

**2000 YILINDAN GÜNÜMÜZE KADAR İLLÜSTRASYONUN GENİŞLEYEN  
UYGULAMA ALANLARININ VE YENİ İLLÜSTRASYON TEKNİKLERİNİN  
İNCELENMESİ**

**UMAY DURU EKŞİOĞLU**

**ŞUBAT, 2017**

**2000 YILINDAN GÜNÜMÜZE KADAR İLLÜSTRASYONUN GENİŞLEYEN  
UYGULAMA ALANLARININ VE YENİ İLLÜSTRASYON TEKNİKLERİNİN  
İNCELENMESİ**

**UMAY DURU EKŞİOĞLU**

**MA TEZİ  
GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ**

**YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ  
ŞUBAT, 2017**



Sosyal Bilimler Enstitüsü onayı.

  
Prof. Dr. M. Fazıl GÜLER

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

Bu tezin Yüksek Lisans derecesi için gereken tüm şartları sağladığını tasdik ederim.

  
Yrd. Doç. Özlem MUTAF BÜYÜKARMAN  
Grafik Tasarım Bölüm Başkanı

Yrd. Doç. Özlem Mutaf Büyükarman

Anabilim Dalı Başkanı

Okuduğumuz ve savunmasını dinlediğimiz bu tezin bir Yüksek Lisans derecesi için gereken tüm kapsam ve kalite şartlarını sağladığını beyan ederiz.



Yrd. Doç. N. Irmak Akçadoğan

Danışman

Jüri Üyeleri

Prof. Nazan Erkmen – Doğu Üniversitesi



Yrd. Doç. Gürbüz Doğan Ekşioğlu – Yeditepe Üniversitesi



Yrd. Doç. N. Irmak Akçadoğan – Doğu Üniversitesi



Yüksek lisans tezi olarak sunduđum bu alıřmayı, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı dűşecek bir yol ve yardıma bařvurmaksızın yazdıđımı, yararlandıđım eserlerin kaynakada gűsterilenlerden olduđunu ve bu eserleri her kullanımında alıntı yaparak yararlandıđımı belirtir; bunu onurumla dođrularım.

Enstitű tarafından belli bir zamana bađlı olmaksızın, tezimle ilgili yaptıđım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya ıkacak tűm ahlaki ve hukuki sonulara katlanacađımı bildiririm.

21/02/2017

Umay Duru Ekřiođlu



## ÖZET

Bu tezin amacı yaşanan teknolojik gelişmelere paralel olarak, 2000 yılından itibaren günümüze kadar süregelen zaman dilimi içerisinde illüstrasyon sanatında yer alan yeniliklerin, eğilimlerin, tekniklerin, değişen ve gelişen uygulama alanlarının araştırılmasını kapsamaktadır. İllüstrasyon sanatı kitap resimleme, reklam ajanslarında verilen brief'e göre hazırlanan kampanyalar, ambalaj tasarımı, ürün ve afiş illüstrasyonları, gibi belirli konsept hazırlanması istenen ürünlerin bulunduğu alanları kapsamaktadır. İllüstrasyonun tarihi ile başlayan çalışma, tüketimin ve kapitalizmin yaygınlaşması ile illüstrasyonun toplum içerisinde değişen önemini anlatmaktadır. Satış amacı ile pazara sunulan pek çok ticari üründe illüstratörler tarafından tasarlanan grafik anlatımlar yer almaktadır. Bu tasarımların çoğu grafik çizim ağırlığındadır. Farklı olma ihtiyacı ile insanlar özel tasarımlarla hazırlanmış objelere ilgi duymaktadır. Alıcının kişiliğini ve ait olduğu sosyal sınıfı belirlemek amacıyla kullandığı objeler tüketicinin sosyal ihtiyacı haline gelmiştir. Bu farklılıkları tasarlayan dünya genelindeki tüm illüstratörlere kendilerini uluslararası alanda tanıtmak ve ürünlerini tanıtarak satışlarını yapmalarına olanak sağlayan birçok web sitesi 2000 yılından sonra açılmıştır. Sosyal medyanın da büyüyüp genişlemesi ile kişisellik, özgünlük ve yaratıcılık amacı ile yeni ifade biçimleri oluşmuş ve illüstratörlerin hem eserlerini sergileyip, hem de satış yapabileceği siteler yaratılmıştır. Bu siteler hem illüstratörler için esin kaynağı, hem de başka illüstratörlerle iletişim halinde olabileceği ve portfolyolarını dünyaya tanıtılabileceği özelliklere sahiptir. Aynı zamanda kendi reklamını yapma imkanı veren sosyal medya sayesinde illüstratörler kendi markalarını kolayca yaratabilmekte veya freelance çalışarak uluslararası birçok firmayla iş birliği içerisinde bulunabilmektedir. Tüm bu yeni oluşumların etkisiyle illüstrasyon alanındaki gelişmeleri incelerken, eski ile yeninin harmanlandığı, yeni nesil eğilimlerin ve teknolojilerin sağlamış olduğu yenilikler ve farklı disiplinler ile olan işbirlikleri de araştırma kapsamına alınmıştır.

*Anahtar kelimeler: İllüstrasyon, illüstrasyon teknikleri, illüstratör, teknoloji, ilham kaynakları*

## ABSTRACT

The aim of this thesis is to make a research parallel to the new technological advances, new techniques in the present trends of illustration and investigate the changing and evolving illustration applications after the technological developments which appeared after the year 2000. The illustration covers book illustration, campaigns prepared on the basis of texts given by the advertising agencies, packaging illustrations, product illustration, and posters of a certain concept. The research begins with the history of the illustration and continues by changing importance of illustration which effected by the spread of consumption and capitalism. Humanity have shifted to the special design objects since the motive of being different is popular. In many objects presented to the bazaar, graphics in new products plays an important role in the sales of the new product. People have turned their faces to the objects of individual character in order to indicate the social group to which they belong to and illustration here has an important role in the sales of the new product. By the growth and expansion of social media, new forms of expression in illustration have appeared to underline originality, creativity and many new illustration sites have appeared for illustrators to sell their art and share these sites as a showcase. These sites have eclectic characteristics which can be both a source of inspiration for illustrator, as well as socialise with other illustrators and also a portfolio to present the illustrator and his/her art. Illustrators can easily create their own brands or cooperate with many international clients to stand as a freelancer presenting their art in these international art channels. While exploring the developments of illustration with the influence of all these new formations, channels, links established with the different disciplines and the breakthroughs through which the new generation trends and technologies can be landed with old and new illustrations styles which are constitute the basis of this research.

*Keywords: Illustration, illustration techniques, illustrator, technology, inspiration*

## ÖNSÖZ

Bu arařtırmayı yapmaktaki amacım illüstrasyon sanatında yer alan deneysel tekniklerin açıklanması, farklı uygulama yüzeyleri ve malzemelerini tanıtmaktır. Bu araştırma ile hızla gelişen teknolojiyi göz önünde bulundurarak geleceğin illüstratörlerine farklı kazanç alanlarını da tanıtmak istedim.

Bu arařtırmayı yapmadan önce beni illüstrasyon sanatının yeni alanları ile tanıştıran ve tez aşamasında da tüm kaynaklarını paylaşıp değerli vaktini ayıran danışman hocam sayın Yrd. Doç. Irmak AKÇADOĞAN'a, benden desteğini esirgemeyen, engin bilgi ve tecrübelerinden yararlandığım sayın Prof. Nazan ERKMEN'e, 2006 yılında açtığı serginin etkisiyle grafik tasarım alanına ilgi duymamı sağlayan sayın hocam Yrd. Doç. Gürbüz Doğan EKŞİOĞLU'na, henüz taslak aşamasında iken, tezimi okumaya başlayıp bana büyük destek veren Anneme, "Tezi bırak gel, beraber çalışalım" diyerek itici güç oluşturan Babam ve Kardeşime, araştırmanın son aşamasını hızla bitirmem için beni eve kapatan yavru kangallar Agath ve Marble'a teşekkürlerimi sunuyorum.

**Umay Duru EKŞİOĞLU**

## RESİM LİSTESİ

**Resim 1:** Altamira Mağarası'ndan bir duvar resmi - İspanya

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cc/AltamiraBison.jpg> 02.2016

**Resim 2:** Mısır'ın Ölüler Kitabı'ndan bir sayfa

<http://ekstremlbilgi.com/wp-content/uploads/2015/11/oluler-kitabi-antik-misir.jpg>  
05.2016

**Resim 3:** Peterson's Dergisinden bir illüstrasyon - Haziran 1871

<http://www.copyrightexpired.com/fashionillustrations/petersons/jandec1871/jun1871.jpg> 10.2016

**Resim 4:** Walter Crane Çocuk Kitabı Kapağı İllüstrasyonu

[https://en.wikipedia.org/wiki/Walter\\_Crane#/media/File:Crane\\_title.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Walter_Crane#/media/File:Crane_title.jpg) 01.2017

**Resim 5:** Henri Privat-Livemont, 1896

<http://www.museumsyndicate.com/item.php?item=34360> 05.2016

**Resim 6:** Lucian Bernhard, 1908

<http://www.thecreativeriot.com/wp-content/uploads/2014/11/Design-Apparel-Footwear-Stilller-> 05.2016

**Resim 7:** Heinz Schulz-Neudamm, 1927

<http://hakins13.files.wordpress.com/2015/02/metropolis-movie-poster2.jpg> 05.2016

**Resim 8:** Bernard D'Andrea

<http://www.illustrationhistory.org/history/time-periods> 01.2017

**Resim 9:** Coby Whitmore

<http://www.illustrationhistory.org/history/time-periods> 01.2017

**Resim 10:** Jerzy Flizak, 1972

<http://payload.cargocollective.com/1/2/88505/1427022/04-> 05.2016

**Resim 11:** Soğuk Savaş dönemi reklamı, sanatçı bilinmiyor

<http://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-decade-1950-1960> 01.2017

**Resim 12:** Milton Glaser, 1966

<http://static01.nyt.com/images/2014/03/07/arts/07JPGLASER4/07JPGLASER4-superJumbo.jpg> 05.2016

**Resim 13:** Heinz Edelmann, 1968

<https://www.wired.com/2012/06/yellow-submarine-psychedelic-animation/> 01.2017

**Resim 14:** Roy Lichtenstein, “Whaam!” - 1963

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/b/b7/Roy\\_Lichtenstein\\_Whaam.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/b/b7/Roy_Lichtenstein_Whaam.jpg) 05.2016

**Resim 15:** Gary Panter - Dergi Kapağı ve İllüstrasyon

<http://www.spectacularoptical.ca/wp-content/uploads/2011/11/panter-art.jpg> 01.2017

**Resim 16:** Keith Haring, “Untitled” 1988

[http://www.editionedart.com/wp-content/uploads/photo-gallery/photo-gallery/keith\\_haring.jpg](http://www.editionedart.com/wp-content/uploads/photo-gallery/photo-gallery/keith_haring.jpg) 08.2016

**Resim 17:** Jean-Michel Basquiat, “Notary” 1983

<http://uploads7.wikiart.org/images/jean-michel-basquiat/notary.jpg> 08.2016

**Resim 18:** Sandra Posada

<https://www.behance.net/gallery/25240933/Whats-inside-the-forest> 01.2017

**Resim 19:** Jacob Weinstein - UNDFTD Billboard Project

<http://www.jacob-weinstein.com/illustration/undftd-billboard> 01.2017

**Resim 20:** Vans.com’den ekran görüntüsü

[www.vans.com/custom-shoes.html](http://www.vans.com/custom-shoes.html) 01.2017

**Resim 21:** İllüstrasyonlu Coca Cola Şişeleri

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/fd/b6/c7/fdb6c76859dbade030a6f0f5da06e5cd.jpg> 01.2017

**Resim 22:** David Fleck

[https://society6.com/product/voyages-over-edinburgh\\_bag?#s6-176006p29a26v196](https://society6.com/product/voyages-over-edinburgh_bag?#s6-176006p29a26v196) 01.2017

**Resim 23:** Terry Fan

[https://society6.com/product/ocean-meets-sky-bn4\\_print#s6-2126445p4a1v45](https://society6.com/product/ocean-meets-sky-bn4_print#s6-2126445p4a1v45) 01.2017

**Resim 24:** Society6’den bir mağaza görüntüsü

<https://society6.com/judithclay> 01.2017

**Resim 25:** Starbucks’ın yıllara göre farklılaşan bardakları

[https://cdn0.vox-cdn.com/thumbor/y5pIVNMBPD-2W8iz4kHix23pwxw=/cdn0.vox-cdn.com/uploads/chorus\\_asset/file/4252225/STARBUCK\\_RED\\_CUP.jpg](https://cdn0.vox-cdn.com/thumbor/y5pIVNMBPD-2W8iz4kHix23pwxw=/cdn0.vox-cdn.com/uploads/chorus_asset/file/4252225/STARBUCK_RED_CUP.jpg) 3.2016

**Resim 26:** MTV logoları

<https://tr.pinterest.com/pin/319192692316736763/> 05.2016

**Resim 27:** Oyun uygulamasından bir görüntü

<https://www.behance.net/gallery/33368215/Space-Spark-Game-Concept> 01.2017

**Resim 28:** Sanal gerçeklik gözlüğü

<http://g03.a.alicdn.com/kf/HTB1o.F7IpXXXXazXpXXq6xXFXXy/Wholesale-ColorCross-II-VR-3D-Glasses-For-Smartphone-Vedio-Game-Google-Virtual-Reality-05.2016>

**Resim 29:** Gürbüz Doğan Ekşioğlu, 2015

<https://www.instagram.com/gurbuz.de/>

**Resim 30:** Jean Jullien, 2016

[https://static.dezeen.com/uploads/2015/11/Jean-Jullien\\_illustration\\_Peace-for-Paris\\_attacks\\_dezeen\\_square.jpg](https://static.dezeen.com/uploads/2015/11/Jean-Jullien_illustration_Peace-for-Paris_attacks_dezeen_square.jpg) 08.2016

**Resim 31:** Judith Clay

[https://society6.com/product/two-men-travelling\\_shower-curtain#s6-1780799p34a35v287](https://society6.com/product/two-men-travelling_shower-curtain#s6-1780799p34a35v287) 01.2017

**Resim 32:** Christian Schloe

[https://society6.com/product/message-from-the-sea\\_beach-towel#s6-3769768p53a69v456](https://society6.com/product/message-from-the-sea_beach-towel#s6-3769768p53a69v456) 01.2017

**Resim 33:** Sandra Dieckmann

[https://society6.com/product/stargate-wi2\\_tapestry#s6-1547150p42a55v414](https://society6.com/product/stargate-wi2_tapestry#s6-1547150p42a55v414) 01.2017

**Resim 34:** Terry Fan

[https://society6.com/product/the-night-gardener-elephant-topiary\\_pillow?#s6-4275698p26a18v126a25v193](https://society6.com/product/the-night-gardener-elephant-topiary_pillow?#s6-4275698p26a18v126a25v193) 01.2017

**Resim 35:** Falmouth Illustration Sergisinden, 2013

<http://padhraicart.blogspot.com.tr/2013/06/falmouth-illustration-exhibition-2013.html> 01.2017

**Resim 36:** Sharon Turner

<http://www.spoonflower.com/fabric/5067374-pencil-weather-love-by-scrummy> 05.2016

**Resim 37:** Ewa Brzozowska

[http://www.spoonflower.com/fabric/5035720-tribal-adventure-navy-by-ewa\\_brzozowska?iref=clk-xs-fab-single-tag](http://www.spoonflower.com/fabric/5035720-tribal-adventure-navy-by-ewa_brzozowska?iref=clk-xs-fab-single-tag) 05.2016

**Resim 38:** Deny Designs

<http://www.denydesigns.com/products/andi-bird-misfits-duvet-cover> 06.2016



**Resim 39:** Threadless

<https://www.threadless.com/catalog/type.girly/display.hero/style.dolmans> 08.2016

**Resim 40:** Bucketfeet

<http://www.bucketfeet.com/shop/kids> 08.2016

**Resim 41:** Mighty Wallet

<https://www.dynomighty.com/categories/#mighty-wallet> 08.2016

**Resim 42:** Collective Arts Brewing

<http://collectiveartsbrewing.com> 10.2016

**Resim 43:** Adobe Uygulaması

<http://www.images.adobe.com/content/dam/acom/en/products/draw/images/draw-mobile-marquee.jpg> 07.2016

**Resim 44:** Dei G., 2015

[https://www.behance.net/gallery/30727779/Adobe-Make-It-Dei-G-\(DEISIGN\)-x-DanTDM](https://www.behance.net/gallery/30727779/Adobe-Make-It-Dei-G-(DEISIGN)-x-DanTDM) 01.2017

**Resim 45:** Rand Tablet

<http://www.wired.com/wp-content/uploads/2015/01/rand.jpg> 04.2016

**Resim 46:** Wacom Inkling

<https://www.behance.net/gallery/28891285/Adobe-Make-It-Birgit-Palma-X-Vault-49> 01.2017

**Resim 47:** Slate Tablet

<http://www.iskn.co> 07.2016

**Resim 48:** iPad ve Wacom Pen

<https://i.ytimg.com/vi/d0LTzbksUiU/maxresdefault.jpg> 07.2016

**Resim 49:** 3Doodler

<http://www.jebiga.com/3doodler-3d-doodler/> 12.2015

**Resim 50:** 3D Printer ve Basılan Ürünler

<http://www.hoffman-info.com/wp-content/uploads/2015/11/3d-printer.jpg> 10.2016

**Resim 51:** Pinterest

[www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) 12.2015

**Resim 52:** Olga Korneeva

<https://www.shutterstock.com/image-vector/exotic-flowers-set-botanical-vector-vintage-475181893?src=LYOjm3CuydOH2yXYbWuTow-1-21> 01.2017

**Resim 53:** Morgana Wallace

<http://www.modahaus.com/cut-paper-art-photography-morgana-wallace/> 01.2017

**Resim 54:** Jason Mecier, Dergi Kapağı Tasarımı, Hazır Nesne Kullanımı

<http://www.greencitizen.com/wp-content/uploads/2014/09/usainboltcover.jpg> 01.2017

**Resim 55:** Gabriel Moreno, Kitap Kapağı İllüstrasyonu Yapım Aşaması

<https://www.behance.net/gallery/22246745/ILLUSTRATION-NOW> 01.2017

**Resim 56:** Robert Romanowicz, Sihirli Flüt Konser Afişi, Tünel Tekniği

<https://www.behance.net/gallery/20893723/Magic-flute> 01.2017

**Resim 57:** Eiko Ojala, Ewert and the Two Dragons Albüm Kapağı

<https://www.behance.net/gallery/31479803/Ewert-and-the-Two-Dragons-album-cover>  
01.2017

**Resim 58:** Robert Romanowicz

<https://www.behance.net/gallery/47629919/My-mini-world> 01.2017

**Resim 59:** Alli Coate

<http://portfolios.risd.edu/allicoate> 08.2016

**Resim 60:** Lisa Smirnova

<https://www.behance.net/gallery/34152055/Iliaembroidery> 01.2017

**Resim 61:** Zim & Zou

<http://abduzeedo.com/creative-paper-sculptures-works-zim-zou> 01.2017

**Resim 62:** Irma Gruenholz

<https://www.behance.net/gallery/11109747/Wonders> 01.2017

**Resim 63:** Irma Gruenholz

<https://www.behance.net/gallery/100070/Children-Books> 01.2017

**Resim 64:** Severija I. Kriaunevičienė

<http://www.severija.lt>, 08.2016

**Resim 65:** Andrea Dezsö

<http://www.andreadezso.com> 01.2017

**Resim 66:** Frank Plant, “Us and Them”, 2013

<http://www.frankplant.net/eng/2013/us.html> 09.2016

**Resim 67:** Melbourne Metrosu, 2016

<https://www.instagram.com/p/BLiu66SBAZB/> 10.2016

**Resim 68:** Playing Arts İskambil Kartları

<https://www.behance.net/gallery/33067559/Playing-Arts-Edition-Two> 01.2017

**Resim 69:** Alex Dos Diaz, Dijital İllüstrasyon

<https://www.behance.net/gallery/31130567/Ascension-> 01.2017

**Resim 70:** FÜ, 2016

<https://www.behance.net/gallery/41394657/Pop-Kai> 10.2016

**Resim 71:** Mario Sánchez Nevado, Dijital Kolaj

<https://www.behance.net/gallery/5544403/Betrayal-A-project-about-Global-Warming>  
01.2017

**Resim 72:** Natalie Shau, [Gemsandjewels.com.au](http://www.gemsandjewels.com.au) Sitesi İçin Fotomanipülasyon

<https://www.behance.net/gallery/23627465/httpwwwgemsandjewelscomau> 01.2017

**Resim 73:** Kütüphane Otobüs

<http://www.shearyadi.com/myworld/library-bus-of-the-year-by-the-swedish-librarian-society/> 08.2016

**Resim 74:** Gabriel Moreno

<https://www.behance.net/gallery/30368307/NESTLE-GOLD-> 01.2017

**Resim 75:** Lisa Smirnova

<https://www.behance.net/gallery/14330771/white-rabbit> 01.2017

**Resim 76:** Customize Me Vans etkinliğinden bir görsel, 2005

<https://i.ytimg.com/vi/R1yNTGG127Q/maxresdefault.jpg> 08.2016

**Resim 77:** Vans x Keren Richter İşbirliği

<http://payload.cargocollective.com/1/0/30730/1301911/portfolio-vans4.jpg> 08.2016

**Resim 78:** Rumisu Tasarımı Fularlar

<https://istanbul.rumisu.com/collections/frontpage> 08.2016

**Resim 79:** Movanas Tasarımı Çoraplar

<http://movanas.com> 05.2016

**Resim 80:** Irmak Akçadoğan, The Cotery, 2016

<https://www.instagram.com/irmakakcadogan/> 05.2016

**Resim 81:** Delonghi Artista Serisi

<http://www.happylovestown.eu/lovestown/index.php?/lavori/delonghi-artista-series/>  
01.2017

**Resim 82:** Paolo De Giusti

<https://fancy.com/things/1175843517642048609/Superology-Bike-by-Paolo-De-Giusti> 08.2016

**Resim 83:** Maxwell Paternoster Tasarımı Kask

<http://www.motomucci.com/2013/06/art-cfhs-maxwell-paternoster-paints.html>  
01.2017

**Resim 84:** Mike Wrobel

[https://society6.com/product/game-of-thrones-90s-era-characters-dnp\\_iphone-case#s6-1250916p20a9v430a52v377](https://society6.com/product/game-of-thrones-90s-era-characters-dnp_iphone-case#s6-1250916p20a9v430a52v377) 08.2016

**Resim 85:** Josh Ln

[https://society6.com/product/the-floral-awakens\\_laptop-skin#s6-4398197p8a2v148](https://society6.com/product/the-floral-awakens_laptop-skin#s6-4398197p8a2v148)  
10.2016

**Resim 86:** Wesc x Glimmers İş Birliği

<http://www.toykyo.be/case/wesc-x-glimmers> 12.2015

**Resim 87:** Memphis Tasarımı Oda

[https://en.wikipedia.org/wiki/Memphis\\_Group](https://en.wikipedia.org/wiki/Memphis_Group) 08.2016

**Resim 88:** Misai Kawai

<http://www.misakikawai.com> 09.2016

**Resim 89:** Dan Baldwin

[www.thisisalimitededition.com/chairs/dan-baldwin-slipstream-throne/](http://www.thisisalimitededition.com/chairs/dan-baldwin-slipstream-throne/) 08.2016

**Resim 90:** Dorophy Tang x Adidas İşbirliği

<http://www.highsnobiety.com/2008/07/08/dorophy-tang-for-adidas/> 08.2016

**Resim 91:** Jon Burgerman

<http://jonburgerman.com> 08.2016

**Resim 92: Art On The Box**

[http://artonthebox.com/portfolio/art601\\_en/](http://artonthebox.com/portfolio/art601_en/) 03.2016

**Resim 93: Antoine Manuel**

<http://media1.selector.com/cache/0a/b1/0ab13be2fec6db2a43abcba2ae65adac.jpg>  
01.2017

**Resim 94: Dolce&Gabbana x Smeg İşbirliği İllüstrasyonlu Buzdolapları**

<http://www.smeg.it/> 08.2016

**Resim 95: Lise Grossmann, Kişiselleştirilmiş Stampa**

[https://www.etsy.com/listing/218197801/personalized-valentine-gift-custom?ref=hp\\_rv](https://www.etsy.com/listing/218197801/personalized-valentine-gift-custom?ref=hp_rv) 01.2017

**Resim 96: Sheridan Hayes, Kişiyeye Özel Aile Portresi İllüstrasyonu**

[https://www.etsy.com/listing/223829168/custom-portrait-family-art-illustration?ref=hp\\_rv](https://www.etsy.com/listing/223829168/custom-portrait-family-art-illustration?ref=hp_rv) 01.2017

**Resim 97: Liliana Okapi, Rozet**

[https://www.etsy.com/listing/115421925/set-of-3-pinback-buttons-the-big?ref=hp\\_rv](https://www.etsy.com/listing/115421925/set-of-3-pinback-buttons-the-big?ref=hp_rv)  
06.2016

**Resim 98: Gee Fan, El Yapımı Yaka İğneleri**

<http://minifanfan.etsy.com> 12.2015

**Resim 99: Ginge, El Boyaması Ukulele**

<https://www.etsy.com/shop/cosmicginge?ref=12-shopheader-name> 10.2016

**Resim 100: Hotel Fox'tan Bir Oda**

<http://weloveyouso.com/wp-content/uploads/hotel-fox.jpg> 03.2016

**Resim 101: Okuda San Miguel, Fas**

<http://static.boredpanda.com/blog/wp-content/uploads/2016/03/abandoned-church-painted-urban-street-art-okuda-san-miguel-morocco-18.jpg> 03.2016

**Resim 102: Billy Blue School**

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/1d/54/72/1d54728f3c350a9d4fdaadcb83f7438d.jpg> 04.2016

**Resim 103: Mattel Çocuk Hastanesi, Los Angeles**

<http://www.whatisblik.com/blogs/projects/50473924-mattel-childrens-hospital>  
08.2016

**Resim 104:** Hattie Stewart x Mac Cosmetics İşbirliği

<http://hattiestewart.tumblr.com> 05.2016

**Resim 105:** Muxxi'nin Blik İçin Yaptığı Kapı İllüstrasyonları

<http://www.whatisblik.com/collections/muxxi> 08.2016

**Resim 106:** Miriam König

<http://www.thedieline.com/blog/2015/2/27/student-kinder-zahncreme> 12.2015

**Resim 107:** Steve Simpson, Acı Sos Ambalajları ve Dondurma Ambalajı

<https://www.behance.net/stevesimpson> 01.2017

**Resim 108:** Caribou Coffee Bardakları

[http://payload175.cargocollective.com/1/3/124210/5811026/Bou2\\_1024.jpg](http://payload175.cargocollective.com/1/3/124210/5811026/Bou2_1024.jpg) 04.2016

**Resim 109:** Starbucks'ın Yarışmasından Tasarımlar

<http://static1.1.sqspcdn.com/static/f/>

[872432/25139600/1404310687423/9f2b898d2542fc3374bd7bc607d82608.jpg](http://static1.1.sqspcdn.com/static/f/872432/25139600/1404310687423/9f2b898d2542fc3374bd7bc607d82608.jpg)

04.2016

**Resim 110:** El Boyaması Munny Tasarımları

<http://nkudashkina.blogspot.com.tr/2014/07/custom-pinated-munny-dolls.html>

**Resim 111:** Pictoplasma

<http://pictoplasma.com/> 08.2016

**Resim 112:** Momiji ve Yapım Süreci

<https://lovemomiji.com> 08.2016

**Resim 113:** Jess Quinn

<https://jessquinn.files.wordpress.com/2014/03/p1013840.jpg> 01.2017

**Resim 114:** Lynn Chen

<https://www.behance.net/gallery/22595045/Game-Art> 01.2017

**Resim 115:** Dumb Ways to Die, Dijital Oyun

<http://www.coolmathforkids.info/games/dumb-ways-die/> 01.2017

**Resim 116:** Jonathan Ball

<https://www.behance.net/gallery/44695681/mutantville1> 01.2017

**Resim 117:** Emoji Örnekleri

<http://getemoji.com> 11.2016

**Resim 118:** Bitmoji Örnekleri

<https://timedotcom.files.wordpress.com/2016/03/bitmoji-tshirt.png?w=1012> 09.2016

**Resim 119:** Nazan Erkmen

<https://turkishartmarket.files.wordpress.com/> 08.2016

**Resim 120:** Mayuko Fujino

<http://mayukofujino.com> 08.2016

**Resim 121:** Mademoiselle Maurice, 2014

<http://www.mademoisellemaurice.com/en/creations/malmo-sweden/> 08.16

**Resim 122:** Tales Of The Night'tan bir sahne

<https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/macbirmingham/Cinema/2016/07-Jul/Tales-of-the-Night/Tales-of-the-Night-4.jpg?mtime=20160307102650> 10.2016

**Resim 123:** Bianca Green

<https://society6.com/beegreen> 08.2016

## İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ.....	vi
RESİM LİSTESİ.....	vii
<b>1. GİRİŞ.....</b>	<b>1</b>
<b>2. İLLÜSTRASYON SANATININ BAŞLANGIÇTAN GÜNÜMÜZE BELLİ DÖNEMLERE GÖRE ÖRNEKLERLE AÇIKLANMASI.....</b>	<b>2</b>
2.1 İllüstrasyon Sanatının Açıklanması.....	4
2.1.1 İllüstrasyonun Altın Çağı Victoria Dönemi.....	5
2.1.2 Arts & Crafts Hareketi.....	6
2.1.3 Art Nouveau.....	8
2.1.4 Plakatstil.....	9
2.1.5 Fütürizm.....	10
2.1.6 Amerikan Yeni Dalga İllüstrasyonları.....	12
2.1.7 Kavramsal Tasarımda İllüstrasyon.....	13
2.1.8 Hippi Afişleri (Psikodelik İllüstrasyon Anlatımları).....	14
2.1.9 Pop Art ve İllüstrasyon.....	15
2.1.10 80'lerde İllüstrasyon.....	16
2.1.11 Fantastik İllüstrasyonlar.....	19
2.2 İllüstrasyon Sanatı ve Kişiselleştirmenin Tüketim Toplumuna Etkisi .....	22
<b>3. İLERLEYEN TEKNOLOJİNİN İLLÜSTRASYON SANATINDAKİ ÖNEMİ .....</b>	<b>27</b>
3.1 Sosyal Medyada İllüstrasyon Sanatı .....	30
3.2 Tasarımda İllüstrasyonu Ön Plana Alan E-Ticaret Siteleri.....	32
3.2.1 İllüstrasyonun Dijital Baskıyla Değişen Yeri .....	34
3.2.2 Kumaş-Tekstile Uygulanan İllüstrasyon Tasarımları .....	35



3.2.3 İllüstrasyon Alanında Yarışmalar Açan E-Ticaret Siteleri.....	38
3.3 Adobe Firmasının Yeni Teknoloji ile İlgili İllüstrasyon Sanatına Yaptığı Dev Katkıları .....	41
3.4 İllüstrasyon Sanatında Kullanılan Yeni Teknolojik Araçlar.....	42
3.4.1 İllüstrasyon Sanatında Tabletlerin Yeri .....	43
3.4.2 3D İllüstrasyon Sanatında Yazıcılar, Lazer Kesim Makineleri ve Kalemler.....	46
3.5. Pinterest (DIY).....	48
3.6 Stock ve Template Siteleri.....	50
<b>4. İLLÜSTRASYON SANATINDA KULLANILAN YENİ MALZEME VE TEKNİKLER.....</b>	<b>51</b>
4.1 Geleneksel Teknikler .....	55
4.2 Dijital Teknikler .....	62
<b>5. İLLÜSTRASYON SANATÇILARINA YÖNELİK GELİŞEN TEKNOLOJİ PARALELİNDE YENİ UYGULAMA ALANLARI.....</b>	<b>66</b>
5.1 Moda Objelerinde Grafik Uygulamalar .....	68
5.2 Günlük Eşyalarda Grafik Uygulamalar .....	72
5.2.1 Popüler Kültür Nesnelerinde Grafik Uygulamalar .....	75
5.2.2 Mobilya & Ev Eşyalarında Grafik Uygulamalar.....	76
5.2.3 Kişiyeye Özel Grafik Uygulamalar.....	81
5.3 Mekanlarda Grafik Uygulamalar.....	84
5.4 Ambalajlarda Grafik Uygulamalar.....	88
5.5 Karakter Tasarımlarında Grafik Uygulamalar .....	92
5.6 Yeni Medya Araçlarında Grafik Uygulamalar .....	97
<b>6. İLLÜSTRASYON SANATINDA YENİ TEKNOLOJİLER VE KÜLTÜREL ETKİLEŞİMLERLE ULUSLARARASI TANINIRLIĞIN ELDE EDİLMESİ.....</b>	<b>98</b>
<b>SONUÇ.....</b>	<b>104</b>

<b>KAYNAKÇA</b> .....	106
<b>ÖZGEÇMİŞ</b> .....	108

## 1.GİRİŞ

Tasarımda başarılı olmanın bir yolu da illüstrasyon dilini ustaca kullanmaktan geçmektedir. Günümüzde yaratıcılık, eskisinden çok daha gereklidir. Gözlemlemenin sevincini deneyimlerken, kendimizi denklemin öbür tarafında “yaratanlar tarafında” da bulabilmekteyiz. Yaratıcılıkla ortaya çıkan bu görseller toplum ve insanlar üzerinde tek bir olumlu duygu yaratmayı başarabilirse, örneğin insanları gülümsetebilirse, sanatçı amacına ulaşabilmiş, topluma olumlu bir katkıda bulunabilmiştir. Bugün bir sanatçı olarak adlandırılan illüstratörün amacı sadece metine göre çizim yapmak değil, aynı zamanda daha güzel bir dünya yaratmaya katkıda bulunmaktır. İletişim devrimi, insan evriminin her adımında anahtar olmuştur. İllüstrasyon sanatının yeni teknolojilerle modern bir yorumla sunulması, bizi bir sonraki sanat aşamasına ve üst düzeye taşımaktadır. Bugünün toplumunda hızla büyüyen genişleyen görsel kültürle yaşarken, aynı zamanda illüstrasyon sanatını da farklı uluslararası sitelerde izlemekteyiz. İllüstrasyon sanatı ve grafik tasarımlar günlük hayatın vazgeçilmez bir parçası olmaya başlamıştır. Kültürel değerler belirleyici faktör olabilmesine karşın, illüstrasyon sanatı, görsel dilin evrensel olma potansiyelinde, nadiren gerçek önemini koruyabilmektedir.

Yeni jenerasyonun çağdaş ve genç illüstratörleri, önde gelen kişilikleri ve yaratıcılıkları ile yepyeni bir illüstrasyon dili geliştirmektedirler.. 2000’lerdeki illüstrasyon rönesansıyla beraber illüstrasyonun ikinci altın çağı başlamıştır. İddialı ve değişik tarzlarla, yeni uygulanan teknolojilerle, farklı materyal ve strüktürler kullanarak, tasarım dilinde bir devrim gerçekleşmiştir. İllüstrasyon sanatının yükselen değeri, farklı uygulama alanları, yeni teknikleri ve illüstrasyon eserinin bir sanat yapıtı olarak tanımlanmaya başlanması, teknolojinin gelişimine paralellik göstermektedir. 2000’lerde başlayan dijital devrimle birlikte illüstrasyon da artık her toplumda bambaşka bir yere sahiptir.

## 2. İLLÜSTRASYON SANATININ BAŞLANGIÇTAN GÜNÜMÜZE BELLİ DÖNEMLERE GÖRE ÖRNEKLERLE AÇIKLANMASI

İllüstrasyon, bir metni temsil etmek, yazarın yazdıklarını illüstrasyon sanatı ile birebir okuyucuya aktarmak, eğlendirmek ve bilgilendirmek gibi işlevlerin çarpıcılığını sağlamak için yaratıcı, farklı ve kişisel yollara başvurarak görsel bir biçimde mesajın iletilmesini sağlayan yorumlama aracıdır. İllüstrasyon, kişisel gelişimimizde rol oynar ve dünyayı anlama biçimimizde ana role sahiptir.

İllüstrasyon sanatı, okuduğumuz, dokunduğumuz, gördüğümüz ve satın aldığımız her üründe karşımıza çıkmaktadır. Bir çeşit bilgi verme amacıyla kullanılan görsel bir dildir. İnsanlık, bu dili duyguları, düşünceleri ve mesajları dünyaya iletmek için kullanmıştır. (Resim 1) Sanatın en eski formu illüstrasyon, dünyamızı anlamlandırmak için yardım etmek üzere var olmakta, insanlığa kayıt imkanı vermekte, aynı zamanda hayatın karışıklığını anlamak ve bilgilendirmek için de kullanılmaktadır.



*Resim 1. Altamira Mağarası'ndan bir duvar resmi - İspanya*

Uzun tarihsel dönemler boyunca, insan topluluklarının varoluş biçimi nasıl değiştiyse, algı biçimi de aynı şekilde değişmiştir.<sup>1</sup> Mağaralarda bulunan duvar resimlemeleri, büyü ve dini ritüeller için veya günlük yaşamı kayıt altına almak amacı ile yapılmıştır. Resim de, heykel de Paleolitik Çağ'da başta tapınma amacıyla üretilmiştir. Sanat yapıtlarının işlevi zamanla değişmektedir. Örneğin Barok döneminde resim ve heykel dini amaçla yapılmış ve anlamlandırılmıştır. Empresyonizmde ise doğa ve tabiatı nasıl görüyorsa sanatçıların öyle resmetmesi doğa resimlerinde bir devrim sayılmıştır. Rönesans dönemine kadar sanat sayılmayan resim, zanaat sayılmış ve ressamlar aynı bir badanacı kadar değer görmüştür. Ancak Rönesans'ın ardından sanat tanımlanmış ve eserin yaratıcısı da sanatçı olarak nitelendirilmiştir.

İllüstrasyon da, altın çağı olarak sayabileceğimiz 1880'lerden 1920'lere kadar olan yıllarda apayrı bir sanat alanı olarak kabul edilmiştir. Ancak illüstratör bir ressam olarak da değil de, metni canlandıran kişi olarak tanımlanmıştır. Dönemin illüstratörlerinin işleri sanat eseri olarak tanımlanmıştır ve resimlenen tüm kitaplar tarihe mal olmuştur. Bunun yanısıra örneğin Art Nouveau gibi sanat akımlarında resimlenen kitaplar da tarihi birer belge olarak günümüze kadar gelmiş, Alphonse Mucha, Beardley, Lautrec gibi sanatçıların afişleri de birer sanat eseri olarak kabul edilmiştir. İllüstratör aynı bir ressam gibi yazarın yazdıklarını hayata geçirmek ve metinde geçen olayları ve ortamı kendi hayal gücü ile birebir canlandırmak gibi bir misyona sahiptir.

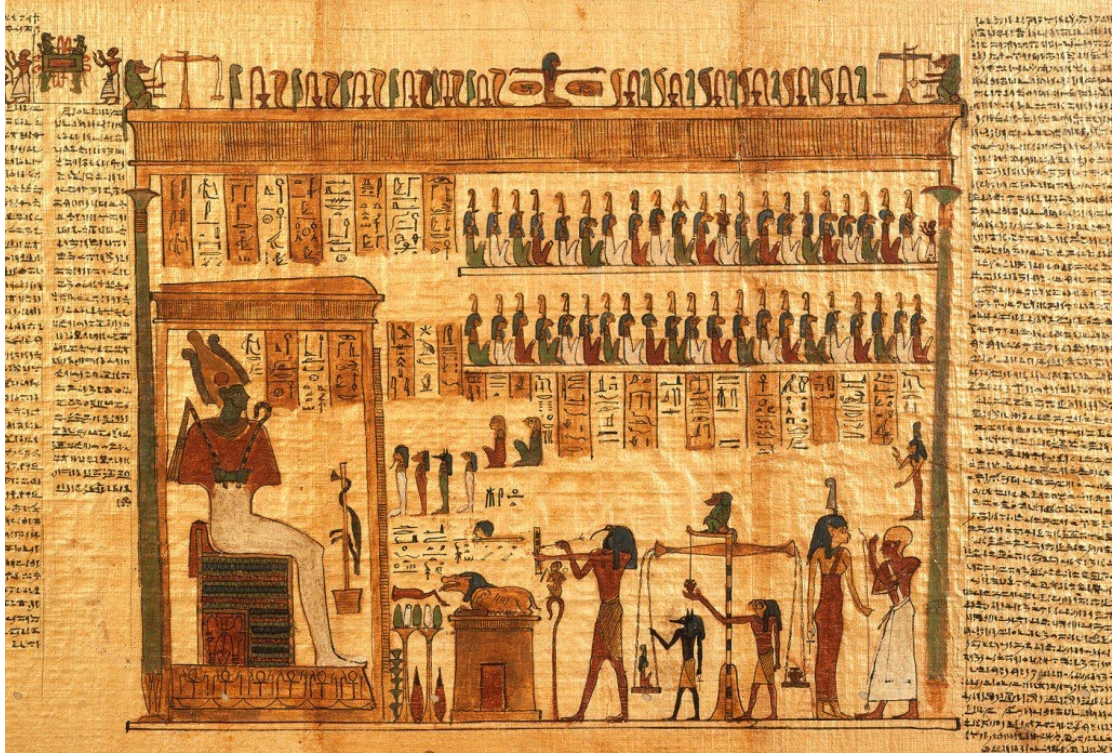
---

<sup>1</sup> Walter Benjamin, Teknik Olarak Yeniden-Üretilbilirlik Çağında Sanat Yapıtı, (Çev. Gökhan Sarı) Zeplin Düşünce, İstanbul, 2015, s. 17



## 2.1 İllüstrasyon Sanatının Açıklanması

İllüstrasyon kelimesi, eski Fransızca'da görünüş anlamına gelen illustration'dan ve Latince "ışılıklı sunum" anlamına gelen illustratio'dan gelmektedir. İllüstrasyonun bilgilendirme amacıyla ilk kullanıldığı yer, Mısır'ın Ölüler Kitabı olarak düşünülebilir. Ölümün ve ölümden sonra yaşanacak olayların anlatıldığı metinler resimlenmiş ve ihtişam kazanmıştır. Ayrıca okuyan tarafından anlatılanların görsel olarak algılanması sağlanmıştır. (Resim 2) Ortaçağda matbaayı icat eden Gutenberg, bastığı Kırk İki Satırlı Kutsal Kitap'ında yer alan illüstrasyonları metal baskı tekniği ile yayınlamıştır. Kısacası yazma sanatının dışında, matbaanın da bulunması ile illüstrasyon sanatı daha çok değer kazanmış ve toplumun büyük bir kesimi tarafından da kitap okuma oranı artmıştır. Matbaanın bulunmasından önce yayımlanan kitaplarda yer alan illüstrasyonlar gravür ve litografi tekniği ile çoğalmıştır. Bu kitapların çok pahalı olması nedeni ile ancak okumaya ilgi duyan çok zengin kesim tarafından satın alınmıştır.



Resim 2. Mısır'ın Ölüler Kitabı'ndan bir sayfa

### 2.1.1 İllüstrasyonun Altın Çağı Victoria Dönemi

1760'da İngiltere'de başlayan endüstri devrimi sonrası, sosyal ve ekonomik yapıda köklü değişimler yaşanmıştır. 1780'lerde buhar makinesinin üretimiyle, iş alanları, köylerden kentlere taşınmaya başladığı için tarım toplumundan endüstri toplumuna geçilmiştir. Bu sebeple maddeye verilen değer artmış, kapitalizm hız kazanmaya ve şehirler de büyümeye başlamıştır. Fransız Devrimi'nin ardından okuryazarlığın yaygınlaşmasıyla yayıncılık önem kazanmıştır. Bütün bu gelişmelerin ışığında afiş tasarımı, yayıncılık ve reklamcılık gelişmeye başlamıştır. Buhar makinesi, baskı teknolojisinin gelişmesine öncülük etmiştir. Çok renkli taş baskı sayesinde, tasarımcılar baskı sınırlamasına takılmadan özgürce renk ve görsel kullanabilmiştir.

İngiltere Kraliçesi I. Victoria döneminde (1837-1901) binlerce resimli kitap ve dergi yayımlanmıştır. 1860'lar, illüstrasyonunun altın çağı olarak adlandırılmaktadır. İllüstrasyonun ulaştığı en yüksek seviye ve değer bu dönemdedir. Bu dönemin en ünlü kitaplarından biri olan Lewis Carroll'un Alice Harikalar Diyarında, John Tenniel tarafından resimlenmiştir. Aynı zamanda Beatrix Potter da Victoria Dönemi'nde çocuk kitapları yazmış ve resimlemiştir. Altın çağ terimi en eski kullanımı ile kadim Yunan ve Roma efsanelerinde insanların mutluluk, refah ve barış içinde yaşadıkları ya da yaşayacakları öngörülen bir devri anlatır.<sup>2</sup> Baskı teknolojisinin gelişmesi ve halkın satın alabileceği fiyatlara düşen kitap ve derginin basılması bu yıllara denk gelmektedir. İngiltere'de Victoria dönemi, ahlaki ve dini değerlerin, uygun sosyal adetlerin ve optimizmin güçlü olduğu bir dönemdir. Victoria stili, İngiliz toplumunun sanayileşmeye verdiği estetik bir tepkidir. Zenginliğin, sosyal statünün ve Victoria tarzı rahat hayatın göstergesi sayılan süsleme ve dekorasyona karşı aşırı ilgi ön plandadır. Bu tarz, Avrupa'nın başka bölgelerinde ve Amerika'da da hoş karşılanmıştır. Victoria stili illüstrasyonlarda, duygusal, nostaljik ve ideal güzellik barındıran romantik temalar işlenmektedir. (Resim 3) Orta Çağ ve Gotik gibi tarihi stiller karışık kullanılarak eklektik bir stille çokça dekorasyon ve süslemeye yer verilmiştir.

<sup>2</sup> Elif Songür Dağ, İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı, Grafik Kitaplığı, İstanbul, 2015, s. 25



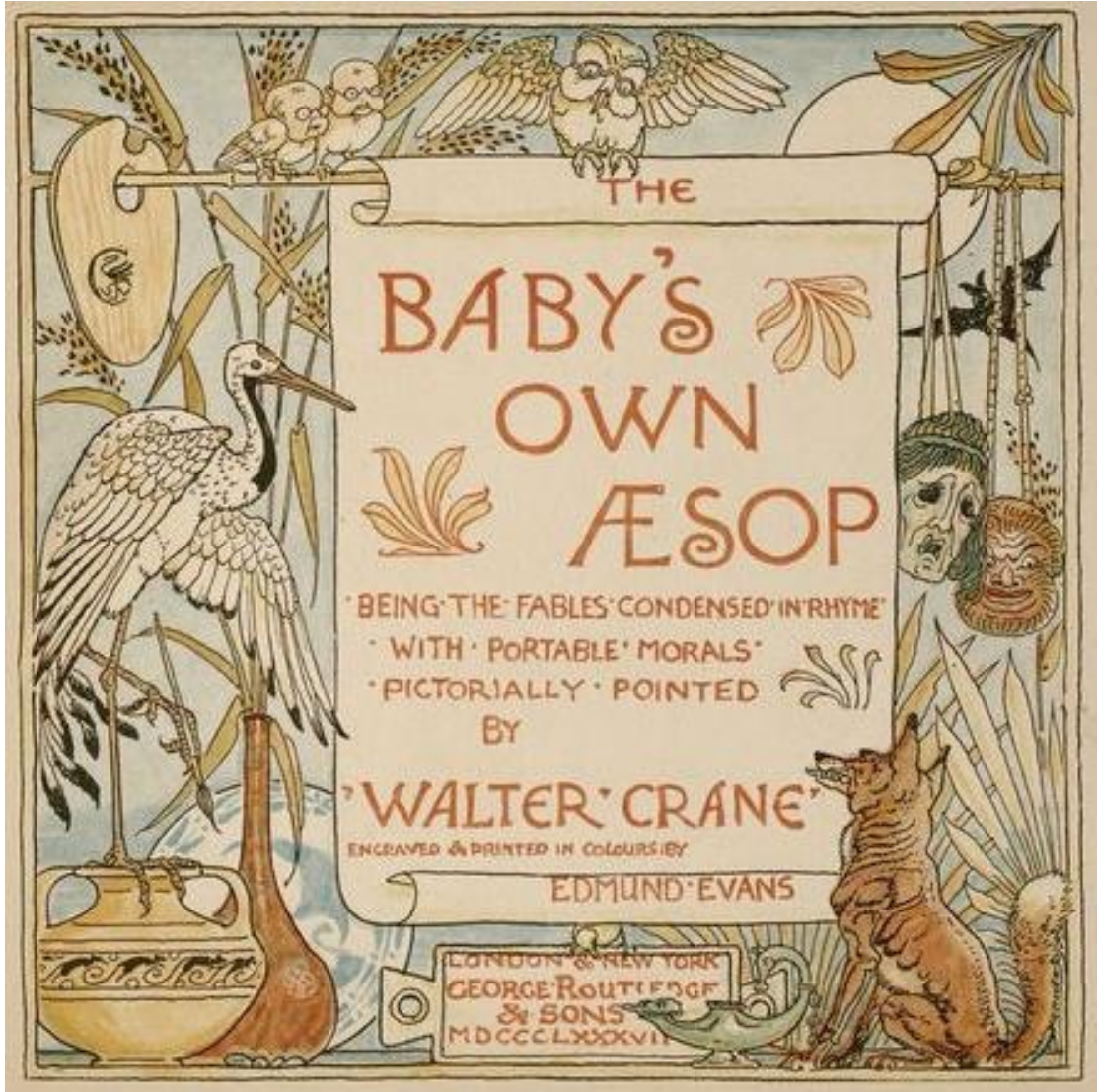
Resim 3. Peterson's Dergisinden bir illüstrasyon - Haziran 1871

### 2.1.2 Arts & Crafts Hareketi

Arts & Crafts hareketi 19. yüzyılın sonlarına doğru ortaya çıkmıştır. Endüstri Devrimi'nin ardından toplumun sanayileşmesi ayrıca, sanat ve tasarım üzerindeki ticari baskı sebebi ile İngiltere'de bir tepki oluşmaya başlamıştır. Bu tepki, Victoria stiline aşırı süslemeciliğine karşı çıkarak zamanla "Arts and Crafts" adlı tasarım akımına dönüşmüştür. John Ruskin'in fikirlerinden ve Gotik Uyanış'tan etkilenen William Morris akımın öncülerindedir. Orta Çağ'a ilgi duyan Morris, ucuz ve kalitesiz üretime karşı çıkmış, daha kişisel ve elle üretilenin değerli olduğunu savunmuştur. Arts and Crafts hareketi doğadan ilham alan ve doğal materyale saygı duyan bir akım olarak iş üretmiştir. Victoria stiline karşı daha basit formlar kullanılmış ve bütünlük sağlanmaya çalışılmıştır. Ortaçağ zanaat loncalarından esinlenen William Morris, 1861'de Morris & Co'yu kurmuş ve doğadan ilham aldığı illüstrasyonlarını dekoratif ev objeleri, kumaşlar, mobilyalar ve duvar kağıtları üzerine uygulamıştır. (Resim 4) Kelmscott Matbaasını kurmuş ve kitaplarda



illüstrasyon sanatı önemli değer kazanmıştır. Bu dönemin ünlü illüstratörlerinden Walter Crane'in çocuk ninnilerinden oluşan kitap serisine yaptığı illüstrasyonlar meşhurdur.



Resim 4. Walter Crane Kitap Kapağı İllüstrasyonu

### 2.1.3 Art Nouveau

Arts and Crafts hareketinden ilham alan Art Nouveau, Fransızca “yeni sanat” anlamına gelmektedir. Londra’da başladıktan sonra Avrupa ve Amerika’da da kabul görmüştür. 1890’larda başlayıp 1900’lerin başına kadar uluslararası popülerliğini sürdüren bu akım ilk gerçek uluslararası stildir ve dekoratif unsurlara sahip bir tarzdır. Bu akımla, eski sanat geleneklerinden uzaklaşmıştır. İlk kez Art Nouveau ile birlikte güzel sanatlar ve uygulamalı sanatlar arasındaki sınırlar kalkmaya başlamıştır. Çünkü Art Nouveau’nun doğadan ilham alan motifleri aynı zamanda mimari, günlük ve dekoratif objelerde de kullanılmıştır. Art Nouveau, uygulamalı sanatlarda daima kullanılmıştır ve çağdaş özellikler taşımaktadır. Ayrıca reklam olarak tasarlanan posterler de ilk kez sanat eseri olarak kabul görmüştür. Organik motifler, floral formlar, eğriler, dalgalı çizgiler ve asimetrik yazı karakterleri akımın karakteristikleridir. (Resim 5)

Bu dönemde illüstrasyon sanatı son derece ağırdır. Art Nouveau illüstrasyon sanatında figürler klasiktir, oranlarda hiçbir kusur mevcut değildir. Asma yapraklar, bitkiler, kıvrımlar içerisinde gelişen geri plan ile ön planda insan figürleri, (özellikle kadın figürleri) yer almaktadır. Art Nouveau döneminin bir başka özelliği kadının sosyal statüsünde illüstrasyon sanatı ile yapılan değişikliktir. Kadın, afişlerde ilk defa uygulanan reklam illüstrasyonlarında da yerini alarak sosyal statü kazanmıştır. Dans eden kadın, içki içen kadın figürleri Alphonse Mucha, Eugenie Grasset, Toulouse Lautrec gibi pek çok dönem sanatçısı tarafından ölümsüzlüğe kavuşturulmuş, Art Nouveau döneminde illüstrasyon sanatının büyük değeri sanat tarihinde yerini almıştır. Metinle illüstrasyon ayrı ayrı kullanılmış, tipografi karakterleri daha çok serifli ve bold tipografi karakterinden meydana gelmiştir. Metin sütunlar halinde kullanılmamıştır. Tipografi de illüstrasyonun bir parçası olarak kabul görmüştür. Bu dönemde yeni harf karakterleri üretilmiştir. Desen ve motif illüstrasyon sanatında ön plana çıkmıştır.

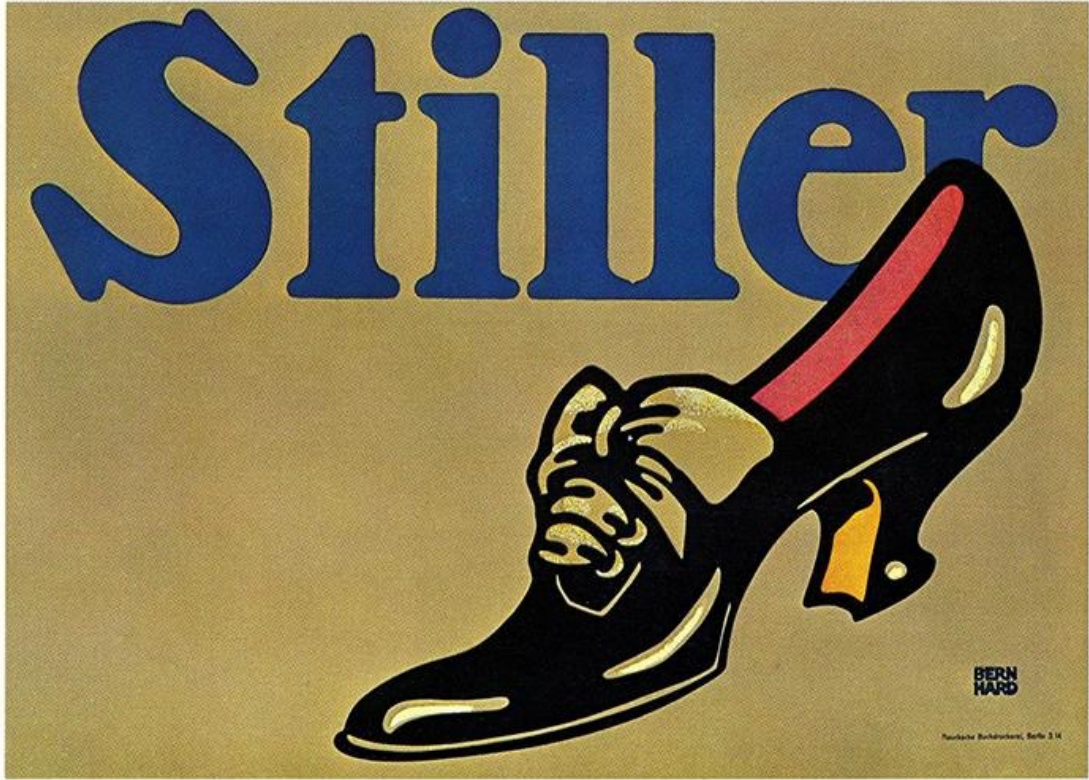


Resim 5. Henri Privat-Livemont, 1896

#### 2.1.4 Plakatstil

Bu dönemde Almanlar tarafından uygulanan illüstrasyon sanatı sadeleşmiş ve grafik resim olarak adlandırdığımız illüstrasyon stili ön plana çıkmıştır. Bu stil ile ilk kez reklam ürünlerinin illüstrasyonlarında bir arınma ve sadeleşme görülmektedir, aynı zamanda reklam illüstrasyonu aşağı yukarı ilk kez karşımıza çıkmaktadır. Adını, önemli Alman poster tasarımcılarının işlerini yayımlayan aylık poster dergisi Das Plakat'tan alan Plakatstil, Türkçe'de Poster Stili olarak geçmektedir. 1900'lerin başında Berlin'de başlayan bu poster hareketi aynı zamanda Berlin Posteri olarak da bilinmektedir. Akımın öncülerinden olan Art Nouveau'nun dekoratif eğilimlerinden etkilenen ilk tasarımcı Lucian Bernhard, düz renkli arka plan ve düz renkli formları kullanarak nesne posterini (sachplakat) geliştirmiştir. Plakatstil'de süsleme ve dekorasyon yerine sade ve merkezi görseller, dikkat çekici renkler, düz renk alanları ve bold harfler kullanılmıştır. Bu dönemde ilk defa reklam grafiği illüstrasyonuna yer verilmiştir. (Resim 6)



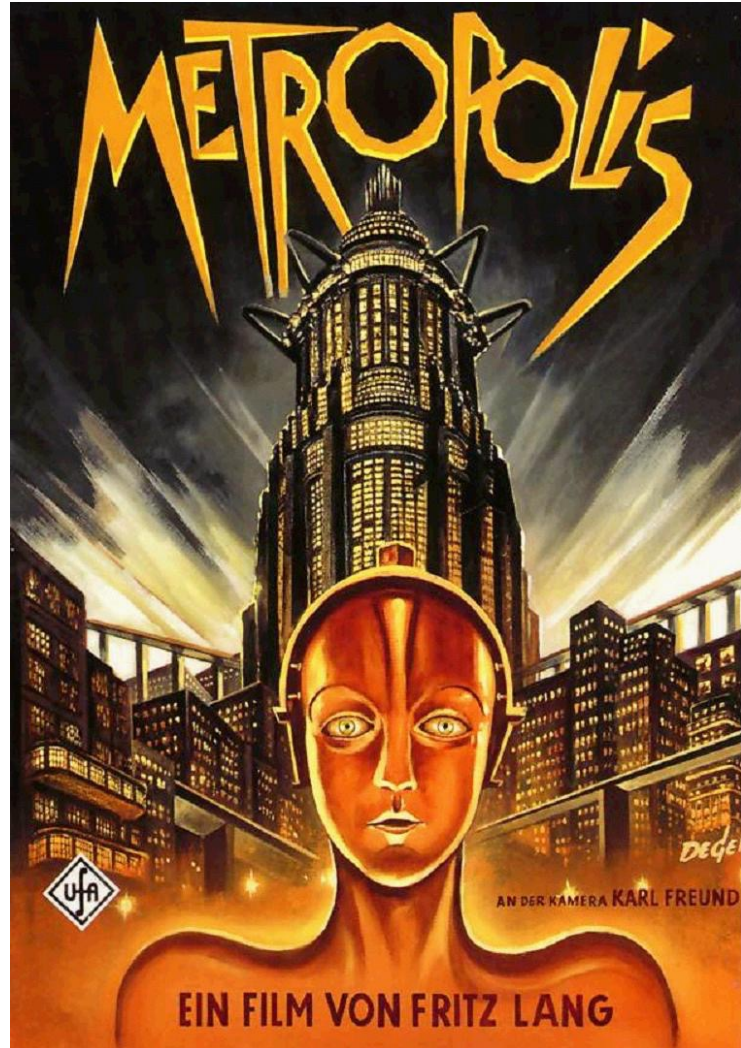


Resim 6. Lucian Bernhard, 1908

### 2.1.5 Fütürizm

Türkçe’de Gelecekçilik olarak bilinen Fütürizm, endüstrileşme sürecini hızla yaşayan İtalya’daki aydınların teknolojiye olan tutkularıyla, endüstrinin en çok geliştiği Milano’da, İtalyan şair Marinetti’nin Le Figaro’da Fütürist Manifesto’yu yayımlamasıyla başlamıştır. Fütüristler, geçmişten ve gelenekten koparak sadece geleceğe odaklanmış vaziyette, güzellik ve estetiğin teknoloji olduğunu savunmuşlardır. Hatta öyle ki, onlara göre savaş; her şeyin yıkılıp, teknolojik topluma sıfırdan ulaşmak için mükemmel bir araçtır. Bu sebeple savaşı, makine çağını, hızı ve modern yaşamı kutlamış, bunlarla ilgili eserler ortaya çıkarmışlardır. Fütüristler gürültü ve hız adına uyumu reddetmişlerdir. Bu sebeptendir ki eserlerinde dinamik bir stil görülebilmektedir. (Resim 7) Fütürizmin yazıları, felsefeleri ve estetik özellikleri illüstratörler için etkili olmuştur. Fütürist illüstratörler sadece başarılı olmakla

kalmayıp aynı zamanda hareket fikrini taşıyan işler de üretmişlerdir. Işığı kırarak veya noktalar kullanarak geometrik formlar kullanmışlardır.



*Resim 7. Heinz Schulz-Neudamm, 1927*

### 2.1.6 Amerikan Yeni Dalga İllüstrasyonları

1930'larda sayısız sanatçı, mimar ve grafik tasarımcı Avrupa'dan ABD'ye, özellikle de New York'a göç ederek Amerikalılara Avantgard sanat ve tasarımı tanıtmışlardır. Avrupa modernizminden etkilenen Amerikalı sanatçı ve tasarımcılar kendi stillerini oluşturmuşlardır. Bunların hemen ardından New York, 1940'larda Dünya'nın kültür merkezi olmuştur. The New York School (New York Ekolü) Avrupa modernizminin heyecanı ile beraber, ekonomik ve teknik genişlemelerin etkisiyle doğmuştur. Amerika'daki modern hareket, 1940'lardan 70'lere kadar devam etmiş ve birçok genç tasarımcı, Amerika görsel iletişiminin gidişatını belirlemiştir. Bu dönemde dergi yayıncılığı endüstrisinin büyümesi, Saturday Evening Post, Look gibi dergilerin aile yaşamı ve sanatı hakkında yazılar yayınlamasıyla beraber hedef kitlesi olan kadınlara hitap edilmiştir. Bu sebeple bu döneme ait çokça idealize kadın illüstrasyonu bulunmaktadır. Günlük hayattan ve romantik ilişkilerden esinlenilerek yapılmış illüstrasyonlar döneme ışık tutmaktadır.



Resim 8. Bernard D'Andrea

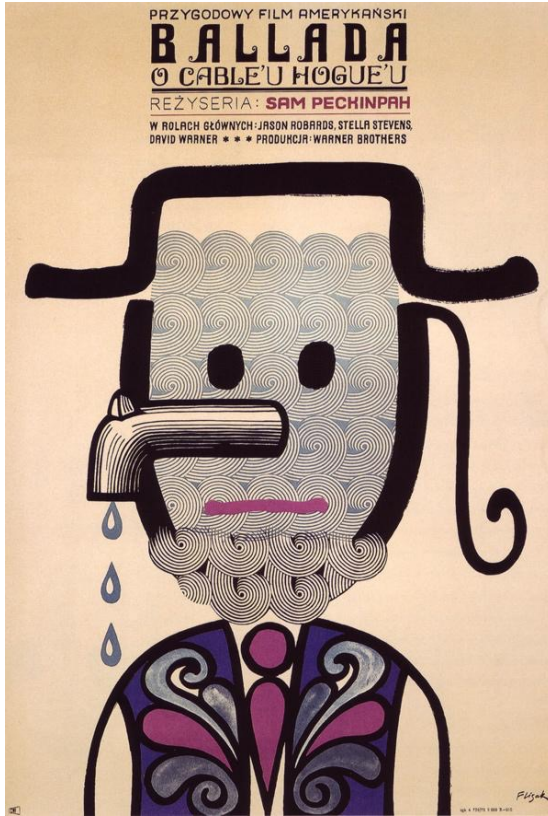


Resim 9. Coby Whitmore



## 2.1.7 Kavramsal Tasarımda İllüstrasyon

II. Dünya Savaşı sonrasında, 1950 ve 60'larda grafik tasarımda kavramsal imge gelişmiştir. Görsellerde kurgusal ve betimleyici imgelerin yerini fikirler ve konseptler almıştır. Kavramsal imgeler özellikle Polonya, Almanya, ABD ve Küba'da etkili olmuştur. Soğuk savaşla dönemin sosyal ve politik ortamı tasarımcıları etkilemiş ve gerçeküstü, sofistike, sembolik ve mizahi eserler yaratmalarına sebep olmuştur. (Resim 12) Bu dönemin posterlerinde savaş sebebiyle kadın ve erkekler aşırı güçlü kuvvetli gösterilerek halkın bilinçaltına göndermelerde bulunulmuştur.



Resim 10. Jerzy Flizak, 1972



Resim 11. Soğuk Savaş dönemi reklamı Sanatçı bilinmiyor

### 2.1.8 Hippi Afişleri (Psikodelik İllüstrasyon Anlatımları)

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra doğan ilk nesil Baby-Boom<sup>3</sup> kuşağı, sosyal ve kültürel açıdan çok aç olması sebebiyle ve istek ve ihtiyaçları baskılanmaya çalışılmıştır. Bu kuşağın gençleri şehir seslerini barındıran, ebeveynlerinin dinlediği popüler rock & roll ve blues müziğini reddetmiştir. 1960'lı yılların başlamasıyla birlikte, Beatles'ın Avrupa'dan yükselen sesi Amerika'da da popüler olmuştur. İngiliz giysilerdeki yeni moda, yeni renk paletleri ve sanat-tasarıma olan yeni yaklaşım, dergi tasarımını, grafiklerini, posterlerini, reklamcılık ve illüstrasyonu ABD'de de etkilemiştir. New York'ta ve San Francisco'da, müzik mekanları, psikodelik uyuşturucu deneyimiyle ilişkili sesleri ve görüntüleri ifade eden rock posterleri üretilmiştir.

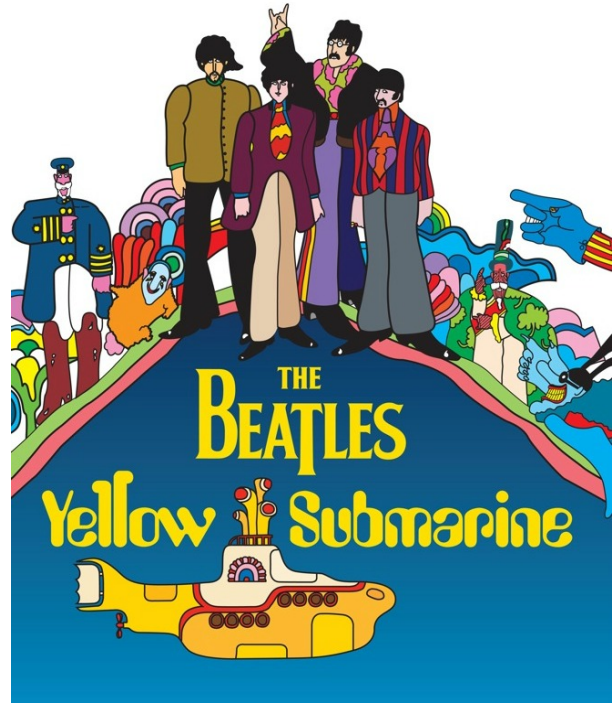
1954'te bir grup New York'lu grafik tasarımcı genç, Push Pin Stüdyo'yu kurarak uluslararası üne sahip olmuştur. Başlıca amaçları yeni form ve teknikler denemek, önceki dönem işleri yeniden yorumlamak, sözcük ve imgeyi kavramsal ve dekoratif bir bütün haline getirmektir. Öyle ki, grafik tasarım tarihinde en çok tanınan görseli bu genç gruptan biri olan Milton Glaser tasarlamıştır. Bob Dylan'nın Greatest Hits albümünde kullanılan illüstrasyonun, 6 milyon poster kopyası basılmış ve ticari sanat ikonu haline gelmiştir. (Resim 12) Bu ikonik iş, aynı zamanda 68 kuşağının savaş ve tüketim kültürüne karşı, seks, uyuşturucu ve Rock'n Roll'la özdeşleşen Karşıt Kültür hareketini de tanımlamaktadır. Art Nouveau etkileri taşıyan illüstrasyon etkileri bu dönemdeki psikodelik afişlerde oldukça görülmektedir. Milton Glaser Amerikan illüstrasyon tarihinde en önemli sanatçılardan biridir. İllüstrasyon sanatına daha geometrik ve yalın bir anlatım stili getirmiştir. Bu dönemde plak kapağı, kartpostal ve dergi kapaklarında illüstrasyon kullanımı artmıştır. Ayrıca Beatles'ın 1968 yapımı Yellow Submarine adlı animasyon filmi de döneme damgasını vurmuştur. İllüstratör Heinz Edelmann'ın canlandığı Yellow Submarine, fotoğraf, karikatür ve 3 boyutlu çizgilerin bir arada kullanılmasıyla oluşturulmuştur. Ardından yapılan birçok Disney ve Pixar animasyonuna ilham vererek öncülük etmiştir. (Resim 13)

<sup>3</sup> İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra ABD nüfusunun düşmesi sebebiyle yapılan çocuk teşviklerinin ardından doğan jenerasyona verilen ad.





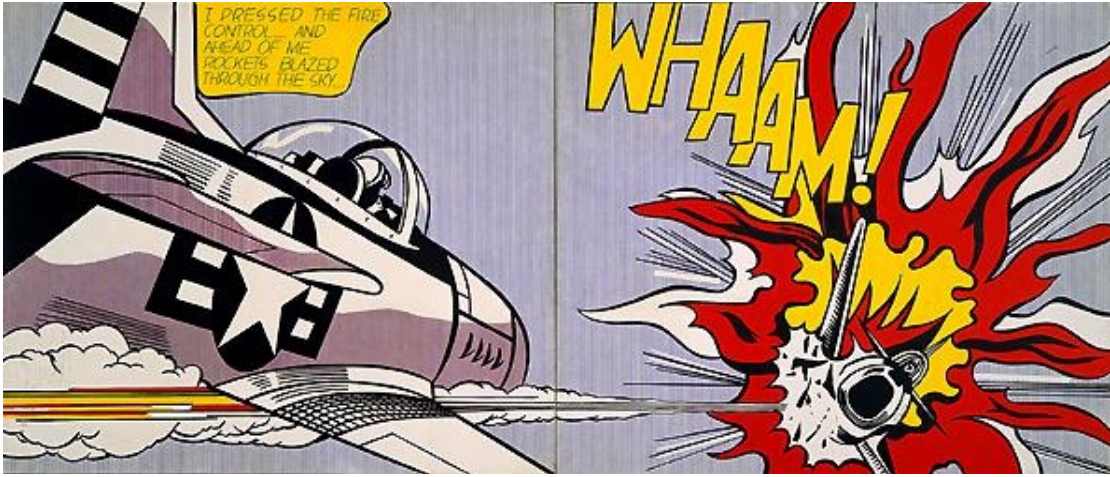
Resim 12. Milton Glaser, 1966



Resim 13. Heinz Edlmann, 1968

### 2.1.9 Pop Art ve İllüstrasyon

İngiltere’de kurulan “Bağımsızlar Grubu”, 1950’lerde Amerika’daki savaş sonrası ortaya çıkan tüketim ekonomisinden etkilenerek Pop akımını ortaya çıkarmışlardır. İlk kez İngiltere’de çıkmasına rağmen, burada etkisini gösteremeyerek daha sonra Amerika’da popülerlik kazanmıştır. Pop kelimesi genel olarak; popüler, kitle üretimi, geçici ve tüketilebilir anlamlarını barındırmaktadır. Amerika’da savaş sonrası ekonomiyi düzeltmek amacıyla toplumun tüketime yönelmesi için kullanılan bu akımda gündelik tüketim eşyalarından oluşan kolajlar ve Amerikan kültür unsurlarının öne çıkarıldığı eserler yer almaktadır. Amerikan Pop Sanatı’nın en önemli sanatçıları Roy Lichtenstein ve Andy Warhol’dur. Lichtenstein, Amerikan çizgi romanlarından esinlendiği çalışmalarıyla ön plana çıkmıştır. Noktalı düzlemlerden oluşan bu resimlerde ses efektleri bulunmaktadır. (Resim 14)



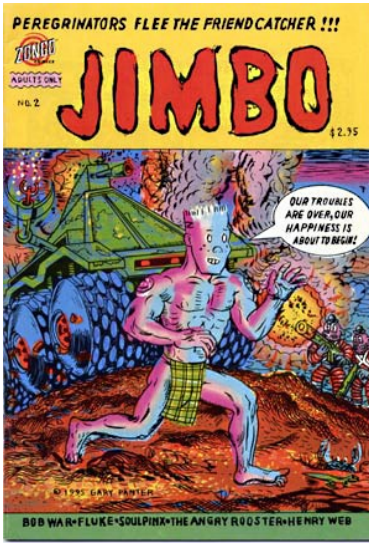
Resim 14. Roy Lichtenstein, "Whaam!" - 1963

### 2.1.10 80'lerde İllüstrasyon

1980'lerde, ekonomik kriz ve küresel durgunluktan kurtulma amacıyla çekilen filmlerle borsanın toplum tarafından benimsetilmesi, bir ilgi alanı olarak oluşması empoze edilmiştir. Tüketim desteklenmiştir. Reklam ajansları toplumun içinde bulunduğu ekonomik krizden yararlanmak amacı ile pek çok ürünü satmak üzere kampanyalar düzenlemiştir. Ve bu ürünleri satabilmek için grafik sanatçıların ve illüstratörlerin yadsınamaz önemli rolleri yükselen bir zirveye taşınmıştır. Markanın topluma empoze edilmesi, ürün satışı için, fonksiyonel olmasa bile cazip hale getirilerek, topluma sunulmuştur. Hızlı tempolu, hırslı ve endüstri meraklısı açgözlü "yuppie<sup>4</sup>" insanı bu dönemde yaratılmıştır. Hayatı dolu yaşama merakının yanısıra, yuppie, kriz sonrası özlem duyduğu, sınırları olmayan yaşamın coşkusuna bu dönemde kavuşmuş, illüstrasyon sanatı 80'ler de de çok renkli olarak önemi devam ettirmiştir. İllüstratörler tarafından yaratılan grafik tasarımlar, iç mekanlarda, yeni şarap barları için tasarlanan grafik giydirmelerde, restoran, banka ve perakendeciler için gerçekleştirilen grafik uygulamalarda ticari önem kazanmıştır. Ekonominin canlanmasıyla, firmalar bu fırsatları istismar etmek için tanınmış illüstratörlerin özel çizgilerini ürün ve servislerine farklı bir ışıltı eklemek amacıyla kullanmıştır.

<sup>4</sup> Yuppie: 80'li yılların başında ortaya çıkan, hayatlarının tek amacı kariyer olan hırslı insanları tanımlayan terim.

1980'lerin başında tüketim projelerinin artmasıyla İllüstrasyon sanatı öne çıkmaya başlamıştır. Editoryal, reklamcılık, yayıncılık ve tasarım projelerini kapsayan illüstrasyon alanı, daha önce hiç olmadığı kadar ticari platformda değer kazanmıştır. Tüketici çılgınlığı ile ürünlerle ilgili toplumsal farkındalığın artmasıyla, ürün tanıtım illüstrasyonları izleyicileri önemli bir ölçüde etkilemeye başlamıştır. Ürünlerde yer alan illüstrasyonlar sanatçının kişiliğini ortaya koyarken, bu özellik rekabetçi pazarlarda ürünün rakiplerinden ayırt edilebilmesi ve öne çıkması açısından önem taşımaktadır.



Resim 15. Gary Panter - Dergi Kapağı ve İllüstrasyon

1980'lerin illüstrasyonları güçlü grafik hassasiyeti, yoğun olarak dış referanslarla birlikte çizimlerden, yansıtılmış popüler kültürden, moda, grafik ve güzel sanatlar pratiğinden etkilenmiştir. Bu dönemde karikatürlü mizah dergilerinin ve punk rock müziğin popülerleşmesi, illüstrasyon tarzını da etkilemiştir. 80'lerin önemli sanatçıları New York sokak sanatı manzaralarından ilham alan Keith Haring (Resim 16) ve ondan etkilenen Jean-Michel Basquiat (Resim 17) olarak örneklendirilebilir. Renkli, eğlenceli ve hareketli olarak tanımlanabilen Haring ve Basquiat eserleri günümüzde “doodle<sup>5</sup>” olarak adlandırılan karalama tarzına öncülük etmiştir.

<sup>5</sup> İng. Karalamak





Resim 16. Keith Haring, "Untitled" 1988



Resim 17. Jean-Michel Basquiat, "Notary" 1983

### 2.1.11 Fantastik İllüstrasyonlar

Fantastique (Fr.) - Fantastic (İng.); Gerçek dışı, düşsel, inanılmaz, şaşırtıcı, gerçek olmayan, hayal gücüyle yaratılan nesne ya da canlılar için kullanılır. Fantastik illüstrasyonlarda; illüstratörün kendine özgü duygu ve düşünceleri öncelikli olsa da yine, gerçeküstünü, kurgubilimi, mitolojik-mistik öğeleri ve olayları kullanmaktadır. İmgeye dayalı, hayali, olağanüstü olayların anlatımında düşsel (fantastik) anlatımdan yararlanır. Düşsel ya da fantastik anlatımda olay, konu ve kişiler olağanüstü niteliklere sahiptir. Bu anlatım türünde hayal ürünü olaylar, belli bir plan çerçevesinde anlatılır.<sup>6</sup>



*Resim 18. Sandra Posada*

<sup>6</sup> İllüstrasyon Illustration , Alternatif Yayıncılık, İstanbul, 2012, s. 42

Her dilde olduđu gibi, illüstrasyon dili de sözlük ve gramere sahiptir. Kapitalizm ve tüketimin kültürümüze girmesiyle bu görsel dil etrafımızı sarmıştır. İşletmeler ve organizasyonların, tüketicileriyle ürün ve fikirleri için iletişim kurma ihtiyaçları vardır. Yani illüstratörler bir nevi iletişimci sayılmaktadır. Firmanın hedefindeki iletişimi yaratıcı biçimde ürüne şekil vererek sağlamaktadırlar. Önemli olan, değer taşıyan bir mesaj, kalite, eşsizlik ve deneyimdir. İnsanların duygusal tercihlerine hitap ederek tercihlerini etkilemektir.

Kökleri, insanlığın köklerine dayanan illüstrasyon, 21. Yüzyıl'da görsel iletişimin en direkt formuna sahip olmuştur. İllüstrasyonla olan bağımız oyun odasındaki çocuk kitaplarına, sınıftaki ansiklopedi ve okul kitaplarına, yatak odası duvarlarındaki posterlere ve evin salonunda bulunan, her jenerasyona ait, ebeveynlerimizin popüler müzik plak ve CD kaplarına dayanmaktadır. İllüstrasyona doğrudan çocukluğumuzdaki karikatür kitapları ve çizgi film karakterleri, gençliğimizdeki psikodelik ve pop posterler, reklam kampanyaları, gazete ve dergilerin basılı sayfalarındaki promosyonel görseller, televizyon, dizüstü bilgisayar, tablet ve akıllı telefonlarımızdaki dijital ekranlardan bağlanmaktayız. Bu sebeptir ki illüstrasyon popüler kültürle içiçedir.

İllüstrasyonlar artık yardımcı rolde değil, herhangi bir marka veya ürünün görsel tavrına hükmeden lider konumundadır. Bugünün illüstratörleri için eşsiz tasarımlar ve mesajlar yaratmak gün geçtikçe daha zor bir düello haline gelmektedir. Bu sebeptir ki yapılmamış olanı yapmak ve sıfırdan eşsiz bir eser yaratmak için illüstratörler farklı alanlardan beslenip ilham almaktadır. İllüstrasyon artık hayatımızla direkt olarak ilişki içerisindedir. Bu ilişki aynı zamanda illüstratörlerin moda tasarımı, endüstri tasarımı, mimarlık ve interaktif tasarım..vb disiplinlerden beslenerek etkileşime girmesiyle genişlemektedir.



İllüstrasyonlar, her yerde ve her şeyle-herkesle bağlantılıdır. Artık onlar caddede, sergide, trafikte görülebilmekte ve yaşadığımız alana anlam katmakta, şehirlerin dokusuna ve kimliklerine katkıda bulunmaktadır. Bu sebeptir ki, dünyanın her yerinde bulunan illüstrasyonun sergilenmek için bir galeriye ihtiyacı yoktur.

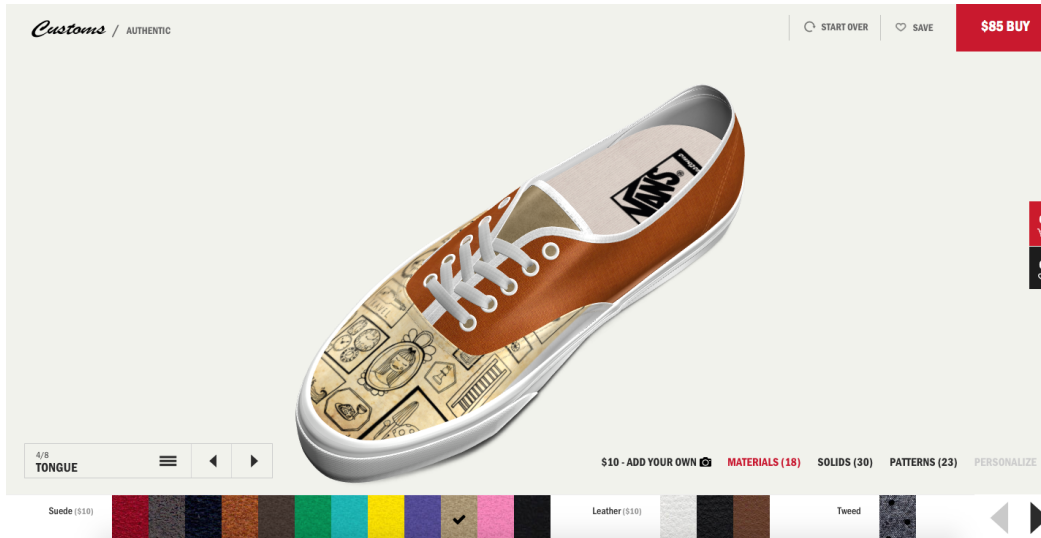


*Resim 19. Jacob Weinstein - UNDFTD Billboard Project*

## 2.2 İllüstrasyon Sanatı ve Kişiselleştirmenin Tüketim Toplumuna Etkisi

Kişiselleştirme, tüketim toplumlarının kaçınılmaz isteklerinden biridir. Büyük firmalar fiyat artışı yüzünden ürünlerinde kişiselleştirme ve özelleştirme uygulayamamaktadır. Oysa ki müşteriler daha fazla bu türde ürün istemektedir. İlk olarak 1998’de bilgisayar üreticisi Dell, müşterilerine kendi bilgisayarlarını tasarlama fırsatı tanımıştır. Hafıza, ekran, görüntü kalitesi ve sürücü gibi parçaları müşterisinin seçimine bırakarak ilk kişiye özel ürünü internet üzerinden tasarlatıp müşterisinin evine göndermiştir. Sıfır stokla sadece müşteri siparişine göre üretim yapan Dell, bir ürün üretildiğinde direkt olarak müşteriye göndererek depolama ücreti ödemedi karlı çıkmıştır. Tedarik zincirini düzenleyip ısmarlama bilgisayar satışı konusunda uzmanlaşarak devasa büyüme elde etmiştir. Firmanın kurucusu Michael Dell, ortaya çıkardığı yenilikle rakipleri üzerinde maliyet avantajı kazanmıştır.

Artık bir ürünün kişiye özel olması markalar için de o kadar önemlidir ki tüketici, Coca Cola şişelerinin üzerinde kendi ismini bulabilmekte , Nutella kavanozuna istediği herhangi bir kelimeyi yazdırabilmektedir. Tüketici Nike ayakkabısının bağcığından tabanına kadar rengini kendi belirlemekte ve hatta Vans’inin üzerinde hangi grafiğin yer alacağına dahi internet üzerinden seçerek evine kadar getirebilmektedir. (Resim 20) Bunların hepsi Dell’in başlatmış olduğu internet üzerinden kişiye özel tasarlama imkanının devamı niteliğindedir



Resim 20. Vans.com'dan ekran görüntüsü





*Resim 21. İllüstrasyonlu Coca Cola Şişeleri*

Kapitalizm ve seri üretimle beraber değişen trendler, toplumu tek bir tarza yönlendirmektedir. Oysa ki insanın içinde her zaman bir “diğerlerinden farklı olma merakı” yatmaktadır. Kişiselleştirme farklılaşmadır. Bu farklı olma merakı moda sektöründe hazır tekstil yerine illüstratörlerin özel üretim tasarımlarını popülerleştirmiştir. İnsanlar artık herkeste olana değil, “kendine özgü” olana ilgi göstermeye başlamıştır. Bu da hazır giyim markalarının daha az tercih edilip, tasarımcılarla iş birliği içerisinde olan uluslararası tasarım mağazalarının popülerleşmesine sebep olmuştur. Çünkü her birey farklılaşarak çevresindekilerden ayırt edilmek istemektedir. Sivrilip, toplum içinde açığa çıkmak ve “ben farklıyım” diyebilmek son zamanlarda önem kazanmıştır. Daha özgün bir tarza sahip olarak etrafındakilere öncülük etme isteği 2000’li yıllardan sonra popüler olmuştur. Müşteriler için kişiselleştirme kavramı kesinlikle yeni değildir. Ancak internet sayesinde kişiselleştirme, sanat formuna yükselerek bireyler için benzersiz olmayı

kolaylaştırmıştır. Bu sebeple internet, bu tür bir pazarlama için mükemmel bir ortamdır.

2009'da kurulan Society6 adlı sitede ilk olarak dijital posterler, tişörtler, dizüstü bilgisayar, iPhone ve iPad kılıfları, bez çantalar ve yastıklar satılmaya başlanmıştır. (Resim 24) Dünyanın dört bir yanından illüstrasyonlarını uygun boyutlarda yükleyip bu ürünlerin üzerine monte edebilen illüstratörlerin yapması gereken tek şey eserinin bulunduğu ürünleri fiyatlandırmaktır. Geri kalan satış, baskı ve gönderi işleri üretici olan Society6 üstlenmektedir. Tasarımcı ve üretici için oldukça karlı gözükken bu sektör aynı zamanda tüketici için de kendine özgü olanı bulabileceği sonsuz bir kaynaktır.



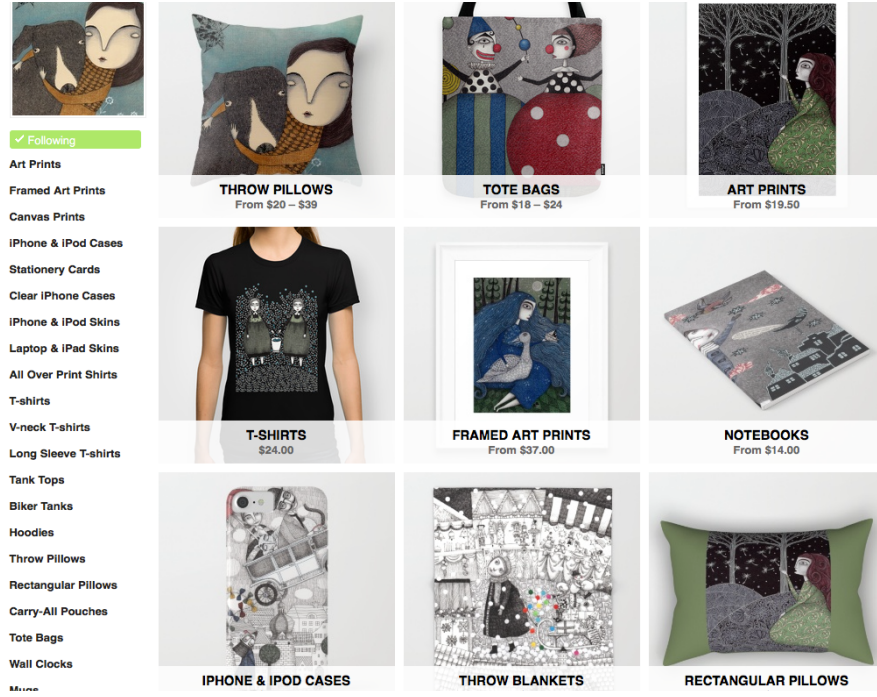
*Resim 22. David Fleck*



*Resim 23. Terry Fan*

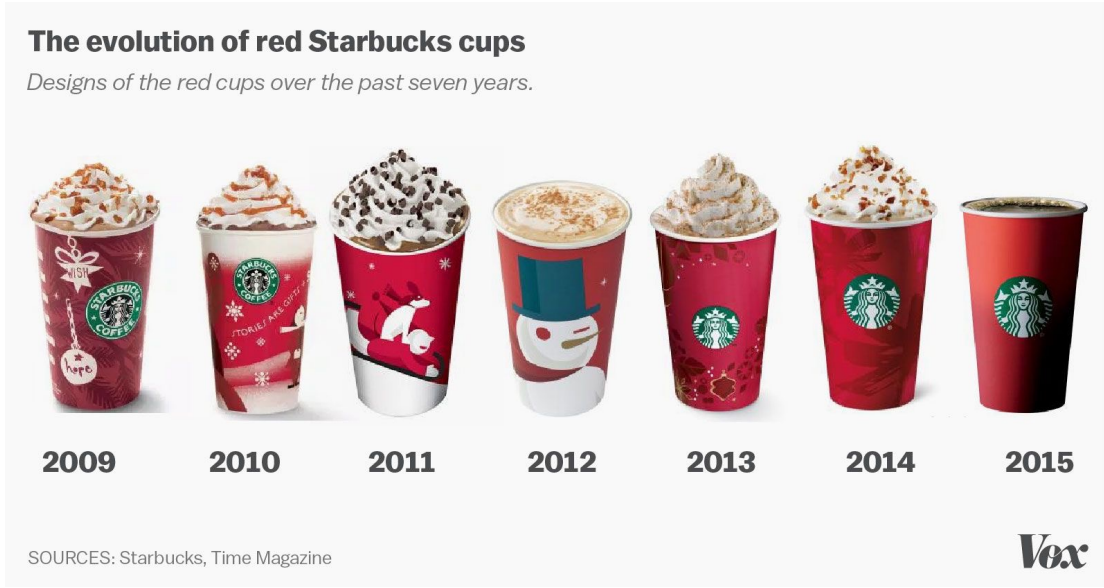
1950'li yıllarda Marlon Brando'nun İhtiras Tramvayı ve Vahşi Hücum, James Dean'in Asi Gençlik gibi filmleriyle popülerliği artan tişört, günümüzde de illüstratörlerin çalışmalarını sergileyebildikleri ve ikonik görsel iletişim örnekleri yaratabildikleri bir üründür.<sup>7</sup>

<sup>7</sup> **Wigan**, Mark (2012) Görsel İllüstrasyon Sözlüğü, (Çev. Mehmet Emir Uslu) Literatür Yayınları, İstanbul, 2012, s.247



Resim 24. Society6'den bir illüstratör mağazasının görüntüsü

Birçok marka illüstrasyonla farklılaştırma tekniğini son birkaç yıldır kullanmaktadır. Ürün ve markalar, kalabalık pazardaki bireysel duruşunun fark edilmesi için illüstrasyonu kullanmaktadır. Yılbaşı, sevgililer günü..vb özel günlere özgü ambalaj veya özel seri işlerinde illüstrasyona sıkça yer vermektedir. Starbucks'ın her sene çıkardığı yeni yıl temalı bardak tasarımları 2015 yılında illüstrasyon kullanmadan düz kırmızı olarak çıkartılmıştır. (Resim 25) Gittikçe sadeleşip minimalleşen bardak tasarımlarının, yeni yıl ruhunu yansıtmadığı gerekçesiyle tüketici tarafından tepkiyle karşılanmıştır. Bu durum birçok insanın, bardaklarını illüstrasyonsuz tasarlandığı için Starbucks firmasını sosyal medyada protesto etmesine sebep olmuştur. Burada illüstrasyonun, tüketici üzerindeki etkisini kanıtlanmaktadır.



*Resim 25. Starbucks'ın yıllara göre farklılaşan bardakları*

Kişiselleştirmenin popülerleşmesi aynı zamanda kişiye özel ürünlere olan talebi de arttırmıştır. İllüstratörler bu alanda da tüketiciye bez çanta, yaka iğnesi, tabak, yastık, özel damga, düğün davetiyesi gibi birçok ürün yelpazesi sunmaktadır. Kişisel sipariş alan illüstratör, uzmanlığı olan teknikte yaptığı illüstrasyonu da Instagram, Facebook sosyal medya yada Etsy, Big Cartel, Amazon Handmade satış kanalları sayesinde pazarlamaktadır.

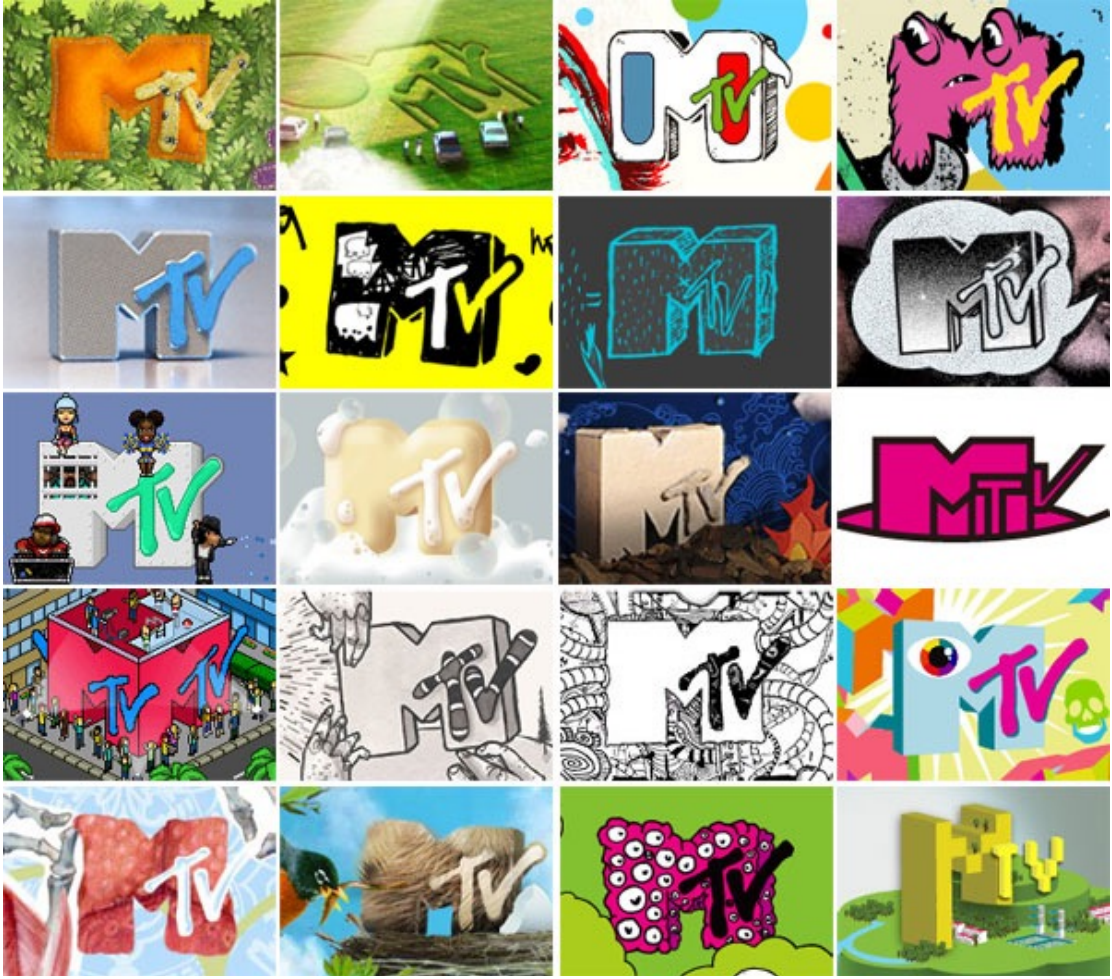
### 3. İLERLEYEN TEKNOLOJİNİN İLLÜSTRASYON SANATINDAKİ ÖNEMİ

Marshall McLuhan'a göre; yeni medyanın, illüzyon dünyalar yaratmak için mekanik bir göz boyama değil de, anlatımın yeni dillerinin eşsiz gücü olduğu bugün fark edilmeye başlanmıştır. Teknolojik gelişmeler, yaratıcı hareketleri teşvik etmektedir. Dijital değişimler, düşünce ve tasarlama üretimindeki yöntemleri etkilemektedir. Yeni teknolojiler illüstratörlerin çalışma yöntemlerini değiştirmiştir. Teknolojiyle, teknikleri apayrı olan disiplinler arası çalışma kolaylaşmıştır. 1990'ların başında, yeni ortaya çıkan medya sadece illüstratörlerin perspektifini değil, ekonomik ortamı da etkilemiştir.

İllüstrasyon, geçmişi kaydedip anı yansıtarak çağın ruhunu yakalar. 1980'lerde aniden büyük bir taleple karşılaşan illüstrasyon, o dönemde hayal edilebilen her yüzeye sistematik olarak uygulanmıştır. İllüstratörler reklam kampanyaları, iç mekanlar, ambalajlar, animasyonlar ve ürünler üzerine çalıştıktan sonra tasarım dünyasında seçkin bir yere sahip olmaya başlamıştır. 1984'te Apple Macintosh'un piyasaya sürülmesiyle geleneksel tasarım dünyasının yavaşça sonuna gelinmiştir.

Dijital başlangıç, illüstrasyon dünyası için 1990'larda yavaşça su yüzüne çıkmıştır. Ancak yeni teknolojilere karşı koyan, eski usulden vazgeçmeyen illüstratörler de mouse'u reddedip kalem ve fırçaya sıkıca bağlanmaya devam etmiştir. Televizyon kanallarının da son 10 yılda giderek çoğalmasıyla bilgisayarın evde kullanımı yaygınlaşmış ve bu popülerlikle internet de yükselişe geçmiştir. Özellikle 90'larda britpop'la renkli görsellere yer vermeye başlayan MTV, eğlenceli logoları ve renkli jenerikleriyle televizyonda illüstrasyon kullanımına büyük bir örnektir. (Resim 26) Bu adımlarla dünya, küresel bir köy haline gelmeye başlamıştır.





Resim 26. MTV logoları

Bütün bu teknolojik gelişmelerin dahilinde, 2000'lerden sonra popülerleşen renkli ve eğlenceli illüstrasyonların sebebi günümüz illüstratörlerini çocukken oynadıkları piksel atari oyunlarının da etkilemiş olması olasıdır. Etrafındaki retro grafiklerle büyüdükleri için de bir neslin daha eğlenceli arka planı var olmaktadır.

2007'de Apple'ın iPhone'u piyasaya sürmesinin ardından Samsung'un 2009'da Galaxy'i çıkartmasıyla akıllı telefon kullanımı artmış ve her yerden, her zaman internete bağlanma imkanı oluşmuştur. Web siteleri, uygulamalar, oyunlar illüstratörler için yeni iş imkanları yaratmıştır. (Resim 27)



*Resim 27. Oyun uygulamasından bir görüntü*

Gelişen teknolojiyle üretim kolaylaşmakta ve hızlanmaktadır. Ancak yaratıcı çalışma süreci illüstratörler için zorlu bir süreç olmaya devam edecektir. 2000'lerden sonra popülerleşip üretilmeye başlayan sanal gerçeklik gözlükleri, illüstratörler için yeni bir uygulama alanı olmuştur. 2015 yılında birçok telefon markasının üretmeye başladığı sanal gerçeklik gözlükleri üçüncü boyutuyla kullanıcıyı oyunun içinde hissettiren katmanlı görsellerden oluşmaktadır. İllüstratörler bu yeni alanla, zengin sanal gerçeklik görselleri üretmeye başlamıştır. Sanal gerçeklik, illüstratörlerin hikaye yaratması için başka bir araçtır. (Resim 28)



*Resim 28. Sanal gerçeklik gözlüğü*

### 3.1 Sosyal Medyada İllüstrasyon Sanatı

90'lı yıllarda internetin evlere girmesinin ardından, gelişen teknolojiyle 2000'li yıllarda internetten alışveriş yaygınlaşmaya başlamış ve e-ticaret siteleriyle sanal pazarlama dönemi başlamıştır. Saatlerce mağazada dolaşmaktansa, istenilen ürüne kolayca ulaşmak ve bir tıkla sahip olmakla elektronik ticaret son yılların en zeki ve popüler alışverişidir. Bu hem tüketici, hem üretici, hem de satıcı için büyük bir kolaylık sağlamaktadır. Bu sayede tüketici oturduğu yerden “eşsiz” bir objeye sahip olmakta, satıcı stok eritmeye çalışmadan sipariş geldikçe üretip satmakta ve tasarımcı da yaptığı bir işten aylık ortalama bir gelire sahip olmaktadır. Sıradan bir e-ticaret sitesinin aksine, farklı olana ulaşmayı sağlayan yeni nesil tasarımcı ürünlerinin satıldığı siteler online sergi salonundan farksızdır. Tarafların hepsi için oldukça karlı bir sistem olmakla beraber, bu aynı zamanda illüstratöre de online portfolyo olarak yeni iş kapıları açmaktadır. Hem satıcı, hem de illüstratörler mağazanın ve ürünlerin reklamını sosyal medyada aktif olarak yapmaktadır. İllüstratör, Instagram hesabına koyduğu işlerini etiketler kullanarak hedef kitlesine daha kolay ulaşabilmekte, Twitter hesabına attığı linkle tasarım mağazasındaki indirim kuponunu paylaşabilmekte, ayrıca Facebook sayesinde yüzlerce paylaşım ile adını dünyaya duyurabilmektedir. Evrensel olan illüstrasyon dili herkese, her millete hitap etmektedir. Bu sebeple kolayca dünya çapında tanınabilmekte ve yayılmaktadır. İllüstratörlerin kendi reklamlarını nasıl yaptıkları ve birbirleriyle nasıl etkileşime girdiklerine baktığımızda büyük değişimler görülmektedir. Siyah kapaklı portfolyolar yerini iPad'deki portfolyo uygulamalarına, kartpostal promosyonlar da Pdf dosyalara yerini bırakmıştır.

Artık günümüzde, trendleri trendsetter'lar değil de sosyal medya belirlemektedir. Bir yerde ortaya çıkan bir yeniliğin dünyanın öbür ucuna yayılması teknoloji sayesinde saniyeler almaktadır. İnternete yüklenen bir illüstrasyon anında Facebook, Twitter, Instagram ve Pinterest takipçilerinin yayın listesine düşmektedir. Eskisi gibi illüstratörlerin portfolyolarını gösterebilmek için editoryal bir mecrada işinin yayınlanmasına gerek yoktur. İllüstratör, kendi reklamını yapabilmekte ve kendi ürününü üretebilmektedir. Ayrıca sosyal medya alanında aktif ve farklı çeşitlerde



motivasyon ve etkileşimlerde bulunabilmektedir. Günümüzde herkes kendi sosyal medya hesabının küratörüdür. Kimi çalışma sürecini, kimi bitmiş işini, kimi de yakaladığı ilham verici bir fotoğrafı paylaşmaktadır. Buna en büyük örnek dünyaca ünlü illüstratör Gürbüz Doğan Ekşioğlu'nun sosyal medyada paylaştığı ülke ve dünya gündemiyle ilgili illüstrasyonlarıdır. (Resim 29) Fikirlerini anlık olarak ifade etmekte ve geniş bir kitleye anında ulaştırabilmektedir. Farklı malzeme ve tekniklerle uyguladığı ince zeka ile işlenmiş illüstrasyon dili, toplumun illüstrasyona karşı bakış açısını değiştirmiş ve verdiği mesajlarla illüstrasyonun popülerliğini arttırmıştır. Aynı şekilde Fransız illüstratör Jean Jullien'in Paris'teki terör olayları ardından paylaştığı olduğu Eyfel kulesi ikonlu barış illüstrasyonu da tüm dünya genelinde benimsenmiş ve hızla yayılmıştır. (Resim 30)



Resim 29. Gürbüz Doğan Ekşioğlu, 2015



Resim 30. Jean Jullien, 2016

Diğer birçok alanda olduğu gibi, yeni medya yayıncılığıyla birlikte aracı sayabileceğimiz gazete-dergi editörleri, eleştirmenler, galericiler, küratörler, yetenek avcılar ve bunun gibi mesleklerin sonunun geldiğinin sinyalleri verilmektedir. Herhangi bir illüstrasyon işi geldiğinde, sanat yönetmeni sosyal medya sayesinde ajanslara gerek kalmadan illüstratöre kolayca ulaşabilmektedir.

Sosyal medya, illüstratörleri bir araya getirerek evrensel bir topluluk oluşturmalarına olanak vermiştir. Görülebilirlik ve diğer profesyonellerle kolaylıkla iletişime geçme şansı tanımaktadır. Teknolojinin ilerlemesiyle, takipleştiğiniz bir illüstratörle festival veya sergide buluşmak olasıdır. Sanat yönetmenlerinin, CEO'ların, grafik tasarımcıların bulunduğu sosyal medyada illüstratörlerin akıllara gelme ihtimali vardır çünkü saniyelik de olsa ekranlarında gözükmetedirler.

### **3.2 Tasarımda İllüstrasyonu Ön Plana Alan E-Ticaret Siteleri**

İnternetin illüstratörlere kattığı başlıca olanaklar, disiplinlerarası sosyal ağ oluşturma, iş süreçleri hakkında açık kaynak, kişisel yayıncılık, bilgi paylaşımı ve kişisel öğrenmedir. 2000 yılından sonra açılmaya başlayan, tasarım ürün satışı yapan siteler sayesinde illüstratör bu olanakların hepsine tek bir seferde ulaşabilmektedir.

Gün geçtikçe, resim olarak veya daha da güzeli, bir tıpkıbasım şeklinde çoğaltarak, nesnelere elimizin hemen altında tutma isteği şiddetlenmektedir.<sup>8</sup> 2000'li yıllardan sonra birçok dijital illüstrasyon baskısı satan web siteleri açılmıştır. Binlerce illüstratörün işine kolaylıkla ulaşabildiğimiz bu siteler aynı zamanda illüstratörler için uluslararası bir portalda bulunma ve portfolyo sunma kolaylığı da sunmaktadır. Aynı kıtalardaki illüstratörler, bu şekilde birbirinden haberdar olabilmekte ve farklı işleri inceleyerek kültürel etkileşimde bulunmaktadırlar. Bu sayede uluslararası illüstratör çevresine sahip olabilmekte ve işlerini farklı uluslardan tasarımcılarla paylaşabilmektedir. Bir süre sonra gelişen teknolojiyle birlikte bu illüstrasyonları tişörtlere, yastık kılıfına, hatta duş perdesinden halıya kadar birçok seçeneğe baskı olarak pazara sunmaktadır.

---

<sup>8</sup> Walter Benjamin, s. 18

Bu sitelerde ilk olarak Society6 öne çıkmaktadır. Dijital illüstrasyon baskılarıyla başlayan Society6 artık illüstrasyonları kilimden plaj havlusuna kadar birçok objeye baskı yaparak illüstrasyonları aktarmaktadır. Society6'ın ardından Redbubble, Liveheroes, DesignByHümans, Zazzle gibi siteler de açılmış ve illüstratörler için farklı sergileme, kazanç aynı zamanda sosyalleşme alanları oluşturulmuştur.



*Resim 31. Judith Clay*



*Resim 32. Christian Schloe*



*Resim 33. Sandra Dieckmann*



*Resim 34. Terry Fan*

### 3.2.1 İllüstrasyonun Dijital Baskıyla Değişen Yeri

Dijital baskı eserlerin resimle karşılaştırıldığında daha fazla tercih edilmesinin sebebi, daha ulaşılabilir olmalarıdır. İnsanlar, dijital baskı eserlere, üretim ve çoğaltılma bakımından daha kolay olduğu için daha uygun fiyata sahip olmaktadır.

Estetik kuramcısı Walter Benjamin'e göre, *“Bir sanat yapıtı, ilkesel olarak, daima yeniden-üretilebilir olmuştur. İnsanlar tarafından yapılan nesnelere her zaman insanlar tarafından kopyalanabilmiştir. Çıraklar zanaatlarını pratiğe dökmek, ustalar kendi yapıtlarını yaymak ve son olarak, üçüncü şahıslar kazanç elde etmek amacıyla kopyalar yapmıştır. Gelgelelim, bir sanat yapıtının teknik olarak yeniden-üretimi yepyeni bir şeydir. Tarihsel olarak, yeniden-üretilebilirlik kesintili biçimde ve uzun aralıklı sıçramalar halinde fakat artan bir yoğunlukla ilerlemiştir. 1900'ler civarında, teknik olarak yeniden-üretim meşhur sanat yapıtlarının etkilerini baştan sona değiştirerek, çoğaltılmalarını mümkün kılmakla kalmayan, ayrıca sanatsal süreçler içinde kendine ait bir yer edinen belli bir standarda ulaşmıştır.”*<sup>9</sup>



Resim 35. Falmouth Illustration Sergisinden, 2013

<sup>9</sup> Walter Benjamin, s.11

İllüstratörlerle işbirliği yapan siteler, en başta sadece dijital baskı illüstrasyon posterleri satarak sektöre adım atmıştır. Society6 gibi, Artflakes, 20x200, Juicy Canvas, metale baskı yapan Displate de baskı illüstrasyon eserlerin satışını yapmaktadır.

### **3.2.2 Kumaş ve Tekstile Uygulanan İllüstrasyon Tasarımları**

İllüstratörler, aynı zamanda tekstil ve örüntü tasarımı da yapabilmektedir. Aynı desenlerin tekrarlanmasıyla oluşan örüntü tasarımı sayesinde kumaş ve tekstil alanlarında da çalışma imkanı bulabilmektedirler. Herhangi bir firmayla doğrudan bağlantılı olarak çalışmasa da, illüstratörler 2000'lerden sonra açılan kumaş sitelerine örüntü tasarımlarını yükleyip tekstil sektörüne adım atma imkanı bulmaktadırlar. Mayıs 2008'de tekstil hakkında hiç birşey bilmeyen iki internet meraklısından birinin eşinin kendi kumaşını basma isteğiyle Spoonflower adlı site kurulmuştur. Günümüzde bir milyondan fazla tekstil deseni bulunan site sayesinde, illüstratörler kendi örüntü tasarımlarını yaratıp Spoonflower'a yükleyerek gelir elde edebilmektedir. Aynı zamanda milyonlarca üyesi olan siteden satın alınan kumaşlarla kullanıcılar kendi perdelerini, kıyafetlerini, çantalarını, oyuncak bebeklerini, mobilyalarını, kostümlerini ve daha fazlalarını yaratabilmektedir. Bu sayede de illüstrasyon sayısız alana uygulanabilmektedir. Bir diğer örüntü tasarımı sitesi Patternbank da Spoonflower gibi çalışmakta, aynı zamanda uluslararası ünlü tekstil firmalara kumaş sağlamaktadır. Bu sayede doğrudan olmasa dahi illüstratör tasarımlarını Patternbank'a yükleyip ünlü firmalarla işbirliği içinde bulunma imkanını elde edebilmektedir. Bütün bu e-ticaret sitelerine ek olarak, yüklenen tasarımın rengini dahi tüketicinin seçimine bırakan WeaveUp sitesi de tasarım kumaş satan sitelerin arasında yerini almıştır. İllüstratörlerin orjinal tasarım dosyalarını siteye yüklemesiyle gerçekleşen bu kullanıcı dostu sistem sayesinde sonsuz yaratıcı kumaş tasarımı üretilmektedir.





*Resim 36. Sharon Turner*



*Resim 37. Ewa Brzozowska*

Amerika çıkışlı bir diğer tekstil sitesi Deny Designs, diğerlerinden farklı olarak ürettiği kumaşları yatak örtüsü, yastık kılıfı gibi ürünlere çevirerek satışını yapmaktadır. Ev tekstili adı altında banyo perdesinden pikeye kadar yüklenen tasarımları birçok üründe kullanmaktadırlar. (Resim 38) Diğer sitelerden farklı olarak Deny Designs altında satış yapabilmek için site yönetimi tarafından onaylanmak gerekmektedir. Bu da Deny Designs'ın kendi tasarım çizgisi dışına çıkmaması için aldığı bir önlem olarak gözükmektedir. Bu sayede kendi marka adını ve tarzını da korumaya devam etmektedir.

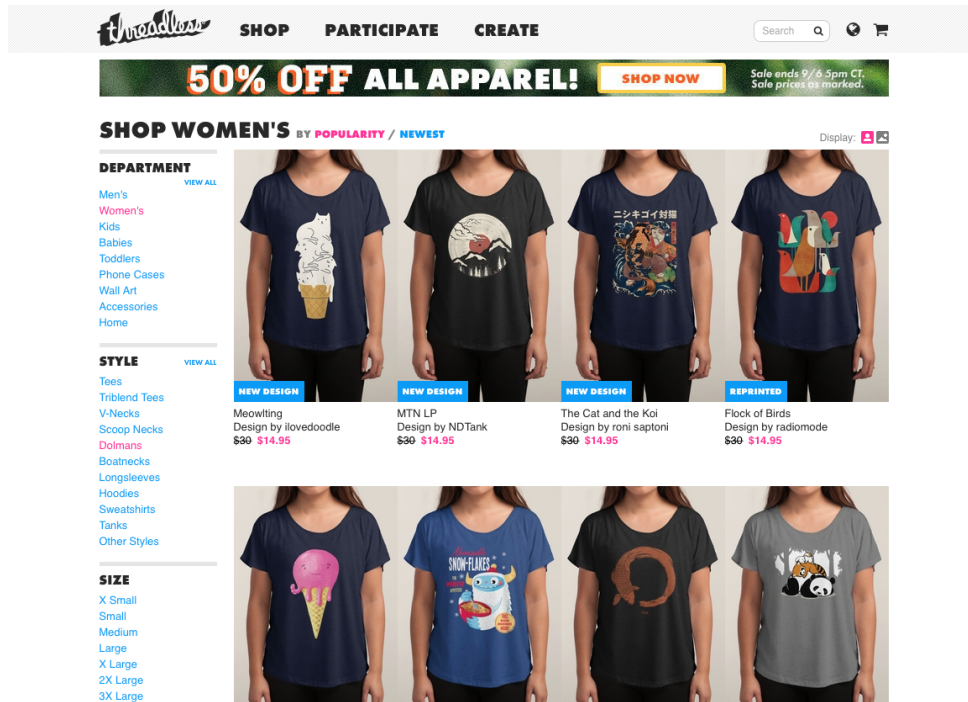


*Resim 38. Deny Designs*

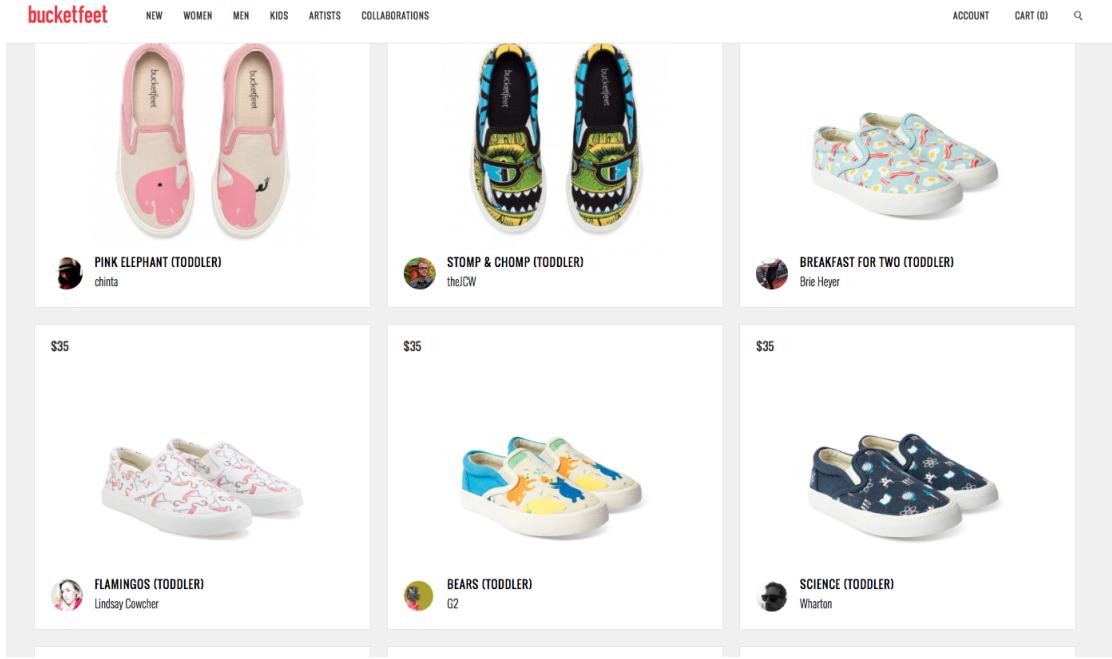


### 3.2.3 İllüstrasyon Alanında Yarışmalar Açan E-ticaret Siteleri

Diğer e-ticaret sitelerinin yanına ek olarak bir de yarışmayla tasarım seçen e-ticaret siteleri mevcuttur. Bunların başında ilk olarak uluslararası birçok tasarımcıyla çalışan Threadless gelmektedir. 2000 yılında sadece tuvale baskı yapan Threadless, bir süre sonra tuvale bastığı sanat eserlerini tişörtlere de basarak dijital çağda yeni bir kapı açmıştır. Sanatın ve sanatçının fark edilmesine de oldukça önem veren bu site, her ay belli temalarda yarışma düzenleyerek kazanan illüstratörlere yada sanatçılara ödül ve satılan her tişörtten komisyon vererek popülaritesi günden güne artan bir sosyal platform halini almıştır. (Resim 39) Öyle ki, Türkiye’den çıkan Sekiz.com’da Threadless’tan esinlenerek yerel tasarımcılarla çalışılan bir tişört markası oluşturmuştur. Bir diğer yarışma temasıyla üretime geçen Bucketfeet, dünyaca ünlü bir ayakkabı markasıdır. Her ay üç farklı temayla açtığı yarışma sonucunda seçilen örüntü illüstrasyonlarıyla tasarlanan ayakkabıları üretip satışa çıkarmakta ve tasarımcısına tüm diğer satış siteleri gibi komisyon vermekte, aynı zamanda dünya çapında satılan ayakkabılarının üzerinde illüstratöre özel bilgileri de paylaşarak tasarımcısının adını duyurmasına yardımcı olmaktadır. (Resim 40)



Resim 39. Threadless



Resim 40. Bucketfeet

2005 yılında posta zarfı kağıdından üretilen, geri dönüşümlü cüzdan markası MightyWallet, 2013 yılından beri yılda iki kere düzenlediği yarışmalarıyla cüzdanlarına illüstrasyon bulmakta ve kazanan illüstrasyondan oluşan cüzdanını pazara sunmaktadır. (Resim 41) Değişen teknik ve trendleri yarışma sayesinde yakalayan ve her zaman taze kana sahip olan bu markalar devamlı aynı tasarımcılarla kendini tekrar etmek yerine sürekliliği olan bu seçeneği kullanmaktadırlar. Benzer yarışma koşulları taşıyan bir diğer firma Collective Arts Brewing adlı Kanadalı bira firması, yılda birkaç kere düzenlediği illüstrasyon, video ve müzik yarışmalarıyla sanatçıları desteklemektedir. Seçtiği illüstrasyonları bira etiketi olarak kullanan firma, web sitesini de, etiketlerinde yer alan görsellerin ve illüstratörlerin eserlerinin yayınlandığı online bir portfolyo olarak kullanmaktadır. (Resim 42)

Creators of the original Mighty Wallet® since 2005

FREE SHIPPING with USPS First Class Mail

# DYNAMIGHTY BE MIGHTY!









 

[SHOP](#) [ARTIST COLLECTIVE](#) [CUSTOM WALLET](#) [EXCLUSIVES](#) [ABOUT](#) [SIGN IN](#)

[PRODUCTS](#) [FEATURES](#) [REVIEWS](#) [VIDEOS](#)

[mighty wallet](#) [billfold](#) [front pocket](#) [travel](#) [zippered cases](#) [be mighty!](#) [tech](#) [best-sellers](#) [new!](#) [on sale](#)

## MIGHTY WALLET

 3 Ring Binder \$15.00	 3D Movies \$15.00	 A Pocket Full of Cats \$15.00	 Airmail \$15.00
 All Of The Robots \$15.00	 Angry Gorilla \$15.00	 Batgirl \$15.00	 Batman in Action \$15.00

Resim 41. Mighty Wallet

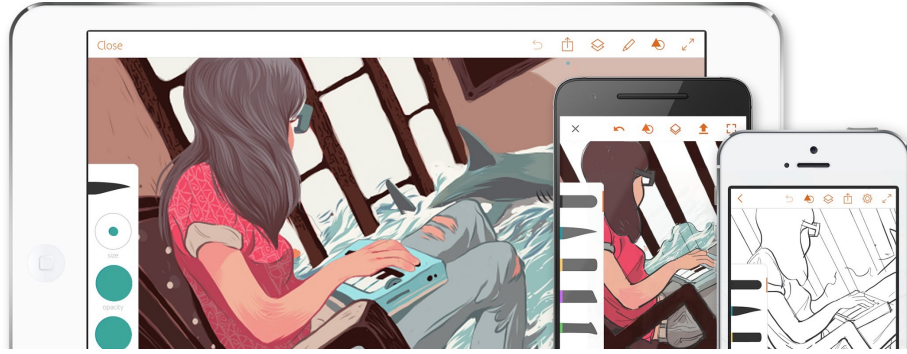


Resim 42. Collective Arts Brewing

### **3.3 Adobe Firmasının Yeni Teknolojiyle İlgili İllüstrasyon Sanatına Yaptığı Dev Katkılar**

1982’de California’da kurulan Adobe, dünyanın en büyük tasarım yazılımlarını üreten bir şirkettir. İlk sürümünü 1987’de çıkardığı Illustrator’dan sonra, 1990’da da Photoshop’u yayınlamıştır . İllüstratörler için devrim niteliğinde sayılabilecek bu yenilik, tasarımcılara sayısız teknik çeşitliliği sağlamıştır.

Adobe’un 2015 yılında piyasaya sürdüğü Creative Cloud adlı sürüm ilk olarak 2011 yılında ilan edilmesinin ardından teknolojik yenilikler eşliğinde geliştirilmiştir. Tasarımcılar için sayısız yenilikle güncellenen yeni Adobe serisiyle artık sadece akıllı telefonla dahi tasarım yapılabilen ve tasarımlar doğrudan bilgisayara aktarılabilir. Creative Cloud uygulamaları sayesinde tasarımcı birçok işlemi bir arada kısa sürede yaparak zaman kazanabilmektedir. Örneğin illüstratör, Adobe Illustrator’ın akıllı telefon uygulaması Adobe Illustrator Draw sayesinde bir çizimi tarayıcıyla uğraşmadan doğrudan bilgisayardaki Illustrator’ın direkt olarak içine yollayabilmektedir. Ya da yanında başka bir araç bulundurmadan sadece akıllı telefonuyla, aklına gelen bir fikri hemen Adobe Comb CC uygulamasında çalışıp taslağını kaydedebilmektedir. Adobe Capture CC uygulaması sayesinde, çekmiş olduğu bir fotoğrafın renk skalasını kaydedebilmekte veya bu fotoğraftan fırça, şekil ve doku yaratabilmektedir. Adobe Photoshop Sketch uygulamasıyla bu yarattığı fırça ve dokularla bambaşka bir illüstrasyon üretebilmekte, bütün bunlara ek olarak dokunmatik ekrana uyumlu bir kalemle de çizim yaparak dijital illüstrasyon eserleri yaratabilmektedir. Tasarımcı, bir diğer Photoshop uygulamaları olan Mix ve Fix’le de aynı bilgisayardaki gibi Photoshop katmanlarını düzenleyip ve fotoğraflara rötuş yapma imkanı bulmaktadır. Bütün bu yenilikler aynı zamanda illüstratörün ilham geldiği anda anlık olarak üretebilmesine ve sosyal medyada hemen paylaşabilmesine olanak tanımaktadır.



Resim 43. Adobe Uygulaması



Resim 44. Dei G., 2015

### 3.4 İllüstrasyon Sanatında Kullanılan Yeni Teknolojik Araçlar

İllüstrasyon artık beş duyuyla algılanabilir olmuştur. Farklı disiplinlerden de beslenen illüstrasyon artık sayfa (kağıt) veya ekranla sınırlı kalmak zorunda değildir. Teknolojinin hızla gelişmesi illüstrasyonun da hızla gelişmesine ve büyümesine katkıda bulunmaktadır. 2000 yılından sonra, illüstratörlere yeni teknikler ve uygulama alanları açan birçok teknolojik alet üretilmiştir. Yaratıcıların hayal dünyası çalışmaya devam ettikçe, yeni teknolojik aletler de üretilmeye devam edecektir.

### 3.4.1 İllüstrasyon Sanatında Tabletlerin Yeri

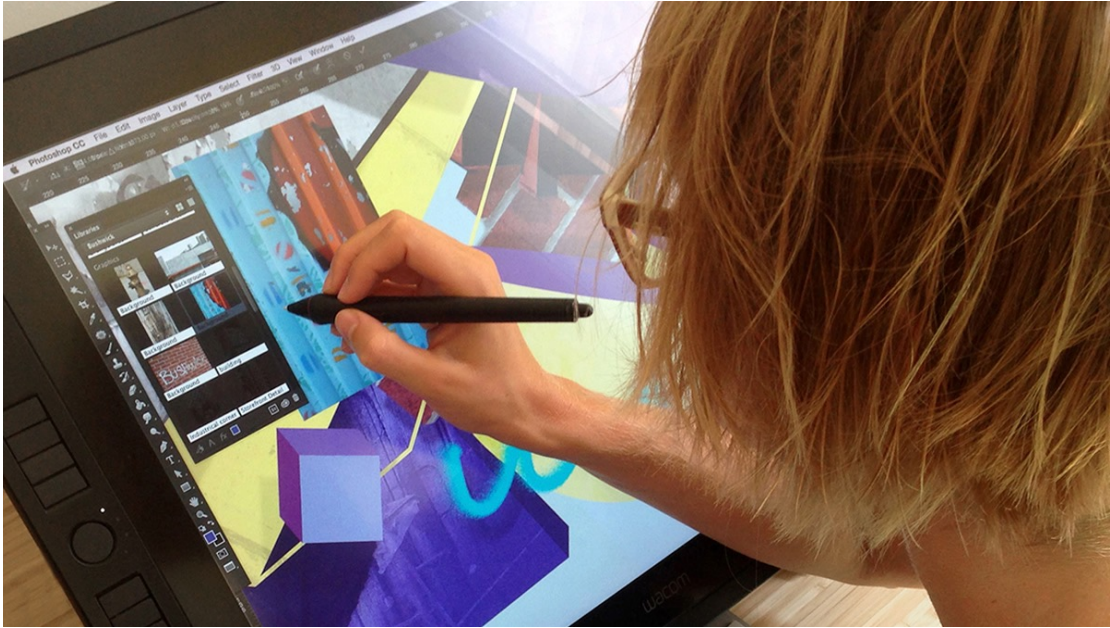
İlk olarak 1888’de el yazısını dokunmatik ekranla faks makinesi gibi karşı tarafa yollayan Teleotograf, tabletlerin atası olarak sayılabilmektedir. Ardından 1942’de H.C.Moody’nin patentini aldığı başka bir dokunmatik yazı ekranı ve 1950’lerde Stylator adlı el yazısını tanımlayabilen bir tablet üretilmiştir. 1960’larda ise devrim sayılabilecek nitelikte olan Rand Tablet piyasaya çıkmıştır. 1964’te grafacon olarak da bilinmekte olan Rand Tablet, çizimi bilgisayara aktarabilmekteydi. (Resim 45) Rand, ilk düşük maliyetli olarak pazarlanıp piyasaya çıkan grafik tablettir. 1960’lı yılların sonunda, bilgisayar mühendisi Alan Kay’in geliştirdiği Dynabook, hiç üretilmemesine rağmen yıllar sonra Apple’da Dynabook’u geliştirmesiyle iPad’in piyasaya çıkmasında yardımcı olmuştur.



Resim 45. Rand Tablet



1984'ten beri grafik tablet üreten Wacom, günümüzün en büyük grafik tablet üreticisidir. Her biri dijital kalemle satılan Wacom tabletleri, profesyonel olarak ilk 1992'de kalem ve tablet olarak üretilmeye başlanmıştır. 2000 yılında interaktif ekranlı grafik tableti üreterek illüstrasyon dünyasına büyük bir yenilik getirmiştir. 2005 yılından beri Cintiq ismiyle anılan bu tablette, illüstratörler adeta bir deftere çizim yaparcasına ekrana doğrudan çizim yapabilmekte ve dijital tasarımlar yaratabilmektedir. (Resim 46) Wacom'un bir diğer çağ atlatan ürünü Inkling ise 2011 yılında piyasaya sürülmüş ve tablet dünyasını farklı bir ortama taşımıştır. Inkling'le beraber tablete gerek kalmadan sadece dijital kalemle, kağıda çizilen çizimin doğrudan bilgisayara aktarılması sağlanmaktadır.



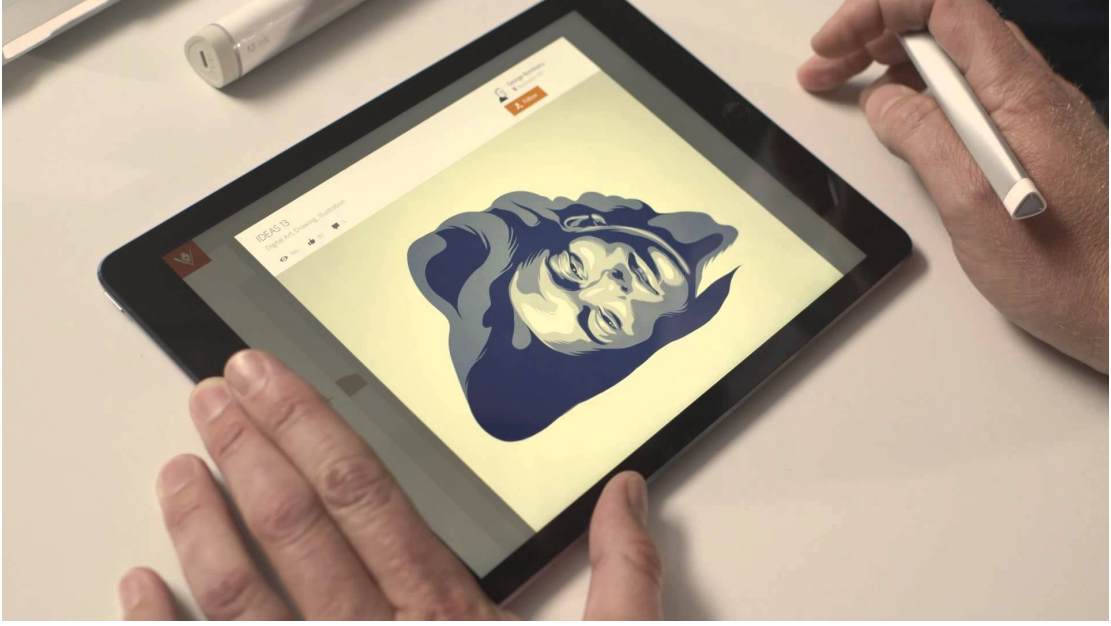
*Resim 46. Wacom Inkling*

Inkling'in ardından Iskn adlı firmanın piyasaya sürdüğü Slate adlı tabletle geleneksel tekniklerin de doğrudan dijitalle aktarılması sağlanmıştır. Slate, manyetikleri sayesinde tabletin üzerindeki kağıdın dokusundan, kalemin rengine ve cinsine kadar her şeyi bilgisayara doğrudan aktarabilmektedir. (Resim 47) Bu sayede tasarımcı tarayıcı kullanmadan ve ekstra zaman da kazanarak geleneksel teknik dokularına sahip dijital illüstrasyonlar yaratabilmektedir.



*Resim 47. Slate Tablet*

Tüm bu gelişmelerle birlikte, Apple'ın 2010 yılında ilk iPad'in piyasaya sürmesinin ardından kalemsiz de kullanılabilen dokunmatik tablet teknolojisi yaygınlaşmaya başlamıştır. Yeni trend olarak sayılabilecek olan bu tablet bilgisayarla, tasarımcı çizim yapabilme imkanının yanında e-posta gönderebilmekte, sosyal ağlara bağlanabilmekte, aynı zamanda da fotoğraf ve video çekebilmektedir. İçindeki birçok çizim ve tasarım uygulaması sayesinde illüstratörlere yeni bir araç olmuştur. iPad kalem dışında Wacom'un da bir süre sonra çıkardığı iPad'e uygun kalemle illüstratörler özgün dijital eserlere imza atabilmektedir. (Resim 48) Illüstratörler, aynı zamanda sadece Adobe programlarına bağlı kalmadan, farklı iPad uygulamalarında da çalışarak illüstrasyon çeşitliğine katkıda bulunmuşlardır.



*Resim 48. iPad ve Wacom Pen*

### **3.4.2. 3D İllüstrasyon Sanatında Yazıcılar, Lazer Kesim Makineleri ve Kalemler**

Matbaanın icadı kadar önemli bir yenilik olan 3D yazıcılar sayesinde dijital olarak tasarlanan herhangi bir şey katı formda basılabilmektedir. Üç boyutlu baskı teknolojisi 80'li yıllarda başlasa da, yaygınlaşması 2010 yılında olmuştur. Bu sayede, dijital ortamda tasarlanan obje, plastiğin eritilip ve katmanlar halinde şekil verilmesi sayesinde gerçek hayata aktarılabilir. Artık birçok tasarımcının ev ve ofisinde bulunmakta olan 3D yazıcılar, illüstratörler için büyük bir ilham olmuştur. Bu yeni teknolojiler, yıllarca iki boyutlu çalışan illüstratörler için artık üçüncü boyuta geçmek adına önayak olmuştur.

Üç boyutlu baskıyı saniyeler içinde kullanma teknolojisi 2013 yılında bir Kickstarter kampanyası olarak başlatılan 3Doodler kalemle sağlanmıştır. Adeta bir silikon tabancası gibi plastiği eriterek üç boyutlu halde çizim yapılmasına olanak vermektedir. Serbest şekilde üç boyutlu çizim yapılan bu kalemle illüstratörler çizimlerini farklı boyutlarda üretebilmektedir. (Resim 49)



*Resim 49. 3Doodler*

Günümüzde daha üretilme aşamasında olan Glowforge lazer yazıcı makinesi ise teknolojinin geldiği son nokta olarak adlandırılabilir. Hem 3D yazıcı hem de lazer kesim makinesi olan Glowforge sayesinde tasarımcılar ellerindeki her tür materyalle sınırsızca üretme şansı yakalamaktadır. İllüstratör, sıvı çikolatayla heykeller yaratabilir, Macbook'un kapağına illüstrasyonunu lazerle işleyebilmektedir. Kişiyeye özel üretimler yapabilir veya kendi markasını yaratarak eşsiz ürünler tasarlayabilir. Bütün bu gelişmelerin ışığında, tasarımcının herhangi bir fikri üretime geçirmesi için kullanması gereken firmalara gerek kalmamakta, doğrudan tasarımcının üretmesi sağlanmaktadır.





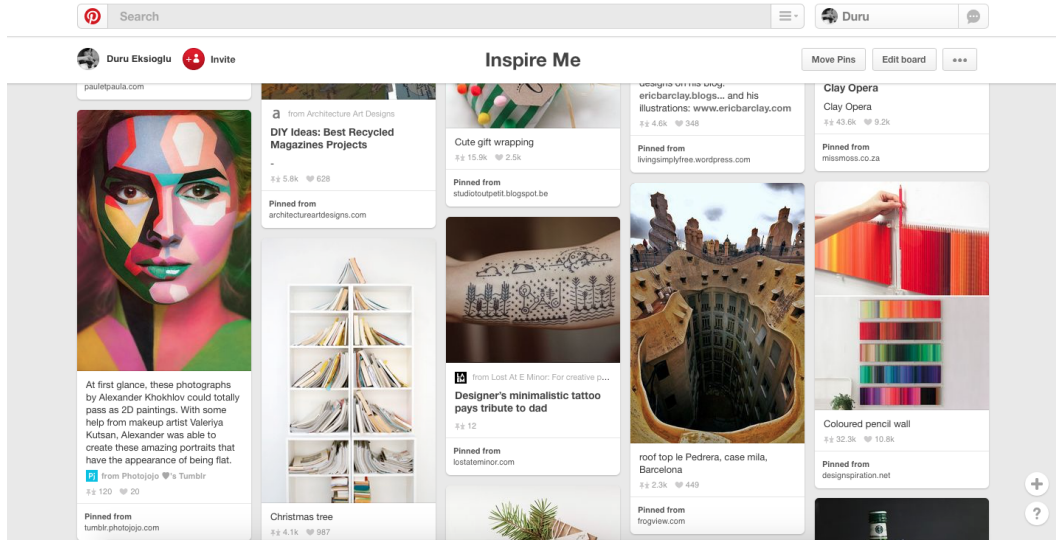
*Resim 50. 3D Printer ve Basılan Ürünler*

### **3.5 Pinterest (DIY)**

2010 yılında fikir kataloğu olma amacıyla sosyal medyada yerini alan Pinterest, diğer ağlardan farklı olarak insanların yeni şeyler üretmesini ve yapmasını teşvik etmektedir. Pinterest sayesinde pratik bir şekilde dijital görsel kütüphane oluşturma imkanı sunulmuştur. Artık illüstratörler, kağıtları dosyalar halinde saklamak yerine web tarayıcıda işaretlemekte veya beğendiği görseli onlarca klasör halinde bilgisayarda saklamak yerine Pinterest'te pano oluşturarak online saklayabilmektedir. (Resim 51) Görselin kaynak sayfasına kadar kaydetmeye yarayan Pinterest sayesinde illüstratörler ilham kaynağı olarak bulduğu görselin her türlü bilgisine de ulaşım kaydedebilmektedir. Aynı zamanda kendi illüstrasyonlarını da ekleyerek Pinterest'te kendini tanıtmaya imkanı bulmaktadır.



DIY (Do It Yourself-Kendin Yap) hareketi, tüketicilere kendi ürünlerini kendileri yapmalarını ve bu ürünler için seri üretim şirketlerine bağımlı olmamaları yönünde cesaretlendirmiştir. Yeni teknolojiler, tüketicileri bu yolla üretici olmaya yöneltmiştir.<sup>10</sup> Kendin Yap hareketi, sadece görsellerin paylaşıldığı bir sosyal mecraya olan Pinterest'le yaygınlaşmaya başlamıştır. Sonsuz uygulama ve tekniğin başlangıcından sonuna kadar görsellerle anlatıldığı bu hareket, birçok kullanıcıyı yeni ve pratik tekniklerle bilgilendirmiştir. Pinterest, illüstratörlere yeni teknik ve uygulama alanları için fikir ve ilham veren bir açık kaynaktır.



Resim 51. Pinterest

<sup>10</sup> Helen Armstrong, Grafik Tasarım Kuramı, (Çev. Mehmet Emir Uslu) Espas Yayınları, İstanbul, 2009, s.10

### 3.6 Stock ve Template Siteleri

2000'lerdeki teknolojik gelişmelerin ardından Adobe'un yenilikleriyle beraber reklam ve tasarım dünyası için daha fazla görsele ihtiyaç duyulmuştur. Ajansların bir süre sonra yetişemediği bu durumda stock siteleri devreye girmiştir. İlk olarak 2000 yılında kurulan ancak etkinliğini 2006 yılında Getty Images'ın desteğiyle kazanan Istock en çok bilinen iki stock sitesinden biridir. 2003'te kurucusunun kendi dijital fotoğraflarını lisansıyla satmak için kurduğu Shutterstock'la bu oluşum devam etmiştir. Stock siteleri birçok illüstrasyonu sadece görsel olarak veya orijinal dosyasıyla vektör olarak satışa çıkarmaktadır. Bu sayede küçük çaplı reklam ajansları da, evden freelance olarak çalışabilen illüstratör de kazanç sağlayabilmektedir.

Yine stock siteleri mantığında kurulan template siteleri, tasarımları hazır şablon olarak kullanıcıya sunmakta ve tasarımcıya yeni kazanç olanakları sunmaktadır. Fotoğraf, font ve birçok web şablonunun bulunduğu bu sitelerde illüstrasyonlar, örüntü ve doku tasarımları, objeler ve ikonlar da satılmaktadır. Graphicriver, Creative Market, Inkd gibi başlıca popüler şablon siteleri başlıcalarıdır.



Resim 52. Olga Korneeva, Shutterstock

#### 4. İLLÜSTRASYON SANATINDA KULLANILAN YENİ MALZEME VE TEKNİKLER

2000'lerden sonra tasarımcı ve illüstratörler, geleneksel çizim teknikleri ile dijital ortamın sağladığı yenilikleri birleştirecek yeni yöntemler arayışına girmişlerdir. Dijital eğitim alan tasarımcı ve illüstratörler, geçmişin geleneksel ve günümüzün dijitalini birleştirerek kalem, fırça, mürekkep, boya, yazıcı, tarayıcı, fotoğraf makinesi ve dizüstü bilgisayarları aynı anda kullanarak eserler yaratmaya başlamışlardır. Bu birleşimle çağdaş illüstrasyonda birçok farklı yeni teknik ve çalışma alanları ortaya çıkmıştır. Kurallar yıkıldıktan ve baskının sınırı kalktıktan sonra, ekranın fırsatları da kucaklanarak daha özgüvenli şekilde büyüyen reklamcılık, tasarım, editoryal, moda, grafik, müzik, televizyon ve web işleri görülmeye başlanmıştır. İllüstratör için, illüstrasyon dışında diğer disiplinlere de hakim olabilmek ve illüstrasyonla yoğurabilmek önemlidir. Gerçeklik ve temsil edilenin arasındaki dengede, tasarımcılar artık kağıt ve ekranın ötesinde, daha farklı işler üretmeye başlamıştır. Sınırlar kalkmış ve tasarımcılar farklı malzeme ve tekniklere yönelmiştir.

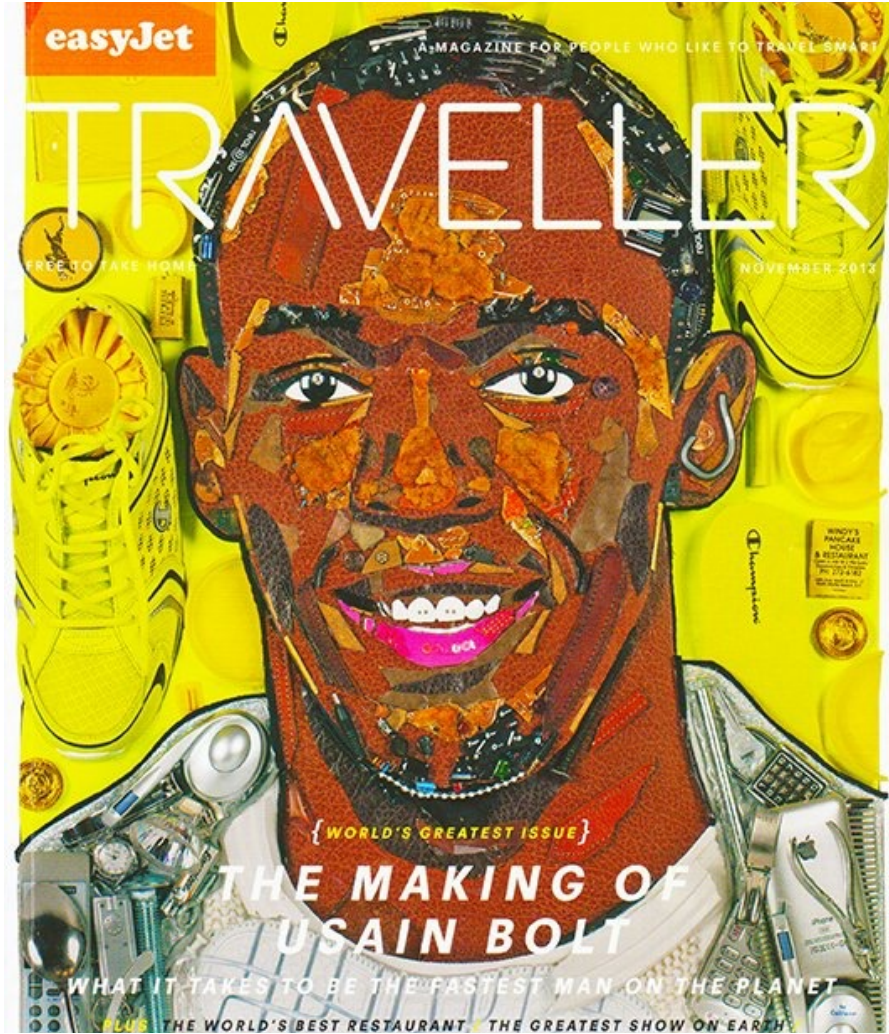


Resim 53. Morgana Wallace, Kağıt Kesme



Yeni malzeme ve teknikler tasarımcılara dijital ortamın dışında temiz hava olmuştur. Bir illüstratöre en çok sorulan soru “hangi teknikle üretiyorsunuz?”dur. Her illüstratörün kendine özel bir araştırma-geliştirme ve sonucunda da üretme yöntemi vardır. Özgün bir iş çıkarmak için farklı tarz çalışma yöntemi ve teknik uygulamak zorunluluktur. Bir illüstratör, tekniğini öznelştirip kendinden de birşeyler kattıktan sonra başarılıdır. Ne kadar farklı malzeme ve teknik kullanılırsa, illüstratörün tarzı ve yaklaşımı o kadar çeşitlenecektir.

Günümüzde pop kültürden ilham alarak hazır nesnelere illüstrasyon yaratan Jason Mecier, kendi işini el yapımı mozaik olarak tanımlamakta ve yarattığı portrelerde karakteristik objeler kullanmaktadır. (Resim 54)



Resim 54. Jason Mecier, Dergi Kapağı Tasarımı, Hazır Nesne Kullanımı



Resim 55. Gabriel Moreno, Kitap Kapağı İllüstrasyonu Yapım Aşaması, Kuruboya ve Kağıt Kesme

Çoğu tasarımcı günümüz trendlerine uymaktadır. İyi tasarım kıstası tek bir malzeme ve tekniğe bağlı değildir; bilgisayardaki araçlar paletleriyle de, kumaşla da, çöpe atılmak üzere olan bir kutuyla da yapılabilir. Beceri, her dönemde olduğu gibi illüstrasyon için önemli olmaya devam etmektedir. İllüstratörün uygulama düzeyi ne kadar başarılıysa, o derece başarılı sayılmaktadır. Bu nedendir ki teknik ve malzemeyi iyi kavramak illüstratörün başlıca görevidir. Günümüzün tasarımcı nesli, bilgisayarla çocukluğundan beri vakit geçirmesinden dolayı son derece sıradan ve doğal bir araç olarak benimsemekte ve geleneksel tekniklerle dijitaler arasındaki



farkı umursamamaktadır. Adobe Illustrator kullanarak illüstrasyona başlayabilir, sonra elle üzerine çizim ekleyebilir, sonucu yabancılaştırıp tekrar dijitalle aktararak çalışmaya devam ederek eklektik işler üretebilmektedir.

Poschauko'ya göre, “ Bir gözlemci olarak belli bir eserin ardındaki esin kaynağının tam olarak nereden geldiğini veya hangi tekniğin kullanıldığını kesin bir netlikle söyleyemediğiniz zaman, özellikle heyecan verici bir hal alıyor. Örneğin, ‘eski’ ve ‘yeni’, dijital ve geleneksel tekniklerin bir eserde kaynaşması veya birbirine tezat giden parçalar olarak etkileşmeleri gibi. Bir eser çok farklı çağrışımlara hizmet ettiğinde, bizim için canlanıyor, hayat buluyor: İşte o zaman, ‘retro’, veya ‘modern’, ‘dijital’ veya ‘geleneksel’ gibi kategoriler ortadan kayboluyor. Hepsi birleşerek yeni bir şey yaratıyorlar.”<sup>11</sup>



Resim 56. Robert Romanowicz, Sihirli Flüt Konser Afişi, Tünel Tekniği

<sup>11</sup> HD Schellnack, Steampunk Şıklığı, (Çev. Aslı Mertan) Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar, Grafikerler Meslek Kuruluşu, İstanbul, 2011, s.3



Resim 57. Eiko Ojala, Ewert and the Two Dragons Albüm Kapağı, Kağıt Kesme

#### 4.1 Geleneksel Teknikler

El yapımı olarak genelleyebileceğimiz geleneksel teknikler, karakalem, akrilik, suluboya gibi geleneksel tekniklerin yanı sıra, kağıt kesme, oyun hamuru ve deneysel malzeme kullanma gibi teknikleri de barındırmaktadır. Dokunulabilen illüstrasyonların, çevresel etkiler göz önüne alındığında bir auraya sahip olduğu görülmektedir. Ancak dijitalleştirip kağıda fotoğraf olarak aktarıldığında orijinalin dışında aurasını kaybetmektedir. Reprodüksiyonla orijinal eserin gözlemciye bıraktığı etki aynı değildir. Bu sebeptendir ki geleneksel tekniklerin aurası her zaman dijitalerden farklı olacaktır. Picasso'nun başlattığı üç boyutlu hazır malzeme kullanımı, hazır obje kullanan Dadaistlerin eserleriyle birlikte dokunulabilen çalışmalara öncülük etmiş ve ilk kez sanatla hayat arasındaki sınırları flulaştırmıştır.



Resim 58. Robert Romanowicz, Üç Boyutlu Sahne Yaratımı

Teknolojinin gelişmesi sayesinde, geleneksel el yapımı sanatlar artık geleneksel yollarla icra edilmemektedir. Dikiş makineleri dahi çiziğe programlanabildiğinden beri ve tasarımlar lazer kesim makinelerinde en az hatayla yapıldığından beri tasarımcılar daha özgür ve üretmeye açıktır. Kısa bir süre önce, el işçiliği fikri ve DIY yani Kendin-Yap terimi 19. yüzyılın ortalarında yeniden ortaya çıkmış, ardından insanlar kusurlu ve eşsiz ürünlerin enteresan kalitesinin tadını yeniden almaya başlamıştır. Yaratıcı endüstrinin, illüstratörlerin el yapımı araçlarına ve becerilerine yeniden kavuşmaya başlamasının ardından farklı materyal ve tekniklerle illüstrasyonun yeni yollarını aramasına hiçbir itirazı olmamıştır. Eski tekniklerin yorumlanıp günümüzde yeniden popülerleşmesine verilebilecek örneklerden biri işlemedir. Dikiş teknikleri illüstrasyon için alternatif bir yöntem olarak öne çıkmaktadır.



Resim 59. Alli Coate, Nakış-Kolaj ve Dijital





Resim 60. Lisa Smirnova, Nakış

Günümüzde artık ekranda veya kağıt üstünde kalmasındansa, illüstrasyonu üç boyutlu olarak yaratmak ve sergilemek de değerli görülmektedir. Kağıt kıvrıma (paper quilling) ve kağıt kesme (cut out) gibi teknikler de yeniden popülerleşmiş ve değer kazanmıştır. Kağıtla üç boyutlu heykeller ve sahneler üretilerek fotoğraflanmasıyla da illüstrasyonlar yaratılmaktadır. (Resim 61) Polimer kil, kumaş, polar gibi malzemelerle yaratılan üç boyutlu illüstrasyonlar üretilmeye başlamış ve birçok alanda (yayıncılık, reklamcılık, animasyon) kullanılmaya başlanmıştır. (Resim 62) Geleneksel tekniklerin teknolojik gelişmelere rağmen rağbet görmesinin başlıca sebebi, bilgisayarda yapılan benzer işten alınamayan hazdır. Örneğin, kağıt kesme tekniğiyle yapılan bir illüstrasyon, Adobe Illustrator'da oluşturulan aynı dokudaki

illüstrasyondan daha değerlidir. İllüstratörün harcadığı zaman, emek ve el işçiliği göz önünde bulundurularak bu değer kaçınılmazdır.



Resim 61. Zim & Zou, Kağıt

Schellnack'a göre; grafik tasarımda bir zanaatkarlık rönesansı yaşandığı ve bunun üç boyutlu kağıt kolajlarının çok daha ötesine uzandığı ortada. Kimileri muşamba kesiyor, kimileri ahşap yakıyor, kimileri daktiloda yazıyorlar. Genç tasarımcılar geleceğe bakmak için, mazide kalmış araçları kullanıyorlar - ve bilgisayar da birçok pratik alet edevatın arasında, bunlardan yalnızca bir tanesi konumunda. Son yıllarda el yapımı grafik tasarımın bu denli rağbet görmesini yalnızca yayıncılık araçlarının dijitalleştirilmesine gösterilen bir tür ilerleme karşıtı tepki olarak açıklamak fazlasıyla basite indirgemeci bir yaklaşım olacaktır. Şunu kabul etmek gerekir ki, dijital fotoğraflardan iPad'e akan soyut tasarım trafiği, bugünün gerçeğidir ancak dokuma duyusuna hitap eden tasarıma gösterilen popüler ilginin kaynağında da sadece geçmişe duyulan özlemden çok daha fazlası var. <sup>12</sup>

<sup>12</sup> Schellnack, s.1





*Resim 62. Irma Gruenholz, Kil*

İspanyol illüstratör Irma Gruenholz, kendini üç boyut illüstratörü olarak tanımlayıp yalnızca kille illüstrasyonlar yaratmaktadır. Üç boyutlu çalışarak illüstrasyonlarına derinlik katan Gruenholz, kilden yarattığı formlarını ışıklandırma ile destekleyerek fotoğraflamakta ve dünyaca ünlü birçok markadan oluşan müşteri portföyüne destek olmaktadır.



*Resim 63. Irma Gruenholz, Kil*

Dijitalleşmeye karşı olan sanatçılardan biri olan Litvanyalı sanatçı Severija Inčirauskaitė-Kriaunevičienė, küçük metal objelere işlediği geleneksel motifleriyle adından söz ettirmektedir. (Resim 64) Çöp olarak nitelendirilen eski ve kullanılmayan ütü, tencere gibi metal objelere çiçek motifleri işleyerek onlara yeni değerler katan sanatçı günümüzün tüketim kültürüne farklı bir perspektifle göndermede bulunmaktadır.



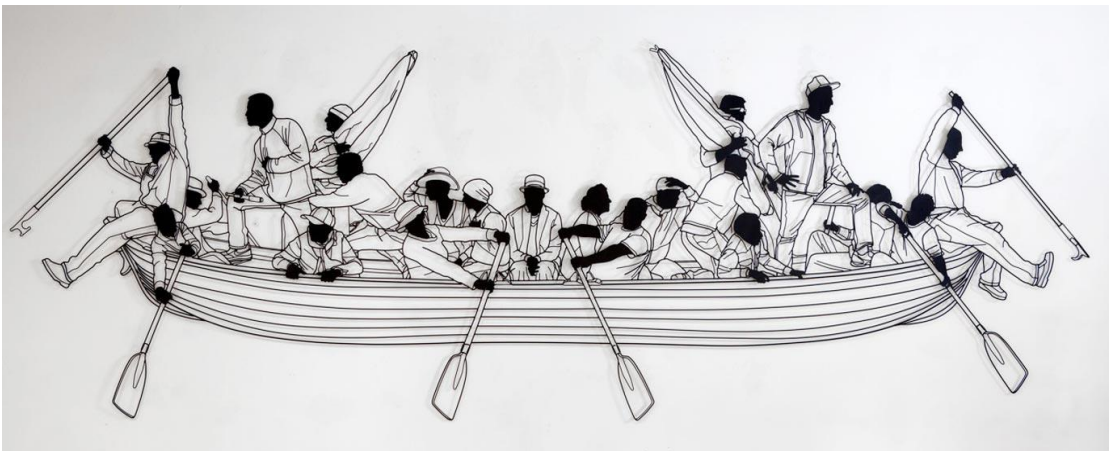
*Resim 64. Severija I. Kriaunevičienė, Metale Nakış*





*Resim 65. Andrea Dezsö, Kağıt Kesme-Tünel Tekniği*

Çizim, yağlıboya, kağıt kesme, dikiş, seramik gibi birçok farklı teknik ve malzemeyle illüstrasyonlar yapan Andrea Dezsö'nün yarattığı eserlerler, New York metrosunun metal korkuluklarına ve duvarlarına mozaik olarak transfer edilmiştir. Birçok çalışmasında kağıtlardan katman oluşturarak yarattığı tünel tekniği ile birleştirdiği parçaları ışık oyunları ile fotoğraflayarak illüstrasyonlarına derinlik katmaktadır.



*Resim 66. Frank Plant, Metal*

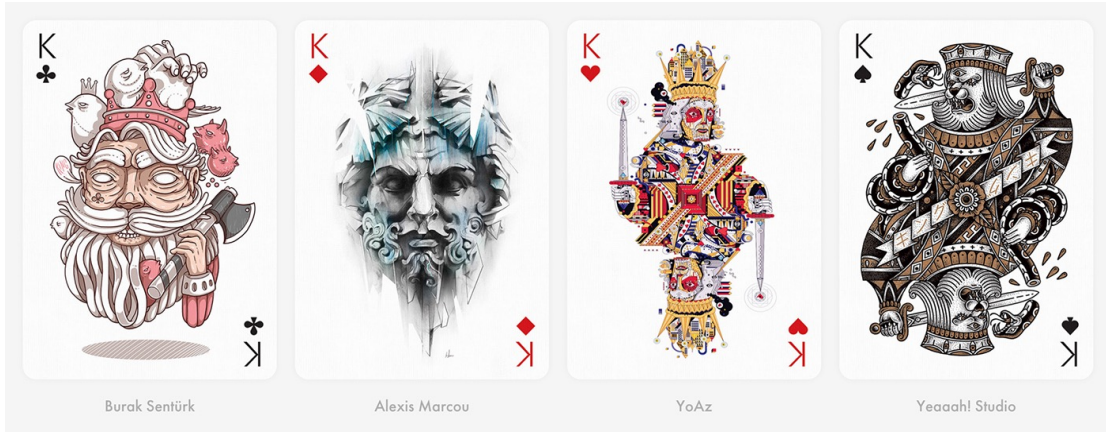
## 4.2 Dijital Teknikler

Teknolojik gelişmelerin hızla ivme kazandığı 80'li yıllardan sonra, dijital illüstrasyon teknikleri ortaya çıkmaya başlamıştır. Bilgisayarların getirdiği teknolojik imkanlar illüstrasyon alanına devrim niteliğinde girmiştir. Apple'ın Macintosh'u piyasaya sürmesi ve üretkenliği pekiştiren bir takım bilgisayar yazılımlarının da yaygınlaşmasının ardından, birçok tasarımcı kalem kağıdı bırakıp mouse'a yönelmiştir. Bu durum ilk olarak vektörel çizimlerin tasarım dünyasına girişini sağlamıştır. Ortalama 20-25 yıl önce illüstratörler umutsuzca mürekkep çizimlerini düz parlak renklerle doldurma yolları aramıştır. Adobe Photoshop ve Illustrator doğrudan bu ihtiyaca çözüm olmuştur. Bilgisayarlar birçok eleştirinin aksine, düşünmeyi veya illüstrasyon kalitesini değiştirmemiştir. Aksine, illüstrasyona yeni soluk katmıştır. Yumuşak ve resimsel etkiler yaratmak için Adobe Photoshop, Sketchbook Pro gibi piksel tabanlı programlar kullanılmaktadır. Bunlarda çok katmanlı çalışmalar yaratılmakta ve piksel adı verilen küçük noktacıklardan görsel oluşturmaktadırlar. Adobe Illustrator, Corel Draw gibi nesne esaslı vektörel programlar da daha düzgün kenarlı ve keskin görüntüler oluşturmakta ve binlerce kez büyütülebilir görseller yaratmaktadırlar. Vektörel yaratılan bir illüstrasyonla bir metro, uçak veya gökdelen kaplanabilir. (Resim 67)



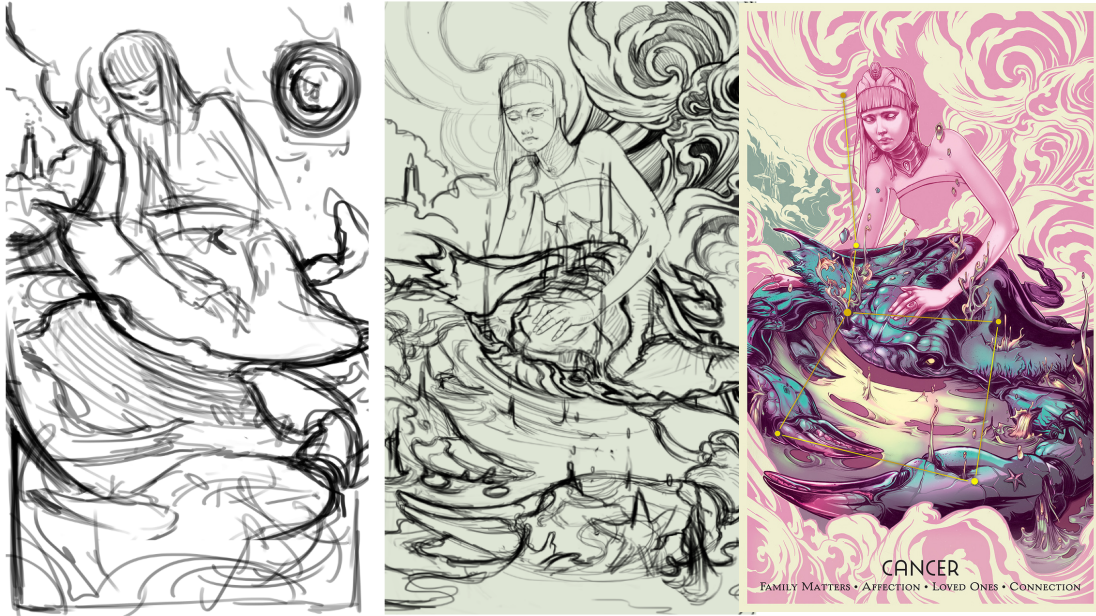
*Resim 67. Melbourne Metrosu, 2016*





Resim 68. Playing Arts İskambil Kartları, Farklı İllüstratörlerin Dijital Çalışmaları

Endüstriyel toplumun vazgeçilmez aracı bilgisayar; sayısız konuda olduğu gibi, illüstrasyonların üretimlerinde de, eskiden hayal edilemeyecek kadar etkili olmuştur. İllüstrasyon üretiminde bilgisayar kullanımı konusunda sayısız tartışma mevcuttur. Ancak unutulmamalıdır ki bilgisayar, airbrush, fırça, boya, kağıt gibi bir araç olarak düşünüldüğünde, illüstratörün işini kolaylaştırmakta ve eserinde istediği etkiyi alabilmesini sağlamaktadır.<sup>13</sup>



Resim 69. Alex Dos Diaz, Dijital İllüstrasyon

<sup>13</sup> İllüstrasyon İllustration , Alternatif Yayıncılık, İstanbul, 2012, s. 14





*Resim 70. FÜ, 2016, Dijital 3D İllüstrasyon*

Vektörel ve piksel tabanlı dijital çalışmaların yanı sıra, dijital kolajlar ve fotomanipülasyonlar da dijital illüstrasyona örnektir. (Resim 71) Geleneksel kolajın yeni nesli sayabileceğimiz dijital kolajın eskisinden tek farkı, geniş internet ağı sayesinde istenilen görselin kolaylıkla bulunması ve Photoshop sayesinde temiz bir şekilde kesilip monte edilmesidir. Teknoloji, illüstratörlere yeni araştırma ve uygulama yöntemleri sağlamıştır.



*Resim 71. Mario Sánchez Nevado, Dijital Kolaj*



*Resim 72. Natalie Chau, Gemsandjewels.com.au Sitesi İçin Fotomanipülasyon*

## 5. İLLÜSTRASYON SANATÇILARINA YÖNELİK GELİŞEN TEKNOLOJİ PARALELİNDE YENİ UYGULAMA ALANLARI

Uygulama, günümüzdeki organik görsel kültür sayesinde hiçbir zaman bitmeyen bir evrim sürecindedir. İllüstrasyon, endüstri ve tekstil tasarımı gibi dallarla işbirliği yapılabilen bir sanattır. Dünya'nın yeni mobilyalara veya giysilere ihtiyacı yoktur. Ancak insanlar farklı görünmek veya belli bir görünüşle belli bir duygu uyandırmak amacıyla trend ve tarzları takip ederek yeni objelere yönelmektedir. Mimar ve endüstri tasarımcısı gibi, illüstratör de çevremizi güzelleştirmekle sorumludur. Kötü bir illüstrasyonun kötü bir ürün veya bina tasarımından farkı yoktur. İllüstrasyon, artık limitsiz düşünce biçimiyle hayal edilen, uygun her yüzeye uygulanabilmektedir. 2015 yılında bir çocuk çizimiyle uçağını kaplayan Pegasus Havayolları veya İsveç Kütüphane Topluluğu tarafından yılın kütüphane otobüsü ödülüne layık görülen Fredrik Forsberg illüstrasyonlu otobüs (Resim 73) gibi illüstrasyon artık hayal edilebilen her alana uygulanmaktadır.



*Resim 73. Kütüphane Otobüs*



Mark Wigan'a göre; "Kitaplar ve/veya animasyon filmleri için yarattığı karakterler bir dizi başka üründe de yer alan illüstratörler için önemli bir gelir kaynağı. Üretilen sanat eseri; ıvır zıvır nesnelere, kartlar, oyunlar, oyuncaklar, tekstil ürünleri, giysiler ve biblolar gibi satış destekleyici ürünlerde kullanılabilir."<sup>14</sup>



Resim 74. Gabriel Moreno

<sup>14</sup> Wigan, Mark (2012) Görsel İllüstrasyon Sözlüğü, (Çev. Mehmet Emir Uslu) Literatür Yayınları, İstanbul, 2012, s.254

## 5.1 Moda Objelerinde Grafik Uygulamalar

Fiziksel ve zihinsel olarak en yoğun ilişkiye sahip illüstrasyonlar, moda objelerinde bulunanlardır. Nasıl olmak istediğimizin, ne izlenimi vermek istediğimizin resmini oluştururlar. Örneğin, Society6 tişörtü giyen bir insanla, Lacoste tişörtü giyen insan farklı zevk ve karaktere sahiptir.

İllüstrasyonla moda tasarımı iç içedir. İllüstrasyon, moda fark ve iletişim sağlayan eşsiz bir kimlik katmaktadır. Aslında, illüstrasyon her türlü şekil ve formda, sanal veya gerçek bir iletişim elementi haline gelmiştir. Modanın konuşulması, illüstrasyon dili olmadan imkansızdır. İllüstrasyonun moda üzerindeki en büyük etkisi markalaşmadaki kimliktir. Moda ve illüstrasyon birbirinin içine geçmiş vaziyette, arasındaki gelişimi devam ettirmektedir.



*Resim 75. Lisa Smirnova*

Avustralya’da, yıllar önce marketlerde satılan kıyafetlerin etiketlerinde alevlenir (flammable) kelimesi, ateş almaz (unflammable) olarak yanlış okunarak birçok insanın yaralanmasına sebep olmuştur. Daha sonra Avustralya hükümeti, etikete basit bir ateş illüstrasyonu koyarak tehlikeli olduğunu göstermiş ve kelimeyi kaldırtmıştır. Bu hayatı kolaylaştıran basit bir piktogram örneğidir.



Customize Me Vans, Vans'in ayakkabılarını özelleştirilmesi için yaptığı ilk etkinlik değil, ama Haziran 2005'te dünyanın her yerinden gelen 40 tasarımcının Barselona, Pupu'da yaptığı enteresan bir sanat deneyimidir. Beyaz Vans'lere sadece tekstil ve akrilik kalemleriyle, aynı zamanda dikiş teknikleriyle de old school graffiti elementleri ve karakter tasarımları yapılmıştır. (Resim 76) Basın toplantısı ve sergi, markanın yaratıcılığının pazarlama stratejisindeki orijinalliyini göstermiştir. Vans marka kimliği olarak renkli tasarımları benimsemiş ve farklı illüstratörlerle iş birliğinde bulunarak eğlenceli tarzını korumaya devam etmiştir. (Resim 77)



*Resim 76. Customize Me Vans etkinliğinden bir görsel, 2005*

Aynı zamanda birçok illüstratör büyük firmalarla işbirliği içerisinde bulunup kendi isimleri dahilinde özel seri ürünlerde yer almaktadır. Illüstratörlerin büyük ticari firmalarda çalışmayı reddedip kendi markalarını yaratması günümüzde oldukça yaygındır. Türk illüstratörler Deniz Yeğin İkişik ve Pınar Yeğin'in yarattığı Rumisu adlı fularlar dinazorlu, zürafalı eğlenceli grafiklerden oluşmakta ve dünyaca ünlü bir marka olma yolunda ilerlemektedirler. (Resim 78) Bir diğer illüstratör kardeşler Jovana Stojanovic ve Marija Stojanovic'in oluşturduğu marka Movanas, sadece elle boyanmış eserlerden oluşan sınırlı sayıda çorap üretmektedir. (Resim 79) Her birinin ayrı hikayeler anlattığı çoraplar, tüketiciye sanat eseri giymenin verdiği hazzı yaşatmata ve kendini özel hissettirmektedir.



*Resim 77. Vans x Keren Richter İşbirliği*



*Resim 78. Rumisu Tasarımı Fularlar*



*Resim 79. Movanas Tasarımı Çoraplar*

Herkesin erişebildiği hazır giyim markalarından değil de, farklı ve bulunmaz olanı giymenin moda olduğu günümüzde, illüstratörlerle işbirliği içinde bulunan birçok e-ticaret sitesi açılmıştır. Başta afiş ve tişört baskısı olarak başlayan bu furya, artık etekten tulumla, sırt çantasından monta kadar geniş yelpazede ürünü grafiklerle özelleştirip hem kendi markasını hem de illüstratörü tanıtarak genişlemektedir. (Resim 80) The Cotery, Print All Over Me, The Dot gibi siteler sadece illüstratörlerle işbirliği yaparak yüksek kalitede moda objeleri üretmektedirler.





*Resim 80. Irmak Akçadoğan, 2016*

## **5.2 Günlük Eşyalarda Grafik Uygulamalar**

İnsanların yaşamları ve günlük alışkanlıklarıyla daha fazla iç içe olan günlük eşyalar daha dokunulabilir. Sabah gördüğümüz diş fırçasının üzerindeki görsel, kahvaltıda içtiğimiz kahve kupasının üzerindeki illüstrasyon, tüm gün konuştuğumuz cep telefonunun kılıfı, tv izlerken sırtımızı yasladığımız yastığın kılıfındaki illüstrasyon bu gruba örnektir. Bu tasarımlar daha kişisel ve stilimizi yansıtmaktadır. (Resim 81) Grafik uygulamalara sahip eşyalar insanları hoşnut etmeli, heyecanlandırmalı ve günlerini daha neşeli hale getirmelidir. Amerika'daki grafik ve markacılık tarihi derin bir altyapıya sahip olduğundan dolayı, sıradan günlük ev eşyalarında grafik



uygulamalara oldukça yer verilmekte ve bu sebeple tüketiciler, günlük hayatlarını neşelendirebilecek kadar eğlenceli tasarımlara sahip olmaktadır.



*Resim 81. Delonghi Artista Serisi*



*Resim 82. Paolo De Giusti*



*Resim 83. Maxwell Paternoster Tasarımı Kask*

### 5.2.1 Popüler Kültür Nesnelerinde Grafik Uygulamalar

Teknolojik aletler ve ihtiyaçlar değiştiğinde popüler kültür nesnelere eskisine nazaran daha hızlı tüketilmektedir. 2000'lerde kullanılmaya başlanan akıllı telefonlarla, telefon kılıfı herkesin vazgeçilmez bir aksesuarı olmuştur. Günümüzde telefon kılıfı, telefon sahibinin zevk ve karakterini gösteren bir obje olarak görülmektedir. Bu sebeptendir ki tüketiciler kendini özel hissettirecek, kendi tarzını yansıtacak grafik uygulamalı kılıflara yoğun bir ilgi göstermektedir. (Resim 84-85)



Resim 84. Mike Wrobel



Resim 85. Josh Ln



Resim 86. Wesc x Glimmers İş Birliği



### 5.2.2 Mobilya & Ev Eşyalarında Grafik Uygulamalar

1981’de kurulan, Ettore Sottsass tarafından yönetilen Milano tabanlı kolektif mobilya-ürün tasarımcıları olarak anılan Memphis, postmodern mobilya, kumaş ve seramikten oluşan uluslararası bir grafik koleksiyon çıkarmıştır. Memphis tasarımları, tasarım eleştirmeni Bertrand Pellegrin’e göre Bauhaus ve Fisher Price’in zoraki evliliği gibidir. Memphis, gaudy renkleri, kitch motifleri, tarihsel formları ve gelenek dışı dekoratif materyalleri kullanmaktadır. Bu eğlenceli tasarımlar, radikal işin patlamasını ve tasarımın rolü olan temel ön yargılardaki kaymayı temsil etmiştir. Memphis’e itiraz edilen tek nokta anlamsız ve aşırı süslenmiş olmasıdır. (Resim 87)



*Resim 87. Memphis Tasarımı Oda*



Memphis, günümüzde hala tasarımcılara ilham kaynağı olmaktadır. Japon illüstratör Misaki Kawai hem yün, keçe, ahşap, kumaş gibi farklı materyallerle enstelasyonlar yaratmakta, hem de büyük tuvalere illüstrasyonlar yapmakta, ayrıca Flying Tiger gibi mağazalara ürün tasarımları ile destek olmaktadır. Misaki Kawai günümüzün çok yönlü, birçok alanla aynı anda ilgilenen yaratıcı illüstratörlerinden biridir.



*Resim 88. Misaki Kawai*

2007'de dijital baskı sitesi olarak açıldıktan sonra, 2015'te limitli ev eşyaları serileri üreten This Is Limited Edition adlı İngiliz tasarım sitesi, dünyanın her yerinden illüstratörlerle iş birliğinde bulunarak, sınırlı sayıda koltuk, fincan, tabak, sandalye gibi ürünler üretmekte ve satmaktadır. (Resim 89)



*Resim 89. Dan Baldwin*



*Resim 90. Dorophy Tang x Adidas İşbirliği*

Mobilyalar diğer objelerle karşılaştırıldığında üretimi daha zor ve maliyetli olması sebebiyle tasarımcılar ancak firmalarla iş birliğinde bulunarak grafiklerini uygulayabilmektedir. Bu duruma, illüstratör Dorophy Tang'ın Adidas'la işbirliğinde bulunarak stampalarla yarattığı seramik görünümlü objeler (Resim 90) ve bir diğeri de Jon Burgerman'ın Leonardo sergisi için müzenin kafesindeki masalara yapmış olduğu Leonardo Da Vinci illüstrasyonları (Resim 91) örnek gösterilebilir.



*Resim 91. Jon Burgerman*

2009 yılında bir iç mimari firmasının alt markası olarak kurulan Artonthebox, ürettiği vitrin ve dolaplara görseller uygulamaktadır. Sınırlı sayıda ürettiği ürünlerinde Türk illüstratörlere yer vermektedirler. Kullanıcı bu sayede hem sanat eseri, hem de dolap işlevi gören mobilyayı bir arada kullanabilmektedir. (Resim 92) Aynı şekilde 2002’de Los Angeles çıkışlı dünyanın ilk çıkarılabilen duvar grafiği firması Blik de duvar illüstrasyonu olarak başlattığı işinde, günümüzde artık mobilyadan yastığa kadar her türlü ev eşyasına grafiklerin baskısı yapmaktadır.



*Resim 92. Art On The Box*



*Resim 93. Antoine Manuel*

2016 Milano Tasarım Haftası için İtalyan markası Dolce&Gabbana, Smeg markasının ikonik buzdolaplarının üzerine Sicilya'dan ilham alarak illüstrasyonlar tasarlamıştır. (Resim 94) "Frigorifero d'arte" adlı sergideki buzdolaplarında, altı farklı tasarımcının çalıştığı limon, savaş tekerleği gibi geleneksel Sicilya motiflerine, ortaçağ sembollerine, savaş sahnelerine ve kukla tiyatrosuna rastlanmaktadır. Teknoloji ve yaratıcılık, iki büyük markanın iş birliğiyle tekrar fark edilebilirliklerini ve marka değerlerini arttırarak kendilerinden söz ettirmeyi başarmışlardır.





*Resim 94. Dolce&Gabanna x Smeg İşbirliği İllüstrasyonlu Buzdolapları*

### 5.2.3 Kişiyeye Özel Grafik Uygulamalar

E-ticaret siteleriyle internetten alışveriş yapmak kolaylaştığından beri tüketicinin istediğine ulaşması zor olmamaktadır. Tüketici, kendi özel portresine, özelleştirilmiş aksesuarlarına veya bir siparişini verdiği organizasyon davetiyesine dahi internet üzerinden illüstratöre ulaşarak sahip olabilmektedir. Bu sistem ilk olarak 2005 yılında New York'da, sanatçı ve genel anlamda yaratıcıların ürünlerini satabilecekleri Etsy adlı e-ticaret sitesi sayesinde kurulmuştur. Etsy, kısa sürede dünya çapında tasarımcıların ve el işi ürünler üretenlerin kendi mağazalarını açabildikleri devasa bir işletmeye dönüşmüştür. Sadece yaratıcı ürünler değil, aynı zamanda malzeme de temin edilebilen bu site tasarımcılar için kendi yaratıcı işletmesini kurma, dünya çapında müşterilere ulaşma olanağı, global bir topluluğa dahil olma artılarının yanında yerel veya aynı tarzdaki diğer üyeleriyle iş birliğinde bulunabilme imkanı vermektedir. Yalnız pazarlama anlamında değil, aynı zamanda dünya çapında üretici ve tasarımcıların hikayelerinin de bulunduğu bir e-ticaret sitesidir.



*Resim 95. Lise Grossmann, Kişiselleştirilmiş Stampa*



*Resim 96. Sheridan Hayes, Kişiyeye Özel Aile Portresi İllüstrasyonu*

Etsy’de yaka iğnesinden bebek tulumuna, mutfak tepeşinden el yapımı oyuncaklara kadar birçok şeyde illüstrasyona yer verilmektedir. Her türlü yaratıcı el işçiliğinin bulunduğu bu site aynı zamanda birçok illüstratör için de ilham kaynağı olarak kullanılmaktadır.



Resim 97. Liliana Okapi, Rozet



Resim 98. Gee Fan, El Yapımı Yaka İğneleri



Resim 99. Ginge, El Boyaması Ukulele



### 5.3 Mekanlarda Grafik Uygulamalar

Ev, ofis, otel ve bunun gibi gittiğimiz her yerde karşımıza çıkan bu grafikler farkına varmadığımız bir biçimde hayatımızı etkilemektedir. 1970'lere bakılırsa dönem insanların evleri daha eğlencelidir, sıradan değildir. İnsanlar, 80'lerden sonra daha minimalleşerek renkli desenlere sahip duvar kağıdı yerine düz beyaz duvarları tercih etmektedir.

2005 yılında Kopenhag'da açılan Hotel Fox, 61 odasını 21 farklı illüstratöre tasarlatmıştır. Odaları pop arttan animeye kadar geniş bir yelpazede tasarlanan otel, grafik uygulamaları bir pazarlama taktiği olarak kullanarak dünya çapında ses getirmiştir. Her oda kendine özel kiç, kamp ve serin olmak üzere üç konsept dahilinde duvardan yatak örtüsüne kadar her ayrıntısı illüstrasyonla donatılmıştır. (Resim 100)



*Resim 100. Hotel Fox'tan Bir Oda*



Graffiti en başta duvarlara yazılan baş kaldıran yazılardan oluşmuştur. Günümüzde yazı dışında duvarlara grafik uygulama kullanımı yaygınlaşmaya başlamış ve protestodan çok sanatsal eserler üretilmeye başlanmıştır. Bu grafiklere mural (duvar resmi) genel olarak da sokak sanatı denilmektedir. Madrid’li sokak sanatçısı Okuda San Miguel, Fas’ta bulunan terk edilmiş bir kilisenin dış duvarlarını kendine özgü renkli ve geometrik üslubuyla renklendirmiştir. Terk edilmiş, ruhsuz bir binayı renklendirerek yerel halkın estetik duygularına neşe katmıştır. (Resim 101) San Miguel, aynı zamanda İspanya’da da terk edilmiş bir kiliseyi, Red Bull sponsorluğunda tüm iç duvarlarını parlak ve izometrik grafiklerle renklendirerek hayata döndürmüştür.



*Resim 101. Okuda San Miguel, Fas*

Avustralya’da bulunan Billy Blue School, kapılarını rengarenk boyayarak sınıf adlarını bunlara göre vermiştir. Eğlenceli ve farklı kimliklere sahip sınıfların eğlenceli havası bir tasarım okuluna yakışacak cinsten grafik uygulamalarla donatılmıştır. Renk ve illüstrasyonun öğrenci psikolojisine olumlu etkileri bu örnekle kanıtlanmıştır. Billy Blue School öğrencileri dışarıdan bakınca eğlenceli gözükten sınıflarına girmenin daha kolay olduğunu söylemiştir. (Resim 102) İllüstrasyonun insan üzerindeki etkisi yoğun olarak mekanlarda göze çarpmaktadır. Duvarları renkli ve eğlenceli illüstrasyonlarla kaplanmış, masalsi etkiler uyandıran bir çocuk hastanesi çocuklarda güzel hastane anıları bırakmak için yapılmıştır. (Resim 103) İllüstrasyon, mimar ve iç mimarların mekan tasarlarırken kullanmaktan çekinmediği, vazgeçilmez bir etken olmuştur. 2000’lerden sonra, insanlar sade ve düz olana karşı renkli, eğlenceli ve esprili olanı tercih etmeye başlamıştır.



*Resim 102. Billy Blue School*





Resim 103. Mattel Çocuk Hastanesi, Los Angeles



Resim 104. Hattie Stewart x Mac Cosmetics İşbirliği



*Resim 105. Muxxi'nin Blik İçin Yaptığı Kapı Grafikleri*

#### **5.4 Ambalajlarda Grafik Uygulamalar**

Günümüzde alışveriş, tüketimin farklılaşmasıyla ihtiyaçtan çok bir keyif alma eylemi haline dönüşmüştür. Birçok insana, ürünün içeriğinden önce ambalajı daha çekici gelmektedir. Bu sebeple firmalar artık ürünün kalitesi kadar ambalajına da önem vermektedir. Artık dikkat çekici ve göze hoş gelen görseller tüketicinin tercihinde rol oynamaktadır. (Resim 106) Bu durumun alt metninde yatan aslında tüketimin daha küçük yaşlarda başlamasına vesile olmaya çalışmaktır. Renkli ve eğlenceli ambalajlar çocuklara da hitap ederek kapitalist düzenin devamı sağlanmaktadır.





Resim 106. Miriam König, Çocuk Diş Macunu Ambalajı



Resim 107. Steve Simpson, Acı Sos Ambalajları ve Dondurma Ambalajı

İllüstrasyonu karton ve plastik bardaklarından, peçete ve duvarlarına kadar boş bulunan her noktasında kullanan Caribou Coffee birçok müşterisine eğlenceli kimliği sebebiyle sempatik gelmektedir. 2010 Ağustos'ta, “ Hayat kısadır, bunun için uyanık kal” sloganı üzerine bardak tasarım yarışması başlatmış ve bir ayda 12.000'den fazla katılımın içinden 147 tanesini seçerek kendi illüstrasyon kimliğini yaratmıştır. 1992'de kurulan markanın, 2010'da yenilenmesinin ardından böyle bir sempatik ve eğlenceli karalamalardan oluşan görsel kimlikle gelmesi müşterinin samimiyetini kazandırmıştır. (Resim 108)



Resim 108. Caribou Coffee Bardakları

2015 yılından beri Starbucks'ın düzenlediği beyaz karton bardak yarışmasına, sadece üç hafta sürmesine rağmen her yıl binlerce katılım olmaktadır. Sosyal medya üzerinden katılımı gerçekleştirilen bu yarışmada, müşterilerinden klasik Starbucks logolu karton bardak üzerine elle çizim yapılması istenmektedir. Yarışmayla birlikte, seçilen üç bardak yeniden basılarak bir yıl boyunca satılmakta, aynı zamanda kazanan illüstratöre küresel bir şöhret kazandırmaktadır. (Resim 109)



*Resim 109. Starbucks'ın Yarışmasından Tasarımlar*

### 5.5. Karakter Tasarımlarında Grafik Uygulamalar

Karakter; grafik romanlar, çocuk kitapları, bilgisayar oyunları ve animasyon filmleri gibi anlatılarda inandırıcı roller oynaması için kendisine belli nitelikler ve insani özellikler verilmiş bir illüstrasyondur.<sup>15</sup> 1800'lü yıllarda manga, 20. yüzyılın başlarında da animenin Japonya'da ortaya çıkmasıyla karakter tasarımı popülerleşmeye başlamıştır. İri ve yuvarlak gözlere sahip mangalar, animasyon türü olarak animeye uyarlanmıştır. Birçok illüstratör animasyonlardan, animasyonlar da illüstrasyonlardan ilham almıştır. Günümüzün artık popüler kültürü olarak görülen bu karakter tasarımları üç boyutlu hale getirilerek figür ve oyuncak halini de almaktadırlar. 2002'de kurulan Kidrobot, dünya çapında sınırlı sayıda sanat oyuncuğu, özel seri kıyafetler ve özel aksesuarlar yaratan bir firmadır. Heykel ve konsept sanat arasında bir köprü oluşturan Kidrobot sayesinde günümüzün illüstratörleri eşsiz ve çağdaş kültürü yansıtan heykelciklere illüstrasyonlarıyla renk ve hayat vermektedir. Uluslararası moda tasarımcıları, grafiti sanatçıları ve illüstratörler için bir eğlence aracı olması haricinde sokak trendleri ve popüler sanatı yansıtan bir tuval görevi görmektedirler. Munny olarak adlandırılan bu üzeri boş heykelcikler, farklı malzeme ve tekniklerle illüstratörler tarafından renklendirilmektedir. (Resim 110)



Resim 110. El Boyaması Munny Tasarımları

<sup>15</sup> **Wigan**, Mark (2012) Görsel İllüstrasyon Sözlüğü, (Çev. Mehmet Emir Uslu) Literatür Yayınları, İstanbul, 2012, s.136



2004 yılından beri Berlin’de yapılan karakter temalı sanat ve illüstrasyon festivali Pictoplasma, eklektik yöntemlerle hayat verilen karakterleri sergilemekte ve karakter yaratma yöntemleri hakkında illüstrasyon ve üç boyutun bir araya geldiği atölyeler de vermektedir. Her sene farklı bir temaya sahip bu festivalde Berlin’e dünyanın her noktasından illüstratörler konferanslara katılmakta ve yıl içinde illüstrasyondan üç boyutlu hale getirilmiş karakterlerin sergisinde buluşmaktadır. (Resim 111)



*Resim 111. Pictoplasma*

Seul ve Tokyo kültüründen etkilenerek 2005 yılından beri İngiltere’de üretilen Momiji figürleri, günümüzde Pop Art’tan ve trendlerden ilham almaktadır. Karakter, illüstrasyon ve heykelin bir araya gelmesinden oluşan Momiji bebekler dünya çapında birçok illüstratörle iş birliği yapmakta ve misafir tasarımcı olarak nitelendirdiği illüstratörlere özel seri bebek üretmektedir. Başlangıçta illüstrasyon olarak hayata geçen Momijiler, üç boyutlu kalıplarla üretildikten sonra eski usul olarak elle boyanmaktadır. (Resim 112)



*Resim 112. Momiji ve Yapım Süreci*

Toksik maddelere olan tepkiler sebebiyle petrol üretimi plastikler günümüzde tercih edilmemeye başlanmıştır. Birçok oyuncuğun plastikten üretilmesi sebebiyle, ebeveynlerin çocuklarına daha sağlıklı oyuncaklar bulma ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Hemen bu durumun ardından el yapımı oyuncaklar yaygınlaşmaya başlamıştır. Çocuklar için petrol türevi olmayan, ekolojik ve sürdürülebilir oyuncaklar daha sağlıklı olması sebebiyle günümüzde daha popülerdir. İllüstratörler bu alanda da tasarımlarını üç boyutlu yaratıcı heykelleri ile sektördeki ihtiyacı gidermektedirler. (Resim 113)



*Resim 113. Jess Quinn*





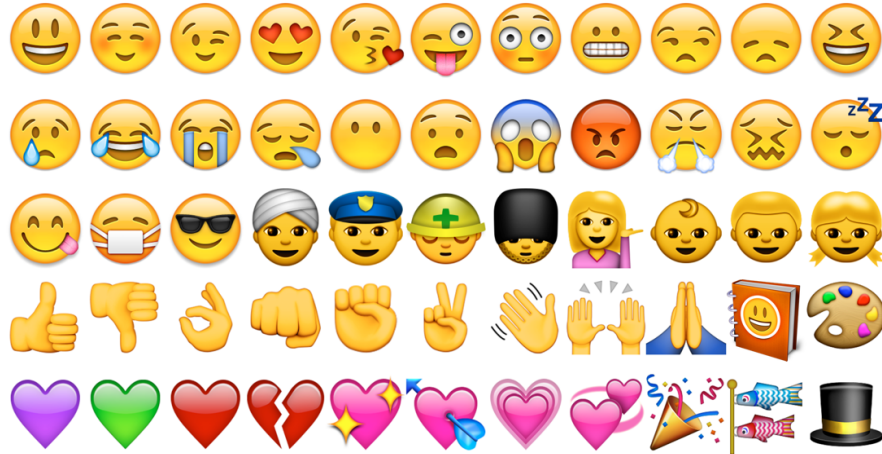


*Resim 116. Jonathan Ball*



## 5.6 Yeni Medya Araçlarında Grafik Uygulamalar

Teknolojik gelişmelerle birlikte, medya kullanımları değişmektedir. Günümüzde iletişim aracı olarak telgraf, mektup hatta sabit telefonlara dahi çok fazla yer verilmemektedir. Tüm iletişimi sağladığımız akıllı telefonlar sayesinde arama dışında kullandığımız kısa mesajlardaki duygu aktarımı önemlidir. Bu sebeptendir ki birçok ifade simgesi olarak illüstrasyonlar kullanılmaktadır. Japonca resimli harf anlamına gelen Emoji (Resim 117) ile başlayan anlık duygu paylaşımı ifadeleri günümüzde kişiselleştirilen Bitmoji'ye kadar gelmiştir. (Resim 118) Bitmoji ile birlikte kullanıcılar kendi karakterlerini yaratarak bir simgeden öte hareket beliren illüstrasyonlarını mesajlarına ekleyebilmektedir.



Resim 117. Emoji Örnekleri



Resim 118. Bitmoji Örnekleri

## 6. İLLÜSTRASYON SANATINDA YENİ TEKNOLOJİLER VE KÜLTÜREL ETKİLEŞİMLERLE ULUSLARARASI TANINIRLIĞIN ELDE EDİLMESİ

Görsel düşüncelerin ve gerçekçi güzelliğin niyetinden, yapım sürecine kadar, yaratmak için kullanılan materyallerden bugünkü sanatın mutlu ruhuna kadar her şey geçmişten farklı gözükse de geçmişten gelen yaşanmışlıklar, masallar ve efsaneler, aynı zamanda mitolojik tanrılar ve dinler bugünün tasarımcılarına rol ve ilham olmaktadır. İllüstratörler de geleneklerinden beslenerek eski ve yeni bir araya getirip eserler üretmektedir. Bu duruma Avrupa’da birçok sergi açmış, uluslararası tanınan illüstratör Nazan Erkmen’in mitolojik ve masalsı eserleri örnektir. (Resim 119)



Resim 119. Nazan Erkmen

Yalnızca konu değil, geçmişten gelen materyal ve teknikler de kullanılmaya devam edilmektedir. 6. yüzyıldan günümüze kadar Çin'den gelen kağıt kesme tekniği hala popülaritesini koruduğu gibi illüstratörlerin tekniğe kendi yorumlarını eklediği de görülmektedir. (Resim 120) Çin'den yola çıkarak Hindistan'a ve Orta Asya Türklerine ulaşan kağıt teknikleri, 1500'lü yıllarda da Avrupa'ya taşınmıştır. 6. yüzyıldan itibaren deri oymacılığı yapan Türk devletleri, 14-15. yüzyıllarda da kağıt oymacılığı yapmaya başlamıştır. Osmanlı'ların ünlü Kat'ı sanatı bu dönemde ortaya çıkmıştır.



*Resim 120. Mayuko Fujino*



Gökten uçarak inen bir “ilham perisi” -ne yazık ki- yoktur. Tasarımcı ya da tasarım öğrencisi, konu ile ilgili araştırmalar yapıp gerekli bilgi ve verileri toplamışsa ve bunları değerlendirebiliyorsa, ilham perisine zaten gerek kalmayacaktır. <sup>16</sup> İllüstratör ancak kendi araştırma teknikleri ve gözlemleriyle kendi görsel kimliğini oluşturabilmektedir. Bu görsel kimlik, hem yerel tarzı hem de teknolojinin getirmiş olduğu kolaylıkla evrensel etkileşimlerde bulunarak dünyanın bir başka yerinden esinlendiği modellerle harmanlanmaktadır. Günümüzde hiçbir illüstratör sıfırdan bir şey üretmemektedir. Mutlaka başka kültürlerden etkilenmiştir.

Fransız sanatçı Mademoiselle Maurice’in parlak renklerdeki kağıtlarla katladığı origami parçalarından yarattığı üç boyutlu graffitiler duvarları açık hava müzesine dönüştürmektedir. Geleneksel graffitin aksine, uzaktan bir bütün olarak gözüken duvar tasarımlarının, yaklaşıncı turna, gül, yaprak gibi katlanmış origamilerden oluştuğu görülmektedir. Maurice’in aynı zamanda dantel, dikiş gibi çok yönlü ve üç boyutlu tekniklerle de sokaklara yaptığı tasarımları da bulunmaktadır. 2014’te İsveç’te bir duvara yapmış olduğu tasarımı, tipik bir Kuzey Avrupa dokusu taşımakta, ancak Uzak Doğu’ya ait olan kağıt katlama sanatından yararlanan bir Fransız illüstratör’ün yapmasıyla multikültürel bir eser olarak tanımlanmaktadır. (Resim 121)



*Resim 121. Mademoiselle Maurice, 2014*

<sup>16</sup> Emre Becer, İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 2013, s. 51



İllüstrasyonlar aynı zamanda animasyonlarda da çokça kullanılmaktadır. Keskin siyah silüetlerden ve çok renkli güzel arka planlardan oluşan animasyon, “Tales Of The Night”, Leh illüstratör Jan Pienkowski’nin illüstrasyonlarından ilham alınarak yapılmıştır. Pienkowski’nin Türk gölge oyunundan esinlenerek yaptığı çocuk kitabı illüstrasyonları, 2011 yılında Fransız yönetmen Michel Ocelot’a esin kaynağı olmuştur. Arka planda kullandığı dokuları kendi yaratan Ocelot, Tomtom Boy hikayesinde kullandığı geometrik dokular için anne babasının Afrika’dan aldığı battaniyeyi stüdyoya getirip tarayıcıdan geçirerek doğrudan dijitalleştirdiğini belirtmiştir. Aynı zamanda bazı arka planlarda da kendi yaptığı ebru dokularını kullanmıştır.



*Resim 122. Tales Of The Night'tan bir sahne*

İllüstrasyon artık tek bir tarza sahip değildir. Günümüz illüstratörleri, uluslararası disipline sahip olmakla beraber yerel tarz ve farklılıklara sahiptir. İllüstratör, Behance gibi online portfolyo siteleri sayesinde işlerini yayınlayıp başka illüstratörlerle kolayca etkileşimde bulunabilmektedir. İlham, malzeme ve teknik gibi konularda da destek sağlayan Behance, aynı zamanda illüstratörün görülebilirliğini de arttırmaktadır. Sosyal medya ve giderek artan tasarım siteleri sayesinde bu farklılıklar kıtalar arası yol olarak birbirini besleyen illüstratör topluluğu oluşturmaktadır. Bu sayede küresel bağlantı, illüstratöre ilham verir ve radikal formları kolaylaştırır.

İllüstrasyon, küresel popüler kültürü yansıtmakta ve ona katkıda bulunmaktadır. İllüstratörler, yenilik ve ilham için yoğun kültürlü yöntemlerini kullanmaya devam etmektedirler. İnsanlığın başındaki gibi görsel dil kullanarak iletişim kurma amaçları devam etmektedir. Bu duruma en büyük örnek, 2013'ten sonra yeniden moda olan hipster<sup>17</sup> akımının Aztek desenlerini popülerleştirmesi sebebiyle illüstrasyonda yoğun olarak Güney Amerika desenlerinin kullanılması gösterilebilir.



*Resim 123. Bianca Green*

---

<sup>17</sup> İlk olarak 1940'larda kullanılan bu terim, günümüzde orta sınıf yetişkin ve gençlerden oluşan popüler bir alt kültürü temsil etmektedir.

Global problemler ve azalan iş fırsatlarıyla beraber birçok illüstratör farklı alanlara konsantre olarak içerik üretmeye başlamıştır. Dijital illüstrasyon yaratmak; yatak odalarındaki, oyun odalarındaki ve sınıflarındaki bilgisayarlarıyla büyüyen ve hem dijital hem de geleneksel teknikleri öğrendikleri sanat okullarının atölyelerinde eğitim gören yeni nesil illüstratörler için oldukça basittir. Onların amacı sınırları ve ülkeleri aşarak reklam, tasarım, müzik, moda ve yayıncılık alanlarınca çalışıp aynı zamanda ticari olmasa dahi farklı projelerde çalışmak veya bir projeye öncülük etmektir. Bu yeni nesil illüstratörler, küresel çalışıp, yerel yaşamaktadır. Artık işin bulunduğu yerde yaşama gibi bir zorunluluk olmamakla beraber, illüstratörler herhangi bir yerde, herhangi bir zamanda herhangi birine çalışabilmektedirler.

İllüstrasyon, Sanayi Devrimi'nden itibaren gelişmiş toplumlarda önemli bir role sahiptir. İllüstratörlerin amaçlarından biri problem çözmektir. Bir kitabın satılması için dikkat çekici bir kapak ve bir makalenin merak uyandıran kısa görsel anlatımı için illüstrasyona ihtiyacı vardır. Aynı zamanda illüstratörlerin, üretici ve yaratıcılar olarak dünyanın gidişatını belirleme yetenekleri de vardır. İllüstratörlerin, fark yaratma amacıyla topluma karşı sorumluluğu vardır.

İllüstrasyon, son yıllarda yeni uygulama alanlarına doğru genişlemiştir. Sosyal yararları, illüstrasyonun sosyal sorumluluk etrafında yoğunlaşan bir alana doğru açılmasına sebep olmuştur. Bu durum, illüstratörlerin daha fazla sorumluluk almasına sebep olmaktadır. Günümüzde illüstratörler dünyaya hem yeni bir ürün sunmakta, hem de sosyal sorumluluk görevlerini yerine getirerek toplumsal duyarlılıklarını da dile getirmektedirler. İllüstrasyon, kültürel gelişimi ve çevreleri etkilemekte, kültürel kimlik ve sosyal yapılara da katkıda bulunmaktadır. İllüstrasyonun birey ve toplum için rolü, ihtiyaçları karşılaması açısından önemlidir.

İllüstratör, bir konu üzerinde tasarım yaparken bilinçli olmalıdır. Topluma karşı sorumluluğu vardır ancak sorumluluk almak kendi tercihidir. Öncelikle bağımsız olarak kendi içinden geldiği gibi mi üretmeli? Yoksa tüketim toplumuna yönelik hemen tüketilen illüstrasyon mu yaratmalı buna karar vermelidir.

## SONUÇ

Örneklerde de görüldüğü gibi birçok marka, üretici ve web sitesi 2000 yılından sonra hayata geçmiştir. Teknolojik gelişmelerin de ardarda ve hızla yaşandığı 2000’lerde durdurulamayan, sonsuz bir materyal ve teknik patlaması yaşanmıştır. Renk ve eğlencenin, popüler kültürle harmanlandığı 2000’lerde ortaya çıkan birçok yeni iş alanından sonra illüstratörler hala yeni arayışlar ve amaçlar içerisindedir. Yeni fırsatlar ve ortaya çıkan pazarlar, illüstratörleri yeni alanlara dahil etmekte ve işlerini farklı boyutlara taşımalarına yardım etmektedir. İllüstrasyon, birçok alanla karışmaya başlamakta ve bu yüzden de illüstratörler aynı zamanda dövme, mural, takı ve moda tasarımcısı olarak da çalışabilmektedir. İllüstrasyon kelimesi artık salt olarak tek boyutlu çizim veya baskılarla sınırlı değil, sanat formlarının genişliğiyle nakışları, kolajları, kağıt kesmelerini, el sanatlarını, heykelleri, enstalasyonları kapsamaktadır. El işçiliği ve deneysel yaklaşımlar gün geçtikçe popülerleşmeye devam etmektedir. İllüstrasyon sadece yayınlarda, reklamlarda ve afişlerde değil tabak, yastık, bisiklet hatta uçakta dahi grafik uygulamalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Moda objelerinde ve popüler kültür nesnelerinde de bireyin kendini ifade etmesine yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda teknolojinin günlük yaşantımızın bir parçası olarak yeni adapte ettiği anlık mesajlarda kullanılan ifade biçimleri de birer illüstrasyon olarak hayatımızda yer almaktadır.

İnternet kullanımının arttığı bu dönemle beraber illüstratörler arasında yoğun olarak kültürel etkileşimler yaşanmaktadır. Tarzlar, teknikler ve konular o kadar birbirine geçmiştir ki illüstratörü tarzına göre dünyanın neresinden olduğunu tahmin etmek imkansızdır. Ülkemizde de illüstrasyona verilen değer gün geçtikçe artmaktadır. İllüstrasyon sergileri, sempozyumları, festivalleri yapılmakta ayrıca birçok Türk illüstratör kendi markasını yaratmakta veya uluslararası firmalarla çalışmaktadır. Atatürk’ün de dediği gibi; “Bir millet sanattan ve sanatkardan mahrumsa, tam bir hayata sahip olamaz.” İllüstrasyon tam da popüler olduğu zamanda Türkiye’de de gerektiği ilgiyi görmektedir. 2015’te Salt Galata’da açılan Türkiye’nin ilk kadın



illüstratörlerinden Sabiha Rüştü Bozcalı'nın da sergisi kadına, illüstrasyona ve sanata verilen önemin kanıtlarından biridir.

İllüstrasyon günümüzde olduğu kadar hiç bu kadar popüler olmamıştır. Çizim uygulamalarından “Nasıl çizilir” kitaplarına, illüstrasyon atölyelerinden yetişkinler için boyama kitaplarına kadar herkesin hayatına bir noktadan girmiştir. İllüstrasyonun yer bulduğu yeni kullanım alanları sayesinde illüstrasyonla ilgilenen insan sayısında artış olmakta ve değeri gün geçtikçe katlanarak artmaktadır. İllüstrasyonun geleceği, insiyatifi ele alan başarılı illüstratörlerin daha geniş kapsamlı araçlar kullanmalarına ve yeni teknikleri yaratmalarına bağlıdır. İllüstratörler yaratmak için aramaya, disiplinlerini yeniden keşfetmeye devam edecektir. Değişim potansiyeli, materyal veya teknik uygunluğu olduğu sürece, ya da doğal içgüdü illüstratörlere yansıdığında, uygun elementler ve yeni ilhamlar araştırmaya, yeni denemeler yapmaya devam edeceklerdir. İnsanlığın ilk illüstrasyonu sayabileceğimiz ilk resim, prehistorik dönemde ilk insan tarafından bir çubukla kuma yapılmıştır. Yarının illüstratörleri daha ileri disiplinle fakat aynı eşsiz tutkuyla fikirlerini açıklamak için bu yöntemlerle iletişim kuracaklardır. Aynı zamanda illüstrasyonu toplumun yararı ve daha güzel bir dünya için kullanmaya devam edeceklerdir.

**KAYNAKÇA**

**Armstrong**, Helen (2009) Grafik Tasarım Kuramı, (Çev. Mehmet Emir Uslu) Espas Yayınları, İstanbul, s.10

**Becer**, Emre (2013) İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, s.57

**Benjamin**, Walter (2015) Teknik Olarak Yeniden-Üretilbilirlik Çağında Sanat Yapıtı, (Çev. Gökhan Sarı) Zeplin Düşünce, İstanbul, s.17-18

**Baudrillard**, Jean (2012) Tüketim Toplumu, (Çev. Hazal Deliceçaylı, Ferda Keskin) Ayrıntı Yayınları, İstanbul

**Çağdaş Sanat Hakkında Bilmeniz Gereken Herşey**, (2012) Tempo Yayınları, İstanbul

**Graphics Alive 2**, (2010) Victionary, Hong Kong

**High Touch Tactile Design and Visual Explorations**, (2012) Gestalten, Berlin

**İllüstrasyon Illustration**, (2012) Alternatif Yayıncılık, İstanbul, s.14, 42

**Schellnack**, HD (2011) “Steampunk Şıklığı”, Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar, (Çev. Aslı Mertan) Grafikerler Meslek Kuruluşu, İstanbul, s.1-3

**Songür Dağ**, Elif (2015) İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı, Grafik Kitaplığı, İstanbul, s.25

**The Business Book**, (2014) Dorling Kindersley Limited Publishing, China

**Varoom!**, The Illustration Report Issue 18, (2012) Association of Illustrators, London

**Varoom!**, The Illustration Report Issue 26, (2014) Association of Illustrators,  
London

**Wigan**, Mark (2012) Görsel İllüstrasyon Sözlüğü, (Çev. Mehmet Emir Uslu)  
Literatür Yayınları, İstanbul

**Zeegen**, Lawrence and **Roberts**, Caroline, Fifty Years of Illustration, (2014)  
Lawrence King Publishing, London

### İNTERNET KAYNAKLARI

<http://www.adobe.com>

<http://www.etymonline.com>

<http://www.illustrationhistory.org>

<http://www.iskn.co>

<http://kaatisanati.com>

<https://www.wikipedia.org>

<http://www.wacom.com>

**ÖZGEÇMİŞ****Umay Duru Ekşioğlu****Kişisel Bilgiler :**

Doğum Tarihi 25/05/1991  
Doğum Yeri İstanbul  
Medeni Durumu Bekar

**Eğitim :**

Lise 2005-2009 Özel Atacan Koleji  
Lisans 2009-2013 Doğuş Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi  
Grafik Tasarım Bölümü  
Y. Lisans 2013-2017 Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Grafik Tasarım Anabilim Dalı

**İş Deneyimi:**

Staj Rocket Internet / İllüstratör / Şubat-Temmuz 2012  
Original Communication Works / İllüstratör  
Haziran-Temmuz 2011

Freelance 2010'dan beri freelance illüstratör olarak ajans ve kurumlara tasarım desteği vermekte ayrıca festivallerde ve stüdyolarda, farklı tekniklerle atölye vermekteyim. Aynı zamanda Happy Marker adında illüstrasyonlarımı yaka iğnelere ve bez çantalara dönüştürdüğüm bir markam ve iş birliği yaptığım birçok tasarım sitesinde illüstrasyonlu ürünlerim bulunmakta.