



T.C

İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Grafik Tasarımı Anasanat Dalı

**EVİRİMLEŞEN GRAFİK İLE
İLLÜSTRASYON VE ANİMASYON İLİŞKİSİ**

Yüksek Lisans

Tezi Hazırlayan: **Nihat DURSUN**

Danışman: Prof. Güler Ertan

İstanbul, 2013

T.C.
İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ
TEZLİ YÜKSEK LİSANS SINAV TUTANAĞI


10/04/2014

Enstitümüz *Grafik Tasarımı* Anasanat dalı yüksek lisans öğrencilerinden **115110139** numaralı **Nihat DURSUN** "İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim - Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin ilgili maddesine göre hazırlayarak, Enstitümüze teslim ettiği "**EVİRİMLEŞEN GRAFİK İLE İLLÜSTRASYON VE ANİMASYON İLİŞKİSİ**" konulu tezini, Yönetim Kurulumuzun 06.12.2013 tarih ve 2013/13 sayılı toplantısında seçilen ve Sefaköy Yerleşkesinde toplanan biz jüri üyeleri huzurunda, ilgili yönetmeliğin 48. maddesi gereğince (60) dakika süre ile aday tarafından savunulmuş ve sonuçta adayın tezi hakkında ~~oyçokluğu/oybirliği~~ ile **Kabul/Red veya Düzeltme** kararı verilmiştir.

İşbu tutanak, 4 nüsha olarak hazırlanmış ve Enstitü Müdürlüğü'ne sunulmak üzere tarafımızdan düzenlenmiştir.


DANIŞMAN
PROF.GÜLER ERTAN


ÜYE
PROF.DR.SELAHATTİN GANİZ


ÜYE
YRD. DOÇ. DR. AHMET SÜREYYA KOÇTÜRK

YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak sunduđum “Evrimleşen Grafik ile İllüstrasyon ve Animasyon İlişkisi” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmanın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

27.12.2013

Nihat DURSUN

ONAY

Tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim/Raporum sadece İstanbul Arel yerleşkelerinden erişime acılabilir.
- Tezimin/Raporumunyıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime acılabilir.

27.12.2013

Nihat DURSUN

ÖZET

EVRİMLEŞEN GRAFİK İLE İLLÜSTRASYON VE ANİMASYON İLİŞKİSİ

Nihat DURSUN

Yüksek Lisans Tezi, Grafik Tasarımı Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Güler ERTAN

Aralık 2013 - 241 sayfa

Bu tezde illüstrasyon ve hareketli görüntülerle ilişkinin kaçınılmaz olduğu vurgulanmış ve bu konu edinilmiştir. İletişim teknolojilerinin grafik tasarımıyla doğrudan bağlantılı olduğunun üzerinde durup; bu bağın, değişen yeni anlayışlarla olağan bir hale geldiği ve sınırların kalktığı anlatılmıştır. Grafik tasarım dilinin yeni teknolojilerle durmaksızın kendini yenilemekte ve geleneksel tasarım anlayışını red etmeden kabuk değiştirmektedir.

Birinci bölümde, grafik iletişim süreci işlenmiştir. Bu süreç içerisinde gelişen anlatım dilleri, iletişim kavramı ve süreci, endüstri devrimi, günümüz dijital tasarım konuları ele alınmıştır. İkinci bölümde, illüstrasyon kavramı tanımlanarak, illüstrasyonun gelişim süreci özellikle; Arts & Crafts, Art Nouveau ve Rus yapısalcı dönemi gibi dönemlerde, yoğun illüstrasyon kullanılarak yapılmış poster tasarımları dikkate alınarak anlatılmıştır. İllüstrasyon tarihçesi, ustaları, yöntemleri ve gelişen iletişim teknolojileri gözlemlenerek hazırlanmıştır.

Üçüncü bölümde animasyon kavramı, tarihçesi, yöntemleri ve yine teknolojiler dikkate alınarak anlatılmış, dördüncü bölümde ise; illüstrasyon ve animasyon arasındaki ilişki tüketim toplumu, kitle iletişim araçlarının etkisi, dijital sanat, anlatıcı akıl, ortak yöntem ve arayışlar detaylandırılarak anlatılmış ve sosyolojik sonuçlarıyla dile getirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Grafik İletişim Süreci, İllüstrasyon Kavramı, Animasyon Kavramı, Hareketli Grafik, Dijital Devrim, Evrimleşen Grafik Tasarım

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN ILLUSTRATION AND ANIMATION WITH EVOLVED GRAPHIC

Nihat DURSUN

Master Thesis, Graphic Design Department

Supervisor: Prof. Güler ERTAN

December, 2013 - 241 pages

In this thesis it has been emphasized a direct connection between communication technologies and graphical design and it has been explained that this connection becomes ordinary and borders between them are disappeared because of new approaches. Moreover the inevitable relationship between illustration and animation has been highlighted. The language of graphical design constantly regenerates itself by new technologies and changes in a harmonious way with the understanding of traditional design. This thesis claims that there is a relationship between illustration and animation by relying on findings. In the first section, the graphical communication process has been discussed. The topics of the developing languages of expression, the communication concept and process, industrial revolution, contemporary digital design have been covered in this process. In the second section, illustration concept has been defined and development period of illustration has been explained by considering poster designs in which intensive illustration were used especially Arts & Crafts, Art Nouveau and Russian Constructivism period. The history of illustration has been discussed by taking into account of scholars, methods and developing communication technologies. In the third section the concept of animation and history were explained by considering its methods and technologies. In the fourth section the relationship between illustration and animation was elaborated by consumer society, media effect, and digital art, narrative mind, common methods and quests.

Keywords: Graphic Communication Process, Illustration Concept, Animation Concept, Motion Graphics, Digital Revolution, Evolving Graphic Design

ÖNSÖZ

Geleneksel yöntemlerle iletilen mesaj; yoğun tüketim kültürü ile birlikte hızla tüketilmekte etkisini kaybetmektedir. Yeni iletişim teknolojileri ve yeni mecralar oluşmakta, bu yeni medyalarda tüketilen teknolojilerin sundukları farklılaşmaktadır. Hareketli görüntüler; *Hiper-Gerçeklik* ve *Siber-Gerçek* kavramları kaçınılmaz mesaj iletim yolları olmaktadır. illüstrasyon'un betimleme gücü; algılanması gerekenleri kitlelere iletmeye gayreti anlaşılır ve yol gösterici olmuştur. Hareketli görüntüler ile birlikte; iletilmek istenilen mesaj, oluşan bu yeni gerçekliklerde etkin ve yeni bir grafik üretim anlayışı sunmaktadır.

İletişim teknolojilerinin gelişimi ile grafik tasarım, tarihsel süreç içerisinde zamanın gerçekleri ile şekil bularak yenilenmektedir. İllüstrasyon'un tek kareli betimlemelerinde geleneksel bir tutum sergilemektedir. Çok hızlı akan yaşam; illüstrasyon'un mecralarında da yeni olanaklar sunmuştur, siber alan buna örnektir. Hiper gerçekliğini yaşayan topluluk kaçınılmaz olarak; illüstrasyon ve animasyon ile birlikte interaktif ilişkiyi sağlamaktadır. *Hiper-Gerçek* hızlı akan bu teknolojinin ve sosyal yaşamın sonucudur.

Bu çalışmada, yoğun akademik çalışmalarını arasında zamanını ayırarak bana yol gösteren ve yardımcı olan tez danışmanım Prof. Güler ERTAN'a ilgi ve desteğinden ötürü teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca, yardımlarını ve desteklerini esirgemeyen Prof. Selahattin GANİZ, çalışmayı hazırlamamda moral vererek katkıda bulunan kızım Su İda DURSUN'a ve çalışmam boyunca bana destek olan aileme ve tüm meslektaşlarıma yardımlarından ötürü sonsuz teşekkürler.

İSTANBUL, 2013

Nihat DURSUN

SUMMARY

The message which is transmitted by traditional methods is losing its effect and consumed quickly by intensive consumer culture. New communication technologies and courses are formed and service of new consumption technologies has been diversified in this new media. Animation, hyper-reality and cyber-reality concepts are becoming inevitable message transmission methods. Illustration's description power, the effort of transmission of messages which need to be perceived, becomes understandable and directive. The message which is intended to be delivered with animation, offers an effective and new graphical production understanding in this new formed reality.

With the development of communication technologies, graphical design is shaped and renewed in the historical process and with the reality of the date. A traditional attitude is displayed in the Single-frame descriptions of the illustration. Very fast moving life has presented new opportunities in the course of illustration like cyberspace. The community, which is living its own hyper-reality, inevitably ensures interactive relationship along with illustration and animation. Hyper-reality is outcome of this fast moving technology and hence social life.

In this thesis, I wish to thank my advisor Professor Guler ERTAN, who has helped and guided me by allocating her time in the middle of her busy academic studies, for her concern and support. I also wish to thank Professor Selahattin GANİZ for his support and help, to my daughter Su İda DURSUN for her moral support, to my family who supported me during this study and to my all colleagues for their help.

İSTANBUL, 2013

Nihat DURSUN

İÇİNDEKİLER

| | |
|----------|-----|
| ÖZET | I |
| ABSTRACT | II |
| ÖNSÖZ | III |
| SUMMARY | IV |

1. BÖLÜM

GRAFİK İLETİŞİM SÜRECİ

| | |
|--|----|
| 1.1 İletişim Kavramı ve Tanımı | 1 |
| 1.3 Grafik İletişim Tarihi | 3 |
| 1.3.1 Semboller ve yazının öyküsü | 4 |
| 1.3.2 Matbaa'nın Bulunuşu..... | 9 |
| 1.3.3 Endüstri Devrimi | 12 |
| 1.3.4 Dijital Teknoloji ve Dijital Sanat | 25 |
| 1.3.5 Günümüz | 36 |

2. BÖLÜM

İLLÜSTRASYON KAVRAMI

| | |
|--|-----|
| 2.1 İllüstrasyon'un Tanımı | 39 |
| 2.2 İllüstrasyon'un Gelişim Süreci | 42 |
| 2.3 Teknoloji ve Gelişen İllüstrasyon Yöntemleri | 102 |
| 2.4 İllüstrasyon Yöntemleri | 104 |
| 2.4.1 Kavramsal illüstrasyon..... | 106 |
| 2.4.2 Reklam illüstrasyonu..... | 110 |
| 2.4.3 Portre ve Karakter Tasarımı | 115 |
| 2.4.4 Çocuk Kitabı Resimleme | 122 |
| 2.4.5 Dijital Sanat ve İllüstrasyon | 129 |
| 2.4.5.1 Vektör Tabanlı illüstrasyon | 133 |

| | |
|---|-----|
| 2.4.5.2 Piksel (Raster) Tabanlı illüstrasyon..... | 136 |
| 2.4.5.3 Konsept Art..... | 140 |

3. BÖLÜM

ANİMASYON KAVRAMI

| | |
|--|-----|
| 3.1 Animasyon'un Tanımı | 147 |
| 3.2 Animasyon'un Tarihçesi | 148 |
| 3.2.1 Emile Cohl..... | 154 |
| 3.2.2 Winsor McCay | 155 |
| 3.2.3 Walt Disney | 157 |
| 3.2.4 Animasyon tarihini yazanlar | 158 |
| 3.3 Geleneksel Animasyon | 160 |
| 3.3.1 Geleneksel animasyon aşamaları | 161 |
| 3.4 Dijital Animasyon | 165 |
| 3.6 Yazılımlar | 167 |

4. BÖLÜM

EVİRİMLEŞEN GRAFİK İLE İLLÜSTRASYON VE ANİMASYON İLİŞKİSİ

| | |
|--|-----|
| 4.1 Kitlesele Döngü | 168 |
| 4.2 Hiper Gerçek | 174 |
| 4.2.1 Dijital Enstalasyon ve Sanal Gerçek | 180 |
| 4.3 Yeni Medya | 182 |
| 4.4 Alternatif Dil, Nesnelere ve Hareket | 183 |
| 4.5 Dijital Sanat Kavramı ile Disiplinler Arası İlişki | 191 |
| 4.5.1 Görselleşen Müzik Tasarımı | 192 |
| 4.5.2 Oyun Tasarımı..... | 194 |
| 4.5.3 Bilgi Tasarımı..... | 196 |
| 4.5.4 Etkileşimli Tasarım | 198 |

| | |
|---|-----|
| 4.5.5 Film Jenerik Tasarımları | 199 |
| 4.6 Monogatari / Anlatıcı Akıl ve Emakimono / Resimli Rulolar | 200 |
| 4.6.1 Manga | 200 |
| 4.6.3 Anime | 205 |
| 4.7 Ortak Yöntemler ve Arayışlar | 208 |
| 4.7.1 Yazılım ve Oyun Sanatı | 211 |
| 4.7.2 Net Sanatı | 211 |
| 4.7.3 Anlatım Dili olarak Animasyon | 213 |
| 4.7.4 Microstock ve Animasyon Videolar | 215 |
| 4.7.5 Dijital Animasyon ve Video | 216 |
| 5. SONUÇ | 217 |
| KAYNAKÇA | 218 |
| Kitaplar | 218 |
| Tezler | 220 |
| İnternet Kaynakları | 221 |
| ŞEKİLLER LİSTESİ | 222 |
| 1. Bölüm Şekiller Listesi | 222 |
| 2. Bölüm Şekiller Listesi | 223 |
| 3. Bölüm Şekiller Listesi | 227 |
| 4. Bölüm Şekiller Listesi | 227 |

KISALTMALAR LİSTESİ

KB = Kilobayt. Kilobayt bilgisayarda 1000 bayt anlamına gelen bir ölçü birimidir. 1 KB = 1024 B (bayt), 1024 KB = 1 MB,

MB = Megabayt

GB = Gigabayt

PDF = Portable Document Format (Taşınabilir Belge Biçimi)

PNG = Portable Network Graphics (Tařınabilir Ađ Grafıđı)

EPS = Encapsulated PostScript

GIF = Graphics Interchange Format (Grafik Deđiřtirme Biçimi)

JPEG = Joint Photographic Experts Group (Birleřik Fotođraf Uzmanları Grubu)

TIFF = Tagged Image File Format

AI = Adobe Illustrator

bkz = bakınız

s. = sayfa

PPI = Pixels per inch (Piksel hassasiyeti)

RAW = Görüntü oluřturucularda sensörden gelen ham bilgiler

BIT = Bayt ve Kilobayt gibi ölçü birim ailesinin en küçük yapısı.

2D = İki boyutlu uzay (alan).

3D = Üç boyutlu uzay (alan)

DVD = Digital Versatile Disc (Çok amaçlı sayısal disk)

HMD = Head-Mounted Display

DJ = Disk Jockey (Disk döndüren hükmeden kiři)

VJ = Video Jockey (Videoyu döndüren hükmeden kiři)

Ad-Hoc = Amaca özel, niyete mahsus.

MIDI = Musical Instrument Digital Interface (Müzik Enstrümanları Dijital Arabirimi)

a.g.k / a.g.y = adı geçen kitap, adı geçen yayın

1. BÖLÜM

GRAFİK İLETİŞİM SÜRECİ

1.1 İletişim Kavramı ve Tanımı

Düşünce ve duyguların ses, görüntü, vücut dili, yazı gibi yollarla alışverişin yaşandığı toplumsal süreç, iletişimin gerçekleştiği durumdur. İnsanın faaliyet gösterdiği alan bir iletişim sürecine tabidir. İnsan yaşadığı her alanda, çevreden gönderilen sayısız mesaj içinde, duyularıyla bu uyarılara cevap vermektedir. Mesajın niteliği, yoğunluğu ve etkisi karşısında insan tam anlamıyla alıcı konumdadır. Mesajın alınması irdelenmesi, görsel ve işitsel algı ile gerçekleşmekte ve insan beynine ulaşıp anlamlandırılmaktadır. "Duygu, düşünce ve olayların anlatılmasında en önemli öğelerden birisi dildir."¹ Dil iletişim kurmakta önemli bir adımdır fakat görsel iletişim kadar güçlü ve evrensel değildir.

Kodlanan semboller veya işaretlerle, mesaj karşı tarafa iletilmektedir. İletişimde kodlamalar ve anlam yüklemeler, mesajın hedef sapmadan ulaşacağı yere gitmesini sağlamaktadır. Metforik yaklaşımların ve metonomilerin kullanılma nedeni de mesajın etkili hedefe ulaşmasını sağlamak içindir. Bu düz anlam ve yan anlamlar bilincin oluşmasına katkı sağlarken, diğer taraftan iletişimin güçlü yöntemleri olmaktadır.

"İletişim; yaşayan bir insanı, tüm yaşamı boyunca sürekli öğrendiği ve sürekli canlı tuttuğu bir faaliyettir. İnsan iletişim yeteneklerinin çoğunu sonradan öğrenir ve bulunduğu ortama göre geliştirir."² Sosyal topluluklarda iletişimsiz kalmak beraberinde kaosu getirir. Bireyler arasındaki iletişim bozukluğu, tıpkı büyük sosyal topluluklardaki iletişim sorunlarını ortaya çıkarır. Mesajın yalnız iletilmesi veya eksik algılamalar, toplumsal yapıyı olumsuz yönde etkilemektedir.

¹ Uçar, T.Fikret, Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, İnkılap Yayınevi, İstanbul, 2004, Sayfa 16

² Ketenci, Hasan Fehmi, Bilgili, Can, Yongaların 10 000 Yıllık Gizemli Dansı, Görsel İletişim & Grafik Tasarımı, Beta Basım A.Ş., İstanbul, 2006, Sayfa 257

Çevredeki her türlü durum, nesnelere ve yaşananlar, büyük oranda ilk olarak görme ile algılanır. İnsanın sahip olduğu en önemli duylardan birisi olan görme, tüm iletişim tarihi boyunca en önemli iletişim algılayıcısı ve karar vericisi olmuştur. Binlerce yıl, görme kavramı ile ilgili iletişim üzerinde kafa yoran insanoğlu, yeni yöntemler bularak görme iletişimini güçlendirmeye devam etmektedir.

Geniş insan topluluğu ile olan her türlü alışveriş, kaba manasıyla kitle ile iletişimdir. Kitle ile iletişim kurabilmek için, araç gereçlerin gelişmişliğinden söz etmek gerekmektedir. Yeni teknolojiler ile "kitle"ye mesajların gönderilmesi gerekmektedir. Bu nedenle ilkel dönemlerdeki topluluklarda kitle iletişimden bahsetmek olası görülmese, kast edilenin bu olmadığı bilinmektedir. Geniş kitlelere bir anda ulaşabilmek, tümünü etki altına almak veya alışverişte bulunmak için, gerekli araç gereçlerin varlığı *kitle iletişim* kavramını ortaya çıkarmaktadır. Matbaa'nın bulunması, basım teknolojilerinin gelişmesi, gazete, kitap ve her türlü yayının halkın alım gücüne ulaşması, endüstri devrimi ile gelişen olanaklar, icatlar, fotoğraf ve sonrasında hareketli görüntünün bulunması gibi unsurlar, rahatlıkla bu kavramı kullanabileceğimiz zemini hazırlamaktadır. Elektronik devrim ile birlikte artık *kitle iletişim* enstrümanları çeşitlenmekte ve bu yakın tarihlerde çok daha çeşitlilik kazanmaktadır.

Mesajı ileten fiziksel araç gereçler *iletim kanalları*'nı oluşturmaktadır. Endüstri devrimine kadar olan süreçte; el yazması kitaplar ve duvarlara resmedilen betimlemelerle "kitle" ile iletişim kurulmaya çalışılmıştır. Endüstri devrimi ile birlikte makinalaşan hızlı hayat; insanın tüm yaşamsal değerlerini etkilemiştir. Hareketli yaşamın beraberinde getirdiği yeni teknolojiler herşeyi yeni baştan anlamlaştırmıştır. Basım alanındaki teknolojiler ile maliyeti düşen kitap ve gazeteler çok geniş insan kitlesine ulaşmaya başlamaktadır. Fotoğrafın bulunması, litografi gibi hareket alanı geniş teknolojilerle mesaj, kitlelere çok daha hızlı ve gerçekçi izlenimle iletmeye başlanmıştır. İkna gücü yükselen gazete ve dergilerin yanına bir süre sonra hareketli görüntü teknolojisi eklenmektedir. Sonraları, televizyon, radyo, internetle birlikte, sosyal medya ve kişiselleşen medyalarla kitlelere ulaşabilmek mümkün hale gelmektedir. Farklı

mecraların yeni teknolojilerle doğacağı, kendisini yeniden şekillendirerek katkı sağlamaya devam edeceği düşünülmektedir.

1.3 Grafik İletişim Tarihi



Kaynak:

<http://4.bp.blogspot.com/OOUSMLkis5c/UTCbeUxpBI/AAAAAAAAEuM/KEJd040lLsc/s1600/3.jpg>

Şekil 1.1 Lascaux mağarası. *Bizon, ölen adam ve kuş figürü.*

Homo Habilis ve sonrasında Homo Erectus'ların taşları işe yarar hale getirmeleri; Afrika'da yaklaşık iki milyon yıl, dünyanın diğer bölgelerine dağılması bir milyon yıl olarak devam eden bir süreçtir. Emre Becer'in "İletişim ve Grafik Tasarım" kitabındaki bu tesbiti ile, işe yarar teknoloji üretimi yaşamı kolaylaştırmaya yöneliktir diyebilmek mümkün olmaktadır. İnsanoğlunun bu çabası farklı alanlarda görülmektedir.

İletişim tarihi açısından Lascaux ve Altamira mağaraları grafik tarihi açısından önemlidir. Mağara duvarlarına oyularak yapılan desenler el izleri yada bizon ve boğa betimlemeleri ustaca, hayranlık uyandıracak kadar stilizedir (Şekil1). Çizimler olabildiğince sade, betimlenen hayvan yada olaylar açıkça anlatmaktadır. Grafik tasarım çalışmalarında üzerinde ısrarla durulan iletişim unsurları rahatlıkla bu çizimlerde görülmektedir.

Çizimler az sonra başlayacak bir animasyon filmi gibidirler. Hareketli görüntü ve teknolojisinden habersiz mağara adamı, bu betimlemelerde amaçladığı herneyse bunu gerçekleştirmiş gözükmektedir. Bu betimlemelerin; İ. Ö. 10.000 ila 15.000 yıllarına ait olduğu düşünülmektedir. "Mağara resimlerinin yapılış nedeni üzerine birçok kuram geliştirilmiştir. Bu resimlere mağaraların çok kullanılmayan bölümlerinde rastlanması, mağara sanatının süsleme amacına yönelik olduğu savını çürütmektedir. Bu resimlerin hangi amaçla yapılmış olduğu hala kesin olarak bilinmemektedir. Ama kültürel ve tinsel amaçlara yönelik bazı işlevlere sahip olduklarını söylemek mümkündür."³ Neyi amaçlamış ve ne için yapılmış olursa olsun, olağanüstü bir sadeleşmiş çizgiyle ve yansıtılan mesajlarla başbaşayız.

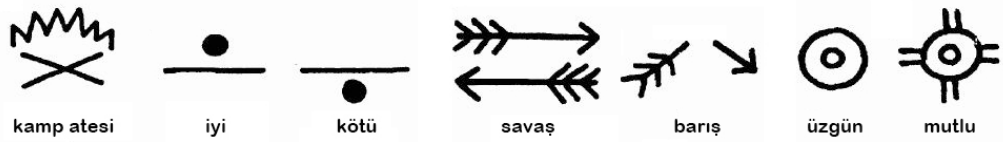
İnsanlık; ilkel dönemlerde ürettiği araç gereçler ve mağara betimlemeleriyle, iletişim içinde olduğu topluluğa işaret etmiştir. Topluluk sosyalleşirken, iletişim araçlarında da zorunlu değişiklikler gerektiği gözlemlenmektedir. Örneğin stilize edilmiş mağara resimlerinin hızlıca çizilme ihtiyacının bir sonucu olduğunu söylemek mümkündür. Nitekim duvarlara resmedilen betimlemeler, sonraki dönemlerde hızlı iletişim gerekliliğinin bir sonucu olarak; kil, taş, papirus, parşomen gibi yüzeylere işlendiği gözlemlenmektedir.

1.3.1 Semboller ve yazının öyküsü

"Grafik" dili, belki de ilk kez çerçevesi netleşmiş olarak, bu dönemlerde görebildiğimizi söylemek hiç abartılı olmaz. Çizilen şekiller daha kavramsal ve her şeklin bir durumu anlatmaya yönelik olması bunu doğrular niteliktedir. Kavramsal yazı olarak adlandırdığımız yazı türü, yeni araç gereçler bulma yolunda atılan adımlardır. Yeni bir iletişim teknolojisi için, farklı bir yöntemin bulunduğundan söz etmek yine mümkün olmaktadır. Her işaret bir anlamı ifade etmektedir. Sümerler bu yazıyı kil yüzeylere "stylus" denen kamışla çizerek ilk yazıyı bulmuşlardır. Stylus'ların başı üçgen bir yapıya sahiptir ve bunun sonucunda piktogramlar yada kavramsal, yazılar giderek soyut şekillere benzeyerek kendine has bir yazı stili olmaktadır. Bu yazı çivi yazısıdır. Yazının

³ Ketenci,Hasan Fehmi, Bilgili,Can, Yongaların 10 000 Yıllık Gizemli Dansı, Görsel İletişim & Grafik Tasarımı, Beta Basım A.Ş., İstanbul, 2006, Sayfa 257

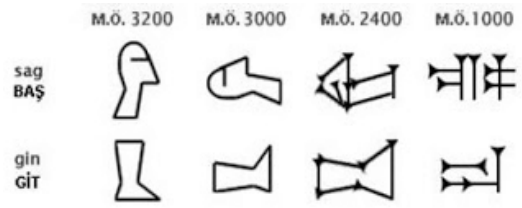
bulunmasını Prof. Mustafa Aslier " Okunmak için yapılan simgelerle beraber (yani yazı ile) insanlık kültür tarihi başlamıştır. Yazıdan önceki çağa "Tarih öncesi" denilmesi bundandır"⁴ diyerek tarihten önce ve sonra kavramlarına açıklık getiriyor.



Şekil 1.2 Amerikan yerlilerinin kullandığı kavramsal yazı örnekleri.

Yeni oluşturulan bu yöntemler; hem sosyal ve kültürel yaşamı hareketlendirmiş, hemde ekonominin canlanmasına da olanak sağlamıştır, bu bağlamda yazının bulunmasında ekonomik unsurların rolü büyüktür. Sümerlerin erzak varlıklarının depolaması ve kayıt altına alması bir anlamda yazının bulunmasını tetiklediğini söyleyebilmek mümkündür.

Sümerlerin çivi yazısı yeni bir yöntemdir ve bu yöntem iletişimi hızlandırmış geniş çevrelere yayılmasına olanak sağlamıştır.



Tarih kayıt altına alınabilmiş, kütüphaneler kurulmuş, raporlar

Şekil 1.3 Çivi yazısının dönemsel evrimi.

tutulmuş, bilimsel ve edebi eserler kil tabletlerle insanlara ulaştırılmıştır. Hammurabi Kanunları (İ.Ö. 1930-1880) hemen aklımıza gelen en önemli eserdir. Bilgi patlamasının yaşandığı dönemlerden biri olarak tarihte yerini almıştır.

Sümerlerde olduğu gibi Mısır uygarlığında da yine Hiyerogliflerle kayıt altına alınan kültürel miras, sonraki kuşaklara bırakılıyordu. İdeogram olarak adlandırdığımız bu iletişim şeklinin, tıpkı Çin yazısında olduğu gibi harfler bir fikir veya kelimeyi ifade etmekte olduğu görülmektedir.

Mezopotamya ve Mısır arasında kalan bölgede yaşayan Fenikeliler (şimdi ki Suriye ve Filistin bölgesi), Mısır ve Sümer kültürlerinden

⁴ Aslier, Mustafa, Grafik Sanatlar Tarih ve Yorumlar, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Anasanat Dalı Basımevi, 1991,118 Sayfa, Sayfa 1

faydalanarak yeni bir iletişim yöntemi keşfetmeyi başarırlar. Bu İnsanlık tarihini tamamen değiştirecek olan Alfabe'nin bulunduğudur (M.Ö.1400).

| | | | | | | | | | |
|-------|------|-------|--------|------|------|-------|--------|------|---|
| Ⲁ | Ⲁ | Ⲁ | Ⲁ | Ⲁ | Ⲁ | Ⲁ | Ⲁ | Ⲁ | Ⲁ |
| aleph | beth | gimel | daleth | he | waw | zayin | heth | teth | |
| ' | b | g | d | h | w | z | h | t | |
| Ⲛ | Ⲛ | Ⲛ | Ⲛ | Ⲛ | Ⲛ | Ⲛ | Ⲛ | Ⲛ | Ⲛ |
| yod | kaph | | lamed | mem | | nun | samekh | | |
| y | k | | l | m | | n | s | | |
| Ⲑ | Ⲑ | Ⲑ | Ⲑ | Ⲑ | Ⲑ | Ⲑ | Ⲑ | Ⲑ | Ⲑ |
| ayin | pe | sade | qoph | resh | shin | | taw | | |
| ' | p | s | q | r | sh/s | | t | | |

Kaynak: <http://www.lebanon2000.com/ph.htm>

Şekil 1.4 Fenike Alfabeti.

İdeogramlarda şekillerin stilize edilmesi, sonrasında okunabilirliğinin olması ile başlayan bu sürecin sonunda, alfabe ile tamamen farklı bir iletişim dili insanlığın hizmetine sunulmuştur. Prof. Mustafa Aslier bu yazıyı anlatırken " Yazılışı sağdan sola veya saban izi gibi bir sağdan sola, bir soldan sağa gidişli gelişli idi. İlk alfabe ve sonraki alfabelerde her harf bir sesi simgelediğinden bu yazılara fonografi (veya Fonogram) denir" ⁵ demektedir.

Fenike Alfabetinde;

A - Alf (sığır)

B - Beth (ev,kulube)

C - Gaml (deve)

D - Delt (kapı)

gibi bazı eşya ve canlı isimleri olarak şekil bulmuşlar ve onlara gönderme yapan şekillerden oluşmuşlardır. " Alfabe" kelimeside bu ilk iki harften (Alf ve Beth) oluşmuştur.

⁵ Aslier, Mustafa, a.g.k, Sayfa 1

Fenikelilerin bulduğu alfabe sonraki dönemlerde Yunanlılar tarafından gözden geçirilir bir takım düzenlemeler yapılır. Örneğin sağdan sola, soldan sağa zigzaglar yerini latin yazımında bugün kullandığımız şekline bırakır. Fenike Alfabesinde harfi bir sığırı betimleyen yatık "A" harfi yunanlılarda dik hale getirilir ve latin alfabesindeki gibi olur. Yunanlılar bu harflere; sesli harfler de ekleyerek geliştirdiler.

Dikkat edilirse, ilkel insanın mağara duvarına resimlediği görsellerden alfabenin bulunması ve gelişmesi süreci, tamamen araç gereçlerin yenilenmesi veya diğer bir değişle hayatı kolaylaştırmak için gerekli olan yöntemlerin hayata geçirilmesiyle oluşmaktadır. Zorunlu bir değişimden söz etmek mümkündür. Her yeni bir aşama iletişimi çeşitlendirip kolaylaştırmaktadır. Her sesi simgeleyen harflerle hızlı bir iletişim sağlanmış olmaktadır.

M.Ö. 7. Yüzyılda Romalılar Yunan alfabesini alıp birtakım değişiklikler yaparak *Roma Kapital* yazısını oluşturduklarında (Şekil 6), aslında farkına varmadan latin harflerinin şimdiki halini bulmuş olmaktadır. İmparatorluğun kendi harflerine sahip olma isteği ile birlikte " M.S. 9. Yüzyılda *Büyük Karl Devri*'nde Avrupa'da yazının birliği için çalışılmış ve sonuçta *Karl devri Minüskülü* denen yazı imparatorluğun yazısı olarak saptanmıştır."⁶ Fenikelilerle

başlayan süreç *Roma Kapital* yazısı ve *Karl Minüskülü* yazılarıyla bir anlamda misyonunu tamamlayarak yazının kaynağı olmaktadır. Alfabenin yaygın kullanılması ile birlikte grafik iletişimden sıkça bahsetmek mümkün hale gelmektedir.



Kaynak: <http://findyourfituta.celect.org/the-greek-alphabet>

M.S. 12. Yüzyılda yaygınlaşan gotik üslubu yazı karakterlerinde de

Sekil 1.5 Yunan Alfabesi.

⁶ Aslier, Mustafa, a.g.k, Sayfa 5

kendisini göstermeye başlar. Harfler dikleşip, daralarak ve yatay düz alanların yok olmasıyla gotik hale gelirler. Gökyüzüne ulaşmaya çalışan veya yükselen gibi görünen bu üslubun en güzel ve en bilinen yazısı Textura (textur)'dır.

Sosyal yaşamdaki hareketlilik, ekonomik dinamizm, dinsel egemenlik, ilk üniversiteler gibi unsurların talepleri doğrultusunda yazılan kitaplar, çoğunlukla textura ile yazılan el yazması kitaplardır.



Kaynak: http://www.codex99.com/typography/images/goines/cra_poster_lg.jpg

Şekil 1.6 Roma Kapital Yazısı.

El yazması kitapların oluşturulması için verilen büyük emekler, bu işin çok uğraş verici ve zahmetli olduğunu göstermektedir, dolayısıyla kitap fiyatları da oldukça pahalıdır. Dönemin tüccarları ve asilzadelerinin evlerinde bulunan bu kitapların halk kitlelerinin evlerinde olmaları, neredeyse

olanaksızdır. Asil aileler, aristokratların, ileri gelen diğer kesimler ve/veya zengin tüccarların alabileceği bu kitaplar, genellikle kaligrafi ustaları tarafından zahmetlice hazırlanırdı. Hayatı kolaylaştırmak için yeni yollar, araç gereçler nihayetinde teknolojiler bulunması gerekmektedir.

1.3.2 Matbaa'nın Bulunuşu

Johannes Gutenberg (1398 - 1468), iletişim tarihinin en önemli gelişmelerinden biri sayılan tipo baskı yöntemini, 1438'de Avrupaya getirerek baskı teknolojisinde çığır yaşatmıştır. Bu yöntem, önceleri tahtadan daha sonraları bir kurşun alaşımından yapılan dökme harflerin, baskıdan sonra başka bir yazıda kullanılmak üzere saklandığı bir baskı yöntemidir.



Kaynak: <http://www.moonmomentum.com/blog/wpcontent/uploads/2012/02/Types.jpg>

Şekil 1.7 Kurşundan dökülmüş "gotik" harfler.

Gutenberg'in buluşu modern dönemin en önemli olayı ve matbaa devriminin başlangıcı, kendisi de modern matbaacılığın babası kabul edilmektedir. Grafik iletişim tarihi açısından çok önemli bir dönem olan "tipography" denilen yöntemin bulunmasıyla; kitap çoğaltılması mümkün olmuştur. Yeni teknolojilerle evrensel yaşam hızla değişmekte, bilgi olabildiğince çok fazla insana ulaşmaya başlamaktadır.



Kaynak: http://static-a.frankwatching.com/wp-content/uploads/2013/02/Gutenberg_presse.jpg

Şekil 1.8 Gutenberg'in Matbaa Makinesi.

6
Griffzammig strebent vnd in der helle ver-
sindet Gott beröbe uch vwer macht vñ
lass zu bulffer zex stieben one Bille ha-
bent am tuffelichst leben.



In fuhs störlig Niñe störlaffendñ lorde
an den bachen Darumb wart im sin
bark zerissen Niñe haffe zwaget amen
wolffe noch hait ist ez Bagelloffe dar-
umb am latze kriewet Niñe haimdt der da
störlaffen wolt immer müssen sz der hunte
verntstgafft tragen Also wiltu dich an vns
uben doch glaube wir knecht knecht here
blibt here wir wollen bewissen dz wir
recht wegen recht ruchtñ vñ recht
farren in der welt niemand adal noch gross
ez kunft mecht achten tinnerlay stözone

Kaynak: http://de.wikisource.org/wiki/Seite:Der_Ackermann_aus_Böhmen.pdf/11

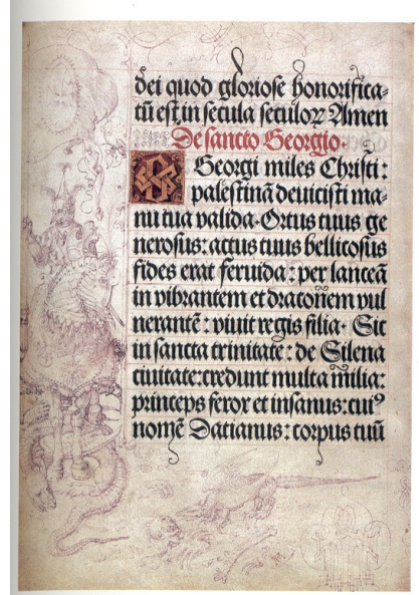
Şekil 1.9 Böhmen'li çiftçi (1460).

Elbette önceki dönemlerde de baskı çoğaltma işlemleri; tamponla boya vererek veya preslenerek yapılmaktaydı (gravür, tahta baskı, litografi vb.),

fakat çoğaltım tekniğinin bir anlamda makinalaşması dünyanın artık eskisi gibi olmayacağını da belirtisidir. Teknik olarak; gotik harflerle basılan ilk kitaplardan hemen sonra, Rönesans'la başlayan hümanizm hareketiyle, bu yazı karakterlerinde değişikliğe gidildiğini ve sadelik üzerinde durulduğunu söylemek gerekir. Örnek vermek gerekirse eğer; Schwaber ve fraktur (bu iki stil gotik olmalarına karşın daha yumuşak hatlara sahiptirler) yazı karakterlerini sayabilmek mümkündür.

Tipografinin gelişme süreci ile görsellik zengin anlatım yolları ile gelişme dönemine girmiştir. İfade edilenin anlaşılması için; basılı yayınlar, hem tipografik unsurların hem de illüstrasyonların kullanıldığı mecralar olmaya başlamıştır. Bu olağanüstü bir devrimdir.

1513'te İmparator Maximilian'ın dua kitabı, Prof.Mustafa Aslıer'in deyimiyle grafik sanat abidelerinin en ünlülerindedir. Albrecht Dürer, bu paha biçilmez kitabı resimlemiş ve süslemiştir. Ayrıca "Tipografik baskı tekniği ile ağaçbaskı resim sanatının işbirliği sayesinde Almanya'da resimli kitap basımı yaygınlaştı. Ağaçbaskı resimlerlerle basılan ilk kitabın adı "Böhmen'li Çiftçi'dir". Almanya'da basılan resimli kitapların en güzel örnekleri, ağaçbaskı sanatçısı ve grafik tasarımcısı Albrecht Dürer tarafından gerçekleştirilmiştir."⁷



Baskı teknolojisindeki bu gelişme geniş perspektifte; evrensel yaşama bir daha önü alınamayacak bir iletişim özgürlüğünün temellerini atmıştır. Çok pahalı el yazması kitaplar ve özgün baskı yöntemleri yerini kısmen makinalaşmış bu yeni yöntemle, geniş halk kitlelerine ulaşma çabası içerisine girmiştir. Okur oranı giderek artmakta, yazılı edebi ve bilimsel eserlerle birlikte grafik iletişim, kendisine daha geniş bir alan yaratmaya

Kaynak:

<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gebetbuch.01.jpg>

Şekil 1.10 İmparator Maximilian'ın Dua Kitabı.

⁷ Becer, Emre, a.g.k, Sayfa 93

başlamaktadır. Şüphesiz her yeni ileriye yönelik icatlar, toplumsal yaşamı doğrudan etkilemekte, sosyal bilinç ve özgüvenin artmasına neden olmaktadır.

Endüstri Devrimi'ne kadar olan süreçte; İtalya'da Roman yazı karakteri ile Nicholas Jenson, Aldus Manutius'un "*Aldine*" isimli Latin klasiklerini basan yayın evi, *Aldine yayınevi* ve Francesco Griffo, Pietro Bembo'sunun yazı karakteri "*Bembo*", Fransa'da yazının altın çağında; Geoffroy ve Claude Garamond'un tasarladıkları yazılar ve *Garamond*'un aynı isimli yazı karakteri, yine Fransa'da Pierre Simon Fournier de Jeune ve "*Cicero*" standardı, William Caslon'un "*Caslon Old Style*" yazı karakteri, John Baskerville'nin geleneksel üslubun dışına çıkması, İtalya'da Giambattista Bodoni'nin yeni tipografi dili elbette "*Bodoni*" karakteri, Fransa'da yazı tasarımı ve yayıncı *Didot ailesi* ve François Ambrise Didot'un "*Punto*" birimi gibi tipografiyi yeniden biçimlendiren ve grafik tasarım'ın şekillenmesini sağlayan gelişmeler, kuşkusuz grafik iletişim dilinin gelişmesine katkıda bulunmuştur. Her yeni yöntemle birlikte grafik iletişimde giderek şekil değiştirmektedir.

Endüstri devrimine kadar olan süreçte; grafik dil ilkel baskı yöntemleri ile kitlelere ulaşmaya çalışmış, kısıtlı ve pahalı maliyetlerden dolayı ve baskı çeşitlerinin teknik yetersizliklerinden; etkisi yetersiz kalmış, sonrasında gelişen matbaa deneyimi ile illüstrasyonların ve tipografinin çeşitlendiği, grafik dilin ise zenginleştiğini görülmektedir. İhtiyaçlara karşılık veren teknolojiler geliştikçe, grafik dil kendisini standartlaştırmakta, kurallarını belirlemektedir.

1.3.3 Endüstri Devrimi

Endüstri Devrimi (1760-1840) ile birlikte; sosyal ve ekonomik alanda olağanüstü gelişmeler büyük değişimler olmaktadır. Özellikle James Watt'ın buhar makinesini keşfi (1780) ile tarım gücü giderek fabrikalara kaymaya başlamış, sosyal yaşamda güç dengelerinin giderek değiştiği gözlenmektedir. Aristokratlar ve politikacılar, sermaye sahipleri karşısında ciddi güç kaybettikleri bir dönem yaşanmaktadır.

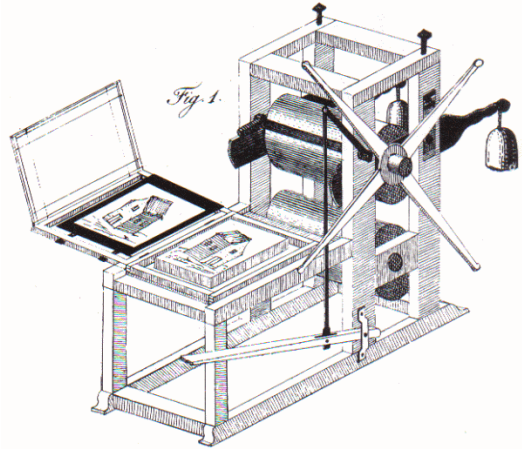
Teknolojinin enerji ile kendisini var ettiği bu dönemde, tüm alışkanlıklar değişmekte; buhar makinesiyle gelişen fabrikalar ve çalışan

emekçi sorunları, diğer taraftan yükselen hayat standartları gibi sosyo-ekonomik olaylar bu dönemin değişmeyen sorunları olmaya başlamaktadır.

İş ve emek sorunlarının *Fransız Devrimine* denk gelmesi dönemin çok çalkantılı geçmesini engellemiştir. Özellikle *Fransız Devrimi* ile birlikte yükselen insan bilinci, özgüveni ve sosyal yapıdaki etkinlik, okur yazarlıkların artmasına nedendir. Dolayısıyla kitap, dergi ve gazete gibi yayınların basılması ve giderek sayılarının artması hem sosyal bilinci geliştirmek gibi bir görev üstlenmektedir, bir taraftanda grafik tasarımın faaliyet alanını genişleterek yeni mecralar edinmesini sağlamaktadır. Kitle iletişim araçlarının kullanılmaya başlaması evrensel aydınlanmaya işarettir. Grafik iletişim yeni yöntemlerle güçlenmektedir. Yayıncılık alanı geliştikçe, reklam ve afiş tasarımları artarak, iletişime yeni bir soluk getirmektedir.

Litografinin bulunuşu ile özellikle illüstrasyon için çok esnek bir alan yaratılmakta ve bu teknoloji ile daha geniş bir perspektifle hareket edilebilmektedir. Tipografi tekniğinin darbe aldığı bir dönem gibi görülmekte, grafik tasarımın kendini yenileyerek yoluna devam ettiği bir zaman diliminden söz etmek gerekmektedir.

Endüstri devriminin buhar makinesi, baskı teknolojilerinde de kullanılmaya başlanarak çok hızlı makineler üretilmektedir. Almanya'da Friedrich Koenig buhar enerjisiyle çalışan makinayı geliştirerek (1811) baskı teknolojilerinde çığır açmıştır. Yine kağıt yapımı da makineleştirilerek buhar gücüyle çok hızlı baskı yapan preslerle, grafik iletişim teknolojileri giderek çok daha güçlü hale gelmektedir. Kitle iletişim çağının başlamasından söz etmek mümkündür artık.



Kaynak: <http://www.robinsonlibrary.com/finearts/print/lithography/senefelder.htm>

Şekil 1.11 Taş baskı (Litografi) makinesi.

Grafik Tasarım sanayileşmenin sonucu olarak, sadece kitap ve yayın basımında değil, reklam ve afiş tasarımlarıyla kitlelerle buluşmaya başlamaktadır. El emeğinin yerine makinalaşan presleme yöntemi ile, bir anlamda rönesans sonrası ikinci bir aydınlanma dönemi yaşanmaktadır.

Özellikle litografinin, diğer bir deyimle taş baskının bulunmasıyla, grafik yüzey çok elastik bir yapıya kavuşmuştur. Önceleri malzemenin kendisinden kaynaklanan zorunlu kısıtlanma örneğin; gravür, tahta baskı gibi tekniklerde yüzey üzerine müdahale etmenin zorluğu, Litografi'de söz konusu değildir. Sert ve oyma cisimlerle yüzeye müdahale yerine tam aksine; yağlı kalemle çizilen görselin, suyun itme gücünü kullanarak kağıda aktarılması yöntemi uygulanmaktadır. Yani temel ilke yağ ve suyun birbirini itmeye çalışmasıdır. Sonraki dönemlerde modern makinaların oluşmasının atası kabul edilen bu yöntem *tipo* baskı adı verilmiştir.



Kaynak: <http://lookandlearn.com/history-images/A003753/>
The-Poster-Story-The-First-Great-Master

Şekil 1.12 Litografi ile basılan bir afiş.

İllüstrasyon, litografi ile birlikte esnek bir yapıya sahip olmuştur. Gravür ve Tahta baskıda, Albrecht Dürer gibi olağanüstü ustalar, çalışmalarının kusursuzluğuna rağmen; bu tekniklerin (gravür, tahta baskı) sınırları içine hapsolmuşlardır. Oysa, Litografi'de çizginin yada bilek hareketinin her türlü davranışı bu özgür alanda kendisine yer bulmuştur. O zamana kadar ki teknolojilerin arasında Litografi sanatçıya hayal gücü ile sınırlı bir özgürlük alanı sunmuştur.

Yüzey üzerinde illüstrasyon, kitap baskılarının yada diğer bir deyişle kitap çoğaltılmalarının doğal bir sonucu olarak varolmuştur ve gelişmiştir. Albrecht Dürer, kitap resimle sanatçıların en takdireşayan sanatçılarından. Bu nedenle illüstrasyondan konu açılırken, Albrecht Dürer her zamana anılmalı ve işaret edilmelidir.

Yüzey üzerine görüntü oluşturmak, başından beri insanlığın iletişim için kullandığı bir yöntemdir. Kuşkusuz ard arda birbiriyle ilişkili çizimlerle mağara duvarını resimleyen ilkel insan, yaşanılanları canlandırmaya çalışmaktadır. Mağara duvarlarını anımsadığınızda, gözümüzün önünden bir filmin geçtiği veya geçmekte olduğu hisedilmektedir. Her çizim neredeyse harekete hazır haldedir. Altamira mağarasındaki *sekiz bacaklı domuz* örneği hareket ile ilgili çok başarılı örnektir. Bu örnek "animasyon tarihçesi" başlığı altında 3. bölümde anlatılacaktır. Betimlemeler araç gereçler değiştikçe farklı tekniklerle anlatılmaya başlanmaktadır. Litografi de, bu değişen teknolojiye örnektir.

Litografinin bulunuşu ve elbette endüstri devrimi, insanlığın iletişim kurma yollarını çeşitleyerek ve kolaylaştırarak, modern dünya kavramının oluşmasını sağlamaktadırlar. Kuşkusuz bu sürecin hemen sonrasında; 19.yüzyılda grafik iletişim artık "araç gereçlerle" değil, yönetsel bir bakışla değerlendirilmeye başlanmaya ve yerini yeni teknolojilerle oluşan bakış açılarına ve zorunluluklara bırakmaktadır.

Endüstri devrimi, yüzey üzerine görüntü oluşturma tekniklerinde gelişmelere neden olmuştur. Fotoğrafın icadıyla, grafik üretim tekniklerinde köklü değişimler olmuştur. Grafik tasarım çeşitlenerek, görüntünün

reprodüksiyonu ve kopyalanma süreci başlamıştır. Bu yeni teknikler, hem üretim sürecine hızlanmayı kazandırmış, hemde düşük maliyetle görüntü oluşturmanın yolunu açmıştır.

Yüzey üzerine görüntü elbette sadece illüstrasyon, tipografi gibi grafik unsurlar değil, 1822 yılında Fransız Joseph Niepce'nin, ilk fotoğrafı pozlamasıyla çığır açmıştır.



Camara Obscura, bir dönem gerçekçi görüntüler ve perspektif için, ressamlar tarafından sıkça kullanılmıştır. Bu yönüyle

Kaynak: <http://www.worldphotoday.org/images/about-niepce.jpg>

Şekil 1.13 Niepce'nin ilk fotoğrafı Pencereden görünüm (Le Gras), 1827.

fotoğrafik illüstrasyon'dan bahsedebilmek mümkün olabilmektedir. Görüldüğü gibi her teknoloji beraberinde yeni anlatım dillerini getirmekte ve bu zorunluluk, belli dönemlerin grafik iletişim dilinin şekillenmesine olanak tanımaktadır.

Fotoğraf ve litografinin neredeyse aynı dönemlerde bulunan teknolojiler olmaları, bu ikilinin yakın çalışmasına olanak tanımıştır. Grafik tasarım bünyesine fotoğrafı da ekleyerek, anlatım gücünü zenginleştirerek ticari anlamda güç kazanmaktadır. Alois Senefelder'in litografi ile renkli

çalışmalarını, amerikalılar çok sevmiş ve sayıları artan basım evlerinde uygulanmaya başlanmıştır. Bu yeni yöntemle tasarımcılar olabildiğince hür ve esnek eserler üretmeye başlamışlardır. Tipografi tekniği ile basılan afişler ve basılı işler bu dönemde giderek eski popülerliklerini kaybetmeye, yerini bu yeni teknolojiyle



Kaynak: <http://www.old-picture.com/american-history-1900-1930s/Compositors-Linotype.htm>

Şekil 1.14 Linotipi makinesi ve çalışanlar.

retilen iřlere bırakmaya bařlamıřtır. ok daha esnek bir yzeeye sahip litografi ile ssl ve dekoratif tasarımların kendini gsterdiđi bir dnem yařanmaktadır.

Amerikada yařayan Alman gmen olan Ottmar Mergenthaler, 1886 yılında klavye ile alıřan bir dizgi makinesi icat etmiřtir. Bu makinenin ismi Linotipi'dir. Temel prensibi tuřlara basıldıđında; tuřun stndeki simgeye ait negatifin yani ukur harfin bořluklarına, sıvı inkonun dolarak kalıplar hazırlamasıdır. Linotipi'nin bulunmasıyla gazete dergi ve kitap yayıncılıđında ciddi bir geliřmenin yařandıđı gzlemlenmektedir. Bir sre sonra 1887 yılında ise; harfler kurřundan tek tek dklerek ve her para bađımsız oluřturularak gerekleřmektedir. Bylelikle, Tolbert Lanston'un *Monotipi*'si teknolojinin yeni rn olarak ortaya ıkmaktadır.

Tm bu yařanımlarla birlikte; modern hayatın kabul grdđ gazeteler, kitaplar, basın ilanları, afiř, etiketler, ambalaj tasarımları gibi ok sayıda yayımlar artık hayatın birer parası olmaya bařlamaktadır. zellikle basın ilanı etiket ve afiřler bu dnemlerde rađbet grmektedir. Endstri devrimi ile sanayileřen toplumun retim gleri, rekabet, dođal bir sonu olarak reklama ihtiya duymaya bařlamaktadır.

Endstri devrimi ile ticarileřen yapının ucuz ve kalitesiz iřler ıkaracađını bunun kaınılmaz olduđunu dřnlmektedir. Bu Arts and Crafts akımının savunduđu bir dřncedir. Akımın ncleri William Morris ve John Ruskin'dir. Kitlesel retim ucuzlařtıran ve kalitesizleřtiren yntem olduđuna inanan ve bu grř savunan Morris ve Ruskin; endstrileřmeyle sanatın toplumdan kopmakta, tasarım ve estetik yoksunu mhendislerin iři olmasından yakınmaktadırlar. Bu nedenle gotik uslupta ssl kitaplar tasarlanarak eskiye bir anlamda zlem giderilmektedir.

Yeni hayatlar, deđiřen yařam kořulları; yeni teknolojileri benimsemekte zorlanmalara neden olabilmektedir. Arts and Crafts akımında, esasen bunun gzlemlendiđini aıka sylenebilmektedir. Geleneksel yntemlerle iřin ok daha emek verilenin deđerli olduđu kanısı hakim olmaktadır. El yordamı ile oluřturulan ve ustalık isteyen meslek nasıl olurda bira makine tarafından bu kadar kolaylařtırılabilmektedir. Teknolojiye tepkiler belki de kmsemeler

olduğu görülebilmektedir. Yeni araç gereçlerin büyük emekler verilerek üretilen işleri, kısa sürelerde yapıyor olması kabul edilebilir değildir.

Sanayileşen ve gelişen sosyal topluluklar; hızlı yaşamın bir sonucu olarak, kendi öz değerlerinden de bir anlamda uzaklaşmaktadırlar. Kendisine ve yaptığı işe yeterince zaman ayıramamakta olan insanoğlu giderek sistemin bir çarkı olmaktadır. Dolayısıyla Arts and Crafts, üretilen grafik tasarım işleri, mekanik tipografiler, benzer kalıplar ve bunun sonucunda gelişen yeni alışkanlıklara karşı bir direniştir. Analog kamera ile fotoğraf çeken sanatçının dijital makinenin bulunmasıyla; film, banyo, kimyasallar ve karanlık odadan uzak kalma korkusu gibi naif bir korkuya eşdeğerdir.

Tercihler söz konusu olsa da, yeni teknolojiler kitlesel üretime yol açmaktadır. Bireysel yaklaşımlar teknolojilerle varlıklarını sürdürecektir, yeni yöntemlerle ifade edilmiş biçimleri gelişmeye devam edecektir. Nitekim endüstri devriminin makinalaştırdığı yöntemler ve yoğun ticari kaygılar olağanüstü yeni yaklaşımlar sergilemeye engel olamamıştır.

Endüstri Devrimi'nin bir sonucu olarak 1919'da kurulan, Bauhaus okullarının temel ilkesi, Arts and Crafts hareketinin ortaya çıkmasına neden olan, ucuzlaşan ve kalitesizleşen tasarımı toparlayıp nefes aldırma idi. Nitekim çıkış sebebi de budur. Bu okulların endüstri'nin ihtiyaçlarını karşılayacak elemanları yetiştirme çabası ile; okul büyük isim yapmış ve farklı ülkelerde de okullar açmıştır. Türkiye'de de Tatbiki Devlet Güzel Sanatlar Yüksek Okulu'nun temellerini atan yine bu okuldur.

Bauhaus eğitim sistemi model alınarak kurulan *Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu*, eğitime Alman öğretim üyeleri tarafından başlamıştır. İlk yıllarda eğitim veren öğretim üyeleri arasında Güler Ertan, Selahattin Ganiz, Boris Niemann, Dr. Karl Schlamming, Mustafa Aslier, İlhami Turan, Barbaros Gürsel, Mehmet Erem, Vehbi Yazgan, Sinan Baykurt gibi isimler yer almıştır.

Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu, bugün Marmara Üniversitesi'ne bağlı "Güzel Sanatlar Fakültesi" olarak devam etmektedir.



Kaynak: Prof. Güler Ertan

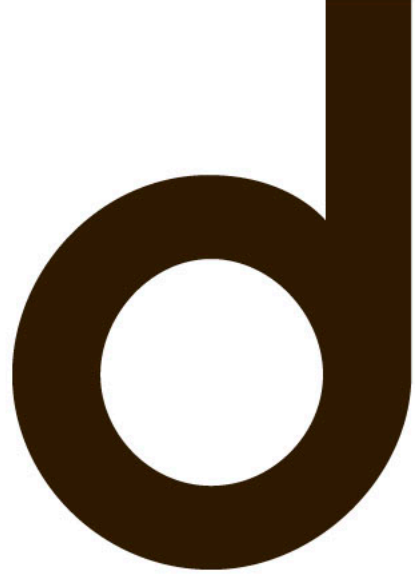
Şekil 1.15 Güler Ertan (DTGSYO), 2012

Bauhaus önderlerine göre "biçim işlevi izler" formülü geçerlidir. Tasarımın işlevselliği ile yapılan çalışmanın başarıya ulaşacağı düşünülmektedir.

Bu akımın en önemli temsilcileri, Herbert Bayer ve Joost Schmidt'tir. Grafik tasarımın şekillenmesinde çok önemli bir mihenk taşı olan *Bauhaus* okullarının, tipografi ve Fotoğraf gibi unsurları kullanarak, sadeleştirilmiş etkili grafik ürünler ürettiğini de belirtmek gerekmektedir.

Serifli yazılar yerine artık serifsiz yazılar tasarlanmaktadır. Yazı tasarımı etkin bir dönem olarak yaşanan yıllardan söz etmek gerekmektedir. İlginç kişiliği ve özel yaşantısı ile İngiliz Eric Gill, 1920-1930 yıllarında *Gill Sans* adındaki yazısını tasarlamıştır.

Evrenselleşmiş bir yazı olan "*Futura*" yine bu dönemde Alman Paul Renner tarafından tasarlanmıştır. Alman Herman Zapf "*Palatino*"'yu 1950'de, "*Melior*"'u 1952'de ve "*Optima*"'yı 1958'de tasarlayarak yazı sanatına katkıda bulundular. Yazı tasarım sürecini anlattığım, tam şu anda okuduğunuz yazı karakteri "*Times New Roman*"'dır. Bu yazı karakterini İngiliz Stanley Morrison'un "*London Times*" gazetesi için 1932'de tasarlamıştır.



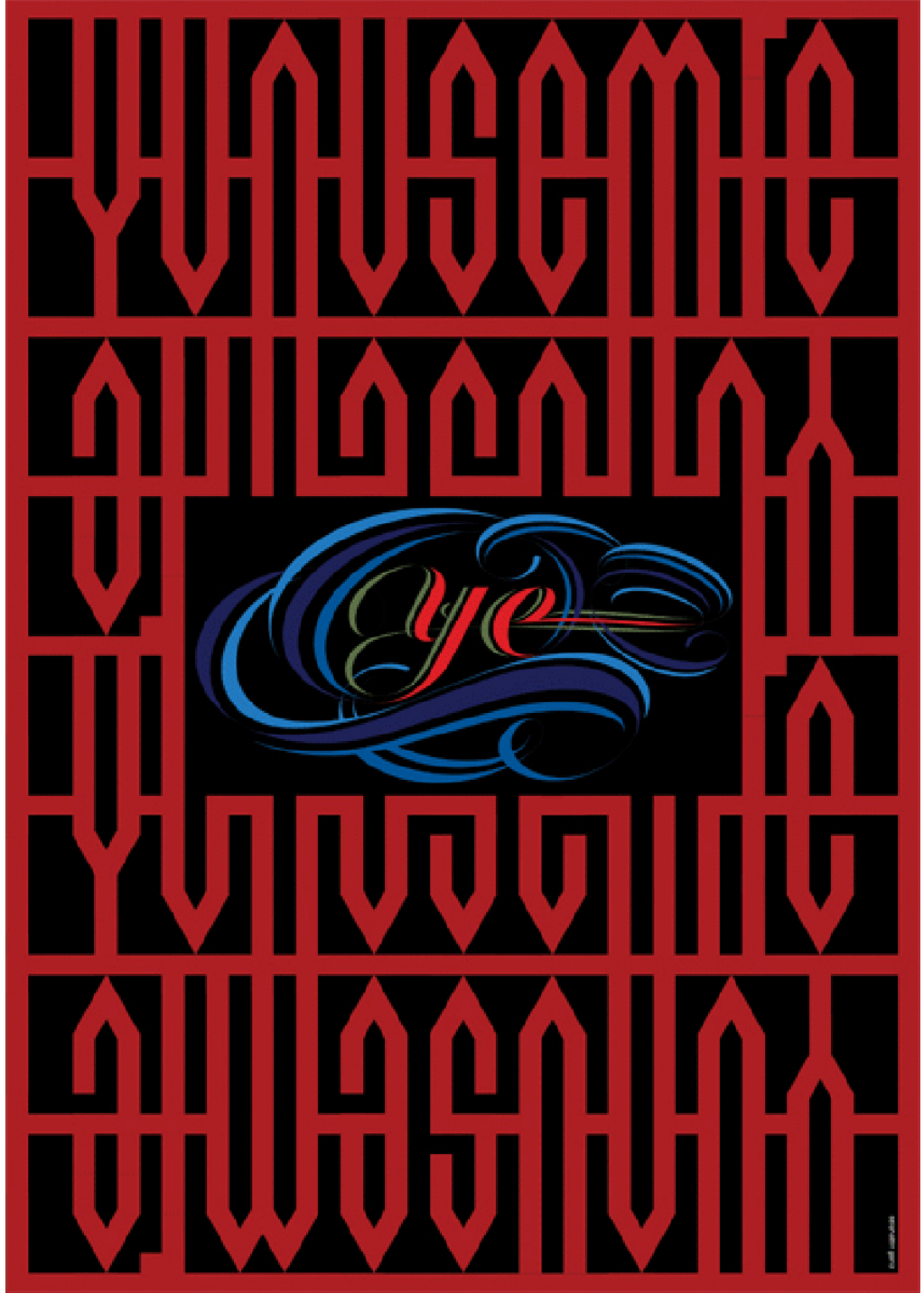
Kaynak: <http://tipografos.net/bauhaus/bayer.html>

Şekil 1.16 Herbert Bayer - Sturm blond, 1925



Kaynak: <http://interdisciplinaryleeds.files.wordpress.com/2010/12/10-bauhaus-plakat-1923.jpg?w=640&h=864>

Şekil 1.17 Joost Schmidt, 1923



Kaynak: Prof. Dr. Selahattin Ganiz

Şekil 1.18 Selahattin Ganiz (DTGSYO), *Yunus Emre, Tipografi-Poster*, 2012

Uluslararası grafik tasarım standartları anlamında İsviçre, grafik tasarımda belirleyici rol oynayarak yeni yöntemler geliştirmiştir. Örneğin *Grid* yada milimetrik çizgilerle bölünmüş yüzey, tasarım yaparken kılavuzluk edilen

bu yöntem geliştirilmiştir. Modern dünyanın günümüzde tasarım yapmak için kullandığı yöntemdir. Erns Keller, Theo Ballmer, Max Bill, Max Huber ve Josef Müller-Brockman gibi tasarımcılar İsviçre tasarımının dünyada tanınmasını sağlayan sanatçılar olarak bilinmektedir.

Eduard Hoffman ve Max Miedinger, grafik tasarım iletişimi anlamında önemli bir duruş sergileyerek bir yazı tasarımı yaptılar. "*New Haas Grotisque*" adında bir yazı tasarımıydı. Alman yazı firması Stempel, latinede isviçre anlamına gelen "*Helvetica*" adıyla bu yazıyı tescil ederek bu yazı için şöhretin kapılarını açar. Dünya'da en çok kullanılan yazı karakterlerinden biridir.



Kaynak: <http://crispme.com/wp-content/uploads/868.jpg?pass>

Şekil 1.19 Helvetica

Helvetica aslında sadece bir yazı karakteri olmaktan çok anlamlar ifade etmektedir. Tıpkı her yeni yöntemin hayatı kolaylaştırmaya çalışması gibi bu yazı karakterinin de üstlendiği misyon, yine iletişimin eksiksiz ve anlaşılır olmasını sağlamaktır. İsviçre tasarımı dönemi, tasarımın işlevselliği açısından oldukça önemlidir. İsviçre tasarımı belli standartlar yakalamak gibi belli tavırlar sergilenmektedir. Toplumsal bir olgu olduğu ve evrensel bakış ile birlikte, sade, anlaşılır ve işlevsellik, İsviçre grafik tasarımının en önemli özelliği kabul edilmektedir.

Dünya'da farklı tasarım anlayışları toplumsal yapının durumuyla doğrudan orantılı bir çizgi çizmektedir. Amerikan grafik tasarımı, rekabetçi ve kapitalizmin iyiden iyiye kendini gösterdiği topraklarda, Avrupa'ya göre gündelik sorunları çözmek üzerine yoğunlaşmaktadır. Hızlı sosyal ve ekonomik yaşam herşeyde kendisini göstermektedir. Daha pratik yollar ve bunu sağlayacak yeni teknolojiler bu anlamda olumlu karşılanmaktadır ve yeni

teknolojilerin oluşması da özendirilmektedir. Amerika'da bu gelişmeler yaşanırken Avrupa'da ise savaşın ağır bedelini ödeyen ülkeler bulunmaktadır.

II. Dünya savaşının büyük etkisini Polonya yaşamış ve yıkıcılığını her yönüyle yaşamıştır. Baskı teknolojilerinin savaşta zarar görmesinin bir sonucu olarak Polonya'lı grafik tasarımcılar, yaratıcılıklarını daha çok gösterdikleri yöntemlerle; illüstrasyonlar ve afişler tasarlamışlardır. Bu nedenle Polonya afişleri 1950 ve sonrasında uluslararası bir beğeni kazanmıştır. Dikkat etmek gerekir ki; araç gereçlerin varlığı yada eksikliği, yeni yöntemlere doğru yönlendirmektedir. Bu olumlu yönde olabileceği gibi, olanaksızlıklarla ilgili de olabilmektedir. Her şekilde yeni çözümler bulunmakta ve betimleme anlayışı tüm bu olanakların etkisiyle şekil bulmaktadır.

Endüstrileşmenin sonuçları, Avrupa, Amerika, Japonya ve tüm dünya da etkisini göstermiştir. 2.Dünya savaşı sonrasında etkin bir biçimde batılı yaşam tarzı egemen olmuştur. Geleneksel unsurlar batılı yaşam değerleri ile sentezlenerek tasarımlar üretilmiştir. Görsel iletişim yöntemleri geliştikçe varlıklarını dünyanın tüm bölgelerinde göstermektedir.

1970'lerin sonlarında, post-modernist bir yaklaşım etkisini göstermektedir. Savaş, insan hakları, çevre, kadın ve buna benzer özgürlüklerin savunulduğu dönemde ortaya çıkan protestolar, kişisel ilişkileri ve çözümlerin önemini göstermektedir. Bireyin kendisini ifade etmesi gibi kişisel yaklaşımlar ön plana çıkmaktadır. Bireysel bakışın hüküm sürdüğü bir dönemdir. Dolayısıyla kişisel içselleştirilmiş dünyalar, kendilerine ait olan değerleri dışavurmaktadırlar. Önemli olan herhangi bir grafik iletişim unsuru değil, kişinin kendi iç dünyasını ifade etmesi, dönemin en belirgin tavrıdır. Toplumsal süreçler ve olaylar davranışları ve tavırları belirleyebilmektedir. Fakat kesin olanın ise, teknolojinin aralıksız gelişmesidir. Yeni araç gereçler hayatları derinden etkileyecek yeni yöntemleri beraberinde getirmektedir. Bulunan yeni yöntemler (teknoloji) ile birlikte grafik tasarımda anlatım ve biçim anlamında değişiklikler olduğu görülmektedir. Bu teknolojinin ve sosyal yaşamın doğal sonucudur.

1980'den başlayarak 1990'lara kadar grafik tasarımda; özellikle bilgisayarların devreye girmesiyle süslemeler, arka plan görselleri, sayfaların doldurulmaya çalışılması gibi çok unsurun kullanılmaya başlandığı görülmektedir.

Pikaj kartonlarına yapılan tasarımlar, bilgisayarların etkin şekilde kullanıldığı döneme kadar aktif olarak varlıklarını sürdürdüler. Tasarımlar mavi renkte milimetrik çizgilerle kaplı olan bu bristol kartonlara yapılmaktadır. Fotoğrafik dizgiler, reproduksiyonlar ve illüstrasyonlar pikaj kartonları üzerinde bir araya getirilerek tasarım sonuçlanmaktadır. 1990'lı yıllarda bu deneyimi yaşayan ve şahit olan birisi olarak, teknolojinin her dönem yeni olanaklarla hayatı ve sektörleri kolaylaştırdığını tekrar söylemek gerekmektedir.

Reproduksiyon yöntemi ve malzemeleri ile fotoğraf, illüstrasyon ve yazı gibi Grafik tasarım öğeleri büyütülüp küçültülerek kullanılmaya başlanmıştır. Bununla birlikte deneysel bazı tasarımların önü de açılmıştır. Kırmızı ışığa duyarlı bu tür ortamlarda kullanılan grafik tasarım yöntemleri, bilgisayarların tasarım yüzeyi olarak kullanılmasından sonra giderek ortadan kalkmış, yerini hızlı ve daha kolay yöntemlere bırakmıştır.

1.3.4 Dijital Teknoloji ve Dijital Sanat

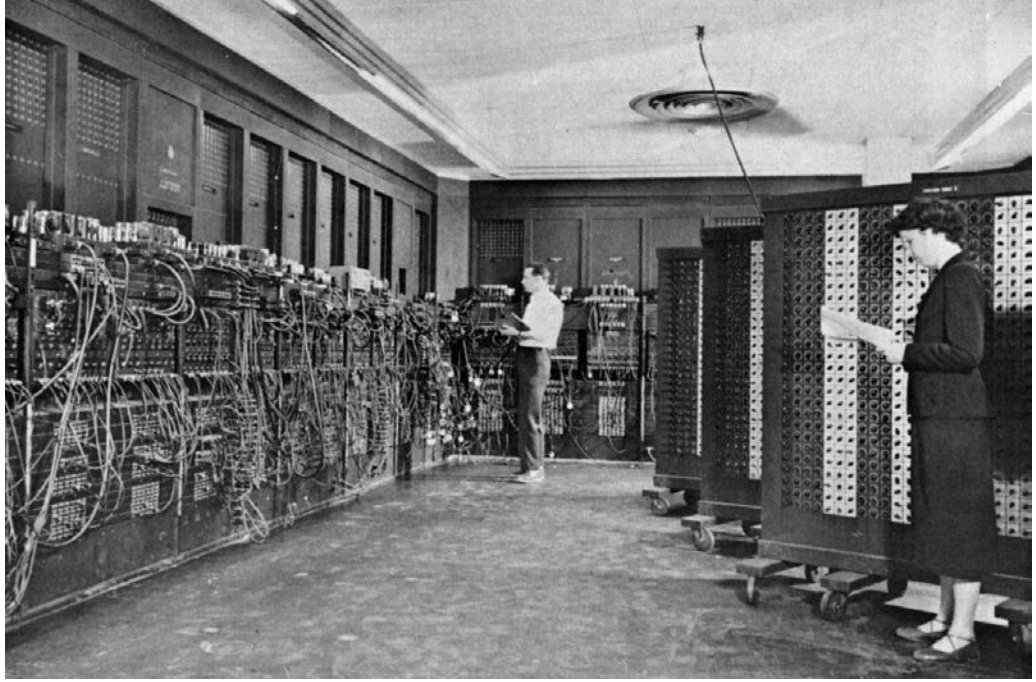
1934 yılında *Charles Babbage* ismi, dijital gelişmenin önünü açmıştır demek abartılı olmaz. Bugünkü bilgisayarın atası kabul edilen "*Analitik Motor*" hesaplar yapabilen elle çalışır bir makinedir. Mekanik bir makine olmasına rağmen, hesaplama yapabiliyor olması büyük bir keşiftir. Bu makinenin tasarlanmasıyla, gelecekte gelişecek dijital evren oluşmaya başlamaktadır.

Hareketli görüntülerin yakalanması ile ilgili gelişmeler, Bruce Wands'ın *Dijital Çağın Sanatı* kitabında "mekanik ve elektronik medya çağını"⁸ müjdelediği yönündedir. Hiç olmadığı kadar hız kazanan yaşam, tüketme çılgınlığının zeminini hazırlamaktadır. İlk bilgisayar için adımlar atılmıştır. Bu

⁸ a.g.k. s.20

heyecanlı adımla birlikte geri dönülmeyecek çılgın dijital çağın düğmesine basılmıştır.

ENIAC'ın icadı ile '*Elektornik Sayısal Tamamlayıcı ve Bilgisayar*' adı altında yeni bir dönem başlamaktadır. Matematiksel hesaplar yapan bu bilgisayarlarla estetik unsurlar da gerçekleşebilecektir.

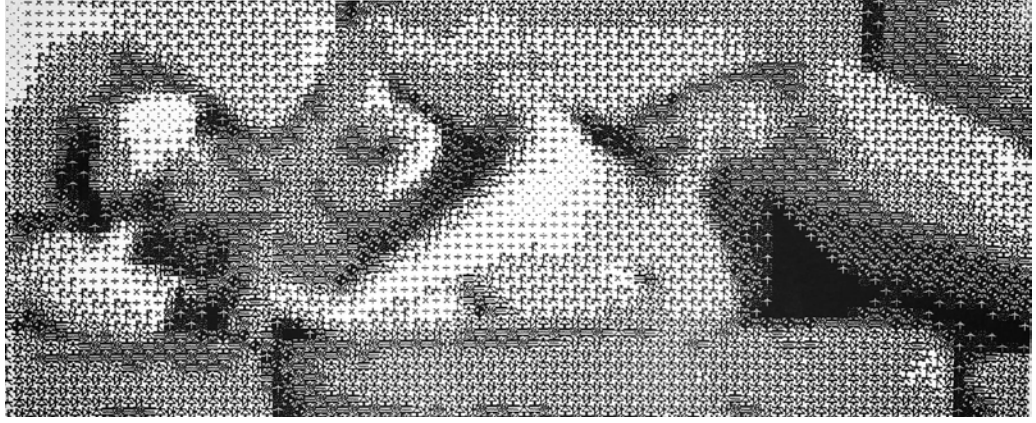


Kaynak: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4e/Eniac.jpg>

Şekil 1.20 ENIAC.

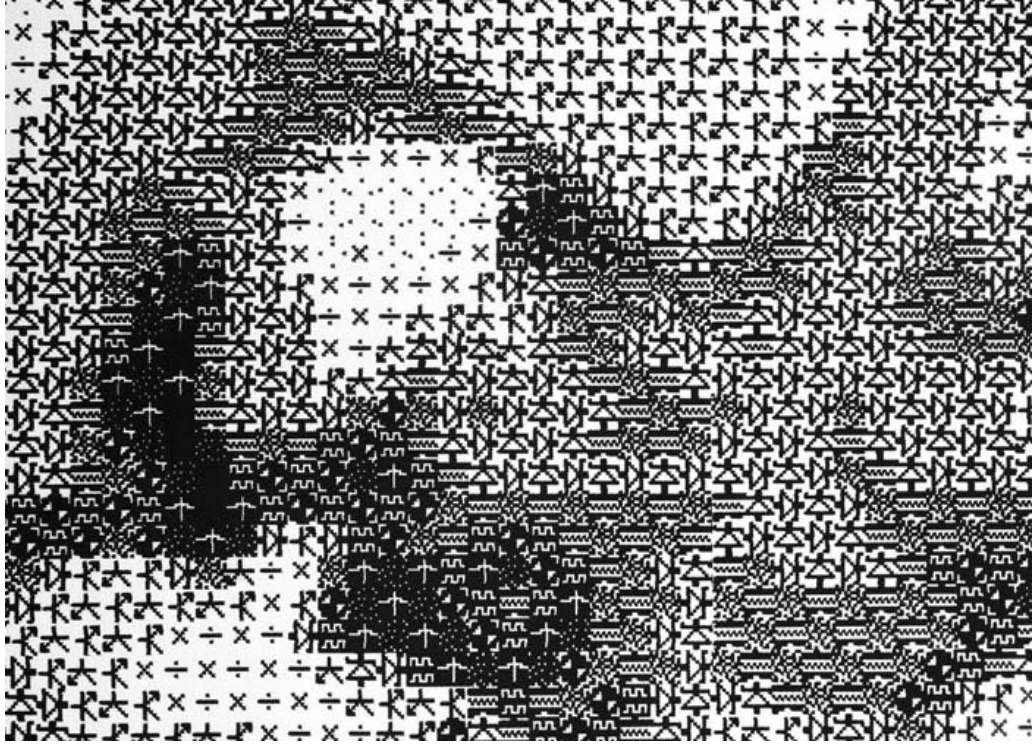
Yeni teknolojilerle birlikte insan, ilk kez naif yaşamının dışına çıkmaya başlamaktadır. Mekanik araç gereçler hayranlıklar uyandırırken, diğer taraftan yaşamı da kolaylaştırmaktadır.

1960 yıllarında özellikle, NASA uzay programının başlatılması ile çok büyük gelişmeler yaşanmaktadır. 1966 yılına gelindiğinde, Leon Harman ve Ken Knowlton, dijital yaratıcılıkta o gün için olağanüstü bir atılım içine girmektedirler. Uzanan çıplak kadını resimleyen '*Study in Perception*' yaratılmıştır.



Kaynak: <http://mlyon.com/about/2012-paul-catanese-essay/>

Şekil 1.21 Leon Harmon and Ken Knowlton, *Studies in Perception No. 1*, 1966. Size: 152 x 366 cm (5 x 12 ft). *Image courtesy of Ken Knowlton.* Detay (aşağıda).



Yüksek ebatlarda bilgisayar çıktısı alıyor olmak, veya yüksek çözünürlü bir alt yapıya sahip dijital ortam, sanatçılar için yeni bir çalışma alanı sinyallerini vermektedir. Başlangıçta bu teknoloji, ilkel bir alt yapıya sahip olsada gelecekte yapılacaklar için işaret olmuştur. Bu bilgilerin depolanma yöntemlerinin bulunmasıyla, bilgisayarların atölye olarak kullanılmaya başlandığını söylemek mümkündür.

“1960’lı yıllarda, metin verilerinin depolanma ve kullanma işlemlerini standartlaşmak üzere Amerikan Standart Bilgi Alışveriş Kodu (ASCII) karakter seti geliştirilecekti. Bu set harfleri, sayıları, noktalama işaretlerini, sembolleri ve klavyenin diğer işlevlerini temsil eden ikili sistemden oluşuyordu...”⁹

1960’lardan 1970’lere dek geçen zamanda, geleceğin teknolojilerinin şekillendiği bir dönemden bahsedebilmek mümkündür. 2013’lü yılların kazanımları için temeller atılmaktadır. Bilgisayar teknolojisi, *Bell Laboratories*’in o güne dek ilk kez görüntü saklayabilme özelliği olan resim arabelleğini geliştirmiştir. Yine ARPANET’in yerel bir ağ haline getirilmiş olması internetin oluşacağına belirtisidir. Amerika Birleşik Devletleri, Savunma Bakanlığı Arpanet’i askeri bir proje olarak düşünmesine karşın sonraki yıllarda; Fransa ve İngiltere ile birlikte internetin bileşenlerinden biri olacaktır. Bu yeni gelişmeler 70’lerin ortalarında modern dünyanın dijital dünyasını şekillendirecek gelişmeleri yaşatmaktadır:



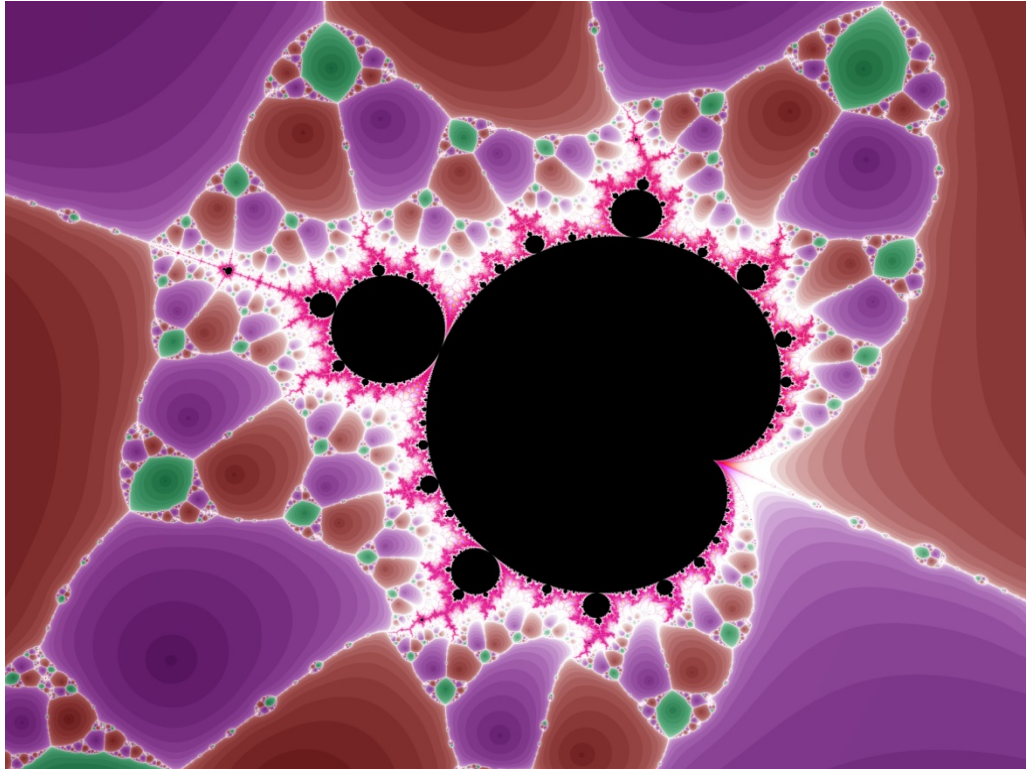
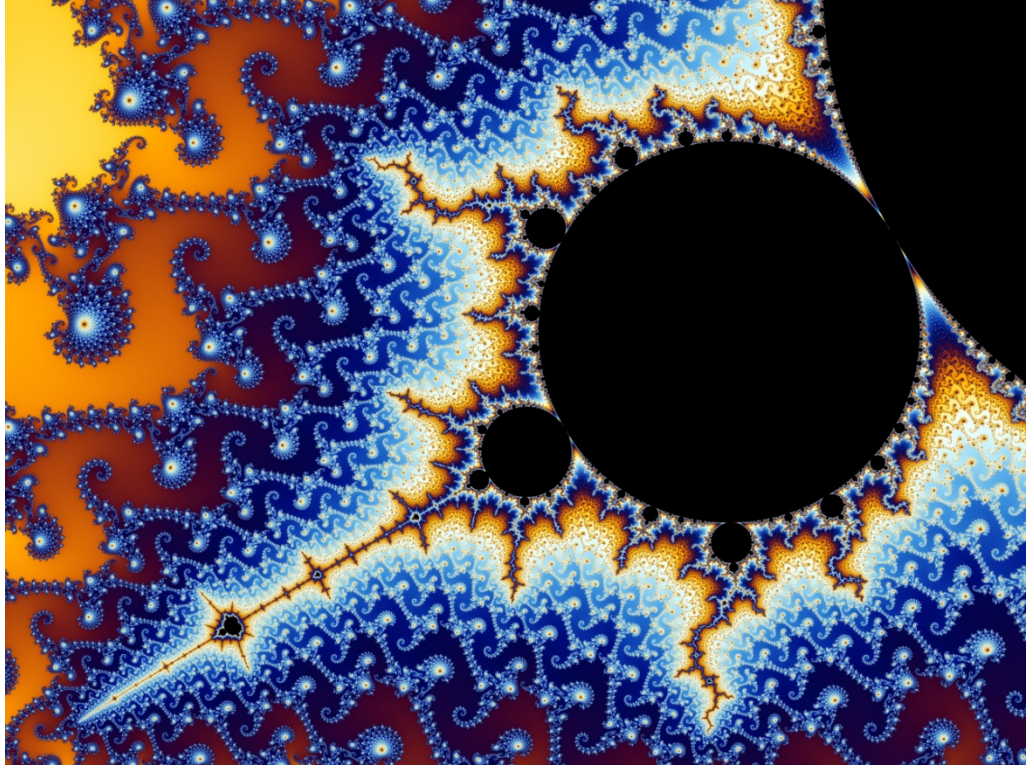
Kaynak: http://en.wikipedia.org/wiki/Benoit_Mandelbrot

Şekil 1.22 Benoit Mandelbrot, *IBM’de çalışırken* (solda), *2007 yılına ait fotoğraf* (sağda).

"Benoit Mandelbrot 1975'te IBM'de araştırmacı olarak çalışırken matematik vasıtasıyla tamamlanacak doğal formlar elde edilmesini sağlayan *fraktal geometri* kavramını geliştirdi."¹⁰

⁹ a.g.k. s.25

¹⁰ a.g.k. s25-26



Kaynak: http://en.wikipedia.org/wiki/Benoit_Mandelbrot

Şekil 1.23 Mandelbrot kümesinden iki farklı detay.



Kaynak: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Altair_8800_Computer.jpg

Şekil 1.24 Altair 8800, 1975.

1980'li yıllar bilgisayarların kişiselleştirildiği dönemdir. Bilgisayar evlere sığabilecek uygun boyutlarda insanlarla buluşmuştur. Kişisel bilgisayarların yaygınlaştığı bu dönemde; verilerin depolandığı diskler boyut olarak ilkel dönemlerini yaşamaktadırlar. Günümüzde *terabayt*larla buluşan kişisel bilgisayar kullanıcısı için *kilobayt* terimleri hiç bir anlam ifade etmemektedir.

1980 yılları kişisel bilgisayarların yoğun kullanıldığı ve özellikle oyunlarla efsaneleştiği bir dönemdir. Kilobaytlık oyunlarda bir nesil kendisi için yeni bir eğlence aracı keşfetmiştir. Bugünün teknolojisi için basit ama etkileyici oyunlar, kişisel bilgisayarların büyük ölçüde eğlence için kullanıldığına işaret etmektedir. 1990'lı yıllara doğru giderken bilişim teknolojisi en olgun dönemlerini yaşamaktadır.

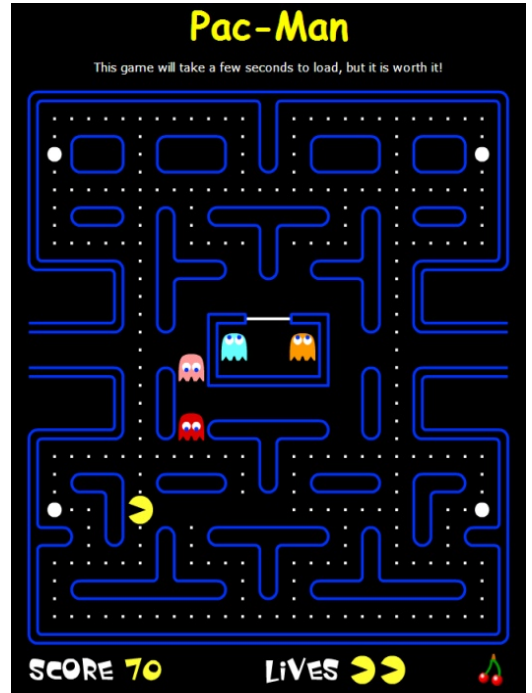


Kaynak: <http://www.freegameaccess.com/images/street-fighter-ryusagat-big.jpg>

Şekil 1.25 Street Fighter, 1987.

Hareketli görüntüler ve karakter illüstrasyonları, sınırlı çözünürlük ve renk teknolojisine rağmen oldukça başarılıdır.

İnsanlar ve özellikle sanatçılar, gelişmiş teknoloji olanaklarını tarih boyunca kullandılar. Teknolojinin sunduğu yeni yöntemler, hem malzeme olarak yeni olanaklar sunmuş, hemde sosyolojik olarak insanları etki altında tutmuştur. Bu atari oyunları dijital sanatçıların ilk kitlesel eserleridir. 1980'ler sanatçıların dijital alt yapının atölyelerini oluşturdukları bir dönemdir.



Kaynak: <http://www.free80sarcade.com/pacman.php>

Şekil 1.26 Pac - Man, 1980.

"1980'de Nicholas Negroponte'nin kurduđu MIT Media Laboratory, ilk andan itibaren sanatçılarını da bünyesine almıştı. Ertesi yıl İMB, sanatçılara renkler ve çözünürlükte sınırlı bir paletle sahip bir makine sunan ilk kişisel bilgisayarını piyasaya sürdü. *Paintbrush* gibi yazılım programlarının rahatça elde edilebilmesi sonucu sanatçılar, dijital görüntüler yaratabildiler ve onları slaytlara ya da kağıt baskılara dönüştürebildiler."¹¹



Kaynak: <http://englishrussia.com/2012/02/27/apple-museum-opens-in-moscow/>

Şekil 1.27 Apple II ve PaintBrush.

Adobe Systems 1982 yılında kurulmuş ve dijital yaşamı derinden etkileyecek bir dev yazılım şirketi olmuştur. Bugün dünyanın en çok tanınan yazılımlarına sahip bir şirkettir. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe After Effects, Adobe Premiere, Adobe Dreamweaver, Adobe Flash ve Adobe Acrobat gibi standart yaratan yazılımlar üretmiştir. Bundan hareketle evrensel yaşama katkısı büyüktür demek mümkündür.

¹¹ a.g.k. s.27

80'lerde, Adobe firması gibi CD (Compact-Disk) kavramını da yerini almıştır. 1983'te ilk CD piyasaya sürülmüştür. Tüm bu gelişmeler heyecanla karşılanmaktadır. Sanatçılar yeni çalışma alanlarında istekle ve azimle çalışmaktadırlar.

“Bu dönemde sanatçılar, tele-kominükasyona ve animasyonda odaklanmaya başlamışlardı. tele-kominükasyon sanatındaki ilk gelişmelerden birisi, Kit Galloway ile Sherrie Robinowitz'in New York ile Los Angeles'taki insanları video ekranları aracılığıyla birbirleriyle etkileşime sokan bir uydu bağlantısından yararlanan *Hole-in-Space*'leriydi. Dört yıl sonra Galloway ile Robinowitz ortaklaşa, tele-kominükasyon vasıtasıyla farklı kültürler arasında bağ kurmak üzerine tasarlanmış başka bir küresel çaplı proje olan *Electronic Cafe*'yi kurmuşlardı...



Kaynak: <http://www.medienkunstnetz.de/works/hole-in-space/>

Şekil 1.28 Galloway, Kit; Rabinowitz, Sherrie, “*Hole in Space*”, 1980
Photography | © Galloway, Kit; Rabinowitz, Sherrie.

Bilgisayar animasyonu da 1980'li yıllarda süratle geliştirilmişti. Tokyo'da bir dizi bilgisayar animasyonunun ilki olan Growth, 1983'te Yoichiro Kawaguchi tarafından yaratılmıştı. Üç yıl sonra Apple Computers'dan Steve Jobs, Lucasfilm Computer Graphics Division'ı Georg Lucas'tan satın alınca Pixar'ı kurdu. Pixar'da yürütülen ilk araştırmalar, üç boyutlu bilgisayar grafik resim oluşturma ve animasyonun geliştirilmesinde can alıcı önem taşıyordu. Animasyon yazılımı kullanıcılar tarafından daha kolay uygulanır hale geldikçe, sanatçılar da, esasen geleneksel yöntemlere sahip olmadıkları imkanların önlerine serilmesi sebebiyle, daha fazla deneyler yapmaya koyuldular.

Başka türdeki önemli teknolojik yeniliklerden ikisi de 1984'te gerçekleşti: Macintosh bilgisayarın geliştirilmesi ve Müzik Aleti Dijital Arayüzü'nün (MIDI) kurulması. İlk Macintosh bilgisayarlar, yalnızca siyah-beyaz baskı seçenekleri sunmalarına rağmen, 'masaüstü yayıncılık' çağının öncüsü olmuştu. Siyah-beyaz pikselleştirilmiş görüntüler ilk başlarda, geleneksel baskı yöntemlerinin elde ettiği sonuçlara kıyasla bir parça ilkel kalmakla birlikte, sanatçılar bu yeni teknolojinin taşıdığı potansiyelin farkındaydılar..."¹²



Kaynak: <http://www.lifeintech.com/blog/tag/graphical-user-interface>

Şekil 1.29 Macintosh, *System 1.0*, *Finder 1.0*, 1984.

| File | Edit | View | Special |
|--------------|----------------|---------|-------------|
| Open | Undo ⌘Z | by Icon | Empty Trash |
| Duplicate ⌘D | Cut ⌘X | by Name | Erase Disk |
| Get Info ⌘I | Copy ⌘C | by Date | |
| Put Back | Paste ⌘V | by Size | |
| Close | Clear | by Kind | |
| Close All | Select All ⌘A | | |
| Print | Show Clipboard | | |
| Eject ⌘E | | | |

The Original Finder Menus

Kaynak: <http://www.lifeintech.com/blog/tag/graphical-user-interface>

Şekil 1.30 Macintosh, *System 1.0* / *Finder 1.0*., Menu.

¹² a.g.k. s.27



Kaynak: <http://ranger.befunk.com/pics/latest/Coast%20with%20Mom-Images/174.jpg>

Şekil 1.31 Apple I - *İlk Apple Bilgisayar.*



Kaynak: <http://www.computerhistory.org/atcm/early-apple-business-documents/>

Şekil 1.32 Macintosh, 1984.

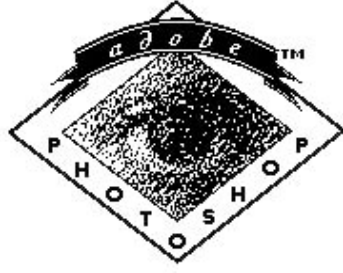
1.3.5 Günümüz

Masaüstü yayıncılıkta kullanılan yöntemler yerini bilgisayara bırakmıştır. Bilgisayarlarla maliyet ve zaman kaybı, çok daha azaltılarak hızlı bir üretim dönemine girilmiştir. Bu hızlı üretime karşı farklı fikirler ortaya atılmıştır. İşin yozlaştığı, kalitesizleştiği söylenmekle birlikte yeni teknolojinin parmakların ucunda olması büyük kesimlerce memnuniyetle karşılanmaktadır.

Steve Jobs ile 1984 yılında tam anlamıyla yeni bir dönemin başlangıcı için start veriliyordu. Macintosh bilgisayar, grafik tasarımın ve evrensel yaşamın gelişmesinde çığır açacak bir buluştur. Etkisi kısa sürede tüm dünyada görülmüş olan Macintosh, grafik tasarımcılar için o kadar farklı anlam taşıyordu ki, dışarıdan birinin bunu algılaması neredeyse mümkün görünmüyordu. Seneler sonra bu iphone ve ipad ile bir bağ kurulsa da o dönem için bu anlaşılır değildir.

Macintosh ismi sıklıkla kullanıldığı dönemlerde, dünyanın yarısından büyük kısmı, bu ismi bilgisayar markası olarak pek tanımıyorlardı. Yenilikçi ve devrimci yapısı ile Apple, zaman içinde tüm dünyada sempati kazanmaya başladı. Sonraları her üretilen ürün, insanlığın sosyal yaşamını kökünden değiştirmeye başlayan güç unsurları olmaya başladı. Kitle iletişim araçlarının gelişmesine büyük katkı yapan Apple'ın, evrensel yaşamın gelişmesinde de haklı bir paya sahip olduğunu söylemek mümkün olmaktadır. Özellikle Photoshop gibi bir programı, tasarımcılara kazandırmak bir anlamda pistole veya airbrush denilen klasik yöntemlerin tarih olacağına belirtisidir. Nitekim sonraki dönemlerde dijital yazılımlar klasik yöntemlerin yerini alarak dijital atölyeleri oluşturmuş olmaktadır.

Thomas Knoll tarafından yazılan bu yazılım, daha sonra *Photoshop* ismini alarak, *Apple MacApp* adı altında üretilen bu ilk sürüm, sonraki zamanlarda *Adobe* firması tarafından satın alınmıştır. “*Adobe Photoshop*” adı altında tüm dünyanın yakından tanıdığı ayrılmazlardan olmuştur.



Adobe Photoshop™

Macintosh version 1.0.7

Thomas Knoll, John Knoll, Steve Guttman
and Russell Brown

Copyright ©1989-90 Adobe Systems Incorporated.
All rights reserved. Adobe Photoshop and the
Adobe Photoshop logo are trademarks of Adobe
Systems Incorporated.

MacApp™ ©1985, 1986, 1987 Apple Computer, Inc.

Personalized for:
Ref & Pres Library
Apple Computer, Inc.
PCA107000073-629

About Plug-Ins?

OK

Kaynak: <http://www.computerhistory.org/atcm/adobe-photoshop-source-code/>

Şekil 1.33 Thomas Knoll ve Kardeşi John Knoll'un yazdığı, *Photoshop'un ilk sürümü*.

Apple ve Adobe firmasının yakın işbirliği *Postscript* devrimi ile sürmüş, bunun sonucu olarak; *Lazer Writer* ile kenarları kırık olmayan çok yumuşak ve keskin netlik kazanan baskılar elde edilmeye başlanmıştır.

Postscript'e vektörel tabana dayanan baskıya gidecek verilerin hazırlandığı ve depolandığı bir yazılım demek mümkündür. Steve Jobs'un Laser Writer'inde denediği veya piyasaya sürdüğü Postscript uyumlu makinalar çok kaliteli sonuç sağlamaktaydı. Nokta püskürtmeli çıkış makinalarının olduğu bir dönemde bu bir devrimdi. Postscript yüksek kaliteli sonuçlar için kendisini kabul ettirmiş bir standart olarak varlığını sürdürmektedir.

Grafik tasarımcıların gelişmesinde ve daha hızlı sonuca ulaşmasında bu iki marka mabed niteliğindedir. Grafik tasarımcılar, Steve Jobs'un tipografi derslerine merak salmasının sonucunda ortaya çıkan kusursuz arayüzü yakın bulmaları tesadüf değildir.

Steve Jobs'a minnettarlıklarını her fırsatta sunan grafik tasarımcılar; meslek yaşamları boyunca bunu unutmadıklarını her fırsatta göstermektedirler. Fakat teknolojinin gelişimi durmayacak ve yeni araçlarla grafik tasarımı şekillendirmeye devam edecektir. Nitekim üç boyutlu efekt ve canlandırma

tasarım yazılımları yeni bir tasarım anlayışını başlatmıştır. Bu yazılımlardan en bilinenleri; AutoDesk Maya, 3D Max ve Adobe After Effects'tir.

Tasarımcılar, “*çokluortam*” denilen bir kavramla karşı karşıya kalmaktadırlar. Bir tasarımcı artık eskiye göre çok daha fazla tasarım aracıyla uğraşmak zorundadır. Örneğin bir illüstrasyon; klasik yollarla boyanıp sonra JPEG, PSD, PNG, AI, EPS veya benzeri formatlarla dijitale çevrilip işlenerek; üç boyutlu sanal ortamda x,y ve z koordinatlarında yani sanal uzayda şekillenebilmekte veya destek tasarım elementi olarak kullanılabilir. Yine aynı şekilde illüstrasyon olduğu gibi veya parçalanarak *Adobe After Effect* yazılımı kullanılarak animasyon; tv ve sinema sektöründe kullanılarak yeniden isimlendirilmektedir. Yeni teknolojilerle grafik iletişim çeşitlenirken, illüstrasyon ve hareketli görüntü arasındaki bağ kaçınılmaz olmaktadır. Sayısal tasarım kavramı ile içi içe geçmiş illüstrasyon – animasyon kavramlarını ve gelişim süreçleri ile üretim yöntemlerini açıklamak gerekmektedir.

Sanatçılar günümüzde; üretim tekniklerini uygulamaları için özellikle Adobe ürünlerinden çokca yararlanmaktadır. Yine gerektiğinde 3D görüntüler ve animasyon filmleri için AutoDesk Maya gibi yazılımlarda kullanılmaktadır. Adobe ürünlerinden; Photoshop, Illustrator, In Design, After Effects, Premiere, Flash, Dreamweaver sıklıkla kullanılmaktadır.

"Dijital teknolojiden yararlanarak görüntüler yaratan sanatçıların ellerinin altında, yeni görüntüleme imkanları ve yaratma sürecinde daha fazla denetim imkanı sunan, hepsinin ortaya çıkışı, gelişkin çizim, resim ve resim-geliştirme yazılımının evrimine ve güçlü bilgisayar donanımının sürekli gelişmesine bağlı olan ve durmadan genişlemekte olan bir araçlar yelpazesi vardır. Grafik tablet, buna iyi bir örnektir."¹³

Artık her türlü resmetme tekniği, grafik tabletlerle oluşturulabilmekte ve/veya taklit edilebilmektedir. Basınca duyarlı hassas fırça veya çizim kalemleri ile geniş bir çizim aracına sahip olan tasarımcılar bunun heyecanı ile iş üretmektedirler.

¹³ a.g.k., s.33

2. BÖLÜM

İLLÜSTRASYON KAVRAMI

2.1 İllüstrasyonun Tanımı

İllüstrasyon, herhangi bir problem için betimlemeyle çözümün sağlanmasıdır. Çözüm sağlanırken genellikle; yorum yapma, eğitme, teşvik etme, şaşırtma, hikaye anlatma, açıklama, yönlendirme, bilgilendirme, süsleme ve eğlendirme gibi mesaj unsurları kullanılmaktadır. Metafor ve metonomiler sıklıkla kullanılır. Fikirlerin resmedilmesi ve mesajın, hedef sapmaksızın iletilmesi, illüstrasyonun çerçevesini çizmektedir. Yorumlayarak sunmak dışında, yoruma açık olmaktan kaçınan bir görselleştirme yöntemidir.

Görsel sanatların tümünde olduğu gibi illüstrasyon'da da mesajlar iletilirken hedef kitlenin belirlenmesiyle mesajın algılanması kolay olabileceği gibi; zor ve iletilen konuyla ilgili bilgi sahibi olmayı gerektirebilir.

İllüstrasyon bir fikri veya konuyu anlatan görsel biçimdir, bu nedenle anlatımda; büyük oranda plastik sanat unsurları kullanılarak resimsel bir anlatım söz konusu olsada, fotoğraf, kolaj, tipografi hatta hareketli görüntüler gibi unsurlardan da oluşabilmesi mümkündür. Teknik bir sınırlama yapmak illüstrasyon terimine uygun görülmemektedir. Bu nedenle sadece şu çerçevede şu şekilde ki boyalarla, kağıtlarla ve fırçalarla yapılır demek doğru, tutarlı bir teşvik olmaz. Hikayeyi anlatmak için teknik olarak neredeyse her yol kullanılmakta ve deneysel alıştırmalar yapılabilmektedir.

"İllüstrasyon artık canlı ve sürekli gelişmekte olan güçlü bir uygulamalı sanat biçimidir. Zengin bir tarihe sahip bu antik mecra, aynı zamanda her alanda çarpıcı imge ve mesajlar yaratabilen yaşamsal, dinamik, çağdaş bir ifade, yorum ve iletişim aracıdır."¹⁴

¹⁴ WIGAN, M. ve Çeviri. USLU, M. E. *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü*. s.9. : Literatür Yayınları, 20212. 288.s.

"Açıklamak, örneklendirmek ya da süslemek amaçlı resimlendirme çalışması"¹⁵ olan illüstrasyon, özellikle bilgi iletişiminin güçlendiği yeni mecralarda ve sayısal görselleştirmede güçlü bir anlatım ağına ve olanağına kavuşmaktadır.

İlkel baskı dönemlerinden, "*sayısal görselleştirme*"ye kadar geçen sürede kitap resimleme ile güçlenmiş ve var olmuş illüstrasyon; reklam sektörü başta olmak üzere pek çok alanda hareket olanağı bulmuştur. Fotoğrafın yetersiz kaldığı anlatım biçimi olarak reklam ajanslarında sıkça kullanıldığı bilinmektedir. Yine süreli yayınlarda tercih edilmektedir.

İllüstrasyon bireysel bir içsellikle şekillenerek, hedef kitleye kodlar iletilir. Grafik tasarım işlerinde esasen isimsiz kahramanlardan bahsedebilmek mümkündür. Modern hayatın tüketim üzerine kurulu düzeni içinde, kimin yaptığı belli olmayan afişler, billboardlar, etiketler, ambalajlar, broşürler, web siteleri, interaktif çalışmalar veya hareketli görüntüler, reklam ajanslarının gündelik işleridir, dolayısıyla ajans markasını betimleyen imzanın dışında bir isim olmaz. Oysa illüstrasyonda bu böyle değildir. Bireysellikle var olan bir çizgi veya duruş söz konusudur. İllüstratör birey olarak bir imzadır ve var olmaktadır.

İllüstratör'ün duyularıyla ve bilinciyle algıladığı dünya içselleştirildikten sonra şekil bulmaktadır. Elbette diğer grafik çalışmalarda da buna benzer yol izlenir fakat, dile getirdiğim gibi endüstri haline gelen sektörlerin içinde bireysellik ne yazık ki önemini yitirmektedir. Bu bir anlamda Art and Crafts'ın varolma nedenine benzerdir. İllüstratör, bilinci ve hayal dünyasıyla sınırlı alanda sipariş edilen çalışmayı yapmaktadır.

Grafik tasarım yazılımları ile birlikte illüstrasyon yoğunlukla tabletler yardımıyla oluşturmak mümkün olmaktadır. Hızlı iletişim ve kitlesel iletişim yöntemlerinde ki gelişmeler, illüstrasyonda farklı iletişim dillerinin geliştirilmesine olanak vermektedir. İllüstrasyon artık sadece kitap resimlemek

¹⁵ AMBROSE, G. HARRIS, P. ve Çeviri. BARHANA, B. *Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü*. s.123. : Literatür Yayınları, 2010. 286 s.

için kullanılan bir yöntem olmaktan çıkmış, geniş bir alanda farklı mecralarda varlık göstermeye başlamıştır. Her yeni sosyal hareketlilik ve icat, yeniden algılamak ve yorumlamak anlamına gelmektedir.

"İnsanın duyuları yoluyla algılaması, tarihin uzun dönemlerinde insanlığın bütün varoluş haliyle birlikte değişime uğramaktadır. İnsanın duyu yoluyla algılamasının düzenlenişi -bu algılamayı sağlayan araçlar hem doğa tarafından, hem de tarihsel koşullarla belirlenir."¹⁶

İllüstrasyon geniş ve esnek bir iletişim biçimidir ve belli tanımların içine sıkıştırılamaz. Her türlü yeni teknolojik olanaklardan faydalanmaktadır. İlkel baskı dönemlerinde üretim biçimi, zorunluluk sonucu ağaç oyma, sonraları çinko levhalar, sergirafi ve taş baskı ile gerçekleştirilse de gelişen iletişim yöntemleriyle esnek bir yapıya sahip olmuştur. Deneysel yöntem tüm sanatlarda etkinlik kazanmıştır. Bu, yeni yöntemler bularak etkili ve benzersiz sonuçlara ulaşmak için yapılmaktadır. Nitekim deneysel yollarla etkili yöntemler aramak veya alıştırmak, teknik üretim yollarının çeşitlenmesiyle olağan hale gelmektedir.

İllüstrasyon ihtiyaçlar doğrultusunda çeşitlenerek varlığını sürdürmektedir. Kelime anlamının dışında illüstrasyonu değerlendirirken varlığının, kitap resimlemelerle başladığını söylemek gerekir. Antik dönemlerden başlayarak insanlığa mesaj iletmeye çalışan illüstrasyon tarih boyunca kitlelerin düşüncelerini, kavramları veya ürünleri anlaşılır ve çekici bulmasını sağlamıştır.

Resim sanatının Rönesans'a kadar olan bölümünde olduğu gibi, illüstrasyonun ahşaplara oyulması da yine yoğunlukla din temellidir. Belli dini betimlemeler kitaplar yoluyla geniş kitlelere ulaştırılmak istenmiştir. Tahta oymacılığının ve sonrasında gravür'ün yoğun kullanılmasının yegane nedeni kitap resimlemedir. Geniş medya olanakları, iletişim yollarındaki farklılıklar ve

¹⁶ BENJAMIN, W. ve Çeviri. AKINHAY, O. *Fotoğrafın Kısa Tarihi*. s.52. : Agora Kitaplığı, 2012, 1.Basım. 96 s.

teknolojilerden bihaber bir dönem için kitabın ve baskılı malzemenin kitle iletişim araç görevini gördüğünü söylemek gerekir. Çok zahmetli bir iş olan kitap resimleme pahalı bir yöntem olarak bilinmektedir. Baskı sistemleri ile birlikte ucuzlayarak evlere kadar girmeyi başarmıştır. Bir dönemin çok lüks eşyası sayılan kitap, illüstrasyonun gelişmesinde ana etkenlerden birisidir.

Sayısal grafik unsurları ile eli giderek güçlenen illüstrasyon; sayısal tasarım yöntemleri ile sınırların nerde başlayıp bittiğinin sorgulanması gerektiğinin de temellerini atmaya başlamıştır. Sayısal yada dijital grafik, kavramları yeniden adlandırmaktadır. Deneysel manada tasarım unsurlarının içiçe girmeye başlamasının kaçınılmaz olduğu görünmektedir. Bir tasarım unsurundan bahsederken *sınırları buraya kadar* demek olanaklı görünmemektedir. Bu anlamda illüstrasyon, diğer iletişim yöntemleri ile yakın işbirliği içinde olmak zorundadır.

Dijital çağ, yeni iletişim mecraları ve yöntemleriyle, yeni anlayışlarla illüstrasyonu da etkilemektedir. İllüstrasyon'un geldiği noktayı daha iyi gözlemleyebilmek için, tarihi sürecine bakmak gerekmektedir.

2.2 İllüstrasyon'un Gelişim Süreci

İllüstrasyon'un başlangıcı ile ilgili tarihsel süreç kuşkusuz ilkel insana kadar gitmektedir. İletişim unsuru olarak kullanmaya çalışılan şekiller, kavramlar, "*grafik iletişim süreci*" başlığı altında bahsedildiği gibi zaman içinde yeni teknolojilerle şekil değiştirerek gelişmiştir. Resimler sadeleşerek ideogramlara sonrasında yazıya ve alfabeye dönüşmektedir. Her şekil bir ifade olarak anlam bulmuştur.

İllüstrasyon ifade edilmeye ihtiyaç duyar ve bununla birlikte iletişim kurmak gerekmektedir. İfade edilenle iletişim kurmak illüstrasyonu var etmektedir. Elbette şekilsel olarak zenginleştirilmesi, kullanılan teknikler ve yöntemler olabildiğince zengin ve esnektir.

Kitabın varlığı ile birlikte illüstrasyonun başladığını söylemek, bilinen manada illüstrasyonun varlığına ışık tutacaktır.

“Kitabın resimlenmesi ilk olarak süsleme gereksiniminden doğmuştur. Sanatçılar hazırladıkları eserlerin seyirciye daha çekici görünmesini istedikleri gibi, yaptıkları işin kendileri içinde zevkli olmasını isterler. Bu nedenle yazılı eserlerin güzelleştirilmesi, yazıdan başka motiflerle süslenmesi yoluna gidilmiştir.

Kitap resmini doğuran ikinci neden, metnin anlaşılmasını, benimsenmesini resimlerle kolaylaştırmak gereksinimidir. Okuma yazma bilmeyenlere bile metin arasına serpiştirilen resimlerle olay anlatılabilir. En eski; süslenmiş yazılı eserler, eski Mısır mezarlarında bulunan kitapçıklardır. Bunlar, inanışa göre, ölünün ebedi yaşayışını sağlayan dinsel eserlerdir. Hieroglif yazılar ve bu eserlerdeki resimler grafik olarak özgün sanat eserleridir. Mısırlılar devrinde masal ve efsaneler de resimlenmiştir. Eski Yunanlılar da kitaplar çok az süslenmiş ve hemen hiç resimlenmemiştir. Kitaplar daha çok bilim konularını işlemiştir. Süs kitapların yalnız bitişlerinde, bazen de başlıklarında görülür.”¹⁷

Sosyal topluluklar; kendi niteliklerine uygun ihtiyaçları karşılamak için yine kendi yaşamlarına uygun olan veya uydurulan yöntemlerden faydalanmaktadırlar. Sosyal toplulukları tarih boyunca mukaddes olana hürmeti dinlerin sosyal yaşamda baskın olmasına neden olmuştur. Din toplumsal yaşamın her alanına ulaşmış ve etkisi bazı toplumlarda belirgin biçimde varlığını göstermiştir. Bu insanlığın varoluşundan bu yana büyük oranda kabul gören görüştür. İllüstrasyonun gelişim sürecinde de yine din unsuru görülmektedir. Daha geniş çevrelere ulaşılması istenen dini kitaplar, okuma yazma bilmeyen yoksul halk kitlelerine ulaştırılarak, bu illüstrasyonlar sayesinde ilgili dini bilgiyi öğrenmeleri sağlanmaya çalışılmıştır. Bu nedenle ilkel baskı yöntemlerinin neredeyse çok büyük bir kısmı dinsel kitaplar hazırlamak için kullanılmıştır.

Batı dünyasında özellikle Romalılarda kitap Yunanlılar’a benzer durumdadır. Kitabın dolayısıyla illüstrasyonun bugünkü şekliyle resmedilmesi ve süslenmesi “ ...Hristiyanlıkla beraber başlar. Hristiyanlığın yayılmasıyla beraber, kitap sanatçıları, mukaddes kitapları dindarların saygı ve hayranlık duyacağı birer eser haline getirmeyi amaç edinmişlerdir. Metin içindeki resimler dinsel hikayeleri inanışları daha kolay anlaşılır duruma getirmişlerdir.

¹⁷ ASLIER, M. *Grafik Sanatlar Tarih ve Yorumlar*. s.22,23. : Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Ana Sanat Dalı Basımevi, İstanbul, 1991.

Hristiyanlık dinsel kitapların resimlenmesi, günümüze kadar sürmüştür. Bu resimler her çağda o çağın sanat anlayışının izlerini taşırlar.

Hiristiyan kitap sanatında, kitabın şekli gibi, kitap resimleme geleneği de Bizans'tan yayılmıştır. Bunda, ilk manastırların Bizans rahipleri tarafından kurulmasının büyük rolü olmuştur. Kitap yazmak ve resimlemek, o devirde manastır rahiplerine mahsus bir işti. M.S. 5. Yüzyıla ait, Bizans'tan kalma resimli dinsel bir kitap bugün Viyana'dadır. Bu kitapta resimler altın yaldızlı zemin üzerine yapılmıştır.”¹⁸ El yazması bu kitaplar, ağaç baskı bulununcaya dek tamamen el emeğiyle hazırlanmıştır.

Ağaç baskı 10. Yüzyılda doğudan Avrupaya gelmiştir. 14. ve 15. Yüzyılların başında Avrupa'ya gelen bu yeni teknikle, pahalı kitaplar çok daha ucuzlamıştır. Ağaç oyma resimlerinde Albrecht Dürer belirgin şekilde haklı bir ün yapmıştır. Gotik devri resminin en yüksek düzeye ulaşması yine Dürer'in olağanüstü betimlemeleriyle mümkün olmaktadır.

Bakır gravür 17. Yüzyılda yayılmaya başlayınca ağaç oymada gerileme başlar. Bakır oymalar kuyumcular tarafından yayılan bir süsleme yöntemidir. İllüstrasyonun tarihi sürecinde, özellikle süslemelerin önemli bir yer tuttuğunu gözlemlemekteyiz.

Tahta baskılarla basılan kitaplarda da yine süslemelere dikkat çekmek gerekir. Matbaa'nın icadının ilk dönemlerinde, kitaplarda başlık bilinmemektedir. Bu nedenle kitapların ilk sayfasındaki ilk harfe çok dikkat edilmekte ve olabildiğince süslü olması sağlanmaktadır. İlk harfin önemle ve güçlü şekilde süslenmesi istenmektedir. Antik el yazması kitaplarda veya ilk baskı kitaplarında, sıkça bu süslemelere rastlanmaktadır. İlk harf latince “*initium*” kelimesinden türetilerek “*inisial*” şeklinde adlandırılmıştır. Başlangıç anlamına gelen “*inisial*” kitap süslemelerinde çokca kullanılmıştır.

Bakır gravürle illüstrasyonlar çizilen ilk kitap örneğine; 1477 yılında Venedik'te rastlanmaktadır. Bakır gravür diğer metallerin kullanılmasının da önünü açmış ve başta çinko olmak üzere çelik ve diğer metaller kullanılmaya başlanmıştır.

¹⁸ a.g.k s.23

18.Yüzyılın son çeyreğinden başlayarak “*almanaklar*”ın “*vinyet*”lerle süslediği illüstrasyon örnekleri görülmeye başlanmaktadır. Efsaneler, günlük olaylar ve mizah konuları işlenen bu almanaklar, vinyetlerin kullanılması açısından önemli örneklerdir.

Litografi'nin keşfine kadar illüstrasyonlar, ağaç oymalar ve metal gravür teknikleriyle hazırlanmaktadır. Bu yöntemler hem çok ağır işçilik ve el emeği gerektiriyor, hemde hantal bir yapıya sahiptir. Sanatçı çalışmalarını yaparken bir anlamda bu tekniklerin içine hapsedilmiştir. Taş baskının icadıyla çalışma platformu bir anda olabildiğince özgürleşiyor, sanatçının hayal dünyasıyla sınır buluyordu. Bu elbette yeni bir teknoloji olarak sosyal yaşamı da etkilemektedir.

Litografinin esnek yapısıyla, kıvrak bilek hareketleri ve sanatçının estetik tavırları, belirgin şekilde yansıtılmaya başlamaktadır. Renk kullanımı, deneysel çalışmalar için bir anlamda sanat laboratuvarı gibi bir üretim alanı oluşturmaktadır. Metal ve ağaç oymaya göre çok daha kolay olan bu yeni teknolojiyle belki de ilk kez sanatçı bireyselleşmeye başlamaktadır. Belli kalıpların dışına çıkmasına yardım eden bu teknoloji, illüstrasyonun ve baskı tekniklerinin bir anlamda özgürleşmesidir. Özgürlüğünü kutlayan sanatçı ve baskı teknolojisi bu coşkuyla 18. Yüzyılın başlarında olabildiğince özgür olmaya başlamıştır. Anlatım dili kişiselleşerek ve zenginleşerek yeniden şekil bulacağı dönemi yaşamaktadır. Senefelder'in bu tekniği, baskı teknolojisinin sonraki dönemlerinin de yolunu açmakla kalmayacak, özellikle illüstrasyonun Avrupa ve Amerika'da altın yıllarını yaşamasını sağlayacaktır.

Fotoğrafın bulunmasıyla illüstrasyon zengin anlatımlar için olanak kazanmıştır. Her ne kadar fotoğrafla birlikte illüstrasyon'un geri çekildiği söylenmekte olsa da, fotoğrafı bir tekniktir ve bu tekniğin illüstrasyona katkısı azımsanmayacak kadar çeşitlidir. Fotoğrafının 19. Yüzyılda illüstrasyona ve baskı tekniğine kazandırdığı en büyük unsur, kuşkusuz klişe yöntemi yada reproduksiyondur. İllüstrasyon sanatçısı bu teknikle birlikte, hür bir üretim dönemi yaşamaktadır. Renkli ve siyah beyaz teknikler başta olmak üzere, dönem içinde hayal sınırlarıyla çevrili bir alana kavuşmuş olmaktadır.

Fotoğraf'ın bulunuşu litografiye denk gelince; illüstrasyon tam anlamıyla yükseleceğı bir dönemi yaşayacaktır. Nitekim yeni duruşlar ve akımlar grafik iletişime yön vermektedir. İllüstrasyon ise, en parlak eserlere bu dönemlerde sahip olacaktır. Fotoğraf ve litografi ikilisi sanatçının esnek davranışlarına zemin hazırlarken, modern dünyanın iletişim şeklinde de belirgin biçimde değışiklikler yapmaktadır.

Endüstri Devrimi ile makinalaşan üretim yöntemleri, dönemin hareketlenmeye başlayan hayatı gibi çok hızlıdır. Belli bir takım yöntemler kullanılması ve bu yöntemlerin dışına çıkılmayışının sonucu benzer ve daha az el emeğı harcanarak tasarım işlerinin çıkmasına neden oluyordu. Matbaa'nın bulunuşu ile bir anlamda standartlaşan yazı karakterleri ve birbirini taklid eden tasarımlar tepki toplamaya neden olmuştur. Tepkiler, aslında bu makinalaşan hayatın insanın içsel dünyasına ulaşamayacağını dile getirmek ve bu tepkiyi somutlaştırmaktır. Hiç bir makina veya yöntem insanın ve sanatçının düşünsel çözümünü sağlayamazdı. Mekanik bir yapıya sahip olan bu tasarım anlayışı estetikten ve bilgiden yoksundu. Endüstri Devriminin ortaya koyduğı bir sonuçtan başka birşey ifade etmiyordu. Bu tasarım anlayışı ancak işi hiç bilmeyen makinalardan anlayan mühendislerin işiydi.

Avrupa'da bu yeni teknolojilere karşı oluşacak tavır, yaşamın doğal bir sonucu olan yeni araç gereçlere karşı kabullenmeme veya özümseyememe olarakta düşünölmektedir. Yeni teknolojileri kabullenmekte zorlanmak insanlığın bir sorunu olarak görölebilir. Temel maksadı hayatı kolaylaştırmak olan yeni teknoloji kavramı, var olan ve hatta oturmuş olan bir düzeneğın bozulması anlamına gelmektedir. Bozulacak olan sadece bir düzen değıldir, bir taraftan da üretmek için kullanılan alışkanlıklarında bir anda değışivermesidir. O güne kadar üretim tekniklerinde el emeğı ve düşünsel alışkanlık, bir anda hiç bilinmeyen bir yönteme yerini bırakmaktadır. Bu kabullenmesi hiç kolay olan bir durum değıldir fakat, olanakları da bir o kadar çeşitlidir ve esnek çalışma olanakları sunmaktadır. Ustalaşmış otoritelerin, ellerindeki gücü ve yeteneklerini, bu yeni makinalarla veya teknolojiyle zayıflayabileceğini düşünöbileceklerini de kabul etmek gerekmektedir. Oysa tam aksine bu yeni

yöntemler kullanılarak da sanatçı dönem içerisinde, yine kendisini çok daha güçlü ifade edebilecek görüşü hakimdir.

1861'de İngiliz William Morris Arts & Crafts akımı ile, sanayileşen bir anlamda ucuzlaşan tasarımlara karşı bu akımın öncüsü olmuştur. Tasarımların kopyalanması ve benzer işlerin ortaya çıkışı bu akımın ortaya çıkmasında en önemli etkidir. Bilinmesi gerekir ki, bu dönemin grafik ürünlerine şekil verenlerin çok büyük bir bölümü mimardır. Nitekim Morris'de dönemin önemli mimarlarından. Dekoratif yaklaşımlar ortak noktadır. Arts & Crafts'ın belirgin özelliği de yine dekoratif üslup olarak kendisini göstermektedir. Endüstri devrimi'nin İngiltere'si toplumun kendi öz niteliklerinin kaybolduğu, birbirinden kopuk çok çeşitliliğin yaşandığı pazarları andıran zanaatsal üretimlerle doludur. Bir anlamda Arts & Crafts tüm bu zevksizliğin karşısında dikilmiş bir yeniden toparlama hareketidir. İngilizlerin "*Viktoria Dönemi*" olarak adlandırılan, gerici zaman dilimindeki bağınaz, taklitçi ve zanaatlaşan sanat dönemine karşı duran, elleştirmen ve toplumbilimci John Ruskin, William Morris'in Arts & Crafts hareketiyle destek bulmaktadır. Ruskin'in düşünsel manada karşı çıkışına Morris somut adımlarla hayat vererek akımı canlandırmaktadır. Morris " bu yüzden de makineye, toplu üretime ve bütün sanayiye sırt çevirir." ¹⁹ Elbette bu duruş her ne kadar onurlu bir duruş olsada, değişen koşulların varlığına ayak diremek, geniş bir kitleyle buluşmamakta ve cılız kalmaktadır. Evrimleşen teknolojiler, insan yaşamının vazgeçilmezleri olduğunda, bu değerlerden uzak kalmayı göze alabilmek de zorlaşmaktadır.

William Morris ve John Ruskin, illüstrasyon ve afiş tasarımında olağanüstü sıçramanın oluşmasında bir anlamda devrim yapmış oldular. Arts & Crafts ve sonrasında İngiltere, Fransa, Belçika, Avusturya, Almanya ve Amerika Birleşik Devletlerinde Art Nouveau ile illüstrasyonun en değerli tasarımları üretilmiş oldu. Sanat tarihinde iz bırakanlar; Audrey Beardsley, Jules Chéret, Toulouse - Lautrec, Eugène Grasset, Alphonse Mucha gibi sanatçılardır. İllüstrasyon bu değerli sanatçılarla sanat tarihindeki yerini almıştır.

¹⁹ WEILL, A. ve Çeviri. TÜRKAY, O. *Grafik Tasarım*. s.15 : Yapı Kredi Yayınları, 2012, 4. Baskı

Sebebi her ne olursa olsun, endüstri devrimi ile tasarımların sıradanlığını ve basitleştirdiğini düşünmek, dönemin en değerli illüstrasyonlarının tasarlanmasına olanak sağlamıştır. Karşı bir devrimin zamanı gelmiştir, Avrupa ve sonraki dönemlerde Amerika’da etkisi baskın şekilde görülecek “afiş” tasarımları, sanatçıların bu yeni teknolojiler karşısındaki tutumları ile en üst seviyeye çıkmaktadır. Bireysel dünyaya çekilme bir anlamda iç dünyanın özgürce sergilenmesine neden olmuştur. Afiş çalışmaları tasarımcının kendisini de ifade ettiği bir mecra olmaktadır.



Kaynak:

http://en.wikipedia.org/wiki/Jules_Chéret

Şekil 2.1 Jules Chéret, *Paris Courses*.

İllüstrasyon’un “afiş” tasarımları ile tanıtım unsuru olarak, sıkça kullanılacağı ve en iyi örneklerine kavuştuğu dönemlerden birini yaşayacaktır.

İllüstrasyon, Art Nouveau akımı ile tarihi boyunca olmadığı kadar çok kullanılmış ve belkide illüstrasyon, tarihinin en değerli eserlerine bu dönemde sahip olmuştur. Bu nedenle Art Nouveau, illüstrasyonun güçlenmesinde çok önemli yere sahiptir. Elbette illüstrasyonun yoğunlukla afiş tasarımlarında kullanılıyor olması, her ne kadar bir tasarım ögesi olarak algılanmasına sebep olsada, en büyük kazanımın illüstrasyona olan katkısı olduğunu belirtmek gerekir. Afiş tasarımının ana ögesinin illüstrasyon olduğunu söylemek yanlış olmaz. Özellikle el yordamıyla şekillenen tipografi ve illüstrasyonların birlikteliği dönemin genel yapısını oluşturmaktadır.

Grafik tasarımın, "afiş"te kullanılan illüstrasyonlarla geniş kitleler tarafından sempati ile karşılandığı gözlemlenmektedir. Lautrec'in çalışmalarının, toplumsal yapı içerisinde bilinç ile sahiplenildiği ve sempati ile karşılandığı şaşırtıcı değildir. Sanat tarihinde yeri olan bu afişler ve illüstrasyonlar, günümüzde duvarları süslemekte resim kadar tercih edilmektedir. Bu yönüyle değerlendirildiğinde de yine illüstrasyonda devrim niteliğinde bir dönemden bahsedebilmek mümkün olmaktadır. Bu arada Art

Nouveau akımı'nın 1890–1910 yıllarında, varlık gösterdiğini belirtmek yararlı olacaktır.

Baskı sistemlerindeki değişiklikler, hızlı kitlesel grafik üretimine karşı olan tepki ile grafik sanatçılarının, bireysel dünyalarına çekilmelerine neden olduğunu belirtmiştik. Üretilen illüstrasyonlar, afişler, her ne kadar ticari bir karşılık bulursa da, tasarımlar sanatçının hassasiyetiyle bireyselliklerini sergiledikleri bir mecra olmuştur. Jules Chéret, Alphonse Mucha ve Henri de Toulouse Lautrec sanat afişleri geleneğini başlatmışlardır.

"Dekoratif bir sanat ve tasarım stili olan Art Nouveau, 1890 - 1910 yılları arasında bütün dünyayı etkiledi. Özellikle illüstrasyon, kitap ve afiş tasarımında oldukça başarılı örnekler verildi. Jules Chéret ile başlayan sanat afişi geleneği, Henri de Toulouse - Lautrec ve Alphonse Mucha ile sürdü. İngiltere'de Aubrey Beardsley Art Nouveau resimlemelerinin başarılı örneklerinin verdi." ²⁰



Kaynak:

http://en.wikipedia.org/wiki/Jules_Chéret, <http://www.jules-cheret.org/>

Şekil 2.2 Jules Chéret'in eğlence hayatını resimlediği çalışmalarından örnekler.

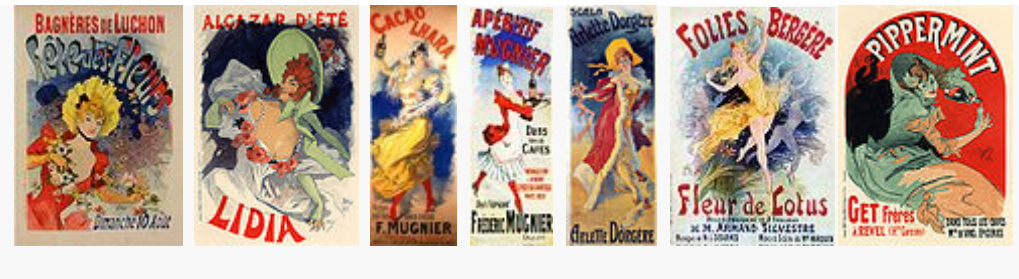
²⁰ BECER, E. (2011). İletişim ve Grafik Tasarım. 8. Baskı. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, s.101

Jules Chéret ile afiş tasarımları birer sanat ürünü niteliğini yaşarken, illüstrasyonlar, dönemin kültürel ve eğlence yaşamını da sergilemektedir. Özellikle sarı ağırlıklı kırmızı, siyah, yeşil ve kırmızı renklerin hakimiyeti ile üretilen çalışmalarda, sanatçının Fransa'yı anımsatıcı kırmızı, mavi ve beyaz renklerle tasarladığı işlerini de görmek mümkündür.



Kaynak: http://en.wikipedia.org/wiki/Jules_Chéret, <http://www.jules-cheret.org/>

Şekil 2.3 Jules Chéret'in eğlence hayatını resimlediği çalışmalarından örnekler.



Kaynak: http://en.wikipedia.org/wiki/Jules_Chéret,

Şekil 2.4 Jules Chéret, *Casino de Paris*, *Camille Stéfani*, 1891 (üstte),
Diğer çalışmalarından bazıları (altta)

İllüstrasyon tarihinden bahsederken, bu dönemi hızlıca geçmek büyük hata olur çünkü, Jules Chéret, Grasset, Lautrec ve Mucha gibi büyük yetenekler; grafik tasarım mesleğinin ve iletişim sanatlarının bir anlamda mimarisini ve temellerini atmışlardır. Bu sadece sokakların afişlerle süslenmesi, gece kulüplerine ve tiyatrolara seyirci çekmek değil, aynı zamanda seyredilmesi olağanüstü haz veren bir sanat biçimini de oluşturmuşlardır. Asli görevi iletişim unsuru olarak kullanılmaktır elbette, ama unutulmamalıdır ki dönemin değerli illüstratörleri dünya tarihinde illüstrasyon kavramında çıtayı çok yukarı çıkarmışlardır. Albrecht Dürer tamda bu kelimeleri kullanırken yad edilmesi gereken sanatçıdır. Art Nouveau ile ilgili zaman diliminden bahsettiğimiz açıktır. Konuyu fazla ayrılmadan tekrar Jules Chéret gibi diğer bir isim olan Alphonse Mucha'ya dönmek gerekir. Dönemin illüstrasyonlarının temel olarak Japon süsleme sanatlarından etkilendiğini belirtmek gerekmektedir. Alphonse Mucha adeta büyüler çalışmalarıyla. İlkel insanın mağara duvarlarına çizdiklerinden bu yana görsel iletişimin bu kadar kışkırtıcı olduğuna başka bir dönem neredeyse yoktur. Jules Chéret'in sarı seksi kadınlarında olduğu gibi, Mucha'nın illüstrasyonlarında da kadın alımlı, baştan çıkarıcı ve belkide Chéret'in kadın betimlemelerine göre daha kendinden emin ve sınıf atlamış gibidirler. Daha ciddi duruş sahibi kadın betimlemeleri söz konusudur. Tüm bu ciddiyete rağmen alımlı ve şehvetli betimlemelerden bahsedebilmek mümkündür.



Kaynak: http://en.wikipedia.org/wiki/Alphonse_Mucha

Şekil 2.5 Alphonse Mucha - *Donna Orechini* (solda), *Zodiac* (sağda).



Kaynak: http://en.wikipedia.org/wiki/Alphonse_Mucha

Şekil 2.6 Alphonse Mucha - *Biscuits LeFevre-Utile*.

Alphonse Mucha, Avusturya İmparatorluğu'nda (şimdiki Çek Cumhuriyeti) doğmuş, daha sonra Paris'e yerleşmiştir. Romantik aşkların şehri Paris, sokaklarını ve gece hayatını aşkla resmeden ve tanıtan bu ince ruhlu sanatçılara çok şey borçludur. Paris özellikle Chéret, Muche ve Lautrec ile duygusallaşmış bir şehirdir. Arka sokaklardaki barlar ve eğlence mekanlarının hareketli ve

erotizm kokan sahneleri etkili kodlanmıştır. Paris merkezli illüstrasyonlar ve afiş çalışmalarında, endüstriyel tanıtımlarla ilgili yaklaşımlar değil, hümanizm kokan, zevkli ve eğlenceli bir yaklaşım söz konusudur.



Kaynak: http://en.wikipedia.org/wiki/Alphonse_Mucha

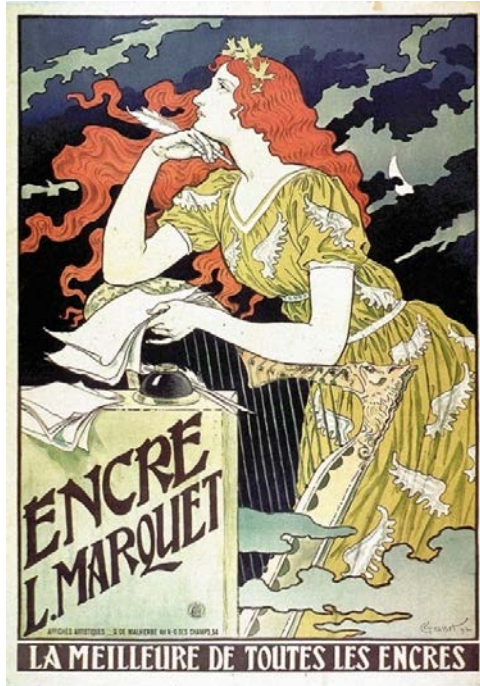
Şekil 2.7 Alphonse Mucha - *F. Champenois Imprimeur-Éditeur*, litografi, 1897 (sol), *Bieres de la Meuse* (sağ).



Kaynak: <http://www.abcgallery.com/M/mucha/mucha.html>

Şekil 2.8 Alphonse Mucha - *Salon des Cent*. 1897, Renkli Litografi (sol), *Sarah Bernhardt*. 1896, Renkli Litografi (sağ).

İletişim tarihinin en süslü, duygulara hitap eden zevkli bir dönemi olduğunu söylemek hiç de yanlış olmaz. Tınılar eşliğinde iletişim gibi biraz abartarak söylersek, neredeyse edebi bir yaklaşım olduğunu görmekteyiz. Daha önce belirttiğimiz gibi sanatsal bakışla oluşturulan bir dönemdir. Bu nedenle bu durumun pek de şaşırtıcı olduğu söylenemez. Fransız grafik tasarımının isimlerinden Eugène Grasset, yine dönemin büyük değerlerindedir. İllüstrasyon ve afiş tasarımında özellikle Paris sanatçıları ve üretilen eserler üzerinde durulması gereken dönemdir. Nitekim bu nedenle, dönemin illüstrasyonlarını görsel iletişim dilinin algılanması anlamında, incelememiz gerekmektedir. İletişim teknolojisinin gelişmesi ile ortaya çıkan yeni araç gereçlerle, grafik dil değişikliğe uğrayarak yoluna devam etmektedir. Özellikle *Viyana Secession*'unda bunu rahatlıkla göreceğimizi belirtmeliyim. Grasset'i ve sonrasında Lautrec'in çalışmalarını görerek *Bauhaus*'a doğru yol alacağımızı hatırlatarak Eugène Grasset'in dönemin en değerli tasarımcılarından biri olduğunu söylememiz gerekmektedir.



Kaynak: <http://scriptorsenex.blogspot.com/2012/01/eugene-grasset-librairie-romantique.html>

Şekil 2.9 Eugène Grasset - *Encre L Marquet* (solda), *Larousse* , 1890 (sağda).



Kaynak: <http://my.opera.com/montcha670629/albums/show.dml?id=2560421>

Şekil 2.10 Eugène Grasset - *Fêtes de Paris*, 1886.

İllüstrasyon'un tetikleyici gücü bir yana "afiş", modern zamanların görsel iletişimde temel tanıtım unsuru olmuştur. Grafik tasarımın meslek olarak algılanmasında hiç şüphesiz "afiş" tasarımlarının yeri inkar edilemez.

İllüstrasyon'un tarihçesinde, güçlü imzaları evrensel yaşama kazandırmış olan bu ustalar, sanat tarihine de adlarını yazmışlardır.



Kaynaklar: <http://my.opera.com/montcha670629/albums/show.dml?id=2560421>
http://www.allposters.com/-sp/Depot-de-Chocolat-Masson-Chocolat-Mexicain-Posters_i2917275_.htm

Şekil 2.11 Eugène Grasset - Afiş ve illüstrasyonlar.

Grafik tasarım dünyasında, Toulouse - Lautrec ismi dünyada en çok konuşulan ve bilinen isimlerdendir. "Nabiler - Bonnard, Vuillard, Ibels, Valloton ve arkadaşları ve Toulouse - Lautrec Japonların grafik anlayışını batı dünyasına sokmayı başararak başka çalışmalar yaparlar. Yayın yada reklam dünyasında sıradışı bir şekilde, *La Revue Blanche* ve *La Plume* dergisi için yaptıkları her afişle büyük sarsıntı yaratırlar. Lautrec'in dehası, sayfa düzenleri, düz renkleri bütün dünyada çok büyük bir etki uyandırır.

"Paris, afişleri baş tacı eder ve reklamda tartışmasız olarak sanatsal yaratıcılığı en üstü düzeye taşır. Bu akım çok bireysel çerçevede kalsa da (onlarca adı anmak gerek, sosyalist T.A. Steinlen, J.A. Grün, Adolphe Willette ve bütün Montmartre'lular her alanda illüstrasyoncular ve Menier çikolatasının küçük kızını yaratan Firmin Bouisset ya da Michelin'in Bibendum'unun babası O'Galop gibi reklam alanındaki öncüler), bütün dünyada güzel reklam imgeleri yaratma isteği uyandırır."²¹ Adolfo Hohenstein, Marcello Dudovitch, Giovanni Mataloni, Leopoldo Metlicovitz Art Nouveau'yu renk cümbüşü taşkınlığı ile yorumlayan İtalyan tasarımcılardır.



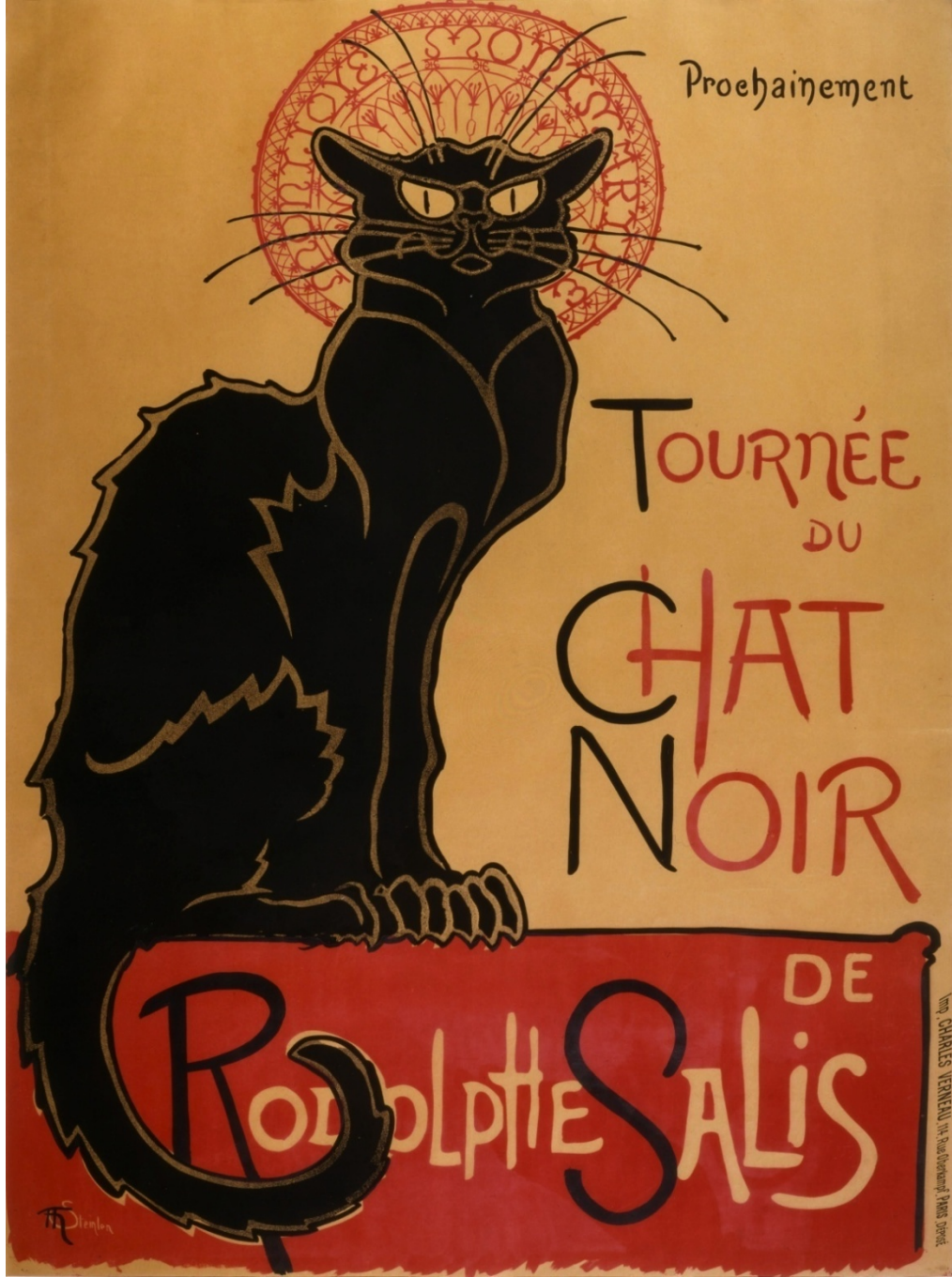
Kaynak: http://www.allposters.fr/-sp/Michelin-Affiches_i394883_.htm
<http://www.artfact.com/auction-lot/poster:-o-galop-marius-rossillon,-1867-1946-le-48-c-or8i076t8y>
http://moma.org/collection/browse_results.php?object_id=7545

Şekil 2.12 Firmin Bouisset, *Chocolat Menier*, 1893 (sagda).

Şekil 2.13 O'Galop - *Michelin'in Bibendum Karakteri*.(sol ve ortada).

²¹ WEILL, A. ve Çeviri. TÜRKAY, O. a.g.k, Sayfa 22, 23

Fransızların illüstrasyonlara bakışı çok değerlidir. Daha önce belirttiğim gibi baş tacı yaparak konumlandıkları yeri görmek hiçde zor değildir. Elbette illüstrasyon öncelikli olsa da, tasarımın tümünü anlamak için objektif bakmak gerekmektedir. Bununla kastettiğim hiç şüphesiz "afiş" tasarımlarıdır. İllüstrasyon'un gelişim sürecine hızlıca baktığımızda; ilkel dönemlerden sayısal illüstrasyona dek gelen zaman diliminde açıkça illüstrasyonun sanat kokan



Kaynak: http://en.wikipedia.org/wiki/Théophile_Steinlen

Şekil 2.14 Steinlen, *Le Chat Noir*, Kabere Afişi , 1896.

halleri diyebiliriz. Bunun nedeni, önceki paragraflarda belirtildiği gibi Art & Craft'ın varolma nedenidir. İçsel dünyaya çekilmeye davet ediş, bir anlamda bu değerli çalışmaların üretilmesini sağlamıştır. Sanatçının bireyselleştiği çok değerli illüstrasyonlardır. Ticari bir değeri belirgin şekilde olsa da, burda üzerinde durulacak olan, üretilen afişlerin bu illüstratif değerler ile birer sanat abidesi olmalarıdır. Lautrec'in çalışmalarının evrensel anlamda kabul görmesi bu nedenledir. Toplulukların en değerli mahremiyet alanlarında afiş ve illüstrasyon gibi sanat eserlerinin



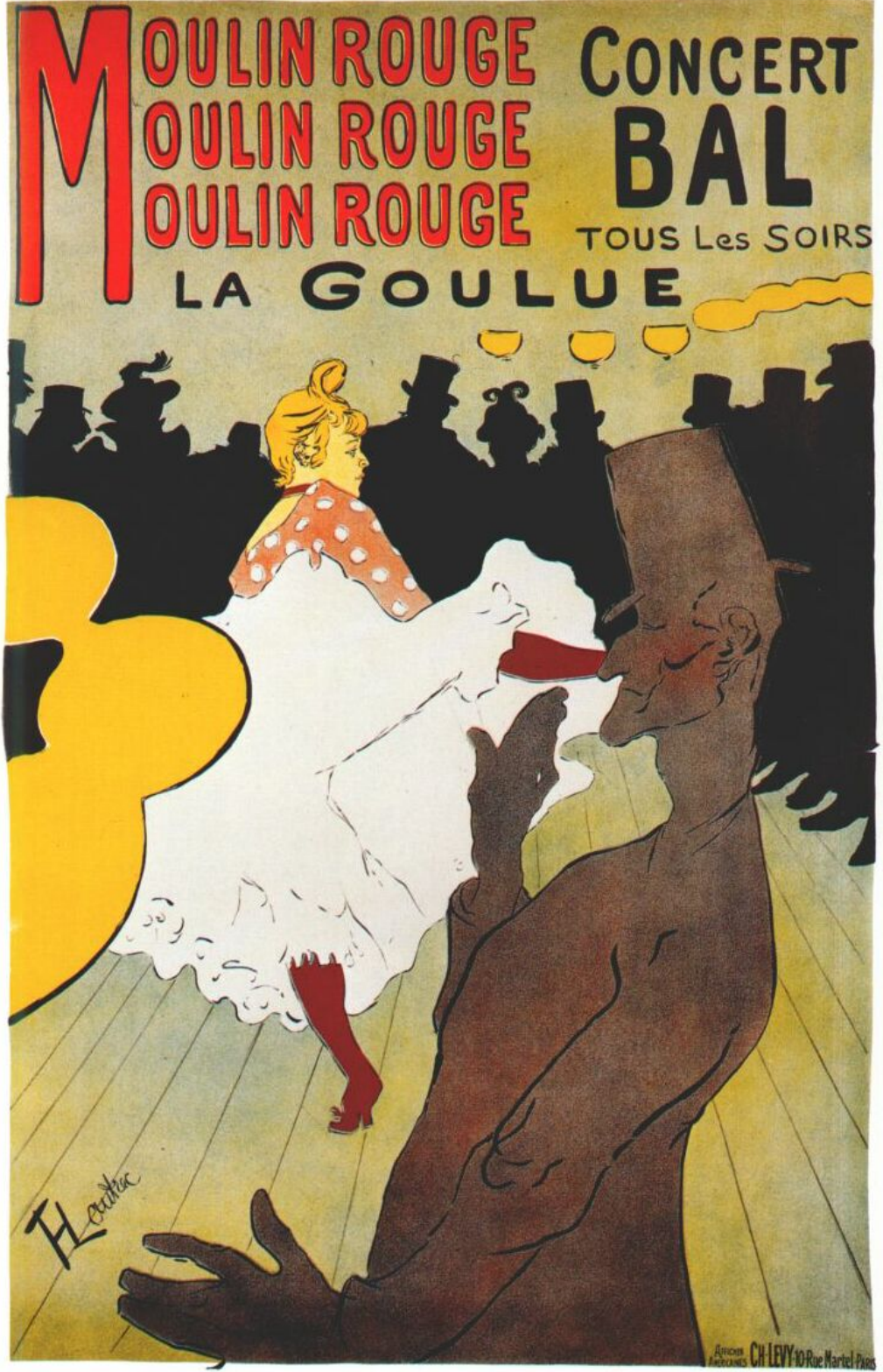
Şekil 2.15 Toulouse-Lautrec.

reproduksiyonlarını bulundurmalarının önemi büyüktür. Ticari işlevini ait olduğu zaman diliminde gerçekleştiren bu illüstrasyonlar, mevcut zamanı yaşayan insanın seyirlik eserleridir aynı zamanda. Seyirlik olmalarıyla, grafik tasarım tarihi açısından, ulaşılaması zor bir başarı kazanmaktadırlar.



Kaynak: <http://www.toulouse-lautrec-foundation.org/Jane-Avril,-Jardin-de-Paris-large.html>
[http://en.wikipedia.org/wiki/File:Lautrec_reine_de_joye_\(poster\)_1892.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Lautrec_reine_de_joye_(poster)_1892.jpg)

Şekil 2.16 Henri de Toulouse-Lautrec , *Avril (Jane Avril)*, 1893(solda), *Reine de Joie* , 1892 (sağda).



Kaynak:
[http://en.wikipedia.org/wiki/File:Lautrec_moulin_rouge,_la_goulue_\(poster\)_1891.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Lautrec_moulin_rouge,_la_goulue_(poster)_1891.jpg)

Şekil 2.17 Henri de Toulouse-Lautrec , *Moulin Rouge: La Goulue*, 1891.

Lautrec'in çalışmalarında; diğer dönemin sanatçılarna göre, konuyla daha yakın bir ilişki vardır. İçerden dışarıya anlatmaktadır. Chéret ile aynı dönemin tasarımcılarıdır. Chéret daha dışarıdan içeriye göndermeler yaparken, Lautrec ise neredeyse haber muhabiri gibidir ve olay mahalinden dış dünyaya gece yaşantısını veya eğlence hayatını anlatmaktadır. İkisinin arasındaki en belirgin özelliktir diyebilmek mümkündür. Nitekim eğlence hayatının şatafatlı dünyasını daha da hedef küçülterek söyleyelim; barlar, gece kulüpleri, genelevler ve gösteri merkezleri tüm çıplaklığı ile paylaşılır. Belkide samimi olan bu mesaj iletme yönü Lautrec'in çokca sevilmesinin sebebidir. İnsanlar kendileri gibi davranan, yabancı olmayana karşı rahatlıkta bir tutum içine girmektedirler. Gerçek olan, onlara ait olan resmedilmiştir. Herhangi bir "an"daki hallerini görmek olasıdır. Bazen bir hayat kadını jartiyerini çekerken betimlenmiştir, bazende eğlenmeye gelen orta yaşlı bir iş adamı. Eğlence hayatının bu doğal ve rahat tavırlı mesajları iletişim için yeni bir bakıştır. Bu çalışmalarda iki unsur göze çarpmaktadır; birincisi, samimi ve var olanı sunma gayreti, ikincisi ise sanatçının kendi ruh halini çalışmalara yansıtmasıdır. Lautrec işleri çok eğlenceli ve coşkulu görünmektedir.



Kaynak: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lautrec_la_revue_blanche_\(poster\)_1895.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lautrec_la_revue_blanche_(poster)_1895.jpg)
<http://clarkfineart.com/exhibition-group/ToulouseLautrec/exid/7/gid/14/wid/406/page/1/limit/6>

Şekil 2.18 Henri de Toulouse-Lautrec, *Moulin Rouge: La Goulue*, 1891.



Kaynak: <http://toulouse-lautrec-foundation.org>, http://en.wikipedia.org/wiki/Henri_de_Toulouse-Lautrec

Şekil 2.19 Henri de Toulouse-Lautrec, *Afiş ve illüstrasyonlar.*

Avrupa'nın neredeyse merkezinde bulunan küçük ülke Belçika'nın, sanat tarihi açısından önemi bilinmektedir. Avangardlıklara ev sahipliği yapması ve bunun peş peşe olması tesadüf değildir. Küçük olmasına karşın zengindir. Rodin, Seurat, Renoir, Chéret, Delaherche, İngiliz Burne - Jones, Walter Crane, Thorne - Prikker, Cézanne ve Gauguin'in geçtiği topraklardır. Bunu belirtmemin nedeni afiş tasarımının dolayısıyla illüstrasyonun yoğun kullanıldığı ve başarılı sonuçlar alındığı bir ülke olmasıdır. Chéret ve Lautrec gibi ustaların Paris'inden sonraki en önemli illüstratif değerlerin üretildiği işler Belçika damgasını taşır. Yayıncılığında altın çağını yaşadığını söyleyebiliriz. Mucha, Meunier, Berchmans, Donnay, Rassenfosse gibi tasarımcılar illüstrasyon ağırlıklı afiş ve diğer grafik ürünler tasarlarlar. Mucha illüstrasyonları haklı bir ün yapmıştır.



Kaynak: <http://www.theviennasecession.com/koloman-moser-2>

Şekil 2.20 Koloman Moser, *İllüstrasyon çalışmaları.*

İllüstrasyon; Avrupa'da özellikle Paris'te tarihe imza atarken, diğer ülkelerde de varlık göstermeye devam etmektedir. Belçika'dan sonra Avusturya dikkat çekmektedir. Viyana diğer benzerlerinden daha farklı bir süreç izler. Art & Craft'ın bir nevi asi ruhu burda da karşımıza çıkmaktadır. Süreli yayınlar ve tipografik unsurların kullanıldığı yeni grafik tasarımlar yapılmaktadır.

Biçim; diğer dönem çalışmalarına göre farklılık göstermektedir. Çok daha geometrik unsurlar kullanılmakta ve belirgin bir disiplin gözlemlenmektedir. İllüstrasyonlar ve afişler geometrik kalıplar içinde çözümlenmeye başlanmıştır. Fransız afişlerindeki içsel dünya Viyana'da giderek kaybolmaya başlamaktadır. Bireyselleşen ve sanatçının iç dünyasından izler taşıyan illüstrasyonlar belirgin şekilde kaybolmaktadır. Daha çok dekoratif soyutlamalarla oluşturulan afişler ve illüstrasyonlar gözlemlenmektedir. Belli ki, *grafik tasarım* modern halini almaktadır. Bauhaus'u haber etmek için tüm gücüyle mesaj vermektedir. Bu dönemde; Viyana'nın uygulamalı sanatların merkezi haline geldiğini de belirtmek gerekir. Chéret ve Lautrec'in alımlı, seksi sarı giyisili kadınlarından eser yoktur. Ne gece hayatı betimlemeleriyle Paris'in arka sokakları, ne de şehvetli seksi sarışın kadınlar resmedilmiştir. Tam aksine, bambaşka bir tutum sergilenmeye başlanmıştır. Bu geometri hesabı ile resmedilmiş illüstrasyon ve afişlerde, ince hesaplanmış alanlar söz konusudur. Paris illüstrasyonlarına göre olabildiğince sade ve stilize edilmiş bir dil kullanılmıştır. Bu çalışmalar incelendiğinde illüstrasyonun diğer grafik işlerle birlikte farklılaşmaya başladığı görülmektedir. İllüstrasyonda bir arayış dönemine girildiği ve bilinen çalışmaların dışında işlerin üretildiği söylenebilmektedir.



Kaynak: <http://www.theviennasecession.com/artists-2/353-2/>

Şekil 2.21 Bertold Löffler'in *Sarışın kadın illüstrasyonu*.

Viyana Secession'u ile modern kültüre yönelik ve özümseme gerçekleşmektedir. Zamanından daha eski davranmanın bir anlamı yoktur ve bu dürüst bir yaklaşım olarak kabul görmez. Zamanın getirdikleriyle eş zamanlı yaşamak ve olanakları içerisinde varolmayı başarmak temelde Viyana Secession'unu hakkında fikir verebilmektedir. Zamanın tüm olanakları dönem içinde yaşayan topluluğun gerçekte yaşadıklarıdır. Bu böyleyken farklı zamanlarda yaşamının mantıklı olmadığı düşünülmektedir. Zamana ayak uydurmak olarak sadeleştirebilmek olanaklıdır. Bu dönem son derece önemlidir çünkü; illüstrasyon deneysel bir takım yöntemlerle kendisini şekillendirirken, grafik tasarımda tam anlamıyla endüstriyel yaşamın bir parçası olmaya hazırlanmaktadır. İllüstrasyon tarihinin belli başlı kilometre taşlarından biri daha olgunlaşmaktadır. Bilgisayar teknolojileri ile oluşan sayısal yazılıma gidecek bir yol haritası çizilmektedir ve Viyana Secession'u buna öncülük etmektedir. Ticari bir faaliyet olarak hizmet verecek reklam sektörü şekillenmektedir. Bu nedenle sanayinin hizmetine sunulan illüstrasyon ve diğer grafik hizmetler, mesajın ulaşmasını sağlayacak çarpıcılık ve sadelikle bezenmeli ve stokları eritilmelidir. Bu nedenle "SÜS" artık sonlanmıştır. Sade ve anlaşılır kodlar kullanılmaya başlanacaktır.



Kaynak:

<http://theviennasecession.com/artists-2/gustav-klimt/>

Şekil 2.22 Gustave Klimt
Theseus und Minotaurus,
1898.

Viyana Secession'u sade bir anlatımla tanımlanırsa, bir sanat evidir. Sanatçılar Birliği binasıdır.

"Mimar Otto Wagner'in yol göstericiliği ve ressam Gustave Klimt'in akıl hocalığıyla. bütün bir kuşak akademizme ve Rönesans, barok ve rokokonun bir karışımı olan kentsoylu dekoratif biçeme başkaldırır. 1894'ten başlayarak, Wagner ve Joseph Olbrich dekor üstünde yapıya öncelik tanınmasını salık verirler. ... Kilit adlar Klimt, Olbrich, Koloman Moser ve Hofmann'dır. Kurdukları Secession'un o zamanki başkanı Klimt tam anlamıyla simgesel olan ilk afişi çizer: Theseus, Minotauros'a Karşı. ... Koloman Moser, Berthold Löffler imzalı afişler dekoratif soyutlamaya yönelirler. Bu kişiler sayesinde Viyana'da tasarım bolluğu yaşanır ve kent uygulamalı sanatlar avangardının başkenti durumuna gelir. ... 1918'de Egon

Schiele, Secession için bir afiş yapar, aynı yıl ölür tıpkı Klimt, Wagner ve Moser gibi; bütün bunlar olurken imparatorluk çökmektedir. Viyana bundan sonra belini doğrultamayacaktır.

...Almanya, 1871'de Fransa karşısında kazanılan zaferle birleşmiş olmasına karşın, Prusya krallığı çerçevesinde prenslikler ve dukluklar takım yıldızıdır hala... Zengin Alman kentsoyluları Avusturya-Macaristan İmparatorluğu'ndaki komşuları kadar sanata açık değildirler. Kuşkulu bir sansürle etkisi iki katına çıkan ağır bir akademizm her gerçek yaratıcılığı felç etmektedir. Münih Secession'u için Von Stüeck'ün yaptığı afiş (1893) Helenistik dönemi çağrıştırır. Kurtuluş basınınin yergici kanadı sayesinde olur. 1896'da Münih'te üç ay arayla Jugend (Jugendstil adı buradan gelir) ve Simplicissimus çıkar. Daha kitapsever bir çizgi izleyen Pan dergisi bir önceki yıl Berlin'de kurulmuştur. Münih'te bu genç, küstah kışkırtıcıların çevresinde, Montmartre örneğinden esinlense de düz renklerle, keskin çizgilerle ve sayfa düzeninde atılımlarla kendini gösteren gerçek bir kimliğin ortaya çıkması uzun sürmez. Çizgi asla bir Lautrec'in ya da bir Steinlen'in inceliğine sahip olmayacaktır. ama Thomas Theodor Heine'in Simplicissimus için yaptığı buldok sertliği ile onlardan daha güçlüdür." ²²

Almanya'nın prensleri, asilleri ve diğer kentsoylularının tutuculukları ile sansürlenmiş sanatçılar tasarımlarında birbirini tekrarlayan çalışmalara olanak tanımaktadır. Zanaatçıların dönemleri olarak algılanan bu tür tutucu ve sansürcü zaman dilimlerinde, üretilen çalışmaların neredeyse tamamı tekrar ve üstatların işlerinden kopyalardır. Reprodüksiyonlardan çok daha fazla ileriye gidilmeyen bu dönemlerde sanatçının karşı çıkışlarını bastıramaması, var oluşunu haykırmaması sanatçı olmanın doğal sonucudur. Nitekim buna benzer sansürcü ve baskıcı tutumlar, hiçbir zaman sanatçıyı engellememiştir. Mizah veya benzer yollarla dahi olsa yaratıcılığın ortaya çıkışı engellenmemektedir. Alman soyluların sonraki nesilleri; daha ılımlı davranarak, sanatçıların rahat çalışmasına olanaklar yaratmaktadırlar. Makineden nefret eden William Morris'in aksine Almanlar, yaratıcılıklarının neredeyse tamamını sanayinin emrine vermektedirler. Reklam ajansları, tipograflar sayılarını arttırarak varlıklarını sürdürürler. Werkbund 1907 yılında, on iki sanayici ve oniki tasarımcı ile; üretim sorunları, tüketici ilişkileri gibi sosyo-ekonomik olaylar incelenerek kurulur. Werkbund ile tam anlamıyla tasarım sanayi için kullanılmaya başlanır. AEG firması bu işbirliğinin ilk örneğidir. Tüm

²² a.g.k, s.25,26,27,30

tasarımları Werkbund tarafından hazırlanır. Çok daha işlevsel bir bakıştan sözetmek mümkündür, zaten dönemin özünü de bu en iyi anlatır.

Alman tasarımının sanayi hizmetinde olduğu 1900'lerin başındaki bu dönemlerde İllüstrasyon'un Paris'teki haline rastlamak mümkün değildir. Ticari yaklaşımlar her tasarımda belirgindir. Sanat ve ticaretin birbirine ters düşen unsurlar olduğunu değil tam aksine tamamlayıcı olduğunu düşünmektedirler. Art Nouveau'da tipografi, resmin etkisi altındadır. Ana unsur resmedilen betimlemedir, bu nedenle tipografi resimsel bir dille çözümlenir. Tipografi'nin ayrıştırılması bu dönemin belirgin sonuçlarındandır. Thomas Theodor Heine, Henri Van de Velde, Julius Diez, Olaf Gulbransson, Bruno Paul, Hans Neumann ve Heine, gibi illüstratörler eğlenceli illüstrasyonlar ve afişler tasarlarlar.

Almanların sanayi ve tasarımın bütünlüğüne inanmalarıyla çok sayıda ticari iş üretilir. Grafik Tasarım'ın modern anlamda kullanılması ve meslek olarak var olması bu dönemlere denk gelir. İllüstrasyon'da dikkat çeken karikatürcü Julius Klinger, Alman afişi kavramına ilk katkılardan birini yapar. Paul Scheurich ise, bir bakıma Paris'in etkisindedir ve kentsoylulara resimler betimlemektedir. Çalışmalarında sıkça hayvanları kullanan Klinger, çılgın grafik buluşları ile ünlenir.



Kaynak: <http://artifact.com/auction-lot/poster-by-julius-diez-pelikan-farben-114-c-f7811a0f18>

Şekil 2.23 Julius Diez, *Pelikan - Farben*.



Kaynak: <http://www.artfact.com/auction-lot/julius-klinger-hermanns-froitzheim-poster-p-96-c-d630565e7a>

Şekil 2.24 Julius Klinger, *Hermanns & Froitzheim*, 1910.

Ludwig Holwein ise, Münih'te geniş çevrelerce tanınan ve grafik sanatların çok farklı kollarında ciddi üretim yapan bir sanatçıdır. "Onun karşısında, Berlin'li benzerleriyle yarışabilecek altı sanatçı bir grup oluşturur (6'lar) - Fransız Paul Glass, Fritz Heubner, Carl Moos, Emil Praetorius, Schwarzer ve Valentin Zietara. Bütün sanatçıların ününe ün katılır, çünkü Almanya bu konuda da tanıtım işini çok iyi becerir. 1905'ten sonra, Dr. Hans Sachs'ın girişimleriyle Verein der Plakat Freunde (Afiş Dostları Topluluğu) kurulur ve 1910'dan başlayarak *Das Plakat* (afiş) dergisini çıkarmaya başlar. Bütün Avrupa'da, özellikle Paris'te daha önce kısa ömürlü yayınlar yapılmıştır, *Das Plakat* ise kalıcı olur. Kitap alanında uzun bir baskı ve yayın geçmişi olan Leipzig'de Walter Tienman'ın (Janus Presse'in yaratıcısı) yönetiminde büyük bir sergi düzenlenir, "Bugra" (Books and Graphic Arts). Sergi grafik sanatlar piyasasının vazgeçilmez buluşma noktası haline gelecektir. Bugün kağıt sanayisi olarak adlandırılan bütün alanlarda 1914'te Almanya zirvededir." ²³

²³ a.g.k, s.34,35



Kaynak: <http://www.iconofgraphics.com/Ludwig-Hohlwein/>
http://www.allposters.com/-st/Ludwig-Hohlwein-Posters_c25248_.htm

Şekil 2.25 Ludwig Holwein, afiş çalışmaları için hazırladığı illüstrasyonlar.

1900'lerin ilk çeyreğinde grafik tasarım, sanayileşmenin sonucu olarak gelişme kaydederken, tipografi ağırlıklı Alman ekolü grafik tasarımı şekillendirmektedir. İngiltere sanayi devrimine uyum sağlamakta zorlanırken, Paris ise, lüks ve ayrıcalıklı işlere olanak tanımaktadır. Avrupa kıtasında Almanya dışında modern bir yaklaşım içinde olan ülke neredeyse yoktur. Amerika Birleşik Devletleri'nde de Almanya'ya benzer bir gelişme söz konusudur. Will Bradley ABD'nin sanat afişlerinde en iyi isimlerdendir. Alman Ludwig Holwein, benzerlerinden yeteneği ile ayrılmaktadır. Olağanüstü bir yetenek olan Ludwig Holwein, modern Alman tasarımın en önemli isimlerinden biri olarak bilinmektedir.



Kaynak: <http://www.iconofgraphics.com/Ludwig-Hohlwein/>
http://www.allposters.com/-st/Ludwig-Hohlwein-Posters_c25248_.htm

Şekil 2.26 Ludwig Holwein, Kehl, PKZ (sol), Claus Hinrich (ortada), Alman Savaş ve Sivil Mahkumlar Halk Fonu (sağ).

20. yüzyılda ortaya çıkan sanat akımları; Kübizm, Futurizm, Dada, Sürrealizm, De Stij, Süprematizm, Konstrüktivizm gibi sanat akımları ile evrensel sanat ve kültürel yaşam ciddi anlamda etkilenmiştir. Grafik tasarımda yine bu akımların etkisi altında kalmıştır. Sosyal iletişim kanallarının yeterince gelişmediği düşünüldüğünde, bu etkilenmenin yaklaşık yirmi yıllık zaman dilimine yayıldığını görmekteyiz. Dönemin avangard yaklaşımı sonraki yıllarda tasarımcıların gurur duydukları ve ulaşmak istedikleri bireysel varoluşun kaçınılmaz olacağına belirtisidir. Sanayileşen toplulukların sosyal yaşamlarındaki değişikliklerle birlikte, kaybedilen belli belirsiz değerler, mekanikleşen, somurtan ve robotlaşan duygularla yeni bir üretim modelini sağlamaktaydı. Bu asla kabul gören bir yaklaşım olamazdı nitekim; Art and Craft ve arkasından Art Nouveau ile sıkı bir tepki olarak kendisini var etmiştir. Bu anlamda bu duruşun onurlu sanatçı duyarlılığı ile de örtüştüğünü söylemek gerekmektedir. Sanatçı duyarlılığı elebette bireyselleşen bir yapı ile söz konusu olmaktadır. Bireysel yaklaşımların özgür, tarafsız ve içsel oluşu yeni bir yaklaşım olarak kendisini gösterir. Topluluğun henüz yeni algılamaya çalıştığı bir düşünseli var etme çabası, kuşkusuz büyük öngörüü ve yoğun çalışmayı gerektirmektedir. Yeni teknolojiler; toplulukların yaşam şekillerini kolaylaştırırken, diğer bir taraftan benimsemenin vakit alacağı bir dönemi veya mümkün olmayacağı ve tepkilerle karşılaşabileceği bir yapının olabileceğininide göstermektedir.

"1909 yılında italyan şair Filippo Marinetti tarafından yayınlanan Futurist Manifesto, bütün sanat dallarının bilim ve endüstrinin yeni gerçeklerine uymaları gerektiğini savunuyordu."²⁴ Sanayileşmenin sosyal yapıdaki değişiklikleri, ekonomik gelişmeler, kapital'in varlığını ezici şekilde kendini göstermesi gibi bir takım belirtiler, dünyanın artık eskisi gibi olmayacağını da işaretidir. Yeni sosyal topluluklar, yeni icatlar ve yeni yaşam şekilleri beraberinde ihtiyaçlarında yenilerini getirmektedir. Bu doğal bir sonuçtur, dolayısıyla yaşamı şekillendiren zamanın yöntem ve teknolojisinin kabul etmek, zorunlu bir gereklilik olmaktadır.

²⁴ BECER, E., a.g.k, Sayfa 101

Tristan Tzara, savaş karşıtı ve yenilikçi bir şair olarak, gelenekçi, sanata karşı çıkan ve protesto eden "Dada" akımının önderidir. 1917 yılında yayın hayatını sürdüren "Dada Dergisi"nin de düzenlemeörüdür. Dada sözcüğü raslantısaldır ve bu akımın savunucularıda sanata karşı tavrıları ile dikkat çekmektedirler. Marcel Duchamp, akımın en çok ses getirenlerinden olmuştur. Dada; özgürlüğü savunan, toplumun geleneksel yapısı ve değer yargılarına karşı radikal tavrılar sergileyen bir akımdır. Grafik tasarıma etkisi büyük oranda hissedilmiştir, grafik alandaki temsilcileri; Kurt Schwitters, John Heartfeld ve George Grosz'dur. Emre Becer'i referans göstererek devam etmek gerekir.

Dadacı yaklaşımı temel alan en önemli modern sanat akımı, 1924 yılında Paris'te doğan Sürrealizmdir (Gerçeküstçülük). Gerçek olarak kabul edilenin arkasındaki daha gerçek bir dünyayı araştıran Sürrealistler, yapıtlarında düşlerden, bilinçaltından ve sezgiden sıkça yararlandılar. Akımın kurucusu şair Andre Breton'du. Giorgio de Chirico ise Sürrealist resmin ilk temsilcisi olarak kabul edilmektedir. Sürrealist fanteziler, görsel iletişimi önemli ölçüde etkiledi. Sürrealist biçim dilinin en yoğun kullanıldığı alanlar fotoğraf ve illüstrasyon olmuştur. Bu akımın önde gelen ressamaları arasında Max Ernst, Joan Miro, René Magritte ve Salvador Dali sayılabilir. Man Ray, 1920'lerde geliştirdiği solarizasyon teknikleriyle yaptığı deneysel çalışmalarda, Sürrealist fotoğrafın başarılı örneklerini vermiştir.

I. Dünya savaşı ve Ekim Devrimi'nin çalkantıları içinde Sovyetler Birliği'nde tasarım ve sanat alanında kısa, ama oldukça verimli bir dönem yaşanmıştır. Bu dönem Sovyet sanatı, 20. yüzyıl grafik tasarımını derinden etkilemiştir. Kübist ve Futurist yaklaşımlardan esinlenen Vilademir Tatlin ve Alexander Rodchenko önderliğindeki yirmi beş sanatçı "sanat için sanat" ilkesine karşı çıkararak; endüstri tasarımı, görsel iletişim ve uygulamalı sanat alanlarında Sovyet toplumuna hizmet edecek bir anlayışı yürürlüğe koydular. Sanat ve tasarım tarihinde Konstrüktivizm (Yapısalcılık) olarak anılan bu akımın grafik tasarım alanındaki başlıca temsilcileri Alexander Rodchenko ve El Lissitzky'dir. Serfisz yazılar, geometrik kompozisyon ve bar adı verilen

kalın şeritler, Konstrüktivist grafiğin temel biçimsel özellikleridir.²⁵

1910'lu yıllara kadar illüstrasyonun vazgeçilemez bir unsur olarak kullanılması estetik tavrında sanatsal değerlerle gelişmesine olanak tanımıştır. Özellikle Rusya'nın Grafik tasarım değerleri ile, illüstrasyonun ve afişin yeni bir soluk aldığını belirtmek gerekmektedir.

"...Rodchenko, Lissitsky, Moholy-Nagy ve Bayer, toplumlarını etkin biçimde biçimlendirerek yaşamın karmaşasını düzenli ve rasyonel biçimlerle yontmaya çalıştılar. Bu seçkide yer alan dilleri ve tasarımları da toplumsal bir vizyonun gücünü betimliyordular. Özellikle de Rodchenko ve Lissitsky gibi Rus konstrüktivistleri devrimci bir avangard amacın doğuşuna katkıda bulunmuşlardı. Bu sanatçılar, yeni Sovyetler Birliği'nde daha iyi, daha adil ve eşitlikçi bir toplum hayaliyle, bireysel sanatsal arzuyu kolektif bir ütopye vizyona dönüştürdüler."²⁶

1. Dünya savaşı Avrupa'yı derinden etkilemiştir. Büyük yıkımların olduğu, ekonominin ciddi kayıplar verdiği ve çok sayıda sanatçının da savaşa katılarak hayatını kaybettiği yönüyle de vahimdir. Dönemin grafik tasarım alanında üretken çok sayıda büyük yeteneği, savaşa katılmak zorunda kalmıştır. Savaşın halk üzerindeki moral bozukluğu ve travmayı azaltmak için yakın iletişim kurarak moral verme gibi zorunluluklar nedeniyle tasarımcılar, propaganda afişleri hazırlamışlardır. Bunların en tanınmış "I Want You" çalışmasıdır. "1914'te İngiltere'de Alfred Leete tarafından yaratılan " I Want You " ve özellikle Leyendecker'in ona kazandırdığı yeni biçim bunun en ünlü örneklerden biridir. Barış yanlıları tarafından durmaksızın ele alınıp değiştirilir bu resim. 1971'de otuzdan fazla reklam ajansından oluşan "Committee to sell the war" Vietnam Savaşı'na karşı Sam Amca'yı yaralı, yırtık pırtık giyisiler içinde betimleyen bir "I want you" hazırlamıştı. 1991'de S. Kroninger Kuveyt Savaşı'na karşı, baba Bush'u korkunç bir şekilde resmedip "Uncle George wants you" afişini yapmıştı; 2003'te bu kez oğul Bush Irak Savaşı'na karşı Micah Wright'ın afişinde yer aldı."²⁷ Barışçıl gösterilerde ve savaş

²⁵ a.g.k, s.102

²⁶ ARMSTRONG, H. ve Çeviri. USLU, M. E.. *Grafik Tasarım Kuramı*. s.13, Espas Sanat Kuram Yayınları, 2010.

²⁷ WEILL, A., a.g.k, Sayfa 40

karşıtı direnişlerin büyük kısmında " *I Want You* " illüstrasyonundan esinlenmelere rastlanılmaktadır.



Kaynak: <http://www.artflakes.com/en/products/your-country-needs-you-recruitment-1914>,
<http://www.ebay.co.uk/itm/Want-Out-Uncle-Sam-Anti-Vietnam-War-Retro-Print-New-/370631790584>

Şekil 2.27 Alfred Leete, *I want you* 1914 (solda), Committee to sell the war, *Vietnam Savaşı ve Sam Amca* 1971 (sağda).



Kaynak: <https://www.google.com.tr/search?q=Alfred+Leete,+I+want+you> (görseller) arama sonuçları

Şekil 2.28 "I Want You" illüstrasyonu'ndan esinlenilmiş diğer çalışmalardan örnekler.

Dadacı ve yapısalcı avangardlar; De Stijl, Bauhaus ikilisiyle fotoğraf ağırlıklı tipografi desteği ile tüm kuralları tepetaklak ettiler. "Avangard tasarımcıların cesaretleri ve vizyonları vardı. Çoğu henüz yirmilerinde genç insanlardı. İstedikleri ise dünyayı değiştirmekten başka bir şey değildi. Yirminci yüzyılın başlarında toplumlarıyla tasarım yoluyla amansızca çarpıştılar. Sanayileşme, teknolojik devrim ve dünya savaşının yarattığı kaosla

çevrelenmiş olarak düzen ve anlam aradılar. Bu sanatçılar manifestolarda seslerini duyurdular ve yepyeni, çarpıcı bir görsel dağarcıkla afişler, kitaplar, dergiler ve harf karakterleri yarattılar. Şövaleleri terkedip, kitlesel iletişimi benimsediler."²⁸ De Stijl Hollanda'da başlayan sadeleşmiş ve doğal renkleri görmezden gelen, geometrik ve çizgilerden oluşan bir şekilsele sahiptir. Büyük oranda çizgiler ve sade basit renkler bu akımın belirgin nitelikleridir. Theo Van Doesburg tarafından kurulan bir dergi ile gelişen bir devrimci akımdır.

Savaş öncesinden başlayan özgür tasarım fikri, savaşın atmosferi ile çok daha güçlenerek ortaya çıkmaktadır. "1916'da Zürih'te, Caberet Voltaire'de, Tristan Tzara, Hugo Ball ve Hans Arp bütün Batı kültürünü sorgulayarak savaşın yarattığı dehşete tepki gösterirler. Onların yarattığı küstah, kışkırtıcı, yıpratıcı ve yıkıcı Dada akımı savaştan sonra her yerde yaygınlaşır, özellikle Paris, Berlin ve New York'ta Dadacı el ilanlarıyla afişler tipografi kurallarını altüst eder, onların kolajları ve montajları avangardlara eşlik edecektir."²⁹ Yapılan bu montajların, Picasso'nun çalışmalarıyla ilişkili olduğu söylenmektedir. Grafik tasarımın, özellikle Kübizm ile yakın bağı olduğu söylemi dile getirilsede, etkilemediği yönünde görüşler bulunmaktadır. Picasso'nun kolajlarının afiş çalışmalarında, montaj kültürünü oluşturduğu veya başlattığı fikri geniş çevrelerce kabul görmektedir.

Rus tasarımcılar aynı dönemlerde, devrime hizmet ederek heyecanlarını yaşadıkları fotomontaj işler yapmaktadırlar. Genellikle asimetrik, siyah ve kırmızının kullanıldığı modernizmin üzerinde büyük etkisi olan çalışmalar üretilmektedir. Genellikle siyasallaşmış bir illüstrasyon döneminden bahsedebilmek mümkündür. Büyük oranda propaganda afişleri için illüstrasyonlar üretilir. Savaşın hüküm sürdüğü Avrupa'da; illüstrasyonlar ve genel olarak grafik işlerde, politize olmuş bir yapıdan söz edebiliriz. Nitekim Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği'nde (S.S.C.B), ülkeye yapılan ve yapılabilecek saldırılar karşısında, sokaklar propaganda afişleriyle süslenmektedir. Modern yaklaşımlar ve avangard tutum dönemin başarılı işlerinin çıkmasını sağlamış, bir taraftanda Bauhaus'un sanayinin emrine

²⁸ARMSTRONG, H. ve Çeviri. USLU, M. E. *Grafik Tasarım Kuramı*. s.19, Espas Sanat Kuram Yayınları, 2010.

²⁹ WEILL, A., a.g.k, s.40,41

verilecek tasarım fikrine karşı, bir gövde gösterisi niteliğini taşımaktadır. Fotomontaj, illüstrasyon çalışmalarında sıkca kullanılarak afişler üretilmektedir. Sovyet Rusya'da siyasal fotomontaj fazlaca kullanılmıştır. Gustav Klutsis bu konuda isim yapmış sanatçıdır, 1918'de yaptığı *Dynamic City*, sanatçının en tanınan eserlerindedir. 1928'den başlayarak yaptığı dinamik insan betimlemeleri eşsizdir. Lavinski Prusakov'un *Kamerahı Adam* afişi ise, baş döndürücü illüstrasyon'uyla tam anlamıyla bir şaheserdir.



Кайнак: <http://theconstructivistproject.com/images>

Şekil 2.29 Lavinski Prusakov, *The Man with the Movie Camera (Kamerahı Adam)*, 1929.

Sternberg kardeşlerin sinema temalı bu afişi olağanüstüdür. Çılgın renkler ve fotomontajlarla yeni bir bakış açısı getirdikleri gözlemlenmektedir. Rus grafik tasarımcılardan; El Lissitzky'nin *Kızıl Üçgen* afişinide belirtmek gerekir. Stalin'in gelişiyle birlikte avangard çalışmalar gerilemeye başlar. Özellikle propaganda illüstrasyonlarıyla süslenmiş afişler boy göstermektedirler. Siyasal çalışmalar evrensel boyutta grafik tasarımın ve özellikle illüstrasyonun gelişmesine olanak sağlamıştır. İster savaş karşıtı veya toplum bilinci ile hareket eden sivil toplum örütleri, ister devletin kendi ideolojisi olsun illüstrasyon ve Grafik Tasarımın gelişmesinde değerli katkılara sahiptirler. Bu gözle bakıldığında, Stalin'in Sovyet Rusya'sında sanatçıların çok üretken oldukları ve bol sayıda devrim illüstrasyonlarıyla bezenmiş afişler yaptıklarını görmekteyiz. Kararlı net mesajlarla Devrim'in birleştirici değerleri ve yüceliği vurgusu hakimdir. Hiç kuşkusuz propaganda ve direniş illüstrasyonları ve tanıtım unsurlarında dönemin ruhunu görmek hissetmek mümkündür. Sovyet tasarımı özellikle illüstrasyon biçimi günümüzde de evrensel niteliktedir. Devrim, karşı çıkış yada direniş gibi sosyal hareketlilik



Kaynak: <http://www.solakkedi.com/tasarim/tasarim%20tarihi/025.jpg>

Şekil 2.30 Alexander Rodchenko.
Dişişleri Bakanlığı, Leningrad için afiş. 1924

durumlarında, Sovyet Rus illüstrasyonundan etkilenmeleri gözlemleyebilmek şaşırtıcı değildir.



Kaynak: <http://pinterest.com/pin/472174342151901166/>

Şekil 2.31 Klutsis , *Propaganda Afîşi.*

Klutsis, Stalin'in iktidara geçmesiyle propaganda afiş, illüstrasyon ve tanıtım unsurlarından sorumlu olan kişidir. Fotomontaj yine vazgeçilmez tasarım elementidir. Ana öge büyütülmüş, istenen tek renk olan kırmızı ve genellikle bayrak direği ile oluşturulan verev çizgi, heybetli bir duruş haline gelmiştir. İşçi sınıfının gücü bu kodlarla verilmiş ve başarılı bir propaganda afişi olarak yerini almıştır.

"Savaş sonrasında, kuşkucu ve sersemlemiş olan Avrupa, çılglık çılgılığa yeni bir dil geliştirmekteydi: insan kendine ait olanı savunmalı ve gidişata ayak uydurmalıydı. "Çekicilik" ve "hile" dönemin anahtar kelimeleri olmaya başlamıştı."³⁰

Savaştan yenilgi ile ayrılan Almanya'nın içinde bulunduğu yıkım, ekonomi ve sosyal yaşamı derinden etkilemiştir. Savaşın olumsuzluklarına rağmen modernist düşünürlerin ağırlığının ortaya çıkmasında da etkili bir rol oynamaktadır. Bauhaus'un kuruluşu tamamen mimari bir yapılanmayla gerçekleşir. Mimar Walter Gropius yönetiminde ve Van de Velde'nin etkisiyle okul açılır. Sadelik ve işlevsellik Bauhaus'un temel niteliğini özetlemektedir. Yoğun olarak mimari projelerin gerçekleşmesi bu dönemin başlarına denk düşer. Zanaatçılıktan öteye gidemeyen bir zaman dilimidir. Yıllar geçtikçe grafik tasarıma geçişle ilgili adımlar atılır ve nazi almanyasına dek olabildiğince verimli bir dönem geçirilir. László Moholy-Nagy, Bauhaus'un grafik tasarımının gelişmesinde önemli bir güçtür, grafik eğitimi vermek için çalışmalar yapmış, 1925 yılında Bauhaus Dessau'ya taşındığında, tipografi ve reklam atölyesi kurarak Herbert Bayer'i yanına alıp atölyenin yönetimini ona bırakır. Bauhaus'un kurucularından Gropius ayrılınca, Bayer ve Moholy-Nagy'de Bauhaus'tan koparlar. Joost Schmidt yönetiminde özellikle Bauhaus'un yararcılığı üzerinde durulur ve bu yönü güçlendirilir. Teknolojinin takibi, yeni iletişim araçları ve baskı yöntemleri hakkında bilgilenmek ve konuya hakim olmak gibi araç gereçlerle ilgili özelliklerle dahada güçlenir. Bauhaus'ta illüstrasyonun, tipografi ve fotoğrafın gölgesinde kaldığını söyleyebilmek mümkündür.

³⁰ ARMSTRONG, H. ve Çeviri. USLU, M. E. *Grafik Tasarım Kuramı*. s.27

Almanya'da 1928'li yıllarda yoğun şekilde reklam dernekleri, ajansları kurulur ve tipografi ve fotomontajın fazlaca kullanıldığı bir dönem yaşanır. Neredeyse Avrupa'nın reklam merkezi haline gelir. Pelikan mürekkepleri, Bahlsen bisküvileri gibi çok sayıda markaya tanıtım hizmetleri verilir. Daha önce bahsettiğim gibi yoğunlukla fotoğraf ve tipografinin kullanıldığı bir dönemden bahsedebiliriz. Fotoğrafın bu denli yoğun kullanılmasının ana sebebi, ürünün diğer betimlemelere göre açıkça görülüyor olmasıdır. Bu özellikle Alman Grafik tasarımında üzerinde durulan detaylardandır. 1930'lara gelindiğinde fotomontaj sergileri bile açılmıştır. Reklam fotomontajda denebilecek bu işlerde, fotoğraf ve tipografinin sergilendiği görülmektedir. Alman bilimadamları gösterdikleri büyük çabalarla bilimsel buluşlara imza atarken aynı oranda grafik tasarımda güçlenmektedir. Yayınladıkları dergilerle grafik tasarımın kurallarını koyan ülke olduklarını tüm dünyaya kabul ettirmektedirler. Amerika ve diğer ülkelerle bu dergiler sayesinde iletişim kurulur.

Hitler'in iktidara gelmesiyle Bauhaus kapatılır ve bunun sonucunda, Alman sanatçılar göç etmeye başlarlar. Bauhaus'un kurucularından Gropius ve Tasarımcı Moholy-Nagy Amerika'ya, Tschichold ve Max Bill İsviçre'ye ve Zero, Allner İngiltere'ye taşınır. Bayer ise Almanya'da kalır. Avangard sanatçılar bu dönem içerisinde çalkantılı bir Avrupa'da Moskova ve Berlin başta olmak üzere yer değiştirirler. Doğu Avrupa'nın hareketlendiği görülmektedir. Polonya, Çekoslovakya hatta Macaristan'da bile Avangardcıların etkisi görülmeye başlanmıştır. Belirtmek gerekir ki, bu dönem tipografinin devrimleştiği bir zaman dilimidir. Tüm Avrupa'nın görsel iletişim dili zenginleşmiştir ve sonraki dönemlerde oluşan bu dil Art Deco olarak anılacaktır.

Avrupa; grafik tasarımı yoğun şekilde endüstriyel hayat için, hizmet sektörü olarak kullanmaktadır. Avangardlar, tasarımlarını bu bilinçle hazırlanmaktadır. Geleneksel bir üslup sergilemeye devam eden Fransa, sanatsal ağırlıklı illüstrasyon ve afişlerde ısrar etmektedir. Biri sanayinin içerisinde yoğrulmuş Avrupa, diğer tarafta dışlanan bir Fransa söz konusudur. Dışlanan Fransız avangardı 1929 yılında UAM (Union Des Artistes Modernes

yani Modern Sanaçılar Birliđi) kurulur. Belli bařlı isimler; Jean Carlu, Cassandre, Paul Colin, Charles Loupot ve Franais Bernard bu birliđin üyelerindedir. Dıřlanan Fransa'da tüm dünyayı derinden sarsacak illüstratörler ve afiř tasarımcıları, Amerika dahil olmak üzere birçok ülkeyi kendisine hayran bırakacaktır. Jean Carlu bunların ilkidir, sonraları hayatının bir bölümünü Amerika'da sürdürmüřtür.



řekil 2.33 Jean Carlu, *Pan American Caribbean*



řekil 2.32 Jean Carlu, *Production, II. Dünya Savařı, 1941*

Kaynak: http://www.allposters.com/-st/Jean-Carlu-Posters_c23135_.htm
<http://en.wikipedia.org/wiki/File:JeanCarluProduction.jpg>

řekil 2.34 Jean Carlu, *Sirop Des Vosges* (solda)

Jean Carlu, mizahı ok bařarılı kullanarak farklı bir boyut getirmiřtir. Avrupa'da sanayinin emrine verilen tasarıma, bir anlamda muhalefet yapmaktadır. Espirili dil mizahın muhalif yönünü ortaya koyarken, bir bařka bakıřlarda geleneksel deneyimlerin dıřına ıkarak meydan okumaktadır.

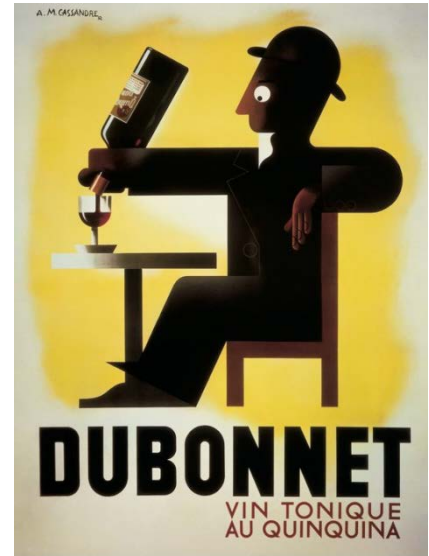


Kaynak: <http://www.flickr.com/photos/27862259@N02/6542706107/>

Şekil 2.35 Cassandre, *Ernest*, 1936.

Cassandre ve öncesinde Cappiello yaklaşımlarıyla; iyiden iyiye modern dünyanın reklamcılığına bulaşmış sanatçılarıdır. Paris'in şiirsel plastik sanat anlayışından kopmadan sanayileşmiş dünya için üretime başlamaktadırlar. İllüstrasyon'un bu denli yoğun kullanıldığı dönemlerde, afişten sıklıkla bahsetmemiz açıkca şunu göstermektedir; afiş illüstrasyonu kullanan temel lokomotifir ve haklı olarak konunun afişin etrafında dönüyor olması şaşırtıcı değildir. Zamanın illüstrasyonlarında dolayısıyla afişlerinde "airbrush" denilen

boya püskürten makinalarla oluşturulan teknik, 1990'ların yarısına kadar sıklıkla kullanılmıştır. Daha mekanik bir görüntüsü olan bu teknik hızlı iş üretmek için zamanın en iyi yöntemlerindedir. Cassandre'nin işlerinde sıklıkla başvurulan bir yöntemdir. Avrupa'da çok başarılı işler çıkartınca, Amerika'ya aktarılması olan Cassandre, iki savaş arasında yetişen en büyük illüstratör ve grafik tasarımcılardandır. Modern reklamcılığın doğuşuna katkısı büyüktür. İki savaş arasında grafik tasarım şekillenmiştir demek hiç kuşkusuz abartılı olmaz. Avrupa'nın olgunlaştırdığı illüstrasyon afiş ve reklamcılık kavramları, Amerika'ya aktarılması olacaktır. Savaşın ağır şartları sanatçıların bu kararlarını almalarında birincil nedendir. Bu dönem, Loupot, Jean Carlu, Paul Colin ve Francis Bernard isimlerini de unutmamak gerekir. Adolf Hitler'in iktidara gelmesi tasarımcıların büyük bölümünün göçüne neden olmuş Paris'in yetenekleri de Amerika'ya yelken açmaya başlamışlardır.



Kaynak: <http://www.cassandre.fr/posters/>

Şekil 2.36 Cassandre, *Normandie*, 1935 (sol), *Dubonnet - 3*, 1932 (sol üst), *L.M.S. Best Way*, 1927 (sağ alt).



Kaynak: <http://www.solakkedi.com/posterler/leonetto%20cappiello/000.html>

Şekil 2.37 Leonetto Cappiello, *Bitter Campari*, 1921 (sağ alt), *Pates Baroni*, 1921 (sağ üst).

Hitler'in Avrupa'sından; İsviçre, Amerika ve diğer ülkelere göç eden sanatçılar, gittikleri ülkelerde grafik tasarımı şekillendirmekte öncü rol oynamaktadırlar. Özellikle İsviçre ve Amerika Birleşik Devletleri, Alman ve Fransız kökenli grafik tasarımcıların yoğun işler ürettikleri ülkeler oldular. Amerikan yaşam tarzına uyum sağlayan tasarım tarzı, her ne kadar Avrupa'nın büyük etkisi altında olup şekillense de, zamanla kendine özgü bir hal almaktadır. İllüstrasyon çok farklı kültürlerde kendine has yerel inanışlar, betimlemeler, renkler ve yine yerel gelenekler ve yaşam şekliyle paralellikler kurarak coğrafyalara göre değişik yaklaşımlar sergilemektedir. Bu tıpkı sanatın diğer alanlarında olduğu gibi illüstrasyon ve grafik tasarımda da böyle olmaktadır. Sembollerle iletişim belli bölgelerde yerel anlamlar taşıırken diğer bir

taftanda evrensellikde taşıyabilirler. Göz “*Nazar boncuğu*” ile sembolleşerek, Türkiye gibi bazı ülkelerde anlamlı olurken diğer bir kültürde başka bir anlam ifade edebilmektedir. Coğrafyaların kendi sosyal yapıları o topluluğun alışkanlıklarını, davranış şekillerini, inanışlarını ve kendi estetik değerlerini ortaya çıkarabilmektedir. Bu anlamda illüstrasyonun farklı kültürlerde kendine has bazı değişiklikler yaşıyor olabilmesi mümkün görülmektedir. Evrensel iletişim yöntemlerinden birisi olmasına rağmen, yerel motiflerle kendine has bir biçim içine girmesi sıkça gözlemlenmektedir.

Amerika 1930'ların başından başlayarak, Avrupalı olağanüstü tasarımcılarına kucak açmaktadır. Amerikan illüstrasyonu başlangıç dönemlerini yaşamaktadır diyebilmek mümkündür. Grafik tasarım için de aynı şeyi söylemek gerekir. Avrupa'dan gelen bu yetenekler; başlangıç aşamasında Amerikan görsel iletişiminin çitasını yükseltmiştir ve yoğunlukla Avrupa etkisi altında üretilen işler söz konusudur. Fransız usta illüstratör ve grafik iletişimciler Amerikan'ın yeni yeni gelişmekte olan tasarımına çok büyük katkılar sağlamaktadırlar. Başlarda neredeyse Avrupa'da üretilen işlerin benzerleri söz konusu olsada, sonraki dönemlerde Amerikan illüstrasyonu ve grafiği kendine has bir çizgi yakalayacaktır. Amerikaya savaş döneminde sığınan çok sayıda ilüstratör, tıpkı Nazi Almanya'sından kaçan bilim adamları gibi, Amerikan sanatına ve görsel iletişimine şekil vermiştir. Avrupa'da afiş tasarımının, illüstrasyonun gelişmesinde katkısı neyse, Amerika'da da, süreli yayınların özellikle dergilerin katkısı aynı şekildedir. Dergi kapak tasarımları çok değerli illüstratör ve grafik tasarımcılara yaptırılmıştır. Yine başlarda Cassandre, André Derain, Marcel Vertes, Saul Stainberg gibi güçlü yetenekler başta olmak üzere çok sayıda değerli sanatçı dergi kapakları tasarlarlar. Tam bu noktada, illüstrasyonun gelişimi ile ilgili şunu söylemek olasıdır; iletişim tarihinde gelişen teknolojiler ve malzemelerle, sanatçının kendisini ifade edeceği mecralarda değişiklikler olabilmektedir. Duvar resimlerinde betimlenen sahnelerden dergi kapak tasarımları ile ilgili sürece kadar geçen zaman dilimine bakıldığında, tasvir edilen resmin amaçları neredeyse aynı olsada üretim aşamaları ve sunulan platformlar farklı olabilmektedir.



Kaynak: http://www.condenaststore.com/-sp/The-New-Yorker-Cover-September-17-1960-Prints_i8482451_.htm

Şekil 2.38 Saul Steinberg, *New Yorker Kapağı*, 1960.

Bu farklılıklar, mesajın farklı sunuş etkilerini oluşturmaktadır. Afiş bir propaganda aracı olarak yoğun kullanılmışken, dergi daha kitlesel bir anlam

ifade edebilmektedir. Öte taraftan kitap resimleme ise daha içsel temas kurabilmektedir. Toplulukların nasıl, ne şekilde ve nasıl reaksiyon göstereceklerine dair geri dönüşümler; mesajın sonraki iletme yöntemini şekillendirmektedir. Burdan hareketle iletişim farklılıkları, kişiselleşen boyut itibariyle bile; insanla temas kurmak için gereklilik arz etmektedir, bu nedenle görsel iletişimin farklı boyutlarla mesajı taşınması gerekebilmektedir, hatta zorunlu olabilmektedir. Elbette teknolojik olanakları da objektif manada söylediklerimize eklemek gerekmektedir.

İkinci Dünya Savaşı'nın hüküm sürdüğü 1939 ve 1945 yılları arasında, özellikle Rus tasarımında kullanılan foto montajlar (kolajlar), illüstrasyonda yeni bir anlayışa neden olmuştur. Bir anlamda *Foto İllüstrasyon*'dan söz etmek mümkündür. İllüstrasyonun gerilediği belirtilen fotoğraf döneminde, bu yeni anlayış yoğun olarak egemen olmuştur.



Kaynak: http://www.allposters.com/-st/Sascha-Maurer-Posters_c37515_.htm

Şekil 2.39 Sascha Maurer, *Amerikan İllüstrasyonunu Avrupa Seviyesine taşımıştır.*

Bu anlamda illüstrasyon; 1950'lere kadar olan bölümde bir gerileme yaşamaktadır. Sanayileşen ekonomiler; reklamcılığın olanaklarını kullanarak bitmek tükenmek bilmeyen iştahlarını kabartmaya devam etmektedir. Toplumsal bir etkinlik olduğu bilinen tasarımın bu derece yoğun kullanılması sosyal ve ekonomik yaşamın gelişmesiyle anlaşılır olmaktadır.

Savaştan sonra Amerikan tasarımı, Avrupa'dan göç edenlerle hareketlenir. Aynı tarihlerde İsviçre'de *Basel Okulu*, Bauhaus'un deneysel araştırmalarını ilerleterek evrensel çapta moda haline gelmektedir. Amerika savaştan galip gelince, ekonomisi ve değerleri tüm dünyada egemen olmaya başlar. Bu dönemlerde artık küreselleşmekten bahsedileceğini söylemek gerekir. Küresel ölçekli büyük şirketlerin doğması ve yayılma istekleri ile birlikte reklamcılık süper güç haline gelen Amerika'nın bir sonucu olarak, hiç olmadığı kadar aktif ve devasadır. Bu hızlı gelişme her konuda sosyal ve ekonomik olarak kendisini göstermektedir. İletişim; bir dönem yoğun olarak illüstrasyon'nun kullanıldığı afişlerle yapılmaktayken, artık işin içine Radyo ve Televizyon'da karışmıştır. İletişimdeki bu patlama 1960'lara denk gelir. Bu olağanüstü iletişim teknolojisi grafik tasarımı tek bir meslek olmaktan çıkararak çeşitlendirmiştir. Bir grafik tasarımcı illüstrasyon veya afiş, billboard yapıyorken, öte taraftan jenerik yapmaya da başlayabilmektedir. Saul Bass illüstratör ve grafik tasarımcı olarak, modern manada ilk jeneriği hazırlar (*The Man with the Golden Arm, Exodus*). Saul Bass bu nedenle çok önemli bir mihenk taşıdır.

1950 ve 60'larda Amerikan illüstrasyonunun altın çağını yaşadığı bir dönemden bahsedebiliriz. Bu dönemde illüstrasyonda gerçekçi çizimler büyük beğeni kazanmıştır ve dönemin belirgin özelliklerinden olmuştur bu nedenle bu tür illüstrasyonlar yaygındır. Bu illüstrasyon türüne *havy illüstrasyon* denmektedir.

Arthur Sarnoff, Joseph Christian Leyendecker, Robert "Bob" M. Peak, Bernie (Bernard) Fuchs, Newell Convers Wyeth, Richard Amsel, Robert Edward McGinnis Amerika Birleşik Devletleri'nin en ünlü ve akla gelen illüstratörleridir.

Amerikan Havy İllüstrasyonu dönemin reklam tanıtımlarında sıklıkla kullanılmıştır. Fotoğrafın baskın olduğu dönemlerde bile varlığını sürdürmüştür. 1950 - 1960 zaman diliminde özellikle anılan bir dönem olsada, esasen 1980'lere varan etkinliğinden bahsetmek gerekir. Fotoğrafik gerçeklikte hazırlanan illüstrasyonlar hayranlık uyandıracak kadar etkilidir. Amerikan tasarımının en belirgin niteliklerinden birisi fotografik olmalıdır. Neredeyse

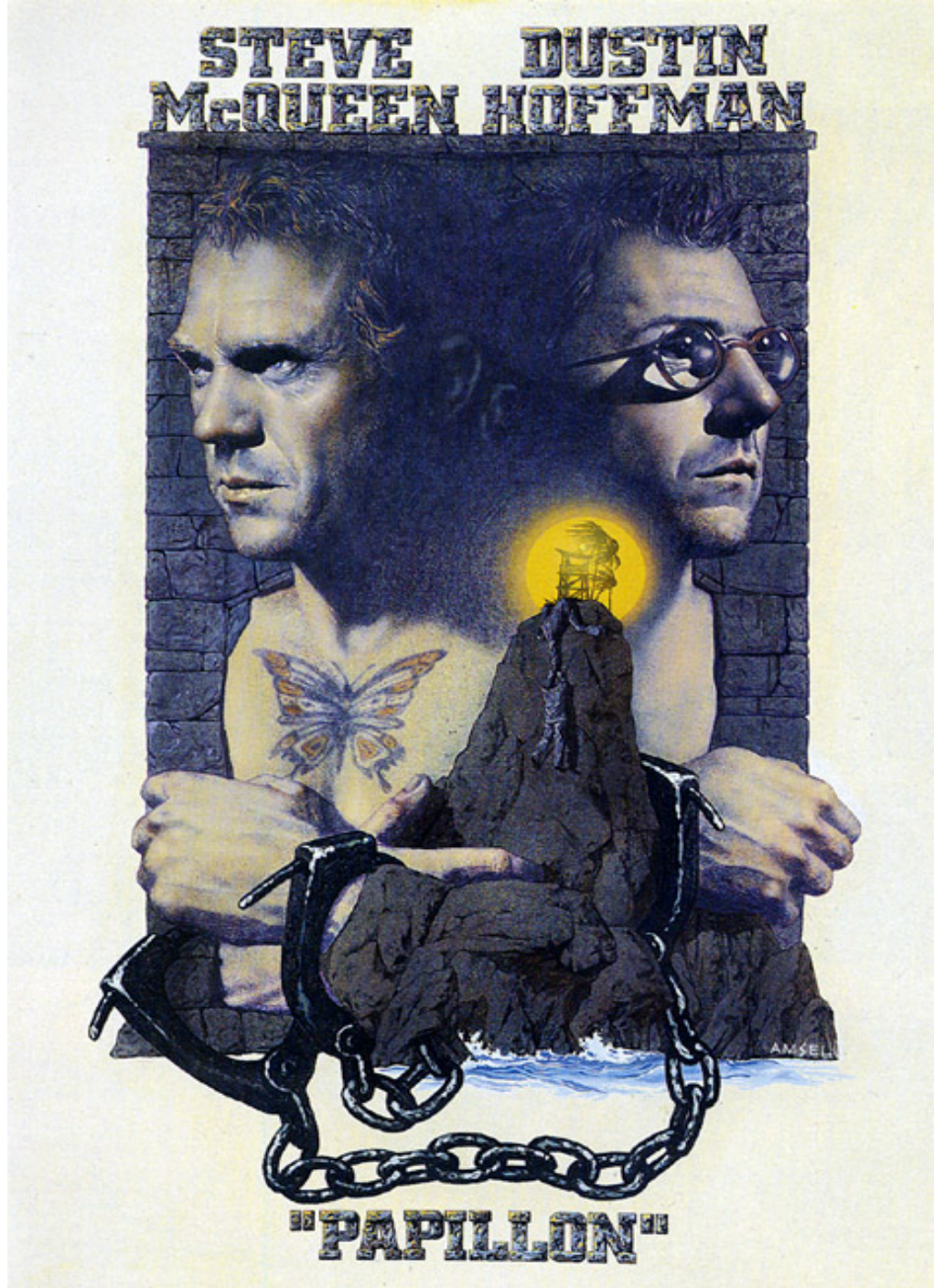
kusursuz anatomisi ve sürükleyici ve büyülu atmosferleriyle bu illüstrasyonlar sürükleyicidirler. Amerikan'ın dünyadaki Icon'larından biri kuşkusuz bu illüstrasyon tarzıdır.



Kaynak: <http://www.mutualart.com/Artist/Arthur-Sarnoff/A42DA335C26BB0E9/Artworks>
http://www.solakkedi.com/illüstrasyon/arthur_sarnoff/000.html

Şekil 2.40 Arthur Sarnoff (1912 - 2000), *Havy İllüstrasyon Örnekleri.*

Amerika'nın, küresel bir güç olmasının getirdiği avantajla illüstrasyon tarzı da dünyayı etkilemektedir. Sovyet Rusya'ya göre daha yayılcı kültür politikaları, Amerikan kültürünün dünyaya ihraç edilmesini sağlamıştır. Özellikle dönemin *Havy illüstrasyon* tarzı tüm dünyayı etkisi altına almıştır.



Kaynak: http://adamcdaniel.com/AmselArt/Amsel_Papillon.jpg

Şekil 2.41 Richard Amsel, *Papillon* Filmi için İllüstrasyon, 1955.

Havy İllüstrasyon örneklerinden Papillon sinema filmi için hazırlanan illüstrasyonu Richard Amsel betimlemiştir. Dönemin en iyi filmleri arasında gösterilen Steve McQueen ve Dustin Hofman'ın bu filminin afişinde Amerikan illüstrasyonunun gerçekçi yaklaşımını gözlemlemekteyiz.

Amerikan tasarımındaki bu yaklaşım tüm dünyayı etkilerken, 1980'lere kadar, neredeyse tüm film afişlerinde *Havy İllüstrasyonun* örneklerini görmek mümkündür.



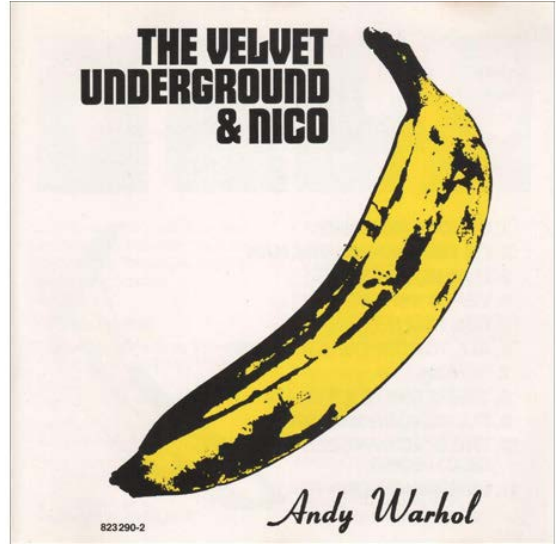
Kaynak: <http://www.comicorange.gr/imgs/comics/mcginnis/mcginnis34.jpg>

Şekil 2.42 Robert Edward McGinnis.

Fransa'nın klasik yapısı 1960'lara gelindiğinde de pek değişiklik göstermez. Her ne kadar dünya reklam sektörüne yön veren büyük isimler çıkarmış olsada, şiiresel yaklaşım Fransa'nın kültürel haritasında kuşkusuz yön belirleyen bir unsurdur. İsviçre ve Polonya'lı sanatçıların Fransa'ya gelmesiyle birlikte mevcut global döngüye entegrasyon bir anlamda sağlanmış olur. Özellikle Polonyalı Jan Lenica Paris'e gelerek kolaj çalışmalarını geliştirir. Bu tekniğini ilerleterek sonrasında hareketli görüntülerle ilgilenmeye başlar. Teknolojinin yine biçim değiştirdiğinin belirtilerini almak hiçde zor değildir.

Avrupa ve Amerika uluslararası tasarım biçimini ve tavrını belirlemiştir. Özellikle İsviçre'nin tasarıma getirdiği standartlar evrensel boyuttadır. 1960'lı yılların sonlarına doğru bu değişmeye başlayacaktır. Karşı çıkan sorgulayan, dinamik bir kuşağın emperyalist güçlere karşı direnişi, özgürlük arayışı, savaş karşıtı duruşlarla birlikte yeni bir devrimci duruş sergilenmektedir.

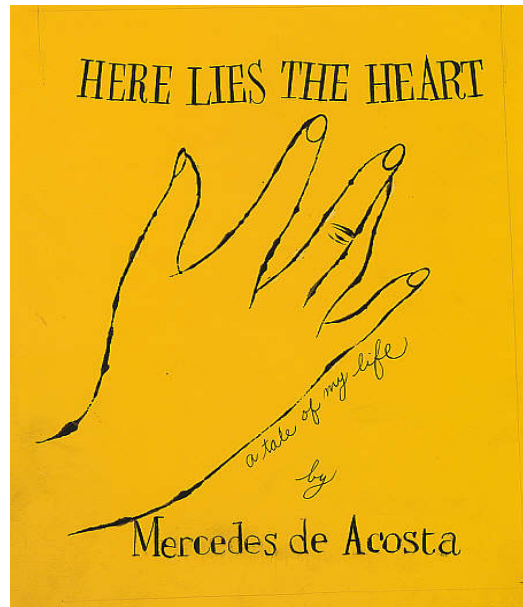
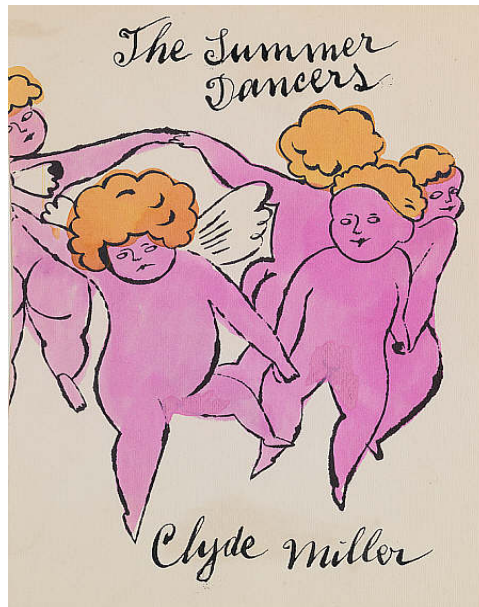
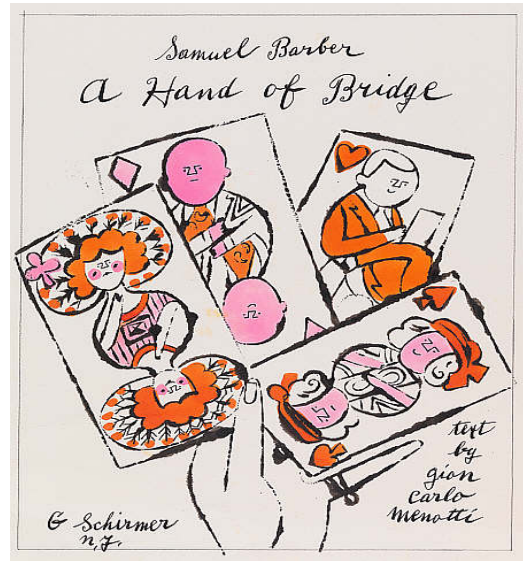
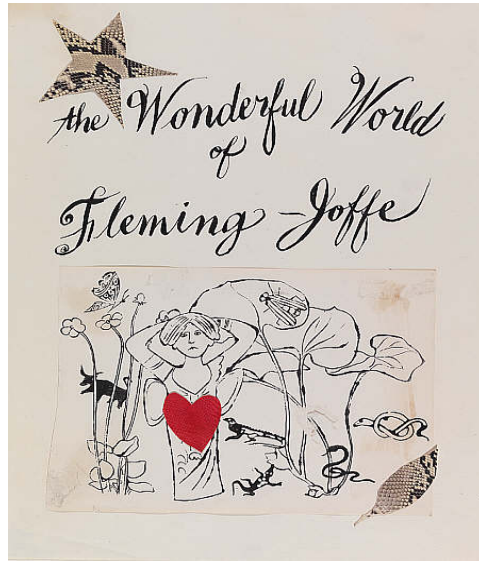
Özellikle Vietnam savaşı'na karşı çıkan savaş karşıtları, toplumsal yaşamda ses getirmeye başlamıştır. Bu dönemlerde ortaya çıkan başkaldırı ile dayatılan bazı unsurlar değişmeye başlamıştır. Tasarımda da bu sunulan tasarım anlayışına karşı çıkan tasarımcılar yeni bir döneme imza atmaya başlayacaklardır. Özellikle 1967 yılı önemlidir bu anlamda. Andy Warhol, uluslararası kabul görmüş tasarım biçimine karşı bayrağı eline almaktadır. "The Velvet Underground" için muz çizer. The Velvet Underground 1965 yılında kurulan bir rock grubudur. Andy Warhol bu grubu dinler ve menejeri olur. Albümlerinin çıkmasına da yardımcı olur. Bu grup için yaptığı "Muz İllüstrasyonu" grubun tanınmasında çok önemli bir rol oynar. Bu dönemler artık pop müzik ve görsel unsurların sıklıkla kullanıldığı bir dönemdir. Aynı dönemde birçok illüstratör ve grafik tasarımcı rock müzik ve pop müzik için



Kaynak: <http://lawprofessors.typepad.com/.a/6a00d8341bfae553ef0168e5672162970c-pi>

Şekil 2.43 Andy Warhol, *The Velvet Underground, Banana*, 1967.

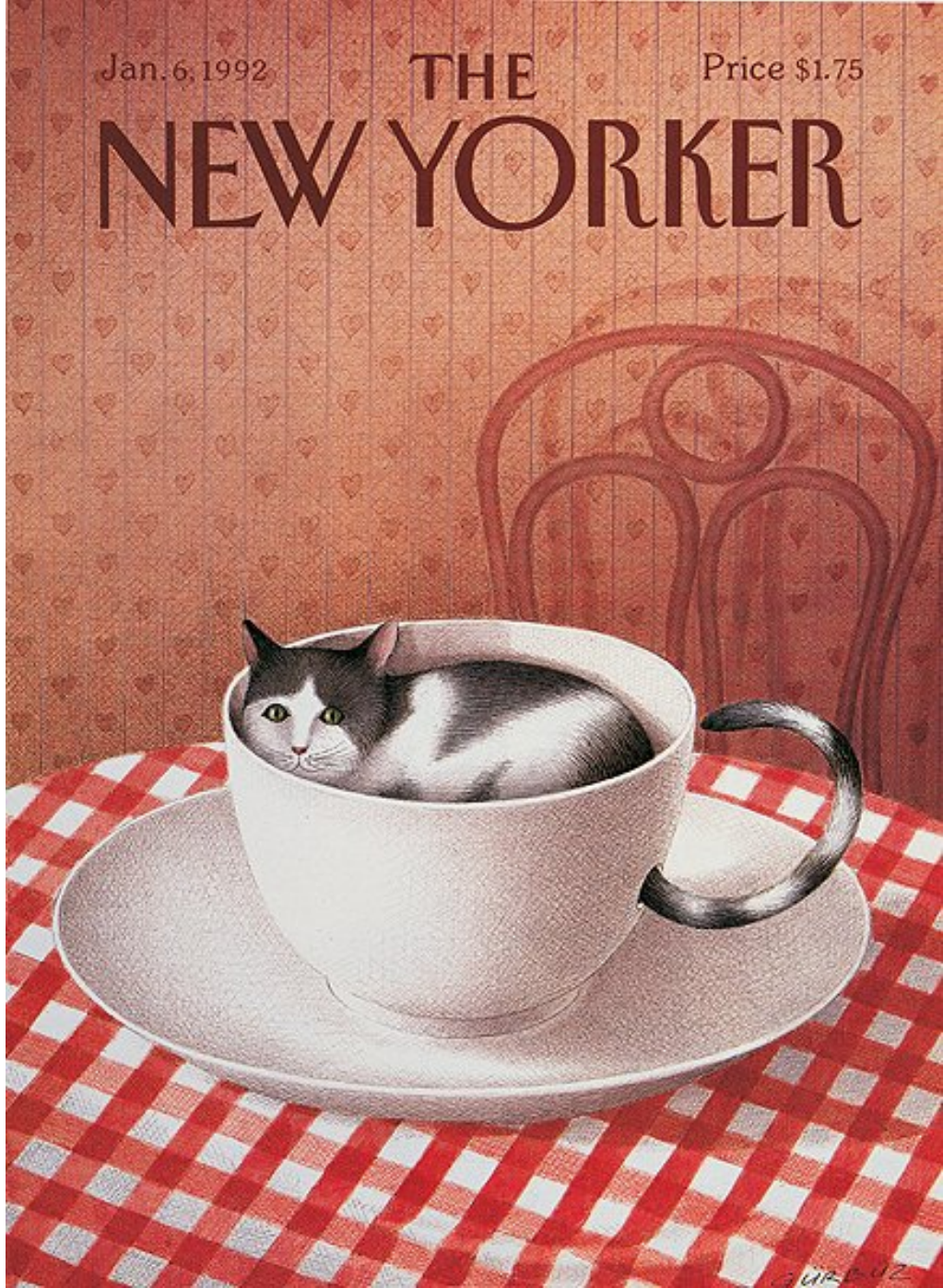
çok sayıda çalışmalar yaparlar. Peter Blake'le Jane Haworth, Beatles grubuna *Sergent Peppers Heart Club's Band*'i hazırlar yine Milton Glaser, *Bob Dylan* posteri için illüstrasyonu tasarlar. Çizgi Roman ve absürd çizimleriyle Robert Crumb'da yine aynı dönemde *Big Brother* için kapak illüstrasyonu çizer. Robert Crumb ve illüstrasyon dehalarının çok büyük kısmının işleri bir klasik olan *New Yorker* dergisinde kapak olarak kullanılmaktadır. Türkiye'den de değerli hocam Gürbüz Doğan Ekşioğlu'nun işlerinin yine defalarca *New Yorker* dergisinde kapak olarak yayımlandığını belirtmek gerekir.



Kaynak: http://www.nationalgalleries.org/collection/322/W/5932/artist_name/AndyWarhol

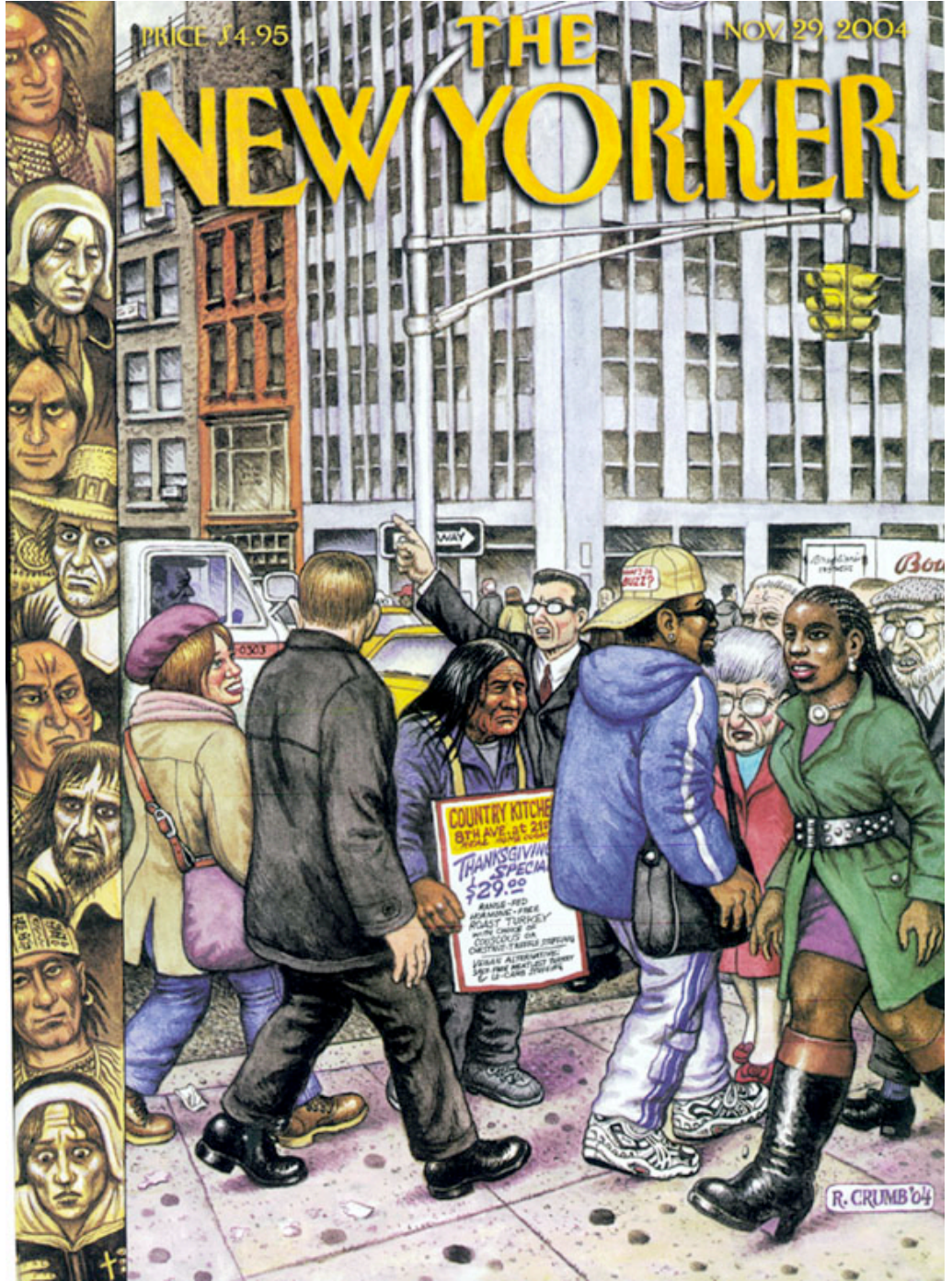
Şekil 2.44 Andy Warhol, illüstrasyon çalışmalarından örnekler.

Mecra olarak dergilerin; işin doğası gereği illüstrasyonun yaşayacağı alanlar olduğunu kabul etmek şaşırtıcı değildir. İllüstrasyon'a katkı sağlaması anlamında New Yorker dergisi takdireşayan bir dergidir. Dünyanın en büyük illüstratörleri tarihi sürece bakıldığında bu dergide kapak olmuşlardır. İllüstrasyon'a katkısı büyük bir yayın organıdır.



Kaynak: <http://www.gurbuz-de.com/kapaklar.html>

Şekil 2.45 Gürbüz Doğan Ekşioğlu, *The New Yorker Kapak*, 1992.



Kaynak: <http://www.islandbreath.org/2004Year/13-justice/justice06crumbfull.jpg>

Şekil 2.46 Robert Crumb, *The New Yorker* Kapak, 2004.

Çiçek Çocuklar'ın tüm dünyayı etkileyen savaş karşıtı duruşları ve protestoları ile, illüstrasyon daha özgür tutum sergilemiştir. *Savaşma seviş* düsturu esasen bir hayat şeklinin de ilanıdır. Bu dönemlerde müzik gruplarının tıpkı New Yorker dergisi gibi bir misyon üstlendiğini

görmek mümkündür. Çok sayıda albüm kapağı için hazırlanan illüstrasyon ve grafik tasarımlar döneme yön vermektedir.

1960'larda başlayan ve 80'lere kadar özellikle Almanya'da (batı) başlayan fotoğraflık imgelerin kullanıldığı kolajlar ve değişik montaj teknikleri, yeni bir tasarım dilini oluşturmuştur. Bu şiirsel anlatım; kitap, plak, dergi, afiş ve televizyon gibi tanıtım mecralarında da kullanılmıştır. Bu dönemde de illüstrasyonun gerilediğini söylemek mümkündür. Savaş sonrasında Polonya gibi ülkelerin illüstrasyona ciddi katkısı olduğunu belirtmek gerekir. Özellikle Lenica ve Cieslewicz bireyselleşmiş çalışmalarıyla adlarından söz ettirerek Polonya ekolünü gerçek üstü fantastik tasarımlarıyla dünyaya tanıtmışlardır.



Kaynak: <http://www.polishposter.com/images/0571.jpg> ve <http://www.polishposter.com/images/0729.jpg>

Şekil 2.47 Jan Lenica, *Tiyatro ve Opera Posterleri için illüstrasyonlar.*

"Teknolojinin verdiği güçle evrensellik, geçmişin kısıtlayıcı modellerinden uzaklaşarak, Manovich'in deyişiyle "melezlik" ve "karışabilirlik" ile kendinden önce gelen herşeyden farklı yeni bir ortak dil oluşturuyor."³¹ Çeşitlenen anlatım yolları ile birlikte Grafik öğelerin

³¹ ARMSTRONG, H. ve Çeviri. USLU, M. E. a.g.k. s.21

hereketlendirilmesi de kaçınılmaz olmuştur. İllüstrasyon; tek kare veya çok kareli bant karikatürlerde olduğu gibi kendisini ifade edebilmekte, aynı zamanda hareketli olarak da çok daha farklı bir etkiyle, mesajı iletebilme yeteneğini de kazanmaktadır. İletişim pazarının 1960'lı yıllarda tırmandığını belirtmiştik, illüstrasyonun ve diğer grafik unsurların, reklamcılık tarafından etkili kullanıldığı hatta yeni iletişim kaynaklarıyla güç kazandığını anımsamak gerekmektedir. Yoğun reklamcılık ve ticari kaygılar Roy Lichtenstein gibi olağanüstü illüstratörlerin, birer avangard olduklarını unutturmamıştır.

Kaynak:

<http://www.bra.inpickings.org/index.php/2012/06/26/milton-glaser-hillman-curtis/>



Şekil 2.48
Milton
Glaser,
Bob Dylan
Poster için
yaptığı
illüstrasyon.

"Roy Lichtenstein (1923 – 1997), Amerikan Pop Art akımının önde gelen isimlerinden biridir. Yapıtları hem popüler reklamcılıktan, hem de çizgi roman tarzından önemli ölçüde etkilenmiştir. Çizgi romanlardan seçtiği bir kesiti alarak büyüten sanatçı, güncel ve popüler konu, olay ve kahramanları büyük bir yalınlık içinde sunmuştur. Bir antik çağ tapınağı, Picasso'nun bir resmini kendine özgü tekniği kullanarak çizgi roman dili içinde yeniden oluşturur, yani popülerize eder. Lichtenstein, coşkulu bir dille, çizgi roman görüntülerini büyütürken bu çizgilerdeki belirgin ve sert grafiksel özellikleri, daha abartılı bir biçimde vurgulanmıştır." ³²



Kaynak: <http://www.museumsyndicate.com/artist.php?artist=21>

Şekil 2.49 Roy Lichtenstein, *Umutsuz*, 1963.

³² Solakkedi.com, (2013), Ressamlar / Roy Lichtenstein

Saul Stenberg, Robert Crumb, Roy Lichtenstein gibi sanatçılar illüstrasyonun çeşitlenmesinde ve yönünü belirlemekte çok etkili isimler olmuşlardır. Stenberg'in olağan üstü sade ve zengin estetik tavrı çılgın kişiliği ile birleşmesi, yine Crumb'unda yaşam tarzı ile bütünleştirdiği illüstrasyonla gönülleri fethetmiştir. Lichtenstein ise, tam anlamıyla illüstrasyon ve çizgiroman tarihine damga vurmuş ve ikonlaşmıştır. Anlatım dili ve teknik olarak yaklaşımlar; zamanın teknolojisinin birer sonucu olarak ortaya çıkmış, bunun sonucu olarak illüstrasyon ve anlatım dili yeniden şekillenmeye başlamıştır. Roy Lichtenstein buna çok iyi bir örnektir.



Kaynak: <http://www.museumsyndicate.com/artist.php?artist=21>

Şekil 2.50 Roy Lichtenstein'in çalışmalarından örnekler.

Tüm bu başarılı sonuçlarla, özellikle klasik *Havy Amerikan İllüstrasyonu*, 1980'lere gelinceye dek dünyanın diğer ülkeleri tarafından örnek alınmış benzer çalışmalar yapılmıştır. Havy illüstrasyon elbette en tipik esinlenme yöntemidir. Başarılı gerçekçi çizimler ve insanları etkileyen romantizm ile belirdir. 1970 ve 1980 Türk sinemasında da bu illüstrasyon türüne sıkça rastlanır. Sonraki dönemlerde yoğun tipografi ve fotoğraf kullanımı daha önce belirttiğimiz gibi tüm dünyada illüstrasyon kullanımında düşüşe neden olmuştur.

1990'lı yıllara kadar süren klasik yöntemler ve kısmen pistole veya püskürtme boya makinası yardımıyla yapılan illüstrasyon yöntemleri, 90'lı yılların ortalarında yerini, yavaş yavaş bilgisayarlara bırakmaktadır. Bilgisayar yazılımlarının ileri düzey çözümleriyle illüstrasyonlar ve grafik tasarımlar çok daha kolay ve pratik yöntemlerle yapılmaya başlanmaktadır. Adobe ve Apple firmalarının grafik tasarımcılar için geliştirdikleri olanaklar, olağanüstü ve büyüleyicidir.

İletişimde yeni teknolojilerin kullanılıyor olması, gazete, dergi, TV sinema ve radyo gibi iletişim araçlarının mesajı iletme yöntemlerini çeşitlendirmektedir. Bu çeşitlenmenin içerisinde, illüstrasyon önemli bir yere işleve sahiptir. Bundan hareketle "...teknoloji geliştikçe, sadece basılı malzemeler değil; film aracılığıyla perdeye yansıtılan, video ile ekrana gönderilen ve bilgisayarlar yardımıyla üretilen görsel malzemeler de grafik tasarım kapsamı içine girmiş ve bu terimin anlamı oldukça genişlemiştir."³³

"Onbeşinci yüzyıldan yirminci yüzyılın başlarına dek zaman ve mekan hakkındaki anlayışımız, bir çeşit Newton-vari paradigma olan fiziksel gerçekliğin dört temel taşına duyduğumuz sarsılmaz inanca bağlıydı: uzay, zaman, enerji ve kütle. Yönsel düşünceyi vektörler (yukarı,aşağı, sol ve sağ) aracılığıyla tanımlayan öklidyen uzay gibi, batının uzay anlayışı da mutlaktı: sınırsız ve sonsuz, düz ve durağan, bilindir ve sabit.

Daha sonra, 1905'te Albert Einstein, beşyüz yıllık kuantum fiziğinde devrim yaratarak enerji ve kütle birbiriyle değişken olduğunu ve uzay ile

³³ BECER, E., a.g.k. s.33

zamanın bölünmez sürekliliğini ortaya atarak, tek değişimin ışık hızı olduğunu kanıtladı.

Bugün, *milyar* bilgisayar, ...dünyayla olan bağlantımız. O bizim bilgi kaynağımız, eğlence aracımız, iletişim kapımız ve üretim cihazımız. Onun aracılığı ile ve onun için tasarım yapıyoruz. Onun en sadık tebaası ve en anlayışlı kitesiyiz. Ancak aynı zamanda da onun esiriyiz: görsel ifadenin taviz vermez programlama dillerinden geçmesi gereken bir mecraya tutsak biçimde "tasarım", adeta bir zamanlar İsviçre tipografisini tanımlayanların uydukları kadar katı bir dizi komut ve düzenlemeye boyun eğmek durumunda." ³⁴

Gelişen teknoloji ve yazılım yöntemleriyle birlikte klasik üretim teknikleri, hem zaman açısından, hemde malzeme hazırlanma şekli ve diğer yazılım programlarıyla entegre olabilme dezavantajlarıyla tercih edilmemektedirler. Bundan dolayı; illüstrasyonun dijital ortamda hazırlanması için oluşturulan teknolojiler cazip ve mantıklı hale gelmektedir. Dahada önemlisi hareketli görüntü ile entegrasyonu, illüstratörleri klasik yönteminden uzaklaştırarak heyecanlandırmaktadır. Elbette taleplerin bunu şekillendirdiği açıktır. Yeni Medya, Tv, Sinema, interaktif çalışmalar yeni yöntemlerin yolunu açmışlardır. Bu tıpkı Art and Craft ve Art Nouveau'ya benzer bir durum içermektedir. Bir tarafta yeni teknolojiler ve sosyal ve ekonomik anlayışlar, diğer taraftan teknolojinin geleneksel üretim şeklinden daha iyi olamayacağı gibi düşünsel yaklaşımlar ve ayak direnmelerdir. Her yeni teknolojinin, gereksinimlerden oluştuğu gerçeğine atıfta bulunmamız gerekir. İnsanlık tarihinden bu yana, sürekli değişim içinde olan araç gereçlerin iletişimi nasıl yönlendirdiği ile ilgili temel yaklaşımları gözlemlemekteyiz. İki boyutlu yüzey üzerine imgelenen fikrin hareketlenmesiyle, yeni anlatım yollarına olanak verdiği anlaşılmış ve yazılım üreticileri bu konuyla ilgili yeni yöntemler geliştirmişlerdir. Birbirleriyle entegrasyonu sağlanan yazılımların yegane amacı, benzer hedeflere varma nedenlerindedir. Daha etkili ve akılda kalıcı mesajlar - yöntemler aranmaktadır. Çizerek, boyayarak üstelik bunu hareketlendirerek yapmak için her türlü teknoloji hazırdır. Sanatçı tasarımlarını yaparken artık daha geniş bir perspektiften bakarak tasarımlarını yapmaktadır.

³⁴ ARMSTRONG, H. ve Çeviri. USLU, M. E. a.g.k., s.119

"Bugün tasarım alanına adım atacak adaylar,akıl almaz teknolojilerde ustalaşmak ve kendilerini koşul ve talepleri daima değişecek bir kariyere hazırlamak zorundadırlar. Bir tasarımcının "yapması" gerekenler artık her zamankinden daha fazla." ³⁵ İllüstrasyon'da da bu böyledir. Yeni yöntemler ve yeni beklentiler yapılması gerekenleri çeşitlemektedir.

2.3 Teknoloji ve Gelişen İllüstrasyon Yöntemleri

1980'lerden sonra özellikle 1990'ların başında; bilgisayarların kullanılması, grafik tasarımcılar için tasarım araç gereçlerinden biri olarak kabul görülürken sonraki yıllarda çok daha fazlası olduğu gözlemlenmektedir. İllüstrasyon malzemeleri ve yapılış teknikleri anlatılırken; kağıt, kalem, maket bıçağı, gönye, yapıştırıcı, guaj, akrilik, suluboya veya buna benzer bir yol sunmak tavsiye edilmekte ve öğretilmekteydi. Tasarımların ve neredeyse illüstrasyonların büyük çoğunluğu sayısal ortamda gerçekleştirilirken bazı tanımların ve kavramların geçerliliklerini yitirdikleri de yine gözlemlenmektedir. İngiliz Jonathan Ellery'in söylediği ilgi çekicidir:

"Tanımlama olarak grafik tasarım ne anlama geliyor artık hiç bilmiyorum. Bir zamanlar tam bir berraklık içinde oturduğu alan artık diğer disiplinler tarafından o kadar bulanıklaştı ki yepyeni bir dünya ortaya çıktı. Bu sürekli belirsizlik çağı bana mükemmel uyuyor,"³⁶

Tasarımcılar bu yeni dünya karşısında çok fazla seçeneğe sahip olmaktadır. Yapılan herhangi bir tasarım bir anda sanal uzayda hayat bulabilmekte ve üç boyutlu çıktıları alınarak şaşırtabilmektedir. Yine "*Adobe Illustrator*" yazılımını kullanarak çizilen sayısal tabanlı karakter ki; buna vektörel çizim deniliyor, yine "*Adobe After Effects*" programıyla hareketlendirilebiliyor. Gerçek zamanlı müdahaleler yapılarak esneklik sağlanabiliyor. Örneğin betimlenmiş sahne; "*Adobe Illustrator*" programında tek karelik klasik illüstrasyon kıvamındayken; aynı belge "*Adobe After Effects*" programına çağrılarak hareket edebilecek duruma getirilebilmekte ve gerekirse

³⁵ a.g.k., s.7

³⁶ TWEMLOW, A. ve ve Çeviri. ÖZGEN, D. *Grafik Tasarım Ne İçindir?* s.54 : YEM Yayın, İstanbul, 2008

betimlenen sahneye müdahale edildiğinde, eş zamanlı olarak hareketlendirilen sahnelerde de yapılan değişiklikler aktif olabilmektedir. Bu ve bunun gibi ortak ilişki içerisinde olan sayısal yazılımlar; hızlı üretim yapmayı sağlarken, diğer taraftan iletişim devrimi ile gelişen kitle iletişim araçlarında da kullanılmasını sağlamış olmaktadır.

Dijital sanatçılar ellerindeki gelişmiş olanakları kullanırken; geleneksel üretim biçimlerini de kullanmaya devam etmektedirler. Kalem , fırça, boya, kağıt gibi malzemeleri sanatsal formlar için atölye ve/veya çalışma alanlarında barındıran sanatçılar; 3D, vektörel çalışmalar gibi üretimler için; bu geleneksel formları entegre ederek dijital üretim yollarını zenginleştirmektedirler. Güçlü dijital stüdyolar sanatçılar için alternatif olanaklar sunmaktadırlar.

"İki boyutlu görüntüler yaratan sanatçıların Adobe Photoshop gibi yazılım paketleriyle donanmış stüdyoları vardır. İsminin çağrıştırdığı gibi, bu yazılım esasen fotoğraflarla çalışmak amacıyla yaratılmıştır. Sanatçılar bu uygulamayla da çizim yapabilirler; nitekim ticari illüstrasyonlarda işe yarayan asli araçlardan birisidir bu. Photoshop, ya Piksel tabanlı görüntüler ya da vektör tasarımlar üretme tercihini sunar. Piksellerden oluşan dosyaların kendilerine özgü bir çözünürlüğü vardır ve her Piksel ya da nokta bir renge atfedilir. Çözünürlük, bir görüntünün içerdiği yatay ve dikey Piksellerin sayısı (örneğin, 1024 x 768) olarak tanımlanabilir. ...Öte yandan, vektör görüntüler matematiksel olarak tanımlanmıştır. Adobe Illustrator gibi özel vektörel yazılım paketleri, çözünürlükten bağımsız olduğu gibi bit - haritalı (Piksel-haritalı) yazılım paketlerinden üstündürler. Bu programlar, görüntü yaratmak için, on sonlu Piksel sayısı ile tanımlamak yerine, matematiksel olarak tanımlanmış noktalar, eğriler ve şekiller kullanırlar. Böylece, yapılan çalışma doğru kalitesinde hiçbir kaybolma olmadan neredeyse her boyuta göre ayarlanabilir. Bu görüntü oluşturma yöntemleri kesinlikle eşsizdir ve çeşitli yollarla birleştirilebilir.

Fakat, başka bir grup dijital sanatçı, stüdyolarını Maya gibi üç boyutlu modelleme ve animasyon yazılımıyla donatmışlardır. Söz konusu programlar sanatçılara, muazzam genişlikteki bir yelpazede seçenekler sunar. Tuvaldeki resim gibi çalışan, ayrıca ışık, gölge ve perspektiften oluşan bütün öğelerin

renklerle oynanması suretiyle elde edildiği iki boyutlu sistemlerden farklı olarak bu üç boyutlu sistemler, görüntünün ya da nesnenin bütün parametrelerinin matematiksel uzamda tanımlayan bir veritabanı yaratırlar. Sanatçı o uzama kameralar, ışıklar ve nesnelere yerleştirebilir ve bilgisayarda oradan bir görüntü meydana getirir." Bu görüntüler farklı dosya formatlarıyla saklanabilir hatta sanal ortamda heykel formu ile tutulabilir."³⁷

3D (üç boyutlu) yazıcılarla bu sanal heykellerin veya modellerin hacimsel çıktıları da alınabilmektedir.



Kaynak:

<http://www.istockphoto.com/stock-photo-17275471-e-book-tablet-concept.php?st=91e80e4>
<http://www.istockphoto.com/stock-photo-17166680-smartphone-with-cute-3d-tubby-cartoon-people.php>

Şekil 2.51 Nihat Dursun, *3D Yazılımlarından Maya ile hazırlanmış çalışmalar*, 2011.

2.4 İllüstrasyon Yöntemleri

İllüstrasyon başından beri sayısız tekniklerle üretilmektedir. İlkel baskı teknikleri, yontma, kazıma gibi yöntemlerden elektronik sayısal işleyicilere kadar geçen zaman diliminde, çeşitlenerek ve sosyal ekonomik yaşamın hareketiyle üretim yöntemi gerektiğinde biçim değiştirerek varlığını sürdürmüştür. Kavramsal illüstrasyon, reklam illüstrasyonu, portre ve karakter

³⁷ WANDS, B. Çeviri. AKINHAY, O. , *Dijital Çağın Sanatı*, S.34, Akbank Kültür Sanat Yayınları, 2006

tasarımı, çocuk kitabı resimleme, dijital illüstrasyon ve concept Art gibi temel bazı yöntemler bilinen yöntemlerdir ancak illüstrasyon yöntemleri, kavramları ve en önemli dönüm noktalarını büyük oranda alfabetik olarak sıralamak illüstrasyonla ilgili araştırılacak kaynaklara göndermeler yapmak açısından gerektiğinde yararlı olabilecektir.

Aşağıda sıralanmış kavramlar, kişiler ve olaylar illüstrasyon için önemlidir.

Ahşap oymacılığı, Albrecht Dürer, Akrilik, Alegori, Anatomik İllüstrasyon, Bayeux Gobleni, Aubrey Beardsley, Thomas Bewick, İfo Grafik, Botanik İllüstrasyonları, Çizgi romanları ve çizerleri, Brandywine Okulu, Randolph Caldecott, Chiaroscuro (Işık ve Gölge), Walter Crane, George Cruikshank, Çevresel İllüstrasyon, Bant Çizgi (Karikatür), Çizgi Romanlar, Çocuk Kitapları, Dada, Dekorasyon, Deneysellik, Dergiler, Dijital Devrim, Walt Disney, Diyagram, Dışavurumculuk, Doğa ve Bilim İllüstrasyonları, Gustave Doré, Dövme, Duvar Resmi, Düzenlemeoryal İllüstrasyon, Eğitsel İllüstrasyon, Serigrafi, Fantastik, Folio Society, Fotomontaj, Frotaj (Sürtme), Geleneksel İllüstrasyon, Gerçeküstücülük, James Gillray, Görsel Çarpıcılık (Visual Impact), Görsel Metafor, Göz Yanılması, Gözlemsel Çizim, Grafik Roman (Graphic Novels), Gravür, Kate Greenaway, Hiciv, Hikaye Anlatıcılığı, Hipergerçekçilik, Hieroglif, William Hogarth, The Illustrated Ape, The Illustrated London News, İkna (Persuasion), İnsanbiçimcilik (Antropomorfizm), Karakter İllüstrasyonu, Karalama (Doodle), Karikatür, Karışık Malzeme, Kavramsal İllüstrasyon, Jack Kirby, Kişileştirme (Personification), Kitsch, Kolaj, Kathe Kollwitz, Kompozisyon, Konuşma Balonu, Kübizm, Le Gun, Linolyum Baskı, Litografi, Manga, Frans Masereel, Metin ve İmge, Mimari İllüstrasyon, Mizah, Moda İllüstrasyonu, Mono Baskı, Mozaik, The New Yorker, Not Defteri, Nükte (Wit), Ornitolojik İllüstrasyon, Piktogram, Politik İllüstrasyon, Polonya İllüstrasyonu, Polonya Afiş Sanatları Okulu, Poetre, Afiş, Beatrix Potter, Psikodelik, Pullar, Puch, Punk İllüstrasyonlar, Push Pin Studios, Raster İllüstrasyon, Rebus, Resimli Taslak (Storyboard), Norman Rockwell, Romantizm, Rönesans, 3D Sanal Uzak, Sarı Denizaltı, Sembolizm, Seri İllüstrasyonlar, Seyahat İllüstrasyonları, Siluet, Simplicissimus, Saul Steinberg, Stensil, Suluboya, Tahta Baskı, Tarihsel

İllüstrasyonlar, Teknik İllüstrasyon, Sir John Tenniel, Tesadüfi Buluş (Serendipity), Tıbbi İllüstrasyon, Tipografik İllüstrasyon, Ukiyo-e, Varoom, Vektör İllüstrasyon, Victoria Dönemi İllüstrasyonu, Vinyet, Vitrin Sergileme, Viyana Sezasyonu, Yayın İllüstrasyonu (Spot), Zamanın Ruhu (Zeitgeist).

İllüstrasyon yöntemlerinden bazıları yoğunlukla üretim yapılanlardır. Bu nedenle bu yöntemlere değinmek gerekmektedir.

2.4.1 Kavramsal illüstrasyon

İllüstrasyon betimlemelerinde konu olarak genellikle; afsaneler, fantastik dünyalar, ruh ve ruhani öyküler / hikayeler, eğitici bilgiler, edebiyat anlatımları, kitap resimlemeleri, öyküler gibi unsurlar kullanılmaktadır. Güncel yaşam ve insan psikolojisi ve sosyolojik yaşam ile ilgili betimlemelerde sıklıkla konu edilmektedirler. Daha çok geleneksel bir tutum sergileyen illüstrasyon örneklerinde ağırlıklı olarak saydığımız konular işlenmektedir.

İllüstrasyon mutlak olarak mesaj iletmekle ilgili bir misyon üstlenmektedir. Bu nedenle geleneksel sanat disiplinlerinden uzaklaşabilir ve güncel teknolojileri kullanabilir; çünkü asli görevi mesajı iletmektir.

Kavramlar ve bu kavramların üstlendiği anlamlar ile mesaj iletimi; kavramsal illüstrasyonu oluşturur. Doğa, aşk, ölüm, karşıtlık, aldatma, üst, hüküm, dost, düşman, yalan, tekdüzelik, çekici, dışlanmış, eğitim, evren, kapitalizm, tüketim, eşya, politika, özgürlük gibi çokca kavram işlenebilmektedir. Bu konular işlenirken; betimlemeler sade olabileceği gibi detaylı işlenmişte olabilmektedir. Geleneksel sanat disiplinlerinden faydalanmak mümkün olabileceği gibi deneysel yollara başvurmak da mümkündür.

Metafor kullanmak etkili mesajlar için yoğunlukla tercih edilmektedir.

“Sanatı deneyimlemenin duygusal ve zihinsel yönleri, özünde bir sanat eserinin bizde nasıl bir tepki uyandırabileceğiyle ilgili bir konudur. Eğer bir sanat eseri merak uyandıramaz ya da izleyicileri duygusal bir düzeyde kendine çekemezse, onun başında vakit geçirmek de mümkün olmaz. Biz ayrıca bir

sanat eseriyle tinsel yolla bağ kurabiliriz (bu, esin veren ya da zihinsel – olmayan, duygusal– olmayan düzeyde bir mesaj olacaktır). Daha basit bir dille ifade edersek, sanat insanın ruhuna değer. Bu öğelerin hepsi bir araya geldiğinde de sanat deneyimi derinden harekete geçirici bir deneyime dönüşebilir."³⁸

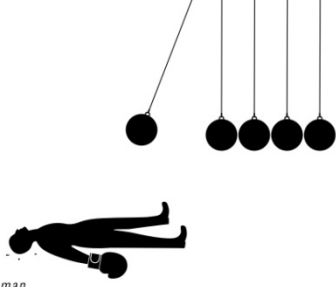


Kaynak: Cemil Cahit Yavuz

Şekil 2.52 Cemil Cahit Yavuz, *Bumerang*, 2011

Cemil Cahit Yavuz'un *Leke Oyunları* kavramsal illüstrasyona çok iyi çözümlenmiş örneklerdir. Yavuz, bu çalışmalarında kavramlarla sıkı bir bağ içindedir. İllüstrasyonlar son derece yalın bir o kadar etkilidir.

³⁸ a.g.k. s.11



Antreman



Uyumsuz çift



Kadın özgürlüğü!



Hipnoz



Hasılat



Yayıma politikaları



Pasif içici



Mezuniyet

Kaynak: Cemil Cahit Yavuz

Şekil 2.53 Cemil Cahit Yavuz, *Leke Oyunları*, OT Dergi, 2013



Kaynak: <http://www.beccathorne.co.uk/>

Şekil 2.54 Becca Thorne, *Red Riding Hood*, b.t.



Kaynak: <http://www.artmuse.com/brain-map/>

Şekil 2.56 Jim Flora, *Brain Map* (*Beyin Haritası*), 1964



Kaynak: <http://www.pessegadoro.com/2013/11/arte-camiseta-vel-de-chow-hon-lam.html>

Şekil 2.55 Chow Hon Lam, b.t.

2.4.2 Reklam illüstrasyonu

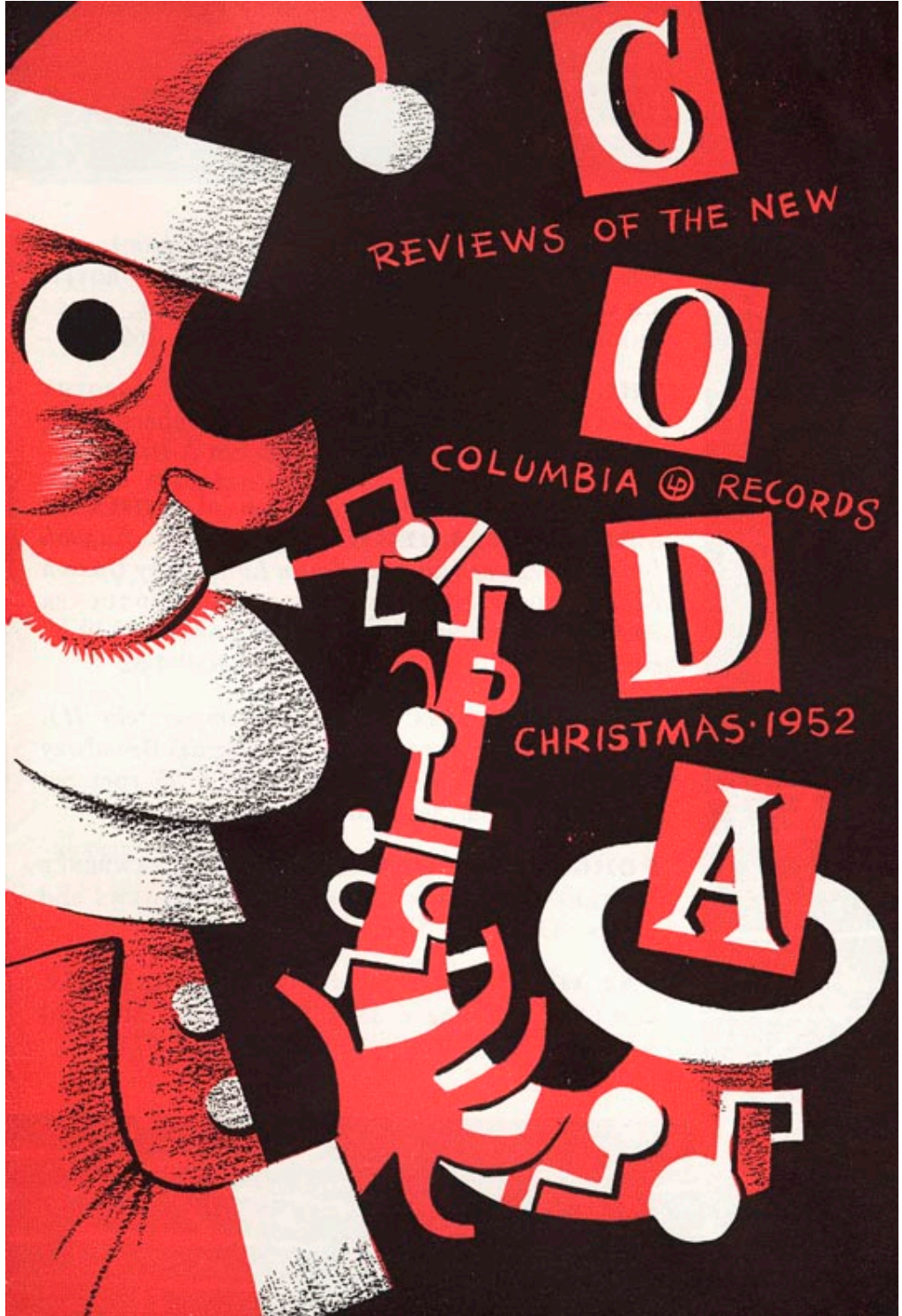
Reklam sektöründe sıklıkla illüstrasyon kullanılmaktadır. Etkili, akılda kalıcılığı ve içsel dünyaya hitap etme yeteneği ile illüstrasyon tercih sebeplerindedir. "Gerçeküstü imajların oluşturulması, mizah duygusunun, doğallığın ve samimi bir atmosferin yaratılması aşamalarında illüstrasyonlar önemli rol oynamaktadır. İllüstrasyon bir durumu net, dramatik veya eğlenceli bir şekilde anlatabilir. Bir metni daha sıcak hale getirmek veya açıklamak için kullanılır."³⁹

İllüstrasyon iletişim araçlarının gelişmesiyle birlikte zengin anlatım deneyimini de kazanmıştır. Karanlık odada; reproduksiyon çalışmalarıyla fotograftan yararlanarak deneysel yollar denenmiştir. Yazılım teknolojisinin kendisini var ettiği 1980'lerin ortası ile günümüze kadar olan dönemde ise, tam anlamıyla sınırları zorlamıştır.

Dijital atölyelerde gerçekçi betimlemeler ile birlikte, üç boyutlu hiper alan kullanılmaya başlanmış ve fotografik sonuçlar elde edilmeye başlanmıştır. Teknik altyapı o kadar geniş uygulama olanakları sunmaktadır ki, illüstrasyon geleneksel anlatım dilini de değiştirmek zorunda kalmaktadır. Tek kareli anlatımların yetersiz olduğu betimlemelerde *hareketli grafik* teknolojisi ile gerektiği kadar kare ile anlatılmak istenen mesaj anime edilmektedir. Daha önce ısrarla üzerinde durduğum ve bu tezin amacı olan iki disiplin arasında ki ilişkiyi reklam sektörü doğrulamaktadır.

Tüketim topluluğunu kontrol altında tutan ve yönlendiren kitlesel medyalar, diğer bir deyişle kitle iletişim araçları reklam verenin amaçladığı yönde kitleyi yönlendirmektedir. İllüstrasyon ise bu kitlenin kendi iç dünyasına ulaşabilmekte sanatçının düşünsel becerisiyle fazlaca zorlanmamaktadır. Başarılı fikirsel çözümlerle, hedeflenen unsura illüstrasyonla ulaşmak; diğer grafik lekelere göre çok daha güçlü olabilmektedir.

³⁹ GÜRSÖZLÜ, S. (2006). *Reklam Sektöründe İllüstrasyon ve Fotoğraf Kullanımının Tasarım Çözümlerinde Gerekliliği ve Nedenleri*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.



Kaynak: http://todaysinspiration.blogspot.com/2006_06_01_archive.html

Şekil 2.57 Jim Flora, *Columbia-Records*, 1945



Kaynak: <http://www.behance.net/gallery/Ray-Ban-Rare-Print-2010/811626>

Şekil 2.58 David Sossella, *Ray-Ban- Never Hide*, 2010

Dijital teknolojinin sundukları ile en ufak detaya kadar inebilen illüstratörler, geleneksel illüstrasyon yöntemlerinde yakalanamayan incelikte işler üretmektedirler. Havy illüstrasyon döneminin gerçekliği gerektiğinde yeni yazılımların olanaklarıyla foto - gerçeklik ile oluşturulabilmekte ve inandırıcılığı yüksek imgeler oluşturulabilmektedir.



<http://www.pinterest.com/pin/531424824750398900/>
<http://www.pinterest.com/pin/531424824750398932/>

Şekil 2.59 Circa: *Murad Sigarası* - Marcello Dudovich: *Agfa*, 1930'lu yıllar.



Kaynak: <http://www.paranoias.org/2013/09/surreal-photography-by-hugh-kretschmer/>

Şekil 2.60 Hugh Kretschmer, *fotografik illüstrasyon*, b.t.

Yeni teknolojileri, fotoğraf sanatçıları da kullanarak manipülasyonlar yaparak, fotografik illüstrasyonlar oluşturmaktalar. Hugh Kretschmer'in (şekil 2.58) çalışmalarında bu örneklere rastlanmaktadır.



Kaynak: <http://coca-cola-art.com/page/8/>

Şekil 2.61 Coke Koleksiyonu: *Coca-Cola Kutuları (Belçika)*, 2008



Kaynak: <http://cghub.com/images/view/438227/>

Şekil 2.62 Helio Hespanhol, *Pepsi 3DS Max Render*, b.t.

2.4.3 Portre ve Karakter Tasarımı

Portre tasarımıyla birlikte karakter tasarlamak illüstrasyonda çok rastlanan bir türdür. Özellikle kitap resimlemelerinde karakterin içinde bulunduğu psikolojik durumu yansıtmak, basında sosyal gelişmelerle ilgili konu karakterini betimlemek bu türün genellikle uygulandığı alanlardır.

Dijital atölyeler, gelişmiş araç gereçlerle sanatçıların yaratıcılıklarını göstermelerine olanak tanımaktadır. Bu uçsuz bucaksız gibi görünen hayal alanında, sanatçı ancak hayalleriyle sınırlanabilir. Teknik olanaklar büyük ölçüde sanatçıya destek olmaktadır.



Kaynak: <http://amyrobins.deviantart.com/art/Gaya-209205544>

Şekil 2.63 Amy Robins, *Gaya*, Fotoğraftan referans alınan, kağıt üzerine renkli kalem illüstrasyon, 2011

Portre, betimlenen kahramanın içsel dünyasını yüzüne taşımaktadır bu nedenle sanatçı, yoğunlaşarak karakterin dünyasını özümsemeye çalışmaktadır. Karakterle bütünleşen sanatçı; çizdiği yada resimlediği kişi ve betimleyeceği her türlü fantastik kahramanla bir bağ kurmaktadır.

Amerikan Havy illüstrasyon döneminden yıllar sonra, yeni nesil gerçeklik illüstrasyonlarından bahsedebilmek mümkün olmuştur. Üç boyutlu ortamlarda ve yine iki boyutlu dijital yazılımlarla bir anlamda ikinci dönem havy illüstrasyon döneminden bahsedebilmek olanaklı hale gelmektedir.



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

Şekil 2.64 Jason Sailer, *Humphrey Bogart*, t.b.

Dijital yazılımlardan Adobe Photoshop gerçekçi illüstrasyon, portre ve karakter tasarımları için kullanılmaktadır. *Jason Seiler* çalışmalarının büyük kısmını Adobe Photoshop'ta çizim tabletlerini kullanarak gerçekleştirmektedir.

Humphrey Bogart ve Lauren Bacell'in başrollerini paylaştıkları *The Big Sleep* (Büyük Uyku) filminden bir sahneyi betimlerken Seiler; Adobe Photosohop'ta yapılacak herşeyi yapmıştır. Gerçekçi ve bir o kadar da eğlenceli bir illüstrasyondur.



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

Şekil 2.65 Jason Seiler, *Karakter tasarımı, World of Warcraft*, t.b.

Ünlü oyun şirketi Blizzard'ın *World of Warcraft* oyunu için karakter tasarımı yine Seiler'in çok başarılı işlerinden biridir. Seiler örneği idealdir çünkü; gerektiğinde gerçekçi, karikatür ve oyun sektörü için ise karakter tasarımı içerebilmektedir. Bu nedenle Jason Seiler'in portre ve karakter illüstrasyonları konusunda dünyanın önde gelen basın - yayın (Time dergisi) kuruluşları ve oyun şirketlerine (Blizzard) yaptıkları göz önüne alınarak doğru bir örnek olduğu kabul edilmektedir.



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

Şekil 2.66 Jason Seiler, *Portre ve Karekter tasarımları*, t.b.

Geleneksel formlarla oluşturulan portreler ve karakterler, çok gelişmiş yazılımlarla ve çizim araçlarıyla, daha kolay oluşturulabilir duruma gelmektedir. Burda unutulmaması gerekenin sanatçının yeteneği ve yaratıcılığının bu araç gereçlerle neredeyse kusursuzlaşmasıdır. Aksi halde yetenek geliştirilmemişse ve yeterli alt yapı oluşturulmamışsa; sözkonusu teknoloji ve yöntemlerin sonuçsuz kalacağı düşünülmektedir.



Kaynak: <http://cdn.apeonthemoon.com/wp-content/uploads/2013/05/Bruce-Lee-portrait.jpg>

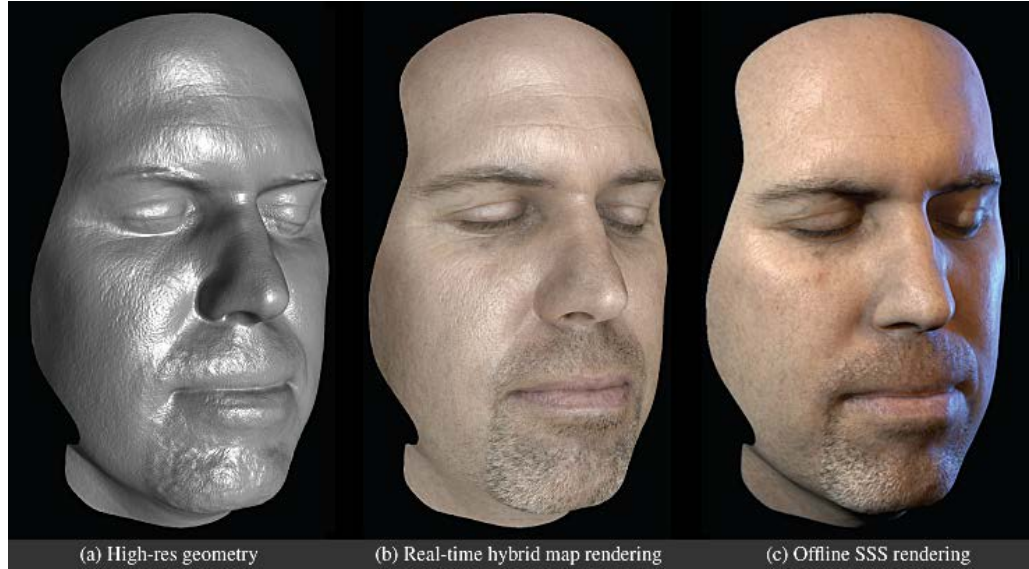
Şekil 2.67 Alexander Beim (LotusArt), 3D Render, *Bruce Lee*, 2013



Kaynak: <http://cdn.apeonthemoon.com/wp-content/uploads/2013/05/Bruce-Lee-portrait.jpg>

Şekil 2.68 Daniel Karlsson, *Fantastik karakterlerden örnekler.* t.b.

Hızlı yaşamın; farklı yöntemleri ortaya çıkaracağı ve teknolojinin çok daha basit yöntemlerle sonuca gideceği de yine kabul gören bir düşüncedir. Gelecekte ortaya çıkacak yeni yöntemlerle koordinatlar (x,y,z), alınarak kişinin görüntüsü üç boyutlu ortamda imgeleştirilebilecektir. Bunun örneklerini günümüzde görebilmek mümkündür. Güney Kaliforniya Üniversitesinde bu konuyla ilgili örnek araştırmalarda insan yüzü yüksek çözünürlükte taranarak 3D model haline getirilmektedir. Bununla birlikte model kişinin gerçek haliyle eşdeğer bir hale gelmektedir. Bu tür yüksek kaliteli taramalarla, dijital ortama aktarılan karakter kısa sürede üzerinde oynanabilecek ve/veya fikirlerle değişiklikler uygulanarak betimlenebilecektir. Örneklerdende anlaşılacağı üzere, çok kolaylaşacak bazı yöntemlerle; dijital sanatın yenilenerek farklılıklarla veya zorunluluklarla ilerleyeceği görülmektedir.



Kaynak: <http://gl.ict.usc.edu/Research/facescan/>
<http://gl.ict.usc.edu/Research/FaceScanning/>

Şekil 2.69 USC, *Yaratıcı Teknolojiler Enstitüsü*, dijital modelleme, b.t

2.4.4 Çocuk Kitabı Resimleme

Çocuk kitabı resimleme, illüstratörler için çok eğlenceli ve yaratıcılıklarını kullanabilecekleri illüstrasyon türüdür. Fantastik betimlemelere, çocuğun hayal dünyasını zorlamaya imkan veren bir alandır. Çocuk buna izin vermekte ve hoşgörü göstermektedir. "Çocuğun hoşgörüsünün sağladığı imkanlar içinde sanatçılar en ünlü ressamları kıskandıracak kadar yeni ve güzel düzenler kurabilirler." ⁴⁰

Objektif bir bakış açısının dışında, fantastik dünyalarla çocuğa ulaşmak mümkündür. Masallar, destanlar, bilimkurgu hikayeler çocukların hoşgörü gösterdiği alanlardır. Büyük oranda öğrenmeye çalıştıkları ve ergen bireyin bilgisine sahip olmadıkları için, peşin hükümlü değildirler. Büyükler için saçma, yalan, hayal sayılabilecek olgular çocuk için ilginç olabilmektedir.



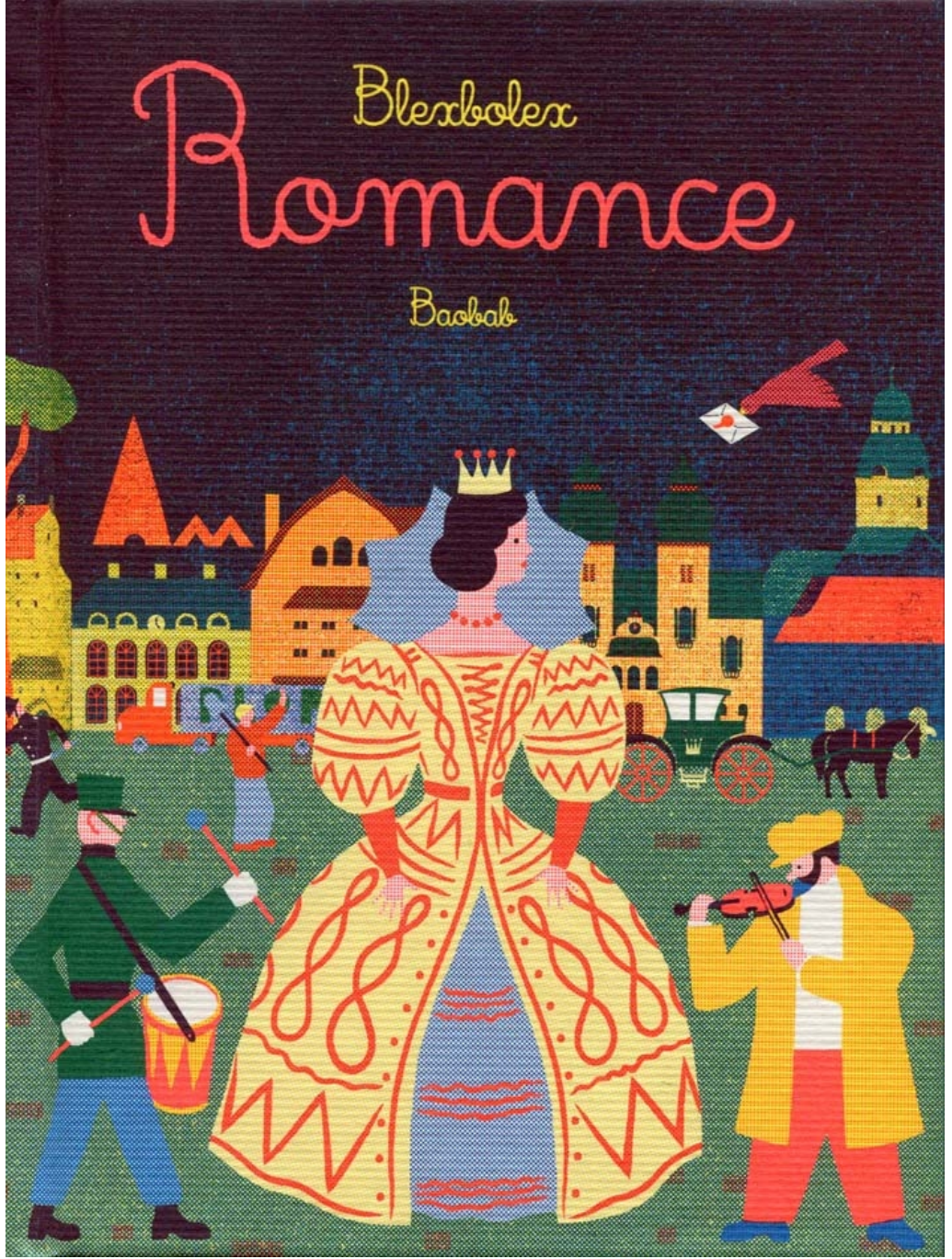
Kaynak: <http://www.isabellearsenault.com/publications/virginia-wolf/>

Şekil 2.70 Isabelle Arsenault, *Virginia Wolf*, 2012

"Çocuk kitapları soylu resim sanatının insan yaşamına giriş kapısı, sanat eğitiminin başlangıç yeridir."⁴¹

⁴⁰ ASLIER, M., Grafik Sanatlar Tarih ve Yorumlar, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Sayfa 43, Grafik Anasanat Dalı Basımevi, 1991

⁴¹ a.g.k., S.46



Kaynak: <http://www.baobab-books.net/romance>

Şekil 2.71 Bernard Granger (Blexbolex), *Romance*, 2013

Çocuk kitabı resimlemede uluslararası başarı kazanan sanatçılar, bu başarılarını çeşitli yöntemler sonucunda, kazandıkları içsel dünyalarıyla ve yine kişiselleşmiş teknik yöntemleriyle kazanmaktadırlar. Uluslararası arenada isim yapmış bu sanatçılar arasında Türkiye'den de Nazan Erkmen haklı bir ün kazanmıştır.



Kaynak: <http://prizma.dogus.edu.tr/?p=10471>

Şekil 2.72 Nazan Erkmn, *Düşler ve Karabasanlar*, 2013

Arthur Rackham'ın *Alice Harikalar Diyarında* (şekil 2.73) çalışmasının, teknolojilerin gelişmesiyle izlediği yolu gözlemlerken; iletişim tarihinin gelişimi gözler önüne serilmektedir. İlkel baskı yöntemlerinden, üç boyutlu modellenen karakterlerin yer aldığı sinema filmine dek geçen süreçte teknolojinin illüstrasyona ve iletişime kazandırdıkları açıktır.

İki boyutlu yüzey üzerine basılan betimlemeler, zamanla ses ve görsel etkilerin olduğu kitaplar, hareketli grafiklerle de daha etkili biçimde şekillenmektedirler. İllüstratif çözümün; iki boyutlu yüzey üzerine sığmamaya başladığını, yeni yöntemlerin hem sanatçıya kapılar açması, hemde talepler doğrultusunda şekillendiğini söylemek gerekmektedir.



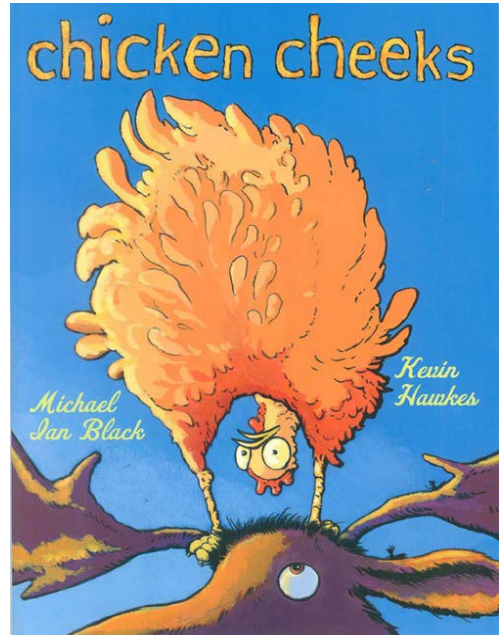
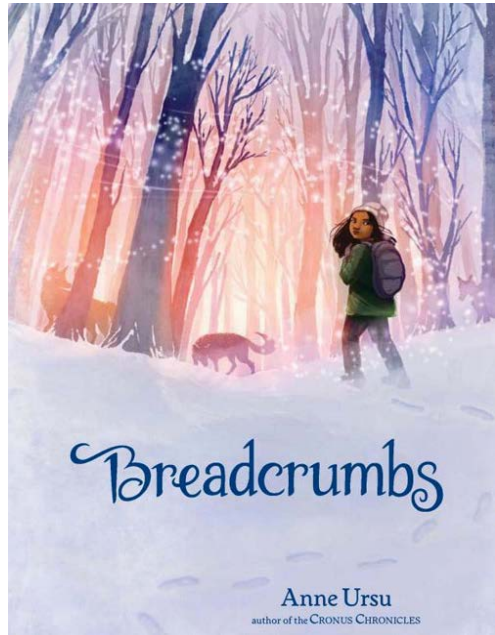
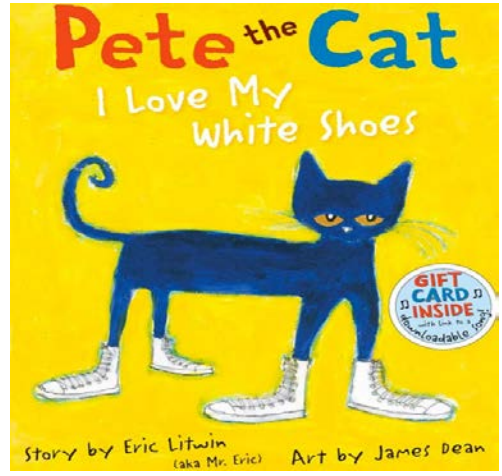
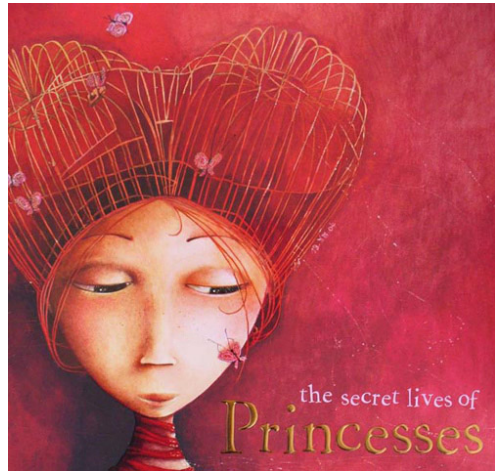
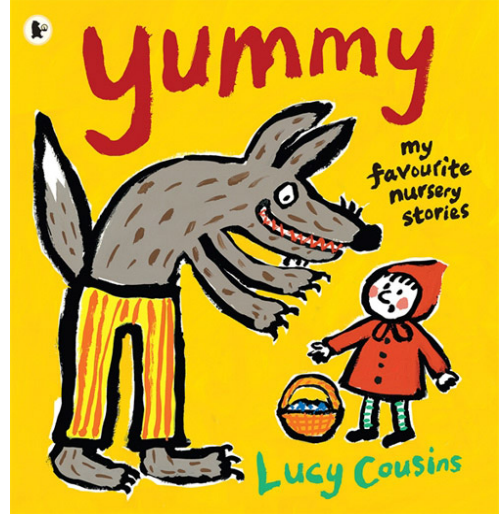
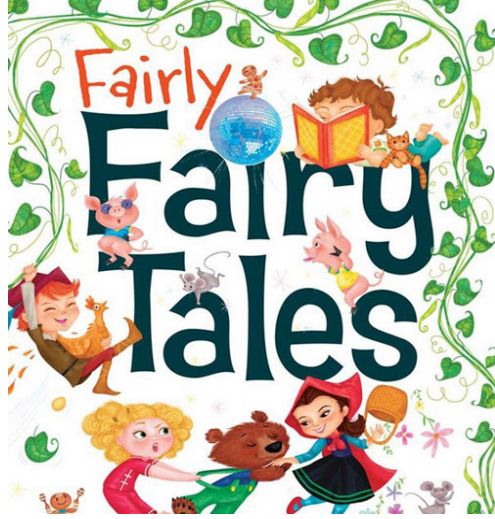
Kaynak:

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alice_in_Wonderland_by_Arthur_Rackham_-_08_-_A_Mad_Tea-Party.jpg?uselang=tr

<http://disney.wikia.com/wiki/Alice/Gallery>

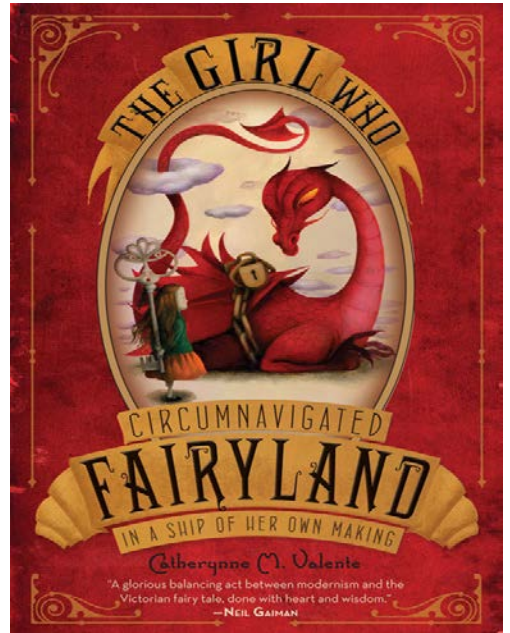
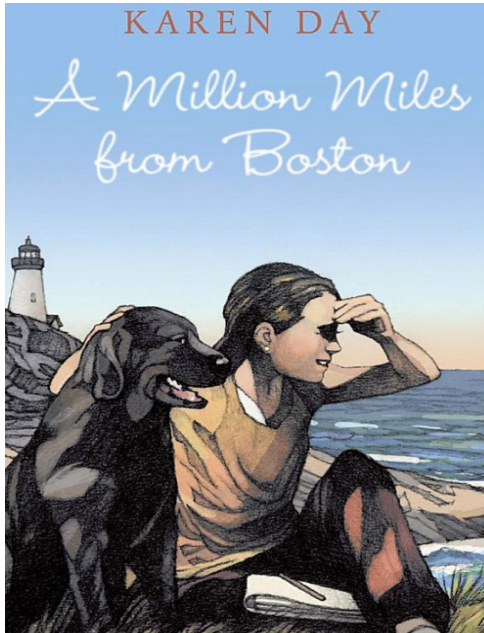
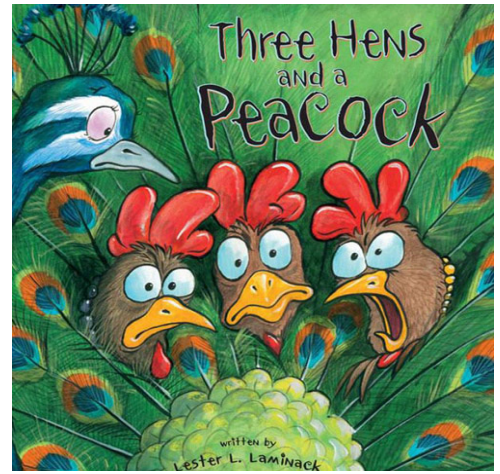
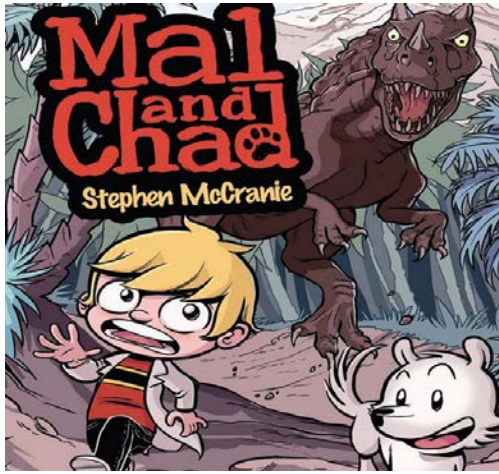
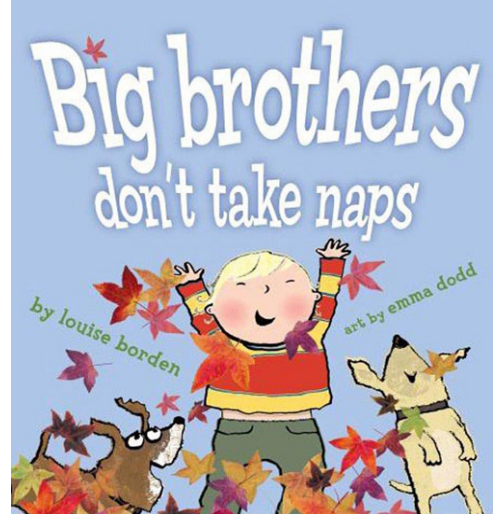
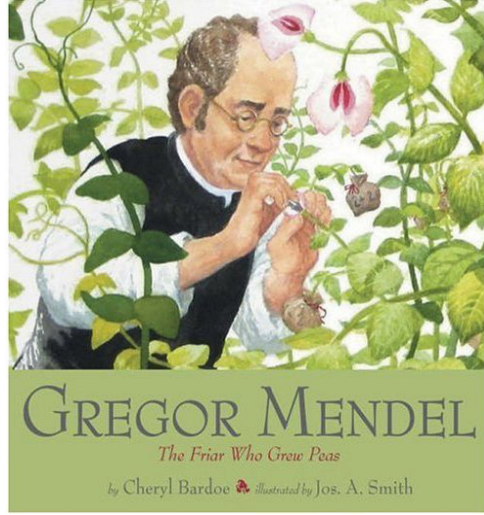
<http://images4.fanpop.com/image/photos/18600000/Alice-in-Wonderland-wallpaper-tim-burton-18698658-1600-1200.jpg>

Şekil 2.73 Arthur Rackham , *Alice Harikalar Diyarında*,1907 (sol üst), Franc Mateu - *Disney* (sağ üst), Disney 2010 Yapımı Sinema Filmi (altta).



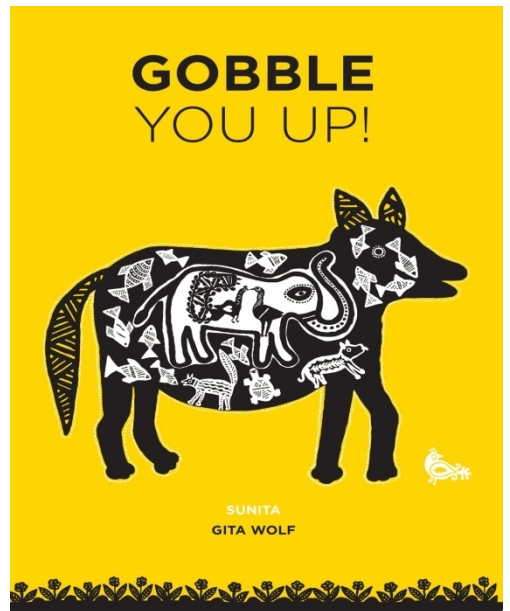
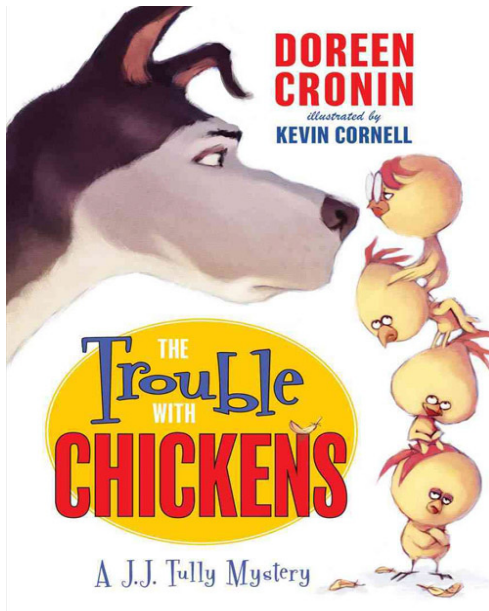
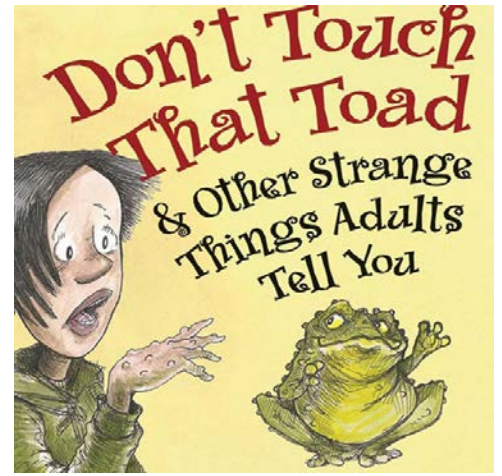
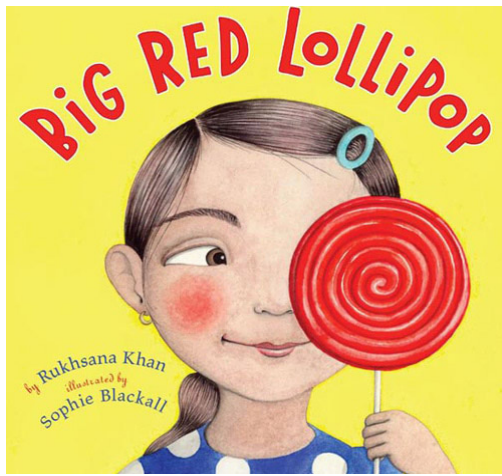
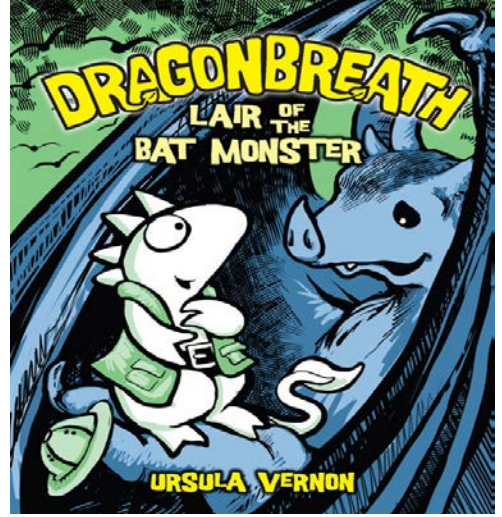
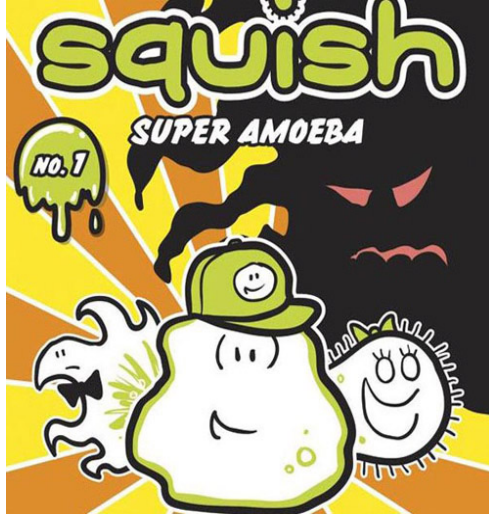
Kaynak: <http://www.hongkiat.com/blog/children-book-cover-illustration/>

Şekil 2.74 Elisa Chavarri, Lucy Cousins, Rebecca Dautremer, James Dean, Erin McGuire ve Kevin Hawkes'in illüstrasyonları. t.b.



Kaynak: <http://www.hongkiat.com/blog/children-book-cover-illustration/>

Şekil 2.75 Jas. A. Smith, Emma Dodd, Dan Santat, Stephen McCranie, Karen Day ve Ana Juan'ın illüstrasyonları. t.b.



Kaynak: <http://www.hongkiat.com/blog/children-book-cover-illustration/>

Şekil 2.76 Jennifer L. Holm and Matthew Holm, Ursula Vernon, Sophie Blackall, Kevin Sylvester, Kevin Cornell ve Sunita'nın illüstrasyonları. t.b.

2.4.5 Dijital Sanat ve İllüstrasyon

Dijital illüstrasyonu tanımlarken, öncelikle *dijital sanat* kavramını algılamak gerekir. "Dijital sanat, kendisinin yaratılması ve fiziksel tözü açısından temel bir yere sahip olan bilim ve teknolojiyle çok sıkı biçimde iç içe geçmişir. Sanatta teknolojik determinizmden yana olan argümanlar, bu iç içeliğin, sanatçıların o eserleri yaratmalarına imkan tanıyan teknolojinin gelişmesi olduğunu ilan ederler." ⁴²

Sanatçının bilgisayarı yada sayısal ortamı asli bir yaratma / üretme alanı olarak görmesi, *Dijital Sanat* kavramını daha iyi algılamayı sağlamaktadır. Bu anlamda dijital illüstrasyonda *Dijital Devrim*'in bir sonucudur diyebilmek şaşırtıcı olmaz.



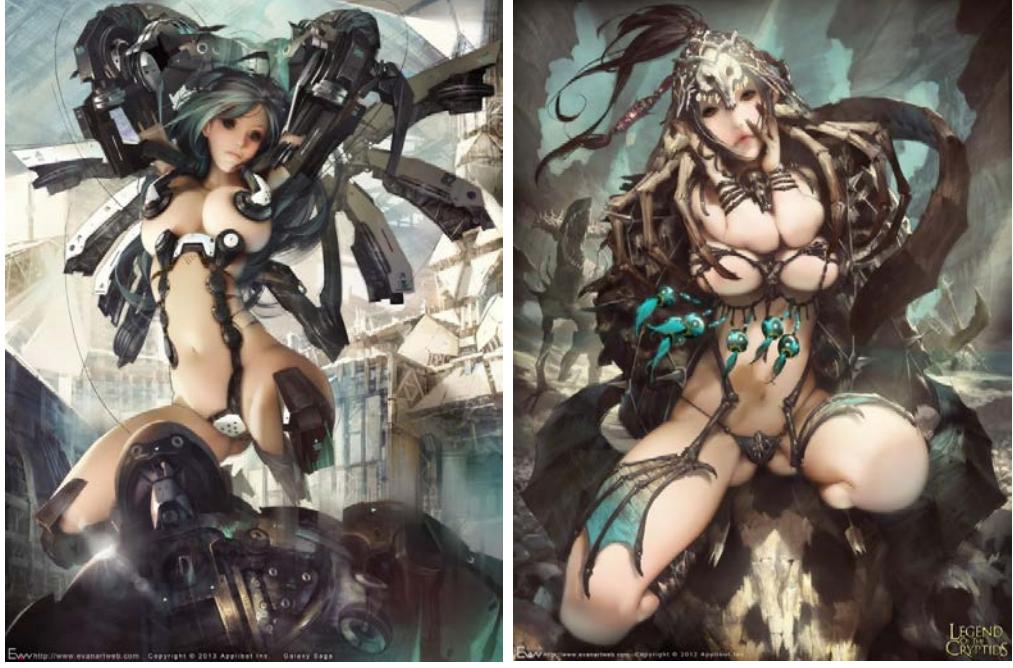
Kaynak:

<http://www.panoias.org/2013/09/surreal-photography-by-hugh-kretschmer/>

Şekil 2.77

Hugh Kretschmer,
fotografik illüstrasyon, b.t.

⁴² WANDS, B. Çeviri. AKINHAY, O. , a.g.k., S.11



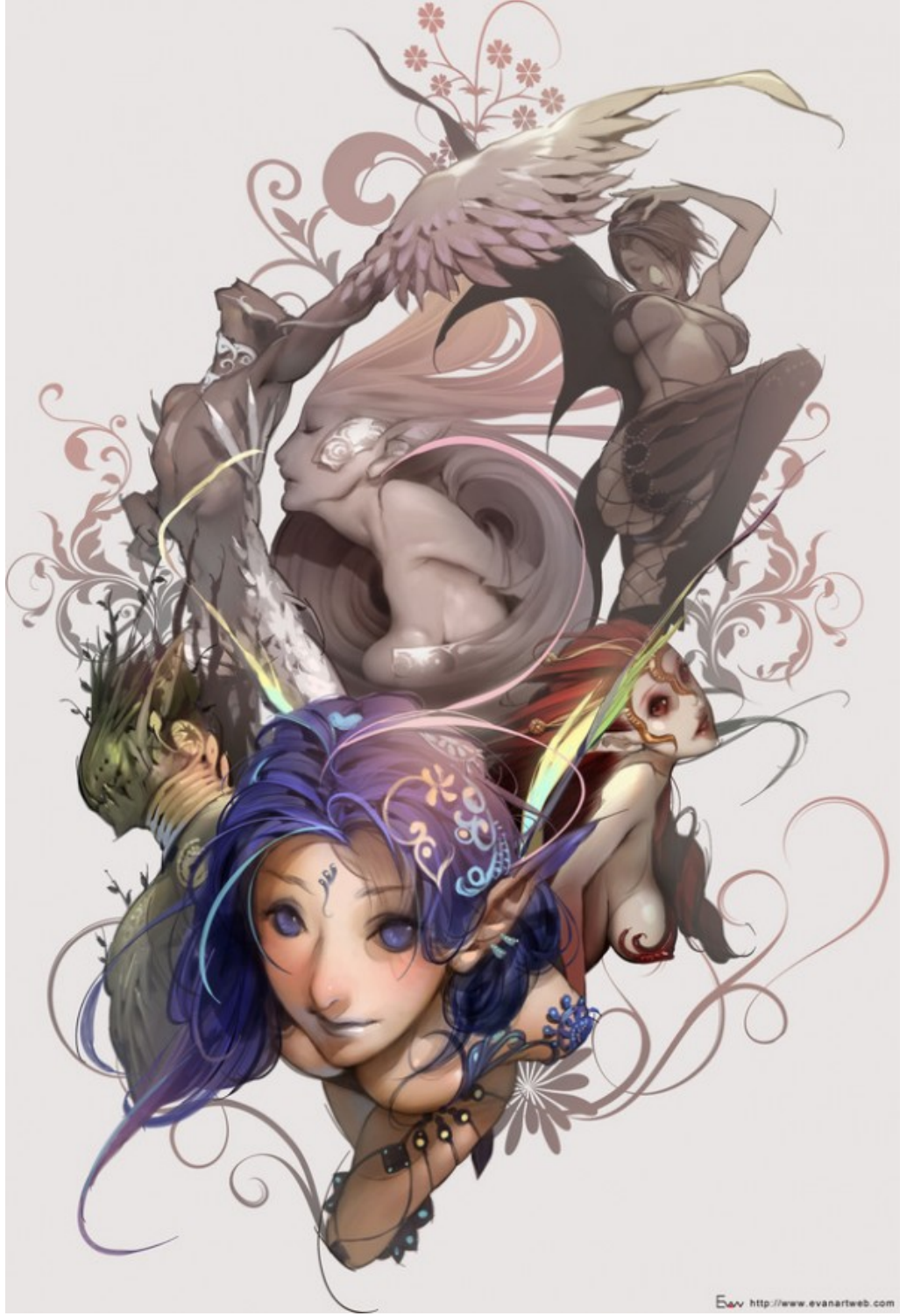
Kaynak: <http://www.r3veblog.com/really-impressive-cg-artworks-by-evan-lee/>

Şekil 2.78 Evan Lee, t.b.

"Dijital teknolojilerden yararlanarak görüntüler yaratan sanatçıların ellerinin altında, yeni görüntüleme imkanları ve yaratma sürecinde daha fazla denetim imkanı sunan, hepsinin ortaya çıkışı, gelişkin çizim, resim ve resim-geliştirme yazılımın evrimine ve güçlü bilgisayar donanımının sürekli gelişmesine bağlı olan ve durmadan genişlemekte olan bir araçlar yelpazesi vardır. Grafik tablet buna iyi bir örnektir: Bir fareyle çizim yapmak sıkıcı ve zor bir işken, bugün bir grafik tablet, yalnızca kurşunkalem, dolmakalem ve fırçayı taklit eden değil, aynı zamanda yeni ve tamamen eşsiz çizim yolları da sağlayan bir basınç duyarlılığı olan iğne ucu özelliğine sahiptir.

... Bu gelişmeler, yalnızca sanatçıların çalışma usülleri üzerinde değil, onların kavramsal ve estetik yaklaşımları üzerinde de muazzam bir etki yapmıştır. Pek çok sanatçı, dijital öğeleri nihai esere dahil ederken, geleneksel yöntemler kullanarak görüntüler yaratmayı sürdürmektedirler. Bu sanatçıların gözünde, dijital yöntemler yerini bulamamış değildir; söz konusu olan, daha ziyade sanat yaparken tercih ettikleri usüllerin artmış olmasıdır. Başka sanatçılara göre de, yeni programlama teknikleri, üç boyutlu yazılım ve dijital çıkış cihazlarının kullanılması, yaratma sürecine yaklaşımlarında, tamamen yeni bir estetiğin gelişmesine de yolu açan ve bu kapsamda devrimci sonuçlar doğurucu bir zemin hazırlamıştır."⁴³

⁴³ a.g.k, S.32, S.33



Kaynak: <http://www.r3veblog.com/really-impressive-cg-artworks-by-evan-lee/>

Şekil 2.79 Evan Lee, *Dijital illüstrasyon*, t.b.

Dijital ortamlarda üretilen çalışmalarda sanatçı, geleneksel unsurdan yararlanabilir ve çalışmasının birer parçası haline getirebilir. Görselin kamera yöntemiyle veya tarayıcılardan aktarılarak sayısal ortama aktarılmasından

sonra; o çalışma dijital ortamın bir parçası haline gelir. Görselin işlenmesi, aktarılması ve sonuca ulaştırılması dijital bir takım yöntemlerle gerçekleştirilir.

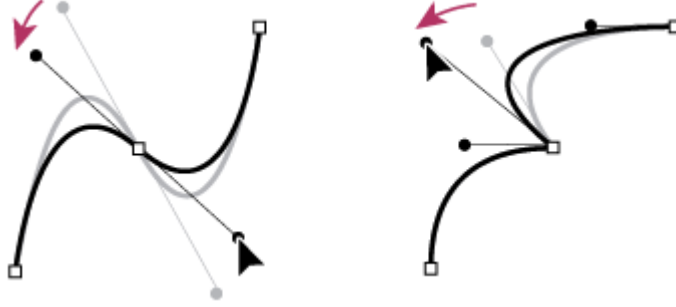


Kaynak: Prof. Güler Ertan

Şekil 2.80 Güler Ertan, *Mask*

2.4.5.1 Vektör Tabanlı illüstrasyon

Vektör grafikleri, görüntüyü geometrik özelliklerine göre tanımlayan çizgilerden ve eğrilerden oluşur. Ayrıntı kaybetmeden büyütülüp küçültülebilir. Vektör grafikler yeniden büyütüldüğünde, PostScript yazıcılarda, *PDF* belge olarak kaydedildiğinde yada benzer vektör destekli bir uygulama tarafından açıldığında kenar netliklerini korurlar.



Kaynak:

http://help.adobe.com/tr_TR/illustrator/cs/using/images/sdw_adjust_direction_lines.png

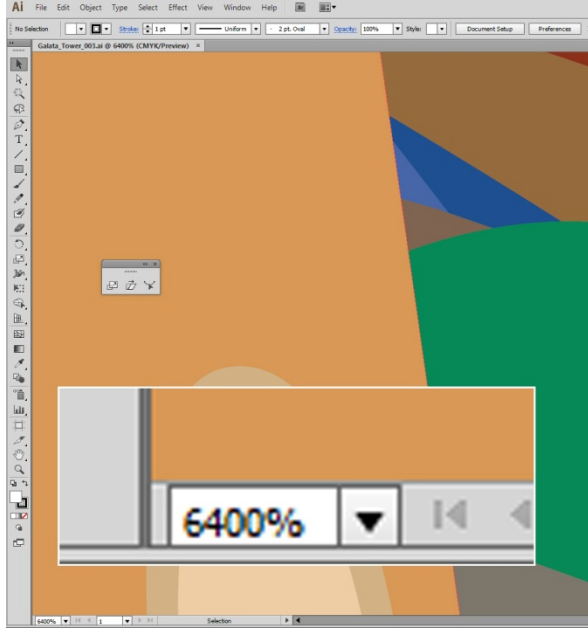
Şekil 2.81 Vektör Çizim.



Kaynak:

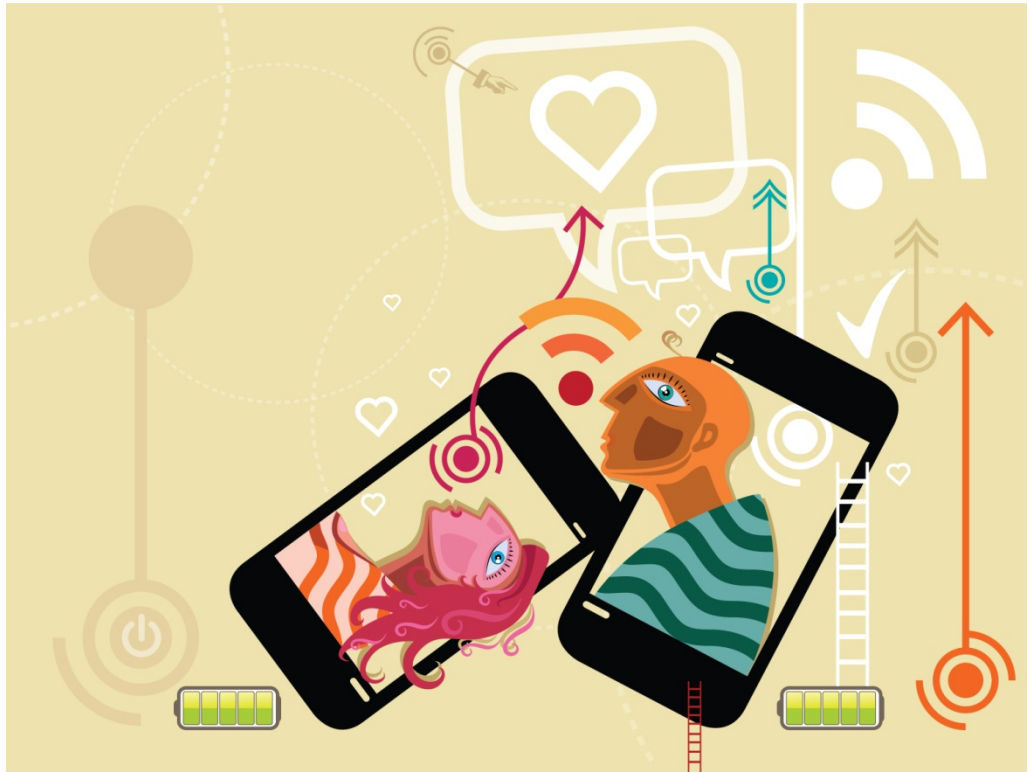
<http://www.istockphoto.com/stock-illustration-23764464-illustration-of-the-galata-tower.php?st=288cb43>

Şekil 2.82 Nihat Dursun, *istock - Getty Images*, 2011 - 2013



Kaynak: Nihat Dursun

Şekil 2.83 Vektörel çizim, % 6400 kez büyütülmüş ayrıntı, 2013.



Şekil 2.84 Nihat Dursun, *Microstock için illüstrasyon*, 2012

Vektör çizimlerde; veri sayısaldır bu nedenle veri kaybı olmamaktadır. Kapladıkları alan bakımındanda oldukça ekonomiktir. Daha çok veri Piksel

tabanlı verilere göre daha az alan kaplamaktadır. Bu donanım özelliklerini ilgilendiren avantajları elbette önemlidir fakat, daha önemli olan ise esnek çalışma sağlaması ve detaya girebilme özelliklerinin olmasıdır. Örneğin *Adobe Illustrator* ile bugün için çalışma alanı yüzde 6400 kadar büyütülerek detay çalışılabilmektedir.

Renk paletleri, çalışma için gerekli diğer yardımcı paneller, gerektiğinde üç boyut ve gerçekçi görüntü hazırlayabilme desteği, renk geçişleri gibi birçok yardımcıları, illüstratörlerin işini kolaylaştırmaktadır. Bu nedenle *Adobe Illustrator* gibi sayısal uygulamalar, bugünün en verimli vektörel araçlarıdır. Bilgi ağları veri iletişiminin hızlı gerçekleşmesini gerektirmektedir. Piksel tabanlı yüksek çözünürlüklü verilerin aktarılması, vektörel çalışmalara göre daha ağırdır. PNG, EPS, AI gibi vektör formatları, bu verilerin tekrar tekrar kullanımı ve aktarılması ve saklanması gibi konularda esneklik sağlamaktadır.

Üç boyutlu modelleme ve animasyonlarda da vektörel çalışmaların; Maya, 3D Max gibi yazılımlarla çağrılarak üzerlerinde çalışma yapmak mümkün olmaktadır.

X ve Y koordinatları üzerindeki çizgisel hareketler vektörü tanımlar. İki parçacığın birbirlerine doğru hareketi demek mümkündür. Örnekle açıklarsak; minik bir yuvarlak noktanın ard arda sıralanmasıyla x'den y hedefine varmasıyla oluşan çizgiler demek, en açıklayıcı tanım olacaktır. Vektörün doğrultusu ile noktalar birbirlerini takip ederek şekli oluşturmaktadır.

Vektör matematiksel eğrilerden oluştuğu için, font tasarımında özellikle kullanılır. Tarihsel sürecine bakıldığında; zaten kırık görünen fontların, Adobe firmasının bulduğu PostScript yöntemi ile keskin hatlara kavuştuğunu görmekteyiz. Tekrar anımsatmak gerekirse; Steve Jobs'un Adobe ile işbirliği sonucunda, PostScript'in Apple yazıcılarında kullanılmıştı. Vektör tabanlı bu sistemde çıktılar bu belgede depolanıp yazıcıya gönderilmektedir. Bu bilgidен hareketle *Adobe Illustrator* ve diğer vektör yazılımlarının alt yapıları ve gelişimi hakkında fikir edinilmektedir (bkz. s.37).

2.4.5.2 Piksel (Raster) Tabanlı illüstrasyon

Dijital ortamlarda oluşturulan fotografik görüntünün piksel hali raster imaj olarak adlandırılmaktadır. Piksel tabanlı imaj denilerek kastedilen *görüntü* belgesidir. Raster tabanlı bir görsel, piksellerden oluşur. Her piksel hafızasında farklı bir gri tonu ya da rengi saklar. Oluşan bu görüntü piksel, raster veya bitmap olarak isimlendirilen görüntüdür.

Fotoğraf kalitesinde görüntüler olarak bilinen; yüksek çözünürlüklü ve yine fotoğraf gerçekliği olarak hafızalarda karşılık bulan nitelikte görseller, piksel tabanlıdır. Piksel tabanlı görsellerin değer kaybı yaşamaması için; buldukları ölçülerde korunmaları gerekmektedir.

"Piksel boyutları bir görüntünün genişlik ve yüksekliğinin toplam piksel sayısını ölçer. Çözünürlük, bitmap görüntüsündeki en ince ayrıntıdır ve inç başına piksel cinsinden (ppi) ölçülür. İnç başına ne kadar çok piksel varsa, çözünürlük o kadar yüksek olur. Genel olarak daha yüksek çözünürlüğü olan bir görüntü daha iyi basılı görüntü kalitesi sağlar.



Kaynak: http://help.adobe.com/tr_TR/photoshop/cs/using/images/im_04.png

Şekil 2.85 Piksel Görüntü, 72 ppi ve 300 ppi değerinde aynı görüntü; yakınlaştırma oranı %200. Adobe.com, 2013

Görüntü yeniden örneklemedikçe, görüntü verisi miktarı yazdırma boyutlarını veya çözünürlüğü değiştirdiğinizde aynı kalır. Örneğin, bir dosyanın çözünürlüğünü değiştirirseniz, genişliği ve boyu da aynı görüntü verisi miktarını koruyacak şekilde değişir.

...Görüntünün dosya boyutu, kilobayt (KB), megabayt (MB) veya gigabayt (GB) olarak ölçülen görüntü dosyasının dijital boyutudur. Dosya boyutu, görüntünün piksel boyutlarıyla orantılıdır. Daha fazla pikseli olan görüntüler, belirtilen baskı boyutunda daha fazla ayrıntı sağlayabilir ancak, depolama için daha fazla disk alanı gerektirebilir ve düzenleme ile yazdırma daha yavaş olabilir. Bu nedenle görüntü çözünürlüğü, görüntü kalitesiyle (gerek duyduğunuz tüm verileri yakalayarak) dosya boyutu arasında uzlaşma demektir."⁴⁴

Piksel tabanlı görüntülerde; imajın değişikliğe uğramasıyla, kalitesinde değişiklikler olmaya başlar, bu nedenle çok gerekmedikçe boyutlarında büyültme - küçültme yapılmamalıdır. Orjinal ölçüsünün dışındaki, daha büyük boyutlara dönüştürmelerde, nokta sayısı değişeceğinden (seyrekleşeceğinden), netlik kaybı ve keskinlik kaybı oluşur. Abartılı çözünürlük sorunlarında ise *pikselleşme* olarak tabir edilen kırıklıklar veya kareler oluşmaya başlar. Aynı şekilde belge küçülürken bir daha büyütülmemelidir. Piksel tabanlı bir belgenin boyutu ufaldıktan sonra büyütülemez. Büyütülmemelidir çünkü yukarıda söz ettiğimiz pikselleşme sorunu yaşanacaktır.

Belgenin türü ham görüntü değilse ki; buna RAW deniliyor, belgenin kullanılan oranlarda tutulması eğer boyut sağlanamamışsa, gerekirse yenisini elde etmek veya iyi bir Photoshop uzmanlığı ile üzerinde çalışılmalıdır. Aksi takdirde görüntüde kayıplar yaşanacaktır. *Raw* belgesi ham görüntü olduğu için, özellikle fotoğraf çekimlerinde bu formatla belge saklanmalıdır. Bu şekilde istenilen düzeltmeler, değer kaybetmeksizin yapılabilmektedir. Bu nedenle kullanılacak boyutlarda çalışılmalı ve bu önceden planlanmalıdır.

⁴⁴ Adobe.com, Photoshop, Görüntü boyutu ve çözünürlük, 2013
http://help.adobe.com/tr_TR/photshop/cs/using/WSfd1234e1c4b69f30ea53e41001031ab64-7945a.html (Adobe, 2013)

İllüstrasyonlar dijital ortamlarda yapılacaksa, istenilen boyutlar önceden tesbit edilerek çalışmalıdır. Bununla birlikte geleneksel yolla hazırlanmış çalışmalar da, yüksek çözünürlükte taranarak dijital ortama aktarılmalıdır. Veri kaybını en aza indirecek yöntemler uygulamak, pikselleşmeyi önleyecektir.



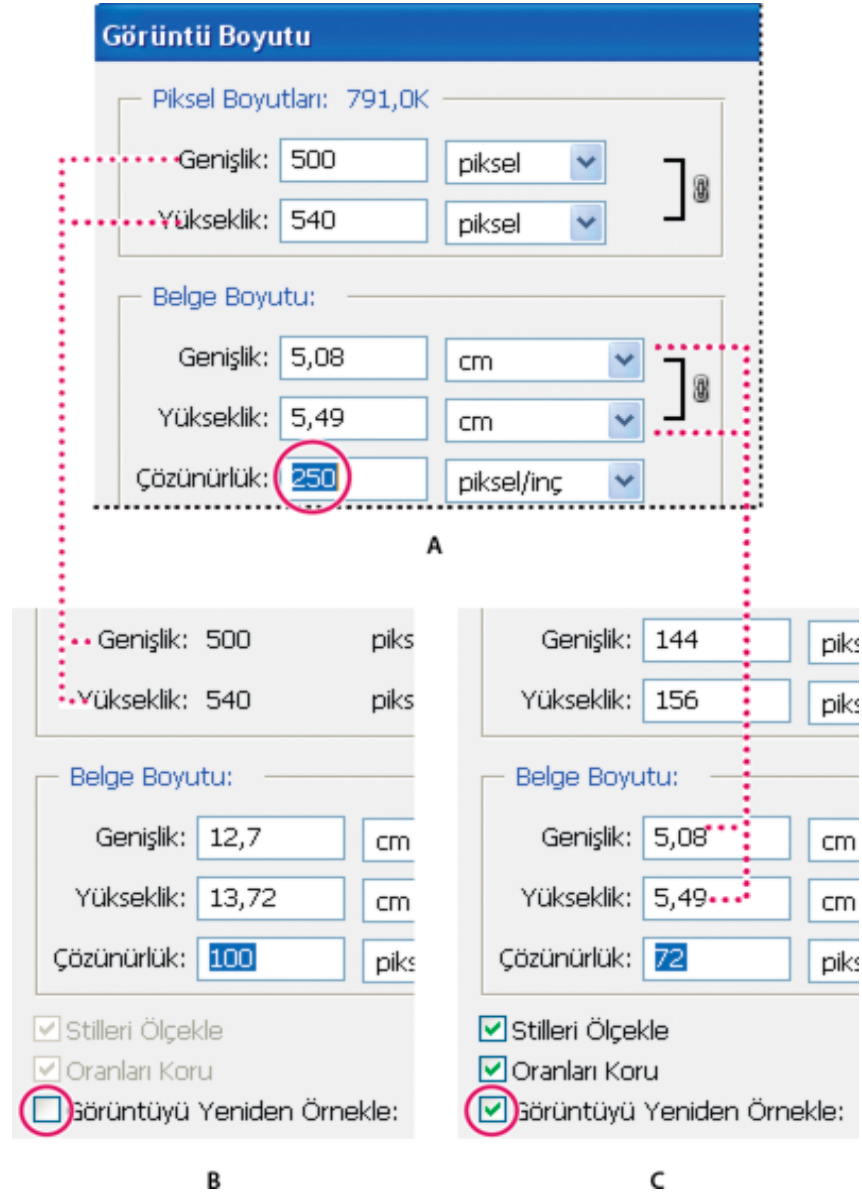
Kaynak: Nihat Dursun

Şekil 2.86 Nihat Dursun, *yüksek çözünürlükle dijital ortama aktarılmış illüstrasyon*, Akrilik, 2001

"... Dosya boyutunu etkileyen bir başka faktörde dosya formatıdır. GIF, JPEG, PNG ve TIFF dosya formatları çeşitli sıkıştırma yöntemleri kullandığından, dosya boyutları aynı piksel boyutları için belirgin biçimde

değişebilir. Aynı biçimde, renk *bit* derinliği ve katman sayısı ile görüntüdeki kanallar dosya boyutunu etkiler.

Piksel boyutları, belgenin (çıktı) boyutunun çözünürlük çarpımına eşittir. A. Orijinal boyutlar ve çözünürlük B. Piksel boyutlarını değiştirmeden çözünürlüğü azaltma C. Belge boyutuyla aynı ölçüde çözünürlüğü azaltma piksel boyutlarını azaltır." ⁴⁵



Kaynak: http://help.adobe.com/tr_TR/photoshop/cs/using/images/im_03.png

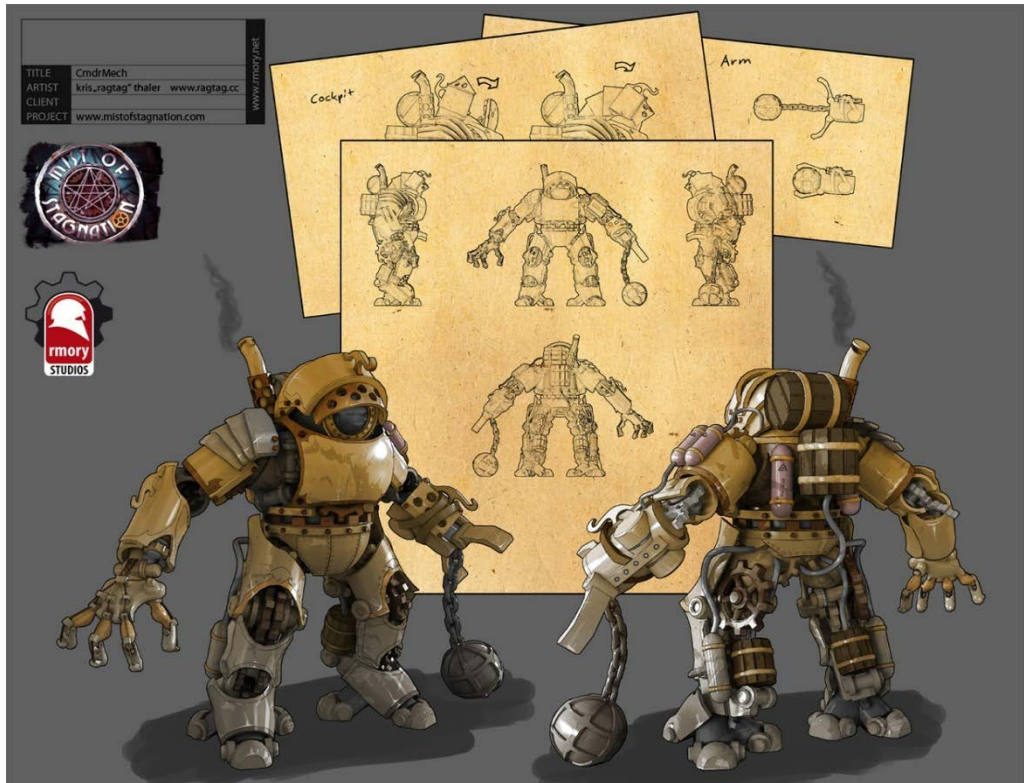
Şekil 2.87 Adobe Photoshop, *Görüntü Boyutu*, 2013

⁴⁵ Adobe.com, Photoshop, Görüntü boyutu ve çözünürlük, 2013, a.g.y.

2.4.5.3 Konsept Art

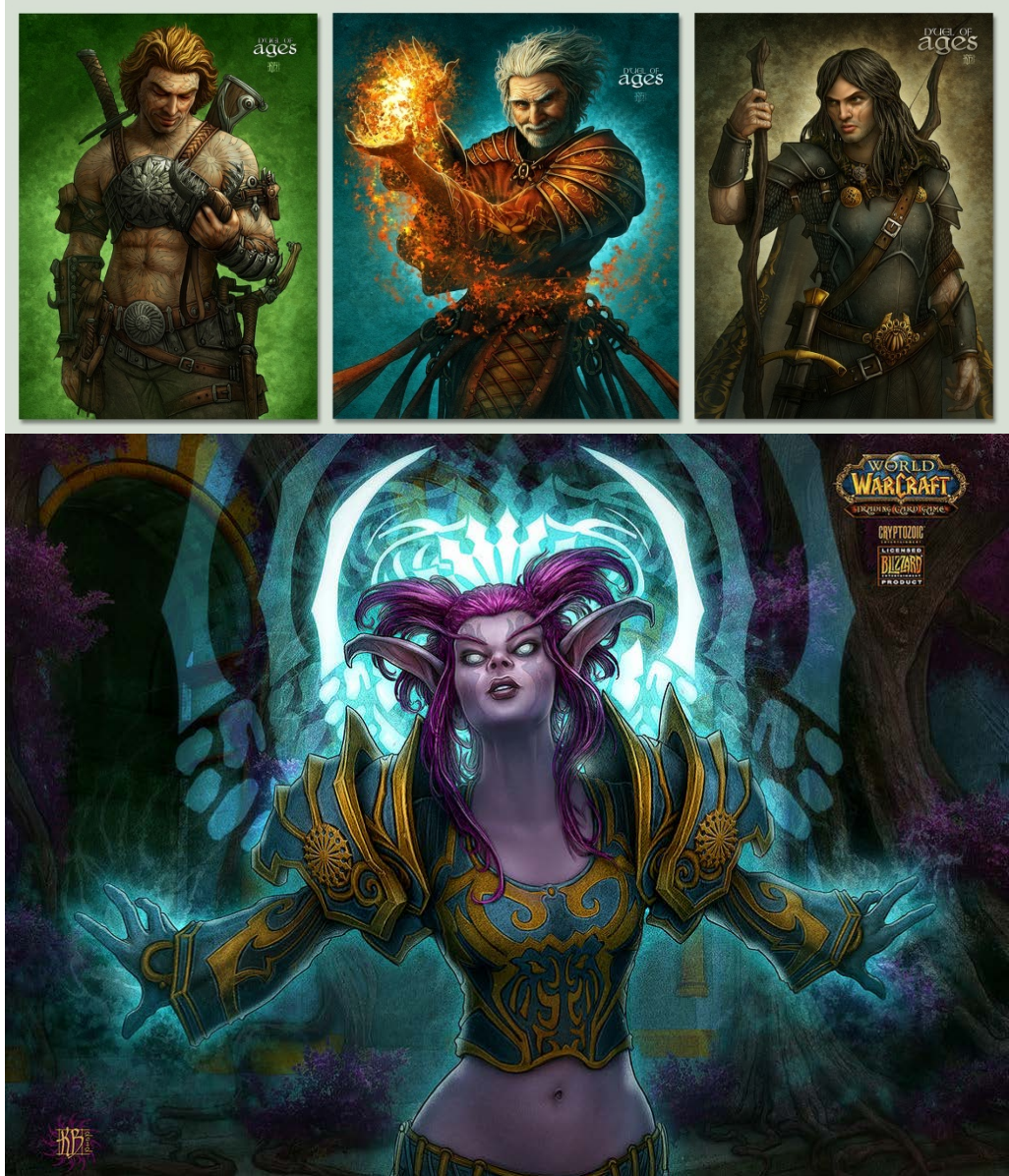
Oyun tasarımları bu kavramın ortaya çıkmasında temel etkindir. Dijital yöntemlerle üretilen illüstrasyonlara büyük oranda *Konsept Art*'ı örnek olarak vermek mümkündür. Fikir, kurgu, sahne, eşya, araç - gereç ve karakter bir oyun için temel gereksinimlerdir, bu nedenle oyunun yapımının ilk hali için bu tanım kullanılmaktadır. İllüstratörlerin büyük bir kısmı, oyun sektörü ile birlikte bu konuya ilgi duymaya başlamışlardır. İki boyutlu yüzey üzerine resmedilen fikir sonraki aşamalarda üç boyutlu sanal uzayda modellenerek oluşturulmakta ve oyun veya animasyonun bir parçası olmaktadır.

Konsept art sanatçıları animasyonun veya oyunun kostüm, eşya, mekan gibi bir çok materyallerini hızlı digital tabletler yada çizim teknikleriyle genellikle sanat yönetmeni eşliğinde hazırlarlar. Fantastik öyküler, sürükleyici sahneler ile ilgili bu oyun yapımcılarında çalışan değerli sanatçıların sayısı gün geçtikçe artmaktadır.



Kaynak: <http://conceptartworld.com>

Şekil 2.88 Conceptartworld, *Konsept Art*, b.t.



Kaynak: <http://kerembeyit.deviantart.com/>

Şekil 2.89 Kerem Beyit, *Konsept Art çalışmalarından örnekler*

Kerem Beyit, Emrah Elmaslı ve Cemre Özkurt gibi isimler Türkiye'nin bu konuda isim yapmış büyük yetenekleridir. *Conceptartworld.com* ve benzer sitelerde dünyanın usta isimlerini görmek ve incelemek mümkündür.

Dijital Devrim ile birlikte gelişen yöntemler, illüstrasyon ve bağlı çalışan sanatları geliştirmiş; yeni çalışma alanları doğurmuştur. Bu anlamda "Konsept Art" bu tür bir melez yöntemdir. Çeşitlenerek ortaya çıkan yöntemler yeni iletişim ve eğlence yöntemlerini ortaya çıkarırken, illüstrasyonunda güçlenmesini ve yenilenmesini sağlamaktadır.



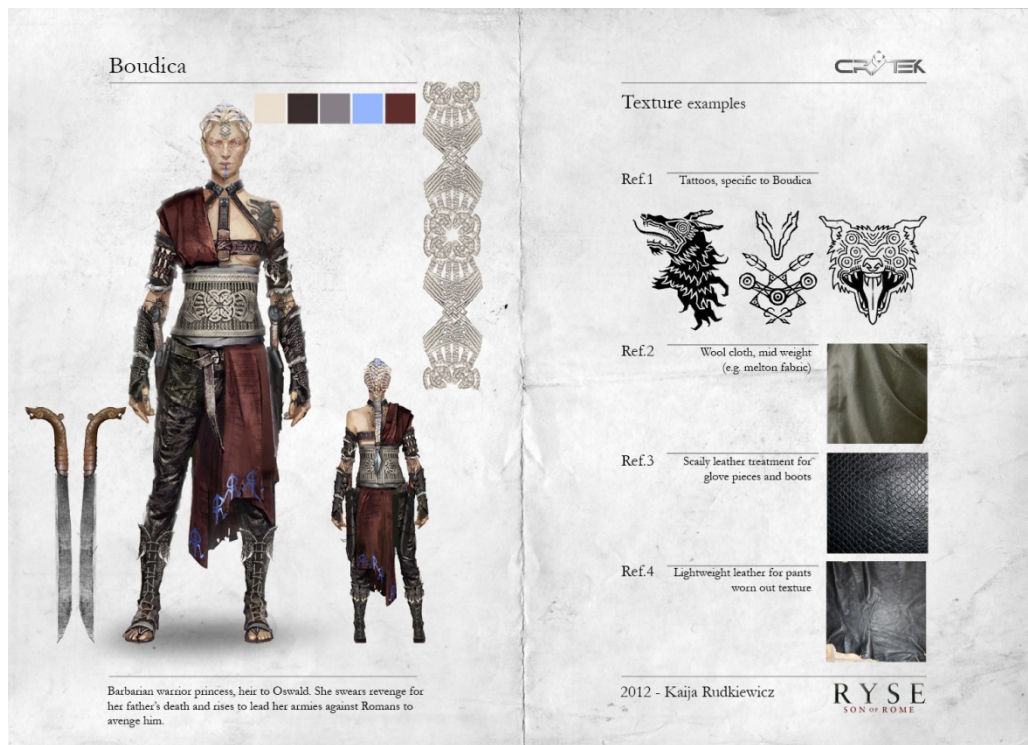
Kaynak: <http://emrahelmasli.tumblr.com/>

Şekil 2.90 Emrah Elmaslı, b.t.



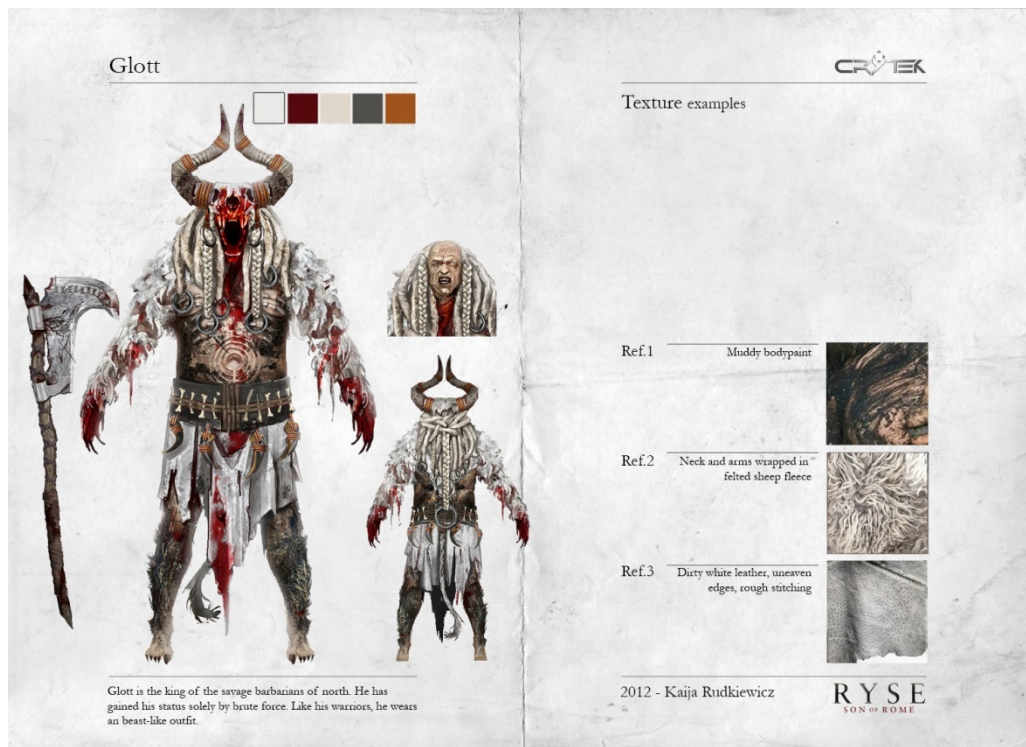
Kaynak: <http://www.deluxepaint.net/>

Şekil 2.91 Cemre Özkurt



Kaynak: <http://conceptartworld.com/?p=30483>

Şekil 2.92 Kaija Rudkiewicz, Crytek, *RYSE Son of Rome*, 2013.



Kaynak: <http://conceptartworld.com/?p=30483>

Şekil 2.93 Kaija Rudkiewicz, Crytek, *RYSE Son of Rome*, 2013.



Kaynak: <http://joeфеinsilver.blogspot.ch/2012/07/blah.html>

Şekil 2.94 Joseph Feinsilver, 2012



Kaynak: <http://conceptartworld.com/?p=917>

Şekil 2.95 Kekai Kotaki, t.b.

3. BÖLÜM

ANİMASYON KAVRAMI

3.1 Animasyonun Tanımı

Animasyon, ard arda sıralanmış görüntülerin hareket hissi uyandırması veya Türkçedeki anlamıyla canlandırılması haline denmektedir. Sinema ve televizyon mantığı, animasyon içinde geçerlidir. Saniyede 24 karenin ardı sıra gösterilmesi hareketi oluşturmaktadır.

Animasyon terimi, *hareketli görüntü* olarak da kullanılabilir. Türkçede ki kelime anlamı daha çok "canlandırma" olarak bilinir, ileri düzey grafik ve animasyon yazılımları ile hareket becerisi kazanan lekeler söz konusudur. Bundan hareketle animasyon denilince çok geniş bir perspektif anlaşılmalıdır. Teknolojinin aralıksız geliştirdikleriyle, animasyon kavramında diğer sanat kavramları gibi içeriği genişlemiştir. Grafik tasarımın nerede başlayıp nerede son bulacağını kestirememek gibi, animasyonda sınırların kaybolduğu bir iletişim yöntemi olmuştur ve olmaktadır.

Çizgifilm kelimesini kullanarak algılanan animasyon kavramı, sayısal animasyon yöntemlerinin var olmasıyla birlikte sınıflandırılarak, gelişen sayısal animasyon yöntemleri içinde yeniden isimlendirilmiştir. Genellikle çizgifilm kelimesi 2D animasyon sınıfına dahil edilmiş yine kendi içinde; klasik yöntemle ve sayısal 2D yöntemleri kullanan animasyon yöntemleri olarak da belirginleştirilmiştir.

"Animasyon, sadece çizgiyle oluşmuş karakterlerin hareketlendirilmesi anlamına gelmemektedir. Sanatçı kişiliğinin içindeki yaratıcı güç bugüne kadar olan yapılanma süreci içerisinde animasyonun bir çok sınırsızlıklar içinde biçimlenmesini sağlamıştır. 1907 yılında Amerikalı James Stuart Blacton "The Hounded Hotel" (Perili Otel) filmi içindeki bazı sahnelerin çekiminde kamerayı bir görüntü alacak şekilde çalıştırarak cansız eşyaları kendi kendine hareket

eder duruma getirmiştir, bu olay bir yıl sonra Emile Cohl'un önderlik ettiği çizgi kahramanların hareketlendirilmesinden önce olmuştur." ⁴⁶

Animasyon kavramı evrensel anlamda; sayısal teknolojinin sonucu olarak karşılığı, büyük oranda 3D sayısal animasyon türü olarak algılanmaktadır ve bu temel alınarak, eğitim kurumlarında ders programları hazırlanmakta veya tezler yada makaleler yazılmaktadır. Animasyon kavramı genel olarak değerlendirilmeli ve bütün olarak algılanmalıdır. 2D, 3D, Stop Motion, Cut-Out ve deneysel animasyon yöntemleri başlıca yöntemler olarak kullanılmaktadır.

Klasik animasyon yöntemlerinden bilgisayar oyun animasyonlarına kadar geçen zaman diliminde, kuşkusuz ekonomik yaşam seviyesinin rolü büyüktür. Teknolojik olanaklar arttıkça, sosyal bilinç bu anlamda gelişmeye ve talep etmeye başlamaktadır. Bu talepler doğrultusunda, ilgili sektör gelişme yollarını arayarak, pazarını çeşitlendirmeye çalışmaktadır. Nitekim animasyonun evrimleşmesinin nedeni de yine bu talepler ve beklentilerdir.

3.2 Animasyonun Tarihçesi

Tek kare görüntüyü yüzey üzerine görüntülemeyi başaran insanın, sonraki merak ve araştırma isteği hiç tükenmemiştir. Aralıksız çabalarla ortaya çıkan yeni teknolojiler ve yeni dünyalar, süregiden bir yapı içerisinde değişikliğe uğramaktadır. Görüntünün yüzey üzerine aktarılması ile birlikte, resimleme yöntemlerinin zenginleşerek sanatçıya yeni olanaklar tanınması; yaratıcılıkta neredeyse uçsuz bucaksız bir alan açmaktadır. Elbette sanayi devrimi ile birlikte gelişmiş mühendislikler ve mekanik yapılar, yeni makineler ve elektronik yapıların var olmasına olanak tanımıştır.

Aslında herketli görüntülere örnek sadece 1824 yılındaki bu olay değildir. Altamira mağarasındaki resimlerde, ilk animasyon örnekleri sayılabilecek çizimlere rastlanmaktadır. Özellikle sekiz bacaklı domuz olarak bilinen görselde, açıkca hareketin anlatılışı görünmektedir. Yaşanan olayın daha etkili ve gerçeğe yakınmış hissi ile resmi yapan insan tarafından özellikle

⁴⁶ Aktaran: KABA, F. (1992). Animasyonun Eğitim Amaçlı Kullanımı, Yüksek Lisans Tezi. s.3 Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

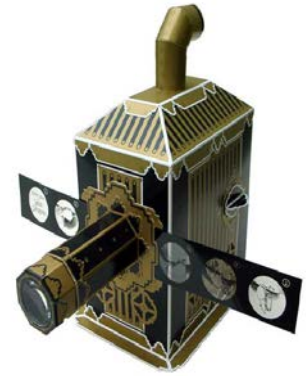
belirtilmiştir. Çok hızlı olduğunu veya benzer bir durum yaşandığını, durağan bir resme göre fikri muazzam netlikte alabilmek mümkündür. İlkel dönemin bu örneği, hareketli görüntülerle daha etkili mesaj iletmenin kanıtıdır.



Kaynak: <http://lucasfever.blogspot.com/2012/04/animation-task-part-2.html>

Şekil 3.1 Altamira Mağarası, *Hareketli Sekiz Bacaklı Domuz Betimlemesi*.

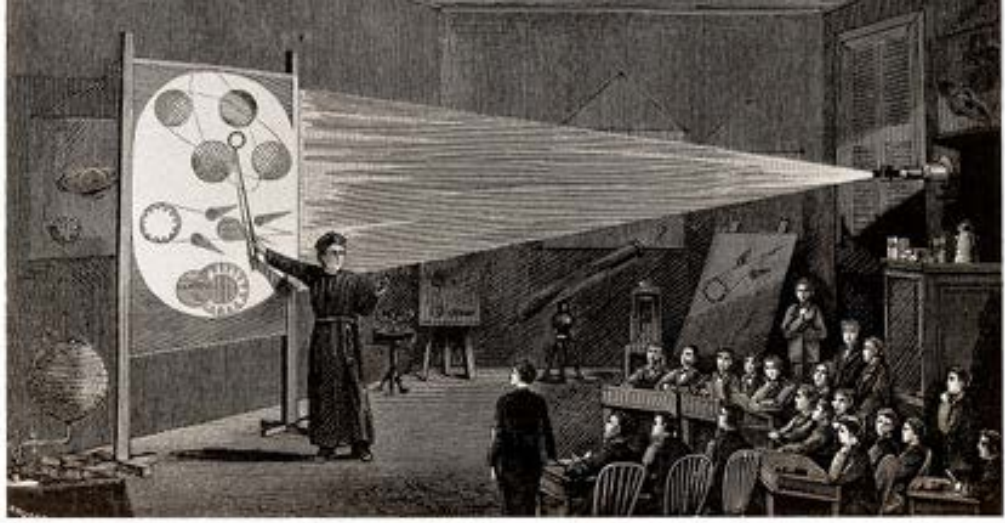
"XVII. yüzyılda bir Cizvit rahibi olan Athannsius Kirchner'in bulmuş olduğu "magic lantern/ sihirli fener" ile günümüzdeki sinema makinelerinin gelişme sürecinin başladığını söyleyebiliriz. İçinde lambası bulunan bu sihirli fener, bir metal kutudan biraz daha küçüktü. Bir tarafındaki delikte bir mercek vardı. Merceğin hemen arkasına yerleştirilen, üzerine bir resim boyanmış cam sürgü 'den geçen ışık imgeyi bir perde veya duvar üzerine yansıtıyordu. Bu *sihirli* oyuncak hızlı bir şekilde daha ileri-detaylı bir gelişme gösterdi ve XVII.yüzyılın sonunda Johannes Zahn, üzerine cam slaytların yapıştırıldığı, hareket yanılmasını verebilen bir döner disk ile gösteri yapmıştır. Bu alet halkın eğlenceleri arasında yerini alarak müzik evlerinde, şovlarda, müzikli oyunlarda sihir" ve yanılmalılar üretmek için kullanılmıştır. Görüntüyü bir duvara veya perdevari bir yüzeye yansıtma ile ilgili olan bu gelişmenin yanısıra, sihirli oyuncaklar olarak adlandırılan, tamamen göz



Kaynak: grandillusions.com/acatalog/Magic_Lantern.html

Şekil 3.2 Magic lantern, Sihirli fener

yanılsamasına dayanan, hareketsiz bir dizi resimlerin, döngü içinde hareketlendirilmesini sağlayan araçlar insanların eğlence kaynakları olarak yaygınlaşmaya başlamıştır."⁴⁷



Kaynak: http://www.laternastudio.com/images/blog/laterna_history.jpg

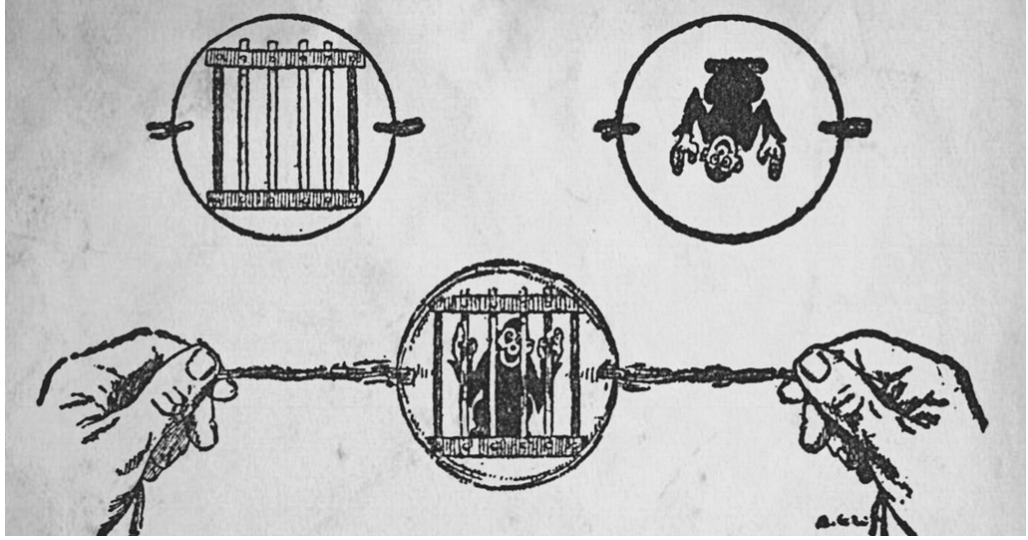
Şekil 3.3 Magic lantern, *Sihirli fener ve sunum.*

1824 yılında, Londra Üniversitesinden Peter Mark Roget'in " Objelerin hareketlerine göre görüş sürekliliği (Persistence of Vision with Regard to Moving Objects)"⁴⁸ araştırmasıyla; resimler yeterince hızlı gösterilirse, durağan resimlerin hareketli görüntülediğini söylemesi ile, hareketli görüntü teknolojilerine yoğunluk verildiğini söylemek pek abartılı olmaz.

1825 yılında John A. Paris adlı fizikçi görsellerin yatay bir aksın üzerinde çevrildiğinde, her iki tarafta bulunan resimlerin birleştiğini kanıtlar. *Taumatrop* ilk animasyon oyuncaklardandır. İlginçtirki, bu hareketli görüntülerle ilgili araç gereçlerin büyük kısmı oyuncak olarak üretilmiş ve eğlendirici eşya olarak kullanılmışlardır. Bu animasyonun varolması ve gelişmesi için gereken bir süreçtir.

⁴⁷ TÜRKER, İ. H. (2011), s.228. "Canlandırma"nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, , 227-241.

⁴⁸ WHITEHEAD, M. (2012). Animasyon Filmler. s.19, İstanbul: Kalkedon Yayınları.



Kaynak: www.refoto.rs/sajt/wp-content/uploads/2013/08/Taumatrop-okretanje-na-kanapu.jpg

Şekil 3.4 John A. Paris, *Taumatrop*, 1825

1832'de Belçikalı Joseph Plateau; *Fanakistiskop*'u bulmuş, 1872'de Fransız Emile Reynaud, *Praksinoskop*'u, 1889 yılında ise yine Reynaud, *Praksinoskop* üzerinde bir takım değişiklikler yaparak '*Theatre Optique*' adı altında bir eğlence aracı oluşturmuştur. Bu *optik tiyatro* giderek makinalaşan bu aygıtların görüntüyü yansıtma ile sinema kavramını modern dünyaya tanıttıklarıdır. Hatta öyle ki; Reynaud günlük gösterimleri ve her günün programlarını yayınlamaya başlamıştır. Fakat yeterli başarıyı göstermez.



Kaynak: <http://www.kellimmarshall.net/wpcontent/uploads/2011/06/zoetrope.png>

Şekil 3.5 Zoetrope. 1834

Animasyon, bu oyuncaklarla şekillenmeye başlamış ve giderek eğlendirici yaş sınırlarını aşarak, perdede yetişkinlerle de hitap edecek dönemlere doğru yol almaktadır. Durağan resimlerin veya görsellerin hızla oynatılıp hızlı geçişlerle hareket hissi vermesi ile birlikte, sinemadan da bahsedebilmek mümkün hale gelmektedir. Nitekim, sonraki yıllarda durağan kameralar karşısında; kameraya yaklaşıp uzakşarak boks yapan Eidson'un ilk sinema örneğinden sonraki yıllarda, bildiğimiz manada sinema şekillenmekte ve modern dünyanın ve tüketim karmaşası içinde ki insanın, diğer kitle iletişim araçları ile kontrol altında tutulması veya etki altına alınması mümkün hale gelmektedir.

"Bu düşünce doğrultusunda Avrupa ve Amerika'da çok sayıda canlandırma oyuncakları üretilmiştir. *Zeotrope* (1834'de William George Horner tarafından geliştirildi.), *Phenakistiscope* (1833'de Joseph Plateau tarafından geliştirildi.) ve *Praxinoscope* gibi araçlar yaygınlaşmıştır. Silindirik bir yapıya sahip olan Phenakistiscope ve Zeotrope üzerinde eşit aralıklarla dar yarıklar bulunmaktadır. İmgelerin, bir birini izleyen hareketleri şeritler üzerine çizilip, silindirin iç yüzeyine yerleştirilmiştir.

Silindir döndürüldüğünde, peş peşe geçen dizisel hareketsiz resimleri, dar yarıklara odaklanmış göz biraraya getirir ve böylece bir hareket yanılsaması oluşur. Fransız Joseph Plateu, 1881 yılında

Phenakistiscope ile resimlerin gerçekten hareket ettirildiği ilk canlandırma filmlerini yapmaya başlamıştı." ⁴⁹



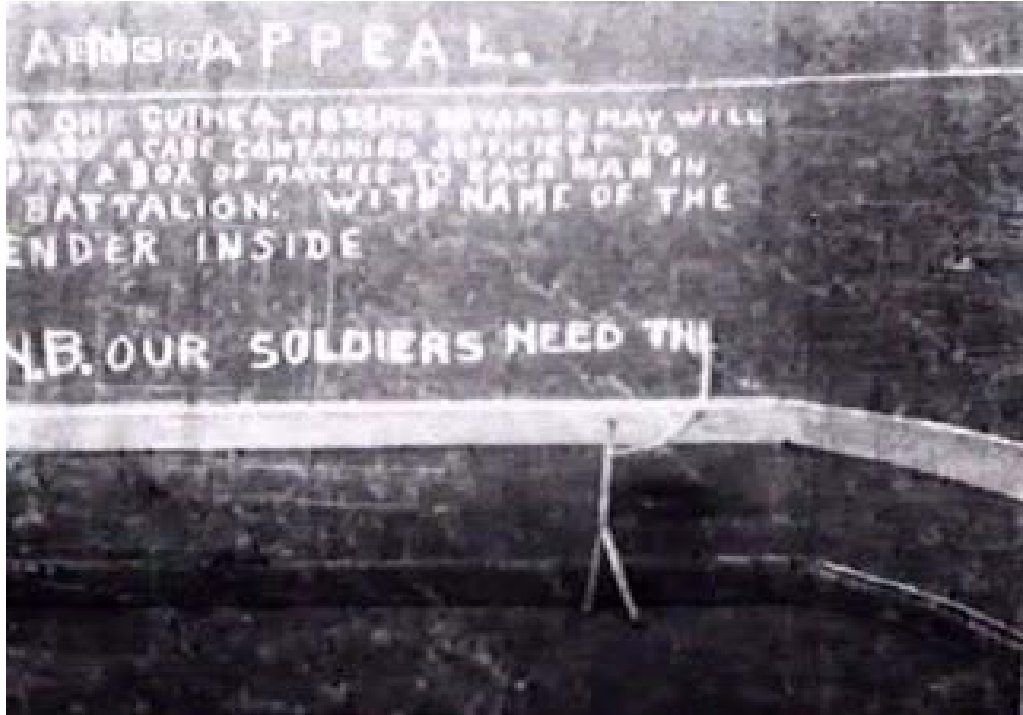
Kaynak: http://mercatus.usal.es/productos/HMS00H63_g.jpg

Şekil 3.6 Praxinoscope, 1877.

⁴⁹ TÜRKER, İ. H. (2011), a.g.y., s.229.

1885'te Edison ve Lumieres, sinemanın optik araç gereçlerini karşılayacak teknolojileriyle gerekli alt yapıyı sağlamaktadırlar, bu nedenle bu dönemlerde araç gereç veya diğer bir deyişle yeni teknolojiler sağlandığı için; üreticiler rahat bir soluk almışlardır.

"1899: İlk animasyon film, belki de Arthur Melbourne tarafından yapıldı. Matches: An Appeal filminde, Boer Savaşı'nda savaşan askerlere kibrit bağışlamaları için anime edilmiş kibritler, İngiliz halkı için ilgi çekici hale getiriliyordu"⁵⁰



Kaynak: http://ukanimation.blogspot.com/2012_01_01_archive.html

Şekil 3.7 Matches: *An Appeal*, 1899.

Sessiz sinemanın başladığı bu yıllarda, animasyon sektörü giderek isim yapmaya başlamaktadır. Amerikan rüyası bu animasyon filmleriyle tüm dünyaya yayılacaktır. Henüz emekleme döneminde olan hareketli görüntüler, Emile Cohl, Winsor McCay, Walt Disney gibi isimlerle oluşmaya başlamaktadır.

⁵⁰ WHITEHEAD, M. (2012). a.g.k., s.21

3.2.1 Emile Cohl

Paris'te 1857'de doğan Cohl, bazı karikatür dergilerinde karikatürist olarak çalışmış, bir dönem komedi oyun yazarlığı da yapmıştır. Zaten Emile Cohl'u hareketli görüntülerle buluşturan durumda budur. Yazdığı komedi oyununun yetkisiz kullanıldığı ile ilgili Leon Gaumont ile tanışmasından sonra; Gaumont stüdyolarında çalışmaya başlamıştır.

"Emile'nin kabiliyetleri Gaumont'ta çok kısa bir sürede James Blackton'u gölgede bırakmıştı. Blackton, animasyonlarında gerçek dünyayı aynen muhafaza etmekte ısrarlıyken Cohl, çizgi filmin özelliklerinin tüm samimiyetiyle kucaklıyordu. İlk filmi dört dakikalık ve anonim karakterleri olan *Fantasmagorie*, 17 Ağustos 1908 tarihinde gösterime girdi. 1923 yılının sonuna gelindiğinde kendi deyimiyle 300'den fazla film yapmıştı....



Kaynak: http://b.vimeocdn.com/ts/451/809/45180999_640.jpg

<http://www.extraextra.org/2.%20Emile%20Cohl%20Fantasmagorie.%20Barbican.JPG>

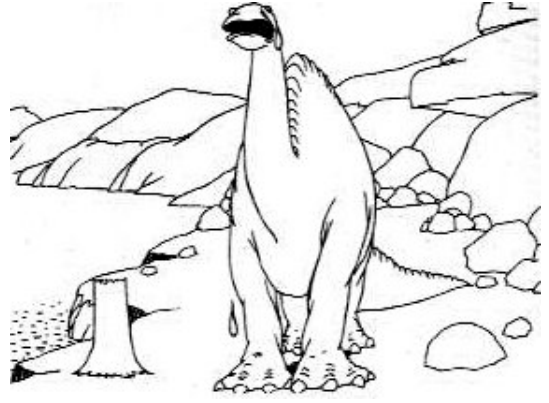
Şekil 3.8 Emile Cohl - *Fantasmagorie*, 1908.

Cohl, Mart 1914'te Paris'e döndü. Birinci Dünya Savaşı sıralarında propaganda filmleri yaptı ve bir başka çizgi roman uyarlaması üzerinde çalıştı. O tarihten sonra yaratıcılığı azalmaya başlayan Cohl, savaş sonrası dönemi bilimsel filmler ve reklam filmleri yaparak geçirdi. Cohl, 1938 yılında hayatını kaybetti."⁵¹ Aynı dönemlerde Amerika'da bir başka sanatçı animasyon dünyasına adım atmaya hazırlanmaktadır.

⁵¹ a.g.k., s.23

3.2.2 Winsor McCay

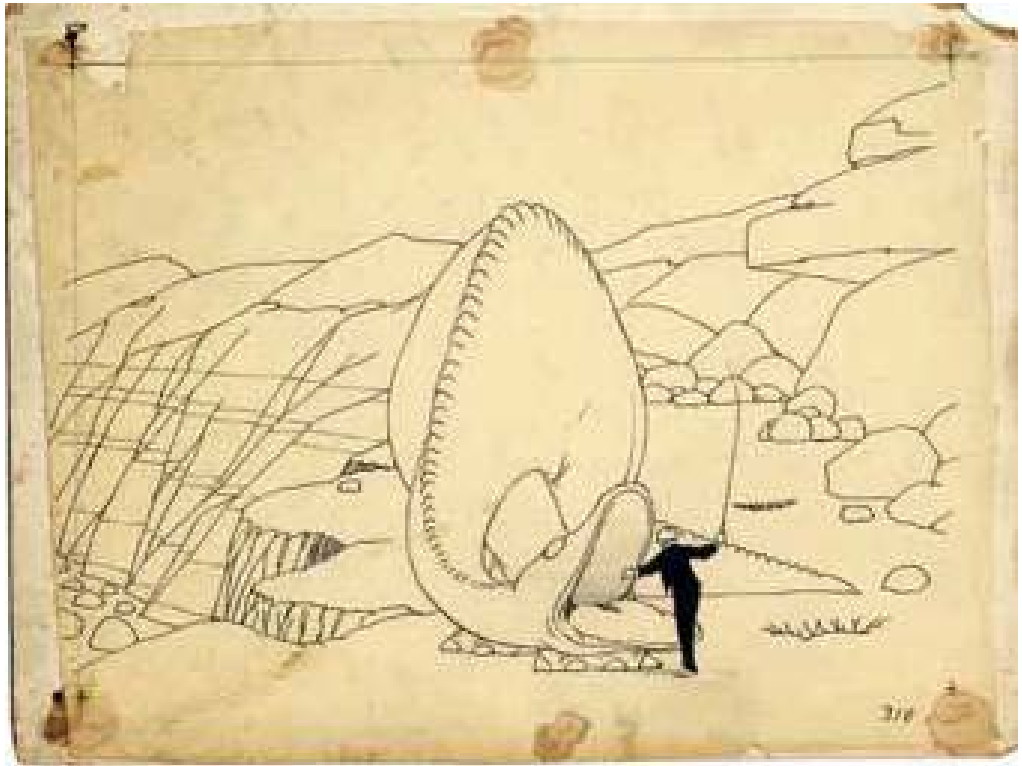
1867 yılında doğan McCay, Poster tasarımcılığı gibi reklam sektörü ile ilgili işlerde çalışmış, sonraki dönemlerde çizgi roman çalışmaları olmuştur. Çok sayıda çizgiroman üretmiştir. 'Dreams of the Rarebit Friend', ' Little Nemo', gibi dönemin çokca isim yapmış çizgi romanlarını çizmiştir. Life dergisi içinde karakter çizimleri yaparak bir dönem derginin bünyesinde çalışmıştır.



Kaynak: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a7/Gertie.jpg>

Şekil 3.9 Winsor McCay, *Dinazor Gertie*,1914.

İlk animasyon filmi de, 1911 yılında yaptığı 'Little Nemo"dur. Yeni yaşam biçimleri ve sosyal hayatın hızlılığı ile birlikte yeni üretim teknikleri insanları şaşırtacak düzeydedir.

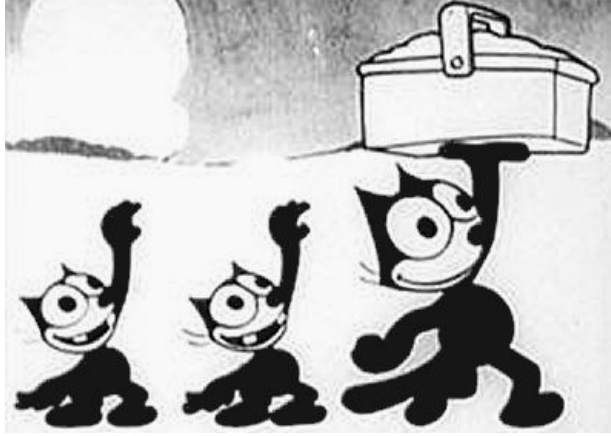


Kaynak: TÜRKER, İ. H. (2011), a.g.y.

Şekil 3.10 Winsor McCay, *Dinazor Gertie*,1914.

Hızlı bir dönem yaşayan Amerikalılar, olağanüstü örnekler görüyorlardı. McCay'ın, dinazoru yeniden canlandırıp ortalama 10.000 çizimle bunu gerçekleştirebileceğini söylemesi ile başlayan sürecin sonunda, tüm basını hayretler içinde bırakan beğeni yorumları almaktadır. Dinazor animasyonu, belkide animasyon tarihinin en önemli simgesel değeri olmuştur.

"Amerika'da 1900'lü yılların başlarında, bir çok canlandırma şirketi kurulmuş, *Dinky Doodle*'in maceraları gibi seri filmler yapılmıştır. 1920'de yapılan *Kedi Felik* (Felix the Cat) karakteri, Otto Messmer tarafından yaratıldı ve canlandırması yapıldı. O yıllarda çok popüler olan *Felix* ilk "star" canlandırma karakteriydi.



Kaynak:

<http://tradewallpaper.com/wp-content/uploads/2013/10/wallpaper-felix-the-cat.png>

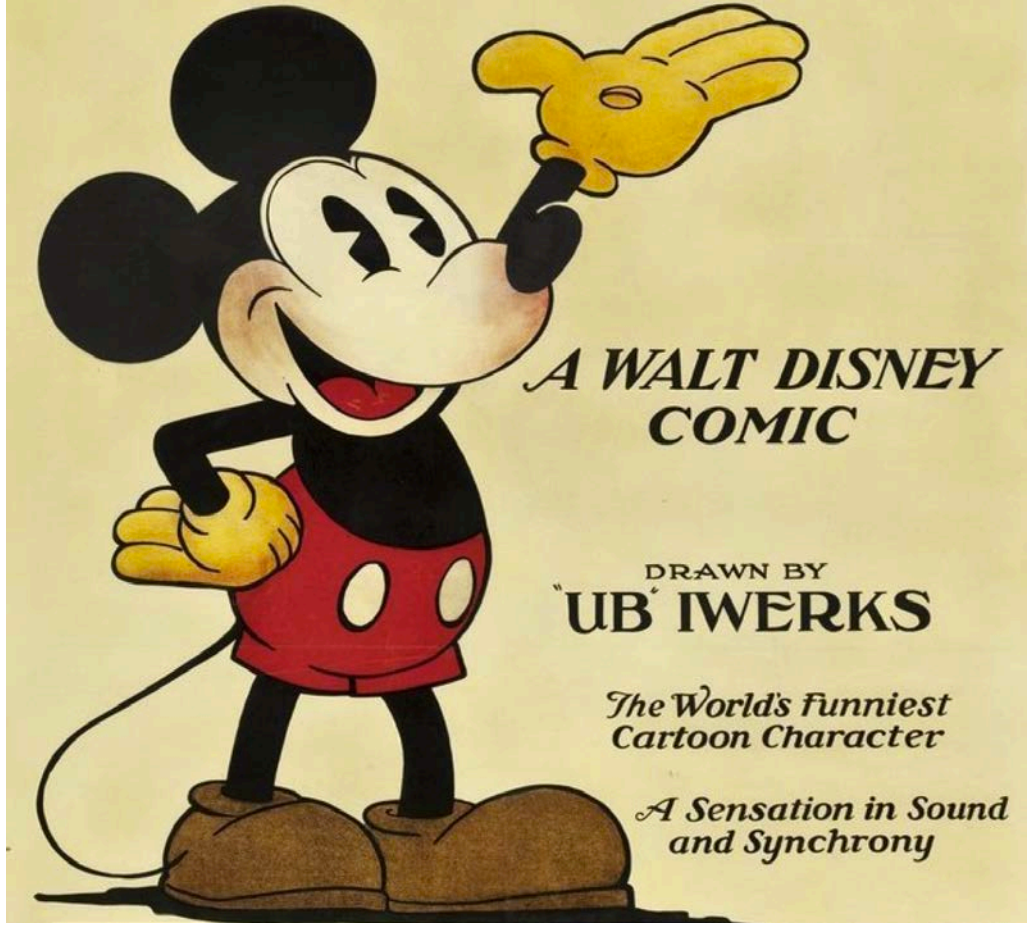
<http://www.dan-dare.org/FreeFun/Images/Archive/1920sFelixTheCat.jpg>

Şekil 3.11 Otto Messmer, *Felix the Cat*, 1920'ler.

Felix'i tahtından indirecek olan yeni yıldız 1930'lu yıllarda sadece Amerika'da değil, tüm dünyada insanların gönlünde taht kuracaktı. Öyleki, dünyanın en ücra köşesinde bile bu yeni yıldızı tanımayan kalmayacaktır. Bu yıldız *Walt Disney* stüdyolarında doğan ve gelişen *Mickey Mouse*'dur.

Amerikan kültür emperyalizmi, animasyon filmleriyle tüm dünyayı kontrol etmeye başlamaktadır. Japonlar dışında, neredeyse diğer tüm ülkeler bu çizgi film atağına karşı koyamamışlardır. Karşınızda Mickey Mouse.

3.2.3 Walt Disney



Kaynak: <http://i.huffpost.com/gen/867519/thumbs/o-MICKEY-MOUSE-POSTER> facebook.jpg

Şekil 3.12 Walt Disney, *Mickey Mouse*, 1929.

Onaltı yaşında, bir illustrator olarak kariyerine başlayan Walter Elias Disney (1901- 1966), sanat okulunu bitirdikten sonra kendi *Laugh-O-Gram-Corporation* adlı şirketini kurmuş ve *Ub Iwerks* ile ilk kısa filmlerini yapmıştır.

Yeteneğinin yanısıra, ticari zekası ve öngörülleri ile 1923'te kurduğu canlandırma ve film şirketi, sektöründe günümüzün en büyük ve başarılı şirketi olan Walt Disney stüdyolarının tohumlarını atmıştır. Walt Disney, tüm dünyada tanınan, en ünlü çizgi film karakteri olan Micky Mouse'u 1928'de yaratmıştır. Micky Mouse karakteri halen popülerliğini korumaya devam

etmektedir. Sadece çizgi film olarak değil, tişört baskısından oyuncaklarına kadar çok geniş bir ürün yelpazesıyla bir ticari mala dönüşmüştür. "⁵²

3.2.4 Animasyon tarihini yazanlar

Lotte Reiniger,

Fleischer Kardeşler (Max, Dave),

Walt Disney,

Temite Terrace,

Tex Avery,

Chuck Jones,

Hanna ve Barbera,

UPA,

Norman McLaren,

Caroline Leaf,

George Dunning,

Paul Driessen,

Bob Godfrey,

Aerdman Animasyon,

Nice Park,

Jri Tranka,

Yuri Norstein,

Jan Svankmajer,

Quay Kardeşler,

Hayao Miyazaki,

Lucas,

Pixar,

Simpson Ailesi gibi animasyon tarihine damga vuran film, isimler ve kurumlar ile birlikte; diğer filmlerden birkaçı şöyledir:

Animal Farm (1955),

LaPlanete Sauvage (1973),

The Secret Adventures of Tom Thumb (1993),

Vynalez Zkazy (1958),

⁵² TÜRKER, İ. H. (2011), a.g.y., s.232.

Special Delivery (1978),
The Big Snit (1985),
Evolution (1971),
The Sandman (1991),
Waking Life (2001),
Push Comes to Shove (1992),
The Black Dog (1992),
Deadsy/Door (1990),
The Hill Farm (1989).

"Walt Disney'den çok daha eski bir kuruluş olan (1905) Warner Bros (Warner Brothers) şirketi, canlandırma filmlerine artan ilgiyi görerek 1930'lu yıllarda bu sektöre el atmıştır. Yine aynı yıllarda *Hanna-Barbara* canlandırma stüdyoları canlandırma dünyasına bir çok yeni karakterler kazandırmıştır. Bu türden stüdyolar; canlandırma alanında yarattıkları karakterlerle, geliştirdikleri teknikler ve yöntemlerle, canlandırma film sektörünün bugün varmış olduğu bilgi birikimine, estetik anlayışına, eğlence, eğitim, ve kültürel yaşamına büyük katkılar sağlamışlardır." ⁵³



Kaynak: <http://www.imerica.it/the-pixar-theory-tutti-i-cartoni-disney-pixar-sono-interconnessi/>

Şekil 3.13 Pixar animasyon filmleri.

⁵³ a.g.y., s.232

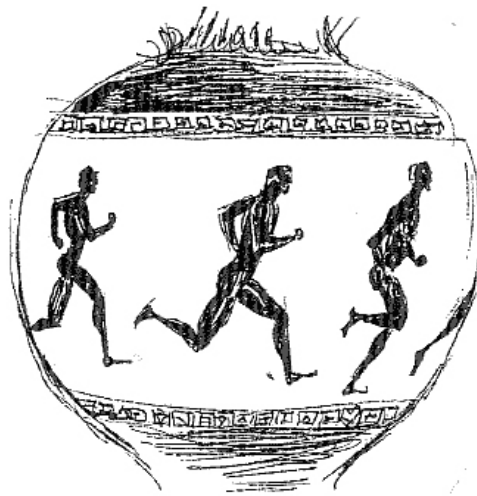
3.3 Geleneksel Animasyon

Yaklaşık 34.000 yıl önce çizilen sekiz ayaklı domuz, tarihin ilk hareketli görüntüsü sayılmaktadır. Richard Williams (The Animator's Survival Kit) referansı ile bu tarihsel sürece devam etmek gerekir. Mısır uygarlığında da yine bazı animasyon örneklerine rastlanmaktadır. Örneğin bazı duvar resimlerinde birbirini takip eden görseller mevcuttur, yine Yunan antik dönemlerinde bazı vazoların üstüne hareket eden figürler kare kare resmedilmiştir.



Kaynak: WILLIAMS, R., The Animator's Survival Kit, s.12

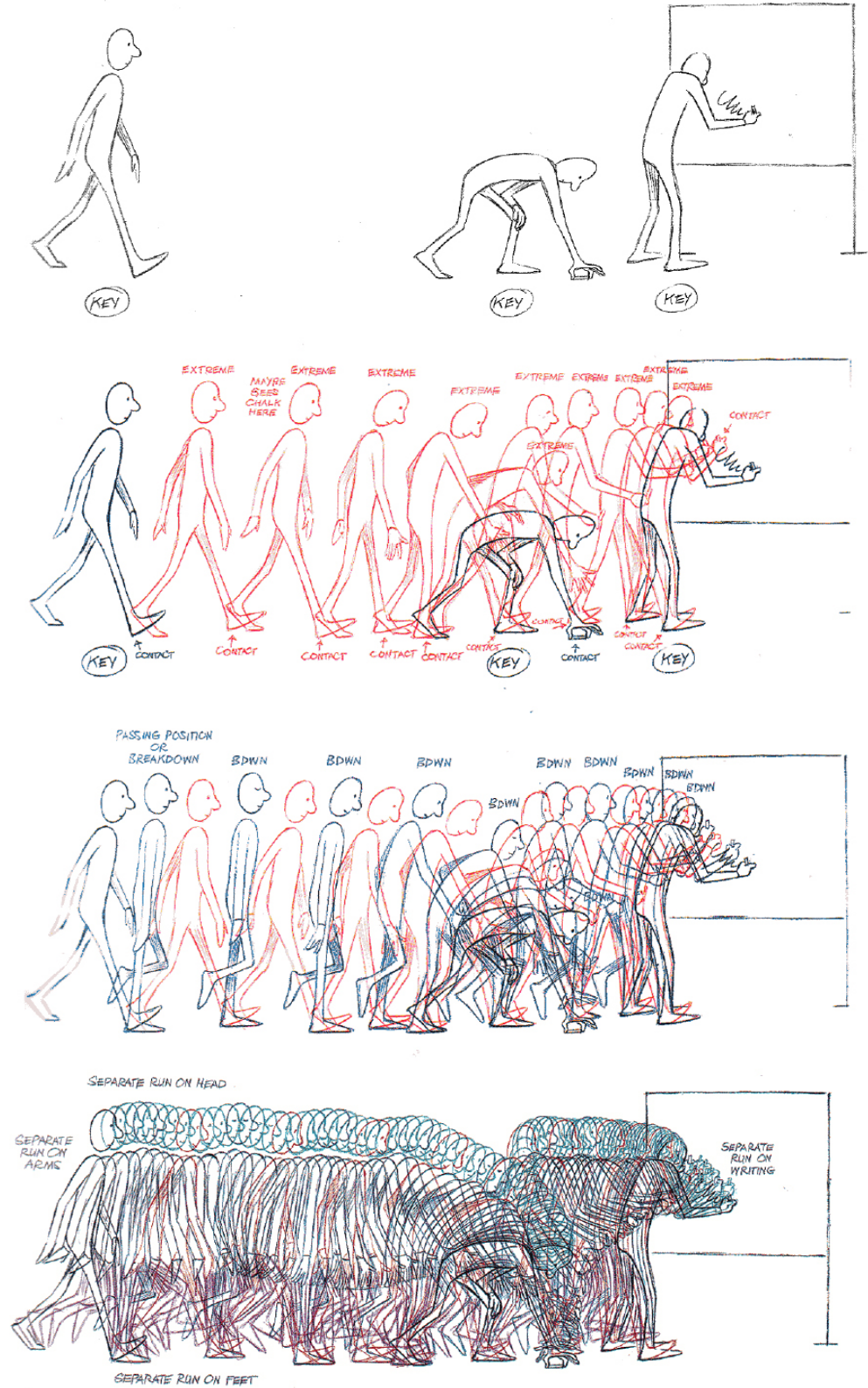
Şekil 3.14 Mısır Duvar resimleri. M.Ö.1600, II.Ramses dönemi.



Kaynak: a.g.k., s.12

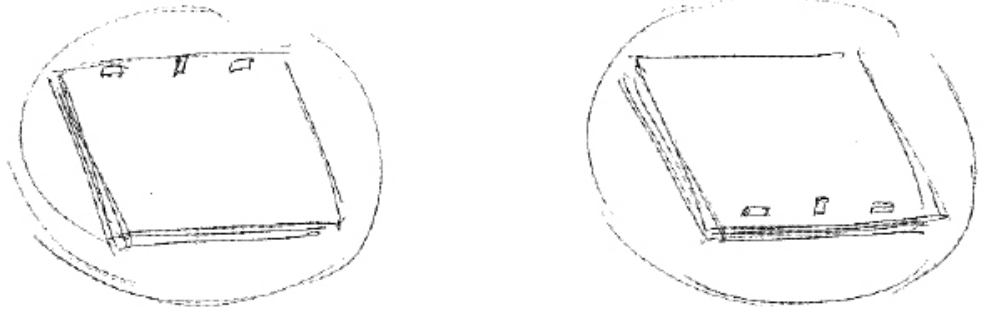
Şekil 3.15 Eski Yunan, Vazo üzerine hareketli görüntüler, M.Ö. 530'lı yıllar.

3.3.1 Geleneksel animasyon aşamaları



Kaynak: a.g.k., s.64 - 66

Şekil 3.16 a.g.k., Storyboard, anahtar kareler ve temas.

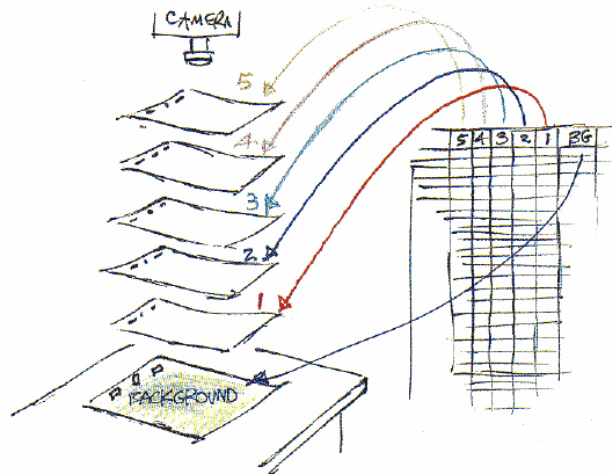


Kaynak: a.g.k., s.80

Şekil 3.17 a.g.k.,Çizimlerin yapıldığı döner kapaklı ışıklı masalar.

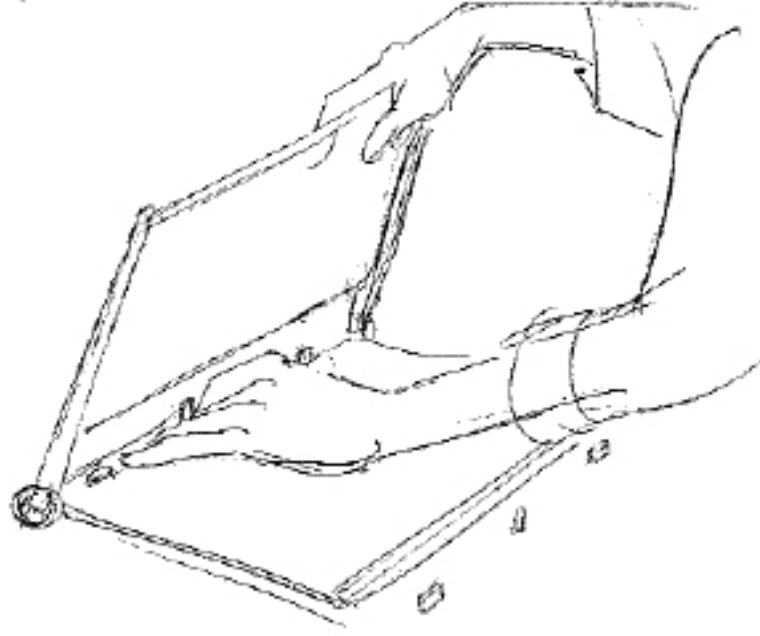
Storyboard hazırlandıktan sonra, hareketlendirilecek kareler sanat yönetmeni tarafından animatörlere dağıtılır. Çizimler yapılırken öncelikle anahtar hareketler çizilir. Sonrasında bu kareler, yardımcı animatörler tarafından yada ara ressamlar tarafından çizilerek doldurulur. Bu aşamalar bitince çekim planı doğrultusunda adımlar atılır.

| ACTION | DIAL | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | B G | CAMERA |
|--------|------|---|---|---|---|---|-----|--------|
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |



Kaynak: a.g.k., s.64 - 66

Şekil 3.18 a.g.k.,Çekim planına göre karelerin çekimi.



Kaynak: a.g.k., s.80

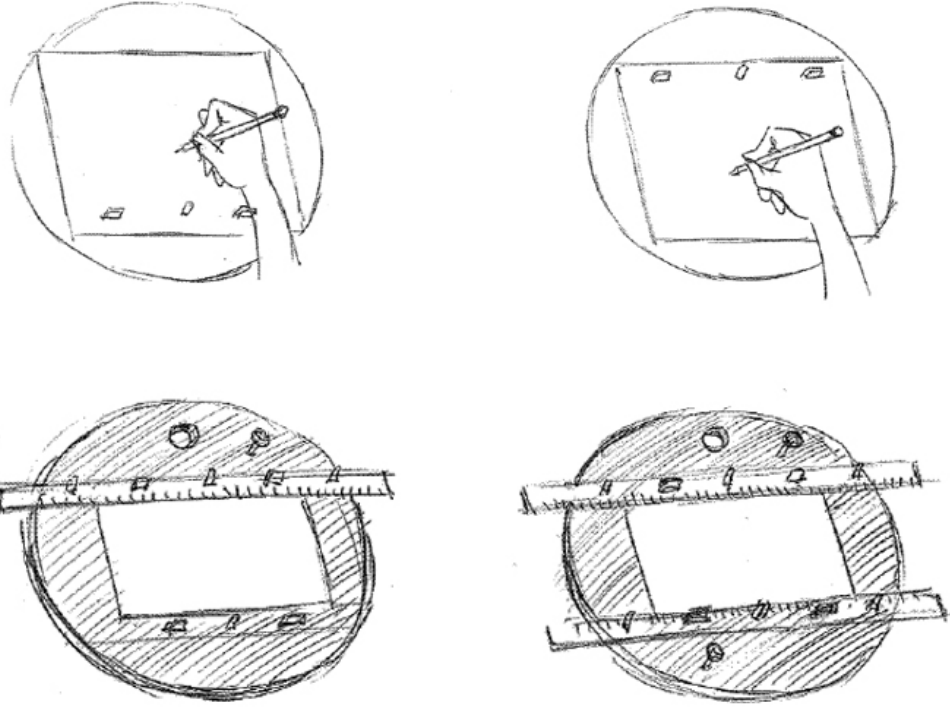
Şekil 3.19 a.g.k.,Çekim planına göre kameraman kareleri çeker.

Kameraman tarafından kareler tek tek cam kapaklı alandaki pimlere takılarak çekilmektedir. Test aşaması mutlaka yapılarak hareketin doğruluğuna bakılır.

"Geleneksel animasyon, sinema ve videodan onların dijital muadillerine geçişin gerek sanatçılar gerekse ticari film ve yayın endüstrileri nezdinde esaslı yansımaları olmuştur. Geleneksel animasyon tamamen elle yaratılmıştı; ilk animatörler uzun ve pahalı bir sürecin sonunda (ve işbirliğini şart koşan bir çabayla), kelimenin düz anlamıyla binlerce çizim üretiyorlardı...

Üç boyutlu bilgisayar animasyonu, dijital alemde eşsiz bir yere ve elle çizilen animasyondan tamamen farklı bir görünüme sahiptir. Sinema ve oyun endüstrilerince yaygın şekilde benimsenmiştir; dahası, üç boyutlu bilgisayar animasyonu ile yapılan yeni bir sinema filmi türü ortaya çıkmıştır."⁵⁴

⁵⁴ WANDS, B. Çeviri: AKINHAY, O., (2006). *Dijital Çağın Sanatı*. s.18, İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları.



Kaynak: a.g.k., s.82

Şekil 3.20 a.g.k., Pim takılı çizim masaları.

Çizim masaları özel olarak yapılmış ve ışıklıdır. Ortasında döner bir aparatı bulunur. Bu aparatın üstünde cam yüzey ışıktan faydalanmak için kullanılır. Kağıtlar pimlere takılarak çizimler yapılmaktadır.



Kaynak: a.g.k., s.95

Şekil 3.21 a.g.k., Kurbağanın zıplama animasyonu.

3.4 Dijital Animasyon

Üç boyutlu bilgisayar animasyonu, dijital alemde eşsiz bir yere ve elle çizilen animasyondan tamamen farklı bir görünüme sahiptir. Sinema ve oyun endüstrilerince yaygın şekilde benimsenmiştir; dahası üç boyutlu bilgisayar animasyonu ile yeni bir sinema filmi türü ortaya çıkmıştır. Ayrıca, bu filmlerin yapılmasında başvurulan yazılım versiyonları artık kişisel bilgisayarlarda çalıştırılabilmekte, böylece kısa-formlu animasyonlar üzerinde çalışan sanatçıların ilgisine yeni bir boyut katabilmektedir...

Videonun ortaya çıkışı da ciddi değişiklikler sağlamıştır; sanatçılar artık, kişisel bilgisayarlarında yüksek kalite videolar üretme becerisine sahiptirler. Bu alandaki teknolojik ilerlemeler, yüksek kalite dijital video kameralarının görece edinilebilirliğiyle katlandığında, bağımsız video hareketinde müthiş bir gelişme kaydedilmesine zemin hazırlanmış ve video ile DVD üretimini anaakım kültüre taşımıştır.⁵⁵



Kaynak: <http://www.culut.com/mystery-wallpaper-pixar-two-sparrow/>

Şekil 3.22 Pixar, *For the Birds*, 2000

Üç boyutlu animasyon sineması için geliştirilen sayısal yazılımlar artık kişisel bilgisayarlar içinde üretilmektedir. Bu gelişme uzun metraj filmlerinin yanında çok sayıda kısa film projesinin de üretilmesine olanak tanımıştır.

⁵⁵ a.g.k, s.17-18

Özellikle Autodesk Maya 3D yazılımı sinema sektörüne çok sayıda değerli filmin üretilmesine olanak tanımıştır. Çok sayıda grafik sanatçısı ve animatör bu tür sayısal yazılımların olanaklarıyla olağanüstü eserler vermektedirler. Bu aslında yaratıcı yönlerini kullanmak isteyen tasarımcılar için yeni heyecanlar demektir. Bununla birlikte 3D modelleme ve animasyonlar *Microstock* olarak adlandırılan imaj dünyası içinde yeni bir soluk getirmiştir.

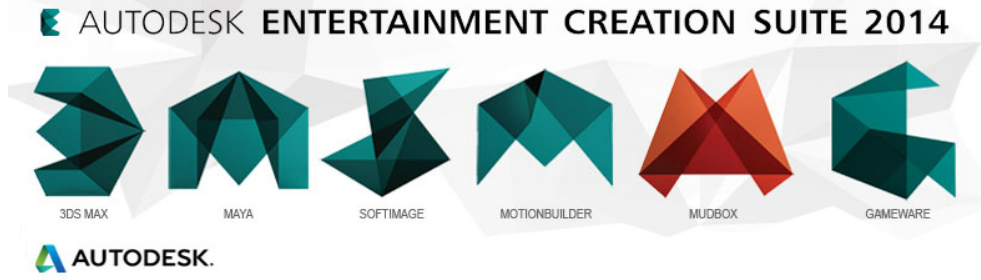
"Dijital taklit, yaratıcı süreçlerin pek çoğunun, bir post-produksiyon stüdyosundan ziyade bir kişisel bilgisayarda gerçekleştirilmesini sağlamıştır. Bilgisayar animatörleri, eserlerini üretmek için genellikle yeni bir görsel estetiğin zeminini hazırlayacak şekilde, animasyon yazılımını başka dijital video programlarıyla birlikte kullanırlar. İki boyutlu animasyon yaratan bazı sanatçılar, Fotoğrafik görüntüler ile videoyu kendi eserlerinde birleştirirler; dahası, geleneksel elle çizim yaklaşımını benimseyenler bile dijital teknolojinin yeni imkanlar açtığını görürler. Elle çizim yapan animatör, tasarımlarını bilgisayarında tarayabilir, sonra da renk eklemeyi sağlayacak Adobe Photoshop ya da Corel Painter gibi yazılım uygulamalarından faydalanabilir. Görüntülerin nihai kesiti daha sonra, görsel efektleri birleştirmeye, canlandırmaya ve dizmeye yarayan Adobe After Effects türünden iki boyutlu bir bilgisayar programına aktarılır. Bu uygulamalar, fotoğraf karesi ve metinden sayısallaştırılmış filme kadar çoğu kaynak malzemeyi kapsayabilir ve sanatçının film kalitesinden standart tanımlı videoya kadar herhangi bir çözünürlükte çalışmasını sağlayabilir. Animatör, bizzat tatmin olana dek animasyonu tekrar oynatma, uyarlama ve gözden geçirme seçeneklerinden yararlanırken, çalışma da bir dijital video dosyasına ya da DVD'ye aktarılabilir. Üç boyutlu yazılımla çalışan animatörler genellikle Autodesk Maya, Avid Softimage, NewTek Lightwave ya da Autodesk 3Ds Max gibi paketleri (yakın zamanda çekilmiş bir üç boyutlu animasyon filmi ya da video oyunu seyredenlerin doğrulayabileceği şekilde, muazzam genişlikte kapasiteye sahip olan uygulamaları) tercih ederler. Canlı aksiyon çekimi yapan video sanatçılar, ilk olarak malzemeyi bir bilgisayarda sayısallaştırır, daha sonra Apple Final Cut Pro ya da Adobe Premiere Pro. gibi doğrusal-olmayan düzenleme yazılımı kullanarak onu düzenlerler. Hangi yaratıcı ve üretim süreçleri kullanılırsa kullanılsın, dijital animasyon ve video sanatçıları artık-teknolojinin evrimi sayesinde- masaüstü bilgisayarlarında profesyonel, yüksek kalite sonuçlar elde edebilirler."⁵⁶

Hareketli görüntülerin önemi son dönemlerde hissedilir şekilde artmıştır. Bunda; Pixar, Maya, 3Ds Max, Cinema 4D, ZBrush ve After Effects gibi yazılımların payı çok büyüktür.

⁵⁶ a.g.k., s.143

3.6 Yazılımlar

Animasyon üretirken günümüzde çok sayıda yazılımdan yararlanılır. Bunlardan başlıcaları; iki boyutlu animasyonlarda genellikle Adobe After Effects, üç boyutlu animasyonlarda ise; Adobe Flash, AutoDesk Maya, Autodesk 3Ds Max, Cinema 4D ve ZBrush gibi gelişmiş yazılımlar kullanılarak gerçekleştirilir.



Şekil 3.23 Autodesk Yazılımları.

Vektörel tabanlı Adobe Flash gibi programlarda klasik animasyon teknikleri uygulanarak tasarımlar yapılırken, yine vektör tabanlı desteği olan After Effects yazılımında ise üç boyutlu kamera ve yapay ışık desteği ile etkili animasyon videolar hazırlanabilmektedir. Autodesk Maya gibi üç boyutlu hiper alanda ise; gerçeklik kavramının içinde yaşadığımız dünyadaki, her türlü unsur taklit edilebilmektedir. Işık, doku, ve hareket gibi temel değerlerden başlayarak her türlü ayrıntıya kadar girebilmek mümkündür.



Şekil 3.24 Adobe Yazılımları.



Şekil 3.25 Zbrush, Cinema 4D

4. BÖLÜM

EVİRİMLEŞEN GRAFİK İLE İLLÜSTRASYON VE ANİMASYON İLİŞKİSİ

4.1 Kitlesele Döngü

"İnsan artık bilinmeyen hiçbirşey kalmazsa korkudan kurtulacağını düşünür" diyen Horkheimer ve Adorno'ya göre "Hiçbir şey dışarıda kalmamalı, çünkü dışarıda olan her şey bizzat korku kaynağıdır". Kültürün korku unsurunu düzenleme ve içine almayla ilgili olduğunu söyleyen Elias Canetti de "İnsanların kendi çevrelerinde yarattıkları bütün mesafeler bu korku tarafından dayatılır" diyerek aynı konuya değinir. Bilinmeyenin korkusu, bilinmeyenin temasının korkusu, işte bu korku hiç yok olmaz. Bu korkuyu anlamadan içinde bulunduğumuz koşulları anlayamayız."⁵⁷

Kitleler; teknolojik gelişmelerle değişen sosyal yaşamları ile birlikte düşünsel yönlerini, bakış açılarını, irdeleme ve/veya sorgulama yönleri gibi, bir çok özelliklerini değiştirmek zorunda kalmışlardır. Kitle iletişim araçlarının ve elbette tüketim zaafiyetinin belirgin sonuçlarıdır, diyebilmek mümkündür. Elde edilen kazanımların veya sosyal statünün kaybedilme korkusu da olmak üzere, özellikle sosyal fobiler, kitlenin rahatlıkla kontrol altında tutulmasını sağlamıştır ki, bu kitle iletişim araçlarının kontrol etme yekınlığının var olma nedenidir. Genellikle hükmeden güçler için, bu gücün kullanıldığı veya yönlendirildiği gözlemlenmektedir.

Dikkati dağılan kitlelerin, geleneksel yollarla etkilenmeyeceği veya yeterince uyarılmayacağı ortadadır. İletişim araçlarının zenginliği ve mesaj iletim yollarının basitleştiği ve bireysel çözümlerin sayısının çoğaldığı göz önüne alındığında, imgeyi gerçek kabul etmenin nedenlerini görebilmek mümkündür.

Önceki bölümlerde de sıkça üzerinde durduğum gibi; yeni yöntemler hem sosyal yaşamın değişikliğe uğramasına hemde mesleki kavramların ve

⁵⁷ ROBINS, K. (1999, 1.Basım). s.33, İmaj, Görmenin Kültür ve Politikası. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

üretim şekilllerinin de değişmesine veya güçlenmesine olanak tanımıştır. İletişim teknolojileri hızlı gelişim sürecine girmiş; akıl almaz 100-150 yıllık gibi bir sürede insanlığın evrimsel tarihinde olmayacak kadar değişikliklere sebep olmuştur. Görsel iletişim; zenginleştiği gibi çeşitlenmiştir. Ses ve hareketli görüntü ile iletişim sanatları olabildiğince güçlü bir yapıya bürünmüştür.

İletişim için hareketli grafikler kullanılmaya başlanmıştır. Bu bir zorunluluktur. Bu zorunluluk etkili mesajlaşmanın yanısıra, teknik bir zorunluluk da sayılabilmektedir. Hareketli grafiklerin kullanılması ile birlikte grafik tasarımcı, iki boyutlu yüzey üzerine tasarım yapan bir kişi olmaktan çıkmıştır. Geleneksel sanatlardan çok farklı bir kulvarda yol almakta olan grafik tasarım için; teknolojinin getirdikleri ve getirecekleri hayatidir. Yeni yöntemler; teknik olarak her ne kadar belli bir çerçevede kalıyor gibi görünsede, esasen tasarımı yönlendirmektedir.

Akademik alanda da, eğitimin bu yöne doğru kayması buna iyi bir örnektir. Elektronik araç gereçlerle doldurulmuş atölyelerde tasarım ancak bilgisayarla mümkündür gibi bir algının oluşmasını sağlamıştır. Elbette bu teknolojinin ve hızlı sosyal - ekonomik yaşamın bir sonucudur. Yeni yaşam şekilleri ve yeni yöntemlerle birlikte, yeni çözümler gerekmede ve döngü kendi gereksinimini bu amaçla karşılamaktadır.

"Dünya öyle bir evrim sürecine girmiştir ki, iletişimi anlamadan yaşam biçimimizi kavrayıp düzenlemek olanaksız hale gelmiştir."⁵⁸ ... Kitle iletişim araçları iletinin çok farklı yollarla gönderilebileceğine dair örneklemelerle günbegün kendisini göstermektedir. Giderek karmaşıklaşan evrensel yaşam, bilinenlerden çok farklı yöntemlerle iletişim sağlamaya çalışmakta ve bu durmaksızın değişerek kendisini var etmektedir.

Sosyal yaşam hızlı geliştikçe kendi çözümlerinde yine aynı hızla geliştirmiştir. Televizyon, radyo, internet, oyun, simülasyonlar gibi görüntülerle metalaşan imge gerçeklik kavramını yeniden yapılandırmaktadır. "Sosyolog ve felsefeci Baudrillard'ın hiper-gerçeklik (Hyper-Reality) kavramlaştırımı, televizyonu dünyanın bizzat kendisi haline getiren imge ve simülasyon aşırı yüküyle, göstergelerin dışsal göndermelerini yitirdikleri,

⁵⁸ TEKİNALP, Prof. Dr., Ş., & UZUN, R. (2006). İletişim Araştırmaları ve Kuramları. s.20, İstanbul, Beta Basım Yayım Dağıtım A.Ş.

gerçek ile imgelemsel olanın birbirine karıştığını anlatır. Baudrillard'a göre, gerçeklik çökmüştür; tamamiyle imge, yanılsama veya simülasyon olmuştur. Hiper-Gerçek zaten çoğaltılmış, yeniden üretilmiş olan şeydir; kökeni ya da gerçekliği olmayan bir gerçeğin modelidir."⁵⁹

Sosyal topluluğun iletişim ağlarında ortaya çıkan bu "Hiper-Gerçeklik" var olanın dışında cezbediciliği olan yeni yollar orataya koymaktadır. Yaşanan sorunlar ve çözümler başka platformlarda; TV, Animasyon,İllüstrasyon gibi başka yöntemlere tekrar işlenip masaya getirildiğinde; etkisi ve gücünün değiştiği görülmektedir. Esasen bu yöntemlerle birlikte; geleneksel iletişim yollarının değiştiğini kabul etmek mümkündür. İmgenin kendisi gerçekte var olanı temsil ettiği için, özellikle sunulan veya iletilen mesajlarda imge *hiper-gerçeklik* olarak kabul edilir. Artık gerçek, sadece televizyona çıkmış birisinin yaşamdaki kendisi değil, aynı zamanda televizyonda oluşan imgesidir. Bu bakış Fransız Postmodernist Jean Baudrillard'un yoğunlukla araştırdığı bir konudur. Bundan hareketle bu imgeleşmiş gerçek ile iletişim kurmak yeni ve etkili bir yol olarak olabildiğince etkili şekilde kullanılacaktır.

Tek kare ile anlatılan olaylar, kültürel birikimler, teknolojinin nimetleri ile birlikte hareketli görüntü kullanılarak verilecektir. Bu şüphesiz sihirli bir güçtür, toplumlara etki altına almaya başlayacaktır. "1960'lı yılların sonundan itibaren ise enformasyon ve iletişim teknolojilerinin işlediği toplumu belirlemek için yeni adlar kullanılır. Küreselleşme de bunlardan biridir. Çok yönlü bir kavram olan küreselleşme, insanların ilgi alanına göre iktisadi, siyasal ve kültürel yönleriyle gündeme gelir. Küreselleşme kavramı 1980'lere doğru Harvard, Stanford, Columbia gibi prestijli Amerikan işletme okullarında kullanılmaya başladı ve yine bu çevrelerden çıkmış bazı iktisatçılar tarafından popülerleştirildi...

...Dünyanın betimlenmesinde küreselleşmenin kullanımı elektronik teknoloji nedeniyle olmuştur.1969'da yayınlanan iki yapıt, Marshall McLuhan'ın *War and Peace in the Global Village*'i ve Zbigniew Brzezinski'nin

⁵⁹ a.g.k, s.144 - s.145

Between Two Ages: *America's Role in Technetronic Era*'sı bu kavramı yüceltirler. Mc Luhan, televizyondan yayınlanan ilk savaşı, Vietnam savaşını çözümleyerek elektronik görüntünün etkisini vurgular. McLuhan'a göre, her Amerikan evinin doğrudan tanık olduğu ilk televizyon savaşı olan Vietnam Savaşı ile birlikte, televizyon karşısındakiler edilgen izleyici olmaktan çıkarak katılımcıya dönüşürler. Böylece siviller/askerler ayrılığı ortadan kalkar. Elektornik medya barış zamanında ise endüstrileşmemiş tüm bölgeleri ilerletmeye yönelir. Böylece küresel köy, tüm gezegenin imgeleminde yaşamaya başlar." ⁶⁰

Küreselleşmeyle gelişmekte olan yeni bölgelere kültür ve teknoloji aktarılması dünyanın neredeyse aynı dili konuşmasının yolunu açmıştır.

Endüstrileşmiş büyük toplumlar, kültürel aktarma ile birlikte büyük oranda kapitalizmin tüm dünya coğrafyalarında yerleşmesine olanak sağlamış, Sovyet bloğunun erimesi ile, tam anlamıyla tek güç ve tek kültürel anlayışın baskın olduğu bir yapı söz konusu olmuştur. Tüketim toplumuna dayalı genel yapısını, tüm gezegene benimsetmiştir. Çılgınca tüketmenin hazzını yaşayan duyarsız/etkisiz insan toplulukları oluşmuştur.

"Kitle toplumunda kitle iletişim araçları, bu duyarsız, ilgisiz, katılımdan uzak insanları harekete geçirmektedir. Ancak bu durumda kitle iletişim araçlarını kullananların görüş ve düşünceleri, kamuoyu oluşumunda başat olabilmektedir. Bu nedenle, her ne kadar bireysellik, bireysel tercihler, özgürlük öne çıkmış gözüküyorsa da, zaman zaman bu araçlar asıl toplumsal sorunlardan kitleleri uzaklaştırabilmektedir. Yapay kurmaca gerçeklikler, sorunlar üzerinde gündem oluşturarak insanları oyalayabilmektedir."⁶¹

Hiper-Gerçeklik var olanın kendisi olarak görülmektedir. Topluluk olağanüstü tüketim ile kendi gerçeğini *Hiper-Gerçeklik* olarak algılamaya başlamıştır. İletişim araçları ile dayatılan yaşam biçimleri, düşünceler veya davranış şekilleri kişinin kendisinin dışındaki gerçekliğe bağlılığını

⁶⁰ a.g.k, s.161 - s.162

⁶¹ ÖNÜR, Doç. Dr. N. (2002). *Küreselleşen Dünyada İletişim ve Toplum*. s.98
Ankara: Alp Yayınları.

sağlamaktadır. İlginçtir ki, bu kişinin hiper-gerçekliğidir. Kendi gerçeğinin dışında çok gerçeğe inanabilmesi kitle iletişim araçlarının bir sonucudur. Dolayısıyla kişi verilen mesajı dayatmalarla da alabilmekte ve yorumlayarak hayatına katabilmektedir. Kitle iletişim araçlarının kontrol altında tutabilme gücü, bunu gerçekleştirebilmektedir.

"Bu kültür, günün koşullarına göre değişen bir içerikte olup, standartlaşmış endüstri ürünlerinin tüketilmesine gereksinim yaratan yeni malları tanıtan, yaşamın amacını tüketim olarak tanımlayan içeriklerdir." ⁶²

Bilgi toplumunun gelişmesinin belirgin işareti sayılan bilgisayarların ortaya çıkmasıyla; endüstrileşmenin kazandırdığı "maddi" davranış şekli, yerini giderek "bilgi"ye bırakmaya başlamıştır. 1945 ve 1970 yılları arasındaki zaman dilimi, bilgisayarların modern hayata girdiği zaman dilimleridir. Önceleri askeri ve uzay çalışmalarında kullanılan bilgisayarlar, sonraki dönemlerde bürokrasi yada devletin belirli organlarında ve son olarak toplum amaçlı kullanılmaya başlanmıştır.

Toplumun yararına kullanılmaya başlanması ile, çok hızlı bir süreç sözkonusudur. Başlarda biraz tökezlesede 5-10 yıl sonra hayalleri zorlayan yeni teknolojilerle insanlığın hizmetindedir. Küreselleşme gerçek manada hayat bulmuştur. 1970 ile 2013 yılları arasındaki zaman diliminde bilgi toplumundan bahsetmek sorgulansa da, kesin olanın *hiper-gerçekliğin* yeni gerçek olarak yerini aldığıdır.

Gerçeğin ne olması gerektiği ile ilgili kavranılması gereken; insan bilincinin çözümlediği kadar olduğudur. Yani bu zekanın ta kendisidir. Zeka kendi hür hali ile davranmadıkça etki altında kalacak ve diğer bir gücün kontrolü ile şekillenecek veya yönlendirilecektir. Bireyin kendi dünyasında farkına varamadığı yada vardırılamadığı dev gücü; dış zekalar tarafından kontrol altında tutulmaktadır. Bu böyle olunca bilinç dışı davranışlarla hareket eden toplum sözkonusudur. Bu kitleler, kitle iletişim araçları ile kontrol edilip yönlendirilerek; kendi düşündüklerinin veya inandıklarının çok uzağındaki bir fikre yaklaşabilmektedirler.

⁶² a.g.k, s.99

Bana göre; zekanın gerçek değerini ölçemeyen mekanizmanın içinde, zeki olmak veya olmamanın önemini yitirdiği, vicdan ve aklın kayda değer özelliğini kaybettiğini; ve "*şekilsiz bilinç*"in oluşmaya başladığını söylemek mümkün. "*Şekilsiz bilinç*" deformasyona uğrayan değerler ölçüsünde çevresini algılayıp değerlendirmeye başlamakta ve yine varolma nedenini de bu değerlerle bulmaya ve adlandırmaya çalışmaktadır. Ortaya çıkan bu yeni davranış şekli ciddi yoksunlaşmış bir bilincin sonucunda olmaktadır ve yine sonradan kazanılan bir "*yeni hayat*" şeklini ortaya çıkarmaktadır. Bu yapı içerisinde sorunlu olan "*vicdan*"da yeniden anlamlandırılmıştır. Bu manada bu yeni "*şekilsiz bilinç*"le evren, evrenler yerine "*kendi cennetimi kurmak*" temel evren kabul edilmekte ve buna yönelik bir yaşam şekillenmektedir. Bundan hareketle "*Tanrı*" ve "*ruhani her türlü değer*" bu ve diğer varlığa yani ölümden sonra ki "*cennete*" ulaşmak ve kavuşmak üzerinedir. Kendi cennetini kurmakla meşgul bilinç; bu "*minyatür evrenin*" şimdiki ve sonraki halini korumak üzerine uğraş vermektedir. Bunu söylerken "*vicdan*" dan sapmadan söylemeye çalıştım. Vicdan insanın bir tür doğa ile uyumudur diye düşünülmektedir. Olması gerekenin ne olması gerektiğine bilincin karar vermesi zeka ürünü diye kabul edilir. "*Şekilsiz bilinç*" kendi cennetini kurarken "*vicdan*"ı kabul etmeden devam etmek üzerine kuruludur; zaten birşeyleri var etme ve korumaya çalışma üzerine kurulu bir yapının; bunun dışındaki herşeyi tehdit olarak algılaması gerekir. Nitekim "*vicdan*" bir tehdit unsuru olarak gözlemlenmektedir.

Öyle görülmektedir ki; bu dikkati dağıtık bilincin köleleştirilmiş zekasını kullanmasının yolu açılmak zorundadır. Bu nedenle bilincin uyarılması için tetiklenmesi gerekmektedir. Bunun için atılacak adım tanıtım unsurlarında dönemin en yaygın ve etkili yöntemleri kullanılmak zorundadır.

"Genellikle gördüğümüz dünyayı hep sanki "*arada bir yerlerde*" gibi şüshürüz, bu bir alışkanlıktır. Oysa gördüğümüz aslında zihinsel bir modeldir, yalnızca beynimizde var olan algısal bir benzeşimdir. Bu benzeşim yeteneği, insan beyniyle dijital bilgisayarların paylaştığı bir ortak çalışma (sinerji)

potansiyelidir. Kafalarımızdaki hiper-gerçekçi benzeştiricileri, bilgi işlemin hiper-gerçekçi benzeştiricilerinin eline bir bırakırsak, neler olur, neler."⁶³

4.2 Hiper Gerçek

Gerçekte var olanın bir anlamda süreti olmak olarak adlandırabileceğimiz "hiper-gerçeklik", günümüzün olmazsa olmazı durumuna gelmiş, bir ölçüde de kendisini yenilemiş davranış şekli olarak bilinmektedir. Televizyonlar, internet ağları olan Facebook, Twitter gibi sosyal ağlar, bireyin kendi hiper-gerçekliğini sıklıkla yaşadığı alanlardır.

Sosyal statü gerçekte ne olursa olsun, hiper-gerçeklikte oluşturulan yaşam, kişinin kabul ettiği hatta var olan gerçekliğini red edebileceği kadar, benimseyebileceği durumlara ulaşmaktadır. Bu oluşan yaşam modeli içinde, kabul gören her türlü davranış şekli; hareketli grafikler ve görsellerden oluşmaktadır. Bireyin kendi var olduğundan daha yakın bulduğu bu gerçekliği avuçlarının arasındadır. Parmaklarıyla oluşturduğu ve hatta dokunduğu bu gerçeklik inandığı hiper-gerçekliğidir.

Dünya; iletişim araçlarının var ettiği yeni bir dünyadır. Bu dünyada hızlı çalışan parmaklarınız, kesintisiz bilgi ağı, bugünün teknolojisi ile akıllı cep telefon uygulamaları ve belki birkaç ek cihaz, var olmanızı sağlamaktadır. Oluşturulan ve yaşanan gerçeklikle aşklar, acılar, filmler, kitaplar, dostluklar, şiirler, sanat eserleri ve daha pek çok şey yaşanmakta ve paylaşılmaktadır.

Geleneksel iletişim yolları yerini günümüzde; *Facebook, Anlık Mesajlaşma, Whatsapp, Gmail, Kısa Mesaj* gibi mesajlaşma yolları ve yine akıllı telefon veya elektronik tabletler almıştır. Sonraki yıllarda bu teknoloji kendini yenileyerek ilerlemeye devam edecektir. Bu hiper-gerçeklik içinde kaçınılmaz olanın grafik tasarımın hareketli grafiklerle kendisini yenilediğidir. Milyonlarca interaktif web sitesi içinde ve etkileşimli uygulamalarda; grafik tasarım, iki boyutlu yüzey üzerine uygulandığı şeklinin dışında ürünler vermeye başlamıştır. İnteraktif ve etkileşimli hiper-gerçeklik dünyasında

⁶³ Aktaran: ROBINS,K., a.g.k. s.79, *Howard Rheingold, "What's the big deal about cyberspace?," Brenda Laurel (der.), The Art of Human-Computer Interface Design, Reading, Mass., Addison-Wasley, 1990, s.450.*

karakter tasarımlarıyla varlık gösteren illüstrasyon, alanını fikirlerle bezenmiş betimlemelerle de kendisine yer edinmiştir. Özellikle karakter tasarımlarıyla, oyun ve animasyon uygulamaları ile parlak bir dönem yaşandığını söylemek mümkündür.

"Bilgi akış hızının artması ve bunun sonucu olarak karar verme sürecinin kısaltılması "bilgi toplumu"nda yaşamının bir ön koşulu haline gelmiştir. Aynı şekilde bilginin hızlı akışı, gereksinim duyulan bilgilerin isteyenlere anında ulaştırılması, yeni fikirlerin, yeni buluşların daha hızlı yapılmasına ve yayılmasına olanak sağlamaktadır."⁶⁴

Betimlenip sunulanın; hızla tüketilen bir mecrada varlık göstereceğini, kitle iletişimin bir sonucu olan hiper-gerçeklik algısıyla söyleyebilmek olasıdır. Bu nedenle hızlı üretim teknolojilerinden bahsederken, kitlenin etki altında kalmasının ve yönlendirilmenin mümkün olacağı ortadadır. Bundan hareketle eğitimde, politikada, eğlence sektöründe, ticarete hareketli grafiklerin kullanılmasının zorunluluk olduğu görülmektedir. Somut elle tutulur nesnenin hiper-gerçeği, topluluklar üzerinde etkili ve inandırıcı olmaktadır. Çevresinde görüp inanmakta zorlandığı insanların, ekranlarda veya interaktif diğer ortamlarda ki varlıkları, bir anlamda belgelediği için bu hiper-gerçekliğe inanç çok daha güçlü olmaktadır. Hiper-gerçekliğin çocukların eğitimi ile ilgili konularda da sıklıkla kullanıldığı gözlemlenmektedir.

Yan anlamlar kullanarak oluşturulan görsellerin etkili oldukları bilinmektedir. Bu oluşturulan farklı gerçeklikleri destekler niteliklerdir. Meteforik yaklaşımlarla ortaya çıkan mesajların, bireyi tıpkı kitle iletişim araçları gibi etki altına aldığı bilinmektedir. Politikada propaganda aracı olarakta, sıklıkla hiper-gerçeklik kullanılmaktadır. Gerçekte var olmayan kadar şık, değerli, iyi konuşan, karizmatik, dost canlısı, hatasız, bilgili, şair ruhlu,

⁶⁴ TUTAR, H.,& YILMAZ,M.K.,& ERDONMEZ,C., (2003). *Genel ve Teknik İletişim*. s.119, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

sağlam bir politik karakter, Televizyon ekranlarında, Facebook ve Twitter'da hatta akıllı cep telefon uygulamalarında halkla buluşturulabilmektedir. Tüketim toplumunun birer ferdi olarak, kendi gerçekliğini görmekten usanmış bir *hipergerçekçi*, gerçek olanın ne olduğu hakkında soru işaretleri taşıyabilmektedir. Bunun temel sebebi daha önce söylediğim gibi kitle iletişim araçlarının; tüketim toplumunu kolayca yönetebilmesi hatta yönlendirmesidir.

Cadde ve sokaklarda billboardlarda hareketli görüntüler görmek veya *sensörlü durak raketlerinin* önünden geçmek günümüzde mümkün olmuştur. Bu gelişmelerle birlikte, bilinen tasarımların dışına çıkılmaktadır. Sınırlar kalkarak yaratıcılığın ve iletişim yöntemlerinin alternatif çözümleri söz konusu olmaktadır. Elbette tüketim toplumunun ve üretici firmaların içinde bulunduğu durumla yakından ilgisi vardır. Üretilen yeni ürünler ve bunları birkaç ayda bir almaya çalışan tüketici arasında, fazla hızlı bir iletişim söz konusudur. Bu nedenle etkili olması istenen yöntemler kullanılarak, ürün / hizmet tüketiciye ulaştırılmaya çalışılmaktadır.



Kaynak: <http://www.123inspiration.com/cool-and-creative-bus-stop-ads/>

Şekil 4.1 Uluslararası Af Örgütü, *Harekete duyarlı aile içi şiddet mesajı.*

İllüstrasyon geleneksel tavrını sürdürürken diğer taraftan; reklam tanıtım unsuru olarak kullanılmaktadır. Örneğin çocuk kitabı resimleme

gerektiğinde sesli ve hareketli düzenekler eklenerek gerçekleştirilmektedir, veya resimlenen çocuk kitabından sahneler hareketli hale çevrilebilmektedir. Masalımsı tek karelik dünyalar sihirle (hareketlendirilerek) çocuğun kendi hiper-gerçekliğini yaşayacağı bir mecraya dönüşmektedir. Kitabın kendi klasik değeri özeldir fakat, aynı adı taşıyan animasyon filmi ile çocuk tamamıyla o dünyanın içinde kahramanlara hayranlık duymakta ve o kahramanlar hayatlarının birer parçası olacak kadar benimsenmektedir. Bu muazzam etki, her ne kadar kitaplarda söz konusu olsada, tek karelik betimlemelerde masalımsı dünya, çocuğun özgür hayal aleminde belirlediği alan kadardır başka bir deyişle hayalinin sınırları kadardır. Animasyona çevrilmiş halinde ise yeni kapılar açılabilir. Her bir sahne, yani her bir "tek kare" hareketlendiğinde, o oranda ilgi söz konusudur. Hiper-gerçeklik bir olay veya kişinin veya canlının suretini gerçek kabul etme hali olarak kabul görmektedir. Tekrar bir hatırlatma olsada bunu söylemekte fayda görüyorum.

Hareketli görüntünün reklam sektöründe sıkça kullanılmaya başlanması, özellikle durak raketleri gibi tanıtım unsurlarında kullanarak yeni bir soluk getirmektedir. Teknolojinin kaçınılmaz bir sonucu olarak, hızlı yaşayan dikkati dağınık insanı etki altına alabilme yöntemi olarak bu düşünülmektedir. Etkili görsel mesajlar, teknolojinin yani yeni araç gereçlerle zenginleştirilerek verilebilmektedir. Birkaç ayda bir yenilenen yeni hizmet ve ürünlerin tüketilmesi için yepyeni yöntemler ve teknolojiler kullanılmaktadır. Sosyal yaşamın ve tüketim çılgınlığının hızı, yeni sunum yöntemleri geliştirmenin gerekliliğini zorunlu kılmaktadır.

Öteki dünya gerçeği, kendi gerçeğimizden daha gerçek olarak algılanmakta ve sosyal yaşam bu yönde şekillenmektedir.

"Görsel olarak yönlendirilen bilgisayar ara yüzleri, film, fotoğraf ve onlardan önce resim ve çizim, insanların dünyayı görme biçimlerini çok değiştirdi. İnsanlar sinema perdesindeki ilk yakın-çekim yüzlerin dev görüntüleri karşısında çığlıklar atarak kendilerini salondan dışarı atmışlardı. Rönesans, Grek felsefesinin yeniden keşfedilmesinden olduğu kadar, perspektifin ortaya çıkmasından da etkilenmişti. Kültürel evrimimizin bir parçasıdır bu; yaygınlaşmış bir görsel paradigma ne zaman yeni bir boyuta

girse gerçeklik bir parça yön değiştirir. Siber mekana dönüşümünde (dijital bilgisayarın doğası gereği) gerçeklik epeyce değişmekte."⁶⁵

Hiper-gerçeklik çıplak haliyle 20. yüzyılın savaşlarında görülebilmektedir. Ekranlardan izlenen savaş, bir nevi simülasyon gibidir. İncitmeyen acıtmayan bedeninin zarar görmediği bir ekranın arkasından film izler gibi gerçeklikten koparan durumdadır. Kevin Robins Körfez savaşına gönderme yaparak şöyle der:

"Yüksek teknoloji sistemler, yarattıkları teknolojik örtüklük duygusuyla savaşı algılama biçimlerimizi yönlendirdiler. Düşman hedeflerine neler yaptıklarını gördük (ne var ki, gördüğümüz ıslah edilmiş imajlar gerçekte nelerin "temizlendiğini" veya "nötrleştirildiğini" açıklamıyordu). Ama Robert J. Lifton'ın söylediği gibi izleyenlere neler yaptığı hakkında pek fikrimiz yok. Lifton'a göre bu teknolojiler psişik bir dondurma süreci yarattılar: "Bireysel aklın parçalara ayrılması, iç bölümlere ayrılması, burada bilgiyi duygudan ayırmaktır. Silahlarımızın öldürücü olduğunu biliyoruz ama öteki taraftakilerin ölüm acısını hisstemeyi başaramıyoruz". Bu savaşta askerler de, seyirciler de aynı şekilde yeni bir "tele-tapoloji" içindeydiler; artık "tele-vizyon" değil, "tele-aksiyonun" anındalığı söz konusuydu. İmajın içine giren askerler de, seyirciler de gerçeklikten ve gerçeğin acı verme özelliğinden uzaklaşmış oldular".⁶⁶

Kendi gerçeği hakkında şüphesi bulunmadığını düşünen insan, bu hiper gerçekliğe sahiplenerek, öz benliğinden uzaklaşmaktadır. Kitle iletişim araçları ve ortaya çıkan imgeler sayesinde, nerede neyin gerçek olduğu neredeyse unutulmaktadır. Egemen tüketim düzenleyiciler için biçilmiş kaftan olan bu yapı, tam anlamıyla bireyin düşünmesini, sorgulamasını unutturan bir sihirli alemdir. Öyle ki, artık oluşan savaşlar; acılar, hüznler, baş kol parçalanmaları bile sadece seyirlik imgelerdir. Retina ekranlar nasıl yansıtırsa ve ne demek isterse o imgesel değere sahip olarak kitleye ulaşmakta ve yönlendirmektedir.

⁶⁵ ROBINS, K. (1999, 1.Basım). s.80, İmaj, Görmenin Kültür ve Politikası. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

⁶⁶ a.g.k., s.112-113

"Körfez Savaşı ekranlardan bakılan bir savaşı. Batılı askeri birlikler kılavuz silahlarındaki kameralarla tam isabet yapıp yapmadıklarını incelemek üzere, düşman hedeflerini yıkma işlemini başa alıp izleyebiliyorlardı. Başa alıp izlemeler sırasında heyecan yükselmelerini yeniden harekete geçiriyorlardı.

...Yüksek teknoloji vuruşları Batı televizyonlarında defalarca gösterildi, izlendi, yeniden izlendi. Evet, bu bir Nintendo savaşıydı. Bu deyim herhalde savaşın en çok kullanılan klişesi oldu, gözlem ve yargılama anlatımı olarak da kullanılır oldu. Tıpkı bir video-oyun savaşıydı. Ama ekranlarımızdaki şey bir savaş idiyse gerçeği ekranda yoktu. Uzaktan gelen imajlar uzak gerçeklikleri soyutlaştırdı...Sanki bir imajın röntgencisi olup, gerçekliğine karşı sağır olmak mümkün gibiydi."⁶⁷

Gerçek kavramının fuluğlaştığı bu hiper-evrende oluşturulan herşey, bilinç ürünü ve diğer zayıfları kontrol etmek üzerine düzenlenmiş izlenimi doğrumaktadır. Kitle iletişim insanları şekillendirmekte ve yönlendirmektedir. Ne zaman istenirse yönlendirilebilecek bir yetkinlik kazanılmıştır. Bundan bihaber insan, herşeyin normal akışında seyrettiğini düşünebilmektedir. Düşünmekte olduğunu sanan insan kurgulanmış ve / veya programlanmış bionik mekanizmalara benzemektedir. Tuftur ki bu mekanizmalar, bir dahaki hatırlatmaya kadar söylenen şeye tapacak derecede inanç oluşturup etrafında kümelenmektedirler. Gerektiğinde savaşıp kan akıtan, başka bir zaman ölümüne tüketen, diğer bir ayrı zamanda ise olabildiğince insafsızlaşan ve duyuları alınan vahşi ve boş bionik insanlar; sonraki adım hatırlatılınca dek, eylemlerde farklılıklar olsa bile bu kısır döngüye devam edebilmektedirler.

Gerçek sunulan imgelerdir ve bu şekillendirmektedir kitleleri. Bu esasında acımasızca gelebilir, fakat '*tüketim toplumu*' mimarisi ile köleleştirilmiş insanlara başka seçenek bırakılmamaktadır. İnsanın kendi bağımsızlığını elde etmesinin yolu yine kendisini bulmasıyla ilgilidir. Bu nedenle insanın kendisini anımsatacak, düşünmesini sağlayacak yöntemlere ihtiyaç bulunmaktadır. İnsanı kendisine yaklaştıracak "*anlatıcı akıl*", yol gösterici olabilecek ve insanı destekleyecektir. Bu nedenle çok rahatlıkla

⁶⁷ a.g.k. s. 114

anlatım yolları kullanılabilme mümkündür. Dikkati dağıtılmış bu anlatım yolları teknoloji ile birlikte çeşitliliğe uğramış ve etkin ve etkili yollar kazanmıştır. Hareketli görüntü ile bu imgenin yansıtılabilmektedir.

"Froud'un her zaman gerçeklik ve gerçeklik sorunu dediği şey de hep toplumsal gerçekliktir. Ötekiyle ve ötekilerle yaşanan sorunlardır, hiçbir zaman, kesinlikle fiziksel gerçeklik değildir... Sorun her zaman toplumsal gerçekliği; kurumların, yasaların, değerlerin, kuralların vb. gerçekliğini anlayabilmenin ve bunlarla başa çıkabilmenin zorluğu veya imkansızlığı sorunudur."⁶⁸

4.2.1 Dijital Enstalasyon ve Sanal Gerçek

"Sanal gerçekliğin sonucunda, fiziksel görünüm tamamen düzenlenebilecektir. İsteddiğiniz zaman uzun ve güzel olmayı, istediğiniz zaman da kısa ve tıknaz olmayı seçebilirsiniz. Değişen fiziksel özelliklerinizin diğer insanlarla ilişkilerinizi ne gibi değişikliklere uğrattığını görmek yararlı olabilir. Yalnızca insanların size farklı davranabildiğini öğrenmekle kalmaz, siz de başkalarına farklı davranabileceğinizi görebilirsiniz."⁶⁹

Oluşturulan imgenin gerçekliği hiper-gerçeklik kavramının oluşmasına nedendir. Bundan hareketle, yeni teknolojilerin ve bilgi ağının bileşimi, doğrudan toplumu etkilemektedir. Yansıtılan veya paylaşılan her türlü veri toplumsal bir süreç içerisinde şekil bulmaktadır. Sanatçılar dijital teknoloji ve toplumsal bağ ile ilgili çalışmalar yaparak hem sanatın yeni halini şekillendirirken, diğer taraftan da toplumsal sürecinde her yönüyle gelmiş olduğu durumu gözler önüne sermektedir. Özellikle siber alanın yeni bir mecra olarak var olmuş olması, net teknolojileri ve yazılım teknolojisinin sunduğu olağanüstü olanaklarla açıklanabilir. Teknolojinin sanat formları içinde yeniden şekillenmeyi sağladığı ortada olmaktadır. Nitekim dijital sanat yeni bir form

⁶⁸ Aktaran: ROBINS,K., a.g.k. s.141, (*Cornelius Castoriadis, Free Associations'da yapılan görüşme.*)

⁶⁹ Aktaran: ROBINS,K., a.g.k. s.145, *Myron W. Krueger, Artificial Reality II, Reading, Mass., Addison-Wesley, 1991. s.256.*

olarak kabul görmekte ve sınırsız olanaklar tanımaktadır. Burda üzerinde durulacak olanın; kuşkusuz anlatım yöntemlerinin zaman içerisinde değişikliğe uğrayabildiğini görmektir.

"Dijital teknoloji, enstalasyon sanatçıların önündeki yaratıcı seçenekler yelpazesini büyük ölçüde çoğaltmıştır ve onların kendi eserleri üzerinde tam bir denetim kurlmalarını sağlamaktadır. Sanat eseri olarak enstalasyonlardaki ilk denetim sistemleri, sanatçının kendisinin kurduğu sistemlerdi ve genellikle son derece karmaşık ve pahalıydı. Makine programlarını denetleyen ve eskiden mümkün olmayan sanat deneyimlerine imkan tanıyan, donanım mikro-kontrolörleri, algıyacılar ve yazılım paketleri gibi dijital teknolojiler ortaya çıkmıştı.

Bunlara örnek olarak, etkileşimli birimler, robotlar ve internetten gerçek-zamanlı veri akışıyla yönlendirilen enstalasyonları gösterebiliriz. Gerek sunduğu yaratıcı denetim imkanı açısından, gerekse katılımcı ve etkileşimli sanatın çağdaş sanatın önemli bir bileşeni haline gelme sürecine girmesinden dolayı, dijital sanatın en hızla büyüyen alanlarından biri budur.

Sanal gerçeklik, içine daldığınız bir deneyimin yaratılmasına imkan tanır. Şöyle ki, katılımcı ya da izleyici bu süreçte; sanatçının yarattığı tamamen sentetik bir dünyaya sokulmaktadır. Sanal deneyimler, sanat eserine ve kullanılan donanım / yazılım arayüzüne bağlı olarak farklı şekillere bürünür: Bazı sistemler, izleyiciyi başa takılan görüntü birimine (HMD) ya da benzer tipte bir arayüz cihazına ihtiyaç duydururken, başka sanal deneyimler de yapay karakterler ve hayat-formları sayesinde üç boyutlu dünyaların keşfedilebileceği internet için tasarlanmıştır. Hesaplama gücünü arttırması ve yeni arayüzlerin seri üretimiyle sanal gerçeklik alanı, bir Rönesans yaşamaya aday gösterilmektedir."⁷⁰

⁷⁰ WANDS, B. Ç. (2006). s.16, Dijital Çağın Sanatı. İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları.

4.3 Yeni Medya

"Ulusaşırı sermayeyle birlikte bilgisayar grafik tasarımının, gerçek zamanlı teknolojilerin, internetin ve Web'in özellikle 2000'lerden sonra hızla yayılmasıyla devam eden bir disiplinler aşırı süreç içinde sanat, bilim ve teknoloji arasında varsayılan modern ayırım bugün giderek belirsizleşiyor. Bu belirsizleşme ise hem sanat, hem bilim hem de teknoloji ilgililerinin ve kurumlarının karşılıklı işbirliğine gitmesiyle henüz denenmemiş ancak deneye, denemeye ve deneyime açık olanın üretilmesine, desteklenmesine ve geliştirilmesine neden oluyor. Yeni medya sanatı, işte bu gelişmeleri karşılayan en dinamik alanlardan biri sayılabilir bugün. ...Yeni medya sanatının siyasi, bilimsel, kültürel, ekonomik ve toplumsal bakımdan birçok farklı niteliği içermesi nedeniyle çok boyutlu ve katmanlı bir şekilde okunması gerekiyor. Her şeyden önce yeni medya sanatında yalnızca statik ve durağan bir metinden çok gerçek zamanlı da olabilecek, dinamik ve hareketli bir performans olduğunu vurgulamak gerek. Bu nedenle yeni medya işlerini okuyabilmek için yerleşik anlayışlara ve tartışmalara bir ilmek atarak başka bir zihniyeti ve çok yönlü bir perspektifi sahiplenme becerisini açığa çıkarmak gerekiyor çünkü 20.yy.'a kadar olan işlerin yapısı ve içeriğini oturmuş anlamlar, kavramlar ve kuramlar yoluyla bir bilgisayar dosyası okur gibi okumak mümkün olmasına rağmen bugün yeni medya sanatında gerçek zamanlı performans ve deneyim giderek daha öne çıkıyor. Bu da yeni medya sanatını üreten ile paylaşanın deneyimleri aracılığıyla karşılıklı etkileşime geçmesini gerektiriyor gibi duruyor."⁷¹

2013'lü bir dönemde, kitlenin iletişimi büyük oranda etkileşimli gerçekleşmekte ve algısında bu yönde geliştiği görülmektedir. Grafik lekelerin durağan olan; billboard, afiş vb. türün etkisi sınırlı kalabilmektedir. İnteraktif görsellerin mesajı iletmede ki gücü; kitleyi kullanılan araç gereçlerden dolayı, çok daha erken ve doğru etkilediği gözlemlenmektedir. Etkileşimli çalışmalar için, çoklu medya malzemelerinin kullanılması iletişimin kurulmasında yakın

⁷¹ YETİŞKİN, E. (2013, 12 02). *Sular Artık Tersine Akıyor: Yeni Medya Sanatı Nasıl Okunabilir?* Academia.edu: https://www.academia.edu/2044021/Yeni_Medya_Sanati_Nasil_Okunabilir, adresinden alınmıştır.

bir bağ sağlamaktadır. "Resim ses, hareketli görüntü, grafik, müzik metin gibi bir çok ortamın bir anda sunumuna olanak tanıyan, bu nedenle de kendi başına ayrı bir ortam yaratan teknolojiye, çoklu ortam (multi medya) adı verilmektedir."⁷² Bu yeteneğe sahip multi medya olanaklarıyla; daha önce söylediğim gibi bir çok farklı unsur aynı anda kullanılmaktadır ve bu ortam zenginleştiriciler ile etkileşimli (interaktif) çalışmalar yapılabilmektedir.

4.4 Alternatif Dil, Nesnelere ve Hareket

Algıda, belleğin ve duyularla alınan mesajın etkili olabileceğini söylemek kabul görendir. Görselin algılanması belleğe kaydedilmesi ve hissedilmesinden söz ettiğimiz açıktır. Çok daha nitelikli bir iletişimden söz etmek söz konusudur. Diğer bir deyişle sunulan mesaj algılanmış, hissedilmiş ve kaydedilmiştir. Bu yöntemin etkili olabilmesi elbette dönemin araç gereçleriyle doğrudan ilişkilidir. Kapitalizmin tüketim toplumu; dağılan dikkatini elde ettiği yeni iletişim araçlarına çevirmektedir. Günün büyük bir bölümünde bireyin haberleştiği, konuştuğu, izlediği, oynadığı, dokunduğu, yazdığı, haber okuduğu, duyduğu, ellerinden çok kısa süreler uzak tuttuğu, kısa bir süre sonra muhtemelen hisleriyle yön vereceği bu yeni gelişmiş araç gereçlerle etkileşimi, yeni medyaların etkin olacağı ve / veya olduğu mecraları işaret etmektedir. Bu mecralara kayıtsız kalınmayacağı açıktır. İllüstrasyon'un kavramsal çözümleme gücü hareketli sunulduğunda hem algılanması, hemde kullanılacak diğer medya elementlerinin (ses,efekt vb.) duyuları harekete geçirmesiyle, çok daha fazla etki alanı doğuracaktır. Ses, görüntü ve fikir, çok güçlü bir etkiyle ileri düzey iletişim araçlarıyla bireye ulaşacaktır.

Nesnelerin bir araya gelmesiyle veya nesnelere fikirler betimlenebilmekte ve hareketli grafikler oluşabilmektedir. Sanatçının yeni yöntemler bularak illüstrasyonu betimleme çalışması mümkünken, yine aynı şekilde illüstrasyonu yapılmış bir hikaye yine aynı nesnelere veya resmedilmiş betimlemeler hareketlendirilebilmektedir.

⁷² TUTAR, H.,& YILMAZ,M.K.,& ERDONMEZ,C., (2003). *Genel ve Teknik İletişim*. s.123, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.



Kaynak:http://vi.sualize.us/emblage_by_y_graham_via_junkculture_art_sculpture_animals_diy_picture_8iAQ.html

Şekil 4.2 Dicky Graham, *Marcel Mutt*, t.b.

"Kullanılan nesnelerin rastlantı eseri bir araya getirilmesi sık rastlanan bir durumdur; kullanılmış biletler, şişe kapakları, boş makaralar, eski menteşeler vb. Zaman zaman da belirli nedenlere dayalı olarak özellikle seçilen nesnelere kullanılmaktadır. Bu nesnelere, bir geçmişi ve etkisi olan eski eşyalar; aile fotoğrafları, anı nesnelere, koleksiyon parçaları ve / veya bit pazarlarından toplanabilecek eski nesnelere (anahtarlar, kilitler, eski paralar, dolap kulpları vb.) olabilir. Ne tür bir nesne kullanılıyor olursa olsun, önemli olan nesneyi kullandığınız yerdeki kavramı ve alt metni ne kadar desteklediği olacaktır.

Bulutlu nesnelere, bir görsel anlatımda kullanıldığında, tek başlarına var olduklarında taşıdıkları anlamdan bir ölçüde sıyrılarak bambaşka bir şeyin parçası olabilmektedirler. Başka nesnelere, çizimlerle ya da yazımlarla birlikte kullanıldığında hangi anlamlara evrileceği, buluntu nesnelere yapılan illüstrasyonlara lezzetini veren şeydir. Örneğin Dicky Graham tarafından yaratılan vahşi hayvan başı örneğinde, tek başına bambaşka anlamlar içeren nesnelere bir araya geldiklerinde nasıl irkiltici bir tüm anlama kavuştuğu

görülebılır. Sıradan ve normal satranç taşları, vahşi bir hayvanın ağzındaki düzensiz dişlere dönüşürken, neredeyse hayvanın soluğunu duymamızı sağlayacak kadar “gerçek” bir etkiye sahip olmaktadır.”⁷³

Nesnelerin kullanımı ile oluşturulan betimlemeler yeni arayışların bir sonucu olmakla birlikte; aslında, mesajı iletmek için çok farklı yolların kullanılabileceğini ve bu yolla çok daha etkili sonuçlar orataya çıkacağıının somut örnekleridir.



Kaynak: <http://onishiproject.com/portfolio/david-goldin/attachment/fireman-right>

Şekil 4.3 David Goldin, “*Fireman*” t.b.

Farklı nesnelere kullanarak betimlenen illüstrasyon, geleneksel yöntemlerin dışında değerli bir lezzetle sunulmuştur. Bu etki çoğu zaman günlerce uğraşılan ve boyanan bir illüstrasyondan daha etkili ve kaydedilen türdendir. İtfaiye eri akılda kalıcı olmanın yanı sıra, belleklere kaydedilebilir

⁷³ DAĞ, D. E. (2011, 11-12). İllüstrasyonda alternatif diller: Buluntu nesnelere illüstrasyon. *Grafik Tasarım* , s. 84-85.

değerdedir. Farklı nesnelere ile deneysel yöntemler kullanılarak hazırlanan betimlemeler, çalgınca tüketen ve dađınık dikkate sahip topluluđun bir an durmasına ve algılamasına sebep olmaktadır.

İllüstrasyon, teknolojinin zorunlu bırakmasından dolayı hareketli grafiklere eşlik etmeye başlamış, diđer taraftan sanatçının deneysel yöntemler bulma uğraşları ile, yeni yollar bulmak için elastik bir yapıya kavuşmuştur. Geleneksel tavırlar, yerini ikna ve etki gücü daha yüksek yöntemlere bırakmıştır. Nitekim illüstrasyonun hareketlendirilmesi ile kavramsal betimleme neredeyse; kısa film tadına ulaşabilmekte ve çok daha farklı bir pencereden görülebilmektedir. Yine reklam illüstrasyonunda, hareketli grafik ürünün algılanmasında ve akılda kalmasında etkili olmaktadır.

Malzemenin farklılığı ile illüstrasyonun anlatım dilinde zenginlik yaşanmış, geleneksel illüstrasyon kalıplarının dışına çıkılmıştır. Kitap resimleme ile zengin dönemini yaşayan illüstrasyon, teknolojinin sunduklarıyla paralel yeni yöntemlerle, etkili sunum yolları geliştirmiş ve gelişimini sürdürmektedir. İletişim yollarının zenginleşmesi ile mesajı aktarmanın biçimsel şekli deđişirken, sosyal yaşamdaki deđişiklikler ve algı çok daha farklı yollarla mesajı iletme yöntemlerini geliştirmiştir.

"Bulutlu nesnelere kullanılarak yaratılan yeni anlatım biçiminde nesnelere, onları çevreleyen diđer nesnelere, çizimlere ya da yazılara bađlıdır. Yine David Goldin'e ait ancak bu sefer daha farklı bir tarz kullanılmış olan illüstrasyonda buluntu nesnelere, çizimlerle bütünleştirilerek kullanıldığı dikkati çekmektedir. Eski bir saat kadranı, pullar, etiketler ve düğmeler, aynı yöne doğru bir koşuyu sürdürür biçimde kişiselleştirilmiştir. Önceki örneklere ek olarak çizimle desteklenerek tasarım süreci daha farklı kurgulanmıştır."⁷⁴

İllüstrasyon'un kendini ifade ediş şeklinde giderek deđişikliklerin oluyor olması, şaşkınlıkla karşılanacak bir durum olmaktan çıkmıştır. Sanat disiplinlerinin geleneksel yapılarının dışında, deneysel yollara başvurmaları

⁷⁴ a.g.y. s. 84-85

olağan karşılanmaktadır. Bir resim günümüzde duvarları süslerken, anlatım dili ve nesnenin kendisi evrimleşmiş olabilmektedir. Bu bazen virüs bulaştırılmış dosyalardan oluşan bir anlatım oluyorken diğer taraftan performans sanatçısının uzun sürelerce kendini kilitleyip köpek gibi algılayıp yaşaması şeklinde de olabilmektedir.

Şeklin ve geleneksel ifade yollarının değişikliğe uğraması ile yeni anlatım dilleri oluşturulmakta hatta keşfedilmektedir. Bunun sanata kattıkları ve götördükleri tartışılabilir fakat, kesin olanın gelişmişlik diğer bir deyişle teknolojinin sosyal hayatla birlikte, yaşamın tamamını şekillendirdiğidir. Görsel anlatım dilleri de bundan etkilenmişlerdir.

İllüstrasyon'un özellikle karakter tasarımı veya oluşumu ile uzamanlığı, yoğun olarak oyun sektörü için kullanılmakta ve neredeyse animasyon sektörünün bir parçası olmaktadır. Animasyon hareketlendirme sanatıdır ama aynı zamanda hiç bir yerde olmadığı kadar da desen çalışmaktır, kare kare karakterleri betimlemedir. Özümsemek, algılamak ve doğru mesajı verebilecek davranışlar sergilemektir. Mesajlar çoğunlukla karakterlerin içinde buldukları kişilikle örtüşür. Bu doğru betimleme gerektirir. Bir illüstratör gibi düşünmek ve animasyon yapmak ancak animasyon sektöründe karşılaçağımız bir durumdur. Sahnenin, çekim planı ile uğraşırken, karakterin ruh halini algılayıp özümsemek ve bunu doğru aktarmak bir illüstratörün tek kare betimlemesinden farklı değildir. Teknik yaklaşım farklılıkları olsa dahi düşünsel anlamda her iki çalışmada da betimlenecek fikir ve / veya sahne mesajı anlatmak zorundadır. Mesaj verilirken resimden ayrı olarak fikir yoruma açık değildir. Olay ve görsellerin kullanımı verilecek mesaj ile ilgilidir. Bu nedenle teknik anlatım yönleri farklı olunsada kullanılacak dil neredeyse ortak değerler içerir.

Nesnelerin üstlendiği anlamlar, illüstratif yapılarıyla ister yaşamın içinde ister siber uzayda olsun, etkili grafik tatlardır. İllüstrasyon değerleri, üç boyutlu siber alanda kendisini var ederken üstlendiği mesajlar yine geleneksel illüstrasyon yöntemlerinden farklı değildir. Mesajı taşıyan veya mesaj vermeye çalışan imge hangi çoklu ortamda geliştirilmişse geliştirilsin temel olarak görevlerinde bugün için çok büyük sapmalar olduğunu söylemek olanaklı

değildir. İllüstrasyonun siber dünyalarda veya sanal uzayda varlık göstermesi sonraki dönemler içinde yeni bir teknik yol olarak kabul edilmektedir.

Animasyon sinema kökenli olmasına rağmen, tek kare fikirlerin sunulduğu bir platform olarak kullanılmaya başlanmıştır. Herhangi bir reklam fikri billboardlarda veya değişik mecralarda yer alabildiği gibi hareketlendirilmiş olarak sıklıkla televizyon, sinema ve siber uzayda yer alabilmektedir. Sosyal medya ve bireysel iletişim araçları ile ise, olabildiğince geniş bir alan açılmıştır. Viral reklam buna en iyi örnektir. Bu yöntemle oluşturulan tanıtım unsurları geniş kitlelere doğal tatlarla bu mecralarda verilmektedir.

“Arturo Escobar yeni teknolojileri “modern toplumun ve kültürün yapısındaki ve anlamındaki temel dönüşüme” bağlamakta ve şimdi yeni bir “siber-kültür antropolojisi” gerektiğini söylemektedir. “Sanal Gerçeklik teknolojileri insanlığın ifadesinde tamamen farklı bir ufuk yarattığına göre” der, “bilim de dünya üzerinde hakimiyet kurma aracı değil, büyüün hizmetkârı olarak görüldüğü için, sanal gerçeklik insanları enformasyon ve iletişim makineleriyle birleştirme inancının gerçekleşmesi için mükemmel bir araç, cyborg’lar ise yeni çağa uygun yeni bilinç biçimi sunabilirler”.⁷⁵

Alternatif diller bütünüyle mesajın daha etkili iletilmesi için kullanılmaktadır. Tüketim toplumunun kimlik bulma arayışları ile dağılan benliklerin, mesajı algılaması zorlaşmaktadır. Hiper gerçekliklerle yaşamın hemen yanbaşımda kendinden uzak insan, mesajı algılamak için etkili iletiler beklemektedir.

"Sanal gerçeklik, tüketim ortamının ulaştığı en son nokta olarak düşünülebilir. Bu (hala varsayılan) dünyada gerçek dünyanın karmaşıklıkları ve çılgınlıkları ekran dışı tutulmaktadır. Sanal gerçeklik kültürü "insan bedeninden ve insan dünyasından kaçış arzusunu" yansıtır. Burada gerçek kimliğinizi ve bedenimizi derde sokmadan sanal bir kimlik, semavi (aetherial)

⁷⁵ ROBINS, K., Çeviri. TÜRKOĞLU, N., İMAJ Görmenin Kültür ve Politikası, s.41, Ayrıntı Yayınları, 1999, İstanbul

ve yanar-döner (protean) bir varlık olarak bulunmak mümkündür. Gerçek yaşamda mümkün olmayan veya yasaklanmış "sanal" şeyleri yapmak mümkündür; burada hayal gücü ve fantazyaların ifade edilmesini sınırlayan fiziksel ve ahlaki kısıtlamalarla başa çıkma şansı vardır. Bu öteki gerçekliğin "hem zengin bir karmaşıklık düzeyine sahip hem de bizim Öklid'ci uzayımızın ve et-kemik zeminimizin karmaşık çelişkilerini aşmamızı sağlayacağına" dair bir inanç vardır. Mükemmel bir ilüzyon ve sarhoşluğun hakim olduğu, isteklerimizi tam anlamıyla karşılayan bir dünyadır bu. Yüzer-gezer bir rahatlıkla okyanustaymış, döl yatağındaymış gibi deneyimler yaşayabilir; siber-seks erotizminin keyfini çıkartabiliriz, "*akşamdan kalma baş ağrılarını yaşamadan, partnerlerle ilişkisinin sınırlarını tartışmak zorunda kalmadan, en iyi uyuşturucuları alarak seks yapmak gibi bir şeydir.*" Sanal gerçekliğin çekiciliği, eğlence ve gerilimi, rahatlık ve güvenlik içinde çok güzel bir araya getirmesinden kaynaklanmaktadır. Bu zevk, tüketimle ortak yüzeyde olmanın, tüketimle karşılıklı etkileşim içinde olmanın zevkidir. Sınırsız tüketimin zevkidir.

...Sanal-gerçeklik kültürünün en şöhretli isimlerinden biri olan Jaron Lanier, teknolojinin "*bir çeşit ölümden kaçış...*" olduğunu ileri sürerken, "bedenin ne olduğu hakkında neler düşündüğünüze dayanarak, bedeni aşma vaadi veriyor, çünkü (teknoloji) beraberinde müthiş bir nesnel güç getirir" der. Sanal gerçeklik ölüm korkusuna set çeker."⁷⁶

Evrensel yaşamın gelişimi çok hızlı gelişirken, insanların beklentileri ve davranış şekilleri de değişmektedir. Teknolojinin baş döndürücü ürünleri ile oluşturdukları yeni dünyanın yegane malzemesi yine imajlardır. Çoklu ortam bileşenleri (ses, video, fotoğraf, illüstrasyon, animasyon), sıradan insan olarak tabir edilecek her bir birey tarafından tanınmakta ve olağan kabul edilmektedir. Bu görsel veya işitsel mesaj ileticiler, *Sosyal Medya*'larda paylaşılmakta veya daha önce söylediğim gibi *viral reklam* olarak ordan oraya gönderilmektedir. Böyle bir iletişim yapısı içinde, iki boyutlu bir alan üzerine yapılabilecek bir görselin, ses ve hareket olmadan yoğun mesaj bombardımanı içinde dikkatleri toplaması güçtür. İmajlarla, temassız bir dünyada birbirimizle yakınlıklar

⁷⁶ a.g.k., s. 198-199

kurarken var olmanın yeni bir biçimi sergilenmektedir. Siber alanlarda yeni yaşamlar oluşmaktadır.

“Siber-dünya bir ütopyadır çünkü düzen dünyasıdır, düzenlenmiş bir dünyadır, herşeyden önce görsel bir dünyadır. Burada Julian Stallabrass’ın söylediği gibi “dünya sanki şeffaflaşmaktadır.”: “Siber-alanda anlamın şeffaflığı, kavram ve görünüm arasındaki mutlak örtüşme ütopyacı bir boyuttur, bu haliyle gerçek dünyaya, anlamsız ayrıntıya tezat teşkil eder”. Aslı ve cismani varlıktan kurtulmak üzere yarattığımız seyirlik dünyanın efendileriyiz. İlkel gerçekliğimizin kaotik ve katastrofik ortamını burada aşyoruz. Bu cisimsizleştirilmiş öznel dünyasında “hayal bile edilemeyecek yeni zevk alma boyutları olacak” inancının bir gerçeklik payı vardır”. Ancak zevk almanın gerçek bedelleri de olacaktır. Öteki sanal takma adlar ve birimlerle etkileşime geçmekten alınan zevkler, yitirdiğimiz ruhsal ve ahlaki yaşamımızda bir şeylere tekabül ediyor olmalı. John Berger, modern dünyada görünümünün varlıktan ayrılmasıyla özel olarak ilgilenmektedir. Berger’e göre, seyirlik kültürün hafifliğinde cisimleşmiş varlığın yükü ve karşılaşmalar ortamı kaldırılmıştır: “Beden yok, acı yok, zorunluluk yok – zorunluluk da bir var olma koşuludur çünkü- gerçekliği gerçek kılan şeyler bunlardır.” Buradaki koşullar ve olanaklarla “ yaşam deneyimine artık gerek yoktur”. Deneyim yoluyla öğrenme yok, deneyim yoluyla dönüşüm yok. Gerçek olmama halinin can sıkıcı tarafı, ötekinin görebildiğimiz halde temasa geçemememizdir. “İncinebilirliğin, hassaslığın, ölümün maddeleştiği, bana gösterildiği ve hemen bir buyruğun gerektiği takıntısıyla bana ıstırap veren yer olarak” ötekinin önemi silinmektedir”. Hiper görsel kültürümüzde yüzümüzden yoksun yaşamaktayız (yalnızca ara- yüzeylelerdeki zevkler kalıyor elimizde).”⁷⁷

Dünya ile bir olmak onu görmek insanın kendi kurduğu dünyalardan dolayı mümkün olmaz. Yaşadığını; ölümü andığında hatırlamaktadır. İletişim araçlarının kurduğu dünyanın içinde o kadar hapsolmuştur ki insan, kendi gerçeğinin hangisi olduğunu görmekte zorlanmaktadır.

"İmaj alanı ile nesnel dünya arasında giderek artan bir mesafe vardır. İmajların içine gömüldükçe, nesnel dünyasıyla ilişki kurmaya adeta gerek kalmamaktadır." ⁷⁸

⁷⁷ a.g.k. s.62

⁷⁸ a.g.k. s.67

4.5 Dijital Sanat Kavramı ile Disiplinler Arası İlişki

Disiplinler arası işbirliği, özellikle iletişim sanatlarında olağanüstü deneyimler sunmaktadır. Görsel sanatların bu yeni bakışı ile birlikte disiplinler arasındaki ilişkiler olağan kabul edilmektedir. "*Dijital Sanat*" kavramı bu disiplinlerin bir anlamda zorunlu geldikleri noktanın adıdır. Sosyal yaşamın yeni hali ve teknoloji dünyasının sundukları, sanatçıların yeni üretim yollarını keşfetmelerine olanaklar tanımıştır.

Dijital sanatlar kavramı ile anlaşılması gereken, her türlü elektronik medya aygıtı ve imaj işleme teknolojileriyle oluşturulan yeni dünyalardır. Zaman zaman nesnelerin de kullanılması söz konusu olması sağlansada, esasen dijital görüntü işleme yazılımları ile görüntü işleme aksamaları ve siber dünya sıklıkla dile getirilmekte ve kullanılmaktadır.

"Dijital sanat genellikle veri formuna (yani, dijital depolama ortamında birler ve sıfırlar topluluğu olarak duran bir bilgisayar dosyasına) bürünmektedir. Bazen bu eserin fiziksel bir icrasının söz konusu olmadığı net sanatında görüldüğü üzere nihai form olarak ortaya çıkar. Söz konusu verilerin daha somut bir şeye dönüşüp dönüşmemesi sanatçıya bağlıdır. Bilgisayarlar daha güçlü hale gelip, yazılımlar daha geliştikçe, verilerin bürünebileceği formların çeşitliliği (genellikle 'çoklu-formlar' ya da 'üst-formlar' şeklini alarak) artmaktadır. Sözelimi, üç boyutlu modelleme ve animasyon yazılımıyla yaratılan bir sanal nesne, sonunda -animasyon olarak- tek bir görüntüye dönüşebilir ya da -heykel olarak- ortaya çıkabilir. Animasyon ya da görüntü, ayrıca bir web sitesinde birleştirilebilir ve bu suretle internette 'net sanatı' şeklinde var olabilir." ⁷⁹

Bruce Wands'ın çok isabetli tesbitiyle birlikte, illüstrasyon ve animasyon arasında artık olağan sayılabilecek bir yaklaşmanın olabileceğini söylemek her zamankinden çok netlik kazanmaktadır. Bununla birlikte iki

⁷⁹ WANDS, B. Çeviri: AKINHAY, O., (2006). *Dijital Çağın Sanatı*. s.14, İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları.

disiplinin kendine özgü apayrı tavırlarının olduğunda kabul etmek gerekmektedir.

Animasyon yazılımlarının büyük gelişimi ve video düzenleme programlarının varlığı, tasarımcılar için geniş olanaklar sağlamıştır. Kısa filmler üretilmesinde ve hızla büyüyen video oluşturma becerisinde yetkinlik kazanan geniş bir kitle söz konusu olmuştur. Artık video düzenleme veya animasyon oluşturma hem grafik sanatlar için bir zorunluluk diğer taraftan da; hareketli görüntü sektörü için heyecanlı ve itici kevvettir.

"Görsel olarak yönlendirilen bilgisayar ara yüzeyleri, film fotoğraf ve onlardan önce resim ve çizim, insanların dünyayı görme biçimlerini çok değiştirdi. İnsanlar sinema perdesindeki ilk yakın-çekim yüzlerin dev görüntüleri karşısında çılgınlık atarak kendilerini salondan dışarı atmışlardı. Rönesans, Grek felsefesinin yeniden keşfedilmesinden olduğu kadar, perspektifin ortaya çıkmasından da etkilenmişti. Kültürel evrimimizin bir parçasıdır bu; yaygınlaşmış bir görsel paradigma ne mekana dönüşümünde (dijital bilgisayarın doğası gereği) gerçeklik epeyce değişmekte."⁸⁰

Görsel teknolojinin bu denli gelişmesi ile birlikte; sosyal yaşamın ve teknolojinin engellenemez yükselişinin bir sonucu olarak, yeni yöntemler ortaya çıkmaktadır. Tıpkı yeni yaşam trendleri gibi, yeni teknik yönelimler, moda akımları, yeniden şekillenen diller ve / veya kısaltılmış bir takım kelimeler, şekillerle anlaşmak gibi. Dijital dünyanın yaşamın tamamındaki etkisi kaçınılmaz olurken, değişim zorunlu olmaktadır.

4.5.1 Görselleşen Müzik Tasarımı

1970'lerden 1980'lere gelindiğinde sahnelerde Rock gruplarının açığını kapatmaya çalışan DJ'ler, etkili sahne performansları için görsel unsurlar kullanmaya başladılar. Dönemin yeni teknolojileri olan video çekim makinaları

⁸⁰ Aktaran: ROBINS, K., a.g.k. s.80,

RHEINGOLD, "What's big deal about cyberspace?".s.452.

ve bilgisayar donanımları, herkesin ulaşabileceği duruma geldi. Özellikle 1990'lara gelindiğinde; gelişmiş teknoloji ile bir anda büyük olanaklara kavuşuldu. Artık dilendiğinde video çekimleri, ses teknolojileri ve sinema tadında video müzik çekimleri yapılmaya başlandı. Bu tarihlerde, VJ adında yeni bir DJ türü ortaya çıktı. Gerekliğinde görsel unsurlarla da oynayarak müzikle bütünleştirip sunarak, kitleleri coşturmaya başladılar.

"VJ'lerin temel ekipmanları dizüstü bilgisayar, DVD oynatıcısı, video mikseri, monitör ve video kameradan oluşuyor. Kullanılan yazılım tercihe göre değişiyor. Mumbleboy, aka Kinya Hanada, şu anda New York'ta yaşayan Japonyalı bir VJ. Tuaf animasyonlarını yapmak için Flash, After Effects ve QuicTime gibi programlar kullanıyor, ardından da bunları canlı olarak miksliyor. Bazen büyük bir çizim tahtasının üzerine kamera yerleştiriyor ve böylece kendisinin ya da seyirci arasından birilerinin o anda kağıda yaptığı çizimlerin, büyük ekranda önceden hazırlanmış görüntülere karışımları izlenebiliyor.

United Visula Artists (UVA) en çok U2, Massive Attack ve Basement Jaxx gibi gruplara yaptıkları işlerle tanınıyorlar. Görsellerini hazırladıkları konserlerin boyutları yüzünden, bir kulüpte çalışıp, müziğe ve izleyiciye anında tepki verebilen bir VJ'in aksine, çok az şeyi şansa bırakabiliyorlar. Görsellerini ele alırken çok daha kontrolcü bir tavır sergilemeleri gerekiyor.

...Duruma özel geliştirilmiş (ad-hoc) teknolojiler kullanan ve yıkıcı bir tavrı olan yeraltı sanat formu olarak başlamış olan şey, artık kendi ödülleri, konferansları ve ticari olarak üretilen yazılımlarıyla, göz önünde bir disiplin halini aldı. Bu dal geliştikçe, canlı yayın miksleri ve görüntü projeksiyonları, çevre grafikleri, sergi tasarımı ve etkileşimli medya gibi tasarımın başka alanları için de gittikçe daha geçerli bir seçenek olmaya başladı."⁸¹

Hareketli görselin etkisi ile müzik bir anlamda kitleyi istenildiğinde yönlendirebiliyor. Durdurup, heyecanlandırıp coşkulu hale getirebilmektedir. VJ bundan hareketle kitle ile yakın bir ilişki kurarak inandırıcılığını arttırmaktadır.

⁸¹ a.g.k., s.92

Dijital sanat herşeyi mümkün kılmakta, sınırları zorlamak için her türlü olanağı sanatçıya sunabilmektedir. Özellikle oyun tasarımında inandırıcılığı yüksek oyunlar tasarlanmaktadır. Hareketin, sesin ve resmin bir araya gelişi ile yıpratıcı bağımlılık yapan sosyal yapılar sözkonusu olmaya başlamaktadır. Kapitalizmin tüm gücünü çekinmeden gösterdiği tüketim enstrümanları, başarılı sonuçlar elde etmekte ve insanı kendisine sıkı sıkıya bağlamaktadır. İmge ile hayatlar kontrol altına alınabilmekte veya etkilenebilmektedir.

4.5.2 Oyun Tasarımı

Oyun tasarımı kitlelere çok rahatlıkla ulaşılan ve etki altına alan bir teknolojidir. İnsanlar eğlenmek için vakit geçirdikleri bir olgu olarak görmemekteler. Oyunun içindeki kahramanlarla bütünleşip, gerçek manada hiper dünyalarını yaşamaktalar. Son teknolojilerle çok başarılı oyunlar üretilmektedir. Türkiye'ye pekde yabancı olmayan başarılı oyun firmalarından birisi olan *Crytek* firmasından bahsedebiliriz.

Crytek interaktif eğlence sektörünün bağımsız öncü şirketlerindedir. 3D oyun teknolojisi, *CryEngine*® ile çarpıcı deneyimler yaratarak oyun sınırlarını zorlamaktadır.



Kaynak: <http://www.crytek.com/company>

Şekil 4.4 Cevat Yerli, Avni Yerli, Faruk Yerli

1999 yılında Avni, Cevat ve Faruk Yerli tarafından Frankfurt merkezli olarak kurulmuş bir oyun teknolojisi şirkettir. Ukrayna, Macaristan, Bulgaristan, Güney Kore, İngiltere, Çin, Türkiye ve Amerika'da stüdyoları olan

uluslararası başarılı bir interaktif eğlence şirkettir. Şirketin önceki oyunlarından *CRYSIS* serisi çok başarılı bir sonuç elde etmiştir.



Kaynak: <http://theologygaming.com/the-crisis-of-crysis/>

Şekil 4.5 Crysis 3, *Crytek & EA*, 2012

"Video oyunlarının tasarımı son yıllarda önemli ölçüde gelişti. Halo'dan Half-Life'a, Grand Theft Auto'ya, Jet Set Radio'ya, oyunlardaki ortamların, karakterlerin ve oyun arayüzlerinin tasarımı gelişmeye ve sinematik alana girmeye başlıyor. Daha sezgisel yeni nesil konsollar ile (oyuncunun kendi fiziksel hareketleri de komut verme amaçlı kullanılıyor), daha ustaca hikayelerin ortaya çıkması ve daha gerçekçi grafiklere ulaşılması ile film dünyası ve oyun dünyası arasındaki çizgi bulanıklaşıyor. Bu iki türün birleşmesine bir örnek, Machinima olayında görülebilir. Machinima, 3D ortamlarda, çoğunlukla 3d oyun teknolojileri kullanarak gerçek zamanlı, düşük bütçeli filmler üretilmesine deniyor. Başka bir örnek de Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin yönetmeni Peter Jackson'un yarattığı King Kong oyunu.

...Belki de oyun tasarımındaki en yenilikçi işler bilgisayarın içinde değil ötesinde, sokak seviyesinde, gerçek hayatta yer alan çok oyunculu oyunlarda gerçekleşiyor. Yapımcılarının deyimiyle bir "büyük oyun" bütün bir şehri oyun

tahtasına çevirebilir veya yüzlerce oyuncuyu gizli bir hazinenin peşinden sokaklarda koşturabilir."⁸²

Akıllı nesnelere, koordinatların takibi ve etkileşimli katkı, bu tür oyunların hiper-gerçekliğini yaşayan insanlar için biçilmiş kaftan.

"1978'de satışa sunulan ve Japonya'da müthiş başarı kazanan 'Space Invaders' adlı oyunla birlikte Japon video oyunları büyük ivme kazandı. Ardından 'Family Computer' adlı oyun 1983'te piyasaya sürüldü ve şirketler birbiri ardına türlü oyun konsolları çıkarttılar. Teknik açıdan, grafiklerin fotoğraf gerçekliği çizgisinde gelişim göstermesi ve arayüzlerin kullanım kolaylığı sağlayacak şekilde iyileştirilmesi, oyunların gelişmesindeki kritik etkenlerdir. İçerik açısından, 'Monogatari / Anlatıcı Akıl', Manga ve animasyonlar gibi, oyunlar için de önemli bir unsur olarak görülür. Dört dörtlük bir deneyim sunan oyunlarda kişi 'Monogatari / Anlatıcı Akıl' la oynayıp ona etkin şekilde katılabiliyor. Dünyanın bambaşka köşelerinden insanlar ortak bir sanal uzamda birlikte maceralara yelken açıyor, ilginç ve alışılmadık türde bir 'Monogatari' deneyimliyorlar."⁸³

4.5.3 Bilgi Tasarımı

Bilginin erişim olanakları geliştirilerek insanlarla iletişim kurulmaya çalışılmaktadır. Kitlelerin ellerinde, evlerinde, çalışma alanlarında, dinlenme alanlarında ve okullarında, hatta yolculuklarında iletişim araçlarıyla organik bağ kuran insana ulaşmanın yöntemleri üzerinde çalışılmaktadır. Google, Facebook ve benzeri bilgi teknoloji firmaları insanların gündelik hayatlarında vazgeçemedikleri yeni ürünler veya teknolojiler geliştirmektedirler. Ses görüntü, sensör hatta robot teknolojileriyle insan hayatında yaşamları kolaylaştırıcı tasarımlar üretmektedirler. Örneğin Google Glass gözlüğü ile sosyal yaşamı dahada renklendireceğine inandıkları bir tasarım sözkonusudur.

⁸² TWEMLOW, A. ve ve Çeviri. ÖZGEN, D. *Grafik Tasarım Ne İçindir?* s.98 : YEM Yayın, İstanbul, 2008

⁸³ JAPONYA KÜLTÜREL İŞLER KURUMU, C. A. s.97, (2010, Ağustos). Japonya Medya Sanatları Festivali. Sanat, Eğlence,Animasyon,Manga, Sergi Kataloğu . İstanbul: Pera Müzesi Yayını.



Kaynak: <http://b-i.forbesimg.com/kellyclay/files/2013/12/glass.jpg>

http://www.techcekirdek.com/sites/default/files/image/haberler/user-14/google_gozluk.jpg

Şekil 4.6 Google Glass

İnsan bedeninin vazgeçilmezi olabilecek bu tasarımlar, hayalleri zorlamaktadırlar. Çılgın bir teknoloji gelişimi ile insan, kendi kurduğu bir hiper

hayatın içinde var olmaktadır. Dilediğinizde en yakındaki gideceğiniz yeri göz ucunuzda görebilir veya istediğinizde göz kırpması özelliği ekleneceği açıklanan bu gözlükle fotoğraf veya video çekebilmek mümkün olmaktadır.

Samsung'un piyasaya sürdüğü akıllı kol saati, Apple'ın Ipad ve Iphonu, kırılmayan eğilip bükülen Led teknolojisi gibi sayılamayacak binlerce yeni bilgi tasarımları veya teknolojileri geleneksel yöntemleri unutturmaktadır. Görsel iletişim yollarıyla ilgili, sensörler, kameralar, yeni aygıtlar aralıksız tasarlanmaktadır.

"Gittikçe daha çok tasarımcı kağıt üzeri baskıyı bir kenara bırakarak, üç boyutlu ve dört boyutlu etkileşim içeren ve sesi yenilikçi bir şekilde kullanan başka görselleştirme yöntemlerini deniyor. Dijital bilgileri gündelik yaşamın doku ve mimarisine katarak, kullanıcıyı bir ekranın karşısına oturma zorunluluğundan kurtarmaya çalışıyorlar."⁸⁴

Sokakta bilgisayar başında olmaksızın elde edilen bu olanaklarla işlerinizi yapabilir, konuşabilir, sinema biletinizi alabilir veya dolaşırken fotoğraf çekebilirsiniz. Yeni dünyalar tasarlayan bilgi tasarımcıları, gelecekle şimdiden bağ kurmaktadır. Etkileşimli hayat vazgeçilmez olmaktadır.

4.5.4 Etkileşimli Tasarım

Etkileşimli tasarım atölyesi " Antenna'nın tasarladığı PowerFlower (Güç Çiçeği), katılımcıların çevreleriyle daha anlamlı bir ilişki kurmaları için geliştirilmiş bir etkileşimli deneyim. 2002 yılı kış aylarında, insanlar Manhattan'ın Lexington Bulvarı'ndaki Bloomingdales mağazası vitrinlerinin önünden geçtikçe, hareket sensörleri 1,5 metre uzunluktaki bir sıra neon çiçeğin ışık ve sesle açılmasını sağlıyordu. İnsanlar hareketlerinin etkisini fark ettikleri anda, vitrinlerin başına geri dönüp tekrar boydan boya yürüyorlardı. Bazıları bu harekete katılıyor bazıları ise kenarda durup, yoldan geçenlerin

⁸⁴ TWEMLOW, A. a.g.k., s.106

yarattığı ışıklı ve melodili çiçekleri izliyorlardı. Sihirli niteliğinin yanısıra (tüm teknolojik donanım görünmeyecek şekilde arka planda gizlenmişti) eserin başarısının önemli nedenlerinden biri de çiçeklerin, insanların hareketlerine anında tepki vermesi ve böylece kolay anlaşılır olmalarıydı."⁸⁵

4.5.5 Film Jenerik Tasarımları

“1950’lerde Hollywood stüdyolarının mutlak hakimiyeti kırılmaya başladığında, Otto Preminger ve Alfred Hitchcock gibi Amerikalı yeni bağımsız yapımcı ve yönetmenler birbirlerinden ve her yere nüfus eden televizyondan kendilerini farklı kılmak istiyorlardı. Kendilerini markalaştırmanın bir yolu da ayırt edici grafikler kullanmaktı.

Carmen Jones (1954), bu görsel farklılaştırma yöntemini uygulayan ilk filmlerden biriydi. Filmin akılda kalıcı grafik kimliğini film jeneriği tasarımının en önemli öncülerinden biri olan Saul Bass yaratmıştı.

Önceki yıllarda, film jenerikleri bir resmin veya uygun arka planın üzerine yerleştirilen cama boyanmış başlıklardan ibaretti. 1919’da kurulmuş olan Pacific Title, Jazz Singer (1927), Gone with the Wind (1939) ve Ben Hur (1959) için jenerikler üretti. Pacific Title sanatçıları, filmin temasından ziyade, hangi türe ait olduğuna göre tasarım yapıyorlardı. Western filmlerindeki ahır görüntüsü üstüne rustik tahtadan yazı ve romantik filmlerdeki dantel ve kumaş üzerindeki el yazısı gibi klişeleri oluşturdular. Bu ortamda, Bass’ın işleri çığır açıcıydı.

Saul Bass, filmin en belirgin metaforunu belirleyip, jeneriğin temeline bu metaforun sembolik bir yorumunu yerleştiriyordu. 1950’lerin ortalarından 1960’ların ortalarına dek, Bass peş peşe grafik açıdan yenilikçi jenerikler tasarladı. The Man with the Golden Arm (1955) için, filmin eroin bağımlılığıyla ilgili içeriğini ima eden savrulmuş bir kolun soyutlanmasını, Bonjour Tristess (1958) için tek bir göz damlası ve Anatomy of a Murder

⁸⁵ TWEMLOW, A. a.g.k., s.108

(1959) için kağıttan kesilerek yapılmış bir ceset kullandı. Bass'ın mirası başarılı jenerik tasarımcılarına verdiği ilhamda yaşamaya devam ediyor.”⁸⁶

Anlatım dilleri çeşitlenirken, hareketli grafiğin etkileyciliği ile tasarımcılar bu konuda uzmanlaşmaya başlamaktadırlar. Zamanın ilkel sayılabilecek yöntemleri ile çok sayıda afiş çalışması giderek jenerik hale gelmektedir. Film ve reklam endüstrisinin hızlı gelişimi sosyal yaşama paraleldir. Yaşam endüstrileşmiş hayatın hızını yaşamaktadır. Art and Crafts ile Art and Nouveau dönemlerinin yoğun poster çalışmaları gibi; bu dönemde de bunun hareketli hali söz konusudur. Yaratıcılıklarını sergilemeye çalışan sanatçılar olağanüstü jenerikler üretilmektedirler. Dönemin afiş (poster) tasarımcıları illüstrasyonun gelişimine yoğun katkıda bulunmuşlardı. Jenerik tasarımları ile animasyon teknikleri ve yaklaşımları da günümüzde çok hızlı artmakta ve ilgili gelişmeler olmaktadır.

4.6 Monogatari / Anlatıcı Akıl ve Emakimono / Resimli Rulolar

"Eski devirlerde 'monogatari / anlatıcı akıl' kuşaktan kuşağa sözlü olarak yayılırdı. Karakter ve illüstrasyonların kullanılmasıyla birlikte öykü anlatma sanatı evrensel anlamda yaygınlaştı.

Japonya tarihinde bir dönem, 'Monogatari', özel bir ifade aracı olan Emakimono / resimli rulolar kullanarak dile getirilmiştir.

Monogatari araçları ve ifade biçimleri zamanla değişip gelişti. Japonların çağdaş Monogatari sanatı, edebiyat ve animasyon oyunu gibi alanların yanı sıra Manga, Animasyon ve oyun gibi türlere de uzanır.”⁸⁷

4.6.1 Manga

"Buhar motorunun geliştirilerek tarımda ve ulaşımda kullanılmaya başlanması aslında teknoloji teriminin gölgesinde saklanan çok önemli bir sloganın gün ışığına çıkmasını sağlamıştır: Hız, kuvvettir!"⁸⁸

⁸⁶ TWEMLOW, A. ve ve Çeviri. ÖZGEN, D. *Grafik Tasarım Ne İçindir?* s.90 : YEM Yayın, İstanbul, 2008

⁸⁷ JAPONYA KÜLTÜREL İŞLER KURUMU, a.g.k., s.49

⁸⁸ ÖZTEKİN, M. (2011, 1.Baskı). s.85, *Manga, Bir Kültürel Direniş Aracı*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Hızla gelişen olanaklar, olağanüstü tüketim maddeyi özümseme uç noktalara varmaktadır.

" Pilot ve uçak ya da sürücü ve aracı arasındaki ilişki sorgulandığında, nesne ve objenin birbirinden ayırt edilebilmesini sağlayan belirteçlerin zamanla muğlaklaştığı göze çarpar. Scott McCloud'un Marshall McLuhan'dan atıfta bulunarak bizi kuşatan ve sarmalayan şeylerle, giysilerimiz ve arabalarımızla nasıl da kısa zamanda kendimizi özdeşleştirebildiğimizi ifade ettiği gibi; araba kullanırken kaza yaptığımız zaman, yayaya çarpmışızdır veya onun arabasına çarpmışızdır, ya da viyadükten aşağı yuvarlanmışızdır. Benliğimizin iktidar sınırları genişlerken erkimiz altında bulunan nesnelere egomuz istila eder, bu yüzden eylemi gerçekleştiren bizizdir, bu arada kullandığımız aracın varlığı arada erir gider.

Başlangıçta pilotun elinde bir enstrüman ya da binit olan uçak ya da araç daha sonra bir uzantı, siberetik bir eklentiye dönüşmeye başlar. O zaman ister istemez teknolojik bir yapı olarak değil biyolojik bir öge olarak algılanır.



Kaynak: <http://www.nature.nps.gov/parkscience/index.cfm?ArticleID=419>

Şekil 4.7 Conquistador

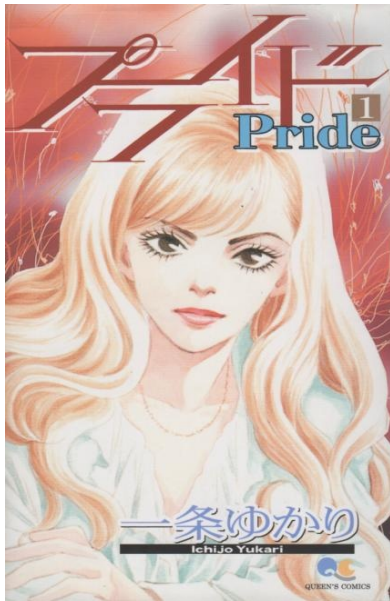
Böylece uçak (araç) biçim değiştirerek pilotunun bedenini saran bir kabuktan ya da kozadan zırha, yani giysiye, ünvan ve iktidar göstergesi bir üniformaya, ardından da bir üst bedene evrilir. Tıpkı hayatlarında ilk kez atlı İspanyol Conquestador'larını gören Orta Amerika yerlilerinin, atı ile binicisini tek vücut, "centour"vari bir mahluk olarak algılamaları gibi teknolojiye binen insan bedeni doğa karşısında

devleşmekle kalmaz doğanın ta kendisini ve kültürü, kurum ve nesneleriyle birlikte dönüştürmeye başlar."⁸⁹

Manga animasyonlarındaki bütünleşik vücutlar; örneğin uçak insanlar veya diğer bir nesneyle ve / veya organizma ile bütünlük içinde olanlar bu yönde derin anlamlar ifade eder. Betimlenen bu sahnelerin animasyon kareleri anlam yüklü illüstratif değerlerdir. Manga bu anlamda güçlü illüstratif öğeler bütünüdür.

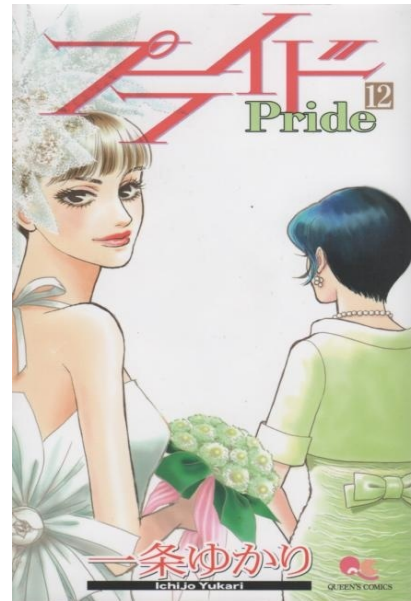
"Japon Manga sanatı ikinci dünya savaşının ardından ciddi bir gelişim gösterdi. Tezuka Osamu, sinema tekniklerini Japon Manga sanatına uyguladı: sonraki Manga sanatçıları da yeni kuşak Manga'yı yarattılar. 1963'te TV animasyonlarının ekranlarda yayınlanmasının ardından önemli bir yer edinen Manga, çizgi filmlere de kaynaklık etmiştir. Günümüzde, yalnızca animasyon ve oyunlar değil, aksiyon filmleri ve dramlar da Manga ile yakından ilişkilidir. Japon Manga sanatının gelişmesindeki başlıca etken monogatari / anlatıcı akıl' için yapısal ve görsel açıdan kusursuz bir ortam sunuyor olmasıdır. Devir değiştikçe Manga türleri de gelişip değişiyor ve uluslararası ölçekte gitgide daha fazla benimsenip beğeni topluyor."⁹⁰

Ichijo Yukari



Kaynak:
<http://images.amazon.com/images/I/51+sHZZehjL.jpg>
<http://decadeview.w.ocnk.net/data/decadeview/product/4431-1.jpg>

Şekil 4.8
Ichijo Yukari



⁸⁹ a.g.k. s.88-89

⁹⁰ JAPONYA KÜLTÜREL İŞLER KURUMU, a.g.k., s.51

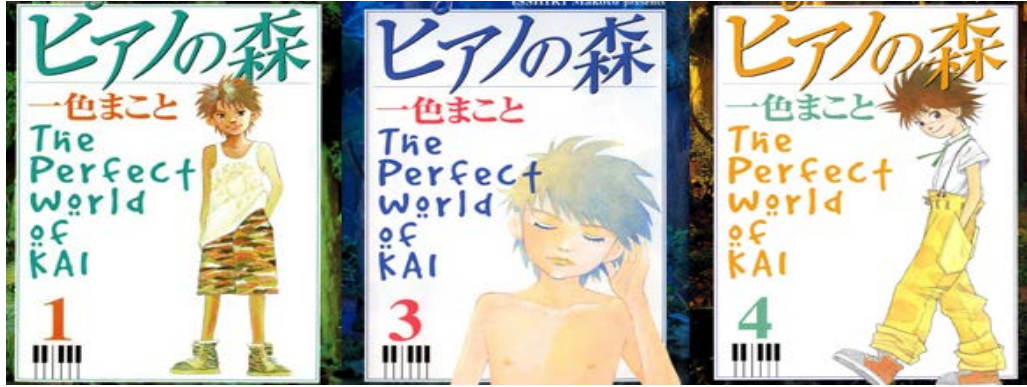
Igarashi Daisuke



Kaynak: <http://robot6.comicbookresources.com/wp-content/uploads/2009/07/children-of-the-sea-v1.jpg>

Şekil 4.9 Igarashi Daisuke, *Children of the Sea*

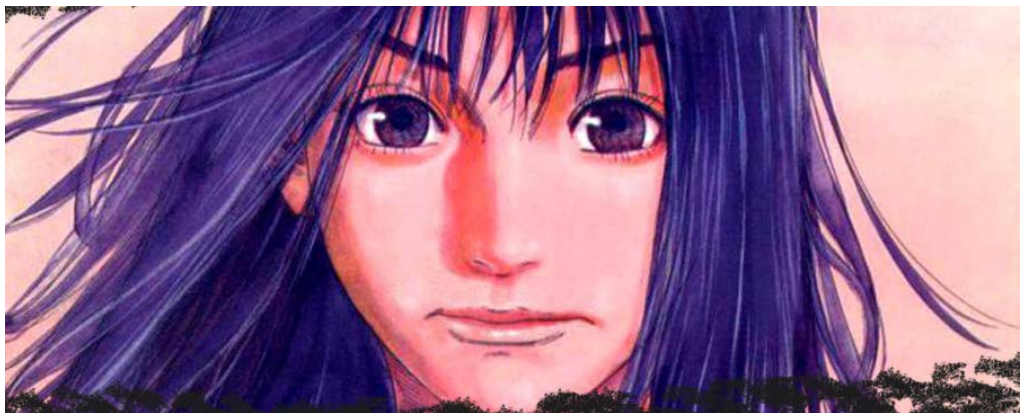
Isshiki Makoto



Kaynak: <http://static.mangahelpers.com/gallery-public/14184.jpg> (üst)
<http://i1.ytimg.com/vi/64qk6Su6rwc/hqdefault.jpg> (alt)

Şekil 4.10 Isshiki Makoto

Inoue Takehiko



Kaynak: <http://www.mangahere.com/manga/piercing/c001/>

Şekil 4.11 Inoue Takehiko

Matsumoto Taiyou



Kaynak: <http://www.cheshirecatart.com/blog/?p=1129>

Şekil 4.12 Matsumoto Taiyou, *Sunny*, 2010

Eifuku Issei, Satonaka Machiko ve Takemiya Keiko gibi isimlerle Manga önemli eserler vermiştir.

Manga'nın anlatımı zihinsel bir çözümleme gerektirir bu nedenle kitle kodları çözdüğünde veya bunun için çaba harcadığında iletilen mesaj alınmış olur. Bu yönüyle '*anlatıcı akıl*' olarak tarihsel evrimi içinde değer kazanmıştır.

Anime hale getirilen betimleme bu şekilde "*canlı illüstrasyon*" olmuştur demek mümkündür. Bu yönüyle diğer benzer türlerden ayrılmaktadır.

4.6.3 Anime

"Kitle kültürünün Amerikan hakimiyeti altında olmasının itirazsızca kabullenildiği ve yerel kültürün yayılcı küresellikte çalıştığı ya da onun

altında ezildiği bir dünyada anime, örtülü bir kültürel direnişin son kalesi gibi durmaktadır. Anime benzersiz bir sanatsal ürün; kendi japon köklerinin belirgin niteliklerinin taşıyan, ama aynı zamanda kendi yerel sınırlarının ötesine de gittikçe artan bir etkide bulunan yerel bir kültür formudur." ⁹¹

"Animeyle ilgili akademik çalışmaların tümü görsel özellikleri üzerinde odaklanmıştır; animasyonu gerçek aktörlerle çekilen filmlerden ayıran özelliğın, görsellik olduğunu düşünürsek bunun neden böyle olduğu anlaşılabilir. Animenin görsel üslubunun, kitle kültürüne ait Amerikan çizgi filmlerinden ne kadar farklı olduğunun vurgulanması da önemlidir. ...Japon animasyonu anlatısal bir sanat formu olarak ciddi bir muhakeme gerektirir ve bu, sırf göz alıcı görsel üslubundan ötürü değildir. Anime kendine özgü görsel unsurların, türsel, tematik ve felsefi yapılardan oluşan bir yelpazeyle birleşerek, benzersiz bir estetik dünya oluşturduğu bir ortamdır. Bu dünya genelde daha kışkırtıcıdır, daha trajiktir ve daha cinsellikle yüküldür (esprili romantik komedilerde bile) ve eşdeğer Amerikan kültürel ürünlerine kıyasla çok daha derin ve kapsamlı öykü yapıları içerir."

...Genel olarak animasyon - hatta belki de özel olarak Anime - çalkantılı günümüz dünyasının ümitlerini ve kabuslarını yansıtmak için ideal bir sanatsal vasıta olabilir. Animasyon, gerçek oyuncularla çekilen filmlerden bile daha yoğun derecede teknoloji ve sanatın birleşimidir bunların ikisi de, içerik ve şekil olarak birbirlerine dair yeni iletişim girişleri ima eder ve gösterirler." ⁹²

Bu anlamda *Siberpunk* ve *Mecha* bu türün en önemli ve popüler yapılarıdır. Mekanik dünyalarla insan ve makinelerin neredeyse birleştiği bir bilimkurgu anlayışı sözkonusudur.

Hiper dünyalar bir anlamda illüstrasyon ve animasyon ilişkisini, Anime ve Manga ile somutlaştırmaktadır. Anime ve Manga için illüstrasyon ve animasyonun tam orta noktası dememde sakınca yoktur çünkü, Japon

⁹¹ NAPIER, S. Ç. (2008). s.70, Anime, Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosuna. İstanbul: ES Yayınları.

⁹² a.g.k., s.18-19

betimlemelerinin animasyon versiyonlarıdır bu nedenle haklı olarak bu gösterge benim illüstrasyon ve animasyon arasında kuvvetli bir bağ kurmama olanak tanımaktadır. Jopanya'nın dağılma dönemi olarak adlandırılan EDO dönemi kitap illüstrasyonları, günümüzün Manga ve Anime teknikleriyle sıkı bir ilişki içinde oldukları söylenebilmektedir.

"Edo dönemi eserleri, hem manga ile hem de anime ile doğrudan bağlantılı olan resimlere sahiptir kuşkusuz; genelde esprili ve / veya erotik içeriğe sahip *Kibyoshi* adlı resimli kitaplarda ve sadece ahlaksız dünyanın oyuncularının ve saraylılarının değil, cinler hortaklar gibi grotesk ve hayali kişiler ile aşırı derecede yaratıcı pornografi içeren *Ukiyoe* adlı tahta baskılarda görülür. ...Uzanmış çıplak bir kadına dolanan iki ahtapotun kollarıyla kadının vücudunu sarıp, ağzını ve genital bölgesini emdiği, *Balıkçının Karısının Rüyası* isimli 1824 tarihli şaşırtıcı *Hokusai* baskısını görmüş olan herkes, kimi sadist pornografik animelerde görülen kötü şöhretli "vantuzlu kol ile seks" sahneleri ile bu resim arasında bağlantı kurmak durumunda kalır.



Kaynak: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Tako_to_ama_retouched.jpg

Şekil 4.13 Hokusai, *Balıkçının Karısının Rüyası*, 1820

...Bu tür grotesk resimler *Bakumatsu* (Şogunluğun sonu) diye adlandırılan dönemde ve Merji döneminde (1868-1912) özellikle yaygındır..."⁹³

Doğaüstü motifler gibi halkın tuaf ve olağanüstü dehşet olaylarına karşı gereksinimleri ile ortaya çıkan bu illüstrasyonlar, sanatçıların yoğun mesai yaptığı dönemi işaret etmektedir. Bu bir anlamda yaratıcılıklarının sınırlarını zorlayan betimleme ustalarının; animasyon ve çizgiroman yöntemlerini şekillendirmeye yönelik mirasıdır. Manga ve Anime bu mirasın üzerine kurulu belirgin somut akımlardır. Bu yöntemler her ne kadar geleneksel bir temele dayandırılmış olsada, fikrin hareketlendirilmesi ve sunulması tarzıyla evrenseldir. Hareketli görüntü ile Edo dönemi arasında, Manga ve Anime'lerle bağ kurulmuştur bu çok açıktır.

Anno Hideaki, Hara Keiichi, Hosada Mamoru, Kata Kunio, Kawamoto Kihachiro, Kojima Masayuki, Kon Satoshi, Miyazaki Hayao, Okamura Tensai, Otomo Katsuhiro, Tomino Yoshiyuki, Yamamura Koji, Japon anime isimlerinden akılda kalan bir kaçıdır.

4.7 Ortak Yöntemler ve Arayışlar

Yaşamın çok hızlı ve anlık süregiden bir gerçeklik olduğu ortada. Kazanımlar, kayıplar ve benzer çok şey. Tüketim toplumu tüm bu hisslerden uzak günü - birlik bir yaşam sürmekle meşguldür. Sanki olmamış gibi o an, sanki yokmuş gibi yaşanır. Sanki olmayacakmış gibi, gelmeyecekmiş gibi zaman.

"Yeni teknoloji, kullanıcılarını fiziksel gerçekliğin ve fiziksel bedenin kısıtlamalarından, yenilgilerinden kurtarmayı vaat eder. Geriye dönüp, çocukluğumuzdaki güçlü olma deneyimlerini, sonsuz olanakları elde etmemiz mümkün olsaydı neler olabileceğini inceleme fırsatı sunar. Sanal gerçeklik "fiziksel dünyanın nesnelliği ile normalde rüyalarla ve düş gücüyle ilişkili olan sınırsız ve sansürsüz memnuniyetin birleşimidir veya öyle olduğu düşünülmektedir. Teknoloji mutlak kudret fantazyalarıyla beslenmektedir. Sanal dünyada, hakkımız olduğu halde yoksun bırakıldığımız bütün ödüllere

⁹³ a.g.k., s.31

sahip çıkabiliriz; bu dünyada (çocuksu) sihirli yaratıcı güç yanılması yola getirebiliriz."⁹⁴

Büyük hızlı yaşam, betimlemelerle anlaşılır olabilmekte gerektiğinde kendisini görebilmektedir bu betimlemelerde. İllüstrasyonun bu etkisi sihirli bir değnek gibi, insanın kendi gerçeğini farketmesine olanak tanımaktadır. Bu güçlü betimleme yöntemi kitap resimleme ile büyük güç kazanarak varlığını sürdürmüş, poster tasarımlarında olağanüstü sanat eserlerine dönmüştür. Dijital teknoloji ile ise farklı anlatım becerileri kazanmıştır. Tek kareli betimleme Adobe After Effects gibi ve gelecekte yüzlerce yeni uygulamayla hayat bulabilmekte ve bu hareketli görüntüsüyle daha etkin olabilmektedir. Şaşırtıcı teknolojik ilerlemeler tüm zamanlarda öngörülmüş ve tahminler edilebilmiştir.

" Binaları inşa eden ve artık bu dünyada olmayan insanları düşünürüm hep. Ya da içinde bir kalabalık sahnesi geçen bir filmi, ama herkes ölmüş. Korkunç."⁹⁵

Andy Warhol, teknolojinin ve hayatın hızını " Dijital masa ve kol saatleri avuçlarımın içinde yepyeni bir zamanı tuttuğumu gösterir bana. Birileri, zamanı göstermenin yeni bir yolunu bulmuş işte, o yüzden herhalde daha uzun bir süre "saat" bir demeyeceğiz belki de çünkü ortada bildiğimiz "saat"ler olmayacak: "saat bir" diyeceğimize "bir", "üç-otuz" ve "dört-kırkbeş" gibi zamanlar üzerinden konuşacağız belki de."⁹⁶ derken zamanın dakikalarının ve saniyelerin bu kadar değerli olabileceğini öngörmektedir. Elbette teknolojinin hızı ile birlikte, hayatın kendisinin bu denli hızlı akmış ve akıyor olması, yeni tanımlamalar ve yöntemlere ihtiyaç duymaktadır.

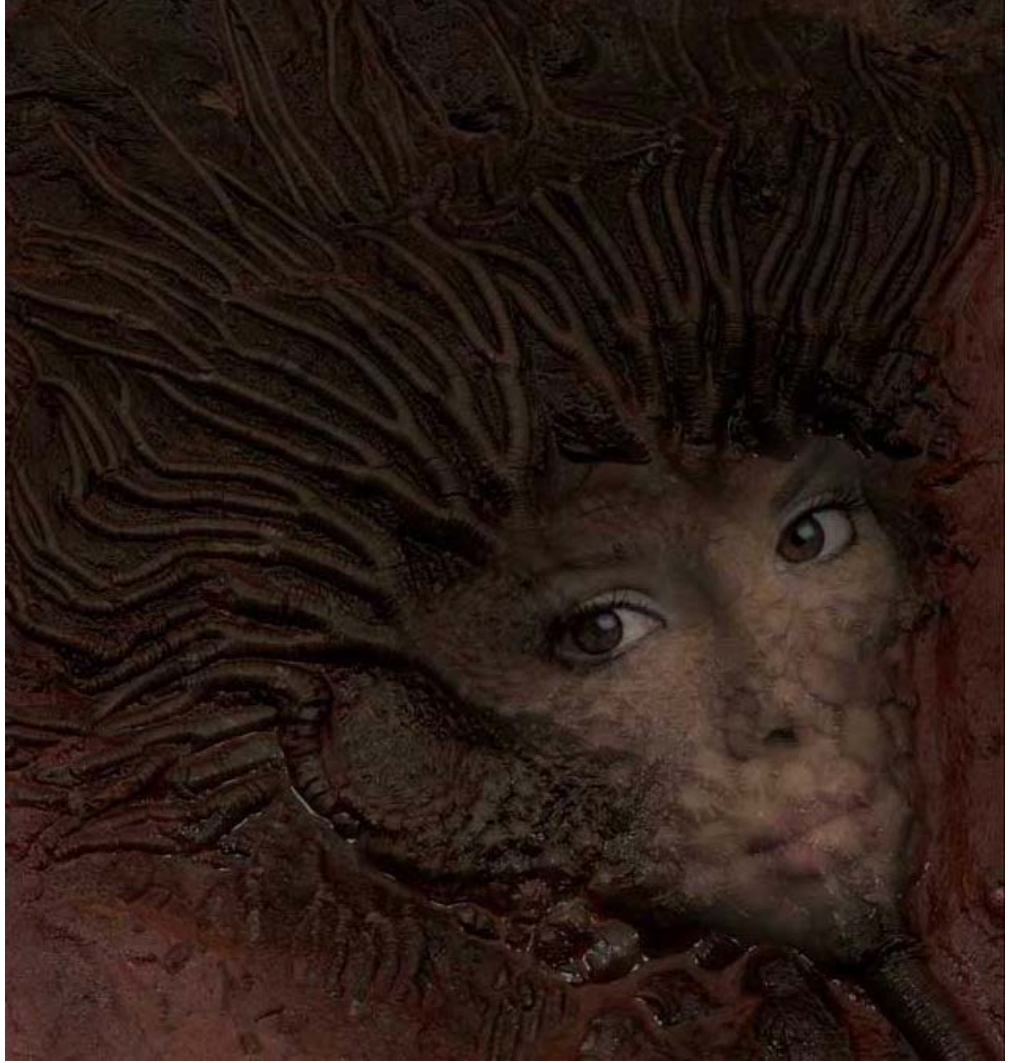
⁹⁴ ROBINS, K. (1999, 1.Basım). s.148, İmaj, Görmenin Kültür ve Politikası. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

⁹⁵ WARHOL, A. Ç. s.119, 2010 (2.Baskı). Andy Warhol Felsefesi (A'dan B'ye ve Gerisin Geriye). İstanbul: SEL Yayıncılık.

⁹⁶ a.g.k., s.129

"Yeni teknolojiler alternatif bir kültür, hatta belki yeni bir çağ yaratmak için fırsat olarak kabul ediliyor. tasarlandığı gibi olursa bu yeni çağda, yeni Rönesans'ta akıl bir kez daha tahayyül gücüyle birleşecek, bilim ve sanat uyumlu bir şekilde yeniden bir araya gelebilecektir.

Başka bir yaşam biçimini arzu edebiliriz, ama yeni imaj - enformasyon teknolojileri sayesinde başka yaşam biçiminin nasıl sağlanacağını düşünmek kolay değil. Yeni "gerçeklik cemaatleri" ise ciddi bir toplumsal değişim önerisi olmaktan çok, bir fantazyaya yansıması. Ne olursa olsun, radikal bir "dünya değiştirme" programına inanmıyorsak, yeni teknolojilerin var olan gerçekliğimizle ilgili önemli felsefi sorunlar doğruduğunu kabul edebiliriz."⁹⁷



Kaynak: Yar.Doç. Ahmet Süreyya Koçtürk

Şekil 14 Ahmet Süreyya Koçtürk

⁹⁷ ROBINS, K. (1999, 1.Basım). s.77, İmaj, Görmenin Kültür ve Politikası. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

4.7.1 Yazılım ve Oyun Sanatı

"Dijital medyaların çoğunun kökleri geleneksel sanat formlarındayken, yazılım, veritabanı ve oyun sanatı yalnızca dijital formlara dayanmaktadır. Yazılım ve oyun sanatı, bir sanatçının - ya tek başına, ya da bir bilgisayar programcısıyla işbirliği halinde yazdığı çalıştırılabilir kod eserleri şeklinde tanımlanabilir.

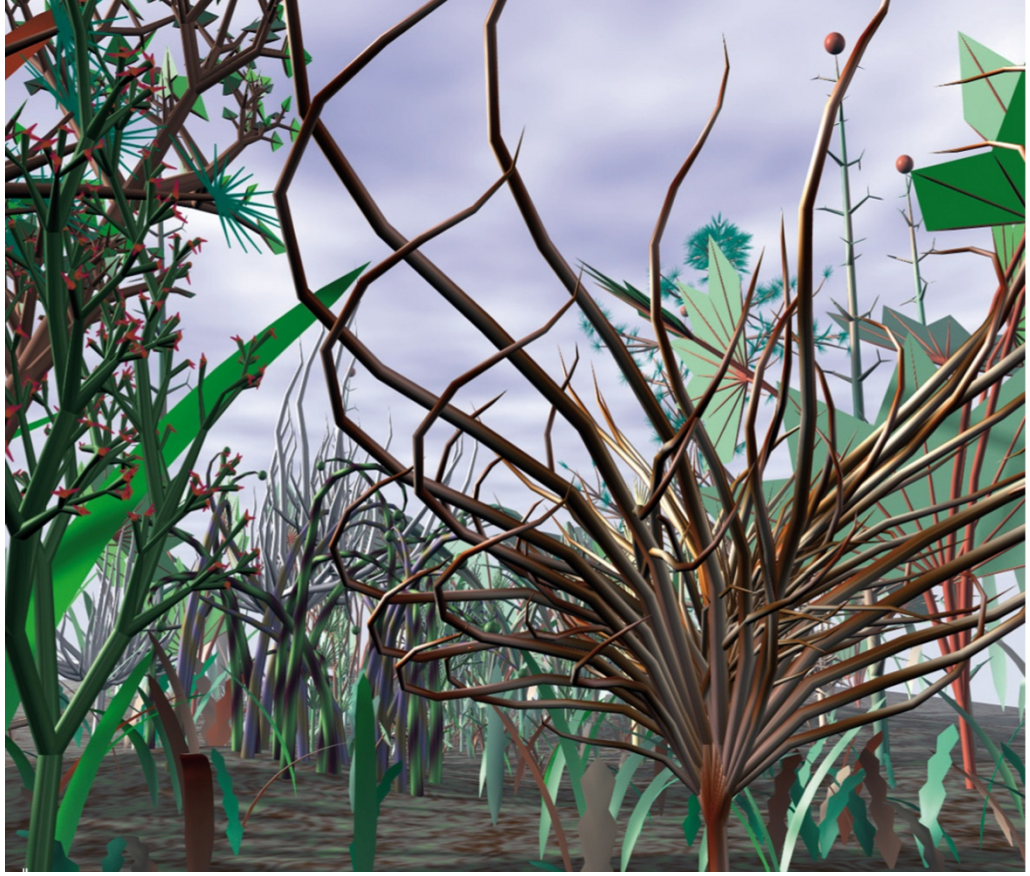
Sanat eserini yaratan şey, programın işletilmesi, yani uygulanmasıdır. Yazılım ve oyun sanatı örnekleri arasında etkileşimli çizim ve müzik yazılımını, algoritmaya dayalı ve üretilebilir eserleri, veri dönüşümünü, net sanatını, sanatsal oyunları ve başkalarını sayabiliriz....

4.7.2 Net Sanatı

Sanatçılar ilk ortaya çıkışından itibaren interneti kullanıyor olmalarına rağmen, net sanatının öne çıkması Netscape ve Internet Explorer gibi grafik tarayıcıların geliştirildiği 1990'lı yılların ortalarında gerçekleşti. Net sanatı, interneti nihai ortam olarak kullanmaktadır; dolayısıyla, yazılım sanatının ağa bağlantılı bir varyasyonu olarak düşünülebilir, fakat bu tipteki çalışmalara çok sayıda sanatçının katılmasından dolayı kendisine ait bir kategoriye ayrılmıştır. İnternetin sunduğu özgürlük, sansürsüz ya da dış denetim olmadan bağımsız web siteleri yaratma imkanı, sanatçıların gözünde pek caziptir. Sanatçılar bu sayede geleneksel galeri ve müze gibi kurumları atlayarak, doğrudan ve hem de uluslararası düzeydeki izleyicilere ulaşabilmektedirler. Net sanatı ilk kez ortaya çıktığında, çok az tarihsel emsali bulunan yepyeni bir '*yaratıcı diyar*'ıda temsil ediyordu. Net sanatı evrim geçirmeye devam etmiş, ancak yazılım ve donanım alanlarındaki hızlı değişikliklerin de kurbanı olmuştur. 1990'ların ikinci yarısında internet donanımı ve yazılımının ömrü yaklaşık olarak altı aydı, tarayıcı güncellemeleri bazen erken dönem eserlerin hemen eskimesi sonucunu doğurmuştu. Bütün bu güçlüklerle rağmen, sanatçıların net sanatı alanında elde ettikleri özgürlük ve denetim imkanları, onun canlı ve kuvvetli bir sanat formu olarak kalmasını sağlamıştır." ⁹⁸

⁹⁸ WANDS, B. Çeviri: AKINHAY, O., (2006). *Dijital Çağın Sanatı*. s.19, İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları.

4.7.3 Anlatım Dili olarak Animasyon



Kaynak: <http://www.adacpaca.fr/image/expo/eco/grd-eco15.jpg>

Şekil 4.16 Karl Sims, *Panspermia*, 1990

"Bilgisayar animasyonunda yenilik getiren iki isim Larry Cuba ve Karl Sims'tir. Cuba, 1974'ten itibaren bilgisayar programcılığından soyut animasyonlar yaratmakta faydalanıyordu ve onun çalışmaları, ses ile görüntü arasında yarattığı iç içe geçmiş ilişkiler dikkate alındığında pekala bir tür "görsel müzik" sayılabilirdi. Sims, tanecik sistemlerinin (bilgisayar algoritmaları vasıtasıyla su akıntıları, yangın, duman ve yağmur gibi doğal fenomenleri taklit eden dinamik bilgisayar grafiği) geliştirilmesindeki çalışmalarıyla tanınmaktadır.

'Canlandırmak', 'hayat vermek' demektir ve 1990'da üretilmiş olan Sims'in *Panspermia*'sı bilgisayar programcılığını (onu geleneksel, elle canlandırılan, ekipçe tasarlanmış bir anlatı aracı olmaktan bir kişinin ürettiği bir sanat formuna taşıyarak) yeni ve geçerli bir animasyon yöntemi olarak

yerleřtirilmekte önemli rol oynamıřtı. Yoichiro Kawaguchi de kendi çalıřmalarında yapay hayatın öğelerini bir araya getirmektedir. Dennis H. Miller, programcılıktan faydalanmakta, fakat animasyonlarını yaratmak için müzikle çok yakın bir iliřki kurmaktadır; Wayne Lytle ise, çalıřmalarının asli karakterlerini oluřturan MIDI sürümlü müzikal enstrümanlarda bu kavramı daha da ileri tařımıřtır. Çak farklı bir yaklařımsa, Çin resminin geleneksel estetiđini muhafaza ederken, ona animasyonun modern boyutunu da kattıđı çalıřması *Autmn Bamboo*'yla Clara Chan'dan gelmiřtir.



Kaynak: <http://www.nydigitalsalon.org/08/chan.htm>

řekil 4.17 Clara Chan , *Autmn Bamboo*, 2000

Toni Dove, gerek olay örgüsüne ve anlatıya yaklařımıyla, gerekse çalıřmalarını etkileřimli ortamlara katmasıyla, alternatif sinema anlayıřlarını irdelerken, Jim Campbell'in kullandıđı yöntemler arasında görüntü iřleme teknikleri, enstalasyon, gözetleme, hatta galeri ziyaretçisini video sanat eserine dahil etme sayılabilmektedir."¹⁰⁰

Dennis H. Miller çalıřmalarında yapmak istediđi müziđi aktarma ya da başka bir deyiřle tınıları iletirken bunun görsel anlatımını ifade etmeye çalıřır. Animasyonda müzik betimlenir. Bu yönüyle betimlenmeye çalıřılan mecra iki

¹⁰⁰ a.g.k.s.143-144

boyutlu yüzey üzerine tek kare değil, hiper - uzayda oluşturulan üç boyutlu ve çok kareli anlatımla müzik resmedilmiştir. Bu kilometre taşı olarak çok değerli bir zaman dilimidir. Çünkü betimlenmesi iki boyutlu yüzey üzerine genellikle tek kare alana resmedilmiş anlatım; canlandırılarak iki boyutlu çok kareli veya üç boyutlu çok kareli anlatım sağlanabilmektedir. Bu anlatım ile betimlenen çalışma çok daha etkili bir dil edinmiş olmaktadır.

Yaptığı çalışmaları Dennis H. Miller şöyle anlatır "Müzik parametrelerinin resimin çeşitli yönlerini doğrudan kontrol ettiği (ya da tersi şeklindeki) bazı karma malzemeli çalışmalardan farklı olarak ben, müziğe ve animasyona aynı zaman karesinde bir arada var olan iki ayrı ama eşit akım olarak bakarım. Benim amacım, aynı süreklilik ve gelişme ilkelerini görsel ve müzikal öğelere de uygulamak; başka bir deyişle, izleyici gözünde az çok şeffaf olan tematik bağlar kurarak çalışmaları birleştirmektir."¹⁰¹

Yine *Panspermia* animasyonunda, Karl Sims hayali bir galaksiler arası hayat formunun döngüsünü resmeder. Bu yönüyle bakıldığında apaçık bir betimleme söz konusudur. Betimleme yapılmışsa, illüstrasyondan söz edebiliyoruz. Kullanılan dil bakımından çok yakın ilişki olduğu açıktır.

4.7.4 Microstock ve Animasyon Videolar

Temel olarak *İmaj Bank* olarak bilinen sektör; fiyatların minimum düzeyde tutularak satılmasından dolayı bu adı almıştır. Yoğun olarak reklam ajansları, yayın evleri gibi kurumlara hizmet veren bir sektördür. İllüstrasyon vektör, 3D modellemeler, animasyon, video, fotoğraf gibi imaj türlerinden oluşmaktadır. İllüstratör, animatör, video sanatçıları ve fotoğraf sanatçıları tarafından beslenen milyar dolarlık bir sektördür.

Başlıca *Microstock* görsel ajansları şunlardır: Getty Images, İstockphoto, Shutterstock, Fotolia, Dreamstime. Bu firmaların dışında onlarca yeni ajans pastadan pay alma savaşındadır.

Microstock ajanslarında illüstrasyon ve 3D modelleme ve hareketli görüntüler yoğunlukla alıcı bulmaktadır.

¹⁰¹ a.g.k s.155

4.7.5 Dijital Animasyon ve Video

Yirmi birinci yüzyılda zaman tabanlı malzemeler kullanan sanatçılar,ellerinin altında birkaç onyıl önce rüyalarında bile göremeyecekleri düzeyde teknolojilere sahiptirler. Artık masaüstü bilgisayarlarıyla uyumlu profesyonel üretim aletleri vardır ve sanat eserlerinin DVD'yle ya da internete bağlanarak sunulmasındaki kolaylık, uluslararası dağıtım kanallarına kolayca ulaşmanın mümkün olduğu anlamına gelmektedir....

Dijital - öncesi çağda bir filmi ya da bir animasyonlu çalışmayı fiilen gerçekleştirmek oldukça zordu. Geleneksel animasyon, kısacık bir eser ortaya koymak için bile binlerce çizim yapmayı gerektiren, son derece zaman alan bir süreçtir.

Film, bir projektörden saniyede 24 karelik hızla, yani dakikada 1.440 görüntüyle akar. Bu oranı on dakikalık bir çalışmaya uyguladığınızda, elle çizilmiş animasyon yaratmanın (ayrıca, projeyi geliştirmek için gerekli bütün taslaklar, senaryo tasarımı ve diğer ön çizimleri tamamlamanın) ne ölçüde muazzam bir mesai gerektirdiğini kolaylıkla anlayabilirsiniz. Gerekli olan çalışmanın yoğunluğundan dolayı, günümüzle kıyaslandığında çok az kişinin bu güzel sanatlar aracı olarak animasyon yaratmakla ilgilendiğinin altını çizebiliriz....

Çoğu teknoloji - tabanlı sanat formu gibi video sanatın da bir icatla (bu örnekte, 1965'te piyasaya sürülen *Sony Portapak* taşınabilir video kamerayla) başladığı kabul gören bir saptamadır."¹⁰²

¹⁰² a.g.k., s.142-143

5. BÖLÜM

SONUÇ

Grafik tasarımın üretim olanaklarıyla ve kitlelerin algısıyla şekillendiğini belirtmek gerekmektedir. İletişim teknolojileriyle yakın bir bağı olan grafik tasarımın, sürekli kabuk değiştirdiği ve yenilendiği görülmektedir. Geleneksel sanatlardan resim, heykel ve benzer diğer sanat dalları dijital teknolojiden etkilenselerde; geleneksel üretim metodlarını devam ettirdikleri, grafik tasarımın ise teknolojilerin ve sosyal yaşamın etkisiyle şekillendiği anlaşılmaktadır.

Topluluklar; sosyal, ekonomik ve siyasal bakımdan şekillenip algılar değiştikçe; iletişim kodlarının da buna uygun şekilde değişikliğe uğradığı anlaşılmaktadır. Topluluğun yaşam alanında var olan her türlü gelişim, gerileme yada gelenekler ve alışkanlıkların doğrudan grafik tasarımı etkilediği görülmektedir.

İllüstrasyon ve animasyon arasındaki ilişki, toplumsal süreçlerle doğrudan bağlantılı ve yine geliştirilen olanaklarla doğru orantılı olduğu saptanmaktadır. Sosyal yaşamın belli periyodlarla değişikliğe uğradığı ve bu değişikliklerin insan algısında değiştirdiği görülmektedir.

Tüketim toplumunun değişen teknolojilerle meşgul olması ve kendi benliğinden uzaklaşması, algısında farklı gelişmesine neden olmaktadır. Özellikle oluşturulan hiper - gerçek dünyalar, insanların beklentilerininide değiştirmektedir. Mesajı iletmek için iki boyutlu yüzeyler, bu hiper - gerçek dünyalarda değerini kaybetmektedir. Hareketli görüntüler hatta hiper-dünyalar oluşturmak kitlelerle iletişim kurmak için yeni bir yöntemdir. Bu nedenle illüstrasyonun eğlenceli betimleme gücü, hareketlendirilerek hiper alanda ve siber dünyalarda çok daha etkin kullanılması gerekmektedir.

Sonuç olarak; grafik tasarımın yaşamla birlikte değişikliğe uğradığını ve evrim geçirdiğini belirtmek gerekmektedir. İllüstrasyon ve hareketli görüntü ilişkisinin hem teknik olanaklardan dolayı hemde değişen algılardan dolayı kaçınılmaz olduğu gerçeğine ulaşılmaktadır.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- Alain, W., & Çeviri. TÜRKEY, O. (2012, 4. Baskı). *Grafik Tasarım*. Yapı Kredi Yayınları.
- AMBROSE, G., AONO-BILSON, N., & Çeviri. TAŞÇIOĞLU, M. (2013). *Grafik Tasarımda Dil ve Yaklaşım. 1. Basım*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- AMBROSE, G., HARRIS, P., & Çeviri. BARHANA, B. (2010). *Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- AMBROSE, G., HARRIS, P., & Çeviri. USLU, M. (2012). *Grafik Tasarımın Temelleri. 1. Basım*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- ARMSTRONG, H., & Çeviri. USLU, M. E. (2010). *Grafik Tasarım Kuramı*. İstanbul: Espas Sanat Kuram Yayınları.
- ASLIER, M. (1991). *Grafik Sanatlar Tarih ve Yorumlar*. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Ana Sanat Dalı Basımevi.
- BECER, E. (2011). *İletişim ve Grafik Tasarım. 8. Baskı*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- BENJAMIN, W., & Çeviri. AKINHAY, O. (2012). *Fotoğrafın Kısa Tarihi. 1. Basım*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- DAĞ, D. E. (2011, 11-12). İllüstrasyonda alternatif diller: Buluntu nesnelere illüstrasyon. *Grafik Tasarım* , s. 84-85.
- DEDEAL, M. (2003). *İletişim Tasarımı ve Çokluortam. 1. Baskı*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- JAPONYA KÜLTÜREL İŞLER KURUMU, C. A. (2010, Ağustos). Japonya Medya Sanatları Festivali. *Sanat, Eğlence, Animasyon, Manga, Sergi Kataloğu* . İstanbul: Pera Müzesi Yayını.

- KETENCİ, H. F., & BİLGİLİ, C. (2006). *Yongaların 10 000 Yıllık Gizemli Dansı, Görsel İletişim & Grafik Tasarımı*. İstanbul: Beta Basım A.Ş.
- KILIÇ, L. (2008). *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi. 1.Baskı*. Ankara: Dost Kitabevi.
- NAPIER, S. Ç. (2008). *Anime, Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosuna*. İstanbul: ES Yayınları.
- ÖNÜR, D. D. (2002). *Küreselleşen Dünyada İletişim ve Toplum*. Ankara: Alp Yayınları.
- ÖZTEKİN, M. (2011 (1.Baskı)). *Manga, Bir Kültürel Direniş Aracı*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- ROBINS, K. (1999, 1.Basım). *İmaj, Görmenin Kültür ve Politikası*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- TEKİNALP, P. D., & UZUN, R. (2006). *İletişim Araştırmaları ve Kuramları*. İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım A.Ş.
- TUTAR, H. Y. (2003). *Genel ve Teknik İletişim*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- TÜRKER, İ. H. (2011). "Canlandırma"nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi* , 227-241.
- TWEMLOW, A. (2011). *Grafik Tasarım Ne İçindir?* İstanbul: YEM Yayın.
- UÇAR, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım. 4.Baskı*. İstanbul: İnkılap Yayınevi.
- ÜSTÜN, A. (1994). *Türkiye'de Karikatür, Çizgiroman ve Çizgi Film*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- WANDS, B. Ç. (2006). *Dijital Çağın Sanatı*. İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları.

- WARHOL, A. Ç. (2010 (2.Baskı)). *Andy Warhol Felsefesi (A'dan B'ye ve Gerisin Geriye)*. İstanbul: SEL Yayıncılık.
- WHITEHEAD, M. (2012). *Animasyon Filmler*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- WIGAN, M. (2012). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- WIGAN, M., & Çeviri. USLU, M. (2012). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- WILLIAMS, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber Limited.

Tezler

- ATAL, T. M. (2008). Günümüz Sanat Formu Olarak Video Art. *Dokuz Eylül Üniversitesi, GSF, Yüksek Lisans Tezi* .
- ATAN, U. (1995). Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri. *Selçuk Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi* .
- GÖKÇEARSLAN, A. (2007). Mizah İçerikli Canlandırmalarda Biçim ve Hareket. *H.Ü. Sanatta Yeterlilik Tezi* .
- GÜRSÖZLÜ, S. (2006). *Reklam Sektöründe İllüstrasyon ve Fotoğraf Kullanımının Tasarım Çözümlerinde Gerekliliği ve Nedenleri*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- KABA, F. (1992). Animasyonun Eğitim Amaçlı Kullanımı, Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

İnternet Kaynakları

Dr. E. S., D. (2013, 11 23). *Academia.edu*. Academia.edu:

https://www.academia.edu/1254006/Illustrasyonda_Alternatif_Diller_Buluntu_Nesnelerle_Illustrasyon adresinden alınmıştır

Facebook. (2013, 11 29). *Anlık Mesajlaşma İstemcileriyle Facebook Sohbet*. 2013 tarihinde Facebook.com:

<https://www.facebook.com/help/www/327324394019147> adresinden alındı

Google. (2013, 11 29). *Gmail*. Gmail.com: <http://www.gmail.com> adresinden alınmıştır

http://en.wikipedia.org/wiki/Jules_Chéret. (tarih yok). Wikipedia:

http://en.wikipedia.org/wiki/Jules_Chéret adresinden alınmıştır

<http://www.free80sarcade.com/>. (2013, December 31). Free80sarcade.com:

<http://www.free80sarcade.com/> adresinden alınmıştır

Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi. (2013). Marmara.edu.tr/gsf/:

http://dosya.marmara.edu.tr/gsf/2013_giris_sinav/KILAVUZ.pdf adresinden alınmıştır

Whatsapp. (2013, 11 29). *Whatsapp.com*. Whatsapp.com:

<http://www.whatsapp.com/?l=tr> adresinden alınmıştır

YETİŞKİN, E. (2013, 12 02). *Sular Artık Tersine Akıyor: Yeni Medya Sanatı Nasıl Okunabilir?* Academia.edu:

https://www.academia.edu/2044021/Yeni_Medya_Sanati_Nasil_Okunabilir adresinden alınmıştır

ŞEKİLLER LİSTESİ

1. Bölüm Şekiller Listesi

| | |
|--|----|
| Şekil 1.1 Lascaux mağarası. <i>Bizon, ölen adam ve kuş figürü.</i> | 3 |
| Şekil 1.2 Amerikan yerlilerinin kullandığı kavramsal yazı örnekleri. | 5 |
| Şekil 1.3 Çivi yazısının dönemsel evrimi..... | 5 |
| Şekil 1.4 Fenike Alfabesi. | 6 |
| Şekil 1.5 Yunan Alfabesi..... | 7 |
| Şekil 1.6 Roma Kapital Yazısı. | 8 |
| Şekil 1.7 Kurşundan dökülmüş "gotik" harfler. | 9 |
| Şekil 1.8 Gutenberg'in Matbaa Makinesi. | 9 |
| Şekil 1.9 Böhmen'li çiftçi (1460). | 10 |
| Şekil 1.10 İmparator Maximilian'ın <i>Dua Kitabı</i> | 11 |
| Şekil 1.11 Taş baskı (Litografi) makinesi. | 13 |
| Şekil 1.12 Litografi ile basılan bir afiş. | 14 |
| Şekil 1.13 Niepce'nin <i>ilk fotoğrafı</i> Pencereden görünüm (Le Gras), 1827. ... | 16 |
| Şekil 1.14 Linotipi makinesi ve çalışanlar. | 16 |
| Şekil 1.15 Güler Ertan (DTGSYO), 2012 | 19 |
| Şekil 1.16 Herbert Bayer - Sturm blond,1925..... | 20 |
| Şekil 1.17 Joost Schmidt,1923 | 21 |
| Şekil 1.18 Selahattin Ganiz (DTGSYO), <i>Yunus Emre, Tipografi-Poster</i> , 2012 | 22 |
| Şekil 1.19 Helvetica | 23 |
| Şekil 1.20 ENIAC..... | 26 |
| Şekil 1.21 Leon Harmon and Ken Knowlton, <i>Studies in Perception No. 1</i> , 1966. Size: 152 x 366 cm (5 x 12 ft). <i>Image courtesy of Ken Knowlton</i> . Detay (aşağıda)..... | 27 |
| Şekil 1.22 Benoit Mandelbrot, <i>IMB'de çalışırken</i> (solda), <i>2007 yılına ait</i> <i>fotoğraf</i> (sağda)..... | 28 |
| Şekil 1.23 Mandelbrot kümesinden iki farklı detay. | 29 |
| Şekil 1.24 Altair 8800, 1975. | 30 |
| Şekil 1.25 Street Fighter, 1987..... | 31 |
| Şekil 1.26 Pac - Man, 1980. | 31 |

| | |
|--|----|
| Şekil 1.27 Apple II ve PaintBrush..... | 32 |
| Şekil 1.28 Galloway, Kit; Rabinowitz, Sherrie, “Hole in Space”, 1980 Photography © Galloway, Kit; Rabinowitz, Sherrie. | 33 |
| Şekil 1.29 Macintosh, System 1.0, Finder 1.0, 1984..... | 34 |
| Şekil 1.30 Macintosh, System 1.0 / Finder 1.0., Menu. | 34 |
| Şekil 1.31 Apple I - İlk Apple Bilgisayar. | 35 |
| Şekil 1.32 Macintosh, 1984. | 35 |
| Şekil 1.33 Thomas Knoll ve Kardeşi John Knoll'un yazdığı, Photoshop'un ilk sürümü. | 37 |

2. Bölüm Şekiller Listesi

| | |
|---|----|
| Şekil 2.1 Jules Chéret, Paris Courses. | 48 |
| Şekil 2.2 Jules Chéret'in eğlence hayatını resimlediği çalışmalarından örnekler. | 49 |
| Şekil 2.3 Jules Chéret'in eğlence hayatını resimlediği çalışmalarından örnekler. | 50 |
| Şekil 2.4 Jules Chéret, Casino de Paris, Camille Stéfani, 1891 (üstte), Diğer çalışmalardan bazıları (altta) | 51 |
| Şekil 2.5 Alphonse Mucha - Donna Orechini (solda), Zodiac (sağda). | 52 |
| Şekil 2.6 Alphonse Mucha - Biscuits LeFevre-Utile..... | 53 |
| Şekil 2.7 Alphonse Mucha - F. Champenois Imprimeur-Éditeur, litografi, 1897 (sol), Bieres de la Meuse (sağ). | 54 |
| Şekil 2.8 Alphonse Mucha - Salon des Cent. 1897, Renkli Litografi (sol), Sarah Bernhardt. 1896, Renkli Litografi (sağ). | 54 |
| Şekil 2.9 Eugène Grasset - Encre L Marquet (solda), Larousse , 1890 (sağda). | 55 |
| Şekil 2.10 Eugène Grasset - Fêtes de Paris, 1886. | 56 |
| Şekil 2.11 Eugène Grasset - Afiş ve illüstrasyonlar. | 57 |
| Şekil 2.12 Firmin Bouisset, Chocolat Menier, 1893 (sağda). | 58 |
| Şekil 2.13 O'Galop - Michelin'in Bibendum Karakteri.(sol ve ortada). | 58 |
| Şekil 2.14 Steinlen, Le Chat Noir, Kabare Afişi , 1896. | 59 |

| | |
|---|----|
| Şekil 2.16 Henri de Toulouse-Lautrec , <i>Avril (Jane Avril), 1893(solda), Reine de Joie , 1892 (sağda)</i> | 60 |
| Şekil 2.15 Toulouse-Lautrec. | 60 |
| Şekil 2.17 Henri de Toulouse-Lautrec , <i>Moulin Rouge: La Goulue, 1891.</i> | 61 |
| Şekil 2.18 Henri de Toulouse-Lautrec, <i>Moulin Rouge: La Goulue, 1891.</i> | 62 |
| Şekil 2.19 Henri de Toulouse-Lautrec, <i>Afiş ve illüstrasyonlar.</i> | 63 |
| Şekil 2.20 Koloman Moser, <i>İllüstrasyon çalışmaları.</i> | 64 |
| Şekil 2.21 Bertold Löffler'in <i>Sarışın kadın illüstrasyonu.</i> | 65 |
| Şekil 2.22 Gustave Klimt <i>Theseus und Minotaurus, 1898.</i> | 66 |
| Şekil 2.23 Julius Diez, <i>Pelikan - Farben.</i> | 68 |
| Şekil 2.24 Julius Klinger, <i>Hermanns & Froitzheim, 1910.</i> | 69 |
| Şekil 2.25 Ludwig Holwein, <i>afiş çalışmaları için hazırladığı illüstrasyonlar.</i> 70 | |
| Şekil 2.26 Ludwig Holwein, Kehl, PKZ (sol), Claus Hinrich (ortada), Alman Savaş ve Sivil Mahkumlar Halk Fonu (sağ). | 70 |
| Şekil 2.27 Alfred Leete, <i>I want you 1914 (solda), Committee to sell the war, Vietnam Savaşı ve Sam Amca 1971 (sağda).</i> | 74 |
| Şekil 2.28 "I Want You" illüstrasyonu'ndan esinlenilmiş diğer çalışmalardan örnekler. | 74 |
| Şekil 2.29 Lavinski Prusakov, <i>The Man with the Movie Camera (Kameralı Adam), 1929.</i> | 76 |
| Şekil 2.30 Alexander Rodchenko. <i>Dışişleri Bakanlığı, Leningrad için afiş. 1924</i> | 77 |
| Şekil 2.31 Klutsis , <i>Propaganda Afişi.</i> | 78 |
| Şekil 2.34 Jean Carlu, <i>Sirop Des Vosges (solda)</i> | 81 |
| Şekil 2.32 Jean Carlu, <i>Production, II. Dünya Savaşı, 1941</i> | 81 |
| Şekil 2.33 Jean Carlu, <i>Pan American Caribbean</i> | 81 |
| Şekil 2.35 Cassandre, <i>Ernest, 1936.</i> | 82 |
| Şekil 2.36 Cassandre, <i>Normandie, 1935 (sol), Dubonnet - 3, 1932 (sol üst), L.M.S. Best Way, 1927 (sağ alt)</i> | 83 |
| Şekil 2.37 Leonetto Cappiello, <i>Bitter Campari, 1921 (sağ alt), Pates Baroni, 1921 (sağ üst)</i> | 84 |
| Şekil 2.38 Saul Steinberg, <i>New Yorker Kapağı, 1960.</i> | 86 |
| Şekil 2.39 Sascha Maurer, <i>Amerikan İllüstrasyonunu Avrupa Seviyesine taşımıştır.</i> | 87 |

| | | |
|------------|--|-----|
| Şekil 2.40 | Arthur Sarnoff (1912 - 2000), <i>Havy İllüstrasyon Örnekleri</i> | 89 |
| Şekil 2.41 | Richard Amsel, <i>Papillon Filmi için İllüstrasyon</i> , 1955. | 90 |
| Şekil 2.42 | Robert Edward McGinnis. | 91 |
| Şekil 2.43 | Andy Warhol, <i>The Velvet Underground, Banana</i> , 1967..... | 92 |
| Şekil 2.44 | Andy Warhol, <i>illüstrasyon çalışmalarından örnekler</i> | 93 |
| Şekil 2.45 | Gürbüz Doğan Ekşioğlu, <i>The New Yorker Kapak</i> , 1992. | 94 |
| Şekil 2.46 | Robert Crumb, <i>The New Yorker Kapak</i> , 2004. | 95 |
| Şekil 2.47 | Jan Lenica, <i>Tiyatro ve Opera Posterleri için illüstrasyonlar</i> | 96 |
| Şekil 2.48 | Milton Glaser, <i>Bob Dylan Posterleri için yaptığı illüstrasyon</i> | 97 |
| Şekil 2.49 | Roy Lichtenstein, <i>Umutsuz</i> , 1963. | 98 |
| Şekil 2.50 | Roy Lichtenstein'in çalışmalarından örnekler. | 99 |
| Şekil 2.51 | Nihat Dursun, <i>3D Yazılımlarından Maya ile hazırlanmış çalışmalar</i> , 2011. | 104 |
| Şekil 2.52 | Cemil Cahit Yavuz, <i>Bumerang</i> , 2011 107 | 107 |
| Şekil 2.53 | Cemil Cahit Yavuz, <i>Leke Oyunları</i> , OT Dergi, 2013 108 | 108 |
| Şekil 2.54 | Becca Thorne, <i>Red Riding Hood</i> , b.t..... 109 | 109 |
| Şekil 2.56 | Chow Hon Lam, b.t..... 109 | 109 |
| Şekil 2.55 | Jim Flora, <i>Brain Map (Beyin Haritası)</i> , 1964 109 | 109 |
| Şekil 2.57 | Jim Flora, <i>Columbia-Records</i> , 1945 111 | 111 |
| Şekil 2.58 | David Sossella, <i>Ray-Ban- Never Hide</i> , 2010 112 | 112 |
| Şekil 2.59 | Circa: <i>Murad Sigarası - Marcello Dudovich: Agfa</i> , 1930'lu yıllar. 113 | 113 |
| Şekil 2.60 | Hugh Kretschmer, <i>fotografik illüstrasyon</i> , b.t. 113 | 113 |
| Şekil 2.61 | Coke Koleksiyonu: <i>Coca-Cola Kutuları (Belçika)</i> , 2008..... 114 | 114 |
| Şekil 2.62 | Helio Hespanhol, <i>Pepsi 3DS Max Render</i> , b.t. 114 | 114 |
| Şekil 2.63 | Amy Robins, <i>Gaya, Fotoğraftan referans alınan, kağıt üzerine renkli kalem illüstrasyon</i> , 2011 115 | 115 |
| Şekil 2.64 | Jason Sailer, <i>Humphrey Bogart</i> , t.b. 116 | 116 |
| Şekil 2.65 | Jason Seiler, <i>Karakter tasarımı, World of Warcraft</i> , t.b. 117 | 117 |
| Şekil 2.66 | Jason Seiler, <i>Portre ve Karakter tasarımları</i> , t.b. 118 | 118 |
| Şekil 2.67 | Alexander Beim (LotusArt), <i>3D Render, Bruce Lee</i> , 2013..... 119 | 119 |
| Şekil 2.68 | Daniel Karlsson, <i>Fantastik karakterlerden örnekler</i> . t.b..... 120 | 120 |
| Şekil 2.69 | USC, <i>Yaratıcı Teknolojiler Enstitüsü, dijital modelleme</i> , b.t..... 121 | 121 |
| Şekil 2.70 | Isabelle Arsenault, <i>Virginia Wolf</i> , 2012..... 122 | 122 |

| | |
|--|-----|
| Şekil 2.71 Bernard Granger (Blexbolex), <i>Romance</i> , 2013 | 123 |
| Şekil 2.72 Nazan Erkmén, <i>Düşler ve Karabasanlar</i> , 2013 | 124 |
| Şekil 2.73 Arthur Rackham , <i>Alice Harikalar Diyarında</i> ,1907 (sol üst), Franc Mateu - <i>Disney</i> (sağ üst), Disney 2010 Yapımı Sinema Filmi (altta) | 125 |
| Şekil 2.74 Elisa Chavarri, Lucy Cousins, Rebecca Dautremer, James Dean, Erin McGuire ve Kevin Hawkes'in <i>illüstrasyonları</i> . t.b..... | 126 |
| Şekil 2.75 Jas. A. Smith, Emma Dodd, Dan Santat, Stephen McCranie, Karen Day ve Ana Juan'ın <i>illüstrasyonları</i> . t.b. | 127 |
| Şekil 2.76 Jennifer L. Holm and Matthew Holm, Ursula Vernon, Sophie Blackall, Kevin Sylvester, Kevin Cornell ve Suntia'nın <i>illüstrasyonları</i> . t.b. | 128 |
| Şekil 2.77 Hugh Kretschmer, <i>fotografik illüstrasyon</i> , b.t. | 129 |
| Şekil 2.78 Evan Lee, t.b. | 130 |
| Şekil 2.79 Evan Lee, <i>Dijital illüstrasyon</i> , t.b. | 131 |
| Şekil 2.80 Güler Ertan, <i>Mask</i> | 132 |
| Şekil 2.81 Vektör Çizim..... | 133 |
| Şekil 2.82 Nihat Dursun, <i>istock - Getty Images</i> , 2011 - 2013 | 133 |
| Şekil 2.83 Vektörel çizim, % 6400 kez büyütülmüş ayrıntı, 2013. | 134 |
| Şekil 2.84 Nihat Dursun, <i>Microstock için illüstrasyon</i> , 2012 | 134 |
| Şekil 2.85 Piksel Görüntü, 72 ppi ve 300 ppi değerinde aynı görüntü; yakınlaştırma oranı %200. <i>Adobe.com</i> , 2013 | 136 |
| Şekil 2.86 Nihat Dursun, <i>yüksek çözünürlükle dijital ortama aktarılmış illüstrasyon</i> , Akrylic, 2001 | 138 |
| Şekil 2.87 Adobe Photoshop, <i>Görüntü Boyutu</i> ,2013 | 139 |
| Şekil 2.88 Conceptartworld, <i>Konsept Art</i> , b.t..... | 140 |
| Şekil 2.89 Kerem Beyit, <i>Konsept Art çalışmalarından örnekler</i> | 141 |
| Şekil 2.90 Emrah Elmaslı, b.t..... | 142 |
| Şekil 2.91 Cemre Özkurt | 142 |
| Şekil 2.92 Kaija Rudkiewicz, Crytek, <i>RYSE Son of Rome</i> , 2013..... | 143 |
| Şekil 2.93 Kaija Rudkiewicz, Crytek, <i>RYSE Son of Rome</i> , 2013..... | 144 |
| Şekil 2.94 Joseph Feinsilver, 2012 | 145 |
| Şekil 2.95 Kekai Kotaki, t.b. | 146 |

3. Bölüm Şekiller Listesi

| | | |
|------------|---|-----|
| Şekil 3.1 | Altamira Mağarası, <i>Hareketli Sekiz Bacaklı Domuz Betimlemesi</i> . . | 149 |
| Şekil 3.2 | Magic lantern, Sihirli fener | 149 |
| Şekil 3.3 | Magic lantern, <i>Sihirli fener ve sunum</i> | 150 |
| Şekil 3.4 | John A. Paris, <i>Taumatrop</i> , 1825..... | 151 |
| Şekil 3.5 | Zeotrope. 1834 | 151 |
| Şekil 3.6 | Praxinoscope, 1877. | 152 |
| Şekil 3.7 | Matches: <i>An Appeal</i> , 1899. | 153 |
| Şekil 3.8 | Emile Cohl - <i>Fantasmagorie</i> , 1908..... | 154 |
| Şekil 3.10 | Winsor McCay, <i>Dinazor Gertie</i> ,1914..... | 155 |
| Şekil 3.9 | Winsor McCay, <i>Dinazor Gertie</i> ,1914..... | 155 |
| Şekil 3.11 | Otto Messmer, <i>Felix the Cat</i> , 1920'ler. | 156 |
| Şekil 3.12 | Walt Disney, <i>Mickey Mouse</i> , 1929. | 157 |
| Şekil 3.13 | Pixar animasyon filmleri. | 159 |
| Şekil 3.14 | Mısır Duvar resimleri. <i>M.Ö.1600, II.Ramses dönemi</i> | 160 |
| Şekil 3.15 | Eski Yunan, <i>Vazo üzerine hareketli görüntüler, M.Ö. 530'lı yıllar</i> | 160 |
| Şekil 3.16 | a.g.k., Storyboard, anahtar kareler ve temas. | 161 |
| Şekil 3.17 | a.g.k.,Çizimlerin yapıldığı döner kapaklı ışıklı masalar. | 162 |
| Şekil 3.18 | a.g.k.,Çekim planına göre karelerin çekimi. | 162 |
| Şekil 3.19 | a.g.k.,Çekim planına göre kameraman kareleri çeker. | 163 |
| Şekil 3.20 | a.g.k., Pim takılı çizim masaları. | 164 |
| Şekil 3.21 | a.g.k., Kurbağanın zıplama animasyonu. | 164 |
| Şekil 3.22 | Pixar, <i>For the Birds</i> , 2000 | 165 |
| Şekil 3.23 | Autodesk Yazılımları. | 167 |
| Şekil 3.24 | Adobe Yazılımları. | 167 |
| Şekil 3.25 | Zbrush, Cinema 4D | 167 |

4. Bölüm Şekiller Listesi

| | | |
|-----------|---|-----|
| Şekil 4.1 | Uluslararası Af Örgütü, <i>Harekete duyarlı aile içi şiddet mesajı</i> | 176 |
| Şekil 4.2 | Dicky Graham, <i>Marcel Mutt</i> , t.b..... | 184 |
| Şekil 4.3 | David Goldin, “ <i>Fireman</i> ” t.b. | 185 |

| | |
|---|-----|
| Şekil 4.4 Cevat Yerli, Avni Yerli, Faruk Yerli | 194 |
| Şekil 4.5 Crysis 3, Crytek & EA, 2012..... | 195 |
| Şekil 4.6 Google Glass | 197 |
| Şekil 4.7 Conquistador | 201 |
| Şekil 4.8 Ichijo Yukari | 202 |
| Şekil 4.9 Igarashi Daisuke, <i>Children of the Sea</i> | 203 |
| Şekil 4.10 Isshiki Makoto..... | 204 |
| Şekil 4.11 Inoue Takehiko..... | 204 |
| Şekil 4.12 Matsumoto Taiyou, <i>Sunny</i> , 2010 | 205 |
| Şekil 4.13 Hokusai, <i>Balıkçının Karısının Rüyası</i> , 1820 | 207 |
| Şekil 167 Ahmet Süreyya Koçtürk..... | 210 |
| Şekil 4.15 Andy Deck, <i>Glyphiti</i> , 2001 | 212 |
| Şekil 4.16 Karl Sims, <i>Panspermia</i> , 1990 | 213 |
| Şekil 4.17 Clara Chan , <i>Autmn Bamboo</i> , 2000..... | 214 |

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

ADI VE SOYADI: NİHAT DURSUN

DOĞUM YERİ VE TARİHİ: VARTO / 01.06.1971

E-MAIL: MAIL@NIHATDURSUN.COM

TELEFON: 0212.607 30 00

(EV/CEP): 537 624 32 27

EĞİTİM DURUMU

2013 - AREL ÜNİVERSİTESİ, SOSYAL BİLİMLER, GRAFİK

1991 – 1995 - MARMARA ÜNİVERSİTESİ, GSF, GRAFİK

YABANCI DİL

İNGİLİZCE (ORTA)

FRANSIZCA (BAŞLANGIÇ)

İŞ TECRUBESİ

İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ, Öğretim Gör. (2011-2013)

İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ, Öğretim Gör. (2012-2013)

YENİYÜZYIL ÜNİVERSİTESİ, Öğretim Gör. (2012-2013)

BEYKENT ÜNİVERSİTESİ, Öğretim Gör. (2013)