

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

ÇAĞDAŞ RESİM SANATINDA DİJİTAL
İLLÜSTRASYON VE DENEYSEL UYGULAMALAR

MURAT GÖKHAN TANIŞ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN
Dr. Öğr. Üyesi Mine Ülkü ÖZTÜRK

KONYA-2022

	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü	
---	---	---

BİLİMSEL ETİK SAYFASI

Öğrencinin	Adı Soyadı	Murat Gökhan TANIŞ		
	Numarası	18811901019		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Resim		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
Tezin Adı	Çağdaş Resim Sanatında Dijital İllüstrasyon ve Deneysel Uygulamalar			

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

Murat Gökhan TANIŞ

ÖNSÖZ

“Bilimle sanat, mantıkla hayal gücü arasında denge gelişir.”
-Leonardo da Vinci

İlgi duyduğum ve ileriye taşımak istediğim bu sanat dalıyla ilgili bu tezi yazmamı ve araştırmalarımı destekleyen başta danışmanım Sayın değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Mine Ülkü ÖZTÜRK, Doç. Dr. M. Sami ÖZTÜRK, en yakın dostum Dursun GÜZEL ve çekirdek aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Murat Gökhan TANIŞ

	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü	 SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
---	---	---

Öğrencinin	Adı Soyadı	Murat Gökhan TANIŞ		
	Numarası	18811901019		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Resim		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
	Tezin Adı	Çağdaş Resim Sanatında Dijital İllüstrasyon ve Deneysel Uygulamalar		

ÖZET

İllüstrasyon bir iletişim aracıdır, insanoğlunun kendini ifade etme ihtiyacı ile ortaya çıkan ve günümüze kadar değişip gelişerek varlığını sürdüren sanat dalıdır.

Zamana tanıklık etmesinin yanında sanat zamanın ötesini ve geleceği de arar. Sanatsal bir olgunun dijital teknoloji ile birleşeceği düşüncesi bilgisayarların ortaya çıktığı ilk yıllardan itibaren sanatçıların ilgisini çekmekteydi. Dijital teknoloji ile birlikte gelen yenilikler, yalnızca gündelik sürecin üretim aşamalarını değil, aynı zamanda sanatsal üretimin her alanında farklılıklara neden olmaktadır. Dijital sanat diğer akımları reddetmek yerine tüm sanat ideolojilerini benimsemiş ve kendi özellikleriyle birleştirmiştir. Dijital sanatın geniş çalışma yelpazesine sahip olması bundandır.

İllüstrasyonun tarihsel süreç içerisinde teknoloji ile yollarının kesişmesiyle bugüne kadar ki gelişimine ışık tutmak amacıyla bu çalışmada, literatür taramasından, akademik yazılar ve dergiler, kitaplar ve yayınlanmış tezlerden yararlanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İllüstrasyon, Klasik İllüstrasyon, Dijital İllüstrasyon, Dijital Sanat.

 KONYA	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü	 SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
--	---	---

Öğrencinin	Name and Surname	Murat Gökhan TANIŞ		
	Student Number	18811901019		
	Department	Resim		
	Study Programme	Master's Degree (M.A.)	X	
		Doctoral Degree (Ph.D.)		
Title of the Thesis/Dissertation	Digital Illustration And Experimental Applications In Contemporary Painting			

ABSTRACT

Illustration is a communication tool, it is a branch of art that emerges with the need of human beings to express themselves and that continues to exist by changing and developing until today. In addition to witnessing time, art also seeks beyond time and the future. The idea that an artistic phenomenon will be combined with digital technology has attracted the attention of artists since the first years of the emergence of computers. The innovations that come with digital technology cause differences not only in the production stages of the daily process, but also in all areas of artistic production. Instead of rejecting other movements, digital art has adopted all art ideologies and combined them with its own characteristics. That is why digital art has a wide range of work.

In this study, literature review, academic articles and journals, books and published theses were used in order to set light to the development of illustration through the crossing of technology and paths in the historical process.

Keywords: Illustration, Classic Illustration, Digital Illustration, Digital Art.

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK SAYFASI.....	İ
ÖNSÖZ	İİ
ÖZET	İİİ
ABSTRACT.....	İV
İÇİNDEKİLER	V
TANIMLAR LİSTESİ	Vİİ
GÖRSELLER LİSTESİ.....	Vİİİ

BİRİNCİ BÖLÜM

1.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi	1
1.2. Problem Durumu	1
1.3. Araştırmanın Modeli.....	1
1.4. Varsayımlar (Sayıtlılar)	2
1.5. Sınırlılıklar	2
1.6. Evren ve Örneklem.....	3

İKİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. İllüstrasyon Sanatı	4
2.1.1. İllüstrasyon Kavramı.....	4
2.1.2. İllüstrasyonun Tarihsel Gelişimi	4
2.1.2.1. Dünya’da İllüstrasyon	8
2.1.3. İllüstrasyon Türleri	13
2.1.3.1. Reklam İllüstrasyonları	13
2.1.3.2. Basın-Yayın (Editorial) İllüstrasyonları	14
2.1.3.3. Özel Alan İllüstrasyonları.....	16
2.1.3.4. Bilimsel İllüstrasyonlar	17
2.1.3.5. Moda İllüstrasyonları	18
2.1.3.6. Çocuk Kitabı İllüstrasyonları.....	20
2.1.3.7. Fantastik İllüstrasyonlar	22
2.1.4. İllüstrasyon Üretim Teknikleri	23
2.1.4.1. Geleneksel İllüstrasyon Teknikleri	24
2.1.4.1.1. Kurşunkalem / Karakalem Tekniği	24
2.1.4.1.2. Lavi Tekniği.....	26
2.1.4.1.3. Mürekkep / Çinileme / Tarama Tekniği	27
2.1.4.1.4. Suluboya / Ekolin Tekniği	29

2.1.4.1.5. Pastel Boya Tekniği.....	30
2.1.4.1.6. Guaj Boya (Tempera) Tekniği	31
2.1.4.1.7. Akrilik Tekniği.....	32
2.1.4.1.8. Püskürtme (Air-Brush) Tekniği	34
2.1.4.1.9. Kolaj Tekniği	34
2.1.4.1.10. Grafik Baskı Tekniği	36
2.1.4.1.11. Keçeli Kalem ve Marker Tekniği.....	37

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

3.1. Çağdaş Sanatta Dijitalleşme.....	39
3.1.1. Dijital Sanat Kavramı	41
3.1.2. Gelenekselden Dijitalleşmeye Sanatın Süreci.....	44
3.2. Çağdaş Resim Sanatında Dijital İllüstrasyon Yöntem ve Teknikleri.....	46
3.2.1. Dijital Kolaj	48
3.2.2. Foto-manipülasyon	49
3.2.3. Dijital İllüstrasyon	52
3.2.3.1. Vektörel Tabanlı İllüstrasyon	52
3.2.3.2. Piksel Tabanlı İllüstrasyon	54
3.2.3.3. NFT (Non- fungible Token / Kripto sanat)	55
3.2.3.4. Sanatçı ve Eserlerinin İncelenmesi	58
3.2.3.4.1. Rafael Grassetti.....	58
3.2.3.4.2. Laura H. Rubin.....	60
3.2.3.4.3. Sedat Girgin	61
3.2.3.4.4. Can Pekdemir	62
3.2.3.4.5. Ethem Onur Bilgiç.....	63
3.2.3.4.6. Geoff Mcfetridge.....	65
3.2.3.4.7. Anton Semenov	67
3.2.3.4.8. Aykut Aydoğdu.....	69
3.2.3.4.9. Alberto Seveso	71
3.2.3.4.10. Filip Hodas.....	73
3.3. Tez Kapsamında Uygulamalı Dijital İllüstrasyon Çalışmaları	75
SONUÇ VE DEĞERLENDİRME.....	86
KAYNAKÇA.....	88

TANIMLAR LİSTESİ

İLLÜSTRASYON: Başlık, slogan ya da metin gibi sözel unsurları görsel olarak betimleyen ya da yorumlayan bütün unsurlara genel olarak “illüstrasyon” adı verilir.

DİJİTAL SANAT: TDK’ ya göre dijital; verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi olarak tanımlanır.

FOTO-MANİPÜLASYON: Fransızca kökenli olan, Manipülasyon’un kelime anlamı, ekleme veya çıkarma yoluyla kompozisyonu oluşturan terimlerin yer değiştirilmesi ile yeni görüntünün oluşturulması olarak ifade edilir.

DİJİTAL İLLÜSTRASYON: Sanatçının eli yerine doğrudan dijital yazılım ve araçları kullanarak bilgisayar ortamı üzerinden veya bilgisayar destekli olarak üretmiş olduğu grafik çalışmalarıdır.

AİRBRUSH: “Airbrush” adı üzerinde havalı fırça anlamına gelir ve adı gibi basınçlı hava ile kullanılan bir araçtır.

HİYEROGLİF: Hiyeroglif Eski Çağda kullanılan bir yazı sistemidir. Nesnelerin basitleştirilmiş resimlerine dayanır. Resim yazı terimiyle de ifade edilir.

MODERNİZM: Modernizm, insanların refaha kavuşması paralelinde Rönesans ve Reform hareketleri ile ortaya çıkmaya başlayan; resim, edebiyat, mimari gibi alanlarda etkili olmuş yenilikçi bir akımdır.

GÖRSELLER LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Görsel 1: Avlanırken ölen adam, “Çöp Adam” çizimi- Lascoux mağarası (Sanal 1, 2021).....	5
Görsel 2: Bizon figürü – Altamira Mağarası (Sanal 2, 2021).....	6
Görsel 3: Vatikan Virgili, El Yazması İllüstrasyon Örneği, M.S. IV. YY (Sanal 3, 2021).....	10
Görsel 4: İbrahim Müteferrika Tarafından Oyulmuş ‘Hint Okyanusu ve Çin Denizi Haritası’ 1728 (Sanal 4, 2021).....	11
Görsel 5: Münif Fehim Özarman, Tarafından Yapılmış, Kitap Kapağı Örnekleri (Sanal 5, 2021).....	12
Görsel 6: Can Pekdemir, Tarafından Yapılmış, İllüstrasyon Örneği (Sanal 6, 2021).....	12
Görsel 7: Kaan Bağcı, Tarafından Yapılmış, İllüstrasyon Örneği (Sanal 7, 2021) ...	13
Görsel 8: İhap Hulusi Görey, Tarafından Guaj Boya Tekniği ile Yapılan, Bir Reklam İllüstrasyonu, (Sanal 8, 2021).....	14
Görsel 9: Gürbüz Doğan Ekşioğlu, New Yorker Dergisi, Kapak Çalışması (Sanal 9, 2021).....	16
Görsel 10: George Retsec, Tarafından Yapılan Teknik illüstrasyon, Çalışması Örneği (Sanal 10, 2021).....	17
Görsel 11: Işık Güner – Rhododendron Arboreum, Bilimsel İllüstrasyon Çalışmasına Bir Örnek, (Sanal 11, 2021).....	18
Görsel 12: Alina Grinpauka – Moda İllüstrasyonu, Dijital Teknik (Sanal 12, 2021).....	19
Görsel 13: René Gruau, Tarafından 1987 Yılında Paris Dekoratif Sanatlar Müzesi İçin Yapmış Olduğu Moda İllüstrasyon Örneği (Sanal 13, 2021).....	20
Görsel 14: Ayşe İnan Alican, Tarafından “Ben Rembrandt” Sakıp Sabancı Müzesi Rembrandt Sergisi Çocuk Kitabı Kapağı Çocuk Kitabı İllüstrasyonu Örneği (Sanal 14, 2021).....	22
Görsel 15: Ted Nasmith, Tarafından Yapılmış Fantastik İllüstrasyon Örneği (Sanal 15, 2021).....	23
Görsel 16: Korkut Öztekin, Tarafından Kağıt Üzerine Karakalem Karakter Tasarım Örneği (Sanal 16, 2021).....	25
Görsel 17: Kömür Kalemler ‘Füzen’ (Sanal 17, 2021).....	25
Görsel 18: Jean Auguste Dominique Ingres, ‘Admiral Sir Fleetwood Broughton Reynolds Pellew’ 1817 (Sanal 18, 2021).....	26
Görsel 19: Elizabeth Stifel, ‘Lavi Örneği’ (Sanal 19, 2021).....	27
Görsel 20: Mert Boz, Kağıt Üzerine Mürekkep Tarama Örneği, 2019 (Sanal 20, 2021).....	28
Görsel 21: Korkut Öztekin, Kâğıt Üzerine Çinileme Örneği (Sanal 21, 2021).....	28
Görsel 22: Albrecht Dürer, ‘Alp Manzarası’ Suluboya Tekniği 21x31,2 cm Ashmolean Museum, Oxford, İngiltere 1494-1495 (Sanal 22, 2021).....	30
Görsel 23: Hannah Sun, Yağlı Pastel, İllüstrasyon Örneği (Sanal 23, 2021).....	31
Görsel 24: Hannah Sun, Yağlı Pastel, İllüstrasyon Örneği (Sanal 24, 2021).....	31
Görsel 25: James Gurney, Guaj Boya Örneği (Sanal 25, 2021).....	32

Görsel 26: “Şehvet / Passion” Sedat Girgin, Tuval Üzerine Akrilik, 140x90 cm, 2018 (Sanal 26, 2021).....	33
Görsel 27: Sedat Girgin, Görsel-1 “Altın Kuş” 70x90 cm, Görsel-2”Altın Tüy” 70x90 cm, Tuval Üzerine Akrilik, 2018 (Sanal 27, 2021).....	33
Görsel 28: Evrim Duyar, Püskürtme “Air-Brush” Tekniği (Sanal 28, 2021).....	34
Görsel 29: 1916-18, Francis Picabia, Kolaj Örneği (Sanal 29, 2021).....	35
Görsel 30: Elina Adrshina Tarafından Yapılmış Linol Baskı Örnekleri (Sanal 30, 2021)	36
Görsel 31: Süleyman Saim Tekcan Tarafından Yapılmış Baskı Örneği 74x47 cm, 1986 (Sanal 31, 2021)	37
Görsel 32: Marina Sidneva – Marker Kalemlelerle Moda İllüstrasyon Örnekleri (Sanal 32, 2021).....	38
Görsel 33: Geof McFetridge, Dijital İllüstrasyon Örneği, (2017)	48
Görsel 34: Selman Hoşgör Dijital Kolaj Çalışmasına Örnek, 2015 (Sanal 33, 2021).....	49
Görsel 35: Oscar Gustave Rejlander, ”The Two Ways Of Life” (Hayatın İki Yüzü), Foto-manipülasyon Örneği, 1857 (Sanal 34, 2021).....	50
Görsel 36: Mehmet Turgut, Foto-Manipülasyon Örneği (Sanal 35, 2021).....	51
Görsel 37: Logo Tasarımlar, Vektörel Çizim Örnekleri (Sanal 36, 2021).....	53
Görsel 38: Tipografik, Vektörel Çizim Örnekleri (Sanal 37, 2021)	54
Görsel 39: Piksel (Bitmap) Tabanlı Çizim Örnekleri (Sanal 38, 2021).....	55
Görsel 40: Beeple Mike Winkelmann, Dijital Nft Örneği, 2021 (Sanal 39, 2022) ...	56
Görsel 41: Beeple Mike Winkelmann, ‘Moonage Daydream’ Dijital Nft Örneği, 2021 (Sanal 39, 2022)	58
Görsel 42: Rafael Grassetti, ‘God of War (Ragranok) için Kratos tasarımı’, 2018, Dijital İllüstrasyon (Sanal 40, 2022).....	59
Görsel 43: Rafael Grassetti, ‘Venom’, 2021, Dijital İllüstrasyon (Sanal 41, 2022).....	59
Görsel 44: Laura H. Rubin, 2021, Dijital İllüstrasyon (Sanal 42, 2022).....	60
Görsel 45: Sedat Girgin, 2021, Dijital İllüstrasyon (Sanal 43, 2022)	62
Görsel 46: Can Pekdemir, 2011-2015, Dijital İllüstrasyon (Sanal 44, 2022).....	63
Görsel 47: Ethem Onur Bilgiç, 2020, Dijital İllüstrasyon (Sanal 45, 2022)	64
Görsel 48: Geoff Mcfetridge, 2019, Artımlı Değişimin Oluşturduğu Olumlu Bir Gelecek, Dijital İllüstrasyon, 216.5 x 187 x 5.7 cm (Sanal 46, 2022).....	66
Görsel 49: Geoff Mcfetridge, 2019, Artımlı Değişimin Oluşturduğu Olumlu Bir Gelecek, Dijital İllüstrasyon, 125.7 x 102.9 x 5.7 cm (Sanal 47, 2022) ..	67
Görsel 50: Anton Semenov, 2020, ‘I will not be deceived’, Dijital İllüstrasyon, (Sanal 48, 2022).....	68
Görsel 51: Anton Semenov, 2020, ‘Volunteer’, ‘Black Plasticine’, ‘Sunday Evening’, ‘There is a Stranger in His House’ Dijital İllüstrasyon, (Sanal 48, 2022).....	69
Görsel 52: Aykut Aydoğdu, 2017, Dijital İllüstrasyon (Sanal 49, 2022).....	70
Görsel 53: Aykut Aydoğdu, 2015, ‘Portrait’, Dijital İllüstrasyon (Sanal 49, 2022) ..	71
Görsel 54: Alberto Seveso, 2012, Dijital İllüstrasyon (Sanal 50, 2022)	72
Görsel 55: Alberto Seveso, 2012, Dijital İllüstrasyon (Sanal 51, 2022)	73
Görsel 56: Filip Hodas, 2012, Dijital İllüstrasyon (Sanal 52, 2022).....	74
Görsel 57: Filip Hodas, 2012, Dijital İllüstrasyon (Sanal 53, 2022).....	75
Görsel 58: Murat Gökhan TANIŞ, ‘Yakarış’, 2021, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm. ...	76
Görsel 59: Murat Gökhan TANIŞ, ‘Yakarış’, 2020, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm. ...	77

Görsel 60: Murat Gökhan TANIŞ, ‘‘Yakarış’’, 2021, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm. ...78
Görsel 61: Murat Gökhan TANIŞ, ‘‘Yakarış’’, 2020, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm. ...79
Görsel 62: Murat Gökhan TANIŞ, ‘‘Yakarış’’, 2020, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm. ...80
Görsel 63: Murat Gökhan TANIŞ, ‘‘Yakarış’’, 2020, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm. ...81
Görsel 64: Murat Gökhan TANIŞ, ‘‘Yakarış’’, 2020, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm. ...82
Görsel 65: Murat Gökhan TANIŞ, ‘‘Yakarış’’, 2022, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm. ...83
Görsel 66: Murat Gökhan TANIŞ, ‘‘Yakarış’’, 2022, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm. ...84



BİRİNCİ BÖLÜM

1.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Günümüz teknoloji ve bilgi çağında hali hazırdaki bilgiyi etkili ve hızlı bir biçimde işleme ihtiyacı artmaktadır. İnsanoğlunun veri aktarım sürecinin yoğunlaşması ile “görselleştirme”, sosyal yaşantımız içinde fazla kullanılabilir hale gelmektedir. Dijital illüstrasyon sanatının incelenerek deneysel uygulamaların toplumun her kesiminde hızlı ve etkili bir biçimde ulaşılması amaçlanmaktadır.

Çoğu sanatçılar hala eserlerini üretirken geleneksel yöntemleri kullanırken, bazı sanatçılarda üretim aşamasında geleneksel araçlarda bulamadıkları farklı yaratıcı fikirleri dijital teknolojide gördükleri için yönelim dijital aletlere olmuştur. Sanatçılar dijital teknolojiyle beraber, gelenekselde sahip olamadıkları biçimler artarken, teknoloji çağını aktaran çağdaş resimlerin üretilebilmesi çoğu sanatçıyı etkilemiştir.

Görsel sanatların bir dalı olan dijital illüstrasyonun tarihsel sürecinin incelenmesi, sanat üzerindeki bu değişim ve gelişimlerin irdelenmesi, yapılan deneysel dijital illüstrasyon çalışmalarının örneklerle toplumun her kesimine etkili ve hızlı bir biçimde ulaşmayı sağlayacağı ortaya konması ise, bu konuda ileride yapılacak araştırmalara ışık tutması dolayısıyla önem arz etmektedir.

1.2. Problem Durumu

“Geleneksel illüstrasyondan dijital illüstrasyona geçiş sürecindeki değişimler ve bu değişimlerin eserler üzerindeki etkileri nasıldır?” cümlesi araştırmanın problem cümlesi olarak tespit edilmiştir.

1.3. Araştırmanın Modeli

Bu tez çalışması nitel yaklaşım çerçevesinde planlanmış ve yürütülmüştür. Bu çalışmada belge incelenmesi yöntemi kullanılarak bu çalışmada incelenecek yazınsal metinler seçilmiştir. Bu araştırmada kullanılmak üzere ulusal ve uluslararası makaleler, akademik dergiler, yerli ve yabancı kitaplar, Yök Tez bankasına ulaşılmış elde edilen yazınsal içerikler incelenmiş, uygun veriler ve görseller oluşturulmuş,

belirlenen metin unsurları günümüz dijital illüstrasyon çalışmalarını potansiyelinin ortaya konulması bağlamında incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda dijital illüstrasyonun gelişim süreci ortaya konulmaya çalışılmıştır.

1.4. Varsayımlar (Sayıtlar)

Bu çalışma yürütülürken, aşağıdaki varsayımlar (sayıtlar) göz önünde bulundurularak değerlendirme yapılmıştır.

- Bu çalışmada kullanılan bilgiler, taranmış olan kaynaklardan alınmıştır.
- Araştırmada kullanılan örnek görsellerin evrensel nitelik taşıdığı varsayılmıştır.
- Dijital teknoloji yarımıyla birlikte ortaya çıkarılacak her imaj dijital görüntü olarak isimlendirilebileceği varsayılmıştır.
- Çağdaş sanat içinde olan Dijital Sanat bağlamında yapılan illüstrasyon uygulamalarının sadece teknolojik açıdan değil aynı zamanda bu teknolojiyle üretilen çalışmaların sanatsal ifadeye dönüştürülmeleri açısından farklı biçimselliklerde ortaya çıkardıkları varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

Alanla alakalı ulaşılabilen akademik yazılar ve dergiler, online veritabanları, kütüphanelerdeki kaynaklar, yayınlanmış tezler, online müzeler, sempozyum kitapları ve diğer basılı kaynaklar araştırmanın literatürünü oluşturmaktadır

Araştırma konusu, “Çağdaş Resim Sanatında Dijital İllüstrasyon ve Deneysel Uygulamalar” olarak belirlenmiştir.

Çalışma, Geleneksel İllüstrasyon, Dijital İllüstrasyon ve Teknikleriyle sınırlıdır.

Bu tez kaynakçada belirtilen kaynaklar ile sınırlandırılmıştır. ‘Çağdaş Resim Sanatında Dijital İllüstrasyon ve Deneysel Uygulamalar’ başlıklı bu çalışmada Çağdaş resim sanatında dijital illüstrasyon konusu bağlamında kuramsal çerçeve oluşturulmuştur. Tezin amacına yönelik 5 (beş) sanatçının dijital illüstrasyon çalışması incelenmiştir. Tezin evren ve örneklem başlığı altında bu sanatçılar tabloda belirtilmiştir.

1.6. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evreni Çağdaş resim sanatında illüstrasyon çalışmalarıdır. Örneklemine ise Çağdaş resim sanatında dijital illüstrasyon çalışmaları yapan sanatçılar ve eserlerinin analizleri oluşturur.



İKİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. İllüstrasyon Sanatı

2.1.1. İllüstrasyon Kavramı

İllüstrasyon" kelimesi Latince'den gelir ve "illustra'tio, illu'stro"dan gelir. "Öğretmek", "açıklamak", "açıklamak" ve "öğretmek" gibi anlamları vardır. Bu amaçla oluşturulmuş stilize çizimler de illüstrasyonlarda kullanılmıştır. Bizim dilimizde illüstrasyon kelimesi "çizmek", "açıklayıcı ifade" anlamına gelir. (Büyüктаşcıyan, 2016: 41)

İllüstrasyon sanatında yazarın metnini görsel olarak okuyucuya iletir, metni eğlendirmek ve eğlendirmek için yaratıcı ve farklı kişisel yöntemler kullanarak sunar. Yaratıcı, farklı ve Kişisel yollar: İllüstrasyonlar kişisel gelişimimizde rol oynar. Nasıl anlayacağımız konusunda merkezi bir rol sunar. (Ekşioğlu, 2017: 2).

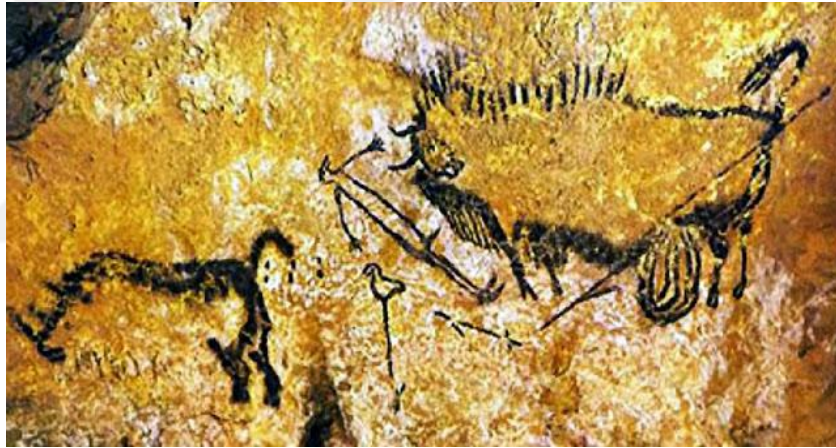
2.1.2. İllüstrasyonun Tarihsel Gelişimi

İllüstrasyon kirli bir kelimedir veya en azından yakın zamana kadar öyleydi. Ne sanat kurumu ne de tasarım endüstrisi tarafından gerçekten kabul gören illüstrasyon, ne olursa olsun mücadele etti. Sanatçılar tarafından tuhaf, tasarımcılar tarafından gösterişli olarak alay edilen illüstrasyon kendisini ikisi arasındaki hiç kimsenin olmadığı bir yerde bulmuştu. Eğitimde disiplin, stüdyo alanı dışında nadiren daha fazla şey verilemez, öğrenci illüstrasyon çalışmalarını kolaylaştırmak için tesislere ve ekipmana erişim kazanmak için kuralları esnetmeyi ve sınırları aşmayı öğrendi (Zeegen, 2005: 12).

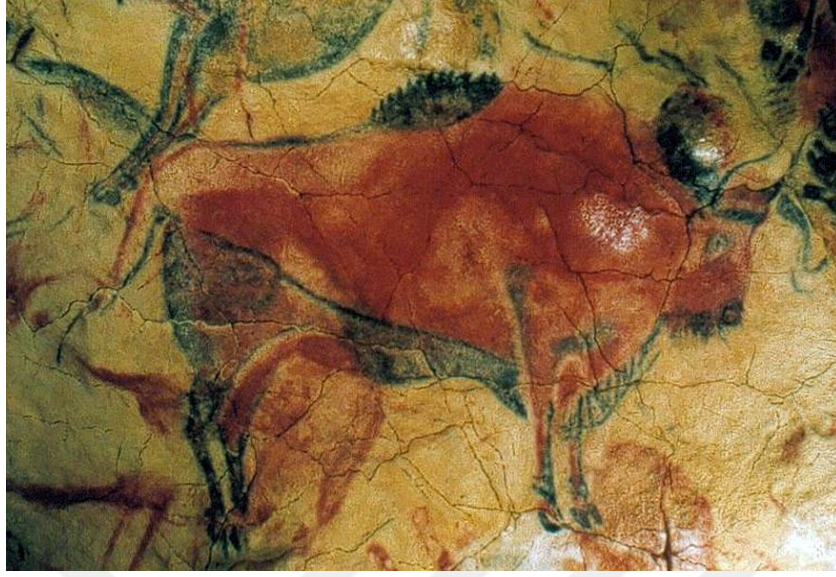
“Tarih boyunca illüstrasyonun resimle iç içe olduğu, ayrılamadığı ve ayrıldığı dönemler olmuştur. Gerçekten de insanın ilk tarih sahnesine çıktığı, mağalarda yaşadığı avcılık ve toplayıcılık dönemlerinde mağara duvarlarına bıraktığı izler, acaba resim mi, illüstrasyonun mu ilk örnekleriydi? Tartışılabilir. Ne olursa olsun ortadadır ki, mağara duvarlarına kazınan imgeler bir amaç doğrultusunda oradadır. Bu amaç zaman zaman

dinsel / ritüel bir anlam içermekle birlikte, gözlem ve bilgi aktarımı amaçlarını da güttüğü söylenebilir. Hayvan betimlemelerinin türsel ayrımlar gözetilerek yapılmış olması, canlandırılan av sahneleri, bilinçli ya da bilinçsiz olarak insanın o ana kadar edindiği bilginin diğer kuşaklara aktarılmasına hizmet etmesi, aydınlatma ve açıklama işlevini sağlamıştır (Dağ, 2015: 12).

Yazının daha var olmadığı dönemde mağara duvarlarına çizilen anlık çizimler aslında hikâyeleştirme amaçlı çizimlerdi. Dönemin insanları, gün içerisinde yaşamış olduğu bütün olayları mağara duvarlarına çizerek kendilerinden sonraki nesillere aktarmayı amaçlamışlardı. Dünya sanatı tarihine bakacak olursak illüstrasyonun ilk örnekleri Fransa'daki Lascaux mağarası ve İspanya'daki Altamira mağarasında bulunmaktadır. (Gökçen, 2020: 3)



Görsel 1: Avlanırken ölen adam, “Çöp Adam” çizimi- Lascaux mağarası (Sanal 1, 2021)



Görsel 2: Bizon figürü – Altamira Mağarası (Sanal 2, 2021)

Uygarlığın en başından bugüne olan süreçte insanlık ibadet etmeye, tapınmaya ihtiyaç duymuş, din kavramı bu ihtiyacı karşılamıştır. Toplumsal çerçevede din, varlığını yoğun bir şekilde hissettirirken sanatın illüstrasyon kısmına gelişim sağlarken birçok katkıda bulunmuştur. Dini kitapların resimlenmesi, betimlenmesi, daha geniş topluluğa ve her statüden çevrelere ulaşma ve anlaşma kolaylığı sağlama arzusu, illüstrasyon sanatını etkin bir şekilde kullanmaya itmiş ve illüstrasyon yapımında kullanılan teknik ilkel baskı yöntemleri olmuştur (Çakır, 2019: 5). Bu resimleme çalışmaları günümüze kadar gelmiş ve yapıldığı dönemin sanat anlayışından izler taşımaktadır (Çakır, 2019: 5).

İllüstrasyon aslında daha çok yöntemdir. Yazılı ifadeyle bir konunun bireye aktarılamaması durumlarında ya da metni anlaşılır kılmak amacıyla kullanılır. (Ünal, 2019: 3)

İşlevsel amaçlı olması, illüstrasyonun en açık ve en önemli özelliklerinden biridir. Amaç, istenilen mesajı belirli bir kitleye verimli bir şekilde iletmektir. Kendine özgü bir tekniği yoktur. İstedığınız tekniği uygulamakta özgürsünüz ve konunun yapısına göre değişir. (Ünal, 2019: 4)

İnsanlık hayatta kalabilmenin ve birlikte yaşamanın koşullarını, tarih öncesi çağlardan beri aramış ve birlikte yaşayabilmenin başlıca koşulu iletişime kolaylık, açıklık ve düzen getirmek istemiş, kavram ve düşüncelere görsel anlatım vermenin yollarını araştırmıştır. Binlerce yıl önce illüstrasyonun ilk örnekleri ve temeli mağara duvarlarında oluşturulurken, ilerleyen dönemlerde ise; insanlığın bu eserlerle ölümsüzlüğünü güvence altına alacak emareler bırakma içgüdüğü insan tabiatının temellerindendir. İlk yazılı metinlerde resim ve yazısal formların birbiri içinde yer alması ilerleyen süreçte soyutlaşan resimsel özellikler semboller haline dönüşmesi, yazıyı şu an ki özgün haline ulaştıran faktördür. Yazıdan bile daha önce illüstrasyonun var oluşu yadsınamaz bir gerçektir. Yüzyıllar öncesine dayanan ve toplum arasında geniş bir iletişim aracı, soylularda (sarayda) ise ihtişamın ve süslemenin en önemli unsuru olan illüstrasyon üzerinde yapılan araştırmalar bir asır bile olmamıştır. Buradan anlaşıldığı üzere grafik tasarımın en dikkat çekici kollarından illüstrasyonun yeterince önem görmediği açıkça görülmektedir. Halbuki illüstrasyonun eski çağlardan beri kitlesel iletişim aracı olarak kullanılmasıyla, geçmişe ışık tutarak belge niteliği taşımasının yanı sıra bugün amacından hiçbir şey kaybetmemiş, istenilen mesajı en hızlı, kolay ve anlaşılır bir biçimde ulaştırması ve anlaşılır bir çizim yöntemi olması sebebiyle illüstrasyon görsel iletişimin en önemli dallarından biri olmuştur. Bu çalışmaları yapan sanatçıya ise ‘illüstratör’ denilmektedir. İllüstratörler yapmış oldukları eserlerde almış oldukları eğitim, bilgi, deneyim ve hislerinin yanı sıra resimlendirdiği konunun özellikleri ve kitap resimlemesi söz konusu ise sanatçı vermek istediği mesaja odaklanıp yaptığı harmanlama sayesinde, içerikle bağlantılı bir şekilde doğru eser ortaya çıkacak ve bu eser halkla buluşup anlatılmak istenen mesaj doğru bir şekilde verilecektir. Bütün illüstratörler her yeni kitap resimlerken yaratım sürecindeki tüm kaygı ve endişeleri yaşarlar. Her yeni kitap resimlemelerinde her yeni ifade biçimlerini izleyiciye en anlaşılır ve doğru şekilde dile getirmenin savaşını vermektedir (Başbuğu, 2007: 4-5).

"Bu hızlı ve yoğun bilgi işleme sürecinde görselleştirme, sadece günlük hayatımızda değil, eğitim hayatımızda da giderek daha önemli hale geliyor. Birçoğu

için, daha geniş bir kitle için görsel materyallerin anlaşılması metinden daha kolay olduğunu düşünüyorum., ve görsel malzeme bir iletişim aracı olarak yazılı olmaktan daha evrenseldir. Bu nedenle eğitimde yaygın olarak kullanılan illüstrasyonlar. Yaratıcının önemli bir sorumluluğu vardır. Basit ve net illüstrasyonlar uzun süre akılda kalıcıdır. İhtiyaç duyulduğunda. Arnhem; "Beynin farklı bölgelerinde depolanan bilgiler geri çağrılır ve bilgiyle birlikte depolanan duygular önce gelir." Bu durumda renkler, şekiller, çizgiler ve dokular gibi tasarım öğelerinden oluşan illüstrasyonların, duyguları canlandırmak için yazı yazmaktan daha etkili olduğu düşünülmektedir. (Başbuğu, 2007: 5)

2.1.2.1. Dünya’da İllüstrasyon

Günümüze kadar ulaşmış mağara duvarlarındaki ilkel simgesel desenlerin en eski olanları İ.Ö. 25.000 ile 20.000 yıllarına ait olduğu bilinmektedir. Bu mağara duvarlarına İ.Ö. 18.000 yıllarında, mağara duvarlarına iz çıkarmak maksadıyla sarı, siyah ve kırmızı boya pigmentlerinden yararlanmışlardır. Güney Fransa’daki Lascaux mağarasındaki resimler İ.Ö. 15.000 yıllarına ait olduğu bilinmekte. Lascaux ve Kuzey İspanya’daki Altamira mağarasındaki bulunan hayvan figürlerinin o dönemin mağara ressamlarının stilizasyondaki ustalığını göstermektedir. (Becer, 2019: 84)

Bugün birçok sanatçının bir hayvanı amblem yahut simge şeklinde kullanmak için stilize etmeye çalıştığında, o dönemin mağara ressamlarının duvar resimlerinde biçimleri yalınlaştırmadaki yeteneklerini fazlasıyla fark ederiz. Mağara duvarlarındaki ilkel simgesel çizimlere benzeyen birçok örneklere günümüzde de fazlasıyla rastlanmaktadır, mağara ressamları o dönemde duvar çizimlerinde ele aldığı figürleri yalın bir şekilde ele alırken, o figürün kimliğini ve canlılığını korumayı başarmıştır. Bu formel üslubun, günümüzde yoğun bir şekilde kullanılan simge ve amblem tasarımına katkısı büyüktür. İlk sanatçılar, doğal maddelerden ürettikleri bu pigmentleri boya yapımında kullanmışlardır. Bu ürettikleri boyaları mağaraların duvar ve tavan kısmına uyguluyorlardı. Dönemin şartlarına göre hayvan kürklerinden yapılan fırçalar, yosunlardan yapılan tamponlar, traşlanmış çubuklar ve doğrudan parmaklarının uçlarıyla mağara duvarına resimlerin dış konturları çizilirken, daha

sonra da çizilen konturların iç kısımları birçok kemik türünden yapılmış boruların içine hazırlanılan toz boyaların doldurulup üflenerek boyanmasıyla bu figürler ortaya çıkmaktaydı. Mağara duvarlarına çizilen bu figürler yaban hayatı süren at, geyik, aslan, mamut, dağ keçisi, tavşan, bizon gibi hayvanlardan oluşmaktaydı. (Becer, 2019: 84)

“İllüstrasyonun evrimi medeniyetin yükselişin de aynasıdır. Mağara resimlerinden sonra İ.Ö 3500 yıllarında Sümer Kil tabletleri İ.Ö 3200 Hieroglifler ile süreç devam etmiştir. 1850’lerde Sanayi Devrimi, 1860’lar Altın Çağ ve 1880’ler de Arts and Crafts Hareketi illüstrasyon sanatının profesyonelleştiği dönemlerdir. 1890’larda Art Nouveau, 1890’larda Afiş Sanatı, 1898’lerde İllüstrasyon Members’Clubs ile illüstrasyonun sergilendiği geniş kitlelere hitap eden ederlerin ortaya çıktığı yenilikçi çağdır. Arts and Crafts sanat akımından sonra diğer sanat akımlarının doğması sayesinde illüstrasyon, sanatçı bireyler tarafından farklı tarzlarda yorumlanarak güncel etkili bir araç olarak günümüze kadar gelmiştir.” (Acartürk, 2019: 10 11).

Mağara duvarlarındaki resimlerden sonra gelinen son nokta olan çağdaş illüstrasyon, kitaplara resimlerin eklenmesiyle ortaya çıkmıştır. ‘Vatikan Virgili’ ve ‘Milano İliadası’ illüstrasyonlarla işlenmiş Klasik Roma ve Mısır’dan günümüze kadar ulaşmış nadir örneklerdendir. (Acartürk, 2019: 11)



Görsel 3: Vatikan Virgili, El Yazması İllüstrasyon Örneği, M.S. IV. YY (Sanal 3, 2021)

Orta çağda dini düşüncelerin illüstrasyon üzerinde etkisi oldukça büyük etkiye sahiptir. Orta çağda okuma yazma bilmeyen halk için dinsel içerikli el yazması illüstratif kitaplar öne çıkmıştır. Dinsel kitaplara ait süslemeler halk tarafından dinin benimsenmesi için kullanılmıştır. Rönesans'tan sonra el yazması eserler varlığını sürdürmeye devam ederken matbaanın hayatımıza girişiyle birlikte baskı tekniklerinin artması yeni bir dönemin habercisiydi. Rönesans'ın gelişiyile birlikte sanatçılar bireyselliği gündeme aktarmaları çalışmaların dinin etkisinden biraz da olsa sıyrılmasını sağlamıştır.

Birçok Batı ülkesinde, kitap sanatı diğer görsel sanatları geride bırakıyor. MS 500'den 1150'ye kadar renkli çizimlerle''Romenesque''dönemin el yazmaları. Canlı, güçlü ve hareketli formlarla dekore edilmiştir. Bayan. 7. yüzyıl İrlandalı ve Kuzey İngiltere Kelt rahiplerinin kitap sanatında sayfalar gerçekçi, geometrik ve hayali unsurlarla tasarlanmıştır. El yazmaları, Orta Çağ'da çok etkili ve yaratıcı sanat eserleriydi. 14. ve 15. yüzyıl Fransız sanatçıları, vitraydan esinlenerek camla aynı renkleri kullanarak kurgusal illüstrasyonlar yarattılar. (Sarı, 2006: 11)

Tahta baskıların renkleri İtalya ve Almanya'da pek çok kitabın basımını kolaylaştırdı. Albrecht Durer, gravür teknikleri ve farklı anlatımlarıyla zamanının en iyilerinden biriydi. Holbeine ve Dürer gibi birçok ressam ve gravürcüler öncüyü. 16. yüzyıldan kalma. 19. yy. Fotoğrafın icadı, özgürleşmiş sanatçıların baskı olanakları ve illüstrasyonlar güncellenerek ilerici gelişmeye yol açtı. William Morris, Aubrey Beardsley ve Walter Crane gibi sanatçılar illüstrasyon tekniklerine yöneldiler. Savaş sırasında Avrupa'dan Amerika Birleşik Devletleri'ne göç eden sanatçılar ve illüstratörler Amerika Birleşik Devletleri'nin bu bölümünü şekillendirmiş ve burada yeni bir döneme girmiştir. (Acartürk, 2019: 14)

Gelişen ve hala gelişmekte olan teknoloji ve internet aracılığıyla illüstrasyon çalışmalarına ulaşmak artık daha çok kolaylaşmıştır. İllüstrasyonun sanal dünyada yer alması ile yeni medyada kendisine geniş bir alan yaratmıştır. Sanatçılar her dönemin şartlarını kullanmış, kendilerine geniş olanaklar sağlamaya çalışmışlardır. Bu imkanlara çağımız sanatçıları daha çok sahiptir. Çünkü teknoloji her geçen gün gelişerek günümüze kadar gelmiş hala da dur durak bilmeden gelişmektedir. Dünyada bu gelişmeler yaşanırken, Türkiye'de matbaanın kullanımı daha geç dönemler de başlamasından dolayı kitap illüstrasyonları, konusunda geriden takip etmelerine sebep olmuştur. (Acartürk, 2019: 15)

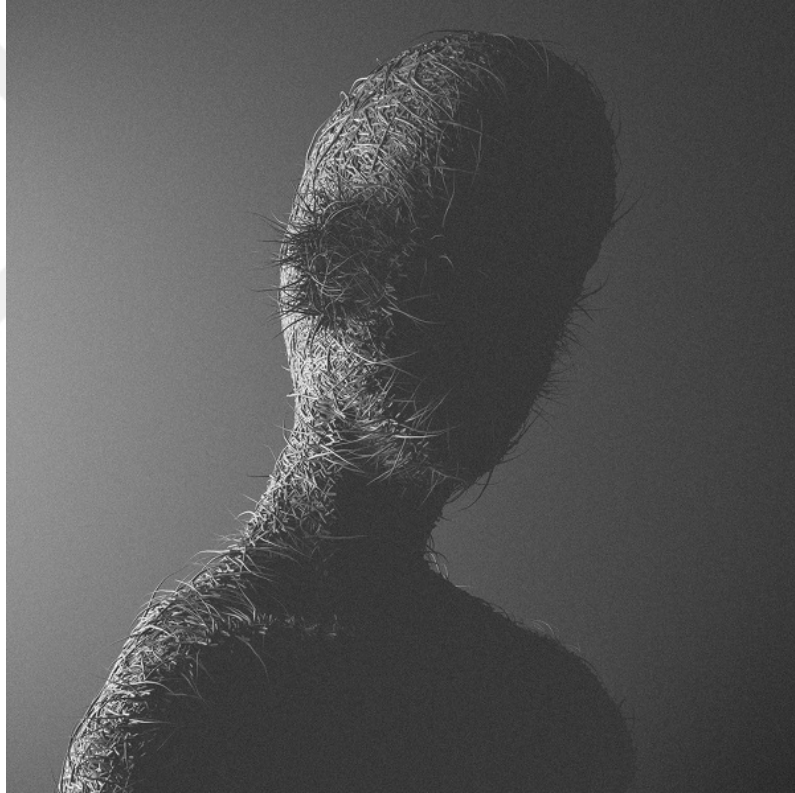


Görsel 4: İbrahim Müteferrika Tarafından Oyulmuş ‘Hint Okyanusu ve Çin Denizi Haritası’

1728 (Sanal 4, 2021)



Görsel 5: Münif Fehim Özarman, Tarafından Yapılmış, Kitap Kapağı Örnekleri (Sanal 5, 2021)



Görsel 6: Can Pekdemir, Tarafından Yapılmış, İllüstrasyon Örneği (Sanal 6, 2021)



Görsel 7: Kaan Bağcı, Tarafından Yapılmış, İllüstrasyon Örneği (Sanal 7, 2021)

2.1.3. İllüstrasyon Türleri

Zeegen, illüstrasyonları kullanım alanlarına göre ayırmaktadır (Zeegen, 2012: 12). Bunlar basılı yayınlarda kullanılan illüstrasyonlar ve metinsel içeriklerle ilgili sanatsal bir üretim sürecinde geliştirilmektedir. Düzenlenmiş illüstrasyonlar ve temalar olarak sıralanabilir. Kitap illüstrasyonları, moda illüstrasyonları, reklam illüstrasyonları ve müzik sektörü illüstrasyonları. (Ünal, 2019: 36)

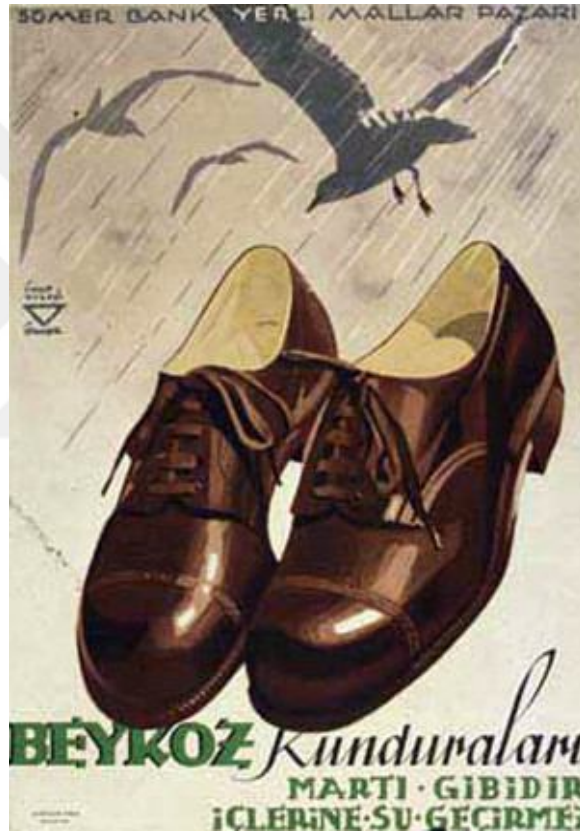
2.1.3.1. Reklam İllüstrasyonları

Tüketicilere ürün ve hizmetleri tanıtmak, dikkat çekmek veya ilgi uyandırmak için oluşturulan illüstrasyonlara "reklam illüstrasyonları" denir. (Ünal, 2019: 37)

İllüstrasyon-metin dengesi. Maksimum etki için, reklamınız resim ve metin arasında doğru dengeye sahip olmalıdır. İllüstrasyonlar çekici ve metinle tutarlı olmalıdır. Yüksek kalite. Çizimler, reklam kampanyanızın etkinliğini artırır. Bir konu hakkında bir mesaj iletirken ürün veya hizmet, metin açık, özlü ve kullanışlı olmalıdır. Reklamdaki görsel, metin ve arka plan gibi tüm öğelerin yerleşimi, tüm izleyici üzerinde büyük bir etkiye sahiptir. (Acartürk, 2019: 26, 27)

Görsel nesneler grafik dünyasında illüstrasyon için yaygın olarak kullanılıyor, biz buna benzetim diyoruz. Gerçekten simüle edilen şeylerin önemli kısımlarını vurgulayarak, görülmesini istemediğimiz şeyleri görmezden gelerek ve detayları kırparak görsel tasarımlar oluşturuyoruz. Aslında amaç, gözümüzün önünde olmayan bir nesneyi görselleştirmek, canlandırırken olumsuz yönlerinden ve detaylarından arındırarak güzelleştirmek. (Acartürk, 2019: 27)

Reklamda eski sanat eserlerine uzanan çizgiler görülebilir. Bazen reklam görüntüsünün tamamı çok ünlü bir tablonun net bir benzeridir. (Berger, 1978: 134)



Görsel 8: İhap Hulusi Görey, Tarafından Guaj Boya Tekniği ile Yapılan, Bir Reklam İllüstrasyonu, (Sanal 8, 2021)

2.1.3.2. Basın-Yayın (Editorial) İllüstrasyonları

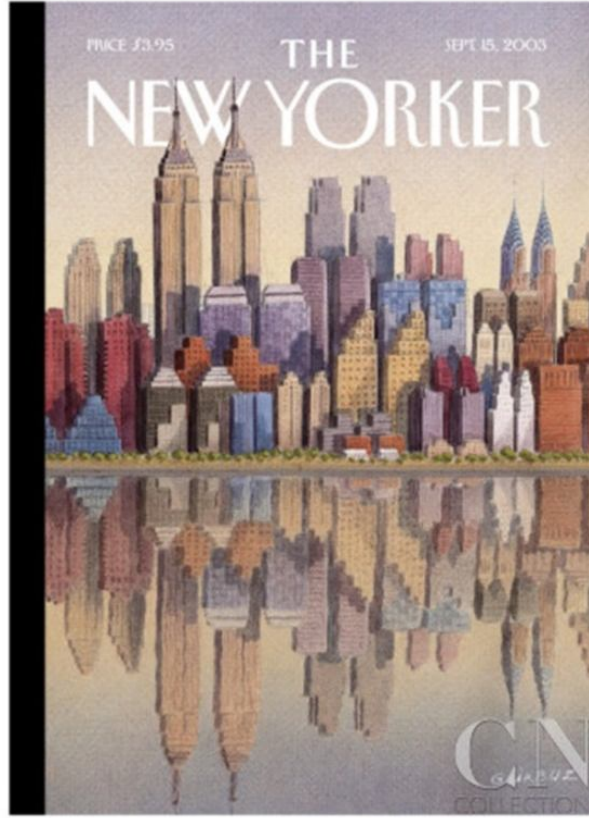
“Kitap, gazete ya da dergilerde bir metne eşlik eden illüstrasyonlar, editorial illüstrasyon kapsamında değerlendirilir. Yalnız metne eşlik edenler değil, dergi kapakları da editorial illüstrasyon kapsamına girer. Bir metnin ya da haberin yanında kullanılan illüstrasyon, genellikle ilgi metinden izler taşır. Bu nedenle bu tür çalışmalar yapacak illüstratörün metin okuma ve

yorumlama becerisi olmalıdır. Özellikle günlük ya da haftalık yayınlarda, konuyu hızlıca anlayıp soyutlama yapılabilmelidir. Gündemden, dünyada olup bitenlerden, politikadan uzak kişilerin bu alanda çalışması zor olacaktır. Editöryal illüstrasyon rafine bir süzgeçten geçmiş bir soyutlama ve yorumlama gerektirir. Olaylar ve olgular arasında kavramsal bağ kurabilmek, imgelerarası geçişleri pratik olarak üretebilmek önemlidir.” (Dağ, 2015: 47).

19. yüzyıl gazetelerinin haber içerikleriyle birlikte binlerce illüstrasyon üretildi. Bu durum, resimli gazeteleri medya için önemli bir araç haline getirerek, kamusal deneyimlerin görsel anlatım deneyimlerine dönüşmesini sağladı. Değişti. Basılı yayınlarda illüstrasyonların kullanımı tahta blokla başladı. Baskı teknikleri Ağaç oymacılığı tekniklerinde ağaç gövdesinin kare kesitleri kullanılmıştır. Ağacın bu kısımları, çizimi işlememe yardımcı olan sert, yoğun parçacıklardan oluşuyordu. (Akan, 2000, s. 31-32)

Ahşap baskı tekniğinin bazı avantaj ve dezavantajları var. Tahta baskı tekniği illüstrasyonun netliğini olumsuz etkileyebilir. Bu nedenle netlik için negatif boşluk kullanımı geliştirilmiştir. İlk eskiz ağaç yüzeyine heykeltıraş tarafından çizilmiştir. Ağacın gövdesi oyulduktan sonra bloklar halinde birleştirilip buharlı pres ile preslenerek baskılar yapıldı. (Şek. 13) (Gökçen, 2020: 14)

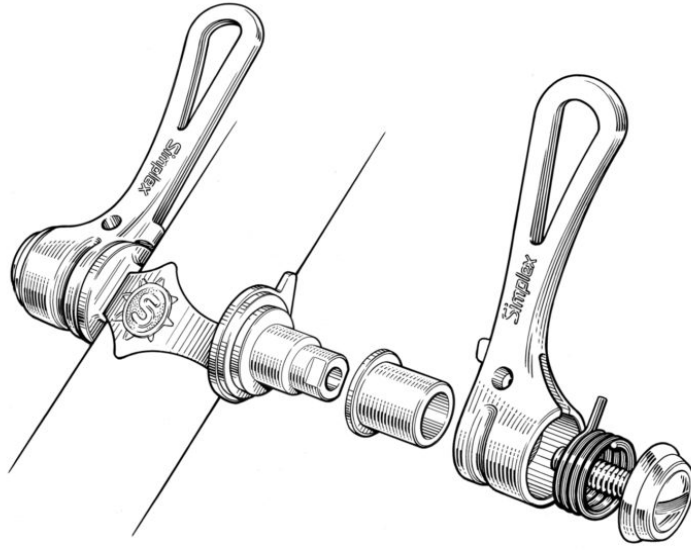
İlk illüstrasyon çizimli gazetelerin örnekleri İngiltere’de görülmüştür. Bu gazetelerden bazıları, 1861 yılında çıkan Penny Illustrated Paper, 1864 yılında çıkan Illustrated Police News ve 1842 yılında çıkan London Illustrated News gazeteleridir. Bu gazeteler, resimli gazeteler hazırlarken ağaç gravür tekniğini kullanmışlar. 18 yüzyılın sonlarına doğru geliştirilen tahta oymacılık tekniği Thomas Bewick tarafından geliştirilmiştir. Bewick’in bu tekniği bulması ile kültür, politika ve bilim alanlarındaki iletişim bağı güçlenmiştir. Dikkat çeken bu teknik, 1832’de Charles Knight tarafından etkili bir kullanım ile Penny Dergisini üretmiştir. Tahta oymacılık tekniği çelik gravüre göre çok daha ekonomik olması il işçi sınıfının illüstrasyonlu gazeteleri okumalarına olanak sağlamıştır (Gökçen, 2020: 15).



Görsel 9: Gürbüz Doğan Ekşioğlu, New Yorker Dergisi, Kapak Çalışması (Sanal 9, 2021)

2.1.3.3. Özel Alan İllüstrasyonları

Bu illüstrasyon tekniği ürünü ortaya çıkaran sanatçının daha çok temel çizim ustalığı ve teknik alan uzmanlığına ihtiyaç duyulan bir tekniktir. Bir ürünün fotoğrafla görüntülenemeyen kısımlarının kişilere aktarılabilmeyi amaçlar. Ortaya konulan ürünler fotoğraftan daha fazlasıdır; dış hatlarıyla sınırlandırmayıp resmedilen objenin, nesnenin ya da konu aldığı şeyin kesit içini de görüntüleyip anlatıcı bir biçimde kişiye aktarabilmektedir. Bu illüstrasyon tekniği, gereksiz fazlalıkları bir kenara bırakıp kişinin dikkatini belirli bir kısımda yoğunlaşmasını sağlar (Ünal, 2019: 40).



Görsel 10: George Retsec, Tarafından Yapılan Teknik illüstrasyon, Çalışması Örneği (Sanal 10, 2021)

İllüstrasyon çalışmalarının metni daha anlaşılır kılmak ve algıyı geliştirmek gibi özelliklerinin yanında özel alan illüstrasyonları, bu anlatımla basit bir iletişim kurarak ayrı bir dil oluşturur. Bulunduğumuz çağda sanayi üretiminin fazla olmasıyla birlikte kişiler etrafında yer alan makineler, mekanik ürünler, dijital aygıtların nasıl çalıştığı, parça bilgisi ve hareketinin ne yönde olduğu konusunda bilgi edinme gereksinimi ile gelişim göstermiştir (Ünal, 2019: 41).

2.1.3.4. Bilimsel İllüstrasyonlar

“Bilimsel bulguların, iletilerin açıklanmasında ve tanımlanmasında kullanılan illüstrasyonlar, bilim ve sanatın kesiştiği dar ancak verimli bir alandır. Alan Male bilimsel illüstrasyonu ‘bilimin hizmetinde bir sanat dalı’ olarak tanımlar. Bilimsel illüstrasyon, betimlediği nesnenin kendisi olarak ayırt edilmesini sağlayacak tüm görsel özelliklerini eksiksiz ve doğru olarak yansıtarak bilgiyi iletme amacına hizmet eder.” (Dağ, 2015: 55).



Görsel 11: Işık Güner – Rhododendron Arboreum, Bilimsel İllüstrasyon Çalışmasına Bir Örnek, (Sanal 11, 2021)

Bu illüstrasyon, önceden yapılmış deneysel uygulamaların sonuçlarını ve bu uygulama sürecini kişilere aktarmak için yapılmış deneysel uygulama sürecini tekrar anlatma gereksinimi duymadan daha kolay, daha ekonomik ve daha anlaşılır bir biçimde bireye aktaran çok kullanışlı bir görsel materyaldir (Ünal, 2019: 42).

İnsanların akıllarındaki tek soru neden fotoğraf varken Bilimsel illüstrasyon tercih edilsin? Bu soru başta bireyler için mantıklı gelir, çünkü bilimsel illüstrasyonlar resmedilen nesnenin bire bir aynısını yansıtmaktadır. Daha ekonomik ve daha zahmetsiz olması düşünülebilir. Ancak Bilimsel İllüstrasyon ile resmedilen nesnenin karışıklıktan kurtarılarak yalın bir hale getirilip, gereken ayrıntıları korumak adına illüstrasyon daha uygun bir yöntemdir. Bu alanda fotoğraflama kullanılsa da bilim insanları genellikle Bilimsel İllüstrasyonu tercih etmiştir.

2.1.3.5. Moda İllüstrasyonları

Sunulan giysilerin kâğıt üzerinde tasarlanması, çizilmesi, renklendirilmesi ve rafine edilmesine moda resmi denir. Bir moda resmi çizebilmek için güçlü bir çizgi

anlayışınız, renk tercihleriniz, yaratıcı zekânız ve moderniteniz vardır. Düşünceli, gözlemci, çevreye duyarlı, ve o andaki insanın zihinsel ve fiziksel yapısını anlayabilme İnsan karakteri Mesleki duygu ve fikirlerin gerçekleştirilebilmesi Bir tasarıma dönüşebilmek için öğrencilerin nasıl uygulanacağını ve dikiş ve kesim kalıpları gibi teknik alanları bilmesi gerekir.(Başaran, 2019: 28)

Moda İllüstrasyonu bireye kıyafetlerin biçimini, oranını, çizgilerini, renklerini, doku ve hareketlerini sanatsal bir şekilde yorumlayıp aktarma amaçları arasındadır. Bu resimleme tekniğinde çizgi, renk, doku gibi birçok illüstratif etkilerden yararlanarak gerektiği ölçüde birçok aksesuar unsurlarını dahil ederek oluşturulan görüntü tasarımına bütünsel ulaşmak, burada vurgulanmak istenen unsurların ön plana atıldığı bir sanatsal gösteridir. (Ünal, 2019: 44)



Görsel 12: Alina Grinpauka – Moda İllüstrasyonu, Dijital Teknik (Sanal 12, 2021)



Görsel 13: René Gruau, Tarafından 1987 Yılında Paris Dekoratif Sanatlar Müzesi İçin Yapmış Olduğu Moda İllüstrasyon Örneği (Sanal 13, 2021)

Moda İllüstrasyonu çizimleri dünya’da çok yaygın bir biçimde görülmektedir. Moda İllüstrasyonu aslında Reklam İllüstrasyonu içinde bir alan gibi görünse de kendine özgü bir tür olup günümüze kadar dikkat çekerek gelmiştir. Moda İllüstrasyon çizimlerini tekstil ve konfeksiyon sektörlerinde olduğu gibi; bu resimlemeleri moda basınında, tiyatro, müzik dinletileri, eğlence, film sektörü gibi pek çok iş kolunda görebilmekteyiz. Moda İllüstrasyonu Avrupa da başlı başına bir iş kolu olarak görülmektedir. Grafik sanatların içinde yer almasına rağmen, bu resimleme türü moda tasarımı ile anılmaktadır (Başaran, 2019: 28, 29).

İllüstrasyonlar giderek daha moda hale geliyor, bu yüzden modayı sanatsal bir şekilde yorumlamanın bir yolu olarak kabul ediliyor ve kabul ediliyor. İnsanlar moda illüstrasyonlarını moda fotoğrafçılığının yanı sıra sanat formları olarak anlıyor ve takdir ediyor. Ben öyleyim. (Ünal, 2019: 44)

2.1.3.6. Çocuk Kitabı İllüstrasyonları

İllüstrasyonun tarihi genel olarak çok eski zamanlara ve el yazmalarına kadar uzanıyor, ancak "çocuk kitapları ve illüstrasyonlar" kavramının farklı bir tür olarak

kabul edilmesi ve diğer türlerden ayrılması çok uzun sürmedi. Çocuk edebiyatı olarak kabul edilenlerin tarihi, hikâyelere, peri masallarına ve sözlü geleneksel şiirlere (bu hikâyelerin çoğu çocuklar için değildi), ancak “modern anlamda bir tür olarak varoluşa” kadar uzanır. (Çocuk Edebiyatı, 2015) İngiliz filozof John Locke'ın çalışmalarının 17. yüzyılda "çocukluk" kavramının kademeli olarak ortaya çıkışını etkilediğine inanılıyor. (John Locke'un teorisine göre insan beyni, doğduğu andan itibaren hiçbir kuralı ve bilgisi olmayan boş bir uzay gibidir ve bu boşluk, deneyimle kazanılan bilgilerle dolu ve şekillendirilmiş zamandır.) 18.yy'da "ve çocuk edebiyatı" gibi terimler "çocukluk" olarak gerekli görülmüş ve ilk çocuk kitapları olarak kabul edilmiştir. "Little Pretty Paperback" 1744 yılında İngiliz yayıncı John Newbury tarafından yayımlanmıştır. Kitap, çocukların eğlenmesi için tasarlanmıştı, bu nedenle şiir, alfabeyi öğrenmek için yazılmış tekerlemeler, çeşitli oyunlar ve resimli hikayeler içeriyordu. Bu ilk adımdan sonra, "çocuk kitapları" türü hem edebiyat hem de eğitim ve eğlence alanlarında içerik açısından giderek gelişti ve genişledi. İllüstrasyonlar her zaman çocuk kitaplarının en önemli unsurlarından biri olmuştur. İllüstrasyonların rolü yaşla birlikte artar. Bunun nedeni, okuma yazma bilmeyen çocukların kitabın içeriğini anlamalarının dikkate değer ve önemli olmasıdır. (Büyüktaşcıyan, 2016: 53)

“İllüstratör ve akademisyen **İsmail Kaya**, illüstrasyonun çocuk kitabındaki önemini şöyle vurgular:

1. Resimler çocuğun kitaptaki içeriği kavramasını,
2. Resimlerin özgün dili, kavranan içeriğin akılda kalmasını,
3. Kavranan içeriğin akılda kalması çocuğun yazı dilini kolay öğrenmesini,
4. Resimlerin niteliği de çocuğun estetik beğeni düzeyinin gelişmesini sağlar.

Çocukların estetik / incelikli faydaları için çocuk kitaplarında kaliteli ve yaşa uygun illüstrasyonlar kullanılmalıdır. Resimli çocuk kitapları sadece algı, öğrenme ve hafıza üzerinde olumlu bir etkiye sahiptir. Aynı zamanda estetik anlayışın çocukların gelişimine katkı sağlar ve çocuğun sanatla tanışmasına da olanak sağlar. (Dağ, 2015: 51)

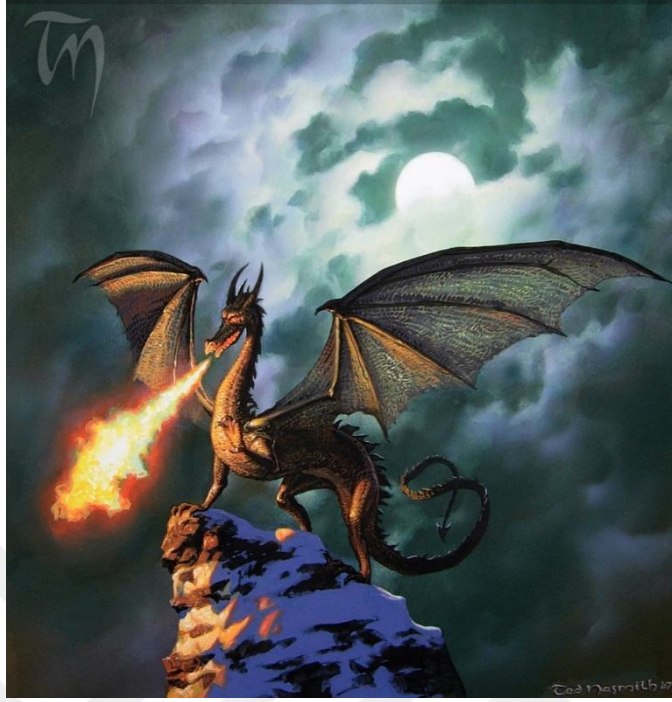


Görsel 14: Ayşe İnan Alican, Tarafından ‘Ben Rembrant’ Sakıp Sabancı Müzesi Rembrant Sergisi Çocuk Kitabı Kapağı Çocuk Kitabı İllüstrasyonu Örneği (Sanal 14, 2021)

Çocuk kitabı resimleyen sanatçıların bu alanda uzmanlaşmak istiyor olması öncelikle farklı çocuk yaş gruplarının algılama düzeyleri konusunda hâkim olması ve yeterli bilgiye sahip olması gerekmektedir. Resimlemelerde figürlerin gerçek üstü bir tarzda deforme edilip yansıtılması sıklıkla rastlanan bir yaklaşımdır. Sanatçının çok iyi bir anatomi bilgisiyle resimlemesi kaliteli bir ürün ortaya koyacaktır. (Dağ, 2015: 52)

2.1.3.7. Fantastik İllüstrasyonlar

Doğaüstü olayları, mitolojik olayları, tarihi hikayeleri, destanları ve gerçeküstü temaları illüstratörün hayal gücünü birleştirerek görsel olarak izleyiciye aktaran illüstrasyonlara "fantastik illüstrasyonlar" denir. Fantezi illüstrasyonlar, gerçeküstü varlıklar, karanlık kurgunun yansımaları, hayaletler, iblisler, periler, seyirciler, ölümsüz kahramanlar ve daha fazlasını içerir. Genel olarak, bu tür bir illüstrasyon Uzak Doğu'da yaygındır. Fantastik çizimler genellikle çocuk kitaplarında yer alır, ancak dergilerde ve makalelerde kitapların bağımsız illüstrasyonları olarak da görünürler. (Ünal, 2019: 46)



Görsel 15: Ted Nasmith, Tarafından Yapılmış Fantastik İllüstrasyon Örneği (Sanal 15, 2021)

2.1.4. İllüstrasyon Üretim Teknikleri

Aslında, illüstrasyon üretim teknikleri açısından teknik ve yöntem önemli olmakla beraber bu sorunun tatmin edici bir cevabı olmayacaktır. Bu alanda başarılı bir illüstratör, tekniğini özümseyerek kendine özgü bir tarz oluşturmaktadır. Örnek verecek olursak suluboya kullanımı her illüstratör sanatçısına göre değişim gösterebilir, kimisi boyayı daha katı kullanıp farklı tekniklerle birleştirip çalışmasını sonlandırır, kimisi suyu yoğun bir şekilde kullanıp zemin oluşturduktan sonra üzerine detaylandırır, kimisi foto-grafik bir yöntem elde eder. Yaklaşım ve tarz, sanatçıların sayısı kadar çeşitlilik gösteriyorsa, bu resimlemelerde kullanılan malzemeler de farklı ve çeşitlilik gösterir. Buda illüstrasyon yapımında sayısız teknik ve malzemenin kullanılabildiğinin göstergesidir. Bu illüstrasyon tekniklerini sayı vererek kısıtlayıp belli bir kalıba koymak yanlış olacaktır (Dağ, 2015: 77; Büyüктаşçıyan, 2016: 63).

Zamanımızın teknolojilerine ve dijital cihazlarına kolay erişim ile çok farklı teknolojiler kullanarak illüstrasyonlar oluşturmak artık daha kolay. İllüstrasyonun amacına ve hedef kitlesine uygun tekniklerdir. Çizimler karakalem, pastel boya gibi

boyaların bir arada kullanılmasıyla yapılıyor ve diğer boyalar, kimyasal bazlı mürekkepler, akrilik ve yağlı boyalar, karışık ortam ve kolajlar. Ayrıca dijital görsel yazılımlar, sanal ortamlarda görüntüleri düzenleyebilen dijital çizim tabletleri gibi dijital donanımlar ve artık bilgisayarlarda dijital boyama da mümkün. (Ünal, 2019: 47)

2.1.4.1. Geleneksel İllüstrasyon Teknikleri

Sanatçılar eser üretim aşamasında herhangi bir dijital ya da elektronik materyallerden yararlanmadan, yaptığı üretim teknikleri Geleneksel illüstrasyon teknikleridir.

Birçok materyal seçilip üzerine iz bırakılabilen herhangi bir malzeme ile çizim yapılabilir. Sanatçının uygulama aşamasında kullandığı materyalleri, deneme yanılma ile etkilerinin nasıl olduğunu görmesi ve uygulama deneyimleri sayesinde istenilen çizim için en uygun materyal seçimine karar verebilir (Ünal, 2019: 48).

2.1.4.1.1. Kurşunkalem / Karakalem Tekniği

Bu teknik aslında sanatçılar arasında kullanımı en yaygın tekniklerden bir tanesidir. Ulaşılabilirliği, diğer malzeme türlerine göre daha masrafsız oluşu en yaygın kullanılan teknik olmasını sağlan nedenlerdendir. Bu tekniği kullanan sanatçı için bir kalem, bir silgi, bir çakı ve bir parça kâğıda ihtiyacı vardır. Farklı sertlikte ve tonlarda kalem türlerinin olması sanatçı açısından kolaylık sağlamaktadır.

Karakalem tekniğinin hala yoğun bir şekilde kullanılması, geçmişten günümüze hala çoğu sanatçı için taslak oluşturmaktan çalışmanın sonlanmasına kadar birçok çizim kalemleri kullanılmaktadır. Birçok ünlü sanatçılar kalemle çizilmiş harika eserler ortaya koymuştur. Bu kullanılan kalemlerle birçok etkinin verilebilmesi popülerliğinin temel nedenlerindendir.



Görsel 16: Korkut Öztekin, Tarafından Kağıt Üzerine Karakalem Karakter Tasarım Örneği (Sanal 16, 2021)



Görsel 17: Kömür Kalemler “Füzen” (Sanal 17, 2021)

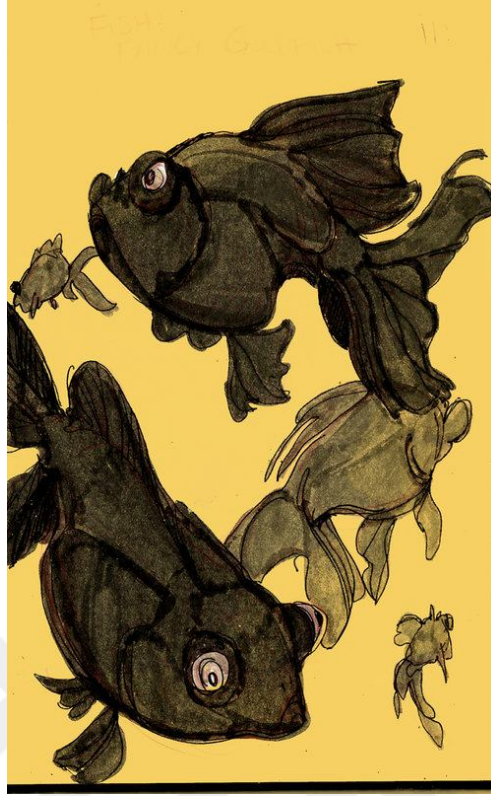


Görsel 18: Jean Auguste Dominique Ingres, ‘Admiral Sir Fleetwood Broughton Reynolds Pellew’ 1817 (Sanal 18, 2021)

2.1.4.1.2. Lavi Tekniği

Lavi tekniği Japonca'da "Sumi-e" olarak da bilinir. Malzeme olarak fırça ve mürekkebin kullanıldığı ve tek renkle boyandığı suluboyaya benzeyen bir resimleme sanatıdır. (Ünal, 2019: 52)

“İllüstrasyon alanında özellikle lekese ve taramalı çalışmalar olmak üzere genellikle kullanılan etkili tekniklerden biridir. Mürekkep, güçlü kontrast alanlar oluşmasını sağlamaktadır. Lavi mürekkebin su ile açılarak yapılan tekniklerinden biridir. Suluboyanın mürekkep malzemesi ile yapılan şekli diyebiliriz. Kullanılan mürekkep genelde siyah ya da koyu lacivettir. Mavi ve yeşil renkler de tercih edilen mürekkepler arasındadır. Bu çalışmalar yapılırken suya dayanıklı ve kalın kağıtlar tercih edilmelidir. Sanatçılar da bu teknik ile eserlerini ortaya koymuşlardır. Albrecht Dürer suluboya, lavi ile desen çalışan sanatçılar arasındadır.” (Acartürk, 2019: 35).



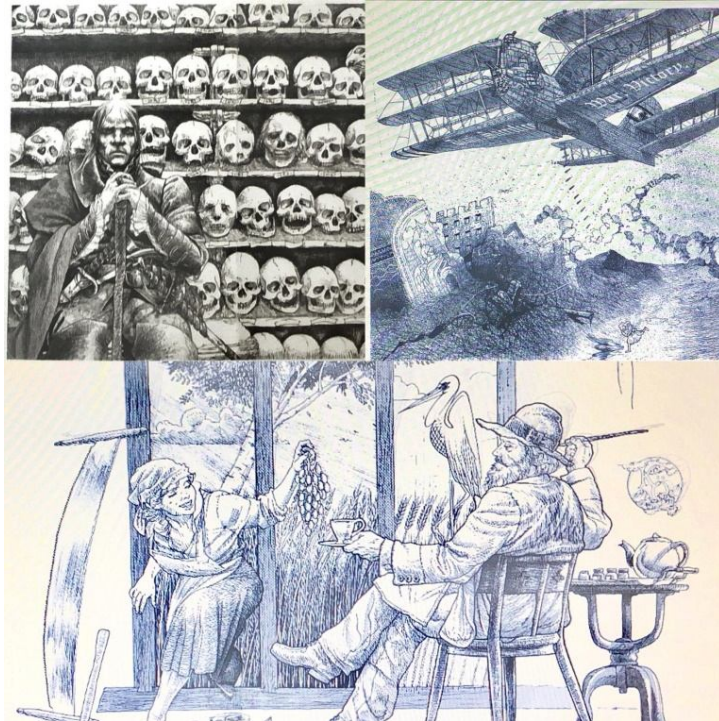
Görsel 19: Elizabeth Stifel, 'Lavi Örneği' (Sanal 19, 2021)

2.1.4.1.3. Mürekkep / Çinileme / Tarama Tekniği

Mürekkep ile tarama tekniğinin tarihi çok eskilere dayanmaktadır. Fakat bu teknik gelişimini 19. yüzyılın son çeyreğinden günümüze kadar sürdürmektedir. Mürekkep kullanım alanları içeriğine, kullanım alanlarına göre farklı türleri bulunmaktadır. Mürekkep kullanım tekniği örneklerinin M.Ö. 23. yy Çin'e kadar dayandığı düşünülmekte. Mürekkep kullanımı geçmişten günümüze en sık kullanılan malzemedir, çünkü yazıda resimlemede yoğun bir şekilde kullanılmıştır. Mürekkepli kalemler, tarama uçlu (divit) kalemler ve çini mürekkepleri de farklı kalınlıklardaki fırça yardımıyla uygulanabilir. Resimlemede düz, çaprak, yatay ve dikey hareketler kullanılarak, ışık ve koyu alanların yoğunluğuna göre çizgilerin kalınlığı, inceliği ve sıklığına göre koyuluk ve açıklık değerlerini belirler. Daha çok bu teknik çizgi romanlar ve çocuk kitaplarında yoğun bir şekilde görülmektedir. (Büyüктаşçıyan, 2016: 63; Ünal, 2019: 54)



Görsel 20: Mert Boz, Kağıt Üzerine Mürekkep Tarama Örneği, 2019 (Sanal 20, 2021)



Görsel 21: Korkut Özktekin, Kağıt Üzerine Çinileme Örneği (Sanal 21, 2021)

2.1.4.1.4. Suluboya / Ekolin Tekniđi

Suluboya birçok sanatçı tarafından her türlü illüstrasyonda rahatlıkla kullanılan ve sıklıkla tercih edilen bir yöntemdir. Bu teknik birçok sanatçının kullanmaktan hoşlandığı teknikler arasında yerini almaktadır. Boyalar yoğun olmadığı için kâğıt üzerini tamamen kapatmayışı transparan bir etki oluşturmamasından dolayı parlak bir etki sağlar. Bu boyaların yoğun kapatıcı özelliğinin olmaması, resimleme esnasında yapılan ufak hataların rahat fark edilmesine neden olur, fakat bu teknikte hataların düzeltilmesi zordur. Bu tekniđi kullanan illüstratörler genelde çocuk kitabı resimleme de bu tekniđi yoğun olarak kullanır, çünkü yumuşak renkler ve şeffaf yapısı geređi üretim aşamalarında sulu boyanın teknik kullanımı, gerçekçi bir sonuç elde etmeye uygun olduđu için kullanımda tercih nedenidir. (Dağ, 2015: 82 83; Ünal, 2019: 57)

İyi suluboya kâğıdı pamuk esaslıdır ve emicidir. Parlak kâğıt fırça izlerini gösterir ve istenmeyen lekeler neden olur. Kâğıt parçacıkları ne kadar büyük olursa renk değışiklikleri o kadar kolay olur. Kullanım sırasında ıslandıkları için yaprak veya defterlerde satılır. Bunu önlemek için suluboya ve anilin resimlerinde kullanılan kâğıdın ıslak ve gergin olması gerekir. Bir parça tahta veya sunta üzerine süngerle nemlendirilmiş veya nemlendirilmiş bir kâğıt tabakası koyun, dört tarafına bantlayın ve kurumasını bekleyin (Resim: 302). İş bittikten ve tamamen kuruduktan sonra, sunta veya ahşaptan bir kat kâğıt kesmek için maket bıçağı kullanın. Suluboya ve anilin çalışmaları için yüksek kaliteli samur fırçalar önerilir. (Resim: 303, 304, 305) (Becer, 2019: 2016)



Görsel 22: Albrecht Dürer, 'Alp Manzarası' Suluboya Tekniği 21x31,2 cm Ashmolean Museum, Oxford, İngiltere 1494-1495 (Sanal 22, 2021)

2.1.4.1.5. Pastel Boya Tekniği

Bu teknik kuru ve yağlı pasteller olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Pastelin uygulamadaki etkileri tamamen farklıdır. Yağlı pastel boyalar oldukça kapaticılık özelliği yüksek ve daha parlak bir etkiye sahiptir ve üst üste uygulamaya oldukça elverişli bir tekniktir. Sanatçılar bu teknikle birlikte detay gerektirmeyen daha dışavurumcu çizimler ile çocuk kitapları resimlemelerinde kullanılmaktadır. (Dağ, 2015: 86)

Pastel renkler. Toz pigment boyaların su, yağ, yumurta gibi çeşitli bağlayıcılarla karıştırılmasıyla elde edilen boyalardır. İçindekiler ve miktarlara göre yağlı pastel ve toz pastel gibi çeşitleri vardır. Tebeşire benzer daha kuru bir doku. Pastel renklerin ton etkisinin, diğer birçok renkle karıştırıldığında doğal kök boyalardan elde edilen renk tonuna yakın olduğu söylenebilir. Rönesans'tan bu yana ilk örnekte kullanıldığını görebilirsiniz. Renklerin karışımını yapmaya uygun bir yapıya sahiptir. Aynı zamanda kâğıt üzerine gravür özelliği de vardır. Bugün birçok çeşit ve ton var. Renkli kalemleri pastel renklerde görebilirsiniz. Toz pigment boya ve wax karışımı olup, kullanılan malzemeye göre farklı türleri vardır. (Büyüктаşçıyan, 2016: 64)



Görsel 23: Hannah Sun, Yağlı Pastel, İllüstrasyon Örneği (Sanal 23, 2021)



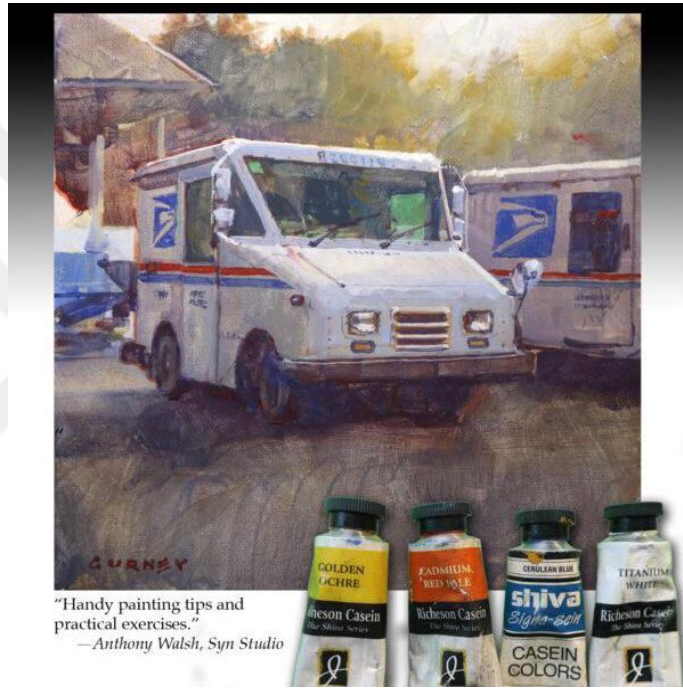
Görsel 24: Hannah Sun, Yağlı Pastel, İllüstrasyon Örneği (Sanal 24, 2021)

2.1.4.1.6. Guaj Boya (Tempera) Tekniği

Guaj boya yapısal olarak ve sulandırılıp uygulanmasından dolayı suluboya ve akrilik boyaların kimyasına benzerlik gösterir. Guaj boyalar, suluboyalar gibi şeffaf bir yapıya sahip olmadıkları için kapaticılıkları yüksektir. Guaj boya akriliğin yapısından farklı olarak daha hızlı kuruma özelliğine sahiptir. Yoğunlukları su

yardımıyla inceltirse bile fazla su kullanımına uygun değildir. Guaj boya, akrilik ve yağlı boyanın daha az zahmetli uygulama alanı olduğu için birçok illüstratörlerin kullanım tekniğidir.

Guaj boyalar yapıları gereği uygulama alanları çeşitlilik gösterir kâğıt, karton, mukavva, kanvas, cam, plastik gibi yüzeylere fırçalar ve spatulalar yardımıyla rahatça uygulanabilir. Guaj boyalar yapısı gereği kırılmaların olmaması için sabit esnemeyen yüzeylere uygulanması daha sağlıklı olacaktır. (Ünal, 2019: 59)



Görsel 25: James Gurney, Guaj Boya Örneği (Sanal 25, 2021)

2.1.4.1.7. Akrilik Tekniği

Su bazlı boya çeşitlerinden biri de akrilik boyadır. Yüksek kapatıcı özelliğine sahip ve kıvamı da yağlı boya gibidir. Ancak su bazlı olması sadece boya kuruyana dek fayda sağlamaktadır. İllüstratörler tarafından yaygın bir şekilde kullanılan bu boya türü, diğer su bazlı boyalara göre farklı üstün yapıya sahiptir. Çabuk kuruyan bir yapıya sahip olup kuruduktan sonra sudan etkilenmez. Diğer su bazlı boyaların özellikleri bu boya ile verilebilir; guaj boya gibi kapatıcı, yoğun bir su kullanımı ile de suluboya etkisi verilebilir. Akrilik boyalar illüstrasyona uygun bir araç olmasından dolayı, her geçen gün popülerliği artmakta, çünkü pek çok tekniğe

olanak sağlar ve kullanımı da kolaydır. Akrilikle yapılan resimlemeler kitap illüstrasyonları, reklam illüstrasyonları, karikatür çalışmaları gibi birçok alanda karşımıza çıkmaktadır.



Görsele 26: “Şehvet / Passion” Sedat Girgin, Tuval Üzerine Akrilik, 140x90 cm, 2018 (Sanal 26, 2021)



Görsele-1

Görsele-2

Görsele 27: Sedat Girgin, Görsele-1 “Altın Kuş” 70x90 cm, Görsele-2”Altın Tüy” 70x90 cm, Tuval Üzerine Akrilik, 2018 (Sanal 27, 2021)

2.1.4.1.8. Püskürtme (Air-Brush) Tekniği

Püskürtme tekniği illüstrasyon çalışmaları için de kullanılabilir. Bu teknik büyük bir özen ve ustalık ister, görsel ve baskıda çok başarılı sonuçlar elde edilir. Çeşitli aletler kullanılarak yüzeye su ve yağlı boya püskürtülmesi koyu renk arasında bir geçiş oluşturur. ve açık renkler, koyuluk ve açıklık. Sprey tekniği, noktalar kullanarak şekil, açıklık ve koyuluk oluşturmak için bu tekniği kullanır. Ardından yumuşak ve çok pürüzsüz sonuçlar elde edebilirsiniz. (Araz, 2010: 91)

Bu teknik basınç yardımıyla bir iğne ucundan geçerek boyanın püskürtülmesini sağlar. Yapılan çalışmaya göre basınç şiddetinin kontrol edilebilir olması incelik, kalınlık, yoğunluk ve açıklığın ayarlanmasına olanak sağlar.



Görsel 28: Evrim Duyar, Püskürtme ‘Air-Brush’ Tekniği (Sanal 28, 2021)

2.1.4.1.9. Kolaj Tekniği

Elbette kolaj yeni bir teknik değil ama deneysel bir illüstrasyon tekniği, özellikle karma medya kullanıldığında. Kolaj, Dada Hareketi'nin geliştirdiği bir yöntemdir. Kendi başına sanatsal değeri olmayan nesnelerin bir arada yeniden konumlandırılması olarak tanımlanabilir. Sanatsal özelemleri ve ilgileri olan ve onları sanat eserine dönüştürmek olarak tanımlanır. (Dağ, 2015: 94)

Kolaj kelimesi Fransızca ‘college’ ya da kesyap, kolaj modern kültürün etkisiyle birlikte popülerliğini arttırmış ve gün geçtikçe daha çok ilgi görmeye

başlamıştır. Bu teknik için gösterilebilecek ilk örneklerden Picasso'nun ilk modern kolajı "Still Life with Chair Caning" isimli eseridir.



Görsel 29: 1916-18, Francis Picabia, Kolaj Örneği (Sanal 29, 2021)

Kolajın yaratıcı eylemi sonsuz ilham verici olabilir. Bu görsel kompozisyonlar hem zihnimizi hem de gözlerimizi kapsıyor ve önyargılarımıza meydan okuyor. Kolaj bu bir süreç ve aynı zamanda bir sonuç. En az bir asırdır uygulanıyor. (Gedik, 2017: 87)

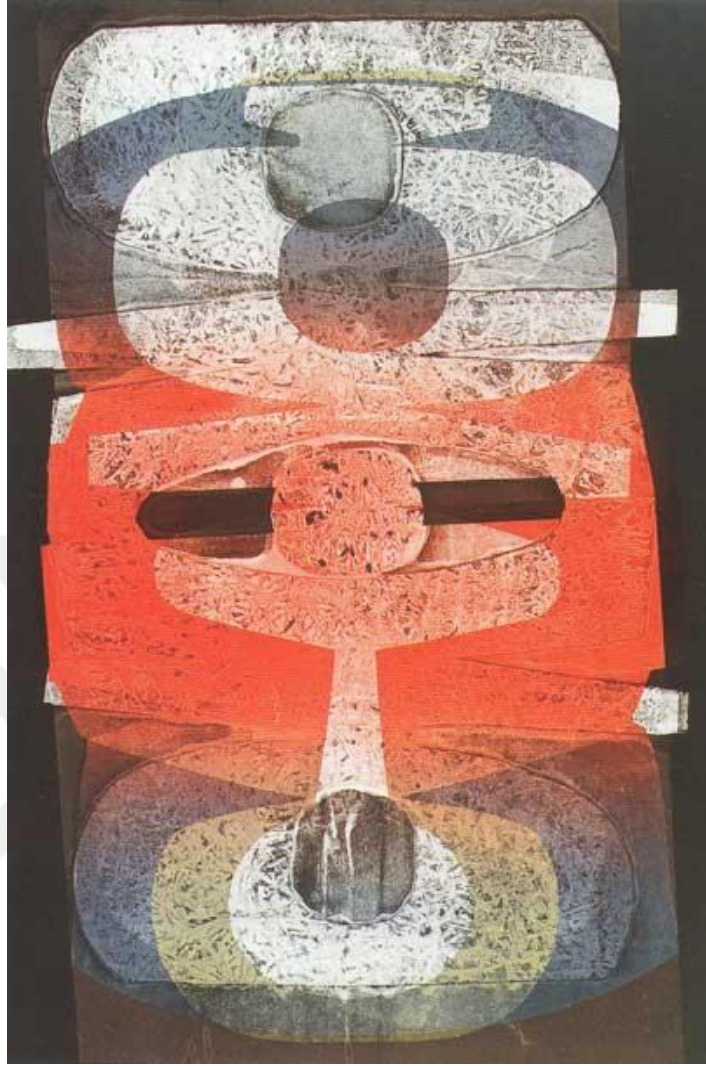
Kolajın deneyselliği sanatçılara geniş bir alan sunmaktadır. Bu görsel ve kavramsal yapılandırmalardan dolayı çok kıymetlidir. Çağımızda dijital ortamın kolaj üzerindeki etkisi büyüktür, aynı bileşenler ya da farklı bileşenler ile farklı açı ve boyutlarda birçok deneme fırsatı sunmaktadır. (Gedik, 2017: 87)

2.1.4.1.10. Grafik Baskı Tekniği

Baskı, görüntülerin, duyguların ve düşüncelerin, desenlerin ve çoklu kopyaların mevcudiyeti ile başka bir yüzeye aktarılmasına dayanır. Çoğaltmaya dayalı bu sanatsal alanda, iletilen görüntünün aşaması yakalanır. Baskı sayısı ve kimliği. Sanatçının baskının tüm aşamalarını yöneten tasarımcısının önemi çok önemlidir. "Orijinal baskı çalışmasında sanatçı, resmin desenini oluşturur ve orijinal baskıyı oluşturmaya devam eder. Bu fotoğrafın birden fazla kopyasını basar veya basmaz kontrolündedir." Bu işlemler, bazı kalıplarda atlanamayacak bir altyapıya sahip olduğuna inanılan baskı resim sanatını karakterize eden önemli özelliklerdir ve bu kurallar uluslararası kabul görmüş kurallar olarak bilinmektedir. Ancak bu alanda, disiplinler arası bir yaklaşımla belirli bir kurallar dizisi içerisinde çalışılmakta ve farklı ortamların ve kuralların sürece dahil edildiği uygulamalarla karşılaşılmasında önemli değişiklikler gözlemlenmiştir. (Fırıncı, 2013: 2)



Görsel 30: Elina Adrshina Tarafından Yapılmış Linol Baskı Örnekleri (Sanal 30, 2021)



Görsel 31: Süleyman Saim Tekcan Tarafından Yapılmış Baskı Örneği 74x47 cm, 1986 (Sanal 31, 2021)

2.1.4.1.11. Keçeli Kalem ve Marker Tekniği

Keçeli kalemler günümüzde en yaygın çizim malzemeleridir. Hızlı çalışmaya uygun oldukları için özellikle reklam ve moda sektöründe tercih edilmektedir. Kenarları keçe veya cam elyaftan yapılmaktadır. Kuru boya, toz pastel, guaj vb. Geniş renk yelpazesine sahip keçeli kalemler ve keçeli kalemler, kâse suyuna veya fırçaya ihtiyaç duymaz. (Becer, 2019: 215)

Marker kalemler çok canlı çizimler yapma olanağı sağlar, lakin bu çizimleri yapabilmek için doğru materyal seçimleri yapmayla mümkün olacaktır. Bu kalemlerin bir diğer özelliği de yoğun boya vermeleridir. Hamur kağıtlarının

kullanımı emiciliği yüksek olduğundan dolayı boyayı hızlı bir şekilde emmeye başlar, bu yüzden çizimin gidişatını etkileyecek ışıık gölge için tek kat vurmaya bitirmeden çiziminizde katmanlı ve dalgalı bir görünüm oluşur. Klasik resim kâğıtlarının da pürüzlü dokusu ışığın yansımalarını dağıttığı için parlak ve canlı görünüm elde edilemeyecektir. Marker çizimlerinin en iyi şekilde alınması için pürüzsüz kaygan bir yüzeye sahip kâğıtlar tercih edilmelidir. Markerler uçlarına göre iki çeşide ayrılır; Kesik uçlu marker ve fırça uçlu marker. Bu iki ucunda farklı kullanım alanları olduğu gibi çizime göre hem avantajları hem de dezavantajları olabilir. Kesik uçlu marker kalemler daha keskin hatlı geometrik çizimler için kullanım kolaylığı sağlarken, fırça uçlu markerle ise genel ışık dağılımı daha rahat verilebilmektedir. Marker kalemlerin kullanımı birçok alan için uygundur ve birçok alanda görülmesine rağmen en çok Moda İllüstrasyonlarında göze çarpmaktadır.



Görsel 32: Marina Sidneva – Marker Kalemlerle Moda İllüstrasyon Örnekleri (Sanal 32, 2021)

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

3.1. Çağdaş Sanatta Dijitalleşme

İletişimin ötesinde, dijital grafik tasarım ve diğer dijital sanat ve tasarım alanları, dijital alemdeki teknolojik değişimin hayatımıza kattığı önemli unsurlardır. "Sanat ve teknoloji birbirini etkileyen kavramlardır ve sanat teknolojiyle birlikte değişir. Dijital sanat kavramı 2000'li yıllarda etkinliğini artıran bir olgu olarak ortaya çıkmıştır. Genel olarak sanatın bilgisayar teknolojisi ile dönüşümü dijital sanatı doğurmuştur. Dijital sanat, sanat, tasarım ve teknolojinin bir araya gelerek ifade gücünü bulduğu disiplinler arası bir kaynaşmayı ortaya çıkarmıştır" (Atan vd., 2015: 2). Sanat ve tasarım bu durumun en önemli sonuçlarından biri de her dönemde hızlı gelişim ve yenilik gösteren teknoloji ve sanat üzerindeki etkisidir. Sanat ve dijitalleşmenin birleşimi dijital sanat için yeni bir bakış açısı yarattı. Yeni kavramların ve yeni biçimlerin ortaya çıkmasıyla birlikte çağdaş sanatçılar hem yeni üretim araçlarıyla hem de yeni medya ve medyayla karşılaştı. Günümüz ağının ve internetin yeniliği ve oluşumu ile çağdaş sanatçılar, interneti yeni bir sanatsal araç olarak kullanmakta ve dijital araç ve teknolojileri kendi yaratıcı süreçlerinin bir parçası olarak benimsemektedir. Bilgisayarlar, sanatçılara yaratıcı eserler ve yeni eser türleri/fırsatlar sunmaktadır. (Wands 2006, 8). Tasarım programları (teknolojik eserler olan bilgisayar destekli yazılım araçları), geleneksel yöntemler gerektirmeyen tasarımlar ve internetin etkisiyle sanal ortamda hayat bulan tasarım formları ile oluşturulan üç boyutlu çalışmalar doğru örnekler olarak gösterilebilir. Donanım ve yazılım tabanlı bilgisayar teknolojisi, sürekli yeni ifadeler arayan sanat ile iç içe geçmiş, böylece teknoloji ve sanatın kaynaşmasını hızlandırmış ve teknoloji çağı devrimini yapmıştır. Günümüzün hızı ve algısı. 20. yüzyılın son çeyreğinde bilgisayar teknolojisi ve ardından internet teknolojisi bilgi yönetimini devralmış, paylaşım ve sanatsal faaliyetler en yoğun alanlar olarak kabul edilmiştir. Günümüzde sanatçılar, çalışmalarını internet üzerinden paylaşarak mekansal kısıtlamalarla kısıtlanmadan tüm dünyaya aynı anda ulaşabilmekte, dünyanın her yerinden bilgi ve sanatsal aktarım sağlayabilmektedir. İnternet teknolojisi sanat ve sanat eğitime

katılmayı kolaylaştırdı, web müzelerini daha popüler hale getirdi ve sanat eserlerine daha fazla erişim sağladı. (Karaçeper, 2018: 74 75)

Yeni Dünya düzeni'ndeki sistemin yapısı görsel kültüre benzer hatta eşittir. 21. yüzyıl kültürü görsel olarak yaygındır. Bu nedenle görsel kültürü mevcut sistemden görmek, aynı zamanda görsel kültüre de yardımcı olur. Küresel kültürün sosyal göstergeleri ve etkileri Milzoev, içinde yaşadığımız çağdır. 21. yüzyılı "ağlara bağlı bir toplum" olarak tanımlıyoruz. Teknoloji sayesinde herkes bağımsız değil, her şey programlanmış ve her şey birbirine bağlı. (Mutlu, 2019: 42).

Günümüzde dijital sanatın temeli olarak kabul edilen teknoloji, hayatın ve sanatın her alanını sararken, sadece çağdaş sanat üretiminin değil, medyasının da bir aracı haline geldi. Dijital teknoloji yeni. İfade biçimlerinin yaratılması, melezler, insan yapımı yaratıklar ve zekâ gibi kavramlar dijital sanat tarafından geliştirilmiş ve sanatçıları yoğun bir şekilde meşgul etmiştir. Teknoloji, bilim ve sanat arasındaki temas noktasında, çağdaş söylemler artmış ve sanatın araştırma nosyonu ön plana çıkmıştır. (Sağlamtimur, 2010: 214)

Modern illüstrasyonun bir diğer özelliği de illüstratörün eskisi kadar doğrudan değil, konuyu işin içine dökmesi ve izleyicinin hayal gücüne izin vermesidir. Günümüzde resimsel dışavurumculuğa yönelen bazı resimli çalışmaların yanı sıra metne de açıklayıcı bir vurgu yapılmaktadır. Öte yandan illüstratörün büyüdüğü kültürden izler, başarısızlıklar ve zorluklar, çevrenin özellikleri vb. işlenen nesnelerde ortaya çıkar. Bazı illüstrasyonlar şiddeti, cinselliği ve karmaşıklığı gösterirken, diğerleri basit, duygusal ve şiirsel bir güzelliğe sahip bir tavır sergiliyor. Yine saf görseller yerine “kavramsal içerik” devreye girmeli. Bu, bugünün illüstrasyonunun başka bir unsurudur. Bir konunun özünü iyi araştırmak, buna göre bir konsept oluşturmak ve araştırmanızı zorlayıcı bir fikirle bitirmek için tercih edilen yollardan biridir. Günümüzün gelişmesiyle son derece küreselleşen dünyamızda, coğrafi ayrımları kabul etmeyen illüstrasyonların yanı sıra yerel özellikleri betimleyen mitler, fabllar, efsaneler ve illüstrasyonlar da günümüz çevresini betimlemek için kullanılabilir. (Kara, 2004: 81)

Dijital sanat günümüzde; sanatsal pratiğinin tek bir estetik alanını tarif etmiyor. Sanatçılar, baskı, dijital fotoğraf ve video gibi sanat uygulamalarında dijital tekniklerden yararlanıyor. Bilgisayar, ressam için tuval, fırça veya boya gibi somut ifade için yardımcı bir araç olmanın yanı sıra üretim sürecinde yaratıcı bir ortaktır. (Sağlamtimur, 2010: 217)

3.1.1. Dijital Sanat Kavramı

“TDK’ya göre dijital; verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi olarak tanımlanmaktadır. Dijital sanat; dijital medya, video, interaktif sanat, bilgisayar grafikleri ve animasyonları gibi yeni medya teknolojilerini içinde barındıran güncel bir sanat türüdür. Dijital sanatla birleşimine en büyük etken şüphesiz I. ve II. Dünya Savaşı sonrasında bilim, endüstri, sosyal ve kültürel ortamda meydana gelen kırılmaların XX. yüzyılda gün yüzüne çıkarttığı teknoloji ve sanat akımlarıdır” (Mutlu, 2019: 21).

Geleneksel sanatın bilgi ve deneyimlemeleriyle, dijital sanat çağın ihtiyaçlarına uygun bir biçimde tekrar yorumlanmasıyla ortaya çıkan sanatsal bir yaklaşım biçimidir. Bu var olma süreci içinde, geleneksel sanatın deneyimlemelerinden esinlenme yoluyla ve teknolojik ilerlemeler ışığında, sanatçılar adına yeni olanaklar sunmuştur. Modern sanat anlayışı ile üretim yapan sanatçılar, teknolojik olayların sağladığı fırsatları geleneksel sanatın birikim ve deneyimlemeleriyle harmanlayarak yaratım süreçlerini geliştirmişlerdir. Sanatçılar sanat eseri üretiminde bu yeni yaklaşım ile sıradanlaşan yorumlamaları yıkarak kendilerini sınırlamayan eserler ortaya çıkarmaktadırlar. (Çakmak, 2019: 56)

Görsel imgelerin ve sanat eserlerinin dijital ortamda üretilmesi, teknolojik çağın bir gereği olan bilgisayar tabanlı dijital bilgi işlem programları sayesinde sanat platformlarında yerini almıştır. Dijital temelli sanat üretimi, geleneksel ve mekanik üretim yöntemleri kullanılarak kitleler tarafından her zaman sorgulanmış olsa da zamanla kabul görmüştür. Öyle ki dijital teknolojiyi zenginleştirme ve geliştirme sürecinde programcılar, mühendisler ve sanatçılar iş birliği yaparak farklı sanat eserleri ortaya çıkarıyor. (Sağlamtimur, 2010: 216)

“Sanat yapıtlarının çıkış noktaları artık yalnızca doğa değildir. Betimlemek zorunda olunan doğa da artık yoktur. Çünkü teknolojik gelişmeler bunu çoktan anlamsız kılmıştır” (Mutlu, 2019: 9).

Bilgisayar teknolojisiyle birlikte senkronik olarak gündemde kalan ve çağdaş sanat eserleri arasında yerini alan Dijital Sanat 1900’lerin sonunda doğmuş bir sanat kavramıdır. Bilgisayar teknolojisinin kullanımıyla birlikte üretim yapan sanatçıların düşünce ve projelerindeki değişim 1950 yıllarından beri devam eden gelişimleri göstermektedir. Bilgisayar konusunda kompetan olan kişilerin, 1950 ve 1960 yılları arasında anabilgisayar yardımıyla geliştirdikleri yöntem ve tekniklerle çeşitli sanatsal işlerin üretimini sağlamışlardır. Gelişen teknoloji ile bilgisayarların küçülmesi ve kişiselleşmesi ile sanatçıların projeler oluşturmasıyla dönemin yeni alanları keşfedilmeye başlanmıştır. (Tuğal, 2018: 105)

20. yüzyılın başlangıcından günümüze kadar uzanan bu süreçte bilgi ve teknoloji hızla gelişmeye devam etmektedir. Bu süre içerisindeki sanat oluşumlarına baktığımız zaman, Pop Art, Dadaizm ve Yeni Dışavurumcu sanatçılar, bu süreçteki oluşumlara, teknolojik gelişmelere bir tepki olduğu düşünülmektedir. Gelişen teknoloji ile görüntü üreten (fotoğraf, dijital programlar, baskı) birçok teknolojik olayların uygulamaya geçilmesiyle sanatın üretilme şartları değişmiş ve yeni anlatım şekilleri ortaya çıkmıştır. Görüntünün elektronik ortamda sağlanmasıyla birlikte sanatçılar kendilerine yeni çalışma alanı ve palet olanağı sağlamışlardır. (Kanaç, 2018: 5)

“Önceleri sadece bilim insanlarının, bilgisayar bilimcilerin uygulamalarının yer aldığı çalışmalardan oluşan Bilgisayar Sanatı çalışmalarına 1970 yılından sonra sanatçıların dahil olmaya başladığı görülür. Özellikle alman kuramcı Max Bense (1910-1990) tarafından önerilen Enformasyon Estetiği/Üretilbilir Estetik (Information Aesthetics) kuramı bu alanda bir dönüm noktası olmuş ve bilgisayar sistemlerinin işlemsel yapılarının geliştirilmesine yönelik projeye bilgisayar uzmanları ile sanatçılar katılmıştır. (Max Bense’in önerdiği Enformasyon Estetiği ileri bölümlerde açıklanmaktadır.) Teknolojinin bu derece ön planda olduğu sanat projeleri için sanatsal değerlendirme kritiklerini saptamak oldukça güçleşmiştir.” (Tuğal, 2018: 105).

“Yirminci yüzyılda Art Nouveau akımının ilkeleri endüstriyel tasarımı etkilemiş ve işlevsel özellikte sanatların gelişmesi göz önüne alınmıştır. Güzel sanatların uygulamalı hale gelmesi, sanatsal olmayana da estetik değer yüklenebilmesi, dijital sanatların temelini oluşturan makinelerin, bilgisayarın kullanımına başlangıç oluşturmuştur. Bütün bu değişimler -teknoloji ile sanatın birlikteliği sanatta formun işlev ile birleşmesi- 1919’da kurulan bir okulu, Bauhaus’u yaratmıştır. Popper, Bauhaus ile gelen iki sorunsala değinir: Uygulamalı ve güzel sanatların sentezinin yarattığı ortamın estetik dönüşümü ve sanat ile bilim, insan ile makine arasındaki karşılıklı ilişkinin ve aşikâr çelişkilerin temellendirdiği homojen kültürün kurumsallaştırılması. Bununla birlikte Popper elektronik sanatı etkileyen diğer üç akıma Fütürizm (Gelecekçilik), Dadaizm’e ve Konstrüktivizme değinir. Fütürizm, dinamizm ve hızı yüceltmesinin yanında, evrendeki tüm formlar ve elementler için soyut denklilikler bulmaya girişir ve böylece sanat ve bilimin karışımına yol açar. Dadaistler endüstriyel uygarlığın bir eleştirisi olarak makinenin anlamsız niteliklerini ortaya koymaya girişir. Bunun yanında Marcel Duchamp makine estetiğini insanoğluna uygulama konusunda ilk adımı atar ve resimlerini (Merdivenden İnen Çıplak) kinetik elementlerin organizasyonu olarak, hareketin soyut sunumunda zamanın ve uzamın ifadesi olarak yorumlar. Rus konstrüktivistlerine gelindiğinde ise, sanatçıların nitelikli teknisyenler ve mühendisler gibi modern endüstriyel toplumda yerlerini almaları gerektiği düşüncesi belirir” (Yıldırım, 2019: 5)

“Bugünden farklı olarak 1960’lı yılların başlarında henüz gelişme aşamasında olan bilgisayarlar ile kurulan iletişim ve erişim oldukça sınırlıdır. İlk yıllarında oldukça pahalı bir teknoloji gerektiren bilgisayar sistemleri sadece laboratuvarlarında, bazı devlet kurumlarında ve sayılı üniversitelerde yer almıştır. Bu nedenle bilgisayarla yapılan ilk ve öncü yaratıcı çalışmaların hemen hepsi bilgisayar uzmanları ve matematikçiler tarafından oluşturulmuştur. İlk dönem uygulayıcıların çoğu bilgisayar programlar/algoritmalar (yazılım –S/W- Software) yazarak çalışmalarını gerçekleştirmiştir. Bu dönemde henüz arayüz olarak adlandırılan fare (Mouse) grafik semboller (icon) ve yazılımın kolay anlaşılmasını ve kullanılmasını sağlayacak yönlendirme ekranları henüz geliştirme

aşamasındadır. Bilgisayar ve kullanıcı arasındaki iletişim teknoloji geliştikçe ilerlemiştir. Kendileri bilgisayar programlarını yazarak deneysel çalışmalar yapan sanatçı- bilgisayar uzmanlarının ürettikleri çalışmalar aynı zamanda bilgisayar sistemlerinin olası potansiyeline dair bilimsel araştırmalardır.” (Tuğal, 2018: 123).

Dijital sanat, yaratıcılığın sahneye çıktığı, doğaya bağlı olarak diğer görsel alanlarda düşünilemeyen veya yapılamayan teknik bir dil sunuyor. Dijital sanat ürünlerinde bu farklı yapıya dikkat edilmezse, bu başarı anlamına gelmez. Çağdaş mimari tarihimizde eşsiz ve güçlü bir yer tutan değerli Behruz Trafincici ile yapılan bir toplantıda bunu daha iyi anladım. Behruz, atölyesinde yapılan son proje çalışmalarını gösterirken, bunların "Elintoş" ile yapılanlar olduğunu söyledi. Değerli Mimarımız, Machintosh'un teknik rekabetine karşı koruduğu bilek gücünü "Elintoş"olarak adlandırdı. Ve bu benim için dijital sanat ortamındaki farkı doğruladı. (Çizgen, 2007: 71)

Dijital ortamın iki ayağı var. Birincisi altyapı- donanım, ikincisi yazılım ve programlar. Bu gelişmenin alt başlığını hatırlayalım. Grafik ortamında çok önemli bir altyapı olarak kabul edilen Apple 2, 1977 yılında ilk kişisel olarak tanıtılmıştı. Adobe, 1982 yılında günümüzde herkes tarafından kullanılan ve fotoğraf ortamının ayrılmaz bir parçası haline gelen Photoshop yazılımlarını üretmek amacıyla kurulmuştur. Bu altyapı ve programın geometrik gelişimi ile dijital sanat ilkel grafik ortamlarından uzaklaşmıştır. Dijital estetikten performansa, müzik ve ses sanatına, dijital animasyon ve video medyasına kadar heykel sanatına. (Çizgen, 2007: 70)

3.1.2. Gelenekselden Dijitalleşmeye Sanatın Süreci

Dijital teknolojinin gelişmesiyle birlikte, Çağdaş sanatın ve kültürün etkilendiği bir zaman dilimini yaşamaktayız. Elektronikte yaşanan devrim ve bununla birlikte iletişim araçlarının globalleşmesi ve internetin sağlamış olduğu imkanlar ile ortaya çıkan dijital kültür beraberinde toplumsal değişimi getirmiştir. Teknoloji ile internetin insan hayatına girmesinin ardından sağladığı birçok olanak izleyiciyi pasif durumdan aktif duruma taşımıştır. Aktif durumdaki bu izleyici başkalarıyla etkileşim haline geçmesiyle birlikte izleyici için hem seçenek artmış hemde yoğun bir bilgi alışverişinin önünü açmıştır. Bu olay kısa zamanda sanal

ortamda hızlı bir gelişim sağlamış ve hayatımızın büyük bir parçası haline gelmiştir. (Tanyıldızı, 2008: 8)

Mesela teknik olarak klasik dönemde yaşanan sorunlar artık hiç yaşanmıyor. Sanatçı, teknolojinin sunduğu imkanlardan yararlanarak sadece özgünlük ve yaratıcılığı ön plana çıkararak tüm teknik sorunlara çözüm bulmaya şartlanıyor. Örneğin. Rembrandt Lang'ın çalışmalarında analojiye gösterilen özen ve çaba, günümüzde teknoloji kullanılarak kolaylıkla çözülebilecek bir düzeye ulaşmıştır. Photoshop programı yardımıyla fotoğraf kalitesinde çalışmanın temelleri atılabilir, böylece tasarım aktarılabilir. Tuvale, reproduksiyon yöntemini kullanarak teknik olarak mükemmel bir ürün sunmak. Günümüzde birçok sanatçı bilgisayar yardımıyla tasarımlarını hazırlıyor veya en iyi örnekleri yazdırarak müdahale ediyor. Böyle bir teknolojiye araçların desteğiyle teknik ustalığın yavaş yavaş geri plana atıldığını söyleyebiliriz. (Atmaca, 2011: 297, 298)

Teknoloji öncesinde, sanatsal çalışmalar günler hatta haftalar sürerken, bu çalışmalar artık günümüzde ilerleyen teknoloji ile daha kısa zamanda çözümlenebilmektedir. Teknolojinin sayesinde kısacık bir yazılımla sürekli değişebilen görüntüler, kompozisyonlar ve hareketli resimler yapılabileceği gibi, elle ayları alan animasyonlar dijital teknoloji ile kısa bir zaman diliminde oluşturulabilmektedir (Mutlu, 2019: 48).

Bugün baktığımızda birçok sanatçının kâğıdı, kalemi, tuvali, fırçası kısacası atölyesi yalnızca bir bilgisayarla sınırlandırılacak kadar küçülmüş ve bütün olanakları bir arada kullanacak seviyeye getirilmiştir. Gelişen teknoloji ile sanatçılar eserlerini yaratma sürecinde, görüntüleme olanakları, yazılımsal eklentiler ve sanal sergileme olanaklarının çeşitli olmasıyla sınırsız bir alanda çalışma olanağı yakalamışlardır. Çalışmalarını geleneksel yolla üretmeye devam eden sanatçılar, kendilerinin tek bu yöntemle sınırlandırmamışlardır. Dijital teknolojinin gelişimiyle, sanatçıların yalnızca teknik ve çalışma yöntemlerini değiştirmemiş, estetik ve kavramsal yaklaşımlarını da değiştirmiştir. Bilgisayar teknolojisinin gelişimiyle gerçek manada çalışma alanı bulan dijital sanat, en başta yaygın olmayışı ve bireyselleşmemiş olması nedeniyle daha çok bilim adamlarının eser verdiği bir alan olarak dikkat çekmektedir. (Mutlu, 2019: 48)

Sanat, zamanın ve diğer disiplinlerin teknolojik değişimleriyle etkileşerek kendini dönüştürerek özünde yenidir. Bu bağlamda çağdaş sanat, dijital teknolojinin kullanımıyla yeni olanaklar açar. Yeni estetik ifade biçimleri getirdi, sanatta yeni ifade alanları açtı ve bugün sanatın kitlelere ulaşmasını kolaylaştırdı. Sanatın dijital dünyasında sanat artık eskisi gibi belirli bir merkezde toplanmamaktadır, ancak iletişim teknolojisi ve dijital platformlar sayesinde küreselleşmiştir. Sanat geleneksel yöntemlerle ilişki kurar. Bugün varlığını koruyarak dijital dünyadaki yolculuğumuzu yeni bir gerçeklik olarak sürdürüyoruz. (Akbulut, 2018: 119)

3.2. Çağdaş Resim Sanatında Dijital İllüstrasyon Yöntem ve Teknikleri

Grafik tasarımın özgün alanlarından biri olan illüstrasyon, istenilen bilgiyi bilgilendirici bir formata dönüştürerek aktaran, istenilen bilgiyi en pratik ve en kısa yoldan anlatan bir görsel iletişim yöntemidir. Genellikle sanatsal amaçların ötesinde fikirleri aydınlatmak ve görünür kılmak ya da kavramları, davranışları ve söylemleri kolayca algılamak ve anlamak için kullanılan sanatçılar da bu güçlü görsel anlatım dilini kendileri için de kullanırlar. Grafik alanında yaygın kullanımı nedeniyle güncel tutarken fikir ve bilgileri kitlelere etkili bir şekilde iletebilir. Bu nedenle metinleri tanımlamak ve yorumlamak için kullanılır ve en yaygın illüstrasyon türüdür. (Tire, 2010: 108).

“Teknolojinin çağdaş tanımları arasında ise uygulanabilir bilim, problemlerin çözümü için bilimsel ilkelerin uygulanması gibi terimler bulunmaktadır (Canan, 2015, s.16-17). Bilimin ve sanatın temelleri bilgiye dayanır. Aynı zamanda sanat bilimin duraksadığı, yetersiz kaldığı durumlarda yardımcı bir rol alarak bilimin gelişimine olumlu katkılar da sağlar. Sanatçı hayal kurar ve zihninde canlanan görüntüleri bilimsel verilerle gerçekleştirebilir ya da gerçekleştiremez. Bilim adamı ise hayallerini bilimsel gerçeklik veya bilgi yardımıyla araştırır, keşfini yapar ve insanlığa sunar. Sanat, bilime bağlılığı ile bilimsel teorilerin ve teknolojinin gelişmesine yardımcı olur. Sanat mevcut bilgileri de sürekli sorgular ve hep canlı tutar” (Yıldırım, 2019: 4).

İllüstrasyonun sanatçı tarafından oluşturulma süreci teknolojik gelişmelerle derinden etkilenmiştir. Geleneksel çizimde kullanılan araçların yanı sıra

teknolojideki gelişmelerle birlikte sağlamış olduğu kolaylıklar, illüstrasyon çizimlerinde yoğun bir şekilde kullanılmıştır. Yaratım sürecinde sanatçılar Adobe Photoshop, İllüstratör gibi tasarım programlarının yanında çizimde kullanılan dijital tabletler illüstratif tasarımlarda çok kolaylık sağlamaktadır. (Gedik, 2017: 87 88)

“Kitaplardan dergilere, reklamlardan sinemaya, minyatürlerden en eski efsanelere kadar birçok alanda kullanılan illüstrasyon, çağın gereklerine ayak uydurarak dijital bir şekilde uygulanmaya başlamıştır. Teknolojinin illüstrasyonla birleşmesi sonucu, illüstratörlerin daha hızlı ve süresiz saklanabilen işler ortaya çıkarması kolaylaşmıştır. Hız ve saklanabilme artılarının yanı sıra yapılan görselleştirmenin istenildiği kadar kopyasını ortaya çıkarmakta kolaylaşmıştır. Geçmişten beri görme kavramı ile iletişim üzerinde kafa yoran insanlar, yeni yöntemler keşfederek görme iletişimini kuvvetlendirmeye devam etmektedir” (Dursun, 2013, s.2).

“Görme ile iletişim insanlar için her zaman büyük bir öneme sahip olmuştur ve insanlar başlarından geçen olayları, düşledikleri hemen her şeyi yazıya veya resme dökmüşlerdir. Görselleştirmek bu anlamda insan için büyük bir öneme sahipken, bunun yazınsal kaynakları daha akılda kalıcı yaptığı bir gerçektir. Görsellik yalnızca akılda kalıcı değil, sanatın temeli ve başlangıcıdır. Sanatçılar hafızalarına yer etmiş veya hayal güçlerinin etkisinde birçok görsel sanat eseri vermektedirler. Teknoloji gelişimiyle birlikte bu tarz sanatsal üretimler ve kalıcılıklar hem hızlanmış hem de kolaylaşmıştır. Dijital sanat kavramı, bilgisayar ile gelişen grafik işleme programlarının artmasıyla gerçekleşen bilgisayar devrimi sonucu doğmuştur” (Sağlamtimur, 2010, s.214).

Gelişen teknoloji, illüstrasyon yapımında yeni seçeneklerin, yöntemlerin, tekniklerin çeşitlik göstermesiyle imkanların sınırlarını zorlamıştır. Artık dijital teknoloji ile sanatçılar birçok tekniği bir arada kullanmıştır. İllüstratörler, dijital teknoloji ile çalışmalarını daha kontrol altında tutabilmişler, bu da çalışma üzerinde alternatiflerin hızlı ve kısa bir şekilde uygulanabilmesi birçok değişiklik yapabilme imkânı tanır. (Gedik, 2017: 88)



Görsel 33: Geof McFetridge, Dijital İllüstrasyon Örneği, (2017)

3.2.1. Dijital Kolaj

Geleneksel teknikte kendi başına sanatsal değeri olmayan birbirleriyle ilişkili ya da ilişkisiz materyallerin bir araya getirilerek yeni bir görüntü yaratılmasıdır. Dijital kolaj da ise bu birleştirmeler dijital programların geniş olanaklarıyla daha zengin bir hale gelebilir. Hızlı ve kolay bir şekilde çoğaltma çıkarma işlemleri teknolojinin sunduğu en büyük nimetlerden bir tanesidir. (Dağ, 2015: 92)

Görsel kültürün çeşitli öğeleri kolaj malzemesi olarak toplumsal kimlik oluşturma yollarından biridir. Günümüzde düşünce dünyamızı çevreleyen

imgeler sürekli bizimle konuşmakta ve bizi farklı çağrışımlarla yargılarda bulunmaya yöneltmektedir (Karadağ, 2004), s.41) Fotoğraf ve kolaj etkileşiminde, popüler kültür ve dönemin görüntülerinin estetik malzeme olarak kullanılması, dijital sanatın farklı yönelimlerini ve keşiflerini aktif olarak desteklemektedir. (Yıldırım, 2019: 9)



Görsel 34: Selman Hoşgör Dijital Kolaj Çalışmasına Örnek, 2015 (Sanal 33, 2021)

“Kolaj, akıcı bir yaratıcı süreci deneyimlemek için formu ve biçimlendirebilir içerikleri karşılaşmaya; boşluk ve anlamı etkinleştirmek için önyargıların ötesinde düşünmeyi sağlar.” (Gedik, 2017: 87).

3.2.2. Foto-manipülasyon

Fransızca kökenli olan, Manipülasyon’un kelime anlamı, ekleme veya çıkarma yoluyla kompozisyonu oluşturan terimlerin yer değiştirilmesi ile yeni görüntünün oluşturulması olarak ifade edilir.

Foto-manipülasyon, fotoğraf düzenleme programları sayesinde fotoğraflar üzerinde yapılan müdahaleler ile değişiklik yapma işlemlerine diyebiliriz.

I. Dünya Savaşı’nda fotomontaj tekniği sıklıkla ideolojik bir söylem aracı olarak kullanılmıştır. Bu teknik aslında farklı fotoğrafların ya da fotoğraf parçalarının

bir baskıda birleştirilmesiyle oluşturulmuş kompozit bir fotoğrafik görüntüydü. Fotomontaj tekniğinde parçalar kendi özelliklerini koruyor ve farklı fotoğraflar art arda pozlamalarla aynı kâğıda basılıyor veya bir bütün oluşturmak için farklı bindirilmiş negatifler birlikte pozlanıyor. (Uluçay, 2019: 3)

“Farklı organik yapıların fotoğrafı bağlam olarak kullanarak birleştirilmesi ya da nesnelerin üzerine başka dokuların uygulanması, biçimsel özelliklerin farklılaştırılması, yorumlanması tekniği dijital platformda hem daha kolay hem de daha fazla olasılığa sahip bir yöntemdir. Geleneksel olanı yeni bir yorumla ortaya koyan bir illüstratör, eskiyi kendi eleğinden geçirerek yeniyi dönüştürülebilir” (Dağ, 2015: 93).

Teknik olarak geniş imkân sağlamasından dolayı Foto manipülasyon yöntemi, afişlerde çoğunluklarda film afişlerinde sık kullanılan bir tekniktir. Yapılan afiş çalışmalarının daha etkili bir şekilde kullanılması film hakkında izleyiciye ipuçları vermektedir. Soyut kompozisyon oluşturulmasına imkân sağlayan Foto manipülasyon parçalı yapısı, çeşitli izlenimleri içermesinden dolayı göstergebilim çözümlemelerine uygun bir tekniktir. (Uluçay, 2019: 1)

Kameranın icadı bir kırılma noktası yarattı. 20. yüzyılın başlarında Kübistler, Dadaistler ve Sürrealistler tarafından kullanılan kolaj, montaj, kurgu ve sahiplenme tekniklerinin dijital teknolojinin kolaylaştırdığı görülüyor. (Kanaç, 2018: 12).



Görsel 35: Oscar Gustave Rejlander, "The Two Ways Of Life" (Hayatın İki Yüzü), Foto-manipülasyon Örneği, 1857 (Sanal 34, 2021)

Oscar Gustave Rejlander, resim eğitimi almış ve fotoğrafla ilgilenen bir sanatçı. Raphael'in "Atina Okulu" resmini oluşturmak için fotoğraf tekniklerini kullandı. “two ways of life” (Hayatın İki Yolu) adlı bu çalışma, resimdeki karakterlerin tek tek fotoğraflarının çekilerek karanlık bir odada üst üste binen negatiflerle basılmasıyla oluşturulmuştur. Fotoğrafa sonradan müdahale edilen bu çalışma, manipülasyonun ilk örneği olarak kabul edilir. 1957'de yayınlandı. (Dumlu, 2021: 153)

“Sanatta manipülasyon, kendinden önceyi kabul etmeme, yenilik ve değişim talebi, sosyolojik ve teknik değişim ve dönüşümlerin neticesinde kendini göstermektedir. Teknolojinin gelişmesi ve olanakların artmasıyla birlikte, özellikle bilgisayar teknolojisi manipülasyona hizmet eder hale gelmiştir. Bu sebeptendir ki, dijitalleşme ile habercilik, fotoğrafçılık manipülasyona açık alanlar halini almıştır. Sosyal medya olarak adlandırılan yeni çoklu bir iletişim alanı doğmuş, kitleler yeni paylaşım ağlarının tesirinde kalmışlardır.” (Atan ve diğ., 2013: 2).



Görsel 36: Mehmet Turgut, Foto-Manipülasyon Örneği (Sanal 35, 2021)

3.2.3. Dijital İllüstrasyon

Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte bugün ki sanatçı çalışmalarında manuel yöntemlerle birlikte bilgisayar teknolojisinin getirdiği zengin olanaklardan da çokça yararlanmaktadırlar. Bu teknolojinin getirmiş olduğu olanakları kullanan sanatçıların yoğunlukla kullandıkları Photoshop ve Illustrator gibi farklı tasarım programlarının yanı sıra tasarımlarda kullanılan dijital tabletler illüstratörlere büyük kolaylık sağlamaktadır. Sanatçıların kullanmış olduğu bu programlar en başından sonuna kadar yapılan çalışma üzerinde her türlü değişiklik yapılmasına olanak sağlarken sanatçının da işini oldukça kolaylaştırmakta ve hızlı bir şekilde eserlerini ortaya çıkarmalarına olanak sağlamaktadır. (Tire, 2018: 109)

Bilgisayarlar, fiziksel bir ortamda üretilen çeşitli boyama tekniklerini kolaylıkla taklit edebilir, bu da bilgisayarların orijinal tasarımlardan ödün vermeden popüler ve illüstrasyonda vazgeçilmez hale geleceği anlamına gelir. Farklı renk kombinasyonları sanatçılar için en büyük sürüm Faktörler. Suluboya, karakalem, renkli kurşun kalem gibi teknikler ve hatta airbrush teknikleri. Bilgisayarda kolay uygulanabilmesi, sanatçıya tüm bu teknik ve malzemelere sahip olma lüksünü kazandırıyor. Tüm bunları aynı anda dijital ortamda üretme ve kullanma imkânı sunuyor. (Ünal, 2019: 63)

Dijital çizimler iki grupta incelenir: vektör tabanlı ve bitmap tabanlı (piksel tabanlı). Bu iki grubu belirleyen aslında kullanılan yazılımdır. Bu yazılımlar temelde ayırdır. Vektör tabanlı yazılımlar, dijital (dijital) veriler içeren görüntüler üretir ve bunları olduğu gibi kullanır; bitmap tabanlı yazılım ise piksel adı verilen sayısal görüntü karelerinden oluşur. Bir görüntü oluşturun. Dolayısıyla yakınlaştırma veya uzaklaştırma bu kareleri etkileyecek ve görüntüyü bozacaktır. (Ünal, 2019: 63)

3.2.3.1. Vektörel Tabanlı İllüstrasyon

“Vektörel bir çizim programı kullanılarak yapılabilir. Adobe Illustrator, Corel Draw gibi vektörel bir çizim programında üretilen illüstrasyonların avantajı, görüntü çok büyütülse bile herhangi bir kalite kaybına yol açmamasıdır. Piksel tabanlı bir programda üretilen bir görüntüye göre daha net

bir görünümü olan vektörel illüstrasyonlar üretim aşamasında da matematiksel bir netlik ve hassasiyetle oluşturulmaktadır” (Dağ, 2015: 90).

Vektör tabanlı programlar, piksel tabanlı programlar gibi nokta üzerinde değil imgeleri çizgi ve vektör olarak depolar. (Çeken ve diğ., 2018: 171)

“Vektörler bilgisayarlarda üretilen matematiksel verilere dayalı geometrik şekillerdir ve disk alanı olarak fazla yer kaplamazlar (Yanık, 2004: 70). Sıklıkla kullanılan vektör tabanlı programlar Adobe Illustrator ve Corel Draw’dır. Kurumsal kimlik tasarımları gibi içerikler için kullanılsa da günümüz tasarım trendlerinden Flat Design, Flat Illustration alanlarında sıklıkla kullanılmaya başlamıştır. Vektör tabanlı programlar kullanılarak vektörel illüstrasyon içerikleri üretilmektedir.” (Çeken ve diğ., 2018: 171).



Görsel 37: Logo Tasarımlar, Vektörel Çizim Örnekleri (Sanal 36, 2021)



Görsel 39: Piksel (Bitmap) Tabanlı Çizim Örnekleri (Sanal 38, 2021)

3.2.3.3. NFT (Non- fungible Token / Kripto sanat)

İnsanlık tarihinde başladığına inanılan sanat, çağın ekonomik, teknolojik ve sosyal ilişkileri ile her dönemde değişmiş; sanatçının kendini ifade etme, icra etme ve sanatını paylaşma biçimi de bundan faydalanmaktadır.

NFT'ler, dijital varlıkların tüm haklarıyla (mülkiyet dahil) eşleşen ve blok zinciri ağında güvenli olan belirteçlerdir. NFT'ler temel olarak bir blok zinciri ağına dayalı işlemler için bir teknolojidir. Her blok zinciri işleminde olduğu gibi, NFT'deki akıllı sözleşmeler nedeniyle meta veriler ve sahiplik ayrıntıları yeni bloklara eklenir. Bu nedenle, NFT'ler blok zincirinde üretilir ve değiştirilemez veya kurcalanamaz. (Türker, 2022: 71)

Herhangi biri veya yapay zekâ tarafından üretilmiş olsa bile her dijital varlığın bir NFT'si vardır ve dönüştürülebilir. NFT üretme süreci (mint) olarak kısaltılır. Bu işlem herhangi bir bilgisayar kullanıcıları için bile oldukça basit bir

işlemdir. İşlem basit olsa da NFT oluşturma sürecinden önce bilmeniz gereken bazı önemli noktalar vardır. (Kabak, 2021: 318; Kırbaş, 2021: 318)

Biri hangi blok zincirinin kullanılacağı, diğeri ise kripto cüzdanıdır. Yazdıracağınız NFT blok zincirinin bir parçası olacağından, hangi blok zincirinin seçileceğine karar vermek çok önemlidir. NFT Sanatçıları ve Yaratıcıları en yaygın kullanılan blok zinciri, Ethereum blok zinciridir. Diğer yaygın olarak kullanılan Blok zincirleri Binnca, Cosmos, Tezos ve Polkadot'u içerir. Ethereum Blok zincirini kullanmak için ERC-721 standardını destekleyen bir cüzdan gereklidir. Bu MetaMask, Trust Wallet veya Coinbase Wallet aracılığıyla standart cüzdan desteği elde edilebilir. İkincisi, aracı piyasanın seçimidir. Günümüz teknolojisi ile hiçbir dijital sanatçı veya içerik üreticisi, aracı olmadan NFT oluşturamaz veya satamaz. Bu fırsatlar için en popüler pazar yerleri arasında OpenSea, Rarible, Makersplace ve Mintable bir örnektir. (Kabak, 2021: 318; Kırbaş, 2021: 318)

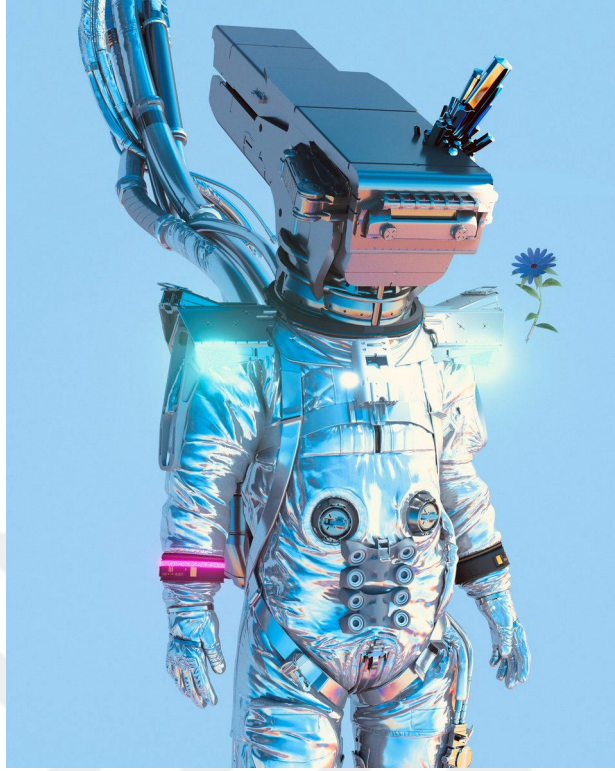


Görsel 40: Beeple Mike Winkelmann, Dijital Nft Örneği, 2021 (Sanal 39, 2022)

Benzersiz bir şekilde deęiřtirilemeyen NFT'ler birkaç farklı türde görünür. Basında yer alan bazı satış fiyatlarının yüksek olması nedeniyle ilk akla gelen dijital sanat türü ve koleksiyon olarak satın alınan ürünler (sanat, futbol kartları vb.) sayılabilir. Dijital sanat veya koleksiyon formları arasında resimler, videolar, Grafik deęiřtirme Formatı (GIF, kısa, kendi kendini tekrarlayan videolar oluşturmak için kullanılan belirli bir dosya formatı), sesler, kitaplar, mesajlar, şiirler veya kısa öyküler bulunur. Buna ek olarak, video oyunları, dijital ticaret kartları, dijital gayrimenkul, alan adları (.com, .net, vb.), biletler ve tweet'lerin tümü NFT'lere dönüřtürülebilir ve blok zincirinde oluşturulabilir. Tüm bu formatlar Toplama, Metaverse (Kurgusal Evren), Kullanılabilirlik, Sanat, Spor, Oyun Oynama (Game Fi) gibi alt başlıklara ayrılabilir ve dijital ortamda birçok şeyin NFT üretilebilirliğini ortaya çıkarabilir. (Saygın, 2021: 1457-1458; Fındıklı, 2021: 1457-1458)

Bankalardan veya dięer geleneksel ödeme sistemlerinden geçmeyen bu satın alma işlemlerinin hacmi her geçen gün artıyor. Satın alma departmanı her geçen gün daha da genişliyor. NFT'de günümüz sanat üreticilerinin yanı sıra klasik eserler ve klasik ressamların eserlerinin de satıldığı biliniyor.

Son yıllarda, NFT'ler hem endüstride hem de bilimde öne çıktı. Aralık 2020'de NFT satış fiyatı 12 milyon civarındayken, Şubat 2021'de sadece iki ayda 340 milyona ulařtı. Kısa sürede gerçekleşen bu inanılmaz büyüme NFT çılgınlığını da başlattı. NFT Ethereum'daki ilk NFT'ler CryptoPunks'tur. 2017 yılında piyasaya sürülen ilk resmi olarak duyurulan NFT CryptoKitties oldu. (Saygın, 2021: 1459; Fındıklı, 2021: 1459)



Görsel 41: Beeple Mike Winkelmann, ‘Moonage Daydream’ Dijital Nft Örneği, 2021 (Sanal 39, 2022)

3.2.3.4. Sanatçı ve Eserlerinin İncelenmesi

3.2.3.4.1. Rafael Grassetti

Rassetti, kariyerine reklam şirketlerinde serbest sanatçı olarak başladı ve burada yaklaşık üç yıl boyunca Brezilya’da Baş modelci olarak çalıştı. Daha sonra sinematik reklam yapımlarında serbest karakter sanatçısı olarak ve yurtdışındaki şirketler için oyuncak sektöründe çalışmaya geri döndü. Halen Montreal, Kanada’da yaşıyor ve Mass Effect serisi için Bioware’de Kıdemli Karakter Sanatçısı olarak çalışıyor. Grassetti, sinema prodüksiyonu, oyun sanatı, televizyon projeleri, basılı reklam, heykel koleksiyonu tasarımı ve oyuncak tasarımı dahil olmak üzere birçok başlıkta on beşten fazla şirket için yetmişden fazla projede çalıştı.¹

¹ Rafael grassetti hayatı ve örnek eserleri <https://www.rgrassetti.com> Erişim Tarihi: (10/08/2022)



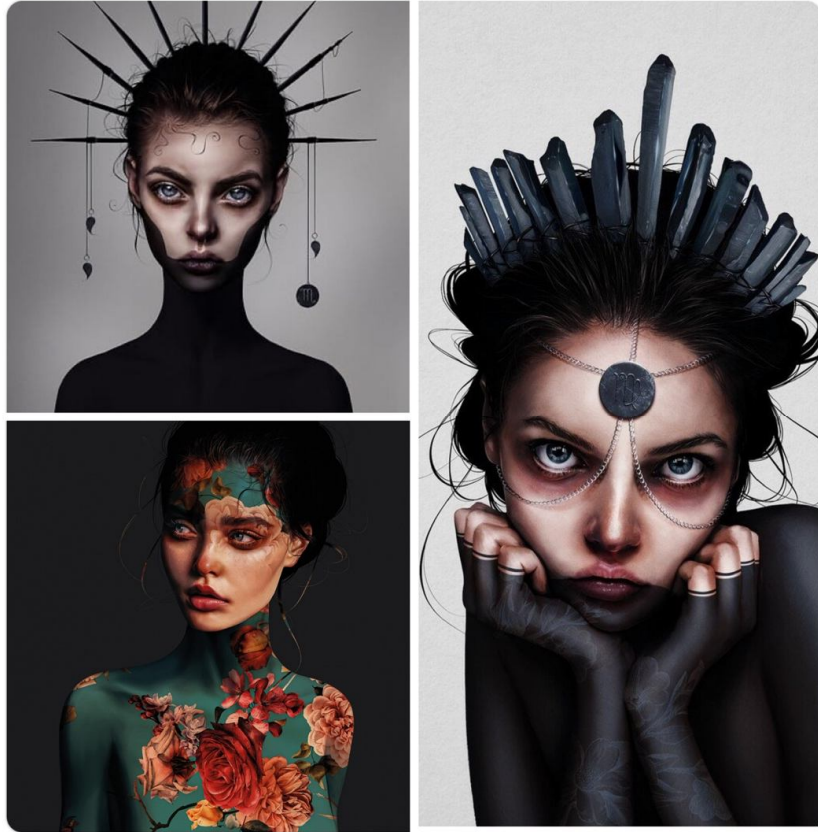
Görsel 42: Rafael Grassetti, “God of War (Ragnarok) için Kratos tasarımı”, 2018, Dijital İllüstrasyon (Sanal 40, 2022)



Görsel 43: Rafael Grassetti, “Venom”, 2021, Dijital İllüstrasyon (Sanal 41, 2022)

3.2.3.4.2. Laura H. Rubin

Çizim tabletinin eşlik ettiği Laura H. Rubin, orijinal ama uğursuz yaratımlarda yakalamayı başardığı türünün tek örneği bir evrende dolaşüyor. Portreleri, hem şiirsel ve psikolojiye olan hayranlığından kaynaklanmaktadır. Vahşi ve evcilleşmeyen bir tat, dokunulmaz ve eziyetli havalar taşıyan zarif karakterlerinin dolgun dudaklarına dokunuyor. Zamansız modeller olarak, duyguların aşılmaz yarasına hayran olan bir gözlemcinin gözünde donmuş görünüyorlar. Duyarlı ve esrarengiz karakterleri sayesinde hassasiyetlerimizin saklı kalmış bölgelerini olağanüstü bir incelik ve teknik gerçeklikle resmediyor. Böylece Melankolinin içinden gerçek bir yolculuk sunuyor.²



Görsel 44: Laura H. Rubin, 2021, Dijital İllüstrasyon (Sanal 42, 2022)

² Laura H. Rubin hayatı ve örnek eserleri <https://www.laurahrubin.com> Erişim Tarihi: (10/08/2022)

3.2.3.4.3. Sedat Girgin

1985 yılında İstanbul'da doğdu. İstanbul Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi Resim Bölümü'nün ardından, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Endüstri Ürünler Tasarımı Bölümü'nden mezun oldu. Birçok yayınevinde 90'ı aşkın kitap resimledi. Dergi ve ajanslarda serbest illüstratör olarak çalıştı. 2007 yılında Suna Dölek ile hazırladıkları Karıncanın Kardeşi isimli kitap Tudem Kitap Yapın yarışmasında üçüncülük ödülü aldı ve Almancaya çevrildi. 2010 yılında katıldığı Art Vespa tasarım yarışmasında birincilik ödülü aldı. 2014 yılında The Guide İstanbul dergisinin kapak çizeri oldu. Resimlediği Tembel Balık Sefa isimli kitap Uluslararası Gençlik kütüphanesi (Internationale jugendbibliothek) tarafından White Ravens 2015 kataloğuna seçildi. Yaptığı kitap resimlemeleri ile Bratislava Illüstrasyon Bienaline ve İzmir Ege Üniversitesi Çocuk Kitabı Ressamları Müzesine seçildi, işleri sergilendi. Girgin, 2018 yılı Hans Christian Andersen Ödülleri'ne aday gösterildi.³

Sanatçı, bugüne kadar yurtiçi ve yurtdışında birçok karma sergilere katıldı, atölyeler düzenledi, seminerlere katıldı ve seçici kurul üyelikleri yaptı. İlk kişisel sergisi, Hayretler Sirki'ni 2013, ikinci kişisel sergisi Keçilerle Kaçarken'i 2017, üçüncü kişisel sergisi Daha da'yı 2018 ve dördüncü kişisel sergisi Abartılar Diyarı'nı 2020 yılında açtı. Girgin, çalışmalarına İstanbul'da devam ediyor.

³ Sedat Girgin hayatı ve örnek eserleri <https://sedatgirgin.com> Erişim Tarihi: (11/08/2022)



Görsel 45: Sedat Girgin, 2021, Dijital İllüstrasyon (Sanal 43, 2022)

3.2.3.4.4. Can Pekdemir

1982 İstanbul’da doğdu. Ağırlıklı olarak insan ve hayvan bedeni üzerinde metodolojik deformasyonlar üzerine çalışıyor. Bedenlerin farklı ve değiştirilmiş fiziksel koşullar altında nasıl biçimleneceği üzerine denemeler yapıyor. Aynı zamanda İstanbul Bilgi Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı bölümünde 2006-2012 seneleri arasında öğretim görevlisi olarak çalıştıktan sonra, şu an Bahçeşehir Üniversitesi’nde ders vermeye devam etmektedir.⁴

Can pekdemir’in çalışmaları bedensel biçimlerin tekrar yapılanması ve biçim bozulmasını, varlığın içinde bulunduğu fiziksel yasa değerlerini değiştirerek veya varlıkların mevcut iskelet ve/veya kas sistemlerinin sınırlarını genişletip daraltarak, zaman içerisinde yüzey anatomisinin tekrar şekillenmesini belgelemeye odaklıdır. Pekdemir’in ‘‘Klavikula Üzeri’’bedensel biçimler üzerine çalışmalarının insan boyun

⁴ Can Pekdemir hayatı ve örnek eserleri <https://www.kolekta.com.tr/sanaticilar/can-pekdemir/> Erişim Tarihi: (09/08/2022)

ve kafa bölgesinin yüzey anatomisi üzerine çalışmalar içeren ve portrelerle sonuçlanan ilk aşamasıdır. Başta meydana gelen deformasyonlar, onun dünyevi karakteridir.

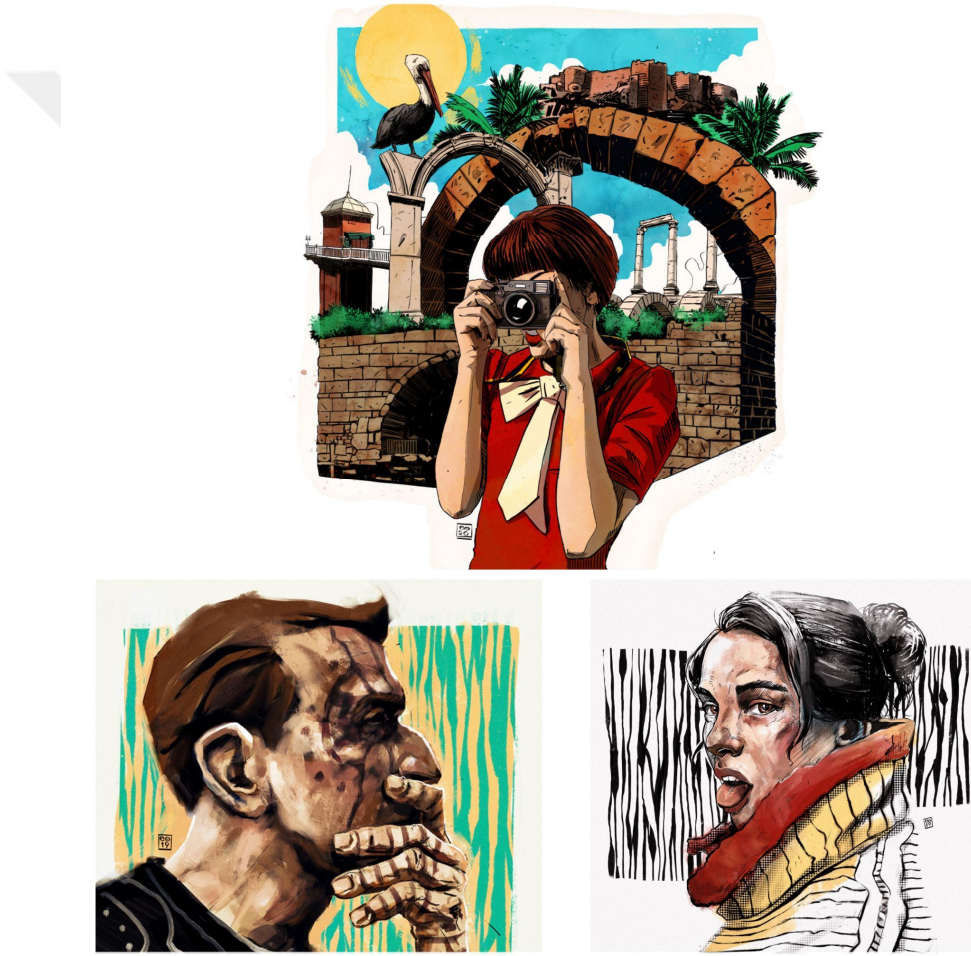


Görsel 46: Can Pekdemir, 2011-2015, Dijital İllüstrasyon (Sanal 44, 2022)

3.2.3.4.5. Ethem Onur Bilgiç

1986 yılında İnebolu’da doğan sanatçı, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi’nde Grafik Tasarım okudu. Dergiler için kapak ve tema illüstrasyonları, yayınevleri için kitap kapakları üretti. Çeşitli festivaller için afiş tasarımları yapmaya başlamadan önce İthaki Yayınları’nın sanat yönetmenliğini üstlendi. Rock’n Coke 2011, Bursa Film Festivali, Malatya Film Festivali ve Antalya Film Festivali için yapılan animasyonlar ve reklam kampanya kapakları üretti. Çeşitli festivaller için afiş tasarımları yapmaya başlamadan önce İthaki Yayınları’nın sanat yönetmenliğini üstlendi. Rock’n Coke 2011, Bursa Film Festivali, Malatya Film Festivali ve Antalya Film Festivali için yapılan animasyonlar ve reklam kampanyaları bu çalışmalardan bir seçkiydi. Çeşitli tiyatro salonları, Bakırköy Belediye Tiyatrosu, Moda Sahnesi, Oyun Atölyesi, DasDas, GalataPerform, Baba Sahne için çok sayıda afiş hazırladı.

Kış Uykusu, Ahlat Ağacı, Daire, Daire ve Kelebekler gibi ödüllü filmlerin afişlerini tasarladı. Kısa animasyon filmi Salkım Söğüt, birçok film festivalinde ödül kazandı. Ağlayan Söğüt, Adana Film Festivali'nde Altın Koza, İzmir Kısa Film Festivali'nde En İyi Animasyon ve İstanbul Animasyon Festivali'nde En İyi Yerli Animasyon Ödülü'ne layık görüldü. Galatasaray Üniversitesi küratörlüğünde düzenlenen Sinepark Kısa Film Festivali'nde En İyi Fotoğraf Yönetmeni ödülünü aldığı MOD kısa filminin DOP'si oldu. Çok sayıda ulusal ve uluslararası sergide eserleri sergilendi.⁵



Görsel 47: Ethem Onur Bilgiç, 2020, Dijital İllüstrasyon (Sanal 45, 2022)

⁵ Ethem Onur Bilgiç hayatı ve örnek eserleri <https://ethemonur.com> Erişim Tarihi: (09/08/2022)

3.2.3.4.6. Geoff McFetridge

Geoff McFetridge (1971, Calgary, Kanada) Sanat Lisans derecesini Kanada Calgary, Alberta Sanat ve Tasarım Koleji'nden, yüksek lisans derecesini ise California Sanat Enstitüsü, Valencia, ABD'den aldı. The Art Gallery of Vancouver, Vancouver'da internasyonal sergiler açtı; Cooper Cole, Toronto, Kanada; Joshua Liner Galerisi, Yarım Galeri, The Hole, Cooper Hewitt, New York; Seattle Sanat Müzesi, Seattle; Çağdaş Sanat Müzesi, New Image Art Gallery, Los Angeles; Pasadena Sanat Müzesi, Pasadena; İlçe Sanat Müzesi, Newport Sahili; Santa Monica Sanat Müzesi, Santa Monica, ABD; Parco Gallery X, PlayMountain, AD21, Tokyo, Japonya; Bondi Pavyonu, Sidney, Avustralya; Ivory & Black, Londra, Birleşik Krallık; V1 Galeri, Kopenhag, Danimarka; Mu, Eindhoven, Hollanda; Spitroom, Berlin, Almanya; Volta, Basel, İsviçre 2016 Cooper-Hewitt Smithsonian Ulusal Tasarım Ödülü'nün sahibidir. 2019 senesinde AIGA Madalyası ile ödüllendirildi. McFetridge şu anda Los Angeles, ABD'de yaşıyor ve çalışıyor.⁶

Sergilenen resimlerde Geoff McFetridge, insanlık durumu üzerine şiirsel bir yaklaşım sergiliyor. Figürler, düz ton yüzeylerine karşı düzenlenir ve genellikle dayanışmalarında basit şekiller oluşturur. Birbirlerine yaslanırlar ya da erirler, bir olurlar; kafaları basamak olarak kullanarak uzayda sıçrarlar. McFetridge'in bedenlerin koreografisini oluşturma şekli, toplumsal mekanizma için uygun bir metafor yapar, bu sayede (yeni bir görüntünün veya dünyanın) nihai biçimine toplu eylem ve destek yoluyla ulaşılır. Aksi halde resimlerde, nesnelerin birbirine bağlılığına bir övgü olan geometrik formlar ve bedensel parçalar arasında dolaşan bir sicim motifi mevcuttur. Bir anda, renkli çizgi düşüncüyü somutlaştırır: parmakların dar araları arasında kavranabilir veya iletişim halindeki bireyler arasında farklı şekilde aktarılabilir. Bunun için McFetridge, çizim ve tasarımın bağlantı noktasında resme dair devam eden kavramsal araştırmasına devam ediyor.

⁶ Geoff McFetridge hayatı ve örnek eserleri <https://www.artsy.net/artist/geoff-mcfetridge> Erişim Tarihi: (08/08/2022)



**Görsel 48: Geoff McFetridge, 2019, Artımlı Değişimin Oluşturduğu Olumlu Bir Gelecek, Dijital
İllüstrasyon, 216.5 x 187 x 5.7 cm (Sanal 46, 2022)**



Görsel 49: Geoff McFetridge, 2019, Artımlı Değişimin Oluşturduğu Olumlu Bir Gelecek, Dijital İllüstrasyon, 125.7 x 102.9 x 5.7 cm (Sanal 47, 2022)

3.2.3.4.7. Anton Semenov

Anton Semenov (1982 doğumlu), Rusya'nın Irkutsk Oblastı'ndaki küçük bir şehir olan Bratsk'tan bir sanatçı. Bütün hayatı bu şehre bağlı. Burası onun doğduğu, büyüdüğü ve sanatının oluştuğu yer. Ve karşılığında Semenov, bir şekilde bunu illüstrasyonlarına yansıttı.⁷

Çocukluğu sorulduğunda Semenov, "Sağlıklı ve normal bir çevrede büyüdüm. Tek oğul ve oldukça sakin bir mizaca sahip. Benim şehrim küçük bir şehir. Tüm yaşam ve olaylar iki ya da üç ana caddeye bağlı, her şey orada kapsüllenmiş." Anton Semenov yerel bir sanat okuluna gitti, ancak eğitim sistemine hızla ilgisiz kaldı. Alçıdan natürmort ve geometrik nesneler boyamak onun peşinde olduğu şey değildi. Hayal gücü, içsel görüşünü ifade edebilecek çok daha yoğun

⁷ Anton Semenov hayatı ve örnek eserleri <https://www.artstation.com/gloom82> Erişim Tarihi:(04/08/2022)

anlamlarla daha derin boyutları keşfetmek istiyordu. Çizimin temellerini öğrenmek için birkaç yıl daha orada kaldı ve zaman dolduğunda öylece gitti.

Resim, peri masalları, kozmik korku ve hatta empati ile ilgileniyor. Her yaratım taze ve heyecan verici hissettiriyor, ancak bir şekilde hepsi bu gerekli karanlığa bağlı hissediyorlar. Semenov'un çizimleri, ıssız tarafta bir masumiyet dokunuşuyla ürkütücü yürüyüşlerden... doğrudan kabuslardan gelen korkunç görüntülere hayatımızın bir noktasında ilişki kurabileceğimiz kabuslara kadar değişebilir.



Görsel 50: Anton Semenov, 2020, 'I will not be deceived', Dijital İllüstrasyon, (Sanal 48, 2022)



Görsel 51: Anton Semenov, 2020, ‘Volunteer’, ‘Black Plasticine’, ‘Sunday Evening’, ‘There is a Stranger in His House’ Dijital İllüstrasyon, (Sanal 48, 2022)

3.2.3.4.8. Aykut Aydoğdu

Aykut Aydoğdu 1986 Ankara doğumlu. Lisede Güzel Sanatlar eğitimi almış. Üniversite çağında ise Hacettepe’de Grafik Tasarım okumuş. Mezun olduktan sonra bir süre reklam ajanslarında sanat yönetmenliği yapmış. Bugünse kariyerine bağımsız bir illüstratör olarak devam ediyor. Yani kendi projelerinin yanı sıra film afişi ya da dergi kapağı gibi yerli – yabancı özel tasarım işler de alıyor. Hem teknik hem de içerik açısından farklı şeyler denemeyi sevdiğini belirten sanatçı, zaman zaman sınırın gizemli ama tuhaf tarafına da geçmekten çekinmiyor.⁸

⁸ Aykut Aydoğdu hayatı ve örnek eserleri <https://fahrenheitmagazine.com/tr/sanat/gorsel/dijital-sanatci-aykut-aydogdu-tarafindan-yapilan-gercekustu-romantik-resimler#view-1> Erişim Tarihi: (05/08/2022)

Surrealist figüratif çalışmaları esas olarak günlük yaşamın ikilemlerine odaklanıyor. Aydoğdu kolektif bilincini kişisel ile bağlamaya meyilli görüntüler üretir. Karakterleri, izolasyon ve melankoliyi gösterir ve gerçek ile kurgusal olanların bir araya geldiği bir anda birleşirler. Bu birliktelik duyguları doğurur, yeni alanlar yaratır ve yanılsamalar iletir. Türk ressamın dijital sanatı her zaman öykünür, üstün bir şekilde olsa da gündelik hayatın ürettiği duygularla uyumsuzdu. İzolasyon, üzüntü veya hoşnutsuzluk, bazen toplum tarafından üretilen rahatsızlıkları vurguladı ve sarstı. İnanılmaz derecede gerçek bir görünüme sahip, sürrealist çizimleri sembolizmle doludur. Bunlar acı verici ve romantik aşk fikrinin ağır ve neredeyse hastalıklı bir görüntüsünü vurgulamaktadır. Kadın figürü, aşk, şaşkınlık ve doğa arasındaki etkileşim, herhangi bir hissin başlangıcına döner ve gerçeküstücü resimlerini günlük yaşamın aynalarına dönüştürür.



Görsel 52: Aykut Aydoğdu, 2017, Dijital İllüstrasyon (Sanal 49, 2022)



Görsel 53: Aykut Aydoğdu, 2015, 'Portrait', Dijital İllüstrasyon (Sanal 49, 2022)

3.2.3.4.9. Alberto Seveso

Görsel dijital deha Alberto Seveso, bir illüstratör ve dijital fotoğrafçıdır. Aslen Milanolu, Sardinya'da yaşıyor, bugün zamanını Bristol'de (İngiltere) bilinmeyen ama oldukça başarılı bir serbest yazar olarak, estetik şaheserlerini yaşayarak ve yaratarak geçiriyor. Seveso'nun grafik sanatlar dünyasıyla ilişkisi, kaykay masalarını süsleyen grafiklere, özellikle de 90'ların başlarındaki metal gruplarının CD kapaklarına olan tutkusunu ve hayranlığını ilk fark ettiği genç yaşta başladı. Bu andan itibaren çeşitli sanat eserlerinin yaratılması başlar. İlk günlerden itibaren, illüstratör ve fotoğrafçı, tanınmış markalarla bir dizi yaratıcı iş birliği başlattı. Bunlar, güçlü elektronik ve küresel eğlence şirketlerinden dünyaca ünlü yayınlara, ayrıca spor markalarına, spiritüel ve birçok kitap yayıncısına kadar

uzanmaktadır. Adobe, Sony, MTV, Olmeca Tequila, Playboy Magazine ve hatta her şeyi kapsayan bir liste.⁹

Vektör sanatı, illüstrasyon ve fotoğrafçılığın güçlü kombinasyonu, inanılmaz bir dijital soyutlama duygusuyla sonuçlanır. Alberto'nun katmanlı, karmaşık kompozisyonlarında ve karmaşık pazarlanabilir portrelerinde basit insan figürleri ve yüz ve vücudun yönlü motifleri pastoral bir uyum buluyor. Bu tekniğe "desantralizasyon" denir ve şu anda öncü bir uygulamadır. Yüzler, özellikle ifadeler, Seveso'nun çalışmalarının ana odak noktasıdır ve temelde bireylere yeni bir yüz kazandırmayı sever. Estetiği, gerçekten büyüleyici ve güzel bir şekilde gelişen mürekkebi kullanmanın heyecan verici bir tekniğini araştırıyor. Bazı yöntemler, yüzen suda mürekkebi yakalayarak ve post prodüksiyonda nesnenizi dijital olarak işleyerek yüksek hızlı fotoğrafçılıkla denemeler yapmayı içerir. Alberto Seveso'nun sanatı görsel olarak renkle delinmiş ve her parçayı çarpıcı bir keşif haline getiriyor.



Görsel 54: Alberto Seveso, 2012, Dijital İllüstrasyon (Sanal 50, 2022)

⁹ Alberto seveso hayatı ve örnek eserleri <https://fahrenheitmagazine.com/disenografico/tinta-bajo-el-agua-en-las-coloridas-imagenes-de-alberto-seveso> Erişim Tarihi:(05/08/2022)



Görsel 55: Alberto Seveso, 2012, Dijital İllüstrasyon (Sanal 51, 2022)

3.2.3.4.10. Filip Hodas

Filip Hodas, alternatif bir distopik gerçekliğe bir bakış atmamızı sağlayan gerçeküstü ve atmosferik 3D renderlar yaratarak ün kazandı. Büyüleyici kreasyonları genellikle iyi bilinen video oyunları, çizgi film karakterleri, fast food zincirleri ve diğer tanınabilir pop kültürü görüntüleri oynayarak dikkatinizi çekme konusunda bir ustalığa sahiptir. Viral bir pop kültürü distopik dizisinden Adidas, Coca-Cola ve Adobe gibi markaları kapsayan etkileyici bir marka iş birlikleri listesine kadar, Çek sanatçı size dijital dünyasına olağanüstü bir bakış sunuyor.

World Machine, Cinema 4D ve Octane Render gibi programlarla çalışan genç tasarımcı, 2015 yılından beri çalışmalarını paylaşıyor. Heyecan verici kreasyonları, izleyicileri Prag merkezli sanatçıya yıllar boyunca sadık bir takipçi kazandıran gerçeküstü bir alana taşıyor.¹⁰

¹⁰ Filip Hodas hayatı ve örnek eserleri https://www.boredpanda.com/pop-culture-digital-art-filip-hodas/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic Erişim Tarihi: (06/08/2022)



Görsel 56: Filip Hodas, 2012, Dijital İllüstrasyon (Sanal 52, 2022)



Görsel 57: Filip Hodas, 2012, Dijital İllüstrasyon (Sanal 53, 2022)

3.3. Tez Kapsamında Uygulamalı Dijital İllüstrasyon Çalışmaları

Yazının bulunmasından da önceki dönemlerde, insanlar kendilerini ifade etmek için görsellere başvurmuşlardır. İlerleyen zamanlarda yazının da bulunması görselliği etkilememiş, aksine birbirlerini destekler nitelikte kullanılmaya başlanmıştır.

Dijital sanat geleneksel sanatın bilgi ve deneyimlemeleriyle, çağın ihtiyaçlarına uygun bir biçimde tekrar yorumlanmasıyla ortaya çıkan bir yaklaşım biçimidir.

Geleneksel sanatın bilgisayar teknolojisiyle yollarının kesişmesi bu dijital sanatın teknik yönü de estetik yönü de var olan sanat formlarından türemiştir. Teknolojinin gelişmesiyle ve bu süreç içerisinde sürekli kendini yenileyen sanat, birçok tekniklerin karışımıyla yeni oluşumlar bulma çabası başlamış yeni sanat akımları eski sanat dallarına alternatif olanaklar sunmuştur.

Tanış sanat hayatında sürekli aktif olmuş, sürekli kendini yenilik arayışı içinde olan bir kişilik olarak tanımlamaktadır. Toplum tarafından “bastırılan”, “şiddete maruz kalan”, “ötekileştirilen”, “günlük hayatında birçok işi yapmaya itilen” kadınlar resimlerinin konusu olmuştur. Günlük hayatta birçok işin kadın tarafından yapılacağı ve bu sorumlulukların yüklenmesiyle kadınların ezilmesi ve yorgunluğun gözlere yansması aktarımı kadınların sessiz çığlığını dile getirmektedir.

Temel amacı kadın erkek eşitliğinin her alanda sağlanması ve özgür, özerk bireyler haline gelebilmektir. Kadına birçok sorumluluğun yüklenmesi ile ezilen ve yorgun düşen kadınların sessiz çığlıklarını Tanış kendine has bir üslupla kadın portrelerinde yapmış olduğu deformasyonlar ve kendisi için özgürlüğü simgeleyen balıkları kullanarak dijital illüstrasyonlar oluşturmuştur.

Çağdaş Sanatta Dijital illüstrasyon Örnekleri “Yakarış Serisi (1)”



Görsel 58: Murat Gökhan TANIŞ, “Yakarış”, 2021, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm.

Çalışma 50x65 cm ebatlarında dijital bir çalışmadır. Eser açık bir kompozisyonudur. Renk düzeni açısından incelendiğinde, sıcak ve soğuk renklerin dağılımı ile zıtlık yaratılmaya çalışılan bir kadın portresi görülmektedir. Soğuk renklerden sıcak renklere hafif bir geçiş gözlenmektedir. Özgürlüğü simgeleyen balıklar kadının omuzunda dövme şekilden konumlandırılmıştır. Yüzde oluşturulan deformasyonlar ya da değişimler ile kadın hayatının zorluğunu ve yaşadıkları (yaşamak zorunda bırakıldıkları) şiddetin yansıması olarak açıklanmaktadır. Bugüne dek süre gelen kadınların zorlu hayatlarının yanında erkek şiddetinin korkunçluğunu ve çirkinliğini ifşa etmek için kadının uğradığı şiddet karşısında yüzlerine ve bakışlarına yansıyan o yaşanmışlıkları yani sessiz çığlıkları illüstratif bir yaklaşımla dile getirilmiştir.

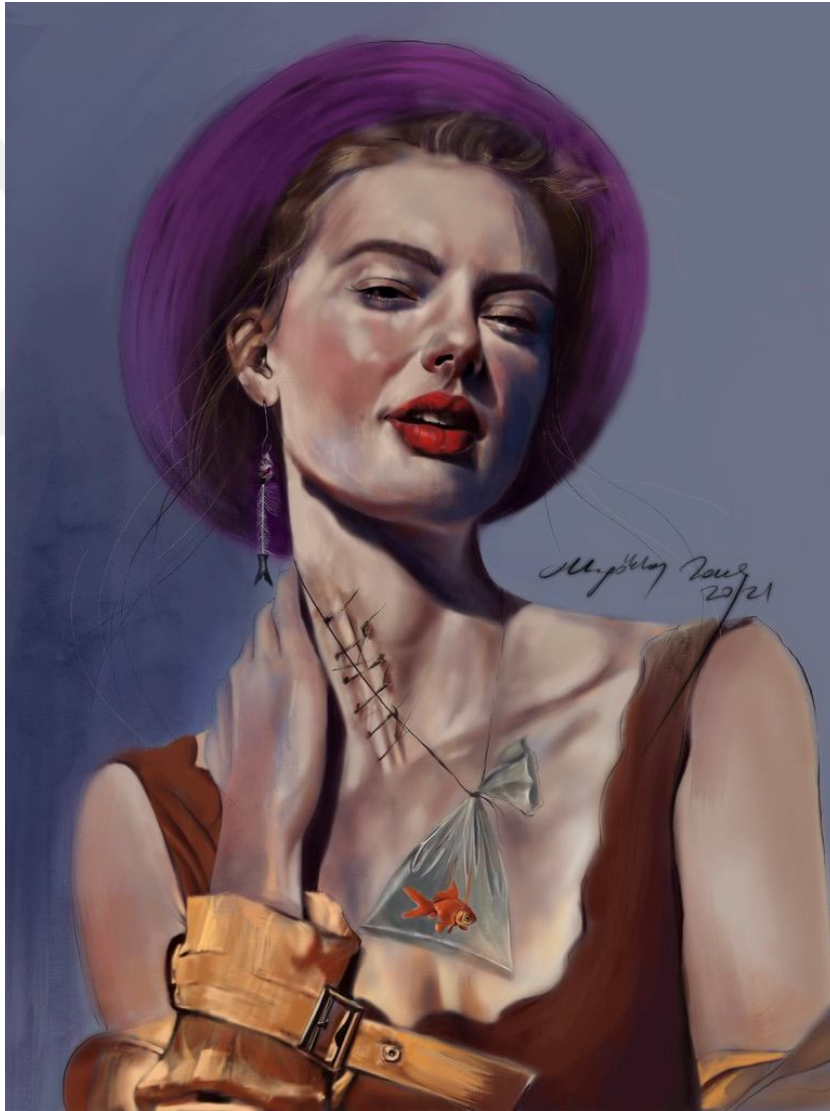
Çağdaş Sanatta Dijital illüstrasyon Örnekleri “Yakarış Serisi (2)”



Görsel 59: Murat Gökhan TANIŞ, “Yakarış”, 2020, Dijital illüstrasyon, 50x65 cm.

Çalışma 50x65 cm ebatlarında dijital bir çalışmadır. Pentur etkisinin gözlemlendiği eser açık bir kompozisyondadır. Sıcak renklerin yoğunlukta olduğu ve kırmızı rengin şiddeti ifade etmek için ağırlıkta kullanıldığı görülmektedir. Yüzde konumlandırılan yara bandı kadının şiddet gördüğünün kanıtıdır. Bakışlardaki korku ifadesi kadının hayatının zorluğunu ve yaşadıkları (yaşamak zorunda bırakıldıkları) şiddetin yansıma olarak açıklanmaktadır. Sanatçı “ideal güzel” kavramını ortadan kaldırmış ve yıpranmış bir görüntü sunmuştur.

Çağdaş Sanatta Dijital illüstrasyon Örnekleri “Yakarış Serisi (3)”



Görsel 60: Murat Gökhan TANIŞ, “Yakarış”, 2021, Dijital illüstrasyon, 50x65 cm.

Çalışma 50x65 cm ebatlarında dijital bir çizimdir. Eser açık bir kompozisyonudur. Soğuk ve sıcak renklerin kullanımıyla zıtlık yaratılmaya çalışılmıştır. Karşıdan görünen bir kadın portresi görülmektedir. Boyundan aşağıya doğru dikiş izleri kadının şiddet gördüğünü ifade etmektedir. Bu çalışmada balık görselinin hem canlı hem cansız bir şekilde aktarılmasının sebebi, bir bireyin özgür olduğunu ve başka bir kişiye ait olmadığını aktarmaktadır. Bu kadınların yaşamışlıkları illüstratif bir yaklaşımla ifade edilmiştir.

Çağdaş Sanatta Dijital illüstrasyon Örnekleri ‘‘Yakarış Serisi (4)’’



Görsel 61: Murat Gökhan TANIŞ, ‘‘Yakarış’’, 2020, Dijital illüstrasyon, 50x65 cm.

Çalışma 50x65 cm ebatlarında dijital bir çizimdir. Eser açık bir kompozisyondur. Soğuk ve sıcak renklerin kullanımıyla zıtlık yaratılmaya çalışılmıştır. Karşıdan görünen bir kadın portresi görülmektedir. Kafasındaki ev görseli ve yanıyor olması birçok sorunla boğuştuğunu anlatmaktadır. Çalışmadaki bazı yerlerin yarım bırakılması renklendirilmemesi izleyicinin tamamlamasına olanak sağlamıştır. Bakışlardaki o durgunluk ve donukluk kadın hayatının zorluğunu ve yaşadıkları (yaşamak zorunda bırakıldıkları) şiddetin yansıması olarak açıklanmaktadır.

Çağdaş Sanatta Dijital illüstrasyon Örnekleri ‘‘Yakarış Serisi (5)’’



Görsel 62: Murat Gökhan TANIŞ, ‘‘Yakarış’’, 2020, Dijital illüstrasyon, 50x65 cm.

Çalışma 50x65 cm ebatlarında dijital bir çizimdir. Eser açık bir kompozisyonda betimlenmiştir. Karşıdan görünen bir kadın portresi görülmektedir.

Çalışmanın koyu bir zemin üzerinde olması ışık ve gölge yardımıyla çalışmanın daha önde olmasını sağlamaktadır. Pentur etkisi kaybedilmemiştir. Portredeki deformasyonlar, toplumun kadın üzerinde kurmuş olduğu baskının yansımalarıdır. Portredeki yara bandı kadının yaşamış olduğu zulmü, şiddeti, çirkinliği kapatmayı amaçlamaktadır. Figürün elindeki çakmak ise yaydığı ışık ile hem şiddetin yansıması hemde umudun hala varlığını göstermektedir. Bu kadınların yaşanmışlıkları illüstratif bir yaklaşımla yansıtılmıştır.

Çağdaş Sanatta Dijital illüstrasyon Örnekleri “Yakarış Serisi (6)”

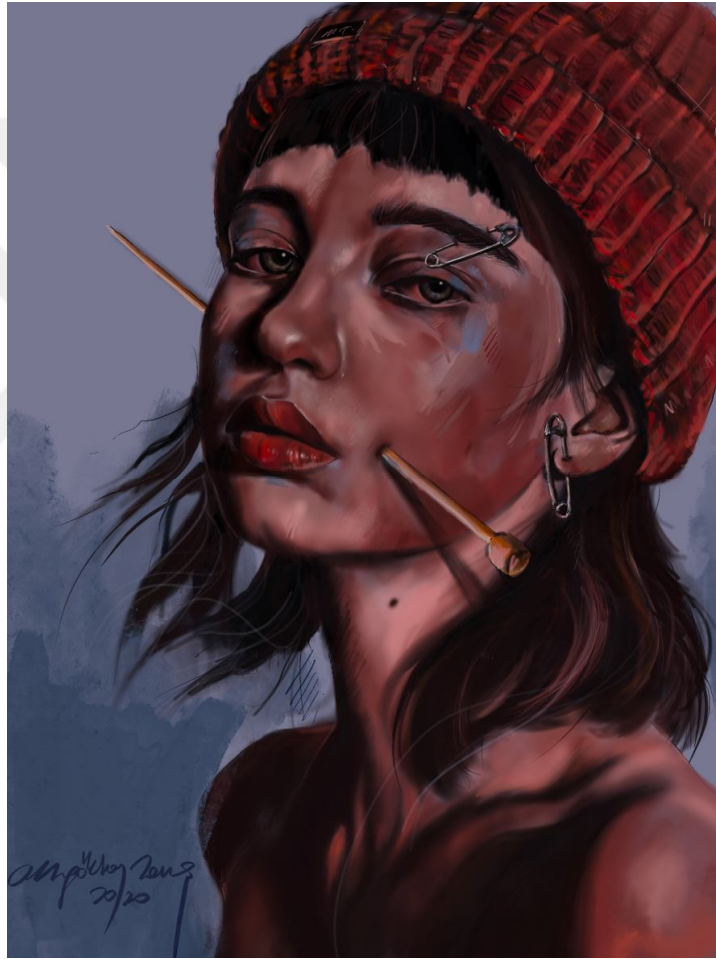


Görsel 63: Murat Gökhan TANIŞ, “Yakarış”, 2020, Dijital illüstrasyon, 50x65 cm.

Çalışma 50x65 cm ebatlarında dijital bir çizimdir. Eser açık bir kompozisyondadır. Çalışma 45 derecelik bir açıyla yansıtılmıştır. Çalışmanın koyu bir zemin üzerinde olması ışık ve gölge yardımıyla çalışmanın daha çarpıcı olmasını

sağlamaktadır. Pentur etkisi kaybedilmemiştir. Çalışma lekesel bir şekilde betimlenmiştir. Portredeki deformasyonlar, toplumun kadın üzerinde kurmuş olduğu baskının yansımalarıdır. Portredeki yara bandı kadının yaşamış olduğu zulmü, şiddeti, çirkinliği kapatmayı amaçlamaktadır. Figürün elindeki çakmak ise yaydığı ışık ile hem şiddetin yansıması hemde umudun hala varlığını göstermektedir. Bu kadınların yaşanmışlıkları illüstratif bir yaklaşımla yansıtılmıştır.

Çağdaş Sanatta Dijital illüstrasyon Örnekleri ‘‘ Yakarış Serisi (7) ‘‘

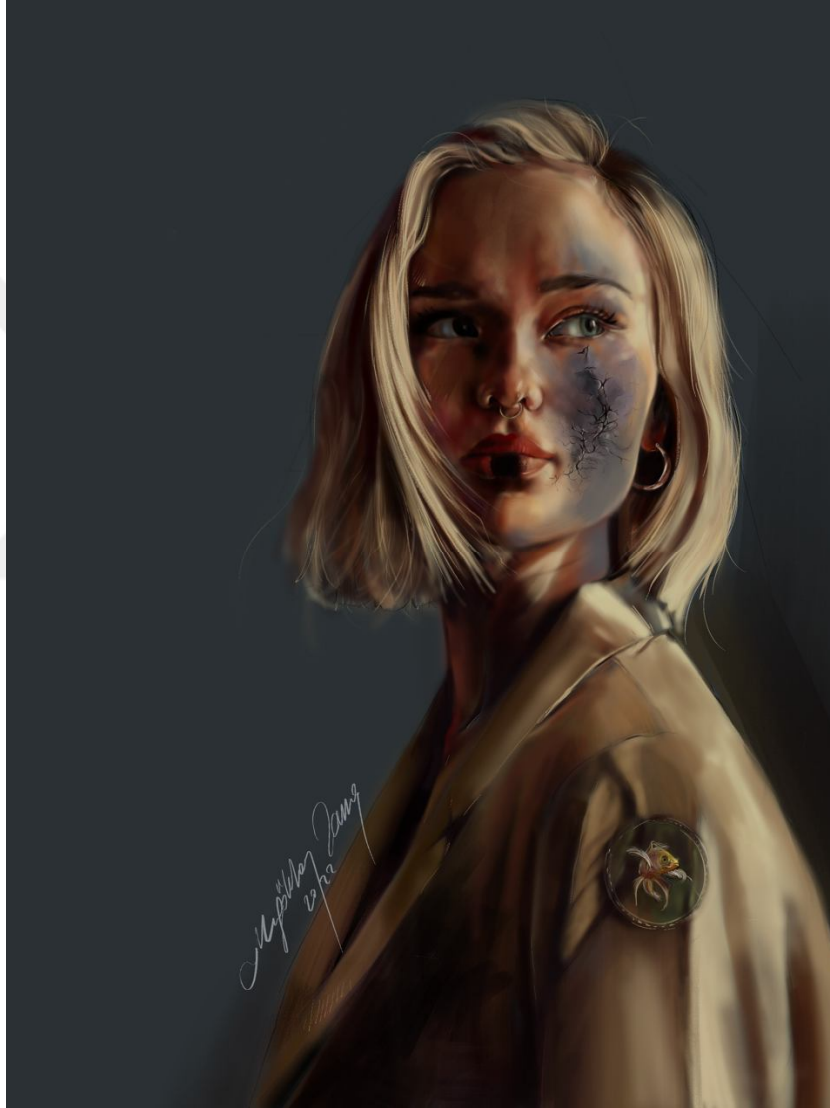


Görsel 64: Murat Gökhan TANIŞ, ‘‘Yakarış’’, 2020, Dijital illüstrasyon, 50x65 cm.

Çalışma 50x65 cm ebatlarında dijital bir çizimdir. Eser açık bir kompozisyondadır. Çalışma 45 derecelik bir açıyla yansıtılmıştır. Çalışmanın koyu bir zemin üzerinde olması ışık ve gölge yardımıyla çalışmanın daha çarpıcı olmasını sağlamaktadır. Pentur etkisi kaybedilmemiştir. Çalışma lekesel bir şekilde betimlenmiştir. Portredeki deformasyonlar, toplumun kadın üzerinde kurmuş olduğu

baskının yansımalarıdır. Portredeki yara bandı kadının yaşamış olduđu zülmü, şiddeti, çirkinliğı kapatmayı amaçlamaktadır. Figürün elindeki çakmak ise yaydığı ışıık ile hem şiddetin yansıması hemde umudun hala varlığını göstermektedir. Bu kadınların yaşanmışlıkları illüstratif bir yaklaşımla yansıtılmıştır.

Çağdaş Sanatta Dijital illüstrasyon Örnekleri ‘‘ Yakarış Serisi (8) ‘‘

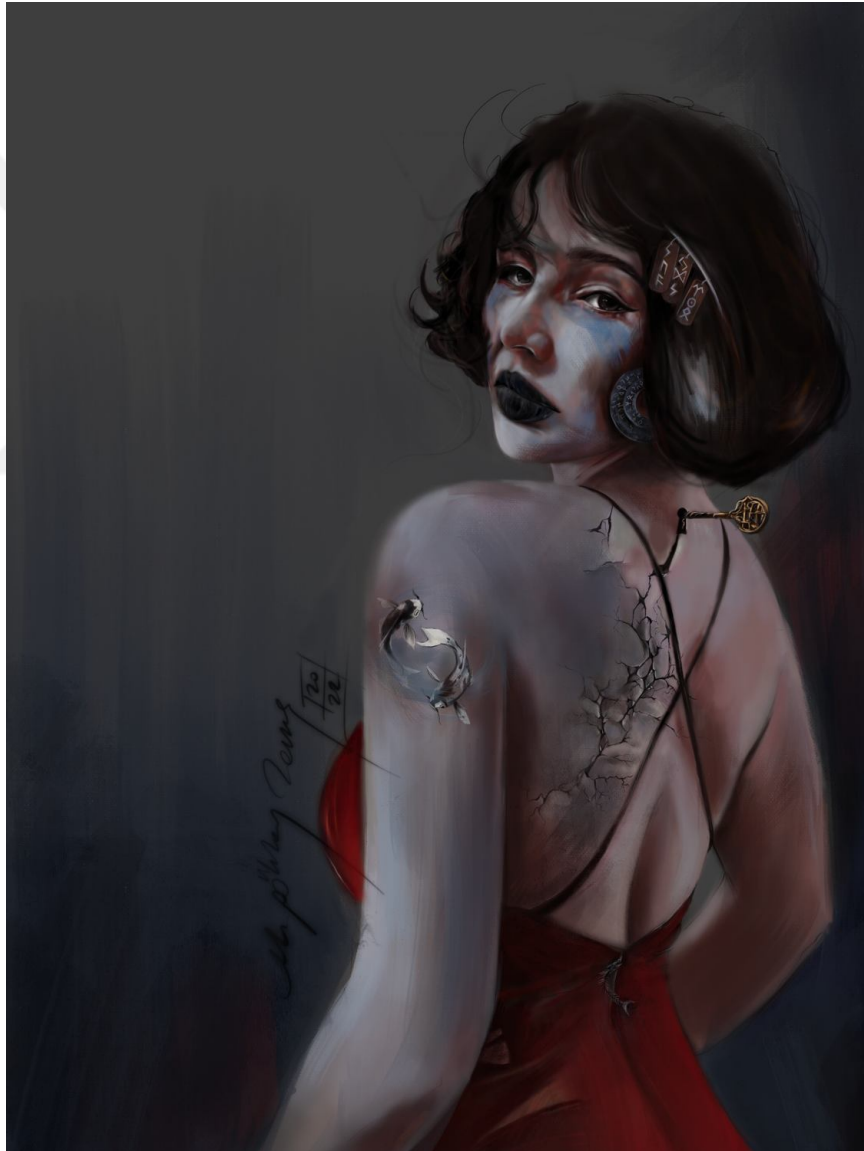


Görsel 65: Murat Gökhan TANIŞ, ‘‘Yakarış’’, 2022, Dijital illüstrasyon, 50x65 cm.

Eser 50x65 cm dijital bir eserdir. Çalışma açık bir kompozisyondadır. Renk şeması açısından bakıldığında, sıcak ve soğuk renklerin dağılımı ile kontrast oluşturmaya çalışan bir kadın portresi görölmektedir. Soğuktan sıcak renklere hafif bir geçiş gözlenir. Özgürlüğü simgeleyen balık deseni kadının omuzundaki apoletin

içerisine yerleştirilmiştir. Yüzdeki deformasyonlar veya değişiklikler, kadınların yaşamlarındaki zorlukları ve yaşadıkları (yaşatmak zorunda kaldıkları) şiddeti yansıttığı şeklinde yorumlanır. Erkek şiddetinin dehşetini ve çirkinliğini ve bugüne kadar devam eden kadınların zor yaşamlarını ortaya çıkarmak için, kadınların şiddet karşısında yaşadıkları, sessiz çığlıkları yüzlerine ve gözlerine yansımış, açıklayıcı bir şekilde ifade edilmiştir.

Çağdaş Sanatta Dijital illüstrasyon Örnekleri “Yakarış Serisi (9) ”



Görsel 66: Murat Gökhan TANIŞ, “Yakarış”, 2022, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm.

Eser 50 x 65 cm ölçülerinde dijital bir eserdir. Eser açık bir yapıya sahiptir. Renk açısından, sıcak ve soğuk renklerin dağılımıyla kontrast oluşturmaya çalışan bir kadının portresini gösterir. Soğuktan sığağa hafıf bir değışiklik görölebilir. Kadının omzuna dövme olarak özgürlüğü simgeleyen bir balık yerleştirilir. Sırtındaki deformasyonlar ve kırılmalar, kadınların yaşamlarının zorluklarını ve yaşadıkları (zorla) şiddeti yansıtacak şekilde tanımlanmaktadır. Çalışmadaki kadın portresi, erkek şiddetinin dehşetini ve çirkinliğini, kadınlar için hayatın devam eden zorluğunu ifade etmek için, şiddete maruz kalan kadınların yaşadıklarını, bir başka deyişle sessiz çığılıkları yüzlerine ve gözlerine yansımıştır.



SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

İllüstrasyon bir iletişim aracıdır. İnsanoğlunun kendini ifade etme biçimi olan bu sanat anlayışı günümüze kadar değişip gelişerek varlığını sürdürmeye devam etmektedir. İllüstrasyon izleyici ile direk bağlantı kuran ve izleyici ile olan iletişimin yoğun olduğu görsel üretim şekilleridir. Tasarımcı bu süreçte dikkatli olmalıdır. Çünkü bu ortaya çıkan tasarım ürünü izleyici ile daha yoğun ve uzun süreli bir bağlantı kurmakta ve plastik yapısıyla estetik haz uyandırmaktadır.

İllüstrasyonun evrimi medeniyetin yükselmesindeki aynadır. İllüstrasyonun tarihsel süreç içerisinde teknoloji ile yollarının kesişmesiyle günümüzde birçok malzemenin ulaşılabilir olması ile illüstrasyon türleri ve illüstrasyon teknikleri arasında malzeme belirleyici kesin sınırlar ortadan kalkmış, tasarımcılar üretim sürecinde birçok materyale hem hızlı bir şekilde ulaşmış hem de estetik kaygılara ve algılanabilirliğe daha çok önem vermeye başlamışlardır.

Bugün baktığımızda birçok sanatçının kalemi, kâğıdı, fırçası, tuvali kısacası atölyesi yalnızca küçük bir bilgisayara sığdırılacak kadar küçülmüş, bununla birlikte bütün olanakları kullanacak seviyeye ulaşmıştır. Sanatçı kendisine bu gelişen teknoloji ile görüntüleme olanakları, yazılımsal eklentiler ve sanal sergileme olanaklarının çeşitli olmasıyla sınırsız bir alan yakalamıştır.

Gelişen ve hâlâ gelişmekte olan teknoloji ve internet aracılığı ile illüstrasyonun sanal dünyada yer alması ile yeni medyada kendisine geniş bir alan yaratmıştır. İllüstratörler, dijital teknoloji ile çalışmalarını daha kontrol altında tutabilmişler, bu da çalışma üzerinde alternatiflerin hızlı ve kısa bir şekilde uygulanabilmesi ve birçok değişiklik yapabilme imkânı tanır.

Günümüzdeki sanatçılar gelişen teknoloji ile dijital teknolojiden daha çok yararlanıp hem tasarım sürecinde kendisine geniş bir materyal alanı yaratıp fazlaca denemeler yapabilir, hem de bu süreçte izleyiciye sanal dünyada daha hızlı bir şekilde ulaşabilir.

Dijital teknolojinin sanat eğitiminde nasıl kullanılması gerektiği ile ilgili araştırmalar yapılmalı ve bu konuyla alakalı sanat eğitimcilerinin görüşleri alınarak günümüz ihtiyaçlarına uygun eğitim olanakları sağlanmalıdır.

Bu eğitim olanaklarıyla birlikte dijital platformda çalışmalarını sürdüren yeni nesil sanatçılara bu alanla alakalı yarışmalar, sergiler gibi organizasyonlar düzenleyerek teşvik edilmelidir.



KAYNAKÇA

- ATAN, Uğur.** (2014). “Grafik İllüstrasyon Olarak Minyatür”, **Akdeniz Sanat Dergisi**, 6 (11).
- BAŞARAN, Burcu** (2019). **Moda Resmi (İllüstrasyonu) Ders Öğretim Programının Öğretim Elemanı ve Öğrenci Görüşleri Işığında Değerlendirilmesi.** Doktora Tezi, Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi.
- BECER, EMRE** (2019). **İletişim ve Grafik Tasarım**, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- BERGER, John** (1978). **Görme Biçimleri**, İstanbul: Yayıncılık Matbaacılık Ltd.
- BODUR, C.** (2010). **Görsel Anlatımda Dijital Yaklaşımlar.** (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Sanat Eseri Raporu). Hacettepe Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi Ankara.
- BODUR, C.** (2010). **Görsel Anlatımda Dijital Yaklaşımlar.** Hacettepe Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- ÇAKMAK, Sinan** (2018). **Dijital Sanatta Yaratıcı Bir Uygulama Olarak Airbrush Tekniği**, Araştırma makalesi, Malatya: İnönü Üniversitesi.
- ÇİZGEN, Gültekin** (2007). **Sanat Köprüsü Sırat Köprüsü**, İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- DAĞ, Elif Songür** (2015). **İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı**, 1. Baskı, İstanbul: Ege Basım.
- EYÜPOĞLU, İsmail** (2018). **Sanat Eğitimcileri Görüşleri Çerçevesinde Dijital Resim Çalışmalarının İncelenmesi**, Yüksek Lisans Tezi, Denizli: Pamukkale Üniversitesi.
- GÖKÇE, B. Koca.** (2014). **Güncel Sanatta Teknolojik Manipülasyonlar-Özel Yaşam Hikâyeleri.** (Sanatta Yeterlik Tezi). Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

<http://dergipark.gov.tr/akdenizsanat/issue/18006/189162> (Eriřim Tarihi: 05.10.2021)

KABAK, Tarık ve İsmail Kırbay (2021). “Metaverse Ortamında NFT Teknolojilerinin Kullanımı ve Yakın Gelecekteki Uygulamaları”. **Burdur MAKÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, s. 318.

KARAÇEPER, Sercan (2018). “Dijital Teknoloji ve Grafik Tasarımda Yenilikler”, **İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi**, Cilt: 10, Sayı: 3, syf: 216-220.

KESER, Nimet (2005). **Sanat Sözlüğü**. 1. Baskı, Ankara: Ütopya Yayınevi

MUTLU, Mustafa (2019). **Oluřumundan Günümüze Dijital Sanat ve Öğrencilerin Dijital Sanatla İlgili Görüşleri**, Yüksek Lisans Tezi, Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi.

SAĞLAMTİMUR, Zühal Özel (2008). “Dijital Sanat”, **Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, Cilt: 10, Sayı: 3, syf: 216-220.

SAYGIN, Emine Pınar ve Selda Fındıklı (2021). “Tuvalden Tuşa: Sanat Pazarındaki Dijital Dönüşümde NFT’lerin Rolü”. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı: 9, syf: 1457-1458.

TANYILDIZ, Barış (2008). **Çağdaş Resim Sanatında Dijital Görüntü Estetiğı**, Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.

TİRE, Soner (2018). **Sanat ve Dijital Teknoloji İliřkisinde Dijital Resim**, Sanatta Yeterlilik Tezi, Adana: Çukurova Üniversitesi.

ÜNAL, Mevlüt (2019). **İllüstrasyonda Doku**, Yüksek Lisans Tezi, Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi.

ÜNLÜ, M. Mustafa (2018). **Orta Çağ ve Rönesans Döneminde Ortaya Çıkan Estetik Düşüncelerin Sanat Eğitime Yansımaları**, Yüksek Lisans Tezi, Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi.

İNTERNET KAYNAKÇASI

Rafael grassetti hayatı ve örnek eserleri <https://www.rgrassetti.com> Erişim Tarihi: (10/08/2022)

Laura H. Rubin hayatı ve örnek eserleri <https://www.laurahrubin.com> Erişim Tarihi: (10/08/2022)

Sedat Girgin hayatı ve örnek eserleri <https://sedatgirgin.com> Erişim Tarihi: (11/08/2022)

Can Pekdemir hayatı ve örnek eserleri
<https://www.kolekta.com.tr/sanatcilar/can-pekdemir/> Erişim Tarihi: (09/08/2022)

Ethem Onur Bilgiç hayatı ve örnek eserleri <https://ethemonur.com> Erişim Tarihi: (09/08/2022)

Geoff Mcfetridge hayatı ve örnek eserleri
<https://www.artsy.net/artist/geoff-mcfetridge> Erişim Tarihi: (08/08/2022)

Anton Semenov hayatı ve örnek eserleri
<https://www.artstation.com/gloom82> Erişim Tarihi:(04/08/2022)
67/68 syf

Aykut Aydoğdu hayatı ve örnek eserleri
<https://fahrenheitmagazine.com/tr/sanat/gorsel/dijital-sanatci-aykut-aydogdu-tarafindan-yapilan-gercekustu-romantik-resimler#view-1>
Erişim Tarihi: (05/08/2022) 69/70/71 syf

Alberto seveso hayatı ve örnek eserleri
<https://fahrenheitmagazine.com/disenografico/tinta-bajo-el-agua-en-las-coloridas-imagenes-de-alberto-seveso> Erişim Tarihi:(05/08/2022)

Filip Hodas hayatı ve örnek eserleri https://www.boredpanda.com/pop-culture-digital-art-filip-hodas/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic Erişim Tarihi: (06/08/2022) 73/74/75 syf

GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel 1: Sanal 1 (2021), Lascaux Mağara Resimleri,
<https://ahmetustanindefteri.blogspot.com/2015/01/Cave-Art-Lascaux-Magarasi.html>
 (Erişim Tarihi: 18.03.2021)

Görsel 2: Sanal 2 (2021), Altamira Mağara Resimleri,
<https://ahmetustanindefteri.blogspot.com/2015/03/cave-art-Altamira-Magarasi.html>
 (Erişim Tarihi: 19.03.2021)

Görsel 3: Sanal 3 (2021), Vatikan Virgili, El Yazması İllüstrasyon Örneği, M.S. IV. YY
https://yandex.com.tr/gorsel/search?text=el%20yazması%20vatikan%20virgili&lr=101474&p=1&pos=52&rpt=simage&img_url=https%3A%2F%2Fpbs.twimg.com%2Fmedia%2FEuCWYwCXYAcvQbL.jpg
 (Erişim Tarihi: 20.03.2021)

Görsel 4: Sanal 4 (2021), İbrahim Müteferrika Tarafından Oyulmuş
 ‘Hint Okyanusu ve Çin Denizi Haritası’ 1728
https://en.wikipedia.org/wiki/File:Map_of_the_Indian_Ocean_and_the_China_Sea_was_engraved_in_1728_by_Ibrahim_Müteferrika.jpg
 (Erişim Tarihi: 12.05.2021)

Görsel 5: Sanal 5 (2021), Münif Fehim Özarman Tarafından Yapılmış, Kitap Kapağı Örnekleri,
<https://www.karikaturculerdernegi.com/onculerimiz/munif-fehim-ozarman/>
 (Erişim Tarihi: 19.05.2021)

Görsel 6: Sanal 6 (2021), Can Pekdemir Tarafından Yapılmış, İllüstrasyon Örneği,
<https://boxinaboxidea.com/tr/post/can-pekdemir>
 (Erişim Tarihi: 12.04.2021)

Görsel 7: Sanal 7 (2021), Kaan Bağcı Tarafından Yapılmış, İllüstrasyon Örneği
<https://www.artfulliving.com.tr/sanat/kaan-bagci-ile-soylesi-i-907>
 (Erişim Tarihi: 19.03.2021)

Görsel 8: Sanal 8 (2021), İhap Hulusi Görey, Tarafından Guaj Boya Tekniği İle Yapılan Bir Reklam İllüstrasyonu,
<https://listelist.com/ihap-hulusi-gorey/>
 (Erişim Tarihi: 22.03.2021)

Görsel 9: Sanal 9 (2021), Gürbüz Doğan Ekşioglu New Yorker Dergisi Kapak Çalışması,
<https://dunyalilar.org/illustrasyonlariyla-dunyaya-sesini-duyurmus-bir-sanatci-gurbuz-dogan-eksioglu.html/>
 (Erişim Tarihi: 23.03.2021)

Görsel 10: Sanal 10 (2021), George Retsec, Tarafından Yapılan Teknik illüstrasyon Çalışması Örneği,
<https://technicalillustrators.org/2018/02/george-retseck/>
 (Erişim Tarihi: 27.03.2021)

Görsel 11: Sanal 11 (2021), Işık Güner – Rhododendron Arboreum Bilimsel İllüstrasyon Çalışmasına Bir Örnek,
<https://www.zdergisi.istanbul/makale/turk-bitki-ressamlarinin-imza-attigi-projeler-14>
 (Erişim Tarihi: 28.03.2021)

Görsel 12: Sanal 12 (2021), Alina Grinpauka – Moda İllüstrasyonu Dijital Teknik,
<http://alinagripauka.com/illustrations> (Erişim Tarihi: 07.04.2021)

Görsel 13: Sanal 13 (2021), René Gruau, Tarafından 1987 Yılında Paris Dekoratif Sanatlar Müzesi İçin Yapmış Olduğu Moda İllüstrasyon Örneği,
<http://www.gruaucollection.com/projects/robe-bar-dior-1947-rene-gruau-1987/>
 (Erişim Tarihi: 10.04.2021)

Görsel 14: Sanal 14 (2021), Ayşe İnan Alican, Tarafından ‘‘Ben Rembrant’’ Sakıp Sabancı Müzesi Rembrant Sergisi Çocuk Kitabı Kapağı Çocuk Kitabı İllüstrasyonu Örneği,
https://yandex.com.tr/gorsel/search?pos=8&from=tabbar&img_url=https%3A%2F%2Fwww.cocuklarkesifte.com%2Fuploads%2Factivity_photo%2F15480569131.png&text=ayse%20inan%20alican&rpt=simage
 (Erişim Tarihi: 12.04.2021)

Görsel 15: Sanal 15 (2021), Ted Nasmith, Tarafından Yapılmış Fantastik İllüstrasyon Örneği,
<https://www.tednasmith.com/site-map/j-r-r-tolkien/the-hobbit/>
 (Erişim Tarihi: 13.04.2021)

Görsel 16: Sanal 16 (2021), Korkut Öztekin, Tarafından Kağıt Üzerine Karakalem Karakter Tasarım Örneği,
<https://korkutoztekin.myportfolio.com/arts-crafts-william-morris>
 (Erişim Tarihi: 13.04.2021)

Görsel 17: Sanal 17 (2021), Kömür Kalem ‘‘Füzen’’
https://yandex.com.tr/gorsel/search?from=tabbar&text=fuzen%20kalemler&p=1&pos=47&rpt=simage&img_url=https%3A%2F%2Fstatic5.depositphotos.com%2F1004158%2F464%2Fi%2F950%2Fdepositphotos_4648117-stock-photo-artists-black-charcoal-with-smudge.jpg
 (Erişim Tarihi: 16.04.2021)

Görsel 18: Sanal 18 (2021), Jean Auguste Dominique Ingres, ‘‘Admiral Sir Fleetwood Broughton Reynolds Pellew’’ 1817
<https://artvee.com/dl/admiral-sir-fleetwood-broughton-reynolds-pellew>
 (Erişim Tarihi: 20.05.2021)

Görsel 19: Sanal 19 (2021), Elizabeth Stifel, İllüstrasyon ‘Lavi Örneği’,
<http://www.elizabethstifel.com/sketchbook/>
 (Erişim Tarihi: 14.04.2021)

Görsel 20: Sanal 20 (2021), Mert Boz, Kağıt Üzerine Mürekkep Tarama Örneği,
 2019
https://www.illustratorsplatform.net/tr/rl_gallery/mert-boz/
 (Erişim Tarihi: 16.04.2021)

Görsel 21: Sanal 21 (2021), Korkut Öztekten, Kağıt Üzerine Çinileme Örneği,
<https://korkutoztekin.myportfolio.com/arts-crafts-william-morris>
 (Erişim Tarihi: 17.04.2021)

Görsel 22: Sanal 22 (2021), Albrecht Dürer, ‘Alp Manzarası’ Suluboya Tekniği,
 21x31,2 cm 1494-1495 Ashmolean Museum, Oxford, İngiltere
<https://www.pivada.com/albrecht-durer-alp-manzarasi-1494-1495>
 (Erişim Tarihi: 17.04.2021)

Görsel 23: Sanal 23 (2021), Hannah Sun, Yağlı Pastel İllüstrasyon Örneği,
<https://www.behance.net/hannahsun>
 (Erişim Tarihi: 21.04.2021)

Görsel 24: Sanal 24 (2021), Hannah Sun, Yağlı Pastel İllüstrasyon Örneği,
<https://www.behance.net/hannahsun>
 (Erişim Tarihi: 21.04.2021)

Görsel 25: Sanal 25 (2021), James Gurney, Guaj Boya İllüstrasyon Örneği,
<https://jamesgurney.com/products/triads-painting-with-three-colors>
 (Erişim Tarihi: 22.04.2021)

Görsel 26: Sanal 26 (2021), ‘Şehvet / Passion’ Sedat Girgin, Tuval Üzerine Akrilik
 140x90 cm, 2018
<https://sedatgirgin.com/daha-da-even-more-3rd-solo-exhibition>
 (Erişim Tarihi: 28.04.2021)

Görsel 27: Sanal 27 (2021), Sedat Girgin, Görsel-1 ‘Altın Kuş’ 70x90 cm, Görsel-
 2 ‘Altın Tüy’ 70x90 cm, Tuval Üzerine Akrilik, 2018
<https://sedatgirgin.com/daha-da-even-more-3rd-solo-exhibition>
 (Erişim Tarihi: 28.04.2021)

Görsel 28: Sanal 28 (2021), Evrim Duyar, Püskürtme ‘Air-Brush’ Tekniği
<https://www.denizhaber.com/deniz-kulturu/evrim-duyar-simdi-turk-yelkenlerini-boyuyor-h74863.html>
 (Erişim Tarihi: 29.04.2021)

Görsel 29: Sanal 29 (2021), Francis Picabia, Kolaj Örneği 1916-18

<https://www.moma.org/artists/4607>

(Erişim Tarihi: 10.05.2021)

Görsel 30: Sanal 30 (2021), Elina Adrshina, Tarafından Yapılmış Linol Baskı Örnekleri,

<https://www.instagram.com/elina.artist/>

(Erişim Tarihi: 08.05.2021)

Görsel 31: Sanal 31 (2021), Süleyman Saim Tekcan, Tarafından Yapılmış Baskı Örneği, 70x50 cm

https://www.turkishpaintings.com/index.php?p=37&l=1&modPainters_artistDetailID=214

(Erişim Tarihi: 05.05.2021)

Görsel 32: Sanal 32 (2021), Marina Sidneva – Marker Kalemlerle Moda İllüstrasyon Örnekleri,

https://www.instagram.com/marina_sidneva/

(Erişim Tarihi: 08.05.2021)

Görsel 33: (2021), Murat Gökhan Tanış, Dijital İllüstrasyon Örneği, 2020

Murat Gökhan Tanış'ın Kişisel Arşivinden,

(Erişim Tarihi: 29.05.2021)

Görsel 34: Sanal 33 (2021), Selman Hoşgör, Dijital Kolaj Çalışmasına Örnek,

<http://www.selman-hosgor.com/#/new-gallery-33/>

(Erişim Tarihi: 07.05.2021)

Görsel 35: Sanal 34 (2021), Oscar Gustave Rejlander, ''The Two Ways Of Life'' (Hayatın İki Yüzü),

Foto-manipülasyon Örneği, 1857 (Sanal 34, 2021)

<http://fotografneyianlatir.blogspot.com/2009/10/hyatin-iki-yuzu.html>

(Erişim Tarihi: 04.05.2021)

Görsel 36: Sanal 35 (2021), Mehmet Turgut, Foto-Manipülasyon Örneği,

<https://mehmetturgut.com.tr/portfolio/concept-portrait/>

(Erişim Tarihi: 09.05.2021)

Görsel 37: Sanal 36 (2021), Logo Tasarımlar, Vektörel Çizim Örnekleri,

<https://www.pinterest.com.mx/pin/33636328456994000/>

(Erişim Tarihi: 24.05.2021)

Görsel 38: Sanal 37 (2021), Tipografik, Vektörel Çizim Örnekleri,

<https://www.pinterest.com.mx/pin/11610911526423973/>

(Erişim Tarihi: 24.05.2021)

Görsel 39: Sanal 38 (2021), Piksel (Bitmap) Tabanlı Çizim Örnekleri,
<https://tr.pinterest.com/pin/14566398788491704/>
 (Erişim Tarihi: 09.05.2021)

Görsel 40: Sanal 39 (2021), Beeple Mike Winkelmann, Dijital Nft Örneği,
<https://www.ekoyapidergisi.org/bir-adamin-tek-bir-nft-den-69-milyon-dolar-kazanmasinin-hik-yesi> (Erişim Tarihi: 30.07.2022)

Görsel 41: Sanal 40 (2021), Beeple Mike Winkelmann, ‘Moonage Daydream’
 Dijital Nft Örneği,
<https://www.ekoyapidergisi.org/bir-adamin-tek-bir-nft-den-69-milyon-dolar-kazanmasinin-hik-yesi> (Erişim Tarihi: 30.07.2022)

Görsel 42: Sanal 41 (2021), Rafael Grassetti, ‘‘God of War (Ragranok için Kratos tasarımı’’, 2018, Dijital İllüstrasyon
<https://grassetti.artstation.com/albums/3154424>
 (Erişim Tarihi: 10.06.2022)

Görsel 43: Sanal 42 (2021), Rafael Grassetti, ‘‘Venom’’, 2021, Dijital İllüstrasyon
<https://grassetti.artstation.com/albums/3154424>
 (Erişim Tarihi: 10.06.2022)

Görsel 44: Sanal 43 (2021), Laura H. Rubin, 2021, Dijital İllüstrasyon
https://laurarubin.gumroad.com/?sort=page_layout#qdTuMN
 (Erişim Tarihi: 10.06.2022)

Görsel 45: Sanal 44 (2021), Sedat Girgin, 2021, Dijital İllüstrasyon
<https://sedatgirgin.com/google-doodle-sadri-alisiks-96th-birthday>
 (Erişim Tarihi: 10.06.2022)

Görsel 46: Sanal 45 (2021), Can Pekdemir, 2011-2015, Dijital İllüstrasyon
<https://www.kolekta.com.tr/yapit/fur-v-variations-i/>
 (Erişim Tarihi: 10.06.2022)

Görsel 47: Sanal 46 (2022), Ethem Onur Bilgiç, 2020, Dijital İllüstrasyon
<https://ethemonur.com/selected-work> (Erişim Tarihi: 10.06.2022)

Görsel 48: Sanal 47 (2022), Geoff Mcfetridge, 2019, Artımlı Değişimin
 Oluşturduğu Olumlu Bir Gelecek, Dijital İllüstrasyon, 216.5 x 187 x 5.7 cm (Sanal
 46, 2022 <https://www.artsy.net/artist/geoff-mcfetridge> Erişim Tarihi: (08/08/2022)

Görsel 49: Sanal 48 (2022), Geoff Mcfetridge, 2019, Artımlı Değişimin
 Oluşturduğu Olumlu Bir Gelecek, Dijital İllüstrasyon, 125.7 x 102.9 x 5.7 cm
<https://www.artsy.net/artist/geoff-mcfetridge> Erişim Tarihi: (08/08/2022)

Görsel 50: Sanal 49 (2022), Anton Semenov, 2020, ‘I will not be deceived’, Dijital İllüstrasyon <https://www.artstation.com/gloom82> Erişim Tarihi:(04/08/2022)

Görsel 51: Sanal 50 (2022), Anton Semenov, 2020, ‘Volunteer’, ‘Black Plasticine’, ‘Sunday Evening’, ‘There is a Stranger in His House’ Dijital İllüstrasyon <https://www.artstation.com/gloom82> Erişim Tarihi:(04/08/2022)

Görsel 52: Sanal 51 (2022), Aykut Aydoğdu, 2017, Dijital İllüstrasyon, <https://fahrenheitmagazine.com/tr/sanat/gorsel/dijital-sanatci-aykut-aydogdu-> tarafından yapılan-gerçeküstü-romantik-resimler#view-1 Erişim Tarihi: (05/08/2022)

Görsel 53: Sanal 52 (2022), Aykut Aydoğdu, 2015, ‘Portrait’, Dijital İllüstrasyon <https://fahrenheitmagazine.com/tr/sanat/gorsel/dijital-sanatci-aykut-aydogdu-> tarafından yapılan-gerçeküstü-romantik-resimler#view-1 Erişim Tarihi: (05/08/2022)

Görsel 54: Sanal 53 (2022), Alberto Seveso, 2012, Dijital İllüstrasyon <https://fahrenheitmagazine.com/disenografico/tinta-bajo-el-agua-en-las-coloridas-imagenes-de-alberto-seveso> Erişim Tarihi:(05/08/2022)

Görsel 55: Sanal 54 (2022), Alberto Seveso, 2012, Dijital İllüstrasyon <https://fahrenheitmagazine.com/disenografico/tinta-bajo-el-agua-en-las-coloridas-imagenes-de-alberto-seveso> Erişim Tarihi:(05/08/2022)

Görsel 56: Sanal 55 (2022), Filip Hodas, 2012, Dijital İllüstrasyon https://www.boredpanda.com/pop-culture-digital-art-filip-hodas/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic Erişim Tarihi: (06/08/2022)

Görsel 57: Sanal 56 (2022), Filip Hodas, 2012, Dijital İllüstrasyon https://www.boredpanda.com/pop-culture-digital-art-filip-hodas/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic Erişim Tarihi: (06/08/2022)

Görsel 58: (2021), Murat Gökhan TANIŞ, ‘‘Yakarış’’, 2021, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm.
Murat Gökhan Tanış’ın Kişisel Arşivinden,
(Erişim Tarihi: 29.05.2021)

Görsel 59: (2021), Murat Gökhan TANIŞ, ‘‘Yakarış’’, 2020, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm.
Murat Gökhan Tanış’ın Kişisel Arşivinden,
(Erişim Tarihi: 29.05.2021)

Görsel 60: (2021), Murat Gökhan TANIŞ, ‘‘Yakarış’’, 2021, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm.
Murat Gökhan Tanış’ın Kişisel Arşivinden,
(Erişim Tarihi: 29.05.2021)

Görsel 61: (2021), Murat Gökhan TANIŞ, “Yakarış”, 2020, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm.

Murat Gökhan Tanış’ın Kişisel Arşivinden,
(Erişim Tarihi: 29.05.2021)

Görsel 62: (2021), Murat Gökhan TANIŞ, “Yakarış”, 2020, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm.

Murat Gökhan Tanış’ın Kişisel Arşivinden,
(Erişim Tarihi: 29.05.2021)

Görsel 63: (2021), Murat Gökhan TANIŞ, “Yakarış”, 2020, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm.

Murat Gökhan Tanış’ın Kişisel Arşivinden,
(Erişim Tarihi: 29.05.2021)

Görsel 64: (2021), Murat Gökhan TANIŞ, “Yakarış”, 2020, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm.

Murat Gökhan Tanış’ın Kişisel Arşivinden,
(Erişim Tarihi: 29.05.2021)

Görsel 65: (2022), Murat Gökhan TANIŞ, “Yakarış”, 2022, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm.

Murat Gökhan Tanış’ın Kişisel Arşivinden,
(Erişim Tarihi: 30.07.2022)

Görsel 66: (2022), Murat Gökhan TANIŞ, “Yakarış”, 2022, Dijital İllüstrasyon, 50x65 cm.

Murat Gökhan Tanış’ın Kişisel Arşivinden,
(Erişim Tarihi: 30.07.2022)