çizim ve renklendirme kalemlerinin iki farklı türü vardır. Bunlar “Yađlı Pastel” ve “Kuru Pastel” olarak gruplandırılan, materyalin yağ içerip içermediđini belirten sınıflandırmadır.

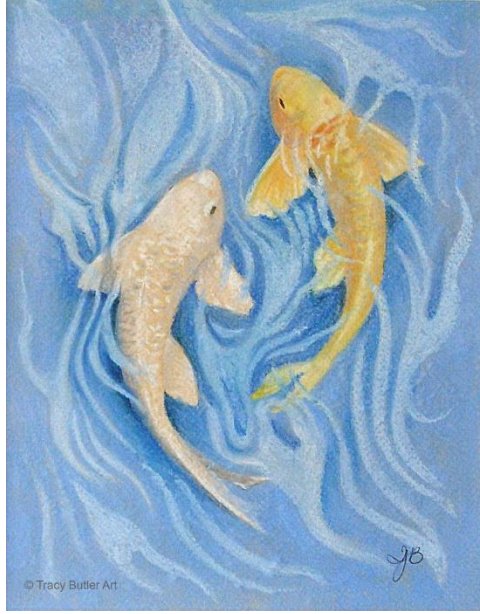
Yağlı pastel kalemleri pigmentler ve balmumu karışımı ile yapılır. Her üreticinin gizli bir formülü vardır. Bu nedenle tüm pastel boyalar aynı değildir. Yağlı pastel boyalar opaktır ve bu nedenle uygulanan yüzeyi kolayca kapatabilir (Sanchez, 1991: 5). Yağlı pastel boyalarda, sanatçı, renk karışımları elde edebilmek için farklı renkleri uyguladıktan sonra yüzeye parmaklarını ya da karıştırıcı (blender) denilen sünger, kağıt gibi malzemeleri sürer. Yağlı pastel boyaların düzgün karışabilmesi için ve yüzeye iyi yayılabilmesi için ılık ya da sıcak bir ortam gerekir. Bunun için uygulanacak yüzey ısıtılabilir.



Görsel 27: Yağlı Pastel İllüstrasyon Örneği, Hannah Sun, 2017(Sanal 34, 2019)

Tebeşir boya ya da toz pastel adı da verilen kuru pasteller, yapıları bakımından yağlı pastellerden farklı olarak bünyelerinde yağ bulundurmazlar. Tozlaştırılmış renk pigmentlerinin sıkıştırılması ve sertleştirilmesiyle üretilirler.

Kuru pasteller, yüzeye tutunabilecek herhangi bir malzeme içermediklerinden dolayı uygulanacak yüzeyin dokulu ve tutucu özellikler göstermesi önemlidir. Sanatçı renk geçişlerini pastelini yüzeyde bıraktığı tozları birbirine karıştırarak elde edebilir. Yüzeyde toz halinde kalan kuru pasteller, resimleme bittikten sonra özel spreyler kullanılarak yüzeye sabitlenir.



*Görsel 28: Kuru Pastel İllüstrasyon Örneği,
Tracy Butler, 2014 (Sanal 35, 2019)*

2.1.4.1.6. Sulu Boya ve Anilin Teknikleri

İlk suluboya muhtemelen iki bin yıldan daha eski olan Antik Çin sanatçıları tarafından kullanıldı. Çoğu manevi amaçlar için boyanan sanat eserlerine sıklıkla kaligrafi sanatı olarak adlandırılan özel harfler eklendi. 19. yüzyılın başlarında, manzara denilen engin dış mekan sahnelerini boyamak için kullanıldığında suluboyalar yeniden popüler hale geldi. Bu manzaralar, görkemli dağların, fırtınalı denizlerin ve muazzam gökyüzlerinin resimleriyle doğanın muazzam gücünü gösterdi (Henson, 1999: 5).



*Görsel 29: Suluboya Örneği, Daniel Luther, 2018 (Sanal 26,
2019)*

Sulu boya ve anilin boyalar temelde aynı şekilde kullanılan su bazlı boyalardır. Sulu boyalar, sertleştirilmiş ve sulandırılınca sıvılaşılabilen katı renk parçaları olarak üretilirken anilin boyalar kavanoz benzeri sıvı geçirmez kaplar içerisinde katılaştırılmadan, sıvı halde üretilir.

Her iki boya türüyle de suluboyanın uygulandığı iki farklı teknik uygulanabilir. Bunlar sulu boya ile boyama ve akvarel (aquarelle)'dir.

Sulu boya ile boyama tekniğinde; boya bir fırça aracılığıyla kuru bir kağıt yüzeyine büyükçe yada küçük alanlar haline uygulanır. Bu yöntem için, tek kalınlıkta standart bir kağıt kullanılabilir. Çoğu kağıt hafif, tek katmanlı kalın, çift katmanlı kalın ve ekstra kalın gibi birkaç ağırlıklarda olabilir (Ingen, 1972: 7).

Akvarel tekniğinin farkı boyanın ıslak yüzeye uygulanmasıdır. Ingen' e göre kağıt kullanılmadan önce bir miktar suda bekletilmeli ardından iyi kurutulmuş ve sıvı emici özelliği olmayan bir yüzeye serilmeli ve gerilerek kenarlarından uygun sulu boya bantlarıyla bantlanmalıdır. Bu teknik için kullanılacak kağıtlar, iki kat kalın ya da extra kalın gibi daha ağır gramajlarda seçilmelidir. Uygulamanın ardından kağıt kurumaya yakınken bantlar kesilerek kağıt serbest bırakılabilir.

En ideal teknik, elbette ki, aşamalar arası boyanın ve kağıdın kurummasını beklemeden, birbirlerine geçme imkanı tanıyarak hızlı bir şekilde resmetmektir (Hill, 1959: 31).

Sulu boya tekniği, birçok sanatçının kullanmaktan hoşlandığı bir tekniktir. Boyalar opak değildir ve dolayısıyla kağıt yüzeyini tamamen kapatmazlar. Bu da güzel bir parlaklık oluşmasına olanak sağlar. Sulu boya çalışmak sanatçıya keyif veren fakat zor olan bir yöntemdir. Boyaların kapatıcı özelliğinin olmaması, yapılan hataların çok rahat fark edilmesine sebep olur ve hataların dönüşü yoktur. Sulu boya ile resimleme yapılırken, en arka plandan başlayarak en öne doğru gelinmelidir. En önde yer alan öğelerin resimlenmesi en sonra bırakılmalıdır.

2.1.4.1.7. Guaj Boya (Tempera) Tekniđi

Guaj boyalar yapıları geređiyle ve sulandırılarak kullanılması bakımından sulu boya tekniđine ve sulu boya kimyasıyla benzerlik göstermektedir. Katı sulu boya küplerinin çok az su eklenerek sıvılaştırıldıđı haline benzeyen kıvamları vardır.

Opak, su bazlı bir orta guaj boya, Őeffaf sulu boya ile aynı Őekilde üretilir, ancak rengin yoğun ve opak olabilmesi için baskın olmayan beyaz pigment eklenir. Boyalardaki renkler beyaz pigmentin doygunluđundan deđil; yansıtıcı özelliđinden gelir. Guaj uygulama tekniklerinin birçođu, kullanılan ekipman ve destek gibi, sulu boyadakilerle aynı olmasa büyük ölçüde benzerlik göstermektedir. Fakat sulu boyadan farklı olarak açık renkli boyalar koyu renkli guaj boyaların üzerine uygulanabilir. Guaj boyalar, kuruduktan sonra kolayca ıslatılabilir ve yeniden kullanılabilir. Bu özellik aslında bazı durumlarda sanatçı için bir nimettir: düzeltmeleri ve tadilatları dikkat çekici bir Őekilde basitleŐtirir, ancak aynı zamanda boyaların veya boya katmanlarının daha önce boyanmıŐ alanların bütünlüđünü bozup renklerin yeniden karıŐıma geçebileceđi anlamına da gelir. Guaj, katmanlar Őeklinde çalışıldıđı için renkleri net ve temiz tutmak adına dođrudan ve kendinden emin bir yaklaŐım sergilemenin gerekli olduđu bir tekniktir (Sidaway, 2000: 62).



Görsel 30: Guaj Boya Örneđi, James Gurney, 2018 (Sanal 37, 2019)

Guaj boya, kıvamlı sıvı yapısı sayesinde cam, plastik gibi parlak yüzeylere uygulanabilirken karton, kağıt ve mukavva gibi emici yüzeylere de spatula, fırça veya sünger gibi araçlarla kolayca uygulanabilmektedir. Uygulanacak yüzeyin boyanan guaj katmanını esneterek kırılmasına ve dağılmasına neden olamayacak sabit ve esnemeyen bir yüzey olması kullanım açısından önemlidir.

2.1.4.1.8. Kolaj Tekniği

Karışık tekniklerin bir arada kullanımının yaygınlaşması ve hazır basılı görsel materyallerin kolay ulaşılabilir hale gelmesi, kolaj sanatının doğuşuna sebep olmuştur.

"Kolaj" kelimesi, anlamı yapıştırmak ya da yapıştırıcıyla birleştirmek anlamına gelen Fransızca sözcük "coller"den türemiştir. Kolaj, kelime yapıştırılmış veya yapışmış farklı elemanların bulunduğu bir sanat eseri anlamına gelmektedir. Pek çok sanatçı kolaj tekniğini diğer medyalarla birleştirmekte ve ortaya çıkan eserlere "kolajlar" diyebilmektedirler.



Görsel 31: Kolaj Örneği: *Still-Life with Chair Caning*, Pablo Picasso, 1912 (Sanal 38, 2019)

Farklı materyallerin birleştirilmesiyle soyut ya da anlatımsal eserlerin üretilmesi yüzyıllar öncesine dayanırken, Picasso'nun ilk modern kolaj addedilen "Still Life with Chair Caning (1911-12)" eserini yapmış olması, onu modern kolaj sanatın öncüsü olarak kabul edilmesine sebep olmuştur. 1920'lerde Picasson'un kolaj

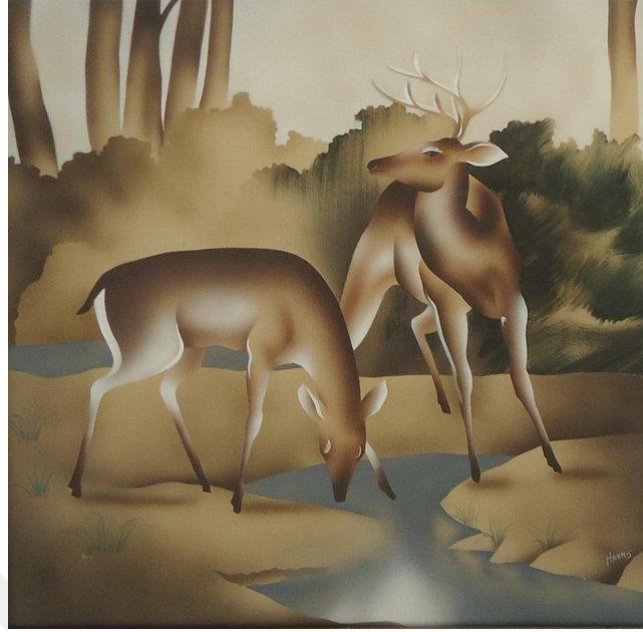
teknikini yaygın olarak kullanması, muhtemelen bu tekniğin sanat dünyasında da hızla yayılmasına sebep olmuştur. Özellikle 1912 ve 1920 yılları arası kolaj anlamında çok fazla çalışmalar üretilmiştir. 20. yüzyılda kolaj alanında denemeler ve çalışmalar yapan diğer sanatçılar arasında, Picasso'nun atölye arkadaşları Georges Braque ve Jean Arp, Juan Gris, Umberto Boccioni, Francis Picabia, Gino Severini, Kasimir Malevich ve Man Ray de bulunmaktadır (Talbot, 2001: 2).

2.1.4.1.9. Hava ile Püskürtme (Air-Brush) Tekniği

Hava fırçası, içi boş bir tüp üzerinde yüksek basınçta zorlanan havanın, hava basıncının düşük olduğu bir rezervuardan sıvı çekilmesine neden olması gibi temel bir prensipten daha fazlası değildir. Genellikle bir iğnenin içinden geçen boyanın, hava fırçası ağzına yönlendirilen basınçlı bir havayla beslenmesi, bu basınç sonucu boyanın atomize olarak incilmesi ve kontrol edilebilir bir sprey olarak uçtan dışarı püskürtülmesi şeklinde çalışır. İncelik ve kalınlık hava basıncına, kullanılan uca ve karıştırılan boya solüsyonuna bağlıdır (Lewis, Bridgewater ve Breckon, 1988: 234).

İlk hava fırçasınının patenti 1893'te İngiliz sanatçı Charles Burdick tarafından alınmıştır. O zamandan beri git gide geliştirilmiş ve gelişmiş modern bir araca dönüştürülmüştür (Smith, Ten Holt, 1984: 58).

Hava fırçası, boya fırçası ya da resim spatulası gibi yalnızca bir resmetme aracıdır. Bu aracın popüler olabilmesi ve izleyici kitlenin bu tekniğin kullanılması yönünde taleplerinin artması, şüphesiz sanatçının hava fırçasını nasıl kullandığıyla ve yeteneğinin bu tekniğe uygunluğuyla artacaktır (Miller, Effler, 1987: 1).



Görsel 32: Airbrush Örneği: Benjamin Jorj Harris (Sanal 39, 2019)

2.1.4.1.10. Karışık Teknik (Mixed Media)

"Karışık medya" terimi, geleneksel yöntem ve materyal kullanımlarından kopan tüm sanat eserlerini kapsar. Tipik olarak, iki ve üç boyutlu yaklaşımları birleştirir, birbiriyle neredeyse uyumsuz materyalleri bir araya getirir (Hobbs, 1980: 66).

Karışık teknikte yağlı veya kuru pasteller, sulu boyalar, kuru kalemler, lavi ve kolaj gibi tekniklerin beraber kullanılmasıyla üretilen illüstrasyon ve resim tekniğidir. Güçlü bir ifade aracıdır, hemen hemen her türlü illüstrasyon için kullanılabilir özelliktedir (Tepecik, 2002: 83).

Bu teknikte, birden fazla tekniğin ya da materyalin kullanımıyla farklı etkiler ve farklı dokular elde etmeye çalışılır. Fakat bunun için kullanılan materyali iyi tanımak gerekir. Örneğin; Chieffo'ya göre seyreltilmiş akrilik boyamayla taslak uygulama ardından parlaklık ve doygunluk vermek üzere yağlı boyadan ya da yağ bazlı farklı boyalardan yararlanılabilir. Fakat yağlı boya üzerine akrilik uygulama kabul edilemez. Çünkü akrilik yağlı boya üzerinde tutunamayarak çatlaklara ve dökülmelere neden olacaktır (Chieffo, 1976: 84).



Görsel 33: Karışık Teknik İllüstrasyon Örneği: Mustafa Soydan, 2012 (Sanal 40, 2019)

2.1.4.2. Dijital İllüstrasyon Teknikleri

Sanat tarihi, teknolojideki değişikliklerin başlattığı gelişmelerle dönemler atlamıştır. Başlangıçta yeni pigmentlerin keşfedilmesiyle, mevcut renk paletini arttırdı, daha sonra yeni medya ve yağlı boya ve tuval gibi yüzeyler ortaya çıktı. Yazımda olduğu gibi, matbaanın ve litografinin icadıyla, sanatçının çalışması için yeni pazarlar ve neredeyse sınırsız bir ölçekte çoğaltmanın bir yolu olan muazzam bir değişim yaşandı. Ticari ve güzel sanatlar arasındaki fark büyürken, yeni teknikler çoğalmaya başladı ve stiller çeşitlendi. Bilgisayarlar sahneye çıktıktan hemen sonra, grafik tasarım sanatçıları düzen ve çizim için yeni potansiyelleri denemeye başladı. İnsan ve makine arasındaki arabirim ilk başta bir sınırlamayken; önce bir fare ve daha sonra elin her hareketine duyarlı olabilen grafik tabletlerle çizimler yapılmaya başlandı. Yazılımlar, daha gelişmiş, çok yönlü ve yetenekli hale geldi (Herriott, 2009: 5).

Günümüzde bilgisayar sanatın her alanına dahil olduğu gibi, illüstrasyon alanında da olağanüstü sonuçlar elde edilmesine olanak sağlamaktadır. Teknik ve birçok düzenleme aşamasını bilgisayarların üstlenmesi, sanatçılar yetenekli birer

bilgisayar illüstrasyoncusu ve yaratıcı yeteneklere sahip oldukları takdirde hayal edilebilen her türlü görsel öğeyi tasarlayabileceklerdir (Tepecik, 2002: 83).

Bilgisayarların fiziksel ortamda yapılan her türlü resim tekniklerini kolayca taklit edebilir hale gelmesi, onların illüstrasyon alanında yaygın kullanılmasına ve vazgeçilemez olmasına neden olmaktadır. Yapılan hataların kolayca düzeltilmesi, farklı renk kombinasyonların tasarımın orijinaline zarar vermeden denenebilmesi gibi pratik kullanım özellikleri, sanatçılar için en büyük özgürleştirici etken olmuştur. Sulu boya, karakalem, pastel boya ve hatta hava fırçası teknikleri gibi tekniklerin kolayca tek bir makine aracılığıyla uygulanabilmesi, aynı zamanda sanatçının tüm bu tekniklere ve malzemelere dijital ortamda aynı anda sahip olabilme ve hepsini birden kullanabilme lüksünü sunmaktadır.



Görsel 34: Vektörel İllüstrasyon Örneği, Loulou & Tummie, 2017 (Sanal 41, 2019)

Dijital illüstrasyonlar, vektörel ve bitmap tabanlı (piksel tabanlı) olarak iki ayrı gruba ayrılır. Bu iki grubu belirleyen, aslında kullanılan yazılımlardır. Bu yazılımların temelde ayrı olması, vektörel tabanlı yazılımların görüntüyü dijital (sayısal) verilerle ortaya çıkarıp bozulma olmadan kullanması; bitmap tabanlı yazılımların ise görüntüyü piksel adı verilen dijital görüntü kareciklerinden oluşturması, dolayısıyla ölçekte büyütme ya da küçültme yapıldığı zaman bu kareciklerin etkilenerek görüntüyü bozması özelliklerine bağlıdır (Karaçeper, 2018).



Görsel 35: Bitmap İllüstrasyon Örneği, Mevlüt Ünal, 2015 (Sanal 42, 2019)

2.1.4.2.1. Dijital İllüstrasyon Tekniğinin Uygulama Alanları

Dijital illüstrasyon tekniği, özellikle masaüstü yayıncılıkta yazımın ve görsel üretimlerin aynı anda ve arayüzde düzenlenebilmesi nedeniyle yaygın olarak kullanılmaktadır. Geleneksel yöntemlerle üretilen bir illüstrasyon çalışmasına göre dijital illüstrasyonun daha kolay düzenlenebilmesi, üzerinde daha kolay değişiklikler uygulanabilmesi ile çağımızın hızlı iletişimine tatmin edici cevaplar vermektedir. İnternet web sayfaları, televizyon yayınlarında kullanılan grafik düzenlemeleri, kitap illüstrasyonları gibi işlevsel alanların dışında, karikatür ve sanatsal illüstrasyon gibi alanlarda da bu teknikten sıkça yararlanılmaktadır. Tüm bunların dışında gazete ve dergi gibi basılı yayınlarda ve afiş, broşür, kitap kapak tasarımları gibi tanıtıcı alanlarda da bilgisayar teknolojisi vazgeçilmez bir üretim kaynağıdır.

Tüm bu anlatılanların dışında dijital illüstrasyon, konsept ürünleri görselleştirme, bilgisayar oyunları için oluşturulan görseller, animasyon, film gibi hareketli öğelerin işlenmesi için rehber niteliğinde taslak çizimler yapılması gibi birçok alanda da kullanılmaktadır.

2.2. Doku

Dokuyu görsel olarak bir yüzeydeki ışıkla ve fiziksel olarak dokunuşla algılarız (Cargill, 1997: 11). Doku, tasarımda alan farklarının yaratılmasına ve zengin bir zemin olgusunun yaratımına olanak sağlayan en önemli unsurlardandır. Fonda ve yüzeyde tekdüzeliği bozarak dinamik bir çeşitlilik elde edilebilmesine olanak sağlar.

Birçok tasarımcı, özellikle üç boyutlu görsel tasarımların üretiminde görsel tasarım unsurlarını baskın olarak kullanır. Örneğin, tasarımcı, insanlar tarafından deneyimlenmesini istedikleri hisleri ve duyguları yansıtabilmek için yüzey dokusunda oynamalar yaparak bu materyalleri manipüle eder. Bazen materyalin rengini ya da şeklini değiştirmeden nasıl uygulanacağını bilincinde olmak, bir kompozisyonun ilgi çekiciliğini artırmayı mümkün kılabilir (Ren, 2013: 29).

2.2.1. Doku Kavramı

İçinde bulunduğumuz fiziksel dünyanın varlığını, sahip olduğumuz görme, duyma, dokunma, koklama ve tatma duyularımızla algılarız. Doku olgusu, görme ve dokunma duyularımızdan her ikisine de hitap edebilen fiziksel bir yapı olarak bünyesinde barındığı cismin kimliği hakkında bize bilgi verir.

Doku kelimesi, var olan bir şeyin içsel yapısının dışa yansımaları, yüzeyde biçimleniş şekline karşılık gelmektedir. Var olan şeylerin görme veya dokunma duyularımızla algılayabildiğimiz dışsal yapı özellikleridir (Gence, Orhon, 2006: 69). Doku, bir şeyin hissedilmesidir; özellikle onun sertliğini ya da yumuşaklığını algılamaktır (Boothroyd, 2010: 30).

Dokular, görme ve dokunma duyularıyla algılanabilir. Homojen ve yüzeysel (yüzeyle ilgili) bir unsurdur. Görsel sanatlar alanlarında sanat eserinin sahip olduğu ana hatlar, dış yapı ve de eserin iskeletidir (Balcı, Say, 1981: 66). Doku cisimlerin, objelerin nasıl görüldüğü ve nasıl hissettirdiğidir. Kadife gibi yumuşak, bir ağacın kabuğu gibi inişli çıkışlı veya kirpi veya dikenli olabilir (Stocks, 1994: 17).

Doğada bulunan her şeyin bir dokusu ya da hissedebileceğiniz karakteristik bir yüzeyi vardır. Işığın çarpmasıyla bu yüzeylerin ve dokuların görüntüsü değişebilir. Örneğin; ağaç kabuğu, yeşil çimler, cilalanmış cam, küçük bir bebeğin yanağı, safkan bir atın parlak gövdesi gibi. Hepsinin ortak bir özelliği var, ne olduklarını anlatan ünik (eşsiz) dokuları (Johnson, 1992: 1).



Görsel 36: At Derisi Doku Örneği (Sanal 43, 2019)

Doku; paslı çelik, fırçalanmış alüminyum, kirli kumaş, cilalı mermer veya buzlu cam gibi malzemelerin sıfatıdır. Dokunun görüntüsüne yüzeyin aşınma ve yıpranma gibi olgular da etki eder (Demers and Urszenyi, 2002: 20).



Görsel 37: Ağaç Kabuğu Dokusu Örneği (Sanal 44, 2019)

Dokular, fiziki yapılarını oluşturan küçük birimlere (hacim) sahiptirler. Cilalı hissi veren çok parlak bir yüzeyin sahip olduğu dokuda, bu birimler küçülmekte hatta

yok olmaktadır. Doku olgusu plastik sanatlarda mimari, heykel, resim, süsleme sanatları ve illüstrasyon gibi bütün dallarda işlevsel olarak varlığını sürdürmektedir (Alpaslan, 2003: 49).

Dokunun kullanımı özellikle soyut resimlerde yaygındır. Amaca ulaşabilmenin birçok yolu vardır ve çeşitliliği tükenmezdir. Gerçekçilikte doku, her bir objede ya da resimdeki boşluklarda, her bir fırça darbesinde varlığını gösterebilir. Doku sadece görme duyumuzu değil, dokunma duyumuzu da etkiler. İpek yüzey ışığı yansıtır ve pürüzlü bir yüzey ışığı emer. Doku başarılı bir şekilde kullanıldığında, yüzeyler ıslak ya da kuru, pürüzlü ya da pürüzsüz görünecek ve de hissedecektir. Renk bile dokudan etkilenir. Aynı renk ıslak ya da kuru fırça teknikleriyle uygulandığında veya pürüzsüz kağıt veya kaba kağıt üzerine boyandığında, kazındığında veya boyaya başka herhangi bir yabancı madde eklendiğinde kuru görülebilir (Schlemm, Doherty, 1997: 4).

Günümüzde her alanda doku ögesi yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Bu durum doku olgusunun öneminin artmasına neden olmaktadır. Daha önceki zamanlarda amaç yüzeyi boya ve türevi uygulamalarla önceden planlanan görsel bir kalıba getirmek iken artık bugün malzemenin kendisi fiziki iç yapısı ve sunabileceği kombinasyonlar önemlidir. Tasarlanan objelere, dokunun işlenmesine önem verilerek yüzeyin sahip olmadığı başka boyutlar, daha çekici özellikler kazandırılmaktadır (Işingör, Eti ve Aslıer, 1986: 19).

2.2.2. Doku Çeşitleri

Herhangi bir doku görünümünü ortaya çıkaran en önemli anahtar, gözlerdir. Sanatçı, yüzey dokularını taklit etmeden önce onları tanımayı öğrenmelidir. Doğada renkler nasıl sonsuz çeşitlilikle var olabiliyorsa, aynı şekilde sınırsız çeşitlilikte doku da bulunmaktadır (Hillberry, 1999: 6).

Doku, yüzeylerin ve maddelerin dokunsal taneleridir. Çevremizdeki dokular cisimlerin doğasını anlamamızda bize rehberlik eder. Tasarımda ise doku, hem fiziksel, hem sanatsal (yapay) olarak varlığını gösterir. Fiziksel dokular, yüzeylerin insan eli tarafından nasıl hissedildiğini doğrudan etkiler. Tasarımcılar tarafından manipüle edilerek oluşturulan dokular ise genellikle birey ya da izleyici tarafından

dokunsal olarak (fiziksel) tecrübe edilemezler, bunun yerine optik etki ve temsil olarak yer alırlar. Dokular, görüntüye ayrıntı katarlar, genel bir yüzey kalitesi sağlayarak özellikle yakından izlendiğinde izleyici gözleri zengin varlıklarıyla ödüllendirirler (Lupton ve Phillips, 2008: 68).

Dokular karakteristik olarak renklerle benzerlik göstermektedir. Bir kompozisyonda diğer unsurlarla birlikte çeşitli varoluşlarla farklı duygular ve mesajlar verirler. Sert dokular görsel olarak aktif ve kinetikken yumuşak dokular daha pasif ve sakinler. Renkler gibi dokular da çizgi ve form gibi diğer görsel unsurlardan bağımsız olarak var olamazlar. Varlıkları, şekiller ve alanlarla mümkündür (Poulin, 2011: 73).

Dokular, doğadaki bulunuş ve fiziksel olarak dokunsal duyularla tecrübe edilmesine göre gerçek doku ve yapay doku olarak ikiye ayrılmaktadır.

2.2.2.1. Doğada Bulunan Gerçek Dokular

Doğada bulunan her bir cisimle bulunulan dokunsal temas, cisimlerin sahip olduğu dış yapılar hakkında bize bilgiler sunar. Cisimlerin reel dış yapılarının fiziksel durumunu doku olarak adlandırıyoruz. Dokunun doğasını belirleyen pürüz, topak, sivrilik, keskinlik, girinti ve çıkıntı, gözenek, çukur, delik gibi bası nesnel özellikler vardır. Direkt olarak birey tarafından deri-sinirsel algı fizyolojisiyle iletişim kurabilen; doğrudan dokunma duyusuna hitap edebilen, doğanın kendi iç ve dış kanunlarıyla varoluşunu gerçekleştiren dokulara “Doğal Dokular” denmektedir. Doğal dokular canlılar ya da cansız varlıklar üzerindeki yer alışlarına göre “Organik” ya da “İnorganik” olarak iki şekilde doğada yer alır. Bitki, hayvan, insan vb. gibi tüm canlıların bünyelerinde yer alan, canlının yaşamsal varlığına, canlı dinamiğine bağlı, yaşamsal enerji sayesinde oluşan dokular, organik dokulardır. Canlıların bünyesinde doğal olarak oluşmayan, fiziksel ya da kimyasal yapı süreçleri sonucu ortaya çıkmış dokular ise, inorganik dokulardır. İnorganik dokular canlı olmayan yüzeylerde varlıklarını sürdürürler (Atalayer, 1994: 194).

Organik ve İnorganik dokuların özellikleri, doğada fiziksel olarak varlık gösterebilmeleri ve direkt dokunsal temasla hissedilebilmeleridir. Işık ve gölge değişiklikleriyle görünümleri etkilenir. Üç boyutlu olarak var olurlar.



Görsel 46: Organik Doku Örnekleri (Sanal 45, 2019)



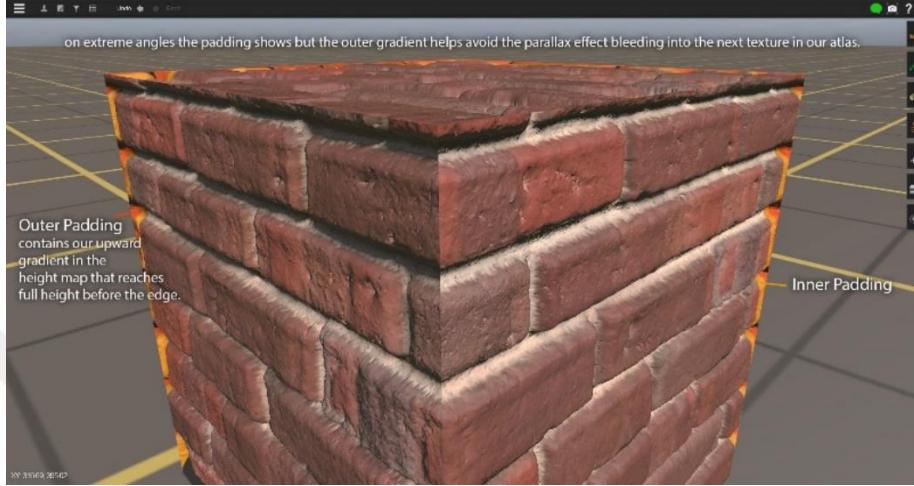
Görsel 47: İnorganik Doku Örnekleri (Sanal 46, 2019)

2.2.2.2. Dokunsal Hissedilemeyen, Gerçek Olmayan Dokular

“Görsel Doku” ya da “Optik Doku” olarak da isimlendirilen gerçek olmayan dokular, bir kompozisyon bünyesinde yer alan, çizgi, şekil, nokta ve renk düzenlemeleriyle oluşturulan dokulardır. Kullanılan malzemelerle oluşturulan gerçek dokuların sanal taklitleri, yanılsamalarıdır. Gerçek dokuların doğada üç boyutlu varlıklarına karşın yapay dokular, iki boyutlu düzlemde var olabilmektedirler (Öztuna, 2007: 89).

Yapay dokular, doğadaki dokuların iki boyutlu ortamda yeniden resmedilerek oluşturulan yanılsamalarıdır. Görsel olarak dokunulduğunda bireye sanki hissedilebilecek fikrini verir. Derinlikleri yoktur, ışık ve gölge değişimlerinden etkilenmezler. Dokunulduğunda yalnızca doku görselinin bulunduğu taşıyıcı yüzeyin dokusunu hissettirirler. Örneğin bir taş duvar fotoğrafının yer aldığı kağıt parçasına

dokunulduğunda, yalnızca kağıdın dokunsal özelliği hissedilir. Taş duvar dokusu bu kağıttan dokunsal olarak anlaşılabilir. Buna rağmen birey daha önceden taş ve taş duvar dokularını önceden dokunsal olarak deneyimlediği için yalnızca görselini görerek de dokunsal olarak nasıl hissettirdiği konusunda fikir yürütebilir.



Görsel 48: Sanal Doku Örneği (Sanal 47, 2019)

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM – VERİ SETİ / YÖNETİM

3.1. Araştırmanın Modeli

“Bilimsel gelişmelerin temeli olan önceki araştırmalar, bir yerde kayıtlı korundukları sürece, sonraki çalışmalar için önem taşırlar. Sağlıklı bilimsel çalışmalar yapılabilmesi için, yeni bir şeyler ortaya konabilmesi için, daha önce yapılmış ve halen yapılan araştırmalar üzerine bilgi sahibi olunmalıdır.” (Üstdal ve Schulze, 2007: 33).

“Tarama modelleri genel olarak var olan durumu ya da gerçekliği olduğu gibi araştırıp açıklamayı hedeflemektedir. Tarama modeli; nesneye, olguya, olaya, bireye vb. ilişkin günümüzdeki ya da geçmişteki verilerin tamamının gözden geçirilmesi mantığına dayanmaktadır. Böylece, araştırılan olguya ilişkin dağınık veriler toplanacak, sınıflandırılacak, düzenlenecek ve çözümlenecektir... Tarama modelinde yürütülen araştırmalar bazen “betimleyici araştırma” olarak da anılmaktadır. Tıpkı tarama modellerindeki araştırmalarda olduğu gibi, betimleyici araştırmalarda da var olan durum olduğu gibi ortaya konulup açıklanır” (Şimşek, 2012: 92).

Literatür taraması, herhangi bir sorgulama alanındaki araştırma sürecinin kritik bir kısmı ve son araştırma raporunun önemli bir bileşenidir. Bir literatür taraması araştırmacı için, alanda neyin bilinmediğini ve anlaşmazlık alanlarının nerede olduğunu anlatan bir anlatı oluşturarak araştırma projesinin kapsamını netleştirmeye yardımcı olur. Araştırmanın hedef kitlesi ve diğer okuyucular için, bu inceleme aynı zamanda değerli bir bağlam sağlar, araştırmacının uzmanlığını belirler ve projenin bulgularını bilinen olgularla ilişkilendirir (Casey ve Landgraf, 2015: 19).

Bu çalışmada araştırma modeli olarak nicel araştırma yöntemlerinin bir alt dalı olan tarama yöntemi kullanılmıştır.

3.2. Evren ve Örneklem

Doku ögesinin farkedilebilir biçimde kullanıldığı, geçmişte ve günümüzde uygulanmış illüstrasyon örnekleri araştırmanın evrenini oluşturmaktadır. Örneklem random olarak seçilmiştir.

3.3. Verilerin Toplanması

Veri toplama araçlarıyla ulaşılan örnek illüstrasyon çalışmalarında görsel tasarım öğelerinden doku unsuru ön plana alınarak çağdaş ve geçmişte yapılan illüstrasyon çalışmalarında kullanılan teknikler incelenmiş ve doku üretim teknikleriyle beraber ele alınarak çözümlene elde edilmeye çalışılmıştır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM – BULGULAR VE YORUM

4.1. Görsel Tasarım Öğeleri ve Doku İlişkisi

Doku öğesini de içine alan görsel tasarım öğeleri, bir görselin tasarım ve görselleştirilmesi sürecinde amaca hizmet eden bir bütünün parçaları, tasarım elemanlarıdır. Görsel birer unsur olarak da nitelendirebileceğimiz bu öğeler, görsel ürünün somutlaşabilmesi için gerekli olan faktörlerdir. Bir görsel tasarımda hepsi aynı anda yer alabileceği gibi, yalnızca bir veya iki öğenin yer aldığı tasarımlar da oluşturulabilir.

Bütünsel bir yapının düzenini ve onun niteliğini, kendisini oluşturan etki elemanları ve onun hareketi anlatmaktadır. Tercih edilen ve yeniden çizilen çizgi, uygulanan bir renk, oluşturulan bir biçim veya tonlama, daima birbirleriyle bağlantılı olan elemanlardır (Gökaydın, 2002: 72).

Görsel tasarım öğeleri, Alpaslan'a göre nokta, çizgi, kontrast, ışık-gölge, doku, renk ve biçim şeklinde sıralanmaktadır (Alpaslan, 2003: 30). Görsel tasarım öğeleri, birbirlerinden ayrı yer alabilirler. Fakat beraber kullanıldıklarında, birbirleriyle her zaman bağlantılı ve ilişki içerisinde olurlar. Devam eden başlıklarda, görsel tasarım öğelerinden Doku olgusunun diğer öğelerle olan ilişkisi işlenmiştir.

4.1.1. Nokta ve Doku İlişkisi

Nokta; görsel tasarımda ilk adımdır. Yüzey, hacim, ya da sanatsal bir ifade süreci, ilkin noktayla başlamaktadır. Noktalar yan yana gelerek farklı psikolojik etkiler ortaya çıkarır. Bu sebeple oldukça önemlidirler. Noktalar arasındaki boyut farklılıkları, açık koyu olmaları, birbirlerine yakın ya da uzak bulunmaları, renkleri ve yerleştirildiği konumlar bireyler tarafından derhal algılanır ve de anlamlandırılırlar. Sanatsal üretim sürecinin ilk adımı olmasından ve anlatılan psikolojik etkilere sebep olmasından dolayı nokta öğesi belki de en önemli görsel tasarım öğesidir (Akçadoğan, 2006: 13).

Nokta, yüzey üzerine tek seferde bırakılan süreksiz izdir. Bir uç aracılığıyla yüzeye uygulanan darbedir. Noktayı oluşturan ucun genişliği, noktanın genişliğini de belirleyebilmektedir.

Doku olgusu, küçük birimlerden oluşmaktadır ve bu nokta için de geçerlidir. Noktalar ritmik ve sistematik bir şekilde bir araya getirilerek farklı etkilerde dokular elde edilebilir.

4.1.2. Çizgi ve Doku İlişkisi

Noktaların art arda dizilerek belirli bir yüzeyde kısa veya uzun, sürekli veya sınırlı olarak oluşturdukları şekle “çizgi” denmektedir. Çizgiler bireysel olarak yüzey ve hacim etkisi oluşturamazlar. İnce, kalın, kısa veya uzun görsel varlıklardır. İz bırakabilen herhangi bir uçla yüzeye tek seferde uygulanan darbe sonucu yüzeyde kalan iz nokta ise, bu izi herhangi bir yöne doğru hareket ettirerek ortaya çıkan çekil devamlılığı çizgidir (Balcı, Say, 2003: 11).

Çizgi, kısa ve sınırlı olabileceği gibi sonsuza doğru uzayabilen bir görsel varlıktır. Görsel tasarımda en temel öğedir. Noktadan sonraki en sade ve soyut unsurdur. Görsel sanatlarda biçimler oluşturulmadan önce çizgilerle sınırları belirlenir. Biçimlendirmenin her türünde çizgi kullanılır (Alpaslan, 2003: 33).

Tek başına en yalın şekillendirme ve sınır belirleme unsuru olmasının yanında çizgi, belirli bir yüzeyde yan yana veya üst üste uygulanarak daha büyük alanların yüzey olarak belirlenebilmesine de olanak sağlar. Çizgiler tek bir yöne doğru yan yana sıralandığında “tarama” olarak adlandırabileceğimiz bir doku oluştururlar. Bu tarama çizgileri, birbirlerinden ayrı ya da birbirlerine yakın uygulanırsa yüzeydeki açıklık koyuluk etkisini değiştirirler. Çizgilerin devamlı olma zorunluluğu yoktur. Noktalar, aralıklı olarak devam eden bir düzen üzerine sıralandığında da çizgi meydana getirilebilir. Birden fazla çizgi, farklı yönlerde ve farklı şekillerde uygulanarak yüzeyde doku etkisi bırakabilir.

4.1.3. Kontrast ve Doku İlişkisi

Bir araya geldiklerinde birey üzerinde bireyin birbirleri arasında bağlantı kurmakta zorlandığı, birbirine ilgisiz, yabancı, uyumsuz gibi etkiler uyandıran cisimlerin oluşturdukları bu karmaşaya “kontrast” yani “zıtlık” denmektedir (Güngör, 2005: 136). Oluşturulan bu karmaşa, doğru bir şekilde kullanılırsa tasarımda hareketlilik ve canlılığa sebep olur.

Renklerin, ışığın ve birçok şeyin kontrastı olduğu gibi, doku olgusu içerisinde de kontrastlar vardır. Yumuşaklık hissi veren bir dokuyla sertlik hissi veren bir doku birbirine kontrasttır. Aynı şekilde dingin görünen bir doku, hareketli ve dinamik bir dokuya kontrasttır.

4.1.4. Işık-Gölge ve Doku İlişkisi

İnsan gözü, doğada bulunan ışık sayesinde görme duyusunu gerçekleştirebilmektedir. İnsanlarda görme algısını gerçekleştiren göz, beyin gibi elemanlar sabit kalmakta fakat ışık doğada sürekli değişime uğrayabilmektedir. Işığın değişim gösterebilmesi, onun cisimler üzerinde ve yüzeyde de görünüşün, görsel etkinin değişmesine sebep olur. Işığın geliş yönü ve şiddeti, görüntünün oluşmasındaki farklılıkların temel sebebidir (Güngör, 2005: 90). Işık, beraberinde gölgeyi de getirir. Işık olmazsa cisimlerin gölgelerinin oluşması da imkansızdır. Her cisim, ışık sayesinde koyu bir iz düşümünü bulunduğu yüzeye yansıtır.

Işığın değişime uğrayabilmesi, değişken olması, beraberinde oluşturduğu gölgelerin de değişime uğramasına neden olur. Işık ve gölge arasındaki bağlantı, birey üzerinde oluşturduğu psikolojik etkilerle görsel ifade sürecinde oldukça önemlidir. Aynı zamanda ışık ve gölge, cisimlerin hacim kazanmasında ve hacimlerin bireyler tarafından algılanabilmesinde de etkilidir (Akçadoğan, 2006: 135).

Işığın yüzey üzerindeki bu etkisi, yüzeyin barındırdığı dokunun algılanmasında da temel unsurdur. Dokuların net algılanabilmesi, dokuların okunabilecek kadar ışık alabilmesi ve bireyin bu dokuları görebilmesiyle gerçekleşir. Işığın şiddeti, yüzeydeki dokunun kontrastı üzerinde de belirleyicilik özelliği gösterir. Şiddetli ve doğru bir açıdan gelen ışık, pürüzlü bir yüzey dokusunun birey tarafından olduğundan daha sert,

şiddeti azaltılan ışığınsa daha yumuşak bir doku olarak algılanmasını sağlar. Parlak yüzeylerin neredeyse dokusuz olması hissi, ışığın yüzeyde kolayca yayılmasıyla oluşur.

4.1.5. Renk ve Doku İlişkisi

Geceleyin ortamda ışık olmadığı zaman, her şey siyah ya da gri görünür. Renkleri görebilmek için ışığın ortamda yer alması gerekir. Doğada bulunan her cisim, bir renge sahiptir (Benduhn, 2010: 4). Kınık'a göre; cismin üzerine çarpan ışığın yansiyarak göz tarafından algılanarak oluşan ışık duyumuna "renk" denmektedir (Kınık, 2014: 154).

Renklerin, insan psikolojisi üzerindeki etkisi herkesçe bilinmektedir. Işık değişken özellikte olması, renkleri ve renklerin sahip oldukları tonları da doğrudan etkileyen bir unsurdur (Okur, Çıkrıkçıoğlu, 2011: 10).

Renklerin duygularımız üzerindeki kesin etkisi, ilköğretim düzeyi öğretilerin gerçekçiliği kadar basit değil; kırmızı, heyecan verici, yatıştırıcı, sarı mutludur gibi. Birincisi, ressam Josef Albers'in önerdiği gibi, "kırmızı" kelimesi, elli farklı insanın kafasında elli farklı ton oluşturuyor ve bu tonların bazıları şaşırtıcı şekilde diğerlerinden farklı oldukça farklı. Bir diğeri için izole bir ortamda rengi çok zor görüyoruz. Heyecan verici kırmızının yanına rahatlatıcı bir mavi koyun ve elinizde ne var? Sakinleştirici ve heyecan verici bir şey mi? (Supon Design Group,1997). Farklı psikolojik etkiler uyandıran renklerin bir arada kullanılması ya da renklerin birbirleriyle farklı kombinasyonları tamamen farklı psikolojik etkiler bırakabilir. Bu yüzden tasarımcıların renk kullanımı konusunda yeterli uzmanlıkta olmaları, istedikleri psikolojik etkiyi birey üzerinde rahatça uyandırabilmelerini sağlar.

Genel olarak ifade etmek gerekirse, renk enerjidir. Renkleri ne kadar parlak ya da doygunsa, tasarımın da o kadar enerjik olabilmesi, tasarımcının ve hedef kitlenin isteğine bağlıdır (Templer, 2009: 9).

Diğer görsel tasarımlarında olduğu gibi, rengin de dokunun birey tarafından algılanabilirliğinde yadsınamaz bir rolü vardır. Şiddetli renkler doku olgusunun birey üzerindeki psikolojik etkisini değiştirebilir. Sert dokular, sakin renkler ile işlendiğinde

daha yumuşak bir etki bırakabilir. Aynı şekilde yumuşak dokular sert renklerle ifade edildiğinde birey tarafından daha keskin algılanabilir.

4.1.6. Biçim ve Doku İlişkisi

Biçim; çizgi ile sınırlandırılmış renk, ton gibi görsel değerlerle belirlenmiş bir alan anlamına gelmektedir. Biçim yerine bu tanıma uygun “form” ifadesi yaygın olarak kullanılsa da, biçimin yalnızca belirli bir alana işaret etmesi ve form kelimesinin tasarıma ait diğer ilkeleri de içermesinden dolayı iki boyutlu bu tarz alanların ifade edilmesi için biçim kelimesi daha uygun gelmektedir (Gökaydın, 2002: 72).

İllüstratif çalışmalarda biçimi şekillendiren, çizgi ve renkten sonraki en temel unsur olan doku, yarattığı farklı alan görünüşleriyle biçime kimlik kazandırmakta ve illüstrasyonun karakterini belirlemektedir.

4.2. İllüstrasyonda Doku Üretim Teknikleri

Dokular, yeniden üretilmeleri, taklit edilmeleri, somut olarak var edilebilmeleri bakımından iki gruba ayrılırlar. Bunlar; geleneksel yöntemlerle üretilen dokular ve dijital yöntemlerle üretilen dokulardır. İllüstrasyonun üretiliş tekniği dokuların nasıl oluşturulacağını da belirleyen en önemli faktördür. Geleneksel yöntemlerle yapılacak bir illüstrasyonda kullanılacak dokular yine geleneksel yöntemlerle, dijital donanım kullanılmaksızın oluşturulacaktır. Öbür taraftan dijital ortamda üretilecek bir illüstrasyonda kullanılacak dokular, yine dijital ortamın sunduğu imkanlar kullanılarak üretilecektir. Dijital ve fiziki ortam arasındaki bu ayrım belirli olmakla birlikte tasarımcının yaratıcılığı ve pratik kullanım becerilerine göre esneyebilecek yapıdadır. Dijital illüstrasyon yapan bir tasarımcı, geleneksel yollarla kendi ürettiği dokuların görüntülerini dijital ortamda yeniden işleyebilir; geleneksel yöntemle illüstrasyon yapacak bir tasarımcı da dijital ortamda ürettiği dokuların fiziki çıkırlarını kolaj gibi tekniklerle tekrar kullanarak üretimini tamamlayabilir.

4.2.1. Geleneksel Yöntemlerle Yapılan İllüstrasyonlarda Doku Üretim Teknikleri

Dijital düzenlemeler olmaksızın geleneksel yöntemlerle yapılan illüstrasyonlarda doku üretimi, genellikle sanatçının somut malzemeleri kullanılmasıyla oluşturulmaktadır. Genel prensip, malzemenin yüzeye direk olarak uygulanmasıdır.

4.2.1.1. Boya ve Çizim Araçlarıyla Üretilen Dokular

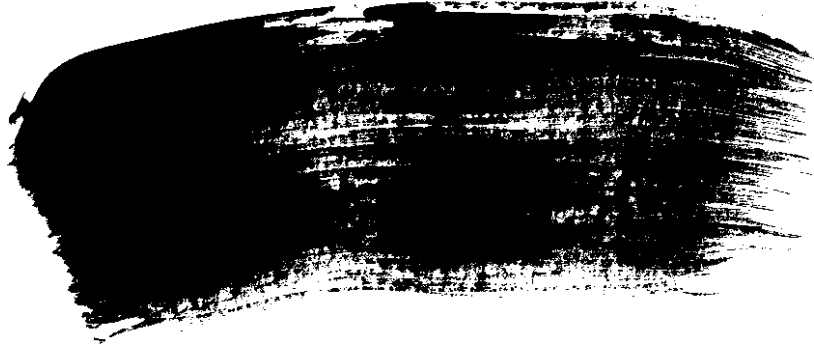
Boya kullanımıyla oluşan dokular birden farklı türde ortaya çıkabilir. Yüzeysel ve pentür (impasto) adı verilen üç boyut hissi vermeyen ince yüzeysel dokular üretilebilirken, boyaların katmanlar halinde yığılarak yüzeye uygulanmasıyla üç boyut etkisini yoğun olarak gösteren ve dokunsal olarak çok kolay hissedilebilen katmanlı dokular da üretilebilmektedir.



Görsel 49: Kalın Yağlıboya Fırça Dokusu Örneği, Julie Caves, 2015 (Sanal 48, 2019)

Fırça darbeleriyle boya yığınları oluşturularak elde edilen dokular, görsel sanatlarda oldukça önem verilen bir tekniktir. Uygulanan çalışmayı iki boyutlu bir halden üç boyutlu hale döndürerek zenginleştirir (Schlemm ve Doherty, 1997: 6).

Kâğıt dokusunu ya da fırça darbelerinin çizgili dokusunu belirgin bir şekilde hissettirmek isteyen sanatçılar, kuru fırça (dry brush) tekniği ile kuru bir fırçaya alınan çok az bir boyayı yüzeye uygulayarak gözenekli ve belirgin dokular elde edebilirler.



Görsel 50: Kuru Fırça Dokusu Örneği (Sanal 49, 2019)

Fırça yerine boya spatulası ile yapılan dokular da özellikle soyut ve lekesele yağlıboya ve akrilik çalışmalarında sanatçıların en çok kullandığı, modern bir yöntemdir. Spatula yardımıyla kalın boya katmanları keskin bir şekilde yüzeye uygulanarak daha keskin ve köşeli dokular elde edilebilir.



Görsel 51: Boya Spatulası Doku Örneği, Françoise Nielly, 2005 (Sanal 50, 2019)

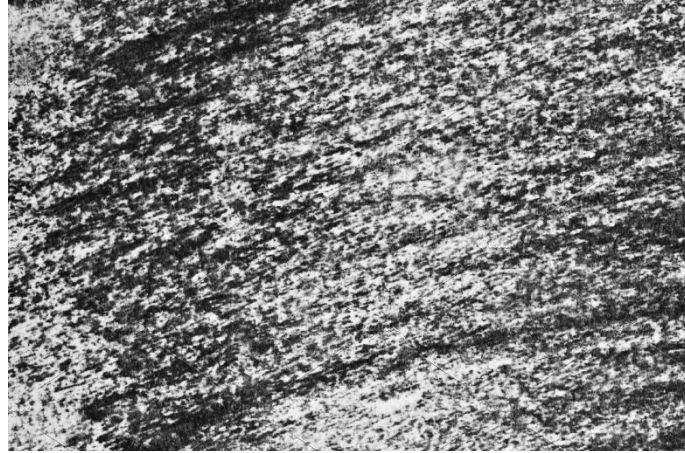
Yüzey üzerine boylarla uygulanan iki boyutlu doku üretimlerinde, kâğıdın dokusu ya da boyanın grenli yapısından faydalanılabilir. Bu teknikte boya yüzeye yığın halinde bırakılmaksızın, oldukça ince ve seyrek bir yapıda uygulanır. Yüzeyde boyanın ince uygulanması, dokunsal olarak yalnızca yüzeyin hissedilmesine sebep

olur. Özellikle sulu boya ve lavi gibi illüstrasyon tekniklerinde dokulu kağıtlar kullanılarak izleyicinin bu kağıtların dokularını hissedebilmesi sağlanır.



Görsel 52: Suluboya Dokusu Örneği (Sanal 51, 2019)

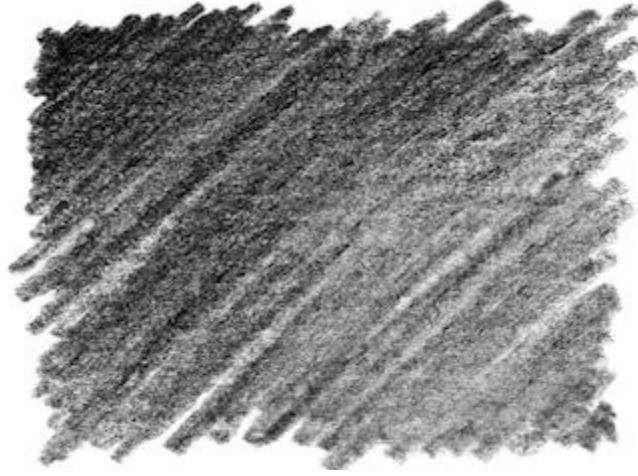
Grafit kalem ve kömür kalem eskizlerinde de iki boyutlu dokular elde edilebilir. Bu kalemler özellikle kalın ve belirgin dokulu yüzeylere uygulandıklarında yüzeyde yalnızca dokuların yüksek pürüzlerine tutunur ve çukur pürüzler boşlukta kalır.



Görsel 53: Kömür Kalem Dokusu Örneği (Sanal 52, 2019)

Kömür kalem ve grafit kalem kullanımı için çok farklı dokulara sahip çeşitli kağıtlar bulunmaktadır. Çok sert ve belirgin dokuya sahip kağıtlar bu kalemlerle dokuları daha sert ve belirgin hissettirirken; daha yumuşak ve az pürüzlü kağıtlar dokuların daha az belirgin olmasına sebep olur. Fakat, kağıtların dokusu çok parlak olacak kadar az olmamalıdır. En azından kalemlerin bıraktığı izi yüzeyde rahatça

tutunabilecekleri kadar dokuya sahip olmaları gerekir. Doku etkisini azaltmak ya da yok etmek için yedirme (blending) ve silme teknikleri sonradan yüzeyde uygulanabilir (Pearce, 2017: 12).



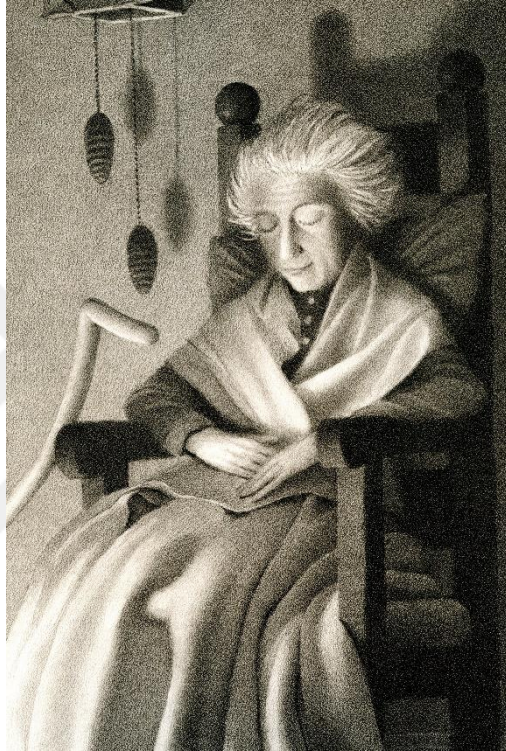
Görsel 54: Grafit Kalem Dokusu Örneği (Sanal 53, 2019)

İngiliz sanatçı Dave White tarafından 2008 yılında tuval üzerine yağlıboya ile yapılmış Görsel 55'teki illüstrasyonda kalın boya tabakaları kullanılarak ıslak görünümlü ve farkedilir bir doku oluşturulmuştur. Sanatçının boyanın kıvamını ve fırça darbelerini kullanarak yaptığı bu çalışmadaki doku izleyene 3 boyutlu ve dokunsal algılanabilirliği yüksek bir his vermektedir.



Görsel 55: Çizburger, Dave White, 2008 (Sanal 54, 2019)

Görsel 56’da “Polar Express”, “Jumanji” gibi eserleri olan Amerikan çocuk kitapları yazarı Chris Van Allsburg’un 1992 yılında yazdığı “The Widow’s Broom” adlı kitabından kömür kalemle resmedilmiş bir illüstrasyon gösterilmektedir. Kömür kalemin sunduğu grenli (kumlu) doku, tek renkli olan çizime farklı bir kimlik kazandırarak yüzeyler arasında genel bir ortak nokta oluşturmuş, sandalyede oturan figüre mekâna fantastik bir atmosfer kazandırmıştır.



Görsel 56: The Widow’s Broom, Chris Van Allsburg, 1992 (Sanal 55, 2019)

Renkli kuru boyalarla sanatçı Lior Katzir tarafından resmedilen Görsel 57’deki çocuk illüstrasyonunda farklı renk vuruşları bir arada kullanılarak dinamik ve hareketli bir algı oluşturulmuştur.

Kuru boyalar, pastel boyalar ve sulu boyalar çocuk kitabı ve çocuk illüstrasyonlarında genellikle çocuklar tarafından da çok yaygın kullanıldığı için sanatçılar tarafından oldukça fazla tercih edilmektedir. Bu tür illüstrasyonlarda hedef kitle çocuklar olduğu için, yapılan illüstrasyonların kendileri tarafından ya da akranları tarafından yapıldığı hissi uyandırması tasarım sürecindeki temel kriterlerden birisidir.

Çocuklar kendilerinin de kullandığı bu materyalleri hemen tanırlar ve illüstrasyonu çabucak benimserler.



Görsel 57: *Jungle Girl*, Lior Katzir, 2016 (Sanal 56, 2019)

Görsel 58’de verilen illüstrasyonda grafit kalem taramalarının çalışmanın geneline nasıl çocuksu ve daha naif bir kimlik kazandırdığını görmekteyiz.



Görsel 58: *Lisa Rasmussen* (Sanal 57, 2019)

Bir suluboya illüstrasyon örneği olan Görsel 59’da, suluboyanın şeffaf yapısı nedeniyle çizimin uygulandığı yüzeyi de rahatça görebilmekteyiz. Yarı geçirgen boyalar kullanırken tasarımcıların en çok tercih ettiği yüzey çeşidi kaba dokulara sahip kağıt gibi yüzeylerdir.

Geçirgen boya yapısı altından görülebilen yüzeyin tekdüze bir taşıyıcı yüzey olmaktan çıkıp farklı doku kimliğiyle tasarıma dahil olması illüstrasyon sanatçılarının asıl amaçları arasındadır.



Görsel 59: *Friends*, Jen Hall (Sanal 58, 2019)

4.2.1.2. Hazır Obje ve Araç Gereçlerle Elde Edilen Dokular

Doku üretimi yalnızca boya ve fırça kullanımıyla sınırlı kalmamaktadır. Sanatçılar dokusunu beğendiği bir yüzeyin doku izini, herhangi bir boya aracıyla istediği yüzeye aktarabilmektedirler. Bunun için önce belirlenen dokuya sahip yüzey boyanır, ardından aktarılmak istenen yüzeye baskı uygulanarak geçirilmesi sağlanır.

Bu doku izdüşümü direkt yüzeye boya uygulanarak yapılabildiği gibi, yüzey boyandıktan sonra doku izini bırakmak da mümkündür. Bunun için de sanatçı, önce yüzeye boyayı uygular, boya tam kurumamış bir haldeyken elverişli dokuya sahip

yüzeyi boyanın üzerine bastırır. Basınçla uygulanan dokulu yüzey, boyalı yüzeydeki boya maddesinin bir kısmını bünyesinde toplar ve böylelikle doku izi elde edilmiş olur.



*Görsel 60: Suluboya ve Poşetle Üretilen Doku Örneği
(Sanal 59, 2019)*

Özellikle kumaş, poşet gibi esnek malzemeler bu teknikte oldukça elverişli imkanlar sunmaktadır. Örneğin; sulu boya uygulanan bir kağıda boya henüz ıslakken kırışık bir poşet uygulanarak boyanın bütünlüğü bozulur ve tekdüze alanda dokulu bir iz elde edilir. Aynı şekilde keten, telis gibi iri dokulara sahip kumaş parçaları da aynı şekilde uygulanarak bu dokuların kağıda geçirilmesi mümkündür.



*Görsel 61: Farklı Yüzeylerin Kağıt Üzerine Bıraktığı Dokular
(Sanal 60, 2019)*

Doku üretimi için ayrıca iri gözenekli süngerler, merdaneler, ahşap araç gereçler gibi birçok yardımcı malzeme günümüzde yaygın bir şekilde bulunmaktadır.

Görsel 62’de gösterilen çalışmada, sanatçı fon renklendirmesini yaparken plastik poşet yardımıyla ıslak zeminde oluşan dokuları kullanarak daha zengin bir zemin yapısı oluşturmuştur.

Bu yöntemde kırıştırılan bir parça poşet, yeni boyanmış yüzeye yayılır ve yapıştırılır. Halen ıslak olan boya poşetin yüzeye temas eden kısımlarına yapışır ve bu kısımların diğer kısımlara göre daha açık bir renk almasını sağlar.



Görsel 62: Plastik Poşet ve Sulu Boya İle Yapılan Bir Doku Çalışması, Heidi Ahmed (Sanal 61, 2019)

4.2.1.3. Kolaj Tekniğiyle Farklı Dokuların Bir Araya Getirilmesi

İstenilen doku izinin yüzeye boyayla aktarılmasının yanı sıra, bu yüzeyler kolaj tekniğiyle direkt taşıyıcı yüzeye yapıştırıcı malzemeyle de eklenebilmektedir. Bunun için sanatçı, istediği bir kağıt, kumaş, karton, metal, tel vb. gibi dokulu malzemeleri sabitleyici bir solüsyonla yüzeye sabitler. Ardından istediği renklendirme ve tonlama uygulamalarını bunun üzerine yapabilir.

Kolaj için kullanılacak malzemeler neredeyse sınırsızdır. Porselen ve ahşap gibi ağır ve kalın objelerden kağıt ve çeşitli kumaşlara kadar hemen hemen her tür materyal kolaj yapımı için elverişlidir (Sidaway, 2006: 103).



*Görsel 63: Farklı Dokuların Bir Arada Kullanımına Örnek
(Sanal 62, 2019)*

Görsel 64'te Alman moda illüstrasyoncusu Stefanie Wingenfled'in kolaj tekniğiyle oluşturduğu bir moda illüstrasyonu yer almaktadır.



Görsel 64: Stefanie Wingenfled, 2019 (Sanal 63, 2019)

Tasarımcı, hazır kumaş ve kıyafet fotoğraflarını uygun biçimde kesip yapıştırarak bir araya getirmiş ve çalışmasını tamamlamıştır. Bu kumaş fotoğrafları, kumaşların farklı dokularını da temsil ederek aslında tasarımının üretimden sonra ne şekilde olabileceğini de izleyiciye sunmaktadır.

Görsel 65’de kolajın farklı bir şekli gösterilmiştir. Direk kumaş dokularının görseller yerine birebir kullanılmasıyla bu kumaşların yapısı ve dokusu izleyiciye birebir yansıtılmış, tasarımların üretim aşamasında nasıl bir dokuya sahip olacağı kesin bir görsel referans yöntemiyle izleyiciye sunulmuştur. 1934’te Esquire Classic moda dergisinde yayınlanan bu tasarımlar, ünlü moda illüstratörü ve tasarımcı Lawrence Fellow tarafından yapılmıştır.



Görsel 65: The Fabric Picture For General Autumn Wear, Lawrence Fellow, 1934 (Sanal 64, 2019)

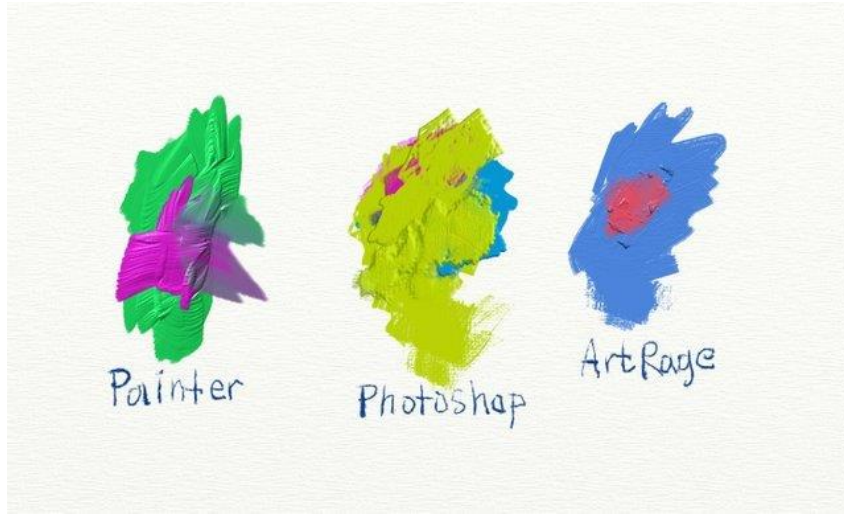
4.2.2. Dijital Ortamda Yapılan İllüstrasyonlarda Kullanılan Dokular

Günümüzde artık grafik tasarımdan bahsederken, muhakkak bilgi işlem alanındaki yeniliklere, gelişmelere ve bunların tasarım, görsel üretim teknikleri üzerindeki etkilerine de değinmek gerektiği düşünülüyor. Bu unsurun toplumsal seviyede neden olduğu durumlardan biri ve en önemlisi, tasarımcıların artık kendi köşelerinde kendi kendilerine tasarım yapmak yerine, kendilerini bilgisayar teknolojilerine ve teknolojik donanımlara teslim etmek zorunda kalmasıdır. Tüm bu gelişmeler üretkenliği üst seviyede artırırken bir yandan da müşteri ve talep eden kitle ile dinamik bir iletişim kurulmasına ve karmaşık teknolojiye, yazılım üreten firmalara ve de araçlara bağımlı kılmaktadır. Tüm bu unsurlar bir araya gelerek hedef kitleye ve amaca en uygun üretimler yapılmasına neden olmakta ve çok yönlü tasarımların ve yeni görsel dünyaların ortaya çıkmasını git gide artırmaktadır (Weill, 2007: 140).

Bilgisayar teknolojilerinin bu denli yoğun ve verimli kullanıldığı dijital çağımızda, tüm görsel üretim tekniklerinde olduğu gibi doku üretiminde de bilgisayar desteğinden ve yardımcı dijital teknolojilerden yararlanılmaktadır. Bilgisayar ortamında doku üretimi, çoğunlukla doğada mevcut olan doku fotoğraflarının tekrar işlenmesiyle yapılmaktadır. Örneğin; var olan gerçek bir ahşap dokusunun fotoğrafı tasarımcı tarafından çekilir ya da internet üzerinden hazır olan ahşap dokusu seçilir, daha sonra bu doku görüntü işleme yazılımlarıyla yüzeylere yedirilir.

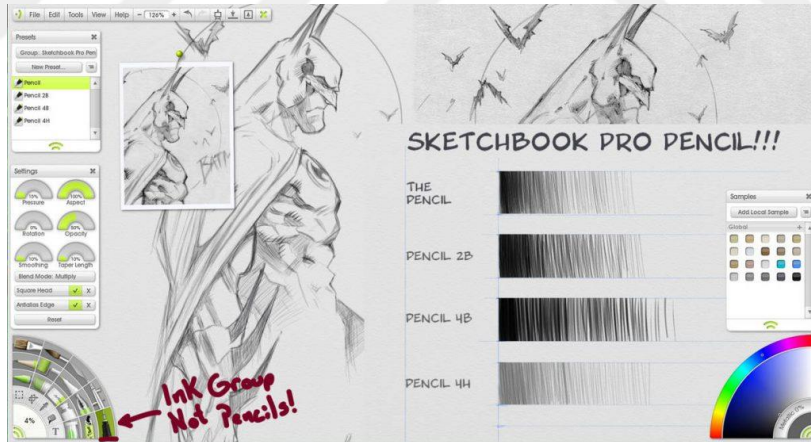
4.2.2.1. Dijital Resimleme Programlarında Bulunan Fırça ve Filtrelerle Elde Edilen Dokular

Günümüzde kullanılan dijital çizim programları, gerçeğini taklit eden birçok fırça ve boya araçlarını kullanıcılara sunmaktadırlar. Kurşun ve kömür kalemler, pasteller, akrilik ve yağlı boyalar, suluboya fırçaları, resim spatulaları, kuru fırçalar gibi birçok özellikle donatılan bu programlar, tasarımcıya geniş çizim olanakları vermektedir.



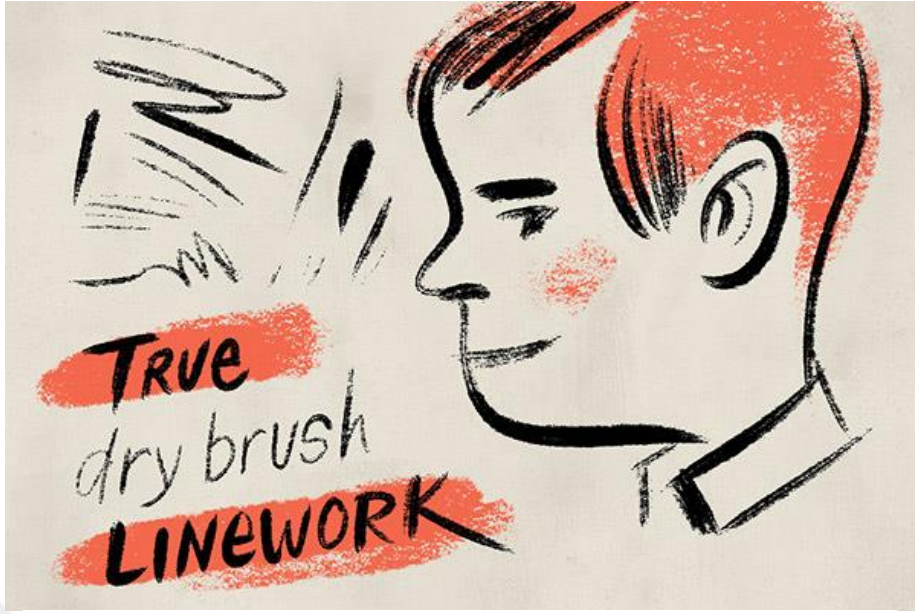
Görsel 66: Günümüzde Yaygın Kullanılan Dijital Resimleme Programlarından Boya ve Karışım Örnekleri (Sanal 65, 2019)

Dijital resimleme programları genellikle bitmap tabanlı çalışan programlardır. Bu programlar beraberinde belirli standart fırçalarla gelmektedirler. Fakat tasarımcı istediği farklı fırçaları internet üzerinde yayınlanan ücretli ya da ücretsiz fırça kütüphanelerinden kolayca edinebilir.



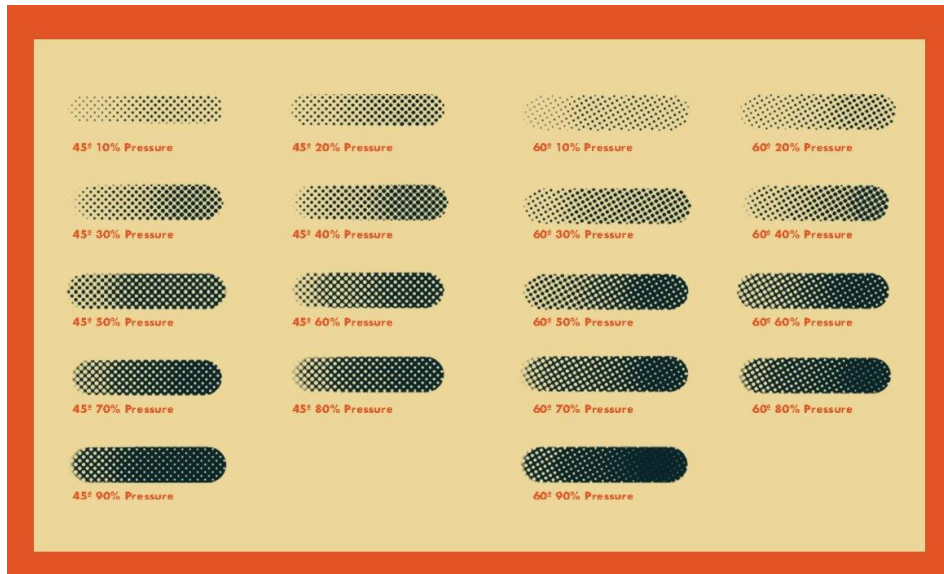
Görsel 67: Yaygın Bir Resimleme Programı Olan ArtRage İçin 2012 Yılında Yayınlanmış Bir Karakalem Fırça Paketi (Sanal 66, 2019)

Genellikle grafik çizim tabletleriyle beraber kullanılan bu programlarda, taklit edilen fiziki materyallerdeki gibi basınçla birlikte uygulanan fırçanın ya da kalemin bıraktığı iz farklılaşmakta, hafif baskı karşısında daha seyrek iz bırakırken yoğun basınçla birlikte koyu tabakalar şeklinde boya ve dolgu izleri ortaya çıkmaktadır.



Görsel 68: Photoshop Kuru Fırça Paketi, Kyle T. Webster, 2014 (Sanal 67, 2019)

Görsel 68’de İllüstrasyon Sanatçısı Kyle T. Webster tarafından Adobe Photoshop programı için hazırlanmış kuru fırça paketi gösterilmektedir. Görselde set içerisinde yer alan fırçaların gerçek pastel boyalara benzer gözenekli bir doku bıraktığı anlatılmaktadır. Görsel 69’da half-tone ismi verilen nokta dokular oluşturan fırça seti örneği verilmiştir. Bu fırça setinde koyuluk ve açıklık derecelerine göre noktalar sıklaşmakta ve seyrekleşmektedir.



Görsel 69: Emir Ayouni Tarafından Hazırlanan Basınca Duyarlı Halftone Fırça Seti (Sanal 68, 2019)



Görsel 70: And this guy's saying, What do you want from me?, Brandon James Scott, 2018 (Sanal 69, 2019)

Görsel 70’te illüstrasyon sanatçısı James Scott tarafından yapılan bitmap tabanlı ve dijital fırçalarla oluşturulmuş bir illüstrasyon yer almaktadır. Çalışmada farklı doku etkileri veren fırçalar ve çeşitli doku katmanları kullanılarak masalsi bir etki oluşturulmaya çalışılmıştır.

Görsel 71’de vektörel bir illüstrasyona doku ekleme süreci gösterilmiştir. Vektör tabanlı görüntü işleme programlarında yine vektör tabanlı fırça dokuları ve farklı dokuların vektörel kalıpları eklenerek tasarım zenginleştirilebilmektedir.



Görsel 71: Vektörel Bir İllüstrasyona Doku Ekleme Süreci, Ivan Petrusovski, 2013
(Sanal 70, 2019)

Dijital resimleme programları, farklı dijital fırçaların yanında bünyelerinde ayrıca görüntüde farklılıklar meydana getirebilecek çeşitli filtreler de barındırmaktadırlar. Bu filtreler, işlenen görüntülerin renklerini, dokularını, netliklerini, açık-koyu değerlerini değiştirerek istenen farklılıkların sürece dahil olmasına olanak sağlarlar.



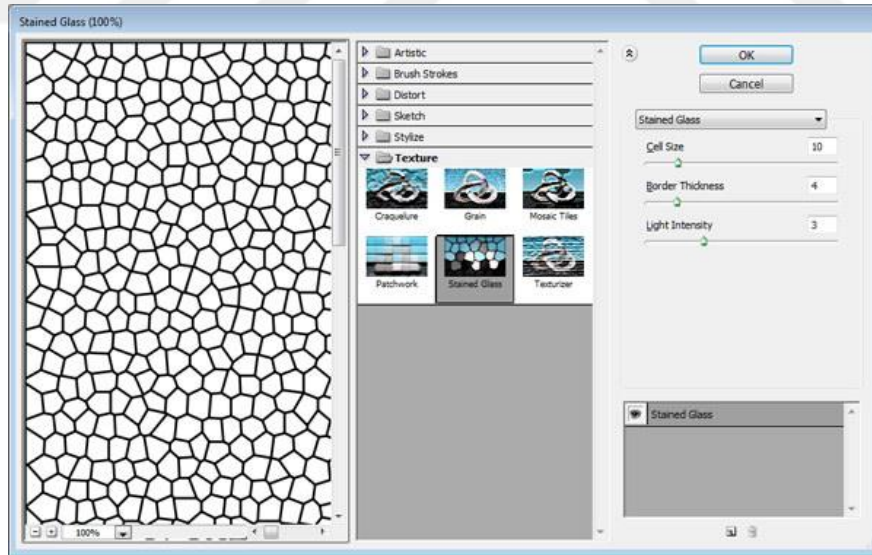
Görsel 72: Sanatçı William Alexander Tarafından Standart Photoshop Filtreleri
Kullanılarak Yapılan Bir Görüntü İşleme Süreci, 2010 (Sanal 71, 2019)

Programların içinde standart olarak sunulan bu filtrelerin yanında tasarımcılar kendi istedikleri farklı etkiler oluşturabilen çeşitli filtrelere yine internet üzerinden ücretli ya da ücretsiz olarak ulaşabilmektedirler.



Görsel 73: Tasarımcı Terri Stone Tarafından Hazırlanan Photoshop İllüstrasyon Filtre ve Action Anlatımı, 2018 (Sanal 72, 2019)

Filtreler, yüzeyde farklı fırça ve çizim darbeleri, ışık-gölge oynamaları oluşturarak farklı dokular kazandırır. Kullandığı tasarım alanını zenginleştirmek isteyen tasarımcı, bu filtreleri kullanarak farklı algıları ve etkileri kolayca bu programlar sayesinde amacına ulaşabilmektedir.



Görsel 74: Standart Photoshop Doku Filtreleri (Sanal 73, 2019)

Görsel 74'te Adobe Photoshop programında yer alan standart görüntü filtreleri ve verdikleri doku etkileri gösterilmektedir.

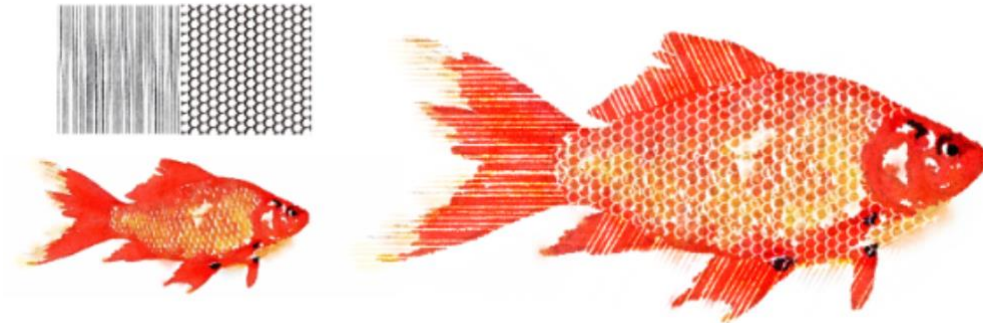


Görsel 75: Colin Smith (Sanal 74, 2019)

Görsel 75'te bir grup portresinin grafik tasarımcı Colin Smith tarafından standart Photoshop filtreleri kullanılarak nasıl dijital bir illüstrasyon çizime dönüştürülebileceği gösterilmiştir.

4.2.2.2. Hazır Doku Görsellerinin Görüntü Bindirme (Blending) Yöntemiyle Yeniden Kullanılması

Katman temelli çalışabilen görüntü işleme programları, dijital görsellerin bir araya getirilerek farklı etkiler oluşturacak şekilde üst üste bindirilmesine, karıştırılmasına olanak sağlamaktadır. Zemin olarak yerleştirilen herhangi bir görsel üzerine farklı bir görsel yerleştirilerek şeffaflık-opaklık, açıklık-koyuluk, kontrastlık gibi ayarlamalarla ayrı katmanlarda yer alan görseller bir arada farklı etkilerin oluşturulmasına olanak sağlar.



Görsel 76: Photoshop Programı Balık İllüstrasyonu Uygulama Aşaması

Görsel 76'da Adobe Photoshop programı yardımıyla suluboya olarak çalışılmış bir balık illüstrasyonuna sonradan hazır dokuların eklenmesi oluşan etki gösterilmiştir.



Görsel 77: Karıştırma Seçeneklerinin Görüntü Üzerindeki Etkileri, Renee di Cherri, 2016 (Sanal 75, 2019)

Görsel 77'de, illüstrasyon sanatçısı Renee di Cherri'nin Adobe SketchBook programında kendi çalışması üzerinde aynı dokunun karıştırma (blending) ayarlarına göre gösterdiği farklılıklar temsil edilmiştir.



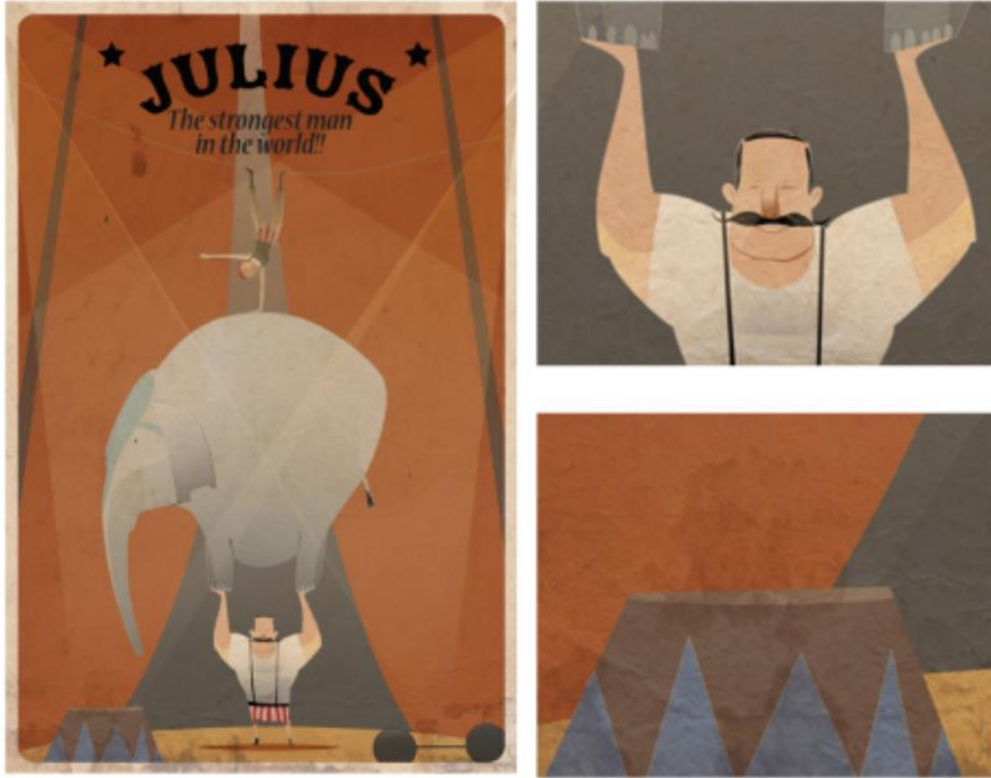
Görsel 78: Andrei Stefan, 2018 (Sanal 76, 2019)

Görsel 78, Adobe Illustrator Programıyla yapılan vektörel bir obje illüstrasyonunda farklı dokuların etkileri karşılaştırılmıştır.

Görüntü bindirme tekniği sanatçının, fırçalarla yapılan kısmi dokulara karşın daha genel ve geniş yüzeylere doku kazandırmasına olanak sağlamaktadır.

Günümüzde özellikle yıpranmış kağıt dokuları, kaba kumaş dokuları, deri gibi dokular yaygın olarak tercih edilmektedir.

Görsel 79 ve Görsel 80’de hazır kağıt dokularının görüntü bindirme yöntemiyle dijital illüstrasyonlara eklendiği görülmektedir. Bu dokular tasarımların dijital üretim olduklarını izleyiciye unutturarak yıpranmış bir kağıt üzerine uygulandığı hissini vermektedir.



Görsel 79: *The Circus Strongest Man*, Fabio Sardo, 2018 (Sanal 77, 2019)



Görsel 80: 38Happy Chinese New Year, Cover Zhang, 2016 (Sanal 78, 2019)

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

İllüstrasyonlar, anlatımcı yapıları ve açıklayıcı misyonları nedeniyle izleyiciyle birebir bağlantı kuran ve izleyiciyle olan iletişimin en yoğun olduğu görsel üretimlerdir. İfade sel yönlerinin ağır olması, illüstrasyon sanatçı larının da tasarım süreçlerinde daha dikkatli olmalarını gerektirmektedir. Çünkü çizerin hazırladığı illüstrasyon, izleyiciyle daha derin ve daha uzun süreli bir bağlantı kurmakta ve plastik yapısıyla estetik hazlar uyandırmaktadır.

Görsel tasarım öğeleri, görüntüyü oluşturan temel unsurlardır ve doku öğesi tasarımda alan farklılıkları yaratan ve özellikle grafik sanatların çoğunlukla iki boyutlu olan hacimsiz yapılarına farklı bir boyut kazandırarak zenginleştiren görsel bir araçtır.

Geleneksel ya da dijital hangi yöntemle üretilirse üretilsin illüstrasyon sanatında doku olgusu fiziksel de olsa yalnızca iki boyutlu bir görsel olarak da yer alsa bireyde dokunsal algı yaratabilmektedir. Tekdüze renklendirilmiş bir yüzeyde aynı rengin farklı tonların oluşmasına sebep olan dokular alanı farklı materyallere boğmadan ve malzeme çeşitliliğini artırmaya gerek duymadan değerlendirmekte ve algılanabilirliğini artırmaktadır.

Günümüzde birçok malzemenin ulaşılabilir olması ve dijital olarak da bu fiziki materyallerin dijital olarak pratik bir şekilde taklit edilebilmesiyle illüstrasyon türleri ve illüstrasyon teknikleri arasında malzeme belirleyici kesin sınırlar ortadan kalkmış, tasarımcılar illüstrasyonlarını üretirken estetik kaygılara ve algılanabilirliğe daha çok önem vermeye başlamışlardır. Kolaj dokular kullanan bir moda illüstrasyoncusu artık yalnızca kumaş ve kâğıt parçalarını kesip yapıştırmak zorunda kalmamış, dijital illüstrasyon programlarıyla bu dokuların dijital taklitlerini istediği şekilde oluşturabilir ve istediği dokuların hazır görsellerini tasarımına dahil edebilir duruma gelmiştir. Aynı şekilde çocuk kitapları illüstrasyonları yapan bir çizer başta dokusu olmayan tekdüze bir yüzeye sahip çalışmalarına hedeflediği izleyici kitle doğrultusunda sonradan doku ekleyebilir ve hatta dijital ortama taşıdığı takdirde farklı dokuları tek tek deneyerek tasarımı üzerindeki etkilerini inceleyerek en doğru doku uygulamasına karar verebilir.

İki boyutlu bir alana üçüncü bir boyut yaratarak tasarımına derinlik katmak isteyen bir illüstrasyon sanatçısı için çağımız uygulama yöntemleri neredeyse sınırsız

çeşitlilik göstermektedir. Tasarımcı izleyici kitlesini göz önünde bulundurmalı, izleyicide oluşturmak istediği dokunsal his konusunda doğru karar vermeli ve bu karar doğrultusunda tasarımına doku ögesini eklerken estetik açıdan en yüksek etkiyi verebilecek yöntemleri denemelidir.



KAYNAKÇA

- AKÇADOĞAN**, İrmak İnan (2006). **Temel Sanat Eğitimi ve Dijital Ortam**, 1. Baskı, İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- AKDEMİR**, Nihan (2016). **Moda İllüstrasyonunda Art Deco Etkisi**. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, (37), 183-197. Retrieved from <http://dergipark.org.tr/ataunigsed/issue/26812/282079>
- ALPASLAN**, Sabiha Aker (2003). **Tasarım, Mesleki Resim**, 1. Baskı, İstanbul: Ya-Pa Yayın Pazarlama.
- ASLIER**, Mustafa (1991). **Grafik Sanatlar Tarih ve Yorumlar**. İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Ana Sanat Dalı Basımevi
- ASLIER**, Mustafa (1986). **Temel Sanat Eğitimi, Resim Teknikleri**. Ankara:TTK
- ATALAYER**, Faruk (1994). **Temel Sanat Öğeleri**, 1. Baskı, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.
- ATAN**, Uğur. (2014). **Grafik İllüstrasyon Olarak Minyatür**. *AKDENİZ SANAT DERGİSİ*, 6 (11). <http://dergipark.gov.tr/akdenizsanat/issue/18006/189162> (Erişim Tarihi: 12.09.2018)
- BALCI**, Yusuf Baytekin ve Nuran SAY (1981). **Temel Sanat Eğitimi**, 2. Baskı, İstanbul: Ya-Pa Yayın Pazarlama.
- BAŞ**, Naciye (2004). **Moda İllüstrasyonu-Stilistik**. İstanbul: Ya-Pa Pazarlama San. ve Tic. A.Ş.
- BECER**, Emre (1997). **İletişim ve Grafik Tasarım**, Ankara: Dost Kitabevi
- BENDUHN**, Tea (2010). **What is Color?** 1. Baskı, NY: Crabtree Pub. Co.
- BREITENBACH**, Edgar (1994). **The Bibliography of Illustrated Books: Notes With Two Examples from English Book Illustration of the 18th Century**. London: Scarecrow Press.
- BRIDGEWATER**, Peter ve Brian LEWIS, Breckon BRETT (1988). **Design: Graphics, Illustration, Airbrushing**. NJ: Wellfleet Press.
- BOLOGNESE**, Don (1986). **Pencil**. NY: F. Watts.
- BOOTHROYD**, Jennifer (2010). **What is Touch?** MN: Lerner Publications Co.
- BOWIE**, Henry P. (1911). **On the Laws of Japanese Painting**. USA:Paul Elder and Company Publishers.
- CARGILL**, Katrin (1997). **A Passion for Pattern**. NY: Clarkson Potter.

- CASEY, Patrick ve Greg LANDGRAF (2015). Literature Searches and Literature Reviews for Transportation Research Projects.** USA: Transportation Research Board Publishing.
- CHIEFFO, T. Clifford (1976). The Contemporary Oil Painter's Handbook.** USA: Prince-Hall Inc.
- CLEAVER, James (1969). A History of Graphic Art.** NY: Greenwood Press, Publishers.
- ÇAKIR, Kadriye (2001). 6-12 Yaş Çocukları İçin Yapılmış İllüstrasyonların Değerlendirilmesi ve Yeni İllüstrasyon Önerileri.** Yüksek Lisans Tezi, Samsun: On Dokuz Mayıs Üniversitesi.
- ÇAM, Ali Tekin (2012). İllüstrasyon.** İstanbul: Alternatif Yayıncılık
- DAĞ, Elif Songür (2015). İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı, 1. Baskı,** İstanbul: Ege Basım.
- DALLEY, Terence (1982). The Complete Guide to Illustration and Design Techniques and Materials.** N.J.: Chartwell.
- DAWBBER, Martin (2014). Big Book of Fashion Illustration: A Sourcebook of Contemporary Illustration.** London: B. T. Batsford Ltd.
- DEMERS, Owen (2002). Digital Texturing & Painting. 2. Baskı, USA: New Riders Publishing.**
- DOUGLAS, Linda (1980). Painting & Drawing.** Morristown, N.J.: Silver Burdett Co.
- Eczacıbaşı, N. F. (1993). Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi. Cilt:2.** İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi.
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi (1997). İllüstrasyon. Cilt: 2.** İstanbul: Hürriyet Ofset Matbaacılık ve Gazetecilik.
- ENCYCLOPEDIA BRITANNICA, (1965). Illustration. Volume:11.** USA.
- ERZEN, Jale N. (1997). Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi. İstanbul: Yem Yayınları**
- EROĞLU, Özkan (2013). Bir Resme Nasıl Bakmalıyız? İstanbul: Tekhne Yayınları.**
- ERTAN, Güler (2010). Dünden Bugüne Fotoğraf. Sanat Dergisi, 0 (7), 57-66.** Retrieved from <http://dergipark.org.tr/ataunigsfd/issue/2595/33379>
- ERTAN, Güler ve Emin SANSARCI (2017). Görsel Sanatlarda Anlam ve Algı, 2. Baskı, İstanbul: Alternatif Yayıncılık.**
- EVRAN, Ufku (2000). Fotoğraf ve İllüstrasyonun Görsel Medyadaki Etkileşimli Fonksiyonları.** Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- FLEISHMAN, Michael (2004). Exploring Illustration.** Kanada: Thomson Delmar Learning.

- HACKWELL, W. John** (1987). **Signs, Letters, Words: Archeology Discovers Writing.** NY: Scribner's
- HENSON, Paige** (1999). **Painting With Watercolors.** FLA: Rourke Press.
- HENSON, Paige** (1999). **Drawing With Charcoal & Pastels.** FLA: Rourke Press.
- HERRIOT, Luke** (2009). **500 Digital Illustration.** UK: Roto Vision.
- HILL, Adrian** (1959). **The Beginner's Book of Watercolour Painting.** London: Blandford Press.
- HILLBERRY, J. D.** (1999). **Drawing Realistic Textures in Pencil,** OHIO: North Light Books.
- HIRD, Kenneth F.** (1991). **Offset Lithographic Technology.** Goodheart-Willcox
- HIRSCH, S. Carl** (1967). **Printing From a Stone; The Story of Lithography.** NY: Viking Press.
- HİDAYETOĞLU, Tuna Ferit** (2008). *Güzel Sanatlar Fakülteleri Lisans Programlarında Yer Alan İllüstrasyon Derslerinin Eleştirel Bir İncelemesi.* Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi.
- HOBBS, Jack A.** (1980). **Art in Context.** 2. Baskı, USA: Harcourt Brace Jovanovich Inc.
- HOUSTON, Keith** (2016). **The Book: A Cover-to-Cover Exploration of the Most Powerful Object of Our Time.** New York: W. W. Norton & Company
- INGEN, J. Van** (1972). **Aquarelle and Watercolor Complete.** NY: Sterling Pub. Co.
- GENCE, Canan Deliduman ve Berna İstifoğlu ORHON** (2006). **Temel Sanat Eğitimi,** 1. Basım, Ankara: Gerhun Yayıncılık.
- GİKONV, Jacqueline** (1991). **Graphic Illustration in Black And White.** NY: Desing Press.
- GÖNÜLLÜ, Açelya Betül** (2017). **İllüstrasyon (Resimleme) Sanatını Tanımlamak.** I. Uluslararası Felsefe, Eğitim, Sanat ve Bilim Tarihi Sempozyumu, 03 - 07 Mayıs, 2017- Muğla Tam metin bildiri kitabı sf:909-919
- GRAY, Peter** (2015). **Yaratıcı Çizim ve İllüstrasyon.** (Çev: Merve NAMLI). İstanbul: Profil Yayıncılık
- GRIFFITHS, Antony** (1996). **Prints and Printmaking.** Los Angeles: University of California Press

- GÖKAYDIN**, Nevide (2002). **Temel Sanat Eğitimi**, 1. Baskı, Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- GUPTILL**, Arthur Leighton (1922). **Sketching and Rendering in Pencil**. NY: The Pencil Points Press Inc.
- GURNEY**, James (2011). **Color and Light: A Guide for the Realist Painter**. London: Andrews McMeel Publishing, LLC
- GÜNGÖR**, Hulusi (2005). **Görsel Sanatlar ve Mimarlık İçin Temel Tasar**, 3. Baskı, İstanbul: Bilgisayar Destekli Baskı ve Reklam Hizmetleri Sanayi ve Tic.
- İÇMELİ**, Mürşide (1996). **Türkiye’deki İlköğretim Kitaplarında Fiziksel Yapı, Tasarım ve İllüstrasyon Sorunları, Türkiye ve Almanya’da İlköğretim Ders Kitapları**. Ankara: Türk-Alman Kültür İşleri Kurulu Yayın Dizisi No:11.
- İŞİNGÖR**, Mümtaz, Erol ETİ ve Mustafa ASLIER (1986). **Resmi I: Temel Sanat Eğitimi Resim Teknikleri Grafik Resim**, 1. Baskı, Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- JOHNSON**, Cathy (1992). **Creating Textures in Watercolor: A Guide to Painting 83 Textures From Grass to Glass to Tree Bark to Fur**. OHIO: Norh Light Books
- KARACEPER**, Sercan (2018). **Dijital Teknoloji ve Grafik Tasarımda Yenilikler**. İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 4 (8), 73-83. Retrieved from <http://dergipark.org.tr/aydinsanat/issue/43511/531937>
- KATSİAFLAKA**, A , Efi, P , Emmanouilidou, M . (2013). **Teaching Literacy through Visual Arts: From Visual to Textual Rhetoric**. Ejevoc (Electronic Journal of Vocational Colleges), 3 (2), 41-58. Retrieved from <http://dergipark.org.tr/ejevoc/issue/5391/73111>
- KESER**, Nimet (2005). **Sanat Sözlüğü**. 1. Baskı, Ankara: Ütopya Yayınevi
- KESKİN**, İsmail (2014) **18. Yüzyıl Sonunda Matbaanın Yeniden Doğuşu Alois Senefelder ve Litografi (Reborn of the Printing Press at the End of 18th Century Alois Senefelder and Lithography)**. RH+ Artmagazine Dergisi, Sayı.106, 30.
- KINIK**, Mustafa (2014). **Grafik Tasarım: Tarih & Teknoloji**, 1. Baskı, Konya: Zoom Yayınları.
- KOÇ**, Elif (2013). **Türkiye’de Markalaşmış Ürünlerin Ambalaj ve Tasarımlarının İncelenmesi**. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi, İstanbul.
- LUPTON**, Ellen ve Jennifer Cole PHILLIPS (2008). **Graphic Design The New Basics**, 2. Baskı, New York: Princeton Architectural Press.
- MAN**, John. (2009). **The Gutenberg Revolution**. UK: Transworld Publishers.

- MILLER**, David ve James M. EFFLER (1987). **Dynamic Airbrush**. OHIO: North Light Books.
- MOMIYAMA**, Nanae (1966). **Sumi-e: An Introduction to Ink Painting**. 2. Baskı, NY: Japan Society Inc.
- MUNİS**, Erdoğan (1971). **Evrimi İle Yazı Sanatı**, 2. Baskı, Ankara: Bizim Büro Basımevi.
- OKUR**, Ömer ve Mustafa ÇIKRIKÇIOĞLU (2011). **Grafik Tasarımcının El Kitabı**, 1. Baskı, Kayseri: Kardelen Ofset.
- ÖNCÜL**, Nilüfer (1989). *İllüstrasyon Yöntemleri ve Çocuk Masal Kitaplarında Biçimsel Çözümler*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- ÖZER**, B. (1976). **Fotoğrafın Dünü ve Bugünü**. Yapı Dergisi, Sayı:20, Yapı Endüstri Merkezi, Eylül-Ekim.
- ÖZTUNA**, H. Yakup (2007). **Görsel İletişimde Temel Tasarım**, 1. Baskı, İstanbul: Tibyan Yayıncılık.
- PEARCE**, Steven (2017). **101 Textures in Graphite & Charcoal**. USA: Walter Foster Publishing.
- POULIN**, Bernard (1992). **The Complete Colored Pencil Book**. OHIO: North Light Books.
- POULIN**, Richard (2011). **The Language of Graphic Design**. 1. Baskı, USA: Rockport Publishers Inc.
- PRANG**, Louis (1896). **Modern Art: Lithography**. V.4 <https://doi.org/10.2307/25609933>
- REN**, Liqi (2013). **Traditional Chinese Visual Design Elements: Their Applicability in Contemporary Chinese Design**. Master Thesis, Arizona State University.
- RICHARD**, Vicary (1976). **Maual of Lithography**. NY: Scribner
- SANCHEZ**, Isidro (1991). **Wax Crayons: The Materials, Techniques, and Excercises to Teach Yourself to Draw With Wax Crayons**. NY: Barron's.
- SCARDAMAGLIA**, Amanda (2017). **A Legal History of Lithography**. Griffith Law Review, 26(1), 1–27. <https://doi.org/10.1080/10383441.2017.1310011>
- SCHLEMM**, Betty Lou ve Sara M. DOHERTY (1997). **Painting Texture**, OHIO:North Light Books.
- SEYMOUR**, Alfred (1903). **Practical Lithography**. New York: Scott, Greenwood & Son.
- SIDAWAY**, Ian (2000). **Everything You Ever Wanted to Know About Art Materials**. 1. Baskı, OHIO: North Light Books.

- SMITH, Adele Millicent (1901). *Printing and Writing Materials: Their Evolution*. Philadelphia: Adele Millicent Smith**
- SMITH, Simon Wheaton (2019). *Lino Cuts and Prints Wood Cuts Too! How to Screw Them Up and How to Fix Them Once You Have*. 3. Baskı, USA: Simon Wheaton-Smith**
- SMITH, Stan ve Ten HOLT (1984). *The Illustrator's Handbook*. NY: Gallery Books.**
- SOUSA, Mario Costa ve John W. Buchanan (1999). *Observational Models of Graphite Pencil Materials*. Doi: <https://doi.org/10.1111/1467-8659.00386>**
- SÖZEN, Metin ve Uğur TANYELİ (2011). *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Remzi Kitabevi.**
- SÜRMEİLİ, Kader (2004). *Türkiye’de 7-12 Yaş Seviyesi Masal Kitapları İllüstrasyonlarına Eleştirel Bir Bakış ve Öneriler*”. Yüksek Lisans Tezi, Samsun: On Dokuz Mayıs Üniversitesi.**
- STOCKS, Sue (1994). *Painting*. NY: Thomson Learning.**
- SUPON DESIGN GROUP (1997). *Visual Impact: Communicating Through Graphic Design*. Michigan: Design Editions**
- SUPON DESIGN GROUP (1997). *Even More Great Design: Using 1, 2, & 3 Colors*. NY: Madison Square Press.**
- ŞAHİN, Derya (2013). *Postmodernizm Ve Fotoğraf*. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 12 (46), 255-263. Retrieved from <http://dergipark.org.tr/esosder/issue/6160/82814>**
- ŞİMŞEK, Ali (2012), *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2653 (92:93). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Web-Ofset.**
- TALBOT, Jonathan (2001). *Collage a New Approach*, 5. Baskı, NY: Jonathan Talbot.**
- TANIR, Nuray (2001). *Grafik Tasarım Elemanlarının İllüstrasyondaki Yeri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.**
- TANSUĞ, Sezer (2006). *Resim Sanatının Tarihi*. 6. Baskı, Ankara: Remzi Kitabevi.**
- TANSUĞ, Sezer (1973). *Resim Kılavuzu*. İstanbul: Milliyet**
- TEMPLER, Karen (2009). *Design With Color*. 1. Baskı, USA: Sunset Publishing Corporation.**
- TEPECİK, Adnan (2002). *Grafik Sanatlar*. Ankara: Detay Yay.**
- TEPECİK, Adnan (1994). *Grafik Tasarlama İlkelerine Dayalı Tasarım Yöntem ve Teknikleri*. Doktora Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi.**

- THE ILLUSTRATED MAGAZINE OF ART**, (1854). **Copper-Plate Engraving**. V.3, New York:Alexander Montgomery.
- TURAN**, Ergün (2014). **Fotoğraf: Belleği Olan Ayna**. Sanat - Tasarım Dergisi, 1 (2), 19-24. Retrieved from <http://dergipark.org.tr/marustd/issue/294/1432>
- TURANİ**, Adnan (1968). **Güzel Sanatlar Terimler Sözlüğü**. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- TÜZÜN**, Melihat, Gürses, Bige (2017). **Gravürde Toksik Olmayan Alternatif Arayışlar**. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 7 (16), 232-247. DOI: 10.16950/iujad.358871
- UÇAR**, Tevfik Fikret (2004). **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**. İstanbul: İnkılâp Kitabevi Yay.
- UÇAR**, Tevfik Fikret (2004). **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**, 3. Baskı, İstanbul: İnkılâp Yayınevi.
- ULLMAN**, Louis Bernhold (1969). **Ancient Writing and Its Influence**. MIT Press
- ÜSTDAL**, Muzaffer ve Arnfried SCHULZE (2007). **Başarılı Tezler Nasıl Hazırlanır**. 1. Baskı. İstanbul: Cerrahpaşa Tıp Kitabevi.
- VANDER HOOK**, Sue (2000). **Photography**. Mankato Minn: Smart Apple Media
- WALLACE**, Joseph E. (2000). **The Camera**. NY: Atheneum Books for Young Readers
- WEILL**, Alain (2007). **Grafik Tasarım**. (Çev. Orçun TÜRKAY). 1. Baskı, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- WIGAN**, Mark (2012). **Görsel İllüstrasyon Sözlüğü**. (Çev: Mehmet Emin USLU). İstanbul: Literatür Yay.
- WOOD**, Phyllis (1979). **Scientific Illustration: A Guide to Biological, Zoological, and Medical Rendering Techniques, Design, Printing, and Display**. NY: Van Nostrand Reinhold Co.
- YILMAZ**, Emel Yurtkulu (2016). **Gelenekselden Güncele: İllüstratif Yaklaşımlar**. Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi, 6 (2), 78-91. DOI: 10.20488/www-std-anadolu-edu-tr.292702
- ZEEGEN**, Lawrence (2012). **The Fundamentals of Illustration**. 2. Baskı, NY: AVA Publishing
- ZEIPEL**, Hugo von (2014). **Illustrations in Science Education: An Investigation of Young Pupils Using Explanatory Pictures of Electrical Currents**. 16th Symposium of the International-Organisation-for-Science-and-Technology-Education (IOSTE), SEP 21-27, 2014, Kuching, MALAYSIA <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.663>

SANAL KAYNAKÇA

- İŞLER, Ahmet Ş.** (2003). **Yazılı Ders Materyallerinde İllüstrasyon Kullanımının Yeri ve Önemi.** Milli Eğitim Dergisi, Sayı:157.
https://dhgm.meb.gov.tr/yayimlar/dergiler/Milli_Egitim_Dergisi/157/isl.html
(Erişim Tarihi: 15.02.2019)
- NEWBOLD, Alice** (2018). **What Made Fashion Illustration Relevant Again?** VOGUE: <https://www.vogue.co.uk/article/importance-of-fashion-illustration>
(Erişim Tarihi: 11.10.2018)
- TATE, Londra Modern Sanat Müzesi** (2018). **Wood Engraving.**
<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/w/wood-engraving>
(Erişim Tarihi: 08.12.2018)
- TEKCAN, Elvan** (Aktaran: Dizar Ercivan Zencirci, 2019) **Baskı Teknikleri.** Özgün Baskıresim Sanatı. İmoga: İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi.
<https://imoga.org/pages/baski-teknikleri-techniques>
(Erişim Tarihi: 02.01.2019)
- THOMPSON, Wendy** (2004). **Woodcut Book Illustration in Renaissance Italy: The First Illustrated Books.** New York Metropolitan Müzesi.
https://www.metmuseum.org/toah/hd/wifb/hd_wifb.htm
(Erişim Tarihi: 03.01.2019)
- WATSON, Stephanie** (2019). **Camera Obscura: Ancestor of Modern Photography.** Science and Its Times: Understanding the Social Significance of Scientific Discovery. Retrieved April 24, 2019 from Encyclopedia.com: <https://www.encyclopedia.com/science/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/camera-obscura-ancestor-modern-photography>
(Erişim Tarihi: 24.04.2019)

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görsel 1: Sanal 1 (2019)**, Cilo Dağında Bulunan Kaya Resimleri, <https://www.yenisafak.com/hayat/cilo-daginda-bulunan-kaya-resimleri-heyecanlandirdi-3382494>
(Erişim Tarihi: 03.04.2019)
- Görsel 2: Sanal 2 (2019)**, Lascoux Mağara Resimleri, <https://www.tarihlisanat.com/magara-resimleri-buyulu-eller/>
(Erişim Tarihi: 01.03.2019)
- Görsel 3: Sanal 3 (2019)**, Antik Siren Vazosu, The Guardian, <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2014/au/14/top-10-ancient-greek-artworks-jonathan-jones>
(Erişim Tarihi: 05.02.2019)
- Görsel 4: HACKWELL, W. John (1987). Signs, Letters, Words: Archeology Discovers Writing**, NY: Scribner's
- Görsel 5: Sanal 4 (2019)**, Mısır Papirüsü, The Metropolitan Museum of Art, <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/25.3.31/>
(Erişim Tarihi: 03.02.2019)
- Görsel 6: Sanal 5 (2019)**, Antik Çin Kağıdı, <https://www.sutori.com/item/ancient-chinese-paper>
(Erişim Tarihi: 02.04.2019)
- Görsel 7: Sanal 6 (2019)**, Mısır Ölüler Kitabı Papirüsü, The Metropolitan Museum of Art <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/30.3.31/>
(Erişim Tarihi: 04.01.2019)
- Görsel 8: Sanal 7 (2019)**, Chines Diamond Sutra, Britannica, <https://www.britannica.com/topic/Diamond-Sutra>
(Erişim Tarihi: 05.02.2019)
- Görsel 9: Sanal 8 (2019)**, Tapınak Doktorları ile Hz. İsa, <https://www.dia.org/art/collection/object/christ-among-doctors-temple-65367>
(Erişim Tarihi: 03.02.2019)
- Görsel 10: Sanal 9 (2019)**, İdeal Pastoral Yaşam, Edward Calvert 1829, Tate Müzesi, <https://www.tate.org.uk/art/artists/edward-calvert-81>
(Erişim Tarihi: 15.03.2019)
- Görsel 11: Sanal 10 (2019)**, Schedelsche Weltchronik, Wikipedia, <http://www.wikizero.biz/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvRmlsZTpOdXJlbWJlcmdfY2hyb25pY2xlcl8tX>

[051cmVtYmVyZ2EucG5n](#)

(Erişim Tarihi: 05.04.2019)

Görsel 12: Sanal 11 (2019), The Smile (Le Sourire), Paul Gauguin, 1899.

MOMA: The Museum of Moma Art,

<https://www.moma.org/collection/works/61088>

(Erişim Tarihi: 05.05.2019)

Görsel 13: Sanal 12 (2019), Still Life with Glass Under the Lamp (Nature morte au verre sous la lampe), Pablo Picasso, 1962, MOMA: The Museum of Moma Art,

<https://www.moma.org/collection/works/66132>

(Erişim Tarihi: 05.05.2019)

Görsel 14: Sanal 13 (2019), Le Couronnement de la Vierge (Crowning of the Virgin), Maso Finiguerra, 1800'ler

https://www.icollector.com/Maso-Finiguerra-Crowning-of-the-Virgin-1800s-Etching_i22049187

(Erişim Tarihi: 03.02.2019)

Görsel 15: Sanal 14 (2019), Mezzotint Gravür Örneği: Belshazzar's Feast, John Martin, 1832, TATE, <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/m/mezzotint>

(Erişim Tarihi: 02.02.2019)

Görsel 16: Sanal 15 (2019), Aquatint Örneği: Boss of the Block, Martin Lewis, 1939,

<https://www.swanngalleries.com/news/2016/09/identifying-printmaking-techniques/>

(Erişim Tarihi: 04.02.2019)

Görsel 17: Sanal 16 (2019), Lithografi Baskı Örneği: Elles, Henri de Toulouse-Lautrec, 1896, MET: Metropolitan Museum of Art,

https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1984.1203.166_2/

(Erişim Tarihi: 02.03.2019)

Görsel 18: Sanal 17 (2019), View from the Study Window at Maison du Gras, Nicephore Niepce, yaklaşık 1826-1830,

<https://www.photohistory-sussex.co.uk/NiepceJosephN.htm>

(Erişim Tarihi: 09.05.2019)

Görsel 19: Sanal 18 (2019), Otoportre, Tuz Baskı, Hippolyte Bayard, 1847,

<https://monovisions.com/hippolyte-bayard-biography-19th-century-inventor-of-photography/>

(Erişim Tarihi: 03.02.2019)

Görsel 20: Sanal 19 (2019), Granger Sigara Reklamı, Ludwig Hohlwein, 1925,

<https://www.omnibusgallery.com/original+vintage+poster/Germany/L>

[udwig+Hohlwein/GRANGER+ROUGH+CUT/5742](https://www.pinterest.com/pin/214021000/)

(Erişim Tarihi: 09.05.2019)

Görsel 21: Sanal 20 (2019), Basın-Yayın İllüstrasyon Örnekleri (Sanal 20,2019), <https://medium.com/@modernthrive/the-business-of-editorial-illustration-a4904ae1e017>

(Erişim Tarihi: 09.05.2019)

Görsel 22: Sanal 21 (2019), İllüstratör Joe Magee tarafından yapılan TIME dergisi kapağı,

<http://content.time.com/time/covers/0,16641,20140210,00.html>

(Erişim Tarihi: 21.03.2019)

Görsel 23: Sanal 22 (2019), George Retseck tarafından yapılan bir teknik illüstrasyon, <https://technicalillustrators.org/>

(Erişim Tarihi: 08.05.2019)

Görsel 24: Sanal 23 (2019), Doğada su döngüsünü anlatan bir illüstrasyon,

<https://www.theschoolrun.com/what-is-the-water-cycle>

(Erişim Tarihi: 30.01.2019)

Görsel 25: Sanal 24 (2019), Böcek Anatomisini Anlatan Bir Bilimsel İllüstrasyon,

<http://my.kwic.com/~pagodavista/schoolhouse/species/insects/bugparts.htm>

(Erişim Tarihi: 20.02.2019)

Görsel 26: Sanal 25 (2019), René Gruau Tarafından 1949'da Yapılan Bir Moda İllüstrasyonu, Vogue,

<https://www.vogue.co.uk/article/importance-of-fashion-illustration>

(Erişim Tarihi: 09.05.2019)

Görsel 27: Sanal 26 (2019), Fantastik Bir İllüstrasyon Örneği: Japon Cadısı, Yoshita Amano, <https://pin.it/2ljihvqppoyrkzl>

(Erişim Tarihi: 09.05.2019)

Görsel 28: Sanal 27 (2019), Study for "Raphael and the Fornarina, Jean Auguste Dominique Ingres, Yaklaşık 1824, MET: Metropolitan Museum of Art,

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/459965>

(Erişim Tarihi: 18.02.2019)

Görsel 29: Sanal 28 (2019), Kömür Kalemler,

<https://beau.broadviewuniversity.edu/2017/09/05/three-dry-mediums-every-new-artist-try/>

(Erişim Tarihi: 09.05.2019)

- Görsel 30: Sanal 29 (2019)**, Stabilo Kalem Tarama Örneği,
<https://thevirtualinstructor.com/penandink.html>
 (Erişim Tarihi: 04.05.2019)
- Görsel 31: Sanal 30 (2019)**, Kuru Kalem Çocuk İllüstrasyonu Örneği: The Girl and Her Kitten, Maria Votyakova, 2019, Behance,
<https://www.behance.net/gallery/78932537/Girl-and-her-kitten>
 (Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 32: Sanal 31 (2019)**, :Sumi-e Örneği: Delawrence Perkins, 2015
 (Sanal 31, 2019) Behance,
https://www.behance.net/gallery/24323431/Sumi-e-Paintings?tracking_source=search%7Csumi%20e
 (Erişim Tarihi: 08.05.2019)
- Görsel 33: Sanal 32 (2019)**, Lavi Örneği: Elizabeth Stifel, 2012, Behance,
<https://www.behance.net/gallery/3291648/Illustrations-from-the-Iliad>
 (Erişim Tarihi: 16.04.2019)
- Görsel 34: Sanal 33 (2019)**, Tarama Ucuyula Yapılan Bir İllüstrasyon Süreci, Aji Abram, 2017, Behance,
<https://www.behance.net/gallery/52411631/a-game-of-thrones-ink-drawing-with-tutorial>
 (Erişim Tarihi: 28.04.2019)
- Görsel 35: Sanal 34 (2019)**, Yağlı Pastel İllüstrasyon Örneği, Hannah Sun, 2017, Behance,
<https://www.behance.net/gallery/50102297/Oil-Pastel-Doodling>
 (Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 36: Sanal 35 (2019)**, Kuru Pastel İllüstrasyon Örneği, Tracy Butler, 2014, Behance,
<https://www.behance.net/gallery/19830463/Koi-Carp-chalk-pastel-on-paper>
 (Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 37: Sanal 36 (2019)**, Suluboya Örneği, Daniel Luther, 2018, Behance,
<https://www.behance.net/gallery/66619635/The-Moose>
 (Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 38: Sanal 37 (2019)**, Guaj Boya Örneği, James Gurney, 2018,
<http://gurneyjourney.blogspot.com/search/label/Gouache>
 (Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 39: Sanal 38 (2019)**, Still-Life with Chair Caning, Pablo Picasso, 1912,
<https://www.pablopicasso.org/still-life-with-chair-caning.jsp>
 (Erişim Tarihi: 03.01.2019)

- Görsel 40: Sanal 39 (2019)**, Airbrush Örneği: Benjamin Jorj Harris, <https://www.chairish.com/product/949146/art-deco-deer-airbrush-painting>
(Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 41: Sanal 40 (2019)**, Karışık Teknik İllüstrasyon Örneği: Mustafa Soydan, 2012, <https://trendland.com/mustafa-soydan-mixed-media-illustrations/>
(Erişim Tarihi: 07.05.2019)
- Görsel 42: Sanal 41 (2019)**, Vektörel İllüstrasyon Örneği: Loulou & Tummie, <https://www.behance.net/gallery/58090173/PEPSICO>
(Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 43: Sanal 42 (2019)**, Bitmap İllüstrasyon Örneği, Mevlüt Ünal, 2015, Behance, <https://www.behance.net/gallery/24719951/Lil-Farm>
(Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 44: Sanal 43 (2019)**, At Derisi Doku Örneği <https://pxhere.com/en/photo/627066>
(Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 45: Sanal 44 (2019)**, Ağaç Kabuğu Dokusu Örneği <https://freeartbackgrounds.com/?1016,tree-texture>
(Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 46: Sanal 45 (2019)**, Organik Doku Örnekleri <https://www.cs.auckland.ac.nz/~georgy/research/texture/thesis-html/node5.html>
(Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 47: Sanal 46 (2019)**, İnorganik Doku Örnekleri <https://www.cs.auckland.ac.nz/~georgy/research/texture/thesis-html/node5.html>
(Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 48: Sanal 47 (2019)**, Sanal Doku Örnekleri <http://www.trainzportal.com/blog/view/parallax-vs.-normal-mapped-objects>
(Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 49: Sanal 48 (2019)**, Kalın Yağlıboya Fırça Dokusu Örneği, Julie Caves, 2015, <https://www.jacksonsart.com/blog/2015/12/09/moving-oil-paint-around/>
(Erişim Tarihi: 09.05.2019)

- Görsel 50: Sanal 49 (2019)**, Kuru Fırça Dokusu Örneği,
<https://www.onlygfx.com/55-dry-brush-stroke-png-transparent/>
 (Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 51: Sanal 50 (2019)**, Boya Spatulası Doku Örneği, Françoise Nielly, 2005,
<https://www.francoise-nielly.com//index.php/galerie/index/5>
 (Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 52: Sanal 51 (2019)**, Suluboya Dokusu Örneği,
<https://pixabay.com/illustrations/watercolor-texture-pink-orange-1316867/>
 (Erişim Tarihi: 06.05.2019)
- Görsel 53: Sanal 52 (2019)**, Kömür Kalem Dokusu Örneği,
<https://creativemarket.com/Loal/914683-Charcoal-texture>
 (Erişim Tarihi: 01.05.2019)
- Görsel 54: Sanal 53 (2019)**, Grafit Kalem Dokusu Örneği,
https://www.shutterstock.com/tr/image-photo/rectangle-graphite-pencil-texture-isolated-on-689504101?src=LpyY6_ZXUhiagTrjvqhS2Q-1-1
 (Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 55: Sanal 54 (2019)**, Çizburger, Dave White, 2008,
<https://davewhiteart.com/artworks/categories/3/9423/>
 (Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 56: Sanal 55 (2019)**, : The Widow's Broom, Chris Van Allsburg, 1992,
<http://kinderbooks.net/shop/2nd-grade/the-widows-broom/>
 (Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 57: Sanal 56 (2019)**, Jungle Girl, Lior Katzir, 2016,
<https://www.behance.net/gallery/35476489/jungle-girl>
 (Erişim Tarihi: 08.05.2019)
- Görsel 58: Sanal 57 (2019)**, Lisa Rasmussen,
<http://www.rasmussenillustrationanddesign.com/graphite/stbnjka1yjhy7nntaju518w9wxy3v4>
 (Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 59: Sanal 58 (2019)**, Friends, Jen Hall,
<https://www.jenhallart.com/portfolio.html>
 (Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 60: Sanal 59 (2019)**, Suluboya ve Poşetle Üretilen Doku Örneği,
<http://www.robinurton.com/blog/creating-textured-backgrounds/>
 (Erişim Tarihi: 09.05.2019)

- Görsel 61: Sanal 60 (2019)**, Farklı Yüzeylerin Kağıt Üzerine Bıraktığı Dokular, <https://sueburgess3.wordpress.com/2015/08/21/part-4-project-11-textured-collage-test-prints/>
(Erişim Tarihi: 03.05.2019)
- Görsel 62: Sanal 61 (2019)**, Plastik Poşet ve Sulu Boya İle Yapılan Bir Doku Çalışması, Heidi Ahmed, <http://www.houseofwatercolor.com/plastic-wrap>
(Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 63: Sanal 62 (2019)**, Farklı Dokuların Bir Arada Kullanımına Örnek, <https://www.helenbeckercollagepainting.com/blog/collage-artist-discusses-next-steps-in-my-new-painting> (Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 64: Sanal 63 (2019)**, Stefanie Wingenfeld, 2019, <http://canvas.pantone.com/gallery/69604789/Fashion-Illustration-Collage>
(Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 65: Sanal 64 (2019)**, The Fabric Picture For General Autumn Wear, Lawrence Fellow, 1934, <https://classic.esquire.com/article/1934/10/1/the-fabric-picture-for-general-autumn-wear>
(Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 66: Sanal 65 (2019)**, Günümüzde Yaygın Kullanılan Dijital Resimleme Programlarından Boya ve Karışım Örnekleri, https://painterfactory.com/painter_product_discussion/f/corel-painter-products/25491/impasto-painting-in-painter-vs-photoshop-and-artrage
(Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 67: Sanal 66 (2019)**, Yaygın Bir Resimleme Programı Olan ArtRage İçin 2012 Yılında Yayımlanmış Bir Karakalem Fırça Paketi, <https://www.deviantart.com/rad66203/art/Sketchbook-Pro-Pencil-in-Artrage-329954091>
(Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 68: Sanal 67 (2019)**, Photoshop Kuru Fırça Paketi, Kyle T. Webster, 2014, Behance, <https://www.behance.net/gallery/18369055/Kyles-Dry-Media-Brushes-for-Photoshop>
(Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 69: Sanal 68 (2019)**, Emir Ayouni Tarafından Hazırlanan Basınca Duyarlı Halftone Fırça Seti, <https://www.retrosupply.co/products/horrific-half-tones-for-photoshop>
(Erişim Tarihi: 09.05.2019)
- Görsel 70: Sanal 69 (2019)**, And this guy's saying, What do you want from me?, Brandon James Scott, 2018, Behance,

<https://www.behance.net/gallery/66275687/One-Dog-Goes-One-Way-the-Other-Dog-Goes-the-Other-Way>

(Erişim Tarihi: 09.05.2019)

Görsel 71: Sanal 70 (2019), Vektörel Bir İllüstrasyona Doku Ekleme Süreci, Ivan Petrusovski, 2013

<https://design.tutsplus.com/tutorials/use-stroke-textures-to-enhance-a-halloween-illustration-in-illustrator--vector-17057>

(Erişim Tarihi: 09.05.2019)

Görsel 72: Sanal 71 (2019), Sanatçı William Alexander Tarafından Standart Photoshop Filtreleri Kullanılarak Yapılan Bir Görüntü İşleme Süreci, 2010, <http://vwcc.blogspot.com/2010/01/reader-tutorial-easy-digital-painting.html>

(Erişim Tarihi: 09.05.2019)

Görsel 73: Sanal 72 (2019), Tasarımcı Terri Stone Tarafından Hazırlanan Photoshop İllüstrasyon Filtre ve Action Anlatımı, 2018, Adobe Create Magazine,

https://create.adobe.com/2018/10/30/turn_photos_into_ill.html

(Erişim Tarihi: 09.05.2019)

Görsel 74: Sanal 73 (2019), Standart Photoshop Doku Filtreleri,

<https://design.tutsplus.com/tutorials/quick-tip-create-your-own-leather-texture-using-filters--psd-8669>

(Erişim Tarihi: 09.05.2019)

Görsel 75: Sanal 74 (2019), Colin Smith, <https://photoshopcafe.com/turn-photo-comic-book-effect-photoshop-tutorial-cartoon-photoshop/>

(Erişim Tarihi: 09.05.2019)

Görsel 77: Sanal 75 (2019), Karıştırma Seçeneklerinin Görüntü Üzerindeki Etkileri, Renee di Cherri, 2016,

<https://www.sketchbook.com/blog/how-to-add-texture-artwork/>

(Erişim Tarihi: 19.04.2019)

Görsel 78: Sanal 76 (2019), Adobe Illustrator Programıyla Yapılan Farklı Dokuların Obje Üzerindeki Etkisini Gösteren Bir İllüstrasyon, Andrei Stefan, 2018,

<https://design.tutsplus.com/tutorials/how-to-create-different-vector-textures-using-adobe-illustrator--cms-31061>

(Erişim Tarihi: 10.05.2019)

Görsel 79: Sanal 77 (2019), The Circus Strongest Man, Fabio Sardo, 2018,

<https://www.fabiosardo-illustrations.eu/portfolios/the-strongest-man-circus-children-book/>

(Erişim Tarihi: 09.05.2019)

Görsel 80: Sanal 78 (2019), Happy Chinese New Year, Caver Zhang, 2016,

<https://www.behance.net/gallery/34031000/Happy-Chinese-New-Year>

(Erişim Tarihi: 09.05.2019)



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Özgeçmiş

Adı Soyadı:	Mevlüt ÜNAL	İmza:		
Doğum Yeri:	Konya			
Doğum Tarihi:	01.11.1986			
Medeni Durumu:	Bekar			
Öğrenim Durumu				
Derece	Okulun Adı	Program	Yer	Yıl
İlköğretim	Çumralıoğlu İlköğretim Okulu	İlköğretim	Konya	1997
Ortaöğretim	Çumralıoğlu İlköğretim Okulu	Orta Öğretim	Konya	2000
Lise	Naciye Mumcuoğlu Lisesi	Lise	Konya	2003
Lisans	Selçuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi	Lisans	Konya	2010
Yüksek Lisans	Necmettin Erbakan Üniversitesi	Tezli Yüksek Lisans	Konya	2019
İş Deneyimi:	2015'ten beri Necmettin Erbakan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü'nde Araştırma Görevlisi olarak görev yapmaktadır.			
İlgi Alanları:	Resim, Grafik, Animasyon, İllüstrasyon, Fotoğraf, Baskı Resim, Müzik.			
Aldığı Ödüller:	-			
Tel:	-			
Adres	-			