



**T.C.
İZMİR KÂTİP ÇELEBİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL SANAT EĞİTİMİ ANA SANAT DALI**

SESSİZ KİTAPLARDA GERÇEKÜSTÜ ANLATIM VE ÖRNEK BİR UYGULAMA

Yüksek Lisans Tezi

Hasan Tarık YILDIZ

İZMİR-2025

**T.C.
İZMİR KÂTİP ÇELEBİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL SANAT EĞİTİMİ ANA SANAT DALI**

**SESSİZ KİTAPLARDA GERÇEKÜSTÜ
ANLATIM VE ÖRNEK BİR UYGULAMA**

Yüksek Lisans Tezi

Hasan Tarık YILDIZ

**Danışman: Doç. Dr. E. Nilüfer ÜSTÜNDAĞ
Jüri Üyesi: Prof. Dr. Fuat AKDENİZLİ
Jüri Üyesi: Doç. Dr. Sehran DİLMAÇ**

İZMİR-2025

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Sessiz Kitaplarda Gerçeküstü Anlatım ve Örnek Bir Uygulama” adlı çalışmanın, tarafımdan, akademik kurallara ve etik değerlere uygun olarak yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

23/01/2025

Hasan Tarık YILDIZ

ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

SESSİZ KİTAPLARDA GERÇEKÜSTÜ ANLATIM VE ÖRNEK BİR UYGULAMA

Hasan Tarık YILDIZ

İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Temel Sanat Eğitimi Ana Sanat Dalı

Sessiz kitapların görsel dünyası, gerçeküstücü hareketin temel ilke ve hedefleriyle güçlü bir ilişki içerisindedir. Gerçeküstücülük, hayal gücünü harekete geçirme, rasyonel sınırları aşma ve bilinçaltının derinliklerine inme gibi gündemlere sahiptir. Sessiz kitaplar da benzer bir şekilde, metin içermeyen görseller aracılığıyla izleyicinin hayal gücünü ve duygusal zekasını harekete geçirerek, klasik hikâyeye anlatımının sınırlarını zorlamaktadır. Bu iki kavramın bir araya gelmesi, görsel anlatımın etkileyici bir şekilde güçlendirilmesini sağlamaktadır. Sessiz kitaplardaki gerçeküstü öğeler, izleyiciyi beklenmedik ve olağanüstü dünyalara taşıyarak, hayal gücünü ve yaratıcılığı teşvik etmektedir.

Sessiz kitaplarda yer alan tasarım öğeleri üzerinden gerçeküstü unsurların görsel resimleme teknikleriyle nasıl ifade edildiği, bu çalışmanın temel amacını oluşturmaktadır. Çalışmada incelenen tasarım öğeleri; çizgi, renk, biçim/şekil, doku, kompozisyon, hareket/ritim, perspektif, boşluk, ışık ve gölge gibi unsurları kapsamaktadır. Gerçeküstü anlatım, sıra dışı ve hayal gücünü zorlayan imgelerle okuyucunun bilinçaltına hitap ederek, klasik anlatım biçimlerinin ötesine geçmektedir. İrrasyonel perspektifler, zamansal kaymalar ve fiziksel gerçekliğin ötesindeki karakter dönüşümleri gibi unsurlar, sessiz kitaplarda gerçeküstücü anlatımın temel bileşenleri olarak öne çıkmaktadır.

Bu çalışmada, gerçeküstü unsurların hikâyenin yapısını ve ilerleyişini nasıl etkilediği incelenmektedir. Sessiz kitaplar, okuyucunun anlatıyı kendi deneyimleri ve

hayal gücüyle zenginleştirmesine olanak tanırken, gerçeküstü öğeler; karakterlerin, mekânların ve olayların dönüşümü, zaman ve mekân kavramlarının esnekliği gibi unsurlarla hikâyenin akışını dinamik ve beklenmedik bir şekilde değiştirmektedir. Bu durum, okuyucuyu hikâyenin pasif bir izleyicisi olmaktan çıkararak aktif bir katılımcı haline getirmekte ve anlatıyı zihninde yeniden inşa etmesine imkân tanımaktadır. Araştırmada veriler, nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi yoluyla toplanmış ve betimsel çözümleme yöntemiyle sistematik bir şekilde analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular, sessiz kitaplarda gerçeküstü anlatımın tasarım öğeleri aracılığıyla nasıl ifade edildiğini ortaya koymayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Sessiz Kitap, Görsel Hikâye Anlatımı, İllüstrasyon, Gerçeküstücülük, Gerçeküstü İllüstrasyon

ABSTRACT

Master's Thesis

Surreal Narration In Silent Books And A Case Study

Hasan Tarık YILDIZ

İzmir Katip Çelebi University

Graduate School of Social Sciences

Department of Basic Art Education

The visual world of the silent books has a strong relationship with the basic principles and goals of the surrealist movement. Surrealism has agendas such as stimulating the imagination, transcending rational boundaries and delving deep into the subconscious. Similarly, silent books push the boundaries of classical storytelling by stimulating the viewer's imagination and emotional intelligence through text-free visuals. The combination of these two concepts provides an impressive reinforcement of visual narrative. The surreal elements in silent books encourage imagination and creativity by transporting the audience to unexpected and extraordinary worlds.

The main purpose of this study is to analyze how surreal elements are expressed through visual illustration techniques through the design elements in silent books. The design elements examined in the study include elements such as line, color, form/shape, texture, composition, movement/rhythm, perspective, space, light and shadow. Surreal narrative goes beyond classical forms of expression by appealing to the subconscious of the reader with extraordinary and imaginative images. Irrational perspectives, temporal shifts and character transformations beyond physical reality stand out as the main components of surrealist narrative in silent books.

This study examines how surreal elements affect the structure and progression of the story. While silent books allow the reader to enrich the narrative with his/her own experiences and imagination, surreal elements change the flow of the story in a dynamic and unexpected way through the transformation of characters, places and events, and the flexibility of time and space concepts. This situation transforms the reader from a passive spectator of the story into an active participant and allows

him/her to reconstruct the narrative in his/her mind. The data were collected through document analysis, one of the qualitative research methods, and analyzed systematically using descriptive analysis. The findings aim to reveal how surreal narrative is expressed through design elements in silent books.

Keywords: Silent Book, Visual Storytelling, Illustration, Surrealism, Surreal Illustration



İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER LİSTESİ	x
KISALTMALAR.....	xiii
ÖNSÖZ.....	xiv
GİRİŞ	1
Araştırmanın Amacı	3
Araştırmanın Önemi	4
Araştırmanın Sınırlılıkları.....	4
Araştırmanın Yöntemi	4

BİRİNCİ BÖLÜM SESSİZ KİTAP

1. Sessiz Kitap Kavramı.....	6
2. Sessiz Kitabın Tarihi	11
3. Sessiz Kitaplarda Tasarım Öğeleri.....	20
3.1. Çizgi.....	20
3.2. Renk.....	22
3.3. Biçim ve Şekil.....	24
3.4. Doku.....	25
3.5. Kompozisyon	26
3.6. Hareket ve Ritim.....	27
3.7. Perspektif	27
3.8. Boşluk	29
3.9. Işık ve Gölge.....	30
3.10. Süreklilik ve Geçişler.....	31

4. Sessiz Kitaplarda Sıralı İllüstrasyonlarla Hikâye Anlatımı	32
5. Farklı Yaş Gruplarına Göre Sessiz Kitap	38
6. Sessiz Kitaplarda Anlatı Yaklaşımına Göre Türleri	49

İKİNCİ BÖLÜM

GERÇEKÜSTÜ İLLÜSTRATİF ANLATIM

1. İllüstrasyon Kavramı.....	52
2. İllüstrasyonlu Kitabın Tarihi	56
3. İllüstrasyon Teknikleri	62
3.1. Geleneksel İllüstrasyon Teknikleri	63
3.1.1. Kurşunkalem Tekniği.....	63
3.1.2. Kalem ve Mürekkep Tekniği	65
3.1.3. Suluboya Tekniği	67
3.1.4. Guaj Boya Tekniği	68
3.1.5. Akrilik Boya Tekniği.....	69
3.1.6. Pastel Boya Tekniği	70
3.1.7. Yağlı Boya Tekniği.....	71
3.1.8. Kolaj Tekniği	72
3.2. Dijital İllüstrasyon Teknikleri	73
3.2.1. Raster Tabanlı İllüstrasyonlar	74
3.2.2. Vektör Tabanlı İllüstrasyonlar	76
3.2.3. Karışık Teknik.....	76
4. Gerçeküstücülüğün Tanımı	77
5. Gerçeküstücülüğün Tarihi.....	78
6. Gerçeküstü İllüstratif Anlatının Öncüleri	83
6.1. Gerçeküstücü İllüstratif Anlatının Öncüleri (Manifesto Öncesi).....	83
6.1.1. Hieronymus Bosch (1450–1516)	83
6.1.2. Pieter Bruegel (1525-1569)	84
6.1.3. Giuseppe Arcimboldo (1526–1593).....	85
6.1.4. Francisco Goya (1746–1828).....	86
6.1.5. Giorgio de Chirico (1888–1978).....	87

6.2. Gerçeküstücü İllüstratif Anlatının Öncüleri (Manifesto Sonrası).....	88
6.2.1. Joan Miró (1893-1983)	88
6.2.2. René Magritte (1898-1967)	89
6.2.3. Max Ernst (1891-1976).....	90
6.2.4. Salvador Dalí (1904-1989)	91
6.2.5. Leonora Carrington.....	92
7. Gerçeküstü İllüstratif Anlatının Özellikleri	93
7.1. Rüya, Otomatizm ve Oneirizm	94
7.2. Gerçeküstü Nesneler	95
7.3. Metaforlar ve Semboller	95
7.4. Mizah	96
7.5. Delilik	97

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SESSİZ KİTAPLARDA GERÇEKÜSTÜ ANLATIM

1. Kitap İllüstrasyonlarında Gerçeküstü Anlatım	98
2. Sessiz Kitap İllüstrasyonlarında Gerçeküstü Anlatım	105
2.1. Tuesday	105
2.2. Flotsam.....	109
2.3. The Arrival.....	112
2.4. Une Semaine de Bonté.....	117
3. Örnek Bir Uygulama Olarak “Düşüş” İsimli Gerçeküstü Sessiz Kitap.....	120
SONUÇ.....	132
KAYNAKÇA.....	134

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1: Trajan Sütunu, M.S. 1. yy.....	12
Görsel 2: Sidamara Lahdi, M.S. 3. yy.....	13
Görsel 3: Frans Masereel, Passion eines Menschen sessiz kitabı, 1918	14
Görsel 4: Frans Masereel, Mon Livre d'Heures sessiz kitabı, 1919.....	15
Görsel 5: Thomas Bewick, A New Year's Gift sessiz kitabı, 1777.....	16
Görsel 6: Thomas Bewick, A New Year's Gift sessiz kitabı, 1777.....	17
Görsel 7: Lynd Ward, Gods' Man sessiz kitabı, 1929	18
Görsel 8: Mercer Mayer, A Boy A Dog and A Frog sessiz kitabı, 1967.....	19
Görsel 9: David Wiesner, Tuesday sessiz kitabı, 1991	20
Görsel 10: Gabrielle Vincent, A Day, A Dog, 1982	21
Görsel 11: John Hare, Field Trip to the Ocean Deep, 2020	22
Görsel 12: Photoshop'ta renk dengesi paneli	23
Görsel 13: Even Amundsen, Retreat, 2021	28
Görsel 14: İki ve üç kaçırlı perspektif örnekleri	28
Görsel 15: Mark Maggiori, Little Sheep, 2023	29
Görsel 16: Shaun Tan, The Arrival, 2006.....	30
Görsel 17: Nebamun'un Mezarı, Fresk, M.Ö. 1350	33
Görsel 18: Panel ve Gutter	34
Görsel 19: Sayfa İçinde Panel Kullanım Örneği.....	35
Görsel 20: David Wiesner, Flotsam, 2006	36
Görsel 21: Bill Thomson, Chalk, 2010	37
Görsel 22: David Wiesner, Flotsam, 2006	38
Görsel 23: Tana Hoban, Black and White, 1993	41
Görsel 24: Garth Williams, Baby's First Book, 1951	42
Görsel 25: Suzy Lee, Wave, 2008	43
Görsel 26: Steinlen, The Sade Tale of Bazouge, 1898	45
Görsel 27: Suzy Lee, Alice in Wonderland, Hazırlık eskiz çalışmaları	50
Görsel 28: Shaun Tan, The Arrival, 2006.....	54
Görsel 29: Gustave Doré, Divine Comedy, 1861-1868	54
Görsel 30: Paul Adam, La Serpent noir, 1910.....	55
Görsel 31: Lascaux mağara resmi, Fransa, M.Ö. 15.000-10.000.....	57
Görsel 32: Altamira mağara resmi, İspanya, M.Ö. 17.000-12.000	57

Görsel 33: Satış Faturası Kil Tablet, Louvre Müzesi, M.Ö. 2600.....	59
Görsel 34: Nebqed, Mısır Ölüler Kitabı, M.Ö. 1300’ler.....	60
Görsel 35: Rulo Formu Örneği	61
Görsel 36: Irina Gorstein, 4. yüzyıl Mısır Kodeksinin Modeli	61
Görsel 37: Lee K, Kurşunkalem tekniğiyle illüstrasyon	64
Görsel 38: Kalem ve mürekkep tekniğiyle illüstrasyon örneği.....	66
Görsel 39: John White ve Jacques Le Moyne, Timucuan Chef, 1585	67
Görsel 40: Jacob Philipp Hackert, Lago d’Averno, 1794	68
Görsel 41: David Alfaro Siqueiros, Death to the Invader, 1936	70
Görsel 42: Edgar Degas, La Toilette, 1884	71
Görsel 43: İlya Repin, Deniz Krallığında Sadko, 1876.....	72
Görsel 44: Pablo Picasso, Guitar, Sheet Music and Glass, 1912	73
Görsel 45: Peter Mohrbacher, Raster tabanlı illüstrasyon, 2022.....	75
Görsel 46: Vektör tabanlı illüstrasyon örneği.....	76
Görsel 47: Hieronymus Bosch, Dünyevi Zevkler Bahçesi, 1503	84
Görsel 48: Pieter Bruegel, Dulle Griet, 1563	85
Görsel 49: Giuseppe Arcimboldo, Vertumnus, 1590.....	86
Görsel 50: Francisco Goya, El sueño de la razón produce monstruos, 1799.....	87
Görsel 51: Giorgio de Chirico, The Song of Love, 1914	88
Görsel 52: Joan Miró, Harlequin’s Carnival, 1924-1925	89
Görsel 53: René Magritte, Golconda, 1953.....	90
Görsel 54: Max Ernst, Une Semaine de Bonté, 1934.....	91
Görsel 55: Max Ernst, La Femme 100 Têtes, 1929	91
Görsel 56: Salvador Dalí, The Elephants, 1948	92
Görsel 57: Salvador Dalí, Dali Atomicus, 1948.....	92
Görsel 58: Leonora Carrington, Inn of the Dawn Horse, 1937.....	93
Görsel 59: Leonora Carrington, How Doth the Little Crocodile, 1998	93
Görsel 60: Max Ernst, La Femme 100 Têtes, 1929	100
Görsel 61: Salvador Dalí, Alice’s Adventures in Wonderland, 1969	101
Görsel 62: Salvador Dalí, Landscape with Girl Skipping Rope, 1936	101
Görsel 63: Leonora Carrington, The Hearing Trumpet, 1972.....	102
Görsel 64: Magritte’s Marvelous Hat, D.B. Johnson,2012	103
Görsel 65: Willy The Dreamer, Anthony Browne,1997.....	104
Görsel 66: David Wiesner, Tuesday, 1991	106

Görsel 67: David Wiesner, Tuesday, 1991	107
Görsel 68: David Wiesner, Flotsam, 2006	110
Görsel 69: David Wiesner, Flotsam, 2006	111
Görsel 70: Shaun Tan, The Arrival, 2006.....	113
Görsel 71: Shaun Tan, The Arrival, 2006.....	114
Görsel 72: Shaun Tan, The Arrival, 2006.....	116
Görsel 73: Max Ernst, Une Semaine de Bonté, 1934.....	117
Görsel 74: Max Ernst, Une Semaine de Bonté, 1934.....	118
Görsel 75: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Kapak Sayfası	121
Görsel 76: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 1	122
Görsel 77: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 2	123
Görsel 78: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 3	124
Görsel 79: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 4	125
Görsel 80: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 5	126
Görsel 81: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 6	127
Görsel 82: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 7	128
Görsel 83: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 8	129
Görsel 84: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 9	130
Görsel 85: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 10	131

KISALTMALAR

bkz.	: bakınız
M.S.	: Milattan Sonra
M.Ö.	: Milattan Önce
yy	: Yüzyıl
DPI	: Dots Per Inch (İnç başına düşen nokta sayısı)
PPI	: Pixels Per Inch (İnç başına düşen piksel sayısı)
LPI	: Lines Per Inch (İnç başına düşen satır (çizgi) sayısı)



ÖNSÖZ

Araştırma süresince bilgi ve deneyimlerini benimle paylaşan, inancı ve desteğini daima hissettiğim danışmanım Doç. Dr. Emine Nilüfer Üstündağ'a teşekkür ederim. Bilgi birikimi ve manevi desteğiyle her zaman yanımda olan Burcu Demirdöven'e, bakış açıma önemli katkılarından dolayı Atilla Avcı, Mustafa Parıltı ve Sibel Kaya'ya, desteklerinden dolayı Burak Ahmet Çelik ve Fırat Kuşaslan'a, başta Esra Nur Yıldız olmak üzere sevgi ve desteğiyle her zaman yanımda olan aileme teşekkürlerimi sunarım.

Hasan Tarık YILDIZ

İzmir-2025

GİRİŞ

Sessiz kitaplar, metin içermeyen yalnızca görselle aracılığıyla okuyucuya hikâye anlatımı yapan eserlerdir. Hikâye, tamamen illüstrasyonların gücüyle aktarılmakta ve okuyucunun hayal gücünü harekete geçirerek bireysel yorumlara açık bir deneyim sunmaktadır. İllüstrasyonların sıralı dizilimiyle, hikâyenin olay örgüsü ve zaman akışı okuyucuya anlaşılır bir şekilde aktarılmaktadır. Sessiz kitaplardaki sıralı illüstrasyon dizisi, sayfayı kaplayan ya da panel dizilimleri içinde yer alan illüstrasyonlardan oluşmaktadır. Yalnızca görseller aracılığıyla hikâye anlatımı yapan bu eserlerde, metinler yalnızca kitabın künyesinde ve nadiren sahnelerde yer verilen tabela vb. yapılarda bulunmaktadır. Sessiz kitapların, bireysel yorumlara açık yönü ve bunu destekleyen metin içermeyen yapısı sayesinde okuyucu, tek bir kitaptan farklı hikayeler çıkarabilmektedir. Yalnızca görsellerden oluşan bu edebi tür aynı zamanda evrensel bir dil oluşturmaktadır. Sessiz kitapların metin içermeyen yapısı, farklı kültürlerden birçok okuyucunun bu kitapları deneyimleyebilmesine olanak tanımaktadır.

Ahşap oymalarla yapmış olduğu illüstrasyonlar ve doğa tarihi çalışmalarıyla bilinen Thomas Bewick, sessiz kitap türünün ilk örneğini 1777 yılında yayımlamasının ardından uzun bir süre boyunca bu kitap türü üzerine çalışmalar bulunmamaktaydı. Grafik sanatçısı ve ressam Frans Masereel'in 1918 yılında yayımladığı ilk sessiz kitabının ardından bu edebi türe sanatçılar, sanat eleştirmenleri ve okuyucular tarafından büyük ilgi duyulmaya başlandı. Masereel'in sessiz kitap türüne kazandırdığı yirmiyi aşkın çalışma bulunmaktadır. Onun etki ettiği dönemin ve sanat tarihinin önemli isimlerinden Otto Nückel, Lynd Ward, bu türün ilk kadın sanatçısı Helena Bochořáková-Dittrichová ve birçok sanatçı bulunmaktadır. Bu dönemde sessiz kitaplar üzerine duyulan ilgi ve yapılan çalışmalar, sessiz kitabın günümüzdeki popülerliğinin temellerinin atılışında büyük bir önem taşımaktadır.

Sessiz kitap türünün yaygınlaşmasıyla birlikte farklı sanat alanlarındaki sanatçılar tarafından da uygulanmaya başlamıştı. Gerçeküstü akımın öncülerinden Max Ernst, 1929 yılında yayımladığı *La Femme 100 Têtes* ile sessiz kitaba çok

yakınlık gösteren bir çalışma ortaya koymuştı. Bu kitap, her sayfada bir cümle ve iki sayfada bir illüstrasyonların bulunduğu bir anlatı dizisinden oluşmaktadır. Kısa bir süre sonra 1934'te yayımladığı *Une Semaine de Bonté* ile sessiz kitaplarda gerçeküstü anlatımın ilk örneğini ortaya çıkarmıştı. Ernst'ün sessiz kitap türüne bu yenilikçi yaklaşımı, sessiz kitap türünde gerçeküstü yaklaşımların benimsenmesinde önemli rol oynamıştır. Bu dönemden günümüze birçok sanatçı, sessiz kitaplarında; mantık karşıtı tutum, rüya dünyası, bilinçaltına yönelim, gerçeküstü nesneler, mizah gibi gerçeküstücülüğün önemli unsurlarını kullanmıştır. Sessiz kitaplar, okuyucuların kendi deneyimleri ve bilinçaltının etkisiyle yorumladıkları çalışmalardır. Gerçeküstü anlatım, bu bireysel yorumlama sürecine zenginlik katmakta ve farklı olasılıklar üzerine düşünmeye teşvik etmektedir. Gerçeküstü anlatım aynı zamanda okuyucunun sessiz kitap ile sezgisel bağını ve anlatının duygusal derinliğini desteklemektedir. Gerçeküstü anlatım, eserin görsel ve düşünsel potansiyelini artıran bir araçtır.

Araştırmanın ilk bölümünde; sessiz kitap kavramı, sessiz kitabın tarihi, sessiz kitaplarda tasarım öğeleri (çizgi, renk, doku, kompozisyon, hareket ve ritim, perspektif, boşluk, ışık ve gölge, süreklilik ve geçiş), sessiz kitaplarda sıralı illüstrasyonlarla hikâye anlatımı, farklı yaş gruplarına göre sessiz kitap ve sessiz kitaplarda anlatı yaklaşımına göre türleri gibi temel konular ele alınmıştır.

Araştırmanın ikinci bölümünde; illüstrasyon kavramı, illüstrasyonlu kitabın tarihi, illüstrasyon teknikleri (geleneksel ve dijital illüstrasyon teknikleri), gerçeküstücülüğün tanımı, gerçeküstücülüğün tarihi, gerçeküstü illüstratif anlatımın öncülleri (manifesto öncesi, manifesto sonrası), gerçeküstü illüstratif anlatımın özelliklerine değinilmiştir.

Araştırmanın üçüncü bölümünde; kitap illüstrasyonlarında gerçeküstü anlatıma ve sessiz kitap illüstrasyonlarında gerçeküstü anlatıma değinilmiştir. Kitap illüstrasyonlarında gerçeküstü anlatım alt başlığı içinde; illüstrasyon ve kitap ilişkisine, öncü sanatçıların örneklerine ve gerçeküstücü sanatçılara atıflarda bulunarak gerçeküstü resimli kitap uygulamaları yapan eserlere yer verilmiştir. Sessiz kitap illüstrasyonlarında gerçeküstü anlatım alt başlığı içinde; sessiz kitaplarında gerçeküstü anlatımları kullanan önemli sanatçıların eserleri hakkında bilgi verilmiş ve incelenmiştir. Ayrıca araştırmanın sonunda, örnek bir uygulama olarak “Düşüş” isimli gerçeküstü anlatımlı sessiz kitap paylaşılacaktır.

Araştırmanın Amacı

Bu çalışma temel olarak sessiz kitaplarda gerçeküstü anlatımın nasıl kullanıldığına ve bu anlatımların görsel resimleme yoluyla hikâye anlatımı ve okuyucu yönlendirme hususlarını ortaya koymaya odaklanmaktadır. Sessiz kitaplar (silent book), metin içermeyen ve tamamen görsel öğeleri kullanan, okuyucunun hayal gücünü harekete geçirmeyi amaçlayan ve farklı yorumlara açık olarak her okuyucunun farklı hikayeler yaratmasına imkân veren niteliktedir. Bununla beraber piktografik ve ideografik öğeler içermeye potansiyeliyle farklı kültürlerden, farklı arka planlardan bireylerin aynı mesajı almasını sağlama yetisini de bünyesinde barındırmaktadır. Gerçeküstücülük, gerçeküstü unsurları gerçek dünyadaki nesnelerle birleştirerek bu nesneleri sıra dışı ve şaşırtıcı bir şekilde yeniden düzenler. Bu akım, gerçek dünyadaki nesnelerin doğası ve insan algısının sınırlarını sorgulamaktadır. Gerçeküstücü eserlerde, gerçeklik ve hayal arasındaki sınırlar bulanıklaşmakta ve izleyiciyi gerçeklikle ilgili yeni bir bakış açısıyla yüzleştirmektedir. Sessiz kitap bağlamında gerçeküstü anlatım ise, olağandışı ve gerçek dışı unsurların sanatsal bir şekilde kullanılmasını ifade etmektedir. Bu çalışmada, sessiz kitapların görsel dilinde gerçeküstü unsurların nasıl yer aldığı ve bu unsurların hikâyeyi nasıl yönlendirdiği, okuyucuların hayal gücü üzerindeki etkileri araştırılmaktadır. İlaveten kavramsal olarak da muğlak bir çeviri özelliği gösteren “sessiz kitap” kavramının kullanımı literatür kullanılarak irdelenmekte ve kavramın anlama tam olarak karşılık gelip gelmediği tartışmalarına yer verilmektedir.

Sessiz kitaplarda kullanılan gerçeküstü öğelerin, görsel resimleme teknikleri ile nasıl ifade edildiğine odaklanan bu çalışma, bu öğelerin hikâyenin yapısını ve gidişatını nasıl etkilediğini analiz etmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca, gerçeküstücü görsel anlatımın okuyucu ile hikâye arasında nasıl bir bağ kurduğunu ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu amaç doğrultusunda, seçilmiş sessiz kitap örnekleri kitaplarda yer alan tasarım öğeleri üzerinden değerlendirilecektir. Araştırmanın bulgularının, sessiz kitapların sanat alanındaki önemini somut bir şekilde ortaya koyması beklenmektedir. Bu doğrultuda, elde edilen verilerin, eğitimciler, illüstratörler ve yazarlar için yeni bakış açıları sunarak, onların yaratıcı süreçlerine yön veren nitelikte bir kaynak oluşturması hedeflenmektedir. Ayrıca, gerçeküstü anlatımın görsel sanatlar ve hikâye

anlatımı üzerindeki etkilerini daha geniş bir perspektifte ele alarak, mevcut literatüre katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

Araştırmanın Önemi

Sessiz kitaplar, ilk örneklerinde gözlemlendiği üzere dönemin ünlü sanatçıları tarafından tercih edilen, yenilikçi yaklaşımlar sunan bir türdür. Sessiz kitaplar, 20. yüzyılın ilk yarısından önce Avrupa sonra Amerika Birleşik Devletleri'nde yaygınlaşan bu edebi tür; halk, eleştirmenler, sanatçılar tarafından sevilmiş ve benimsenmiştir. Ancak İkinci Dünya Savaşı sebebiyle Avrupa'da, Büyük Buhran sebebiyle Amerika Birleşik Devletleri'nde halk tarafından ilgisini yitirmiştir. Birçok sanatçının yakın süreçte yayımladıkları sessiz kitaplar, 1960'lardan itibaren bu türün yeniden edebiyat türleri arasında belirgin bir yer edinmesine katkıda bulunmuştur. 1970'lerden itibaren akademik alanda incelenmeye başlamıştır. Sessiz kitaplar üzerine yapılan çalışmaların hem dünyada hem de Türkiye'de kısıtlı sayıda olması, bu araştırmayı önemli kılan etkenlerdendir. Bu araştırma hem mevcut literatüre katkıda bulunmayı hem de bu temayı farklı sınırlılıklar içinde ele almayı hedeflemektedir.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma, sessiz kitap türünde yalnızca gerçeküstücü yaklaşıma sahip eserleri inceleme amacıyla belirli kapsam ve sınırlılıklar içermektedir. Araştırma, yalnızca görsel resimleme teknikleriyle gerçeküstü öğeler içeren ve yazılı metin barındırmayan sessiz kitaplara odaklanmaktadır. Dolayısıyla, yazılı metin içeren veya tamamen metinsel anlatımla hikâye sunan eserler çalışmanın dışında bırakılmıştır.

Araştırmanın Yöntemi

Araştırma, nitel bir çalışma olarak tasarlanmış ve verilerin analizi için Betimsel Analiz Yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırmalarda temel amaç, belirli bir olgu veya durumu derinlemesine anlamaktır. Bu bağlamda, görüşme ve gözlem gibi kaynaklardan elde edilen veriler düzenlenerek okuyucuya sunulmuş ve yorumlanmıştır. Betimsel analizde, veriler genellikle önceden belirlenen temalara göre sınıflandırılır. Bu tematik sınıflandırmanın ardından, elde edilen bulgular özetlenir ve

arařtırmacının deęerlendirmeleri ıřıęında yorumlanır. Ayrıca, arařtırımacı sonuçlar arasında nedensel baęlar kurabilir ve gerektięinde farklılık analizleri yaparak elde edilen bulguları karřılařtırabilir (Kitzinger, 1995; Kvale, 1994; Akt. Baltacı, 2019).



BİRİNCİ BÖLÜM

SESSİZ KİTAP

1. Sessiz Kitap Kavramı

Sessiz kitap, herhangi bir metin içermeyen, yalnızca illüstrasyonlar kullanarak bunların uyandırdığı duygu ve anlamlarla okuyucunun hayal gücünü harekete geçirerek kendi kurgusal dünyasını yine okuyucunun kendi zihninin sınırları dahilinde oluşturmasını sağlayan kitaplardır. Bu alanla ilgili literatür incelendiğinde “sessiz kitap”, “sözcüksüz kitap”, “sessiz resimli kitap”, “yazısız kitap”, “resimli kelimesiz kitap”, “kelimesiz kitap” kavramlarının birbirinin yerine kullanıldığı görülmektedir. Bu kavramlar arasında belirgin bir farklılık olduğuna dair literatürde herhangi bir bulguya rastlanmamıştır. Dolayısıyla aşağıda yer verilen “sessiz kitap” a dair tanımsal incelemelerde tüm bu kavramların olduğu kaynaklar ele alınmıştır.

Akademisyen Marcella Terrusi (2017: 4), “silent book (sessiz kitap)” adlandırmasının son on yılda, ilk kez İtalya’da kullanılmaya başlandığını ve sonrasında uluslararası bir yayının elde ettiğini belirtmiş; günümüzde ise bu kavramın daha eski bir adlandırma olan “wordless book (sözcüksüz kitap)” ile birlikte de kullanıldığını ifade etmiştir. Akademisyen Hashem Alsamadani sessiz kitapları (2017: 209); “metin içermeyen, sadece resimler aracılığıyla görseller ve bilgi ileten” kitaplar olarak açıklamıştır. Sessiz kitaplar, yalnızca resimleri kullanarak bilgi aktarırken, kesinlikle yazılı bir metne yer vermemektedir (Sembiring ve Sinulingga, 2016).

Sessiz kitaplar, herhangi bir yazılı metin içermeyen, tamamı resimlerle anlatılan edebi bir türdür. Sessiz kitaplar içerdiği resimlerle okuyucuya farklı amaçlar doğrultusunda hizmet edebilmektedir. Örneğin bir sessiz kitap, kavramlar arası ilişki kurmaktan tema tasvirine, eğlence temelli etkileşim sağlamaktan bilgi vermeye geniş kapsamlı yetilere sahiptir (Dowhower, 1997: 63). Sessiz kitaplarda anlatılan öykü ve masallar yalnızca hareketli resimlerle anlatılmakta, sessiz kitaplar herhangi bir metin

içermemektedir. Bu bakımdan sessiz kitaplarda anlatılmak istenen öykülerin ya da verilmek istenen mesajların anlaşılması biraz daha fazla zaman alabilmektedir (Terrusi, 2018).

Sessiz kitapların kesinlikle metin içermemesi gerektiğini savunan akademik çalışmaların yanı sıra, belirli oranlarda metin içerebileceği konusunda fikir ayrılıklarının olduğu bazı akademik çalışmalar bulunmaktadır. Sessiz kitaplar, hiç kelime içermemekte veya bir-iki sayfayı geçmeyecek, az sayıda kelime içermektedir (Roser ve diğerleri, 2011: 24). Sessiz kitaplarda yazılı metin, görsel olarak sunulan anlatının içinde bulunabilir. Metin, diyalog ya da anlatıcı bir cümle olarak değil, yalnızca sahnedeki objelerde bir tabela ya da dergi ismi vb. biçimlerde kullanılabilir (Serafini, 2014: 24). Bazı sessiz kitaplar, açıklayıcı kısa cümleler ve yansıma sesler (patlama, şırıltı gibi) içerebilir (Le Roux, 2012). Buna benzer yaklaşımlarda bulunan akademik çalışmaların bir kısmında, sessiz kitabın metin içermesi durumunda “neredeyse sessiz kitap” adlandırmasının tercih edildiği görülmektedir.

Sessiz kitaplar ve geleneksel resimli kitaplar benzer özellikler taşıyor olsa da birbirinden çok farklı edebi türlerdir. Geleneksel bir resimli kitap, planlanmış bir hikâyeyi doğrudan aktarmaktadır. Sessiz kitaplarda ise okuyucu, tek bir kitaptan farklı hikâyeler çıkarabilmektedir. Bu durum üzerindeki en büyük etken, sessiz kitapların metin içermemesidir (Nodelman, 1988: 186). Resimli kitap türleri çatısı altında konumlandırılan sessiz kitaplarda herhangi bir yazı bulunmaksızın hikâye yalnızca görsellerle anlatılmakta ve görsellerin nasıl değerlendirileceği konusunda okuyucunun hayal gücü tamamen serbest bırakılmaktadır. Hayal gücü, görsel anlatıları okuma ve anlamlandırma sürecinin önemli parçasıdır. Sessiz kitap okuyucusu, anlatının oluşumuna aktif olarak katılmaktadır. Sessiz kitapların sahip olduğu açık uçlu anlatım ve belirsizlik, okuyucuların çeşitli kişisel yorumlarını oluşturmaya ve olasılıklar içinde kendi hikâyelerini oluşturma fırsatı sunmaktadır (Serafini, 2014: 26).

Sessiz kitaplar, 1960’lı yıllardan itibaren edebi türler arasında belirgin bir yer edinmiştir. Sessiz kitap örnekleri yıllar içinde gelişerek, anlatıların içeriği ve karakterlerinin gelişim sürecinde değişimlerle okuyucuların bu edebi türle olan bağıntı arttırmıştır (Crawford ve Hade, 2000: 66). Sessiz kitapların sayısı, son 30 yılda şaşırtıcı seviyede artış göstermiştir. Bireysel yazar-illüstratörler ve yayın evleri tarafından

üretimi desteklenerek, çok sayıda sessiz kitap okuyucuyla buluşturulmuştur (Dowhower, 1997: 71).

Sessiz ve neredeyse sessiz uyarlamalar, aslında önceden hazırlanmış kurgusal hikâyelerin grafik versiyonlarıdır. Oluşturulan dilin tamamen görsellerle aktarılması sonucu birtakım değişiklikler yaşanmıştır. Kurgusal hikâye ve sessiz kitap anlatısı arasında hikâyenin uzunluğu, vurgusu ve anlatı yapısı gibi farklılıklar olmaktadır. Bu hikâyeler, dayandıkları orijinal metnin bilinmemesi durumunda tamamen anlaşılamaz. Bu sebeple sessiz kitaplar, okuyucuya daha önce başka kaynaklardan fikir sahibi olduğu bir hikâyeyi yeniden hatırlamaya davet eden resimli kitap örnekleridir. Orijinal metin hakkında ön bilgi sahibi olmadan, okuyucu çoğunlukla hikâyeyi bütünüyle anlayamaz veya önemli bilgiler eksik kalmaktadır (Bosch, 2017: 191). Bu tür kitaplar yalnızca çocuklara hitap etmekle kalmaz, aynı zamanda genç ve yetişkin okuyuculara da seslenmektedir. Bu sebeple sessiz anlatı, çeşitli düzeylerde farklı okuyucular tarafından birbirlerine sözlü olarak ifade edilebilmektedir (Nikolajeva ve Scott 2006: 9, 21).

Sessiz kitapların yayımlanmasındaki artışın yanı sıra, sessiz kitapları türleri büyük ölçüde genişleyerek okuyuculara ya da izleyicilere çok çeşitli seçenekler sunmaktadır. Buna rağmen çoğu araştırmacı ve eğitimci, sessiz kitapların tanımını oldukça sınırlı tutmuştur. Sessiz kitapların kullanımını savunan ilk makalelerin ortaya çıktığı 1970'lerden itibaren sessiz kitaplar çoğunlukla “resimli kitaplar” türü altında değerlendirilmiştir. Bu kitap türünde hikâye, tamamen görseller aracılığıyla aktarılmaktadır (Dowhower, 1997: 67).

Sessiz kitapların karakteristik özellikleri, zengin görsel dil kullanımıyla birlikte gelmektedir ve görsel edebiyatı (yorumlama ve hayal gücü geliştirme), sosyal edebiyatı (toplumsal grupların özelliklerini ve beklentilerini öğrenme) ve kelimeleri (okuma ve yazma dilini öğrenme) bir araya getirmektedir (Ghosh ve Laird, 2011: 3). Sessiz kitaplar, genellikle çizgi filmlerin hızlı ritmine sahip olmayan, ancak her sayfa çevrilmesiyle birlikte sahnelerin değiştiği, dönüşümleri ve hareketleri erken çocuklukta bile anlaşılabilir hale getiren nadir bir görsel hikâye sunan dizilerden oluşmaktadır (Terrusi, 2018: 881).

Okuma, aktif, yapıcı ve anlam oluşturma süreci olup görsel algıyı da içermektedir. Gestalt Psikolojisi'ne göre bu algı, düşünceyle iç içe olan ve dolayısıyla

anlam oluřturmanın bir parçası olan bir süreçtir. (Schwarcs, 1988: 30). Sessiz kitapların kullanımıyla, okuma-yazma seviyesi düşük veya okuma-yazma bilmeyen bir ebeveyn, görsel hikâyenin bağlamsal ipuçları aracılığıyla bir anlatı oluřturabilmektedir (Morris, 2007: 33). Bu durum, ebeveyn ve çocuk arasında zengin bir deneyim paylaşılmasına olanak sağlamaktadır. Sessiz kitaplar, görsel okuryazarlık, kültürel okuryazarlık ve yazılı metinle okuryazarlığı birleřtirmekte ve bu bağlantılar aracılığıyla okuma becerilerinin gelişimini desteklemektedir (Jalongo ve diğeri, 2002: 167).

Sessiz kitaplar metin içermeyen, yalnızca resimler aracılığıyla hikayeler anlatan ve mesajlar veren bir edebi tür olması, bu kitap türüne yüklenen anlamların sınırsız olmasını sağlamaktadır. Sessiz kitapları okuyan çocuk ya da yetişkin her birey, sahip olduđu hayal gücü ve yaratıcılık özellikleri doğrultusunda kitaplardaki resimlere birbirinden farklı anlamlar yükleyebilmektedir. Sessiz kitapların metin içermemesi, bu tür için herhangi bir eksiklik olmanın aksine; sessiz kitapların, sınırlandırılmamış, zengin anlamlar aktarabilen eserler olmasına imkân oluřturmaktadır (Terrusi, 2018).

Sessiz kitaplar, her yařtan okuyucu için sonsuz yorumlama olasılıkları sunmaktadır. Özellikle küçük yařtaki okuyucular, geçmiş deneyimlerini hikayedeki görsellerle ilişkilendirerek, sessiz kitaplardan çeřitli anlamlar çıkarabilmektedir. Sessiz kitaplar, çocukların yaratıcı performanslarının gelişimine katkı sađlayan bir araç niteliđi de taşımaktadır. Küçük yařtaki okurlar, sessiz kitaplardaki görsel anlatıları çözümleyerek, görsel iletişimlerini, gözlem becerilerini, okuma yeteneklerini geliřtirebilmektedir (Yang ve diğeri, 2016: 5). Çocuklar için hazırlanmış sessiz kitap örnekleri, kültürel aktarımlara destek vermekte ve farklı toplumların görsel anlatılar ile iletişim kurabilmesine olanak sağlamaktadır. Sessiz kitaplar, dil sınırlarının ötesine geçerek kültürler arasın iletişimi teřvik eden araçlar olmuřtur (Terrusi, 2018: 881). Sessiz kitapların bu özellikleri, üstün yetenekli, otizimli ya da duyma engelli çocukların diğeri edebi türlerde karřılařabileceđi sınırları, yalnızca görseller aracılığıyla sessiz bir anlatım ve sonsuz yorumlama olasılıklarıyla ortadan kaldırmaktadır (Arizpe, 2013).

Akademisyen Huriye Çolaklar (2019: 65), Türkiye’de sessiz kitap içeren kütüphaneler özelinde Bartın İl Halk Kütüphanesi’nin dikkat çektiđini belirtmiş ve kütüphanede yer alan sessiz kitapların özellikle de okul öncesi dönemdeki çocuklar için önemli olduđunu vurgulamıştır. Yine Çolaklar, çocuklara yönelik olarak interaktif

ve sessiz kitapların sayıca artması gerektiğinin altını çizmiştir. Erken dönem çocuk kitaplarında illüstrasyon kullanılmamaktaydı. Çocuk kitaplarının eğitici olması gerektiği fikri benimseniyordu. Görsel anlatıların, metin kadar bilgilendirici ve eğitici olabildiği düşüncesinin kabul görmesi ve gelişimi uzun bir süre devam etmiştir. Çocuklar yönelik sessiz kitap üretimi, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren yayın evleri ve yazarlar tarafından desteklenmeye başlamıştır. Gazetelerde bulunan resimler, çizgi romanların ve sinemanın etkisiyle, sanatçılar sadece görsellerin hikâyeyi aktardığı anlatılar yaratmaya başlamışlardır. İllüstrasyonlar hikâyeyi desteklemenin ötesine geçip, doğrudan hikâyeyi anlatır duruma gelmiştir (Houp, 2003: 1).

Resimli kitaplar ve bu başlık altında yer alan sessiz kitaplar, gerçekliği yansıtan görüntüler uyandırmaktadır (Hernández ve diğerleri, 2016: 235). Ders kitaplarının aksine sessiz kitaplar, okuyucuların resimleri yorumlamasını ve anlam çıkarmasını gerektirmektedir. Dünya genelinde, keyif amacıyla okuma alışkanlığı giderek azalmaktadır. Bu durumda, sosyal medyanın insanlar üzerindeki hakimiyetinin büyük bir etkisi vardır. Özellikle gençler olmak üzere birçok insan, çevrimiçi ortamda daha fazla zaman harcarken okuma zamanını azaltmaktadır. Bazı kişiler ise, özellikle sürekli okuma sırasında odaklanamama veya ilginin azalması nedeniyle, tamamen metin içerikli kitaplarla ilgilenmede motivasyon eksikliği yaşamaktadır (Sembiring ve Sinulingga, 2016). Sessiz kitaplar, ilgi çekici ve özgün bir türdür. Sessiz kitapların yalnızca görseller aracılığıyla yaptığı anlatım, okuyucuların katılımını ve konsantrasyon seviyelerini arttırmaktadır. Çoğu insan, görsel sanatları sergilemedeki yalın aktarımı ve etkinlikleri nedeniyle geleneksel metin tabanlı kitaplar yerine sessiz kitapları tercih etmektedir (Terrusi, 2018: 883).

Sessiz kitaplar, isteksiz okuyucuları zevk için okumaya teşvik etmek amacıyla tercih edilebilen bir edebi türdür. Sessiz kitapların okuyucularla etkileşime geçerek, bu türün okuyucularının konsantrasyon seviyelerini arttırmaktadır. Geleneksel metin içerikli kitaplarda bir kişinin birçok sayfa metin okuması gerektiği halde, sessiz kitapları okumak için bir okuyucunun yapması gereken tek şey illüstrasyonlara bakmak ve onları yorumlamaya çalışmaktır (Serafini, 2014: 25). Sessiz kitaplar, görsellerle hiyerarşik ilişki içindedir ve okuyucu kitabı incelemeye başladığında, genellikle ilk sayfadan son sayfaya kadar konsantre olmasını sağlamaktadır (McGillicuddy, 2018: 113).

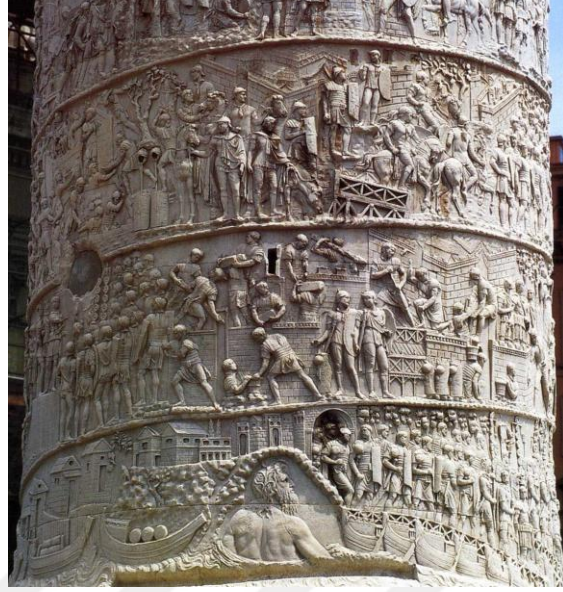
2. Sessiz Kitabın Tarihi

Akademisyen John Warren Stewig, geçmişte yaşanan günlük olaylar, felaketler, askeri baskınlar gibi durumların mağara resimlerine aktarılmasının yanı sıra, daha yakın zamanda dini hikayelerin döşeme ve vitray gibi eserlerde yansıtılmasının, sessiz kitapların temelini oluşturabileceğine değinmektedir (Stewig, 1988'den akt: Dowhower, 1997: 65). Etrüsk ve Roma sanatındaki örneklerden; mezar çömlekleri, sütunlar, duvar kabartmaları ve mermer oymalı tabutlarda da benzer sessiz anlatılar bulunmaktadır (Brilliant, 1984: 15).

Klasik Antik Çağ döneminde okuma-yazma bilen insan sayısının oldukça az olmakta ve retorik aktif olarak kullanılmıştır. İletişimde, görsel işaretler ikincil düzeyde önemli bir araç olmuştur (Brilliant, 1984: 15). Buna rağmen insanlık tarihi boyunca illüstrasyonlarla görsel ifade ihtiyacı, yaşam izleri olan her yerde kendini göstermektedir. Bu sessiz anlatı türü, iletişimin farklı bir aracı olarak tarihte kalıcı izler bırakmıştır. Sessiz anlatılar o dönemin izlerini taşıyan bilgi verici kaynaklar olması ve evrensel düzeyde anlaşılabilirliği yönünden, güçlü bir iletişim aracı olmuştur.

Sessiz kitapların, ayırt edici en önemli özellikleri arasında metin içermeden, sıralı görseller aracılığıyla hikâye anlatımları yapması yer almaktadır. Bu anlatı şeklinin en kapsamlı kullanıldığı eski dönem eserlerini ele aldığımızda, Trajan Sütunu göz ardı edilemeyecek yapılar arasındadır. Sütunun gövdesi tamamen kabartmalarla kaplıdır. Sütunun üzerindeki kabartmalar, 155 farklı sahneden oluşur ve sahneler yan yana geldiğinde yaklaşık 200 metrelik bir hikâye dizisi oluşturmaktadır. Kabartmalardaki sahnelerde 2662 figür bulunmaktadır. İmparator Trajan'ın tasvirlerine ise sütunda 58 kez yer verilmiştir. Trajan'ın yer aldığı sahnelerde, Daçya halkına merhamet gösterişi ve lider yönünün vurgusu ön plandadır. Trajan Sütunu, İmparator Trajan'ın M.S. 101-106 yılları arasında yapmış olduğu Daçya seferlerinin zaferini temsilen yapılmıştır. Genel bakışta kabartmalarda, Roma ordusunun hazırlıkları, sefer süreci ve sonrası ele alınmıştır. Sessiz kitaplardaki kullanıma benzer şekilde, sahneler yalnızca kabartmalardan oluşan görsellerle anlatı sunulmuş ve metinsel ifadelere yer verilmemiştir. Sessiz kitabın sayfalarına benzer nitelikte

birbirine yakın ölçekte bölünen sahneler kullanılmasıyla da sessiz kitaba yakın izlenimler sunmaktadır. (bkz. Görsel 1)



Görsel 1: Trajan Sütunu, M.S. 1. yy

Türkiye’de bilinen örnekler arasında Sidamara Lahdi yer almaktadır. Konya yakınlarında Sidamara antik kentinde bulunan bu lahit, Roma İmparatorluğu’nun Anadolu’daki zengin heykeltıraşlık mimarisinin en görkemli çalışmalarından biridir. Otuz iki tonluk ağırlığıyla dünyadaki en ağır lahit olarak bilinmektedir. Lahdin yüzeyinde, sembolik sahneler ve özenle işlenmiş mitolojik figürler bulunmaktadır. Mitolojik tanrılar, kahramanlar ve günlük yaşamdan sahneler içeren kabartmalara yer verilmiştir. Lahitteki tasvirlerde baskın olarak Yunan-Roma mitolojisinden esintiler içermektedir. Kahramanlık hikayeleri, tanrıların insanlarla etkileşimi ve ahiret hayatı göndermeleri yapılmıştır. Sidamara Lahdi’nde, sessiz kitaplarda olduğu gibi görsellerin yan yana dizilimi bir hikâye örüntüsü oluşturur. Sahneler okuyucu ya da izleyicinin zihninde bir anlatı canlandırmaktadır. Gutter (beyaz boşluk) yerine temsil oluşturan taş yüzeylerdeki geçişler hikâyenin devamlılığını sağlar. Panellerden birinde kahramanlık öykülerinin betimlemesine yer verilirken, diğerinde tanrıların gözetiminde huzurlu bir ölüm sonrası yaşam tasvir edilmektedir. Dönem izleniminde örnek bir yaşam ve bunun ödüllendirilmesi gibi tematik sıralamalar içeren bir anlatı oluşturur. (bkz. Görsel 2)



Görsel 2: Sidamara Lahdi, M.S. 3. yy

Sessiz kitaplar veya örneği veren Sidamara Lahdi incelendiğinde, sözlü bir açıklama içermeden izleyici veya okuyucunun zihninde bir hikâye oluşturmaya yönünden benzerlik göstermektedir. Lahitte bulunan figür ve sahneler, izleyicinin aktarılan mitoloji hakkındaki bilgi seviyesi ve sezgi gücüyle anlam kazanmaktadır. Sessiz kitapların kültürel sınırların ötesine geçerek, Sidamara Lahdi de evrensel mitolojik ifadeler kullanarak toplumsal ve manevi değerlerini sessiz bir anlatıyla sunar. Destekler nitelikte akademisyen Maria Nikolajeva, bu tür görsel anlatıların sahip olduğu ayrıntı zenginliği ve okuyucunun sonsuz yorumlama olasılığı nedeniyle son derece karmaşık olabilir, ayrıca eserin yorumlanması ve anlaşılması üzerine ön becerileri olan aktif bir okuyucu gerektiğini belirtmektedir (Nikolajeva, 2010: 32). Sessiz kitapların temellerini oluşturan bu eserler, zaman içinde taşınabilir yüzeylere aktarılmış, gelişmiş ve yakın tarihte yaygınlaşan sessiz kitap türüne ilham olmuştur.

Akademisyen David Beronä göre, 20. yüzyılın başlarında sessiz sinema ve çizgi romanların insanlar tarafından büyük bir hevesle karşılanması, ilerleyen süreçte sessiz kitapların yaygınlaşmasına zemin hazırlamıştır. Birinci Dünya Savaşı sonrası Avrupa’da sanatçılar, sıradanlık ve doğallıktan uzaklaştığı yeni deneyimlerin arayışı içinde olmuşlardır. Bu dönem sessiz kitap türünün, edebi eserler arasındaki kalıcı yerini alması için uygun bir zamandı. Sessiz kitaplar, sanatın halka sunulma şekline yenilikler getirmiştir. Sessiz kitaplar, sanatı galerilerden bağımsız bir şekilde, kitaplar aracılığıyla tüm okuyucularla buluşturmuştur. Sessiz kitap türünün ilk sanatçısı,

kariyerini Birinci Dünya Savaşı sırasında barış yanlısı gazete olan *La Feuille* için siyasi karikatürist olarak sürdüren Frans Masereel'dir (Beronä, 1999: 90).

Frans Masereel'in, 1918 yılında sessiz kitap türü altında yayımlanan ilk eseri olan "*Passion eines Menschen*" isimli sessiz kitabı, ahşap gravürlerle oluşturulmuş 25 farklı illüstrasyon içeren çalışmasıdır. Bu sessiz anlatıda, sanayileşmiş bir toplumda işçi sınıfına karşı yapılan adaletsizliği öncü olarak protesto eden genç bir adamın yaşamına değinilmektedir. Birinci Dünya Savaşı sonrası Almanya'daki toplumsal huzursuzluklardan doğmuştur. Masereel'in bu erken dönem sessiz kitap çalışmasında, ana karakterin bir kitle ayaklanmasına öncü olma umudu ve sonrasındaki hayal kırıklığına değinilir (Willet, 2005: 124). (bkz. Görsel 3)



Görsel 3: Frans Masereel, *Passion eines Menschen* sessiz kitabı, 1918

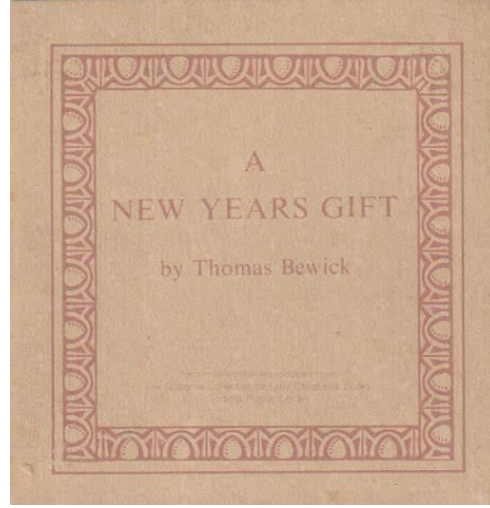
Frans Masereel'in, kısa bir süre sonra 1919 yılında yayımlanan "*Mon Livre d'Heures*" isimli sessiz kitabı, ahşap gravürlerle oluşturulmuş 167 farklı illüstrasyon içermektedir. Masereel'in, *Mon Livre d'Heures* ve *Passion eines Menschen* sessiz kitapları, kendisinden sonra sessiz kitap türünde üretimler yapan sanatçılara ilham olmasının yanı sıra, savaşların devam ettiği süreçte 100.000'den fazla baskısının satış yapmasıyla da ön plana çıkmaktadır. Frans Masereel'in stiline, dışavurumcu sanatın etkileri, ahşap gravür tekniğinin kullanımını, sosyalist temaların merkeze alınışı ve sembollerin basit ama etkili işlenişi bir şekilde gözlemlenmektedir.

“*Mon Livre d'Heures*” isimli sessiz kitap, otobiyografik unsurlar taşımaktadır. Sıradan bir insanın büyük bir metropole gelişinin ardından yaşadığı neşe, üzüntü, tatmin, sıkıntı ve öfke gibi duyguları aktarır. Bu ahşap baskı roman, geniş bir okur kitlesine ulaşmış ve eleştirel anlamda da başarılı olmuştur. Bu sessiz kitap çalışması, Frans Masereel’in hazırlamış olduğu tüm eserler içinde en uzun ve en popüler çalışması olmuştur (Willet, 2005: 124). (bkz. Görsel 4)



Görsel 4: Frans Masereel, *Mon Livre d'Heures* sessiz kitabı, 1919

Beronä, sessiz kitap türünün ilk örneği olarak Frans Masereel’in 1918 yılında yayımlanan *Passion eines Menschen* isimli sessiz kitabı olduğu fikrini öne sürmüştür (Beronä, 1999: 90). Bu düşünceden farklı olarak Dowhower, sessiz kitap türünün ilk örneğinin, Thomas Bewick’in 1777 yılında yayımlanan *A New Year’s Gift: For Little Masters and Mises* isimli sessiz kitap olabileceğine değinmektedir (Dowhower, 1997: 65). (bkz. Görsel 5)



Görsel 5: Thomas Bewick, A New Year's Gift sessiz kitabı, 1777

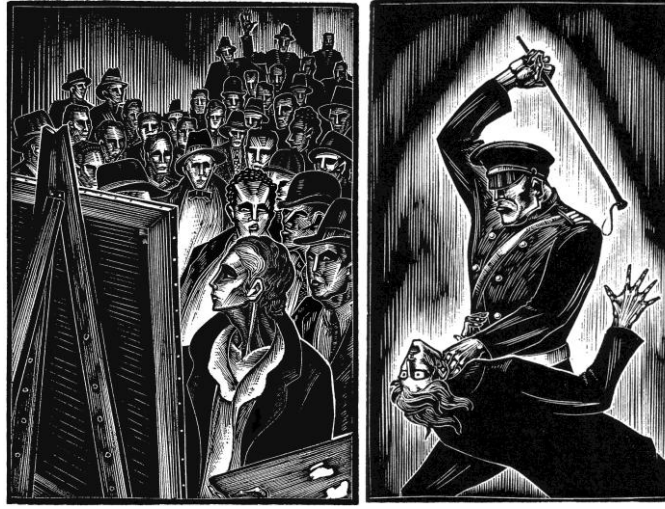
Thomas Bewick'in *A New Year's Gift: For Little Masters and Misses* adlı eseri, ilk kez 1777'de yayımlanmıştır. T.Saint tarafından W. Charnley için özel olarak basılmıştır. Bu kitap, herhangi bir metin içermeyen ve dekoratif bir formda sunulmuştur. Thomas Bewick'e ait bir dizi ahşap oyma gravürden oluşmaktadır (Alderson, 2021: 100). *A New Year's Gift* eseri, kare sayfalar ve otuz bir gravürden oluşmaktadır. Bu kitapta, Thomas Bewick'in erken dönem gravür çalışmalarından, dikkate değer örnekler yer verilmiştir. Eserdeki gravürler, her yaprağın sadece tek bir yüzünde yer almakta ve herhangi bir metin içermemektedir. Gravürler arasında, *Kırmızı Başlıklı Kızın Masalı*'na ait altı adet illüstrasyon bulunmaktadır (Hugo, 1868: 6). Antikacı ve baskı koleksiyoneri Thomas Hugo'nun koleksiyonunda, en çok Thomas Bewick'in ahşap gravür baskıları bulunmaktaydı. *A New Year's Gift* sessiz kitabında yer alan, *Kırmızı Başlıklı Kız Masalı*'na ait altı adet illüstrasyonun, orijinal kalıpları da bu koleksiyon içinde bulunmaktaydı (Hugo, 1868: 7). (bkz. Görsel 6)



Görsel 6: Thomas Bewick, *A New Year's Gift* sessiz kitabı, 1777

Bu bağlamda sessiz kitabın ilk örneğinin Thomas Bewick'in *A New Year's Gift* adlı eseri olduğunu söyleyebiliriz. Beronä'nın, Frans Masereel'in eserlerine özellikle değinmesinin sebebi, Frans Masereel'in sessiz kitaplarının, bu edebi tür kapsamında yayımlanan eserlerin artışıdaki etkisi olduğunu söyleyebilmekteyiz. İçinde bulunduğu dönem baz alındığında, Masereel'in sessiz kitapları, çok sayıda satış yaparak okuyucuyla buluşmuş ve ardından gelen süreçte başka sanatçılara, bu edebi tür kapsamında yayımlar yapmaya teşvik etmiştir.

1920'ler ve 1930'larda karmaşık ve sıra dışı sessiz kitap örnekleri yayımlanmıştır. Bu eserler içinde, Lynd Ward'ın 1929 yılında yayımlanan *Gods' Man* isimli sessiz kitabı ön plana çıkmaktadır. Şeytana ruhunu satma teması, bu sessiz kitapta baskın olarak vurgulanmaktadır. (Dowhower, 1997: 66). Ward'ın *Gods' Man* isimli sessiz kitabı, 139 farklı ahşap gravür baskıdan oluşmaktadır (Spiegelman, 2010). Bu eserde, siyah beyaz sahneler yer almaktadır. Her sayfada tek bir illüstrasyonun bulunduğu sıralı bir anlatı kullanılmıştır. Şehrin yozlaşmasını vurgulamak için, karanlık bir tema kullanılmıştır. Bu kullanımın, şehirden uzaklaşılan sahnelerde daha az kullanılarak sessiz anlatıya destek verilmiştir. (bkz. Görsel 7)



Görsel 7: Lynd Ward, Gods' Man sessiz kitabı, 1929

Amerikalı illüstratör Lynd Ward, Almanya'ya ahşap oymacılığı üzerine eğitim almak için geldiği dönemde, Avrupa büyük bir ün yakalamış olan Frans Masereel ve Masereel'in eserlerinin etkisinde sessiz kitap yayımlarına başlayan illüstratör Otto Nückel'in çalışmaları ona ilham olmuştur (Spiegelman, 2010). Ward, *God's Man* sessiz kitabıyla dört yıl içinde altı baskıda 20.000'den fazla satış yapmıştır. Ward, Masereel'den farklı olarak çalışmalarını Amerika'da yayımlamıştır. Sessiz kitaplar, Amerika'da da eleştirmenler ve okuyucular tarafından ilgiyle karşılanmıştır. Ancak zaman içinde bu edebi türe ilgi azalmış ve Ward, Nückel, Milt Gross, James Reid, William Gropper gibi yazarlar tarafından yayımlanan sessiz kitaplar, *Gods' Man* ve *Mon Livre d'Heures* gibi başarılar elde edememiştir (Beronä, 1999: 95).

Okuyucuların sessiz kitap türüne olan ilgisi, 1930-1960 yılları arasındaki süreçte yoğun bir şekilde azalmıştır. Ancak üretken bir grup illüstratörün, 1960'lı yılların sonlarında yayımlamış olduğu eserler, yeniden sessiz kitaplara olan ilginin artmasına sebep olmuştur. 1967-1968 yılları arasında yayımlanmış olan; Mercer Mayer'in *A Boy, A Dog and A Frog*, John Goodall'ın *The Adventures of Paddy Park*, Eric Carle'in *1,2,3 to the Zoo*, Fernando Krahn'ın *Journeys of Sebastian* ve Martha Alexander'ın *Out! Out! Out!* sessiz kitapları, eleştirmenler ve okuyucuların odaklarının bu edebi türe yeniden yönelmesine katkıda bulunmuştur. 1970'li yıllardan itibaren akademisyenler tarafından sessiz kitaplar kapsamında akademik çalışmalar yapıldığı görülmüştür (Dowhower, 1997: 66). (bkz. Görsel 8)



Görsel 8: Mercer Mayer, A Boy A Dog and A Frog sessiz kitabı, 1967

Sessiz kitaplar, 1960'lı yılların sonlarından itibaren ebedi türler arasında kalıcı bir yer edinmiştir. Günümüzde de illüstratörler tarafından tercih edilen bu kitap türünün birçok farklı ülkede yayımlanan örneklerini görmek mümkündür. Metin içermeyen, yalnızca görsellerle anlatı sunan bu edebi eserler; dil ve iletişim sınırlarını ortadan kaldıran bu kitap türüne ilgi duyan, herhangi bir coğrafyada yaşayan birçok yazar ve okuyucu arasında hızlı etkileşimler kurmuştur.

Sesiz kitap üreten ödüllü illüstratörler arasında Quentin Blake, Tord Nygren, Suzy Lee, Shaun Tan, Bill Thomson, Mitsumasa Anno, Shirley Hughes, Raymond Briggs, Juan Gedovius, Istyan Banyai gibi farklı ülkelerden sanatçılar yer almaktadır. Amerikan çocuk resimli kitapları için en yüksek onur olan Caldecott Madalya'sını kazanan, yedi sessiz kitap bulunmaktadır. David Wiesner'in 1991 yılında "*Tuesday*" isimli sessiz kitabı, bu ödülü ilk kazanan sessiz kitap olmuştur. (bkz. Görsel 9) "*Tuesday*" sessiz kitabının sonrasındaki kısa süreçte aynı ödülü kazanan farklı sessiz kitap örnekleri bulunmaktadır. Chris Rashka'nın 1993 yılında yayımlanan "*Yo! Yes?*", David Shanonn'un 1998 yılında yayımlanan "*No, David!*", Barbara Lehman'ın 2004 yılında yayımlanan "*The Red Book*", David Wiesner'in 2006 yılında yayımlanan "*Flotsam*", Jerry Pinkney'in 2010 yılında yayımlanan "*The Lion and The Mouse*", Chris Rashka'nın 2012 yılında yayımlanan "*A Ball for Daisy*" sessiz kitapları, Caldecott Ödülü'nü kazanan diğer sessiz kitap eserleridir (Arizpe, 2013, 170). Peter Van den Ende'nin 2020 yılında yayımladığı "*The Wanderer*", John Hare'ın 2020 yılında yayımladığı "*Field Trip to Ocean Deep*", Pete Oswald'ın 2020 yılında yayımladığı "*Hike*", Aaron Becker'ın 2023 yılında yayımladığı "*The Last*

Zookeeper” ve 2024 yılında yayımladığı “*The Tree and the River*” sessiz kitapları, bu türün yakın süreçte yayımlanan örneklerindendir.



Görsel 9: David Wiesner, Tuesday sessiz kitabı, 1991

3. Sessiz Kitaplarda Tasarım Öğeleri

Sessiz kitaplar, metin içermeyen yalnızca görselle aracılığıyla hikâye aktarımı yapan bir edebi türdür. Hikâyeyi oluşturan görseller, okuyucunun hayal gücünü harekete geçiren ve anlam oluşturma sürecini kolaylaştıran niteliktedir. Bu kitaplar metin içermediği için tüm anlatıyı oluşturan tasarım öğeleri, hikâyenin parçası olmakla birlikte okuyucu ve hikâye arasındaki öncelikli iletişim aracı olmaktadır. Tasarım öğelerinin her bir elemanı, görsel anlatıyı kuvvetlendirmekte ve okuyucu için ipuçları sunmaktadır.

Sessiz kitaplar, onu oluşturan görsel unsurlar aracılığıyla her yaş grubundan ve farklı kültürlerden birçok okuyucunun görsellerden yakın anlamlar çıkarabilmesine imkân tanımaktadır. Çizgi, renk, biçim ve şekil, doku, perspektif, ışık ve gölge, boşluk, hareket ve ritim, süreklilik ve geçişler gibi görsel anlatıyı oluşturan tasarım öğeleri, okuyucuya olay örgüsü, zaman akışı, duygular ve atmosferi aktarmakta önemli bir rol oynamaktadır.

3.1. Çizgi

Sessiz kitaplarda çizgiler, hikâyenin duygusal tonunu ve hareketini yönlendiren önemli araçlardır. Çizgiler, okuyucuya karakterlerin ruh halleri, çevrelerini, hikâyenin temposu ve eylemlerin vurgusunu iletme için kullanılır. Çizgilerin

kıvrımlı, akıcı, keskin olması ve çizgilerin hareket yönü, görsel anlatının duygusunda belirleyici sınırlar oluşturmaktadır. Çizgiler duygu ve düşünceleri aktarabilen pek çok niteliğe sahiptir. Ritmik, kuvvetli, enerjik, gerilimli, zarif, denetleyici, incelikli ve dinç olabilirler (Wigan, 2012: 64).



Görsel 10: Gabrielle Vincent, A Day, A Dog, 1982

Çizgi, nesnelerin kesişen yüzeylerini, ara kesitlerini ve bunların oluşturduğu sınırları ifade etmektedir (Seylan, 2005: 114). Noktaların belirli bir yön üzerinde hareketinden, sıklaşarak yan yana dizilimden oluşmaktadır (Akçadoğan, 2006: 63). Çizgi, hareket halinde bir ucun oluşturduğu izdir. Doğada çok az miktarda düz çizgi bulunmaktadır. Çizimde uygulanan dış hat, biçimi kapatan ve bir sınır oluşturan hayali bir öğedir (Wigan, 2012: 64).

Düz ya da kıvrımlı, kalın ya da ince, sürekli ya da kesik, grenli ya da keskin özelliklere sahip olabilmektedir. İki görsel unsur arasına konulacak bir çizgi, izleyiciye bunları optik olarak ayırması gerektiğini bildirmektedir. Çizgiler, karakterine ve konumlarıyla ilişkili olarak bazı mesajlar da iletmektedirler: Yatay Çizgi: Durgunluk, Düşey Çizgi: Saygınlık, Diyagonal Çizgi: Canlılık, Kıvrımlı Çizgi: Zarafet (Becer, 2015: 56). Çizgilerin düz, kırık, eğri, yatay, dikey, diyagonal, ince ve kalın kullanılmasının farklı etkileri vardır. Çizgilerin çeşitli kullanımlarıyla ton farklılığı, derinlik, sınır ve doku gibi görsel etkiler oluşmaktadır. Yumuşak, kararsız, agresif, istikrarlı, dinamik, durağan gibi psikolojik etkilerin temsilde de çizgi kullanılmaktadır. Çizgi hem somut hem de soyut bir anlatım gücüne sahiptir (Demircioğlu, 2016: 23).

3.2. Renk

Sessiz kitaplarda renkler, görsel estetik sunmakla beraber hikâyenin duygu ve atmosferini yaratmada önemli bir unsurdur. Sessiz kitabı oluşturan illüstrasyonlarda kullanılan renk paleti, okuyucunun sahneler arasında hissettiği duygusal yolculuğa yön vermektedir. Aktarılmak istenen duyguya yönelik kontrastlı renkler, pastel renkler, sıcak ve soğuk tonlarda renkler tercih edilebilir. Sessiz kitapta vurgulanmak istenen önemli duyguların ritmini, renklerde kullanılan geçişler etkilemektedir. Renkler, sessiz kitaptaki metin eksikliği dolduran, okuyucu üzerinde psikolojik etkilere sahip, anlatı gücünü arttıran önemli bir araçtır.

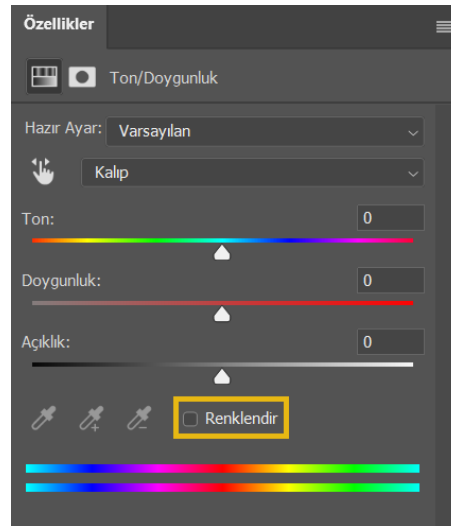
Teknik olarak üç ana renk pigmenti bulunmaktadır. Bunlar; kırmızı, sarı ve mavi renklerdir. Renklerin birbirleri arasındaki karışımlarla çok sayıda renk elde edilebilmektedir. Renklerin temel var oluşunu ışık sağlamaktadır. Bazı renkler kişisel, bazı renkler ise genelleşebilir duygular yaratmaktadır (Becer, 2015: 57). Sıcak renkler okuyucuyu canlandırmakta ve neşelendirmektedir. Soğuk renkler ise yatıştırıcı ve dinlendirici etkiye sahiptir. Soğuk renklerin baskın kullanımı okuyucuda kasvetli, cansıkıcı bir etki yaratabilmektedir. Benzer şekilde sıcak renklerin baskın kullanımı şiddete yöneltebilir. Renklerin kültürel açıdan da farklı çağrışımları bulunmaktadır. Sarı ve özellikle altın sarısı Doğuda kutsal bir renk olarak kabul görürken, Batıda ise korkaklığın ve ihanetin simgesi olarak kabul görmektedir (Becer, 2015: 59). Kültürel kodların renk çağrışımlarındaki etkisi ve hedef kitlenin, sessiz kitaptaki illüstrasyonların renk seçimlerine yansıyabileceğini söylemek mümkündür.



Görsel 11: John Hare, Field Trip to the Ocean Deep, 2020

Renk, ışığın insan gözünün algılayabildiği değişik dalga boylarının her birine verilen isimdir. Renk, kontrol edilebilecek ve değiştirebilecek üç ana özelliğe kadar indirgenmektedir. Bunlar renk özü, doygunluk ve parlaklıktır. Renk özü, yalnızca bir renge ait olan ve onu diğer renklerden gözümüzle ayırmamıza yardım eden özelliğe verilen isimdir. Renk özleri, gözle görülebilen ışığın çeşitli dalga boylarıdır. Doymunluk, bir rengin saflık düzeyini bildirir ve resmin içindeki grinin yoğunluk düzeyiyle ifade edilmektedir. Tam doymun rengin içinde hiç gri yoktur ve bu tür renkler canlı ya da parlak gibi sözlerle tanımlanmaktadır. Bir rengin doymunluk değeri azaldıkça içindeki grinin yoğunluğu artış ve renkte boğuklaşma gözlemlenmektedir. Parlaklık, bir rengin koyuluğunun derecesini anlatmakta kullanılmaktadır. Bir rengin parlaklığı o rengi değişik miktarlarda beyaz ya da siyahla karıştırarak değiştirilmektedir (Ambrose ve Harris, 2010: 193).

Genellikle bu üç ana özellik, sessiz kitabın dijital uygulamalarında karşımıza çıkmaktadır. Bilgisayar destekli, illüstrasyon aracı görevi gören programlarda, renk seçimimizi kolaylaştırma amacıyla sıkça kullanılmaktadır. Tanımlamalarından yola çıkarak bu yaklaşımlar, geleneksel tekniklerle sessiz kitap hazırlama sürecinde renk paleti oluşturmamıza da rehber görevi görmektedir. Benzer temeller üzerine inşa edilmiştir. (bkz. Görsel 12)



Görsel 12: Photoshop'ta renk dengesi paneli

Nesneler ışığı nasıl soğurduklarına ya da yansıtıklarına bağlı olarak gözde farklı duyular yaratır. Renk kullanımı, renge bakan kişinin vereceği psikolojik ve duygusal tepkileri yoğunlaştırır, algılarını açar, kültürel ve sembolik çağrışımlar yapar. İllüstratör, yazar Mark Wigan, renklerin yaptığı çağrışımları aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

Bayrak kırmızısı: Heyecanlı, dinamik, dramatik ve saldırgan.

Çingene pembesi: Tutkulu, şaşıla ve dikkat çekici.

Turuncu: Eğlenceli, parlak ve canlı.

Parlak sarı: Umut dolu ve neşeli ama aynı zamanda yalancı ve korkak.

Çikolata: Diri, dayanıklı ve lezzetli.

Eflatun: Kadınsı, rafine, kibar ve zarif.

Lavanta: Çiçeksi, nostaljik ve alışılmamış.

Mor: Şehvetli, fütüristik ve kuşatıcı.

Mürdüm: Dolgun, doymuş, sofistike ve benzersiz.

Elektrik mavisi: Dinamik, ilginç, cesur ve heyecan verici.

Lacivert: Güvenilir, emin, geleneksel ve daimî.

Bebek mavisi: Şirin, genç, sakin, sessiz, keyifli ve sessiz.

Koyu yeşil: Doğal, organik, bereketli.

Siyah: Sihirli, dramatik, zarif, sinsi ve cesur.

Beyaz: Saf, masum, iyi ve steril.

Altın: Zengin, savurgan, aşırı, şanslı ve geleneksel.

Gümüş: Prestijli, soylu, değerli, soğuk ve metalik.

Bronz: Sıcak, geleneksel, dayanıklı ve yapmacık olmayan (Wigan, 2012: 205).

3.3. Biçim ve Şekil

Sessiz kitaplarda, hikâyeyi taşıyan karakterler ve objeler genellikle dikkat çekici şekillerle tasarlanmaktadır. Organik formlar doğallık hissi verirken, geometrik şekiller düzen ve netliği ifade etmektedir. Yumuşak hatlarla şekillendirilmiş organik formlar, doğallık ve samimiyet hissini, net hatlardan oluşan geometrik şekiller ise düzen,

kararlılık hissini okuyucuya aktarabilir. Sessiz kitap illüstrasyonlarında biçim ve şekil; derinlik ve gerçeklik hissinin oluşturmaktadır. Karakterler ve mekanların duygusal, yapısal özelliklerinin okuyucuya aktarılmasında önemli rol oynamaktadır.

Biçim ve şekil, genellikle iki boyutluluğu ifade etmektedir. Ayrıca; renk, çizgi, ışık gölge, valör gibi unsurlara sahip anlamsal bir içerik taşımaktadır. Sanat eserinde her zaman bir biçim endişesi söz konusudur, öyle ki konu veya tema yoksa bile biçim vardır. Sanat eserlerinde, biçimleri geliştirme veya onlara yaklaşım tarzı, ele alış özellikleri sanatçının form anlayışını vermektedir (Artut, 2009: 161). Birçok çizginin bir arada bulunuşu, tek bir çizgi içindeki dönüş ve kıvrımlar ile değişik tonların oluşturduğu yüzeyler, bir tasarımda biçimi oluşturan unsurlar olarak da görülmektedir (Becer, 2015: 62).

Form, biçim ve şekil birbiriyle çokça karıştırılan kavramlardır. Form ve biçim sanatsal anlamda kullanıldığında yakın anlamlara gelmektedir. Form, üç boyutlu bir nesnenin doğal yapısını tanımlamaktadır. Form, bir sanat yapısının biçim, çizgi, renk, leke ve dokudan oluşan halidir. Tüm bu ve bunun dışındaki nitelikleri organize eden son durumdur. Form çeşitleri sınırsızdır. Kübik, asimetric, simetric, organik, inorganik, doğal, yapay görümlerde olabilirler (Odabaşı, 2002: 60).

3.4. Doku

Sessiz kitaplarda doku; illüstrasyonlarda gerçeklik hissiyatının oluşmasına, nesnelerin fiziksel yapısının hissedilmesine ve hikâye atmosferinin algılanmasına katkı sağlamaktadır. Dokuların kullanımı, hikâyenin ritmini doğrudan etkilemektedir. Örneğin; sahnede verilen kırılğan ya da kaygan bir zemin dokusu, karakterin karşılaşabileceği durumlar hakkında okuyucunun çıkarımlar yapmasını sağlamaktadır.

Doku, bir sanat eserinin yüzeyinin görünümü veya hissedilmesidir. Doğada var olan her şeyin yüzeyi kendi dokusu ile örtülüdür. Hem görme duyusuna hem de dokunma duyusuna hitap eden doku, nesnenin iç yapısı ve dış yapısı hakkında bilgi verir (Keser, 2005: 104). Doku, bir maddenin fizik yapısının yüzeyde oluşturduğu görünümdür. Dokular tabiat etkisiyle ya da insan dokunuşu ile meydana gelmektedir (Kalmık, 1960: 10). Doku; yüzey, ton, renk gibi iki boyut etkisi yapan öğeleri, üçüncü

boyuta götüren bir öğedir. Formu, biçimi ve yüzeyi karakterize etmektedir (Atalayer, 1994: 194).

Bir yüzeyde tekrarlanan biçimsel bir düzen bulunuyorsa, orada bir dokunun varlığından söz edilebilmektedir. Doku aynı zamanda kitabı oluşturan parçaların yüzeylerinde de görülmektedir. Kitabın cildi ve kağıtları da çeşitli dokularda üretilmektedir. Sert ve düz, sert ve grenli, yumuşak ve düz, yumuşak ve grenli gibi dokularda üretilen birçok kâğıt türü bulunmaktadır (Becer, 2015: 62). Sessiz kitabın temasına, kâğıt ve kitabın cildinde tercih edilen dokular aracılığıyla destek vermek mümkündür. Bu dokular aynı zamanda içerik yönünde ne tarzda bir kitap olduğu hakkında, geçmiş süreçte kalıplara oturmuş doku tercihleri de okuyucuya izlenim sunmaktadır.

3.5. Kompozisyon

Sessiz kitaplardaki illüstrasyonlarda ve kitap düzeninde, içerdiği görsellerin sayfa üzerinde nasıl konumlandırıldığı, hikâye anlatımını doğrudan etkilemektedir. Anlatıyı oluşturan unsurlar, uyumlu bir biçimde kurgulanmalıdır. Kompozisyon, çeşitli unsurları düzgün bir bütün oluşturacak şekilde bir araya getirip düzenleme işidir. Kompozisyon müzik ve yazı da dahil olmak üzere bütün sanat yapıtlarının yaratılmasına uygulanabilmektedir (Wigan, 2012: 154). Tasarım öğelerinin dengeli ve özgün olarak düzenlenmesi kompozisyonu oluşturmaktadır. Kompozisyonu oluşturan unsurların doğru kullanımı, estetik problemlerin çözümlenmesine yardımcı olmaktadır (Abışgil, 2013: 39).

Kavramsal ve görsel unsurlar düzen içinde bir araya getirilerek kompozisyon oluşturulmaktadır. Kompozisyon oluşturulurken en önemli ilke, tasarımın her bir parçasının bütünün tamamına özgü, kurgulanan yapıya uyumlu oluşu, hiçbir tasarım öğesinin alakasız olmayışındır (Ketenci ve Bilgili, 2006: 279). Sessiz kitaplarda kompozisyon, sayfalar içinde yer alan illüstrasyonlar ve sayfalar arası anlatım esas alınarak kurulmalıdır. İllüstrasyonların kendi içinde başarılı bir kompozisyon kurması, sessiz kitaplar için yeterli değildir. Bütün illüstrasyonlarında, hikaye akışını ve anlam bütünlüğünü destekleyen kompozisyon anlayışı benimsenmelidir.

3.6. Hareket ve Ritim

Sessiz kitaplarda hareket ve ritim, sayfa düzenlemeleri ve illüstrasyonlardaki kompozisyonlarda farklı unsurların bir araya gelmesi aracılığıyla okuyucunun gözünün akışını yönlendirmek için kullanılmaktadır. Hareket ve ritim, hikayeyi izlemeyi kolaylaştırmakta ve anlatıdaki dinamizmi desteklemektedir. Hareket, sanat eserini oluşturan nesnelerin hareket hissini uyandıracak şekilde düzenlenmesidir. Ritim ise harekete bağlıdır ve tekrarlardan oluşmaktadır. Hareket yaratmak amacıyla tekrarlanan öğelerin özenle düzenlenmesi sonucu ritim oluşmaktadır (Yılmaz, 2007: 38).

İki boyutlu yapıtlarda hareket; biçimler, renkler ve çizgilerle elde edilmektedir. Biçim, renk ve çizgilerin yönlendirilmesi sonucu göz belli bir istikamete doğru ilerlemektedir. Tek yönlü bir istikamete sahip eserler dengesizdir. Dengenin kurulabilmesi için çok yönlü hareketlere ihtiyaç vardır (Gökaydın, 2002: 88). Her sanatçının kendine özgü bir ritme sahiptir. Düşüncelerinde biçimlendirir ve bunları planladığı doğrultuda, özgün bir biçimde eserlerine aktarmaktadır (Gökaydın, 1998: 45).

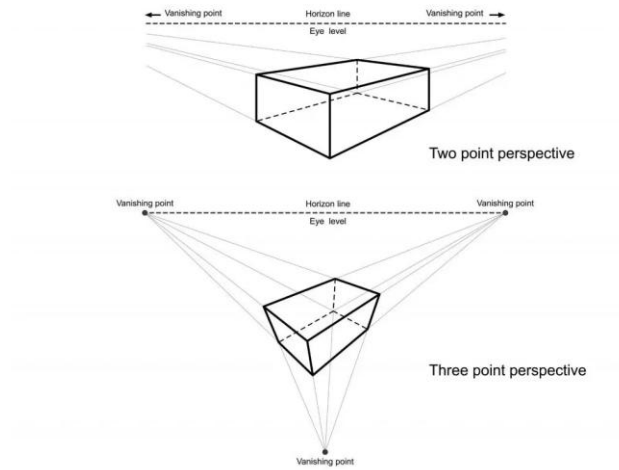
3.7. Perspektif

Sessiz kitaplarda perspektif, okuyucunun bakış açısını yönetmek ve anlatıya derinlik kazandırmak için önemli bir tasarım unsurudur. Hikâyenin akışını destekleyecek nitelikte, farklı sahnelerde ve sayfalarda, çeşitli perspektifler kullanılmaktadır. İllüstratörler, eserlerini oluştururken okuyucuda uyandırmak istediği etkiye bağlı olarak farklı stratejiler kullanmaktadır. Çoğunlukla hikâyenin aksiyonu üzerine odaklanan vurgular tercih edilmektedir. Bu yaklaşımda hazırlanan görsel anlatılarda, perspektif şekillendirmeye yarayan güçlü bir araçtır (Pereira, 2008: 111). (bkz. Görsel 13)



Görsel 13: Even Amundsen, Retreat, 2021

Perspektif, Rönesans dönemi sanatçıları tarafından geliştirilen ve iki boyutlu düzlem bir yüzeyde üç boyutlu katı cisim yansıması yaratan bilimsel yöntemdir. Doğrusal perspektif, paralel çizgilerin ufuktaki bir kaçış noktasına doğru uzaklaşıp kesişmelerine dayanmaktadır. Boşluk içinde uzaklaştıkça nesneler daha küçük resmedilmektedir. Tek, çift veya üç kaçışlı perspektifler derinlik yansıması yaratmaktadır. Hava perspektifi (atmosferik perspektif), atmosfer koşullarına uzaktaki nesnelerin sınırlarını bulanıklaştırdığı ve renklerini etkilediği fikrinden ortaya çıkmıştır (Wigan, 2012: 188). (bkz. Görsel 14)



Görsel 14: İki ve üç kaçışlı perspektif örnekleri

Perspektif, bir nesnenin gözle algılanabilecek görsel derinliğine verilen isimdir. Bakan kişinin nesneye olan uzaklığına göre değişmektedir. Nesnenin bakan kişiden uzaklaştıkça zayıflayan çizgisidir. İnsanların bir şeyi nasıl düşündüklerini de tanımlar. Perspektif değiştirmek, insanın hakkında karara varmak istediği konuyu (bu konu ister fiziksel ister zihinsel olsun) bambaşka bir açıdan görmesine yardımcı olur (Ambrose ve Harris, 2010: 180).

3.8. Boşluk

Boşluk, okuyucunun dikkatini çekmek, negatif alanları vurgulamak, bir atmosfer yaratma amacıyla bilinçli olarak kullanılmaktadır. Boşluk kullanımı, minimalist anlatımda etkili bir araçtır. Sessiz kitaplarda boşluk, içerdiği illüstrasyonlar haricinde sayfa ve kitap düzenini oluşturan kompozisyonlarda da kullanılmaktadır. Panellerin arasında ve çevresinde yer alan beyazlık, sayfa zemin rengindeki kullanımı, boşluk kullanımının örneklerindendir. Sayfa yer alan bu alanlara aralık ismi de verilmektedir. Düzenle aralık ve birim ilişkisi çok önemlidir. Gereğinden fazla kullanılan aralıklar, düzenin bütünlüğünü bozmaktadır. Uygun boyutlarda kalan boşluklar birimlerin düzen oluşturarak belirgin bir bütün oluşturmalarını sağlamaktadır (Gökaydın, 1998: 27). (bkz. Görsel 15)

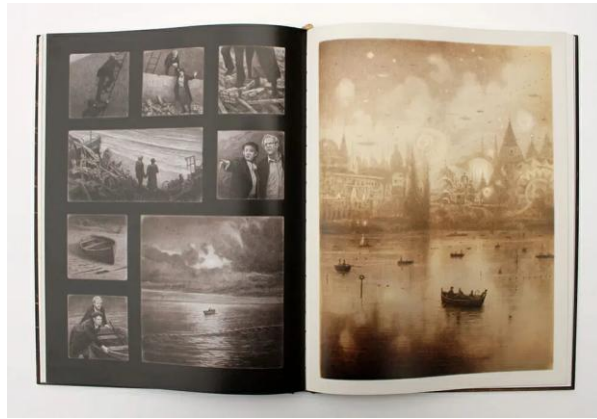


Görsel 15: Mark Maggiori, Little Sheep, 2023

Boşluğun, illüstrasyon için olan önemi göz ardı edilememektedir. Boşluk, illüstrasyondaki kullanımına göre okuyucuda yalnız ya da kalabalık hissine çağrışım yapmaktadır. Gerçeklik ya da kurgu izlenimini de uyandırabilmektedir. Bilinçli bir boşluk kullanımı ile ana karakter diğer öğelerden izole hale getirmekte ve ön plana çıkarabilmektedir. Uçsuz bucaksız bir çöl izlenimi gibi örnekleri elde etmek için de boşluk kullanımı tercih edilmektedir. Boşlukta uçuşan figürlerin okuyucuda masalsı bir izlenim uyandırması da boşluk kullanımını da örnek olarak vermek mümkündür (Handono, 1996'dan akt: Tontu, 2008: 25).

3.9. Işık ve Gölge

Yalnızca görseller aracılığıyla anlatım sunan bir tür olan sessiz kitaplar, dramatik etki ve hikâyenin duygusal tonunu güçlendirmek için ışık ve gölgeyi güçlü araç olarak kullanmaktadır. Işık ve gölge, diğer tasarım öğelerinin kullanımıyla birleştiğinde nesnelerin gerçekçilik hissiyatlarının okuyucuya geçişini kuvvetlendirmektedir. Doğru bir ışık ve gölge kullanımı, nesnelerin formları ve sahnedeki konumları hakkında okuyucuya bilgiler vermektedir. Aynı zamanda sahnede aktarılmak istenen duygusal tonu belirleyici önemli bir unsurdur. Işığın kullanıldığı her sanat alanında olduğu gibi sessiz kitaplarda da ışık ve gölge aracılığıyla bakan kişinin odağına yön verilmektedir. (bkz. Görsel 16)



Görsel 16: Shaun Tan, *The Arrival*, 2006

Işık kaynakları, doğal ve yapay olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Doğal ışık kaynakları güneş ve aydır. Yüzeyi ışığa yakın yerler aydınlık, uzak olan yerler ise karanlık görünmektedir. Işık ve gölge arasında kalan kısımlar, nesnenin doğal rengidir. Işık kaynağını yönüyle birlikte gölgelerinde yönü değişmektedir. Işığın aydınlatma derecesine genel anlamda ton denmektedir. Bazı üç boyutlu keskin, köşeli modellerin gölgeleri daha koyu olur, bu sebeple burada ton farklılıkları görülmemektedir. Yuvarlak modellerde bu durum tam tersidir. Işık kaynağının yönü ve şiddeti değişkenlik gösterdiği durumlarda bile ışığın, açıktan koyuya doğru bir geçiş yaptığı görülmektedir (Temel, 2012: 45).

3.10. Süreklilik ve Geçişler

Sessiz kitaplar, genellikle çizgi filmlerin hızlı ritmine sahip olmayan, ancak her sayfa çevrilmesiyle birlikte sahnelerin değiştiği, dönüşümleri ve hareketleri erken çocuklukta bile anlaşılabilir hale getiren nadir bir görsel hikâye sunan dizilerden oluşmaktadır (Terrusi, 2018: 881). Sessiz kitapların içerdiği illüstrasyonların birbirleriyle bağlantılı, sayfalar arasındaki geçişler pürüzsüz ve anlamlı oluşunu süreklilik ve geçiş sağlamaktadır. Süreklilik ve geçişlerin doğru uygulandığı bir sessiz kitapta, hikâyenin okuyucunun zihninde birleştiren bir görsel anlatı görülmektedir.

Süreklilik ve geçiş için görsel devamlılık sağlanmalıdır. Göz bir unsurdan diğerine doğru kesintisiz geçiş yapabiliyorsa görsel devamlılık varlığından söz edilmektedir. İllüstratör, okuyucunun ilgisini konuya yönelterek ve görseller arasında gezinmesi sağlayarak görsel devamlılığı yaratmak zorundadır. Okuyucu yaptıkları devamlılığı zaman ve mekân içinde algılamaktadır. Görsel unsurlar gözün normal hareketine uyum sağlayacak yönde olmalıdır. Bu yön, okuyucunun dikkatini dağıtmayacak biçimde düzenlenmelidir (Becer, 2002: 70). Belirli bir süre içinde arka arkaya meydana gelen olaylar dizisi olan sekanslar, süreklilik ve geçişi sağlamak için sessiz kitabın ana elementlerindendir. Genellikle sekanslar, sessiz kitabı oluşturan paneller aracılığıyla aktarılmaktadır.

Panel veya tek bir illüstrasyon zamanda hareket etme yetisinden yoksundur. Zaman içinde hareketi göstermek için sekans kullanılmaktadır. Ardışık paneller arasındaki geçişler için sekans tanımı kullanılmaktadır. Okuyucu panelleri takip ederek anlatıdaki zamanda ilerler. Sekanslar zamanı yönlendiriş biçime göre farklı

şekillerde inşa edilmektedir. Başlıca bilinen sekans türleri; andan ana, konudan konuya, sahneden sahneye, hareketten harekete, bakış açısından bakış açısına ve bağımsız olarak çeşitlendirilmektedir (McCloud, 2006: 73).

Grafik romanların alt türü olan sessiz kitaplar, çizgi roman şeritleri ve çizgi romanlar, panellerinin ardışık yapısı sayesinde okuyucu hikâyeyi okuyabilmektedir. Panelleri ayıran boşlukları okuyucuların zihninde doldurması faaliyeti, anlatısallığın oluşmasına yardımcı olmaktadır (Stein, D., ve Thon, J. N. 2013: 191). Sessiz kitaplar gibi sıralı görsel anlatılar içeren kitaplarda paneller kullanılmaktadır. Bu anlatılar, tek bir sayfa veya açılımı kaplayan paneller veya daha küçük paneller kullanımıyla aktarılmaktadır. Panellerin boyutu okuyucuya aktarılacak istenen duygu ve sekanslar arasındaki bağlantıya göre çeşitli şekillerde kullanılmaktadır (Saguisag, 2017: 316).

4. Sessiz Kitaplarda Sıralı İllüstrasyonlarla Hikâye Anlatımı

Bir resimli kitap oluşturmak için, ardışık görüntü kompozisyonunun ustalıklı yönetmek gerekmektedir ve aynı zamanda net ama yalnız başına anlamlı olmayan anlamlar üretme becerisine sahip olmayı gerektirmektedir (Van der Linden, 2015: 71). Sessiz kitabın parçası olan illüstrasyonlar yalnız başına estetik standartlara uygun bir sanat ürünü olsalar da sessiz kitabın ana amacı olan sıralı görsellerle hikâye anlatımının sadece bir parçası olabilmektedir. Eserde bulunan tek bir illüstrasyon ya da sahne, hikâyenin tamamını aktarmak için yeterli nitelikte değildir. Bu sebeple illüstrasyonlar, sıralı halde zaman ve olay akışını okuyucuyla buluşturma amacıyla sessiz kitapta sunulmaktadır. Hikâyenin sekanslarını oluşturan illüstrasyonlar, sessiz kitap içinde okuyucunun odak takibini koruyacak bir biçimde sıralanmaktadır. Okuma eyleminin çoğu ülkede soldan sağa yönde oluşumu gibi etkenlerde bu illüstrasyon dizimini etkileyen faktörlerdendir. Kültürel farklılıklara, sunulan bölgeye göre hazırlayan sanatçının ve yayınevinin isteği doğrultusunda değişim göstermesi mümkündür. Sıralı illüstrasyonlarla hikâye anlatımı en yalın, akıcı ve anlam bütünlüğünün olduğu haliyle yapılması sessiz kitabın gereksinimleri arasındadır. Metin içermemesi nedeniyle görsel anlatımı oluşturan tüm elementler, bu anlatıda görevini yerine getirmelidir.

Grafik romanların alt başlıklarından biri olan sessiz kitaplar, çizgi roman şeritleri, çizgi romanlar, panellerinin ardışık yapısı sayesinde hikâye olarak okunabilir.

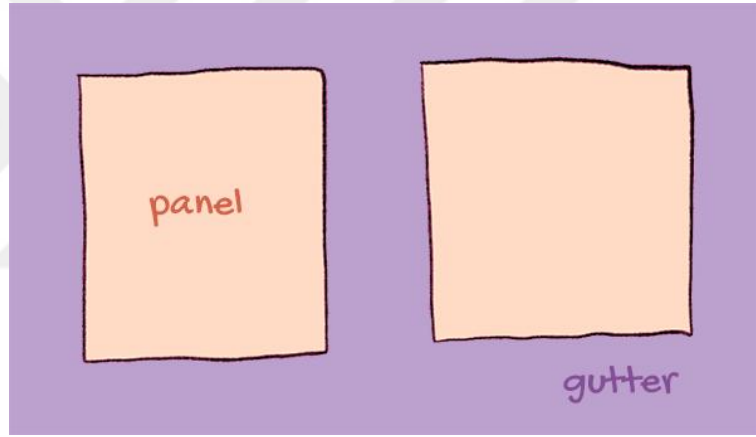
Panelleri ayıran boşlukları okurların kapatma yeteneği, yani sürekli olarak bu boşlukları zihinsel olarak doldurma faaliyeti, anlatısallığın oluşmasına yardımcı olur (Stein, D., ve Thon, J. N., 2013: 191). Hikâyeler, okuyucunun anlatıyı takip etmek için bir görselden diğerine sıralı olarak geçmesini gerektiren bir dizi görüntü aracılığıyla aktarmaktadır. (Meskin ve Cook, 2012). Richard Wollheim sıralı görüntülerle anlatılan hikayelerin, barbarlar tarafından bile yüzlerce yıl önce kullanıldığı savunmuştur (Chilvers ve diğerleri 2009). Çizgi roman sanatçısı ve eleştirmeni Scott McCloud, antik Mısırlılar gibi medeniyetlerin bile sıralı görüntü stilini kullandığını ve bunun, modern çizgi romanlarda kullandığımız tarzla aynı olduğunu, ancak görsellerin farklı olabileceğini belirtmiştir (McCloud, 1993: 17). (bkz. Görsel 17)



Görsel 17: Nebamun'un Mezarı, Fresk, M.Ö. 1350

Sessiz ve neredeyse sessiz kitaplar, esasen önceden hazırlanmış kurgusal metinlerin grafik versiyonlarıdır. Hikâyenin tamamen görseller aracılığıyla aktarılması sebebiyle, anlatıya referans olan bir metin veya taslak bir plandan farklılıklar gösterebilmektedir. Bu değişikliklere hikâyenin uzunluğu, vurgusu ve anlatı yapısı gibi örnekleri vermek mümkündür. Görsel bir dille aktarılan bu hikayeler, bağlı kaldıkları orijinal metni bilmeden tam olarak anlaşılamayabilir. Bu nedenle sessiz kitaplar, okuyucuya daha önce başka kaynaklardan bildiği bir hikâyeyi hatırlatmayı amaçlayan, görsellerin bir hikâyeyi yeniden hatırlatmaya davet ettiği resimli kitaplardır. Okuyucunun geçmiş deneyimleri, sessiz kitabı yorumlamasında önemli etkenler içindedir. Bu yüzden, orijinal metin hakkında tam bir fikir sahibi olmadan, okuyucu genellikle hikâyede anlayamadığı noktalar olabilir ya da anlaşılmayan noktalarda okuyucunun hayal gücünü devreye sokmaktadır (Bosch, 2017: 191).

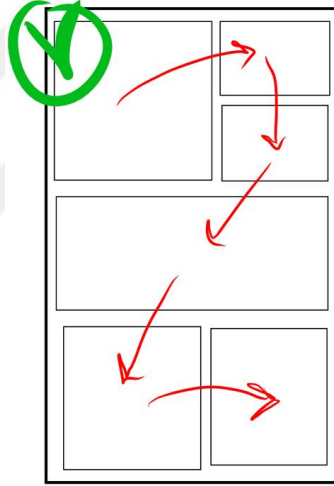
Sessiz kitaplar, görsel olarak sunulan anlatılarla okuyucuyu hikâye hakkında bilgilendirmektedir. Bazı sessiz kitaplarda, görsel anlatı unsurları, genellikle çizgi romanlarla ilişkilendirilen özellikler içeren bir dizi görüntü eşliğinde sunulur. Örnek vermek gerekirse paneller ve aralıklar bunlar arasında yer almaktadır (Low, 2012). (bkz. Görsel 19) Hikâye yalnızca görsellerle anlatılmakta ve görsellerin nasıl değerlendirileceği konusunda okuyucunun hayal gücü tamamen serbest bırakılmaktadır. Hayal gücü, görsel anlatıları okuma ve anlamlandırma sürecinin önemli parçasıdır. Sessiz kitaplarda görseller aracılığıyla hikâye aktarımında paneller kullanılmaktadır. David Wiesner'in *Flotsam* isimli sessiz kitabında ve Raymond Briggs'in *The Snowman* sessiz kitabında, panellerden oluşan bir anlatım yapılmıştır (Serafini, 2014: 24).



Görsel 18: Panel ve Gutter

Sanatçıların, çizgi romanlarda oluşturdukları görselleri kullanarak okuyucuların dikkatine yön vermekte ve okuyucuların bakışlarını başarılı bir şekilde kontrol edebildikleri görülmektedir (Jain ve diğerleri, 2012: 55). Bu etkiyi okuyucular üzerinde kurabilmek için sanatçılar çeşitli araçlar kullanmaktadır. Bu araçlardan biri, panellerin biçimlenme şekli ve nasıl düzenlendiğidir. Paneller, okuyucuyu hikâye boyunca yönlendirme amacıyla çeşitli şekil, boyut ve miktarlarda oluşturulur. Bazı çizgi yapıtlar her sayfada yalnızca birkaç büyük panel kullanırken, diğerleri çok sayıda küçük paneli tercih edebilir. Sessiz kitaplar incelendiğinde, çeşitli boyutlarda panel kullanımının yaygın olduğu görülmektedir.

Sessiz kitaplarda paneller genellikle çizgi romanlara benzer bir yapı kurarak farklı anları veya bakış açılarını gösterir. Bazı sayfalarda tek bir büyük görsel varken, diğer sayfalarda olayları veya karakterleri küçük bölümlere ayıran birkaç panel yer alabilir. Bu paneller, hikâyeyi detaylandırma, hareket ve zaman akışını gösterme gibi işlevlere sahiptir. Akademisyen Bettina Kümmerling-Meibauer (2013: 104), sessiz kitapların okuyucularının, panellerde farklı bir figürün ayrı çizimleri değil, aynı figürün zaman içinde sola sağa, yukarıdan aşağıya doğru okunması gereken bir dizi çizim olduğunu, anlamak için çizgi roman alışkanlıklarını hakkında bilgi sahibi olmaları gerektiğini ileri sürmüştür. Panel boyutlarındaki zıtlıklar, örneğin zaman değişikliklerini okuyucuya göstermek veya tekrar etmekte olan eylemleri anlatmak gibi anlatımsal araçlar olarak işlev göstermektedir (bkz Görsel 20)



Görsel 19: Sayfa İçinde Panel Kullanım Örneği

Okuma öncesi dönemdeki bir çocuk, sessiz kitaplardaki panel dizilimlerinden çıkarımlar yaparak okumanın soldan sağa doğru olduğunu algılayabilmektedir. Bu durum her alfabede benzer bir şekilde ilerlemese de yaygınlık göstermektedir. Ayrıca hikâye düzeninde yer alan başlangıç, gelişme, sonuç kısımları, çocuk okuyucuların hikâye yapısını algılamasında yardımcı olur. Sessiz kitaplar hikayelerini resimler aracılığıyla anlattığı için evrenseldir. Herhangi bir ana dile sahip okuyucular tarafından okunabilir (Jeffers, 2009: 39).

Panel boyutu ve panel içeriği, bir çizgi roman anlatısında zamanın geçişini belirtmek için kullanılabilir (Eaton 2012: 117). Bu araştırma deneyi, okuyucuların küçük panellerle büyük panelleri okuma sürelerinin değişip değişmediğini gözlemleyerek, alıntındaki panel boyutu unsuruna odaklanmaktadır. Bir sanatçı, izleyicilerinin bir panele daha uzun süre odaklanmasını ve incelemesini istiyorsa, bir panel yapısı yöntemi diğerine tercih edilebilir. Hikâyeyi daha hızlı ilerletmek isteyen farklı bir sanatçı, alternatif bir panel yapısı kullanabilir. Göz takibi, okuyucunun bakış desenlerini analiz etmeye yardımcı olabilir ve araştırma yoluyla bu bilgiler, sanatçılar tarafından kullanılacak çeşitli tekniklerin güçlü ve zayıf yönlerine dair fikir verebilir. Bu durum, sanatçılar için önemlidir çünkü metin, görseller, akış ve tasarımı birleştirerek tutarlı bir hikâye yaratma sorumluluğunu taşırlar (Cherry ve Brickler, 2016: 1). Wiesner'ın, *Flotsam* isimli sessiz kitabında çoğu sayfada panel kullanımıyla kurgulanan bir anlatıma yer verilmektedir. Panellerin dizilimi planlanan hikâyenin zaman akışıyla eş zamanlı ilerlemektedir. (bkz. Görsel 21)



Görsel 20: David Wiesner, *Flotsam*, 2006

Wiesner, *Flotsam* sessiz kitabındaki her panelde, belirli anlarda meydana gelen olayları ve değişen bakış açılarını vurgular. Panellerin boyutları aktarılan sahnenin içeriğine göre değişkenlik göstermiştir. Bir dizi küçük panel kullanımı gördüğümüz sahneler, olayların hızlı bir şekilde sıralandığını ve sahnelerdeki değişkenlerin dikkatlice incelendiği bir anlatım sağlar. Buna karşıt olarak tek bir panelin tüm sayfayı ya da iki sayfayı kapladığı da görülmektedir. Okuyucunun sahneye odaklanması hedefleyip, dramatik bir etki yaratılmıştır. Sessiz kitapların anlatı kontrolünde, buna benzer örnekler etkili bir şekilde kullanılmaktadır.

Diğer görsel anlatılar ise tam sayfa illüstrasyonlar aracılığıyla sunulur. Örneğin; Bill Thomson'ın 2010 yılında yayımladığı *Chalk* isimli sessiz kitabı, herhangi bir resimli kitapta bulunan en ayrıntılı, tam sayfa illüstrasyon sekanslarından bazılarını içerir. Hikayedeki oyun alanı ortamı ve canlanan dinazorun renkli illüstrasyonları gerçekten nefes kesicidir. Bu tür bir sessiz kitapta, bireysel panellerden ziyade, sayfanın çevrilmesi, anlatı sekansındaki görüntüleri sıralar ve ortaya çıkarır (Serafini, 2014: 24). Bill Thomson, *Chalk* isimli sessiz kitabında yer alan illüstrasyonlarını, her iki sayfaya dağıtmayı tercih etmiştir. Her iki sayfa birleşimiyle oluşan görseller, sessiz kitap örneğinin tamamında yer almaktadır. (bkz. Görsel 22)



Görsel 21: Bill Thomson, *Chalk*, 2010

Akademisyen Lara Saguisag (2017: 316), sıralı görsel anlatılar içeren kitaplarda tek bir sayfayı veya açılımı kaplayan panellerin eserde vurgusuna değinmiştir. Küçük panellerle karşılaştırıldığında, bu anlatı şekli, okuyucunun dikkatini çekmeyi veya okuyucuda bir sürpriz, hayranlık, coşku hissini yakalamayı amaçlamaktadır. Saguisag ayrıca, panellerin aynı zamanda okuyucuda zaman algının şekillenmesinde yardımcı olduğunu belirtmiştir. Bill Thomson'a benzer bir şekilde Wiesner, *Flotsam* isimli sessiz kitabında bu tarz bir kullanımı tercih etmiştir. Bu sessiz kitapta vurgulanmak istenen ve çevre atmosferin yansıtılmak istendiği sahnelerde, iki sayfayı tamamen kaplayan illüstrasyonlar kullanılmıştır. Bill Thomson'dan farklı olarak Wiesner, bu görsel anlatı yaklaşımını yalnızca kitabın belli kısımlarında kullanmıştır. *Flotsam* sessiz kitabında, anlatının ritmini değiştiren farklı ölçekte paneller, tek sayfa ve iki sayfayı birlikte kapsayan illüstrasyonlar aracılığıyla zengin bir sıralı görsel anlatım yapılmıştır. (bkz. Görsel 23)



Görsel 22: David Wiesner, Flotsam, 2006

Sıralı illüstrasyonlarla hikâye anlatımının uygulandığı en eski eserler incelendiğinde; freskler, papirüsler, kabartmalar, kodeksler, mezarlar ve sütunlardaki uygulamaları görülmektedir. Günümüzde ve yakın tarih incelendiğinde sessiz kitaplardakine benzer kullanımını, grafik roman ve çizgi roman örneklerinde rastlamaktayız. İçerik olarak tarihteki benzerliklerinin çok ötesinde olan bu yapıtlar, kendi içinde de çeşitlere ayrılmış ve hala gelişmektedirler. Sessiz kitap, verilen tüm örneklerden farklı olarak sıralı illüstrasyonlarla hikâye anlatımı yalnızca görseller aracılığıyla, metin içermeden yapmaktadır. Bu sebeple sessiz kitaplar için sıralı illüstrasyonlarla hikâye anlatımının önemi diğer türlere kıyasla ön plana çıkmaktadır. Sessiz kitapta oluşturulan bu anlatının içeriği, yazar veya çizerinin hitap etmesini planladığı okuyucu kitlesine yönelik değişimler göstermektedir.

5. Farklı Yaş Gruplarına Göre Sessiz Kitap

Resimli kitaplar ve bu başlık altında yer alan sessiz kitaplar, her yaştan okuyucuya hitap etme potansiyeline sahip, sofistike ve çok modlu bir sanat formu olarak kabul edilmektedir. Bu tür kitapların, okuma ve eleştirel okuryazarlık becerilerini geliştirme, yazma, sanat ve drama yoluyla yaratıcılığı artırma potansiyeli de kabul görmüştür (Arizpe, 2009). Önceki başlıklarda da bahsedildiği gibi sessiz kitaplar, 1960'lı yıllarda yayınlasmaya başlamıştır. Eğitimciler tarafından 1970'lerin ortalarından itibaren sessiz kitapların okullarda kullanımı desteklenmiştir. Sessiz

kitapları farklı yaş gruplarındaki her birey için fayda sunabilecek nitelikte bir edebi türdür (Dowhower, 1997: 70).

Akademisyen Sandra Beckett, çocuk edebiyatı üzerine yapılan çalışmalarda “crossover” terimine değinmiştir. Crossover kitaplar çocuk ve yetişkin okuyucular arasındaki sınırları aşan bir türdür. Bu kitaplar, her yaştan okuyucuya hitap etmektedir. Crossover resimli kitapların önemli bir kısmı sessizdir ve hikâye anlatımı yalnızca görseller ile yapılmaktadır. Sessiz anlatısı sayesinde, okuma bilmeyen okuyucular içinde deneyim fırsatı sunmaktadır. Bu sessiz kitapların sayısı 1990’ların sonlarından itibaren önemli artış göstermektedir. Sessiz kitaplar, günümüzde oldukça başarılı ve önemli bir alt tür olmuştur. Bruno Munari, Warja Lavater, Paul Cox, David Wiesner gibi sanatçıların crossover sessiz kitaplar kategori girmekte olan sessiz kitap örnekleri bulunmaktadır. (Beckett, 2012: 209-213).

Crossover tanımı; sadece her yaştan okuyucuyu değil, aynı zamanda her milletten, kültürden ve dilden okuyucuyu da kapsamaktadır. Dolayısıyla sessiz kitaplar, diğer türlerden daha fazla tüm yaşlardan, dillerden, ten renklerinden, inançlardan ve kültürlerden insanlar için bir kitap türü olabilir. Diğer anlatı biçimlerine kıyasla daha eşitlikçi bir şekilde okuyucularını güçlendirir (McGillicuddy, 2018: 113). Sessiz kitaplar için sessizlik; basılı metin eksikliği nedeniyle sesin kaybolmasını değil, görsellerin sessiz gücünü ifade eder. Sessiz kitaplar, her yaştan okuyucuya hitap edebilmesi açısından sınırları aşan nitelikte eserlerdir (Houlihan, 2015: 2). Ancak Houlihan, “crossover” (sınırları aşan) terimini, Beckett’e göre daha geniş bir anlamda kullanır ve bu tür sessiz kitapların “yaş, milliyet veya dil sınırlarını zahmetsizce aşabileceğini” belirtmektedir. Crossover sessiz kitaplar, metinler içermeden iletişim kurarak dilsel ve kültürel sınırların ötesine güçlü bir şekilde ulaşmaktadır.

Resimli kitap okuma, özellikle okul öncesi dönemde çocukların dil ve okuryazarlık becerilerini geliştirme açısından önemli bir etkinliktir. Evde gerçekleştirilen resimli kitap okuma etkinlikleri, çocukların dil gelişimleri, yazı farkındalığı ve başlangıç seviyesindeki okuma becerilerine olumlu yönde etki etmektedir (Fletcher, 2005: 65). Sessiz kitaplar, yalnızca detaylı çizimler eşliğinde hikâye anlatmaktadır, bir kavramı öğretmekte, sözcüklere ihtiyaç duymamaktadır. Sessiz kitapların çocukların gelişimiyle doğrudan bağlantılı olan temel faydaları şunlardır (Bailey, 2009: 17):

1. Yaratıcılık becerilerinin gelişimi
2. Dil ve düşünme becerilerini geliştirmek
3. Hikayelerin süreçlerini kavramak
4. Hikayeleri kendi yorumlarıyla anlamlandırmak
5. Olayları kendi cümleleriyle ifade etmek
6. Karar verme yeteneğini geliştirmek
7. Neden-sonuç ilişkisini keşfetmek
8. Göz koordinasyonunu güçlendirmek
9. Hikâyeyi defalarca yeniden anlatmak

İçinde empatik karakterler bulunan kitaplar okundukça, çocuklar hayali olarak prososyal modelleri daha fazla gözlemek, daha yardımsever ve ilgili olmak ile ilgili tartışmalar yapma fırsatı bulmuş olurlar. Çocukları düşünce ve fikirlerini ifade edebilecekleri tartışmalara yönlendirmek, hikayelere özgü ahlaki derslere daha fazla değer vermelerine yardımcı olacaktır (Leonard Lamme ve McKinley, 1992'den akt. Uzmen, 2002: 196). Resimli kitap okuma deneyimi hayatın ilk üç yılında dil gelişiminin etkileyen faktörler arasında yer almaktadır. Çocukların erken yaşta kitap okuma deneyimleri, onların dil gelişimine olumlu yönde katkılar sağlamaktadır. Ebeveynlerin resimli kitap okurken nesneleri adlandırması, bu nesneler üzerine yorumlar yapması, çocuğun kelime kazanımıyla doğrudan ilişkilidir (DeBaryshe, 1993: 456).

12-18 aylık çocuklar için hazırlanan resimli kitaplar, sıklıkla çocuğun günlük hayatında tanık olma ihtimali olan nesnelerin illüstrasyonlarını içermektedir. Bu nesneler içinde bebekler, top çeşitleri, ayakkabılar, meyveler veya eşyalar yer alır. Bu kitapların üretiminde malzeme kullanımı olarak kalın karton tercih edilir. Plastik, ahşap, kumaş gibi malzemelerle üretilen örneklerde bulunmaktadır. Genellikle küçük boyutlardan oluşmakta ve on sayfadan kısa anlatımlar içerir. Başlık tercihinde hedef kitleye yönelik isim örnekleri ya da çocuğun kitabı sahiplenışı (İlk Resimli Kitabım) üzerine vurguya sık rastlanmaktadır. Bu kitaplar çoğunlukla metin içermezler. Resimler renkli veya siyah beyaz çizimler oluşur (Kümmerling-Meibauer, 2005: 149). (bkz. Görsel 24)

Kitap kapağının tasarımının ilgi çekici olması, çocukta duyuşsal davranışların kazanımı için önem taşımaktadır. Hitap ettiği yaş dönemi sebebiyle, yıpranmalara karşı dayanıklı olması için kalın karton kullanılmalıdır (Sever, 2008: 58). Bu özellikler, resimli kitaplar başlığı altında yer alan sessiz kitaplar içinde geçerli olmaktadır. Sessiz kitaplar, sunduğu anlatıda metinlere yer vermemekte olsa da kitabın ve yazarın ismi, yayın evi, yayımlanma yılı vb. metinlere kitabın başlığında yer vermektedir. Anlatı hakkında ipuçları oluşturacak kitap ismi seçimleri, yazarlar tarafından sessiz kitaplarda kullanılmaktadır.

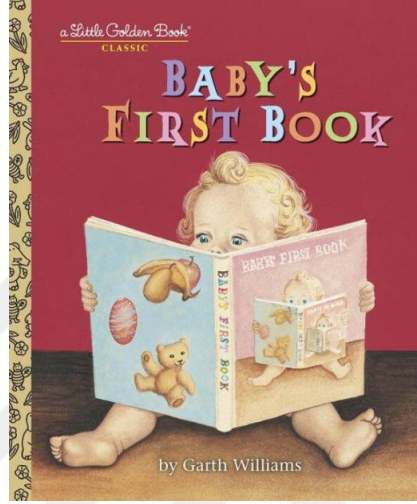


Görsel 23: Tana Hoban, Black and White, 1993

Kümmerling-Meibauer'in değinmiş olduğu 12-18 aylık çocuklar için hazırlanan resimli kitaplara, Tana Hoban'ın *Black and White* isimli sessiz kitabındaki anlatım benzerlik göstermektedir. Bu sessiz kitapta, siyah beyaz kontrast görseller eşliğinde çok küçük yaşlardaki çocukların görsel algısını destekler. 12-18 aylık çocuklar için hazırlanmıştır. Bu kitap belirlenen nesneler ve şekillerin yalnızca çizimleriyle bir anlatı oluşturur, metin içermemektedir. Basit şekillerin kontrast sunumları, çocuğun göz kasları için egzersize ve dikkatini odaklamaya yardımcı olur.

Garth Williams'ın *Baby's First Book*, küçük çocuklar için hazırlanmış resimli kitap örnekleri arasında yer almakla beraber metin içermemesi yönünden bir sessiz kitap olarak kabul edilebilmektedir. Bu eser resimli kitaplar arasında bir klasik olarak kabul görmektedir. Çok erken yaşlardaki çocuklar için sade ve anlaşılır illüstrasyonlar ile görsel uyarılar sunmaktadır. Kitabın içeriğinde, erken yaştaki çocuğun günlük

hayattan çağrışım yapabileceği nesneler ve hayvanların renkli, dikkat çekici resimler bulunmaktadır. Kitap, çocuğun görsel algısını geliştirmek, nesneleri tanımasına yardımcı olmak ve çevrelerini keşif yolculuğuna çıkartmak amacıyla tasarlanmıştır. Eğlenceli okuma süreciyle birlikte çocukların kitapla olan bağlarının gelişmesine yardımcı olmaktadır. (bkz Görsel 25)



Görsel 24: Garth Williams, Baby's First Book, 1951

8-36 ay arasındaki hızlı dil öğrenme dönemi, çocukların dil becerilerini geliştirmesi yönünden önemli bir süreçtir. Resimli kitap okumak çocuklara yeni deneyimler yaşatmaktadır. Bunlara arasında günlük yaşamında nadiren rastlayabileceği kelimeler ve kavramlar sunar. Örneğin, bir orman hayvanları kitabı, çocuğun rutin deneyimleri dışında bir kavram örgüsü sunmaktadır (DeTemple ve Snow, 2003: 22). Ebeveynler ve çocuklar, okuma etkinliğini gerçekleştirirken görsellerin doğrudan anlatımının dışına çıkarak konuşmalar yapabilmektedir. Bu tür bağlamdan bağımsız dil kullanımı, çocuğun okuryazarlık becerilerine olumlu bir etkiye sahiptir (Reese, 1995: 389)

Akademisyen Paul Fletcher, ebeveynlerin resimli kitap okuma sürecindeki katılımının, çocukların okuma sürecine ve gelişime olumlu etkisi olduğunu söyler. Çocukların yaşına bağlı olarak ebeveynlerin resimli kitap okuma sürecinde kullandıkları stratejileri şöyle açıklamıştır (Fletcher, 2005: 65):

18 Aydan Küçük Olan Çocuklarla;

1. Ebeveynler resimlere işaret ederek nesneleri adlandırır.
2. Resim hakkında basit konuşmalar eşliğinde yorumlar yapılır.

18 Aydan Büyük Olan Çocuklarla;

1. Ebeveynler daha sık sorular sorar.
2. Hikayelerle ilgili uzun konuşmalar yapılır.

Okuyucuların sessiz kitapları deneyimlerken sergilediği davranışları, yaş farklılıklarına göre değişiklik göstermektedir. Farklı yaş gruplarındaki okurların en belirgin gösterdiği değişkenlerden biri odak noktasıdır. Örneğin üç yaşındaki bir çocuk sessiz kitapta karakterin eylemlerine odaklanmaktadır (Bosch ve Duran, 2009: 43). Suzy Lee'nin 2008 yılında yayımladığı *Wave* isimli sessiz kitabı, bu yaş grubu için örnek kitaplar arasında gösterilebilmektedir. *Wave* sessiz kitabı, görsel anlatının ana karakter olan küçük kızın eylemlerini içeren sahnelerin bir dizi illüstrasyon eşliğinde okuyucuya sunulmaktadır. Her sayfada karşılaşılan durumlar ile ana karakterde farklı duyguların betimlemesine yer verilmiştir. Okul öncesi dönemdeki bir okurun odağına yön veren bir anlatım içermektedir. (bkz. Görsel 26)



Görsel 25: Suzy Lee, *Wave*, 2008

Çocuk kitaplarının en önemli işlevlerinden biri, çocukta dil becerilerini geliştirme ve dile yönelik duyarlılık kazandırmasıdır. Çocuğun yeni kavram ve kelimeleri doğrudan öğrendiği kitaplar dilin doğasına ve kurallarına yönelik farkındalık kazanmasını sağlamaktadır. Çocuğun kitapla karşılaşması hem duyarak öğrendiği sözcükleri görerek tanımasına hem de duymadığı sözcükleri görerek

öğrenmesine imkân sunmaktadır. Çocuğun duydukları ile gördükleri arasında ilişki kurmaya başlaması, düşünmeyi öğrenmeye başlaması demektir (Gönen, 2011: 252).

Okuma süreci, sadece yazılı metinlerin değil, görsellerin gücü ve onların oluşturduğu anlatım olasılıklarını da içeren çok yönlü bir deneyimdir. Sessiz kitaplar, bu bağlamda başlangıç okuyucuları için önemli bir çeşitlilik sunmaktadır. Metinler içermeden yalnızca sıralı görsellerle ilerleyen bu kitaplar, hem çocukların okuryazarlık deneyimlerini ileri seviyeye taşımaları yönünden hem de hayal gücünü ve hikâye kurgulama kabiliyetini teşvik etmelerine olanak tanımaktadır. Sessiz kitaplar, olay örgüsü hakkında düşünmelerini mümkün kılarken, okuma sürecine kendi yorumlarıyla zenginlik katmalarına ihtimal verir. Kitaplarda yer alan ipuçlarının takibiyle anlam çıkarma ve illüstrasyonlar arasında bağlantı kurmak, okuyucunun okuma alışkanlıklarına katkı sağlamaktadır. Sessiz kitaplar, metin okumakta zorlanmakta olan çocuk bireyler için olanaklar oluşturmaktadır. Sessiz kitaplarda doğru ya da yanlış cevaplar yoktur, birçok farklı yoruma açıktır. Bu sebeple tahmin yürütme, analiz etme ve kendi birikimlerinden çıkarımlar yapma yoluyla anlamlar oluşturmaya teşvik etmektedir. Sessiz kitaplar, çocukların okuma gelişim seviyeleri fark etmeksizin anlatının yapısını ve amacını keşfetmeleri için tüm okuyuculara fırsatlar sunmaktadır (Bosch ve Duran, 2009: 42).

Sessiz kitaplar içerdiği özellikle yalnızca çocuklar için değil, aynı zamanda yeni bir dil öğrenme sürecindeki bireyler, isteksiz okuyucular ve okuma konusunda deneyimsiz yetişkinler içinde etkili bir araç olmaktadır (Serafini, 2014: 25). Sessiz kitaplar kullanılarak, çocuklara okumanın soldan sağa doğru bir desen takip ettiği öğretilir. Ayrıca, hikayelerin genellikle bir başlangıcı, ortası ve sonu olduğunu öğrenmektedirler. Detayları tanıma, nedensel ilişkileri görmek, değerlendirme yapmak ve sonuçlar çıkarmak gibi özelliklerin gelişimine katkı sağlamaktadır. Sessiz kitaplar, hikayelerin resimler aracılığıyla anlatıldığı için herhangi bir ana dilde anlatılabilir ve okuma becerilerine uygun olarak okunabilirlik sağlamaktadır (Jeffers, 2009: 39).

Çocuklar kitapta anlatılan öyküleri, resimlerde sunulan örüntülere bağlı olarak devam ettirme sayesinde hem kitabı okuyan hem de yazarı konumunda olmaktadır. Çocuğun kitaba katkı sağlaması hissini veren bu durum, kitabın benimsenmesini ve çocuk tarafından kitap sevgisinin gelişmesini sağlamaktadır (Galimovich, 2020: 872). Çocuklar için bilinen en eski sessiz kitaplardan biri, Thomas Bewick'in *A New Year's*

Gift: For Little Masters and Misses adlı eseri olabilir; bu eser ilk kez 1777'de yayımlanmıştır. Çocuklara yönelik sessiz kitapların başka ilk örneklerinden *The Sad Tale of Bazouge*, Théophile Steinlen tarafından 1898 yılında yayımlanmıştır (Dowhower, 1997: 65). (bkz. Görsel 27) Thomas Bewick'in *A New Year's Gift: For Little Masters and Misses* adlı eseri, ilk kez 1777'de yayımlanmıştır. T.Saint tarafından W. Charnley için basılmıştır. Bu kitap, herhangi bir metin içermeyen ve dekoratif bir formda sunulmuştur. Thomas Bewick'e ait bir dizi ahşap oyma gravürden oluşmuştur (Alderson, 2021: 100).



Görsel 26: Steinlen, *The Sade Tale of Bazouge*, 1898

Sessiz kitaplar, başından itibaren estetik, hayret ve şaşkınlık içeren anlatıya, hikâye içinde çeşitli kısımlarda yer vermektedir. Bu durumlar, sessiz kitapların ilk örneklerinden biri olan *The Sade Tale of Bazouge*'ın içerdiği mizah kalitesiyle ilişkilidir. Fransız illüstratör Theophile Alexandre Steinlen tarafından çizilmiştir. Steinlen'in bu eseri yalnızca sıralı illüstrasyonlardan oluşmakta ve metin içermemektedir. Bir kuşun yemekten sonra iştisamlı bir şekilde hazırlanmış bir masada bırakılan bardaklardan içmesi illüstre edilmiştir. Her sahnede kuş içmeye devam eder ve ifadeleri değişir. Kuşun ruh halindeki değişkenlik, halüsinasyon gördüğü bakışları ve belirsiz duruşuyla anlatılmıştır. Kuş daha fazla içtikçe tamamen sarhoş olur ve yere düşer. İllüstrasyon dizini takip edildikçe tıpkı sinematik stratejilerde olduğu gibi, okuyucunun gözlemi ve hayal gücüne yazar tarafından yön verilmektedir. Bu görsel dizinin sessizliği, okuyucu ve yazar arasında yakınlık ve eğlenceli bir etki yaratır. Çünkü sessiz kitabın yazarı, okuyucunun resimleri yorumlama kabiliyetine güvenle bakar, onların elinde tutmaz, yalnızca

gözlemlerini istediği şeyi gösterir. Yazar okuyucunun anlam ve duygularla dolmasına fırsat tanır (Terrusi, 2017: 5-6).

Akademisyen Evelyn Arizpe ve arkadaşları ise çocukların görme yönelimi ve görsel uyarlamaya olan aşinalıkları sayesinde bu tür sessiz kitaplara doğal bir şekilde ilgi duyduklarını belirtmişlerdir. Sessiz kitapların en büyük özelliği, yorum oluşturma sınırsız olasılıklarına sahip olmalıdır. Sessiz kitapları okurken çocuklar, hayal kurarak ve eski deneyimleriyle ilişkilendirerek hikayeleri algılamaktadır. Öte yandan, bu tür kitaplar sayesinde çocuklar “yazar” gibi davranmaya teşvik edilebilirler; bu da kelime dağarcığı az gelişmiş olan okul öncesi çocuklar için son derece uygun bir yaratıcılık ortamı sağlayabilir. Bu özellikler, araştırmacıların çocukların yaratıcı performanslarını göstermek için bu kitapları araç olarak kullanmalarını sağlar. Aynı zamanda çocuklar, resimleri okuyarak dil ve gözlem yeteneklerini, görsel yapıyı ve okuma becerilerinin diğer önemli unsurlarını geliştirirler (Arizpe ve diğerleri, 2013: 163-176).

Sessiz kitapların çocuklar için birçok değeri ve fonksiyonu vardır ve bu değerler onların okuma becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilir. Çocuk, resimlerle hikayesini oluştururken, sözlü dil becerilerini geliştirebilir ve yaratıcı düşünmeyi teşvik edebilir. Çocuk, sessiz kitabın hikayesi hakkındaki düşüncelerini sözlü şekilde anlatarak kitapla etkileşimi eğlenceli hale getirebilir. Bu yaklaşım, hikâyeyi anlama ve kavramasına katkı sunmaktadır (Gibson, 2010). Çocuklar için sessiz kitaplar, geliştirilmeyi bekleyen bir hazine dağdır. Sessiz kitaplar, çocuklara sınırsız keşif imkânı sağlamaktadır. Çocuklara, resimlerle farklı sürprizleri keşfederek keyifli bir yolculuk yapma fırsatı verir. Sessiz kitaplar, çocukları hikâye anlatmaya teşvik etmek, aktif ve pozitif bir rol üstlenmelerini sağlamak ve birçok alanda gelişimlerini desteklemektedir. Sessiz kitapların fonksiyonları şunları içermektedir (Yang ve diğerleri, 2016: 5):

1. Okuma alışkanlığı edinme
2. Sözlü ve yazılı becerilerin gelişimini artırma
3. Daha yüksek seviyede düşünme becerilerini geliştirme
4. Görsel okuma ve yazma becerilerini geliştirme
5. Başarı duygusu ve özgüven oluşturma

Anaokulu çağında, resimli kitaplara bakarak çocuğun dil kullanımını değerlendirmek yaygın bir etkinliktir. Resimler; çocuğun farklı anlatımlar aramasına, resimli kitaplar ise; öğretmenin çocukla konuşmasına olanak sağlarlar. Resimli kitaplar farklı stratejileri keşfetme fırsatı sağlamakla beraber, bazı kullanımları da uyarıp, çocuğa; dili kullanmada sahip olduğu becerileri gösterme, resimleri yorumlama ve hikâye sırasını öğretme fırsatı sağlamaktadırlar. (Gönen, 1989: 22). Sessiz kitaplar, yeni okurlar için ön okuma becerilerinin gelişimi, sıralı düşünme, hikâye anlayışı, görsel ayırım ve çıkarımsal düşünme gibi birçok pedagojik katkı sağlamaktadır (Knudsen-Lindauer, 1988). Sessiz kitapların, 1970'lerden itibaren eğitimcilerden tarafından okullarda kullanımı desteklenmektedir. Eğitimcilerin, çocukları sessiz kitabı kullanmaya teşvik etme çabası birçok nedene dayanmaktadır.

Okuma-anlama (örneğin; tahmin yürütmek, çıkarım yapmak, sıralama, detayları belirlemek, ana fikirleri bulmak), kitap kullanım alışkanlığı edinmek, görsel okuryazarlık becerilerinin gelişimi gibi nedenler; eğitimcilerin, sessiz kitabın kullanımı teşvik etmektedir (Dowhower, 1997: 71).

Okuma ve yazma becerileri düşük olan veya okuma-yazma bilmeyen bir ebeveyn, yerel olarak üretilen pek çok çocuk kitabının içinde bulunan yazıdan korkabilir veya onunla başa çıkamayacaklarını düşünebilir. Ancak okuma, yazılı metinle başlamak zorunda değildir. Colorado State Üniversitesi (2011) tarafından basitçe tanımlanan aktif, yapıcı, anlam oluşturma süreci olarak, okuma görsel algıyı içerir. Gestalt Psikolojisi'ne göre bu algı, düşünceyle iç içe olan ve dolayısıyla anlam oluşturma sürecinin bir parçası olan bir süreçtir (Schwarcz 1988: 30).

Ebeveynlerin, kendi okuryazarlık düzeylerinin seviyesi düşük veya yüksek olsa da okuma sevgisini çocuklara aşılama istekleri bulunmaktadır (Seden, 2007: 137). Sessiz kitapların kullanımıyla, okuma-yazma bilmeyen bir ebeveyn, görsel hikâyenin bağlamsal ipuçları aracılığıyla bir anlatı oluşturabilir. Bu şekilde, çocukla zengin bir deneyimi paylaşabilirler (Morris, 2007: 33). Sessiz kitaplar, görsel okuryazarlık, kültürel okuryazarlık ve yazılı metinle okuryazarlığı birleştirmektedir. Bu bağlantılar aracılığıyla sessiz kitaplar, okuyucunun okuma becerilerinin gelişimini desteklemektedir (Jalongo ve diğerleri, 2002: 167).

Ders kitaplarının aksine, resimli kitaplar okuyucuların resimleri yorumlamasını ve anlam çıkarmasını gerektirir. Dünya çapında, keyfi okuma giderek azalmakta, bu

durumun büyük nedeni ise sosyal medyanın hâkimiyetidir. Birçok insan, özellikle de gençler, çevrimiçi ortamda daha fazla zaman geçirirken okuma zamanını azaltmaktadır. Bazıları ise, özellikle sürekli okuma sırasında dikkat dağınıklığı veya ilginin azalması nedeniyle, tamamen metin tabanlı kitaplarla ilgilenmeye motivasyon eksikliği yaşamaktadır (Sembiring ve Sinulingga, 2016). Bu durumun özellikle genç bireyler üzerine vurgusu yapılmakta olmasına rağmen sosyal medya günümüzde yetişkin, orta yaşlı ve yaşlı bireyler tarafından yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Okuma alışkanlığını geçmiş zamanlarda kazanmış, rutini haline getiren bireylerde de sosyal medyanın etkisi sonucu odak süreleri ve okumaya ayrılan vakitlerde azalmalar olduğunu söylenebilir. Kullanıcılar, yoğunlukla tercih edilen sosyal medya platformlarında geçirdikleri sürede fotoğraf, video gibi görseller incelenmektedir. Sessiz kitaplar, görsele dayalı hikâye anlatımı yönüyle görsele dayalı incelemeyi benzer bir şekilde mümkün kılmakta ve çeşitli sebeplerle (ekran süresi, göz sağlığı, odak süresi) daha verimli bir deneyim oluşturmaktadır.

Sessiz kitaplar, isteksiz okuyucuları gönüllü okumaya teşvik etmek için çeşitli yollarla etkili olabilir. Sessiz kitaplarda, okuyucunun hayal gücüne bağlı olarak hikâyeden farklı anlamların çıkarılması mümkündür. Sessiz kitaplar bu sebeple, okuyucu için metin içeren kitaba kıyasla daha esnek sınırlar çizmektedir. Sessiz kitapların, yalnızca görseller aracılığıyla iletişime geçme şekli, okuyucuların konsantrasyon seviyelerinde artışı sağlamaktadır (Serafini, 2014). Geleneksel metin tabanlı kitaplarda bir kişinin birçok sayfa metin bilgisi okuması gerektiği halde, sessiz kitaplar için bir okuyucunun yapması gereken tek şey bir resme bakmak ve onu yorumlamaya çalışmaktır. Resimli kitaplar, görsellerle hiyerarşik ilişki içindedir ve bir okuyucu kitabı incelemeye başladığında, genellikle ilk sayfadan son sayfaya kadar konsantre olmasını sağlar (McGillicuddy, 2018: 113).

Okuma eylemine karşı isteksizlik, farklı yaş gruplarındaki bireylerde gözlemlenebilir. Çocuk yaşı ya da genç yaştaki bir bireyin, çoğunlukla eğitim sebebiyle okuma eyleminin içinde bulunma ihtimali yüksektir. Yetişkinlik ve sonrasında zorunda hissedilmeyen durumlarda okuma eylemine karşı eğilimler azalmaktadır. Sessiz kitaplar, metinsel kitaplara kıyasla bu noktada okuma kolaylıkları sunmaktadır. Kitaba ayrılan sürenin kısalması, keyifli bir okuma imkânı ve estetik görseller sunması sebebiyle sessiz kitaplar, isteksiz okuyucuları teşvik edici fırsatlar

sunmaktadır. Akademisyen Emma Bosch ve akademisyen Terasa Duran, farklı yaş gruplarındaki okuyucuların aynı sessiz hikayeleri okuduğunda odaklandıkları noktaların farklı olduğuna değinmiştir. Örneğin; üç yaşındaki bir çocuk karakterin eylemlerine odaklanırken, dokuz yaşındaki bir çocuk karakterin maceralarını takip etti, tarihsel ve kültürel referansları fark etmiştir. Yirmi yaşındaki genç okuyucu, dikkatli bir şekilde okuma yapmış ve hikâyede kendisiyle özdeşleştiren noktalarla da ilgilenmiştir. Kırk yedi yaşındaki deneyimli bir okuyucu, hikâyenin aktarmak istediği anlamlara odaklanmış ve yazarın bakış açısını yakalamaya çalışmıştır. Altmış altı yaşındaki bu tür kitaplara daha az yetkinlikte bir okuyucu, hikâyeyi takibini tam olarak sağlayamamış ancak kültürel ve tarihsel referansları tanımanın keyfini çıkarmıştır (Bosch ve Duran, 2009: 48).

6. Sessiz Kitaplarda Anlatı Yaklaşımına Göre Türleri

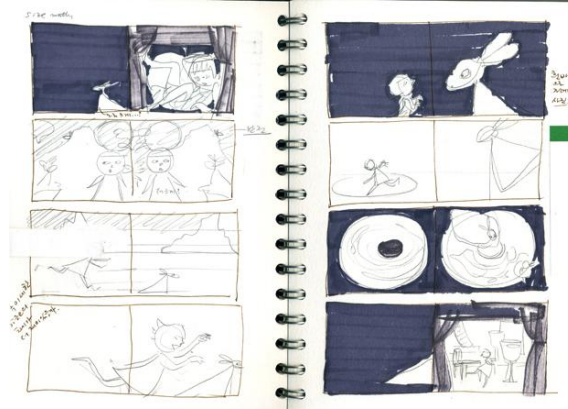
Evelyn Arizpe, sessiz kitaplar türüyle ilgili teorik araştırmaların eksikliğine dikkat çekmiş ve sessiz kitapların daha derinlemesine incelenmesi gerektiğini vurgulamıştır (Arizpe, 2014). Anlatı, bir hikâye ya da olayın anlaşılır bir dizi halinde aktarımıdır. Karakterler, durum ve olaylar hikâyenin görsel anlamda tutarlı ve anlamlı biçimde aktarılması amacıyla illüstratörler tarafından düzenlenir (Wigan, 2012: 29).

Hikâye anlatıcılığı; görsel, yazınsal ve sözel yöntemlerle bir olayın aktarımını amaçlayan iletişim biçimidir ve illüstrasyonun temel bir yönüdür. Mitler, efsaneler, fabllar, masallar ve hikayelerin görsel yorumlanması yoluyla eğlendirmek, açıklamak, eğitmek ve belli değerleri desteklemek amacıyla kullanılır (Wigan, 2012: 117). Hikâye anlatımına odaklanan sessiz resimli kitaplarda, anlatı genellikle karakterler ve onların dahil olduğu eylemler etrafında şekillenir. Hikâyenin kaynağına bağlı olarak bu tür kitaplar üç gruba ayrılabilir: uyarlamalar, yeniden yaratımlar ve özgün hikâyeler (Bosch, 2017: 192).

Sessiz ve neredeyse sessiz uyarlamalar, aslında önceden hazırlanmış kurgusal hikâyelerin grafik versiyonlarıdır. Bu kitaplarda dilin tamamen görsellerle aktarılması sonucu doğal olarak birtakım değişiklikler yaşanmıştır. Kurgusal hikâye ve sessiz kitap anlatısı arasında hikâyenin uzunluğu, vurgusu ve anlatı yapısı gibi farklılıklar bulunmaktadır. Bu hikayeler, dayandıkları orijinal metnin bilinmemesi durumunda tamamen anlaşılamaz. Bu sebeple sessiz kitaplar, okuyucuya daha önce başka

kaynaklardan fikir sahibi olduđu bir hikâyeyi yeniden hatırlamaya davet eden resimli kitap örnekleridir. Orijinal metin hakkında ön bilgi sahibi olmadan, okuyucu çoğunlukla hikâyeyi bütünüyle anlayamaz veya önemli bilgiler eksik kalmaktadır. (Bosch, 2017: 191).

Yeniden yaratımlarda sanatçılar, geçmiş üretilmiş bir eseri temel alarak belirgin ve önemli ölçüde değişikliklerle yeni bir çalışma ortaya koymaktadır. Orijinal metni bilmek bu yeniden yaratımların anlaşılmasını kolaylaştırmaktadır ancak zorunluluk oluşturmamaktadır. Sessiz kitaplarda yeni yaratımlara çok sık rastlanmaz. Suzy Lee'nin 2002 yılında yayımladığı *Alice in Wonderland* isimli neredeyse sessiz kitabı, bu sessiz kitap örneklerindendir. Lewis Carroll'un 1865 yılında yayımladığı *Alice's Adventures in Wonderland* kitabının uyarlamasıdır (Bosch, 2017: 194). (bkz. Görsel 29) Yeniden yaratımlar ve uyarlamaların olduğu sessiz kitaplar, farklı türlerde eserlerden ilham alabilir. Masallar, fabllar, resimli kitaplar, metinsel kitaplar, sinema filmleri, tiyatro oyunları gibi farklı eserlerin yeniden yaratımları sessiz kitaplara uyarlanmıştır.



Görsel 27: Suzy Lee, *Alice in Wonderland*, Hazırlık eskiz çalışmaları

Sessiz kitap sanatçıları, çoğunlukla özgün hikayelerden oluşan anlatıları eserlerinde kullanmayı tercih etmişlerdir. Özgün hikayelerden oluşan sessiz kitaplar; kurgulanması belirlenen sessiz kitaba yönelik hazırlanmış, başka bir eserde yer verilmemiş anlatılar oluşturan çalışmalardır. Hikayesinin yanı sıra sessiz kitapta hikâyeyi oluşturan unsurlarda özgün olmalıdır. Geçmiş süreçteki eserlerden ufak ipuçları, atıflar bulundurabilir ancak anlatıyı şekillendiren temelleri kendi özgünlüğü

üzerine inşa etmesi beklenmektedir. Sessiz kitapların popüler olduğu süreçlerden itibaren sanatçılar, çoğunlukla özgün hikayelerini sessiz kitaplarında kullanmayı benimsemiş ve anlatıları bu şekilde oluşturmuşlardır.



İKİNCİ BÖLÜM

GERÇEKÜSTÜ İLLÜSTRATİF ANLATIM

1. İllüstrasyon Kavramı

İllüstrasyonun sözcük kökeni 1325-1375 yıllarına dayanmaktadır. Latince “lustrare” sözcüğünden türemiş, aydınlatmak ve anlaşılır haline getirmek demektir. Lustrare ise ışık ve parıltı anlamındaki “lucere” kökünden türemiştir. Tarihlere göre farklı anlamlarda kullanılmıştır. 1400’lerde “Parlama”, 1500’lerde “ruhsal-zihinsel aydınlanma, açıklama”, 1610-1625 yıllarında “örneklerle eğitime, arınmak için yapılan bir seremoni”, 1630’larda “açıklama veya süsleme amacıyla resimleme”, 1816’da ise “açıklayıcı, tasvir edici, örnekleyici resim” anlamlarında kullanıldığı görülür. İllüstrasyon sözcüğü, Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre “resimleme” anlamına gelmektedir (Dağ, 2015: 11, Gikow, 1991: 10, Gönüllü, 2017: 911).

İllüstrasyonlar, problemlerin çözümü, süsleme, eğlendirme, bezeme, yorum yapma, bilgilendirme, esinlendirme, açıklama, eğitime, teşvik etme, şaşırtma, büyüleme ve hikâye anlatma gibi işlevler için yaratıcı, farklı ve son derece kişisel yollara başvurarak içeriğin görsel bir biçimde iletilmesini sağlar. Çeşitli alanlarda etkili ve akılda kalıcı mesajlar iletebilen, canlı, sık kullanılan, güncel bir aktarım, yorum ve iletişim aracıdır (Wigan, 2012: 9). İllüstrasyonlar, bir düşüncüyü görselleştirme hedefiyle tasarlanmış, anlam yönünden zengin, kurgusal çizimlerdir. Çeşitli yüzeylerde, illüstrasyon örneklerinin varlığını sürdürdüğü görülmektedir (Türkmen, 2018: 54).

İllüstrasyon, sanat ve grafik tasarım arasında bir disiplin olarak konumlanmaktadır. Birçok sanatçı, kendisini bu spektrumun bir ucuna diğerine oranla daha yakın hissedebilir. Kapsamlı bir tanım içinde illüstrasyon, çoğunlukla “grafik sanat” olarak tanımlanmaktadır. “Ticari sanat” bu disiplini ifade etmek için yaygın kullanılan terimlerden biridir (Zegen, 2009: 6). İllüstrasyonların genellikle ticari kaygılarla hazırlandığı göz ardı edilemez. Bu sebeple illüstrasyonun içerdiği mesaj ve

görsel unsurlar, sosyal ve ekonomik talepler doğrultusunda değişiklik göstermektedir (Dalley, 1980: 10). Birçok illüstrasyonun, bir müşterinin talebi ya da ihtiyaçları doğrultusunda hazırlanması sebebiyle bu tanım yapılmaktadır. İllüstrasyonun, kişisel ifadeden uzaklaşarak hizmeti yerine getirme amacıyla kullanımı, yüzeysel bir yaklaşım olmakta ve çağdaş uygulamalardaki çalışma yönetimleri, ideolojilerini algılamaktan yeterince uzaktır (Zegen, 2009: 6).

İllüstrasyonun öncelikli hedefi, izleyiciler ya da okuyuculara bir mesaj aktarmasıdır. Görseller aracılığıyla, metnin anlamını zenginleştirme ve metni yorumlayarak daha açık hale getirme işlevi görmektedir. İllüstrasyon kullanımıyla birlikte sıradan bir hikâye, ilgi çekici ve hayranlık uyandıran bir anlatıma dönüşebilir. Hikâyenin temalarını ve ilişkilerini anlamlandırmaya yardımcı olur. Başarılı illüstrasyonlar, anlatının kolay bir biçimde akılda kalmasına katkıda bulunur (Bodmer, 1992: 72). İllüstrasyonlar, mesajların görselleştirilmesi aracılığıyla üretilen, alıcı üzerinde etki uyandıran çalışmalardır. Mesajı hızlı aktarabilme özelliği nedeniyle görsel öğeler, metinsel öğeler yerine tercihen kullanılabilir (Balaban, 2019: 19).

İllüstratörler, illüstrasyonların üretim sürecinde çeşitli görevler üstlenmektedir. Öznel ifadelerini, görsel temsiller aracılığıyla yansıtarak, fikir ve mesaj iletme amacını benimserler. İllüstrasyon sanatçılarından yalnızca iletişim kurmaları, ikna etmeleri, bilgilendirmeleri, eğitmeleri ve eğlendirmelerinin yanı sıra net bir ifade, vizyon, özgün bir tarz ve bakış açısına sahip olmaları beklenmektedir (Zeegen, 2009: 6). İllüstratörler, metinleri zenginleştirmek için ürettikleri eserlerinde, bireysel deneyim ve çağrışımların yanı sıra eşlik ettiği yazarın duygu ve düşüncelerini özenle analiz edip, çalışmalarına yansıtmaktadırlar (Kara, 2004: 5). İllüstratörler, fikirlerini somutlaştırarak izleyiciye ilettiği temsil araçları olarak görsel imgeleri kullanmaktadır. Fikir ve mesajları iletmenin yanı sıra, sorunlara çözüm bulmak amacıyla da ayırt edici ve kişisel görsel dillere başvurulmaktadır. İzleyicinin duygu ve düşüncelerini yönlendirmek için sembolizm, abartı, metafor, benzetme, bitleştirme ve çeşitli yaratıcı olanaklar kullanılmaktadır. Özgün bir görsel dil oluşturmak için yoğun çalışma ve araştırma, bağlam ve hedef kitle farkındalığı gerekmektedir (Wigan, 2012: 104). (bkz. Görsel 31)



Görsel 28: Shaun Tan, *The Arrival*, 2006

Bir illüstrasyonun, didaktik ya da edebi bir metne bağlı olması bağımsız bir sanat eseri olarak sunulmasına engel değildir. Bu illüstrasyonlar, ifade gücü yüksek sanat eserleri olarak görülebilir. Herhangi bir resimde olduğu gibi, yazılı metne ihtiyaç duymadan sergilenebilme gücüne sahiptir. Bu yönüyle, resim sanatı ile kesişmektedir (Gönüllü, 2017: 919). (bkz. Görsel 32) İllüstrasyonlar, bir durumu kayıt altına almak, fikirleri temsil etmek ve olgu, duyguyu tasvir etmek için kullanılabilir. Gözlem aracılığıyla ya da yoruma dayalı bir sürecin ürünü olabilir. İllüstrasyonlar, ruh halinin, anın yansıması veya kurgusal hikâyenin derinliğini betimlemek adına bir araç olabilir (Zeegen, 2005: 86).



Görsel 29: Gustave Doré, *Divine Comedy*, 1861-1868

İllüstrasyonun görsel anlatım gücüne sahip olması, fikir, düşünce ve kavramların kolaylıkla anlaşılıp benimsenmesi açısından önemlidir. Bu yönü ile farklı dilleri kullanan insanlar için ortak bir dil oluşturma özelliğine sahiptir. Ortak algı, ortak görsel okuma sağlar (Üstündağ, 2016: 2). Tarih boyunca illüstrasyon, evrensel bir iletişim aracı olarak insanlar tarafından kullanılmaktadır. Açıklama, örneklendirme ve süsleme amacıyla uygulanan resimlendirme çalışmalarıdır (Ambrose ve Harris, 2014: 113).

Yalnızca metinler bazı izleyicinin ya da okuyucunun metnin yapısına odaklanmasına olumsuz etkiler oluşturabilirken, tasarımda yer alan illüstrasyonlar, izleyici ya da okuyucunun takibine olumlu etki etmektedir. İllüstrasyonlar izleyici ya da okuyucu için teşvik edici öğelerdir. Tasarımın algılanma sürecini daha ilgi uyandırıcı bir hale getirmektedir. İllüstrasyonlar, verilmek istenen mesajın alıcıya çok daha hızlı ve akıcı bir biçimde hedef kitleye ulaşması sağlamaktadır (Balaban, 2019: 19). İllüstratörler görsel dillerini kullanarak yazılı bir metni ifade etmek, açıklamak, vurgusunu arttırmak için yorumlamaya başvurmaktadır. Bir dünya yaratma, bir anlatıyı, bir düşünceyi veya temayı resimle açıklayabilme yeteneği illüstrasyonun temel etkinliğidir. Metinlerin yorumlanmasında konunun ilerleyişi, anlatının atmosferi, ritmi ve hızı gibi etkenler dikkate alınmaktadır (Wigan, 2012: 270). (bkz. Görsel 33)



Görsel 30: Paul Adam, La Serpent noir, 1910

İllüstrasyonların kitap anlatımına eşlik etmesi sayesinde isteksiz okuyucular, okuma sürecine daha istekli yaklaşmakta ve uyum sağlamaktadır (Serafini, 2014: 25). Geleneksel metinlerden oluşan bir kitabı deneyimlemek isteyen bir okuyucu, dil bilgisi ve metin düzeni üzerine belirli yetkinliklere ihtiyaç duymaktadır. Yalnızca illüstrasyonlar veya illüstrasyonların metin ile kullanıldığı çalışmalarda, okuyucunun anlam çıkarıp, yorumlayabilmesi için gözlem yapması yeterlidir. İllüstrasyonların oluşturduğu hiyerarşik ilişki, gözlem boyunca okuyucunun konsantre olmasını sağlamaktadır (McGillicuddy, 2018: 113).

İllüstrasyon, yayın illüstrasyonları, reklam illüstrasyonları, bilimsel ve teknik illüstrasyon olmak üzere üç ana grupta incelenmektedir. Köklü bir geçmişe sahip olan yayın illüstrasyonu kapsamında yer alan çocuk kitabı illüstrasyonları, günümüzde yaygın bir biçimde kullanılmakta ve popülerliğini korumaktadır (Gökçearslan, 2022: 256). İllüstrasyon sanatının sınırları içinde yer alan, sanat değeri taşımayan çizimler de bulunmaktadır. Tıp, botanik, zooloji, mimarlık, mühendislik gibi alanlar için üretilen illüstrasyonlara, bilimsel ve teknik illüstrasyon tanımı yapılmaktadır. Bu tür eserler genellikle sanatçısının özgün tarz ve üslubunu yansıtmadığı çalışmalardır. Konu açıklama, süsleme, belgelendirme görevi görmek ve sanatın felsefi ve biçimsel kapsamı dışında tutulmaktadır. İllüstrasyonun farklı uygulamaları, reklam ve yayın illüstrasyonları olarak kategorize edilmektedir. Reklam illüstrasyonları, ürün veya hizmetin tanıtımına yönelik, afiş, ilan, broşür, etiket, takvim, ambalaj vb. yerlerde kullanılmak üzere üretilmektedir. Alan olarak farklılık gösteren moda illüstrasyonları da reklam illüstrasyonlarının içinde yer almaktadır (Kara, 2004: 6). (bkz. Görsel 34) Yayın illüstrasyonları kitap, dergi, gazete, ansiklopedilerde bulunan öykü, makale, roman, şiir, haberlere eşlik etmektedir. İllüstrasyon sanatçısının, yaratım sürecinde kendisini en özgür hissettiği, en az kısıtlandığı çalışmalardır. Bir metin veya haber içinde kullanılan illüstrasyonlar, çoğunlukla ilgili metinden bağımsız olmamaktadır. (Asher, 1981: 43).

2. İllüstrasyonlu Kitabın Tarihi

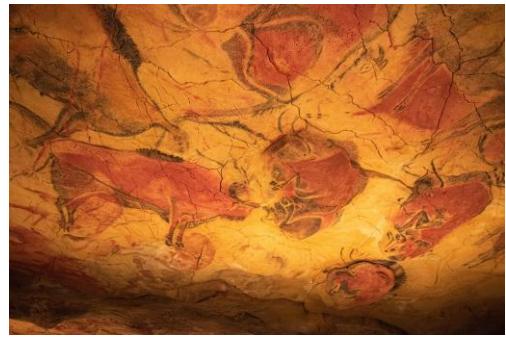
İnsanlık tarihi boyunca, kendini ifade etme, iletişimlerini çeşitlendirme, hikayeleri gelecek nesillere aktarma isteği, illüstrasyonun ilk örneklerinin oluşmasına sebep olmuştur. İnsanoğlu, doğduğu andan itibaren dünyayı keşfedip, anlamlandırmaya ve

bu anlayışı, deneyimlerini başkalarıyla paylaşmaya ihtiyaç duymuştur. Bu ihtiyaç, sözlü anlatım sınırları içinde kalmayarak görsel bir dile dönüşmüştür. Duygu ve düşünceler, semboller ve imgeler aracılığıyla kalıcı hale getirilmiştir. Tarih öncesi dönemde uygulanan mağara resimlerinde yer alan av sahneleri, semboller, günlük yaşam ve inanç sistemleri görsel bir anlatımla ifadenin ilk örnekleri olmuştur.

Mağara duvarlarına çizilen resimlerin hangi nedenlerle yapıldığı tam olarak bilinmemekle birlikte işlevsel bir amaca hizmet ettiği düşünülürse tüm bu çizimlerin birer illüstrasyon olduğu söylenebilir (Gökçearslan, 2022: 256). Mağara duvarına oyularak yapılan desenlerin en eskileri M.Ö. 25.000-20.000 yıllarına aittir. M.Ö. 18.000 yıllarında, mağara duvarlarına el izi çıkarmak için kırmızı, siyah, sarı pigmentlerden yararlanılmıştır. Güney Fransa'da Lascaux'da bulunan mağara resimleri ise M.Ö. 15.000 yıllarına aittir. Gerek Lascaux'daki, gerekse Kuzey İspanya'da Altamira'da bulunan mağaralardaki boğa ve bizon betimlemelerinde şaşırtıcı bir stilizasyon ustalığı gizlidir (Becer, 2015: 84). İspanya'da Altamira ve Fransa'da Lascaux mağaralarının tavan ve duvarlarında bulunan resimlerde, onları yapan insanların günlük yaşamlarından sahneler görülmekte ve resimlerin gerçekte hangi amaçla çizilmiş oldukları bilinmemekteydi. İnsan eli izleri, hayvan betimlemeleri ve soyut biçimler bir törenin parçaları olarak çizilmiş olabileceği gibi yalnızca duvarları süslemek ve bilgi aktarımını sağlamak amacıyla çizilmiş de olabildiği görülmektedir (Wigan, 2012: 274). (bkz. Görsel 35-36)



Görsel 31: Lascaux mağara resmi, Fransa, M.Ö. 15.000-10.000



Görsel 32: Altamira mağara resmi, İspanya, M.Ö. 17.000-12.000

Altamira Mağarası, Avrupa Üst Paleolitik kaya sanatının, tema, teknik çeşitliliği ve zaman aralığı yönünden en zengin görsel uygulamalarını bulundurmaktadır.

Mağarada en iyi tasvirlerin bulunduğu yer, Polikromlar Salonu'dur. Yakın zamana kadar bu resimlerin ve oymaların yapıldığı dönemin, M.Ö. 22.000-13.000 yılları arasında olduğu düşünülmekteydi. 2012 yılında uranyum-toryum tarihleme yöntemiyle boyanın üzerindeki kalsit tabakasından yapılan araştırmalar, Altamira'da 36.000 yıldan daha eski bir figürün bulunduğunu ortaya çıkarmıştır. Hayvanlar, soyut semboller ve insan tasvirleri seçilen temalar içindedir. Bizon tasvirleri en çok bilinmekte olan örnekler olsa da mağara boyunca birçok hayvan figürü içinde en sık görüleni geyik tasvirleridir. Hayvan figürlerinin yanı sıra insan, maske ve antropomorfist figürler de görülmektedir. Bu tasvirlerde ince çizgili oyma ve çizgilerin doldurulması, çizim, boyama gibi çeşitli teknikler kullanılmıştır (Fatás ve Lasheras, 2014: 30).

Bu dönemde yapılan benzer mağara tasvirlerindeki hayvanlarla, aynı mağaralardaki arkeolojik kalıntılarda bulunan, tüketilmiş hayvanlar arasında birebir bir ilişki bulunmamaktadır. Bir topluluk veya bir grup insanın paylaştığı belirli değerler ve anlamlara göre kodlanmış temsillerdir. Bu imgeler, Avrupa'nın farklı bölgelerinde yaşayan toplulukların binlerce yıldır düşüncelerinin, dünya anlayışının, diğer varlıklarla olan ilişkilerinin görsel ifadelere yansımalarıdır (Fatás ve Lasheras, 2014: 33). İllüstrasyonun açıklama, örneklendirme, duygu ve düşünce aktarımı, eğitme, süsleme, esinlendirme, şaşırtma, bilgilendirme amaçlarıyla kesişen bu çalışmalar, benzer sebeplerle uygulanmış veya zaman içinde izleyicisine yaptığı aktarımlarla bu amaçlara karşılık bulabilmesi muhtemeldir.

Tarih boyunca insan, doğadaki işaretleri gözlemleyerek, raslantısal olarak çizebildiğini keşfetmiştir. İnsanoğlu, bilinçli görsel ifadenin temellerinin oluşumuyla birlikte semboller ve resimler, düşüncelerini somutlaştırılmak ve diğer insanlara aktarabilmek amacıyla, yazı ve simgesel işaretleri geliştirmiştir (Zıllıoğlu, 1993: 158). Sümerler, yeryüzünün ilk logografik yazı sistemi olan çivi yazısını kullanmıştır. Keski, kamyş kalem ve iğne gibi aletler, kil ve balmumundan tabletlerin ve taş, ahşap gibi malzemelerin üstüne yazı yazabilmek ya da yazıyı yontabilmek için icat edilmiştir (Wigan, 2012: 274). İlk yazılı tabletler, Uruk IV ve Cemdet Nasr dönemleri, M.Ö. 3200-2800 yılları arasında Sümerler tarafından uygulanmıştır. Bu dönem insanları, tanrılar için çalışıyorlardı ve tüm birikimleri mabette birleştiriyorlardı. Vatandaşların teslimatları, rahipler tarafından tabletlere resmedilmekteydi. Sümerler, bu sistemin

sürecini kayıt altına amacıyla, piktografik yazıyı icat etmişlerdir. Uruk kazılarının IVb tabakasında bulunan arkaik tabletler incelediğinde sayılar ve rakamlarla birlikte ev veya kulübe, belirsiz bir biçimde kaplar, koyun, keçi, sığır gibi evcil hayvan başları, balık, kuş gibi av hayvanları ve el, ayak, baş gibi belirsiz biçimde insan organları görülmektedir. Bu arkaik tabletlerdeki görseller, düzensiz bir biçimde yer almaktadır. Cemdet Nasr dönemindeki arkaik tabletlerdeki görseller çizgilerle ayrılmış, piktogramlar soyutlaşarak çizi yazısına dönüşmeye başlamış, kelime ya da ifadeleri temsil eden semboller ve piktogramlar birlikte kullanılarak düzenli bir anlatım oluşturulmuştur (Kınalı, 1969: 5). (bkz. Görsel 37)



Görsel 33: Satış Faturası Kil Tablet, Louvre Müzesi, M.Ö. 2600

İllüstrasyonun, hikâye anlatımı, esinlendirme, açıklama, eğitme işlevleri, insanlık için yeni ve daha karmaşık bir iletişim aracı olan yazının oluşumunda önemli bir basamak olmuştur. İnsanoğlunun bilgi ve iletişim aktarımı ihtiyaçları doğrultusunda illüstrasyon, sadeleşerek sistematik bir yapı kazanmış ve piktogram, ideogram, logogram gibi sembolik ifadelerle evrilmiştir. Görsel tasvirler aracılığıyla ifade edilen fikir ve kavramlar, daha minimalist ve kolay algılanabilir sembollere dönüşmüştür. İllüstrasyonun bu evrimi, illüstrasyonla birlikte kullanılan örneklerinde bulunduğu metinsel eserlerin gelişimine katkı sağlamıştır.

İllüstrasyon ve metnin bir arada kullanıldığı ilk örnekler, Mezopotamya'daki çizi yazısı tabletleri ve Antik Mısır hiyeroglifleridir. Düzenli bir anlatım ve sanatsal

bütünlük, Antik Mısır'a ait çalışmalardaki illüstrasyon ve metin kullanımında görülmektedir. Çivi yazısıyla oluşturulmuş tabletlerde figüratif mühür baskıları ve resimler görülmekteydi ancak illüstrasyonun bu metinlerdeki kullanımı, metni tamamlamaktan daha çok dekoratif veya sembolik bir unsur olarak kullanılmaktaydı. Antik Mısır dönemine ait mezar yazıtları ve papirüslerde, illüstrasyonlar ve metinler hikâye anlatımında birbirini tamamlayıcı unsurlar olmuştur.

Okuma yazma bilmeyen insanlar için metinlerle birlikte kullanılan illüstrasyonlar, metnin algılanması ve benimsenmesinde kolaylık sağlamaktadır. Bu durum, illüstrasyonun kitaplarda kullanılmasına ve bu tür kitapların doğmasına sebep olmuştur. Bilinen en eski süslenmiş yazılı eserler, Antik Mısır mezarlarında bulunan kitapçıklardır. Dönem inancına göre bu dinsel eserler, ölünün ebedi yaşayışını sağlamaktadır. Hieroglif yazılar ve bu eserlerdeki illüstrasyonlar, grafik olarak özgün sanat eseri kabul edilmektedir. Bu dönemin farklı süreçlerinde masal ve efsaneler de illüstratif anlatılar eşliğinde sunulmuştur (Ashier, 1983: 17). (bkz. Görsel 38)



Görsel 34: Nebqed, Mısır Ölüler Kitabı, M.Ö. 1300'ler

Mısır Ölüler Kitabı, M.Ö. 2670-2613 yıllarından itibaren mezar resimleri ve kitabelerde tasvir edilen kavramlardan doğmuştur. M.Ö. 1991-1802 yıllarına kadar gelinen süreçte tılsım metinleri ve illüstrasyonlar papirüs üzerine yazılıp, çizilerek ölülerle birlikte mezarlara bırakılmıştır. Bu eserler, Antik Mısır'da ölen kişinin ruhunun ebedi hayatta huzur içinde olmasını sağladığına inanılan rehber metin koleksiyonlarıdır. Kişinin ölümünden sonraki hayatında kendisine rehberlik etmesi

için hazırlanan bu eserler, satın alma gücü olan, elit tabakadan her birey için özel olarak oluşturuluyordu (Mark, 2016: 2).

Mısır döneminde uygulanmış sınırlı sayıda illüstrasyonlu metin günümüze ulaşmıştır. Bu eserlerin ilk örnekleri, papirüslerden oluşan rulolar halinde ölen kişilerin mezarlarına bırakılmaktaydı. Papirüs üretiminin büyük bir çoğunluğu Mısırlılar tarafından yapılmaktaydı. En eski illüstrasyon içeren edebi papirüslerin birçoğunda kalem ve mürekkeple uygulanmış, illüstrasyonların renkleri aşınmıştı. Papirüs rulolarında, okuma esnasında pigmentlerin zarar görme olasılığı yüzünden metni tamamlayıcı renkli illüstrasyonlardan kaçınılmıştır. Rulo formatı, illüstrasyonlu edebi metinler için fiziki yönden uygun değildi. Çünkü bu format, üst üste sıkıca sarılmış halde metin ve illüstrasyonlara baskı uygulamaktaydı ve kapladığı alan, kullanım zorluğu gibi birçok yönden verimsizdi (Horsfall, 1983: 201). Bir ruloyu baştan sona okumak zor değildi ama belirli bir bölümün bulunması için bütün rulonun açılıp, taranması ve sarılması gerekiyordu (Bloom, 2003: 41). (bkz. Görsel 39-40)



Görsel 35: Rulo Formu Örneği

Görsel 36: Irina Gorstein, 4. yüzyıl Mısır Kodeksinin Modeli

Günümüze ulaşan az yıpranmış örnekler papirüs ruloların yerini alan kodekslerdeki çalışmalardı. İlk örneklerinde papirüsler, sonrasında parşömenlerin tercih edildiği, üst üste gelerek ciltlenmesiyle oluşan kitap formu olan kodeks, M.S. 2. yüzyılda kullanılmaya başlamıştır. Taşıma kolaylığı, eseri koruması, fiziken kapladığı alan vb. sebeplerle klasik literatürün temel taşıyıcısı kodeksler zaman içinde kullanılmaya başlamıştır (Horsfall, 1983: 201). Kodeks, M.S. 200-400 yılları arasında değişimler göstermiş ve son formunu almıştır. O dönemden günümüze kitap hep bu

formda karşımıza çıkmıştır. Bu durum, kitabın tarihindeki birinci derecede önemli değişimdir (Labarre, 1994: 16).

Orta Çağ'da üretilen illüstrasyonlu kitaplar çoğunlukla kodeks formunda ve bu eserlerin büyük bir çoğunluğu manastırlarda keşişler tarafından hazırlanan el yazmalarından oluşmuştur. El yazması süsleme sanatı olarak adlandırılan illüminasyon aracılığıyla, kitap sayfaları renkli süslemeler ve minyatürlerle zenginleştirilmiştir. Johannes Gutenberg'in 1450'de matbaayı icat etmesiyle birlikte illüstrasyonlu kitaplar yaygınlaşmaya başlamıştır. Dini metinlerin yanı sıra bilimsel ve edebi eserlerde de illüstrasyon, metinsel anlatıyı destekleyici bir unsur olarak kullanılmıştır. Ahşap baskı teknikleriyle oluşturulan illüstrasyonlar, bilgiyi görselleştirme ve sanatsal amaçlarla kitaplarda yer almıştır.

18. ve 19. yüzyılda illüstrasyonlu kitap hem teknik hem de sanatsal açıdan büyük bir gelişim göstermiştir. Bu dönemde kullanılan gravür ve litografi yöntemleri sayesinde daha detaylı illüstrasyonlar üretilmiştir. Resimli hikâyeler, karikatür, çocuk kitaplarının, edebi eserler ve illüstrasyonun sanatsal bütünlük kurduğu anlatıların temelini oluşturan çalışmalar bu dönemde yapılmıştır. İllüstrasyon, edebi eserlerde anlatımı destekleyen güçlü bir araç olarak kullanılmaya başlamıştır. 20. yüzyıla gelindiğinde avangart akımlar, illüstrasyonlu kitapta yeni anlatım biçimlerinin benimsenmesinde önemli bir rol oynamıştır. Metinsiz ya da çok az metinlerin yer aldığı, illüstrasyonları ön planda olduğu eserler bu dönemde varlığı göstermeye başlamıştır. Gerçeküstücü ve deneysel illüstrasyonlar yine bu dönemde kitaplarda yeni ifadelerin oluşuma zemin hazırlamıştır. 1980'lerden itibaren gelişen dijital illüstrasyon teknikleriyle birlikte 21. yüzyılda e-kitaplar ve interaktif dijital hikâyeler ortaya çıkmıştır. Günümüzde illüstrasyonlu kitaplar basılı formattan bağımsız olarak, animasyonlu e-kitaplar, arttırılmış gerçeklik destekli yayınlar aracılığıyla da erişim sağlanabilmektedir.

3. İllüstrasyon Teknikleri

Sessiz kitapların ilk örneklerinde çoğunlukla ahşap baskı tekniği kullanılmıştır. Bu malzeme seçiminde, dönemin koşulları etkili bir unsurdur. İllüstrasyonların hızlı baskılarını almak için dönem illüstratörleri tarafından tercih edilmiştir. İllüstratörler, baskı tekniklerinin gelişimiyle birlikte çalışmalarını çeşitli illüstrasyon teknikleriyle

özgürce aktarmaya başlamıştır. Sessiz kitaplarda kullanılan ahşap baskı çalışmalarının yerini zaman içinde mürekkep, karakalem, sulu boya, pastel boya ve dijital illüstrasyonlar gibi çeşitli teknikler uygulanmıştır. Sessiz kitaplarda çeşitli illüstrasyon tekniklerinin kullanımında, son 50 yıldaki teknolojik gelişmelerin etkisi büyüktür. Bir sessiz kitabın içinde birden fazla tekniğin birlikte kullanıldığı örneklerde bulunmaktadır. Resimli kitapların 21. yüzyılda yayımlanan örneklerinde çoğunlukla dijital illüstrasyon teknikleri tercih edilmektedir. Bu durum özellikle ünlü sessiz kitap sanatçıları tarafından geleneksel teknikleri tercih etmelerine engel olmamıştır. İllüstrasyon tekniklerindeki seçimleri, sessiz anlatılarındaki temayla uyumuna yönelik olmuştur.

3.1. Geleneksel İllüstrasyon Teknikleri

İllüstrasyon çok farklı tekniklerle yapılabilir. Kurşunkalem, mürekkeple çizim, yağlı boya, suluboya, guaj boya, akrilik, kolaj, karışık ve dijital kullanılan tekniklerdir. İllüstratör kendi hâkim olduğu en uygun tekniği seçip söze ya da metne dayalı bilgiyi illüstrasyonlarla açıklamaktadır. Her illüstratörün kendine özgü bir tarzı olmakla birlikte amaç sözel unsurları en etkili biçimde görsel olarak betimlemek olmalıdır (Gökçearslan, 2022: 257).

İllüstrasyonlarda ele alınan konu, taşıdığı mesaj ve hitap ettiği kitle, illüstratörleri çeşitli uygulamalar yapmak için deneysel malzemeler kullanmaya teşvik etmiştir. Kâğıt ve boyaların kullanılması, iki boyutlu bir yüzeyde üç boyutlu malzemelerin deneyimlenmesi, atık nesnelerin malzeme olarak kullanılması, kolaj tekniğiyle illüstrasyon yapımı gibi çeşitli arayışlar, sanatçılar için alternatif yaklaşımlar olarak değerlendirilebilir (Türkmen, 2018: 55).

3.1.1. Kurşunkalem Tekniği

Geniş ifade olanakları sunan ve uyumlu bir araç olan kurşunkalem, ucunun sivriltilmesiyle keskin ve zarif işaretler oluşturmaya imkân verir. Kurşunkalem 8H'tan (en sert) HB (orta) ve 8B'ye (en yumuşak) kadar değişik değerlere sahiptir. Kavramalı, yedek uçlu, renkli kalemle yan sıra füzen, tebeşir ve kuru boya kalemle de türün çeşitleri arasında yer alır (Wigan, 2012: 157). Karalamalardan, gerçekçi ve detaylı

illüstrasyonlara kadar çeşitli çalışmalar, kurşunkalem tekniğiyle yapılabilmektedir. Birçok tasarımcı, yaratıcı bir fikri görselleştirmek için yaptığı eskizlerde kurşunkaleminden faydalanmaktadır. İllüstratörler de ön çizimlerinde kurşunkalem kullanmaktadırlar. Kısa ve çok sayıda ince çizgiyle gerçeğe çok yakın ton geçişlerini elde etmek mümkündür. Kurşunkalem, kullanıldığı amaca yönelik çeşitli sertlik derecelerinde üretilmektedir. Teknik çizimler için "H" serisinde bulunan kurşunkalemler tercih edilmektedir. Biçim araştırmaları, hızlı eskizler ve tonlamalar yapmak amacıyla "B" serisinde bulunan kurşunkalemler kullanılmaktadır. Hazırlık açısından kurşunkalemler, büyük bir kolaylık sağlamaktadır. Yalnızca ucunun belli aralıklarda sivriltilmesi dışında bir hazırlık gerektirmez. Kurşunkalemler, bilinen en eski çizim ve yazı araçlarından biridir. Diğer malzeme türlerine kıyasla ucuz, yaygın ve kolay bir kullanıma sahiptir. Kurşunkalem çalışmaları; sanat ve tasarım eğitiminin ilk basamağında yer almaktadır (Becer, 2015: 213). (bkz. Görsel 41).



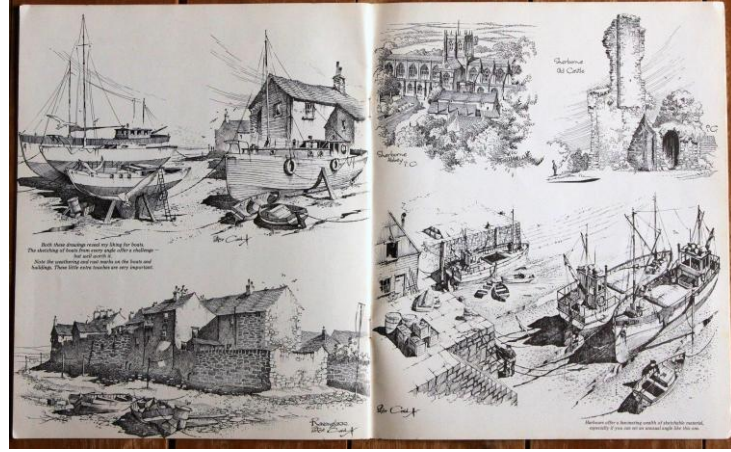
Görsel 37: Lee K, Kurşunkalem tekniğiyle illüstrasyon

Kurşunkalem olarak isimlendiren kalem türü aslında grafit maddesi kullanılarak üretilmektedir. Kurşunkalem, "siyah kurşun" olarak isimlendirilmekteydi ancak zaman içinde değişime uğrayarak günümüzdeki şekliyle kullanılmaktadır. Grafit, doğal karbon formundadır. Tarih öncesi dönemden kalan çürümüş ağaçlara, yer kürenin yaptığı baskı sonucu kömüre benzer şekilde meydana gelir. Kömür yalnızca basınç ile

oluşmaktayken, basınç ve sıcaklık kullanılarak şekilsiz grafit kristallerine dönüştürülmektedir. Bu süreç sonucunda oluşan grafit, son derece pürüzsüz bir yüzeye sahiptir (Smith, 2010: 63). Grafit; yumuşak, yağlı, kâğıt üzerinde iz bırakan, gri ve siyah renklerde katı bir maddedir. 1796 yılında kullanıla "siyah kurşun" terimi, 1789'da Alman mineralog Abraham Gottlob Werner tarafından Almanca "graphit" sözcüğüyle adlandırılmıştır. Bu sözcük, Yunan yazmak anlamına gelen "graphein" ve mineral eki olan "-ite" birleşiminden türetilmiştir. Kurşun kalemin yapımında kullanılması grafitin kullanılması ve çizimin yanı sıra bu kalemlerin yazı yazmaktaki sık kullanımı, bu maddenin isimlendirilmesinde etken rol oynamıştır (Harper, 2001).

3.1.2. Kalem ve Mürekkep Tekniği

En eski illüstrasyon içeren edebi papirüslerin birçoğunda kalem ve mürekkep uygulamaları bulunmaktadır. Rulo formatı kullanımı sebebiyle illüstrasyonlardaki pigmentlerin çoğu zarar görmekteydi ve renkli çalışmalardan kaçınılmaktaydı. Kodeks kullanımı öncesinde illüstrasyon uygulamaları, çoğunlukla kamış kalemler aracılığıyla mürekkep kullanılarak yapılmaktaydı (Horsfall, 1983: 201). Kalem ve mürekkep; illüstratörlerce kullanılan ve bir yüzeye dolmakalem gibi bir araçla renkli mürekkep uygulama yoluyla bir görselin elde edildiği bir süreç veya teknik. Mürekkepler su yalıtımlı da olabilir ve mürekkep çubuğu halinde veya sıvı halde elde edilebilir. Kalem türleri arasında kamış ve tüy kalemler, dolmakalemler, metal uçlu teknik kalemler, harita ve yazı kalemleri, lif ve keçe uçlu kalem çeşitleri sayılabilir (Wigan, 2012: 134). Kalem ve mürekkep tekniği, zamansız bir kaliteye sahiptir ve kitap illüstrasyonu için hala önemli bir araçtır (Salisbury, 2004: 40). (bkz. Görsel 42)



Görsel 38: Kalem ve mürekkep tekniğiyle illüstrasyon örneği

Kalem ve mürekkep tekniği, kökleri Orta Çağ'ın el yazması eserlerine kadar uzanan uzun bir tarihe sahiptir. Bu teknik, 19. yüzyılın sonlarından itibaren bağımsız bir sanat formu olarak geliştirilmiştir. İllüstrasyon uygulamaları için çoğu tekniğe kıyasla sınırlayıcı bir yapıya sahiptir. Çünkü kalem aracılığıyla doğrudan renk ve gölgeleme yapmaya elverişli değildir. İllüstratörün çizgilerinin oluşturduğu kombinasyonlar aracılığıyla renk ve gölgeleme oluşmaktadır. Uygulamadaki zorluklarından bir diğeri bu teknikle büyük bir alanı kaplamanın oldukça zor ve zaman alıcı olmasıdır. Dış hatlar için ideal olması, yüzeye uygulanan baskıyla oluşturulan düzensizliklerin ifade gücüne sahip oluşu ve ekonomik yapısı bu tekniği avantajları içinde yer almaktadır. Çizgilerin kombinasyonu ile elde edilen ton, illüstrasyonun belirli kısımlarındaki mürekkep kullanımı ve kâğıdın beyazlığının birlikteliğiyle ortaya çıkmaktadır. Tonu oluşturmak için kullanılan çizgiler, aynı zamanda illüstrasyondaki nesnelerin dokusunu göstermek içinde kullanılabilir. (Winkenbach ve Salesin, 1994: 92). İllüstratörler, tarama ucu uygulamalarında farklı tonlar elde edebilmek için dik, yatay ve çapraz tarama tekniklerinden faydalanmaktadır. Çizgiler kalınlaşıp birbirine yaklaştıkça, tonlarda koyulaşma meydana gelmektedir (Becer, 2015: 214). Yenilikçi malzeme yaklaşımları ve çeşitliliklerine rağmen; kalem ve mürekkebin etkisi nettir, çizgi üzerindeki ifadesi açıktır ve kalıcı olduğu için yeniden yapılamaz (Smith, 2010: 103).

3.1.3. Suluboya Tekniđi

İlk olarak suluboya 16. yüzyılda John White ve Jacques Le Moyne de Margues'in ırklar, çiçekler, meyveler ve bilinmeye yerlerdeki kuşlarla ilgili bilimsel illüstrasyonları ve keşifleriyle başlamıştır (Fidan, 1998 :87). Suluboya, illüstrasyon tarihi boyunca sıklıkla kullanılmış, dayanıklı bir boya türüdür. Genellikle doğayı resmetmek için botanik ve vahşi yaşam içerikli alanlarda kullanılmaktadır. Bu tür, özellikle on sekizinci ve on dokuzuncu yüzyılları arasında İngiltere'de topografik çalışmalar, sıra dışı manzaralar ve seyahatleri saptamak için popüler olarak kullanılmıştır. Suluboyanın süregelen popülerliği, çağdaş doğal tarih ve moda illüstrasyonlarında suluboya tekniklerinin kullanımında da görülmektedir (Wigan, 2012: 230). (bkz. Görsel 43)



Görsel 39: John White ve Jasques Le Moyne, Timucuan Chef, 1585

Suluboya ve anilin boya ile yapılan illüstrasyonlarda, maskeleme sıvıları ve maskeleme filmleri kullanılmaktadır. Maskeleme sıvıları, kâğıt üzerine fırça yardımıyla uygulanır ve çalışma bittiğinde kâğıt üzerinde kolayca temizlenebilir. Suluboya ve anilin boya ile yapılan illüstrasyonlarda kullanılan iki tür boyama yöntemi bulunmaktadır. Bu yöntemler, kuru boyama yöntemi ve sulu boyama yöntemidir. Kuru

boyama yönteminde, renk tonları açıktan koyuya doğru sırayla sürülmektedir ve bir önceki ton katmanının kurummasının çalışmaya devam edilir. Bu yöntem, ayrıntılı illüstrasyon çalışmaları için tercih edilmektedir. Sulu boyama yöntemi, daha deneysel ve ustalık isteyen bir yöntemdir. Bu yöntemde renk katmanlarının kuruması beklenmeden üst üste uygulanmaktadır (Becer, 2015: 216).

3.1.4. Guaj Boya Tekniği

Antik Mısır sanatında, bağlayıcı olarak bal ya da ağaç sakızı içeren bir guaj türü kullanılmıştır. Avrupa'da tezhipli el yazmalarında ve Fars minyatür sanatında kullanıldığı örnekler bulunmaktadır. Guaj terimi; çamur anlamına gelen, İtalyanca "guazzo" kelimesinden türetilmiştir. Guaj, suyla etkileşimi yönüyle suluboyayla benzerlik göstermektedir. Sulu boyada farklı olarak opak ve yüzeysel bir tabaka oluşturmaktadır. Genellikle ıslakken; açık renkler daha koyu, koyu renkler daha açık tonda kurumaktadır. Kuruduktan sonra aynı renkleri yakalamak zorlaşmaktadır. Altındaki yüzeyi hızlı kapatması sebebiyle illüstratörler tarafından kullanım durumuna göre tercih edilmektedir. İllüstratörler tarafından posterler, illüstrasyonlar, grafik romanlar ve diğer tasarım çalışmalarında sıkça kullanılmaktadır.



Görsel 40: Jacob Philipp Hackert, Lago d'Averno, 1794

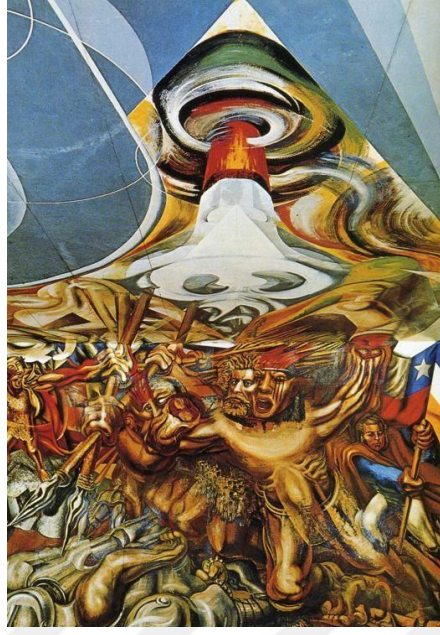
Guaj, suyla eritilerek inceltir ve kurduğunda suyla çözülebilir. Örtücü bir yapıya sahip olmasına rağmen su oranı arttıkça, suluboyaya benzer bir şekilde

saydamlaşmaktadır. Guaj ya da tempera ile homojen bir renk yüzeyi oluşturmak için boya kıvamının dengeli bir şekilde ayarlanması önemlidir. İlk boya katmanı yüzey yoğun bir şekilde, yatay fırça hareketleriyle sürüldükten sonra kurumaya bırakılır. Daha sonra ilk boyama yönüne dik açı oluşturacak şekilde ikinci kat sürülür. Bu işlem homojen renk tabakası elde edilene kadar devam ettirilmektedir. “Tempera”, “Designer’s Colour”, “Poster Colour” gibi isimlerle tanımlanan bütün boya türleri, guaj boya kategori içinde yer almaktadır (Becer, 2015: 217).

Antik Mısır sanatında bir guaj kullanılmaktaydı ve klasik antik dönemde de yaygın bir kullanımın olduğuna kesin gözüyle bakılmaktadır. Zamk veya tutkal içeren temperalar, günümüzde kullanılan malzemenin bileşimlerine en yakın olanlar olarak kabul edilmektedir. Temperayla yazılı eserlerin renklendirilmesi ve görsellik kazandırılmasıyla birlikte; paneller, kanvas ve düz duvarlar üzerine de uygulanmaktaydı. Tempera kullanımı zaman içinde azalmış, guaj boya yazılı eserlerin süslenmesi ve illüstrasyonlarında yaygın bir şekilde kullanılmıştır. Guaj boya, 16. Yüzyılda minyatür sanatçıların temel boyası olmuştur. Sonraki süreçte Boucher, Turner, Bonnard, Degas ve Matisse gibi dünya çapında tanınmış ressamın eserleriyle geniş anlam kazanmıştır (Fidan, 1998: 19).

3.1.5. Akrilik Boya Tekniği

Meksikalı duvar ressamı Diego Rivera ve David Alfaro Siqueiros, 1930’lu ve 1940’lı yıllarda akrilik boyaların sanat alanındaki kullanımlarına öncü deneysel çalışmalar yapmıştır. Özellikle Siqueiros, modern malzemeler ve tekniklerle çalışmış, spreya tabanları ve endüstriyel boyalar gibi yenilikçi araçları çalışmalarında kullanmıştır. Siqueiros’un yapmış olduğu çalışmalar, 1934 yılında Otto Röhm’ün polimetil metakrilat reçinesini geliştirmesi sonucu 1940’lı yıllarda ticari olarak üretimine başlanan akrilik boyaların gelişimine önemli katkılarda bulunmuştur. (bkz. Görsel 45)



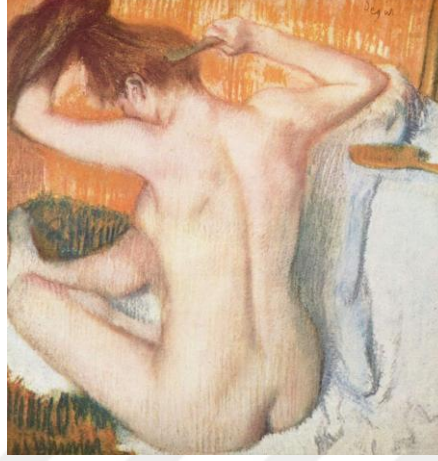
Görsel 41: David Alfaro Siqueiros, Death to the Invader, 1936

Akrilik boyalar, sentetik reçineyle karıştırılmış pigmentlerden oluşan ve çabuk kuruyan bir boya çeşididir. Akrilik boyalar başka malzemelerle ya da boyalarla karıştırılarak yüzeyde kalınlık etkisini arttırmakta da kullanılmaktadır (Wigan, 2012: 20). İllüstratörlerin tarafından sık kullanılan akrilik boyalar, diğer su bazlı boyalara kıyasla avantaj sağladığı özelliklere sahiptir. Çabuk kuruması ve özellikle kurudan sonra sudan etkilenmemesiyle önemli bir fark yaratmaktadır. Bu sebeple kuruma sürecinden sonra üzerine başka bir su bazlı boya uygulaması yapılmasına da imkân sunmaktadır. Suluboya gibi saydam, guaj gibi örtücü ve yağlıboya gibi kalın tabaklar halinde kullanıma uygundur (Becer, 2015: 218).

3.1.6. Pastel Boya Tekniği

Pastel boyalar, pigmentlerin bağlayıcı maddeyle sıkıştırılarak çubuk haline gelmesiyle elde edilmektedir. Pastel boya, 18. yüzyıl portre çalışmalarında popüler bir yer edinmiştir. Edgar Degas gibi bu alanda öncü sanatçılar, pastel tekniklerini modern sanatın parçası haline getirmiştir. Günümüzde kitap illüstrasyonları, animasyon tasarımı ve konsept sanatı gibi çeşitli alanlarda kullanılmaktadır. Geleneksel ve modern uygulamalarda sanatçılar tarafından tercih edilmiştir. Pigment yoğunluğundan dolayı canlı renkler sunması, dokusal bir etki yaratması, renk karışımları, uygulanacağı

yüzey dışında ekipmana ihtiyaç duymaması ve taşınabilirliği yönüyle çoğu malzemeye kıyasla avantajlar sunmaktadır. (bkz. Görsel 46)



Görsel 42: Edgar Degas, La Toilette, 1884

Kuru ve yağlı pastel boyalarla yapılan uygulamaları çocuk hikayeleri, roman, masal illüstrasyonları için tercih edilmektedir (Tepecik, 2002). Pastel boyaların temel olarak yağlı ve kuru olmak üzere iki çeşidi bulunmaktadır. Birbirine yakın kullanımları vardır. Yağlı pastel, terebentin ve beyaz ispirto gibi çözücü malzemelerle kullanılabilir. Kuru pasteller; tutkala oranla pigment yoğunluğu fazla olan yumuşak pasteller, tutkal yoğunluğu daha yüksek sert pasteller ve ahşapla kaplı pastel kalemler olmak üzere kendi içinde üç çeşide ayrılmaktadır (Slade, 1997: 92).

3.1.7. Yağlı Boya Tekniği

Yağlı boya, resim sanatında yaygın kullanıma sahip bir boya tekniğidir. Bağlayıcı madde olarak keten tohumu, ceviz, aspir veya haşhaş yağı gibi kuruyan yağlar ile pigmentlerin karışımından elde edilen yağlı boya, yüzyıllardır tercih edilen bir resim tekniğidir. Sanatçı, elde etmek istediği etkiye bağlı olarak farklı yağları aynı çalışmada da kullanabilmektedir. Yağlı boyanın üretiminde kullanılan bu yağlar aynı zamanda vernik hazırlarken de kullanılmaktadır. Bazı sanatçılar çalışmalarında vernik uygulaması yapmamayı tercih etmektedir.



Görsel 43: İlya Repin, Deniz Krallığında Sadko, 1876

Yağlı boyanın ilk uygulamaları M.S. 7. yüzyılda Budistler tarafından günümüz Afganistan'ındaki Bamiyan mağaralarına kadar dayanmaktadır. Bu mağaralardaki duvar resimlerinin 12'sinde öğütülmüş mineral pigmentler için bağlayıcı olarak kullanılan ceviz ve haşhaş tohumu yağlarının kullanıldığı yağ bazlı boyalar bulunmaktaydı. Batı sanatında yağlı boyanın gelişimi Jan van Eyck gibi 15. yüzyıl Flaman ressamlarına atfedilmektedir. Jan van Eyck ve kardeşi Hubert van Eyck, geçmiş örneğinde farklı olarak keten tohumu yağıyla karıştırarak daha canlı renkler elde etmişlerdir. Yağlı boyanın yavaş kuruması, sanatçıların çalışmalarına daha uzun vakitler ayırarak detaylı işler oluşturmaya imkân sağlamış ve Rönesans'ın ayrıntı ve gerçekliğe olan ilgisine destek vermiştir.

3.1.8. Kolaj Tekniği

Fransızca “yapıştırmak” anlamına gelen “coller” kelimesinden türetilmiş olan kolaj, farklı malzemeleri bir araya getirerek yeni bir imge oluşturma işini tanımlamaktadır. Bu tekniğin geçmişi kadim uygarlıklara kadar uzanır ve o zamanlardan beri iletişimsel, törensel ve dekoratif amaçlarla kullanılagelmiştir. Çin'de kolaj kullanımı kâğıdın icadından sonra başlamıştır. Onuncu yüzyılda Japonya'da kaligrafiye eşlik etmesi için, orta çağ Avrupa'sında dini ikonlar yaratmakta, 19. Yüzyıl İngiltere'sinde ise yapıştırma defterleri ve albümler hazırlamakta kullanılmıştı. Kolaj

tekniğini çokça kullanan sanatçılar arasında Pablo Picasso ve Henri Matisse bulunmaktadır (Wigan, 2012: 152). (bkz. Görsel 48)



Görsel 44: Pablo Picasso, Guitar, Sheet Music and Glass, 1912

3.2. Dijital İllüstrasyon Teknikleri

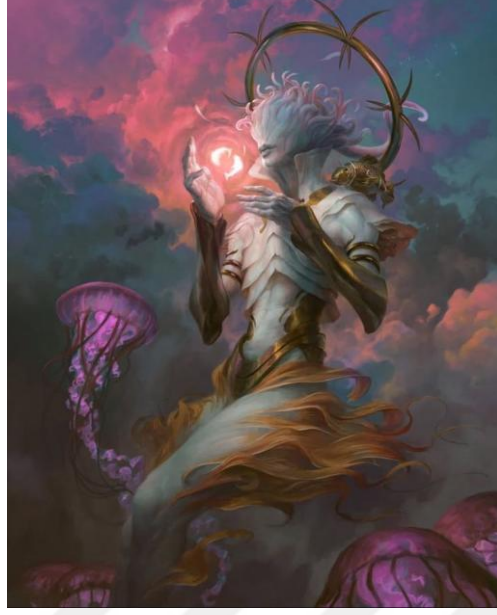
Dijital devrimle birlikte yaşanan teknolojik ilerlemeler, illüstrasyon alanı ve dünya çapındaki yaşayış biçimi üstünde ciddi ve köklü değişimlere yol açmıştır. İllüstratörler arasındaki büyük bir çoğunluk bilgisayarı araç olarak çalışmalarında kullanmaya başlamıştır. Onlar için bu teknolojik gelişmeler, çalışmalarına geniş çapta hakimiyet, esneklik ve kuvvet sağlamıştır. Dijitalleşmenin sanat alanında aktif olmasıyla birlikte illüstratörler, ev veya atölyeden çalışmaların büyük bir kısmını idare etmeye başlamıştır. Dijital devrim, eski illüstrasyon sanatına yepyeni alanlar ve fırsatlar sunmuştur (Wigan, 2012: 74).

Teknolojik gelişmeler, 2000’li yıllardan itibaren sanatsal alanlarda etkisini göstermiş ve sanatçılar çok hızlı bir şekilde uyum sağlamıştır. İllüstrasyon alanındaki gelişmeler, teknolojik gelişimlerden etkilenmiş ve illüstrasyon sanatı, teknolojiyle bütün bir yapıya bürünmektedir. Geçmiş dönemler elde icra edilen birçok sanat ürünü, bilgisayar aracılığıyla yapılı hale gelmiştir. Sanatçılar için hazırlanmış grafik yazılımlar, bu alan kapsamında olan çalışmaların sayısal ortamda hazırlanabilmesini

mümkün kılmıştır. Bu gelişmeler, sanatçılar için pek çok avantaj barındırmıştır. Çalışmalar üzerinde uygulanan revizeler, artık sanatçılar için çok daha basit ve kısıtlı sürelerde çözümlenmiştir. Cintiqlerin ve grafik çizim tabletlerinin illüstrasyon alanında kullanılmaya başlanması, sanatçıların süreç yönetimi ve kendilerini görsel yolla ifade etmesinde kolaylıklar sağlamıştır. İllüstratörlerin büyük bir çoğunluğu, çalışmalarını doğrudan bilgisayar destekli ortamlarda hazırlamaya başlamıştır (Balaban, 2019: 52). Dijital ortamda hazırlanan illüstrasyonlarda, vektör ve raster tabanlı uygulamalar kullanılmaktadır. Günümüzde sık kullanılan ve popüler olan raster tabanlı illüstrasyonların hazırlandığı Adobe Photoshop ve Procreate programları, illüstratörler tarafından tercih edilmektedir. Vektör tabanlı illüstrasyonlar için Adobe Illustrator ve CorelDRAW, illüstratörler tarafından sık kullanılan programlardır.

3.2.1. Raster Tabanlı İllüstrasyonlar

Raster, piksellerden oluşan herhangi bir görsel türüdür. Raster tabanlı görseller incelikli ton imkânı sunmaktadır. Ancak genellikle büyük boyutlarda olan bu görseller sabit çözünürlüktedir ve boyutlarında sonradan bir değişim uygulanamamaktadır. Raster görseller iki türde bulunur; CMYK (siyan, macenta, sarı, siyah) ve RGB (kırmızı, yeşil, mavi) (Wigan, 2012: 201). Raster (tarama örüntüsü), bilgilerin her birinin rengi ayrı olarak belirlenmiş ve bir ızgara şeklinde dizilmiş piksellerde saklandığı bir tür imge formatıdır. Nokta esaslı da denmektedir. Tarama örüntüsü imgeler, büyütüp küçültülemezler çünkü çözünürlükleri sabittir (Ambrose ve Harris, 2010: 232). Raster, grafiklerin piksel tabanlı bir yapıdan oluşan temsilidir. Bir raster görüntü, bir dizi piksel içermektedir ve her bir piksel, renk bilgisi taşımaktadır. Çözünürlük (DPI ya da PPI), bu görüntülerin kalitesini belirlemektedir.



Görsel 45: Peter Mohrbacher, Raster tabanlı illüstrasyon, 2022

Piksel, bir araya gelerek dijital imgeleri oluşturan en küçük noktacıklara verilen isimdir. Bilgisayar ekranları ve dijital imgeler ızgaralardan meydana gelmektedir. Bu ızgaraların oluşturduğu en küçük temsil ettiği birime piksel denmektedir (Ambrose ve Harris, 2010: 182). DPI, PPI ve LPI; elektronik bir imgenin baskı sırasındaki ayrıntı derecesi, çözünürlüğüne yani barındırdığı bilginin miktarına bağlıdır. Bilgi ne kadar çoksa çözünürlük ve dolayısıyla baskıdan alınan sonuç da o kadar kaliteli ve ayrıntılı olmaktadır. Birbirlerine oldukça benzemelerine rağmen DPI, PPI ve LPI birbirlerinden farklı ölçü birimleridir ama sıklıkla birbirlerinin yerine kullanılmaktadır. Mesela birileri bir imgenin 300 DPI olduğundan bahsederken aslında, imgenin çözünürlüğünün 300 PPI olduğunu söylemektedir. Bu ölçü birimleri arasındaki farklar şu şekildedir (Ambrose ve Harris, 2010: 62):

DPI: Bir yazıcının bir inç kare başına koyabileceği noktaların sayısını gösteren ölçüdür. Ofset litografik baskıda 300 DPI bir çözünürlük standarttır ama daha yüksek kalitede baskıların daha yüksek çözünürlük değerlerine ihtiyacı vardır.

PPI: Dijital bir imgenin her bir inç-karelik alanında hem yatay hem dikey olarak yer alan piksellerin sayısını gösteren ölçüdür. Bu aynı zamanda bir imgenin taşıdığı bilgi miktarının da bir göstergesidir.

LPI: Tram olarak basılan görüntülerin çözünürlüğünü gösteren ölçüdür. Fotoğraf gibi sürekli tonlu imgelerin matbaada basılabilmeleri için dört rengin her birini temsil eden tramlı noktalar haline dönüştürülmeleri sırasında kullanılmaktadır.

3.2.2. Vektör Tabanlı İllüstrasyonlar

Vektör; matematiksel formüllerle tanımlanan, birçok farklı, özgün ve büyütüp küçültülebilir nesneden oluşan imgeye verilen isimdir. Vektör grafikler, istenilen herhangi bir boyuta büyütülüp küçültülerek kullanılmakta ve çözünürlük gibi bir problemleri yoktur ancak bir fotoğrafın narin ve ince geçişli tonlarını, vektörel bir grafikte elde etmek mümkün değildir (Ambrose ve Harris, 2010: 253). Daha basit bir anlatımla vektör, bir çizgi oluşturmak için gerekenler başlangıç ve bitiş noktalarıdır. Bir yay içinse başlangıç ve bitiş noktalarının yanında, bir de çizginin açısına ihtiyaç duyulmaktadır. Raster tabanlı görsellerin aksine, vektörel görseller boyut değişimlerinde kalite kaybına uğramamaktadır (Wigan, 2012: 256). (bkz. Görsel 50)



Görsel 46: Vektör tabanlı illüstrasyon örneği

3.2.3. Karışık Teknik

Kurşunkalem, mürekkep, suluboya, akrilik boya, pastel boya, guaj boya, yağlı boya, kolaj gibi birbirinden farklı malzemelerin birlikte kullanıldığı illüstrasyon tekniğidir. Geleneksel illüstrasyon tekniklerinin hibrit kullanımının yanı sıra gelenek ve dijital illüstrasyon tekniklerinin bir arada kullanıldığı illüstrasyonlarda karışık teknik kapsamına girmektedir. Karışık teknik kullanımıyla görsel derinlik ve anlatısal

çeşitlik oluşturmak mümkündür. Bir illüstratör, eserini oluştururken farklı malzemeler ve yöntemlerden faydalanarak çeşitli dokular, stilistik, yenilikçi dokunuşlar elde edebilir. Dijital tekniklerle önceden hazırlanan bir çalışmaya eklemeler yapabileceği gibi illüstrasyonu düzenleme ve değişiklikler için de dijital tekniklere başvurabilir.

4. Gerçeküstücülüğün Tanımı

Gerçeküstücülük (sürrealizm), felsefe, edebiyat ve sanat alanlarında bilinçaltının önemine vurgu yapan ve karşı-gerçekçi bir yaklaşımla ortaya çıkan bir akımdır. Bu hareket, sözcüsü olarak kabul edilen André Breton'un 1924 yılında yayımladığı ilk bildirgeyle resmi bir tanıma kavuşmuştur (Vangölü, 2016: 872). Breton'un tanımına göre, gerçeküstücülük, “*görünüşte birbirine zıt olan hayal ve gerçeğin, gelecekte bir tür ‘mutlak gerçeklik’ ya da ‘üstgerçeklik’ durumunda birleşmesi*” (Breton, 1997: 14) fikrine dayanan bir ruh hali ve yaşam deneyimi olarak değerlendirilmelidir. Guillaume Apollinaire'in “surnaturalism” (üst-doğalcılık) ve ardından “*surrealism*” (sürrealizm) terimlerini tanımlayıp kullanma süreci ayrıntılı olarak incelenmiştir. Apollinaire, 1914 yılında kaleme aldığı “*Surnaturalisme*” başlıklı makalesinde, sürrealizmi daha derin bir gerçekçilik anlayışı olarak ele almış ve bu kavramı, doğal gerçekliğin ötesine geçmeyi hedefleyen bir sanat yöntemi şeklinde tanımlamıştır (Bohn, 1977: 201-202).

“Gerçeküstücü” terimi, ilk kez Guillaume Apollinaire tarafından 1917’de kullanılmıştır. Bu ifade, Erik Satie ve Jean Cocteau ile hazırladığı *Geçit Töreni* (*Parade*) adlı bale gösterisinin program notlarında yer almış ve aynı yıl sahnelenen *Tiresias’ın Memeleri* (*Les Mamelles de Tirésias*) adlı oyunun alt başlığında tanıtılmıştır. Apollinaire, oyunun önsözünde, tekerleğin insan yürüyüşünü taklit etmesine rağmen bacak formuna hiç benzemediğini belirterek bu icadı “sürrealist bir eylem” olarak nitelendirir (Apollinaire, 2007: 26). Ayrıca, eseri yazmaktaki temel motivasyonunun “*hayal gücünü zincirlerinden kurtarmak*” olduğunu vurgular ve “sürrealist” kelimesini, dönemin geleneksel tiyatro anlayışına meydan okuyan bu çalışmayı tanımlamak için uydurduğunu ifade eder (Apollinaire, 2007: 25-26). Apollinaire'in bu yenilikçi yaklaşımı, André Breton ve Philippe Soupault'u etkileyerek bilinçaltını ifade etmeye yönelik deneyimlerini tanımlamak için aynı terimi benimsemelerine ilham olmuştur. Sürrealizm, yalnızca bir estetik akım olmanın

ötesinde, aynı zamanda varoluşa dair (ontolojik) bir sorgulama yöntemi olarak da değerlendirilir (Dell'Aversano, 2008: 334–335).

André Breton, 1924 yılında yayımladığı Sürrealizmin İlk Manifestosu'nda, sürrealizmin esas amacını, *“rüya ve gerçeklik arasındaki çelişkiyi çözerek, bu iki durumu birleştiren mutlak bir gerçeklik yaratmak”* olarak tanımlamıştır. Breton, bunu “sürrealite” olarak adlandırmıştır (Dell'Aversano, 2008: 333). André Breton, Nerval tarafından ortaya konan süpernatüralizm (doğaüstücülük) kavramının kendi düşüncelerini daha iyi yansıttığını belirtmekle birlikte, yakın zamanda vefat eden Apollinaire'e duyduğu saygıdan ötürü, onun kullandığı sürrealizm (gerçeküstücülük) terimini tercih ettiğini ifade etmiş ve bu akımı şu şekilde tanımlamıştır: *“Sürrealizm, bir isimdir. Düşüncenin gerçek işleyişini sözlü veya yazılı ifadeler aracılığıyla ortaya koymayı hedefleyen saf psişik otomatizmdir. Aklın getirdiği her türlü kontrolün ve estetik veya ahlaki kaygıların dışında, düşüncenin kendiliğinden ifadesidir”* (Breton, 1997: 26).

Breton, sürrealizmin temelini, "daha önce göz ardı edilmiş bazı çağrışım biçimlerinin üstün gerçekliğine, rüyaların mutlak gücüne ve düşüncenin özgür oyunlarına duyulan inancın oluşturduğunu" vurgulamıştır. Ayrıca, *“diğer tüm psişik mekanizmaları geçersiz kılma ve yaşamın temel sorunlarına çözüm bulmak amacıyla onların yerine geçme eğiliminde olduğunu”* belirtmiştir (Breton, 1997: 26). Bu tanımlardan hareketle, sürrealizmin ampirik yaşam deneyiminin sınırlamalarına işaret ederken, her türlü pozitivist yaklaşıma karşı konumlandığı anlaşılmaktadır. Aynı zamanda, gerçeklik algımızı yeniden değerlendirmemizi gerektiren, bilinç ve ruh dünyasında deneyimlenen ve toplumsal alana yansıyan bir başkaldırı estetiği üzerine inşa edilmiştir.

5. Gerçeküstücülüğün Tarihi

Modernizm ile en çok ilişkilendirilen akımlardan biri olan gerçeküstücülük ya da bir diğer adı ile sürrealizm, 20. yüzyılın başlarında, iki dünya savaşı arasında, Fransa'da ortaya çıkmıştır. Bilinçaltının derinliklerini sanatsal ifade aracı olarak kullanan bir sanat ve edebiyat akımıdır (Vangölü, 2016: 871). 20. yüzyılın pek çok avangart akımı arasında belki de en dikkat çekici ve kesinlikle en uzun süre etkisini

sürdüreni, yalnızca bir sanat biçimi olmanın ötesine geçerek nihayetinde bir düşünce biçimine dönüşen bir hareket olmuştur.

Sürrealizmin kökenlerine gidildiğinde özellikle I. Dünya Savaşı'nın yoğun etkisini gözlemlemek mümkündür. I. Dünya Savaşı sonrası ciddi toplumsal, kültürel ve psikolojik değişimlerin yaşanması ilaveten savaşın getirmiş olduğu yıkım, anlamsızlık ve toplumlardaki bunalım hissi sürrealizmin bu kaotik ortamda yeni bir çıkış kapısı, yeni bir ifade arayışı olarak hayat bulduğu görülmektedir.

Sürrealizmin temeli incelendiğinde iki etki ile karşılaşılmaktadır. Bunlardan biri Dadaizm bir diğeri is Psikanalizdir. Dadaizm, geleneksel sanat anlayışını reddetmesi, kaotik yaklaşımı önelemesi ile sınırları zorlayan bir sanat hareketi olmuştur. Savaşın yıkıcılığından hareketle “anlamsızlık” düsturunu benimsemesi ve nihilist tavır takınması sebebi ile Breton ve aynı ekolden sanatçılar tarafından yapıcı olmamakla eleştirilmiştir. Sürrealizm, savaş sonrası dönemde Dadaizm ile paralel bir süreçte gelişmiştir. Dadaizm, estetikten siyasete kadar düzen ve hiyerarşiyi reddeden ve sanat anlayışını kökten sarsan bir anti-sanat hareketi olarak tanımlanabilir. Bunun sonucunda da Breton ve aynı frekanstaki diğer sanatçılar bu anarşik hareketi geride bırakarak daha yapılandırılmış bir hareket olan sürrealizmi geliştirmişlerdir. Psikanalize geldiğimizde Freud'un bilinçdışı ve rüya çalışmaları, sürrealistlerin temel motivasyon kaynağı olmuştur.

1917 yılında Apollinaire tarafından bir terim olarak ortaya atılan ve 1924'te André Breton'un manifestosuyla resmîyet kazanan Sürrealizm, başlangıçta yazılı kelimeler aracılığıyla ifade bulmuş, ancak 1930'lara gelindiğinde resim, heykel, sinema, fotoğraf, moda, psikoloji, felsefe, dilbilim ve politik aktivizm gibi çeşitli alanlara yayılmıştır. Breton, Dadacılığın düzensizlik ve mantık karşıtlığı gibi temalarını benimsemiş, ancak 1924'te yayımlanan *Manifeste du surréalisme* ile Sürrealizmi Dada'dan ayrıştırarak bir düşünce biçimi olarak tanımlamıştır. Breton'un bu manifestosunda, Sürrealizm, “her türlü akıl kontrolünden arınmış, estetik ve ahlaki kaygılardan bağımsız olarak düşüncenin gerçek işleyişini ifade etmeyi amaçlayan saf psişik otomatikçilik” olarak tanımlanmıştır.

Sürrealizmin kurucusu olarak kabul edilen André Breton, I. Dünya Savaşı sırasında tıp eğitiminin bir kısmını Fransa'da Saint-Dizier Nöropsikiyatri Kliniği'nde tamamlamıştır. Breton, burada çalışırken savaşla ilişkili travmalar ve psikolojik

rahatsızlıklar yaşayan hastalarla karşılaşmıştır, bu deneyimler, onun psikiyatriye, bilinçdışına ve Sigmund Freud'un teorilerine olan ilgisini derinden etkilemiştir (Foster, 1995). Yine Foster'ın kitabının ön sözünde şöyle bir pasaj dikkat çekmektedir: “1916’da André Breton, Saint-Dizier’de bir nöropsikiyatri kliniğinde asistan olarak görev yapıyordu. Orada, savaşın sahte olduğuna inanan bir askere baktı; bu askere göre yaralılar kozmetik makyajla hazırlanmış ve ölümler tıp fakültelerinden ödünç alınmıştı. Bu asker, genç Breton’u fazlasıyla etkiledi: İşte, başka bir gerçekliğe şokla itilmiş bir figür vardı ve bu gerçeklik aynı zamanda mevcut gerçekliğe dair bir eleştiri gibiydi. Ancak Breton, sürrealizmin bu başlangıç hikayesinin ima ettiği anlamları hiçbir zaman tam anlamıyla geliştirmede ve hareketin olağan anlatıları da bunu dile getirmez. Bu anlatılar, sürrealizmi Breton’un görmek istediği şekilde, sevgi ve özgürlük hareketi olarak sunar; oysa bu hikâye daha çok travmatik bir şok, ölümcül arzular ve zorlayıcı tekrarlarla ilgilidir.” Tüm bunlar Breton için dönüm noktası olarak nitelendirilebilir.

Breton, 1924 yılında yazıp yayımladığı “Sürrealist Manifesto” (*Manifeste du surréalisme*) isimli eserinde sanatçıların ve yazarların hayal güçlerini serbest bırakmak için bilinçdışına erişimleri gerektiğini ileri sürmüştür (Hodge, 2022: 338). Breton’un 1924 tarihli manifestosunda sürrealizmin rüya ve gerçeklik arasındaki çelişkiyi “bir tür mutlak gerçeklik” hâline getirme çabası öne çıkarılmıştır (Dell’Aversano, 2008: 333).

1927 yılında Paris’te şair André Breton ile yazar ve sanatçılardan oluşan küçük bir grup, gerçek doğruların ve duyguların mantıklı düşünme ve planlama ile değil, rüyalarla ve bilinçaltıyla ortaya çıkarılabileceğini savunmuştur (Hodge, 2022: 338). Sürrealizmin kökenleri, Dada hareketine dayanmaktadır ancak, Dada’nın nihilist yaklaşımının aksine sürrealizm, bir yeniden inşa sürecine odaklanmıştır (Dell’Aversano, 2008: 333). Vangölü (2016: 872), gerçeküstücülüğün doğuşuna büyük ölçüde zemin hazırlayan ve birçok yönden öncülü sayılan Dadacılık (Dadaizm) akımının yanı sıra, gerçeküstücü eserlerde kısmen romantizm ve simgecilik (sembolizm) akımlarının da etkisi olduğunu belirtmiştir.

Dell’Aversano (2008: 331) sürrealizmin, Batı estetik geleneğinin temel dayanaklarından biri olan “mimetik realizm” (taklitçi realizm) anlayışına karşı bir duruş sergilediğini belirtirken mimetik realizmin, sanatın asli işlevinin gerçekliği taklit etmek olduğu düşüncesine dayandığını ifade etmektedir. Yine Dell’Aversano (2008:

331) buna karşın, sürrealizmin yalnızca gerçekliği yeniden üretme amacını gütmeyi, aynı zamanda gerçeklik kavramını eleştirel bir perspektifle sorgulayan bir yaklaşımı benimsediğini açıklamakta ve bu doğrultuda, sürrealizmin Batı estetik düşüncesinde yerleşik olan “gerçek” ve “üreal” ayrımını yeniden inşa etmeyi amaçladığının altını çizmiştir.

Özellikle Freud’un 1900 yılında çıkarmış olduğu “Rüyaların Yorumu” isimli kitabından etkilenen sürrealist yazar ve sanatçılar bilincin hayal gücünü bastırdığına inandıklarını belirtmişlerdir (Hodge, 2022: 338). Freud’un psikanalitik teorilerinden etkilenen söz konusu hareket için Breton ve diğer sürrealistler, bilinçdışının ve rüyaların, bireyin gerçeklik algısını şekillendirmede önemli bir role sahip olduğunu, rüyaların alternatif bir gerçeklik oluşturduğunu ve bireyin duyuşal gerçekliğin ötesine geçmesini sağladığını savunmuşlardır (Dell’Aversano, 2008: 334-335). Diğer yandan, psikanaliz alanındaki önemli gelişmeler, yeni ve geniş bir araştırma alanının ortaya çıkmasına olanak tanımış; bu alanın sınırsız potansiyeli, gerçeküstücülük akımının etkisini sürdürmesine zemin hazırlamıştır (Vangölü, 2016: 872). Bununla birlikte sanatçılar örtük duygu ve gizli düşüncelerini açığa çıkarabilmek adına çeşitli yöntemlere başvurmuştur (Hodge, 2022: 338).

Breton ve diğer gerçeküstücü sanatçılar 1920’li yılların başından itibaren bir araya gelerek yazı ve çizimlerinde dönemin psikiyatrik yöntem ve yaklaşımlarını deneysel bir biçimde kullanmışlardır. Örneğin, hipnoz altında transa geçip bastırılmış duygu ve düşüncelerini ortaya çıkarmayı hedeflemiş, ayrıca isteriyi patolojik bir olgu olmaktan ziyade bir ifade biçimi olarak kabul etmişlerdir. Freud’un psikanaliz kuramı, özellikle de rüyalar ve bilinçaltı üzerine düşünceleri, gerçeküstücüler tarafından yaygın olarak benimsenmiş olsa da Freud ile Breton’un yaklaşımları arasında rüyaların doğası, hipnoz, sanatın işlevi ve gerçek ile rüyalar arasındaki ilişki gibi konularda bazı farklılıklar da bulunmaktadır (Foster, 1995: 2).

Sürrealizm, görsel sanatlar ve edebiyat alanında köklü yenilikler sunarak, sanatsal ifade biçimlerinde radikal dönüşümlere yol açmıştır. Bu bağlamda, “otomatik yazı” ve “kolaj” gibi teknikler, bilinçdışı düşüncelerin yansıtılmasına yönelik yöntemler olarak geliştirilmiştir. Sürrealist resimler, genellikle gerçekçi bir görsel üsluba sahip olmakla birlikte, bu eserlerde yer alan imgeler mantıksal sınırların ötesinde bir dünyanın inşasını hedeflemektedir (Dell’Aversano, 2008: 337). Yine

Dell'Aversano aynı çalışmasında, Breton'un ifadelerine yer vermiş ve Breton'a göre bu tür eserlerin “*dış dünyayı sorgulamanın ve genişletmenin araçları*” işlevini yerine getirdiğini anlatmıştır.

Apollinaire'in sürrealizmi, hayal gücünün yaratıcı gücünü temel almış ve bu süreçte şaşırtma (surprise) ilkesine büyük önem verilmiştir. Bu ilkenin 1914 yılında Giorgio de Chirico gibi modern sanatçıların eserlerini analiz ederken açıkça vurgulandığı belirtilmiştir. Apollinaire, güzellik, gerçeklik ve hakikat kavramlarını eşdeğer görmüş ve bu kavramlar üzerinden bir sanat anlayışı geliştirmiştir (Bohn, 1977: 198-205).

Gerçeküstücülük, rasyonel düşüncenin ötesine geçerek, hayal gücünü serbest bırakmayı ve içsel dünyayı keşfetmeyi amaçlamaktadır. Breton sürrealizm ile aklın denetimi olmaksızın, estetik veya ahlaki kaygılar gözetmeksizin düşüncenin gerçek işleyişini ifade etmeyi hedeflediğini belirtmiştir. Breton'un sürrealizmiyle Apollinaire'in sürrealizmi arasında önemli farklar bulunmaktadır. Breton'un sürrealizmi bilinçaltının gücüne odaklanırken, Apollinaire'in yaklaşımı daha çok hayal gücü ve yeniliğe dayalı bir üst gerçekçilik anlayışını temsil etmektedir (Bohn, 1977: 205).

1929 yılında yayımlanan derginin son sayısında ise Breton, gerçeküstücülük akımının geldiği noktayı gözden geçirmek amacıyla ikinci bildirgeyi yayımlamış, burada, akımı temsil eden yazar ve sanatçılar arasında izlenen tutarlı bir yol olmamasını da eleştirmiştir. Ayrıca yine 1929 yılında ilk kez dadacı bir dergi olan *Littérature*'de basılan, daha sonra ise 1920 yılında kitap olarak yayımlanan Breton'un Soupault ile hipnoz, rüya analizi ve otomatik yazı yöntemini uygulayarak yazdığı *Manyetik Alanlar (Les Champs Magnetiques)* adlı roman ilk gerçeküstücü eser olarak kabul edilmektedir.

Geçmişten günümüze gerçeküstücülüğün izlerini incelediğimizde -her ne kadar 1940'lı yıllara gelindiğinde bir akım olarak örgütlü yapısını ve etkisini yavaş yavaş yitirdiği belirtilse de- ortaya çıkışından yaklaşık bir yüzyıl sonra dahi bilinçaltı gerçekliğini ifade etme temelindeki özünün, sanat ve edebiyatın yanı sıra görsel temelli pek çok alanda varlığını hâlâ koruduğu görülmektedir (Vangölü, 2016: 872). II. Dünya Savaşı'nın ardından sürrealizmin etkisi azalmaya başlamış, ancak, hareketin mirası çağdaş sanat ve edebiyatta devam etmiştir.

6. Gerçeküstü İllüstratif Anlatının Öncüleri

Gerçeküstü illüstratif anlatı, 1924'te André Breton'un Gerçeküstücü Manifesto'su ile gerçeküstücü hareketin başlamasının öncesinde köklü bir geçmişe sahiptir. Bu manifestonun yayımlanmasından öncesinde ve sonrasında, hayal gücü ve bilinçaltını görselleştiren sanatçılar, gerçeküstü illüstratif anlatının gelişime öncü olmuşlardır. Gerçeküstü illüstratif anlatı, bilinçaltını görsel olarak ifade etme isteğiyle doğrudan etkileşim halindedir. Rönesans ve sembolizm akımları; bu anlatılara zemin oluşturmuş, modern psikolojideki gelişmelerle birlikte bilinçaltının sanattaki rolü güçlenmiştir. Gerçeküstücü sanatçılar, bu gelenekleri daha kapsamlı ve sistematik bir anlatı şekline dönüştürmüşlerdir. Gerçeküstücü illüstratif anlatı, yalnızca Breton'un manifestosuyla sınırlı kalmamakta ve geçmiş dönemdeki yaratıcı yaklaşımlar da gerçeküstücü hareketin gelişiminde pay sahibi olmuştur. Bu bağlamda, gerçeküstü illüstratif anlatının öncüleri; Gerçeküstücü Manifesto öncesi ve sonrasındaki sanatçılar olarak ayrılmaktadır.

6.1. Gerçeküstücü İllüstratif Anlatının Öncüleri (Manifesto Öncesi)

Gerçeküstücülük akımının bilinçaltı, rüya imgeleri ve hayal gücünü kullanarak gerçeküstü bir dünyanın kapılarını aralaması, Rönesans sanatçılarının dini ve mitolojik temaları yeni perspektiflerle ele almasının bir mirasıdır (Panofsky, 1955). Gerçeküstücüler, Rönesans'ın antik mitlere ve dini öykülere getirdiği insan odaklı yorumları daha ileri taşıyarak, bu öykü ve imgeleri alışılmadık ve rasyonel olmayan bağlamlarda yeniden canlandırmışlardır (Dalí, 1931; Magritte, 1928). Rönesans ressamlarından Hieronymus Bosch, Pieter Bruegel ve Guiseppe Arcimboldo; gerçeküstücü sanatın temellerinin atılmasında yer alan bu dönemin öncülerindendir. Romantizm akımı sanatçılarından William Blake ve Francisco Goya'nın eserlerinde de benzer yaklaşımlar gözlenmektedir.

6.1.1. Hieronymus Bosch (1450–1516)

Erken dönem Rönesans ressamlarından biri olan Hieronymus Bosch, kendi dönemi ve sonraki yüzyıllardaki sanat anlayışını etkileyen önemli bir figürdür. Resimlerini çoğunlukla meşe ağacından panoya, yağlı boya tekniğiyle

uygulamaktaydı. Sonraki dönem sanat anlayışına etki eden *Dünyevi Zevkler Bahçesi* gibi eserlerinde; rüyalar, kabuslar ve hayal dünyalarına çağrışım yapan figürler, fantastik yaratıklar ve sembolik sahneler görülmektedir. Bosch, eserlerinde insanın ilahi ve dünyevi yönlerini sorgular nitelikte, grotesk ve alegorik anlatılar kullanmıştır. Gerçeküstücü sanatçılar, Bosch'un eserlerinde kullandığı mantık dışı birleşimlerden ve bilinçaltına dair izler taşıyan karmaşık dünyası, gerçeküstücü sanatçılar için rehber olmuştur. *Dünyevi Zevkler Bahçesi* gibi örneklerde, gerçeküstücü yaklaşımın temelini oluşturan semboller ve metaforlar zengin biçimde kullanılmıştır. (bkz. Görsel 51)



Görsel 47: Hieronymus Bosch, Dünyevi Zevkler Bahçesi, 1503

Dünya dışı varlıkların baskın olarak kullanıldığı bu resimde, ressam eseri üç farklı bölümde yansıtmaktadır. Altar panosu olarak hazırlanmış bu eser, açılır kapanır bir kullanıma sahiptir. Bosch, dini temaları fantastik bir biçimde vurgulamıştır. Sanatçının resimlerinde yer alan fantastik unsurlar, anlatımı kuvvetlendirmiş ve aktarılacak istenen mesajlar etki bir biçimde resme yansıtılmıştır. Hieronymus Bosch, fantastik öğelerin kullanımında önemli bir isimdir ve fantastik dünya betimlemeleri sanatçının üslubunu oluşturmada etken bir rol oynamıştır (Dartar, 2023: 170-172).

6.1.2. Pieter Bruegel (1525-1569)

Rönesans ressamı Bruegel'in tarzının oluşumunda ve İtalyan Rönesans Resmi'ndeki yenilikçi yaklaşımlarda, Hieronymus Bosch'un etkisi bulunmaktadır.

Bruegel de Bosch’a benzer tarz ve üslubuyla, dışavurumculuk ve gerçeküstücülük başta olmak üzere birçok modern sanat anlayışının haberini yüzyıllar öncesinden vermektedir. İnsan doğasındaki karmaşıklığı ve toplumsal yapılarını eleştirisini eserlerinde yansıtarak, gerçeküstücülük ve toplumsal eleştiriye temel oluşturan çalışmalar yapmıştır (Gülpınar, 2024: 330). (bkz. Görsel 52)



Görsel 48: Pieter Bruegel, Dulle Griet, 1563

6.1.3. Giuseppe Arcimboldo (1526–1593)

İtalyan Rönesans ressamı Giuseppe Arcimboldo, meyve, sebze ve diğer nesnelerle oluşturduğu portrelerle alışılmadık bir bakış açısını temsil eder. Portre yaklaşımlarıyla, yenilikçi, hayal gücü ve bilinç altına yönelik bir estetik oluşturmuştur. Bu çalışmaları onu en özgün maniyeristlerden biri olarak tanımlanmasında rol oynamıştır. Birbirinden bağımsız nesneleri alışılmadık bütünlemeleriyle oluşturduğu portreler, betimlediği kişilerle de benzerlik göstermiştir. Resim tarzıyla, Bosch’tan gerçeküstücülüğe kadar uzanan bir geleneğin arasında yer almaktadır (Krausse, 2005: 24). Archimboldo birbirinden farklı nesneleri bir araya getirerek başka bir form oluşturmaktaydı. İlk bakışta nesneler ön plandayken uzaklaştıkça portrelerle karşılaşılmaktaydı (Dartar, 2023: 164). (bkz. Görsel 53)



Görsel 49: Giuseppe Arcimboldo, Vertumnus, 1590

6.1.4. Francisco Goya (1746–1828)

Romantizm akımının önde gelen sanatçılarından Goya'nın gravürleri ve resimleri, hayal gücüne ve karanlık insan doğasına dair derin bir keşfi temsil etmektedir. *Los Caprichos* serisindeki grotesk figürler ve hayali yaratıklar, bilinçaltına dair bir anlayış geliştirerek gerçeküstücülüğün temelini atan çalışmalar arasında sayılır. Goya tarafından 1799 yılında bir albüm olarak yayımlanan *Los Caprichos*, 80 adet leke ve gravür baskısından oluşmaktaydı. Goya'nın bu albümü, İspanyol toplumunu, özellikle de elit tabaka ve din adamlarını hicvetmek amacıyla yapılmıştır.

Goya'nın *Los Caprichos* adlı serisinin barındırdığı hayaller, dünya dışı varlıklar, rüyalar ve fantastikle olan ilişkisi; seri içinde yer alan çalışmalara sanatçı tarafından verilen adlandırmalarda da görülmektedir. Bu seride bulunan gravürlerde, sanatçının ya da aklın uykuya geçmesiyle birlikte karanlıklar krallığının kapıları açılmakta ve içinden şeytanlar, cadılar, cinler ve canavarlar fırlamaktaydı (Dartar, 2023: 163). Serinin en tanınmış çalışması “*El sueño de la razón produce monstruos (Aklın Uyuması Canavarlar Yaratır)*” başlıklı gravürüdür. Bu gravürde hem bireysel hem de toplumsal olarak akıl bilincinin yitirildiği, hayal gücü ve bilinçaltının korkutucu yönlerinin açığa çıktığı bir mesaj verilmektedir. (bkz. Görsel 54)



Görsel 50: Francisco Goya, El sueño de la razón produce monstruos, 1799

6.1.5. Giorgio de Chirico (1888–1978)

Giorgio de Chirico, eserlerinde kullandığı özgün bir sembolik üslupla 20 yüzyıl sanatı ve özellikle gerçeküstücü akım üzerinde önemli etkiler yaratan bir sanatçıdır. Eserlerinde yer verdiği; Klasik Yunan heykelleri, İtalya meydanları, tekinsiz gölgeler, geometrik objeler ve vitrin mankenleriyle kurgulamış olduğu sıra dışı rüya mekanları birçok bilmeceyle doludur (Schmied, 2002: 11). Giorgio de Chirico, gerçeküstücülük akımının öncesinde yapmış olduğu resimler ile gerçeküstücü sanatçıları etkilemiş ve sonraki süreçte kendisi de bu akımın sanatçıları arasında yer almıştır. Giorgio de Chirico’yu etkileyen önemli isimler arasında Friedrich Nietzsche, Immanuel Kant, Sokrates, Sigmund Freud bulunmaktadır. Giorgio de Chirico’nun “*The Song of Love*” eseri, başta Magritte olmak üzere birçok gerçeküstücü sanatçıyı etkileyen, gerçeküstücülük akımı öncesindeki en önemli eserlerindendir. (bkz. Görsel 55)



Görsel 51: Giorgio de Chirico, The Song of Love, 1914

6.2. Gerçeküstücü İllüstratif Anlatının Öncüleri (Manifesto Sonrası)

Gerçeküstücülük sanat akımının temelleri, 1924 yılında André Breton'un kaleme aldığı Gerçeküstücü Manifesto ile atılmıştır. Sigmund Freud'un bilinçaltı kuramından etkilenen gerçeküstücülük, rüyaların yorumlanmasıyla, serbest çağrışım ya da otomatizm ile ilgiliydi. Gerçeküstücülüğün, illüstrasyon üzerinde kalıcı bir etkisi olmuştur (Wigan, 2012: 101). Gerçeküstücü Manifesto öncesinde gerçeküstücü yaklaşımlara benzer nitelikte çalışmalar üretilmiş ve birbirlerini etkilemiştir ancak bu dönem sonrasında gerçeküstülüğün tüm özelliklerini içeren eserler üretilmeye başlamıştır. Joan Miró, René Magritte, Max Ernst, Salvador Dalí ve Leonora Carrington bu başlık altında değinilecek gerçeküstücü sanatçılardır. Bu sanatçılar, gerçeküstü resimlerin yanı sıra illüstrasyon, kitap, afiş, fotoğraf, film, heykel gibi farklı alanlarda gerçeküstücü eserler üretmişlerdir.

6.2.1. Joan Miró (1893-1983)

20. yüzyılın en etkili sanatçılarından olan Joan Miró, sürrealizm ve soyut alanındaki özgün yaklaşımlarıyla tanınmaktadır. Kariyerinin ilk dönemlerindeki çalışmalarında, fovizme ve empresyonizm etkileri görülse de Paris'e taşındıktan sonra sürrealizme yönelik çalışmalara yönelmiştir. Joan Miró, soyut formlar, canlı renkler ve özgün yaklaşımını eserlerine yansıtmaktadır. Sürrealizmin temel temaları olan bilinçaltı, rüyalar ve simgesel anlatım, Miró'nun eserlerinde önemli bir yer

tutmaktadır. Eserlerindeki canlı, cansız figürler ve doğa unsurları, stilize edilmiş halde sembolik bir ifade oluşturmaktadır.

Joan Miró'nun ruhsal ve psikolojik durumunu, eserlerinde somutluk kazanmıştır. Estetik kaygılar gütmenden ruhunu yansıtan ve çocukluk anılarının sanat eserlerinin alt yapısını oluşturduğu birçok çalışması mevcuttur. Eserlerinde nesneler, kendi anlamının dışında sembolik bir ifade oluşturmaktadır. Sanatçının geçmiş deneyimlerinin psikolojik etkilerin, nesnelerdeki anlamlandırma sürecine yansımaları olmuştur (Geçen, 2020: 57). Joan Miró, farklı sanat alanlarında gerçeküstücü eserler üretmiştir. Joan Miró'nun; resimde *Harlequin's Carnival*, heykelde *Moon Bird*, duvar sanatında *The Wall of the Sun and The Wall of the Moon*, dergi illüstrasyonunda *Derrière le Miroir*, kitap illüstrasyonunda *Le Livres des Éléments* gibi farklı sanat alanlarında birçok eseri bulunmaktadır. (bkz. Görsel 56)



Görsel 52: Joan Miró, Harlequin's Carnival, 1924-1925

6.2.2. René Magritte (1898-1967)

René Magritte, kullandığı üslup zenginliğiyle gerçeküstücülüğe farklı bir bakış açısı getirmiştir. Magritte, sanatında gizem temasını felsefi bir üslupla geliştirdiği bir yaklaşım benimsemektedir. Gerçeküstücülerin, bilinçdışı, tamamen duygulara bırakılmış, tesadüfi yaklaşımlarına karşılık, Magritte akılcı bir yaklaşımla hareket etmektedir. Bu durumda, Magritte'in felsefeye olan yakınlığı etkindir (Türker ve Çokokumuş, 2014: 126). René Magritte'in eserlerinde, diğer gerçeküstücü sanatçılardan farklı olarak felsefi yaklaşımıyla birlikte sade, net ve minimal bir anlayış

hakimdir. Magritte, eserlerini “hiçbir şey gizlemeyen ama gizemi uyandıran görünürlük görüntüler” olarak tanımlamıştır (Halıcı, 2002’den akt: Yalur, 2019: 148).

René Magritte, Chirico’nun “*The Song of Love*” tablosunun röprodüksiyonunu gördüğün oldukça etkilenmiştir. İlk çalışmalarını yaptığı süreçte, kübizm ve fütürizme ilgisi olmuştur ancak Chirico’dan esinlenmesiyle gerçeküstücülüğe yönelmiştir. Şiirin, resim üzerindeki üstünlüğü olduğunu düşünen Magritte, düşüncelerini şiirsel bir üslupla görsellere dönüştürmüştür (Yurdayüksel, 2006: 55). René Magritte resim çalışmalarının yanı sıra hayatının bir döneminde reklam görselleri de hazırlamıştır. Yenilikçi yaklaşımlarıyla Magritte, gelecek dönem sanatçılara örnek olmuş ve *The Son of Man*, *The Treachery of Images*, *Golconda* gibi ikonik gerçeküstü resimlere imza atmıştır. (bkz. Görsel 57)



Görsel 53: René Magritte, Golconda, 1953

6.2.3. Max Ernst (1891-1976)

Max Ernst, eserleri ile 20. yüzyılın önemli isimlerinden biridir. Teknoloji ve malzemeyi kullanarak yapmış olduğu özgün eserlerle bilinmektedir. Dadaizm ve gerçeküstücülük akımlarının temsilcilerindendir. Dadaistlerle birlikte hazır nesneleri bütünleştirerek yapıtlar oluşturmaktaydı. Sanatta frotaj tekniğini keşfederek büyük bir çıkış yakalamıştır. DeneySEL yaklaşımlarını ve Giorgio de Chirico’dan esinlenerek benimsediği, birbirinden bağımsız objeleri bir araya getirme fikrini eserlerini oluştururken sıkça kullanmıştır. Eserlerinde seçtiği temalarda da benzer yaklaşımlar göstermiştir (Warlick, 2001’den akt: Sariler ve Gürdallı, 2017: 470).

Max Ernst, gerçeküstücülüğe geçiş yaptıktan sonra, frotaj ve grataj tekniğini geliştirmiştir. Ernst, 19. yüzyıl edebi yapıtlarının illüstrasyonlarında kullanılan ahşap oyma baskılara hayranlık duymuştur. Kolaj teknikleriyle fantastik illüstratif görüntüler oluşturma sürecinde, bu illüstrasyonlardan faydalanmıştır (Bektaş, 1992: 50). Ernst'in, resimleri ve kolaj çalışmalarında mitler, efsaneler, semboller, ayinler ve gizemli güçlerin eserlerini oluşturan parçalar olduğu gözlenmektedir. Sanatçı eserlerini inceleyenler sorgulama alanı yaratmıştır (Lynton, 2015: 172). Max Ernst'in 1929 yılında yayımladığı *La Femme 100 Têtes* ve 1934 yılında yayımladığı *Une Semaine de Bonté* romanları gerçeküstü sanatın önemli eserlerindendir. Kolajlardan oluşan bu roman, 19. yüzyılın popüler gravürlerini alıp yeniden düzenlediği gerçeküstü bir anlatı yaratmıştır. (bkz. Görsel 58-59)



Görsel 54: Max Ernst, *Une Semaine de Bonté*, 1934

Görsel 55: Max Ernst, *La Femme 100 Têtes*, 1929

6.2.4. Salvador Dalí (1904-1989)

Salvador Dalí, gerçeküstücülüğün en ünlü figürlerinden, görsel sanatlar tarihinde önemli bir yere sahip bir sanatçıdır. Dalí, yalnız resimle sınırlı kalmayan, heykel, film, moda, fotoğraf gibi farklı alanlarda gerçeküstü eserler üretip, bu sanat akımının popülerliğini arttıran önemli sanatçılardandır. Freud'tan etkilenen gerçeküstü sanatçılardan olan Dalí, psikanaliz ve bireysel deneyimlerini, özgün üslubu ve teknik becerisiyle rüya dünyasını eserlerine detaylı bir biçimde aktarmıştır. Eserlerinde dikkat

çekici, gerçeküstü imgeler, eriyen saatler, devasa uzuvlara sahip figürler ve sonsuzluğa uzanan mekanlar gibi ele aldığı temalar öne çıkmıştır. Teatral kişiliği ve sanatına da yansıttığı provakatif yaklaşımları, gerçeküstücü akımın popülerleşmesine katkı sağlamıştır. Salvador Dalí'nin farklı alanlarda üretmiş olduğu eserler içinde; heykel alanında *Lobster Telephone*, sinemada *Un Chien Andalou*, resim alanında *The Elephants*, fotoğrafta *Dali Atomicus*, kitap illüstrasyonunda *The Divine Comedy* uyarlaması gibi örnekler bulunmaktadır. (bkz. Görsel 60-61)



Görsel 56: Salvador Dalí, *The Elephants*, 1948



Görsel 57: Salvador Dalí, *Dali Atomicus*, 1948

6.2.5. Leonora Carrington

İngiltere doğumlu Meksika kökenli gerçeküstücü sanatçı Leonora Carrington, hem görsel hem de edebi sanatlarda özgün eserler üretmiştir. Carrington, eserlerinde çoğunlukla mitoloji, okültizm, kadınlık ve doğa temalarını işlemiştir. Resimlerinde rüya benzeri sahneler, insanbiçimci figürler ve fantastik hayvanlara yer vermiştir. Edebi eserlerinde mistik ve büyü gerçeklik temaları ağır basmaktadır. Carrington, kadın deneyimi ve bilinçdışı dünyayı özgün bir biçimde ele alarak gerçeküstücülüğe yenilikçi yaklaşımlar getirmiştir. Görsel ve edebi eserlere, gerçeküstücü akımın erkek egemen yapısına karşı, feminist bir bakış açısı getirmiştir.

Akademisyen, sanat eleştirmeni Gloria Ferman Orenstein, Fransa ve Meksika'daki gerçeküstücü kadın sanatçılarla buluşmuş, araştırmaları ve bu sanatçılarla kurduğu iletişimlerin sonucu gerçeküstücü başarılı kadın sanatçıların öneminin yeterli şekilde temsil edilmediğini ifade etmiştir. Öncesinde bu sanatçılara

ait görmediği birçok eserle, bu araştırmalar sonucunda karşılaşmıştır. Kariyerlerinin gelişimini, bilinmeyen eserlerini sanat tarihinde hak ettikleri yere konumlandırmak için akademik çalışmalar yapmıştır. Breton birçok yazısında kadınların özel psikolojik yeteneklerini övmesine rağmen en çok takdir ettiği “çocuk-kadın” temsidir. Bu temsil; masum, spontane, saflığı simgeleyen bir varlık olarak, rüya, bilinçaltı ve hayal dünyasıyla daha kolay bağlantı kurabilen bir örnek olarak sunuluyordu. Kadın sanatçılardan bu tutumun beklentisi, eserlerinin özgürlüğü kısıtlar nitelikteydi (Orenstein, 1975: 32).

Leonora Carrington, gerçeküstülükte neredeyse idealleşmiş, eşitsiz yaklaşıma karşı tutum sergilemiş, görsel ve edebi sanat eserlerine bu tutumu yansıtmıştır. Carrington, sanattaki çok yönlü uygulamaları ve derin hayal gücünün izleri, gerçeküstücülüğün özgün bir figür olmasını sağlamıştır. Sanat yaklaşımı ve toplumsal tutumlarıyla, özellikle kadın sanatçılara ilham olmuştur. Farklı sanat alanlarında üretmiş olduğu; resimde *Inn of the Dawn Horse*, heykelde *How Doth the Little Crocodile*, edebiyatta *The Hearing Trumpet* en tanınmış eserlerindedir. (bkz. Görsel 62-63)



Görsel 58: Leonora Carrington, Inn of the Dawn Horse, 1937



Görsel 59: Leonora Carrington, How Doth the Little Crocodile, 1998

7. Gerçeküstü İllüstratif Anlatının Özellikleri

Gerçeküstü illüstratif anlatılar, bilinçaltının gizemli yapısını ve sınırsız potansiyelini görsel bir yapıya dönüştürerek izleyicilere yeni bir deneyimin kapısını açmaktadır. Bu anlatılar, rüyalar ve oneirizmi araç olarak kullanarak, otomatizmin

özgür ifadeyi destekleyici gücünden faydalanmaktadır. Metaforlar ve semboller aracılığıyla derin anlamlar sunarken, gerçeküstü nesnelerle hem bunu desteklemekte hem de sıra dışı kompozisyonlarda gerçeklik algısını bozmaktadır. Mizah ve delilik gibi unsurlar, gerçeküstücülüğün kışkırtıcı, oyunbaz, şaşkınlık uyandıran oluşumunu desteklemektedir. Bu bağlamda, gerçeküstü illüstratif anlatı başlığı altında; rüya, otomatizm, oneirizm, gerçeküstü nesneler, metaforlar, semboller, mizah ve delilik unsurlar alt başlıklarda değinilmektedir.

7.1. Rüya, Otomatizm ve Oneirizm

Gerçeküstü illüstratif anlatı, temel olarak insan bilincinin derinliklerine inerek, rüya ve bilinçaltı dünyasını esas alan bir yaratım süreci içermektedir. Otomatizm, zihni kontrol altında tutmadan yaratımlar yapmayı ön plana çıkarmaktadır. Onerizm, rüyaların belirsiz mantığını ve görseller eşliğinde sanatsal bir ifadeye dönüşümünü benimsemektedir. Gerçeküstücü sanatçılar, eserlerini oluştururken rüyalardan ilham aldığı gibi, bilinçaltının başka bir biçimde açığa çıkarmayı hedefleyen, otomatizm ve oneirizmden faydalanmıştır. Wigan, Sigmund Freud'un bilinçaltı kuramından etkilenen gerçeküstücülüğün, rüyaların yorumlanması, serbest çağrışım ya da otomatizm ile ilgili olduğunu belirtmiştir (Wigan, 2012: 101).

Otomatizm, bilinçdışı ortamdaki kaynaklanan imgelerle bilinçaltına itilmiş travmatik bir durumu, sanatçı tarafından görseller aracılığıyla yeniden canlandırılmasına imkân tanımaktadır. Gerçeküstücüler, bilinçdışından anlık gelen imgeleri yakalama çabasında, rüyalar, halüsinasyonlar, anlık imgeler ve paranoyanın temel oluşturduğu bir estetik yaklaşım içindedirler (Foster, 2011: 24-26). Breton, otomatizmin gerçeküstücülükteki önemi vurgulayarak: “*Sürrealizm, bir isimdir. Düşüncenin gerçek işleyişini sözlü veya yazılı ifadeler aracılığıyla ortaya koymayı hedefleyen saf psişik otomatizmdir. Aklın getirdiği her türlü kontrolün ve estetik veya ahlaki kaygıların dışında, düşüncenin kendiliğinden ifadesidir*” ifadelerini kullanmıştır (Breton, 1997: 26).

André Breton, 1924 yılında yayımladığı *Sürrealizmin İlk Manifestosu*'nda, sürrealizmin esas amacını, “*rüya ve gerçeklik arasındaki çelişkiyi çözerek, bu iki durumu birleştiren mutlak bir gerçeklik yaratmak*” olarak tanımlamıştır. Breton, bunu “sürrealite” olarak adlandırmıştır (Dell'Aversano, 2008: 333). Rüyalar, insanın

bilinçdışındaki saklı isteklerini ve bastırılmış düşüncelerini, abartılı ve taşkın bir şekilde dışa vurmaktadır. Rüyalar, insanın zihnindeki geçmiş deneyimler, duygusal ve ruhsal durumların birleşiminden oluşan imgelerin ifade bulduğu alandır (Freud, 2011: 45). Gerçeküstücüler, bilinçaltına ulaşabilmek için çeşitli yöntemler denemişlerdir. Sanatçılar, uyarıcı maddeler ya da hipnoz vb. ritüellerle görmeyi planladığı hayalleri yönlendirmeye çalışmışlardır. Bu amaç doğrultusunda uygulanan, benzeri çalışmalara oneirizm adı verilmektedir. Rüyalar ya da uyanıkken bilinçli görülen düşlerin, mantıklı görünmeyen imgelerin duygusal etkiler altındaki tüm sonuçları oneirizm olarak kabul edilmektedir (Passeron, 1990: 266).

7.2. Gerçeküstü Nesneler

Gerçeküstücüler, nesneyi gerçekliğinden uzaklaştırarak, nesnenin duyularla tanımlanan anlamı bilinçaltının sıra dışı kurallarıyla yeniden biçimlendirmeyi amaçlamaktadır. Gerçeküstücülüğün önemli ismi Breton, gerçeküstü devrimi “*nesneyi yeniden isimlendirerek geleneksel amaçlarından saptırmak*” olarak tanımlamıştır (Batur, 1997: 341). Nesneleri yeniden biçimlendirme, gerçeküstü sanatçıların eserlerinde sık kullandıkları uygulamalardandır. Gerçeküstücü sanatçılardan Chirico, Salvador Dali, René Magritte, Max Ernst, Joan Miró gibi akımın öncü sanatçılarının eserlerinde bu uygulamaları görmek mümkündür.

Gerçeküstücü sanatçılardan Magritte, eserlerinde sıradan nesnelerden faydalanmış ve bilinen kullanımlarından çok farklı bir biçimlerde ele alarak işlevlerini değiştirmiştir. Çok sıradan nesneleri doğal görünüşlerinden uzaklaştırarak, mantığa ters düşecek biçimde, şaşırtıcı ve düşsel bir atmosfere konumlandırmıştır. Gerçeküstücü sanatçıların nesneleri yeniden biçimlendirmesi, izleyiciler için alışkanlıklarının dışında bir deneyim sunmaktaydı (Yurdayüksel, 2006: 55)

7.3. Metaforlar ve Semboller

Gerçeküstücü illüstrasyonlarda metaforlar ve semboller, eserin anlam ve anlatımına derinlik katan, izleyici ile sanatçı arasındaki bağı kuvvetlendiren unsurlardır. Mekanlar, nesneler, olay örgüsü, sahneler soyut düşünceyi temsil eden metaforlar ve sembollerle dönüştürülür. Gerçeküstü illüstrasyonlarda metaforlar ve

sembollerin kullanımı, izleyicinin bilinçaltını yönlendirmek ve sıra dışı bir anlatımın oluşması için gerçeküstü sanatçıların eserlerinde sıkça başvurduğu yöntemlerdendir.

Gerçeküstü eserlerde, unsurlar alışılmışın ifade biçimlerinden bağımsız bir tutumla betimlenir. Sanatçılar, çoğunlukla düşlerin gizemli dünyasını betimlemektedir. Aynı zamanda onlar, gündelik nesneleri nesne olma özelliğinden uzaklaştırarak metaforik yaklaşımlarda bulunmaktadır. Bu sebeple her şeyin sonsuz sayıda metaforunun hayal edebileceğinin yolunu açmaktadır (Yalur, 2019: 147). Dali ve Rene Magritte gibi ressamların gerçekteki gerçeküstünü keşfetmeleri ve resimlerinde betimlemeleri, Dali'nin deyişiyle “*simgesel bir işlevi olan gerçeküstü nesneler*” in ortaya çıkmasını sağlamıştır. Gerçeküstücü sanatçılar, günlük nesnelerden oluşan gerçeküstücü nesnelere, rastlantının, bilinçdışının, düşlerin ve kuruntuların da etkisi ile daha kapsamlı bir işlev yükleyerek sembolik bir içerik kazandırdıkları yapıtlarını zenginleştirmişlerdir (Weyers, 2005).

Gerçeküstücü ressam Remedios Varo, eserlerinde sosyal sınırları reddeden, bilinçaltını özgürce yansıtan bir anlatım yapmaktadır. Resimlerinde yer verdiği gerçeküstü kadın imgelerini güçlendirerek, erkek egemen görüşe tepki oluşturmuştur. Varo, kadının bireysel kimliğiyle toplumda yer alması gerektiğini savunmuştur ve dönemin ideal kadın algısını sembolik imgelerle yıkmayı amaçlamıştır. Psikanalize büyük bir ilgi duyan sanatçı, Jung'un öz kimlik ve bütünlük arayışı olarak tanımladığı arketiplerin karakteristik sembollerini eserlerinde sıkça kullanmıştır (White, 2014'ten akt: Akdağlı, 2020: 46).

7.4. Mizah

Gerçeküstücü sanatçılar için mizah, ironi çok önemlidir. Mizah aracılığıyla bilinç dünyasına karşı çıkararak nesne ile özne arasında yeni bir denge kurulması amaçlanmıştır (Kılıç, 2005: 32). Freud'un rüyaların içeriğini çözümlerken kullandığı mekanizmalarda olduğu gibi, sürrealist sanatsal yaratımın gerçekliği sorgulamasında da çeşitli yöntemler kullanılır. Şaşkınlık uyandıran imgeler, insan zihnine sıra dışı yönlendirmeler, katı tutumdaki her şeye karşı mücadele isteği bunlar arasındadır. Bu noktada mizah, bir üst gerçeklik kurmak için önemli bir araçtır. Mizah, sıradanlığın yıkıcısıdır ve zihni basmakalıp düşüncelerden kopararak beklenmeyenle

şaşırtmaktadır. Gerçeküstücüler, Dadaistlerden farklı olarak olumlu yapıtlarda üretme eğilimindedir (Duplessis, 1991: 27).

7.5. Delilik

Gerçeküstücüler, gerçekliği farklılaştırmak için düşlerle birlikte deliliği de önemli bir kaynak olarak kullanmaktadır. Gerçeküstücüler, akıl hastalarının düşünme biçimlerine, düşünme şekillerine, paranoyalara, nesneleri ait oldukları yerlerden çok daha farklı alanlara konumlandırmaya ilgi duyarlar (Paz, 1990: 14). Gerçeküstücüler, zaman zaman akıl hastalarını aratmayacak bir durumu eserlerine yansıtmaya potansiyeline sahiptir. Bu sayede gerçeküstücüler, düşüncenin tüm önyargılarından, sıradanlıklardan, kısıtlayıcı etkenlerden bağımsız halde ruhsal hallerini başıboş bırakarak eserlerinde anlatı yapmaktadırlar (Duplessis, 1991: 38). Dadaya benzer bir şekilde Gerçeküstücülük, akılcı yaklaşımlara karşı olan bir tutum sergilemiştir. Bilincin gerçeklerini reddetmiş ve bilinçaltına yönelmiştir. Mantıksal, ahlaksal ya da sosyal kalıplara ve buna benzer tüm sistemlere karşı gelişi savunmaktadır. Aklın ilkeleriyle varlığını gösteren ve zararlı sonuçlar doğurduklarını düşündükleri tüm oluşumlar yerine akılcı yaklaşımlardan bağımsız bir tutum Gerçeküstücülerin amaçlarından biridir (Mercin ve Tikit, 2021: 1156).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SESSİZ KİTAPLARDA GERÇEKÜSTÜ ANLATIM

1. Kitap İllüstrasyonlarında Gerçeküstü Anlatım

İllüstrasyonların eşlik ettiği bir kitap, yalnızca metinsel anlatı sunan kitaplara kıyasla okuyucuyu daha eğlenceli bir deneyime sürükleyebilir. Kitapta yer alan illüstrasyonlar, hikâyenin genişlemesine ve farklı yorumların okuyucunun zihninde canlanmasına olanak tanımaktadır. Hikâyenin derinliğine katkı sağlayan bu görsel anlatılar, metin ve okuyucu arasında bir köprü görevi görmektedir. Kitap illüstrasyonları, hikayedeki atmosferi yansıtmaya ve hikâyeyi farklı bir boyuta taşıyabilme gücüne sahiptir (Finn, 2013'ten akt. Bulletin, 2014: 21). İllüstrasyonların kitaplara olan katkısı, resimleme ve süslemeyle kısıtlı değildir. Yazılı metnin anlatım gücüne katkı sağlayarak anlaşılır ve akılda kalıcı bir eserin ortaya çıkmasına yardımcı olmaktadır (Keser, 2005: 173).

Çizerler, illüstrasyonlarını oluştururken, okuyucuda uyandırmak istediği etkiye bağlı olarak farklı stratejiler kullanmaktadır. Çoğunlukla bu tercih, hikâyenin aksiyonu üzerine odaklanmayı tetikleyen özel vurguları içerir. Metin anlatısında yer alan karakter, perspektif, aksiyon, tema vb. unsurlar çizimlerdeki görsel anlatıyı şekillendirir. Bu öğeler aracılığıyla çizer, metnin anlatısında öne çıkarmak istediği detayları betimler veya metnin akıcılığına heyecan uyandıran katkılar sağlamaktadır (Pereira, 2008: 111).

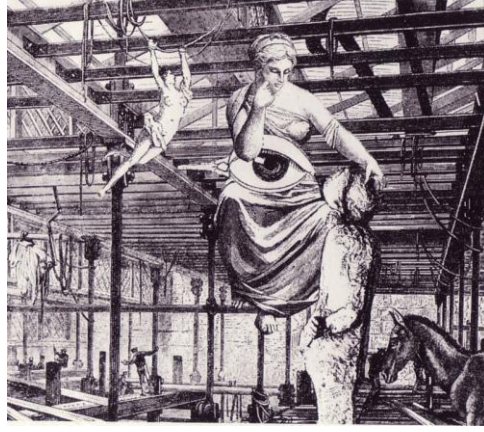
İyi tasarlanmış bir kitabı, diğerlerinden ayıran birçok özellik bulunur. Kitabın farklı bölümleri arasındaki uyum ve bütün esas alınarak oluşturulmuş bir yapı, başarılı bir tasarım örneğidir. Kapak ya da giriş sayfasında gösterilen özen, kitabı iyi tasarlanmış bir örnek olması için yeterli değildir. Kitabın tüm sayfalarına özenli bir çalışmanın izlerine rastlanmalıdır (Becer, 2015: 240). İllüstrasyonlar, kitabın sürükleyici bir anlatı sunmasına yardımcı olmaktadır. Okuyucunun odağını arttırmak

ve hikâyenin devamlılığı için kitabın aksiyonunu ve sayfa düzenini destekleyen bir ritim ögesidir (Meidell, 2013'ten akt. Bulletin, 2014: 21).

İllüstrasyonlu kitaplar, kitap ve sanat eserinin bir karışımıdır. Bu kitap türünün iyi örnekleri, evleri zamansız ufak sanat galerine dönüştüren her yaş grubuna keyif veren, hayal gücünü canlandıran eserler olduğunu söylerler (Salisbury ve Style, 2012: 50). Bu bağlamda bağımsız sanat eserlerinde olduğu gibi benimsenen bir akım, kitapta yer alan illüstrasyonlar üzerinde etkini göstermektedir. Metinsel anlatıya bağlı metaforik bir aktarım ya da metinsel anlatıyı doğrudan aktaran gerçeküstücülük, kitap illüstrasyonlarını oluştururken benimsenmesi avantaj sunan bir akımdır.

Akademisyen Paul Johnson, gerçeküstücülüğün günümüz resimli kitaplarında sık kullanıldığını vurgulamaktadır. Bu yapıtlardaki gerçeküstü illüstrasyonların, tanıma daha az ihtiyaç duyduğunu ve amaç yönünden ilham aldığı sanat hareketinden biraz daha zayıf tutum sergilediğine de değinmektedir (Johnson, 2003: 670). Gerçeküstücülüğün etkisini yoğun bir şekilde gösterdiği ilk yıllarından itibaren sanatçılar, gerçeküstü illüstrasyonlara yer verdikleri kitaplar üretmişlerdir. Gerçeküstü illüstrasyonlardan oluşan sıralı bir anlatıyla diğer eserlerindeki benzer vurgular yakalamayı amaçlamışlardır. Dönem sanatçıları, gerçeküstücülüğü farklı sanat alanlarında temsil ettiği gibi kitap illüstrasyonların da üretkenlik göstermişlerdir.

Ernst, 19. yüzyıl edebi yapıtlarının illüstrasyonlarında kullanılan ahşap oyma baskılara hayranlık duymuştur. Kolaj teknikleriyle fantastik illüstratif görüntüler oluşturma sürecinde, bu illüstrasyonlardan faydalanmıştır (Bektaş, 1992: 50). Max Ernst'in 1929 yılında yayımladığı *La Femme 100 Têtes*, kolaj tekniğiyle oluşturduğu bir grafik romandır ve gerçeküstücü görsel hikâye anlatımının öncü bir örneği de olmuştur. Ernst, bu eserde ilham aldığı kitaplardan aldığı parçalarla oluşturduğu kolajlarla hem görsel hem de anlatısal anlamda yenilikçi bir çalışma ortaya koymuştur. *La Femme 100 Têtes*, metin ve illüstrasyonlardan oluşan bir anlatı içermektedir. Gerçeküstücü düşüncenin temel unsurları olan bilinçaltı, rüyalar ve mantık dışı yaklaşımları içeren imgelere kitabında yer vermiştir. Eserdeki kadın figürleri ve onların temsil ettiği gerçeküstü imgeler anlatının merkezindedir. Gündelik nesneler ve insan figürlerinin alışlagelmedik biçimde bir araya gelişile; erotizm, şiddet, arzular ve bilinçaltı korkularla anlatıda vurgulanmıştır. (bkz. Görsel 64)



Görsel 60: Max Ernst, La Femme 100 Têtes, 1929

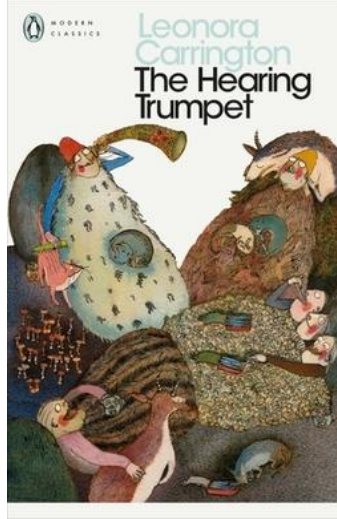
Gerçeküstücü sanatçılarda dahil olmak üzere birçok sanatçının ilham alıp, çok sayıda uyarlamaları yaptığı eserlerin başında *Alice's Adventures in Wonderland* gelmektedir. Lewis Carroll tarafından kaleme alınan ve John Tenniel tarafından illüstrasyonları çizilen bu eser, 1865 yılında yayımlanmıştır. Bu eser, içerdiği unsurlar ve yapısal özellikleri nedeniyle gerçeküstücü sanatçıların ilgisini çekmektedir. Absürtlük, rüya mantığı, sembolik öğeler ve gerçeklik algısındaki farklılıklarla gerçeküstücülüğe yakın bir anlatım içermektedir. Gerçeküstücü sanatçılardan Salvador Dalí, 1969 yılında bu eseri kendi gerçeküstücü yorumuyla illüstre etmiştir. Dalí, kitabın her bölümü için bir illüstrasyon ve kapağını oluşturan 13 renkli gravürden oluşan bir seriyle yeniden uyarlamıştır. Dalí, 1936 yılında yapmış olduğu *Landscape with Girl Skipping Rope*, eserindeki ip atlayan kız figürünü de bu kitapta kullanmıştır. (bkz. Görsel 65-66)



Görsel 61: Salvador Dalí, Alice's Adventures in Wonderland, 1969

Görsel 62: Salvador Dalí, Landscape with Girl Skipping Rope, 1936

Gerçeküstücü sanatçıların geçmiş illüstrasyonlardan ilham aldığı ve yeniden uyarladığı çalışmaların yanı sıra özgün yapıtlar ortaya koyduğu illüstrasyonlu kitaplarda bulunmaktadır. Gerçeküstü sanatın öncü kadın sanatçılarından Leonora Carrington tarafından yazılıp, çizilen 1974 yılında yayımlanan *The Hearing Trumpet* grafik romanı, özgün gerçeküstü edebi yapıtlar için önemli bir örnektir. Kitapta metinsel anlatı, illüstrasyonlarla desteklenmiştir. Sanat tarihçisi Susan L. Aberth'e göre, Leonora Carrington'un *The Hearing Trumpet* kitabı 1950 yılında tamamlanmıştır ancak yayımlanması 24 yıl sonra gerçekleşmiştir (Aberth, 2004). Eserde, fiziksel ve zihinsel hapsoluş ele alınmıştır. Özgürlük, yaşlılık, kimlik arayışları ve toplum baskıları üzerine sorgulayıcı temalar bulundurmaktadır. Gerçeküstücü bakış açısıyla yazılmış ve illüstrasyonları çizilmiştir. (bkz. Görsel 67)



Görsel 63: Leonora Carrington, The Hearing Trumpet, 1972

İllüstrasyon içeren kitaplar, biçim ve içerik düzeyinde yazılı ve sessiz temsilleri bir araya getirmektedir. İllüstrasyonlu kitaplar incelendiğinde giriş bölümleri veya sahne tasarımlarında, birçok sanat eserine göndermeler yer verildiği görülebilir. Film sahneleri, ünlü resimler, tiyatro eserlerinden esintilerle illüstrasyonlarda çağrışımlar yapılabilir. D.B. Johnson'ın 2012 yılında yayımladığı *Magritte's Marvelous Hat* kitabındaki illüstrasyonlarda buna benzer yaklaşımlara sıklıkla yer verilmiştir. Bu kitap, Belçikalı sürrealist ressam René Magritte'in tablolarına hareket veren şeffaf kaplamalar içermektedir (Beeck, 2017: 20). Her yeni sayfada yer alan düzlem üzerinde sabit bir illüstrasyon, üzerine eklenmiş dört saydam sayfada animasyon katmanlarına benzer şekilde nesnelerin opak resimleri farklı konumlarda çizilmiştir. Saydam sayfaların çevrilmesiyle birlikte okuyucu sahnelerdeki animasyonu gözlemleyebilir, bu eğlenceli anlatının ilerleyişinde fiziksel olarak da eşlik etmektedir. (bkz. Görsel 68)



Görsel 64: Magritte's Marvelous Hat, D.B. Johnson, 2012

Postmodernizm, belirli sanat dallarının öncesinde kabul edilen sınırları, türlerin, doğrudan sanatın kendisinin sınırlarını aşma girişimindedir. Bu durum edebi türler arasında bir akışkanlık yaratır (Hutcheon, 1988: 9). Buna benzer bir yaklaşım, Anthony Browne'nin 1997 yılında yayımladığı *Willy the Dreamer* kitabında belirgin bir şekilde görülür. Kitapta yer alan illüstrasyonlarda, Henri Matisse, Henri Rousseau, Salvador Dali gibi gerçeküstü sanatçıların eserlerinin mizahi uyarlamalarına yer verilmiştir. Kitabın ana karakteri Willy, insani eylemler gösteren bir şempanzedir. Willy'nin sınırların ötesinde isteklerinin gerçekleştiği illüstrasyon dizisi görülmektedir. Sınırlar arasındaki akışkanlık yalnızca görsel sanatlarda değil, aynı zamanda farklı türler arasında da gözlemlenir (Allan, 2017: 205). Antohny Browne, *Willy the Dreamer* kitabında Henri Matisse, Henri Rousseau, Salvador Dali'nin yanı sıra René Magritte'in birçok çalışmasına illüstrasyonlarında ağırlıklı olarak yer vermiştir. Kitabın sahnelerinde baş karakterin de yazarı gibi Magritte'den ilham aldığı sahneler ve eserlerinin uyarlamaları sıklıkla görülmektedir. Browne'nin, gerçeküstülüğe etki etmiş olan Sigmund Freud'u illüstre ettiği sahneler bulunmaktadır. (bkz. Görsel 69)



Görsel 65: Willy The Dreamer, Anthony Browne, 1997

Akademisyen Marilynn Olson, illüstratörlerin geçmiş sanat eserlerinde ve sanatçılardan ilham aldığını ancak 20. yüzyılın ortalarından itibaren illüstratörler, sıralı illüstrasyonlarla anlatım yapan eserlerinde yeni özellikler taşıyan, özgün anlatılara başvurmaya başlamıştır (Olson, 2017: 435). Pop Art hareketi, bu edebi türler üzerinde de etkisini göstermiştir. Bu dönemin ardından, ikonik sanat eserlerinden mizahi alıntılar yapan parodi örnekler, gerçeküstücülüğün illüstrasyonlardaki kullanımı artmıştır (Kümmerling-Meibauer, 2015: 263). Zaman içinde metinsel anlatılara eşlik eden illüstrasyon, sanat akımlarındaki gelişmelerin ve değişimlerin etkisinde kalmıştır. Metnin ötesine geçen illüstrasyonlu edebi eserler, 20. yüzyıldan itibaren artış göstermiştir. Sanatçılar, ilk dönemlerde sıralı gerçeküstü illüstratif anlatımlarını geçmiş eserlerle benzerlik kuran bir çerçevede yapmıştır. Özellikle 20. yüzyılın ortalarından itibaren gerçeküstü eserlerde özgün bir anlatım benimsenmiş, benzeri olmayan birçok eser yayımlanmıştır. Gerçeküstücülüğün kısıtlamayan, coşkulu yapısı, illüstrasyonların metinlere olan bağımlılığının azalmasında etken olmuştur. Bu gelişmeler ışığında illüstratörler, sessiz kitabı benimsemiş ve bu eserlerde özgün, yenilikçi, sıra dışı gerçeküstü anlatımlar yapmışlardır.

2. Sessiz Kitap İllüstrasyonlarında Gerçeküstü Anlatım

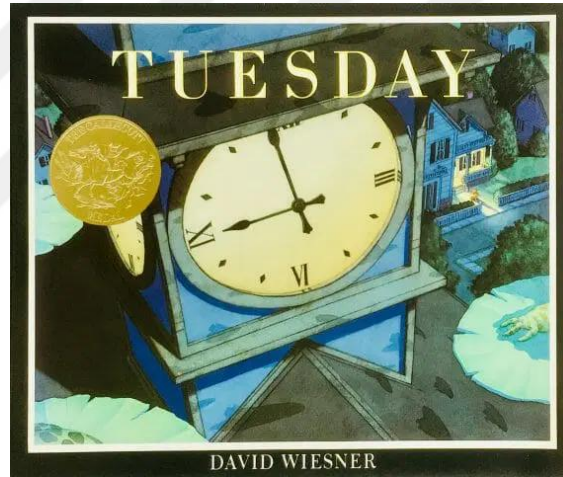
Gerçeküstücülüğün etkisiyle birçok sanatçı, sessiz kitaplarında; mantık karşıtı tutum, rüya dünyası, bilinçaltına yönelim, gerçeküstü nesneler, mizah gibi gerçeküstücülüğün önemli unsurlarını kullanmıştır. Sessiz kitaplar, okuyucuların kendi deneyimleri ve bilinçaltının etkisiyle yorumladıkları çalışmalardır. Gerçeküstü anlatım, bu bireysel yorumlama sürecine zenginlik katmakta ve farklı olasılıklar üzerine düşünmeye teşvik etmektedir. Gerçeküstü anlatım aynı zamanda okuyucunun sessiz kitap ile sezgisel bağını ve anlatının duygusal derinliğini desteklemektedir. Gerçeküstü anlatım, eserin görsel ve düşünsel potansiyelini artıran bir araçtır.

Gerçeküstücülük, bilinçdışı zihni ve sembolleri sanat aracılığıyla keşfetme fikrini benimsemektedir. Bazı sanatçılar, bu gerçeküstücü fikirleri kitap formatlarında kullanmayla ilgilenmiştir. Bu sanatçılar, çocukların fantezi ile somut merak duygusunu bir araya getirme konusunda hevesli yaklaşımlar sergilemişlerdir. David Wiesner ve Shaun Tan, sessiz kitaplarında sıklıkla bu tür temaları ele alan ünlü sessiz kitap sanatçılarıdır. Wiesner, gerçeküstücü sanatçılardan Dali, Magritte, De Chirico ve Max Ernst gibi isimlerden etkilenmiştir (Carluccio, 2016: 15-16). Bu başlık altında sessiz kitaplarında gerçeküstü anlatımlara yer veren David Wiesner, Shaun Tan ve Max Ernst'e değinilecektir. Shaun Tan'ın *The Arrival*, Max Ernst'ün *Une Semaine de Bonté*, David Wiesner'in *Tuesday* ve *Floatsam* sessiz kitapları hakkında bilgiler verilecek ve betimsel analiz yöntemiyle tasarım öğeleri ele alınacaktır.

2.1. Tuesday

David Wiesner'ın 1991 yılında yayımladığı *Tuesday* sessiz kitabı, sanatçının ilk Caldecott Madalyası'nı kazandığı kitabıdır. Bu eser tuhaf, eğlenceli, yer yer oldukça komik bir görsel hikâye içermektedir. Hikâyenin ana elementi olan maceracı kurbağalar, ilk olarak *Cricket Magazine* dergisinin Mart sayısının kapağı için tasarlanmıştır. Daha sonra Wiesner, bu tasarımı tam bir hikâye içinde yeniden oluşturmuştur. Wiesner, daima biçimsiz ve hantal görünümüleriyle ön plana çıkan amfibik canlılara ilgi duymuş ve onları nilüfer yaprakları üzerine konumlandırarak onlara zarafet ve estetik katmıştır. Wiesner, çocuklara her şeyin görüldüğü gibi olmayabileceği fikrini vermektedir; belki de kurbağalar gerçekten geceleri nilüfer

yaprakları üzerinde uçmaktadır. Bu canlıların çocukça eylemlerini betimlemesi, sanatçının bu eserde hitap ettiği kitleye olan saygısını bariz bir şekilde göstermektedir (Nickeson-Graver, 2007: 43). David Wiesner, *Tuesday* isimli sessiz kitabında gerçeküstü rüya manzaraları, metaforları, görsel imgeler arasındaki bağlantıları ustaca kullanmıştır. *Tuesday* sessiz kitabı, sıra dışı bir olayın meydana geldiği herhangi bir salı gününü gizemli bir şekilde betimlemektedir (Beeck, 2017: 22). *Tuesday* isimli eserde, sürrealist imgeler aracılığıyla görsel anlatı oluşturulmuştur (Pantaleo. 2017: 40). *Tuesday*, 35 sayfadan oluşmakta ve 3 yaş üzeri çocuklara yönelik hazırlanmış bir kitaptır. Bu eserde, iki kısa cümle ve iki kez olayın saatinin belirten metinler dışında herhangi bir metinsel ifadeye yer verilmemiştir. Akademik çalışmalarda bu eser, neredeyse sessiz kitap veya doğrudan sessiz kitap olarak tanımlanmıştır.



Görsel 66: David Wiesner, Tuesday, 1991

Tuesday adlı eserde, bir grup kurbağa, bir salı gecesi, nilüfer yapraklarıyla masallardaki uçan halılara çağrışım yapar şekilde hava süzölmektedir. Bu gizemli ziyaretçiler, banliyöde çok fazla iz bırakmış gibi görünür, birkaç şaşkın tanık, çevreye saçılmış nilüfer yaprakları ve olayların bir kısmına tanıklık eden korkmuş bir köpek bırakmışlardır. Bu kurbağalar sadece eğlenmektedir; zaman zaman bir kuşu şaşırtır, geç saatlerde yiyecek bir şeyler atıştıran bir insana el sallar ve uyuyan bir büyükannenin televizyonunun kanalını değiştirirler. (bkz. Görsel 71) Gün doğumunda nilüfer yapraklarını kaybedip, gölete dönerler. Sonraki salı, kurbağalara benzer

şekilde, çiftlik binasının çatısının üstünden domuzların süzüldüğü sahneyle hikâye sonlanmaktadır (Unsworth ve Ortigas, 2008: 15).



Görsel 67: David Wiesner, Tuesday, 1991

Tuesday sessiz kitabının tasarım öğelerine göre incelenmesi:

Çizgi: Wiesner, çizgi kullanımında pürüzsüz ve akıcı bir yaklaşım benimseyerek illüstrasyonlarını oluşturmuştur. Çizgilerde kullandığı yumuşak geçişlerle karakterler ve çevreyi birbirinden ayırmaktadır. İllüstrasyonlarda genel olarak ince çizgi kullanımı hakimdir. Canlı nesnelerde kullandığı kıvrımlı, kısa çizgiler ve cansız nesnelerde kullandığı düz, uzun çizgiler ile okuyucuya sade bir aktarım yapmıştır. Nilüferler üstünde uçan kurbağaların ve hikayedeki eylemlerden etkilenen nesnelerin hareket yönleri, anlatıda akıcılık oluşturacak şekilde çizgilerle desteklenmiştir.

Renk: Mavi ve yeşil tonların baskın olduğu bir renk paleti bulunmaktadır. Olayların geçtiği zaman dilimi olan gece, mavi renk tonlarıyla vurgulanmıştır. Gerçeküstü anlatının merkezinde olan kurbağalar ve nilüferler, odak oluşturacak şekilde açık ve canlı yeşil tonlarıyla renklendirilmiştir. Sarı ışık detayları, sokak lambaları ve pencerelerde anlatıya kontrast eklemektedir. Gün ışığının olduğu nadir sahneler ve kapalı mekanlardaki aydınlık sahnelerde gerçeğe yakın, canlı renk tonları kullanılmıştır. Ay ışığı vurgulanmış, gece sahnelerinde nesneler üzerinde renk aracılığıyla etkisi belirgin bir şekilde gösterilmiştir. Renkler aracılığıyla hikâyenin duygusal tonu ayarlanmış ve okuyucunun odağı yönlendirilmiştir.

Biçim ve Şekil: Sessiz anlatıda biçimler, genel anlamda gerçekçi olmakla birlikte ufak oranda stilize edilmiştir. Kurbağaların yuvarlak hatları, onları sempatik ve dikkat

çekici kılmaktadır. Anlatıda belirgin bir şekilde vurgulanan ve farklılık gösteren biçim kurbağalara aittir. Binalar, ağaçlar ve diğer çevreyi oluşturan unsurlar ise geometrik şekillerle oluşturulmuştur. Anlatıyı bu farklılıklarla sadeleştiren ve odak noktasını, hikâyenin ana öznelere yönlendiren bir biçim kullanılmıştır.

Doku: Yüzey dokuları suluboya tekniğiyle zenginleştirilmiştir. Kurbağaların derisindeki parlak, pürüzsüz yüzey ve desenler özellikle vurgulanmıştır. Arka planda, ağaçlar ve yapıların çoğunu oluşturan ahşap dokusu ön plandadır. Yaprakların dokusu özenli fırça kullanımıyla vurgulanmış, çimen dokusu yaprak gölgelerinin keskin hatlarıyla belirginleşmiştir. Köpekte belirgin bir şekilde fırça izleriyle oluşturulan doku gözlemlenmektedir. Su dokusu kıvrımlı hatlar ve ay ışığının vurgusuyla verilmiştir.

Kompozisyon: Kitaptaki her sayfa, hikâyeyi illüstrasyonlarla akıcı şekilde ilerleten, iyi planlanmış bir kompozisyona sahiptir. Kurbağaların nilüferle uçtuğu sahnelerdeki perspektif ve sahneye konumlanması, dinamik bir görüntü oluşturmaktadır. Durağan sahnelerdeki nesnelerin kendi içinde konumlanması, olay örgüsünü anlaşılır şekilde yansıtmaktadır. Okuyucunun bakışları, sayfa içinde ve sayfalar arasında doğal bir şekilde yönlendirilmiştir.

Hareket ve Ritim: Hareket, sessiz kitabın ana dinamik unsurlarından biridir. Hikâyenin öznesi olan kurbağaların uçarken yapmış olduğu dalgalı hareketler, sahnelerdeki uyumlu konumlanışları, ritmik bir anlatı oluşturmaktadır. Figürlerin genel hareketi, cansız nesnelerin ve karakterlerin bakış yönleri gibi birçok element sayfanın ilerleyişi yönüyle doğru orantılı dizilmiştir. Bu düzenli tekrarlardan oluşan ritim, hikâyenin akışını desteklemektedir.

Perspektif: Wiesner, perspektifi olay akışının vurgusunu arttırmaya yönelik, dinamizmi destekleyen bir şekilde kullanmıştır. Okuyucunun duygusal yoğunluğunu arttıran ve odağını yönlendiren perspektifler tercih edilmiştir. Düşük açılı perspektiflerle kurbağaların uçuşunun vurgusu sıkça kullanılmıştır. Hikâyedeki gerçeküstücülük, çoğunlukla kurbağaların uçuşu üzerinden vurgulanmış ve perspektif bu vurguyu destekleyen önemli bir unsur olmuştur. Zaman zaman yukarıdan bakışla, anlatı desteklediği gibi mekân hakkında kapsamlı fikirler verilmiştir. Ton perspektifi ile, uzak planda kalan ağaçlar ve geri planla uçan kurbağalar derinlik hissi yaratmaktadır.

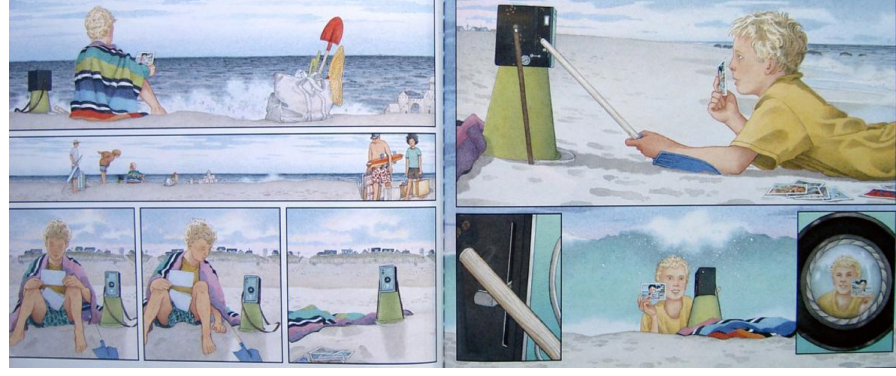
Boşluk: Özellikle gece atmosferinde boşluk kullanımı dikkat çekmektedir. Gökyüzüne verilen geniş alanlar ve minimal çevresel detaylar, kurbağaların uçuşunu dramatize etmektedir. Sahnelerin odağını yönlendirmede önemli etkisi bulunmaktadır.

Işık ve Gölge: Gerçeğe yakın bir şekilde ışık ve gölge kullanılmıştır. Gece vakti anlatısını zenginleştiren ışık ve gölge, hikâyede ön plana çıkmaktadır. Doğal ışık olarak çoğu sahnede ay ışığı vurgusu görülmektedir. Ek olarak pencerelerden ve elektronik nesnelerden yayılan yapay ışıklarla görsellik oluşturulmuştur. İllüstrasyonların genel hatlarına uygun bir biçimde gölge kullanımı yapılmıştır. Kurbağaların fantastik yolculuğunu vurgulamada, ışık önemli bir unsur olmuştur.

Süreklilik ve Geçiş: Görsel anlatıdaki sahne geçişleri sıralı karelerle akıcı bir şekilde sağlanmıştır. Tek sayfa ya da iki sayfayı kaplayan illüstrasyonların yanı sıra üçlü panellere tek başına ve tam sayfa illüstrasyonların üzerinde çerçeveli şekilde yer verilmiştir. Genel anlamda sessiz kitaptaki düzen, doğal bir akış sunmaktadır. Panel kullanımdaki yenilikçi yaklaşımlar, gerçeküstücü anlatıyı desteklemiştir.

2.2. Flotsam

David Wiesner'ın 2006 yılında yayımladığı *Flotsam* isimli sessiz kitabı, sanatçıya Calcedott Madalyası kazandıran başka bir eseridir. Başlangıçta küçük yeşil uzaylıların, uzay macerası olarak planlanan tasarım, ilgi çekici bir sahil macerasına dönüşmüştür. Wiesner, sessiz anlatıda yine de bu uzaylılarına yer vermiştir. Kitabın hikayesi, bilime meraklı, mikroskobu ve diğer bilimsel araç gereçleri olan bilime meraklı bir çocuk etrafında ilerlemektedir. Metin içermeyen yapısı, okuyucunun her sayfayı detaylı bir şekilde incelemesine ve dalgalar altındaki gizemli dünyada kendilerini bulmasına olanak tanımaktadır. Her yaştan çocuk, illüstrasyonlar için büyüleyici bir şeyler bulabilir ve hikayeler, çocuğun yaşı ilerledikçe gelişip genişlemektedir. Wiesner'ın ayrıntılara verdiği önem, sessiz kitabın her anında kendini göstermektedir (Nickeson-Graver, 2007: 45).



Görsel 68: David Wiesner, Flotsam, 2006

Wiesner, kitabın başlığında deniz enkazına atıfta bulunmuştur. Bu eser hem deniz atıklarına hem de yıllar boyunca görsel bilgilerin katmanlaşarak yeni etkileşimler oluşturma potansiyeline dikkat çekmektedir. Ana karakter olan çocuğun, kamera ile etkileşimi, güncel teknolojilerden farklıdır. Denizden bulduğu eski kamera ile geçmiş teknolojik alışkanlıklara nostaljik bir bakış sergilenmiştir. Meraklı çocuk, kameradaki eski filmi sahil dükkanına götürüp, içindeki fotoğrafları bastırması üzerine şaşırtıcı gerçeklerle yüzleşir. Bu gerçekleri, kamerayı daha önce bulan başka çocuklar kendi fotoğraflarını çekerek yeni bulan kişiye aralarındaki sırdan haberdar etmişlerdir. Wiesner, 2010 yıllarında popülerleşen “selfie” olgusunu, 2006 yılında bu kitapta sezdirmiştir (Beeck, 2017: 22). Su altındaki bu gizemden haberdar olan ana karakter, fotoğraf makinesini denize atar ve bu döngünün sürekliliğine eşlik etmiştir. Sessiz kitapta gerçeküstü anlatım, su altındaki gerçeküstü canlılar ve mekanlarda vurgulanmıştır. Hikâyenin şaşırtıcı unsuru olarak, anlatıyı dinamikleştiren yapıdadır. Su altındaki gizemin belirsizliği, ana karakterin fotoğraf makinesini denize atmasıyla birlikte yalnızca okuyucunun haberdar olduğu bir gerçekliğe kavuşmuştur.



Görsel 69: David Wiesner, Flotsam, 2006

Flotsam sessiz kitabının tasarım öğelerine göre incelenmesi:

Çizgi: Detaylı ve özenli çizgiler hem gerçekçi hem de fantastik unsurların etkili bir şekilde bir arada bulunmasını sağlamıştır. Su altı sahnelerinde organik ve akıcı çizgiler, deniz canlıların hareketleri ve insan yapımı nesnelerde keskin, düz çizgiler kullanılmıştır.

Renk: Atmosferin oluşumunda renk kullanımı önemli rol oynamıştır. Su altı sahnelerinde mavi, yeşil tonlar çoğunlukla kullanılırken, gerçeküstü sahnelerde daha canlı, kontrast oluşturan renkler tercih edilmiştir. Duygu durumunu belirlemek ve okuyucunun odağını yönlendirmek için kullanılmıştır.

Biçim ve Şekil: Deniz canlılarında kullanılan yumuşatılmış ve yuvarlak hatlar, su altının organik yapısını vurgulamıştır. Tekneler, mimari yapılar, fotoğraf makinesi gibi nesnelerde geometrik ve keskin hatlar kullanılarak yapaylık vurgulanmıştır.

Doku: Su altının akışkan yapısı, deniz canlıların deri dokusu, ahşap yüzeyler ve kumun pürüzlü yüzeyinde uygulanan dokular gerçeklik hissini arttırmıştır. Dokulardaki farklılıklar, görsel zenginliği desteklemiştir.

Kompozisyon: Yeryüzü ve su altı kompozisyonları, kitapta etkili kullanılmıştır. İllüstrasyonlar kendi içinde ve sonraki sahneler arasında akıcı bir şekilde anlatı sunmaktadır. Detayların panellerde aktarılması ve tam sayfa illüstrasyonlarla oluşturulan genel kompozisyon, okuyucunun genel hikâyeyi algılamasını ve olay örgüsünü takip etmesini kolaylaştırmaktadır.

Hareket ve Ritim: Sessiz kitabın genel kompozisyonu, okuyucunun odağını yönlendirmektedir. Anlatının ritmini ana vurgulayan unsurlardan birisi paneller

arasındaki boyut farklılıklarıyla kurulan zaman hissiyatındadır. Ana karakterin keşif içinde olduğu, sabırsızlandığı ve eyleme geçtiği anlar; genel kompozisyon ve hareketlerle vurgulanmıştır. Sayfalar arasındaki dinamik akış, hikâyeyi daha etkileyici kılmıştır.

Perspektif: Farklı perspektif kullanımları anlatıyı zenginleştirmiştir. Mekânı anlatan sahnelerde geniş açılı perspektifler tercih edilirken, keşfedilen detaylarda yakın çekimler bulunmaktadır. Dinamik sahnelerde, hareketi destekleyen alt çekimler mevcuttur. Etkili perspektif kullanımıyla, okuyucunun gerçeküstü canlılar ve mekanlar ile etkileşimi arttırılmıştır.

Boşluk: Yeryüzündeki ve su altı sahnelerinde geniş ve ferah boşluklar kullanılmıştır. Sessiz anlatıdaki nesnelere ve olaylara, odağı yönlendiren bir boşluk kullanımı görülmektedir. Boşluk kullanımıyla hikâyenin ritmi kontrol edilmiş, vurgulanmak istenen aksiyonlu sahnelerde boşluk kullanımı daha az görülmektedir.

Işık ve Gölge: Gerçeğe yakın bir ışık ve gölge kullanımı bulunmaktadır. Yeryüzündeki sahnelerde güneş ışığının vurgusu ve düşen gölgelerin izlenimi, olayların geçtiği öğle zamanını bildirmektedir. Su altı atmosferini gerçekçi bir şekilde aktarılmasında da ışık ve gölge, önemli rol oynamıştır. Güneş ışığının su yüzeyinde kırılışı ve derinlere indikçe artan karanlık tonlarla dramatik bir etki yaratılmıştır.

Süreklilik ve Geçiş: Wiesner, sessiz kitabın sıralı tam sayfa illüstrasyonlar ve panellerin birlikte kullanımıyla görsel anlatıyı sağlamıştır. Paneller arasındaki boyut farklılıkları, hikâyenin duygusunu ve zaman hissiyatını yansıtmaktadır. Tam sayfa illüstrasyonlarla, okuyucuyu incelemeye yönlendirmiştir. Okuyucunun akıcı bir şekilde takip edeceği bir illüstrasyon dizisi oluşturulmuştur.

2.3. The Arrival

Shaun Tan'ın 2006 yılında yayımladığı *The Arrival* sessiz kitabı, göçmenlik ve aidiyet temalarını ele almıştır. Bu sessiz kitap 128 sayfadan oluşmakta ve yalnızca görseller aracılığıyla anlatı sunmaktadır. Yabancı bir ülkede yeni bir hayat kurmaya çalışan bir adamın hikâyesini, detaylı ve etkileyici illüstrasyonlarla anlatmaktadır. Hikâye, bir göçmenin kendi ülkesindeki talihsiz koşullardan ayrılarak bir okyanusu aşip yabancı bir şehre varması ve buradaki yaşama uyum sağlayamaya çalışmasını

anlatmaktadır. Ana karakter, ailesini geride bırakmıştır ve uygun koşulları oluşturduğunda yanına almayı amaçlamaktadır. Ulaştığı yeni yerleşimin, dilini bilmemekte ve kültürel anlamda yabancılık hissetmektedir. Gerçeküstü imgelerle resmedilen bu şehirde, kendi yerini bulmaya çalışmaktadır. Burada tanıştığı diğer yabancı insanlarla, göç hikayelerini ve acılarını paylaşırlar. Bu durum yalnızlık hissiyatını biraz azaltır. Kitabın etkileyici yönlerinden birisi, sıra dışı bir dünyada gerçeküstü yaratıklar ve mimariler süslenmiş bir görsel anlatı içinde bu temayı işlemesidir. Genel anlamda gerçekçi bir çizim üslubuyla hazırlanmış olan eserde, gerçeküstü canlılar ve mekanlara yer vererek metaforlar oluşturulmuştur. Yabancılaşma hissi evrensel bir dilde aktarılmıştır. Adam bu dünyaya uyum sağlamaya çalışırken onu ayakta tutan ailesine kavuşma hayalidir. Hikâyenin sonunda ailesini bu yeni ülkede yanına almayı başarmıştır. Hikâye, umut ve birliktelik mesajlarıyla sonlanmıştır.



Görsel 70: Shaun Tan, The Arrival, 2006

Sanat tarzı, 19. ve 20. yüzyıllarda sosyal hayatı belgeleyen eski sepya/monokrom fotoğraflardan büyük ölçüde etkilenmiştir. Bu sessiz kitap, bir anlamda sessiz bir film gibi anlatı sunmaktadır. Tüm çizimler, grafik kalemle ve oldukça fotogerçekçi bir tarzda yapılmıştır. Gerçeküstü canlılar, mimariler, ev eşyaları, taşıtlar ve manzarlalar doğal bir şekilde hikâyeye uyarlanmıştır. Sanatçı, kitabın bir fotoğraf albümü görünmesini esas almıştır. Çünkü fotoğraf albümlerinin ona yapmış

olduğu çağrışımlar, sessiz kitaplarla benzerlik göstermekteydi. Kitaptaki en hayali fenomenlerin bile metaforik bir ağırlık taşıması amaçlanmıştır. Sanatçı, üstüne uzun süre düşünüp, uyguladığı sahnelerden birisi, çürüyen binaların üzerinde devasa siyah yılanın yüzdüğü sahnedir. (bkz. Görsel 75) Çeşitli şekillerde; bir tür istila ya da baskıcı tehdit gibi okunabileceğini düşünmüştür. Yine de okuyucunun kendi duygu ve fikirlerine bağlı olarak bunun politik, ekonomik, kişisel veya başka bir sebep olup olmadığına karar verme özgürlüğü sunulmuştur (Tan, 2007: 3).



Görsel 71: Shaun Tan, *The Arrival*, 2006

The Arrival sessiz kitabının tasarım öğelerine göre incelenmesi:

Çizgi: Tan, sessiz kitabını tamamen kurşunkalem çizimleriyle oluşturmuştur. Bu sebeple çizgi, bu eser için önemli bir unsurdur. Çizgi kullanımıyla hem detaylara hem de duygusal anlatıma vurgu yapılmıştır. İnce, kısa, yumuşak çizgiler karakterlerin yüz ifadelerinde ve hikayedeki fotogerçekçi görsellerin çizimlerinde sıkça kullanılmıştır. Metaforların kurulduğu gerçeküstü varlıkların ve mekanların vurgusunda çizgi ayırt edici bir rol oynamıştır. Arka plan detaylarında karmaşık ve ince çizgiler, yeni bir dünyanın bilinmezliği ve gizemini yansıtmakla birlikte bulanık bir görüntü oluşturarak, derinlik hissiyatını da etkilemiştir.

Renk: Kurşunkalemle çizilen bu sessiz kitap, monokrom yapıdadır. Çizimlere sonradan sanatçı tarafından dijital uygulamalarla, sahnelerin aktarmak istediği duyguya oranla sepya tonlar eklenerek renk oluşturulmuştur. Sepya tonlar, sahnelere

göre farklılık göstermektedir. Bu renk paleti, tarihsel bir atmosfer yaratırken, okuyucuyu nostaljik, zamansız bir dünyaya davet etmiştir. Renk kullanımındaki eksiklik, görsel anlatının vurgulamak istediği ana temayla uyum içindedir.

Biçim ve Şekil: Kitapta fotogerçekçi üslup benimsendiği için insanlar çizimlerinde stilize yaklaşımlar görülmemektedir. Karamsar duyguların baskın olduğu sahnelerde ve bu duyguyu pekiştiren imgelerde keskin hatlar kullanılmıştır. Dostluğu ve sevgiyi vurgulama amacıyla oluşturulan gerçeküstü metaforik karakterler ve imgelerde yumuşak, yuvarlak hatlar kullanılmıştır.

Doku: Sanatçı kurşunkalem tekniğiyle yapmış olduğu illüstrasyonlarda zengin yüzey dokuları oluşturmuştur. Fotogerçekçi bir görsel anlatıyı destekleyen gerçeğe yakın dokular hemen hemen tüm yüzeylerde görülmektedir. Sanatçının, bu sessiz kitabı fotoğraf albümü gibi gösterme isteği, geçmiş sahneleri gösteren panellerde kullandığı eski, yıpranmış dokularla vurgulanmıştır. Kumaşlardaki yumuşak, metalin sertliği ve taş yapıların ağırlığını yansıtan dokular gerçeklik duygusunu arttırmaktadır.

Kompozisyon: Sayfa düzeni ve kare kullanımı, görsel anlatının temposunu ve duygusal etkisini belirleyen temel unsurlardandır. Kalabalık sahnelere ve sık şekilde inşa edilen mimari yapılara oldukça yer verilmektedir. Okuyucunun sahneler arasındaki odağı detaylı illüstrasyonlarla yönlendirilmiştir.

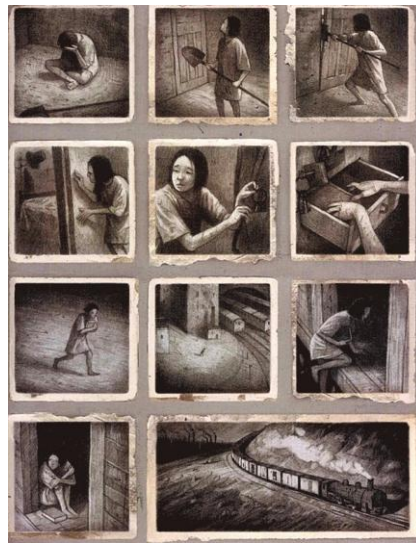
Hareket ve Ritim: Okuyucu sahneler arasında, karakterin yolculuğuna akıcı bir şekilde eşlik etmektedir. Ardışık karelerde karakterlerin eylemleri, birbirinden kopukluk göstermeden, detaylı bir şekilde aktarılmıştır. Bu akıcı karelerle görsel anlatıda bir film etkisi de yakalanmıştır.

Perspektif: Perspektif kullanımı görsel anlatının duygusunu ve okuyucunun odağını yönlendiren bir araç olarak kullanılmıştır. Geniş açılarda detaylı panoramik sahnelere yolculuk ve yeni bir mekânın keşfedildiği anlarda sıkça yer verilmiştir. Hikâyenin aksiyonunu vurgulayan çeşitli bakış açıları eserde kullanılmıştır. Karakterin bireysel deneyimi ve tanıştığı kişilerin anılarını aktaran vurgularda hikâyenin ritmini destekleyen bir perspektif kullanımı gözlenmektedir. Gerçeküstü canlıların, ana karakter üzerinde oluşturduğu duygu ve gerçeküstü mekanların görkeminin vurgusunda perspektif önemli bir rol oynamıştır.

Boşluk: Boşluk kullanımı yolculuk esnasında ve bireyin yalnızlık duygusunu pekiştirmek amacıyla yoğun bir şekilde kullanılmıştır. Ana karakterin bilinmezlik, çaresizlik içinde olduğu anlarda ve çevreye uyum sağlamaya başladığındaki sahnelerde boşluk kullanımında karşıtlıklar bulunmaktadır. Yeni keşfedilen mekânların görkemini vurgulama amacıyla gökyüzünde ve okyanusta boşluk kullanımı etkili bir anlatı oluşturmuştur.

Işık ve Gölge: Gerçeğe yakın bir ışık gölge kullanımı tercih edilmiştir. Dramatik atmosferin oluşumunda önemli rol oynamıştır. Işık, bazen umut ve yönlendirme unsuru gibi kullanılırken, gölgeler yabancılik ve tehdit vurgusunu arttırmak için kullanılmıştır. Bu kontrast yaklaşım, sıralı görsel anlatının duygusal tonunu desteklemiştir.

Süreklilik ve Geçiş: Hikâyede sıralı görseller aracılığıyla akıcı bir görsel anlatım yapılmıştır. Sayfa düzeni ve panel kullanımı, hikâyenin temposunu doğrudan aktarmaktadır. Tam sayfa illüstrasyonlarla detaylı anlatımlar dışında sanatçı, panel kullanmıştır. Panel kullanımında çoğunlukla kare şeklini tercih etmesi nostaljik bir duyguyu da pekiştirmektedir. Geçmiş zamanı ele alan panellerin zemin yüzeyleri ve çevresinde olan farklılıklarla zaman algısında netlik oluşturulmuştur. Okuyucunun hikâyeyi zihninde birleştirmesine büyük kolaylık tanıyan, sahneler arasında pürüzsüz geçişlere yer verilmiştir. (bkz. Görsel 76)



Görsel 72: Shaun Tan, The Arrival, 2006

2.4. Une Semaine de Bonté

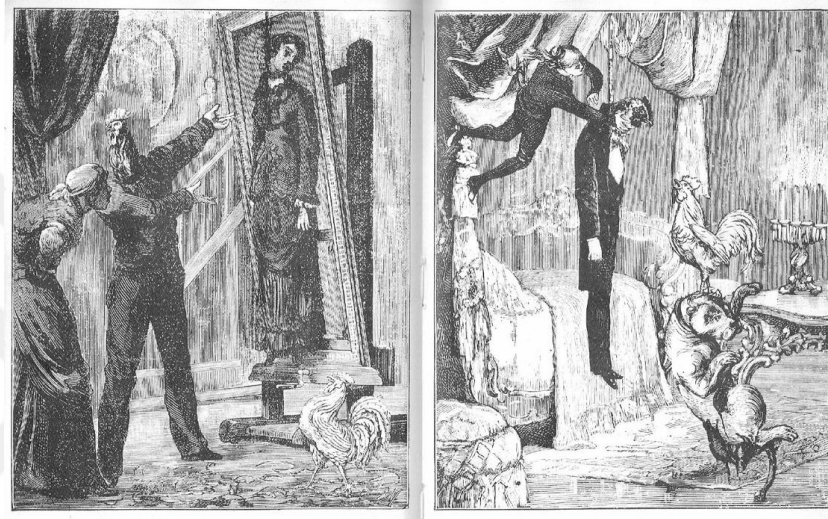
Sanat tarihçisi Giulio Carlo Argan'ın "surrealistlerin en surrealisti" olarak nitelendirdiği Max Ernst, kolaj sanatındaki gelişimi ve sürekliliğiyle bu tekniğin gerçek bir ustası olarak kabul edilmektedir. *Une Semaine de Bonté*, isimli eseri, bu alandaki en önemli yapıtlarından biri olarak değerlendirilmektedir. *Une Semaine de Bonté*, 1933 yılında İtalya seyahatleri esnasında ortaya çıkarılmıştır. Max Ernst'ün ülkesi Almanya'da aynı yıl gerçekleşen olaylar, özellikle Nazi rejiminin iktidara gelişi, esere hâkim olan yoğun kaygı ve korku atmosferini anlamayı kolaylaştırmaktadır. Max Ernst, 19. yüzyılın sonlarında yayımlanmış roman gravürlerini kullanarak rüya, mizah, vahşet ve erotizm karışımıyla dolu, belirsiz ve etkileyici bir atmosfer kurgulamıştır. Gerçeküstü anlatı bütünlüğüne sahip bu eser, metin içermeyen bir kitaptır (Gili, 1980).



Görsel 73: Max Ernst, Une Semaine de Bonté, 1934

Max Ernst'ün 1934 yılında sınırlı sayıda yayımlanmış *Une Semaine de Bonté* adlı eseri, 182 illüstrasyondan oluşmaktadır ve bu illüstrasyonlar kolaj tekniğiyle oluşturulmuştur. Metin içermeyen, yalnızca görsellerle sıralı anlatı yapması yönüyle sessiz kitap olarak nitelendirmek mümkündür. Geleneksel bir hikâye anlatımı yerine, surrealist bir yaklaşım benimsenmiştir. Alışılmış bir olay örgüsünün ötesine geçen, imgelerin yarattığı duygular, semboller ve çağrışımlar anlamlandırma sürecinde önem taşımaktadır. Eserin ne anlattığı konusunda farklı yorumlar yapmak mümkündür.

Çünkü farklı okuyucular, kolajlardaki sembolleri kendi deneyim ve algıları doğrultusunda yorumlamaktadır. Eserde belirgin bir hikâye bulunmamakla birlikte kolajlardaki grotesk figürler ve gerçeküstü sahneler, rüya ya da kâbus dünyasına çağrışım yapmaktadır. İnsanın bilinçaltındaki korkular, arzular ve çelişkiler üzerine yoğunlaşma barındırmaktadır. Döneminin siyasi ve toplumsal çalkantılarıyla da ilişkilendirmek mümkündür.



Görsel 74: Max Ernst, *Une Semaine de Bonté*, 1934

Une Semaine de Bonté sessiz kitabının tasarım öğelerine göre incelenmesi:

Çizgi: Sessiz eserde, çizgi hem anlatıyı hem de duygusal tonu belirlemektedir. Genellikle keskin ve belirgin çizgiler kullanılmıştır. Karanlık ve dramatik bir atmosferin vurgusu arttırılmıştır. Figürler üzerindeki çizgiler, figürün hacmini ve sınırlılıklarını belirlemektedir. Mekân ve arka plan çizgileri genelde dikey biçimde kullanılmıştır. Kolajlardan oluşan bu çalışma, benzer çizgi kullanımlarına sahip illüstrasyonlardan faydalanarak, bütünlüğünü korumuştur.

Renk: Kâğıt zemini üzerinde, siyah baskı mürekkepten oluşan sınırlı bir palete sahiptir. Nostaljik ve karanlık atmosferi desteklemektedir.

Biçim ve Şekil: Kitapta çoğunlukla figürlerde değişimler ve soyutlamalar uygulanmıştır. Figürlerde insan biçimci yaklaşımlar gözlenmektedir. Ernst, roman ve bilimsel ansiklopedilerden aldığı illüstrasyonlarla bu formları oluşturmuştur.

Doku: Çizgilerin oluşturduğu sıklık ve yönle, farklı yüzeylere sahip dokular belirgin ve detaylı bir şekilde betimlenmiştir. Dokuların kullanımıyla gerçeklik hissi yakalanmaktadır. Yapay yüzeyler ve hayvanların tüy, derisinde doku kullanımı anlatıyı desteklemektedir.

Kompozisyon: Ersnt, sessiz kitabında kullandığı kolajlarla, dinamik ve kaotik kompozisyonlar oluşturmuştur. Birbirleriyle oldukça uyumlu olarak kullandığı kolaj materyalleri, anlatıyı zenginleştiren bir bütün olmuştur. Okuyucunun odağını sayfa içinde yönlendiren unsurlara özen gösterilmiştir.

Hareket ve Ritim: Hareket genellikle figürlerin aralarındaki konumlanmaları ve eylemlerin, diğer karakterler ve mekâna yansımalarıyla vurgulanmıştır. İllüstrasyonlar arasındaki geçişler çok pürüzsüz olmamasına rağmen bütünlük içindedir. Hikâye genel anlamda hızlı, değişken bir ritme sahiptir. Durağan sahneler ve sahne geçişlerine daha az yer verilmiştir.

Perspektif: Bu eserde, perspektif çoğunlukla bozulmuş bir şekilde sunulmuştur. Kusursuz bir perspektif arayışı esere hâkim olmasa da tamamen göz ardı edilmemiştir. Genel anlamda anlatıyı destekleyen ve hikâye akışına yön veren bir perspektif kullanımı mevcuttur. Okuyucunun odağı gerçeküstü karakter ve eylemlere yönlendirilmiştir.

Boşluk: Gravürlerden oluşan bu kolajda, boşluk önemli bir unsur olmuştur. Figürlerin birbirleriyle olan etkileşimlerinin vurgusunda boşluk sık bir şekilde kullanılmıştır. Dış mekanlardaki özgür ve kapalı mekanlardaki kaotik atmosferin betimlenmesine katkı sağlamıştır.

Işık ve Gölge: Gölge, karanlık ve gizemli imgeleri ortaya çıkarırken, ışık odağı yönlendirme ve detayların vurgusunda etkili bir biçimde kullanılmıştır. Eserin genelinde güçlü kontrastlar bulunmaktadır.

Süreklilik ve Geçiş: Max Ernst, sessiz kitabında yapmış olduğu kolajlarla bir görsel anlatı oluşturmuştur. Sayfayı kaplayan tek bir illüstrasyon olmak üzere birbirini takip eden illüstrasyonlarla anlatı bütünlüğü sağlanmıştır. Sayfalardaki anlatılar birbiriyle uyum içindedir. Okuyucunun odağına yeni anlatıya yönlendiren bir tutum benimsenmiştir.

3. Örnek Bir Uygulama Olarak “Düşüş” İsimli Gerçeküstü Sessiz Kitap

Araştırma kapsamında üçüncü bölümde incelenen sessiz kitaplar gibi uygulama projesi olarak sessiz kitap hazırlanmıştır. Hazırlanan sessiz kitabın belirlenen bir yaş aralığında hedef kitlesi yoktur. Farklı yaş gruplarından okuyucuların farklı anlamlar oluşturabileceği bir yapı içermektedir. Bireylerin hayal gücü ve yaratıcılık düzeyleri doğrultusunda, anlamların değişkenlik göstermesi mümkündür.

Proje kapsamında oluşturulan sessiz kitabın ismi “Düşüş”tür. Araştırmanın birinci bölümünde bulunan; sessiz kitap kavramı, tasarım öğeleri, sıralı illüstrasyonlarla hikâye anlatımı alt başlıklarında aktarılan bilgiler doğrultusunda bu sessiz kitap hazırlanmıştır. Araştırmanın ikinci bölümünde gerçeküstücülük hakkında verilen bilgiler esas alınarak “Düşüş” isimli sessiz kitapta, gerçeküstü illüstratif anlatım yapılmıştır. Bu sessiz kitabın illüstrasyonları, dijital illüstrasyon teknikleriyle hazırlanmıştır. Hikâye, bireyin kendi kâbuslarını gerçekleştirdiği düşüncesini anlatma amacı gütmektedir. Sessiz anlatıda bulunan tüm karakterler gerçeküstü biçimlerde tasarlanmıştır. Hikâyenin ilk sayfasında, ana karakterin yaşadığı yerleşim yeri hakkında fikir verilmektedir. Issız bir bölgede bulunan gerçeküstü bitkilerle çevrili bir ev sahnede belirmektedir. Ana karakter, gördüğü kâbusun ardından korkmuş ve huzursuz bir şekilde güne başlar. Kapsül biçimindeki kahve makinesini doldurur ve cenin pozisyonunda kendine gelmeye çalışır. Korku ve geçmiş bir ana özlem vurgulanır. Penceresine gelen belirsiz mektubu okur ve evden çıkar. Salyangoz arabası üzerindeki tavşanla selamlaşır ve onunla yolculuğa çıkar. Gerçeküstü mekânlardan ilerledikleri bir yolculuğun ardından uçurumla yüzleşirler. Burada farklı canlıların onlara benzer şekilde yolculuğunu tamamladığı sahne okuyucuya aktarılır. Uçurumun kıyısındaki yolda biraz daha ilerledikten sonra ana karakter taşıttan iner. Arka plandaki uçan kaplumbağalardan biriyle gökyüzünde yükselir ve kendisini yere bırakır. Yeryüzüne yaklaştıkça kâbusunda gördüğü forma dönüşerek evinin bacasından içeri girer ve arka planda salyangozdan taşıttın evine doğru ilerlediği sahnede hikâye son bulur. Metaforlar kurulurken Antik Mısır mitolojisinden faydalanılmıştır. Salyangoz döngüyü, tavşan yeniden doğuşu ve kaplumbağa figürü olumsuzluğu sembolize etmektedir. Tavşan figürü yalnızca hikâyenin başında görülmektedir.



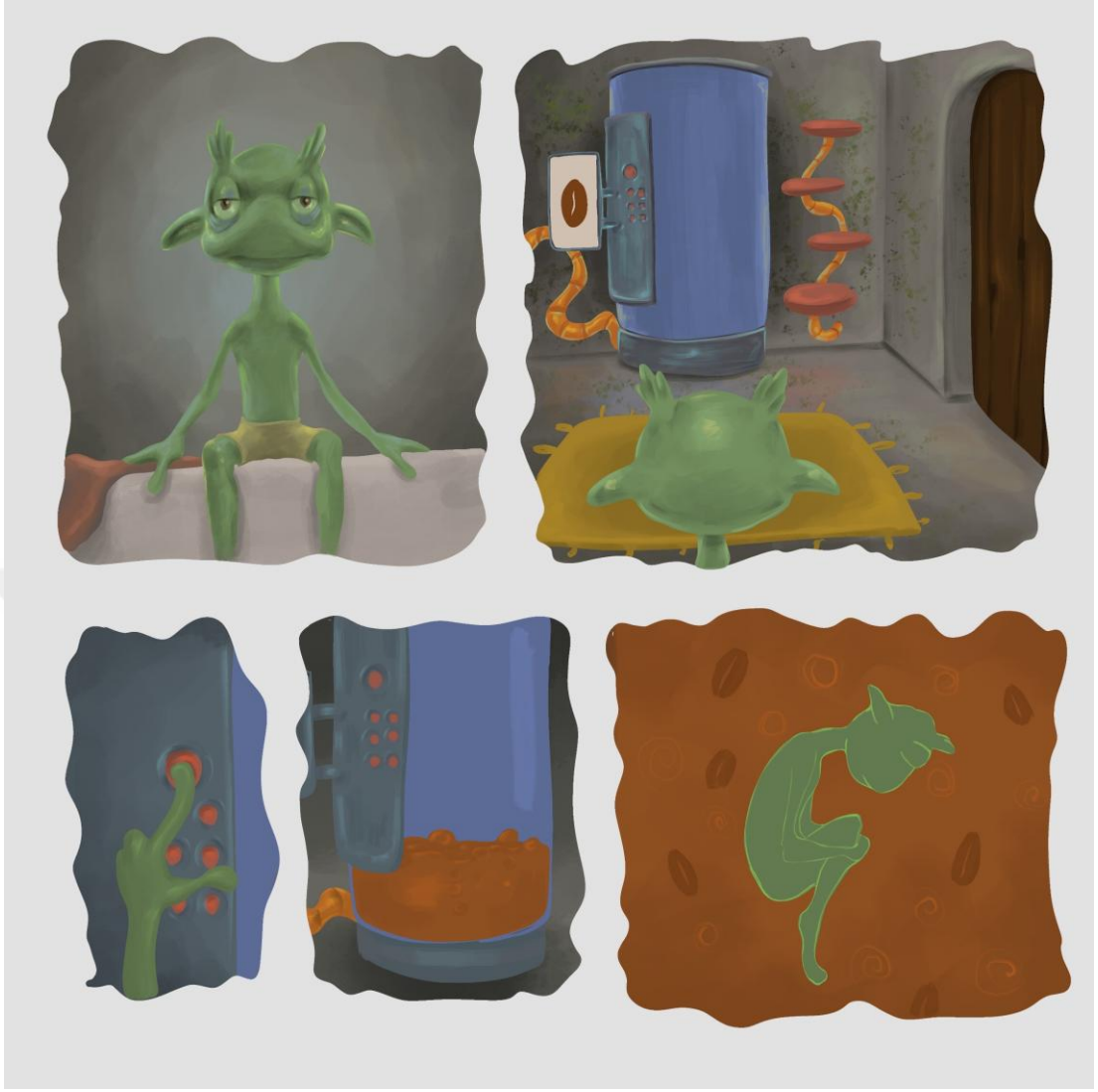
Görsel 75: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Kapak Sayfası



Görsel 76: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 1



Görsel 77: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 2



Görsel 78: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 3



Görsel 79: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 4



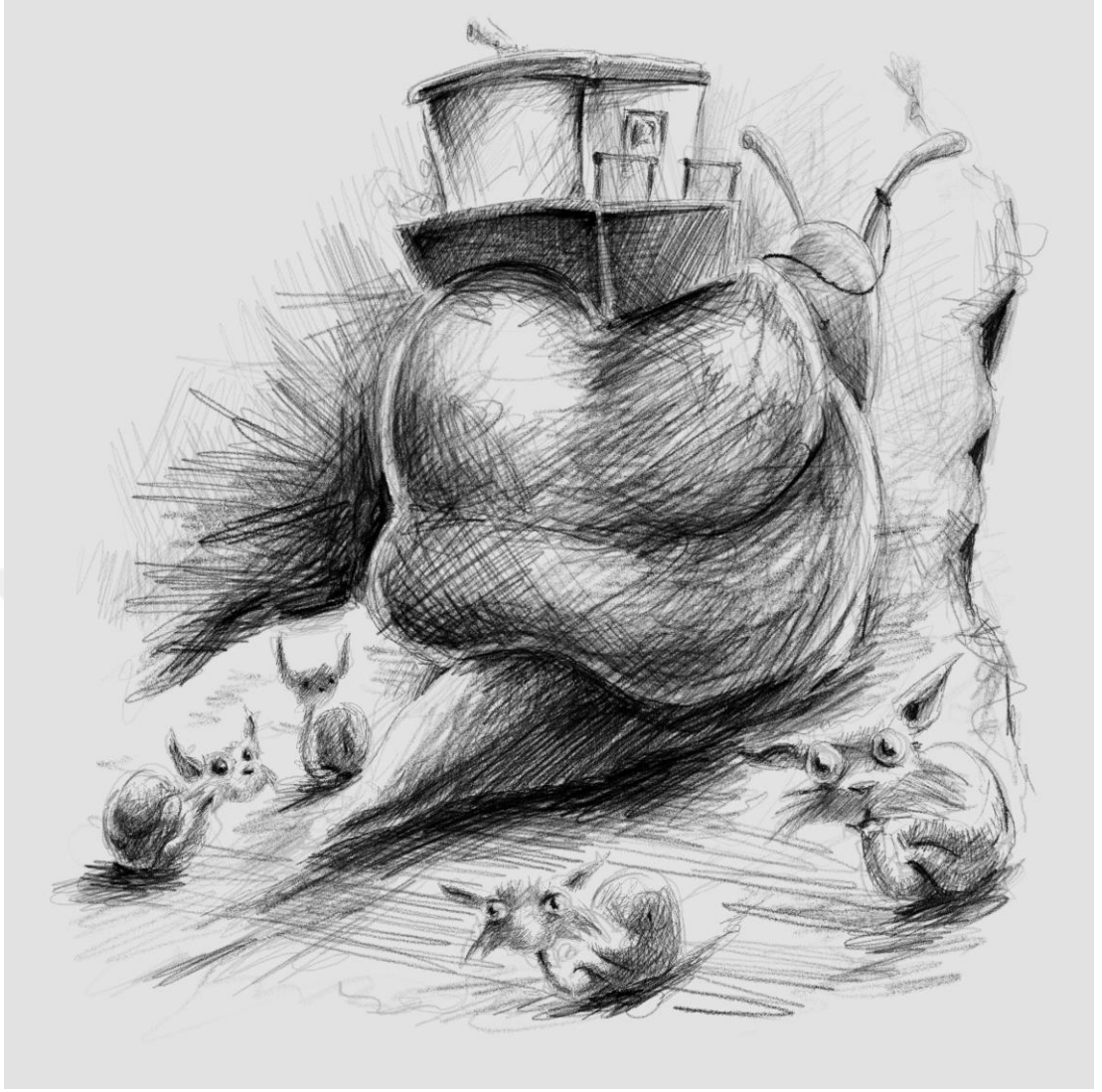
Görsel 80: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 5



Görsel 81: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 6



Görsel 82: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 7



Görsel 83: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 8



Görsel 84: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 9



Görsel 85: “Düşüş” Sessiz Kitabı, Sayfa 10

SONUÇ

Bu çalışma, sessiz kitapların görsel dünyasında gerçeküstü unsurların tasarım öğeleri aracılığıyla nasıl ifade edildiğini ve bu unsurların hikâye anlatımına olan etkilerini detaylı bir şekilde analiz etmiştir. Sessiz kitaplar, metin içermeyen yapılarıyla okuyucunun hayal gücünü, duygusal zekasını ve yaratıcı düşünme becerisini harekete geçiren bir mecra olarak öne çıkmaktadır. Çizgi, renk, biçim, doku, ışık, gölge, kompozisyon, hareket ve ritim gibi görsel tasarım öğelerinin etkili kullanımı, gerçeküstü imgelerin okuyucuya aktarımında önemli bir rol oynamaktadır. Bu öğeler, zamansal kaymalar, irrasyonel perspektifler ve fiziksel gerçekliğin ötesindeki dönüşümler gibi gerçeküstü anlatım unsurlarını destekleyerek hikâye anlatımını daha zengin, çok katmanlı ve düşündürücü hale getirmektedir.

Sessiz kitapların gerçeküstü anlatımla birleşimi, okuyucunun sadece hikâyeyi anlamasına değil, aynı zamanda kendi yorumları ve duygularıyla yeniden inşa etmesine olanak tanımaktadır. Bu durum, okuyucuyu hikâyenin pasif bir izleyicisinden çıkararak aktif bir katılımcı haline getirmekte ve anlatıyı zihninde yeniden şekillendirme sürecini teşvik etmektedir. Özellikle gerçeküstü unsurların tasarım öğeleriyle işlenişi, okuyucunun bilinçaltına hitap eden güçlü bir bağ oluşturmakta, hayal gücünü özgürleştiren bir alan yaratmaktadır. Böylelikle sessiz kitaplar, klasik anlatım biçimlerinden farklı olarak okuyucuyu derinlemesine etkileyen bir anlatım gücü sunmaktadır.

Araştırmanın bulguları, gerçeküstü anlatımın hikâye yapısına olan etkilerini açık bir şekilde ortaya koymuştur. Gerçeküstü unsurlar, karakterlerin, mekânların ve olayların dönüşümünü sağlayarak hikâyenin akışını beklenmedik şekilde değiştirmekte ve okuyucuyu bilinçli bir sorgulama sürecine yönlendirmektedir. Bu durum, sadece estetik bir deneyim sunmakla kalmayıp, aynı zamanda okuyucunun yaratıcı ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmesine de katkıda bulunmaktadır.

Sessiz kitapların gerçeküstü hareketle kurduğu güçlü ilişki, bu kitapların çocuk edebiyatından yetişkin edebiyatına kadar geniş bir okuyucu kitlesine hitap

etmesini sağlamaktadır. Özellikle zamansal kaymalar, irrasyonel mekânlar ve olağanüstü dönüşümler gibi unsurlar hem yetişkin okuyucular hem de çocuklar için farklı yorumlama ve anlamlandırma deneyimlerini mümkün kılmaktadır. Bu, sessiz kitapların evrensel bir anlatım gücüne sahip olduğunu ve görsel hikâye anlatımının sınırlarını genişlettiğini göstermektedir.

Sonuç olarak, sessiz kitapların gerçeküstü anlatım ile birleşiminin, klasik hikâye anlatımına alternatif bir model sunduğu ve okuyuculara sanatsal bir deneyim yaşatmanın ötesinde, onları aktif bir katılımcı ve yaratıcı bir hikâye anlatıcısı haline getirdiği söylenebilir. Bu bağlamda, çalışma, sessiz kitapların görsel hikâye anlatımındaki potansiyelini vurgularken, gerçeküstü anlatım unsurlarının sanatsal ve anlatsal değerine dikkat çekmektedir. Gelecekte yapılacak araştırmalar, sessiz kitapların farklı kültürel bağlamlardaki etkileri ve okuyucular üzerindeki psikolojik, estetik ve pedagojik etkileri üzerine derinlemesine incelemeler yaparak bu alandaki bilgi birikimini daha da genişletebilir.

KAYNAKÇA

- Aberth, S. L. (2004). *Surrealism, alchemy and art*. Lund Humphries.
- Akçadoğan, I. İ. (2006). *Temel Sanat Eğitimi ve Dijital Ortam*. Epsilon Yayıncılık.
- Alsamadani, H. (2017). 'The effect of talking story Books on Saudi young EFL learners' reading comprehension', *English Language Teaching*, 10(5), 204-213.
- Alderson, B. (2021). *Dealing in Deceit 2020: Edwin Pearson of the 'Bewick Repository' Bookshop 1838-1901*. (N. Tattersfield, Eds.). The Bewick Society.
- Allan, C. (2017). Postmodern picturebooks. In B. Kümmerling-Meibauer (Eds.), *The Routledge companion to picturebooks* (s. 201–208). Routledge.
- Ambrose, G., Harris, P., & Bathana, B. (2010). *Görsel grafik tasarım sözlüğü*. Literatür Yayınları.
- Apollinaire, G. (2007). *Tiresias'ın memeleri*. (A. Erkey, Çev.). Mitos Boyut Yayınları.
- Arizpe, E. (2013). Meaning-making from wordless (or nearly wordless) picturebooks: What educational research expects and what readers have to say. *Cambridge Journal of Education*, 43(2), 1–29.
- Arizpe, E., Farrell, M., & McAdam, J. (2014). *Picturebooks: Beyond the borders of art, narrative and culture*. Routledge.
- Aslier, M. (1983). *Grafik sanatlar: Tarih ve yorumlar*. Marmara Üniversitesi Yayınları.
- Atalayer, F. (1994). *Temel sanat öğeleri*. Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Bailey, A. R. (2009). Early essentials. *Children & Libraries*, 7(3), 17.
- Balaban, Y., & Satır, D. A. (n.d.). *Grafik tasarım: Medya ve iletişim*. İstanbul Üniversitesi AUZEF.
- Baltacı, A. (2019). Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır? Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 5(2), 368-388.

- Batur, E. (1997). *Modernizmin serüveni* (4. basım). Yapı Kredi Yayınları.
- Becer, E. (2015). *İletişim ve grafik tasarım* (10. baskı). Dost Kitabevi Yayınları.
- Beckett, S. L. (2012). *Crossover picturebooks: A genre for all ages*. Routledge.
- Berona, D. A. (1999). Breaking taboos: Sexuality in the work of Will Eisner and the early wordless novels. *International Journal of Comic Art*, 1(1), 90–103.
- Bloom, J. M. (2003). *Kâğıda işlenen uygarlık* (Z. Kılınç, Çev.). Kitap Yayınevi.
- Bohn, W. (1977). From surrealism to surrealism: Apollinaire and Breton. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 36(2), 197–210.
- Bodmer, G. R. (1992). Approaching the illustrated text. In M. L. Norton (Eds.), *Teaching children's literature: Issues, pedagogy, resources* (s. 72–79).
- Bosch, E. (2017). Wordless picturebooks. In *The Routledge companion to picturebooks* (pp. 191-200). Routledge.
- Breton, A. (1997). *Manifestoes of surrealism* (R. Seaver & H. R. Lane, Çev.). Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Breton, A., & Soupault, P. (2022). *Manyetik alanlar* (A. Erkey, Çev.). Norgunk Yayıncılık.
- Brilliant, R. (1984). Visual narratives: Storytelling in Etruscan and Roman art. (No Title).
- Büyükköse, E. C. (2020). *Okul öncesi 3-6 yaş çocuklara yönelik özgün bir sessiz pop-up kitap uygulaması* (Yüksek Lisans Tezi), Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Carluccio, M. (2016). *Wordless children's picture books: A universal language* (Master's Thesis), Fashion Institute of Technology, State University of New York.
- Cherry, D., & Brickler, D. (2016). Analysis of gaze on comic book panel structure.
- Crawford, P., & Hade, D. (2000). Inside the picture, outside the frame: Semiotics and the reading of wordless picture books. *Journal of Research in Childhood Education*, 15(1), 66–80.

Çevik, N. (2021). Müze depolarındaki eserlerin değerlendirilmesinde çağdaş yaklaşımlar: Depo ve uydu müzeler üzerine. *Türk Arkeoloji ve Etnografya Dergisi*, 82, 181–192.

Çolaklar, H. (2019). Bartın il halk kütüphanesindeki okul öncesi dönem çocuk kitaplarının dış yapı ölçütleri: Yazım, dil, biçim ve içerik özelliklerine göre değerlendirilmesi. *Bilgi Yönetimi*, 2(2), 145–168.

Dartar, S. (2022). Hieronymus Bosch'un eserlerinde fantastik unsurların etkisi. *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 8(E.Ş. Özel Sayısı), 156–173.

DeBaryshe, B. D. (1993). Joint picture book reading correlates of early oral language skill. *Journal of Child Language*, 20, 455–461.

Dell'Aversano, C. (2008). Beyond dream and reality: Surrealism as reconstruction. *Journal of Constructivist Psychology*, 21(4), 328–342.

Demircioğlu, N. (2016). *Tasarım ilkelerinden tekrar olgusunun araştırılması ve seramik duvar panolarında uygulanması* (Yüksek Lisans Tezi), Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Dilek, B. (1992). *Çağdaş grafik tasarımın gelişimi* (11. baskı). Yapı Kredi Yayınları.

Dowhower, S. (1997). Wordless books: Promise and possibilities, a genre come of age. *Yearbook of the American Reading Forum*, XVII, 57–79.

Ernst, M. (1980). *Una semana de bondad o los siete elementos capitales*. Gustavo Gili Editorial.

Fatás, P., & Lasheras, J. A. (2014). La cueva de Altamira y su museo. *Cuadernos de arte rupestre*, 7, 25–35.

Fletcher, K. L., & Reese, E. (2005). Picture book reading with young children: A conceptual framework. *Developmental review*, 25(1), 64–103.

Foster, H. (2011). *Zoraki güzellik* (Ş. Kaptan, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Galimovich, G. R. (2020). Theoretical basis of physical education of children of preschool age. *Academic Research in Educational Sciences*, 4, 871–876.

Gannon, S. R. (1991). The illustrator as interpreter: NC Wyeth's illustrations for the adventure novels of Robert Louis Stevenson. *Children's Literature*, 19(1), 90–106.

Geçen, F. (2020). Joan Miró'nun kişisel ve ruhsal halinin eserlerine yansımaları. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, 5(10), 57–66.

Gökaydın, N. (1990). *Eğitimde tasarım ve görsel algı: Temel sanat eğitimi*. Sedir Yayınevi.

Gökaydın, N. (2002). *Temel sanat eğitimi*. MEB Yayınları.

Gökçearslan, A. (2022). İllüstrasyon ve eğitimde uygulamaları: Lisansüstü tezlere yönelik bir içerik analizi çalışması. *Instructional Technology and Lifelong Learning*, 3(2), 252–268.

Ghosh, K., & Laird, S. (2011). *Creative uses of picture books with KS2 children*.

Harper, D. R. (2001). *Online etymology dictionary*.

Hernández, A., Montelongo, J., & Herter, R. (2016). Using Spanish-English cognates in children's choices picture books to develop Latino English learners' linguistic knowledge. *The Reading Teacher*, 70(2), 233–239.

Hilav, S., Ertem, E., & Kutlar, O. (1962). *Gerçeküstücülük (Surrealisme)*. De Yayınevi.

Hodge, S. (2023). *Dakikalar içinde sanat* (Duygu Dalgakıran, Çev.). Kronik Kitap.

Houlihan, C. (2015). A world without words. *INIS, the Children's Books Ireland Magazine*, 45, 2–3.

Houp, T. R. (2003). *There and back again: A brief survey of wordless picturebooks* (Master's Thesis), University of Florida, United States.

Horsfall, N. (1983). The origins of the illustrated book. *Aegyptus*, 63(1/2), 199–216.

Hugo, T. (1868). *The Bewick Collector*. L. Reeve & Company.

Jalongo, M., Dragich, D., Conrad, N., & Zhang, A. (2002). Using wordless picture books to support emergent literacy. *Early Childhood Education Journal*, 29(3), 167–177.

Jeffers, D. (2009). Bilingual books for ESL students... and beyond. *Children & Libraries*, 7(3), 38–42.

Johnson, P. (2003). *Art: A new history*. HarperCollins.

Kalmık, E. (1960). *Tabiatta ve sanatta doku-texture*. İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi.

Keser, N. (2005). *Sanat sözlüğü*. Ütopya Yayınları.

Ketenci, H. F., & Bilgili, C. (2006). *Görsel iletişim-grafik tasarım*. Beta Yayınevi.

Kümmerling-Meibauer, B. (2015). Just what is it that makes Pop Art picturebooks so different, so appealing? In B. Kümmerling-Meibauer (Eds.), *The Routledge Companion to Picturebooks* (s. 241-265). John Benjamins.

Kılıç, S. (2005). *Türk resminde sürrealistler (1960 sonrası)* (Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi, Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü.

Labarre, A. (1994). *Kitabın tarihi*. İletişim Yayınları.

Le Roux, A. (2012). *The production and use of wordless picture books in parent-child reading: An exploratory study within a South African context* (Doctoral dissertation), University of Stellenbosch, South Africa.

Lynton, N. (2015). *Modern sanatın öyküsü*. Remzi Kitabevi.

McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. Kitchen Sink Press.

McCloud, S. (2006). *Making comics: Storytelling secrets of comics, manga, and graphic novels*. HarperCollins.

McGillicuddy, Á. (2018). Breaking down barriers with wordless picturebooks: The Silent Books exhibition, from the world to Lampedusa and back. *Studies in Arts and Humanities*, 4(2), 108-122.

Merih, Z. (1993). *İletişim nedir*. Cem Yayınevi.

Morris, H. (2007). Tall enough? An illustrator's visual enquiry into the production and consumption of isiXhosa picture books in South Africa. *Stellenbosch University, South Africa*.

Nikolajeva, M., & Scott, C. (2001). *How picturebooks work*. Garland Publishing.

Nikolajeva, M. (2010). Interpretative codes and implied readers of children's picturebooks. In T. Colomer, B. Kümmerling-Meibauer, & C. Silva-Díaz (Eds.), *New directions in picturebook research* (s. 27-40). Routledge.

Nodelman, P., & Reimer, M. (2003). The pleasures of children's literature (p. 97). Boston: Allyn and Bacon.

Nodelman, P., & Reimer, M. (2003). The pleasures of children's literature (p. 97). Boston: Allyn and Bacon.

Olson, M. (2017). Art history and the picturebook. In *The Routledge companion to picturebooks* (s. 429-438). Routledge.

Op de Beeck, N. (2017). Picture-text relationships in picturebooks. In L. S. Rosenblatt (Ed.), *The Routledge companion to picturebooks* (s. 19-27). Routledge.

Orenstein, G. F. (1975). Art history and the case for the women of surrealism. *The Journal of General Education*, 27(1), 31-54.

Özmutlu, A. (2009). *Grafik tasarım atölye derslerinde afiş konusunun uygulama ve çözümleme süreçlerinde göstergebilimsel çözümleme yönteminin kullanımı* (Yüksek Lisans Tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Pantaleo, S. (2017). Exploring the artwork of young students' multimodal compositions. *Education 3-13*, 45(1), 17-35.

Passeron, R. (1990). *Sürrealizm sanat ansiklopedisi* (S. Tansuğ, Çev.). Remzi Kitabevi Yayınları.

Pereira, N. M. (2008). Book illustration as (intersemiotic) translation: Pictures translating words. *Meta*, 53(1), 104-119.

Reese, E. (1995). Predicting children's literacy from mother-child conversations. *Cognitive Development*, 10, 381-405.

Roser, N., Martinez, M., Fowler-Amato, M., & Fink, L. (2011). The power of picturebooks: Resources that support language and learning in middle grade classrooms. *Voices from the Middle*, 19(1), 24.

Salisbury, M. (2018). *Illustrating children's books: Creating pictures for publication*. Bloomsbury Publishing.

Saguisag, L. (2017). Picturebooks and comics. In L. S. Rosenblatt (Eds.), *The Routledge companion to picturebooks* (s. 315-324). Routledge.

Sariler, M., & Gürdallı, H. (2017). Max Ernst resimlerinde mekan. *Turkish Online Journal of Design, Art & Communication*, 7(3), 1-9.

Schmied, W. (2002). *Giorgio de Chirico: The endless journey*. Prestel Publishing.

Schwarcz, J. H. (1988). Visual communication: The importance of children's literature. In I. Cilliers (Eds.), *Towards understanding: Children's literature for Southern Africa* (s. 1-12). Maskew Miller Longman.

Seden, J. (2008). Creative connections: Parenting capacity, reading with children, and practitioner assessment and intervention. *Child and Family Social Work*, 13, 133-143.

Sembiring, S. K. B., & Sinulingga, J. (2016). The effect of using wordless picture books on students' achievement in writing recount text. *Journal of English Language Teaching of FBS-Unimed*, 5(1).

Serafini, F. (2010). Reading multimodal texts: Perceptual, structural and ideological perspectives. *Children's Literature in Education*, 41(2), 85-104.

Serafini, F. (2012). Reading multimodal texts in the 21st century. *Research in the Schools*, 19(1).

Serafini, F. (2014). Exploring wordless picture books. *The Reading Teacher*, 68(1), 24-26.

Serafini, F., & Moses, L. (2014). The roles of children's literature in the primary grades. *The Reading Teacher*, 67(6), 465-468.

Sever, S. (2008). Okul öncesi dönemdeki çocuklara seslenen kitaplarda bulunması gereken temel özellikler. In Z. Güneş (Eds.), *Çocuk Edebiyatı* (s. 55-70). Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Seylan, A. (2005). *Temel tasarım*. Dağdelen Basın Yayın.

Smith, R. (2006). Henri Rousseau: In imaginary jungles, a terrible beauty lurks. *New York Times*.

Smith, R. (2010). *Sanatçının El Kitabı Araç ve Gereçler Malzemeler Teknikler*. (Sema Faralyalı, Çev.). İnkılâp Kitabevi.

Spiegelman, A. (2010). *Lynd Ward: Prelude to a Million Years, Song Without Words, Vertigo*. Library of America.

Stein, D. & Thon, J. (2013). *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. De Gruyter.

Tan, S. (2007). *The arrival* (s. 128). Arthur A. Levine Books.

Tattersfield, N. (2021). *Dealing in Deceit 2020: Edwin Pearson of the 'Bewick Repository' Bookshop 1838-1901*. The Bewick Society.

Terrusi, M. (2017). *Meraviglie mute: Silent book e letteratura per l'infanzia* (s. 1-278). Carocci Editore.

Terrusi, M. (2018). Silent books: Wonder, silence and other metamorphosis in wordless picture books. *Proceedings, 1*(9), 879-891.

Turkmen, B.B. (2018). Use of experimental materials in illustrations: Illustrated notebook designs. *New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences*.

Unsworth, L., & Ortigas, I. (2008). Exploring the narrative art of David Wiesner: Using a grammar of visual design and learning experiences on the world wide web. *L1-Educational Studies in Language and Literature, 8*, 1-21.

Üstündağ, E. N. (2016). *Yaratıcı endüstrilerde illüstrasyonun rolü* (Yüksek Lisans Tezi). Yaşar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Van der Linden, S. (2015). *Álbum[es]*. Ekaré.

Vangölü, Y. B. (2016). Geçmişten günümüze gerçeküstücülük/Surrealism: Past and present. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 20*(3), 871-883.

Donahue, N. H. (Ed.), Wright, B. D., Schuerer, E., Sharp, F. M., Rolleston, J., Weissenberger, K., Willett, P., Williams, R. W., Gray, R. T., Hake, S., & Sokel, W. H. (Eds.). (2005). *A companion to the literature of German expressionism*. BOYE6.

Wigan, M., & Uslu, M. E. (2012). Görsel illüstrasyon sözlüğü. Literatür Yayınları.

Winkenbach, G., & Salesin, D. H. (1994). Computer-generated pen-and-ink illustration. In *Proceedings of the 21st Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques* (s. 91-100).

Yalur, R. (2019). René Magritte'in sürrealist tavrının afiş tasarımına etkisi. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 5*(10), 145-152.

Yekeler, A. D., & Cengiz, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının sözsüz kitap anlatımlarında hikaye elementlerinin incelenmesi. *Turkish Studies*, 13(19), 1935-1952.

Yu, X. (2012). Exploring visual perception and children's interpretations of picture books. *Library Information Science Research*, 34, 292-299.

Zeegen, L. (2005). *Crush-The fundamentals of illustration*. AVA Publishing.

Zeegen, L. (2009). *What is illustration?*. RotoVision.

