



SIVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Resim Ana Bilim Dalı

**İLLÜSTRASYON VE YENİ MEDYA ARAÇLARINDA
PAPERCUT UYGULAMALARI**

Zeynep Tuba ÇAKIR

Yüksek Lisans Tezi

Sivas

Mayıs 2024

SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Resim Ana Bilim Dalı

**İLLÜSTRASYON VE YENİ MEDYA ARAÇLARINDA
PAPERCUT UYGULAMALARI**

Yüksek Lisans Tezi

Zeynep Tuba ÇAKIR

Tez Danışmanı:

Dr. Öğr. Üyesi Ayşe AZAMET

Sivas

Mayıs 2024

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü bünyesinde hazırladığım bu Yüksek Lisans tezinin bizzat tarafımdan ve kendi sözcüklerimle yazılmış orijinal bir çalışma olduğunu ve bu tezde;

- 1- Çeşitli yazarların çalışmalarından faydalandığımda bu çalışmaların ilgili bölümlerini doğru ve net biçimde göstererek yazarlara açık biçimde atıfta bulunduğumu;
- 2- Yazdığım metinlerin tamamı ya da sadece bir kısmı, daha önce herhangi bir yerde yayımlanmışsa bunu da açıkça ifade ederek gösterdiğimi;
- 3- Başkalarına ait alıntılanan tüm verileri (tablo, grafik, şekil vb. de dahil olmak üzere) atıflarla belirttiğimi;
- 4- Başka yazarların kendi kelimeleriyle alıntılanmış metinlerini, tırnak içerisinde veya farklı dizerek verdiğim yine başka yazarlara ait olup fakat kendi sözcüklerimle ifade ettiğim hususları da istisnasız olarak kaynak göstererek belirttiğimi,

beyan ve bu etik ilkeleri ihlal etmiş olmam halinde bütün sonuçlarına katlanacağımı kabul ederim.

....../....../2024

Zeynep Tuba ÇAKIR

TEŐEKKÖR

Çalıřmam süresince yardımlarını ve bilgilerini esirgemeyen sayın hocam Prof. Gökhan EKEN'e, çalıřmamın her evresini takip eden, bilgi ve önerileriyle yönlendirmelerde bulunan danışman hocam sayın Dr. Öğr. Üyesi Ayře AZAMET'e ve her zaman yanımda olan aileme teşekkürlerimi sunarım.

Zeynep Tuba ÇAKIR



İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	i
GÖRSEL LİSTESİ	iii
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vii
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	5
1. İLLÜSTRASYON SANATINA GENEL YAKLAŞIM	5
1.1. Dijitalde İllüstrasyon Sanatı	10
İKİNCİ BÖLÜM	13
2. KAĞIT KESME SANATI.....	13
2.1. Geleneksel Anlayışta Kâğıt Kesme	13
2.2. Papercut ve Sanatçı Pratikleri.....	24
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	37
3. DİJİTALDE PAPER CUT ANLATILAR	37
SONUÇ.....	49
KAYNAKÇA	51
ÖZGEÇMİŞ.....	57



GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1: Lascaux mağarasındaki kuyu sahnesi	1
Görsel 2: “Chuāng Huā (Pencere Çiçekleri)”	15
Görsel 3: Klasik Origami Örneği	18
Görsel 4: İsmail Acar, “Kat’ı Örnekleri”	18
Görsel 5: İsmail Acar, “M.K.Atatürk”, 100x70 cm, (t.y.)	19
Görsel 6: Rumi Desen Tezyinatlı Klasik Cilt Sanatı Kat’ı Uygulaması	20
Görsel 7: Henri Matisse, “İki Dansçı”, Guaj Boya, Karton Üzerine Kesme Yapıştırma, 80x64.4 cm, 1937-1938	21
Görsel 8: Henri Matisse, “Kralın Acıları”, Kağıt Üzerine Guaj Boya, Kesme Yapıştırma, 292x396 cm, 1952	21
Görsel 9: Pablo Picasso, “Head of a Woman”, Kesilmiş Kâğıt Üzerine Kurşun Kalem, 22.5x16.5 cm, 1961	22
Görsel 10: Georges Braque, “Şişe, Bardak ve Pipo”, Karton Üzerine Kesilmiş ve Yapıştırılmış Gazete, Boyalı Kağıt ve Duvar Kağıdı, Kömür, Kurşun Kalem ve Guaj Boya, 48.1x61.4 cm, 1914.....	23
Görsel 11: Mayuko Fujino, “Doğum Günü Partisi”, Kolaj Üzerine Kağıt Kesme, 22x30 cm. Fuller El Sanatları Müzesi	25
Görsel 12: Su Blackwell, “Alice: Çılgın Bir Çay Partisi”, Kitap Sayfaları Kesimi, 2007	26
Görsel 13: Bianca Chang, “Beyaz Karşılaştırmalı Form”, 32.5x26x3 cm, Kağıt Kesmi, 2013	27
Görsel 14: Heather Moore, “Yaz”, Kâğıt Kesme, 2008.....	28
Görsel 15: Lobulo, “Darth Paper Vader”, Renkli Kâğıt Kesme Yapıştırma, (t.y.)..	29
Görsel 16: Helen Musselwhite, "Hansel ve Gretel Detay" Renkli Kağıt Kesme Yapıştırma (t.y.).....	30
Görsel 17: Béatrice Coron, “Dünya Şehri”, 122x79 cm, Kağıt Kesme, 2005	31
Görsel 18: Eiko Ojala “Mitler”, Dijital Kağıt Kesme, 2017	32
Görsel 19: Eiko Ojala “Mitler”. Dijital Kağıt Kesme, 2017	33
Görsel 20: Chris Natrop, “Uzay Patlaması”, 16x18x12 fit, 6 Adet Elle Kesilmiş Kâğıt, Renkli Mürekkep, Sulu Boya, İplik, Kurşun Ağırlıklar, Boyalı	

Duvar, 2004	34
Görsel 21: Chris Natrop, “Uzay Patlaması Detay”	35
Görsel 22: Stuart McLachlan “Gölün Hanımefendisi” 63.8x48.6 cm, Dijital Fotoğraf ve Kağıt Kesme, 2011	36
Görsel 23: Zeynep Tuba Çakır, “Okeanos”, Dijital Papercut Tekniği, 2024	38
Görsel 24: Zeynep Tuba Çakır, “Pandora'nın Kutusu”, Dijital Papercut Tekniği, 2024	40
Görsel 25: Zeynep Tuba Çakır, “Medusa”, Dijital Papercut Tekniği, 2024	41
Görsel 26: Zeynep Tuba Çakır, “Athena”, Dijital Papercut Tekniği, 2024	42
Görsel 27: Zeynep Tuba Çakır, Persephone, Dijital Papercut Tekniği, 2024	43
Görsel 28: Zeynep Tuba Çakır, Apollon ve Daphne, Dijital Papercut Tekniği, 2024	44
Görsel 29: Zeynep Tuba Çakır, Artemis, Dijital Papercut Tekniği, 2024.....	46
Görsel 30: Zeynep Tuba Çakır, Afrodit, Dijital Papercut Tekniği, 2024.....	47

ÖZET

İllüstrasyon sanatı ve kâğıt kesme sanatı Doğu ve Batı kültürlerinde benzer tekniklerle ancak farklı isimlerle kendini göstermiştir. Çin'de kâğıdın bulunması, ilerleyen zamanlarda bu tür sanatları da hayatımıza dâhil etmiştir. Bir tür ritüel ve zanaat olarak başlayan kâğıt kesme daha sonrasında kültür etkileşimleriyle ülkeler arasında yayılarak her alanda kullanılan bir sanat formuna dönüşmüştür.

Çalışmada, geçmişten günümüze illüstrasyon sanatı, tarihi ve bu sanat alanında kullanılan teknikler ve kâğıt kesme sanatının tarihsel süreci araştırılmıştır. Kâğıt kesme sanatının geleneksel el işiyle yapılan ve teknolojinin katkılarıyla birlikte güncellenmiş, dijital tekniklerle modernize edilerek uygulanmış sanat çalışmalarının anlatımlarına değinilmiştir. Günümüzde bu tekniklerde çalışmalar yapan sanatçı eserlerine yer verilmiştir. Araştırmada, Yunan Mitolojisine ait kahramanlar ve hikâyeleri tema olarak seçilmiştir. İllüstrasyon sanatındaki deneysel yaklaşımlardan biri olan, geçmişte birçok ülkede sıkça kullanılan ve günümüzde de popülerliği artan kâğıt kesme tekniğiyle uygulamalar gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: İllüstrasyon, Yunan Mitolojisi, Kâğıt Kesme, Grafik Tasarım.



ABSTRACT

Illustration art and paper-cutting art have manifested themselves in Eastern and Western cultures with similar techniques, yet with different names. The discovery of paper in China brought this type of art into our lives in our later times. Which started as a kind of ritual and craft, paper-cutting has spread afterwards among countries with cultural interactions and turned into an art form used in every field.

In the study, the art of illustration, its history and the techniques used in this field of art from the past to present, and the historical process of paper-cutting art were investigated.

Descriptions of artworks made with the traditional handcraft of paper-cutting, updated with the contributions of technology, and modernized with digital techniques are mentioned. Artworks of the artists who work in the present in these techniques are involved. In this research, heroes and the stories from Greek Mythology were chosen as the theme.

Being one of the experimental approaches in illustration art, applications have been performed with the paper-cutting technique, which was frequently used in many countries in the past and is gaining popularity in the present.

Keywords: Illustration, Greek Mythology, Paper-Cutting, Graphic Design.



GİRİŞ

Geçmişten günümüze insanlar; kendilerini ifade edebilmek, duygu ve düşüncelerini aktarabilmek adına bazı arayışlara girmişlerdir. İletişim kurabilmek amacıyla konuşma ve yazıdan önce şekiller, semboller ve resimleri kullandıkları düşünülmektedir. Görme, sözcüklerden önce gelir ve yalnızca baktığımız şeyleri görürüz. Bakma ediminin sonucunda ise gördüğümüz nesne ulaşabileceğimiz alana getirilmiş olur (Berger 2016: 7-8). Buna örnek olarak bir dönem mağara duvarlarına resimler çizerek kendilerini ifade eden ve betimleyen ilk insanlar karşımıza çıkar. Yaşadıkları çevreyi, doğada karşılaştıkları olayları çizimlerine yansıtarak ilk resim türünün temelini atmışlardır. Tarih öncesi dönemlere ait mağaralarda bulunan duvar resimleri ilk illüstrasyonlar olarak sayılmaktadır (Yücebaş 2006: 69). Kaydedilen en eski illüstrasyon örnekleri, M.Ö. 15.000 yıllarında Fransa'nın Lascaux kentinde oluşturulan mağara resimlerinde görülmektedir. Bu görseller, önemli olayları detaylandıran resimli temsilleri veya logogramları art arda içermektedir (Spears, t.y). Mağara duvar resimlerine örnek olan bu görsel (bknz. Görsel 1) hikâyesi olan birkaç sahneden biridir. Av sahnesinin canlandırıldığı düşünülen bu çizimde bir adam tarafından yaralanmış bizon görülmektedir. Bizon da adamı yere devirmiştir (Curtis 2017: 146). Resimde anlatılmak istenen olayın aşamalı olarak sergilendiği görülmektedir.



Görsel 1: Lascaux mağarasındaki kuyu sahnesi

Kâğıdın ve yazının bulunmasıyla birlikte efsaneleri, hikâyeleri ve yazılı metinleri görselleştirme ihtiyacıyla çeşitli betimlemeler gerçekleştirilmiştir. Bu durum, kültürlerde teknik farklılıkların ortaya çıkmasını sağlamış ve bu durum illüstrasyona da yansımıştır. Tarihsel gerçeklerin, halk hikâyelerinin, mitlerin taşlara oyularak ya da duvar resimlerinde anlatıldığı, sonraki dönemlerde el yazması metinlerin, süsleme veya bilgilendirme amaçlı illüstrasyonlarla desteklendiği görülmektedir (Dağ 2015: 12). Mazhar Şevket İpşiroğlu'na göre, Platon'un idealar teorisi ve Plotinus'un panteist ışık metafiziğiyle tanışmaları üzerine resim sanatı, kitaplar içinde kendine yeni bir yaşam alanı bulmuştur (2005: 10). Henüz baskı makineleri icat edilmemişken el yazması kitaplarda illüstrasyonlara rastlanmaktadır. 15. yüzyılda yazılan kitaplarda ağaç baskı illüstrasyonları kullanılırken, 16. ve 17. yüzyıllarda kazıma ve oyma teknikleriyle illüstrasyonlara aracı olmuş, 18. yüzyılda ise litografi tekniği devreye girmiştir (Yücebaş 2006: 69). 1800'lü yıllarda ise batıda illüstrasyon sanatı, İngiliz ve Fransız karikatüristlerin, galerilerin, matbaa baskılarının satışıyla kazanç sağlanan bir meslek olarak görülmektedir (Spears, t.y.).

Toplumlarda illüstrasyon sanatının değişim ve gelişimleri, Türkiye'de farklı kültürlerin bulunması nedeniyle illüstrasyon sanatına katkı olarak yansımıştır. Cumhuriyet'in kuruluşuyla birlikte, Türk illüstrasyon sanatında batılı tarzda bir üslup gelişmiştir. Meşrutiyet'in ilanından sonra da basın yayın alanında illüstrasyonla ilgili yeni imkânlar doğmuş, en çok da reklamcılık sektörü illüstrasyon sanatının gelişmesinde önemli rol oynamıştır. Ülkemizde, grafik sanatı denilince akla ilk gelen öncülerden biri olarak kabul edilen ve illüstrasyonun Türkiye'deki ilk uygulayıcısı olan İhap Hulusi Görey Cumhuriyet'in kuruluş dönemi ve sonrasında yaptığı çalışmalarla bu alanda çığır açmıştır (Kızılsağak 2014: 168-169). Dergi sayısında bu durum, “1928 yılında Mustafa Kemal Atatürk, İhap Hulusi'yi çağırır. Latin alfabesine geçilmiştir ve İhap Hulusi'den Türk alfabesini hazırlamasını ister. Nasıl yapması gerektiğini de ayrıntılı bir şekilde aktarır, hatta kısa bir süre için poz bile verir... İhap Hulusi çalışmaya başlar ve eskizleri Mustafa Kemal çok beğenir. Böylece küçük Ülkü'ye okuma öğreten Gazi kompozisyonlu ilk alfabe doğmuş olur” şeklinde açıklanmıştır (Grafik Tasarım Görsel İletişim Kültürü Dergisi 2007: 26). İllüstrasyon ve minyatür sanatı özellikleri açısından benzerdir ve Uğur Atan'a göre Türk grafik sanatının miladı Uygurlarla başlamıştır (2013: 23). Farklı toplumlarda

betimleme olarak karşımıza çıkan bu sanat anlayışı günümüzde de gelişerek devam etmektedir. Tasarım alanlarının genelinde bir teknik olarak illüstrasyon sanatı, temelde anlatıyı görselleştirme, betimleme anlamına gelir. Geleneksel illüstrasyonda resim sanatı ile benzer yöntem ve tekniklerde ilerlemesine ek olarak dijital çağ ile birlikte yenilenen yöntemler alana büyük katkı sağlamıştır.

Araştırmada betimlemenin süreç içinde değişimi ve gelişimi incelenecektir. Güncel ve geleneksel kâğıt kesme tekniklerinin farklı tarzlarda kullanımına yer verilmiştir. Sanat uygulamalarında ise dijital yüzeyde gerçekleştirilen papercut tekniği araştırmanın özgünlüğüne katkı sağlayacaktır. Bu önemde benzer sahada çalışan araştırmacılara bir referans olması hedeflenmektedir.





BİRİNCİ BÖLÜM

1. İLLÜSTRASYON SANATINA GENEL YAKLAŞIM

Bilim gibi sanat da toplumsal düzen içerisinde temel ve gerekli unsurlardan biridir. Bir uygarlığın tarihi, sanatının tarihinden ayrı tutulamaz (Hollingsworth 2009: 15). İllüstrasyon sanatının geçmişten bugüne kadar gelen süreçte dil anlamı açısından yapılan inceleme göstermektedir ki Türkçe anlamı *resimleme* ile eşdeğerdir. Grafik tasarım alanının kapsadığı bu sanat uygulamaları *lustrare*'den türetilen *illustratus* Latince kökeninde anlam karşılığını taşımaktadır (Kara 2004: 5). Serhat Nehir'e göre illüstrasyon, anlatılmak istenen bir konunun ya da betimlenmek istenen bir olayın izleyiciye görsellerle anlatılmasıdır (2022: 3). Nimet Keser ise illüstrasyonu şöyle tanımlamıştır:

“Genel olarak illüstrasyon; kitaplara, yazılı metni açıklama ya da süslemek amacıyla konulan resim olarak tanımlanabilir. İllüstrasyon, kitabı resimlemenin, süslemenin yanında, metnin anlaşılmasını akılda kalmasını da sağlar ve yeni bir yorum ekler. İllüstrasyon, bir kitap süsleme ve resimleme aracı olarak, elbette ki ancak kitabın tarihi kadar eskiye götürebilir. Ancak, Mezopotamya ve Mısır uygarlıklarından bu yana, resim sanatı, bilgi iletilme aracı olarak görülmüştür. Bu uygarlıklarda gerek eşyalar üzerine gerekse duvarlara yapılan resimlerin böyle bir işlevi vardır ve bu resimler çoğunlukla dinsel ya da tarihsel konuları açıklayıcı niteliktedir. İllüstrasyonun bu biçimde kullanılışı 19. yüzyıla kadar sürmüştür. Genellikle savaş yaşamını ve savaşları betimleyen, minyatür sanatı da bir illüstrasyon sanatıdır” (2009: 167-168).

Betimleme sanatının dilbilimsel evrimi ile tarihsel süreçte betimleme özelliği gösteren toplumlara özgü anlatılar incelemede büyük öneme sahiptir. Bu evrede illüstrasyon ile benzerlikler gösteren minyatür, ilk örnekleri M.Ö. 2. yüzyılda Mısır'da görülen ve küçük boyutlu, ince işlenmiş resimler için kullanılan bir terimdir. Kelime kökü olarak *miniare* sözcüğünden gelmektedir. Latince anlamı *kırmızı ile boyamak* olan *miniare* terimi zaman içerisinde yazılı metni destekleyen, süsleyen resimler için kullanılmıştır (Keser 2009: 215). Ortaçağ Avrupası'nda ise yazma kitap

bölümlerinde, baş harfleri vurgulama amacıyla yapılan tezhipleri tanımlamak için minyatür terimi kullanılmıştır. Genel tanımıyla minyatür, yazma eserlerdeki olayları görselleştirmek için yapılan kitap resimleridir (Mahir 2005: 15). Kazım Artut minyatürü, “eski yazma kitaplarda görülen ışık, gölge ve oylum duygusu yansıtmayan, küçük renkli resim sanatı” şeklinde açıklamıştır (2004: 322). Doğu-Batı dünyasında geçmişten beri bilinen bu sanata eskiden *nakış* veya *tasvir* denilirken, yapan sanatçıya ise *nakkaş* veya *musavvir* adı verilmektedir. Minyatürlerin asıl yapılma sebebi kitap resimleme amacıyla olduğundan boyutları küçüktür (MEB 2012: 41). İllüstrasyonla benzerlik taşıyan minyatürde, gerçeği yansıtmak önemlidir ancak illüstrasyonun böyle bir amacı yoktur. Çünkü illüstrasyon, anlatılan konuyla veya yazılı metinle bütünlük taşıması gereklidir. İllüstrasyon güçlü bir ifade aracı olup, özellikleri bakımından birçok konuda ve alanda uygulanabilmektedir (Atan 2013: 23-25).

Kitap resmi olarak da nitelendirilen illüstrasyon, yazılı bir metne açıklık getirmek için kullanılan farklı türlerdeki görsellerin dışında, mimarlık, mühendislik dallarındaki herhangi bir sanat değeri taşımayan teknik ve mekanik çizimler de illüstrasyon kapsamına girmektedir. Henüz fotoğraf bulunmamışken güncel olayları belgelemek amacıyla da illüstrasyon kullanılmıştır (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 1997: 841). Aslında illüstrasyon görsel bir iletişim biçimidir ve sözel unsurları somutlaştırarak anlaşılır hale getirir. Olayları ya da temaları, gerçeklik ve hayal gücünün katkılarıyla farklı tekniklerle açıklamaktadır (Acartürk 2019: 8-9).

İllüstrasyonun resimden ayrılan özelliğini Elif Songür Dağ, “Tarih boyunca illüstrasyonun resimle iç içe olduğu, ayrılamadığı ayrıldığı dönemler olmuştur. Gerçekten de insanın ilk tarih sahnesine çıktığı, mağaralarda yaşadığı avcılık ve toplayıcılık dönemlerinde mağara duvarlarına bıraktığı izler, acaba resmin mi, illüstrasyonun mu ilk örnekleriydi? Tartışılabilir. Ne olursa olsun ortadadır ki, mağara duvarlarına kazınan imgeler bir amaç doğrultusunda oradadır. Bu amaç zaman zaman dinsel / ritüel bir anlam içermekle birlikte, gözlem ve bilgi aktarımı amaçlarını da güttüğü söylenebilir” şeklinde ifade etmiştir (2015: 12). Böylece o dönem insanının, bilinçli ya da bilinçsiz olarak yaşamlarından betimlediği sahneler, bilginin sonraki kuşaklara aktarılmasına olanak sağlamıştır (Dağ 2015: 12). Günümüzde kolektif kültürün hafızası olan masal, efsane gibi anlatılar illüstrasyonun

kaynağı olarak görselleştirilmiştir (Kavuran, Polat 2023: 59). Çünkü illüstrasyonlar; açıklar, eğitir ve hikâye anlatırken içerikleri yaratıcı bir şekilde görsel olarak sunar. İllüstrasyonda kullanılan anahtar terimlerin net bir şekilde anlaşılması, fikirlerin daha iyi ifade edilmesine ve resmîleştirilmesine yardımcı olacak ve bu fikirlerin başkalarına da aktarılmasına olanak sağlayacaktır.

İllüstrasyon alanı sürekli gelişen ve genişleyen bir uygulamalı sanat formudur. Aynı zamanda çeşitli mecralarda oluşturulan fikir ve mesajların etkileyici görüntülerle aktarıldığı, dinamik, çağdaş bir ifade ve iletişim aracıdır (Wigan 2009: 9). Emre Becer, betimleme yöntem ve teknikleri açısından geleneksel malzemelerin dışında (çizme, boyama) kolaj, fotoğraf ve dijitalden de yararlanıldığını ifade etmektedir (2011: 210). Benzer bir görüşe sahip Gavin Ambrose ve Paul Harris'e göre el ya da dijital araçların kullanımı, illüstrasyonun yapım amaçları kadar çeşit barındırmaktadır (2012: 123). Resimleme olarak uygulama sahası bulunan bu sanat alanından kitaplarda, bilimsel bilgi aktarımında, editoryal uygulamalarda, kent tanıtımlarında, yeni medya araçlarında ya da karakter ve örüntü tasarımında yararlanılmaktadır. Teknik açıdan geleneksel, dijital, deneysel olmak üzere üç gruba ayrılır (Dağ 2015: 8-9).

Geleneksel yaklaşımda karakalem tekniği, çizim malzemelerinin en eski ve en yaygın olanıdır. Sanat eğitimi ve tasarım eğitiminde de karakalem çalışmaları ilk basamakta yer almaktadır. Birçok tasarımcı ve illüstratör ilk karalamalarında ve ön çizimlerinde kurşun kalem tercih etmektedir. Bir diğer teknik olan mürekkeple tarama yönteminden çizgisel illüstrasyonlarda, rapido veya tarama ucu gibi ince uçlu araçların kullanımından yararlanılmaktadır. Mürekkep, çoğunlukla çizgi roman ve karikatür sanatçılarının en temel malzemesidir (Becer 2011: 212-214; Yılmaz 2022: 16). Diğer bir geleneksel yaklaşım ise sulu boya ve ekolindir. Bunlarla yapılan illüstratif çalışmalarda kuru boya yöntemi ve sulu boya yöntemi kullanılmaktadır. Kuru boya yöntemi daha çok ayrıntılı çalışmalarda tercih edilir. Akrilik, diğer su bazlı boyalara göre daha avantajlı tarafları olduğu için illüstratörler tarafından sıkça kullanılmaktadır. Guaj boya, kapaticılığı yüksek bir boya türüdür ancak suyla inceltildikçe sulu boya gibi saydamlaşır (Becer 2011: 216-217). Pastel boya da çizim aracı olarak kullanılmaktadır. Bazı illüstratör ve sanatçılar, kolaj ya da çocuk kitabı resimlemede pastel boyayı tercih eder çünkü bu boya türü, tonlarının zenginliği

bakımından oldukça avantajlıdır (Becer 2011: 213; Yılmaz 2022: 7-10). Grafik baskı teknikleri, renk seçenekleri ve hızlı çalışma olanağı sağlaması bakımından günümüzde sanatçılar tarafından tercih edilmektedir. Şablon baskı tekniği, metal, karton veya benzer bir malzemeden kesilerek oluşturulan parçalara boya verilmesi sonucu elde edilen baskı türüdür. Benzer bir teknik olan *stencil* ise *şablonlama* olarak da bilinen bir tekniktir. Bir şablonun en önemli avantajı, tekrar ve hızlı bir şekilde üretim yapabilmek için yeniden kullanılabilmesidir (Doyran, Gürler, Yılmaz 2019: 415-422; “Stencil,” 2023).

Vektörel tabanlı uygulama; düşüncenin, bilginin ve imgenin teknoloji aracılığıyla resme dönüşmesine olanak sağlayan ve dijital illüstrasyonlarda kullanılan bir görselleme tekniğidir. Bu tür uygulamalar günümüzde geleneksel yaklaşımların yerini alarak farklı alanlarda birçok konunun görsele dönüştürülmesinde kullanılmaktadır. Vektörel tabanlı teknikle yapılan uygulamaların olanakları yeniden düzenlenebilir ve boyutlandırılabilir. Yapılan çizim istenilen kadar büyütülebilir veya küçültülebilir, herhangi bir bozulma yaşanmaz (Dursun, Atan 2021: 81). Piksel tabanlı teknik ise dijital araçlarda yan yana gelerek birleştiğinde görüntü oluşturan en küçük birimdir. Bu şekilde her türlü grafik oluşturulabilir. Piksellerin yoğunluğu veya çözünürlüğü ne kadar yüksek olursa görüntü o kadar keskin olmaktadır. Bu teknik sayesinde şekil, renk, gölgeleme, doku gibi konularda sınırsız işlem yapılabilir. Detaylı çalışmalar için uygundur. Tüm tarayıcılarda görüntülenebilme konusunda avantajlıdır. Ancak vektörel tabanlı çalışmaların aksine görüntüde herhangi bir bozulma yaşanmadan büyütüp küçültmek pek mümkün değildir (Yıldız, t.y; “Piksel,” 2024). Dijital kolaj tekniği, tek görüntü elde etmek için birden çok farklı görüntülerin teknoloji vasıtasıyla birleştirilmesidir. Dijital kolajda birleştirici faktörler göz ardı edilemez. İdeal olarak bir parçanın tamamında tutarlı bir his olması gerekir. Parçadaki her öge aynı kumaştan dokunmuş gibi görünmelidir. Kolaj, farklı öğelerden kaynaklanan sorunlara karşı özellikle hassastır. Genellikle kolajlar çeşitli kaynak materyallerden alınan öğelerden bir araya getirilir. Bu öğeler fotoğraflardan, dergi kesiklerinden, taramalardan ve farklı yüzeylerden geldiği için sıklıkla görüntülerin çözünürlüğü değişmektedir. Tamamlandığında uyumlu bir his sunması için doku, renk, kontrast ve gren gibi birleştirici faktörleri göz önünde bulundurmak gerekir (Bloom 2011: 11). Foto manipülasyon tekniği, istenen görüntüyü oluşturmak

amacıyla fotoğraflar üzerinde farklı değişiklikler ve işlemler yaparak başka bir hâle dönüştürme sürecidir. Bu teknikle hayal gücünü yazılımla birlikte kullanma süreci çok farklı sonuçlar doğurabilir ve çoğu zaman, hiçbir nihai sonucu düşünmeden basitçe deney yapmanın, tamamen yeni düşünce ve yaratıcılık yolları açacağı görülebilir (Ward 2009: 239; “Foto manipülasyon,” 2023).

Deneysel yaklaşımlardan biri olan kolaj tekniği, bir yüzeye yapıştırılan parçaların sanatsal bir kompozisyonudur. İki boyutlu bir yüzey üzerine, yine iki boyutlu farklı malzemelerin, oluşturulan kompozisyonlar doğrultusunda yırtarak veya keserek yapıştırılmasıdır. Bu uygulama teknikten öte düşünce anlayışına dayanmaktadır (Keser 2009: 185; Bloom 2011: 5). Buluntu nesnelerle yapılan çalışmalarda, akla ilk gelen kolaj veya asamblaj olmuştur. Dünya genelinde bu yöntemle çalışmalar yapan çok sayıda illüstratör ve tasarımcı bulunmaktadır. Çalışmalarda kullanılacak nesnelerin rastlantısal olarak bir araya getirilmesi sıkça karşılaşılan bir durumdur. Bazı zamanlarda ise seçilen nesneler bir nedene bağlı olarak kullanılabilir (Dağ 2011a: 84). Günümüzde disiplinlerarası geçişlerin sıkça kullanılmasıyla birbiriyle ilgisiz gibi görünen birçok teknik ve nesne sanatla buluşmaktadır. Bunlardan biri de belli bir döneme kadar boş zaman etkinliği olarak görülen elişidir. Artık farklı bir tasarım anlayışıyla bir illüstrasyon yöntemi olarak tercih edilen işleme ve dikişte de izlenen yol, dijital uygulamalar veya elde çizimlerle benzerdir. Kâğıt, kalemle yapılan eskizler daha sonra dikiş makinesinde işlenerek çalışma tamamlanmaktadır (Dağ 2011b: 80). Deneysel yaklaşımların alt başlıklarından bir diğeri de kâğıt kesmedir. Geçmişte el işçiliği olarak görülen kâğıt kesme tekniği, günümüzde illüstrasyon çalışmalarında popüler bir anlatım aracına dönüşmüştür. Bu sanat formunda son derece önemli olan şeylerden biri çalışmaların özgünlüğüdür. Elle boyanarak kesilen kâğıtların yanı sıra, renkli kâğıtlar da kullanılmaktadır. Kesilen kâğıtların yan yana getirilmesiyle birlikte illüstrasyon meydana getirilir (Dağ 2015: 98). Tercih edilen bir diğer araç polimer kildir. Fimo hamuru diye de bilinen polimer kil, temelde plastik bir malzeme olup pişirildiğinde sertleşerek dayanıklı ve kalıcı bir hale gelmektedir (Şahin 2021: 4841). Kâğıt hamuru ise çoğunlukla atık kâğıtlar kullanılarak yapılmaktadır. Uygun bir malzemeyle ıslatılarak kâğıtların yapışması sağlanır (Dağ 2015: 100). Geniş bir yelpazede uygulama imkanı bulunan illüstrasyon sanatı, günümüzde geleneksel, dijital ve

deneysel çalışmaların ayrı ayrı ya da sentezlenerek uygulandığı bir alandır. Böylece tasarımcı, sanat pratiklerinin sınırlarını genişletmiştir.

1.1. Dijitalde İllüstrasyon Sanatı

Bilgisayar devriminin altyapısının oluşturulması ve dijital teknolojilerin gelişimi 19. yüzyıla birlikte hayatımızın her alanına girmeye başlamıştır (Topbasan 2013: 30). Ancak birçok alana etki eden teknolojinin 21. yüzyılda sanatsal süreci önceki dönemlerden daha fazla etkilediğini söylemek mümkündür. Dijital sanatın ortaya çıkış sebebi olan dijital teknoloji, çağdaş sanatın üretiminde sadece bir araç değil, sanatın ortamı haline gelmiştir (Aşkaroğlu 2019: 56). Günlük hayatımızda bilgisayarların kendine büyük bir yer edinmesi, illüstrasyon sanatında da etkisini gösterir. Dijital teknik ve araçların kullanılmaya başlamasıyla birlikte illüstratörler çeşitli bilgisayar programları aracılığıyla üretimler yapmaya başlamıştır. İllüstrasyonların bilgisayar ortamında hazırlanması, illüstratör için yeni yetkinlik alanları oluşturmuş, fiziksel pigmentlerin yerini dijital pikseller almıştır. Böylelikle günümüzde sıkça karşılaşılan dijital illüstrasyon kavramı literatüre girmiştir. Bazı illüstrasyon sanatçıları dijital ortamı hataların geri alınabileceği bir medyum olarak tanımlamakta, yapılan üretimlerin birçok versiyonunu görebilme imkanı sağlaması ve geleneksel yöntemlerle uygulanması zor hatta imkansız üretimleri bile yapabilme açısından avantajlı bir uygulama alanı olarak görmektedirler. İllüstratör dijital üretimlerinde, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, ArtRage, Autodesk Sketchbook gibi programlardan bazılarını tercih etmektedir (Yöntem 2017: 39-44; Çeken, Çiçekli, Ersan 2018: 170).

Sanatçıların çoğu çizim, tablo veya fotoğrafların tarama ile dış bir kaynaktan dijitalle aktarımını kullanarak dijital sanat üretmektedir. Bazıları ise fare veya grafik tablet kullanarak dijital vektörel görüntüler oluşturmakta ya da tamamen bilgisayar tarafından üretilen sanat eserleri yaratmaktadır (Frank 2007: 10). Başlangıcı 1950'li yıllara dayanan bu değişim, geleneksel olarak üretilen illüstrasyonlardan sadece teknik olarak farklıdır. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte tamamen dijital ortamlarda tasarlanan ve üretilen çalışmalar devam etmektedir (Yöntem 2017: 114). Bu bağlamda, çizim tabletleri illüstratörlerin 21. yüzyılın tuvali olarak nitelendirilmiş ve

dijital çizimlerini hayata geçirmelerinde en büyük yardımcıları olmuştur (Kavuran, Polat 2023: 65).

Jane Frank, sanatı iletişimin bir yolu olarak tanımlarken, aynı zamanda yaşayan ve gelişen bir şey olduğu görüşündedir. Frank, tek bir eserin sonsuz sayıda şeyi ifade ettiği görüşündedir ve konu sanat olduğunda onu yaratmanın doğru veya yanlış yolu olmadığı görüşündedir (2007: 8). Sanat ve teknoloji, tarihsel süreç içerisinde birbiri ile etkileşimde olmuş ve beraber gelişmiştir. Bu bağlamda sanatçı, geleneksel olarak bilinen yöntemlerle yapması güç olan çalışmaları dijital ortamlarda deneyerek, farklı bakış açıları yakalama yoluna gitmiştir (Aşkaroğlu 2019: 56). Sanat dünyasında ticari arena değişkendir, hızlı ve uygun şekilde uyum sağlamak gerekmektedir. Kullanılan araçlar ne olursa olsun, gerçek bir başarı düzeyine ulaşmak için sanatsal yeterliliği geliştirmek (çizim, resim, kompozisyon, renk teorisi, anatomi) zorunludur. Her ne kadar aksi yönde algılar oluşsa da sanatçı, bilgisayarı yalnızca eserlerini yaratmak için kullanır, bilgisayar bunu sanatçılar adına yapamaz. Tercih edilen yöntemin geleneksel olup olmadığına bakılmaksızın sanatın tüm kuralları geçerlidir. Frank'in aktardığına göre, kalemle çizemiyorsanız fareyle veya Wacom kalemle de çizemezsiniz. Dijitalde sanatçı, kalıcı başarıya ancak geleneksel becerilerde uzmanlaşarak ulaşabilmektedir. Sanat sorununa öncülük eden konulardan biri, sanatçılar gerçekten dijital olarak kompozisyon oluşturabiliyor ve resim yapabiliyorlarsa bunu akrilik veya yağlıboya ile bir tuval üzerinde de yapabilmektedirler. Dijitalin tasarımcıya sağladığı avantaj, dijital yüzeyin ileri-geri geçişinin mümkün olmasıdır (Frank 2007: 10).



İKİNCİ BÖLÜM

2. KAĞIT KESME SANATI

2.1. Geleneksel Anlayışta Kâğıt Kesme

Kâğıdın geçmişi insanlık tarihinde bilginin ve iletişimin yayılmasında büyük bir öneme sahiptir. Bu malzemenin esnek, ucuz ve kolay ulaşılabilir olması görsel ve yazılı metnin çoğaltımında etkili bir hammadde olduğunu göstermiştir (Gildersleeve 2014: 7). Ancak kâğıdın geçmişi daha eskiye dayanmaktadır. Bilindiği üzere ilk yazı malzemesi olarak Antik çağda papirüs kullanılmıştır.

Yaklaşık olarak M.Ö. 3000'li yıllardan itibaren Mısır'da kullanılan papirüs, Nil nehri boyunca yetişen ve enli yapraklı bir bitkidir. Bu bitkinin yaprakları örgü biçiminde bir araya getirilerek ıslatılmakta, pürüzsüz bir yüzey ve belirli bir kalınlık elde edilene kadar dövülmektedir. Bu işlem sırasında bitkiden çıkan ve bir nevi yapıştırma işlevi gören özsuyu sayesinde metrelerce uzunlukta tabakalar elde edilmektedir. Mısır medeniyeti yazılı metin oluşturmak için papirüsü, Mezopotamya uygarlıkları ise kil tableti kullanılmıştır (Becer 2011: 151; Hayırlıdağ 2021: 68). Daha sonraki dönemde ise papirüse alternatif olarak farklı bir yazı materyali bulunmuştur. Bulunan bu yazı malzemesi papirüs gibi kırılğan olmayan, katlanabilen ve kitaba dönüştürülmesi daha kolay olan parşömendir. Parşömen, mürekkebi arkasına geçirmeyen ve kullanım özellikleri bakımından daha avantajlı bir malzeme olmasına rağmen pahalı ve zahmetlidir (Yücebaş 2006: 22). Günümüzde kullandığımız kâğıdın ilk örnekleri 2000 yıl önce Çin'de üretilmiştir. Kâğıdın M.S. 105 yıllarında bir saray görevlisi olan Ts'ai Lun tarafından bulunduğu söylenmektedir. Çin'de başlayan kâğıt üretimi, 8. yüzyılda Araplara geçmiştir, Avrupa ise 13. yüzyıla kadar kâğıt yapım tekniğiyle tanışmamıştır (Becer 2011:151). Kâğıt, selüloz içeren bitki liflerinden elde edilen bir maddedir. Bu lifler genellikle pişirilir ve hamur haline gelinceye kadar dövüldükten sonra suyla seyreltilerek, kalıp adı verilen ağırlı bir yüzeye dökülür. Su ağdan aktıkça lifler yüzeyde toplanarak birbirine kenetlenir. Bu ıslak kâğıt tabakası genellikle bir kâğıt yaprağı oluşturmak için preslenerek kurutulmaktadır. Bazen lifleri pişirmek ve hamur haline getirmek için dövmek yerine, bitki lifleri ya çok ince tabakalar halinde

dilimlenir ya da üst üste getirilir. Bitki lifleri, sonrasında da tabakalar oluşturmak üzere birlikte dövülür (Hiebert 2022: 26-28). Kâğıdın teknik olarak oluşturulması orijini ve bugünü kıyaslandığında yöntem aynıdır. Ancak üretim süreçlerine dair endüstriyel gelişmeler toplumlara büyük kolaylıklar sağlamıştır.

Kâğıdın üretimi kadim kültürlerin kendine özgü sanat uygulamalarına kaynak olmuştur. Dünyada eski bir zanaat olan kâğıt kesme sanatı örneğinde olduğu gibi bu sanat pratiği, kültürler göre değişiklik göstermektedir. Kâğıt kesme sanatı, Tang Hanedanlığı (618-906) tarafından kâğıdın icat edildiği yer olan Çin'de uygulanmıştır. Bir saray eğlencesi olarak ortaya çıktığı düşünülen ve ülkenin her yerinde uygulanan bu sanat halk sanatı olarak bilinmektedir. Kesilen kâğıtlar duvarlara, pencerelere ve evlerin diğer bölümlerine ve çok sayıda küçük objeye yapıştırılarak sadece süs eşyası olarak değil, aynı zamanda uğur tılsımı olarak da kullanılmaktadır. Bazıları nakış deseni olarak da değerlendirilmiştir. Özellikle festival zamanlarında sokaklarda kâğıttan kesilmiş tasarımlar satılırken, tebrik veya hediye olarak da verilmektedir. Kâğıt çeşitli renklere boyanmakta, seçilen konular arasında gerçek ve efsanevi hayvanlar, günlük aktiviteleri gerçekleştiren figürler, kurgusal sahneler ve karakterler yer almaktadır (Menten 1975: 4). Aynı zamanda Çin toplumunda, baharın başlangıcıyla birlikte yaygın bir gelenek olarak kadınların saçlarına yerleştirmek üzere kâğıttan kelekler ve küçük pankartlar kesilmiştir (Gildersleeve 2014: 7). Çin'de festival, yeni yıl, düğün, doğum gibi şenliklerde de kâğıt kesme kullanılmaktadır. Çünkü onlara göre kesilmiş kâğıt eserler şans ve mutluluğu simgeler. Kâğıt erişilebilir hale geldikçe bu tekniği evlerinde bitki, hayvan görüntüleri içeren sahneler ve dekorasyonlar için de kullanmışlardır. Çinliler kapı pencere dekore etmede de kâğıt kesme sanatını kullanmaya başlamışlardır. Kesecekleri kâğıtlarda genellikle kırmızı renk seçilmiştir. Çünkü bu renk, Çin kültüründe şenliklerde şansı sembolize etmektedir (bknz. Görsel 2). Çin halk sanatının en önemli türlerinden biri olan kâğıt kesme, sonraları dünyanın diğer bölgelerine yayılmıştır. Bu sanat formuyla tanışan farklı kültürler de kendi tarzlarında bu sanatı uygulamışlardır ("Chinese Paper Cutting," 2024).



Görsel 2: “Chuāng Huā (Pencere Çiçekleri)”

Bazı kültürlerde sadece siyah ve beyaz kâğıt kullanılırken, bazı kültürlerde ise renkli kâğıt ve boya kullanılmıştır. Kesme işleminde ise kültürler arasında makas veya bıçak şeklinde değişiklikler göstermektedir. Kültürel farklılıklarına göre kâğıt, birkaç kez katlanarak ya da katlanmadan kesilebilmektedir (Melichson 2009: 8). Bu teknik farklılıkların oluşmasında malzemeye yani kâğıda ulaşma durumu da etkili olmuştur. Avrupa toplumları kâğıttan önce farklı malzemeleri keserek resim yapmaya başlamışlardır. Örneğin Polonyalılar ağaç kabuğu ve deriye çizdikleri desenleri koyun makaslarını kullanarak keserken Almanya ve Hollanda ise kâğıda ulaştıklarında daha hassas kesme aletler yerine kendi makaslarıyla kesmeye devam etmeyi seçmiştir. Almanya'da büyük bir zevkle başlayan ve kelime anlamı *makas kesimleri* olan *scherschnitte*, genellikle aşk mektupları yazarken gençler arasında sıkça kullanılmıştır. Kesilerek dantel gibi işlenen kâğıtlar, bazen de sulu boya ile renklendirilmektedir (Heyenga 2011: 11).

Çin'de temelleri atılan kâğıt kesme sanatının doğuya yayılması, 6. yüzyılda Budist rahipler aracılığıyla gerçekleşmiştir. Bu sanat formu önce Vietnam ve Tibet'e, sonrasında Japonya'ya kadar ulaşmıştır. Giderek yayılan bu sanat formu, origami ve kâğıt kesmenin bir birleşimi olan kirigamiye dönüşmüştür (Gildersleeve 2014 :7). Günümüzde de sıkça rastlanan ve çok yaygın olarak bilinen bir kâğıt katlama sanatı olan origamiyi, kirigamiden ayıran özelliği herhangi bir kesme işlemi gerektirmemesidir. Kirigami kelime anlamı olarak Japonca *kiru* yani kesmek ve *kami* kâğıt kelimelerinden gelmektedir. M.S. 4. yüzyıldan kalma olan bu sanat formu Asya

kültüründe 17. yüzyıldan itibaren görülmeye başlamıştır. Kirigami tasarımları, Çin'de ve Japonya'da zenginliği, zarafeti, doğa ve evrenle ilişkiyi temsil ettiği gerekçesiyle kullanılmaktadır. Kirigami sanatı, günümüzde tebrik kartları, hediye paketleri, albümler, ev dekorasyonları gibi birçok yerde kullanılmaktadır. Ayrıca Asya kültüründe kirigami çok önemli bir yere sahiptir (Cilmi 2020: 3).

Hindistan'da Lord Krishna'ya ibadet için de kâğıt kesme sanatı kullanılmıştır. Bu sanat formu, avlu zeminleri ve oturma odası gibi mekân içlerinde, Hindu tanrılarını karşılayan ve *rangoli* adı verilen dekoratif desenler yapmak için de kullanılmaktadır (Gildersleeve 2014: 7). Türkiye'de ise kâğıt kesme sanatı, erken bir endüstri olarak tanınmıştır. Zanaatkârlar 11. yüzyılda gölge oyunları için resimler kesmişlerdir. 16. yüzyılda ise bu tür zanaatlar üzerine bir lonca oluşturulmuştur (Heyenga 2011: 10). Aynı şekilde Asya'da da kâğıt kesmeye dayalı gölge oyunu vardır. Bu oyunlarda keskin bıçaklarla kâğıttan kuklalar kesilerek, ışıklı bir yüzey önünde gösteriler yapılmaktadır (Melichson 2009: 8).

1300'lü yıllarda İsrail'de de dini eserler yaratmak amacıyla kâğıt kesme çalışmaları yapılmıştır. Yöntemin Avrupa'ya ulaşması 15. yüzyılın sonunda olmuştur. Başlangıçta bu sanat Polonya ve Ukrayna gibi ülkelerde üst sınıfların özel mektupları mühürlemek için kullanılırken sonraları kâğıdın ucuzlayarak erişilebilir hale gelmesiyle birlikte kırsal kesime de yayılmıştır (Gildersleeve 2014: 7). Sanat formu, 18. yüzyılda Pensilvanya'ya yerleşen göçmenler tarafından Amerika'ya getirilmiş, Kuzey Amerika'da bugün hâla var olan yepyeni bir kâğıt kesme dalgasını başlatmıştır (Heyenga 2011: 8).

Polonya'da kâğıt kesmeye *wycinanki* denilmekte ve tarihi 19. yüzyıla dayanmaktadır. Kâğıt kesimleri genellikle katmanlar halinde yapıştırılmış çeşitli renklerde kâğıtlardan oluşur. Zanaatkârlar tarafından hızla benimsenen ve Almanca'da *scherschnitte* olarak bilinen kâğıt kesme sanatı, 1600'lü yıllara gelindiğinde hem Almanya, hem de İsviçre'de popüler hale gelmiştir. Hollanda'da kâğıt kesmeye *papiersnyden* adı verilmiştir. Geleneksel olarak beyaz kâğıt üzerine herhangi bir renk ilâvesi olmadan yapılır. Meksika'da ise kâğıt *pikado* veya delikli kâğıt olarak bilinen farklı bir kâğıt kesme biçimine sahiptir. Bu teknikte sanatçı,

tasarımları ince renkli kâğıt yığınlarını delmek için çekiç ve keski kullanır. Böylece aynı anda onlarca, yüzlerce kâğıt kesiği üretebilirler (Melichson 2009: 8-9).

Sanayi devriminin ortaya çıkışı ile el yapımı kâğıtlara olan ihtiyacı neredeyse tamamen ortadan kaldırmıştır, ancak geleneklere bağlı kalmayı seven zanaatkârlar ve el yapımı kâğıt üzerinde çalışmaktan hoşlanan sanatçılar, bu sanatı canlı tutmuştur. 1970'lerden bu yana sanatçılar, el yapımı kâğıtla başlı başına iki ve üç boyutlu olarak çalışmaktadır. Günümüzde dünyanın dört bir yanından ithal edilen, çeşitli sanatsal tekniklere uygun, geniş bir yelpazede dekoratif kâğıt bulunmaktadır (Hiebert 2013: 11).

19. yüzyılın ortalarında makineleşmeyle birlikte kâğıt üretiminde büyük bir ilerleme gerçekleşmiştir. Üretim hızı hem el işi hem de okuma malzemesi olarak kâğıda yönelik talebin karşılanmasına yardımcı olmuş ve bunun sonucunda da kâğıdın dünya çapında yaygın olarak kullanılmasına olanak sağlamıştır. O andan itibaren kâğıt son derece ucuza satın alınabilmiş ve bu durum kâğıdı sanat ve zanaat amaçları için daha da arzu edilen bir araç haline getirmiştir. 20. yüzyıl boyunca, bir çok yeni uygulayıcı kâğıt kesme pratiğini araştırırken, mevcut geleneksel formlar da gelişmeye devam etmiştir (Heyenga 2011: 8).

Japonya'nın Edo dönemi, kâğıt kesmenin bir sanat formu olarak gerçekten yükselişe geçtiği zamanlardır. Japonlar tasarımlarında, *Mon kiri* adı verilen halk kesim tekniği kullanmışlardır. Bu teknikle simetrik ve güzel desenler çıkarmak için kare bir kâğıt katlanarak kesilmektedir. *Mon* adı verilen kesimler çiçekleri, bitkileri, kuşları ve hayvanları tasvir etmekte ve sıklıkla aile armaları olarak kullanılmaktadır (Heyenga 2011: 10). Batı dünyası ise origaminin yaygınlaşmasını sağlamıştır. Zaman içerisinde sadece Japonlara ait geleneksel bir sanat olmaktan çıkan origaminin, pop up, mimari origami ve kirigami (bknz. Görsel 3) yani kâğıt kesme gibi birçok çeşidi ortaya çıkmıştır (Kavici, Tuğrul 2002: 3-4).

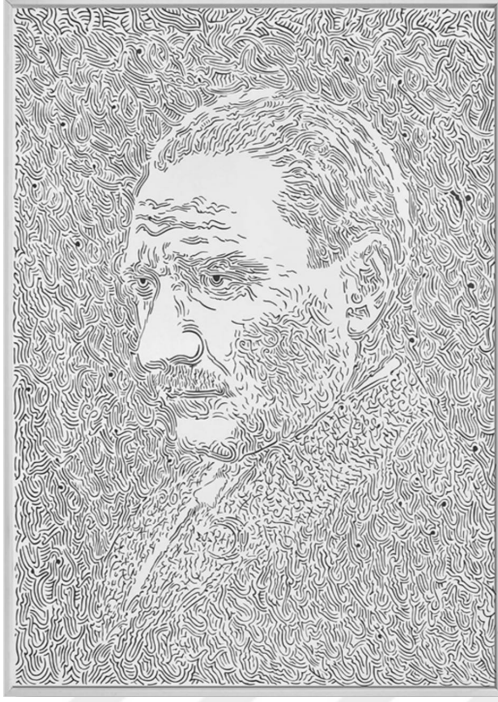


Görsel 3: Klasik Origami Örneği

Origami, genel anlamda kâğıt katlama sanatı iken, origaminin çeşitlerinden biri olan kirigami ise kesici aletlerin ve yapıştırıcıların devreye girdiği bir tekniktir. Kirigami bu özellikleri bakımından geleneksel bir Türk sanatı olan *kat'ı* sanatıyla (bknz. Görsel 4) benzerlik göstermektedir (Çelikbaş 2019: 51-52).



Görsel 4: İsmail Acar, “Kat'ı Örnekleri”



Görsel 5: İsmail Acar, “M.K.Atatürk”, 100x70 cm, (t.y.)

Uzakdoğu ve İslam ülkelerinde önemli bir yer edinmiş olan Arapçada *kat'ı* olarak bilinen, Türkçe karşılığı *kâğıt oyma* olarak geçen bu sanat formu, diğer sanat dalları kadar çok bilinmemekle birlikte Osmanlı'da önem kazanmaya başlamıştır (Uşan 2022: 84). Tarihçilerin araştırmalarına göre kâğıt oymalarının başlangıcı M.Ö. 200'lü yıllarda Çin'de bir halk sanatı olarak doğmuş ve kurban sunma törenlerinde tanrıları anmak amacıyla yapılmıştır (Ünver 2021: 36). 16. yüzyılda az da olsa görülen, klasik bir Türk sanat formu olan ve kâğıt oyma sanatı olarak bilinen kat'ı sanatında kâğıdın yanı sıra deri de kullanılmaktadır (Uşan 2022: 84). Kat'ı sanatı daha çok süsleme sanatı olarak kullanılır ve çoğunlukla yazma eserlerde görülmektedir. Kat'ı kelimesinin karşılığı kesmektir. Kat'ı, deri ya da kâğıt üzerine yazılan yazı, çizilen motif ve şekillerin oyulması işlemiyle oluşmaktadır. Kesilme işleminden sonra yapılan işin başka bir yüzey üzerine yapıştırılması için nişasta ve suyla özel olarak hazırlanan ve muhallebi denilen bir yapıştırıcı kullanılır. Bu teknikle yapılan esere *kaattia* veya *mukatta* denilmektedir. Süsleme amaçlı yapılan bu sanat, sayfa kenarlarında, el yazmalarında ve kitap kapaklarında (bkz. Görsel 6) sıkça görülmektedir (Ünver 2021: 34-36).



Görsel 6: Rumi Desen Tezyinatlı Klasik Cilt Sanatı Kat'ı Uygulaması

20. yüzyılın önemli sanatçılarından biri olan Henri Matisse kolaj sanatını üretimlerinde kullanmıştır. Sanatçı hayatının son 14 yılını büyük ölçekli kâğıt kesimleri yapmaya adanmıştır. Başlangıçta ressam ve heykeltıraş olan Matisse, kanser ameliyatı sonrasında tekerlekli sandalyeye mahkûm olmuştur. Hastalığının ardından kolaj sanatında yaratıcılığına yeni bir çıkış noktası bulan sanatçı, bu zamanı “ikinci bir hayat” olarak tanımlamıştır. Bu kâğıt kupürlerinin cesur ve etkileyici doğası, sanatçı kariyerinin en etkili ve hayranlık uyandıran dönemi olarak değerlendirilmesini sağlamıştır (Heyenga 2011: 8). Matisse'in biçimi iyileştirme ve rengi yüceltme arayışı, Fransız resim geleneğindeki klasik görünümlere yönelik devrim niteliğindedir. Guaj boya kolajlar, sanatçının asla vazgeçemediği bir amaç olarak süreklilik göstermiştir (bknz. Şekil 9). Matisse için kâğıt kesikleri, renkli çizimler yapmasını sağlayan, basitleştirme meselesidir. Ana hattı çizip içini renklendirmek yerine, doğrudan rengi çizdiği için kesinliği garanti ettiğini savunmaktadır ve Matisse'e göre bu bir başlangıç değil bitiş noktasıdır (Néret 2022: 7-12). Henri Matisse hayatının ilerleyen dönemlerinde büyük ölçekli (bknz. Görsel 8) kolajları gibi günümüzde de kolaj uygulamalar, kesme makinelerindeki gelişmelere bağlı olarak popüler bir sanat formu olarak devam etmektedir (Hiebert 2022: 63).



Görsel 7: Henri Matisse, “İki Dansçı”, Guaj Boya, Karton Üzerine Kesme Yapıştırma, 80x64.4 cm, 1937-1938



Görsel 8: Henri Matisse, “Kralın Acıları”, Kağıt Üzerine Guaj Boya, Kesme Yapıştırma, 292x396 cm, 1952

1940’ların sonlarında Matisse, kâğıttan sanat eserleri yaratırken, grafik tasarım ve illüstrasyon da yeni bir soluk almıştır. İkinci Dünya Savaşı’nın sonunda

insanlar ekonomik olarak ilerlemeye çalışırken, özellikle ekonomisi hızla gelişen Amerika’da reklâm ve ambalaja daha fazla ihtiyaç duyulmuştur (Gildersleeve 2014: 8).

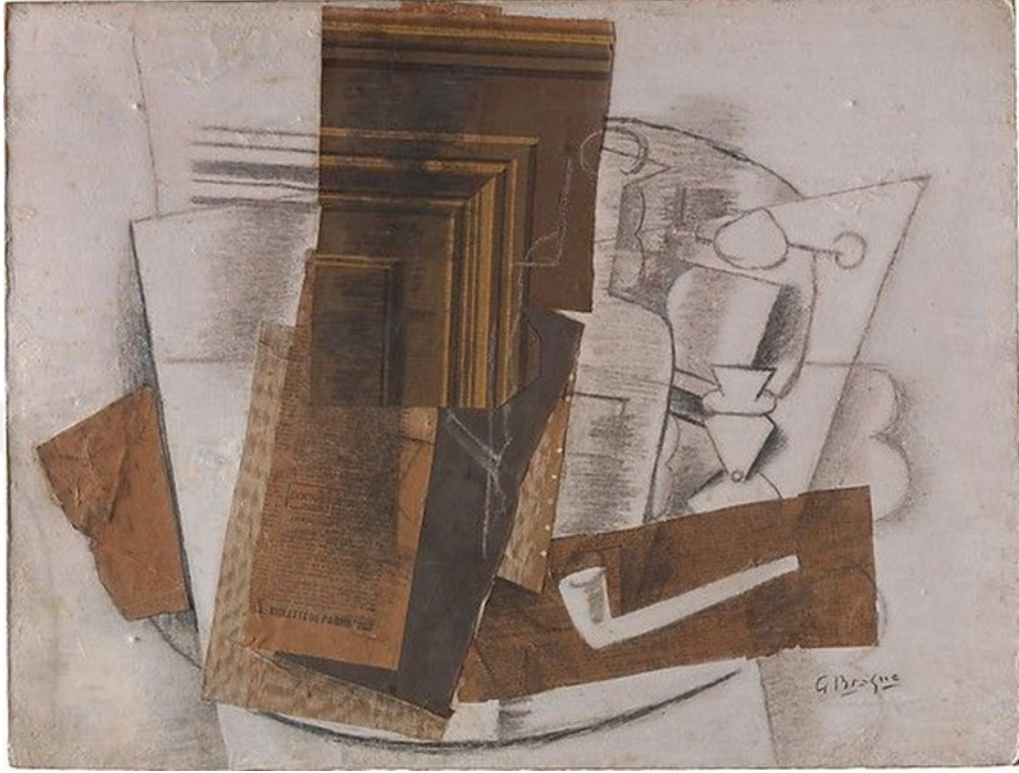
Kâğıt kesme sanatını kullanan en önemli sanatçılardan biri de Pablo Picasso’dur (bkz. Görsel 9). Çocukken kağıttan silüetler yapan sanatçı ilerleyen yıllarda kart veya kâğıttan keserek ya da katlayarak yarattığı modelleri metale çevirmiştir. Picasso, Henri Matisse’in hayatının sonlarına doğru geliştirdiği boyalı kâğıt kesimlerini gördüğünde bu tekniğe olan ilgisi yeniden canlanmıştır (“Cut Outs,” 2002).



Görsel 9: Pablo Picasso, “Head of a Woman”, Kesilmiş Kâğıt Üzerine Kurşun Kalem, 22.5x16.5 cm, 1961

Picasso’nun yaptığı çalışmalar Georges Braque’a ilham olmuştur. Braque, Picasso’nun kolaj yönteminden ilham alarak *papier collé* tekniğini icat etmiştir (bkz Görsel 10). Papier collé, Fransızca yapıştırılmış kâğıt veya kâğıt kesikleri anlamına gelmektedir. Bu tekniği kolajdan ayıran fark ise sadece kâğıt kullanımına atıfta bulunmasıdır (“Papier collé,” 2024). Aynı dönemlerde yaşayan ve üretimler yapan

bir başka sanatçı Juan Gris 1913'te, 1911'den beri yakın temas halinde çalıştığı Georges Braque ve Pablo Picasso tarafından geliştirilen papier collé tekniğini kullanmıştır (Flint, t.y).



Görsel 10: Georges Braque, “Şişe, Bardak ve Pipo”, Karton Üzerine Kesilmiş ve Yapıştırılmış Gazete, Boyalı Kağıt ve Duvar Kağıdı, Kömür, Kurşun Kalem ve Guaj Boya, 48.1x61.4 cm, 1914

1990'lı yıllara gelindiğinde, dijital medyanın daha da ilerlemesi ve internetin doğuşuyla birlikte kâğıt bir iletişim aracı olarak gereksiz hale gelmiştir. E-postalar büyük ölçüde yazılı mektupların yerini alırken, basılı gazetelerin yerini çevrimiçi versiyonları almaya başlamış ve reklâm sektörü daha çok dijital çözümlere odaklanmıştır. Bunun da tasarımda illüstrasyon üzerine büyük bir etkisi olmuştur. Sanatçılar, el ile görselleme, kesme ve katlamaların yerine piksel, vektörlerin yer aldığı dijital bir stile geçmişlerdir. Ancak son yıllarda el işi illüstrasyonlar da bir miktar yeniden canlanma yaşanmıştır. İnsanlar temiz ve gösterişli vektör stillerini umursamamaya ve el işi illüstrasyonun kusurlarını bir kez daha kucaklamaya başlamıştır. Bu durum sanatçının malzeme ile daha kişisel bir ilişki geliştirmesine yol açmış ve ifade aracı olarak kağıdı, yaratıcılığının Rönesans'ı olarak kalbinde

bulmuştur (Gildersleeve 2014: 9). Sanatı salt güzelliğin betimlenmesi olarak görmeyen sanatçı, eserinde olguyu, hikâyeyi, sembolü veya fikri kurgulamıştır. Bu kurguyu grafiksel ya da plastik anlatımda ifade etmeye iten güdü, günümüzde illüstratörün konumuna işaret edebilir. Ancak son yıllarda sanatçı pratiklerinde, sanatın amaç ve olanaklarını yeniden keşfetme eğilimi, sanatın yeni anlayışlara ve çağın değişen gereksinimlerine göre yenilenmesi olağandır (Sullivan 2016: 18).

Benzer bir gelişim de 21. yüzyılda kâğıt uygulamalarında kendini göstermiştir, kâğıdın kullanım şekli büyük ölçüde dijital araçlara yönelmiştir. Bazı sanatçılar sanat eserlerini kesmek için dijital cihazlar kullanırken bazıları fotoğraf çekimi sonrası, ağırlıklı olarak dijital manipülasyondan faydalanmıştır. Bu teknikle çalışan sanatçılar, el yapımı gibi görünen sanat eserlerini yaratmak için tamamen dijital yöntemlere güvenerek, yalnızca kâğıt ve gölgeleri kullanmaktadır (Gildersleeve 2014: 9). Ancak kâğıt kesmek, ellerimizi yaratıcı bir şekilde kullanma ve ekranların hâkim olduğu hayatımızın her yerindeki pikselde görüntülerden kaçma ‘yapma’ ihtiyacı ile yeniden temasa geçmemizi sağlamıştır (Heyenga 2011: 9-11).

2.2. Papercut ve Sanatçı Pratikleri

Bu bölümde kâğıt kesme sanatını kullanarak üretimler yapan, dünya çapında on illüstrasyon sanatçısına yer verilmiştir. Bu sanatçılar, uygulama aşamasında yapılacak çalışmalara en yakın teknikle çalışanlar içerisinde tercih edilmiştir. Sanatçıların kâğıt kesme sanatını geleneksel yöntemleri, teknolojik yöntemlere entegre eden anlayışta sanat pratiklerine yer verilmiştir.

Mayuko Fujino, New York'ta yaşayan Tokyolu bir kâğıt kesme ve şablon sanatçısıdır. 1999'dan beri sanatla uğraşan sanatçı, çalışmalarını geleneksel Japon kesme tekniği olan *katazomeden* (kalıp şablonu) ve Mingei Japon halk sanatı hareketinden ilham alarak yapmaktadır. Dergi sayfalarından aldığı parçalarla kolajlar yapıp, üzerine kâğıt kesimlerinden katmanlar oluşturarak benzersiz bir kâğıt kesme stilini araştırmaktadır (bkz. Görsel 11). Sayfa parçalarını ve tahrip edilmiş bağlamları kâğıt kesikleriyle bir araya getirerek renk ve doku kümesi oluşturmaktadır. Kullandığı parçaları eskicilerden, internetten ve topladığı dergilerden temin etmektedir. Genellikle renkler ve dokusal öğeler aramakta,

: Mayuko Fujino, “Doğum Günü Partisi”, Kolaj Üzerine Ka
22x30 cm. Fuller El Sanatları Müzesi

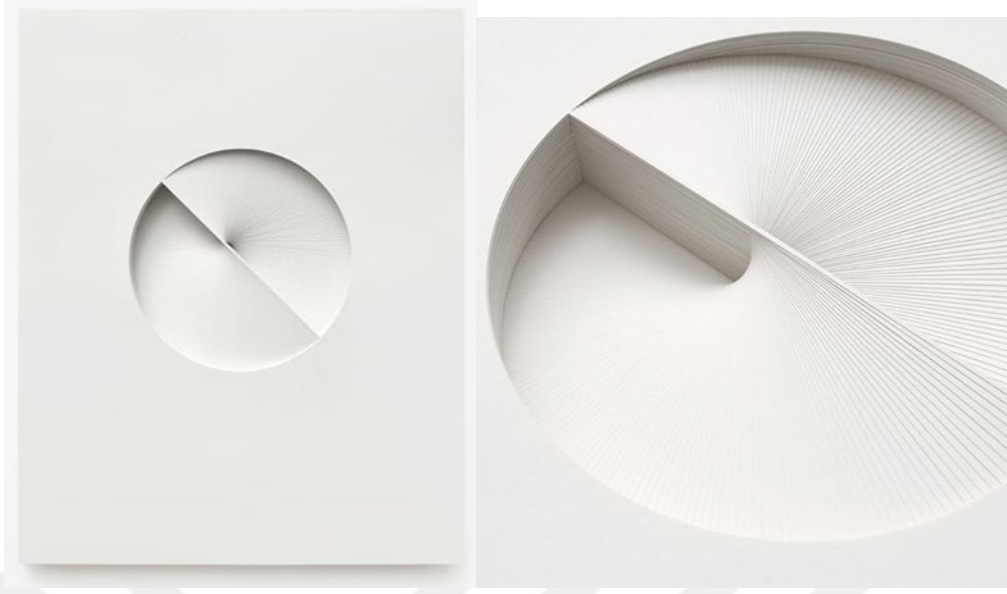
25

hikâyeleri de onun ilgisini çekmektedir. Sanatçı, anlatının geçtiği sayfalara, üç boyutlu figürler oluşturarak bir sahne yaratmaktadır. Blackwell'e göre, kitap sayfalarındaki yıpranma ve leke gibi hasarlar, fiziksel nesneler olarak geçmişin kaydını tutmakta ve bize başka hikâyeler anlatmaktadır (“Su Blackwell.” t.y). Blackwell, Lewis Carroll'un klasiği olan Alice Harikalar Diyarında ve Çılgın Şapkacı Çay Partisinde (bknz. Görsel 12) gibi peri masalları ve hikâyeler üzerinde yaptığı değişikliklerle bilinmektedir (Heyenga 2011: 57).



Görsel 12: Su Blackwell, “Alice: Çılgın Bir Çay Partisi”, Kitap Sayfaları Kesimi, 2007

Bianca Chang, Avustralya'da yaşayan bir sanatçı ve tasarımcıdır. Çalışmalarında, tüketici atığı geri dönüştürülmüş kâğıtları kullanır. Bu kâğıtları katmanlayarak, *kâğıt heykel* dediği geometrik formlar ve katmanlı kâğıt kesim stiliyle tipografiyi birleştirdiği eserler oluşturmaktadır (bknz. Görsel 13). Sanatçı yaptığı işlerde daha sonra değişim yapamayacağı için her şeyi önceden somut olarak belirleyerek, ölçümlerinin doğruluğunu netleştirmek adına dijitalde de çizimini yapmaktadır. Bitmiş parçanın kaç sayfaya, ne kadar derinliğe sahip olacağını hesapladıktan sonra bütün çizim ve kesim işlerini elle gerçekleştirir. Yaratmak istediği tasarım için ahşapsız, asitsiz beyaz kâğıtları tercih eder. Sanatçı, tekrarlamamanın kesme becerilerini geliştirdiğini ve daha az hata yaptığını düşünmektedir (Gildersleeve 2014: 34-38).



Görsel 13: Bianca Chang, “Beyaz Karşılaştırmalı Form”, 32.5x26x3 cm, Kağıt Kesmi, 2013

Heather Moore, uzun yıllar kalem ve mürekkeple çalışan bir sanatçıdır. Bıçağın oluşturduğu daha az tahmin edilebilir çizgilerle çalışmalar yapmaktadır. Sanatçı, çalışmalarına taslak kâğıda bir kompozisyon çizerek başlamaktadır. Ardından yaptığı bu taslağı siyah bir kâğıda bantlamaktadır. Keskin bir bıçak yardımıyla bu iki katmanı kesip ayarlamalar yaparak, kesme işlemi sonunda negatif alanları çıkaran sanatçı, çalışmasını tamamlar (bkznz. Görsel 14). Sanatçının kağıt kesimleriyle yaptığı desenlerin çoğu, Skinny laMinx etiketiyle satılan serigrafi baskılı kumaş tasarımlarının alt yapısını oluşturur (Heyenga 2011: 25). Sanatçı; desenlerini çok basit ve genellikle gölgeler, bitkiler, tuğlalar veya çitler gibi gördüğü sıradan şeylerden ilham alarak tasarlamaktadır (Jonker, t.y).



Görsel 14: Heather Moore, “Yaz”, Kâğıt Kesme, 2008

Lobulo olarak bilinen Javier Rodriguez Garcia; Londra merkezli bir animatör, yönetmen ve kâğıt işi illüstratörüdür. Kariyerine grafik tasarımcı olarak başlayan sanatçı, 2009 yılında tasarım işini geride bırakarak illüstrasyona yönelmeye karar vermiştir. Çok uzun saatler ekran karşısında çalışmak yerine, elleriyle iki boyutlu çizimleri üç boyuta dönüştürmeyi tercih etmiştir. Lobulo'ya göre, grafik tasarımdaki geçmişi ve tecrübeleri yapmakta olduğu çalışmalarının kompozisyonlarına katkı sağlamaktadır. Sanatçı, kâğıdın milyonlarca renk paleti ve dokusu sunan ucuz ve işlenmesi kolay bir malzeme olduğunu düşünmektedir (Gildersleeve 2014: 78-80). Lobulo, canlı duyguları ve radikal fikirleri net ve zarif mesajlara dönüştürmektedir. Yaptığı işlerde *stopmotion* kullanan sanatçı, animasyon filmler yaratmak için dokunsal zanaat tekniklerini kullanmaktadır (“Lobulo,” t.y).



Görsel 15: Lobulo, “Darth Paper Vader”, Renkli Kâğıt Kesme Yapıştırma, (t.y.)

Helen Musselwhite, uzun yıllar dekoratif mobilya, mücevher tasarımı ve resim sanatı gibi birçok alanda çeşitlilik gösteren çalışmalar yapmıştır. Mücevher üreticisi olarak çalıştığı dönemde, kâğıt türlerinin büyük bir potansiyele sahip olduğunu fark etmiş ve ilgisi bu alana kaymıştır. Sanatçı resim yapma becerilerinin iyi olmadığı ve de bilgisayar programı kullanmayı öğrenmediği için çalışmalarını yapabilmenin başka bir yolu olarak bunu bulduğunu söylemektedir. Sanatçının çalışmalarını katmanlayarak oluşturması, resmin içine girebilme düşüncesinden doğmuştur (Gildersleeve 2014: 112; “Musselwhite,” t.y). Musselwhite ilhamını, Britanya kırsalından ve mevsim değişimlerinden alır. Sanatçı kırsalda doğup, yaşamının çoğunu kırsal yakınlarında geçirdiği için çalışmalarında kırsal temalar kullanmaktadır. Renk ve desen onun için çok önemlidir ve kesme, çentikleme, katlama, yapıştırma yoluyla karmaşık sahneler oluşturarak bir hikâye anlatmaktadır.

Sanatçı, kâğıt kesmeyi bir sanat formu olarak görmeyi ise ilk kez sanatçı Béatrice Coron ile tanıştığında düşünmüştür (Heyenga 2011: 69; “Musselwhite,” t.y).



Görsel 16: Helen Musselwhite, “Hansel ve Gretel Detay”, Renkli Kâğıt Kesme Yapıştırma, (t.y)

Béatrice Coron, bir dizi farklı alandaki işlerde çalışmıştır. 1985 yılında New York'a taşınmasıyla birlikte kendisinin sanatçı yönünü keşfetmiştir. Coron'un geçmişi hikâyelere olan merakını körükleyerek gerçeklik algısını sorgulamasına sebep olmuştur. Coron, izleyiciyi yaratımlarında kendi yolunu bulmaya davet etmektedir. Çalışmalarının içeriğine göre süreçte bazen maket bıçağıyla kâğıdı kesmekte, bazen de işi imalat veya animasyon için dijital tekniklere aktarmaktadır (“Béatrice Coron,” t.y). Sanatçının özenle detaylandırılmış kâğıt kesimleri, yıllar içerisinde geliştirdiği silüet dilinde hikâyeler anlatmaktadır. Sanatçının oluşturduğu kompozisyonlar, yan yana gelişlerde ortaya çıkan anıları, sözcük çağrışımlarını, gözlem ve düşünceleri içermektedir. Çalışmalarında, bir hikâye diğerine yol açmakta ve yaratım süreci, daha büyük dünyayla ilişkilerinin katmanlarını bir araya getirmektedir (Heyenga 2011: 99).



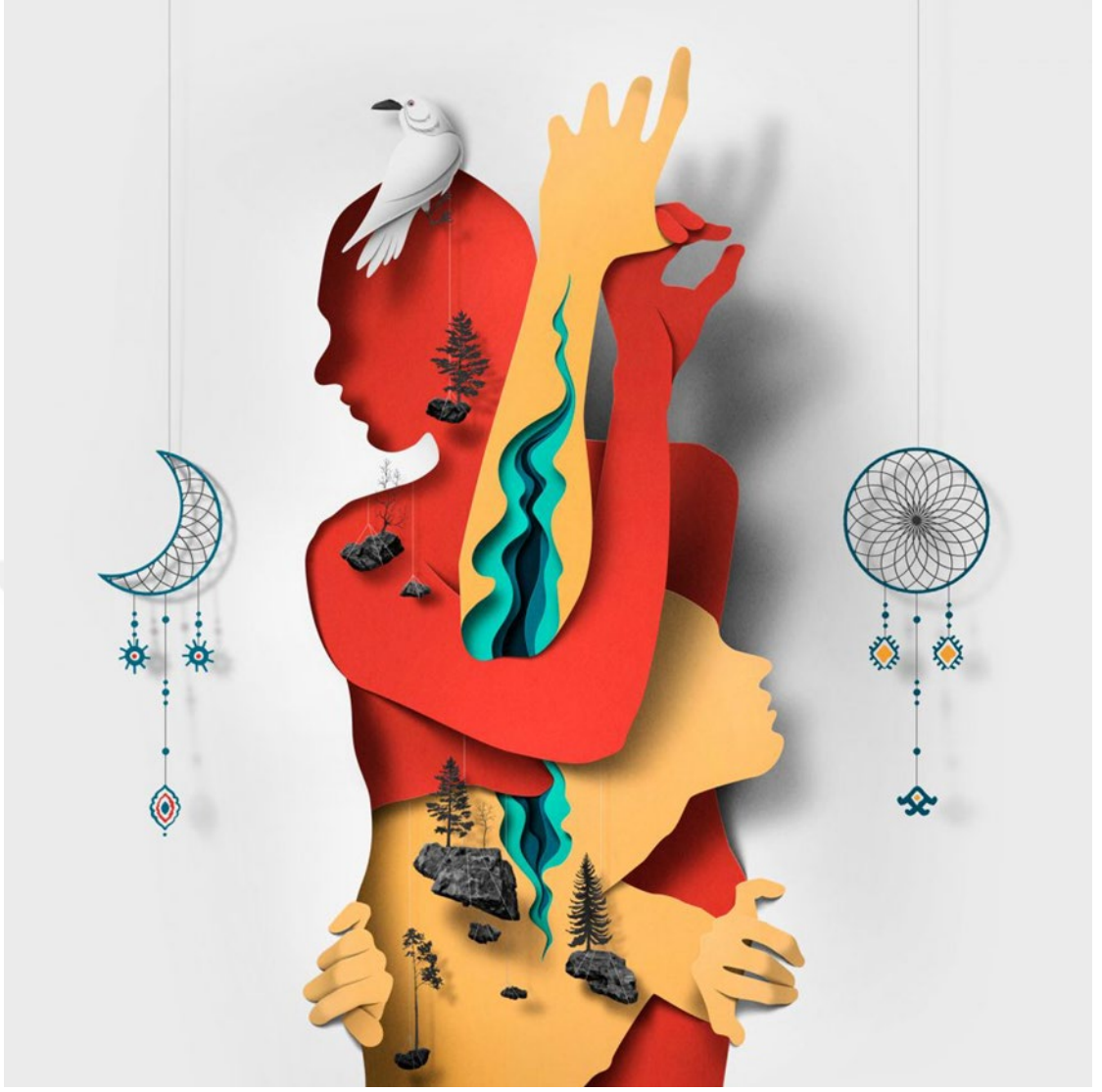
Görsel 17: Béatrice Coron, “Dünya Şehri”, 122x79 cm, Kağıt Kesme, 2005

Geçmişî grafik tasarıma dayanan Eiko Ojala, ünlü bir illüstratör ve sanatçıdır. Eiko grafik tasarımcı olarak başladığını kariyerinde, başlarda illüstrasyonu sadece hobi olarak yapmaktadır. Daha sonra kağıt illüstrasyon işlerine odaklanmıştır. Eiko'nun çalışmalarını yaratım sürecinde eklemekten ziyade azaltma vardır. Sanatçı evrensel güzelliği ararken odağında gündelik şeylerin olması, onda net ve keskin fikirler oluşturmaktadır. Çizimlerini elle yapan sanatçı genel olarak dijital çalışmaktadır. İllüstrasyonlarını minimum düzeyde tutmayı seven sanatçı, basit şekillerin formlarını ve inceleyerek çalışmayı tercih etmektedir. Kâğıdı sadece zor eğriler ve gölgeler için referans olarak kullanan sanatçı, kâğıt etkisini dijitalde oluşturmaktadır. Çalışmaları üzerinde değişiklik yapabilmeyi, dijitalde yapmanın avantajı olarak görmektedir. Dijitalde aldığı keyfi kesme yapıştırma alamayacağını düşünen Eiko'nun işlerini yaratım süreci, önce mükemmel şekli bulmaya çalışmakla başlamıştır. Daha sonra ışık gölge ve sonra olarak renklendirmeye çalışmalarını tamamlamaktadır (Gildersleeve 2014: 136-139; “Eiko Ojala,” t.y).



Görsel 18: Eiko Ojala “Mitler”, Dijital Kağıt Kesme, 2017

İllüstrasyon sanatçısı Eiko Ojala eski hikayeleri yeniden ele alarak eski mitolojileri çağdaş zamana aktaran dramatik bir dizi illüstrasyon yaratmaktadır. Yarattığı çalışmalar geleneksel kâğıt kesme tekniği görüntüsünde dijital ortamda tasarlanıp yapılan çalışmalardır. Görüntüler; dokular, seviyeler ve renkler açısından zengindir. Ayrıca eski hikâyelere modern bir dokunuştur (“Myths by Eiko Ojala,” 2017).



Görsel 19: Eiko Ojala “Mitler”. Dijital Kağıt Kesme, 2017

Chris Natrop, sürükleyici sanat enstalasyonları ve çoğunlukla elle kesilmiş kâğıttan yapılmış iki boyutlu duvar çalışmalarıyla tanınmaktadır (bkznz. Görsel 20). Sanatçı kesilen her kâğıt parçasını desenler veya ön taslak kullanılmadan kendiliğinden oluşan bıçak çizimleri olarak görmektedir. Çalışmalarını oluştururken genellikle daha önceden gözlemlediği şeyleri kullanmaktadır. Natrop, bir özelliği defalarca çoğaltıp tek bir öğeyi yoğun bir şekilde katmanlayarak çalışmalarını oluşturmaktadır. Ayrıca sanatçı, özel ve kamusal alanlar için hem kâğıttan hem de kâğıtsız kalıcı heykeller üretmektedir. Sanatçıya göre; grafik doğası belirli bir yer duygusunu ortaya çıkarmaktadır. Duygusal güçler çalışmayı bu yapı içinde daha da bağlamsallaştırmakta, duyguları çoğu zaman doğası gereği uzağı göremeyen anlatıyı

kapsamaktadır. Yaptığı işler içsel, duygusal alan ile dışsal, fiziksel manzara arasındaki kaynaşma pratiğinin çerçevesi oluşturur (Heyenga 2011: 125; “Chris Natrop,” t.y).



Görsel 20: Chris Natrop, “Uzay Patlaması”, 16x18x12 fit, 6 Adet Elle Kesilmiş Kâğıt, Renkli Mürekkep, Sulu Boya, İplik, Kurşun Ağırlıklar, Boyalı Duvar, 2004



Görsel 21: Chris Natrop, “Uzay Patlaması Detay”

Stuart McLachlan, grafik tasarım ve illüstrasyon üzerine aldığı eğitimi tamamladıktan sonra kariyerine illüstratör olarak başlamıştır. Dünya çapında birçok şehirde çalışan sanatçı, illüstrasyon dünyasında aktif olmasına rağmen, son yıllarda kağıt stilistliğiyle ilgilenmekte, moda, reklam ve sanat projeleri için el yapımı görüntüler ve nesneler yaratmak amacıyla kağıt kesme tekniğini kullanır. Bu alanda önde gelen sanatçılardan biri olarak uluslararası alanda adını duyurmuştur (Gildersleeve 2014: 100). Sanatçının illüstrasyon tarzı geçmiş sanat akımlarına göndermeler içermektedir, ancak kağıt sanatıyla bu anlayışı değiştirmiştir. Kâğıtla yaptığı işler başka hiçbir sanatçının çalışmalarının türevi olmayan tamamen kendine özgü işlerdir. Sanatçıya göre, minimal çizim, sınırlı renk ve sadece saf tasarımla kâğıt işler temellere dönmek gibi oldukça ilkindir. McLachlan tasarım sürecini sezgisel olarak nitelendirmektedir, ona göre bir parçanın her an değişebileceğini görmekle daha iyi bir sonuç elde edilmektedir. Kesim işlerinin kararlı ve bilinçli bir düşünce gerektirmesini etkileyici bulmaktadır ve sanatçıya göre kâğıdın en güzel yanı, hayal edilebilecek her şekle dönüşebilmesidir (“Stuart McLachlan,” t.y).



Görsel 22: Stuart McLachlan “Gölün Hanımefendisi” 63.8x48.6 cm, Dijital Fotoğraf ve Kağıt Kesme, 2011

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. DİJİTALDE PAPER CUT ANLATILAR

Bu araştırmada Yunan mitolojisindeki kadın figürlerin yaşantılarından hikâyeler tema olarak seçilmiştir. Uygulamanın başlangıcında, konu belirlenerek, konudaki karakterlerle ilgili hikâyeler okunmuş ve bu karakterlerin özellikleri belirlenmiştir. Hikâyeler seçilirken görülmüştür ki, efsanelerde toplumsal cinsiyet meselelerini ele alan konular, günümüzde de devam eden ataerkil düzen, kadının maruz kaldığı baskı ve şiddet yansımasıdır. Birçok hikâyede erkeğin fiziksel gücü ön plana çıkmakta, iktidarın kadın aklından ve bedeninden istifade ettiği görülmektedir. Hikâyeler efsanelerin özelliği gereği gerçeküstü olmasına karşın, konular güncel sorunları dahi içine almaktadır. Bireylerin cinsiyet temelinde ayrışmasının yansımaları mitolojide de görebilmek mümkündür.

Hikâyelerdeki karakterlerin önemli özellikleri ile betimlenmesi öncelik sayılmıştır. Belirlenen hikâye ve karakterler hayal edilip kurgulanarak eskizleri çizilmiştir. Yapılan çizimlerden çalışmaların katmanları belirlendikten sonra *Procreate* programında aşamalar halinde çizilmiştir. Çalışmada, resimleme tekniklerinden biri olan ve illüstrasyonda da hem geleneksel yöntemlerde hem de dijital ortamlarda sıkça tercih edilen kâğıt kesme tekniği kullanılmıştır. Çalışma eskizleri, *Procreate* programında çizilerek kompozisyonlar dijitale aktarılmıştır, katmanlar halinde çizilmiştir. Tasarım dijital programda en alt katmandan başlanarak en öne doğru parçalar halinde çizilmiştir.

Son aşama olan katmanların birleştirilmesinde, çizilen her bir parça üç katman olarak çoğaltılmıştır. Çoğaltılan katmanlardaki parçalardan ilki en üste gelecek asıl parça, ikincisi beyaz katman, üçüncüsü siyah katman şeklinde oluşturulmuştur. Bunun amacı parçaların ışık, gölge, kâğıt kalınlık ve derinliği gibi etkilerini elde etmektir. Oluşturulan bu katmanlar bir önceki yüzeyde eksik olan yerlere yerleştirilerek formlar oluşturulmuştur. Çizme aşamaları tamamlanan parçalar üst üste eklenerek çalışmalara derinlik etkisi ve boyut kazandırılmıştır.

Yunan mitolojisiinde her şeyin başlangıcıyla ilgili birçok öykü vardır. Fakat en eskisi, klasik mitolojide adını sıkça duyduğumuz Homeros'un, *tanrıların menşei* diye tanımladığı Okeanos'un anlatıldığı öyküdür. Okeanos, ırmak ve nehirlerin bir kişide toplandığı ırmak tanrısıdır. Yunan kızları evlenmeden önce gelerek sularında yıkanmaktadır. Okeanos'u diğer ırmak tanrılarından ayıran özelliği, alışılmışın dışında bir hızla ve daireler halinde akmasıdır. Irmaklar, pınarlar, kaynak ve denizler Okeanos'un güçlü ve geniş akışından doğmaktadır (Kerényi 2022: 27).

Bu çalışmada (bkz. Görsel 23) ırmak tanrısı Okeanos, daireler halinde akması, kaslı vücudu, sakallı yüzü ve boynuzları gibi bilinen özellikleriyle betimlenmiştir. Dijital ortamdan önce kâğıt üzerinde taslaklar çizilmiştir. Daha sonra tablete aktarılan bu taslaklar, Procreate programında layer mantığıyla her parçası ayrı ayrı çizilerek katmanları oluşturulmuştur. Son aşama toplam 19 *layer*den (katman) oluşmaktadır. Bu hikâyede bekâr kızların evlenmeden önce nehirde yıkanması, kızların cinsel kimlikleri üzerindeki toplumsal baskı ve genç kadınların toplumdaki yeri gibi konuları ele aldığı söylenebilir.



Görsel 23: Zeynep Tuba Çakır, “Okeanos”, Dijital Papercut Tekniği, 2024

Pandora, Yunan mitolojisiinde en çok bilinen karakterlerden biridir. Zeus, Hephaistos'tan toprakla suyu karıştırarak bir kadın yaratmasını istemiştir. Zeus'un

isteğine göre yaratılacak bu kadının görüntüsü ölümsüz tanrıçalara benzeyecek, içinde de güç ve insan sesi olacaktır. Hephaistos utangaç bir kız yaratmış ve Athena onu giysiyle süsleyip, başına altın taç oturtmuştur. Hermes kızın göğsüne hilekârlık yerleştirmiş, Horalar saçlarını ilkbahar çiçekleriyle süslemiş, Zeus da ona açmaması gereken bir kutu vermiştir. Tanrıların habercisi, Pandora adını verdiği bu kıza ses bahşetmiştir. Olymposlular bu kıızı zarar vermesi için insanlara armağan etmişlerdir. Prometheus, ölümlülerin kötülük görmemesi için Epimetheus'a Zeus'tan asla hediye almaması konusunda uyarmış, ancak Epimetheus kendisine yollanan bu armağanı kabul etmiştir. O zamana kadar insan soyu, yeryüzünde kötülük olmadan, zorluk ve ölümü getirecek hastalıkları görmeden yaşamıştır. (Kerényi 2022: 181-182).

Pandora, dünyaya gelir gelmez kendisine verilen kutunun içinde acaba ne var düşüncesiyle kapağını açmış ve insanların huzursuzluğuna neden olacak bütün kötülükler ve hastalıkların yayılmasına sebep olmuştur (Can 2011: 33). Kutuda sadece Elpis yani “Umut” kapalı kalmıştır. Umut dışarıya çıkamadan önce kadın kapağı kapatmıştır, çünkü Zeus böyle istemiştir (Kerényi 2022: 182). Zeus yeryüzüne ilk kadını göndererek bütün ızdırapları ve fenalıkların dünyaya yayılmasına sebep olmuş ve insanlardan intikam almıştır (Can 2011: 33).

Bu çalışmada (bkz. Görsel 24) Pandora, Zeus’un kendisine verdiği kutuyu merakla açarken betimlenmiştir. Kâğıt üzerine taslağı yapıldıktan sonra dijital ortama aktarılmıştır. Procreate programında layer mantığıyla zeminden başlanarak en üste doğru her parçası ayrı ayrı çizilerek katmanlanmıştır. Son aşama toplam 42 *layer*den oluşmaktadır. Bu hikâyede kadın bedeni üzerinden kötülüklerin yayılmasına vurgu yapılmıştır. Alt yapısında kadını cinselliği yoluyla suçlama söz konusudur.



Görsel 24: Zeynep Tuba Çakır, “Pandora’nın Kutusu”, Dijital Papercut Tekniği, 2024

Medusa, Yunan mitolojisinde en bilinen yaratıkların başında gelmektedir ve Gorgon'dur. Üç canavar kız kardeşten ölümlü olanıdır (Sears 2020: 176). Gorgolar yüzlerine bakanı nefessiz bırakan ve orada taşlaştıran yaratıklardır (Kerényi 2022: 53).

Medusa'nın hikâyesi, bir gün Athena'nın tapınaklarından birini ziyaret etmesiyle başlamıştır. Poseidon, Medusa'ya yaklaşıp onu arzuladığını söylemiş ve tapınağın içinde birlikte olmuşlardır. Bakire bir tanrıça olan Athena, tapınağın içerisinde işlenen bu günahı affetmemiştir. Bu saygısızlığa çok sinirlenen Athena, Medusa'yı bilinen yılan saçlı haline dönüştürmüştür. Öfkesi dinmeyen tanrıça Athena, yaptığıyla yetinmeyip intikam alma isteğiyle Perseus'a bronz ve cilalanmış bir kalkan vererek Medusa'yı öldürmesi konusunda yardımcı olmuştur. Perseus doğrudan doğruya Medusa'ya baktığı takdirde taş kesileceğini biliyordu. Medusa'nın inine giden Perseus, Athena'nın kendisine verdiği kalkandaki Medusa'nın yansımasına bakarak başını kesmiştir. Perseus, Athena'nın kendisine bu yardımlarına

minnet olarak verdiği kalkanın üzerine Medusa'nın kestiği başını yerleştirmiştir. Bu kalkan tanrıça Athena'nın simgesi haline gelmiştir (Sears 2020: 176-177).

Bu çalışmada (bknz. Görsel 25) Perseus tarafından başı kesilerek öldürülen Medusa'nın gövdesinden kanatlı at olarak bilinen Pegasus'un doğduğu sahne betimlenmiştir. Karakterlerin her parçası Procreate programında ayrı ayrı çizilerek katmanlanmıştır. Son aşama toplam 41 layerden oluşmaktadır.

Bu hikâyenin cinsiyet rolleri, güç dinamikleri ve kurbanlık gibi konuları ele aldığı düşünülebilir. Kadın karakterin başının kesilmesi, erkek egemen bir toplumda kadınların cezalandırılmasının sembolik bir anlatımı olabileceği gibi, erkek kahramanların güçlerini kullanarak kadınları kontrol etme arzusunun da bir ifadesi olduğu söylenebilir.



Görsel 25: Zeynep Tuba Çakır, “Medusa”, Dijital Papercut Tekniği, 2024

Savaş ve bilgelik tanrıçası olan Athena, aslında barıştan yanadır ve anlaşmazlık durumlarını akıl ve mantık yoluyla çözmeyi yeğlemektedir. Usta bir savaşçı olan Athena, aynı zamanda bir sanatçı ve üretken bir mucittir. Zekâsını annesi Metis'ten, adalet anlayışını babası Zeus'tan almıştır (Sears 2020: 104).

Minerva olarak da bilinen Athena'nın bir adı da Pallas'tır. Birçok ismi olan tanrıçası Athena, değişik bir biçimde dünyaya gelmiştir. Athena'nın annesi akıllı, uslu Metis'i, Zeus'un yutması sonucu kafasıyla zekâ tanrıçası Athena'ya gebe kalmıştır. Uzun zaman kafasında taşıdığı Metis'ten kurtulma vakti gelince Zeus, ateş ve demir tanrısı Hephaistos'u çağırmıştır. Baş Tanrı Zeus, Hephaistos'tan altına baltasıyla vurmasını ve baş ağrısını dindirmesini istemiştir. Alnında yarılan yerden, elinde mızrağı ve kalkanıyla birlikte silahlı güzel bir kız dans ederek çıkmıştır (Can 2011: 45).

Bu çalışmada (bkz. Görsel 26) Athena'nın elinde mızrağı ve kalkanıyla Zeus'un alnından doğması betimlenmiştir. Her bir karakterlerin parçaları Procreate programında zeminden üste doğru çizilerek katmanlar halinde oluşturulmuştur. Son aşama toplam 43 layerden oluşmaktadır. Hikâyede erkek karakter iktidarının elinden alınması korkusuyla zeki ve bilge olan kadın karakteri (eşini) yutmuştur.



Görsel 26: Zeynep Tuba Çakır, “Athena”, Dijital Papercut Tekniği, 2024

Zeus ve Demeter'in kızı olan ve hüzünlü bir tanrıça olarak bilinen Persephone bahar tanrıçasıdır. Mevsimlerin değişimi ve akışı onun kontrolündedir. Anne

Demeter kızına şehvetle yaklaşacak tanrılardan korumak istemektedir, ancak bu yöndeki çabası kızını korumaya yetmemiştir. Bir gün Persephone çayırarda çiçekler toplarken yer altı tanrısı Hades tarafından kaçırılmış kendi karısı yapılmıştır. Persephone'nin başına gelenler karşısında Demeter deliye dönmüş ve Hades'ten kızını geri getirmesini istemiştir. Fakat o sırada Persephone kocası Hades'in narlarından yediği için, yılın yarısını yeraltı kraliçesi olarak orda geçirmeye mahkûm olmuştur. Persephone'nin yokluğunda dünya kışa bürünmekte, o yeryüzüne çıkana kadar bahar gelmemektedir (Daniels 2014: 146).

Bu çalışmada (bkz. Şekil 27) Persephone'nin yeraltında Hades'in narlarından yediği sahne betimlenmiştir. Çalışma parçalar halinde Procreate programında zeminden üste doğru çizilerek katmanlar halinde oluşturulmuştur. Son aşama toplam 45 layerden oluşmaktadır. Bu hikâyede kadın karakterin yer altı dünyasına götürülmesi, kadınların toplumsal statüsü ve özgürlükleri üzerindeki erkek hegemonyasından söz etmeyi mümkün kılar. Erkeğin kadın üzerindeki tahakkümü ve erkek egemen yapının etkilerinin görüldüğü söylenebilir.



Görsel 27: Zeynep Tuba Çakır, Persephone, Dijital Papercut Tekniği, 2024

Çok sayıda sevgilisi olan Apollon'un, ilk sevgilisinin Daphne olduğu söylenmektedir. Adının anlamı defne ağacı olan Daphne, Toprak ve ırmak tanrısı Ladon'un kızlarından biridir. Daphne'ye sadece Apollon değil, adı Leukippos olan bir delikanlı daha âşık olmuştur. Daphne'ye eşlik edebilmek adına, Leukippos kız kılığına girmiş ancak yıkanırken gerçek ortaya çıkmıştır. Bu onun ortadan kaybolmasının veya ölümünün sebebidir. Daha sonra Apollon Daphne'ye onu arzuladığını söylemiş ve Daphne bu durumdan kaçarak, kurtuluşu annesinde aramıştır. Toprak ana, onu bir defne ağacına dönüştürmüş, o günden sonra defne ağacı tanrının gözde ağacı olmuştur. Başında taç olarak defne ağacının bir dalını taşımıştır (Kerényi 2022: 121-122).

Bu çalışmada (bkz. Görsel 28) Apollon'nun Daphne'yi yakalamak üzereyken defne ağacına dönüşmesi betimlenmiştir. Çalışma parçalar halinde Procreate programında zeminden üste doğru çizilerek katmanlar halinde oluşturulmuştur. Son aşama toplam 46 layerden oluşmaktadır. Bu hikâyede erkek karakterin baskısı kadın karakterin kişisel özgürlüğüne saldırı gibi görülebilir.



Görsel 28: Zeynep Tuba Çakır, Apollon ve Daphne, Dijital Papercut Tekniği, 2024

Apollon'un kız kardeři olan Artemis, hem avcılık ve yabanıl yařamın hem de bekâret ve doğumun tanrıçasıdır. Avcılık ve bekâretin simgesi olmasına karřın doğurganlığı temsil ettiğı düşünölmektedir (Daniels 2014: 132). Artemis, Zeus'un Leto'dan olan kızıdır. Avcıların ve okçuların tanrıçası olan Artemis, atılganlığı ve acımasızlığıyla bilinmektedir. Olympos'ta on iki tanrı arasında yerini almıştır. İffetine çok önem veren Artemis, genellikle dağlarda ve ormanlarda av peşinde gezmekte, bu süreçte de kendisine orman perileri eşlik etmektedir (Sears 2020: 127-128).

Bir rivayete göre babasından, küçük yařtaki kız çocuklarına refakatçi olmayı talep ettiğı söylenmektedir. Dokuz yařındaki kız çocukları annelerini terk ederek Artemis'in hizmetine girmektedir. Bu kız çocukları evlilik yařları gelene kadar Artemis'in hizmetkârlığını yapmaktadırlar. Bakire Artemis'i göllerde ve derelerde yıkanırken gören erkeğın kadına dönüřtüröldüğü söylenmektedir (Kerényi 2022:125).

Bu çalışmada (bknz. Görsel 29) Artemis simgesi haline gelen oku ve yayıyla ormanda kendisine eşlik eden perilerle birlikte betimlenmiştir. Çalışma parçalar halinde Procreate programında zeminden üste doğru çizilerek katmanlar halinde oluşturulmuştur. Son aşama toplam 44 layerden oluşmaktadır.

Bakireliği ile ön plana çıkan ve iffet tanrıçası olarak da bilinen Artemis bazı hikâyelere göre genç kadınları bir eşin sorumluluklarının üstlenilmesi üzerine hazırlamakta, bir erkekle birlikte olup gebe kalan kadınları ise oklarıyla öldürmektedir. Bu yönleriyle gelenekçi tutum içerisinde olan bir karakter tasviri oluşturulduğı söylenebilir.



Görsel 29: Zeynep Tuba Çakır, Artemis, Dijital Papercut Tekniği, 2024

Afrodit, hem tanrıları hem de insanları baştan çıkaran aşk ve güzellik tanrıçasıdır. Afrodit'in doğumuyla ilgili birçok farklı hikâye vardır. Bu hikâyelerden en çok bilineni, Gaia'nın oğlu Kronos'u cesaretlendirmesi sonucu Kronos, babası Uranus'a saldırır. Babasının cinsel organlarını kesen Kronos parçaları denize atar ve sonucunda oluşan köpüklerin arasından Afrodit çıplak olarak yükselir. Bir deniz kabuğu içerisinde Kıbrıs'tan çıkmaktadır. Afrodit'in bastığı her topraktan çimenler, çiçekler fişkırmaktadır (Graves 2017: 65).

Aşk tanrıçası Afrodit'e, başından beri arzusunun soyut gücü olan ve daha sonra oğlu olarak kişileştirilen Eros eşlik etmiştir. Afrodit, ölümlülere sevdiklerine kavuşmaları konusunda yardımcı olurken, ölümsüzleri ölümlülere veya birbirlerine âşık ederek onları kıvrandırmaktan mutluluk duyuyordu. Bu tanrıçanın kendisinin de ölümlülere zaafı vardı (Eddy, Hamilton 2012: 23; Sears 2020: 133-134).

Bu çalışmada (bkzn. Görsel 30) Afrodit'in deniz kabuğu içinde doğuşu betimlenmiştir. Çalışma parçalar halinde Procreate programında zeminden üste doğru çizilerek katmanlar halinde oluşturulmuştur. Son aşama toplam 30 layerden

oluřmaktadır. Hikâyede Afrodit'in gzellięi vurgulanmakta, tanrıları ve insanları baştan çıkaran, onları yasaklı řeylere srkleyen bir kadın bedeni ve karakteri betimlenmektedir. Sanat tarihinde farklı biçimlerde ve formlarda grlen Afrodit (Vens) imgesi çoęunlukla çıplak tasvir edilir. Hikâyeye sosyolojik açıdan bakıldığında kadın bedeninin metalařtırılması dřncesi doęabilmektedir.



Grsel 30: Zeynep Tuba akır, Afrodit, Dijital Papercut Teknięi, 2024



SONUÇ

Varoluşundan bugüne kadar insan, kendini ifade etme, duygularını aktarma ve bir şeyler üretme üzerine birçok arayışa girmiştir. Mağara duvarlarında başlayan bu arayışların kâğıdın bulunmasıyla sınırlarını genişlettiği söylenebilir. Taş ve duvarlara çizilen resimler, kâğıdın yanı sıra yazının da bulunmasıyla birlikte, hikâye ve metinleri betimleme ihtiyacı illüstrasyonu doğurmuştur. Günümüzde betimlemenin karşılığı olan illüstrasyon, tarihsel arka planı olan ancak güncelliğini de koruyan bir sanattır. İllüstrasyon denildiğinde, sanat olarak yapılmaktan ziyade, kitaplar ve dergilerdeki konuyu açıklayan resimlemeler akla gelmektedir. Bu saptama geçerli ve doğrudur ancak tamamen sanat alanını kapsayan bir ifade değildir. Çünkü illüstrasyon sanatı aynı zamanda tasarımda güçlü bir araştırma ve bir yetinin sonucudur. Bu tasarım alanında çalışan sanatçılar yeterli estetik biliş seviyesinde olması nedeniyle yazı ve görsel aktarımın birlikteliğini başarı ile gerçekleştirir. İllüstrasyonu sanat yapan en önemli etken katılan yorum, düşünce, uygulama ve teknikteki özgünlüktür. İllüstrasyonun sınırsız ve zengin imge dünyası ve uygulama tekniklerindeki çeşitlilik, görsel iletişim çözümlemeleri için her zaman vazgeçilmez unsur olmuştur. İllüstrasyon sanatının birçok alanda farklı teknikler kullanılarak yapılmasının yanı sıra teknolojinin tasarımları da etkilemesi karşımıza yeni bir betimleme dili çıkarmıştır. Toplumlara göre adı ve kullanım alanı değişiklik gösteren kağıt kesme sanatı, illüstrasyon çalışmalarında da görülmektedir. Ancak içinde bulunduğumuz yüzyılda teknolojinin ve dijital ortamın katkılarıyla kâğıdın kısıtlı kaldığı veya kâğıt üzerinde uygulanması güç denilebilecek deneyimleri dijital yüzeyde elde edebilmek mümkün hale gelmiş, dijital ortam bu iki sanatı kullanmak isteyen sanatçılara yeni bir olanak sunmuştur.

Son yıllarda sanatçılar geleneksel el yapımı çalışmalarla teknolojiyi bir araya getirerek yeni bir üslup oluşturmaya başlamışlardır. Bu noktada geleneksel ve modern harmanlayarak eserlerini oluşturan sanatçıların kullandıkları tekniklere ve kullanım alanlarına değinilmektedir. Kâğıt kesme sanatını kullanan sanatçıların bu alanda yaptıkları çalışmalar incelenmiştir. Bu incelemeler sonucu dijital ortamda kağıt kesme sanatını kullanarak deneysel illüstrasyon çalışmaları ortaya koyulmuştur. İllüstrasyon sanatıyla abartılı veya doğada benzeri görülemeyecek, deneysel olarak

kurgulanamayacak görsellerin oluşturulması farklı deneyimlere olanak sağlamaktadır. Bu bağlamda illüstrasyon sanatı mitolojik tasvirler için uygun görülmüş ve mitolojideki kadın karakterlerin yaşamına odaklanan hikayeler tema olarak seçilmiştir. Yapılan çalışmada kullanılan teknikler ve değinilen konular, bu tarz çalışmalar yapmayı amaçlayan sanatçı ve araştırmacılara yol gösterici bir kaynak olabileceği düşünülmektedir.



KAYNAKÇA

- Acartürk, Gülcan (2019). *İllüstrasyonda Görsel Göstergelerin Anlatılması ve Mesaj: Gürbüz Doğan Ekşioğlu*, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ordu Üniversitesi, Ordu.
- Ambrose Gavin ve Harris Paul (2010). *Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü*, İstanbul: Literatür Yayınları
- Artut, Kazım (2004). *Sanat Eğitimi Kuram ve Yöntemleri*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Aşkaroglu, Kadri Atılay (2019). *Dijital İllüstrasyonun 2000 Yılından Günümüze Gelişimi ve Yayın Grafiğindeki Yeri*, Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Atan Uğur ve Dursun Şahin (2021). “Tıbbi İllüstrasyonun Gelişimi ve Vektör Tabanlı Uygulama Örnekleri” *KDPÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 1 (29) 67-97 .
- Atan, Uğur (2013). “Grafik İllüstrasyon Olarak Minyatür”, *Akdeniz Dergisi*, 6 (11) 23-33.
- Becer, Emre (2011). *İletişim ve Grafik Tasarım*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Berger, John (2016). *Görme Biçimleri*, İstanbul: Metis Yayınları.
- Bloom, Susan Ruddick (2011). *Digital Colloge and Painting*, Elsevier, Oxford.
- Can, Şefik (2011). *Klasik Yunan Mitolojisi*, İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- Cılmı, Monica (2020). *Kirigami*, Arcturus Publishing, London.
- Curtis, Gregory (2017). *Mağara Ressamları*, İstanbul: Redingot Kitap.
- Çeken Birsen, Çiçekli Kübra ve Ersan Merve (2018). “Dijitalden Doğan İllüstrasyon Tekniği: Low Poly” *Sanat Eğitimi Dergisi*, 6(2):167-179.
- Çelikbaş, Eda Öz (2019). “Dışavurumcu Sanat Terapisinde Resim Terapisi Alternatif Uygulamaları: Origami Kirigami ve Kat'lı Sanatı İncelemesi”, *Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları E-Dergisi*, 48-60.

- Dağ, Elif Songür (2011a). “İllüstrasyonda Alternatif Diller: Buluntu Nesneler İle İllüstrasyon" *Grafik Tasarım Dergisi*, 84-85.
- Dağ, Elif Songür (2011b). “İllüstrasyonda Alternatif Diller: İşleme ile İllüstrasyon", *Grafik Tasarım Dergisi*, 80-83.
- Dağ, Elif Songür (2015). *İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı*, İstanbul: Grafik Kitaplığı.
- Daniels, Mark (2014). *Bir Nefeste Dünya Mitolojisi*, İstanbul: Maya Kitap.
- Doyran Yıldız, Gürler Zeynep ve Yılmaz Burhan (2019). “Özgün Baskı Resim Sanatı Üzerine Bir Araştırma”, *Tyke Sanat ve Tasarım Dergisi*, 4(6): 408-429.
- Eddy Steve ve Hamilton Claire (2012). *Understand Greek Mythology, Teach Yourself*, E-kitap.
- Frank, Jane (2007). *Paint or Pixel: The Digital Divide in Illustration Art*, Nonstop Press, New York.
- Gildersleeve, Owen (2014). *Paper Cut*, Rockport Publishers, China.
- Grafik Tasarım Görsel İletişim Kültürü Dergisi, Sayı 6, Mart 2007.
- Graves, Robert (2017). *The Greek Myths*, Penguin Books, E-Kitap.
- Hayırlıdağ, Mustafa (2021). “Mısır Tıbbının Gizem Papirüsler”, *Akademik Tarih ve Araştırmalar Dergisi*, 4(4): 68-85.
- Heyenga, Laura (2011), *Paper Cutting*, Chronicle Books LLC, San Francisco.
- Hiebert, Helen (2013). *Playing with Paper: Illuminating, Engineering, and Reimagining Paper Art*, Quarry Books, Massachusetts.
- Hiebert, Helen (2022). *The Paper Art of Paper Craft*, Storey Publishing.
- Hollingsworth Mary, Dünya Sanat Tarihi, İnkılap Kitabevi, İstanbul, 2009.
- İpşiroğlu, Mazhar Şevket (2005). *İslam'da Resim Yasağı ve Sonuçları*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Kara, Cem (2014). *Günümüz İllüstrasyon Sanatı*, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

- Kavici Mustafa ve Tuğrul Belma (2002). “Kağıt Katlama Sanatı Origami ve Öğrenme”, *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(11): 1-17.
- Kavuran Tamer ve Polat Bülent (2023). “Dijital İllüstrasyon Tekniği ile Efsanelerin Görselleştirilmesi: Elazığ Çayda Çıra Efsanesi Uygulaması”, *Baçini Sanat Dergisi*, 1(2): 53-83.
- Kerenyi. Karl (2022). *Yunan Mitolojisi*, İstanbul: Say Yayınları.
- Keser, Nimet (2009). *Sanat Sözlüğü*, Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Kızılsağ, Elanur (2014). “Minyatürden illüstrasyona Tarihsel ve Güncel Bir Bakış”, *Nwsa:Fine Arts*. 9(4): 162-174.
- Kollektif (1997). “İllüstrasyon”, *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*, C:2, İstanbul: Yem Yayın. 841.
- Kollektif (1997). “Mitoloji”, *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*, C:2, İstanbul: Yem Yayın, 1273.
- Mahir, Banu (2004). *Osmanlı Minyatür Sanatı*, İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- MEB (2012). *El Sanatları Teknolojisi*, Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Melichson, Henya (2009). *The Art of Paper Cutting*, Quarry Books, Massachusetts.
- Menten, Theodore (1975). *Chinese Cut-Paper Designs*, Dover Publications, Mineola.
- Nehir, Serhat (2002). *İllüstratör ve Grafik Tasarım*, e-kitap.
- Neret, Gilles (2022). *Matisse Cut-Outs*, Taschen, Köln.
- Nösselt, Friedrich (1885). *Mythology, Greek and Roman*, Kerby & Endean, London.
- Sears, Kathleen (2020). *Mitoloji 101*, İstanbul: Say Yayınları.
- Sullivan, Edmund Joseph (2016). *The Art of Illustration*, Dover Publications, Mineola.
- Şahin, Caner (2021). “Minyatür Sanatında Polimer Kil Kullanımı”, *Social Sciences Studies Journal*, 7(9): 4840-4847.
- Topbasan, Veli (2013). *Dijital İllüstrasyon ve Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarımı*, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Hatay.

- Uşan, Hülya (2022). “Kat’ı Sanatı Klasik Cilt Uygulaması”, *Bursa Uludağ Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 41(1): 83-101.
- Ünver, Dürdane (2021). “Sabrın Kağıtla Sınıandığı Sanat (Kaati’), *Nigarhane Dergisi*, 1(1): 33-41.
- Ward, Al (2009). *Photoshop For Right-Brainers: The Art of Photomanipulation*, Wiley Publishing, Indiana.
- Wıgan, Mark (2009). *The Visual Dictionary of Illustration*, Ava Book, Singapore.
- Yöntem, Orkun (2017). *Türkiye ve Dünyada Geleneksel İllüstrasyondan Dijital İllüstrasyona Geçiş: Eğitim ve Sektörel Bağlamda Kullanımları*, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Yücebaş, Çınla (2006). *Grafik Tasarımda Görsel Bütünlük Oluşturmada Tipografi ile Görseller Arasındaki İlişki ve Sanat Eğitimindeki Yeri*, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Doktora Tezi, İzmir.

İnternet Kaynakları

- Blackwell Su, Su Blackwell, <https://longandryle.com/artists/46-su-blackwell/overview/>, (2024/06.12.2023).
- Chinese Paper Cutting, https://en.wikipedia.org/wiki/Chinese_paper_cutting, (08/04/2024/12.12.2023).
- Coron Béatrice. Biography, <https://www.beatricecoron.com/statement.html>, (2023/11.12.2023).
- Cut Outs, Pablo Picasso, Woman 1961, <https://www.tate.org.uk/imap/cutouts-picasso-text.shtml>, (2002/29.04.2024).
- Eiko Ojala, <https://www.saatchiart.com/eikoojala>, (11.12.2023).
- Flint Lucy, Juan Gris, <https://www.guggenheim.org/artwork/1560>, (2024/28.04.2024).
- Foto manipölasyon, https://tr.wikipedia.org/wiki/Foto_manipölasyon, (20.09.2023/31.12.2023).
- Fujino Mayuko, Selected Cutout Art, (2020). <https://mayukofujino.com/cutout-art>, (2020/06.12.2023).

Jonker Jeannette, Heather Moore, <https://www.flowmagazine.com/read/illustrators/heather-moore.html?referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>, (2024/06.12.2023).

Lobulo, About, <https://www.lobulostudio.com/about>, (09.12.2023).

McLachlan Stuart, Stuart McLachlan, <https://www.stuart-mclachlan.com/about>, (10.12.2023).

Musselwhite Helen, An Affinity With Paper, <https://helenmusselwhite.com/about/>, (2024/31.12.2023).

Myths by Eiko Ojala, <https://gestalten.com/blogs/journal/myths-by-eiko-ojala>, (2024/31.12.2023).

Natrop Chris, Chris Natrop, <https://www.chrisnatrop.com/pages/texts>, (2024/17.12.2024).

Papier collé, https://en.wikipedia.org/wiki/Papier_coll%C3%A9, (10.03.2024/ 28.04.2024).

Papier-mâché, <https://en.wikipedia.org/wiki/Papier-mâché>, (20.03.2024/31.12.2023).

Pastel boya, https://tr.wikipedia.org/wiki/Pastel_boya, (31.10.2023/31.12.2023).

Piksel, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Piksel>, (07.01.2024/31.12.2023).

Spears Ron, History, <https://www.illustrationhistory.org/history>, (2020/31.12.2023).

Stencil, <https://en.wikipedia.org/wiki/Stencil>, (30.11.2023/31.12.2023).

Yıldız Kübra, Piksel ve Vektör Taban Nedir? Aralarındaki Farklar Nelerdir?, <https://www.argenova.com.tr/piksel-ve-vektor-taban-nedir-aralarindaki-farklar-nelerdir>, (2024/31.12.2023).

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. CURTIS Gregory, Mağara Ressamları, Redingot Kitap, İstanbul, 2017, s.146.

Görsel 2. <https://youtu.be/yKSYQy8M2og?si=ro7MKdYRzsGiwsR2> (05.12.2023)

Görsel 3. <https://www.artkolik.net/haber/origamide-sinirlari-zorlayan-cristian-marianciuc-3102>, <https://cdn.meraklisiicin.com/origami2.jpg> (05.12.2023)

- Görsel 4. <https://www.ismailacar.com.tr> (27.12.2023)
- Görsel 5. <https://www.ismailacar.com.tr/mkataturk-kagit-oyma--kati> (29.04.2024)
- Görsel 6. https://uludag.edu.tr/dosyalar/iibfdergi/genel-dokuman/2022_1/asl06.pdf
- Görsel7. <https://www.thecollector.com/how-did-matisse-make-paper-cut-outs/>
(28.12. 2023)
- Görsel 8. <https://www.henrimatisse.org/assets/img/paintings/sorrow-of-the-king.jpg>
(28.12.2023)
- Görsel 9. Burlingham Cynthia, Pesenti Allgera, *Picasso Cut Papers*, Distributed Art Publishers, 2022, s. 108
- Görsel 10. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/500396> (28.04.2024)
- Görsel 11. <https://m.topys.cn/article/9122> (05.12.2023)
- Görsel 12. <https://www.wired.com/2006/11/threedimensiona/> (27.12.2023)
- Görsel 13. <https://biancachang.com/> (29.04.2024)
- Görsel 14. Heyenga Laura, (Ed.), *Paper Cutting*, Chronicle Books LLC, San Francisco, 2011, s.29.
- Görsel 15. <https://churchm.ag/incredible-papercraft-lobulo-design/> (28.12.2023)
- Görsel 16. <https://fromsheet2form.wordpress.com/2012/10/03/helen-musselwhite/>
(03.01.2012/29.12.2023)
- Görsel 17. <https://www.beatricecoron.com/images/paper/pcwor.jpg> (27.12.2023)
- Görsel 18. <https://gestalten.com/blogs/journal/myths-by-eiko-ojala> (27.12.2023)
- Görsel 19. <https://www.designandpaper.com/wp-content/uploads/2016/09/Myths3-1000x1000.jpg> (27.12.2023)
- Görsel 20. <https://www.chrisnatrop.com/portfolio/fern-space-burst> (29.12.2023)
- Görsel 21. <https://www.chrisnatrop.com/portfolio/fern-space-burst> (29.12.2023)
- Görsel 22. https://www.charitybuzz.com/catalog_items/auction-lady-of-lake-2011-limited-edition-1-5-mixed-296044 (27.12.2023)

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı: Zeynep Tuba ÇAKIR

Uyruğu: TC

