



**KARAKTER TASARIMINDA UMULMADIK BİR
İLHAM KAYNAĞI:
DİYATOMELER**

(Yüksek Lisans Tezi)

Gamze ERDOĞAN

Kütahya – 2020

T.C.
KÜTAHYA DUMLUPINAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
Birleşik Sanatlar Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

**KARAKTER TASARIMINDA UMULMADIK BİR İLHAM
KAYNAĞI: DİYATOMELER**

Danışman:
Dr. Öğr. Üyesi Hami Onur BİNGÖL

Hazırlayan:
Gamze ERDOĞAN

Kütahya – 2020

Kabul ve Onay

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne,

Bu çalışma, jürimiz tarafından Birleşik Sanatlar Anasanat Dalında YÜKSEK LİSANS
TEZİ ÇALIŞMA RAPORU olarak kabul edilmiştir.

Başkan..... (İmza)

Üye..... (İmza)

Üye..... (İmza)

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

İmza

Prof. Dr. Şahmurat ARIK
Enstitü Müdürü

Bilimsel Etik Bildirimi

Yüksek Lisans tezi olarak hazırladığım “Karakter Tasarımında Umulmadık Bir İlham Kaynağı: Diyatomeler” adlı çalışmanın öneri aşamasından sonuçlandığı aşamaya kadar geçen süreçte bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle uyduğumu, tez içindeki tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığımı, bu çalışmamda doğrudan veya dolaylı olarak yaptığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu beyan ederim.

15/01/2020

Gamze ERDOĞAN

Özgeçmiş

Gamze ERDOĞAN, 1989 yılında İstanbul'da doğdu. İlk ve orta öğrenimini İstanbul'da tamamladı. 2009 – 2013 yılları arasında Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film / Animasyon ASD bölümü ile lisans eğitimini tamamladı. Mezun olduktan kısa bir süre sonra sektörün öncülerinden olan çeşitli post-prodüksiyon şirketlerinde, kurgu editörü olarak sonlandığı üç senelik iş deneyiminin ardından, iş hayatına Freelancer olarak devam etti. Eğitim hayatını sürdürmeye karar verdikten sonra 2016 yılında, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Birleşik Sanatlar Anasanat Dalı'nda Yüksek Lisans eğitimine başladı. 2019 yılında medya sektöründe hizmet veren kendi dijital medya ajansını kurdu. Çalışmalarına bu alanda devam etmektedir.

Araştırmanın oluşmasında her türlü desteği vererek beni yüreklendiren, araştırmanın amacı doğrultusunda ilerlemesini sağlayan değerli danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Hami Onur BİNGÖL'e ve ikinci danışmanım Doç. Dr. Cüneyd Nadir SOLAK'a, tezimin sonuçlandırılmasında büyük katkıları bulunan jüri üyesi hocalarım; Dr. Öğr. Üyesi Eren Evin KILIÇKAYA BOĞ ve Dr. Öğr. Üyesi Banu DAVUN'a, yüksek lisans ders ve atölye çalışmalarımda bana emekleriyle katkıda bulunan kıymetli hocalarıma, sevgi ve desteklerini hep yanımda hissettiğim değerli aileme en içten teşekkürlerimi saygıyla sunarım.

ÖZET

KARAKTER TASARIMINDA UMULMADIK BİR İLHAM KAYNAĞI: DİYATOMELER

ERDOĞAN, Gamze

Yüksek Lisans Tezi, Birleşik Sanatlar Anasanat Dalı
Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Hami Onur BİNGÖL
Ocak, 2020, 121 sayfa

Geçmişten günümüze illüstrasyon; kişinin sahip olduğu bilgi doğrultusunda fikir ve düşüncelerinin anlam bütünlüğünü bozmadan, ana fikri aktaran ve toplumu bilinçlendirme amacı taşıyan resimleme sanatı olmuştur. İllüstratör bu bilgi aktarımı sırasında çeşitli tekniklerden yararlanmaktadır. Bunlardan birisi olan karakter tasarımı olgusu, derinlemesine inceleme gerektiren bir konudur. Karakter yaratım sürecinde her yeni karakter bir referans kaynağına ihtiyaç duymaktadır. İllüstratör bu referans kaynağını teknik bilgisi ve gözlem yeteneği dahilinde işlerse çalışmalarında başarılı sonuçlar elde etmiş olur. Multidisipliner bu çalışmada su algileri olarak bilinen diyatomelerle, karakter tasarımında alışılmadık referans noktalarına yeni bir bakış açısı getirilmiştir. Bilimsel illüstrasyon alanında karakter tasarımı yaparken dikkat edilmesi gereken hususlara değinilmiş, multidisipliner bir çalışmanın ürünü olan diyatomelerin mikroskop görüntüleri referans alınarak gelecek çalışmalara kaynak sunmak ve katkıda bulunmak amacıyla karakter tasarımları yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İllüstrasyon, Karakter Tasarımı, Diyatomeler.

ABSTRACT**AN UNEXPECTED INSPIRATION POINT IN CHARACTER DESIGN:
DIATOMS****ERDOĞAN, Gamze****M. Se. Thesis, Combined Arts Mainart Department****Thesis Advisor: Asst. Prof. Dr. Hami Onur BİNGÖL****January 2020, 121 pages**

Illustration from past to present; has been the art of painting which conveys the main idea and aims to raise the awareness of the society without disturbing the integrity of the meaning of the ideas and thoughts in line with the knowledge of the person. The illustrator makes use of various techniques during this information transfer. One of them which character design is an issue that requires in-depth analysis. In the character creation process, each new character needs a reference source. If the illustrator processes this reference source with his technical knowledge and observation ability, he will have successful results in his work. In this multi-disciplinary study, diatoms known as water algae bring a new perspective to the usual reference points in character design. In the field of scientific illustration, character design has been mentioned and character designs have been made with reference to microscope images of diatoms which are the product of a multi-disciplinary study, in order to provide a source for and contribute to the upcoming researches.

Keywords: Illustration, Character Design, Diatoms.

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET.....	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER LİSTESİ	x
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM İLLÜSTRASYON SANATI VE GEREKLİLİKLERİ

1.1. İLLÜSTRASYON NEDİR?	6
1.2. İLLÜSTRASYONUN TARİHSEL GELİŞİMİ	7
1.3. İLLÜSTRASYONUN TÜRKİYE’DEKİ TARİHSEL GELİŞİMİ.....	10
1.4. İLLÜSTRASYON ÇEŞİTLERİ	14
1.4.1. Reklam İllüstrasyonları.....	14
1.4.2. Süreli Yayın İllüstrasyonları.....	20
1.4.3. Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonlar.....	23
1.4.4. Hareketli Medya İllüstrasyonları	25
1.5. İLLÜSTRASYON TEKNİKLERİ	25
1.5.1. Geleneksel İllüstrasyon Teknikleri	25
1.5.2. Dijital İllüstrasyon Teknikleri.....	29
1.6. İLLÜSTRASYONDA TASARIM ELEMANLARI VE İLKELERİ	30
1.6.1. Tasarım Elemanları.....	31
1.6.1.1. Çizgi.....	31
1.6.1.2. Doku.....	32
1.6.1.3. Renk	33
1.6.1.4. Ton	36
1.6.1.5. Biçim.....	37
1.6.1.6. Mekân	38
1.6.2. Tasarım İlkeleri.....	38
1.6.2.1. Ritim	39
1.6.2.2. Denge	39
1.6.2.3. Vurgu	40
1.6.2.4. Zıtlık.....	40
1.6.2.5. Armoni	41
1.6.2.6. Oran.....	41
1.6.2.7. Bütünlük.....	41

İKİNCİ BÖLÜM MODERN BİLİM VE BİLİMSEL İLLÜSTRASYON

2.1. MODERN BİLİM VE BİLİMSEL İLLÜSTRASYONUN GEREKLİLİĞİ.	44
2.2. BİLİMSEL İLLÜSTRASYON ÇEŞİTLERİ	46
2.2.1. Botanik İllüstrasyonu.....	46
2.2.2. Zooloji İllüstrasyonu.....	48
2.2.3. Tıbbi İllüstrasyon.....	49
2.3. BİLİMSEL İLLÜSTRASYON ALANINDA UMULMADIK BİR İLHAM KAYNAĞI: DİYATOMELER.....	53
2.4. İLLÜSTRASYONDA KARAKTER TASARIMI	57
2.5. KARAKTER TASARIMINDA TASARIM ELEMANLARI.....	62
2.5.1. Form ve Silüet.....	62
2.5.2. Anatomik Oran ve Denge	64
2.5.3. Kostüm ve Aksesuarlar	65
2.5.4. Renk Kullanımı.....	66
2.5.5. Üslup.....	67
2.6. KARAKTER TASARIMINDA KARAKTERE YÜKLENEN TİPOLOJİLER.....	67
2.6.1. Karakterin Fizyolojik Özelliği	68
2.6.2. Karakterin Sosyolojik Özelliği	68
2.6.3. Karakterin Psikolojik Özelliği	69

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM KARAKTER TASARIMINDA UMULMADIK BİR İLHAM KAYNAĞI: DİYATOMELER VE KARAKTER UYGULAMASI

3.1. KARAKTER TASARIMINDA UMULMADIK BİR İLHAM KAYNAĞI: DİYATOMELER VE KARAKTER UYGULAMASI.....	71
3.1.1. Karakterlerin Tipolojisi.....	72
3.1.1.1. Lindavia Balatonis – Yeni Kayıt.....	72
3.1.1.2. Diatoma Vulgaris – Diyatome	74
3.1.1.3. Planothidium Lanceolatum – Sukevgiri.....	76
3.1.1.4. Surirella Peisonis – Aşıksurirella.....	78
3.1.1.5. Diploneis Krammeri – Yeni Kayıt.....	80
3.1.1.6. Fallacia Pygmaea – Suakidesi.....	82
3.1.1.7. Pantocsekiella Ocellata – Eke Susofası	84
3.1.1.8. Epithemia Sorex – Subıyığı	86
3.1.1.9. Didymosphenia Geminata – Susürahisi	88

3.1.1.10. Rhopalodia Gibba – Suşapkası	90
3.1.2. Karakter Tasarım Aşamaları ve Referans Noktaları Diyatomeler.....	92
SONUÇ	113
KAYNAKÇA	116
DİZİN	121



GÖRSELLER LİSTESİ

Sayfa

Görsel 1.1: İspanya “La Pasiega Mağarası” Neanderthal Çizimleri	8
Görsel 1.2: Egyptian Books Of The Dead And The Ramesseum Papyrus	9
Görsel 1.3: Kitab-ı Cihannüma – Kâtip Çelebi	10
Görsel 1.4: Münih Fehim Özerman	11
Görsel 1.5: Kulüp Rakısı Etiket – İhap Hulusi Görey	12
Görsel 1.6: Alfabe Kitap Kapağı – İhap Hulusi Görey	12
Görsel 1.7: Devlet Hava Yolları Afişi – İhap Hulusi Görey	13
Görsel 1.8: Keşanlı Ali Destanı – Devlet Tiyatroları Afişi 1984.....	15
Görsel 1.9: Harvey Nichols – Basın İlanı	16
Görsel 1.10: Norman Granz Jazz At The Philharmonic – CD Kapağı	17
Görsel 1.11: Whitebite – Ambalaj Tasarımı	18
Görsel 1.12: Moda İllüstrasyon Örneği	19
Görsel 1.13: Tipografik İllüstrasyon Örneği	20
Görsel 1.14: Gazete İllüstrasyon Örneği	21
Görsel 1.15: Dergi İllüstrasyon Örneği	22
Görsel 1.16: Çocuk Kitabı İllüstrasyon Örneği	23
Görsel 1.17: Teknik İllüstrasyon Örneği	24
Görsel 1.18: Bilimsel İllüstrasyon Örneği	24
Görsel 1.19: Paul Lung – Kara Kalem Tekniği Örneği	26
Görsel 1.20: Gül Kılıç – Guaj Boya Tekniği Örneği	27
Görsel 1.21: Ray Bradbury – Airbrush Tekniği Örneği	29
Görsel 1.22: Vektörel & Piksel Tabanlı Dijital İllüstrasyon Farkı	30
Görsel 1.23: Çizgisel İllüstrasyon Örneği	31
Görsel 1.24: Susan Maxwell Schmidt - İllüstrasyon Doku Örneği	32
Görsel 1.25: Isaac Newton - Renk Tayfı	33
Görsel 1.26: Toplamsal ve Çıkarımsal Renk Metodu	34
Görsel 1.27: Form ve Biçim Örneği	38
Görsel 2.1: Botanik İllüstrasyon Örneği	47
Görsel 2.2: Zooloji İllüstrasyon Örneği	49
Görsel 2.3: Body World Sergisi	50

Görsel 2.4: Tıbbi İllüstrasyon Örneği	51
Görsel 2.5: İplik – Şerit – Yıldız Koni Örneği	53
Görsel 2.6: Petri Kabı Örneği	54
Görsel 2.7: Ernst Heackel – Doğadaki Sanat Formları	57
Görsel 2.8: Betty Boop - Boop – Oop – a – Doop!.....	61
Görsel 2.9: Osvaldo Cavandoli – La Linea	64
Görsel 2.10: Tweety & Sylvester - Anatomik Oran Örneği	65
Görsel 3.1: ‘Lindavia Balatonis – Yeni Kayıt’ Gamze Erdoğan	73
Görsel 3.2: ‘Diyatoma Vulgaris – Diyatome’ Gamze Erdoğan	75
Görsel 3.3: ‘Planothidium Lanceolatum – Sukevgiri’ Gamze Erdoğan	77
Görsel 3.4: ‘Surirella Peisonis – Aşıksurirella’ Gamze Erdoğan	79
Görsel 3.5: ‘Diploneis Krammeri – Yeni Kayıt’ Gamze Erdoğan	81
Görsel 3.6: ‘Fallacia Pygmaea – Suakidesi’ Gamze Erdoğan	83
Görsel 3.7: ‘Pantocsekiella Ocellata – Eke Susofası’ Gamze Erdoğan	85
Görsel 3.8: ‘Epithemia Sorex – Subıyığı’ Gamze Erdoğan	87
Görsel 3.9: ‘Didymosphenia Geminata - Susürähisi’ Gamze Erdoğan	89
Görsel 3.10: ‘Rhopalodia Giibba - Suşapkası’ Gamze Erdoğan	91
Görsel 3.11: Işık Mikroskobunda Lindavia Balatonis ve Son Hali	92
Görsel 3.12: Adobe Photoshop’ta Lindavia Balatonis Tasarım Süreci I	93
Görsel 3.13: Adobe Photoshop’ta Lindavia Balatonis Tasarım Süreci II	93
Görsel 3.14: Adobe Photoshop’ta Lindavia Balatonis Tasarım Süreci III	94
Görsel 3.15: Işık Mikroskobunda Diatoma Vulgaris ve Son Hali	94
Görsel 3.16: Adobe Photoshop’ta Diatoma Vulgaris Tasarım Süreci I	95
Görsel 3.17: Adobe Photoshop’ta Diatoma Vulgaris Tasarım Süreci II	95
Görsel 3.18: Adobe Photoshop’ta Diatoma Vulgaris Tasarım Süreci III	96
Görsel 3.19: Işık Mikroskobunda Planothidium Lanceolatum ve Son Hali	96
Görsel 3.20: Adobe Photoshop’ta Planothidium Lanceolatum Tasarım Süreci I	97
Görsel 3.21: Adobe Photoshop’ta Planothidium Lanceolatum Tasarım Süreci II.....	97
Görsel 3.22: Adobe Photoshop’ta Planothidium Lanceolatum Tasarım Süreci III.....	98
Görsel 3.23: Işık Mikroskobunda Surirella Peisonis ve Son Hali	98
Görsel 3.24: Adobe Photoshop’ta Surirella Peisonis Tasarım Süreci I	99
Görsel 3.25: Adobe Photoshop’ta Surirella Peisonis Tasarım Süreci II	99

Görsel 3.26: Adobe Photoshop'ta Surirella Peisonis Tasarım Süreci III	100
Görsel 3.27: Işık Mikroskopunda Diploneis Krammeri ve Son Hali	100
Görsel 3.28: Adobe Photoshop'ta Diploneis Krammeri Tasarım Süreci I	101
Görsel 3.29: Adobe Photoshop'ta Diploneis Krammeri Tasarım Süreci II	101
Görsel 3.30: Adobe Photoshop'ta Diploneis Krammeri Tasarım Süreci III	102
Görsel 3.31: Işık Mikroskopunda Fallacia Pygmaea ve Son Hali	102
Görsel 3.32: Adobe Photoshop'ta Fallacia Pygmaea Tasarım Süreci I	103
Görsel 3.33: Adobe Photoshop'ta Fallacia Pygmaea Tasarım Süreci II	103
Görsel 3.34: Adobe Photoshop'ta Fallacia Pygmaea Tasarım Süreci III	104
Görsel 3.35: Işık Mikroskopunda Pantocsekiella Ocellata ve Son Hali	104
Görsel 3.36: Adobe Photoshop'ta Pantocsekiella Ocellata Tasarım Süreci I	105
Görsel 3.37: Adobe Photoshop'ta Pantocsekiella Ocellata Tasarım Süreci II	105
Görsel 3.38: Adobe Photoshop'ta Pantocsekiella Ocellata Tasarım Süreci III	106
Görsel 3.39: Işık Mikroskopunda Epithemia Sorex ve Son Hali	106
Görsel 3.40: Adobe Photoshop'ta Epithemia Sorex Tasarım Süreci I	107
Görsel 3.41: Adobe Photoshop'ta Epithemia Sorex Tasarım Süreci II	107
Görsel 3.42: Adobe Photoshop'ta Epithemia Sorex Tasarım Süreci III	108
Görsel 3.43: Işık Mikroskopunda Didymosphenia Geminata ve Son Hali	108
Görsel 3.44: Adobe Photoshop'ta Didymosphenia Geminata Tasarım Süreci I	109
Görsel 3.45: Adobe Photoshop'ta Didymosphenia Geminata Tasarım Süreci II	109
Görsel 3.46: Adobe Photoshop'ta Didymosphenia Geminata Tasarım Süreci III	110
Görsel 3.47: Işık Mikroskopunda Rhopalodia Gibba ve Son Hali	110
Görsel 3.48: Adobe Photoshop'ta Rhopalodia Gibba Tasarım Süreci I	111
Görsel 3.49: Adobe Photoshop'ta Rhopalodia Gibba Tasarım Süreci II	111
Görsel 3.50: Adobe Photoshop'ta Rhopalodia Gibba Tasarım Süreci III.....	112



TEZ METNİ

GİRİŞ

Araştırmanın Problemi

İllüstrasyon (resimleme sanatı); temeli çizgiye dayanan, gözlem ve araştırmayı ilke edinmiş, birçok resim ve grafik öğesinin oluşturulan senaryo ile belirli bir düzen ve dinamizm çerçevesinde, tasarım ilke ve elemanlarına uyarak oluşturulduğu çizimler bütünüdür. Tarihsel gelişimi boyunca devinimi olmayan desenlerle tarih öncesi çağlarda varlığını göstermiş, ilerleyen zaman döngüsü içerisinde de dinamik çizgi ve renklerle tasarım ilkelerine uyarak günümüze kadar varlığını sürdüren bir tasarım formu olmuştur.

Günümüzde yalnızca bir hikâye anlatı biçimi değil, iletişim ve uygulamanın etkin olduğu her sektörde, özellikle eğitim alanında aktif bir biçimde yer edinmiş olan illüstrasyon, günlük yaşantımızın her alanında kendine özgü bir yaşam alanı oluşturmuştur. Gelişen teknoloji, beraberinde bu alana bilgisayar teknolojisini de getirmiş, illüstrasyon; hareketli medya, reklam, basın-yayın sektörü, bilimsel ve mekanik alanlar gibi farklı sektörlerde de hayat bulmuştur.

İllüstrasyon tasarımlarının etkin iletişim araçlarından biri olan karakter olgusu ise, illüstrasyon sürecini yönlendiren en temel etkenlerden biridir. Topluma yönelik hazırlanan her ürün gibi tasarlanan karakterler, eğitirken içinde mizah duygusunu hissettiren, görsel bütünlüğü barındıran, sanat ve tasarım ilkelerine uyum sağlayan, kitap, çizgi roman, çizgi film, oyuncak, marka maskotları gibi senaryoyu odak noktası olarak ele alan ve görselleştirilen hayali kahramanlar bütünüdür.

Deformasyona uğramış, hayali diye betimleyebildiğimiz birçok karakter tasarımının aslında doğal döngüde var olmadığı düşünülse de doğada bulunan somut nesnelere referans alınarak tasarlandığı bilinmektedir. Günümüzde bir karakterin yaratım sürecinde insan-hayvan birleşimi, cansız objeler, hayvan ya da sadece insan figürleriyle karakter yaratım sürecini farklı tasarım boyutlarına taşımak, illüstratörlerin sıkça başvurduğu yöntemlerden birisi olmuştur.

Öyle ki, özellikle İtalya’da yaşanan Rönesans dönemine bakıldığında, mucitlerin içerisinde tasarım unsuru barındıran birçok mühendislik ürününün başlangıç noktalarını doğadan aldığı bilinmektedir. Bu durumun günümüzde hala geçerli olduğunu söylemek mümkündür. Bu vesile ile multidisipliner bir yaklaşım içerisinde, Biyoloji biliminde var

olduđu bilinen ve alan dıřı insanların ‘‘Su Algleri’’ olarak, naif bir biimde tanımladıkları diyatomeler arařtırmanın uygulamasına iliřkin bir bařlangı noktasıdır.

Biyoloji biliminden uzmanlar ile yapılan grüşmelerde, gzle grlemeyecek kadar kk canlılar olan diyatomelerin alternatif grsellerine ihtiya olduđu sonucuna varılmıřtır. Bu vesile ile diyatomelerin bugne kadar tasarlanmamıř eřitli illstrasyon formları ile resmedilmesi, hareketlendirilmesi, ortaya ıkan tasarımların eđitim materyali olarak kullanılması durumundaki dntler ve alıřmaların bitiminde ne tr sonulara ulařılacađı arařtırmanın genel problemini oluřturmaktadır.

Arařtırmanın Amacı

Bu arařtırmanın genel amacı, illstrasyon alanında yapılan karakter tasarımlarının oluřum srecini incelemek, karakter tasarımında alıřılagelmiř referans noktalarına multidisipliner alternatif bir alıřma ile kaynak sunmak ve ileride yapılacak olan alıřmalara katkıda bulunmaktır.

Arařtırmanın nemi

Bu alıřmada illstrasyon alanı ierisinde nemli bir yer edinen karakter tasarım sreci incelenecek, karakter tasarım ařamasında referans ıkıř noktalarına yeni bir bakıř aısı getirilecek, bilim ve sanat dallarının bir araya gelmesiyle multidisipliner bir yaklařım ortaya konulmaya alıřılacaktır.

İllstrasyon alanının geliřmesiyle karakter tasarımlarının gnlk hayatımızda yařayan bir ifade biimi olması ve hitap ettikleri kitle ile birebir iletiřim halinde olması sebebi ile alıřmanın; illstrasyon alanında karakter tasarım alıřması yapacaklara yol gsterici bir kaynak olması, bilim ve sanat dalları arasındaki multidisipliner yeni alıřmalara yol gsterici kaynak niteliđi tařıması ve Biyoloji bilimine grsel kaynak sađlayabilme ihtimali olması bakımından nemlidir.

Sınırlılıklar

İllstrasyon tasarımlarının dikkate alındıđı bu arařtırma; karakter tasarımı alanı ile sınırlandırılmıřtır. alıřmanın diđer sınırlılıkları;

- Trkiye’deki akarsu ve gllerde bulunan diyatomelerin mikroskop grntleri,
- alıřmanın uygulama ařamasında kullanılan bilgisayar yazılımları ve biyolojik ekipmanlar,

- Arařtırmacının sahip olduđu finansman ile sınırlıdır.

Uygulamadaki karakter tasarımlarında kullanılan referans mikroskop görüntülerinin bilimsel olarak arařtırılan tür sayısı kesin olarak bilinmese de karakter tasarımına uygun olabilecek 10 farklı tür seçilerek tasarımlar sınırlandırılmıştır. Öte yandan, uygulamada kullanılan, mikroskopla alınan referans diyatome görüntülerinin birçok farklı taksonları bilimsel arařtırmalarda kullanılmış olup, karakter tasarımına en uygun 10 adet diyatome formu tercih edilmiştir.

Evren ve Örneklem

Arařtırmanın evrenini; grafik tasarımının ayrılmaz bir parçası olan illüstrasyon, örneklemini ise; bu alanlarda yapılan sayısal karakter tasarımları ve bu çalışmanın uygulama kısmında tasarımlar oluşturulurken referans kaynağı olarak kullanılan diyatomeler ve onların sayısal illüstrasyonlarının tasarlanması oluşturmaktadır.

Varsayımlar

Bu arařtırmada;

- Diyatomelerin gözle görülemeyecek kadar küçük canlılar olması münasebeti ile eldeki mikroskop görüntülerinin göz ile görüldüğü,
- Referans kaynağı olarak kullanılan diyatome görüntülerinin illüstrasyon tasarımına uygun formlar olduđu varsayılmıştır.

Yöntem

“Arařtırmada tarama modeli kullanılmıştır. Tarama modelleri, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduđu şekliyle betimlemeyi amaçlayan arařtırma yaklaşımlarıdır. Arařtırmaya konu olan olay, birey ya da nesne kendi koşulları içinde ve olduđu gibi tanımlanmaya çalışılır. Onları herhangi bir şekilde deęiřtirme, etkileme çabası gösterilmez (Karasar, 2007: 77).

Arařtırmada alan taraması yapılmış, verilerin toplanmasında konuyla ilgili kitaplar, akademik yayınlar, dergiler ve makalelerden yararlanılmıştır. Literatür taramasında elde edilen veriler betimsel analiz yöntemiyle çözümlenmiş ve sonuca gidilmiştir.

Araştırmanın örneklemine dahil olan karakter tasarım çalışmalarının, tasarım öge ve ilkelerine uygunluğunun değerlendirilmesi amacı ile;

- Karakterlerin uygulama tekniği,
- Karakterlerin formu,
- Karakterlerin rengi,
- Karakterlerin anlatım dili ve tarzı konularında da yorumlarda bulunulmuş, çalışma tüm bu elde edilen veriler dikkate alınarak hazırlanmıştır.





BİRİNCİ BÖLÜM

İLLÜSTRASYON SANATI VE GEREKLİLİKLERİ

1.1. İLLÜSTRASYON NEDİR?

Tarih boyunca günümüze kadar farklı kök anlamlar taşıyarak gelen “İllüstrasyon” sözcüğünün kökeni Latince’dir. Dilimize Fransızca da “Illustration” olan telaffuzuyla yerleşmiş, bir yandan anlam yakınlığını koruyup, bir yandan da kullanıldığı dillerde telaffuz edilirken, sadece söylemde farklılıklar göstermektedir. Günümüzde “resimleme” anlamında Türkçe sözlüklerde ve TDK’da yer almaktadır (TDK, 2019).

İllüstrasyon, fikir ve düşüncelerin topluma aktarım biçiminin, anlam bütünlüğünün bozulmadan, metni güçlendirecek şekilde resimleme yoluyla yapıldığı bir sanat biçimidir. İllüstrasyonlar bağlantılı oldukları ana fikri özümseyip ona değişik bir bakış açısı kazandırarak, ana fikrin anlaşılmasını sağlamaktadır. Konunun anlatılmasını amaçlayan illüstrasyonlarda, onu diğer sanat biçimlerinden ayıran en önemli özelliği işlevsel olmasıdır. Topluma aktarılmak istenen mesaj direkt, tasvir edici ve yorumlanmaya açık özellikler taşır (Özdemir, vd., 2003: 248).

İllüstrasyon yapan sanatçı (illüstratör), tasarım yaparken tasarım ilke ve elemanlarını göz ardı etmeden, resimlemeyi oluşturan öğeleri birbiriyle ve zeminle dengeli, bütünlük içinde olacak şekilde kullanmalıdır. Sergilenen örneklerinden farklı olması, sıra dışı içeriği ve tekniğiyle izleyicinin ilgisini üzerinde tutabilmelidir (Atabey, 2010: 30).

Bu bağlamda illüstrasyonların taşıdıkları mesaj, yüklendikleri duygu, düşüncüyü aktarış ve ifade biçimleri baz alınarak; her illüstrasyonun bir resim niteliği taşıdığı, fakat her resmin illüstrasyon sınıfına giremeyeceği söylenebilir (Gönüllü, 2017: 913). Bir illüstrasyon, yanında metin desteği olmaksızın iletişim ve ifade aracı olarak kullanılabilir ama her resim için aynı şey söylenemez. İletişim kanalını oluştururken, bir duygu veya düşüncüyü izleyiciye görsel olarak aktarırken, işin büyük kısmı illüstrasyon sanatçısı yani illüstratöre düşmektedir.

İllüstratörler için deneme süreçleri, özgünlük, izlenim ve seçkiler çok önemlidir. Yaratıcı düşüncede, farklı bir çalışmanın etkisi altında kalmak ve buna bağlı olarak kişisel kararların tasarım ilke ve elemanlarına dayandırılmasıyla, düşüncenin yeniden şekillendirilmesi ve harmanlanması öne çıkmaktadır. Bir çalışmada, o çalışmanın akıbetini başkalaştıracak olan çeşitli etkenleri sürece dahil etmek, denemek yeni sonuçların doğmasına sebebiyet verecektir. Bu süreçte teknolojinin takip edilmesi,

dönemsel sanat eğilimleri üzerinde gözlem yapılması, fikir paylaşımlarında bulunulması, kritik alınması, düzenli çalışma için motivasyon yaratılması ve sabır gösterilmesi, özgün bir sanat dili gelişimi için önemli ve etkili süreçlerdir (Kara, 2019: 37).

Günümüz gelişen teknolojisi ile beraber endüstriyel alanlarda ve sosyal yaşamda oldukça etkin bir iletişim aracı sayılan illüstrasyon; televizyon, reklamcılık, multimedya gibi kitle iletişim alanlarında, güzel sanatların; mimarlık, çizgi film ve görsel iletişim tasarım bölümlerinde, bilimsel çalışmalar olarak nitelendirebileceğimiz; arkeoloji, kimya, mühendislik, tıp, astronomi alanlarında, simülasyonlar, bilgisayar oyunları ve internet gibi yaygın iletişim ağlarında varlığını sürdürmeye devam etmektedir.

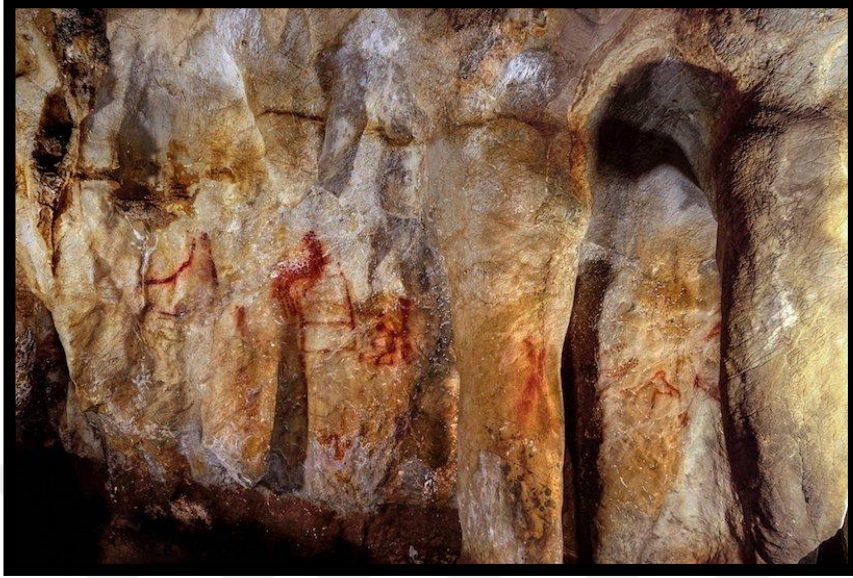
1.2. İLLÜSTRASYONUN TARİHSEL GELİŞİMİ

İçinde iletişim ve resim barındıran tüm sanat dallarında olduğu gibi, illüstrasyonun doğuşu da insanlık tarihinin başlangıcı olarak varsayılan mağara resimlemelerine dayanmaktadır.

İlk çağlardan bu yana nesne ve objeleri resmetmek, insanlar arasındaki iletişimi ve bilgi aktarımını sağlayabilmek, kendilerini ifade edebilmek ve sergilemek için kullanılan bir iletişim aracı olarak bilinmektedir.

“Bundan yaklaşık 3000 yıl öncesi, yazının bulunmadığı ve iletişim becerilerini sadece duvar resimleriyle aktarabilen Neanderthal insanı, av hayatını anlatmak için mağara duvarlarına hayvan resimleri çizmiş, leke ve çizgilerden oluşan sanatını görsel açıdan yeterli bulmamış, resmettiği hayvanların hareketlerini de yakalamaya çalışmışlardır” (Hünerli, 2005: 5).

Görsel 1.1: İspanya “La Pasiega Mağarası”, Neanderthal Çizimleri

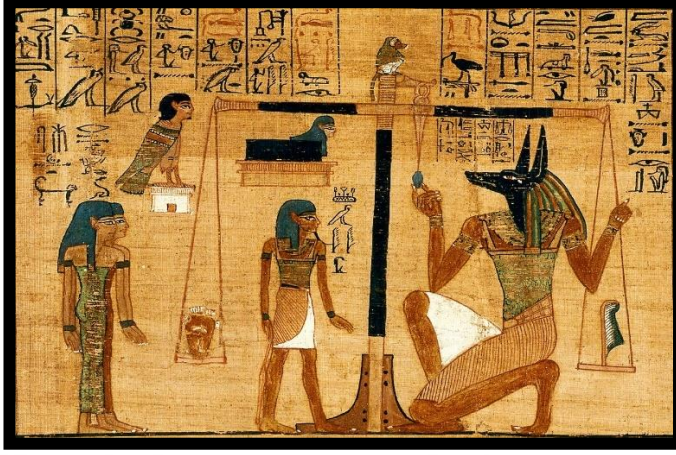


Kaynak: www.arkeofili.com, 2019.

İspanya’da bulunan La Pasiega mağarasındaki çizimlerin en az 64.800 yıllık olduğunu düşünen arkeologlar, Neanderthal insanların en eski sembolizm öncülerinden olduğunu ve insanlık tarihinin ilk dönemlerini mağara duvarlarına av hayatını yansıtarak insanoğlunu tasvir ettiklerini düşünmektedirler. (Ertuğrul, 2018). Çizgisel olarak yapılan ve genellikle tek çizgi halinde olan bu resimlemeler de iletişimin yalınlığı ve netliğinin o dönemlerde de mümkün olduğu görülmektedir. Örneğin; mağara duvarına yapılan bir balık resmi yüzmeyi temsil etmekteydi. Bu ve buna benzer birçok sembolik çizimden, o dönemlerde de insanların sadece anlatılmak istenen düşünceyi ya da duyguyu ortaya koyduğu bilinmektedir.

Zamanla hareketsiz bu mağara illüstrasyonları yerini, Yunanlı ve Romalı heykeltıraşların Tanrı ve sporcu heykellerinin hareketlerini yakalamaya çalışmasına, Orta Çağ el yazmalarında kullanılan dinsel kitap illüstrasyonlarına, Mısır duvar süslemelerinde birbiriyle ilişkili hareketsiz illüstrasyonlara ve Japon rulolarındaki öykülü resimlemelere bırakmıştır. Böylece Orta Çağ döneminde hazırlanan el yazmaları ve resimlemeleriyle illüstrasyon yeni bir soluk kazanmıştır. Bunlara örnek olarak, “Egyptian Books Of The Dead And The Ramesseum Papyrus” illüstre edilmiş ilk el yazması sayılmaktadır.

Görsel 1.2: Egyptian Books Of The Dead And The Ramesseum Papyrus



Kaynak: www.nationalgeographic.co.uk, 2019.

Tarihte kitap resimlemelerinin çıkış noktasına bakıldığında iki ana amaç görülmektedir. Süsleme ve anlam kolaylığı. Yapılan eserlerin okuyucuya çekiciliğinin artırılması süslemelerle sağlanmış, metne kolay anlaşılır olma özelliği ise resimleme yoluyla kazandırılmıştır (Korkmaz, 2013: 5).

16. ve 17. yüzyıllarda illüstrasyon kendini gravür ve kabartmalarda gösterirken, 18. yüzyılda litografi yani taş baskı daha ilgi görmüştür. 19. yüzyılla beraber romanların gazetelerde yayınlanmasıyla illüstrasyon alanında bir artış olmuş ve popüleritesi artmıştır.

1950 – 1960’lı yıllarda yoğun ilgi gören illüstrasyon basılı medya ve hareketli medyaya adım atmıştır. 1970’lerde albüm kapakları, dergi illüstrasyonları ilgi görürken, illüstratörler de bununla birlikte, çeşitli geleneksel teknikler uygulamaya başlamıştır. Bunlardan bazıları; guaj boya, sulu boya, mürekkep, airbrush gibi illüstratörün yeteneği doğrultusunda kullanabileceği tekniklerdir (Atabey, 2010: 106). 1980’lerde bilgisayar teknolojisi gelmiş ve birçok illüstratör dijital çağ ile ilk defa bu yıllarda tanışmıştır. 1990’lerde gelişen bilgisayar donanımları, ek ekipmanlar ve yazılımlar sayesinde çeşitli resimleme araçları ve tablet sistemi gelmiş, çoğu illüstratör gelenekselden kopup dijitale ayak uydurmaya başlamıştır.

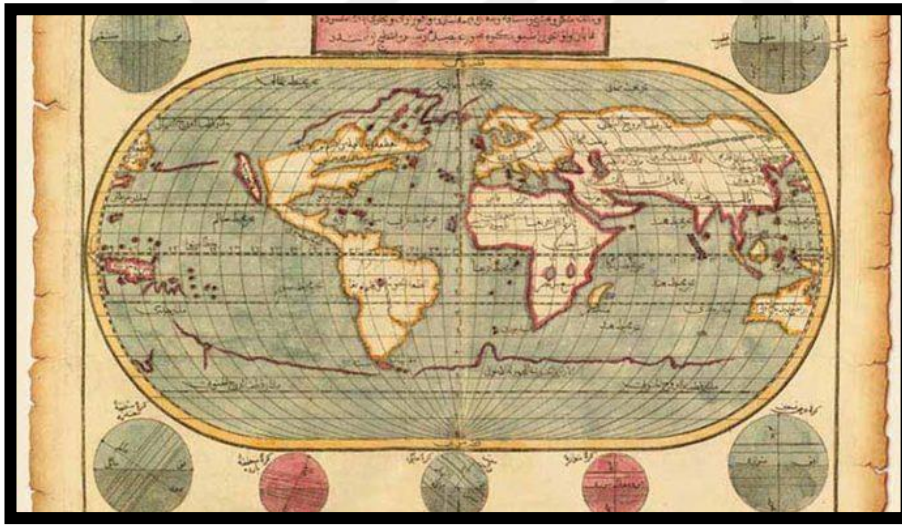
Günümüzde hala varlığını sürdürmekte olan illüstrasyon, artık neredeyse tamamen dijitalleşmiş, basılı mecralardan daha çok dijital ortamlarda varlığını sürdürmeye devam etmektedir.

1.3. İLLÜSTRASYONUN TÜRKİYE’DEKİ TARİHSEL GELİŞİMİ

“Grafik sanatların basılıp çoğaltılabilmesi amacını taşıması Türk Grafik Sanatının tarihini ancak Türk Basımcılığı’nın başlangıç noktasına kadar geriye götürmektedir. Basımcılığın bu büyük gecikmesi genellikle dinsel içerikle açıklanmakta ve basım evlerinde kitap basılmasına engel olarak bu olgu ileri sürülmektedir. Ülkemizde ilk basım evi padişah III. Ahmet (1673-1736) ve Nevşehirli İbrahim Paşa (1660-1730) döneminde bir süre Fransız elçiliğinde bulunmuş olan 28 Mehmet Çelebi’nin oğlu Sait Çelebi ve sarayın müteferrik ağalarından Macar dönmesi İbrahim Efendi iş birliğiyle gerçekleşmiştir. Bu basım evi grafik sanatımızın ilk ocağı ve İbrahim Müteferrikada bu sanatın piri kabul edilmektedir” (Korkmaz, 2013: 7).

Osmanlı döneminin ünlü eserlerinden ilk resmi kitap olan “Tarih-i Hint-i Garbi”, Kâtip Çelebi’nin ilk haritalı ve çizimli kitabı olan “Kitab-ı Cihannüma” Türk sanat tarihi açısından büyük bir önem arz etmektedir.

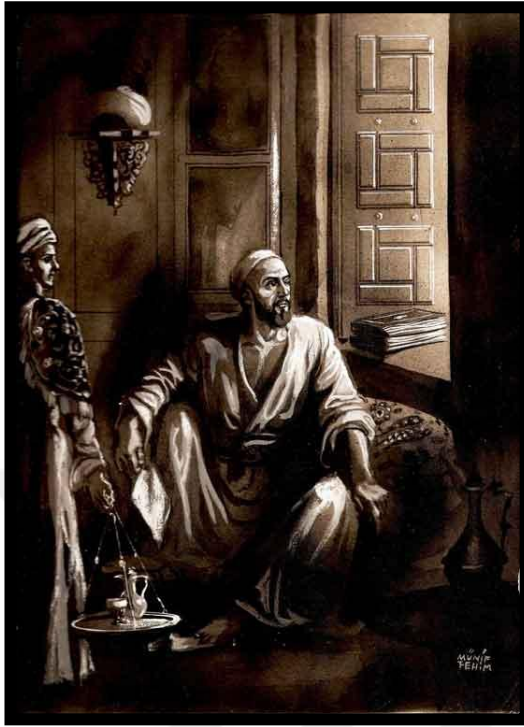
Görsel 1.3: Kitab-ı Cihannüma – Kâtip Çelebi



Kaynak: www.mamer.biz.com, 2019.

1920’li yıllarda Türkiye’de gazete, dergi, kitap resimlemeleri ve afişlerin resimlemeye önem vermesiyle bazı illüstratörler ün kazanmıştır. Bunlardan biri olan Münih Fehim Özerman, çizgi hayatına tiyatro dekorları tasarlayarak başlamış, kitap resimlemeleriyle çalışmalarına devam etmiş, dönemin ünlü gazete ve dergilerinde çizimler yapmıştır. Özerman, belgesel düzeyinde tarihsel konuları ele almış, konu olarak genellikle İstanbul’un yakın dönem yaşamını işlemiş ve bu sayede adını duyuran illüstratörlerden biri olmuştur.

Görsel 1.4: Münih Fehim Özerman



Kaynak: www.turkishpaintings.com, 2019.

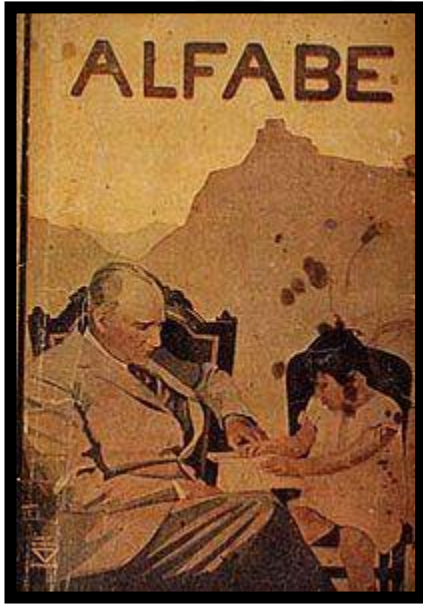
İllüstrasyon alanının öncülerden bir diğeri isim olan İhap Hulusi Görey, Türk Grafik sanatının kurucusu, genç Türkiye Cumhuriyeti'nin kurumsal kimliğinin oluşturulmasındaki önemli sanatçılardan biri ve illüstrasyon sanatının Türkiye'deki ilk uygulayıcısı olarak da bilinmektedir. Dergilerde resimlemeler yapan Görey, daha sonraları reklam afişleri almıştır. Örneğin; 1930 yıllarında tasarladığı dönemin ünlü rakısı olan Kulüp rakısı etiket tasarımı, günümüzde hala Kulüp rakısı şişe etiketlerinde kullanılmaktadır. Yakın dostu olan Fazıl Ahmet Aykaç'la beraber içki içerken çekilen bir fotoğrafından yola çıkarak etiket tasarımını yapan Görey, tasarımında fotogerçekçi bir yaklaşım kullanmıştır. Daha sonraları Mustafa Kemal Atatürk, dikkatini çekmeyi başaran Görey'den, okuma-yazma seferberliği için bir alfabe kapağı tasarlamasını istemiştir. Türkiye için yaptığı tasarımların alfabe kapağıyla sınırlı kalmaması üzerine, Ziraat Bankası, Sümerbank, İş Bankası, Devlet Demir Yolları, Tekel, Milli Piyango İdaresi gibi kurumların da kurumsal kimlik tasarımlarını oluşturmuştur. Döneminde yüksek donanıma sahip tek illüstratör olarak bilinen İhap Hulusi Görey'in, dönemi boyunca yüzlerce afiş, etiket, kurumsal kimlik ve reklam tasarladığı bilinmektedir.

Görsel 1.5: Kulüp Rakısı Etiket – İhap Hulusi Görey



Kaynak: www.listelist.com, 2019.

Görsel 1.6: Alfabe Kitap Kapağı – İhap Hulusi Görey



Kaynak: www.listelist.com, 2019.

Görsel 1.7: Devlet Hava Yolları Afişi – İhap Hulusi Görey



Kaynak: www.listelist.com, 2019.

İllüstratörlerin mesleki etkinliklerini örgütlü olarak, iş birliği ve dayanışma zemininde birleştirmeleri için 1995 yılında illüstratörler Derneği kurulmuş, grafik sanat dalı; toplumu oluşturan bireyler arasındaki iletişimi ve alışverişi sağlayan en önemli etkenlerden birisi olmuştur. İllüstrasyon, grafik sanatlar kapsamında her çeşit ve kültürden insan topluluğunun, herhangi bir yardımcı öğeye ihtiyaç duymadan, çıkarımda bulunmasını sağlamaktadır (Korkmaz, 2013: 9).

Günümüzde sosyokültürel yaşamın içinde olmaya devam eden illüstrasyon yeni bir soluk kazanmış, gelişen teknolojiyle dijital çağa ayak uydurmaya başlamıştır. Öncelerde sadece gazete, dergi ve afişlerde çokça kullanılmakta olan illüstrasyon sanatı, artık dijitale yatkın tüm mecralarda, gündelik hayatımızın içinde iletişim becerilerimizi arttıran, hemen hemen toplumdaki herkesin karşılaştığı ve kullandığı sanat dallarından birisi olmaya devam etmektedir.

1.4. İLLÜSTRASYON ÇEŞİTLERİ

1.4.1. Reklam İllüstrasyonları

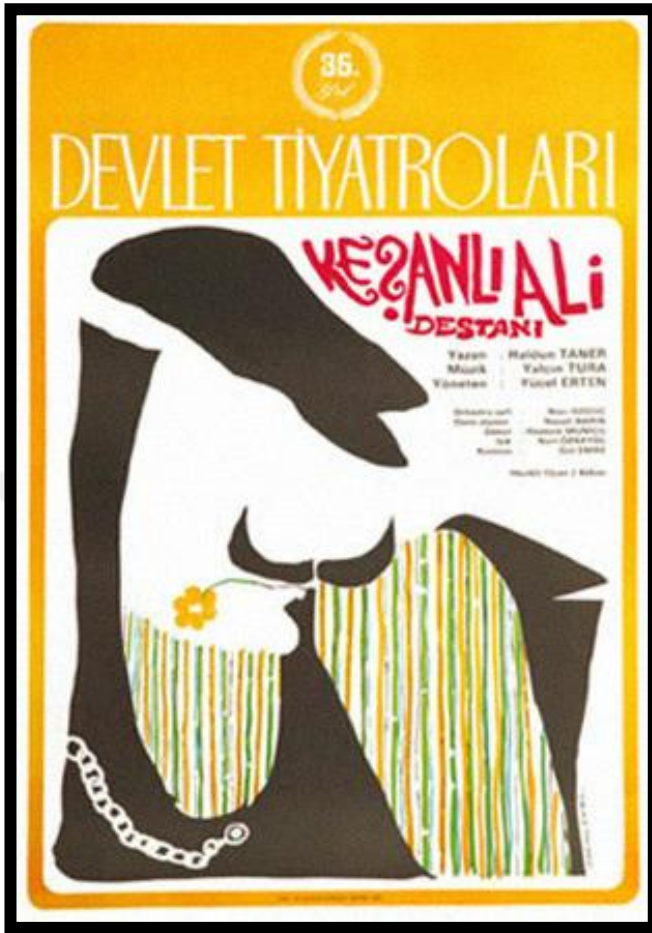
Üretici ve tüketici arasında köprü görevi gören reklam illüstrasyonları, bir ürün ya da hizmetin, tüketici tarafından varlığının farkına varılmasını, akılda kalıcılığını ve tercih edilebilir bir ürün olma özelliğini arttıran en önemli görsel öğelerden biridir. Kendine özgü uygulama alanı ile tüketiciye ulaşan reklam illüstrasyonları, rakiplerinden farklı olarak müşteriye kendine çekme amacı içerisindedir. Reklam illüstrasyonlarının uygulama alanlarına göz atacak olursak;

Afişler; Fransızca “Affiche” kelimesinden dilimize geçmiş, bir yazı ya da resimden meydana gelen çalışmalar bütünüdür. Reklam amacı güden afiş çalışmaları genellikle resimli olurken, resmi makamlar tarafından yapılan bir haberin duyurulmasında kullanılan afişlerde ise genellikle resim daha az kullanılırken, metne ağırlık verilmektedir. Afiş konuyla ilgili daha çok insana ulaşmak amacı taşıdığı için birçok görsel özellik taşımalıdır. Örneğin; canlı renkler kullanılması, renk parçalarının büyüklüğü, kompozisyon bütünlüğü ve kapalılığı, kullanılan resim ve yazılar kadar önemlidir.

Grafik tasarım ürünleri içinde en sık karşılaştığımız afişler, geleneksel yöntemlerle hazırlanmaktaydı. Sosyal bir durumu halka ilan etmek, bir ürünün tanıtımını yapmak ya da siyasi propaganda unsuru olarak kullanılan afişler, günümüz koşullarında da farklı tekniklerle varlığını sürdürmeye devam etmektedir (Ayaydın, vd., 2009: 174).

Afişler hizmet alanına göre iki grupta değerlendirilebilir. Birisi bir ürün ya da hizmetin satışı için kullanılan reklam ve ticari afişler, diğeri ise bir haber, olay ya da bilgiyi topluma yaymak, paylaşmak için kullanılan resmi haber ve propaganda afişleridir. Toplumsal çoğunluğun var olduğu alanlarda kullanılan afişler, çoğunluğun ve bireylerin üzerinde ideolojik ve estetik bir bakış açısı yaratırken, insan davranışlarını etkileme aşamasında da büyük bir rol oynamaktadır.

Görsel 1.8: Keşanlı Ali Destanı – Devlet Tiyatroları Afişi 1984



Kaynak: www.wannart.com, 2019.

“Sosyal yaşamın hareket kazandığı caddelerde, meydanlarda, tiyatro ve sinema salonlarında kendisine yer bulan afiş, geniş ve hareketli ortamlarda insanlarca dikkate değer bulunup incelenen bir medya elemanıdır. Afiş tasarımlarını günümüzde sosyal hayatın dışında, sanal hayatın çeşitli kademelerinde de görmek mümkündür. Öyle ki çeşitli internet sitelerinde her türlü ürünün tanıtımında veya reklamında kullanılan afiş tasarımları son derece geniş kitlelere kolaylıkla ulaşabilmekte ve bu kitleleri rahatlıkla etkileyebilmektedir” (Deliduman ve Çakmak, 2017: 315).

Bir başka yayın unsuru olan basın ilanları ise; daha geniş kitlelere seslenen, gazete ve dergilerin başta olduğu, belirli bir düzen içerisinde, içerdiği görsel ve tipografik unsurlarda mesaj barındıran duyurulardır (Atabey, 20110: 34).

Görsel 1.9’da “Harvey Nichols” mağazası için yapılmış bir basın ilanı illüstrasyonu görülmektedir. Tek bir balığın etrafında toplanmış pelikan sürüsü ile indirimin başladığı mesajı verilmek istenmiştir.

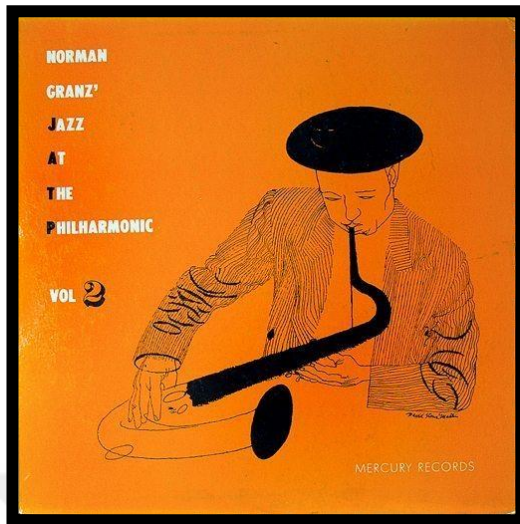
Görsel 1.9: Harvey Nichols – Basın İlanı



Kaynak: www.hurriyet.com.tr, 2019.

CD tasarımları; genellikle şarkıcı ya da müzik gruplarının ses kayıtlarını dağıtmak amacıyla kullanılan, bunun yanı sıra firma ya da ürün tanıtımlarında içine ses, görüntü, doküman gibi verilerin kaydedilebildiği CD (Kompakt Disk)’lerin, algıda seçiciliği arttırması ve rekabet alanında ürünü öne çıkması için tasarlanan, dış ambalaj tasarımları da reklam illüstrasyonlarına örnek olmaktadır. Bu tasarımlar katı kurallara tabii değildir. Eğer illüstrasyon içeren bir tasarım sergileniyorsa, illüstratöre hayal gücünü dilediği gibi kullanma imkânı sağlamaktadır.

Görsel 1.10: Norman Granz' Jazz At The Philharmonic – CD Kapağı



Kaynak: www.udiscovermusic.com, 2019.

Bir diğer konu olan ambalaj tasarımları; üretici ve tüketici açısından çok büyük önem taşımaktadır. Çünkü ürün ile tüketici arasındaki tek bağ ambalaj tasarımlarıdır. Tasarlanan ambalaj sadece ürünü muhafaza etmekle kalmaz, ürün kimliği hakkında tüketiciye bilgi aktarımı da sağlamaktadır. Bu sebeple ambalaj tasarımlarında kullanılan boyut, şekil, renk ve buna benzer diğer özellikler tüketicinin gözünde farklı bir izlenim bırakacağından büyük önem taşımaktadır. Ambalaj tasarımlarında kullanılan resimler direkt olarak ürünün görseli olabileceği gibi, çeşitli illüstrasyon uygulamalarından da oluşabilmektedir. Buradaki amaç; görsel algıyı arttırmak, algıda seçiciliği sağlamak, dikkat çekici olmaktır. Bu sebeple reklam illüstrasyonlarında ambalaj tasarımlarının yeri çok büyük bir öneme sahiptir.

Görsel 1.11'de "Whitebite" markasının evcil hayvan sahipleri için sunmuş olduğu mamaların ambalaj tasarımını örnek verelim. Havada olan kulak paketi asmaya yararken, diğer kulak kutununun kapalı kalmasını sağlamaktadır. Standart ambalaj paketlerinden uzak, tüketiciye yönelik görsel algısı yüksek bir tasarıma sahip, satış odaklı bir tasarım ürünüdür.

Görsel 1.11: Whitebite – Ambalaj Tasarımı



Kaynak: www.blog.adgager.com, 2019.

Reklam illüstrasyonlarının bir diğer alt dalı olan moda illüstrasyonları, moda dergilerinde ve benzer mecmualarda yer almaktadır. Ürünün reklamını yaparak satışa sunulmasında etkili olduğu gibi, görsel zenginlik ve farklılık açısından da kullanılmaktadır. Giysilerin biçimlerinin yansıtılmasının yanı sıra izleyiciye, çizildiği dönemin moda olan duruş ve davranış biçimleri hakkında da ipuçları vermektedir (Uçar, 2012: 63).

Moda dünyasında fikirleri görselleştirmek bile, bir çizim sürecinden geçilmektedir. Bunun birçok sebebi vardır. Bunlardan bazıları; modacıların kumaş üzerinde uygulamaya geçmeden fikri görebilmeleri, kumaş israfının engellenmesi, tasarımlar üzerinde rahat tartışma alanlarına sahip olabilmeleridir. Diğer bir yandan en önemli hususlardan birisi de gündemin nabzını, yayınlanan moda illüstrasyonları ile tutabilmeleri ve tüketiciye ürünleri sergileyebilmeleridir.

Görsel 1.12: Moda İllüstrasyonu Örneği



Kaynak: www.thecarousel.com, 2019.

“Grafik tasarımda kullanılan fotoğraf, illüstrasyon ve grafikler görsel elemanlar olarak adlandırılırken; harf, rakam, noktalama işaretleri, semboller ve paragraflar tipolojik elemanlar olarak adlandırılmaktadır” (Yücebaş, 2006: 16).

Reklam illüstrasyonlarının son uygulama alanı olan tipografik illüstrasyonlar ise diğerlerinden farklı olarak harfler, şekiller ve formlardan oluşmaktadır. İllüstratörler harflerden herhangi bir anlam oluşturmaksızın şekiller ve nesnelere oluşturabilirler. Böylelikle hedef kitlenin farklı bir tasarımla ilgisini çekmiş, eğlenceli bir tasarım ürünü ortaya koymuş olurlar. Formları, harfleri ya da rakamları bozarken hala okunaklı ve algıda seçiciliğinin yüksek olması illüstratörler tarafından oldukça önem taşımaktadır.

Görsel 1.13: Tipografik İllüstrasyon Örneği



Kaynak: www.grafikerler.org, 2019.

1.4.2. Süreli Yayın İllüstrasyonları

Yazının anlatım gücünü arttırmak amacıyla gazete, dergi ve kitaplardaki makale, öykü, roman, şiir gibi eserlerde kullanılan resimlemelerin tümüne yayın illüstrasyonları denir. İllüstratör; yayınlanan yazının ana fikri hakkında görüş sahibi olmalı, metinde var olan mesajı resimleme yöntemiyle okura aktarabilme yeteneğine sahip olmalıdır (Korkmaz, 2013: 13).

Gazeteler, yayın illüstrasyonlarında en geniş yelpazeye sahip iletişim kanalıdır. Maliyet bakımından uygun olması sebebi ile hemen hemen toplumun her kesimine ulaşabilmektedir. Yerel, ulusal ve uluslararası olarak üç grupta toplanabilen gazete yayımları, kendi içinde spor, ekonomi, sanat gibi farklı ilgi alanlarında, ayrı yayın kanalları oluşturabilmektedir. Konuları okuyucuya detaylı aktaran, kullanılan metin yoğunluğundan dolayı illüstrasyona ihtiyaç duyan gazeteler, bu sayede konuların ana fikirlerini, dikkat çekmek istenen noktalarını, pekiştirici unsurlarını kolaylıkla görsel olarak okura sunabilmektedir.

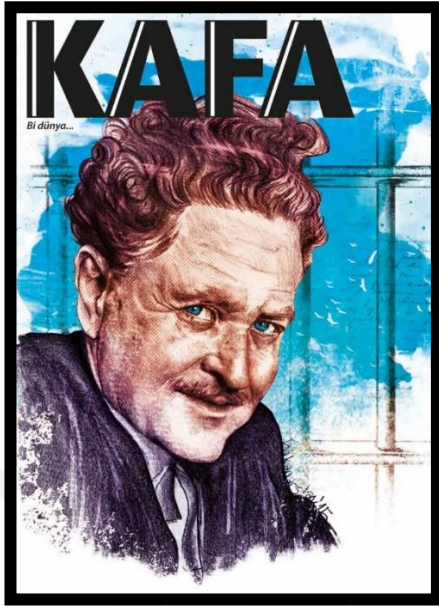
Görsel 1.14: Gazete İllüstrasyon Örneği



Kaynak: www.flicker.com, 2019.

Dergi illüstrasyonlarında ise durum biraz daha farklıdır. Gazeteler gibi yine geniş bir kitleye hitap etmelerine rağmen, haftalık ya da aylık yayınlar olarak tüketiciyle buluşmaktadır. Gazetelerde ki ucuz maliyetle elde edilen basımların aksine, dergiler daha kaliteli kâğıda basılmakta ve tüketici tarafından daha uzun ömürlü ve saklanılabilir bir materyal olmaktadır. Dergi illüstrasyonlarında gündemdeki bir konu okuyucuya sunulurken, ilgi çekici ve akılda kalıcı özellikler taşıyarak hazırlanmaktadır. Fakat Türkiye'deki dergi illüstrasyonlarına bakarsak, sanat dergileri hariç diğer sosyokültürel içerikli dergilerde çok fazla illüstrasyona yer verilmemektedir.

Görsel 1.15: Dergi İllüstrasyon Örneği



Kaynak: www.sanatkavani.com, 2019.

Metnin anlamını destekleyici nitelikte olan illüstrasyon, metinlere eşlik ederek, oluşturulan görsellerle kişinin hayal gücünü canlı tutmayı ve anlaşılabilirliği kolaylaştırmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda metin ve illüstrasyon ikilisinin birbirini tamamlayıcı multidisipliner unsurlar olduğu, illüstratörün; yazarın hayal gücünü çözümleyip, kendi yorumlarını da katarak oluşan düşünceyi görselleştirdiği söylenilebilir (Kara, 2019: 44).

Bu tarz metin ve illüstrasyon tamamlamalı çalışmaların çoğu süreli yayın illüstrasyonlarından biri olarak saydığımız kitap illüstrasyonlarında sıkça görülmektedir. Kitap illüstrasyonlarını hikâye kitapları, ansiklopediler ve ders kitapları olarak sınıflandırabilmek mümkündür.

Çocuk kitapları, bir çocuğun, çevresine olan duyarlılığını ve olay çözümlemesine ilişkin farkındalığını arttıran en önemli materyallerden biridir. Kitaplar, çocuğun hayal gücünün zenginleşmesini sağlarken, bireyin okuma alışkanlığını da kazanmasında oldukça etkilidir. Bu iki faktörün kazanımında kitapların içeriğini oluşturan iki etmen olduğu söylenebilir. Bunlardan birisi metin, diğeri ise resimlemedir. Bu etmenler çocuğun gelişim evresine göre çok metin, az resim mantığı olarak zamanla değişebilmektedir (Kara, 2019: 686).

Kitap illüstrasyonlarında çizerin kullanacağı materyaller geniş bir yelpazeye sahiptir. Sanat biçimi olarak özgür bir tasarım alanı vardır. İllüstratör okunacak metni eğlenceli, anlaşılır ve ayırt edici kılmayı amaçlamaktadır. Bu sebeple bu tarz illüstrasyonlar, belirli yaş kriterlerine yönelik çalışmalar olduğundan çok fazla ticari kaygı barındırmamaktadır. Ders kitaplarında durum biraz daha farklıdır. Yapılan illüstrasyonlar çocuğun ilgisini çekmek, derse adaptasyonunu sağlayabilmek adına yapılmış görsellerdir. Ansiklopediler de kullanılan illüstrasyonlarda ise amaç, aktarılan bilginin yanında okuyucuya görsel bilgi kazanımı da sağlamaktır.

Görsel 1.16: Çocuk Kitabı İllüstrasyon Örneği



Kaynak: www.besiktaskultursanat.com, 2019.

1.4.3. Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonlar

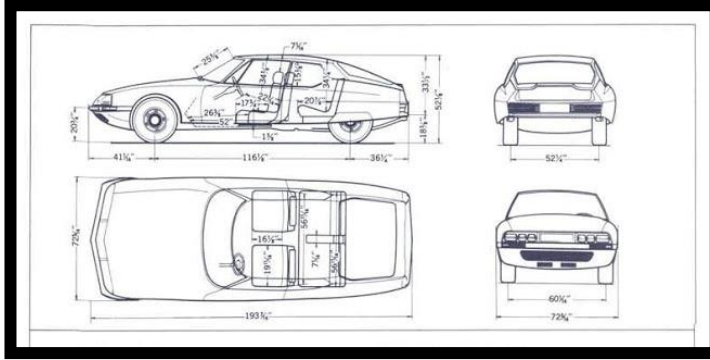
İnsanların öğrenme taleplerinin artması üzerine günümüz endüstriyel alanlarında ihtiyaç haline gelen teknik illüstrasyonlar, çeşitli disiplinlerle bir araya gelmiş, topluma multidisipliner bilgi akışını sağlayan görseller alanına dahil olmuştur. (Korkmaz, 2013: 14).

Amacı; genellikle kullanıcıya bilgi vermek olan teknik illüstrasyonlar, çokça dış görünüş ve detaylı çizimleri, metin desteğiyle birlikte kullanıcıya aktarmaktadır. Bilimsel illüstrasyonlar öğretici ve tamamlayıcı özellikte olup, gerçeğine yakın resimlemelerdir. Bu illüstrasyonlar botanik, ziraat, zooloji, mekanik, tıp ve mimari gibi alanlarda

kullanılmaktadır.

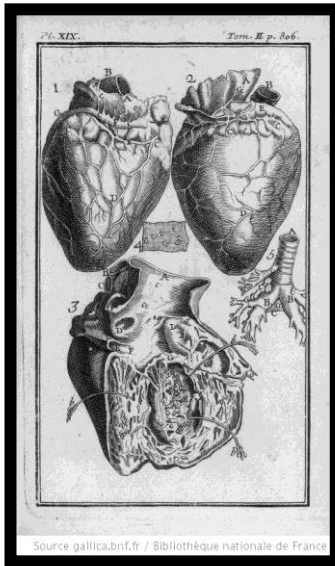
Teknik illüstrasyonlarda genellikle resmedilen ürünün detaylı illüstrasyonu yapılırken, iç yapısındaki önemli parçalar da ayrı ayrı çizilmektedir. Bilimsel illüstrasyonlar ise genellikle bir uzman dahilinde yapılan detaylı çizimlerdir. Bu çizimlerden biri olan tıbbi illüstrasyonlarda detaylı insan çizimleri, organ çizimleri gibi çalışmaların açık ve net bir şekilde illüstrasyonu yapılabilir. İllüstratör bu tarz illüstrasyonlarda bilimsel verileri harmanlayan iyi bir merkezdir. Eldeki verileri düzenleyerek yeni bir sanatsal yorumla karşı tarafa aktarabilmelidir. Bunun için iyi bir kaynağa, anatomi bilgisine ve uzman görüşüne ihtiyacı vardır.

Görsel 1.17: Teknik İllüstrasyon Örneği



Kaynak: www.thecarhobby.blogspot.com, 2019.

Görsel 1.18: Bilimsel İllüstrasyon Örneği



Kaynak: www.informations-documents.com, 2019.

1.4.4. Hareketli Medya İllüstrasyonları

Gelişen teknolojiyle birlikte televizyon ve internet aracılığı ile yayınlanan illüstrasyonlar bu kategoride değerlendirilmektedir. Yaygın bir iletişim ağına sahip olan internet, bilgi çeşitliliğinin çok olduğu, ciddi bir rekabet ortamı yaratmaktadır. Bu rekabet ortamında ayrıcalık yaratabilmek isteyen üretici, kullandığı slogana, verdiği hizmete dikkat çekebilmek ve farkındalık yaratabilmek için hareketli medya illüstrasyonlarına başvurmaktadır. Televizyon kategorisinde ise durum biraz daha farklıdır. Buradaki illüstrasyonlar genellikle kısa tutulmakta ve dizi, film, reklam gibi bant yayınlarında karşımıza çıkmaktadır. Eskiden yayın formatında alt bant olarak geçen, uzunluğu en fazla 8 saniye olan televizyon illüstrasyonları, günümüzde sanal reklam olarak, izlenen yayınların herhangi bir yerinde karşımıza çıkmakta ve izleyici ile iletişim kurabilmektedir.

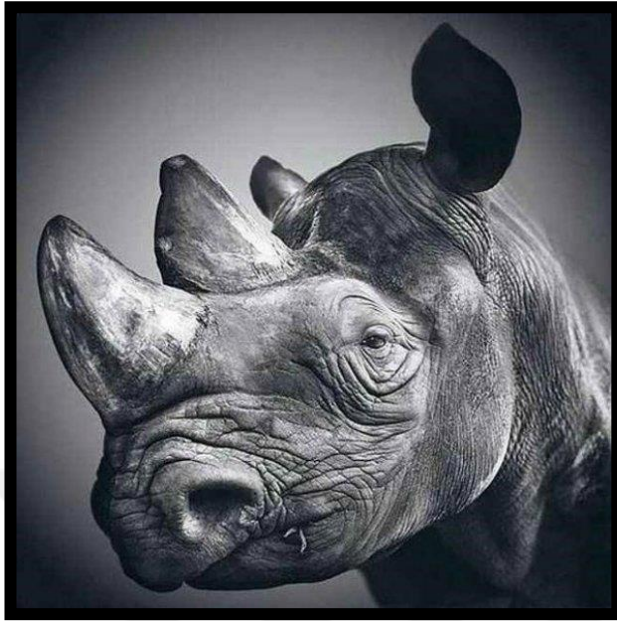
1.5. İLLÜSTRASYON TEKNİKLERİ

1.5.1. Geleneksel İllüstrasyon Teknikleri

Geleneksel illüstrasyonlar hazırlanırken tasarımcı kalem, silgi, kâğıt, mürekkep, fırça, boya, cetvel, gönye, sabitleyici sprej gibi temel teknik malzemelerle çalışmaktadır. Fakat illüstrasyon çalışmalarını bu malzemelerle sınırlandırmak mümkün değildir. İllüstratörün çalışmanın fikrini, konusunu doğru ifade edebilmesi için malzeme kullanımının ve bilgisinin iyi olması, çalışmalarında istenilen başarıyı elde etmesini sağlayacaktır.

Kara kalem ve kurşun kalem tekniği geleneksel illüstrasyonlarda oldukça sık kullanılan bir tekniktir. Kömür kalem (füzen) olarak da bilinen bu teknik, amatör ya da profesyonel çizimle uğraşan herkesin rahatlıkla kullanabildiği, tonlamaya, doku ve desen çalışmaya imkân sağlayan kolay silinebilir bir malzeme olmasıyla çok fazla tercih edilmektedir. Kurşun kalemde de durum aynıdır. İllüstratörler genellikle çalışmalarının fikir aşamasında eskiz atarken kurşun kalemleri tercih etmektedir. Bunun sebebi elin yüzey üzerindeki hassasiyeti ve atılan çizgilerin bununla orantılı olması, kolay silinebilir ve istenilen koyu-açık ton dengesinin rahatlıkla verilebiliyor olmasıdır.

Görsel 1.19: Paul Lung – Kara Kalem Tekniği Örneği



Kaynak: www.ensonhaber.com, 2019.

Kullanım amacı ve tonlama değerlerine göre farklılık gösteren kara kalemler, H-B serisi arasında derecelendirilmektedir. H serisi, daha silik ve sert bir hissiyat uyandırırken, B serisi kalemler tonlamalar için daha ideal ve daha yumuşak bir kullanıma sahiptir (Çakır, 2019: 18).

Kuru boyalar, renkli illüstrasyon çalışmalarında tercih edilen kara kalem benzeri malzemelerdir. Kuru boyalarda tonlama tek ton olarak yapılabildiğinden ve koyu renk olan kalemlerin zor silinebiliyor olmasından kaynaklı, çalışmaya öncelikle açık renkli kalemlerle başlamak gerekmektedir. Zengin bir renk skalasına sahip olan kuru boyalar amatör ve profesyonel kullanıcıların rahatlıkla kullanabildiği malzemelerdir.

Pastel boyalar ya da pastel kalemler, illüstratörler için etkileyici ve yaratıcı çalışmalar yapabildikleri bir başka tür malzemedir. Kendi içinde kuru ve yağlı olarak ikiye ayrılan pastel çeşitleri, verdiği renk değerleriyle dikkat çekici çalışmalar sunabilme özelliğine rağmen, illüstratörler tarafından çok fazla tercih sebebi değildir. Çünkü pastel boyaların tebeşir gibi kalın formlu malzemeler olmasından dolayı, bu boyalarla detay çalışmak ve yapılan bir hatada silme işlemi uygulamak mümkün değildir.

Renklerin canlılığı ve boyanın saydamlık özelliği sebebiyle titiz çalışma şartları

gerektiren sulu boya, illüstrasyonlarda sıkça tercih edilen bir tekniktir. Kendine has özel bir çalışma stili olan sulu boyada çalışma açık tonlarla başlayıp, koyuya doğru katmanlar oluşturma yöntemiyle uygulanır. Sulu boyada beyaz kullanılmamaktadır. Bunun yerine zeminden faydalanılmaktadır (Korkmaz, 2013: 55). Kuru boyama tekniği ve sulu boyama tekniği olarak iki şekilde kullanılabilen bu malzeme türü kuru boyama tekniği şeklinde, açıktan koyuya doğru sürülen renk tonlarının, her sürüşte kuruması beklenerek uygulanır. Detaylı çalışmalarda genellikle illüstratörler bu tekniğe başvurmaktadır. Sulu boyama tekniğinde ise renk katmanlarının kurumaları beklenmeksizin, üst üste uygulanmasıyla oluşur. Genellikle organik ve soyut çalışmaların uygulamalarında bu tarz bir uygulama tercih edilmektedir.

Sulu boyanın aksine daha yoğun ve canlı renk pigmentlerine sahip olan guaj boya, içeriğinde kullanılan tutkal oranının fazla olmasından dolayı sulu boyanın sahip olduğu şeffaf özellikten farklılık göstermektedir. Sulu boya gibi şeffaf bir etki bırakmadığı için de farklı zeminler üzerinde uygulanma alanına sahiptir (Atabey, 2010: 83). Uygulama aşamasında renkler açıcı işlemlerde açıktan koyuya doğru, kapatıcı işlemlerde ise koyudan açığa doğru uygulanmalıdır.

Görsel 1.20: Gül Kılıç – Guaj Boya Tekniği Örneği



Kaynak: www.canvas.pantone.com, 2019.

Mısır duvar süslemelerinde kullanılan tutkal ve yumurta akıyla güçlendirilmiş olan Tempera boyalar kadar eski bir tarihe sahip olan akrilik boyalar, aynı yapı içerisindeki diğer boyalarla uyum içinde olan bir tasarım malzemesidir. Bu boya özelliği gereği sulu boya gibi saydam, guaj boya gibi örtücü, yağlı boya gibi kalın bir tabaka şeklinde kullanımlara da sahiptir (Korkmaz, 2013: 54). İllüstrasyonlar için kullanışlı olan akrilik boyalar, net renklere ve kolay çoğaltılabilen özelliklere sahip olduğu için illüstratörler tarafından sıkça tercih edilmektedir. İllüstratörler böylelikle farklı teknikler uygulayarak, özgün çalışmalar sunabilmektedir.

Suyla birlikte kullanılabilen bir diğer geleneksel illüstrasyon malzemesi ise mürekkeptir. Mürekkep; sıvı içinde çözülmüş renk veren bir maddeden oluşan, genellikle yazı yazmada ya da yüzey boyamada kullanılan malzemedir. Siyah ve koyu mavi renklerinin yanı sıra renkli mürekkeplerde piyasada yer almaktadır. İllüstratörler fırça ile çalışıyorsa; kalın çizgilerde koyu lekeler, ince çizgilerde açık lekeler elde etmektedir. Yine sulandırılarak kullanıldığında ton farkları yaratabilecek özellikte bir malzeme olan mürekkepler, fırça dışında ince tarama uçları ya da ince uçlu çizim kalemleriyle de uygulanabilmektedir.

Geleneksel illüstrasyonlar da kullanılan bir başka tekniğe değinmek gerekirse; inceltilmiş ya da sıvı herhangi bir boya çeşidinin, sıkıştırılmış hava tüpleri aracılığıyla kalem ya da tabanca benzeri araçlara yerleştirilmesiyle oluşan alete pistole (airbrush) denilmektedir. Püskürtme tekniğinde kullanılan bir malzeme olan airbrush, düz, kalın ve boya emici özelliğe sahiptir. Küçük ya da büyük fark etmeksizin her türlü zeminde kullanılmaktadır. İllüstratörlerin olmazsa olmaz araçlarından biri olan airbrush, çalışmalarda fotoğraf gerçekliğinde imajlar oluşturduğu için illüstratörler tarafından sıkça tercih edilmektedir.

Görsel 1.21: Ray Bradbury – Airbrush Tekniği Örneği



Kaynak: www.steemit.com, 2019.

1.5.2. Dijital İllüstrasyon Teknikleri

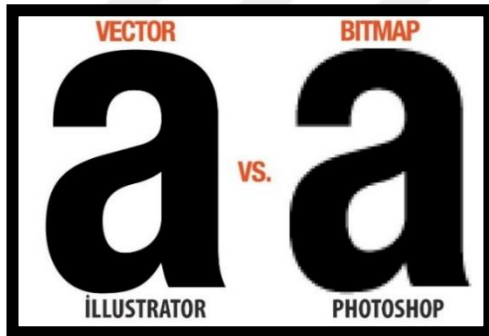
Dijital çağın yaşantımıza yerleşmesi ve artan dijital gerekliliklerle birlikte, dijital illüstrasyon çağı dediğimiz dilim başlamış, geleneksel illüstrasyonlar yerini bilgisayar yazılımlarına bırakmıştır. Kendi içinde kullanım alanlarına göre piksel ve vektörel olarak ikiye ayrılan illüstrasyonlar; Adobe İllüstrastör, Adobe Photoshop, Corel Painter, Autodesk Sketchbook gibi yazılımlarla kendi varlığını dijital çağda desteklemiştir (Çeken, Çiçekli ve Ersan: 2018: 170).

Piksel (Bitmap) tabanlı illüstrasyonlar karelerin yan yana ve alt alta dizilmesiyle oluşan, milyonlarca renk barındıran, belirlenen boyut çerçevesinde kaliteli resim sunan illüstrasyon çeşididir. Oluşturulan grafikler renklendirilmiş karelerden meydana geldiği için pürüzlü bir görüntü elde etmek çok normaldir. Birçok illüstratör tarafından tercih edilen piksel tabanlı Adobe Photoshop, en yaygın kullanıma sahip piksel tabanlı grafik yazılımlardan biri olmuştur. Popüler yazılımlar arasında Adobe Photoshop'u, Corel Painter takip etmektedir.

Piksel tabanlı illüstrasyonların aksine vektörel tabanlı illüstrasyonlar, matematiksel yapıya dayalı çizgisel formların, geometrik formlar oluşturduğu, disk alanı olarak fazla yer kaplamayan yazılımlarda hazırlanmaktadır. Vektörel yazılımlar imgeleri

piksel olarak değil, bilgisayar alogaritmasına bağlı olarak iki noktanın birleşimi şeklinde depolanmaktadır. Piksel tabanlı çalışmalardan farklı olarak, hangi boyutta olursa olsun çalışılan illüstrasyonu, herhangi bir bozulma olmadan istenilen boyutta kullanmak mümkündür. Aynı zamanda herhangi bir çözünürlüğe bağımlı olmadığı için hazırlanan görsellerin baskı aşamasında da yüksek kaliteli görsel üretimi sağlanacaktır. Fakat piksel tabanlı resimlerdeki gibi görsel düzenlemelere çok fazla olanak sağlamayan vektörel programlarla, fotoğraf gerçekliğinde görüntü elde etmek mümkün değildir. Çünkü vektörel programlarda olan keskin ve net renk geçişleri, piksel tabanlı programlarda var olan karmaşık tonlamaya izin vermemektedir. Günümüzde illüstratörler tarafından en çok tercih edilen vektörel tabanlı yazılım olan Adobe Illustrator'ü, Corel Draw ve türevleri takip etmektedir. İllüstrasyon haricinde kurumsal kimlik çalışmaları, logo, basın ilanları, gazete, dergi, afiş ve buna benzer birçok çalışmanın hazırlanabildiği vektörel programlar, illüstratörlerin illüstrasyonlarını hazırlarken sıkça tercih ettikleri dijital illüstrasyon teknikleri arasındadır.

Görsel 1.22: Vektörel & Piksel Tabanlı Dijital İllüstrasyon Farkı



Kaynak: www.illustrator-kursu.com, 2019.

1.6. İLLÜSTRASYONDA TASARIM ELEMANLARI VE İLKELERİ

“Sanat, doğası gereği simge yüklü bir dünyaya sahiptir. İnsanlar bu simgelere anlamlar yükleyebildiği ölçüde simgelerin taşıdığı mesajı alabilirler. Halk arasında ‘sanattan anlamak’ diye tabir edilen şey, aslında sanatın dilini bilmektir. İnsanlar sanatın dilini anlayabildiği oranda sanattan zevk alırlar. Yani görsel okur-yazarlığa sanatın görsel alfabesini tanıma da diyebiliriz. Sanatın görsel alfabesini oluşturan simgeler tasarım eleman ve ilkeleri olarak ifade edilmektedir. Bunlar kavrandıkça sanatın görsel dili daha iyi anlaşılabilir ve bakılan her şey sanatsal anlamda daha iyi görülebilir” (Ayaydın, vd., 2009: 111).

1.6.1. Tasarım Elemanları

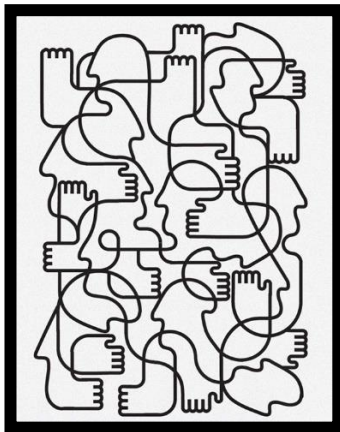
Tasarım elemanları bir tasarımın oluşum sürecinde, tasarımcı ya da illüstratörün başvurduğu ilk değerlerdir. Bir esere tasarım aşamasında değer kazandıran tüm bu elemanlar, tasarım elemanları olarak değerlendirilmektedir. Tasarım elemanları; çizgi, doku, renk, ton, değer, biçim, şekil, mekân gibi unsurlardan oluşmaktadır.

1.6.1.1. Çizgi

Tasarım elemanlarından olan çizgiler, arka arkaya sıralanmış noktalar dizisidir. Genellikle nesnelere çevrenin ya da kenarların oluşturulmasında kullanılmaktadır. Diğer çizgilerle ya da yüzeylerle birlikte kombinasyon oluşturarak doku oluşturabilen çizgi, göze yön verirken hareketi görselleştirmektedir. Kendi içinde farklı tarz ve anlam yükü barındıran çizgiler; kıvrımlı, düz, ince, hafif, dağınık ve keskin olabilirler. İllüstrasyonlarda kullanılan çizgi biçimlerinde örneğin; kırık ve düz çizgilerin yoğun olduğu bir illüstrasyon, sertlik ve şiddeti vurgularken, kıvrımlı ve yuvarlanarak giden çizgilerde doğallık, canlılık, hareketlilik vurgulanmaktadır.

Zeminde uygulanan çizgi darbeleriyle bazı çalışmalarda sanatçı, ruhsal yapısı ile ilgili izleyiciye ipuçları verebilmektedir. Örneğin; çalışmalarda sıkça kullanılan çizgi şekillerinden biri olan, keskin çizgiden kıvrımlıya geçen çizgi değişiklikleri, sanatçının karakter ve kişilik özelliklerinden de izler taşıyabilmektedir (Ayaydın, vd., 2009: 112).

Görsel 1.23: Çizgisel İllüstrasyon Örneği



Kaynak: www.itsnicethat.com, 2019.

1.6.1.2. Doku

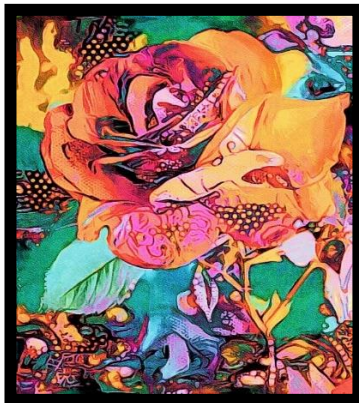
Bir objenin ya da nesnenin yapısındaki dokunsal hissiyata doku denilmektedir. Sanatta, görüntünün hissiyatını arttıran, ona gerçeklik kazandıran, duyuları tatmin eden bir oluşumdur. Çalışmaları iki boyuttan kurtararak üç boyuta taşımaktadır. Bunları diğer tasarım elemanları olan yüzey, renk, ton gibi özelliklerle birlikte sağlamaktadır.

Doğa doku çeşitliliği açısından sınırsızdır. Deniz kenarındaki irili ufaklı pek çok çakıl taşından ağaç gövdesinin yapısına, kuş tüyünden bir timsahın derisine kadar çok farklı yapıda ve görünümde doku doğanın görsel zenginliğine katkıda bulunmaktadır (Ayaydın, vd., 2009: 113). Bu bağlamda dokuların kendi içerisinde ikiye ayrıldığı söylenebilir. Bunlar doğal dokular ve yapay dokulardır.

Doğal dokular, elle dokunulduğunda yüzey hissiyatı verebilen, doğada var olan yüzeyler bütünüdür. Dokunma duyusunu uyarabilmelidir. Tırtıklı bir ağaç kabuğu ya da ipekli bir kumaşa dokunulduğunda yaşanan hissiyat buna örnek verilebilir. Yapay dokular ise herhangi bir resim ya da illüstrasyon üzerinde görsel zenginlik yaratabilmek ve kullanılan objeleri mekân ve kendi içlerinde boyutlandırıp, ayırıcı özellikler katmak için uygulanan süsleme, tarama biçimidir.

“Doku oluşturmakla tekrar eden desenler oluşturmak benzerdir. Desenler belli bir düzen içinde tekrar eden elemanlardan oluşmaktadır. Dokular genellikle desen sayılabilecek şeyler oluştururlar, ancak desenler her zaman dokulara sahip değildir. Grafik tasarımda temel doku, kullanılan kâğıdın dokusudur. Kullanılan tüm yapay dokular, tasarımı desteklemeli ve iletilen mesaja hizmet etmelidir” (Yücebaş, 2006: 80).

Görsel 1.24: Susan Maxwell Schmidt - İllüstrasyon Doku Örneği



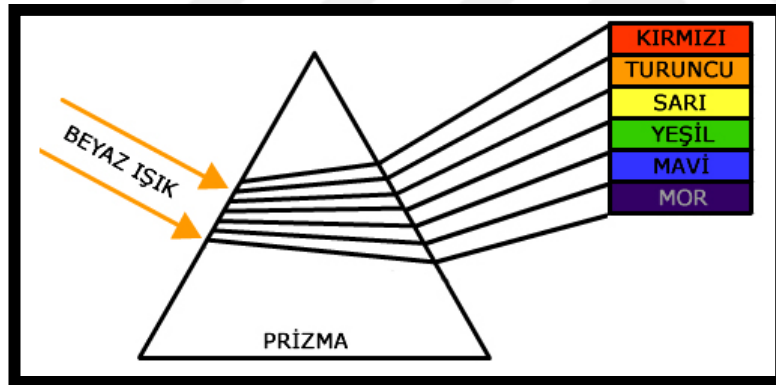
Kaynak: www.fineartamerica.com, 2019.

1.6.1.3. Renk

Renk ve ışık birbirine paralel giden anlamlar bütünüdür. Bu sebeple birini anlamak için, diğerini de bilmek gerekmektedir. Rengin temeli olan ışık, bir tür elektromanyetik dalgadır. Tüm renkler bu dalganın bünyesinde var olmaktadır. Doğada var olan birçok renkli varlığı da bu sayede görebilmekteyiz. Gün ışığının prizmadan geçerek kırılmasıyla vermiş olduğu sonuç ile sırasıyla; kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi ve mor renkleri elde edilmektedir. Kısaca; ışık olmadan renklerin varlığından bahsetmek imkansızdır (Uçar, 2004: 168).

Temel ışık kaynağımız olan Güneş'in yaymış olduğu beyaz ışığın, özel bir prizmadan geçerek kırılmasından kaynaklı yedi temel rengin elde edildiği renk tayfı 1667 yılında İngiliz bilim adamı olan Isaac Newton (1642 – 1727) tarafından bulunarak, ışık ve rengin bağlantısı bilimsel olarak kanıtlanmıştır (Atabey, 2010: 59).

Görsel 1.25: Isaac Newton - Renk Tayfı



Kaynak: www.bilgioloji.com, 2019.

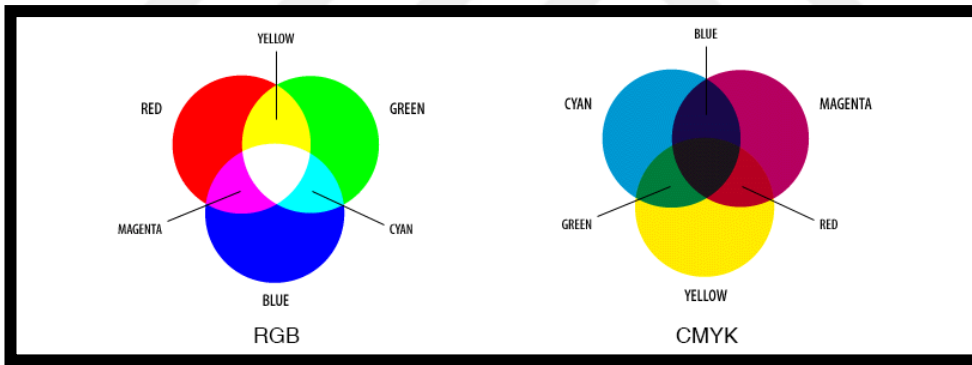
Bir nesnenin algılanmasındaki en önemli nokta ışık kaynağıdır. Doğal ve yapay olarak ikiye ayrılan ışık kaynakları renkleri görmemizi sağlar. Rengin kuvvetini, parlak ya da mat oluşunu ışığın kuvveti belirlemektedir. Bu sebeple en önemli tasarım elemanıdır.

Toplamsal renk metodu olarak kabul gören üç renk; mavi, yeşil ve kırmızı, bir araya geldiğinde beyazı yani ışık değerini vermektedir. Bu mantık, evlerimizde bulunan televizyon ve bilgisayar ekranlarının çalışma teknolojisiyle aynı mantığı taşımaktadır. Bu renk kombinasyonu RGB sistem olarak adlandırılır (Uçar, 2004: 169). RGB sistemdeki

renk skalasında kırmızı ile yeşil karışımından yellow rengi, kırmızı ile mavi karışımından magenta rengi, mavi ile yeşil karışımından ise cyan rengi elde edilmektedir. Bu elde edilen renkler ışık renkleri olarak bilinmektedir.

Çıkarımsal renk metodu olarak kabul gören renkler ise; mavi, kırmızı ve sarıdır. Boya renkleri olarak bilinen bu renkler, asla başka bir rengin karışımıyla elde edilemeyen ana renklerdir. Kendi içinde karışarak yeni ara renkleri ortaya çıkarırlar. Bu renk skalasında kırmızı ile sarının karışımı turuncu rengini, sarı ile mavinin karışımı yeşili, mavi ile kırmızının karışımı ise mor rengini vermektedir. Tüm renklerin karışımı ise siyahtır. Üç ana, üç ara renk olmak üzere sınıflandırabileceğimiz renklerden; kırmızı, turuncu ve sarı sıcak renkler, yeşil, mavi ve mor soğuk renkler olarak ikiye ayrılmaktadır. Sıcak ve soğuk renk ilişkisi tasarım aşamasında da önemli bir rol oynar. Sıcak renkler yapılan çalışmada daha ön planda olurken, soğuk renkler uzaklık hissiyatı ve alan derinliği yaratmaktadır.

Görsel 1.26: Toplamsal ve Çıkarımsal Renk Metodu



Kaynak: www.ser dara.com, 2019.

Tasarımcı, renk öğesini bir tasarım elemanı olarak özenle kullanmak durumundadır. Renkleri illüstrasyonlarında bilinçli bir şekilde kullanarak işleve hizmet eden kaliteli çalışmalar sunabilir. Belli bir kurala ve kullanım koşullarına sahip olmayan renklerin kullanım metotları değişkenlik gösterirken, insan psikolojisi üzerindeki etkileri de oldukça fazladır. Kendi başına mesaj verme ve iletişim kurabilme özelliğine sahip olan renkler, çeşitli coğrafya ve kültürlerde de değişik anlamlar taşıyabilmektedir. Renklerin insan psikolojisi üzerindeki etkilerine ve kullanıldıkları durumlarda yüklendiği anlamlara bakılacak olursa;

Beyaz; saflık, temizlik ve masumiyeti sembolize etmektedir. Batı'da saflığı çağrıştıran bir renk olsa da bazı Asya toplumlarında matem ve yas rengi olarak ilan edilmiştir. Temizlik ve kozmetik sektörlerinde sıkça tercih edilen beyaz, bu alanda hazırlanan tasarımlarda, temizlik ve hijyeni temsil etmektedir. Ton olarak diğer renklere oranla değişkenlik göstermeyen beyaz, koyu ve açık değerlere sahip değildir. Genellikle adı siyahla anılan beyaz aynı zamanda zıtlığı da ifade eden bir renktir.

“Evren siyah bir boşluğa sahipken büyük patlama ve dünyanın oluşum süreci ile birlikte ışık, dolayısıyla beyaz oluşmuştur. Bu ilişkiler zincirinde tüm evren ve onun diyalektik oluşumu siyah ve beyaz ile özetlenebilir. Doğu felsefesinde ki Yin ve Yang evrendeki zıtlık ve karşı çekimin uyum ve armonisini ve bu armoninin sonsuza dek sarmal bir yapıda evrenin devamlılığını sağlayacağını sembolüdür” (Uçar, 2004: 49).

Siyah; en koyu renktir. Gecenin ve sonsuzluğun tanımı olarak kullanılan bu renk, aynı beyazda olduğu gibi ton değerine sahip değildir. Açık ya da koyu olarak tanımlama yapılamamaktadır. Baskı teknolojilerinde anahtar renk olan siyah, CMYK'da K harfini sembolize eder. Buradaki K'nin açılımı Key anlamını taşımaktadır. Işıkla tepkimeye giren ve ton değiştirme özelliğine sahip diğer renklerin aksine ışığa karşı koyabilen ve etkilenmeyen tek renktir. Ölümü, matem, ciddiyeti, gizemi ve bilinmeyen sembolize eden siyah aynı zamanda saklanma, gizlenme ve din kitaplarında şeytanı sembolize ederken cehennemin rengi olarak da tasvir edilmektedir. Birçok kültürde de farklı sembolik anlamlar taşımaktadır.

Kırmızı; enerjinin rengi olarak bilinir. Aktif ve dinamikliği vurgularken, tutkuyu, aşkı, baştan çıkarıcı ve çekici tutumu, tehlike ve dikkati vurgular. Kültürlere göre farklı anlamlar taşıyan kırmızı, Japonya'da içtenliği ve iyi şans, Çin'de şans ve üretkenliği temsil etmektedir. Aynı zamanda Çin ve Hint kültüründe beyaz gibi saflığı temsil ettiği, bu yüzden gelinlere kırmızı giydirildiği bilinmektedir. Pazarlama ve reklam alanında da kırmızının dikkat çekiciliği ve farkındalığı yapılan araştırmalarca kanıtlanmıştır.

Sarı; hayat veren güneşin rengini sembolize etmektedir. Değer ve statüyü belirleyen, olumlu, neşeli ve yaşam enerjisini sembolize eden bir güce sahiptir. Çarpıcı ve dikkat çekici olması sebebiyle uluslararası iletişim ve trafik işaretlerinde sarı tercih edilmektedir. Birçok değişik inanç ve kültüre göre farklı anlamlar ifade eden sarı, Eski Mısır inanışlarında utanma, gözden düşme ve değer yitirmeyi sembolize ederken, Çin

inanişlarında sarayı, saltanatı ve zenginlięi temsil etmektedir.

Mavi; dinlendirici bir renk grubudur. Huzur veren ve yatıřtırıcı bir etkiye sahip olsa da hüznün, melankoli ve düşünceli bir ruh haliyle özdeşleşmektedir. Kullanıldığı alanlarda olumlu bir etki yaratan mavi kişide huzur, rahatlık, emniyet ve güven algısı yaratmaktadır. Düşlerin, hayallerin, özgürlük ve sonsuzluęun temsilcisi olan mavi, aynı zamanda geniş renk skalasıyla derinlik etkisi de göstermektedir. Çeşitli inanişlara göre Eski Mısır'da gökyüzünün, ölümsüzlüęün, sonsuzluęun temsilcisiyken, Asya kültürlerinde mutlak hakimiyetin, Çin kültüründe cennetin ve ölümsüzlüęün gücünün temsilcisi olarak betimlenmektedir.

Yeşil; mavi ve sarının harman rengidir. Bu sebeple mavi ve sarının birçok özellięini taşımaktadır. Maviden aldığı huzur verici ve sakinlik, sarıdan ise aldığı canlılık özellięiyle bir bütün oluşturmaktadır. Baharın, doğanın, doğallıęın, dinginlięin ve huzurun rengi olan yeşil, dini inanişlara göre kutsal alan, cennet ve muradın rengi olarak bilinmektedir. Bazı yaygınlaşmış kullanım alanlarında kırmızının karşıtı olarak varsayılmaktadır. Örneęin; trafik ışıklarındaki kırmızı “dur” ifadesiyken yeşil “geç”, açma kapama düğmelerinde kırmızıya “pasif”, yeşile “aktif” anlamı yüklenmektedir.

Ayaydın, vd.,'ne göre (2009: 114) Renk sonsuz bir düzlemedir. Okyanuslara benzetilebilir. Renkleri insanlarla ilişkilendirilir. Ona göre her insan rengi farklı görüp, farklı tanımlamaktadır. Örneęin; dünyadaki insan sayısı kadar turuncu vardır.

1.6.1.4. Ton

Bir tasarımı oluşturan önemli elemanlardan biri de ton farkıdır. Ton, ışıkla uyum içinde olan bir tasarım elemanıdır. Çalışmanın açık ve koyu değerlerinin belirlenmesidir. Bunun zıttı olarak adlandırılan ton farkına ise kontrast denilmektedir. Nesnelere arasında oluşan kontrast sebebiyle, göz nesnelere ayırt edici bir yapıya bürünür. Bu da başarılı bir çalışmanın temelini oluşturan en önemli unsurdur (Yücebaş, 2006: 80).

Bu bağlamda ton iki renk arasındaki geçiş ve elde edilen ara renkler olarak kabul edilmektedir. Bir de valör dediğimiz değer aralığı bulunmaktadır. Bu da iki renk arasındaki geçişin aksine tek bir rengin siyah ve beyaza olan yakınlıęıdır. Bir rengin dięer bir renge giderken oluşturduğu renk valörü, ton çubuęu olarak adlandırılır. Ton çubuęu yapılan çalışmalarda bir bütünlük sağlamak, renk geçişlerinde doğru uyumu yakalamak

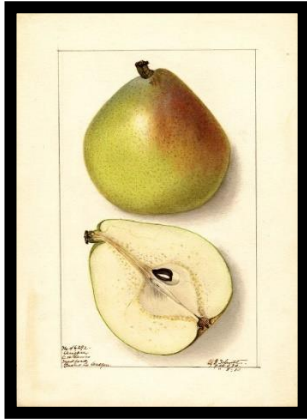
açısından çok önemlidir. İllüstratöre koyu, orta ve açık ton değerlerinin doğruya en yakın sonucunu sunmaktadır. Tonlamada başarılı bir çalışma için illüstratörün dikkat etmesi gereken bazı hususlar vardır. Örneğin; illüstratör tonlama yapacağı çalışmaya tek bir noktadan bakmalıdır. Çünkü çalışma üzerine düşecek ışık kaynağının geliş yönü tonlama açısından önemlidir. Işık kaynağı çalışmada ışık alan objenin her yanına eşit derecede dağılmadığı için, az ışık alan yerler koyu, ışığın yoğun olduğu kısımlar ise açık renkte olmalıdır. Bu sayede obje üzerinde koyudan açığa, ara değerlerin de ortaya çıktığı bir ton geçişi sağlanmış olacaktır. Bu da yapılan çalışmaya ton değeri ve hacim kazandırmaktadır.

1.6.1.5. Biçim

Doğada var olan, belirli bir hacme ve kütleyle sahip, üç boyutlu objelerin oluşturduğu şekillere biçim denilmektedir. Her nesnenin sahip olduğu kendine has bir biçimi vardır.

Bir eserin yapısal özellikleri yani en, boy, yükseklik gibi ayırt edici, doğal yapısını tanımlayıcı sanatsal ifadeye form denilmektedir. Form, bir eserin en temel kuruluşudur. (Ayaydın, vd., 2009: 115). Bir çalışmaya form özelliği kazandıran nitelikler rengi, biçimi, dokusu, yönü ve çevresini oluşturan çizgilerdir. Bu özelliklerden birisi değiştirildiği zaman, form aynı form olmaktan çıkarak başka bir yorum kazanmaktadır. Şekil ve biçim birbiriyle sıklıkla karıştırılan tasarım elemanlarıdır. Birbirlerinden oldukça farklı olan bu iki elemanı ayırt eden en önemli özellik biçimin üç boyutlu, şeklin ise iki boyutlu olmasıdır. Örneğin; insan vücudu üç boyutlu bir formdur. Fakat yere düşen gölgesi iki boyutludur ve şekil olarak nitelendirilmektedir. Kısaca, iki boyutlu düzlemde var olan her resim şekildir.

Görsel 1.27: Form ve Biçim Örneği



Kaynak: www.pictureboxblue.com, 2019.

Şekil 1.27’de örnek verilen armut illüstrasyonunda armudun bütün olduğu hali form kavramına örnek olurken, ikiye bölündükten sonra ki yeni görüntüsü armudun biçimini oluşturur. Yani formu aynı kalmış, biçimi değişmiştir.

1.6.1.6. Mekân

Gerçek ve resimsel olarak iki farklı boyutta yorumlanabilen mekân algısı; gerçek mekân için, belirli bir hacme sahip olan üç boyutlu mekanlar olarak tanımlanırken, resimsel mekân için, eserlerde yer alan ve izleyicide mekan algısı oluşturmayı başaran yüzeyler olarak tanımlanmaktadır (Ayaydın, vd., 2009: 117).

Her nesnenin mekânı, kişinin bakış açısına göre biçimlendirilmektedir. Resimleri mekân ile resmetmek yapılan çalışmaya alan, derinlik ve estetik bir bakış açısı kazandıracaktır.

1.6.2. Tasarım İlkeleri

Temel tasarım ilkeleri bir eserin sanatsal değerinin belirlenmesinde ki temel ölçütleri belirlemektedir. Bir eser, kişisel zevklere ve beğeni ilkelerine göre değişkenlikler gösterdiği için, eserin eser niteliği taşımasını belirlerken, sanatçı temel tasarım ilkelerinden yararlanmaktadır. Bu tasarım ilkeleri; ritim, denge, vurgu, zıtlık, armoni, oran ve bütünlük gibi unsurlardan oluşmaktadır.

1.6.2.1. Ritim

Ritim; resim sanatında nesnelerin, renklerin ve çizgilerin birbiri ile sağladığı uyumlu tekrar bütünüdür. Ritim, insanda heyecan uyandıran bir ilkedir. Yani ritmin insan fizyolojisini etkilediği söylenilebilir. Temelinde hareket barındıran çalışmaların amacı insanlarda etki bırakmaktır. Bu amaca hizmet ederken sergilediği ritim sayesinde insani duyguları canlandırabilir ya da irkilerek aksi tepkiler vermelerine sebep olabilmektedir (Ayaydın, vd., 2009: 117).

“İnsan gözü takip özelliğine sahip, devamlılık anlayışı gösteren bir organik yapıdır. Aynı zamanda görsel hafıza şeklinde nitelendirebileceğimiz özelliği, insan gözünü algı boyutunda özgün kılar. Kimi zaman tekrar eden görsel elemanlar bizde devamlılık etkisi uyandırırken, kimi zaman okuyucunun bir konuya ilgisinin veya takibinin kolaylaştığı unsurlar haline gelebilir. Aynı zamanda bu unsurlar tasarım için önemli bir diğer gereklilik olan ritim duygusunu çeşitlendirici ve güçlendirici niteliğe sahiptir” (Uçar, 2004: 155).

Gözün, tasarımda kullanılan bir elemandan diğerine geçiş yaparak süreklilik sağlaması bir ritimdir. Birbirinden kopuk yerleştirilen tasarım elemanları algılamada istenilen izlenimi verememektedir. Tasarımcı tasarımlarında bu ilkeyi yansıtabilmeli ve izleyiciye aktarabilmelidir. Aksi takdirde izleyici ilgisini kaybetmiş olacaktır. Ritim; sadece nesnelerin düzenli aralıklarla kullanımı değil, renklerin ve formların kullanımıyla da geçerli olan bir ilkedir. Renklerin farklı formlarda kullanımıyla da ritim oluşturulmaktadır. İzleyicinin bir çalışmaya baktığında görmek isteyeceği ilkelere biri olan ritim, renklerin ve çizgilerin farklı kullanımlarıyla da sağlanabilir. Gözün soldan sağa olan okuma alışkanlığı dikkate alınarak, tasarımda dikey unsurlardan çok yatay unsurlar tercih edilmektedir. Kısaca göz, ritmin yönünü ve şeklini belirleyen en temel unsurdur.

1.6.2.2. Denge

Bir resmi oluşturan tasarım elemanlarının arasında her zaman bütünlük sağlanması gerekmektedir. Denge unsuru sadece renk ve çizgilerle değil, biçimlerle de verilebilen bir değerdir. Denge zıtlıkların olduğu yüzeylerde varlığını göstermektedir. Örneğin; mor renginin yoğun olarak kullanıldığı bir tabloda, göz morun zıttı olan sarı rengi görmek ve görseli dengelemek ister (Ayaydın, vd., 2009: 118). Örneğin; ağaçların dik gövdeleri ve onu kesen yatay dalları, yer döşemelerindeki birbirine zıt giden desenler

düzenli bir denge unsuru örneğidir.

Simetrik ve asimetrik olarak ikiye ayrılan denge unsuru, simetrik açıdan incelendiğinde; çalışma ya da nesnenin ortadan ikiye ayrıldığında, iki tarafında da eşit değerlerde tasarım elemanlarını taşıyor olmasıdır. Bu tarz çalışmalarda tasarım durağan olur. Asimetrik çalışmalar ise; çalışma üzerinde uygulanan, eşit dengede olmayan tasarım elemanlarının iki taraflı eşitlenmesidir. Örneğin; sol tarafta kırmızı yoğunluğu varken zıttı yeşili sağ tarafta kullanarak sıcak soğuk dengesi ve komplementer renklerin kullanımı sağlanabilir.

“Dengeli tasarımlar insanda bir huzur ve dinginlik duygusu oluştursa da simetrik mutlak bir denge sıkıcı, statik bir his uyandırır ve uzun süre seyredilemez görsel tasarımlar yaratır. Buna karşın cesur bir şekilde oluşturulmuş asimetrik bir denge daha duygusal, deneysel, akılda kalıcı, eğlenceli ve sürükleyici yönlere sahiptir” (Uçar, 2004:154).

1.6.2.3. Vurgu

Tasarım elemanlarının kullanımı ile bir eserde dikkat çekilmek istenilen noktaya vurgu denir. Başarılı bir çalışmanın temelinde, vurgu yapılacak olan elemanın diğer nesne ve objelerle ilişkisi, yönü, renk tonlaması dikkat edilmesi gereken konuların başında gelmektedir (Ayaydın, vd., 2009: 119).

Bir vurgunun izleyiciyle başarılı bir etkileşim sağlayabilmesi için; vurgu etkisi, yarattığı görsel titreşim ve gereksiz gibi görülen aslında iyi kullanıldığında enteresan etkiler yaratabilen beyaz alan vurgu da önemli faktörlerdir. Her çalışmanın kilit bir vurgu noktasına ihtiyacı vardır. Çekicilik ve devamlılık açısından olmazsa olmaz bir görsel tasarım elemanıdır (Uçar, 2004: 155).

Bir çalışmanın vurgusu için o çalışmanın amacı denilebilir. Tüm eleman ve ilkeler kullanılarak bu amaca hizmet eden vurgunun oluşması sağlanır. İzleyiciyle eser arasındaki iletişimde, izleyiciye aktarılan amaç ve bıraktığı etki, o çalışmanın vurgusudur.

1.6.2.4. Zıtlık

Evrende her şey karşıtlık dengesi üzerine kurulmuştur. Bu bağlamda zıtlık; hareket, varlık ve süreç ile ilişkilendirilmektedir. Bir eserde kullanılan, iyi çözümlenmiş kontrast bir çalışma zıtlığa örnektir. Bu yüzden tasarım elemanlarının oluşturduğu zıtlık

değerleri ilgi topladığı ve hareketlilik sağladığından, tasarım eleman ve ilkelerine uygun olarak yapılacak, iyi bir çalışma için büyük önem taşımaktadır. Kısaca zıtlık, renk, ton, form gibi tasarım elemanları kullanılarak elde edilen farklılık, zıtlık olarak nitelendirilebilir.

1.6.2.5. Armoni

Tasarım elemanlarının bir bütünlük sağlayacak şekilde meydana getirdikleri uyuma armoni denir. Tüm bu elemanların bir arada kullanılması, parçalar arasındaki yumuşaklık, benzerlik ve uygunluktur.

Kesin bir kural koymanın mümkün olmadığı uyum elemanı, aynılık değildir. Çalışmanın seyrine göre uygulama yeri ve uygulama farklılıkları gösterebilmektedir. Birbirine zıt renkler, kontrast yazı karakterleri, sistem ve çalışmanın ritmi gibi tasarım elemanlarının birleştirilerek uygulanmasıyla, görsel armonisi yüksek çalışmalar elde edilebilir (Uçar, 2004: 156).

1.6.2.6. Oran

Tasarımda monoton düzen, bir bütün içinde var olan nesnelere aynılıklarıyla başlamaktadır. Buna engel olabilmek adına tasarımcı, tasarımda nesnel ilişkilerde farklı değerler, ölçüler, biçimler tercih etmelidir. Bunu yaparken sanatçının nesnelere arasında orantısal bir bağ kurabilme becerisi çok önemlidir (Atabey, 2010: 65). Oran bir tasarım yüzeyindeki objelerin, birbiriyle olan büyük – küçük ilişkisi olarak tanımlanabilir. Tasarımda öne çıkarılmak istenen herhangi bir öğe ya da tasarım elemanı için uygulanmaktadır.

Doğada var olan her varlık göze hoş görünmektedir. Bunun sebebi her şeyin dengeli bir orana sahip olmasıdır. Buna altın oran denilmektedir. Bu bağlamda oran kavramına ters düşmeyen hiçbir nesne ya da şeklin, gözde rahatsız edici etkiler bırakmadığı söylenebilir (Ayaydın, vd., 2009: 121).

1.6.2.7. Bütünlük

Birbirine ne kadar zıt olursa olsun, cisimlerin, yapıların ya da mekanların bir yüzey üzerinde dengeli bir bütün meydana getirmesi bütünlüktür. Yüzeydeki bütün

elemanlar birbiriyle bağlantılıdır ve bu bağıllık beraberinde uyum ve bütünlük dengesini sağlamaktadır.

Bütünlük; statik ve dinamik olmak üzere ikiye ayrılır. Statik bütünlük; geometrik şekiller ve türevlerinden oluşurken, dinamik bütünlük; aktif, yaşayan ve büyüyen formlarla oluşmaktadır.

Eserde sağlanan bütünlük, insanı yarım kalmışlık hissinden uzaklaştırır. Nesneler arasında kopukluk varsa bütünlük sağlanamaz. Eserde nesneler ne kadar fazla birbiriyle uyum içinde olurlarsa, resimde bütünlük de o ölçüde sağlanmış olur (Ayaydın, vd., 2009: 122).





İKİNCİ BÖLÜM

MODERN BİLİM VE BİLİMSEL İLLÜSTRASYON

2.1. MODERN BİLİM VE BİLİMSEL İLLÜSTRASYONUN GEREKLİLİĞİ

Evrendeki yaşam döngüsünde “bilmek” fiili, sadece insan türüne mahsus bir olgudur. Merak ve korku hissiyatı, insanın sürekli evren ve doğa ikileminde var olan bilinmezi sorgulamaya, bu bilinmezlere yanıt aramaya, bulduğu yanıtları bilimsel araştırma verilerine dayandırmaya ve kendinden sonraki kuşaklara aktarmak istemesine, yüzyıllar boyu bilime ve bilinmeyi aramaya itmiştir.

Bilimsel döngüde bilinmeyi aramak, yeni bilinmezlere kapı açmaktadır. Bu bağlamda bilimi bir zincir, her yeni bulguyu da zincirin bir halkası olarak tanımlanabilir.

“Kısacası insanın hakikate ulaşma çabasının tarihi olarak, bilim tarihi, felsefe, sosyoloji ve ilahiyatla çok yakından ilişkilidir. İlk sorgulama, akli kullanma, kavramsal düşünce üretme anlamında ortaya çıkan entelektüel etkinlik felsefedir” (Köroğlu ve Köroğlu, 2016: 3).

Bilimsel ve evrensel araştırmaların kökeninde dayanak olarak gösterilen din felsefesi, modern bilim arayışının en önemli unsurlarından biridir. Bilimin doğuşundan itibaren gelmiş geçmiş tüm insan ırkının, genel olarak kâinatta bir yaratıcının var olduğu inancına sahip olması, evren ve insan ikilemindeki bilinmeyenleri aramaya duyulan arzusu; maddi ve manevi bilgi arayışına, düşünce ve varsayımlarını gözlem ve deneylere tabii tutmak istemelerine, fakat çoğu zaman madde ve ruh arasındaki ilişkiyi çözümleyememelerine sebep olmuştur. Bu da bilim ve din felsefesinde şüpheci yorumlara sebebiyet vermiştir.

Modern bilime giden süreçte etkili olan reform ve aydınlanma dönemleri, toplumun değişim sürecini, dinsel yapısını ve sanatsal arayışlarını içermektedir. Farklı kültürlerden, etnik yapılara sahip birçok bilim insanının yeni varsayımlar ve arayışlar içine girmiş olduğu bu dönemde; Rönesans’la beraber insan bilgiyi; inanç ve dini düşüncelerle destekleyerek aramış, doğayı, dini ve toplumu farklı bir bakış açısıyla yorumlama imkânı bulmuştur. Bu bakış açısı da insanı, kendi türünü ve doğayı araştırma ihtiyacına yönlendirmiştir (A.g.e.: 5).

Doğa ve madde ilişkisini araştırma gereksinimi duyan bilim insanları, bu zincirde doğanın sahip olduğu mekaniği inceleme ihtiyacı içine girer ve evreni çözümlemede matematik bilimine yaslanmaktadır. Doğa çözümlendikçe, insani ve kültürel bilimlerde de ilerleme gösterilmektedir. Tanrı’nın yarattığı evrenin, varoluş

bilgisini arayan insan, evrendeki karmaşık sistemin de bir matematik düzeni içinde olduğunu keşfeder. Böylelikle bilimin, doğanın gerçeklerini keşfetmeye yarayan matematiksel bir düzen olduğu fark edilir (A.g.e.: 6). Bu varsayıma dayanarak din ve bilim arasındaki baskınlık savaşını bilimin kazandığı varsayılabilir. Böylece aydınlanma dönemi ile modern bilim yeni karakterine bürünmüş, dini duygularla sorulara cevap aramak yerine, akıl ile mantık çerçevesi içinde cevaplar aramaya başlamıştır.

Aydınlanma çağıyla beraber daha iyiyi arayan insanoğlu, değişken öğelerin verdiği yanıtlardan uzaklaşmış, akıl ve bilim ikilisinden doğan bulgular ve sonuçlar ile modern bilimde ilerlemeye devam etmiştir. Bilgi; deney ve gözleme dayalı, araştırmaya teşvik eden bir akıl unsuru olmuştur.

Modern yaşama gelindiğinde, insan yaşamını sürdürebilmek için tüm gereksinimlerini bilimde aramıştır. Bilimsel keşifler modern bilimde insanoğluna hayat kolaylaştıracak yeni teknolojiler sunmuş, insan; kendi doğasını keşifte yeni kanallar açmıştır. Bilimsel illüstrasyon da bu kanallardan sadece bir tanesidir. Modern bilim ile yaşantımıza girmiş, günümüzde hala varlığını sürdürmektedir. Gözlemci bilimin bir ürünü olan bilimsel illüstrasyonlar; sanat ve bilim insanların birlikte multidisipliner diyebileceğimiz çalışmalarla insanlık tarihine kazandırmış ve kazandırmakta olduğu bilimsel çalışmaların tümüdür. Botanik, zooloji, tıp, mekanik, ziraat, jeoloji branşları bilimsel illüstrasyon sınıfına girmektedir. Bilimsel illüstrasyonları yayın ve reklam illüstrasyonlarından ayıran en önemli özellik, fazlaca uzmanlık bilgisi gerektiriyor olmasıdır. Bilimsel illüstrasyonlar da sanatçının konuyu iyi analiz etmesi, farklı tasarım ekipmanlarından yararlanarak konuyu en doğru ve anlaşılır biçimde resimlemesi çok büyük önem taşımaktadır.

Bilim ve teknoloji ile paralel seyreden bilimsel illüstrasyonların günümüz koşullarında gerekliliği oldukça fazladır. Görsel algının insan beyninde yarattığı anahtar noktalar, bilgi kazanımında ve kazanılan bilgiyi hatırlamada önemli bir pay sahibidir. Bilimsel illüstrasyon alanında varlığını sürdüren birçok branş ve bilim materyalleri, sıkça görselliğe ihtiyaç duymaktadır. Her zaman birebir reel görüntü üzerinden görsel bilgi paylaşımı sunamayan bu branşlar, bu durumlarda illüstratörlerden destek almaktadır. Örneğin; reel görüntülerine ulaşamayan ya da birebir görsel temas halinde bulunulamayacak yapıların resmedildiği tıbbi illüstrasyonlar, uygulandığı teknikler

sebebiyle, son derece açıklayıcı ve detaylı çizimleriyle araştırmacıda ilgi ve merak uyandırmaktadır (Atabey, 2010: 49). Tıbbi illüstrasyonların bu konudaki en büyük özelliği; bazı doku, organ ve komplikasyonların renkleri, doku bozuklukları, tiksindirici ve itici görüntüleri sebebiyle fotoğraflanması mümkün değilken, illüstrasyon sayesinde istenilen görsel bilgilendirmeyi, sanatçının sunum biçimine göre bilimsel kaynaklara kazandırabiliyor olmasıdır.

2.2. BİLİMSEL İLLÜSTRASYON ÇEŞİTLERİ

Bilimsel illüstrasyonlar genellikle canlı çeşitliliğinin çok olduğu bilimsel çalışma alanlarını kapsamaktadır. Bunlardan en temel üç alanı ele alınacak olursa; botanik, zooloji, biyoloji bilimleri ve bu alanlarda yapılan illüstrasyon çalışmaları ile sınıflandırılabilir.

2.2.1. Botanik İllüstrasyonu

Botanik İllüstrasyon, disiplinli bir şekilde yapılmış olan bitki gözlemciliğini ve elde edilen araştırma sonuçlarını türlerine göre ayırarak, bunların sınıflandırılmasını ve bilim insanlarının görsel olarak çalışmalarını devam ettirebilmelerini sağlayan bilim ve sanat dalıdır. Bu alanda çalışmalar yapan çizerlere ise bilimsel bitki ressamı unvanı verilmektedir (Ekşi, 2017: 87).

Botanik illüstrasyonla uğraşan illüstratörler alan bilgisine hâkim olmalıdır. Bitkilerin teşhis edilip, adlandırılıp, sınıflandırılması yapılırken, morfolojik özellikleri de sınıflandırma aşamasında önemli bir yere sahiptir. Burada botanik bilimi ile ilgilenen bilim insanları, araştırmacı ve buna benzer kişilerin işini kolaylaştıracak bir diğer durum botanik illüstrasyonlarıdır. Sınıflandırma aşamasında illüstrasyonlar, metni destekleyici nitelik taşımaktadır. Böylelikle kişinin, görsel algıda seçicilik ve ayırt edebilme özelliği artmaktadır. Konunun ana fikrini araştırmacıya ya da gözlemciye aktarabilmek için vurguya ihtiyaç duyan illüstratör, gerekli gördüğünde sadeleştirme ve yapının gerçek formunu bozmadan abartma yöntemlerini uygulayabilmektedir. Bunu yaparken de amacı bir fotoğraf karesinden çok daha kaliteli bir ürün sunabilmektir (Becer, 2011: 211). İllüstratörlerin amacı, bitkinin ayırıştırıcı özelliklerini ön plana çıkartarak görsel olarak sergilemeleridir. Bu, araştırmanın hem zamandan kazanmasını, hem de daha akılda kalıcı olmasını sağlamaktadır. Gözden kaçanı göz önünde tutmayı amaçlayan illüstratörler, aynı

zamanda bitkiyi en naif biçimde izleyiciye aktararak, bitki ve arařtırmacı arasında botanik illüstrasyonlarla bir bađ kurmayı da amaçlamaktadır.

Görsel 2.1: Botanik İllüstrasyon Örneđi



Kaynak: www.ctgpublishing.com, 2019.

Her geçen gün yeni türlerin ulařıldığı arařtırmalarda, kaynak zenginliđi ve kayıt altına alınan yeni türlerin bilinirliđi için botanik illüstrasyonlarına başvurulmaktadır. Doğada yapılan birçok faaliyet alanında, arařtırma ve gözlem için rehberlere ihtiyaç duymaktadır. Her zaman bu rehber, çekilmiş kaliteli bir fotoğraf karesi olamayacađı için bu alanda da sıkça botanik illüstrasyona başvurulmaktadır.

Botanik illüstrasyon, evrensel bir sanat dalıdır. Dünyanın neresinde olursa olsun bir bitki bilimcisi, bu illüstrasyonlara bakarak bitkiyi tanıyabilmektedir. Çok eski çağlara dayanan bitki resimleme sanatı, o zamanlar bilgilendirmeyi amaçlamasa da günümüze

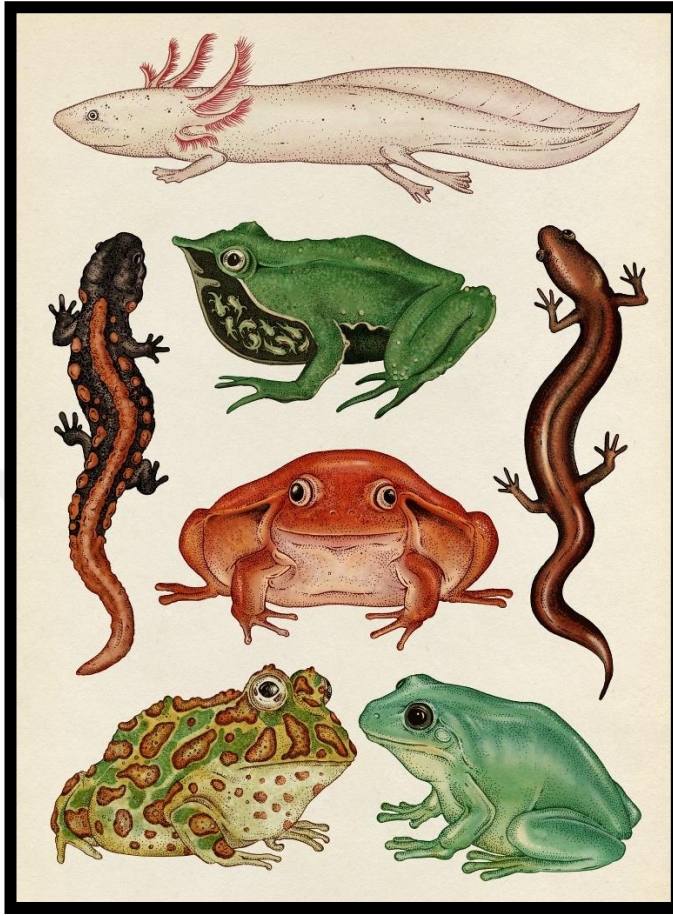
kadar süregelmiş, ve birçok bitki hakkında yapılan arařtırmalarda, arařtırmanın seyrine ışık tutmuřtur.

2.2.2. Zooloji İllüstrasyonu

Biyolojinin alt dallarından bir diğeri olan zooloji, hayvanların türlerini ve yaşamını inceleyen bir bilim dalı olarak bilinmektedir. İnsanlık tarihi kadar eski olduđu bilinmekte olan zooloji bilimi, nesli tükenmiş ya da tükenmekte olan birçok canlı, günümüzde yaşayan fakat varlığını bilmediğimiz hayvan türleri ve çeşitliliği hakkında bilimsel olarak arařtırmacılara ışık tutan bir bilim dalı olmuřtur. Her bilim dalının kaynağı doğa olduđu gibi, zooloji bilimi de doğadan faydalanmaktadır.

Hayvansal organizmaların morfolojisi ve fizyolojisini inceleyen zooloji bilimi, kendi içinde de arařtırmaların daha doğru ve kaliteli sonuçlar verebilmesi için dallara ayrılmıřtır. Bunlar; tek hücreli canlılar, solucanlar, kuřlar, balıklar, böcekler ve buna benzeyen canlı organizmalardır ve bu sınıfta incelenmektedir. Dolasıyla çok geniş bir çalışma ağına sahip olan zooloji bilimi, yeni türlerin arařtırılarak bulunmasından, türlerin kaynaklara geçirilmesine kadar çeşitli konularda illüstratörlere ihtiyaç duymaktadır. İllüstratörler aynı botanik biliminde olduđu gibi, bu sefer de hayvan ve bilim arasında bir köprü görevi görerek, fotoğraflanamayan, arařtırmalara ve kaynaklara görsel olarak aktarılamayan birçok canlının resmedilmesini sağlamaktadır. Bunun gelecek arařtırmalarda yardımcı bir eleman, arařtırmalara ışık tutacak yeni kaynaklar olmasını amaçlamaktadır. İllüstratörün bu alanda da hayvan fizyolojisine ve coğrafyasına hâkim olması, çalışmanın doğruluđu ve güvenilirliği açısından, bu alanda arařtırma yapan uzman zoologlarla beraber multidisipliner çalışmalar yürütebilme yetisine sahip olmaları gerekmektedir.

Görsel 2.2: Zooloji İllüstrasyon Örneği



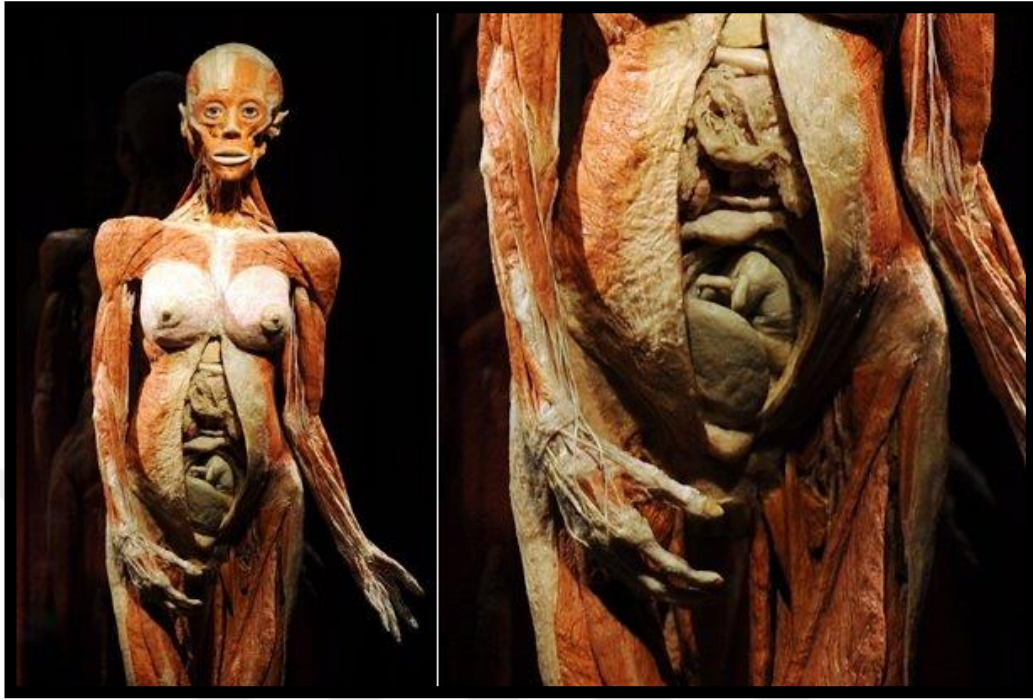
Kaynak: www.ctgpublishing.com, 2019.

2.2.3. Tıbbi İllüstrasyon

Tıbbi illüstrasyon, aktarılmak istenen konuyu sade ve anlaşılır biçimde, detaylardan uzak ama gösterilmesi gereken hususları birebir araştırmacıya aktaran bir illüstrasyon biçimidir. Tıbbi illüstratörün her şeyden önce iyi bir anatomik bilgiye sahip olması gerekir. Bunun sebebi ise tıpta her şeyin anatomi ile başlamasıdır.

Tıbbi illüstrasyonlar; tarih öncesi çağlarla başlayıp, günümüzde fakültelerde genel tıp eğitimlerinde ve uzman tıp eğitimlerinde vazgeçilmez bir unsur olarak kullanılmaya devam etmektedir. Bu eğitimlerde uygulanan cerrahi teknikler ya da radyolojik işlemlerin detaylı olarak görsel anlatımlarla desteklenmesi, insan vücudunu araştıran tıp bilimi ve insanları için, yayın anlamında vazgeçilmez bir önem taşımaktadır (Çeliker ve Yılmaz, 2017: 1855).

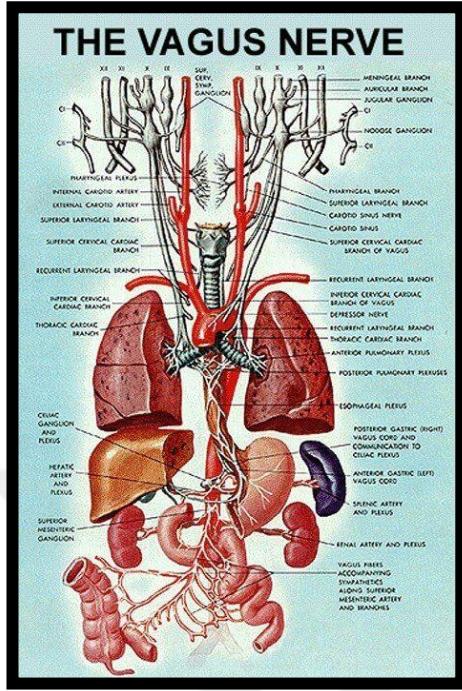
Görsel 2.3: Body World Sergisi



Kaynak: www.sabah.com.tr, 2019.

Tarihin en önemli ve farklı olarak nitelendirilebilecek multidisipliner çalışmalarından birisi olan ‘Body World’ sergisi, bedenini bilim ve sanat için bağışlayan insanlardan oluşan, anatomist Dr. Gunther von Hagens ve Dr. Angelina Walley’nin yaratıcısı olduğu sergidir. İnsanın; doğum anından, ölümüne kadar geçen sürenin, üç boyutlu olarak kasların, kemiklerin, bağların, sindirim sisteminin, derinin ve daha fazlasının araştırıldığı ve sanatın tüm estetik yönlerinin insan vücudu üzerinde kullanıldığı bu multidisipliner eser, tıp ve sanat eğitimi açısından oldukça etkili olmuştur (Akar, 2015: 366). Bu bağlamda; tıpta olduğu kadar sanatta da başarılı ve etkileyici çalışmalar elde etmek, dikkat çekmek ve akılda kalıcılığı sağlayabilmek için sanatçı, iyi bir gözlemci olmasının yanında, iyi bir anatomik bilgiye de sahip olmalıdır. Bunu çalışmalarına en etkili ve en doğru şekilde aktarabilmelidir.

Görsel 2.4: Tıbbi İllüstrasyon Örneği



Kaynak: www.education.hertek.net, 2019.

Tıbbi illüstrasyonların kapsamlı ve geniş kullanım alanları, en karışık konularda bile açıklık getirici özellikleri sebebiyle, illüstratörün çok iyi tıbbi bilgi birikimine ve iyi bir çizim yeteneğine ihtiyacı vardır. Tıbbi illüstrasyonlar arasında önemli ve illüstratörler tarafından dikkat çekici bulunan, tıbbın alt dallarından birisi olan ortopedik illüstrasyonlar, hareket ve dinamizm içerdiği için her zaman illüstratörlerin ilgisini çeken bir konu olmuştur. İllüstratörler çizimlerini yaparken iki kanallı bir bilgi paylaşımı hedeflemektedir. Bunlardan birincisi eğitimsel, ikincisi ise bilimsel bilgi aktarımıdır. Eğitimsel bilgi aktarımında; personel ve hasta eğitimlerine katkıda bulunacak, hastaları bilinçlendirmeye yönelik, cerrahi operasyon ve tekniklerini aktarabilen illüstrasyonları hazırlayarak, eğitim alanında görsel bilgi aktarımını sağlamaktadırlar. Bilimsel bilgi aktarımında ise; akademik bilgi kaynaklarında kullanılacak konuların kısa ve öz açıklaması niteliğinde illüstrasyonlarla bu alandaki çalışmalara katkı sağlarlar.

Tıbbi illüstrasyonların kullanım alanları oldukça geniştir. Bu kapsamda; basılı materyallerde, makale, sunum ve benzeri akademik çalışmalarda anlatımı destekleyici unsur olarak, eğitimi desteklemek amacıyla; cerrahi operasyon, ameliyat ve anatomik eğitimlerde, ar-ge çalışma aşamalarında kullanım yaygınlığı göstermektedir. Özellikle

sadece tıp sektöründe çalışanlar için değil, hasta bilgilendirme ve eğitim aşamalarında da bin sözcükle anlatılacak konuyu, sadece bir tıbbi illüstrasyonla aktarmak ve anlaşılabilirliği kolaylaştırmak mümkündür.

Gelişen teknoloji ile tıp eğitiminde, bireyin öğrenmesini hızlandıran en önemli etkenlerden birisi görsel eğitim sistemi olmuştur. Globalleşen dünya ve artan teknoloji ağıyla bilgi kazanımı süresi daha kısa sürelerle indirilmiş ve daha kolay bir yapıya bürünmüştür (A.g.e.: 367).

Bilgisayar destekli tıbbi illüstrasyon, günümüz koşullarında daha revaçtadır. Bunun sebebi; geleneksel illüstrasyon tekniklerine göre, daha hızlı çalışma olanağı ve hazırlanan illüstrasyonu daha kısa sürede tamamlama becerisini kazandırmaktadır. Aynı zaman da illüstratöre, zamandan tasarruf ve çalışmalar üzerine yeni eklemeler, çıkarmalar, düzenlemeler yapabilme imkânı da sunmaktadır. Maliyetinin ve işçiliğinin daha düşük olması hem iş veren hem de illüstratörü memnun etmektedir. İş veren daha az maliyetle daha kaliteli çözümler elde ederken, illüstratörlerde zamandan tasarruf etmektedirler. Illüstratörler için basit çizimlerin yapılması ve tek renk olarak renklendirilmesi hala zaman açısından illüstratöre artı katıyor olsa da komplike çalışmalarda, örneğin; fazla renk ve öge barındıran illüstrasyonlarda, zaman açısından manipüle edilebilir konumda olan dijital illüstrasyonlar avantaja dönüşmektedir (Özdemir, vd., 2003: 250).

Gelişen tıp teknolojileriyle beraber ultrason tarama, tomografi, dijital radyografi gibi tekniklerden illüstratörlerde etkilenmiş, bu cihazlardan elde edilen veriler doğrultusunda daha detaylı anatomik incelemeler yapabilme imkânı bulmuş, daha verimli ve detaylı modellemeler, illüstrasyonlar hazırlamaya başlamışlardır.

Tıp biliminin her alanında kullanılan tıbbi illüstrasyonlar, insan bedeninin sonsuz gizeminde yapılan araştırmalarda, her yeni bilginin bulunmasıyla, gelecek bilim insanlarına ve araştırmacılara kaynaklık etmesi açısından geleceğe ışık tutacak bu bilgilerin görsel olarak resmedilmesini amaçlamaktadır. Kısaca, tıp ve sanat dallarının görsel olarak ifade biçimi olan tıbbi illüstrasyonlar, tıp ve sanat gibi birlikte var olan multidisipliner çalışmalarda görsel olarak bilgi aktarımını ve tıp bilimine katkı sağlamayı kendine misyon ve vizyon edinmiştir.

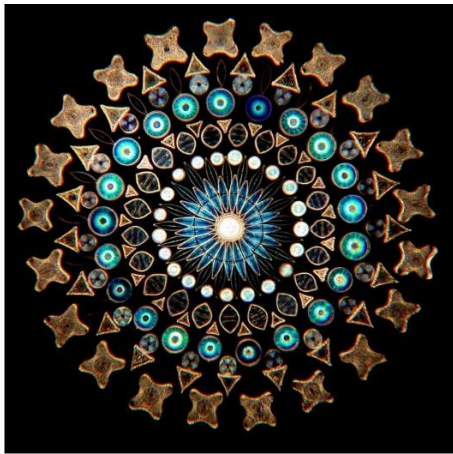
2.3. BİLİMSSEL İLLÜSTRASYON ALANINDA UMULMADIK BİR İLHAM KAYNAĞI: DİYATOMELER

Bilimsel illüstrasyonun etkin olduğu alanları botanik, zooloji ve tıp olarak tanımlarken, bilim ve bilginin kaynağı olan, doğada bir alanın daha gizemini sürdürdüğü keşfedilmiş, bilimsel illüstrasyonlar da yeni bir referans noktası olabileceği düşünülerek araştırmanın kaynağı incelenmiştir. Bu bağlamda;

Günlük yaşantımızda gözümüzün göremediği fakat yaşadığımız dünyada suyun var olduğu tüm kara parçalarında yaşamını sürdürmekte olduğu bilinen, dünya üzerinde insanların yaşantısını büyük ölçüde etkileyebilecek öneme ve amaca hizmet eden, yeryüzü üzerinde ki tatlı ve tuzlu su kaynaklarında yaşamını sürdürürken, küçük mikroorganizmalar sınıfına giren diyatomeleler, bilimsel illüstrasyonlar konusunda bu çalışmayla beraber yeni bir araştırma konusu olmuştur.

Anlam bakımından Yunanca'da 'iki parçaya bölünmüş' kelime anlamını taşıyan 'dia temnein' kökeninden gelen diyatomeleler, ökaryotik yani tek çekirdekli hücre grubu olan alglerin temel gruplarından birisidir. Çoğunlukla tek hücreli sınıfında olan bu canlı organizmalar iplik, şerit, ya da yıldız şeklinde koni oluşturmalarıyla bilinmektedir (Durmuşkahya, 2009: 57).

Görsel 2.5: İplik – Şerit – Yıldız Koni Örneği



Kaynak: www.bonpurloryan.files.wordpress.com, 2019.

Diyatomeleler iki kabuğun birbiri içine geçmesi ile oluşmaktadır; bunlardan üst kabuk "Epitaka veya Epivalva", alt kabuk ise "Hipotaka veya Hipovalva" olarak tanımlanır. Kabuğun dış bölümü "eksternal" ve iç bölümü de "internal" alan olarak adlandırılır.

Kabuğun uç kısımlarına “apikal axis”, enlemesine boyutuna “transapical axis”, kabuk yüzeyi ise “perivalvar axis” olarak adlandırılır. Kabuklar, radyal, lineer, lanceolate ya da eliptik şekillere sahip olabilir. İki kabuk birbirine silisli yapı sayesinde tutunmaktadır. Bu iki kabuk birbirine yan bantlar (copulae) ile tutunmaktadır. Bu bantlar bazen birden fazla olabilir. Kabuğun bu görünümü kuşak görüntüsü olarak adlandırılır (Kaleli, 2018: 2).

Yapı bakımından incelendiği zaman diyatomeleler, silisli; yani kum, çakmaktaşı, kuvars gibi silisyumun oksijenle birleşmesi ile oluşan, fosillerin ve kalın yer katmanlarının oluşmasına sebebiyet veren alger familyasında bir organizma çeşididir. Sayılarının çok fazla olması sebebiyle türlerine göre şekil, biçim gibi farklılıklar gösterdiklerinden, belirli bir forma sahip değillerdir (Diyatome, 2018). Bu mikroorganizma çeşidinin yapı bakımından göstermiş olduğu en önemli özellik, silisten meydana gelen iki kapağa sahip olması ve bu kapaklar sayesinde kapanarak kutu formunu alıyor olmasıdır. Bu kapaklara ‘frustul’ adı verilmektedir. Örneğin; laboratuvarlarda kullanılan petri kapları, yapıları bakımından bu canlıların frustul yapılarına örnek olarak gösterilmektedir.

Görsel 2.6: Petri Kabı Örneği



Kaynak: www.utest.com.tr, 2019.

Asimetrik formları ve kapaksız yapıları yüzünden iskeletlerinin çok dayanıklı olduğu bilinmektedir. Buldukları yere ve şekillerine göre kendi içlerinde sınıflandırılan bu canlı organizmalar, şekillerine göre; kalem ve yuvarlak formlar olmak üzere ikiye, yaşam alanlarına göre ise; tatlı su ve tuzlu sularda yaşayan diyatomeleler olmak üzere iki gruba ayrılarak sınıflandırılırlar (Durmuşkahya, 2009: 57).

Doğada varlığı bilinen fakat gözle sadece ışık ya da elektron mikroskopunda görülmesi mümkün olan bu canlıların boyutları mikron cinsinde ölçülmektedir. Bu canlıların büyük bir çoğunluğu yaşamını suyun derinliklerinde sürdürürken, bazıları da suyun yüzey kısmında canlılıklarını devam ettirmektedir.

“Bentik diyatome toplulukları suyun tabanında ve sığ bölgelerde yığın oluşturacak şekilde bulunabilirler. Genellikle bentik diyatomeler suyun daha sakin ve sığ olduğu bölgelerde yoğun olarak bulunurlar. Bentik diyatomeler buldukları habitata göre de isimlendirilirler. Bunlara örnek olarak;

- *Taş üstünde tutunmuş olanlar (epilitik)*
- *Bitkiler üzerinde bulunanlar (epifitik)*
- *Su tabanında çamur üzerinde bulunanlar (epipelik)*
- *Kumlu bölgede bulunanlar (epipsammik)*
- *Hayvanlar üzerinde tutunarak bulunanlar (Epizoik)*

diyatomeler olarak adlanırlar” (Kaleli, 2018, 7).

Tek hücreli canlılar olarak bilinen diyatomeler, önceden hayvan sınıflandırılmasına dahil olsalar da yapılarında buldukları kloroplast yüzünden fotosentez yapabilen canlılar arasına girmiş, bu grupta nitelendirilmişler ve bitki grubu olarak araştırılmaları konu olmaya devam etmektedirler. Kloroplast taşıdıkları için fotosentez yapabilen bu canlılar, doğada önemli bir grup oksijen kaynağıdır. Çünkü gözle görülmeseler de doğada sayısız çoklukta oldukları bilinmektedir (Diyatome, 2018). Sucul ekosistemin akciğerleri olarak bilinen diyatomeler, yapılarında bulunan kloroplast sayesinde sağladıkları oksijen üretimi dışında, okyanuslarda da birincil derecede üretici olarak görev yapmaktadır. Su yosunları olarak da tanımlanabilen bu mikroorganizmaların, dünya üzerinde yaklaşık 200 türü ve 100.000’e yakın çeşidinin olduğu düşünülmektedir.

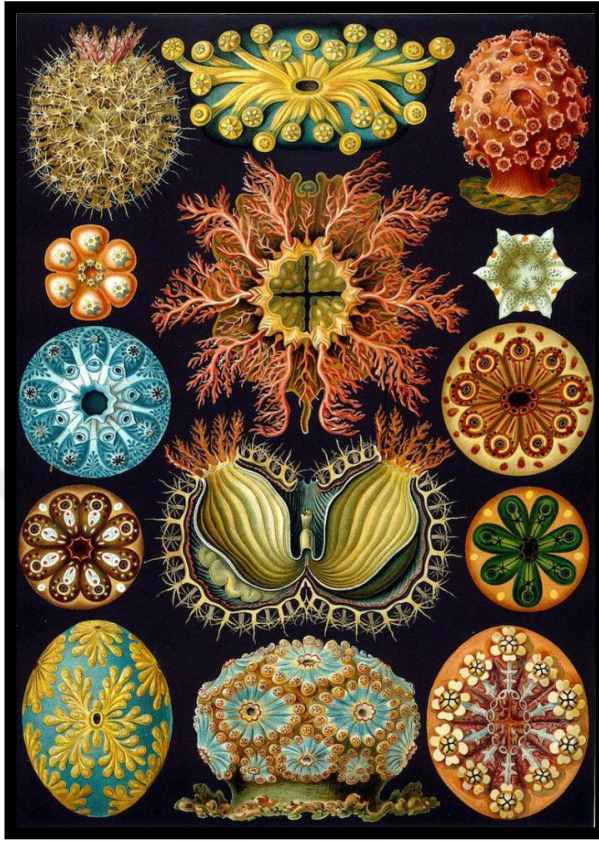
Ergin hale gelen diyatomeler ikiye bölünerek, iki ayrı tek kabuk halini almaktadır. Ayrılan kabukların kendine yeni bir kabuk üretmesiyle ortaya özel bir üreme şekli çıkmakta ve bir diyatomeden iki yeni diyatome elde edilmektedir. Üreme şekilleriyle farklı ve çok sayıda üreme avantajına sahipken, yaşam evrelerinin sona ermesi sürecinde de ortaya, organik ve inorganik iki çeşit madde çıkarmaktadırlar (Durmuşkahya, 2009: 57). Organik maddeler; organizmanın yapısında bulunan ve metabolik faaliyetleri sonrasında sentezlenen maddeler olurken, inorganik maddeler ise; su, mineral, asit, baz gibi, canlının yapısında bulundurduğu fakat kendisinin üretimini

sağlayamadığı maddeler olarak tanımlanmaktadır. Diyatomelerin yaşam evreleri sonlandığı zaman ortaya çıkan bu organik maddeler parçalanarak yok olurken, inorganik maddelerin ise diyatome toprağı denilen bir maddeye dönüştüğü bilinmektedir. Yaşamları son bulduktan sonra bile doğada yaşam döngüsüne fayda sağlamaya devam eden diyatomelerin kullanım alanları ve faydaları zamanla çeşitlenmeye, değer görmeye ve kullanım açısından sektörel olarak farklılıklar göstermeye devam etmektedir.

Diyatome toprağı sayesinde yapılan en büyük buluşlardan birisi, Alfred Nobel'in 1866 yılında yapmış olduğu buluştur. Tarihin en önemli patlayıcılarından biri olarak kabul gören nitrogliserinin nakliye ve transferi için diyatome toprağını keşfeden Nobel, diyatomelerin gözenekli ve dayanıklı yapısını göz önünde bulundurarak, nitrogliserini diyatome toprağına emdirmiş ve 1867'de dinamit lokumunun telif haklarını almıştır. Bu buluştan sonra diyatome toprağı değer kazanmış ve çeşitli endüstriyel alanlarda kullanılmaya başlanmıştır (A.g.e., 2009: 58).

Başka kullanım alanlarından biri olan sanat için çok iyi bir ilham kaynağı sayılabilecek diyatomeler; şekil, yapı ve formları bakımından tasarıma yatkın canlılardır. 100.000'e yakın çeşidiyle, tasarım çeşitliliği bakımından da zengin bir kaynak olan diyatomelerin 20. yüzyılın başlarında ünlü zoolog Ernst Heackel'in, 'Doğadaki Sanat Formları' isimli çalışmasında gelecek sanatçılara ışık tuttuğu bilinmektedir. Günümüzde bazı sanatçıların bu çalışmalardan esinlenerek diyatomeleri resim, heykel ve seramik alanında çalışmalarında kullandığı bilinmektedir.

Görsel 2.7: Ernst Heackel – ‘Doğadaki Sanat Formları’



Kaynak: www.egitimpedia.com, 2019.

Diyatomelerin, şekil ve formları gözlemlendiğinde illüstrasyonda karakter tasarımı için uygun olduğu düşünülerek, karakter tasarımı yapacak illüstratörler için yeni ve özgün bir referans kaynağı olarak gündeme getirilmesi, doğada çok sayıda var olan ama bilinmeyen bu mikroorganizmaların gün yüzüne çıkarılması, bu araştırmayla planlanmış ve uygulamaya tabii tutulmuştur.

2.4. İLLÜSTRASYONDA KARAKTER TASARIMI

Kişinin, toplumdaki diğer bireylerden farklılığını sağlayan, onu sosyolojik, psikolojik ve fizyolojik olarak ayrıcalıklı kılan, tüm bu özelliklerin toplamı kişinin karakterini oluşturmaktadır. Aynı karakter olgusu, illüstrasyonda karakter tasarımı evreleri içerisinde de geçerli sayılmaktadır. İllüstratörler, çizer kimliklerinin yanında aynı zamanda iyi birer gözlemcidir. Toplumda gözlemlemiş oldukları insanlar, hayvanlar, nesnelere, mekanik sistemler gibi oluşumların incelemelerini dikkat içerisinde yaparak,

tasarladıkları karakterler üzerine bu inceleme ve araştırma verilerini yükleyebilme becerisine sahiplerdir. İşte illüstrasyonda karakter tasarım süreci tam olarak burada başlamaktadır.

Günümüzde dijital çağ ile beraber gelen karakter kullanımı, sağladıkları ticari kazançların yanı sıra, karakter tasarımlarının her geçen gün kullanım alanlarının yaygınlaşması, sanata ve sanatçıya olan katkılarından dolayı toplum tarafından kabul görmüş, çizgi-roman, plastik sanatlar, mizah, reklam, tanıtım gibi daha birçok mecraada yayımlanma olanağı bulmuş ve sempati kazanan bir tasarım ögesi olarak toplum tarafından benimsenmiştir. Uygulanan doğru karakter tasarımlarının izleyici tarafından kabul görmesi, tasarlanan karakterler de izleyicinin kendinden bir parça bulabiliyor olmasından kaynaklıdır. Bu sebeple karakter tasarım sürecinin pek çok yönüyle özenle incelenmesi gereken bir konu olduğu söylenebilir.

Bir karakter tasarımı oluşturulurken, karakter topluma ve bireylere dair bir şeyler taşınmalı ve izleyici karakterde kendisinden ya da yaşadığı toplumdaki kesitler bulabilmelidir. Karşılıklı etkileşim içinde olan, yaratılan karakter ve izleyici; birbirlerinden beslenmektedir. Karakter kişinin fiziksel, sosyolojik ve psikolojik özelliklerini yüklenirken, kişi ise karakterin topluma vermek istediği mesajı alarak, kendisini mizahi bir çerçevede görüp, bu duygunun vermiş olduğu mutlulukla beslenmektedir. İllüstratörün doğru ve etkili karakter tasarımları yapabilmesi için iyi bir donanıma ve bunun yanında kuvvetli bir analiz, gözlem yeteneğine sahip olması gerekmektedir. Biri olmadan diğersinin olması imkansızdır. İllüstratör tasarım sürecine başlamadan önce hem sanatsal hem de tekniksel olarak çalışmanın şablonunu kurgulayarak, gidişatına yön vermelidir. Başlayacağı çalışmanın sonrasında karakter üzerinde sağlayacağı bireysel başarı, yapmış olduğu gözlemler neticesinde, uyguladığı teknik bilgisine ve çıkardığı ürüne dayanmaktadır.

Karakter tasarım süreci karakter ile ilgili temel konuların çözümlenmesi ile başlamaktadır. Karakter tasarımında en temel konu, karakterin hemen tanınabilen ve ayırt edilebilen form ve renk ile yaratılmasıdır (Özden, Z. ve Ülgen, Ç., 2015: 27).

İnsanlar üzerinde deneyimleyebildiğimiz tüm bu kişilik özellikleri, illüstrasyonla birleştirildiğinde, bir düzlem üzerinde iki boyutlu forma sahip ve insani özellikler barındıran yeni bir birey yaratmak gibi düşünülebilir. Tüm bunlar

doğrultusunda, çizerin belirli biçim ve formları referans noktası olarak yeni bir yaşam biçimi, form yaratmasına ve buna insani özellikler yüklemesine karakter tasarımı denilmektedir.

“Karakter tasarımı kısaca, senaryoda belirtilen karakterin görselleştirilme sürecidir. Canlandırmanın öyküsünü ya da senaryosunu yazan senarist, karakterin amacını, yaşam biçimini, diğer karakterlerle olan ilişkisini, psikolojik özelliklerini, geçmişini, kısaca kişilik öğelerini metin haline getirir. Bu aşamadan sonra animasyon sanatçısı senaryoda yazılan karakterleri kendi estetik bilgi birikimine ve yaşam deneyimine göre görselleştirerek özgün karakterler yaratılmasını sağlar” (Gökçearslan, 2010: 350).

En hızlı ve etkili yöntemlerden birisi olan araştırma ve inceleme aşamasında, oldukça güzel ve verimli sonuçlar elde etmek mümkündür. Örneğin; hayvan referanslı bir karakter tasarımında, üzerine insan tipolojisi yüklenilmek isteniyorsa, her iki tür için gereken gözlemler yapılarak, onu benzerlerinden ayıran fiziki ve psikolojik özellikler saptanır. Gözlem esnasında yeni karakter yavaş yavaş kendisini belli edecek ve illüstratöre çıkış yolu gösterecektir. Aynı zamanda bir diğer gözlem yolu olan teknik, farklı illüstratörlerin benzer çalışmalarını gözlemlemektir. Bu gözlem sonucunda ise yeni bir fikrin doğmasıyla beraber, illüstratörün başka bir araştırma modeli keşfetmesini de sağlayacaktır (Kara, 2019: 689).

Karakter yaratım sürecinde, referans olacak karakter yapılarını incelediğimizde; dişil karakterler, eril karakterler, sevimli karakterler, canavar karakterler, mekanik karakterler ve cansız karakterler görmekteyiz. Sıkça karşılaştığımız referans sorunu yeterli gözlem ve araştırmanın yapılmamasından kaynaklanmaktadır. Bir karakter illüstrasyonu yapılırken sıkça kullanılan referans noktaları; insan, hayvan, cansız objeler ya da tamamen farklı bir form yaratma çabası içinde olan insan – hayvan birleşimi olan karakter tasarımları olmuştur. Bu referanslar içerisinde form ve biçim çeşitliliği bakımından en çok hayvan grubu referans noktası olarak ele alınmaktadır. Bunun sebebi çok sayıda hayvan türünün olması ve formların birbirine yakınlık göstermesi sebebiyle manipülasyona en müsait canlı formunu oluşturmasından kaynaklıdır. Ayrıca izleyici tarafından geçmişten günümüze her dönem tasarlanan karakterlere bakıldığında, hayvan formundaki karakter tasarımları sevimli ve sempatik bulunmuş, bu sebeple tercih sebebi olmuştur.

Özgünlük bir karakterin yaratım sürecini etkileyen en önemli faktörlerden

birisidir. Hayali bir kahramanda olsa, onu benzerlerinden ayıran ve fenomen haline getiren şey illüstratörün karakterin tasarım aşamasında ona yüklediği farklı yorumlamadır (Kara: 2019: 688). İllüstratörün çizim tarzı yani kullandığı üslup çok önemlidir. Kimi zaman sade, çizgisel bir karakter, karşı tarafa her şeyi çok güzel anlatır ve istediği ilgiyi yakalarken, bazen de yoğun dokularla kullanılan karakterler daha dikkat toplayıcı ve ilgi çekici olmaktadır.

Bir karakter tasarlanırken ona, benzerlerinden ayırt edici özellikler yüklenmelidir. Karakter; bulunduğu kulvarda farklılık sağlamak, kendini izleyiciye hayran bırakmak ve öne çıkmak için bu özelliklere gereksinim duymaktadır (Gökçearslan, 2010: 351). Eğer hareketsiz bir karakter tasarımı aşamasından sonra, ivme kazandırılacak bir karakter tasarımı yapılıyorsa; karaktere, karakterin kişiliğine özgü bir hareket kazandırılmalıdır. Bu hareket karakteri, etrafında ilişkili olduğu diğer karakter gruplarından ayıracaktır. Vikingler çizgi filminde ana karakterlerden biri olan Viki'nin, aklına bir fikir geldiğinde burnunu kaşıyor olması, karaktere hareket verme konusuna örnek gösterilebilir. Eğer sosyal açıdan aktif bir karakter yaratılacaksa ve ana karakter olarak başka karakterlerle ilişki içinde olması planlanıyorsa; renk, biçim ve kullanılan aksesuarların, dikkat çekiciliği ve vurgusu artırılarak, ana karakterin yan karakterler arasında vurgusu kolaylaştırılmalıdır. Yaratılan karakterin diğer yan karakterlerle olan, sosyolojik ve fizyolojik zıtlığı da ayrıştırıcı ve vurgulayıcı başka bir özelliktir. Tüm bu özelliklere son olarak; akılda kalıcılığı artırıcı ve karaktere fark yaratacak karakter ismi eklenildiğinde, bu sürecin daha sağlıklı bir şekilde tamamlandığını söyleyebiliriz.

Tüm bu detaylar uygulanırken, tasarım elemanlarını kullanılmaya özen gösterilmelidir. Çünkü karakterin formu, rengi, üslubu ve aksesuarları ayırt edici özelliğidir. Ve onu özgün kılmaktadır. Fakat her zaman bunlarla değil, bazen tepkilerle de özgünlük kazandırmak mümkündür. Tepki yüklemek, karakteri benzerlerinden ayırır ve izleyici tarafından akılda kalıcı olmasını sağlar. Örneğin; 1930'ların ilk seksi kadın karakter tasarımı sayılan Betty Boop'a yüklenen "Boop - Oop - a - Doop!" tepkisi ile akılda kalıcılığı artırılırken, benzerleri arasında da farklı bir algıya ve özgün karakter yapısına sahip olmasına sebebiyet vermiştir.

Görsel 2.8: Betty Boop - “Boop – Oop – a – Doop!”



Kaynak: www.imdb.com, 2019.

Karaktere özellik kazandırırken bir başka dikkat edilmesi gereken husus karakter ve izleyici arasında köprü kurabilecek öğeler barındırmaktır. Karakterin izleyici ile kurmuş olduğu göz teması, izleyiciyi karaktere bağlayan ilk etkileşim aracı sayılmaktadır. Karaktere yüklenen yüz ve mimik ifadeleri, izleyicilerin istemsiz olarak duygu durumunun değişmesine sebebiyet vermektedir. Bu kişinin, karaktere karşı sempati ya da tam aksi yönde antipati kazanmasına sebep olacaktır. Bir diğer özellik olan karaktere has, özel bir hareket kodlamak, izleyicinin karakterde kendisini bulmasını, karakterle arasında bir bağ kurmasını ve karakterin görsel olarak çağrışımını kolaylaştıracaktır. Karakterlere kazandırılmış bu tarz özellikler sayesinde, karakterin sosyolojik ve fizyolojik özelliklerinin de biçimlendirilmesi oldukça rahat olacaktır.

Karakterin tüm yüklenen bu özellikleri sergileyebilmesi ve güçlü bir duruşa sahip olması için, arka planla olan ilişkisi de büyük önem taşır. Arka plan tasarımları karakterin ön plana çıkmasını, baskın özelliklerinin vurgulanmasını kolaylaştırmalıdır. Bu yüzden karakter sunumları yapılırken arka plan – karakter ilişkisine dikkat edilmelidir. Arka planla uyum içinde olduğu kadar, diğer karakterlerle de arasında bir uyum olmalıdır. Zıtlıklar içindeki karakter tasarımları, algılama aşamasında insanı yoracağı gibi, unutulmalarına ve akılda kalıcılık yönlerinin zayıf kalmasına sebep olacaktır.

2.5. KARAKTER TASARIMINDA TASARIM ELEMANLARI

Temel sanat dallarının hepsinde olduğu gibi karakter tasarımı da karşımıza çıkan tasarım elemanları, karakter tasarımlarında doğru kullanıldıkları takdirde, başarıya ulaşmış, toplum tarafından kabul görmüş, göze hitap eden, kaliteli ve özgün karakterler üretmek mümkündür. Bu anahtar elemanları; form ve siluet, anatomik oran, kostüm ve aksesuarlar, renk ve üslup olarak tanımlayabiliriz.

2.5.1. Form ve Siluet

Tasarımda, karakteri karakter yapan sahip olduğu dış hatları yani mevcut formudur. Form karakterin kişilik kazanması, bulunduğu etkileşimli karakterler arasında seçilebilir olması, fizyolojik ve psikolojik özelliklerinin belirlenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Karakter yaratım sürecinde form belirlenirken, illüstratör çeşitli referans noktalarından faydalanmaktadır. Referans görüntüleri deforme ederek yeni bir birey elde etmeyi amaçlamaktadır.

İllüstratör karakterin formunu ve biçimini belirlerken öncelikle; “Nasıl bir forma sahip?” sorusunun yanıtını aramalıdır. Çünkü karaktere ait diğer belirleyici özelliklerin çıkartılabilmesi için öncelikle karakterin formunun şekil alması gerekmektedir. İllüstratörler form belirlemek için sıklıkla deformasyon, abartma, insanlaştırma, sadeleştirme gibi yöntemleri kullanmaktadır. Bu bağlamda karakter tasarımı sürecinde önemsenmesi gereken ilk tasarım elemanı formdur. Çünkü formun belirlenmesi, karaktere karakteristik özelliklerinin yükleneceği ilk aşamadır (Kara, 2019: 691).

“Karakter tasarımı yapılırken dikkat edilmesi gereken öğelerden biri karakterin sahip olduğu uzantılardır. Doğada her bir canlının farklı uzantısı vardır. Örneğin insanın uzantıları kol ve bacakları iken bir dinazorun uzantısı boynu, fareninki ise kuyruğudur. Bu uzantılar karakter tasarımında etkili bir ifadenin sağlanmasına yardımcı olabilir. Üstelik mizaha ulaşmada önemli bir araç olarak da düşünülebilir” (Gökçearslan, 2009: 84).

Karakterin formuna eklenen uzantılar, karakterin diğer objelerle ve çevresiyle dokunsal iletişimini sağlarken, eklenen uzantılar sayesinde karaktere hareket edebilme özelliği de yüklenir. Ayrıca uzantılar karakterler için bir denge unsuru sayılmaktadır. Psikolojik tavırlarını izleyiciye uzantılarını kullanarak aktarmaktadır. Özellikle de karaktere abartılı davranışlar yüklenileceği zaman uzantılardan yararlanılmaktadır. Referans olarak hayvan formu kullanılacağı zaman, ‘antropomorfik’ karakter formu

yaratmak; yani karakteri iki ayağının üzerinde durabilen bir yapıda tasarlamak, karaktere insansı özellikler ve davranışlar yükleyen bir durumdur. Hayvanlara yüklenen bu insansı karakter özelliği, izleyicinin dikkatini çekmekte ve karakteri gerçekte de yaşayan bir canlı formu gibi algılamasını sağlamaktadır. Çağlar öncesinden beri gelen, her şeyin bir ruhu olduğu inancı ise ‘animizm’ olarak bilinmektedir.

Uzantı ve denge unsurundan sonra karaktere psikolojik özelliklerini kazandırmakta yardımcı olan bir diğer konu ise formun insan psikolojisindeki yeridir. Her formun insan psikolojisinde bir karşılığı vardır. Kare formdaki tasarımlar; izleyiciye erillik, dayanıklılık, güvenilirlik hissiyatı verirken, üçgen formlar; insanda tehlike hissiyatını tetiklemektedir. Gerilim ve saldırganlık duygusu uyandırarak psikolojik olarak rahatsızlık verebilmektedir. Yuvarlak formlar ise dişiliği sembolize etmektedir. Aynı zaman da zarafet, yumuşaklık ve koruyuculuk gibi hissiyatları da kişiye aktarmaktadır.

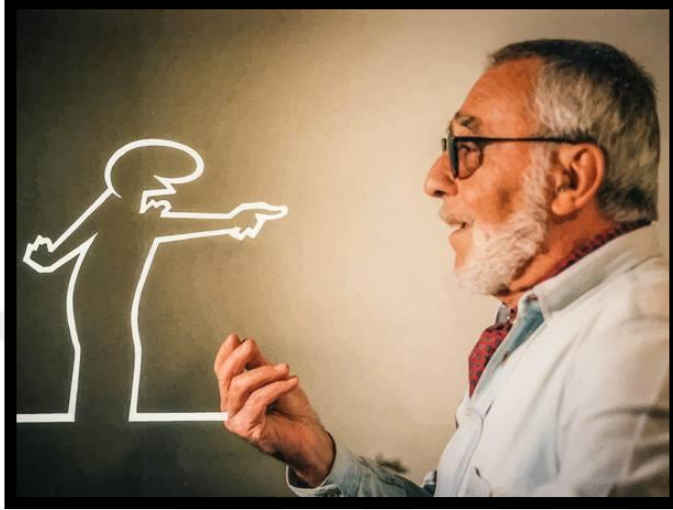
“Bir üçgen, kare ya da amorf bir biçimden oluşan karakterler soyut formlardır. Soyut karakterler tasarlayan canlandırıcılardan biri italyan canlandırıcı Bruno Bozzetto’dur. Bozzetto, ‘Female and Male’ isimli canlandırmasında, kadınları daire, erkekleri ise kare formunda tasarlamıştır. Kadınlar ve erkeklerin yaşama bakışındaki farklılığının anlatıldığı canlandırmada, bu iki karakter soyut formda olmasına rağmen dairenin kadın, karenin de erkek olduğu kolaylıkla anlaşılmaktadır. Soyut karakterlerin kullanıldığı canlandırmalar daha çok sanatsal ve felsefi amaçla üretilmişlerdir” (Gökçearslan, 2010: 349).

Karakterin teşhisi ve kolay tanımlanabilmesi için önemli olan bir diğer konu silüettir. Siluet, karakterin poz ve duruş biçimlerinden ziyade, karakterin sahip olduğu, kendine özgü küçük detayların dikkat çekmesi ve karakterin izleyicinin görsel hafızasına kazınması için tasarlanmış bir gölge oyunudur. Seyirci silüete bakarak karakterin görsel okumasını, taşıdığı karakteristik detaylar aracılığı ile kolaylıkla yapabilmelidir. Aynı zamanda karaktere tasarım aşamasında çarpıcı detaylar kazandırabilmek için yardımcı bir öge olan siluet, karakterin detaylarının silinerek, gölgeleme sistemi oluşturulmasıdır. Bu aşamada karakterin dış formundan yararlanılarak doğru tasarıma ulaşılması hedeflenmektedir.

“Siluet canlandırma konusunda popüler bir örnek, Osvaldo Cavandoli tarafından tasarlanan ve Türkiye dahil dünyanın birçok ülkesinde seyirciye ulaşan ‘La Linea’ karakteridir. Ülkemizde ‘Bay Meraklı’ adı ile bilinen bu karakter tasarımı, siyah zemin üzerine çizilmiş beyaz bir silüeti göstermektedir. 1971 yılından başlayarak doksanlı yılların

başlangıcına kadar televizyonda gösterime giren La Linea canlandırma filminde, son derece ekonomik tasarlanmış siluet karakterler, kostümler, aksesuarlar ve nesnelere aracılığıyla ince mizah barındıran öyküler anlatılmıştır” (Özden, Z. ve Ülgen, Ç., 2015: 29).

Görsel 2.9: Osvaldo Cavandoli – ‘La Linea’



Kaynak: www.milano.corriere.it, 2019.

2.5.2. Anatomik Oran ve Denge

Karakter tasarımında oran, orantı ilişkisi yaratılan karakterin denge unsurunu sağlamak açısından ve karakteristik bir özellik kazandırma bakımından önemli bir vurgu elemanıdır. Aynı zamanda bir karakterin fizyolojik özelliklerinin belirlenmesinde çıkış noktasıdır sayılabilir.

Tasarım sürecinde anatomik oranda dikkat edilmesi gereken belli başlı bazı noktalar bulunmaktadır. Doğru ve dengeli bir tasarım için karakterin beden parçaları birbiri ile mümkün olduğunca orantılı olmalıdır. Bu oranlar belirlenirken baş ölçüsü referans aralığı olarak alınır (A.g.e.: 29). Normal bir insan vücudu referans alınıp bir karakter yaratılıyorsa, anatomik oranlar belirlenirken baş, bir birim sayılmalı ve üst gövde de iki birim tekrar ediyor olmalıdır. Böylelikle doğru baş ve gövde oranını elde etmek mümkündür. Fakat karakterler oluşturulurken sanatçı her zaman bu ölçü birimine uymak zorunda değildir. Deformasyona uğramış karakterlerde bu oranlar değişkenlik gösterebilmektedir. Örneğin; sevimli bir karakter yaratılıyorsa, gövdesine oranla başı daha büyük çizilmelidir. Güçlü bir karakter yaratılacaksa da durumun tam tersi

uygulanarak iri, güçlü bir gövdeye küçük bir baş şeklinde tasarım dengeli bir şekilde şekillendirilebilir. Oran sadece karakterin kendi anatomik düzeni içinde yaratmış olduğu oran ve denge unsuru değildir. Tasarlanan karakter anatomik olarak kendi içinde bir denge ve düzene sahipken, çevresinde ilişkili olduğu diğer karakterlerle de dengeli bir anatomik oran ve bütünlük sağlamak zorundadır.

Görsel 2.10: Tweety & Sylvester - Anatomik Oran Örneği



Kaynak: www.theguardian.com, 2019.

2.5.3. Kostüm ve Aksesuarlar

Karakterlerin kostüm ve aksesuar seçimi, karakterlerin fiziksel biçimini destekleyici niteliktedir. Bu sebeple bu tarz aksesuar ve kostüm gibi eklemeler yapılırken, karakterin bedensel yapısı, psikolojik ve sosyolojik özellikleri incelenmeli, varılan sonuca göre seçimler dikkatlice yapılmalıdır. Kullanılan objelerin karakterin bedensel bütünlüğünü bozacak yapıda olmamasına dikkat edilmelidir.

“Kostümün görsel ve simgesel değerlerinden ötürü, canlandırma filminin öyküsündeki karakterlerin kostüm tasarımları birbirleri ile uyumlu ya da kontrast renklere, dokulara, şekillere ve stillere sahip biçimde tasarlanmaktadır. Karakterlerin kostüm tasarımları arasındaki bu ilişkiyi sağlayabilmek için, karakterlerin tasarımları sırasında çizimlerin birbiri ile ilişkileri üzerine düşünülmemekte ve karakterlerin yan yana durduklarında nasıl bir görsel tutarlılık içinde bulunacakları gözetilmektedir” (A.g.e.: 31).

Karakterde kullanılan obje ve nesnelere karaktere ayrıcalık katarken, kullanılan aksesuarlar üzerinde, izleyiciye aktarılmak istenen bir görev ya da mesaj barındırabilirler. Bunu anlayabilmek için iyi bir karakter okuyucusu olmak gerekmektedir. Aktarmak istediği mesajı karaktere kazandırdığı obje ve nesnelere aracılığıyla sağlayan illüstratör, iyi okuyucularla karşılaştığında başarıya ulaşmış sayılmaktadır. Özellikle kalabalık karakter gruplarında aksesuar ve objeler önemli bir ayrıştırıcı görevi görmekte, aynı zamanda karakterlerin analizini yaparken de izleyiciye kolaylık sağlamaktadır. Örneğin; ‘Şirinler’ aynı yapıya ve renklere sahip, ayrıştırılması zor karakter tasarımlarına sahiptir. Fakat onları birbirlerinden ayırt etmeyi sağlayan küçük aksesuarları sayesinde, karakter analizlerine ve taşıdıkları mesaja ulaşabilmekteyiz. Gözlüklü şirinin kullanmış olduğu gözlükten, bilge ve okur-yazar bir kişiliğe sahip olduğu, toplumu bilinçlendirme görevini üstlendiğini, süslü şirinin taktığı çiçekle eşcinsel düşüncüyü benimsediğini, sporcu şirinin kolundaki kalp dövmesiyle sağlıklı yaşam ve kalp sağlığının sporla mümkün olabileceği mesajları izleyiciye aksesuar ve simgelerle yüklenmektedir. Sembollerini okumasını iyi bilen bir izleyici verilmek istenen mesajı başarıyla alabilmektedir.

2.5.4. Renk Kullanımı

“Karaktere ait biçimsel özellikler form ve renk öğelerinin kullanımına göre değişiklik gösterir. Fiziksel yapı önce ‘Nasıl bir forma sahip?’ sorusu ile belirlenir. Dolayısıyla form, dikkatimizi ilk çeken nokta olup karaktere ait biçimselliği kabaca ortaya çıkartan bir kullanımdır. Resimleme alanında sıklıkla kullanılan sadeleştirme, karikatürize etme, deformasyona uğratma, abartma, insanlaştırma ve manipüle etme gibi yöntemlerle görselleştirilir. Bu noktada ilk olarak önemsenecek unsurun karakterimizi diğerinden ayıran biçimsel özelliklerin (karakteristik özelliklerin) doğru belirlenmesi olmalıdır” (Kara, 2019: 691).

Tasarımda karakterlere yüklenen renkler, izleyiciye karakter hakkında bilgi vermektedir. Karakter üzerinde renklerin canlı tonlarda ve baskın olarak kullanıldığı alanlar, izleyicinin karakterde okuması istenilen alanlardır. İzleyicinin algısını ve dikkatini renk kullanımıyla bu noktaya çekmeye çalışan illüstratör, vurgulanmak istediği olayı aktarabilmek için, karakterde en güçlü renk tonunu o bölgede kullanmıştır. Karakter tasarlarken kullanılan rengin baskınlığı, karakterin önüne geçmeye başlıyorsa, illüstratör renk değişimine gitmeli ya da kullandığı renk paletinin en yumuşak tonuna yönelmelidir. Tüm bu işlemler yapılırken, renklerin insanlar üzerindeki etkileri göz ardı edilmemeli,

canlı ve sıcak renklerin tercih edilmesine dikkat edilmelidir. Kalabalık karakter gruplarında çok renklilikten kaçınılmalı, eğer çok renkli bir çalışma yapılıyorsa sıcak ve soğuk renk dengeli kullanılmalı, karakterler arasındaki bütünlük dengeli bir biçimde sağlanmalıdır.

2.5.5. Üslup

Üslup biçimleri, kendi içerisinde illüstratörün tarzına bağlı olarak; logo, basit, alışılmış, karmaşık, gerçekçi olmak üzere beş grupta değerlendirilmektedir. Karakter tasarımı sürecinde, vurgusu yapılmak istenen ayrıntılar, karakterin tarzı ve tekniği, karakterin üslubunu oluşturmaktadır. Örneğin; illüstratör tasarımlarına başlarken fotogerçekçi bir yaklaşımla başlıyorsa ve tasarım ilkelerinden o şekilde yararlanıyorsa, o karakterin üslubu foto gerçekçiliğe dayanan bir üsluptur.

Sanatçının tarzına göre tercih ettiği birçok üslup bulunmaktadır. Bunları çalışmanın gidişatına, illüstratörün çizim becerisine veya yaratılacak karakterin taşıyabileceği tarza göre belirlemek illüstratörün elindedir. Logo üslupta; karakter tasarımı son derece basite indirgenmiş, detay oranı neredeyse yok denebilecek kadar azdır. Diğer üsluplar arasında hemen fark edilmektedir. Çoğunlukla sevimli karakter tasarımlarında bu üsluba başvurulur. Basit üslup; logo üsluba göre, biraz daha detaylandırılmış karakterleri barındırır. Fakat yine logo üslupta olduğu gibi çizgi tadında basit ve sadeliğe önem verilmektedir. Genellikle ilkökul çağındaki çocuklara yönelik karakter tasarımlarında bu üslup tercih edilmektedir. Alışılmış üslup; detay ve çizgi bakımından normal standartlara sahiptir ama bu üslubu diğerlerinden ayıran özellik mimik ve yüz ifadelerinin baskın olarak kullanılmasıdır. Karmaşık üslup; çizgi-roman esintileri taşıyan, gerçekçiliğe daha yakın, çizgilerinde doku ve detay barındıran üslup çeşididir. Son olarak gerçekçi üslupta ise; karakter neredeyse gerçekten ayırt edilemeyecek kadar gerçeğe yakın tasarlanmış ve illüstratör bu üsluba uygun gelenekselden farklı bir teknik kullanmaktadır.

2.6. KARAKTER TASARIMINDA KARAKTERE YÜKLENEN TİPOLOJİLER

Dünya üzerinde yaşamını sürdüren milyonlarca insan bulunmaktadır. İnsan; yaşadığı yer düzleminde tür olarak sadece insan, cins olarak kadın ve erkek olarak nitelendirilmektedir. Buraya kadar farklılık gösteren tek ayrıştırıcı özellik dişil ve eril

olgusudur. Fakat bu insan ırkını sınıflandırmada yeterli bir ayrıştırıcı özellik değildir. Milyonlarca insanı birbirinden ayırabilecek tek özellik karakter tipolojisi olmuştur.

Karakter tipolojisi; bir canlının fiziksel, sosyolojik ve psikolojik olarak değerlendirilerek sınıflandırılmasıdır. Karakter tasarımında referans alınabilecek her canlı türü için bu sınıflandırmayı uygulamak mümkündür. Bu sayede yeni bir karakter oluştururken karaktere yüklenmiş belirli özellikler sayesinde karakteri şekillendirerek, bir kişilik kazanımı sağlanır. Bu kazandırılan kişilik özellikleriyle karakterin formu, anatomik oranı, kostümü ve aksesuarları, rengi, üslubu rahatlıkla belirlenebilir. Karakter tasarımında önem arz eden tipolojik unsurlar üçe ayrılmaktadır. Bunlar;

2.6.1. Karakterin Fizyolojik Özelliği

Dış görünüş ve fiziksel yapı olarak tanımlayabileceğimiz fizyolojik özellik, karakterlerde vücut yapısında anatomik olarak benzerlikler gösterse de detayların bol olduğu ayrıştırıcı bir özelliktir.

Bir karakterin formu, boyu, kilosu, saç rengi, burun yapısı, ten dokusu, iskelet yapısı, parmak izi, yaşı ve buna benzer dış görünüşündeki farklılıklara etki eden her unsur karakterin fizyolojik özellikleri arasında değerlendirilmektedir. Zamanla değişiklik gösterebilen bu özellikler, karakterin gözlemciyle ilk tanışmasını sağlayan dış görünüş özelliklerinin tümüdür. Gözlemci analiz yeteneğini ilk olarak görme duyusuyla sağlamaktadır. Karakteri fizyolojik olarak incelemesini tamamladıktan sonra daha detaylı bir gözlem metoduna geçme isteği yaşayacaktır. Bu aşamada ise karakterin analizinde sosyolojik özelliğine eğilmektedir.

2.6.2. Karakterin Sosyolojik Özelliği

Karakterin dış dünyası ile bağlantısı, iletişimi ve yaşam biçimi sosyolojik özellik olarak tanımlanır. Karakterlerin bu özellikte, kendi iç dünyalarından kopup, dış dünya ile kurdukları bağ, diğer canlı türleriyle girdikleri iletişim ve yaşamlarını sürdürebilmek için edindikleri sosyal aktiviteler ve çevreleri bu sınıfta değerlendirilmektedir.

Karakterin; sporu sevmesi, resim yapması, okuması, yazması, konuşması, gözlemlemesi, insanlarla iyi anlaşabilmesi, kavga etmesi, eleştirmesi gibi çeşitlendirilebilen sosyal alanında edindiği deneyimleri, çevresiyle iletişim halinde

yaşıyor olması, karakterin sosyolojik özellikleri arasında sıralanabilir. Gözlemci fizyolojik olarak gördüğü, sosyolojik olarak izlediği karakteri analiz etmeye devam ederken karakterin çekirdeği olan psikolojik özelliklerine eğilme ve kendine özdeş özellikler arama ihtiyacı duymaktadır.

2.6.3. Karakterin Psikolojik Özelliği

Karakterin çekirdeği sayılan iç dünyası psikolojik özelliği olarak tanımlanabilir. Bu aşama artık karakterin ruh halini özümseme evresidir.

Karakterin; kızgınlığı, sinirli tavrı, mutluluğu, hüznü oluşu, açlığı, uykusuzluğu ve buna benzer duyu organlarının tümünü etkileyen özellikleri karakterin psikolojik özelliği içinde sınıflandırılır. Bu özelliğine bağlı olarak karakter, bazı durumlarda fizyolojik değişimlerde göstermektedir. Örneğin; korku halinde göz bebeklerinin büyümesi hem psikolojik hem de fizyolojik özelliğinin etkileşimli olarak değişmesine bir örnektir. Gözlemci son karakter özelliğini de keşfettikten sonra henüz karakter yaratmamışsa, bu özellikleri göz önünde bulundurarak yeni bir karakter tipolojisi oluşturabilir ve bunun dahilinde karakter illüstrasyonuna başlayabilir. Ya da yapmış olduğu karakter illüstrasyonuna bu izlenimler doğrultusunda yeni bir kimlik kazandırabilme imkanına sahiptir.

Bu yüzden karakter tipolojisi bir karakter illüstrasyonunda, tasarım elemanları kadar önemli ve gözlemlenmesi gereken bir konudur. Daha başarılı ve amaca yönelik karakter yaratmak için 'olmazsa olmaz' bir özellik olarak tanımlanabilir.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

**KARAKTER TASARIMINDA UMULMADIK BİR İLHAM KAYNAĞI:
DİYATOMELER VE KARAKTER UYGULAMASI**

3.1. KARAKTER TASARIMINDA UMULMADIK BİR İLHAM KAYNAĞI: DİYATOMELER VE KARAKTER UYGULAMASI

Karakter tasarımı yapılırken her özgün tasarımın bir ilham kaynağı olduğu bilinmektedir. Bu kaynakların hepsi doğada var olup, çoğu insanlar tarafından biliniyorken, bir kısmı ise gözle görülemediği için gizli kalmıştır.

Diyatomeler de bu yaşam döngüsünde var olan fakat gizli kalmış, sadece bu alanda araştırma yapan bilim insanlarının ve merak edip sorgulayan araştırmacıların bildiği, sanatçılar için muazzam çeşitlilikte olan heyecan verici yapıları ve dokularıyla bir ilham kaynağıdır. Su yosunları olarak da bilinen diyatomelelerin, ışık ve elektron mikroskobu incelemelerinde şekil itibarıyla karakter tasarımlarına uygun doku ve formlar olduğu tespit edilmiş ve bu alanda bilim ve sanatın birleşmesiyle multidisipliner bu çalışmanın yapılmasına katkı sağlamıştır. Karakter tasarımında yeni bir ilham kaynağı olabileceği düşünülen diyatomelelerin, illüstrasyon sanatıyla uğraşan sanatçılara tanıtılması, çalışmalarında yol gösterici yeni bir kaynak olması amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda diyatomelelerin ışık ve elektron mikroskoplarında ayrı ayrı görüntüleri incelenmiş, yapıları araştırılmış ve fotoğraf olarak canlılığını yitirmiş diyatomelelerin mikroskop görüntüleri alınmıştır. Alınan mikroskop görüntüleri, gözle görülemeyecek kadar küçük olan bu canlı mikroorganizmaların, tasarım aşamasındaki başlangıç noktası yani referans noktası kabul edilmiştir.

Çok sayıda ve türde, tatlı su ve tuzlu sularda ayrı ayrı bulunan diyatomeleler arasında, Türkiye'deki akarsu ve göllerden toplanan tatlı su diyatomeleleri seçilmiş ve bunlardan form ve doku bakımından karakter tasarımına en uygun, ışık mikroskobuyla çekilmiş 10 adet diyatomele görüntüsü referans kaynak olarak belirlenmiştir.

Karakter tasarımına başlarken diyatomelelerin şekil ve dokularının bozulmamasına dikkat edilmiş, tasarım süreci boyunca doku kaybı ve formlarında deformasyon yaşanmaması için çalışma büyük bir titizlikle tasarım ilke ve elemanlarına uygun bir biçimde devam ettirilmiştir. Karakter tasarımı, formlarına uygun renkler ve aksesuarlarla tamamlanan diyatomelelere orijinal isimleri verilmiş olup, diyatomelelere ait tüm türlerin ve cinslerin bulunduğu bir kaynaktan da karakterlerin biyoloji alanı dışındaki diğer kişiler için akılda kalıcılığının artırılması amaçlanarak Türkçeleştirilmiş isimleri alınarak, çalışmalarla beraber kullanılmıştır (Taşkın, vd., 2019).

Binlerce farklı forma ve dokuya sahip diyatomeler sayesinde, seri halinde birbirinden farklı yüzlerce karakter oluşturulabileceği deneyimlenmiş olup, biyolojik alanda, sanat için görsel ve maddesel olarak zengin bir kaynak elde edilmiştir.

Oluşturulan bu karakterlerin sadece sanatsal değer taşıyan birer karakter illüstrasyonu olarak görülmesi de oldukça yanlış bir izlenim olacaktır. Multidisipliner çalışma ürünü olmasının güzel yanlarından biri de oluşturulan karakterlerin sadece sanatsal alanlarda değil, biyoloji alanında da eğitim materyali olarak ya da diyatomelerin tıp dünyasında tanıtımında mizah ve sanat barındıran akılda kalıcı görseller olarak kullanılması mümkün olacaktır.

3.1.1. Karakterlerin Tipolojisi

Su algıeri yani su yosunları olarak tabir edilen diyatomeleri, referans noktası varsayarak; doku ve form bakımından seçilmiş, 10 adet tatlı su diyatome görüntüsünden oluşturulan karakter illüstrasyonlarının, karakter tipolojisini inceleyecek olursak;

3.1.1.1. Lindavia Balatonis – Yeni Kayıt

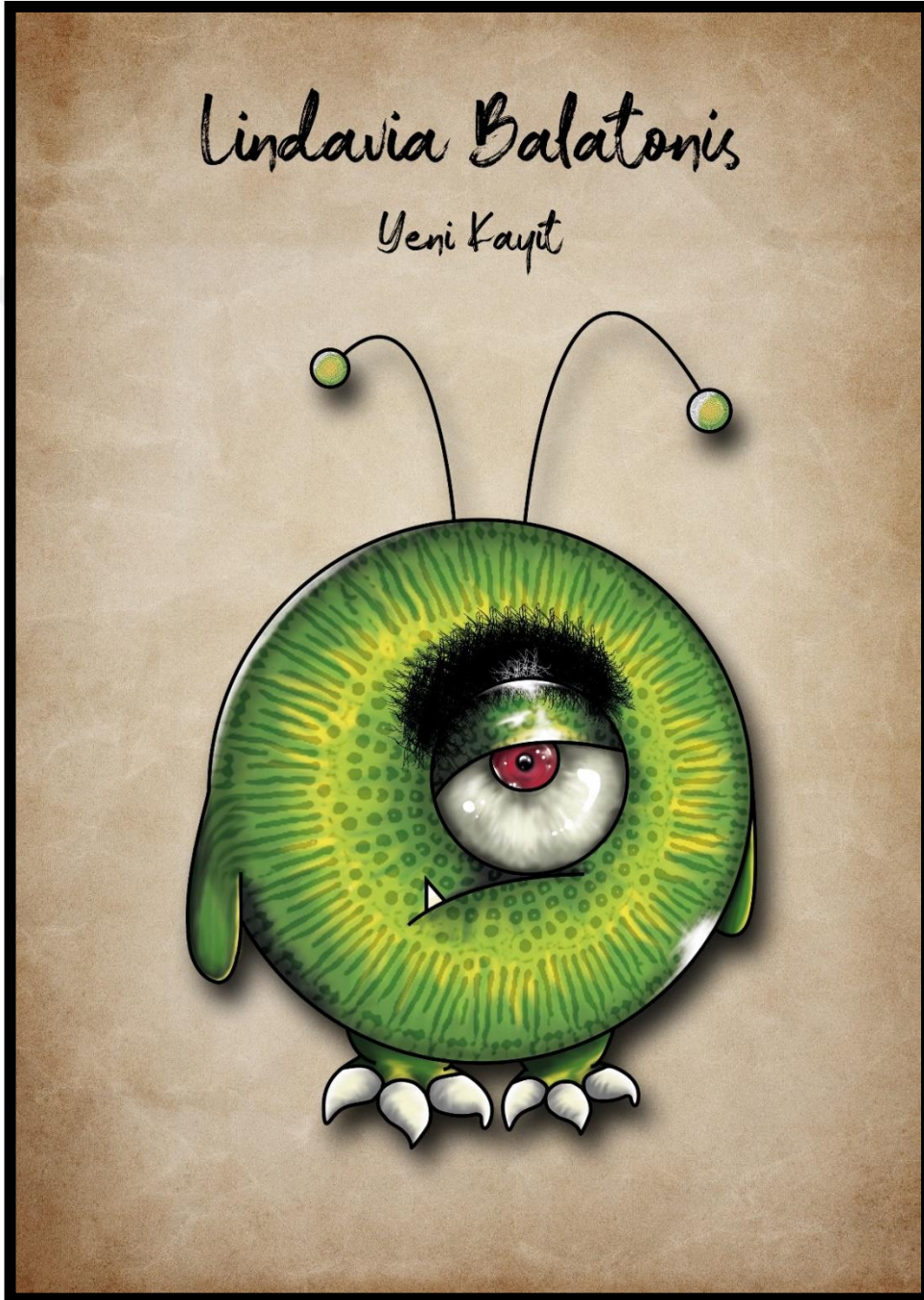
Lindavia Balatonis; fizyolojik olarak yuvarlak bir forma sahiptir. Onu dengede tutabilecek iki kol ve kollarına oranla daha kalın iki bacağı bulunmaktadır. Gövdesinin üzerindeki antenlerde bulunan yuvarlak halkalar, vücudundaki dokuyu ve gövde formunu tekrar etmektedir. Büyük ve tek gözü sayesinde görme alanı genişletilmiş, ağız yapısı göz büyüklüğüyle eşitlenerek dengede tutulmuştur. Ağzında kalan tek diş ve ayaklarındaki kemiksi tırnak yapısı Lindavia Balatonis'e canavarımsı görüntüsünü kazandırmıştır. Yeşilden sarıya geçişleri olan, neon gövde rengine sahiptir. Deliklerin ve çizgilerin bir araya gelmesiyle oluşan uyumlu bir deseni, ışığı yansıtan kaygan ve pürüzsüz bir dokusu bulunmaktadır. Göz kapağının dibinden başlayan siyah, sert, otsu kaş yapısı karakterinin neon renginden sonra, ayrıştırıcı en belirgin özelliği olmuştur.

Lindavia Balatonis'in sosyolojik en belirgin özelliği, çevresinde sürekli problem çözmeye yardımcı olan fakat diğer karakterler tarafından sözü dinlenmediği için sürekli memnuniyetsiz bir ifadeyle dolaşan, megaloman ve küstah bir karakter olmasıdır.

Lindavia Balatonis'in psikolojik özelliklerine bakılacak olursa, yeşil rengi yüzünden ona doğruculuk özelliği yüklenmiştir. Cömert ve paylaşımcıdır. Her şeyi çok

iyi bilen, asla bilgisinden şaşmayandır. Güven verici ve diplomatik bir kişilik psikolojisindedir. İlgisiz tutumları ve memnuniyetsiz yüz ifadeleriyle, eğlenceli ruh halini kamufle etmektedir.

Görsel 3.1: ‘Lindavia Balatonis – Yeni Kayıt’ Gamze Erdoğan



Kaynak: Gamze Erdoğan, Lindavia Balatonis, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

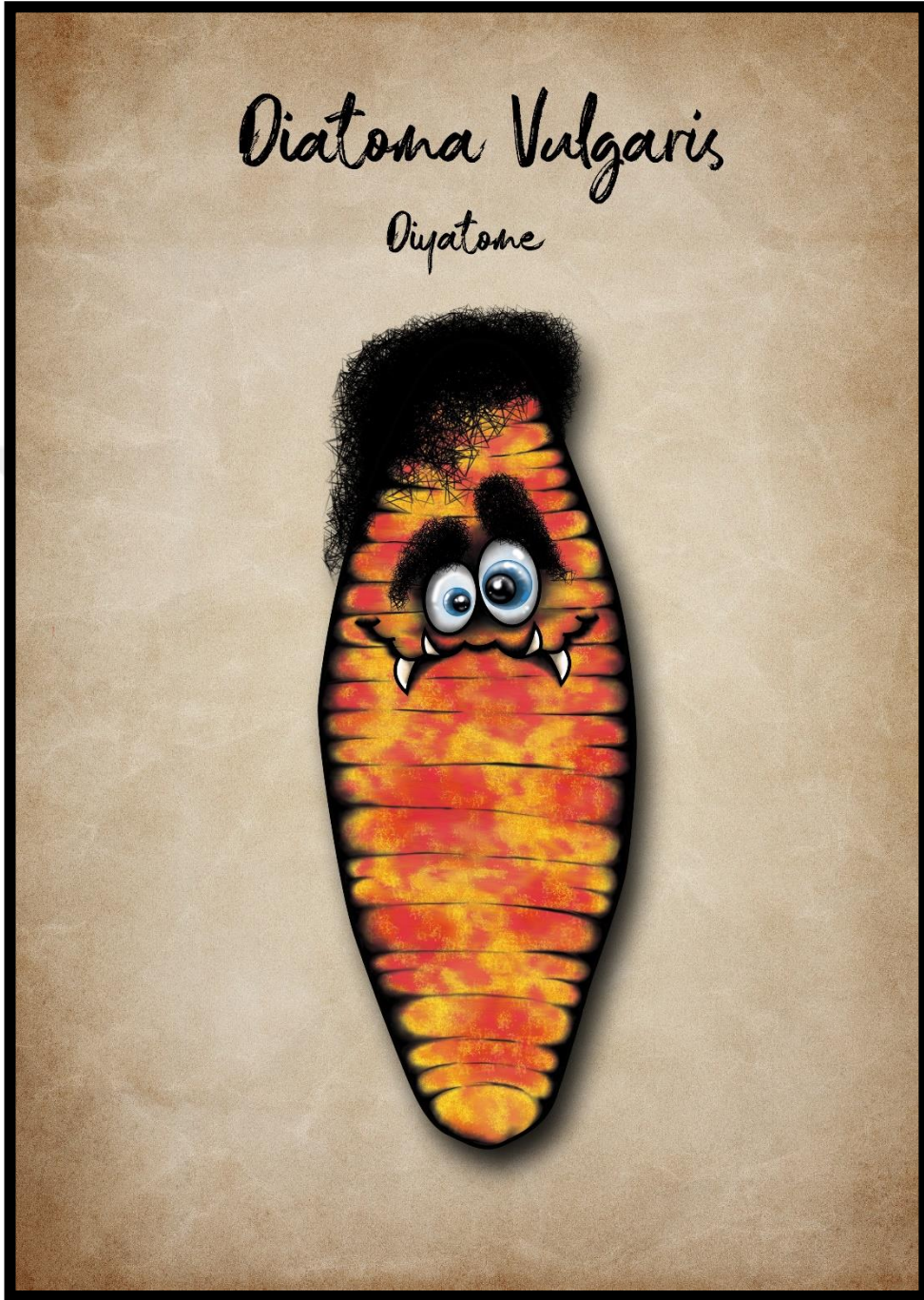
3.1.1.2. Diatoma Vulgaris – Diyatome

Diyatoma Vulgaris; fizyolojik olarak yuvarlak, kozayı andıran bir forma sahiptir. Onu dengede tutabilecek bir ekleme ihtiyaç duymaktadır. Gövdesi akordiyon şeklinde boğumlardan oluşmaktadır. İki küçük göz sayesinde insansı bir yapı verilmiş, büzülmüş ve üst üste binen dudak yapısı, boğumlu vücut yapısıyla dengelenmiştir. Ağızdaki pençe formunda duran sivri dişleri, Diatoma Vulgaris'e canavarımsı görüntüsünü kazandırmıştır. Kırmızı, turuncu ve sarı tonlarının birleşimi olan, neona yakın sıcak bir gövde rengine sahiptir. Turuncu gövdesinin üzerindeki sarı bal peteği deseni, mat ve pürüzlü bir dokusu bulunmaktadır. Göz kapağı olmayan bu karakterin gözlerinin hemen üzerinden başlayan siyah, sert, otsu kaş yapısı gözlerini örtecek yoğunlukta olup, ayrıştırıcı en belirgin özelliği; kaşlarıyla aynı yapıya sahip olan otsu yapıdaki dökümlü ama karışık saç yapısı olmuştur.

Diyatoma Vulgaris'in sosyolojik en belirgin özelliği, her duyguyu yoğun yaşayan fakat diğer karakterlerle olan ilişkilerinde çekinik ve geri planda kalan, davranışlarından emin olamayan, yönlendirilmeye çok müsait, saf bir karakter olmasıdır.

Diyatoma Vulgaris'in psikolojik özelliklerine bakılacak olursa, turuncu rengi yüzünden ona sıcak bir kişilik özelliği yüklenmiştir. Çevresiyle uyumlu, uysal ve hissiyatlı bir karakterdir. Sorgusuzca inanan, güvenen, saf bir kişilik psikolojisindedir. Kişiyle sürekli göz kontağı kurmak ister ve herhangi bir konu için inandırılmayı bekler. Her konuda ki tereddütlü halini, anında üzgün veya mutlu görünebilmesini sağlayan ağız yapısıyla yüz ifadelerine yansıtmaktadır.

Görsel 3.2: ‘Diatoma Vulgaris – Diyatome’ Gamze Erdoğan



Kaynak: Gamze Erdoğan, Diatoma Vulgaris, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

3.1.1.3. *Planothidium Lanceolatum* – Sukevgiri

Planothidium Lanceolatum; fizyolojik olarak yuvarlak hatlı, ince, uzun bir forma sahiptir. Onu dengede tutabilecek iki tüylü kanadı ve iki küçük zayıf ayağı bulunmaktadır. Kanat büyüklükleri, gövdesi ile uyumlu ölçülere sahiptir. İki gözü, gövde genişliği ile orantılanmış, elastik yapıya sahip ağız, göz büyüklüğü ile dengeli olacak biçimde tasarlanmıştır. Büyük bir ağız ve dökülmeye yüz tutmuş dişleri, *Planothidium Lanceolatum*'a canavarımsı görüntüsünü kazandırmıştır. Mavinin farklı bir tonu olan donuk bir gövde rengine sahip olmasına rağmen gözleri ve ağzında kullanılan, mavinin komplementer rengi olan turuncu ile denge sağlanmıştır. Gövdesinde yatay çizgilerin sıralanışıyla oluşan çizgisel bir desene, aynı zamanda mat, pürüzsüz bir dokuya sahiptir. Göz kapağı olmayan bu karakterin gözlerinin hemen üzerinden başlayan uzun, dik, sert ve çimensi kaş yapısı, çok az bir bölgeyi kaplarken, ayırıştırıcı en belirgin özelliği; düz ve mat bir fizyolojik yapı içinde yumuşak ve tüylü olan kanat yapısı olmuştur.

Planothidium Lanceolatum'un sosyolojik en belirgin özelliği, sadakatli, güvenilir, pozitif ve her daim yardıma hazır olmasıdır. Yüklenen bu özellikler karakterlerle olan ilişkilerinde onu iyilik meleği gibi tasvir etmektedir.

Planothidium Lanceolatum'un psikolojik özelliklerine bakılacak olursa, solgun mavi rengi yüzünden donuk, sıkılgan ve anti-sosyal bir kişiliği varmış gibi görünse de çevresiyle son derece uyumlu, yardımsever ve manevi duyguları kuvvetli, yumuşak ruhlu bir karakterdir. Koruyucu ve kollayıcı kişilik psikolojisindedir. Kişiyle sürekli göz teması kurarak, pozitif enerji göndermekte ve güven teşkil etmektedir. Barışı, sakinliği ve güven duygusunu ifadelerine yansıtmaktadır.

Görsel 3.3: 'Planothidium Lanceolatum – Sukevgiri' Gamze Erdoğan



Kaynak: Gamze Erdoğan, Planothidium Lanceolatum, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

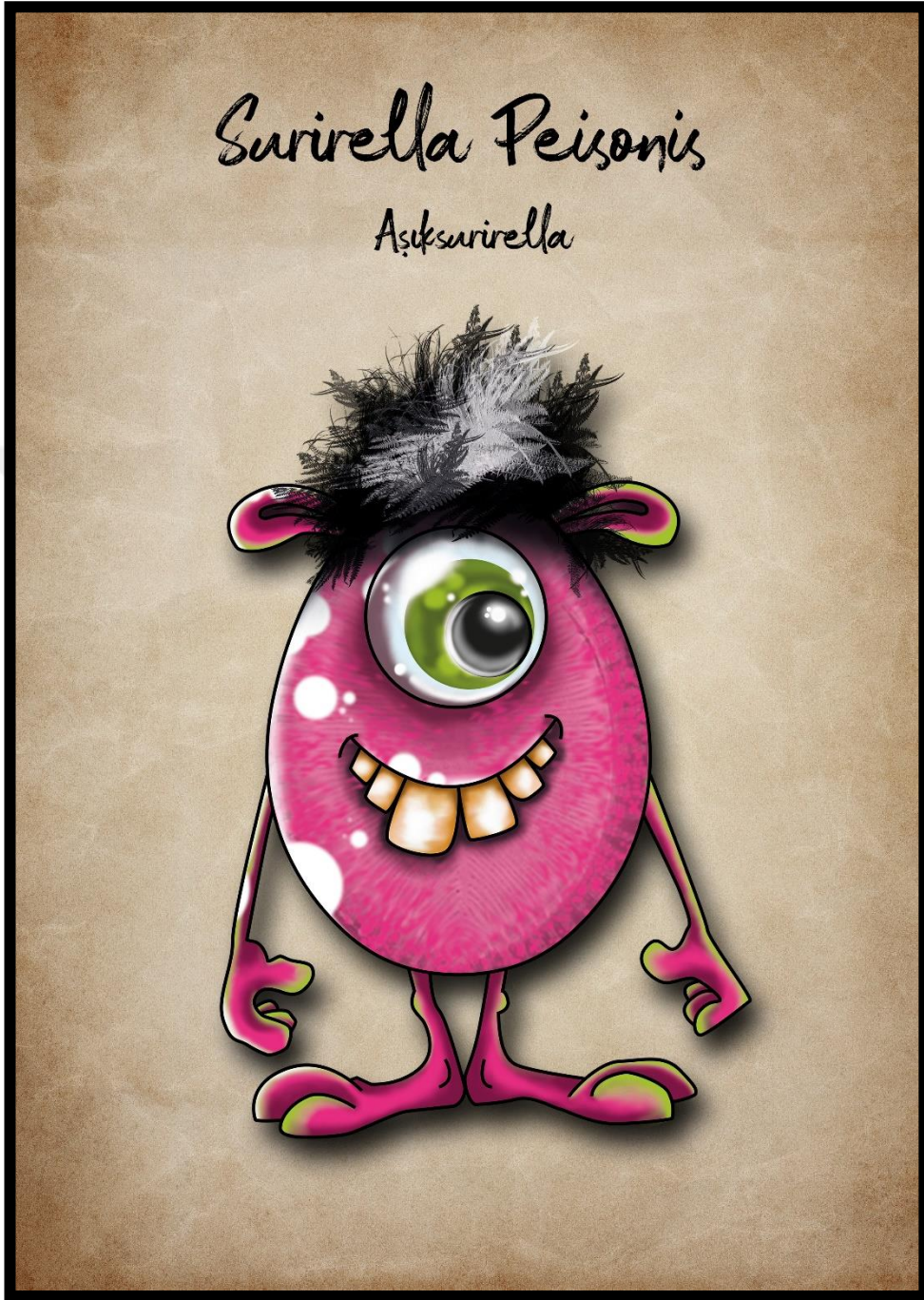
3.1.1.4. Surirella Peisonis – Aşıksurirella

Surirella Peisonis; fizyolojik olarak yuvarlak hatlı, su damlasını andıran bir forma sahiptir. Onu dengede tutabilecek gövdesi ile orantılı iki uzun kolu, iki bacağı ve ağırlığını taşıyabileceği düşünülen iki kocaman ayağı vardır. Kocaman tek gözü, geniş görme aralığıyla, gövde genişliği ile orantılanmıştır. Yuvarlak vücut formuna uygun ağız yapısı, göz büyüklüğü ile dengeli olacak biçimde tasarlanmıştır. Ayrıca duyma yetisini sağlayan iki sarkık kulağı bulunmaktadır. Sararmış, dengesiz büyüklükteki dişleri ve üç parmaklı kemiksi ayak yapısı, Surirella Peisonis'e canavarımsı görüntüsünü kazandırmıştır. Pembe ve yeşilin neon rengi ile canlı ve dinamik bir gövde rengine sahiptir. Gövdesinde merkezden dışa doğru uzanan dağınık çizgilerin hâkim olduğu vücut deseni ve parlak, tırtıklı bir dokusu bulunmaktadır. Göz kapağı olmayan bu karakterin, gözlerine yakın bir bölgede dağınık, siyah ve beyazın uyum içinde olduğu, ince ve tüy kadar hafif floral bir saç yapısı bulunmaktadır. Ayırıştırıcı en belirgin özelliği; büyük, iri gözbebeği olan yeşil gözü ve saçının orta bölgesindeki yoğun beyaz yapı olmuştur.

Surirella Peisonis'in sosyolojik en belirgin özelliği, sosyal çevresinde en Pollyannacılığı benimsemiş karakter olmasıdır. Olaylara karşı deneyimsizliği ve sürekli ikincil karakter oluşu mimiklerine yansıtıldığında, ona akılsız, saf bir karakter imajı yüklemektedir. Çevresine koşulsuz sevgi gösteren ve ilgiye aç sosyolojik bir yapı barındırmaktadır.

Surirella Peisonis'in psikolojik özelliklerine bakılacak olursa, canlı ve parlak pembe tonuyla, hayalperest, sevecen, şapşal ve uyumlu bir karakterdir. Hiperaktif fakat masum bir ruh hali barındırmaktadır. Utangaç karakteri yüzünden sürekli göz teması kurmaktan kaçınırken, muzip iç dünyasına da 'Dur!' diyememektedir.

Görsel 3.4: 'Suriella Peisonis – Aşıksuriella' Gamze Erdoğan



Kaynak: Gamze Erdoğan, Suriella Peisonis, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

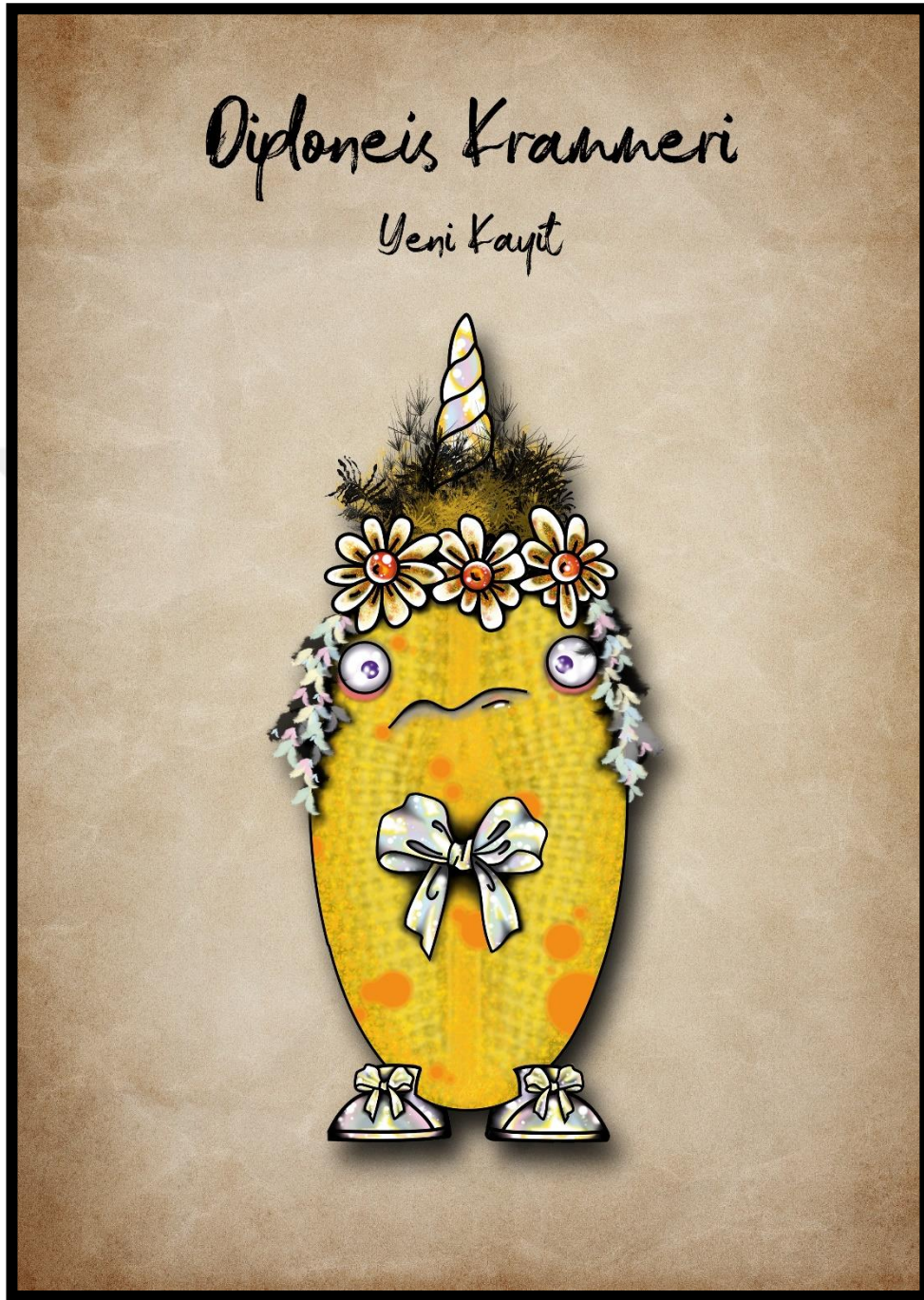
3.1.1.5. Diploneis Krammeri – Yeni Kayıt

Diploneis Krammeri; fizyolojik olarak yuvarlak, bademi andıran bir forma sahiptir. Onu dengede tutacak iki ayağı ve bir boynuzu bulunmaktadır. İki küçük birbirinden uzak gözleri sayesinde insansı bir yapı verilmiş, büzülmüş çizgi şeklindeki dudak yapısı, gözlerinin birbirine olan uzaklığını dengelenmiştir. Kemiksi sivri boynuzu Diploneis Krammeri'ye canavarımsı görüntüsünü kazandırmıştır. Parlak ve göz alıcı sarı tonlarının birleşimi olan, neona yakın, sıcak ve dinamik bir gövde rengine sahiptir. Turuncu benekleri sarı bedeninin üzerinde, yuvarlak benekli desenini desteklemiş, mat ve pürüzsüz bir görünüm kazandırmıştır. Göz kapağı olmayan bu karakterin, boynuzunun etrafını çevreleyen, siyah ve sarı tonlarında, sert, dikensi ve otsu saç yapısı, çiçekli tacıyla kontrol altında tutulmuştur. Ayrıştırıcı en belirgin özelliği; ayakkabıları ve kurdelesiyile uyumlu olan parlak, yanar döner renkli, tek boynuzu olmuştur.

Diploneis Krammeri'nin sosyolojik en belirgin özelliği, çevresindeki olaylara karşı fazla hayalperest ve çocuksu davranışlara sahip oluşudur. Fakat diğer karakterlerle olan ilişkilerinde çekinik, çabuk sindirilen, davranışları yüzünden çok çabuk hayal kırıklığına uğrayan bir karakterdir.

Diploneis Krammeri'nin psikolojik özelliklerine bakılacak olursa, parlak sarı rengi yüzünden ona, sıcak kanlılık ve çocuksu bir ruh özelliği yüklenmiştir. Çevresiyle uyumlu olmasının yanı sıra yaramaz ve hayal aleminde yaşayan bir karakterdir. Meraklı, zeki ve özgür düşünen kişilik psikolojisindedir. Kişiyle sürekli göz kontağı kurarak, meraklı ve çocuksu bakışlar sergilemek ister. Kişi tarafından kaygılarının dindirilmesini ve inandırılmayı bekler. Her konudaki tereddütlü halini, anında değişen ruh haliyle bir anda unutabilir, eğlenceli karakterine ve hayal alemine geri dönebilir.

Görsel 3.5: ‘Diploneis Krammeri – Yeni Kayıt’ Gamze Erdoğan



Kaynak: Gamze Erdoğan, Diploneis Krammeri, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

3.1.1.6. Fallacia Pygmaea – Suakidesi

Fallacia Pygmaea; fizyolojik olarak elips şeklinde, sünebilen yapıyı andıran bir forma sahiptir. Onu dengede tutacak iki kısa bacağı, büyük ayakları, bedenine göre oldukça küçük elleri ve güçlü, büyük iki adet boynuzu bulunmaktadır. Büyük, birbirinden uzak iki gözü ve gövdesinin ortasında irili ufaklı, on iki tane daha göz bulunmaktadır. Büzülmüş, küçücük, yuvarlak şeklindeki ağzı, yok denebilecek kadar ufaktır. Kemiksi ve kıvrımlı, iri, iki sivri boynuzu ve on dört gözü, Fallacia Pygmaea'ya canavarımsı görüntüsünü kazandırmıştır. Mat yeşil rengi olan ve orta kısmında sarı minik benekler barındıran, durağan bir gövde rengine sahiptir. Sarı, küçük benekli bedeninin üzerindeki asimetrik çizgisel desenler, gövdesine mat ve pürüzsüz bir doku görünümü kazandırmıştır. Göz kapağı olmayan bu karakterin, en büyük iki gözünün üzerindeki ve boynuzlarının arasındaki siyah, yumuşak, yoğun, otsu saç ve kaş yapısı, eşit bir oranla vücuduna dağıtılmıştır. Ayırıştırıcı en belirgin özelliği; on dört gözü ve iki, iri, parlak ve kırmızı güçlü boynuzu olmuştur.

Fallacia Pygmaea'nın sosyolojik en belirgin özelliği, çevresindeki karakterler arasında olaylara karşı en meraklı ve tepkici yaklaşımı gösteren karakter olmasıdır. Olaylara karşı tepkileri hep büyük, sorgulayıcı ve neden-sonuç ilişkisi odaklıdır. Bilgiç ve gözlemci bir karakterdir.

Fallacia Pygmaea'nın psikolojik özelliklerine bakılacak olursa, mat, yeşil rengi yüzünden ona donuk ve sıkıcı bir ruh hali yüklenmiştir. Çevresiyle iletişim halinde olmasının yanı sıra meraklı, evhamlı ve bilgiyi arayıp sunan bir karakterdir. Son derece akıllı ve özgür düşünebilen, düşündüğünü uygulayabilen bir kişilik psikolojisindedir. Fiziksel özelliği sebebiyle, kişiyle sürekli göz kontağı kuramaz. Meraklı, endişeli ve sorgulayıcı bakışlar sergiler. Kişi tarafından sorularına yanıt bekler. Bilgiç ve araştırmacı yönü kadar, olaylara aşırı tepki gösteren ve sürekli ruh hali değişebilen bir psikolojik yapıya sahiptir.

Görsel 3.6: 'Fallacia Pygmaea – Suakidesi' Gamze Erdoğan



Kaynak: Gamze Erdoğan, Fallacia Pygmaea, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

3.1.1.7. Pantocsekiella Ocellata – Eke Susofası

Pantocsekiella Ocellata; fizyolojik olarak daire şeklinde, dünyaya benzeyen yapıyı andıran, yuvarlak bir forma sahiptir. Onu dengede tutacak iki kolu, iki zayıf kanadı ve büyük, uzun, sivri iki adet boynuzu bulunmaktadır. Büyük gözleri ve gövdesini kaplayan ağız, gözleri ile dengeli bir oran sergilemektedir. Kemiksi, iki sivri boynuzu, sivri, zayıf kanatları ve kollarındaki dört, kemiksi pençe, Pantocsekiella Ocellata'ya canavarımsı görüntüsünü kazandırmıştır. Mat, mor rengi olan gövde rengine sahiptir. Bedenin üzerindeki asimetrik çizgisel desenler ve benekler, gövdesine parlak, pürüzsüz bir doku görünümü kazandırmıştır. Göz kapağı olmayan bu karakterin, iki gözünün üzerinde siyah, yumuşak, yoğun, yosuna benzer kaş yapısı bulunmaktadır. Ayırıştırıcı en belirgin özelliği ise; zayıf kanatları, kollarındaki desen yoğunluğu ve sivri, iki güçlü boynuzu olmuştur.

Pantocsekiella Ocellata'nın sosyolojik en belirgin özelliği, çevresindeki karakterler arasında olaylara karşı en sorumsuz ve aptalca yaklaşım gösteren karakter olmasıdır. Olaylara karşı hep kaygısız, dalgacı ve ilgisiz kalmaktadır. Sorumsuz ve hiçbir şeyi kendine dert etmeyen bir karakterdir.

Pantocsekiella Ocellata'nın psikolojik özelliklerine bakılacak olursa, mor rengi yüzünden silik ve sıkılgan bir ruh özelliği yüklenmiştir. Çevresiyle iletişimi hep kesik, sağlıksız ve özensizdir. Duygusuz, aptal, gamsız ve keyfine düşkün bir karakterdir. Başka bir karakterin düşüncelerine bağımlı yaşayan, tembel bir kişilik psikolojisindedir. Dikkat dağınıklığı sebebiyle kişilerle göz kontağı kuramaz. Fütursuz, rahat ve dağınık bir ruh hali sergiler. Kişi tarafından yorulmamayı bekler. Tembel ve gamsız yanı kadar, düşüncesiz ve gözü kara ruh haliyle de sabit bir psikolojik yapıya sahiptir.

Görsel 3.7: 'Pantocsekiella Ocellata – Eke Susofası' Gamze Erdoğan



Kaynak: Gamze Erdoğan, Pantocsekiella Ocellata, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

3.1.1.8. Epithemia Sorex – Subıyığı

Epithemia Sorex; fizyolojik olarak yuvarlak hatlara sahip, bumerang benzeri yapıyı andıran bir forma sahiptir. Onu dengede tutacak hiçbir uzvu bulunmamaktadır. İki adet küçük gözü bulunmaktadır. Ağzı görünmemektedir. Bumeranga benzeyen değişik formu, Epithemia Sorex'e canavarımsı görüntüsünü kazandırmıştır. Yeşil, turkuaz ve koyu yeşil renklerinden oluşan gövdesi ve üzerindeki benekli desenler, gövdesine parlak, kaygan ve pürüzsüz bir doku görünümü kazandırmıştır. Göz kapağı olmayan bu karakterin, gözünün üstünde ve altında bulunan, turuncu, yumuşak ve çok yoğun olan, kılımsı kaş ve bıyık yapısı, eşit bir oranla vücudunun çoğunu kaplamaktadır. Ayırıştırıcı en belirgin özelliği ise; turuncu, gür bıyıkları ve kaşlarıdır.

Epithemia Sorex'in sosyolojik en belirgin özelliği, çevresindeki karakterler arasında en diplomat ve kanun, nizam, kural tanıyan karakter olmasıdır. Olaylara karşı tepkileri hep sakin, sorgulayıcı ve çözüm odaklıdır. Kuralları ve yasaları bilen, diplomatik kişilikte bir karakterdir.

Epithemia Sorex'in psikolojik özelliklerine bakılacak olursa, geçişli rengi yüzünden ona ciddi ama bir o kadar da bulunduğu ortama uyum sağlayabilen bir özellik yüklenmiştir. Çevresiyle iletişim halinde olmasının yanı sıra babacan, sahiplenici ve yönlendirici özellikler sunan bir karakterdir. Son derece akıllı, zeki ve bağımsız düşünebilen, düşündüğünü uygulayabilen, sesi gür çıkan, sivri bir kişilik psikolojisindedir. Kişiyle, sürekli sorgulayan ve hâkim olan taraf olarak göz kontağı kurar. Meraklı, çözüm odaklı ve 'Neden?'in içinde yeni bir 'Neden?' arayan bakışlar sergiler. Kişi tarafından sorularına yanıt bekler. Otoriter ve düzenli yanı kadar, olaylara soğuk kanlı tepki gösteren ve sükunetini koruyan bir ruh haline sahiptir.

Görsel 3.8: 'Epithemia Sorex – Subıyığı' Gamze Erdoğan



Kaynak: Gamze Erdoğan, Epithemia Sorex, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

3.1.1.9. Didymosphenia Geminata – Susürahisi

Didymosphenia Geminata; fizyolojik olarak yuvarlak hatlı, geniş, uzun bir forma sahiptir. Onu dengede tutabilecek ve hareketini sağlayabilecek iki kolu bulunmaktadır. İki gözü ve gövde genişliği ile orantılanmış geniş bir ağız vardır. Çok sivri, sararmaya yüz tutmuş dişleri ve dağınık kaş yapısı, Didymosphenia Geminata'ya canavarımsı görüntüsünü kazandırmıştır. Kırmızı, mat bir gövde rengine sahiptir. Gövdesinde merkezden başlayarak, dış çeperine doğru uzanan sık, delikli, gözenekli deseni ile mat, pürüzsüz bir dokuya sahiptir. Göz kapağı olmayan bu karakterin gözlerinin hemen üzerinden başlayan karmaşık, sert ve dikensi kaş yapısı çok az bir bölgeyi kaplarken, aynı yapı tepesinde de saç olarak bulunmaktadır. Ayırıştırıcı en belirgin özelliği sararmış, sivri ve ağzının dışına taşan diş yapısı olmuştur.

Didymosphenia Geminata'nın sosyolojik en belirgin özelliği, ortamındaki hırçın, dur durak bilmez ve her daim kendini beğenmiş yapısıdır. Zenginliğini, taşıdığı aksesuarlarla belli ederken sporcu ve kavgacı kişiliğini de duruşuyla sergilemektedir.

Didymosphenia Geminata'nın psikolojik özelliklerine bakılacak olursa, kırmızı rengi yüzünden hırçın, saldırgan ve hiperaktif bir kişiliği bulunmaktadır. Asla mütevazı davranışlar sergilemez. Son derece uyumsuz, dediği dedik ve huzursuz ruh haline sahip bir karakterdir. Şiddet yanlısı ve saldırgan kişilik psikolojisindedir. Kişiyle sürekli göz teması kurarak onu cesaretlendirmek, kışkırtmak ve hırçınlığa teşvik etmektedir. Sorunlu ve asla sorunun çözümünü, mantıksal yollarla aramayan bir karakterdir. Maddi gücü, onu gösteriş budalası ve çevresini küçümseyen ruh haline sahip bir karaktere çevirmiştir ve sahip olduğu bu karakterden oldukça memnundur.

Görsel 3.9: 'Didymosphenia Geminata - Susürahisi' Gamze Erdoğan



Kaynak: Gamze Erdoğan, Didymosphenia Geminata, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

3.1.1.10. Rhopalodia Gibba – Suşapkası

Rhopalodia Gibba; fizyolojik olarak köşeleri yumuşatılmış kare şekline yakın bir forma sahiptir. Onu dengede tutacak iki kısa bacağı ve uzun ayakları, iki kısa, cılız kolu ve güçlü, büyük, iki adet boynuzu bulunmaktadır. Bir sağlam gözü ve büzülmüş kocaman bir ağız bulunmaktadır. Kemiksi ve kıvrımlı, biri kırık, iri, sivri ve parlak iki boynuzu, iki parlak dişi ve düğme dikilmiş gözü, Rhopalodai Gibba'ya canavarımsı görüntüsünü kazandırmıştır. Turkuaz mavisi bir gövde rengine sahiptir. Bedenin üzerindeki asimetrik çizgisel desenler, gövdesine mat ve pürüzsüz bir doku görünümü kazandırmıştır. Tek gözü olmayan bu karakterin, sağlam olan tek gözünün üzerindeki siyah, sert, dağınık, dikensi kaş yapısı, bağımsız ve dengesiz bir uzama göstermektedir. Ayırıştırıcı en belirgin özelliği ise; düğmeden tek gözü ve iri, parlak, kırık, güçlü boynuzu olmuştur.

Rhopalodai Gibba'nın sosyolojik en belirgin özelliği, çevresindeki karakterler arasında olaylara en huysuz ve aksi yaklaşım gösteren karakter olmasıdır. Olaylara karşı tepkileri hep büyük, nefret dolu ve agresif tavrılıdır. Salon beyefendisi kişiliği ile nezaket kurallarını uygulayabilen bir karakterken, aynı zamanda öfke kontrolü sorunu yaşanan bir karakterdir.

Rhopalodai Gibba'nın psikolojik özelliklerine bakılacak olursa, mat, turkuaz rengi yüzünden ona sabit fikirli ve ruhsuz bir kişilik özelliği yüklenmiştir. Çevresiyle iletişim halinde olması her zaman iyi sonuçlanmamaktadır. Agresif ve anında parlayan, sinirli bir yapıya sahipken, aynı zamanda nazik, yumuşak ve romantik bir ruh hali de sergileyebilmektedir. Çift karakterli ruh haline sahiptir. Son derece akıllı ve hırslı olan bu karakter, düşündüğünü uygulayabilen bir kişilik psikolojisindedir. Fiziksel özelliği sebebiyle kişiyle sürekli göz kontağı kuramaz, baktığı yer anlaşılamaz. Kontrolcü, kendinden emin ve asabi bakışlar sergiler. Kişi tarafından alttan alınmayı bekler. Kültürlü ve nazik yanı kadar, olaylara umulmadık anlarda aşırı tepki gösteren ve sürekli ruh hali değişebilen bir psikolojik yapıya sahiptir.

Görsel 3.10: ‘Rhopalodia Giibba - Suşapkası’ Gamze Erdoğan



Kaynak: Gamze Erdoğan, Rhopalodia Giibba, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

3.1.2. Karakter Tasarım Aşamaları ve Referans Noktaları Diyatomeler

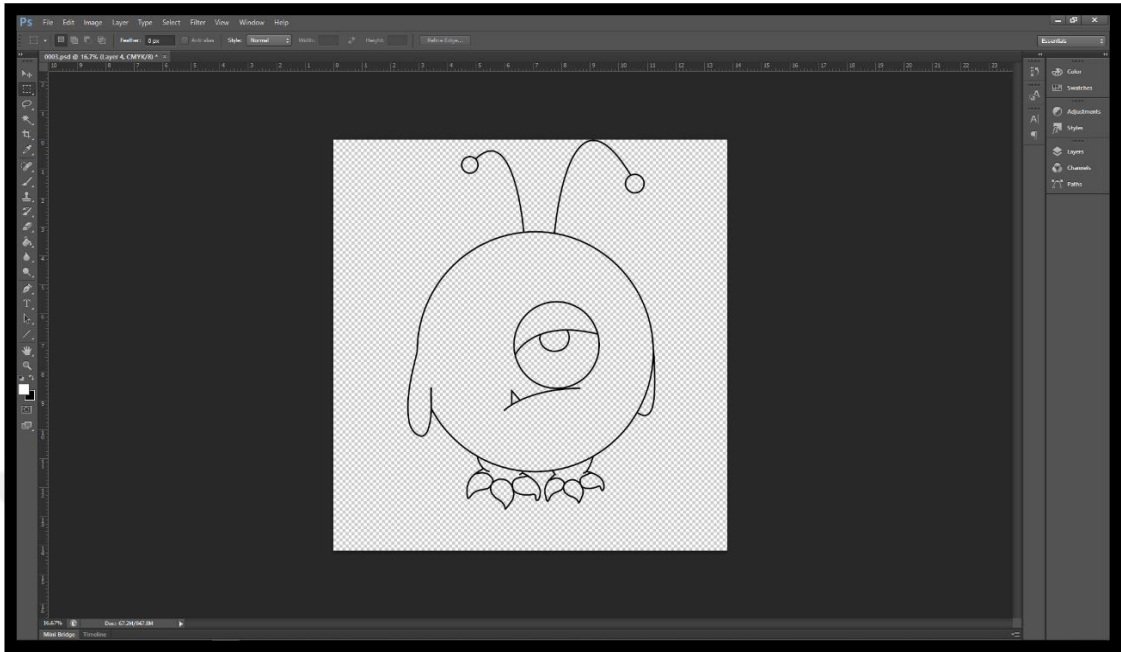
Karakter tasarımında referans alınan diyatomelerin formu ve dokuları bozulmadan dijital ortamda öncelikle eskizleri atılmıştır. Eskizi alınan diyatomelerin Adobe Illustrator yazılımı ile dış formları vektörel olarak çizilmiş, daha sonra boyama ve detaylandırılma aşamaları için Adobe Photoshop yazılımına aktarılmıştır. Çalışmanın %80'lik bölümü Adobe Photoshop yazılımı ile tamamlanıp, karakterlerin final halleri JPG, PNG, AI ve PSD formatlarında illüstratör (çizer) tarafından arşivlenmiştir. Çalışmanın yapım aşamalarında alınan ekran görüntüleri ve karakterin orijinal mikroskop görüntüsü ile son hali kolajlanıp bu bölümde araştırmacılara sunulmaktadır.

Görsel 3.11: Işık Mikroskobunda Lindavia Balatonis ve Son Hali



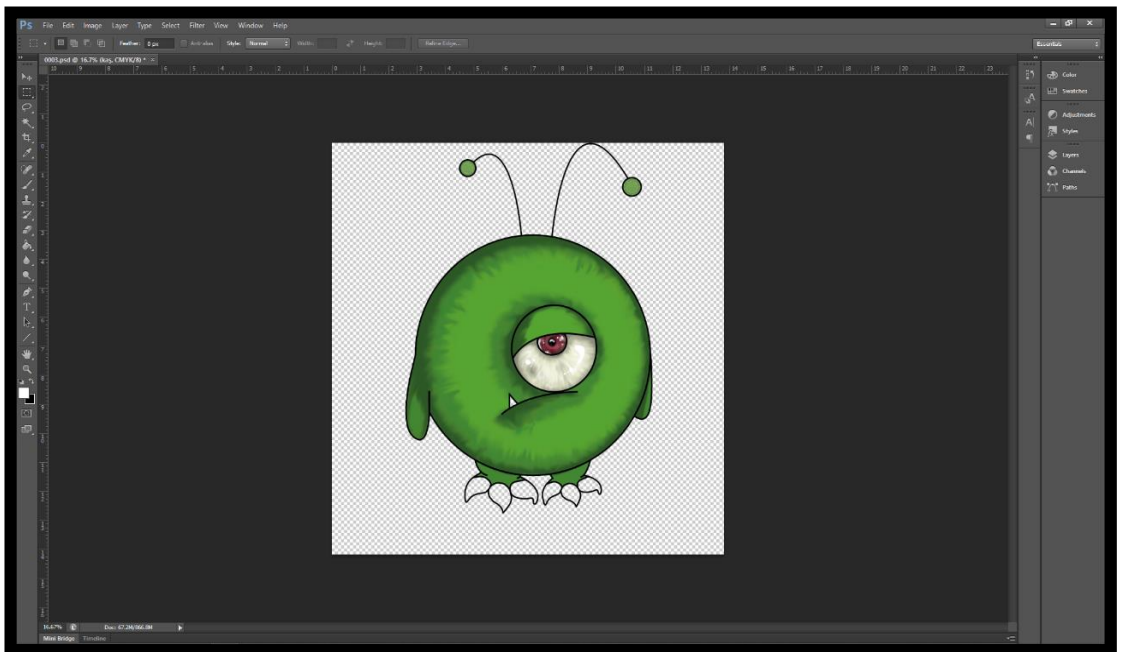
Kaynak: Gamze Erdoğan, Lindavia Balatonis, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.12: Adobe Photoshop'ta Lindavia Balatonis Tasarım Süreci I



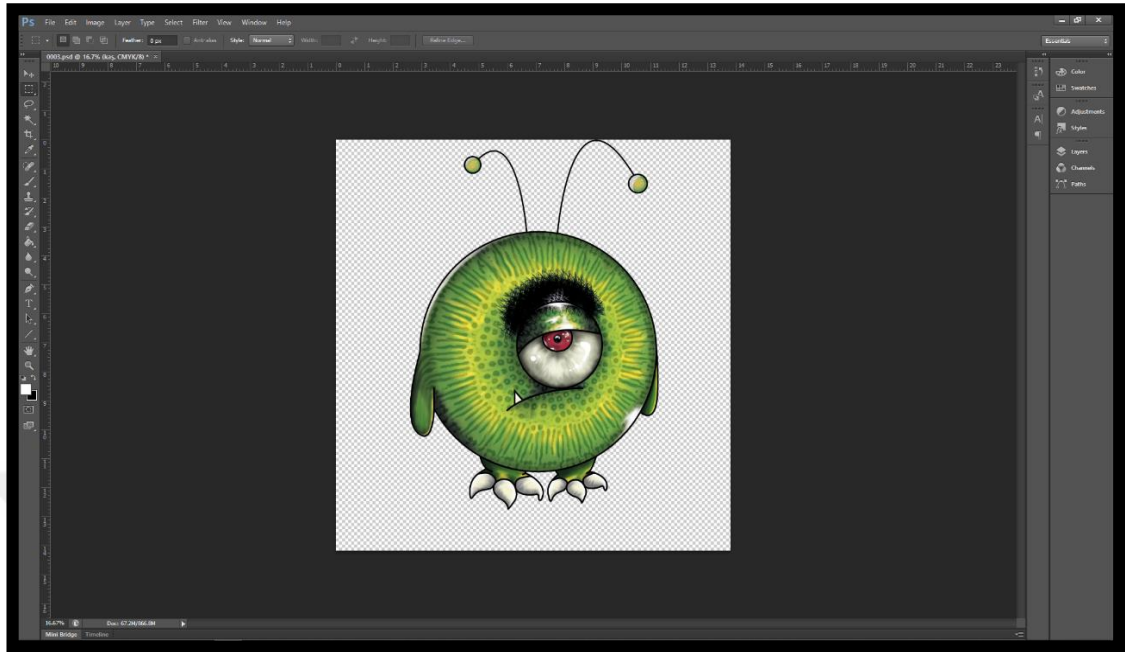
Kaynak: Gamze Erdoğan, Lindavia Balatonis, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.13: Adobe Photoshop'ta Lindavia Balatonis Tasarım Süreci II



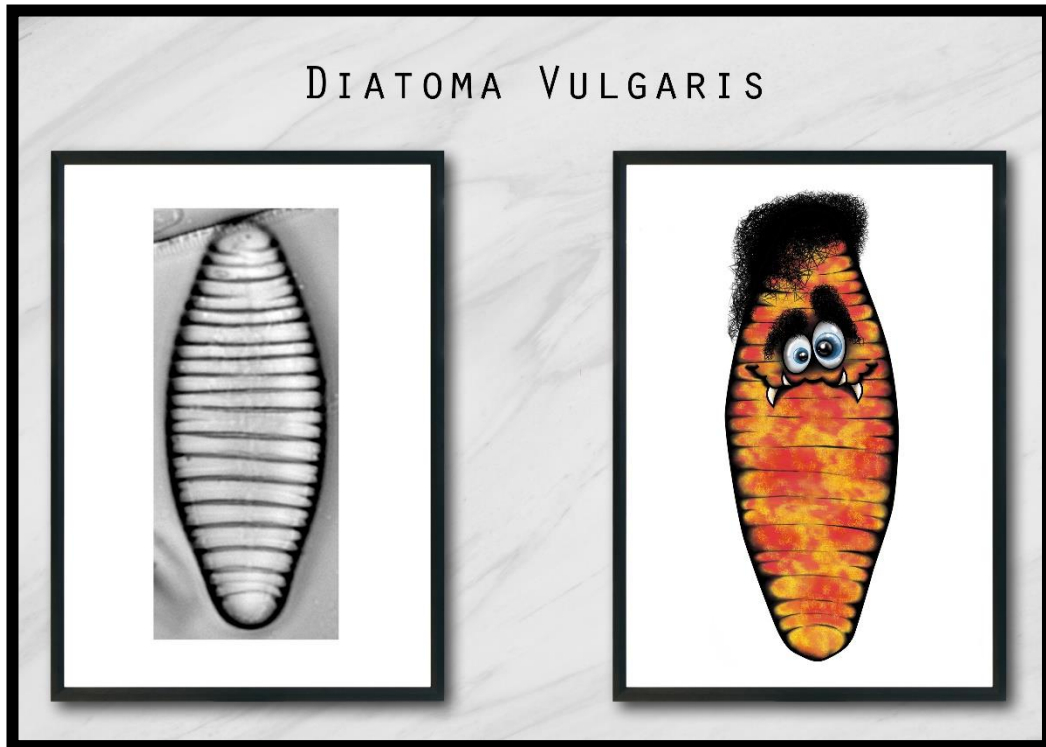
Kaynak: Gamze Erdoğan, Lindavia Balatonis, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.14: Adobe Photoshop'ta Lindavia Balatonis Tasarım Süreci III



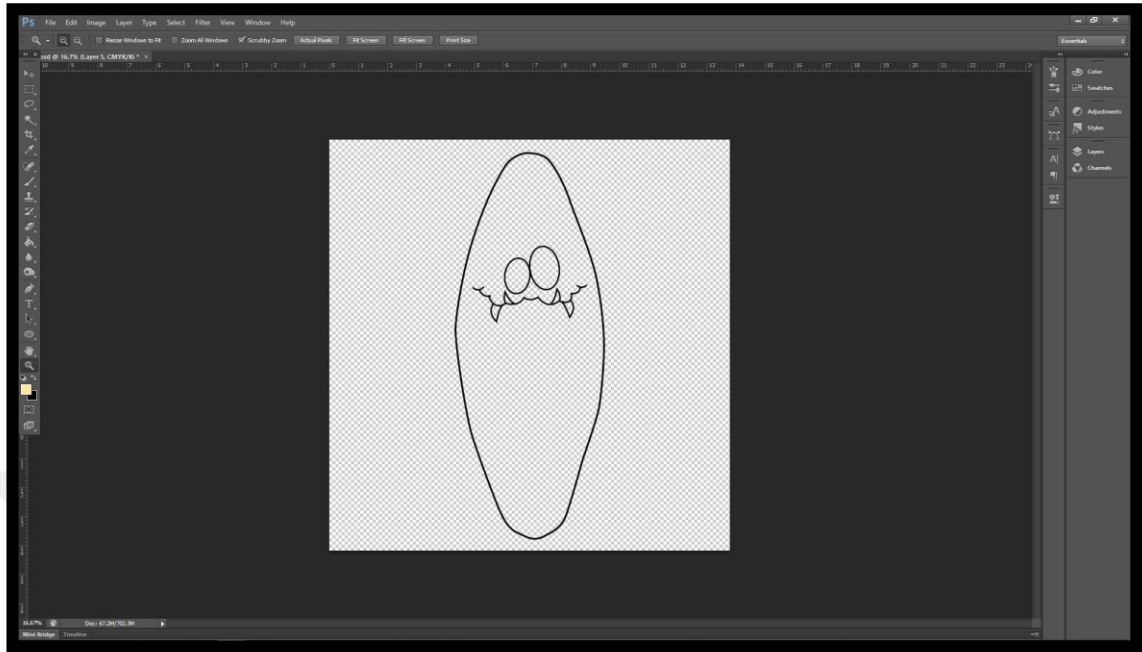
Kaynak: Gamze Erdoğan, Lindavia Balatonis, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.15: Işık Mikroskobunda Diatoma Vulgaris ve Son Hali



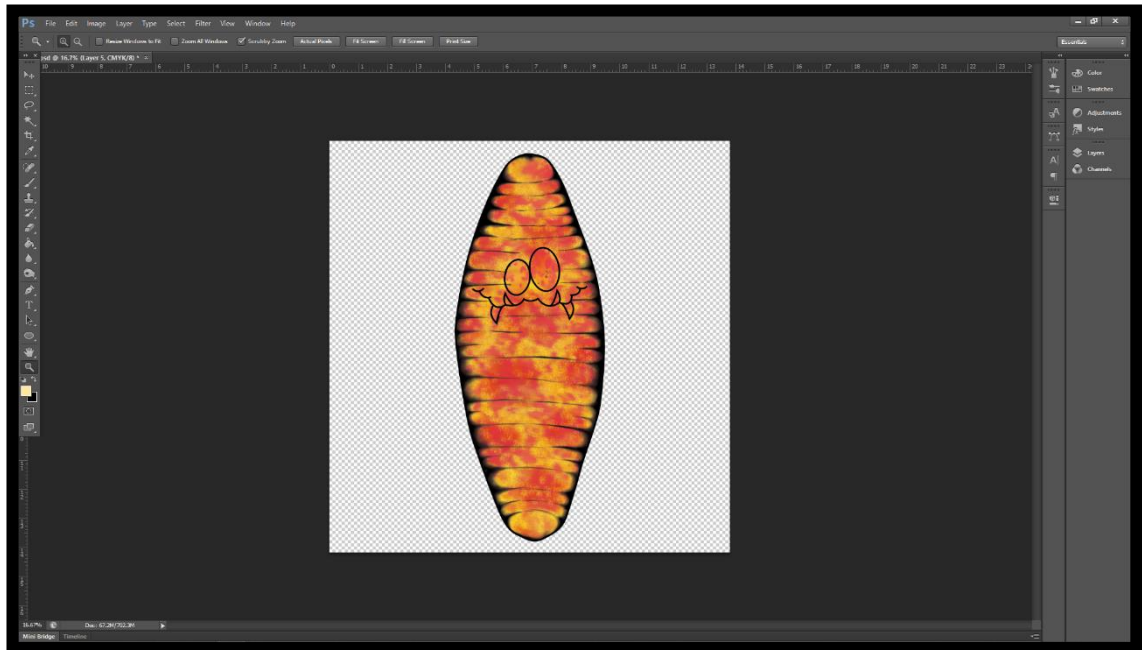
Kaynak: Gamze Erdoğan, Diatoma Vulgaris, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.16: Adobe Photoshop'ta Diatoma Vulgaris Tasarım Süreci I



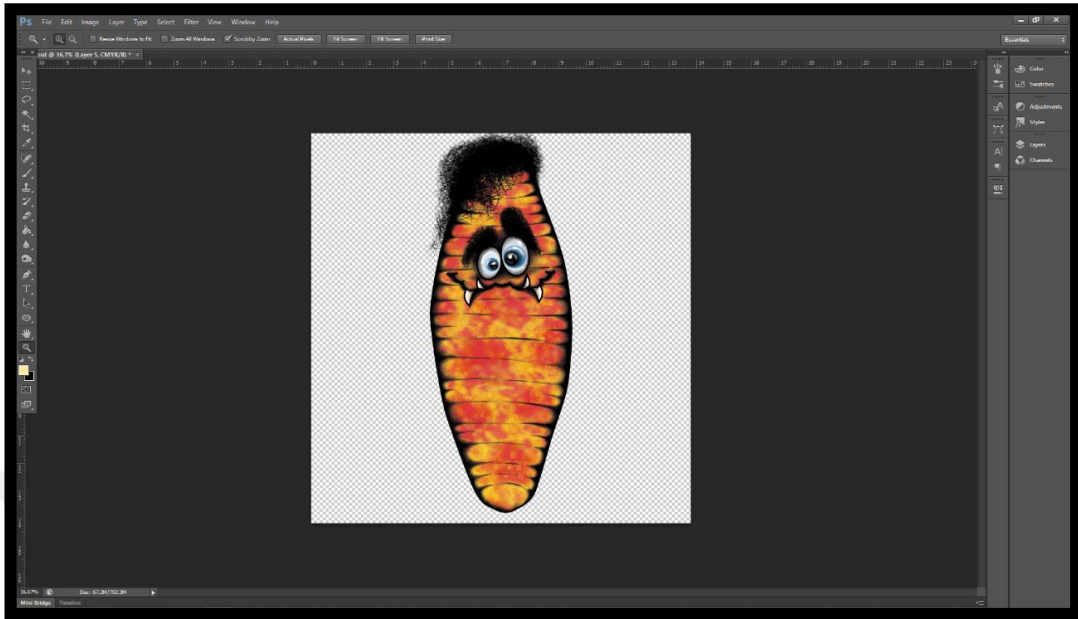
Kaynak: Gamze Erdoğan, Diatoma Vulgaris, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.17: Adobe Photoshop'ta Diatoma Vulgaris Tasarım Süreci II



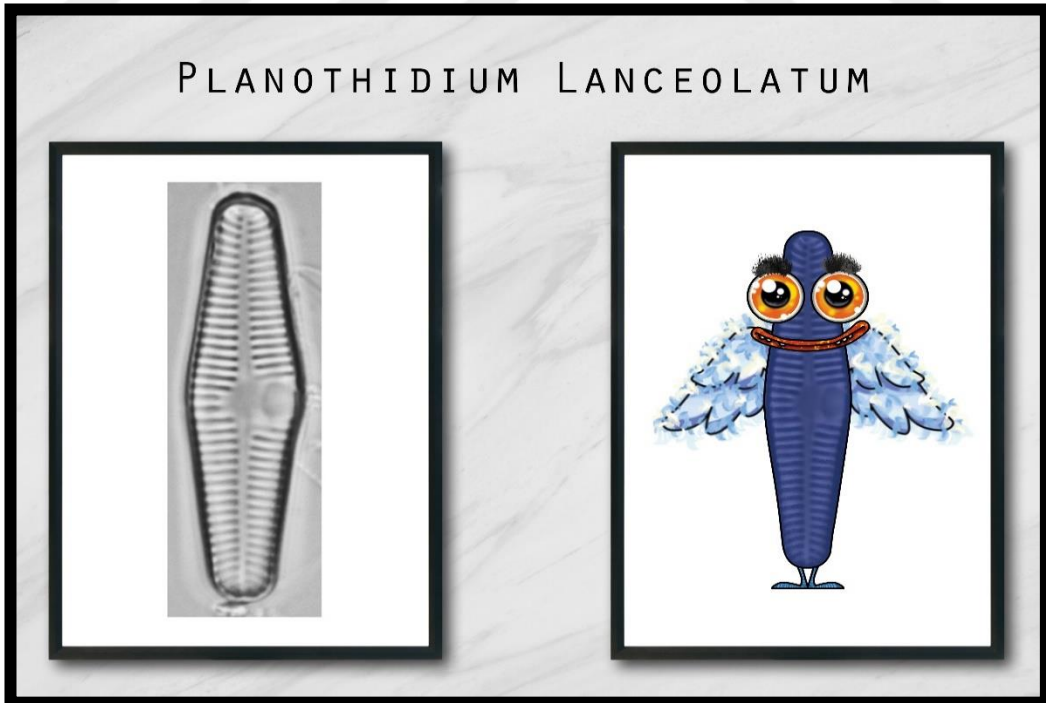
Kaynak: Gamze Erdoğan, Diatoma Vulgaris, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.18: Adobe Photoshop'ta Diatoma Vulgaris Tasarım Süreci III



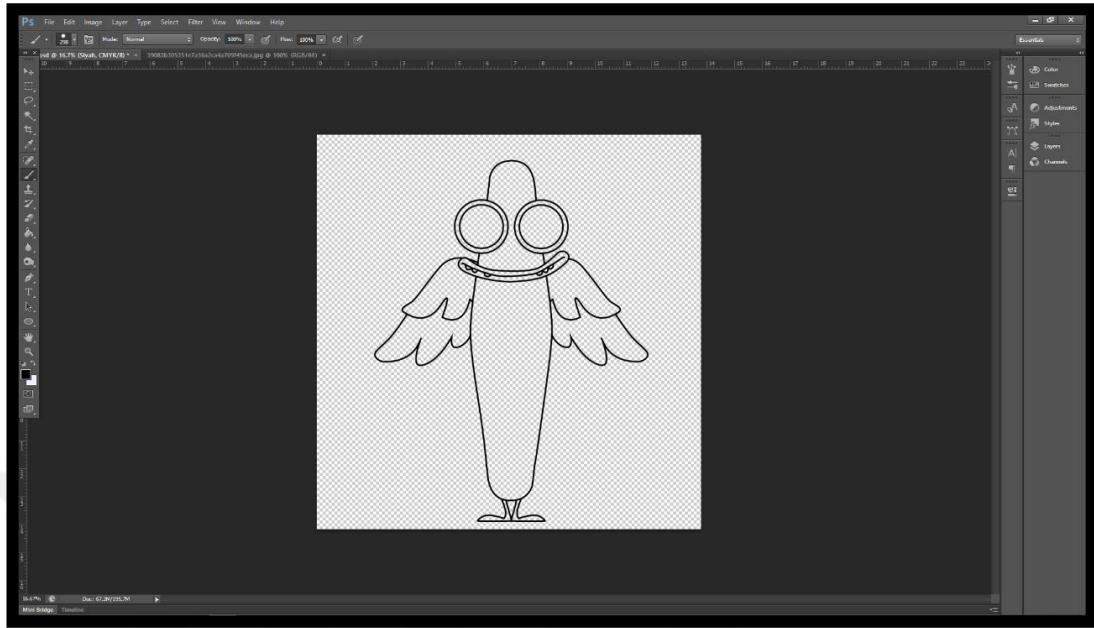
Kaynak: Gamze Erdoğan, Diatoma Vulgaris, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.19: Işık Mikroskobunda Planothidium Lanceolatum ve Son Hali



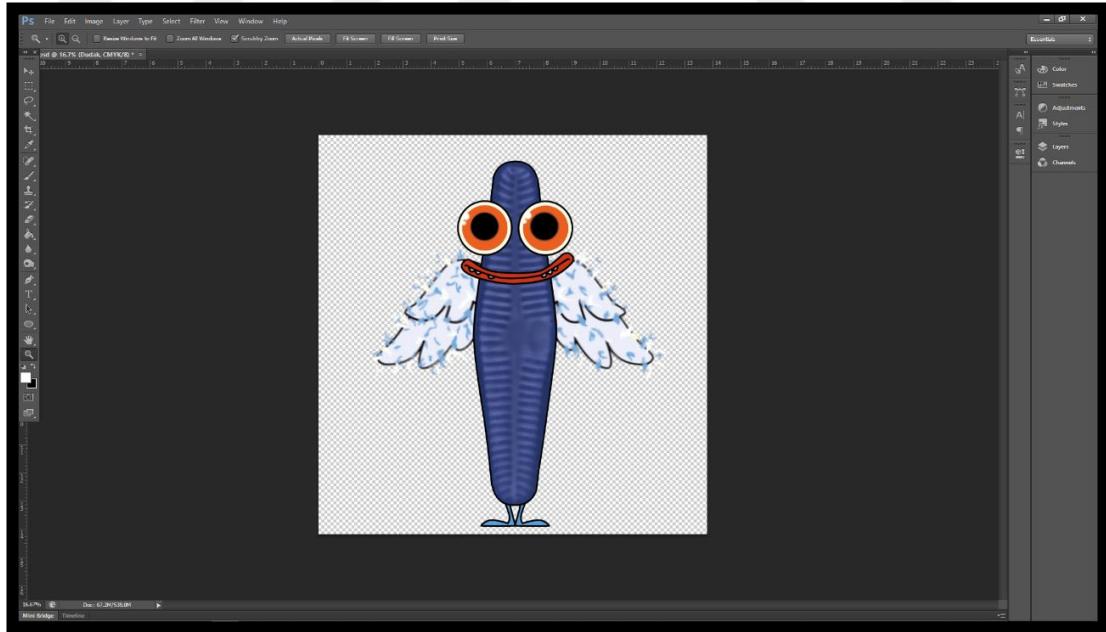
Kaynak: Gamze Erdoğan, Planothidium Lanceolatum, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.20: Adobe Photoshop'ta Planothidium Lanceolatum Tasarım Süreci I



Kaynak: Gamze Erdoğan, Planothidium Lanceolatum, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.21: Adobe Photoshop'ta Planothidium Lanceolatum Tasarım Süreci II



Kaynak: Gamze Erdoğan, Planothidium Lanceolatum, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.22: Adobe Photoshop'ta Planothidium Lanceolatum Tasarım Süreci III



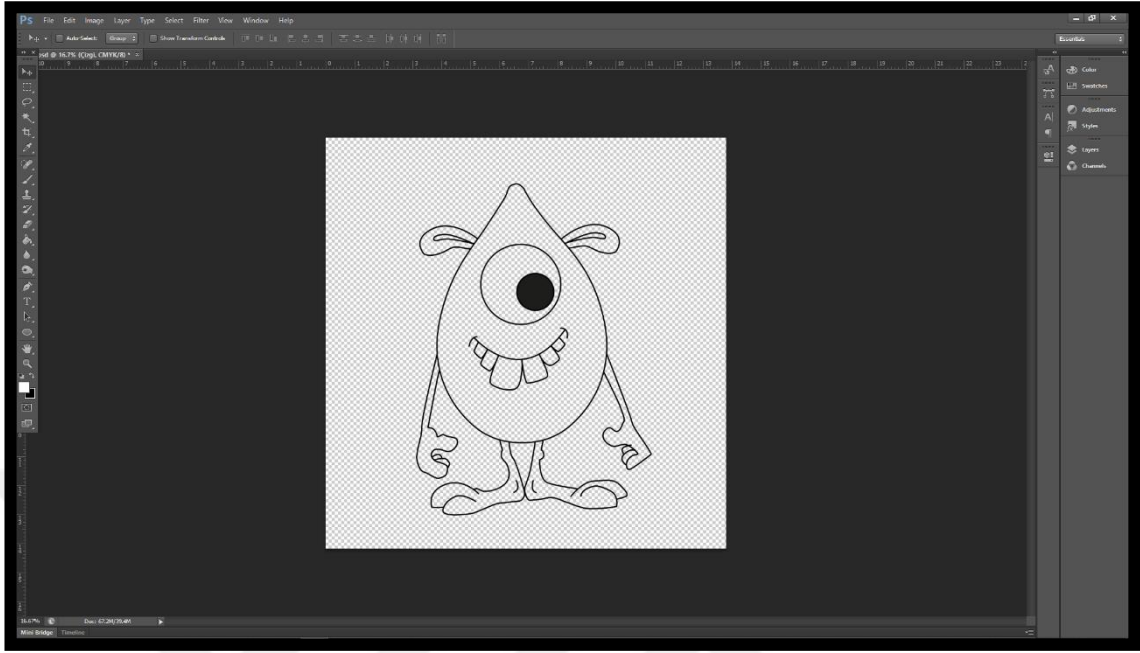
Kaynak: Gamze Erdoğan, Planothidium Lanceolatum, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.23: Işık Mikroskobunda Surirella Peisonis ve Son Hali



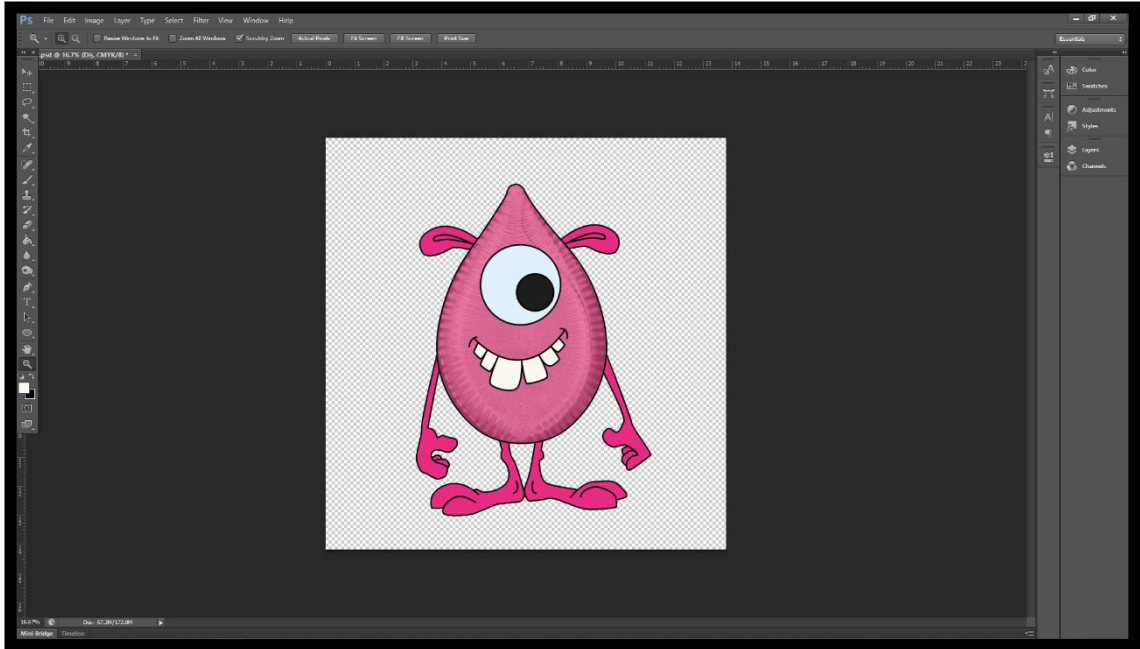
Kaynak: Gamze Erdoğan, Surirella Peisonis, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.24: Adobe Photoshop'ta Surirella Peisonis Tasarım Süreci I



Kaynak: Gamze Erdoğan, Surirella Peisonis, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.25: Adobe Photoshop'ta Surirella Peisonis Tasarım Süreci II



Kaynak: Gamze Erdoğan, Surirella Peisonis, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.26: Adobe Photoshop'ta Surirella Peisonis Tasarım Süreci III



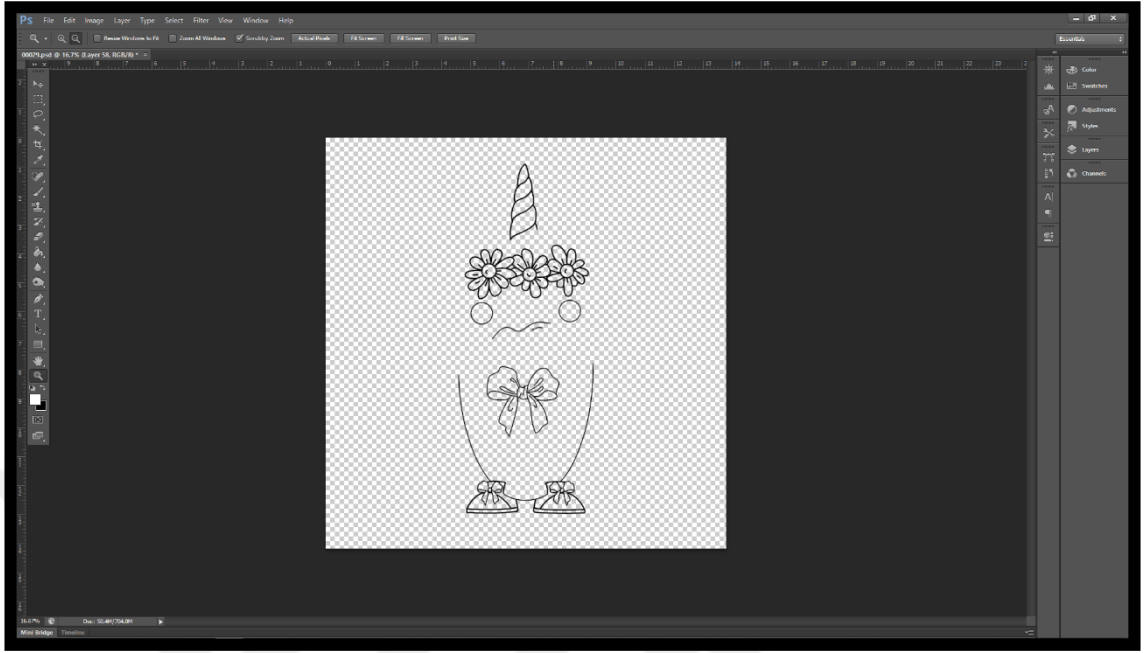
Kaynak: Gamze Erdoğan, Surirella Peisonis, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.27: Işık Mikroskopunda Diploneis Krammeri ve Son Hali



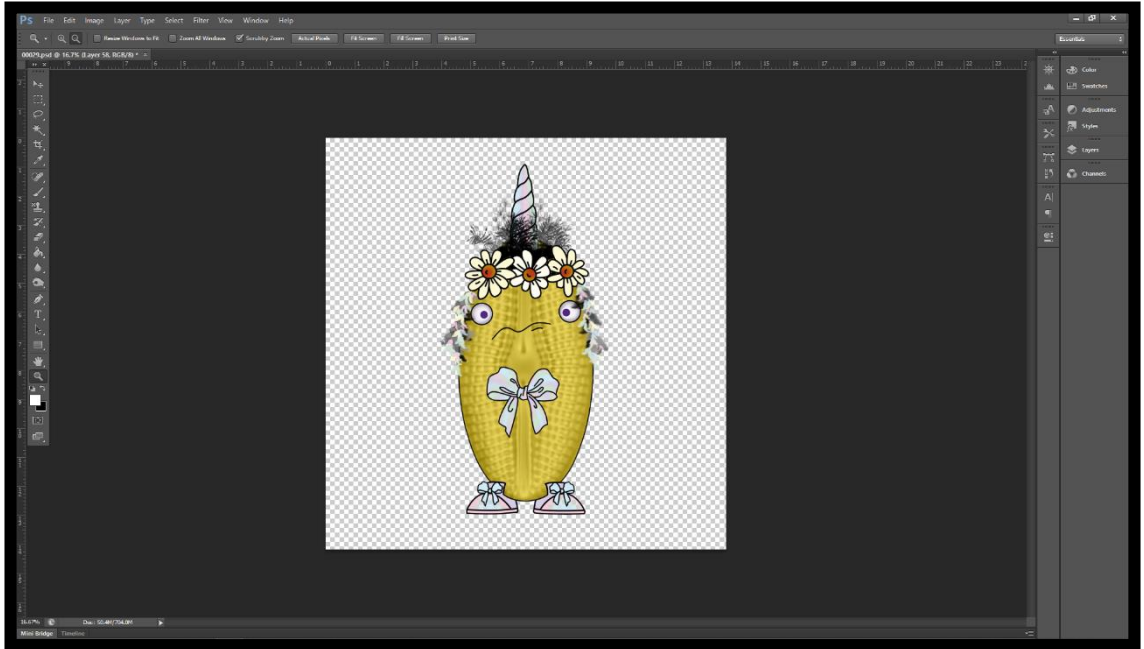
Kaynak: Gamze Erdoğan, Diploneis Krammeri, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.28: Adobe Photoshop'ta Diploneis Krammeri Tasarım Süreci I



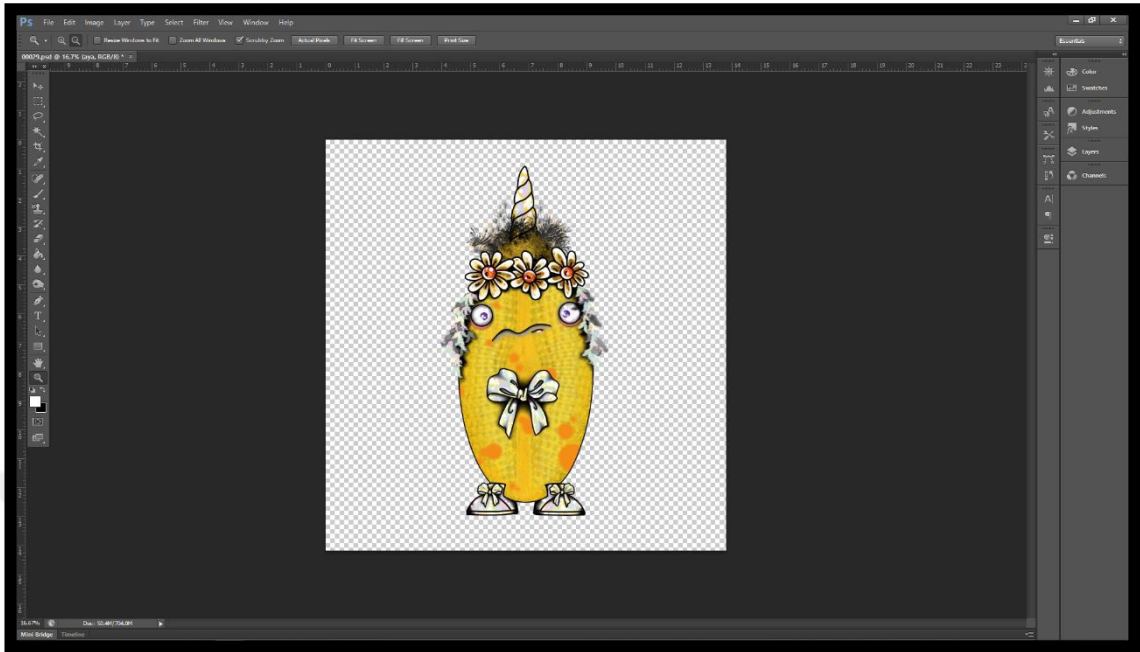
Kaynak: Gamze Erdoğan, Diploneis Krammeri, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.29: Adobe Photoshop'ta Diploneis Krammeri Tasarım Süreci II



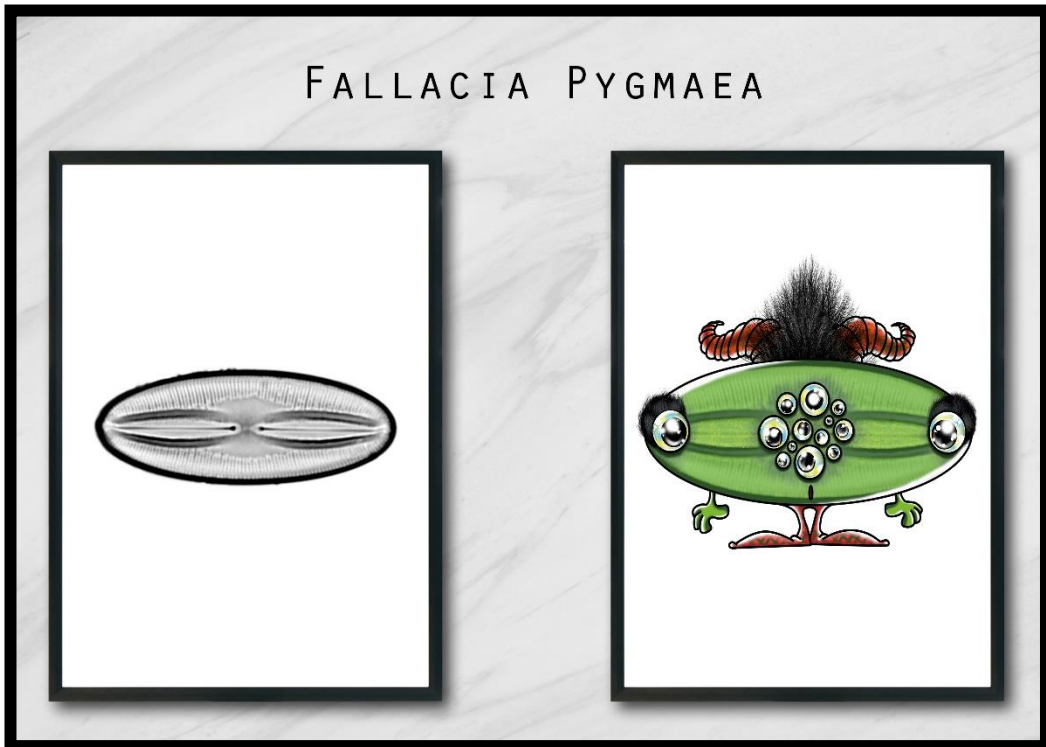
Kaynak: Gamze Erdoğan, Diploneis Krammeri, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.30: Adobe Photoshop'ta Diploneis Krammeri Tasarım Süreci III



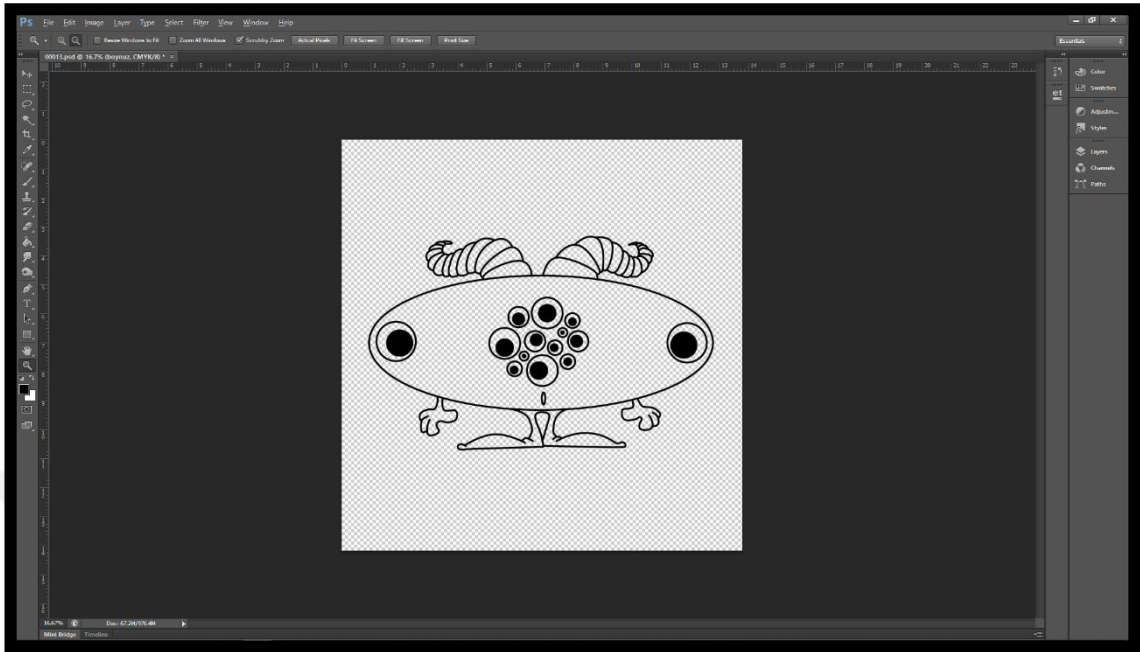
Kaynak: Gamze Erdoğan, Diploneis Krammeri, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.31: Işık Mikroskopunda Fallacia Pygmaea ve Son Hali



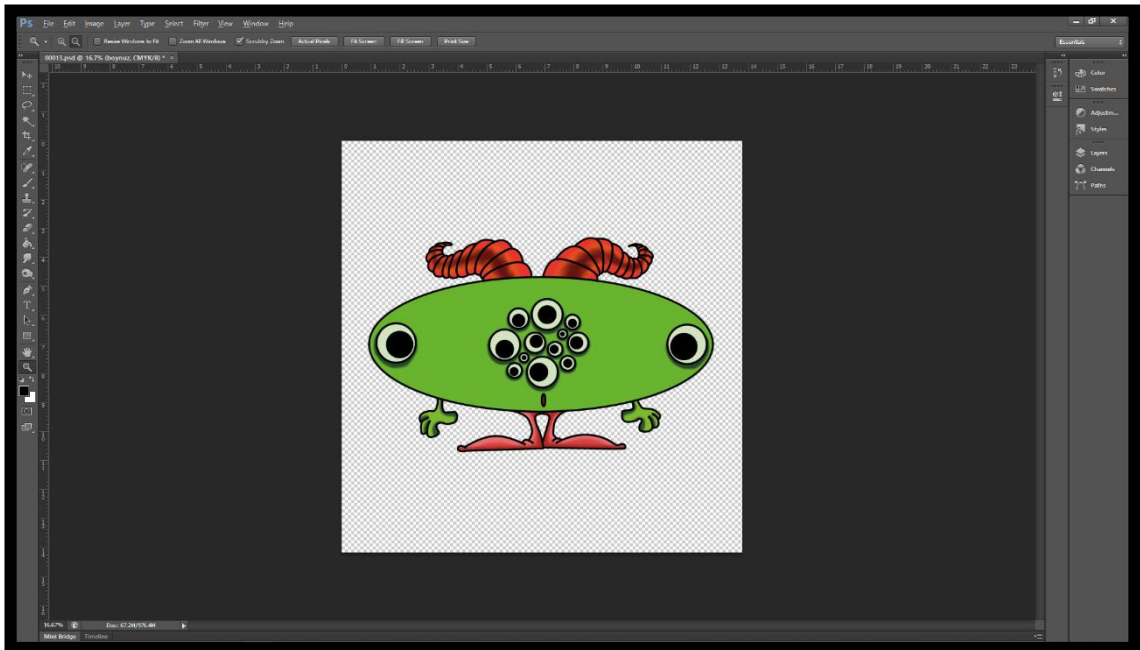
Kaynak: Gamze Erdoğan, Fallacia Pygmaea, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.32: Adobe Photoshop'ta Fallacia Pygmaea Tasarım Süreci I



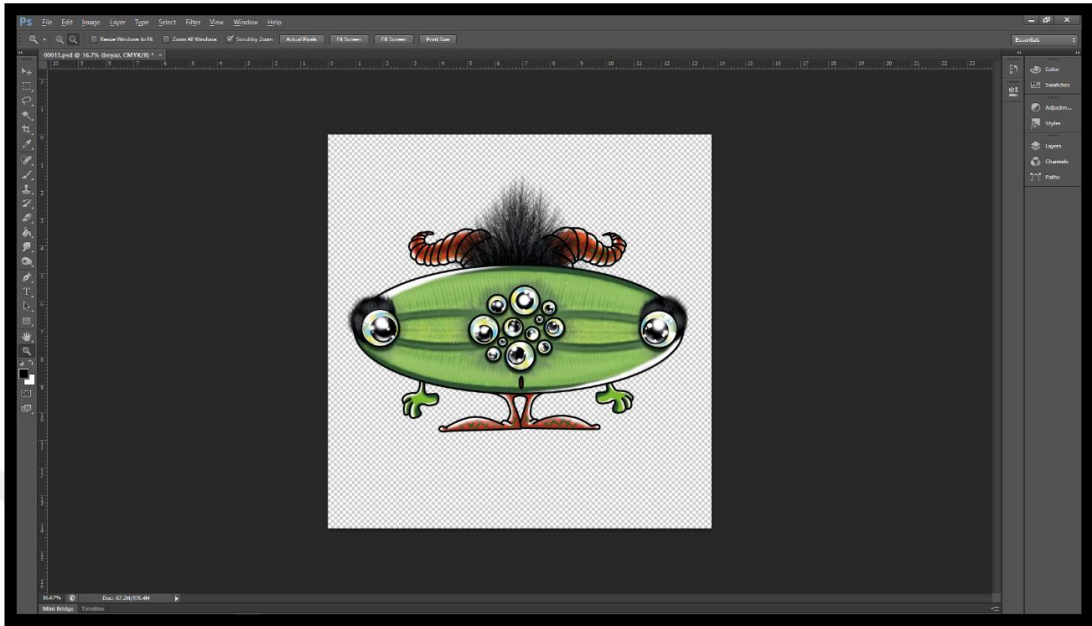
Kaynak: Gamze Erdoğan, Fallacia Pygmaea, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.33: Adobe Photoshop'ta Fallacia Pygmaea Tasarım Süreci II



Kaynak: Gamze Erdoğan, Fallacia Pygmaea, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.34: Adobe Photoshop'ta Fallacia Pygmaea Tasarım Süreci III



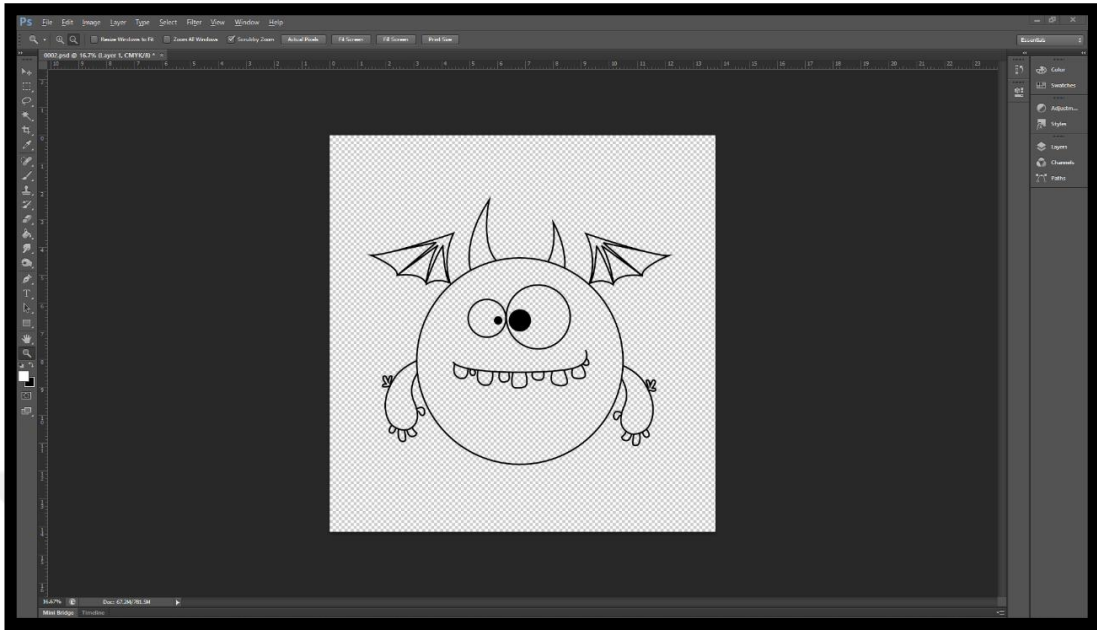
Kaynak: Gamze Erdoğan, Fallacia Pygmaea, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.35: Işık Mikroskobunda Pantocsekiella Ocellata ve Son Hali



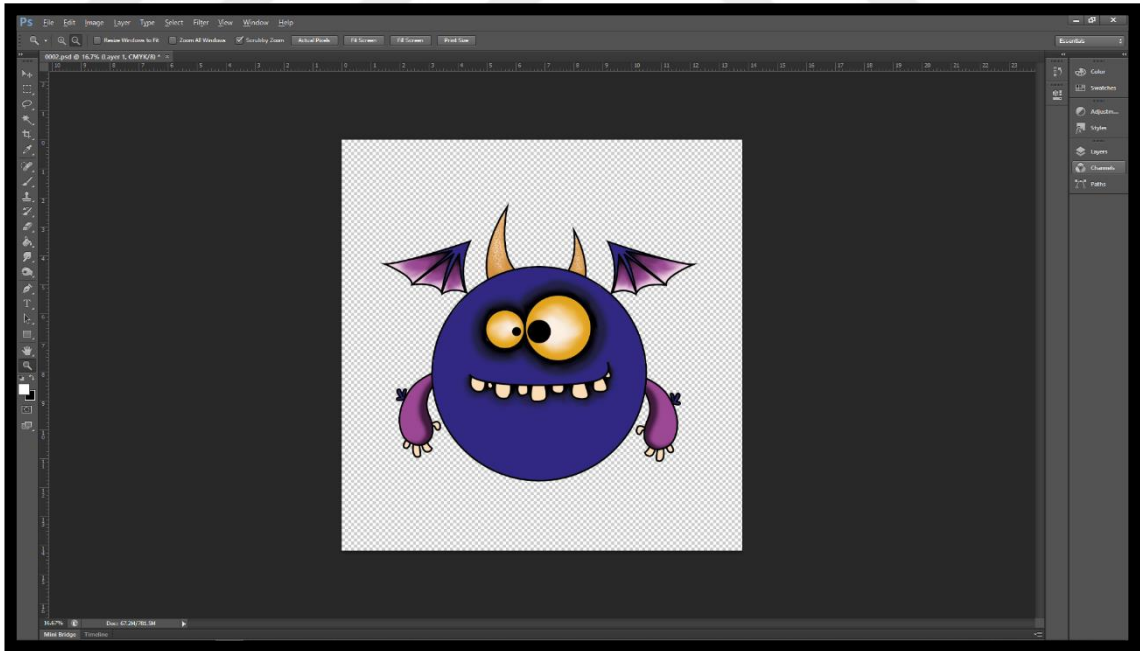
Kaynak: Gamze Erdoğan, Pantocsekiella Ocellata, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.36: Adobe Photoshop'ta Pantocsekiella Ocellata Tasarım Süreci I



Kaynak: Gamze Erdoğan, Pantocsekiella Ocellata, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.37: Adobe Photoshop'ta Pantocsekiella Ocellata Tasarım Süreci II



Kaynak: Gamze Erdoğan, Pantocsekiella Ocellata, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.38: Adobe Photoshop'ta Pantocsekiella Ocellata Tasarım Süreci III



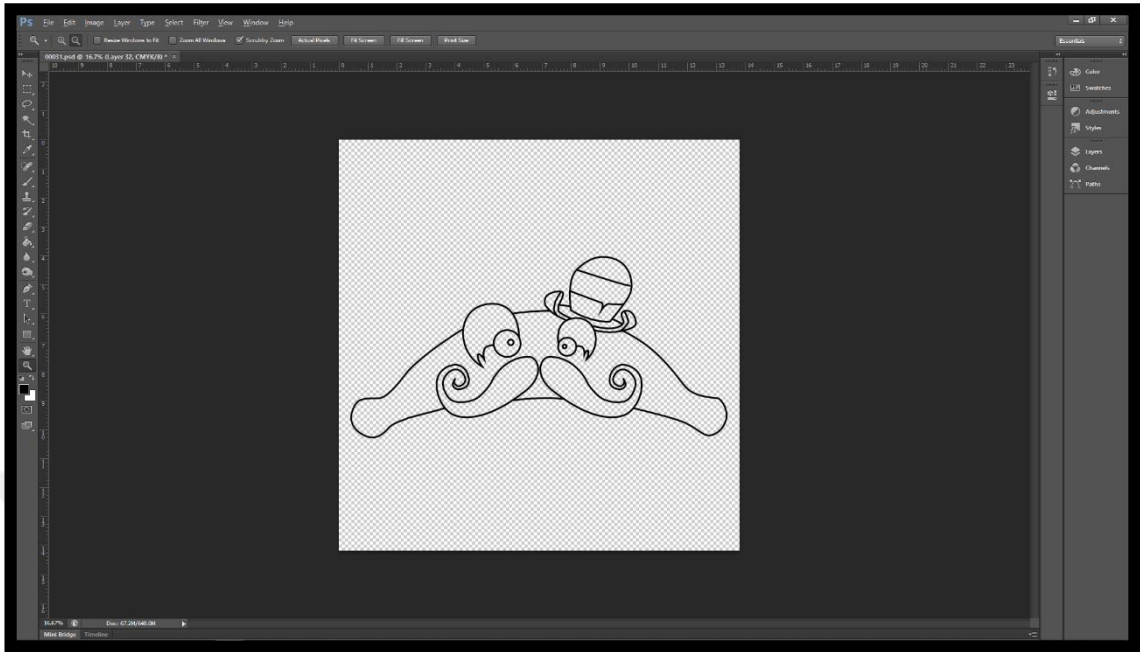
Kaynak: Gamze Erdoğan, Pantocsekiella Ocellata, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.39: Işık Mikroskobunda Epithemia Sorex ve Son Hali



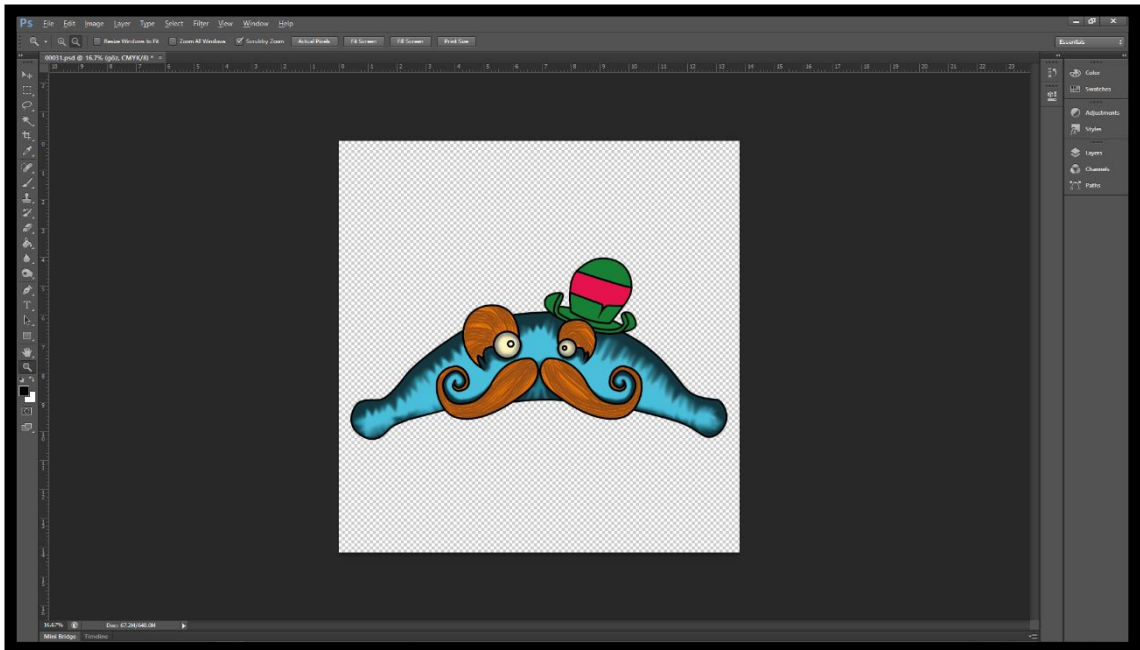
Kaynak: Gamze Erdoğan, Epithemia Sorex, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.40: Adobe Photoshop'ta Epithemia Sorex Tasarım Süreci I



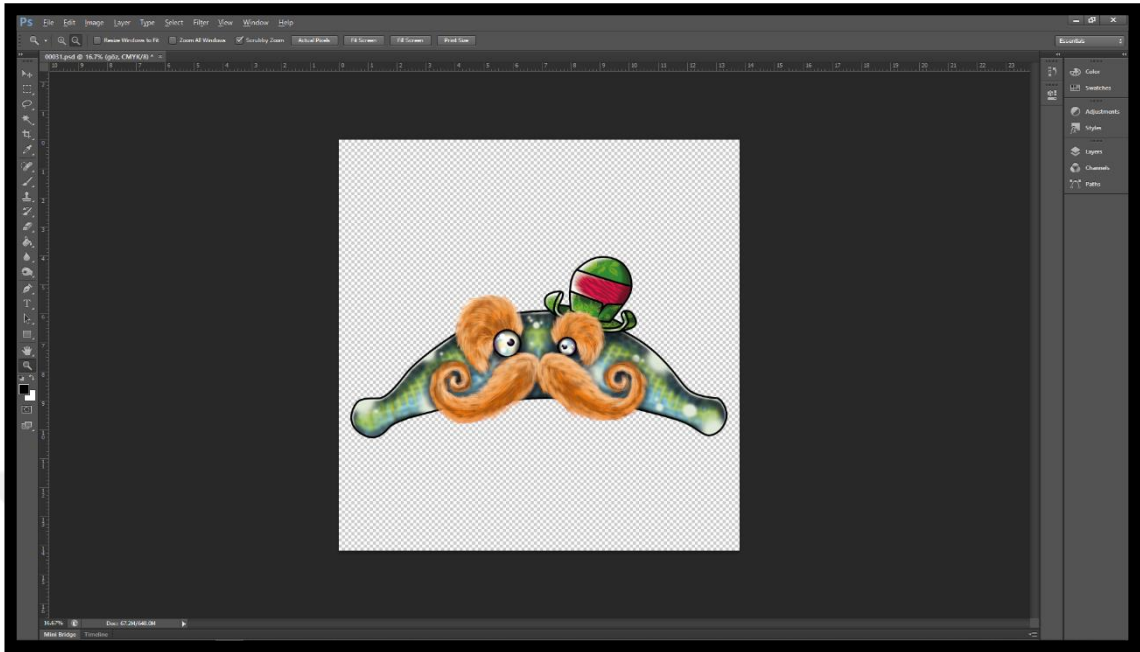
Kaynak: Gamze Erdoğan, Epithemia Sorex, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.41: Adobe Photoshop'ta Epithemia Sorex Tasarım Süreci II



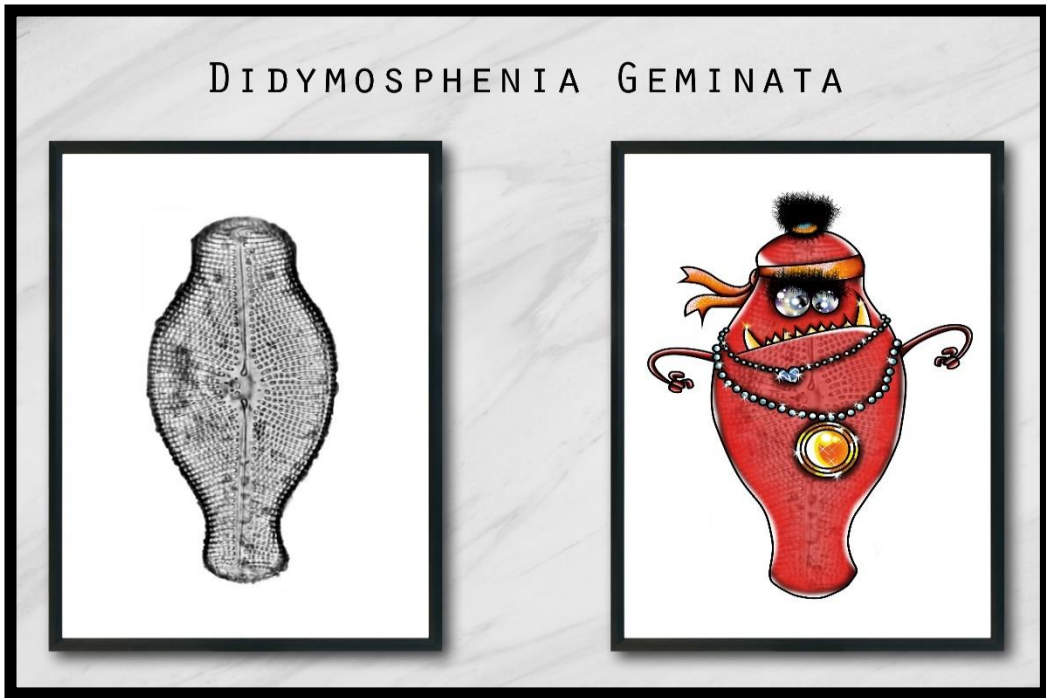
Kaynak: Gamze Erdoğan, Epithemia Sorex, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.42: Adobe Photoshop'ta Epithemia Sorex Tasarım Süreci III



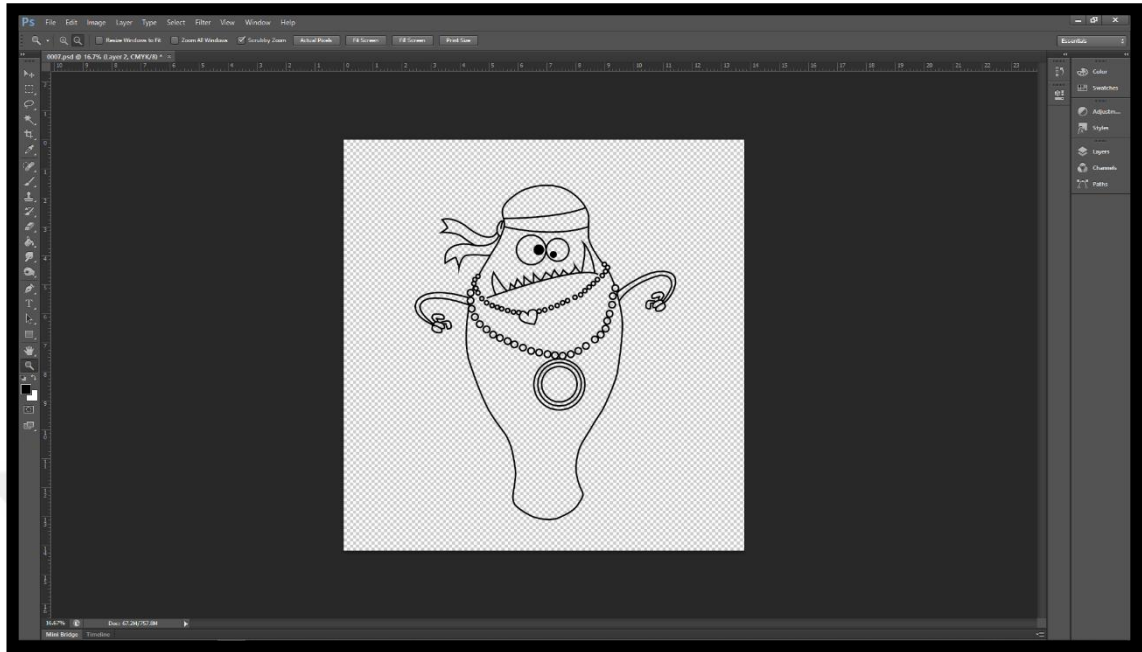
Kaynak: Gamze Erdoğan, Epithemia Sorex, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.43: Işık Mikroskopunda Didymosphenia Geminata ve Son Hali



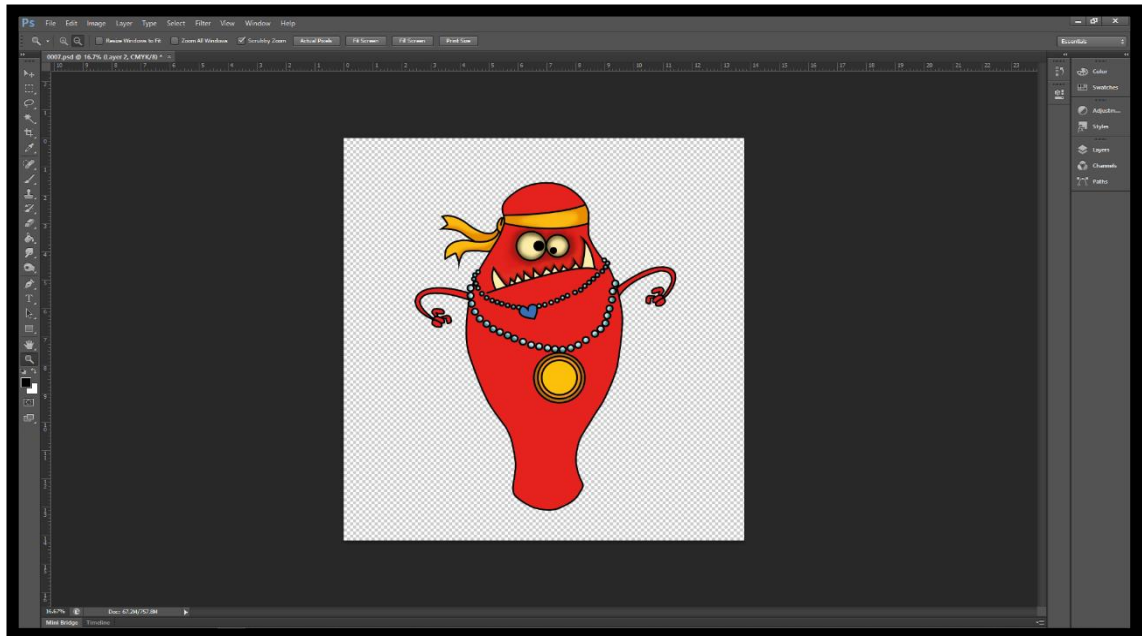
Kaynak: Gamze Erdoğan, Didymosphenia Geminata, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.44: Adobe Photoshop'ta Didymosphenia Geminata Tasarım Süreci I



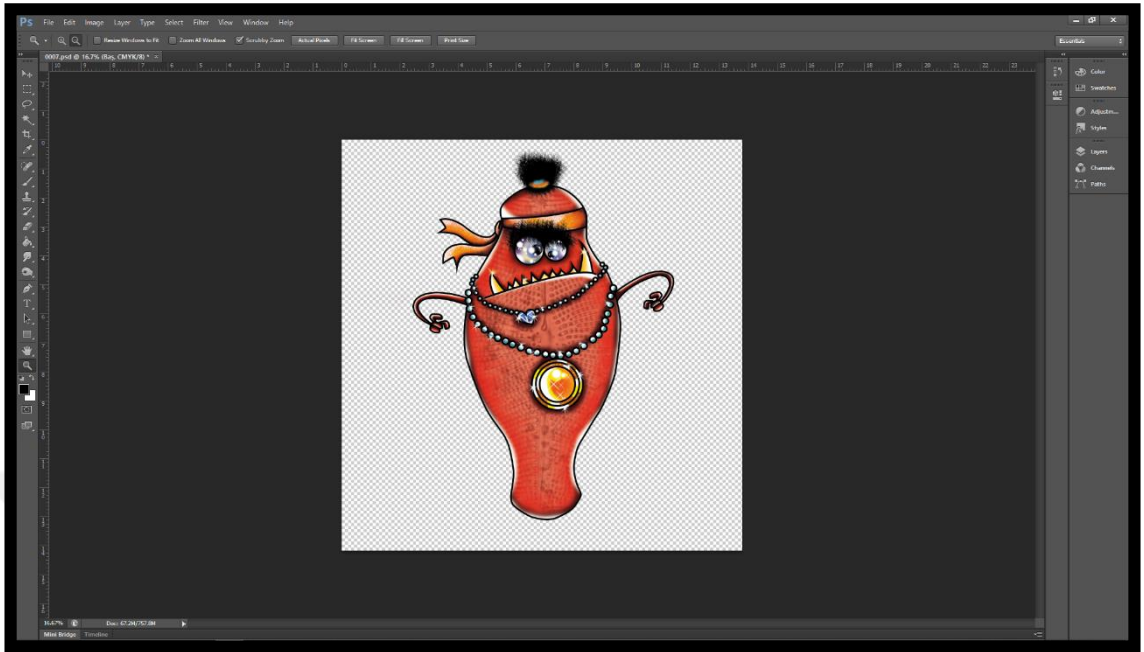
Kaynak: Gamze Erdoğan, Didymosphenia Geminata, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.45: Adobe Photoshop'ta Didymosphenia Geminata Tasarım Süreci II



Kaynak: Gamze Erdoğan, Didymosphenia Geminata, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.46: Adobe Photoshop'ta Didymosphenia Geminata Tasarım Süreci III



Kaynak: Gamze Erdoğan, Didymosphenia Geminata, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.47: Işık Mikroskopunda Rhopalodia Gibba ve Son Hali



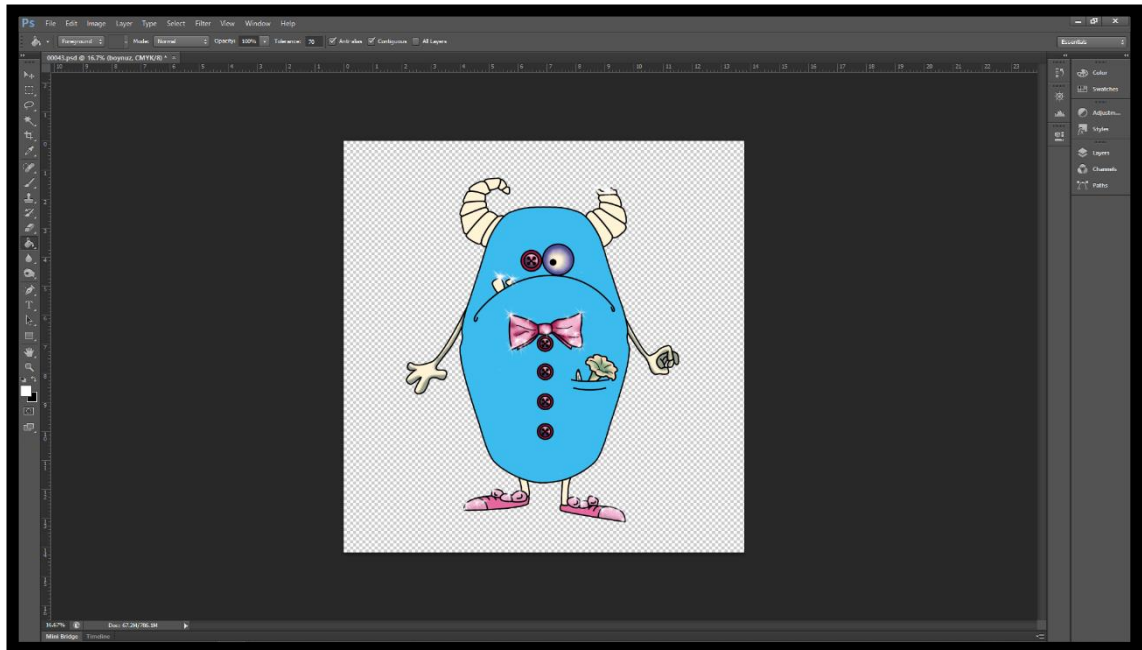
Kaynak: Gamze Erdoğan, Rhopalodia Gibba, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.48: Adobe Photoshop'ta Rhopalodia Gibba Tasarım Süreci I



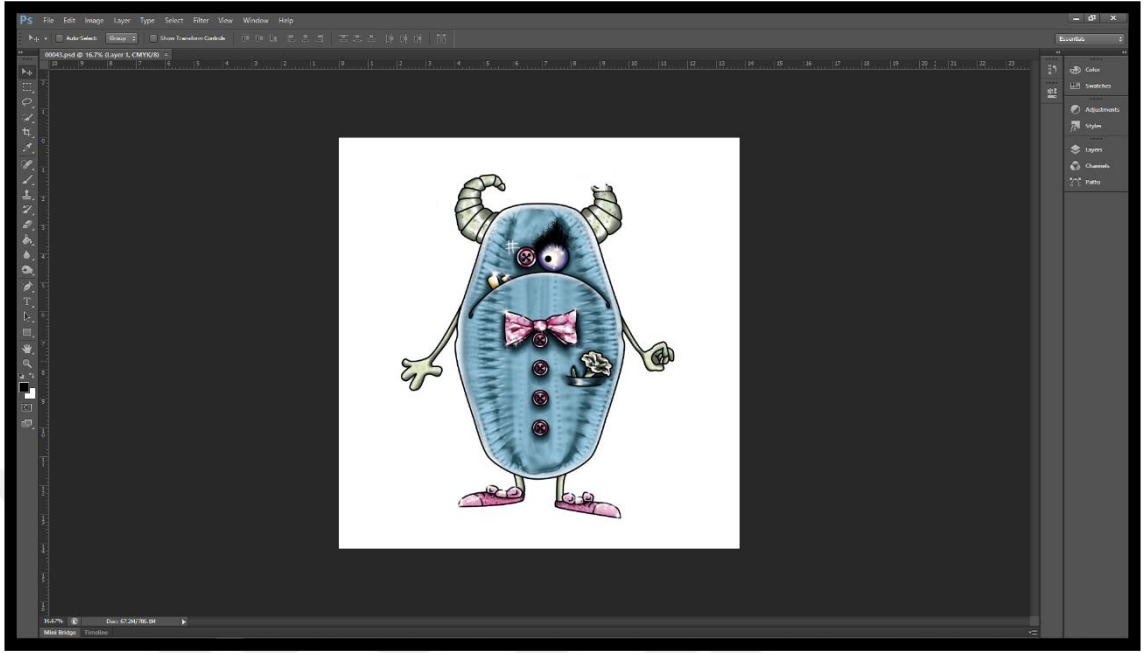
Kaynak: Gamze Erdoğan, Rhopalodia Gibba, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.49: Adobe Photoshop'ta Rhopalodia Gibba Tasarım Süreci II



Kaynak: Gamze Erdoğan, Rhopalodia Gibba, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

Görsel 3.50: Adobe Photoshop'ta Rhopalodia Gibba Tasarım Süreci III



Kaynak: Gamze Erdoğan, Rhopalodia Gibba, Yüksek Lisans Tez Uygulaması, 2019.

SONUÇ

İnsanođlu tarihsel geliřimi boyunca resimleme sanatını (illüstrasyonu) kullanarak, birbiri arasındaki iletiřim ađını güçlendirmiş, anlama ve anlatma becerilerini geliřtirmiřtir. Benimsediđi duygu ya da düşünceyi, illüstrasyon sanatını kullanarak kolaylıkla geniş kitlelere aktarabilmeyi bařarmıřtır. Günümüzde metinden çok görsel öğelerin dikkat çektiđi, akılda kalıcılıđın yüksek olduđu ve büyük bir yer edindiđi kitle iletiřim kanallarının tümünde toplum; öğrenirken eğlenebilmeyi, mizahi doyuma ulařabilmeyi istemektedir. İllüstratörlerin beceri ve yaratıcılıklarını sergileyebildiđi illüstrasyon sanatında, illüstratör ve izleyici arasındaki tüm bu talebi karřılayan en önemli köprülerden birisini karakter tasarımı evresi oluřturmaktadır. Bunun sebebi illüstratör, tasarladığı karakter ile kiřilere ya da daha büyük topluluklara hitap ederken toplumsal kültürü, düzeni, aktarılmak ve bilinç altına iletilip, yerleřtirilmek istenilen mesajı, içerisinde mizah barındırarak kolaylıkla sađlayabilmekte, akılda kalıcı ürünler ve bu ürünlere yüklenmiş mesajları yerine kolaylıkla iletebilmektedir.

İllüstrasyon çalıřmalarında karakter tasarımının ele alındığı bu multidisipliner çalıřma, karakter tasarımlarında genel olarak kullanılan insan, hayvan, nesne gibi doğada bilinen referans kaynaklarının yerine, yeni bir kaynak kullanımını ele almıřtır. Arařtırmanın hazırlık ařamasında Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Biyoloji Bölümü'nün, Türkiye'nin çeřitli bölgelerindeki akarsu ve göller üzerinde yapmış oldukları arařtırmalar doğrultusunda elde ettikleri su örneklerinde bulunan diyatome referans noktası olarak seçilmiş, arařtırmaya yön vermiřtir.

Karakter tasarımında referans noktası olarak belirlenen diyatome, ışık mikroskobu ve elektron mikroskobunda ayrı ayrı görüntüleri incelenmiş olup, ışık mikroskobuyla çekilen görüntülerin karakter oluřturulmasında daha verimli bir kaynak olduđuna kanaat getirilmiştir.

Biyoloji bölümünün elde ettiđi veri arřivindeki yüzlerce diyatome form ve doku bakımından incelenmiş, karakter tasarımı için en uygun olan 10 adet tatlı su diyatomesinin ışık mikroskobu ile çekilmiş görüntüsü, referans kaynađı olarak belirlenmiştir. Dijital ortama aktarılan orijinal diyatome görüntülerinin, doku ve formlarının bozulmamasına dikkat edilerek karakter tasarım süreci bařlamıştır. Karakterlerin řekillenmesiyle beraber, uygun renkler ve tamamlayıcı aksesuar

kullanımlarıyla karakter tasarımları tamamlanmış, karakterlere türlerin orijinal isimleri verilerek, diyatomelerin referans alındığı 10 adet canavar karakter serisi elde edilmiştir. Yapılan bu araştırma ile aşağıda belirtilen sonuçlara ulaşılmıştır.

1. Karakter tasarımı yapılırken, illüstratörlerin kullanmakta olduğu insan, hayvan ya da insan-hayvan birleşiminden meydana gelen formların dışında da doğanın, karakter tasarımında kullanılmak üzere referans noktası sayılabilecek farklı materyaller sunabildiği sonucu ortaya çıkmıştır. Sanatsal olarak, bireysel gözlem yeteneğiyle birçok illüstratörün gözlemleyemeyeceği fakat bu çalışmaya benzer multidisipliner bir yaklaşımla, farklı branşlara sahip bilim insanları ve araştırmacıların yardımıyla referans kaynağı sayılabilecek yeni materyallerin de olabileceği düşünülmektedir. Bu bağlamda karakter tasarımının çıkış noktalarında yararlanılan materyallerin çeşitlilik gösterebileceği saptanmış olup, diyatomelerin karakter tasarımında kullanılacak yeni bir canlı formu olduğu sonucu elde edilmiştir.
2. Yaratılan karakterlerin tasarım süreçlerinde, kullanılan referans kaynağının deforme olmadan kullanılmasının, illüstratöre yeni bir bakış açısı ve yetkinlik kazandırdığı öngörülerek, referans noktalarının tasarım sürecinde doku ve formlarını bozmadan da yeni karakterler yaratılabileceği, bu karakterlere bir mesaj yüklenebileceği ve tamamen özgün karakterler elde edilebileceği sonucuna varılmıştır.
3. Estetik ve tamamen bilimsel verilere dayanarak çalışan iki farklı dal olan sanat ve bilim dallarının, bu ve buna benzer çeşitli multidisipliner çalışmalarda bir araya gelerek yeni bir ürün elde edebileceği görülmüştür. Biyoloji ve sanat gibi iki farklı branşın birlikte çalışabileceği, yürütülen çalışmanın uygulanabilirliği ve birbirini destekleyici nitelikler taşıdığı bu çalışma ile desteklenerek, kanıtlanmıştır.
4. Biyoloji bilim dalına ait olan ve toplum tarafından nadir olarak bilinen diyatomelere, yapılan karakter tasarımları ile mizahi boyut kazandırılırken, biyoloji biliminde kullanılmak üzere, diyatomelerin ışık ve elektron mikroskobu görüntülerine alternatif bir çalışma olarak sunulmuştur. Sanatsal açıdan daha estetik ve akılda kalıcı olan bu karakter görselleri, çeşitli mecralarda özellikle ilkökul, ortaokul ve lise dengi biyoloji derslerinde eğitim materyali olarak kullanılacak niteliğe sahip olduğu düşünülmektedir. Aynı zamanda

diyatomelerin ekolojik sistemde taşıdıkları önem göz önünde bulundurulursa, toplumu bilinçlendirmek adına kullanılacak her mecrada, akılda kalıcılığı yüksek, görsel hafızada hızlıca yer edinebilecek, ilgi çekebilecek, bilim ve sanatın birleşiminden meydana gelen, kullanılabilirliği yüksek, alternatif görseller olabileceği sonucuna da varılmıştır.



KAYNAKÇA

- Akar, M. (2015). Tıp Eğitiminde Görsel Sanatların Etkisi, *Sosyoloji Dergisi*, 3(30): 366-367.
- Atabey, Z. (2010). *Basın ilanı tasarımlarında illüstrasyonlar ve vektörel illüstrasyon tekniğinin uygulanması* (Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Ayaydın, A., vd. (2009). *Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Öğretimi*, Ankara: Pagem Akademi, 111-174.
- Becer, E. (2011). *İletişim ve Grafik Tasarım*, Ankara; Dost Kitabevi.
- Çakır, E. M. (2019). *Fantastik edebiyat resimlemeleri ve bir etkileşimli kitap uygulaması* (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Çeken, B., Çiçekli, K. ve Ersan, M. (2018). Dijitalden Doğan İllüstrasyon Tekniği: Low Poly. *Sanat Eğitimi Dergisi*, 6(2): 170.
- Çeliker, M. ve Yılmaz, S. (2017). Tıbbi İllüstrasyonun Tıp Bilimine Katkısı. *İdil Dergisi*, 6(34): 1855.
- Deliduman, C. ve Çakmak, S. (2017). Kültürel Afiş Uygulamalarında İllüstrasyon. *İdil Dergisi*, 6(29): 315.
- Durmuşkahya, C. (2009). Nano Teknoloji Uzmanı Diyatomerler. *Bilim ve Teknik Dergisi*, 42(494): 57-58.
- Ekşi, G. (2017). Botanik Çalışmalarında Bilimsel Bitki Resimleri. *Z Kültür Sanat Şehir Mevsimlik Tematik Dergi*, (1): 87.
- Ertuğrul, E. (2018). İlk Defa Neandertallerin Yaptığı Mağara Resimleri Bulundu. *Arkeofili*. <https://arkeofili.com/neandertaller-tarafindan-yapilmis-magara-resimleri-bulundu/> (23.11.2019).
- Gökçearslan, A. (2009). Canlandırmalarda: Mizah, Anatomik Yapı ve Karakter Tasarımı. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, (23): 84.
- Gökçearslan, A. (2010). Canlandırma Sinemasında Karakter Tasarımı ve Amerika Kökenli Önemli Canlandırma Karakterlerinin Analizi. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 5(4): 349-350.

- Gönüllü, A. B., (2017). İllüstrasyon (Resimleme) Sanatını Tanımlamak. 2. *Uluslararası Felsefe, Eğitim Sanat ve Bilim Tarihi Sempozyumu*, Muğla Sıtkı Kocman Üniversitesi, Muğla.
- Hünerli, S. (2005). *Canlandırma Sineması Üzerine*. İstanbul: Es Yayınları.
- Kaleli, M. A. (2018). *Caretta Caretta (Linneaus, 1758) karapaksı üzerindeki epibiont diyatomelerin taksonomik ve biyocoğrafik açıdan incelenmesi* (Doktora Tezi). Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Kütahya.
- Kara, C. (2019). Çocuk Kitapları İçin Karakter Tasarımından Kitap Tasarımına Deneysel Bir İllüstrasyon Uygulaması. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, (42): 37-44.
- Kara, C. (2019). Çocuk Kitapları İllüstrasyonunda Karakter Tasarım Yöntemlerinin Sınıflandırılması, *International Social Sciences Studies Journal*, 5(30): 686-691.
- Karasar, N. (2007). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Korkmaz, H. (2013), *Bilimsel biyolojik illüstrasyonların grafik değerlendirmeleri* (Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Koroğlu, C. Z. & Koroğlu, M. A. (2016). Bilim Kavramlarının Gelişimi ve Günümüz Sosyal Bilimleri Üzerine. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (25): 3-6.
- Özdemir, M. T., vd., (2003). Ortopedide Tıbbi İllüstrasyon. *Artropilasti Artroskopik Cerrahi*, 14(4): 248-250.
- Özden, Z. ve Ülgen, Ç. (2015). Canlandırma Filmi Yapım Sürecinde Karakter Tasarım Aşaması. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, (14): 27-31.
- Taşkın, E., vd., (2019). *Türkiye Su Yosunları Listesi*. İstanbul: Ali Nihat Gökyiğit Vakfı Yayını.
- TDK, (2019). İllüstrasyon. *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. <https://sozluk.gov.tr/> (22.11.2019).
- Uçar, N. N. (2012). *İllüstrasyon ve moda* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Uçar, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarımı*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Wikiwand, (2018). Diyatome. *Wikiwand*. <https://www.wikiwand.com/tr/Diyatome>, (13.10.2019).

Yücebaş, Ç. (2006). *Grafik tasarımda görsel bütünlük oluşturmada tipografi ile görseller arasındaki ilişki ve sanat eğitimiindeki yeri* (Doktora Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Elektronik Kaynaklar:

<https://arkeofili.com/neandertaller-tarafindan-yapilmis-magara-resimleri-bulundu>, (03.09.2019).

http://www.turkishpaintings.com/index.php?p=37&l=1&modPainters_artistDetailID=626, (12.07.2019).

<https://www.wannart.com/afislerin-yalin-ve-guclu-ustasi-mengu-ertel/>, (15.11.2019).

<http://www.hurriyet.com.tr/en-yaratici-basin-reklamlari-23688294>, (20.07.2019).

<https://www.udiscovermusic.com/stories/the-100-greatest-jazz-album-covers/>, (12.08.2019).

<https://blog.adgager.com/akillara-zarar-ambalaj-tasarimlari/>, (02.11.2019).

<https://thecarousel.com/beauty/fashion/fashion-news-trends/megan-hess-dreamy-illustrations-dior-chanel-lanvin-balenciaga-mcqueen/>, (13.10.2019).

<https://www.grafikerler.org/portal/ilham-almaniz-icin-35-yaratici-tipografik-tasarim-ornegi.html>, (01.12.2019).

<http://besiktaskultursanat.com/haberler/dunden-bugune-can-cocuk-kitaplari-illustrasyon-sergisi/>, (20.10.2019).

<http://informations-documents.com/environnement/coppermine15x/displayimage.php?pid=19769>, (16.10.2019).

<https://www.ensonhaber.com/galeri/karakalem-ustasi-paul-lungin-inanilmaz-cizimleri#35>, (27.08.2019).

<http://canvas.pantone.com/gallery/15447367/Soyut-Guaj-Boya-Calsmas>, (24.09.2019).

- <https://steemit.com/art/@gric/the-mechanical-dog-original-airbrush-illustration>, (15.08.2019).
- <http://www.illustrator-kursu.com/photoshop-ve-illustrator-arasindaki-farklar-nedir>, (10.10.2019).
- [https://www.itsnicethat.com/articles/illustration-jonathan-calugi?%20itsnicethat/SIXC%20\(It%27s%20Nice%20That\)=](https://www.itsnicethat.com/articles/illustration-jonathan-calugi?%20itsnicethat/SIXC%20(It%27s%20Nice%20That)=), (19.11.2019).
- <https://fineartamerica.com/featured/rose-psychedelia-susan-maxwell-schmidt.html>, (22.08.2019).
- <http://bilgioloji.com/pages/fen/fizik/optik/isik-renk-tayfi-nedir/>, (04.12.2019).
- <https://www.pictureboxblue.com/antique-watercolor-fruit-images/>, (07.11.2019).
- <http://ctgpublishing.com/almond-antique-botanical-print-circa-1903/>, (14.11.2019).
- <https://www.egitimpedia.com/botanik-cizimlerinin-guzelligiyle-bilim-ve-sanati-birlestiren-bir-isim/>, (13.12.2019).
- https://www.imdb.com/title/tt0022704/mediaindex?ref_=tt_mv_close, (05.08.2019).
- https://milano.corriere.it/notizie/cronaca/17_ottobre_01/cinquant-anni-fa-nasceva-linea-da-oggi-faremo-solo-l-essenziale-osvaldo-cavandoli-811cab50-a686-11e7-a0ff-6d279b95c0af.shtml?refresh_ce-cp, (17.08.2019).
- <https://www.flickr.com/photos/vculibraries/24310780474/>, (17.08.2019).
- <https://www.sabah.com.tr/galeri/kultursanat/body-worlds>, (18.10.2019).
- <https://thecarhobby.blogspot.com/2011/10/citroen-sm-engineering-drawings.html>, (03.11.2019).
- <https://www.theguardian.com/culture/2011/oct/05/culture-flash-cats>, (02.08.2019).
- <https://bonpurloryan.files.wordpress.com/2014/09/diyatome-5.jpg>, (16.11.2019).
- <https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2016/aug/08/katie-scott-illustration#img-12>, (22.10.2019).
- <https://www.nationalgeographic.co.uk/history/2019/02/book-dead-was-egyptians-inside-guide-underworld>, (14.10.2019).

<http://www.utest.com.tr/tr/20712/Petri-Kutusu>, (08.08.2019).

<https://mamer.biz/2549-2/>, (20.08.2019).

<https://sanatkaravani.com/hakan-arслан/>, (14.10.2019).

<https://listelist.com/ihap-hulusi-gorey/>, (01.11.2019).

<https://education.hertek.net/?p=7767>, (09.11.2019).

<https://serdara.com/renk-teorisi-rgb-cmyk/>, (07.12.2019).



DİZİN

- A-**
 Afiş, 15, 16, 121
 Ambalaj tasarımı, 18
 Armoni, vii, 46
- B-**
 Basın ilanı, 121
 Bentik diyatome, 60
 Biçim, vii, x, 42, 43
 Bilimsel illüstrasyon, v, 26, 50, 51, 58
 Bitmap, 32
 Bütünlük, vii, 46
- Ç-**
 Çizgi, 5, vii, 35
- D-**
 Denge, vii, viii, 44, 69
 Dergi illüstrasyonları, 23
 Diyatome, viii, xi, 59, 60, 61, 80, 82, 123
 Doku, vii, x, 36, 37
- F-**
 Fizyolojik, viii, 74
 Form, viii, x, 43, 67
- G-**
 Geleneksel illüstrasyonlar, 28, 31
- İ-**
 İllüstrasyon, v, vii, viii, x, xi, 1, 2, 7, 12, 14, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 32, 34, 35, 37, 51, 52, 54, 56, 120, 121, 122
 İllüstratör, v, 26, 63, 67
- K-**
 Karakter tasarımı, 63, 64, 68, 69, 72, 73,
- 77, 99, 120
 Key, 40
 Kostüm, viii, 70
- O-**
 Oran, vii, viii, xi, 46, 69, 70
- P-**
 Piksel, x, 32, 33, 34
 Psikolojik, viii, 68, 75
- R-**
 Referans kaynağı, 3
 Renk, vii, viii, x, 37, 38, 39, 41, 71
 Ritim, vii, 44
- S-**
 Sosyolojik, viii, 74
- T-**
 Teknik illüstrasyonlar, 26
 Tıbbi illüstrasyonlar, 51, 56
 Ton, vii, 39, 41
- U-**
 Uzantı, 68
- Ü-**
 Üslup, viii, 72
- V-**
 Vektörel, x, 33, 34
 Vurgu, vii, 45
- Z-**
 Zıtlık, vii, 45
 Zooloji, viii, xi, 53, 54