



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Grafik Anasanat Dalı

**FANTASTİK EDEBİYAT RESİMLEMELERİ VE BİR
ETKİLEŞİMLİ KİTAP UYGULAMASI**

Elif Merve Çakır

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2019



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

FANTASTİK EDEBİYAT RESİMLEMELERİ VE BİR
ETKİLEŞİMLİ KİTAP UYGULAMASI

Elif Merve Çakır

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2019

Kabul ve Onay

Elif Merve akır tarafından hazırlanan “Fantastik Edebiyat Resimlemeleri ve Bir Etkileşimli Kitap Uygulaması” başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından Grafik Anasanat Dalı’nda Yüksek Lisans/Sanatta Yeterlik/Doktora Tezi/Sanat Çalışması Raporu olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı

Prof. Dr, Abdulgani Arıkan



Jüri Üyesi (Danışman)

Doç, Atila Işık



Jüri Üyesi

Doç, Elif Varol Ergen



Bu çalışma, Hacettepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği’nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri tarafından uygun bulunmuştur.

Prof. Dr. Pelin YILDIZ

Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

Kabul ve Onay

Elif Merve akır tarafından hazırlanan "Fantastik Edebiyat Resimlemeleri ve Bir Etkileşimli Kitap Uygulaması" başlıklı bu alıřma, jürimiz tarafından Grafik Anasanat Dalı'nda Yüksek Lisans/Sanatta Yeterlik/Doktora Tezi/Sanat alıřması Raporu olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı Prof. Dr, Abdulgani Arıkan 

Jüri Üyesi (Danışman) Do, Atila Iřık 

Jüri Üyesi Do, Elif Varol Ergen 

Bu alıřma, Hacettepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliđi'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri tarafından uygun bulunmuřtur.

Prof. Dr. Pelin YILDIZ

Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

TEŐEKKÜR

“Fantastik Edebiyat Resimlemeleri ve Bir Etkileşimli Kitap Uygulaması” başlıklı bu tezin gelişim sürecinin her aşamasında beni destekleyen önerileri ile çalışmayı daha iyi bir hale getiren ve uygulama projesinin şekillenmesinde büyük çaba sarf eden hocam ve danışmanım Doç. Atilla Işık’a içtenlikle teşekkür ederim.

Değerli görüşlerine ve desteğine her zaman ihtiyaç duyacağım hocam Prof. Dr. Abdülğani Arıkan’a, tez konusunun ortaya çıkmasında önemli katkılar sağlayan ve desteğini eksik etmeyen hocam Doç. Elif Varol Ergen’e de çok teşekkür ederim.

Yoğun çalışma sürecimin her anında yanımda olan, bana her konuda destek olan sevgili annem ve babama da sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Elif Merve ÇAKIR

FANTASTİK EDEBİYAT RESİMLEMELERİ VE BİR ETKİLEŞİMLİ KİTAP UYGULAMASI

Danışman: Doç. Atila Işık

Yazar: Elif Merve Çakır

ÖZ

Bu tez çalışmasında fantezi ve resimleme (illüstrasyon) kavramları birlikte ele alınıp, fantastik edebiyatın illüstrasyon üzerindeki etkisi incelenerek literatüre katkıda bulunulmak amaçlanmıştır. Edebiyat ve illüstrasyonun sıkı bir ilişkisi vardır. Pek çok metin okuyucuya içerik hakkında bilgi vermek, dikkat çekmek gibi amaçlar için illüstrasyona başvurur. Fantastik edebiyat gibi düşselliğin ve soyut kavramların baskın olduğu bir edebi türde illüstrasyona olan ihtiyaç had safhadadır. Kimi zaman anlatıcının betimlemeye ve diğer söz sanatlarına başvurarak tek başına imgeleri aktarması yetersiz kalabilmektedir. Fantastik edebiyatın içeriğini oluşturan ütopyik evrenler, yaratıklar, alışılmadık dışındaki her şey illüstrasyon sanatı ile adeta can bulur.

Dünyada pek çok fantastik kurgunun anlatılmasında etkili bir yöntem olan illüstrasyon, ülkemizde daha çok çocuk kitapları için kullanılmıştır. Bu şüphesiz ki fantastik edebiyatın hedef kitlesinin büyük kısmını gençlerin oluşturmasından kaynaklıdır. Oysa ki geçmişte ve bugün üretilen çoğu fantastik masalların, öykülerin ve romanların ilk hali yetişkinler içindir. Eserler, sadeleştirilip ağıdalanarak çocuklara yönelik hale getirilmiştir. Yapılan araştırmalar, örnekler ve uygulama kısmı ile birlikte bu tez çalışmasının ana hedefi e-kitaplarda kullanılan illüstrasyon ve görsel içeriklerin yetişkinlere de hitap edebileceğini ortaya koymaktır.

Geleneksel anlamda kitaplar, uygarlığın doğuşundan beri insanlığa kültürel aktarım, bilgilerin kalıcı hale gelmesi gibi amaçlar doğrultusunda hizmet etmiştir. El yazması ile başlayan kitapların serüveni, matbaanın bulunuşu ile ivme kazanmış, daha sonra gelişen baskı teknikleri ile devam etmiştir. Bugün teknolojide gelinen son nokta beraberinde okuma alışkanlıklarını da değiştirmiştir. Hemen herkesin evinde olan bilgisayarlar, tabletler ve mobil cihazlar bir çok esere ulaşım ve taşıma kolaylığı sağlarken, maliyeti de düşürerek tercih edilirlilik kazanmışlardır. Bu cihazlarda

kitaplar etkileşimli hale gelmiş, genel olarak kitap uygulamaları olarak adlandırılmıştır. Farklı formatlarda çalışan kitap uygulamaları, illüstrasyon, hareketli grafik, ses, efektler ve içerdiği diğer etkileşim unsurları ile bir çok tasarımcı için de yeni bir çalışma sahası oluşturmaktadır. Dünyada klasikleşmiş eserlerin bir çoğu için pek çok kitap uygulaması üretilirken, ülkemizde etkileşimli kitap uygulamaları genellikle çocukların okul öncesi eğitimi için üretilen içeriklerle sınırlı kalmıştır.

Bu tez çalışması iki ana bölümden oluşup, yapılan proje uygulaması konusu için hazırlanmış olan bölümle birlikte üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde illüstrasyon kavramı tarihi gelişim süreci ile beraber açıklanmış, üretim tekniklerine değinilmiştir. İllüstrasyonun kullanım alanları ve yaklaşım açısından türleri, ayrı ayrı başlık ve alt başlıklar halinde örnekler ile açıklanmıştır.

İkinci bölümde fantastik kavramı tanımlanmıştır. Fantastiğin dünyadaki tarihi gelişim süreci detaylı bir şekilde incelenmiştir. Fantastiğin türleri, sanatçıları ile tanımlanmıştır. Fantastik edebiyatın dünyadaki tarihi gelişim süreci açıklandığı gibi Türkiye'deki gelişim süreci de incelenmiştir. Fantastik edebiyat ve illüstrasyon arasındaki ilişki daha önce bu alanda eserler üretmiş olan başarılı sanatçıların çalışmaları örnek alınarak açıklanmıştır. Örnek çalışmalarda kullanılan üslup, tasarım ve tekniğin detaylı incelenmesi yapıp, fantastik illüstrasyonun edebi çalışmalara olan katkısına değinilmiştir.

Son bölüm olan üçüncü bölümde ise etkileşimli kitap uygulamaları hakkında bilgi verilmiştir. Etkileşimli kitap uygulamaları ve elektronik kitap arasındaki farklar yapılan tanımlamalar ile açıklanmıştır. Etkileşimli kitap uygulamalarının tarihi gelişimine değinilmiş, teknik özellikleri incelenmiştir. Uygulamanın konusu olan Edgar Allan Poe'nun, The Raven (Kuzgun) adlı fantastik-gotik şiiri biçimsel ve anlamsal olarak incelenmiştir. Uygulama kısmında Kuzgun şiiri için yapılan eskiz çalışmaları açıklamaları ile birlikte verilmiştir ve Edgar Allan Poe'nun The Raven (Kuzgun) adlı eseri için hedef kitlesi yetişkinler olan bir etkileşimli kitap uygulaması yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İllüstrasyon, Fantastik, Etkileşim, Animasyon, Edebiyat.

FANTASTIC LITERATURE ILLUSTRATIONS AND AN EFFECTIVE BOOK APPLICATION

Supervisor: Ass. Prof. Atila Işık

Author: Elif Merve Çakır

ABSTRACT

In this thesis, the concepts of fantasy and illustration are studied together and the effect of fantasy literature on illustration is aimed to contribute to the literature. Literature and illustration have a tight relationship. Many texts refer to the illustration for purposes such as giving information to the reader about the content, drawing attention. There is a need for a literary type of illustration in which imaginative and abstract concepts dominate such as fantasy literature. Sometimes the narrator may not be able to describe the images by referring to the description and other words. At this point, the art of illustration comes into play. The utopian universes, creatures, everything outside of the usual form of fantasy that constitutes the content of fantasy, are almost alive with the art of illustration.

The illustration, which is an effective method for explaining many fantastic edits in the world, has been used mostly for children's books in our country. This is undoubtedly due to the fact that most of the target audience of fantastic literature is formed by young people. However, the first version of most fantastic tales, stories and novels produced in the past and today is for adults. The works have been made oriented towards children by simplifying and waving. The main objective of this thesis study, together with the researches, examples and application part, is to reveal that the illustrations and visual contents used in e-books can be addressed to adults.

In the traditional sense, the books have served the purposes of cultural transfer to humanity since the birth of civilization, and the persistence of information. The adventure of the books starting with the manuscript was accelerated by the presence of the printing press and continued with the developing printing techniques. Today, the last point in technology has changed the reading habits. Computers, tablets, types, and mobile devices in almost everyone's home have

been preferred by reducing the costs while providing ease of transportation and transportation to many works. In these devices, the books have become interactive and are generally referred to as book applications. With its book applications, illustration, motion graphics, sound, effects and other interaction elements that work in different formats, it creates a new working area for many designers. While many book applications are produced for many of the classical works in the world, interactive book applications in our country are generally limited to the contents produced for the preschool education of children.

This thesis consists of two parts and consists of three chapters. In the first chapter, the concept of illustration is explained to the barber by the historical development process and the production techniques are mentioned. The types of usage and types of approaches are explained with examples as separate headings and sub-headings.

In the second chapter, fantastic concept is defined. The historical development process of fantastic in the world is examined in detail. The types of fantastic are defined by their artists. Fantastic literature describes as the world history of the development process of the development process in Turkey was also examined. The relationship between fantasy literature and illustration is explained by the works of successful artists who have produced works in this field. A detailed study of the style, design and technique used in the case studies and the contribution of fantastic illustration to literary works are mentioned.

In the third chapter, information about interactive book applications is given. The differences between interactive book applications and electronic books are explained with definitions. The historical development of interactive book applications is discussed and their technical characteristics are examined. Edgar Allan Poe, the subject of the application, The Raven (Raven) fantastic-gothic poem has been examined formally and semantically. In the application part, the sketch works for the Raven poem were given with their explanations and an interactive book with the target audience of adults was made for Edgar Allan Poe's The Raven.

Keywords: Illustration, Fantastic, Interactive, Animation, Literature.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

KABUL VE ONAY.....	i
TEŞEKKÜR	iii
ÖZ.....	iv
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	viii
GÖRSEL DİZİNİ.....	x
GİRİŞ.....	1
1.BÖLÜM: İLLÜSTRASYON.....	3
1.1. İllüstrasyonun Tanımı.....	4
1.2. İllüstrasyonun Gelişim Süreci.....	9
1.3. İllüstrasyon Türleri ve Kullanım Alanları.....	11
1.3.1 Reklam-Tanıtım İllüstrasyonları.....	11
1.3.2 Basın-Yayın İllüstrasyonları.....	12
1.3.3 Bilimsel-Teknik İllüstrasyonlar.....	13
1.3.4 Moda İllüstrasyonları.....	14
1.4. İllüstrasyon Teknikleri.....	15
1.4.1 Mürekkep.....	15
1.4.2 Kuru boya ve Kara Kalem.....	16
1.4.3 Kağıt.....	16
1.4.4 Guaj, Akrilik ve Sulu Boya.....	16
1.4.5 Marker.....	17
1.4.6 Kömür ve Kök Boya.....	18
1.4.7 Baskı Teknikleri.....	19
1.4.8 Kolaj Tekniği.....	19
1.4.9 Dijital Teknikler.....	20
1.4.10 Airbrush Tekniği.....	21
1.5 Biçem Ve Yaklaşım Olarak İllüstrasyon Türleri.....	22
1.5.1 Tipografik İllüstrasyonlar.....	22
1.5.2 Pop Art İllüstrasyonlar.....	23
1.5.3 Pschedelic İllüstrasyonlar.....	26
1.5.4 Realist İllüstrasyonlar.....	27
1.5.5 Sürreal İllüstrasyonlar.....	28
1.5.6 Fantastik ve Gotik İllüstrasyonlar.....	29

1.5.7 Çocuk Kitabı İllüstrasyonları.....	30
2.BÖLÜM: FANTASTİK EDEBİYAT RESİMLEMELERİ.....	33
2.1. Fantezi Kavramı.....	35
2.2 Fantastik İllüstrasyon Tarihi ve Özellikleri.....	37
2.2.1 Erken Dönem Fantastiği.....	38
2.2.2 Romantik Dönem Fantastiği.....	40
2.2.3 Modern Dönem Fantastiği.....	45
2.3 Türkiye’de Fantastik İllüstrasyon.....	55
2.4 Örnek Sanatçılar.....	61
2.4.1 Gustave Dore.....	61
2.4.2 Edward Gorey.....	62
2.4.3 Larry Elmore.....	63
2.4.4 Wayne Anderson.....	64
2.4.5 Brothers Hildebronth.....	65
2.4.6 Alan Lee.....	66
2.4.7 Pauline Baynes.....	67
2.4.8 Daniel Marriem.....	68
2.4.9 Galip Tekin.....	69
2.4.10 Abigial Larson.....	70
3. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI: Edgar Allan Poe’nun The Raven (Kuzgun) Eseri	
İçin Etkileşimli Kitap Uygulaması.....	73
3.1 Uygulama Çalışmasının Sunum Ortamı: Etkileimli Kitap Tasarımı.....	73
3.2 Uygulama Çalışmasının Edebi İçeriği.....	75
3.3 Uygulama Çalışmasının Görsel Tasarımları.....	78
3.3.1 Karakter Görselleştirmeleri.....	80
3.3.2 Zaman ve Mekan Görselleştirmeleri.....	85
3.3.3 Hareketli Grafikler ve Etkileşim.....	89
SONUÇ.....	93
KAYNAKLAR.....	95
EKLER.....	102

GÖRSELLER DİZİNİ

- 1: **Albert Dürer, The Beast with Two Horns Like A Lamb:** <https://bellgallery.wordpress.com/2011/08/26/the-beast-with-two-horns-like-a-lamb-by-albrecht-durer/>
- 2: **Albert Dürer, Knight, Death, and the Devil:** <http://artinprint.org/article/remaking-durer-investigating-the-master-engravings/>
- 3: **Gisbert Comboz, Death Showing Emperior William II Mas Gave:** <https://www.bl.uk/collection-items/villain-your-work>
- 4: **Hürname, II. Bayezid'in Filibe dolaylarında avlanması:** <https://tarihvearkeoloji.blogspot.com/2013/11/avc-kus-ikonografisi-ve-hunernamedeki.html>
- 5: **William Morris, The Story of the Glittering Plain:** <http://www.victorianweb.org/art/design/morris/3.html>
- 6: **Aubrey Beardsley, Sir Thomas Malory's Le Morte Darthur:** <https://www.britannica.com/art/Art-Nouveau/media/36571/192045>
- 7: **Viktoryen Kozmetik Reklamı El İlanı:** <http://www.grafficalmuse.com/?p=20>
- 8: **Eli Acıman, Şen Şapka:** <http://gmancreativeblog.com/important-turkish-graphic-designers/>
- 9: **Harry Clarke, Roll The Devilish Eyes:** <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/devilish-eyes/>
- 10: **Unknown, Böcek Anatomisi:** <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/beetles/>
- 11: **Marcel Fromenti, Christian Dior:** <https://www.vam.ac.uk/shop/christian-dior-sheath-dress-and-madeline-de-rauch-coatdress-fashion-illustration-custom-print-2007bm2450.html>
- 12: **Phoebe Atkey, Architecture:** <http://www.phoma.co.uk/#/architecture-illustration/>
- 13: **Liga Klavina, Moths Of November:** <https://www.deviantart.com/liigaklavina/art/Moths-of-November-644323477>
- 14: **Eric Canete, Marker İllüstrasyon:** <https://markersketches.wordpress.com/tag/concept-art/>
- 15: **Chris Van Allsburg, Witch Rides The Widows Broom:** <https://www.pinterest.com/pin/191825265348856428/>

- 17: Pablo Picasso, Bottle of Vieux Marc Glass Guitar and Newspaper:** <https://www.tate.org.uk/art/artworks/picasso-bottle-of-vieux-marc-glass-guitar-and-newspaper-t00414>
- 18: Abigail Larson, Edgar Allan Poe:** <http://www.abigail Larson.com/p/blog-page.html>
- 19: Haircut, Karel Kopic:** <http://www.pondly.com/2012/06/airbrush-art-by-karel-kopic/>
- 20: Franck Trebillac, Absinthe:** <https://www.behance.net/gallery/1394611/Absinthe-Free-Font>
- 21: Andy Warhol, Marilyn Monroe:** <https://sanatkaravani.com/andy-warholsanatin-son-evrimini-gerceklestirmek/>
- 22: Apple Ipod Taşınabilir Müzikçalar Açık hava Reklamı:** <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/567327>
- 23: Mediacat 2007 Şubat Sayısı Kapak Tasarımı:** <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/567327>
- 24: Audrey Hepburn, Ümit Bilgen:** <http://mihribanozkul.blogspot.com>
- 25: Sandra Dieckmann, Hand:** <https://www.peopleofprint.com/exhibition/the-london-illustration-fair-2014/>
- 26: Tim O'Brien, Thomas Edison:** <http://www.inspirefusion.com/realistic-conceptual-portrait-illustrations-paintings-by-tim-obrien/>
- 27: Nicoletta Ceccoli, Dijital İllüstrasyon:** <https://labrujacontacondeaguja.files.wordpress.com/2011/01/olympia-by-nicoletta-ceccoli.jpeg>
- 28: Paul Gustave Doré, Divine Comedy:** <https://i.pinimg.com/originals/29/06/05/290605f8f5086f11de20b7993bf355be.jpg>
- 29: Lorena Alvarez Gomez, The Wizard Of Oz:** <https://www.creativebloq.com/character-design/wizard-oz-youve-never-seen-it-91412925>
- 30: Merve Yanarates, Çocuk Kitabı İllüstrasyonu:** <https://kvacocuk.com/blogs/blog/cocuk-kitabi-nasil-yazilir-i>
- 31: Paul Gustave Doré, Milton's Paradise:** <https://tr.pinterest.com/pin/599401031632748073/>
- 32: Alan Lee, The Silmarillion:** <https://tr.pinterest.com/pin/434034482831742114/>
- 33: Gilgamiş Destanı, Silindir Mühür Detay:** [https://www.ijjia.com/wp-content/uploads/makale_files/69950937_file_name=ijjia%20\(4\)_4%20Ezgi%20Ka raata.pdf](https://www.ijjia.com/wp-content/uploads/makale_files/69950937_file_name=ijjia%20(4)_4%20Ezgi%20Ka raata.pdf)

- 34: Nazan Erkmen, Gilgamiş Efsanesi:** [https://www.ijjia.com/wp-content/uploads/makale_files/69950937_file_name=ijjia%20\(4\)_4%20Ezgi%20Kaaraata.pdf](https://www.ijjia.com/wp-content/uploads/makale_files/69950937_file_name=ijjia%20(4)_4%20Ezgi%20Kaaraata.pdf)
- 35: Harry Clarke, Faust:** <http://faustclark.blogspot.com/2010/11/illustrations-by-harry-clarke-in.html>
- 36: Paul Gustave Doré, Divine Comedy:** <http://www.openculture.com/2013/10/gustave-dores-dramatic-illustrations-of-dantes-divine-comedy.html>
- 37: John Coulthart, Bram Stoker's Dracula:** https://dangerousminds.net/comments/undead_undead_john_coultharts_beautiful_illustrations_for_bram_stokers_dracula.html
- 38: Paul Gustave Doré, The Raven:** http://artpassions.net/cgi-bin/dore_image.pl?../galleries/dore/raven/raven11_dreams.jpg
- 39: Walter Crene, Rapunzel:** <https://www.flickr.com/photos/97947597@N00/17654002639>
- 40: Charles Folkard, The Princess And The Goblin:** <https://auction.catawiki.com/kavels/13982947-charles-folkard-illus-george-macdonald-the-princess-and-the-goblin-1949>
- 41: Sir John Tenniel, Alice In The Wonderland:** <http://michaelmoonsbookshop.tumblr.com/post/137086444804/drink-me-alices-adventures-in-wonderland-by>
- 42: C.C Senf, Weird Tales Cover:** <http://sisterwolf.tumblr.com/post/135966911646/greengerg-weird-tales-february-1932-cover>
- 43: Bob Pepper, Dick Magazine:** <http://www.johncoulthart.com/feuilleton/2007/07/12/the-art-of-bob-pepper/>
- 44: J.R.R Tolkien, The Hobbit:** <https://blogs.wsj.com/speakeasy/2012/09/22/j-r-r-tolkiens-illustrations-for-the-hobbit-slideshow/>
- 45: Harper Collins, The Chronicles Of Narnia:** <https://fontsinuse.com/uses/7015/the-chronicles-of-narnia-by-c-s-lewis-harper-41>
- 46: Frank Frazetta, Conan The Adventurer:** http://www.artexpress.ws/painting/conan_the_adventurer-13042.html
- 47: MrZarona, Necronomicon:** <https://www.deviantart.com/mrzarono>
- 48: Andrea Divito, Dungeons & Dragons Fantasy Adventure Game:** <http://fierydragon.com/dragonsbreath/wp-content/uploads/2012/11/10.jpg>

- 49: Jim Kay, Harry Potter:** <https://www.barnesandnoble.com/blog/just-enough-amazing-art-from-harry-potter-and-the-sorcerers-stone-the-illustrated-edition-to-leave-you-longing-for-more/>
- 50: İřtar/Lilith, Ereřkigal Levhası:** [https://www.ijjia.com/wp-content/uploads/makale_files/69950937_file_name=ijjia%20\(4\)_4%20Ezgi%20Karaata.pdf](https://www.ijjia.com/wp-content/uploads/makale_files/69950937_file_name=ijjia%20(4)_4%20Ezgi%20Karaata.pdf)
- 51: Hürname, Simurg'un Kaf Dağı eteklerinde Bebek Zal ile karşılaşması:** <http://www.yasamaugrasi.com/kultursanat/simurg-efsaneleri-tasavvuf-minyatur-sanati.html>
- 52: Lal Kitap CKM, Barbar Conan:** <http://altinmadalyon.com/altin/index.php?topic=1031.0>
- 53: Cihan Engin, Post Apolitik Türkiye – Ankara, Kızılay Meydanı'nda Kıyamet:** <https://frpnet.net/haberler/post-apokaliptik-turkiye>
- 54: Elif Varol Ergen, The Apocalyptic Woman:** <http://www.elifergen.com/2017-4/>
- 55: Paul Gustave Doré, La Danse Du Sabbat:** <http://www.artpassions.net/dore/dore.html>
- 56: Edward Gorey, The Awkward Age:** <https://lithub.com/edward-goreys-illustrated-covers-for-literary-classics/>
- 57: Larry Elmore, Dungeons & Dragons:** <https://www.ebay.com/itm/Larry-Elmore-SIGNED-AD-D-TSR-Dungeons-Dragons-Art-Print-Sensing-Danger-/382896045599>
- 58: Wayne Anderson, Ratsmagic:** http://www.wayneandersonart.com/Wayne_Anderson_Art/Wayne_Anderson_Art.html
- 59: The Brothers Hildebrandt, Star Wars:** https://www.huffingtonpost.com/entry/iconic-illustrator-greg-hildebrandt-talks-about-his_us_5a53aad9e4b0f9b24bf3198c
- 60: The Brothers Hildebrandt, Black Sabbath:** https://www.huffingtonpost.com/entry/iconic-illustrator-greg-hildebrandt-talks-about-his_us_5a53aad9e4b0f9b24bf3198c
- 61: Alan Lee, Lord Of The Rings:** <https://www.terriwindling.com/mythic-arts/alan-lee.html>
- 62: Pauline Baynes, A Book Of Narnians:** https://www.paulinebaynes.com/?what=artifacts&image_id=563&cat=69
- 63: Daniel Marriam, High Altitude:** <http://danielmerriam.com/prints/>
- 64: Galip Tekin, Acayip Hikayeler:** <http://www.seyrusefer.com/galip-tekin-ve-acayip-hikayeler/>

- 65: Abigial Larson, Death & Maiden:** <http://www.abigaillarson.com/p/blog-page.html>
- 66: Abigial Larson, Dracula:** <http://www.abigaillarson.com/p/blog-page.html>
- 67: Luminari Regular Font Denemesi:** Uygulama Görüntüsü.
- 68: Berry Rotunda Font Denemesi:** Uygulama Görüntüsü
- 69: Burton's Dream Pro Font:** Uygulama Görüntüsü
- 70: The Raven Kapak Tasarımı:** Uygulama Görüntüsü
- 71: Ana karakter Eskizi:** Uygulama Görüntüsü
- 72: Ana Karakter Eskizi:** Uygulama Görüntüsü
- 73: Ana Karakter Eskizi:** Uygulama Görüntüsü
- 74: Kuzgun Eskiz:** Uygulama Görüntüsü
- 75: Lenore Eskiz:** Uygulama Görüntüsü
- 76: Karakter Renklendirmeleri:** Uygulama Görüntüsü
- 77: Dış Mekan Eskiz:** Uygulama Görüntüsü
- 78: Dış Mekan:** Uygulama Görüntüsü
- 79: İç Mekan Eskiz:** Uygulama Görüntüsü
- 80: İç Mekan:** Uygulama Görüntüsü
- 81: Lenore'un Hayaleti:** Uygulama Görüntüsü
- 82: Kapıdan Gelen Ses:** Uygulama Görüntüsü
- 83: Hareketli Grafikler:** Uygulama Görüntüsü
- 84: Etkileşimli Kitap Uygulama:** Uygulama Görüntüsü
- 85: Etkileşimli Kitap Uygulama:** Uygulama Görüntüsü
- 86: The Raven:** Uygulama Görüntüsü
- 87: The Raven:** Uygulama Görüntüsü

GİRİŞ

İllüstrasyon görsel öğelerin mesaj iletme kaygısıyla kullanıldığı, paleolitik çağın mağara duvarlarından günümüze kadar ulaşmış bir grafik üründür. İllüstrasyon, tarih boyunca tasarımsal bir öge olarak yazıyla birlikte yer aldığı gibi tek başına da kullanılmıştır. Görsel ve imgesel öğelerin insan zihni tarafından daha kolay algılanması ve akılda kalıcılığı illüstrasyonun tercih edilirliğini arttırmıştır. Günümüzdeki görsel kültürde illüstrasyon tür ve biçim olarak birçok alt başlığa ayrılmaktadır. İllüstrasyon, illüstrasyon türleri olarak ele alındığında reklam-tanıtım illüstrasyonları, basın-yayın illüstrasyonları, teknik illüstrasyonlar ve moda illüstrasyonları şeklinde alt başlıklara ayrılmaktadır. İllüstrasyon biçim olarak incelendiğinde ise tipografik illüstrasyonlar, psychedelic illüstrasyonlar, pop art illüstrasyonlar, realist (gerçekçi) illüstrasyonlar, sürrealist (gerçeküstü) illüstrasyonlar ve fantastik-gotik illüstrasyonlar olarak sınıflandırılmaktadır.

Bu tez çalışmasının konusu kapsamında olan fantastik kurgunun geçmişi de illüstrasyon kadar eskiye dayanmaktadır. Fantastik; Roman, öykü, masal, destan, şiir ve tiyatro gibi edebi alanlarda sıkça kullanılan ve ilgi gören bir türdür. İnsanların bilinmeyene, gizeme ve mistisizme olan merakı fantastik kurgunun doğuşunda büyük rol oynamıştır. Fantastik edebiyatın temeli bilinçaltına ve hayal gücüne dayanmaktadır. Gerçek hayatın netliği ve somutluğu fantastik edebiyatta söz konusu değildir.

Fantastik kurguda imgelerin formu okurun düş gücü tarafından oluşturulduğundan dolayı okur kendisini özgür hissetmektedir. Bu özgürlük; düş gücünün öznel bir olgu olmasından ve kişiden kişiye değişmesinden dolayı, olay örgüsünün anlaşılmasında veya kurguda bahsi geçen karakterlerin, mekanların konudan bağımsız farklı canlandırılmasına da neden olabilmektedir. Tam bu noktada görsel ve imgesel bir çıkış yolu olan illüstrasyon fantastik kurgu için anlatıyı pekiştirme, mesajı alıcıya etkin bir biçimde ulaştırma gibi olanaklar sağlamaktadır. Algıyı güçlendirmenin yanı sıra okuyucuyu motive etmek gibi bir faydası da vardır denebilir.

Fantastik edebiyat türü kendisini en çok kitaplarda göstermiştir. Zaman içerisinde gelişen endüstri ve sanayiye bağlı olarak kitaplar geleneksellikten çıkmış,

teknolojinin de geldiđi nokta ile birlikte bugün neredeyse tüm iletiřim kanallarına uygun formatlarda rahatlıkla ulařılabilir hale gelmiřtir.

Yukarıda bahsedilen iletiřim kanallarının en önemlileri ve en yenileri tablet ve akıllı telefonlardır. Tablet ve akıllı telefonlar günümüzde hayatın her alanına dahil olmuř ve yařamı kolaylařtırarak vazgeçilmez hale gelmiřlerdir. Bu tür aygıtların sağladıkları kolaylıklardan birisi de etkileřimli kitaplardır. E- kitap uygulamalarındaki dođru ve bilinçli arayüz tasarımı, ses ve görüntü efektleri ve güçlü grafiksel öğeler sayesinde anlatımı desteklemekte ve okuyucuyu motive etmektedir. Bunun yanı sıra etkileřimli kitaplar eserlere ulařım kolaylıđı ve tařıma, muhafaza etme konusunda sağladığı faydalarla işlevsellik kazanmıřtır. Bu da e-kitapların tercih edilirliliđine katkıda bulunmuřtur.

Bu yüksek lisans tezi kapsamında Edgar Allan Poe'nun The Raven (Kuzgun) adlı eseri geleneksel anlatım temel alınarak illüstrasyon ve diđer grafiksel öğelerle birlikte etkileřimli kitap haline getirilecektir. Çalışmanın hedef kitlesi yetişkinler olup, tezin son kısmında uygulama konusunun geliřimi ve adım adım ilerleyiři anlatılacaktır.

1. BÖLÜM: İLLÜSTRASYON

1.1 İllüstrasyon Tanımı

İllüstrasyon sanatı yüzyıllar boyunca insanlığın kendini ifade etmesine, tarihsel olayları belgelemesine aracılık etmiştir. Yazıdan daha köklü bir geçmişe sahip olan bu türü tarihsel süreçte incelemeyen önce etimolojik kökenini açıklamak doğru olacaktır.

İllüstrasyon kelimesi latince kökenli bir kelimedir ve illustra'tio, illu'stro kelime köklerinden gelmektedir. Bilgilendirmek, anlaşılır kılmak, öğretmek gibi anlamlara sahiptir (Büyüктаşçıyan, 2016, s: 41). İllüstrasyon kavramı, bu amaçlarla yapılmış olan stilize çizimler, resimlemeler için de kullanılmaktadır. “ Dilimizde illüstrasyon kelimesi çizim, betimleyici resimleme anlamıyla kullanıma geçmiştir (Büyüктаşçıyan, 2016, s: 41). Yapılan tanımlamalardan yola çıkarak illüstrasyon kavramını, bir konuyu açıklamanın estetik şekli olarak tanımlamak mümkündür. Başka bir deyişle illüstrasyon, kendini ifade edişin estetize edilmesidir.

İllüstrasyon yani Türkçe karşılığı ile resimleme grafik sanatlar içerisinde yer edinmiştir. Kavramsal anlamı dışında sanatsal yönü ile illüstrasyon bir çok sanatçı ve akademisyen tarafından tanımlanmıştır. Arıkan (2009, s:149)' a göre, tasarımda kullanılan sözel unsurları ve içeriği görsel olarak vurgulayan, destekleyen ya da yorumlayan ve dikkat çekici özelliği bulunan, bütün görsel ve resimsel unsurlar genel olarak illüstrasyon olarak tanımlanabilir.

Becer'e göre (2018, s.210) ise “Başlık, slogan ya da metin gibi sözel unsurları görsel olarak betimleyen ya da yorumlayan bütün unsurlara genel olarak illüstrasyon adı verilir”. Buna göre illüstrasyonun bir mesajı iletme, anlatımı güçlendirmek, alıcının dikkatini çekmek gibi misyonları olan, açıklamak, örneklendirmek amacı taşıyan bir görsel anlatım dili olduğunu söylemek mümkündür.

Türkiye İllüstratörler Derneği illüstrasyonu ve işlevini şu ifadelerle açıklamaktadır: “Metinlerin ve fikirlerin tasvir edilmesi ve açıklanması amacıyla uygulanan en yaygın resimleme türüdür.” (Çeken, Çiçekli ve Ersan, 2018, s: 169). Gerçekten de illüstrasyon sanatı bir fikrin, düşüncenin veya olayın iletilmesinde sağladığı yaratıcılık ve imkanlar sayesinde tercih edilen bir ifade şekli olmuştur. İllüstrasyon, sanatçıyı hayal etmeye, düşünmeye ve yaratmaya yönlendirdiğinden dolayı sınırları

olmayan bir alandır ve ihtiyaçlara doğru şekilde yanıt verebilen bir illüstrasyon yazıya gerek duymadan izleyiciye mesajı iletacaktır.

Büyüktaşçıyan (Yuko'dan AKT, 2016, s: 42)' a göre, "İllüstrasyonun hiçbir sınırı olmadığı için fotoğraftan çok daha cezbedici ve büyüleyici olabilme olanağı vardır ve bir illüstratör tek bir çizimle insanlara ilk görüşte anlayabilecekleri çok şeyi aktarabilir."

İllüstrasyonun mesajı iletmede kullanılan bir görsel biçim olduğunu düşünülürken anlatımda yaygın olarak kalem, kağıt, boya vb. plastik sanat unsurları kullanılsa da fotoğraf, kolaj, hareketli görüntüler ve tipografi gibi farklı tekniklerin kullanılması da söz konusudur. İllüstrasyon, sanatçıyı yaratıcı düşünmeye sevk eder. İllüstrasyonda kullanılan teknikler ise sanatçının mesajı nasıl daha etkin bir şekilde verebileceğine göre değişmektedir. Bu nedenle söz konusu illüstrasyonda kullanılan teknikleri kağıt, boya, malzeme vs. açısından sınırlandırmak olanaksızdır.

1.2 İllüstrasyonun Gelişim Süreci

İllüstrasyon tarihsel süreçte insanlığın kendini ifade isteği ve mesaj kaygısı gibi ihtiyaçlara göre şekillenmiş ve resimsellikten zaman içerisinde sadeleşerek ideogramlara daha sonrasında yazı ve alfabeye dönüşmüştür.

İdeogram "Bir varlığın sembolize ettiği şeyi ya da bir düşünceyi anlatan ancak ilgili sözcüğü ya da kelimenin söylenişi belirtmeyen çizim, karakter."dir. (www.wiktionary.org)

Wigan, (2012, s. 277-281) illüstrasyonun tarihsel gelişimini şu şekilde anlatmıştır;

"İllüstrasyonun evrimi medeniyetin yükselişin de aynasıdır. İ.Ö. 30000 Fransa'da Lascaux mağaralarının tavan ve duvarlarında yer alan resimlerde onları çizenlerin, gündelik yaşamından sahneleri yer almaktadır. Mağara resimlerinden sonra İ.Ö 3500 yıllarında Sümer Kil tabletleri İ.Ö 3200 Hiyeroglifler ile süreç devam etmiştir. 1850'lerde Sanayi Devrimi, 1860'lar Altın Çağ ve 1880'ler de Arts and Crafts Hareketi illüstrasyon sanatının profesyonelleştiği dönemlerdir. 1890'larda Art Nouveau, 1890'larda Afiş Sanatı, 1898'lerde İllüstrasyon Members'Clubs ile illüstrasyonun sergilendiği geniş kitlelere hitap eden eserlerin ortaya çıktığı yenilikçi çağdır. Arts and Crafts sanat akımından sonra diğer sanat akımlarının doğması sayesinde illüstrasyon, sanatçı bireyler tarafından farklı tarzlarda yorumlanarak güncel etkili bir araç olarak günümüze kadar gelmiştir."

İnsanlık uygarlığın başından beri tapınmaya, ibadet etmeye ve manevi desteğe ihtiyaç duymuş, din kavramı bu ihtiyacı karşılamıştır. Din, toplumsal alanda varlığını belirgin bir şekilde hissettirirken illüstrasyon sanatının gelişimine de katkıda bulunmuştur. Özellikle Hristiyanlıkta dini kitapların resimlenmesi, tasvir edilmesi, daha geniş ve her statüden çevrelerce anlaşılmasını kolaylaştırma arzusu illüstrasyon sanatının etkin olarak kullanılmasına neden olmuş ve ilkel baskı yöntemleri bu illüstrasyonların yapımında kullanılan teknik olmuştur. Bu resimlemeler günümüze kadar devam etmiş ve hangi dönemde yapıldıysa o dönemin sanat anlayışının izlerini taşımaktadır.

Bütün bunlar ışığında bilinen anlamıyla asıl illüstrasyon sanatının başlangıç noktası kitap resimleridir. Geçmişte ve günümüzde okuyucuyu motive etmek, anlatımı kolaylaştırmak ve okuma-yazma bilmeyen kişilere içerik hakkında fikir vermek için kitap resimlemelerine ihtiyaç duyulmuştur. 10.yüzyılda ağaç baskının doğudan Avrupa'ya gelişine kadar kitaplar elle yazılmış ve resimlenmiştir. Ahşap oymacılığı “ Resmin, yıllık halkalarına paralel kesilmiş ahşaba kazınarak oldukça incelikli hatlar elde etme süreci.” (Wigan, 2012, s.19) şeklinde tanımlanmıştır. Ahşap oyma sayesinde pek çok kitap daha uygun fiyatlara satılıp daha hızlı üretilmeye başlamıştır. İllüstrasyonlar ahşap bloklara kazındıktan sonra buharlı preslerde hızla çoğaltılmıştır. Bu teknikte ün yapmış isimlerden başlıcaları Albert Dürer (bkz: görsel 01) ve 1790'lı dönemlerde Thomas Brewick'tir. Ahşap oyma sanatı bakır gravürün icadı ile yaygınlığını kaybetmeye başlamıştır.

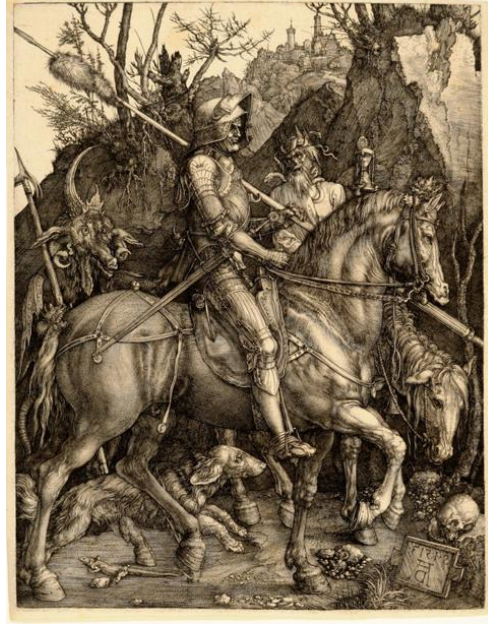


Görsel 01: The Beast with Two Horns Like A Lamb, Albert Dürer, 1498 (bellgallery.wordpress.com).

Wigan'a göre Gravür (2012, s.111)'a göre Felemenkçe *yeme* anlamına gelmektedir. Bu yöntemde illüstrasyon aside dirençli lakla kaplı bir bakır levhaya iğne aracılığıyla kazınıp, asit banyosuna bırakılmaktadır.

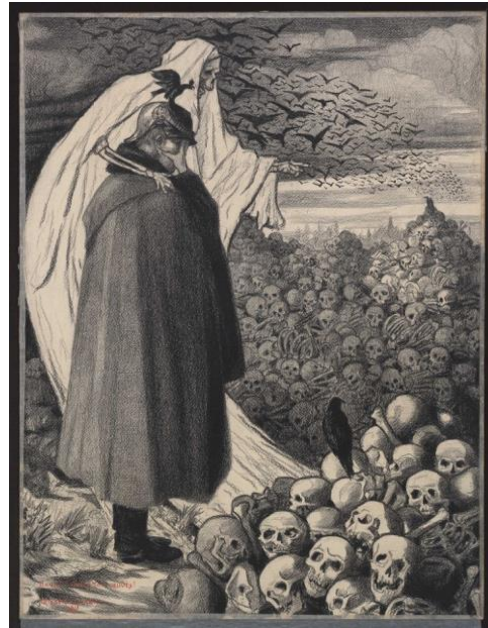
Gravür baskı tekniğinin uygulanmasında kullanılan temel araç ve gereçler gravür plakalar, çelik kalem, bilek taşı, çengel uç ve raspadır. Asfalt hafif eğimli bir şekilde duran plakanın üzerine yumuşak uçlu bir fırçayla sürülür. Ayna etkisi olacağı için desen kalıba ters çizilmelidir. Çelik kalemle kazıma işlemi yapılır ve kalıp hazır olmuş olur. Geriye kalıbı aside yatırmak ve kimyasal reaksiyon sonrası gaz yağı ile temizlenerek boyayı sürmek üzere baskıya hazır hale gelir (Alpaslan, 2007, s: 220-221).

Sanatçı, Albrecht Dürer'in Metropolitan Museum'da sergilenen eseri "Knight, Death and The Devil (Şövalye, Ölüm ve İblis)" (bkz: Görsel 02) gravür tekniğinin başarılı örneklerinden biridir.



Görsel 02: Albrecht Dürer, Knight, Death and The Devil (1513), gravür. The Metropolitan Museum of Art, Harris Brisbane Dick Fund, 1943 (43.106.2). ©The Metropolitan Museum of Art (artinprint.org)

Litografinin (taş baskı) keşfine kadar illüstrasyonlar bu ağır el işçiliği ve emek gerektiren tekniklerle hazırlanmaktaydı. Litografi (taş baskı) sanatçıya özgür ve yaratıcı bir çalışma alanı oluşturmuştur (bkz: Görsel 03). Sanatçılar bir anlamda ahşap ve metalin izin vermediği esnek ve kıvrak estetik hareketleri litografi tekniğinde uygulama imkanı bulmuşlardır. Bu esneklik ve bireyselleşmeye müsait alanda sanatçı özgürleşmiş ve daha özgün eserler ortaya çıkmıştır.



Görsel 03: Death Showing Emperor William II Mass Grave, Gisbert Combez, litografi, 1869-1941, (bl.uk).

Aynı yıllarda fotoğrafın bulunuşu ile illüstrasyon sanatı altın çağını yaşamıştır. Sanatçı kazandığı özgür alan ve seri üretim sayesinde motive olmuştur. Çağın hızla değişen ve endüstrileşen yapısı sanat eserlerini de kaçınılmaz bir şekilde etkilemiştir.

O dönemde dünyada illüstrasyon sanatının gelişimi bu şekilde ilerler iken ülkemizde ve İslam kültürünün hakim olduğu coğrafyalarda illüstrasyon kendini minyatür sanatı olarak göstermiştir. Atan (2013)'e göre, minyatür eski el yazması kitaplara boya ve yaldızla çok dikkatli ve ince olarak yapılan resimlere verilen addır. Başka bir tanıma göre, minyatür, Uygur Türklerinden başlayıp, günümüze kadar ulaşan, önemli tarihsel olayları el yazması kitaplara daha ziyade okuma yazması olmayanları bilgilendirmek amacıyla çizilen resimlerdir (Karaata, 2018, s:34). Çinliler ve Türklerden İranlılara, oradan da Avrupa ile etkileşime geçmiş bir sanattır.

Orta Asya'da gelişen minyatür, Türklerin İslamiyet'i kabulüyle birlikte Anadolu'ya yayılmıştır. Anadolu'dan da Osmanlı'ya yayılan minyatür, farklı resim gelenekleri ile gelişerek varlığını sürdürmüştür. Uçar ve Konak (2015, s.98)'e göre minyatürü şekillendiren başlıca unsur, resmin biçim özelliklerini betimleyici bir karaktere yönlendiren gerçeklik anlayışıdır.

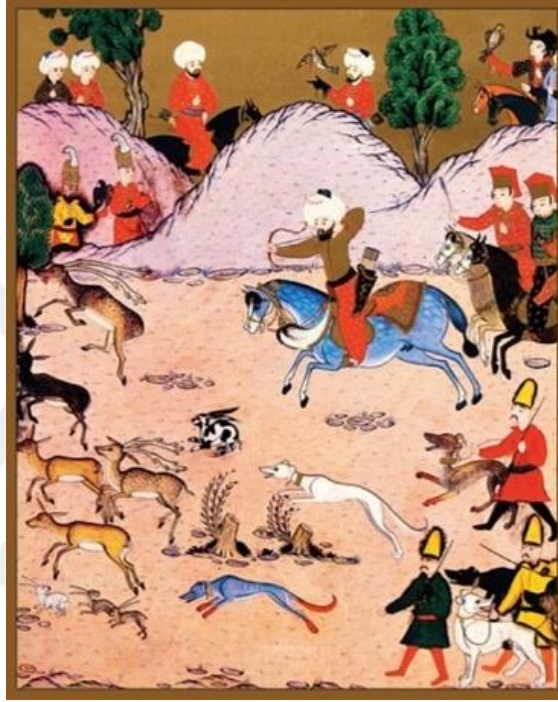
Minyatür, konu ve nesnel ortam açısından yararlandığı gerçeklik durumu ile natüralist; tasarlanmış gerçeklik durumu ile de soyut bir resimdir. Minyatür konusunu yaşanmış bir olaydan, bir destandan veya gündelik yaşamdan (bkz: *Görsel 04*) alabileceği gibi doğadan ve bilimden de alabilmektedir. Örneğin Selçuklu dönemi minyatürlerinde hayvan anatomisini gösteren imgelere çok sık rastlanmıştır.

Minyatürün teknik kılavuz olması ve günlük hayatı tasvir eden işlevlerinin yanı sıra en önemli özelliği olan tarihsel belge niteliğini de unutmamak gerekir. İllüstrasyon sanatı ile bu noktada büyük benzerlik gösteren minyatür sanatı Türk tarihinde resimlemenin çıkış noktası olmuştur demek yanlış olmaz. Atan, minyatürden bahsederken illüstrasyon ile benzerliklerini şu şekilde açıklamıştır (Atan, 2013, s:32);

“İllüstrasyon ve minyatürün tanımları ve tanımlar doğrultusunda yapılan eserlerden görüldüğü ve anlaşılacağı üzere her ikisi de aynı görevi üstlenmiştir. Her iki başlık altında icra edilen sanat ile problemlerin çözümü, süsleme, eğlendirme, bezeme,

yorum yapma, bilgilendirme, eğitme, esinlendirme, açıklama, teşvik etme, şaşırtma, büyüleme ve hikaye anlatma gibi işlevler için yaratıcı, farklı ve son derece kişisel yollara başvurarak içeriğin görsel bir biçimde iletilmesi sağlanır.”

Minyatür boyaları renk verici taşlar, kök ve toprak boyalardan hazırlanarak elde edilmektedir. İnsan figürlerindeki kıyafet detayları ve bazı eşyaların renklendirmesinde altın ve gümüş varaklar ezilerek kullanılır.



Görsel 04: II. Bayezid'in Filibe dolaylarında avlanması. Hürname 1. Cilt (tarihvearkeoloji.blogspot.com).

Türk tarihinde minyatür illüstrasyonun temelini oluşturmuş ve zaman içerisinde yeni arayışlara girilerek illüstrasyon sanatı Ortadoğu ve Asya'da da yaygınlaşmıştır.

18 ve 19. yy'a gelindiğinde bütün dünyayı etkisi altına alan sanayi devrimi ekonomiyi de etkilemiş ve tüketimi arttırmıştır. Böylece yeni reklam ve pazarlama kanalları arayışına girilmiştir. Değişen ekonomi sosyokültürel açıdan toplumu etkilemiş ve insanların pazarlanan ürün veya hizmetten beklentileri de artmış, reklamlar da buna göre şekillenmiştir. Artık daha hızlı üreten, daha hızlı tüketen ve birçok alternatifin rekabet içerisinde olduğu bir piyasa söz konusudur. Marka ve hizmetlerin bu piyasada varlığını sürdürmesi için etkili pazarlama stratejileri oluşturması gerekmektedir. Tam bu noktada teknolojinin sağladığı olanak ve faydalardan

yararlanılmıştır. Gelişen ve genişleyen teknoloji sayesinde kitap, dergi, el ilanı, broşür gibi basılı materyallerin üretim ve çoğaltılması kolaylaşmıştır.

Sanayi devrimi ile ortaya çıkan bu önlenemez seri üretim çılgınlığı sanatsal ve estetik kaygıları neredeyse en aza indirgemıştır. Bunun üzerine 19. yy'ın sonuna doğru William Morris bu kargaşaya tepki olarak Arts & Craft yani Sanat ve El Sanatları akımını oluşturmuştur. Bu akıma göre sanatçının eserleri için gerek plastik değerler konusunda gerek taşıdığı mesaj ve anlam konusunda sorumluluk üstlenmesi gerekirdi (Arıkan, 2009, s.16). Böylece seri üretimin getirdiği bu deformasyonun önlenebileceği düşünülmüştür.

Bu hareket, sanatı yüceltmiş ve ortaçağ sanatına göndermelerde bulunmuştur, özellikle illüstrasyon ve tipografide ince detaylara, işçiliğe büyük önem verilmiştir. Seri imalatın sektör haline gelen yaratıcılıktan uzak tekdüzeliğinden ve estetik arayıştan uzaklığından ancak güzel sanatlar ve el sanatlarının birlikteliği ile kurtulabileceği savunulmuştur. Bu bağlamda dönem eserlerinde stilize edilmiş oryantal bitki figürleri, ince işlenmiş ayrıntılar ve bol desenli zeminler dikkat çekmektedir (bkz: Görsel 05).



Görsel 05: The Story of the Glittering Plain. ,William Morris, 1834-96. Kelmscott Press, 1891. Victorian Bibliomania Catalogue No. 33 (victorianweb.org).

1880'lerden I. Dünya savaşına kadar olan süreçte, sanatı ve sanatçıyı yücelten akıma tepki olarak Art Nouveau akımı doğmuştur. Çağdaş sanatların oluşumu ve gelişiminde zemin niteliği taşıyan Art Nouveau; kuyumculuk, duvar kağıdı, mobilya ve kumaş alanında etkili olmuştur. Tarihselciliği reddederek yeni malzeme arayışına

girilmiştir. Organik süsleme ve fonksiyon arasındaki ilişkiyi ortaya koymaya çalışırken sosyal sınırlamalara takılmış yani oldukça pahalı ve pazara giremeyen bir stil olarak kalmıştır (Sağocak, 2003'ten AKT: Ayaydın, 2015, s: 63). Art Nouveau illüstrasyonlarının karakteristik özellikleri ise, genellikle çiçek sapları, tomurcuklar, böcek kanatları ve diğer kıvrımlı doğal materyallerin şeklini alan asimetrik çizgilerdir (bkz: Görsel 06). Bu çizgiler güçlü, ritmik olabileceği gibi zarif ve sakin de olabilmektedir. Çizgi, grafik sanat bütün unsurlarında (biçim, mekan, renk) kendi dekoratif etkisini yansıtmaktadır (britannica.com).

Mimarlıkta ve diğer tüm plastik sanatlarda üç boyutlu formun tamamı organik ve doğrusal ritimle iç içe geçerek yapı ve süsleme arasında bir füzyon oluşturmuştur.



Görsel 06: Aubrey Beardsley, Sir Thomas Malory's Le Morte Darthur, 1893 (britannica.com).

19. yy'ın sonlarına doğru sanayi gündelik hayatın vazgeçilmez bir parçası olarak kabul edilmiştir. Fakat sanat ve sanayi arasındaki rekabet devam etmektedir. 20. yy'a gelindiğinde ise yeniliklerle dolu Modern dönem başlamıştır. Modern dönemde illüstrasyonda önemli bir yer tutan montaj tekniği ön plana çıkmıştır. Braque ve Picasso'nun yaptığı çalışmalar illüstrasyonda önemli yer tutan kolajın ilk örneklerindedir (Arıkan, 2009, s: 19).

Daha sonra radyo ve televizyon ve bilgisayar gibi elektronik platformların gelişip yaygınlaşması sonucu dijitalleşme çağı başlamıştır. İllüstrasyon genellikle afiş, ambalaj ve el ilanlarında bu platformların yaygınlaşmaya başlamasıyla dijital ortamlarda da kullanılmaya başlanmıştır. Teknolojik cihazların ulaşılabilir olmasıyla illüstrasyon tam anlamıyla dijital çağını yaşamaya başlamıştır. Malzeme ve zamandan tasarruf edilmesi aynı zamanda diğer programları ve platformlarla entegre çalışabilmesi dijital illüstrasyonu tercih edilir kılmıştır. Daha sonra dijital illüstrasyon basılı veya interaktif mecralarda sıkça kendini göstermiştir.

İnteraktif medya, yeni yazılımlar dijital illüstrasyon türünün ortaya çıkışına zemin hazırlamıştır. Corel Painter, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, Paint Tool bu yazılımlardan başlıcalarıdır. Bunun dışında üç boyutlu modelleme programları sayesinde gerçeğe yakın çizimler ve tasarımlar yapılabilmektedir.

Genel olarak resimleme (illüstrasyon) sanatı yazıdan daha eski bir tarihi belgeleme özelliği taşımasından dolayı iletişim şeklinin başlangıç noktası olarak kabul edilmektedir. Atan (2013, s: 27)' a göre "İllüstrasyonlar, sanatçıların konuyu ele aldığı dönemin belgeleri olarak önemlidirler. Kaybolan, bozulan ve unutilan pek çok eski mekânın, tarihteki önemli kişilerin ve olayların zihnimize canlanan görüntüleri, illüstratörlerin yaptıkları eserlerle yeniden hayat bulur..."

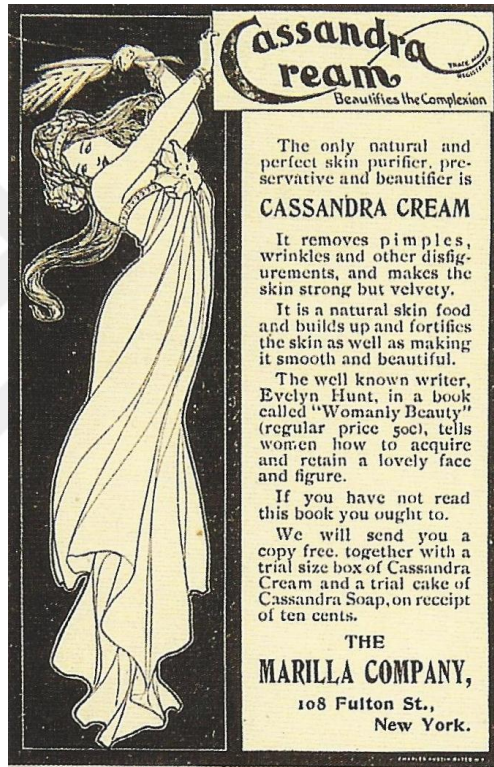
1.3 İllüstrasyonun Türleri ve Kullanım Alanları

Bir illüstrasyonun başarılı olabilmesi için hizmet ettiği alanın ihtiyaçlarına cevap verebiliyor olması gerekmektedir. İçeriğin doğru bir şekilde belirlenmesi bu noktada çok büyük önem taşır. Konusundan bağımsız, sınırları belli olmayan bir illüstrasyon alıcıya mesajı iletmede başarısız olacaktır. Bu nedenle illüstrasyonlar kullandıkları amaçlar doğrultusunda reklam-tanıtım illüstrasyonları, basın-yayın illüstrasyonları, bilimsel-teknik illüstrasyonlar ve moda illüstrasyonları şeklinde türlere ayrılmıştır. Bu türler aşağıdaki gibidir;

1.3.1 Reklam-Tanıtım İllüstrasyonları

Reklam, bir ürünün veya hizmetin tanıtılmasında, pazarlanmasındaki en önemli unsurdur. Reklam yazılı, sözlü olabileceği gibi görsel olarak da yapılabilmektedir. Reklam illüstrasyonları görsel reklam ürünlerinden en kullanılanlarındandır. Becer

(2018, s: 221)'e göre bir ürün ya da hizmeti tanıtmak amacıyla yapılmış ayrıntılı illüstrasyonlar reklam-tanıtım illüstrasyonu olarak tanımlanır (bkz: Görsel 07). Wigan (2012, s: 204) 'a göre reklamcılık, ürünleri göz önünde olup ticari gelir kaygısı olan bir alandır. İş teslim sürelerinin çok kısa olmasından dolayı illüstratörler yaratıcı yorumlama becerileriyle metin yazarları ve diğer tasarımcılarla uyum içerisinde çalışmalıdırlar. Diğer illüstrasyonlara göre alıcı daha önemlidir. Bu yüzden hedef kitle analizinin çok iyi yapılması ve mesajın etkin biçimde alıcıya ulaştırılması gerekmektedir. Bu illüstrasyonlar afiş, billboard, ambalaj gibi grafik ürünlerin üzerinde yer alır.



Görsel 07: Viktoryen Kozmetik Reklamı El İlanı, (grafficalmuse.com)

Ülkemizde reklam illüstrasyonlarının üretilmesi Cumhuriyet dönemi öncesine kadar dayanır. 1900 ve 1923 yılları arası ciddi sayıda reklam amaçlı illüstrasyon üretilmiştir. Endüstri ve sanayinin gelişmesi ile birlikte çağdaş grafik sanatının temelleri atılmış ve afiş tasarımlarında ürün illüstrasyonlarına çokça yer verilmiştir. Bu resimlemelere örnek olarak Vitali Hakko'nun Şen Şapka markası için 1944'te Eli Acıman tarafından hazırlanan el ilanları gösterilebilmektedir (bkz: Görsel 08).



Görsel 08: Eli Acıman, Şen Şapka El İlanı, 1944, (gmancreativeblog.com).

1.3.2 Basın-Yayın İllüstrasyonu (Editorial İllüstrasyon)

Gazete, dergi, kitap, makale, haber, roman, öykü ve şiir gibi yazılı ürünlere eşlik eden görsel unsurlara basın-yayın illüstrasyonu denir (killustrasyon.wordpress.com). Wigan (2012, s:82) 'a göre yerel-ulusal gazeteler, haftalık ekler, aboneli yayınlar tarafından sipariş edilen bu çalışmalar genellikle düşük ücretler ve kısa çalışma süreleri içerir. Basın-yayın illüstrasyonları diğer adıyla editorial illüstrasyonlar, içeriği desteklemek, anlatımı güçlendirmek, dikkat çekmek amacıyla kullanılmaktadır (bkz: Görsel 09). Fotoğrafın keşfedilmediği veya yeni keşfedilip ulaşımının kolay olmadığı dönemlerde gazete ve kitaplar için büyük önem taşımıştır.

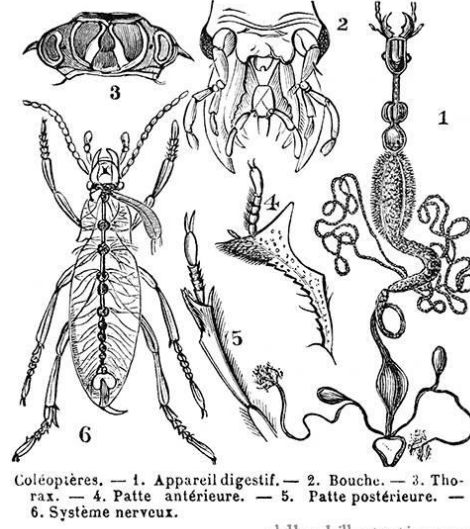
Bu alanda kullanılan illüstrasyonların ihtiyaca cevap verebilmesi için metnin içeriğinin illüstratör tarafından özümsemesi ve anlatılan konuya uygun bir dil kullanılması gerekmektedir. Özellikle dergi ve kitap kapaklarında kullanılacak olan illüstrasyonların metnin içeriğini yansıtmaları ve içeriğe uygun çarpıcı bir dile sahip olması çok önemlidir, çünkü okur ilk izlenimi kapak üzerinden sağlayacaktır.



Görsel 09: Faust Tragedya, Roll The Devilish Eyes, Harry Clarke, Ahşap Baskı, (oldbookillustrations.com).

1.3.3 Bilimsel-Teknik İllüstrasyonlar

Bilimsel ve teknik illüstrasyonlar açıklayıcı, öğretici niteliğe sahip illüstrasyonlardır. Biyoloji, botanik, ziraat, tıp, zooloji, mekanik, jeoloji gibi uzmanlık alanları için öğretici ve tamamlayıcı amaçlarla yapılan ayrıntılı illüstrasyonlara bilimsel-teknik illüstrasyonlar denir (ktsv.com.tr). Bilimsel illüstrasyonda amaç, konunun önemli olan kısmını vurgulamak, yorum katmadan gerçeği değiştirmeden bir fotoğraf makinesi gibi aynen yansıtmaktır. Ders kitapları, ansiklopedilerde bu türle özellikle sıkça karşılaşılır. Bilimsel ve teknik illüstrasyonların amacı tanımlamak ve açıklamak olmasından dolayı detay ağırlıklı çizimlerdir (bkz: Görsel 10). Fotoğraf, video gibi kayıt araçlarının yasak olduğu mahkemelerde de arşivlemek veya basın-yayın organlarında duyurulmak amacıyla uygulanan illüstrasyonlar da bilimsel-teknik illüstrasyonlara girer.



Görsel 10: Unknown, Ağaç Baskı, Böcek Anatomisi, (www.oldbookillustrations.com).

1.3.4 Moda İllüstrasyonları

Tekstil alanında sıkça kullanılan illüstrasyon türüdür. Moda illüstrasyonu, üretim ile ilgili detayları içermeyen artistik moda çizimleridir. Üretim aşamasına geçmeden önce giysi hakkında fikir verir ve basılı medyada yer alacak görsellerin hızlı bir şekilde resmedilip kağıda aktarılmasının iki boyutlu bir yoludur (Akdemir, 2016, s.187). Moda illüstrasyonu hayal edilen tasarımın doğru malzeme ve tekniklerle ifade edildiği, moda tasarımı eğitimi ve uygulamasının ilk aşamasıdır (neart.net). Moda olan bir giysiyi terziye tanımlamak ancak tariflerle mümkünken illüstrasyonlar bu konuda çözüm olmuştur. Moda illüstrasyonu keçeli kalem, marker, kuru boya, karakalem, guaj, sulu boya gibi pek çok teknikle uygulanabilmektedir (bkz: Görsel 11).



Görsel 11: Christian Dior, Marcel Fromenti, Kalem ve Mürekkep, 1886-1969, (vam.ac.uk).

1.4 İllüstrasyonda Kullanılan Araç, Gereç, Malzeme ve Teknikler

İllüstrasyon çalışmasında temelde genel olarak kullanılan araçlar kağıt, kalem, silgi, fırça, mürekkep, cetvel, gönye, makas, pergel, yapıştırıcı, ve sabitleyici spreydir. Taslak çalışmalarında özellikle düşük gramajlı kağıtlar tercih edilir. Ancak illüstrasyonu bu malzemelerle sınırlandırmak doğru değildir. İllüstrasyonun konusu, içeriği anlatım bakımından doğru bir şekilde ifade edilebilmesi için illüstratörün bu unsurları dikkate alması ve buna yönelik bir teknik seçmesi gerekmektedir. Bu tekniklerin uygulamasında kullanılan malzemeler şunlardır;

1.4.1 Mürekkep

Suyla birlikte kullanılan illüstrasyon malzemelerinden birisi de mürekkeptir. Mürekkep en genel anlamda çeşitli boyalar ve renklendirici maddeler kullanılarak üretilmiş akışkan maddedir (wikipedia.com). Mürekkep, M.Ö 2,500'lü yıllarda Çin'de icat edilmiş ve aynı dönemlerde Mısırlılar tarafından da kullanılmıştır. Mısırlıların yeraltı mezarlarından çıkan papirüslerde mürekkebin varlığı söz konusudur.

Becer (2018, s.211)'e göre bir illüstrasyon malzemesi olarak mürekkep, çizgi ile yapılan illüstrasyonlarda tarama ucu ve rapido gibi araçlardan yararlanılarak uygulanan bir tekniktir. Tarama ucu mürekkebe batırılarak kullanılır, sivri uçlu ve

özel bir gövdeye takılan bir metaldir. Kullanılan mürekkep, çini mürekkebi, anilin, inceltilmiş guaj ve rapido gibi türlere ayrılır.

1.4.2 Kuru Boya ve Kara Kalem

Ulaşım, maliyet ve kullanım kolaylığı açısından tercih edilen malzemeler olan kuru boya ve kara kalem hem yapılan illüstrasyonun taslak kısmında hem de uygulama kısmında kullanılmaktadır. Kara kalem tekniğinde kullanılan kurşun kalem bilinen en eski, en ucuz ve en yaygın çizim aracıdır. Kurşun kalem, sağladığı esnek çalışma alanı ve kolay müdahale imkanı ile tercih edilir bir malzemedir (Becer, 2018, s:212). Kullanım amacına göre farklı sertlik derecelerine sahip olan kara kalemler, H ve B serisi olarak ikiye ayrılmaktadır. H serisi kalemler eskiz için kullanılmakta olup, B serisine göre daha sert uçludurlar. B serisi kalemler ise daha hızlı eskiz ve tonlamalarda kullanılmaktadır.

Zengin renk skalasına sahip olan kuru boyalar ise, kutu halinde satıldığı gibi tek tek de satılmaktadır. Becer (2018, s:213)'e göre kuru boya ile çalışırken, en açık tondan başlamak gerekmektedir. Bunun sebebi kuru boyanın tonunun sonradan açılmasının mümkün olmamasıdır. Kuru boyanın aynı yüzeye, aynı yönde uygulanması ile istenilen renk tonu ve değeri elde edilmektedir. Benzer renk tonları açıklı, koyulu uygulandığında etkileyici sonuçlar elde edilebilmektedir (bkz: Görsel 12). Ayrıca daha iyi sonuçlar alabilmek için kuru boyanın uygulanacağı kağıdın yüzeyi düzgün ve pürüzsüz olmalıdır.



Görsel 12: Architecture, Phoebe Atkey, Kuruboya Tekniği (phoma.co.uk).

1.4.3 Kağıt

Kağıt bir illüstrasyonun oluşumunda çok büyük rol oynamaktadır. İllüstrasyonu taşıyan düzlem olmasından dolayı üzerine uygulanan malzemeler ve teknikle uyum içinde olması gerekmektedir. Ambrose ve Harris (2012, s.132)'e göre, kağıdın türe göre değişiklik gösteren ve tasarımcıya farklı olanaklar sağlayan farklı özellikleri bulunmaktadır. İllüstratör çalışmaları için kağıt seçerken, görünümü, dokusu ve üzerine uygulayacağı malzemeyle uyumunu hesaba katarak kağıt seçimi yapılmalıdır.

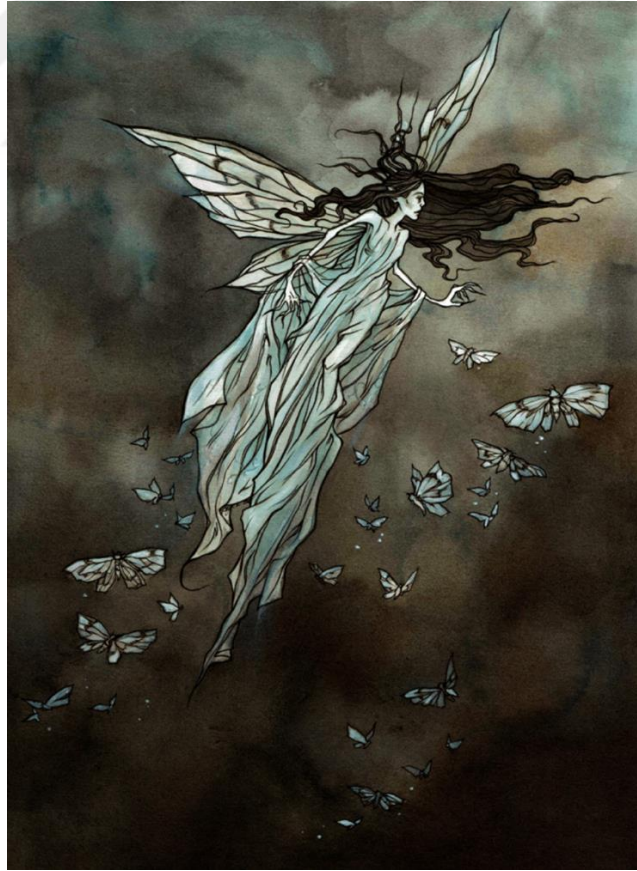
1.4.4 Guaj, Akrilik ve Sulu Boya

İllüstrasyon tarihi boyunca sıkça kullanılmış, dayanıklı bir boya türü olan sulu boya genellikle doğayı, vahşi yaşamı ve botaniği resmetmek amacıyla kullanılmıştır. Özellikle 18. ve 19. yüzyılda İngiltere'de tipografik çalışmalar, ilginç manzaralar ve seyahatleri saptamak için çok popüler olmuştur (bkz: Görsel 12). Günümüzde de moda illüstrasyonu ve çağdaş doğal tarih illüstrasyonlarında sıkça kullanılmaya devam etmektedir (Wigan, 2012, s. 230).

Guaj, suyla eritilerek inceltilebilir ve kuruduktan sonra da suyla çözünebilen bir boyadır. Su oranı arttıkça sulu boya gibi saydamlaşacak bir boya olmasına karşın örtücü bir boyadır. İlk boya katmanı fırça yardımıyla yatay şekilde sürülerek

kurumaya bırakılır, ikinci kat dikey şekilde uygulandıktan sonra kurumaya bırakılarak istenilen homojen renk tabakası elde edilene kadar devam edilir (Becer, 2018, s.217).

Suluboya ise kullanım şekli, yoğunluk ve bıraktığı etki ile guaj boyadan ayrılır. Tüpte, tablette ve tek tek satılan sulu boya, sürülme şekline göre saydam veya örtücü işlevlerde kullanılmaktadır. Koyu renkler, su ile inceltilerek açılabilir. Aynı şekilde açık renkler de boyanın yoğunluğu artırılarak koyulaşabilmektedir. Becer (2018, s. 216)'e göre, sulu boya tekniğini uygularken dikkat edilmesi gereken en önemli noktalardan biri açık renklere başlanmasıdır. Beyaz rengin kullanılacağı bölgelerde ise boyama yapılmaz. Sulu boya, suyun yoğun olarak kullanıldığı bir teknik olduğu için sabır ve titizlik gerektiren bir tekniktir. Zira yapılan küçük bir hatada oluşan boya dalgasını peçete yardımıyla temizlemek yetmeyecektir. Kağıt olarak ise, grenli kağıtlar renk geçişlerinin doğallığını vurgulayabilmek için tercih edilmektedir (bkz: Görsel 13).



Görsel 13: Moths Of November (Kasım'ın Kelebekleri), Liga Klavina, Suluboya Tekniği, (deviantart.com).

Akrilik(polimer emüsyon) boyalar, guaj ve sulu boyalardan farklı olarak daha hızlı kurur ve daha kapaticıdır. Akrilik boyalar genellikle tüplerde ve cam şişelerde satılmaktadır. Uygulama noktasında ise akrilik boya bir spatula yardımıyla kalın bir şekilde sürülür. Akrilik boya, püskürtülerek veya fırça ile paletten de uygulanmaktadır. “ Polimer” adlı bir madde ile inceltilecek saydamlaşabilen akrilik boya ile, bu şekilde de farklı sonuçlar alınabilmektedir (Becer, 2018, s.218).

1.4.5 Marker

Marker, keçeli kalem gibi içinde mürekkebi olan bir kalem türüdür. Günümüzde, sağladığı rahatlık, pratiklik ve zahmetsiz oluşu nedeniyle oldukça yaygın olarak kullanılan bir malzemedir. Genellikle taslak çizimlerinde kullanılan markerların uçları keçe veya cam elyaftan yapılmaktadır. Marker kalemlerin içlerindeki boya uçucu bir kimyasaldan yapıldığı için kalem kapakları açık kaldığı takdirde kurur. Marker tekniği ile iyi bir illüstrasyon üretmek için dikkat edilmesi gereken diğer bir nokta ise, kullanılan yüzeyin yarı saydam marker kağıtları olmasıdır. Birden fazla türü olan marker geniş bir renk paletine sahiptir ve fırça, su kabı gibi aparatlara ihtiyaç duymaz (Becer, 2018, s.215). Marker tekniği ile yapılan resimlemelerde ışık patlamaları beyaz guaj boya ile sağlanmaktadır (bkz: Gösel 14).



Görsel 14: Marker İllüstrasyon, Eric Canete, (markersketches.wordpress.com).

1.4.6 Kömür ve Kök Boya

Kömür, karbondan oluşmaktadır. Kolay dağılan ve iz bırakan yapısından dolayı detaylı ve ince işçilik isteyen çalışmalar için genellikle tercih edilmemekle birlikte A4'ten daha büyük boyutlardaki çalışmalarda kullanılmaktadır (serdara.com). Kömür genellikle füzen kalemin içerisinde olmaktadır ve dokulu ya da dokusuz kalın kağıtlarda doğru bir kullanımı mümkün olabilmektedir. Kömür tekniğinde kağıt havlu veya pamukla tonlama yapılmaktadır (bkz: Görsel 16). Resimleme çalışması bittikten sonra sprey ile sabitlenmesi doğru bir kullanım olacaktır (gorselsanatlar.org).



Görsel 15: Witch Rides The Widows Broom, Chris Van Allsburg, Kömür Tekniği, (nitramcharcoal.com).

Kök boyalar özellikle, kilimleri boyamak için dağlardaki bitki köklerinden elde edilen bitkisel boyalardır. İlbada kökü, tuzsuz ekşi hamur ve çivit'ten yapılmaktadır. Bitki kökü ezme maksadıyla kutulur. Bu şekilde üretilir.

1.4.7 Baskı Teknikleri

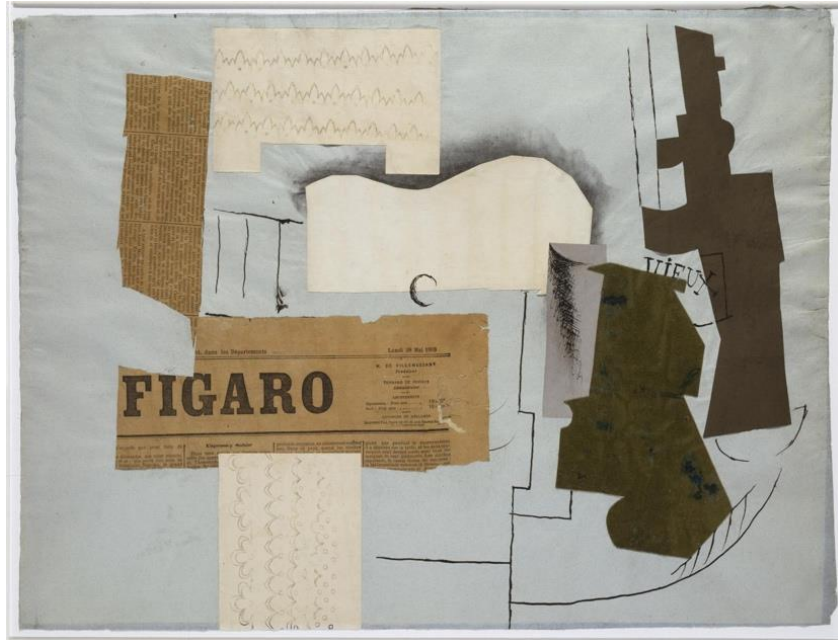
Baskı, bir yüzeye üzerinde bir görsel bulunduran baskı kalıbı veya elekten mürekkep aktarım sürecidir (Ambrose ve Harris, 2012, s.38). M.Ö 5000'lerde üzerlerine mürekkep sürülerek kağıda veya deriye uygulanmış ve taşta oyulmuş mühürler kişisel imza niteliği taşıyan ilk baskılar olarak bilinmektedir. İlerleyen dönemlerde tam anlamıyla tahta baskı tekniği önce Çin'de daha sonraları tüm dünyada kullanılmıştır (Uçar, 2016, s.98). Zaman içerisinde yapılış yöntemlerine yüksek, çukur, yüzey, elek ve dijital olarak kategorize olmuştur (Wigan, 2012). Teknolojinin sağladığı imkanlar dijital baskı tekniği sayesinde tasarımcıya ve müşteriye kolaylık ve geniş olanaklar sağlasa da ahşap, linol, gravür ve serigrafi gibi geleneksel baskı yöntemleri hala kullanılmaktadır. Özellikle su ile yağın birbirine itme eğilimine dayanan bir yüzeybaskı yöntemi olan litografi (Wigan, 2012, s.162) günümüzde banknotlar ve bozuk para gibi seri üretime ihtiyaç duyulan alanlarda hala kullanılmaktadır.

1.4.8 Kolaj Tekniđi

Fransızca yapıştırmak anlamına gelen coller sözcüğünden türetilen kolaj, farklı malzemeleri bir araya getirerek yeni bir imge oluşturma işidir (Wigan, 2012, s.152). “Kolaj, elde bulunan her tür basılı, çizili ya da fotoğrafik malzemeyi, bir yüzey üzerine (veya üç boyutlu bir şekilde) yeni bir kompozisyon oluşturacak şekilde yapıştırılmasıyla elde edilir” (Cabanne, 1998, s.324).

Kolaj adından 20.yy’da kübizm ile bahsettirse de ortaya çıkışı aslında daha da eskiye dayanmaktadır. Orta Asya Hun Devleti’nde kurgan adı verilen hükümdarların mezarlarından çıkan aplike örtülerin üzerlerinde keçe ve deriden kesilen parçalardan oluşan imajlara rastlanmıştır. Bu da kolaj tekniğinin atası sayılabilmektedir.

Wigan (2012, s: 152)’a göre, Çin’de kolaj tekniđi kağıdın icadından sonra uygulanmaya başlamıştır. Avrupa’da dini ikonlar yaratma amacıyla, İngiltere’de albümler ve yapıştırma defterleri hazırlamakta kullanılmıştır. Kolajı aktif şekilde kullanan başlıca sanatçılar arasında Pablo Picasso (bkz: Görsel 17) ve Henri Matisse vardır.

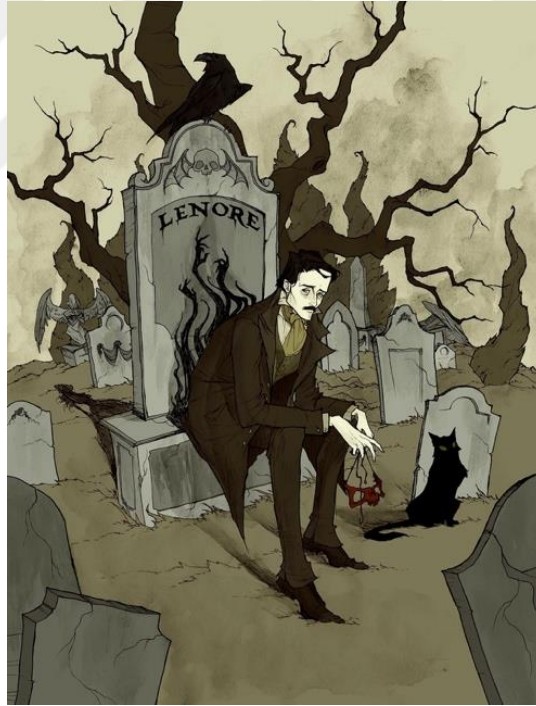


Görsel 17: Pablo Picasso, Bottle of Vieux Marc Glass Guitar and Newspaper, Kolaj, (tate.org.uk).

1.4.9 Dijital Teknik

Teknolojinin gelişmesinin bir sonucu olarak yaşanan dijital devrim hayatın her alanını olduğu gibi sanat alanını da etkilemiştir. "Dijital sanat, kendisinin yaratılması ve fiziksel tözü açısından temel bir yere sahip olan bilim ve teknolojiyle çok sıkı biçimde iç içe geçmiştir. Sanatta teknolojik determinizmden yana olan argümanlar, bu iç içeliğin, sanatçıların o eserleri yaratmalarına imkan tanıyan teknolojinin gelişmesi olduğunu ilan ederler" (AKT. Dursun, 2013, s.129).

Yani sanatçının teknolojik ortamda üretim yaptığı ve sanatsal değeri olan çalışmalara dijital sanat denmektedir. Dijital ortamlar sağladıkları imkan, hız ve kolaylıklar sayesinde illüstrasyon alanında da sanatçılar arasında tercih edilirliliği yüksek bir teknik haline gelmiştir. Sanatçı sayısal veri tabanlı programların imkanları ile kendi becerilerini birleştirip özgün ve başarılı eserler üretebilmektedir (bkz: Görsel 18).



Görsel 18: Edgar Allan Poe, Dijital İllüstrasyon, Abigail Larson, (abigailarson.com).

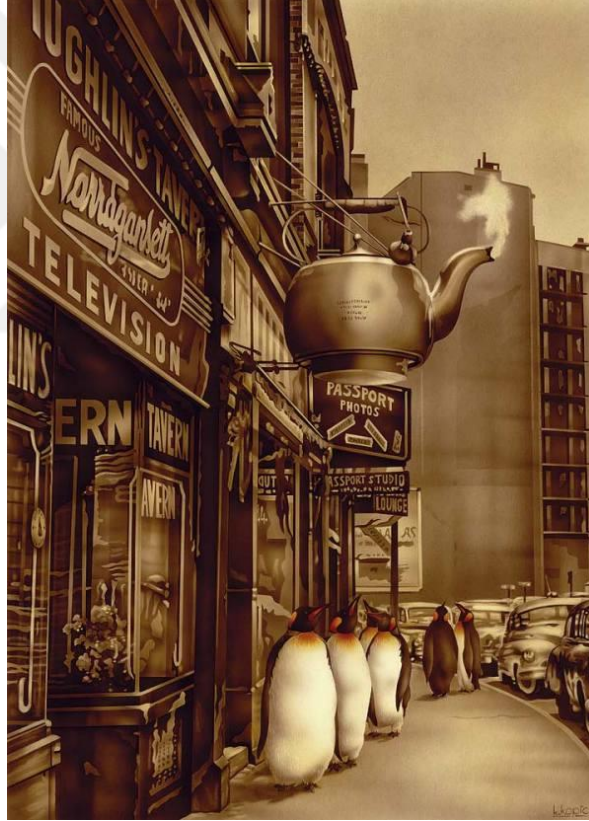
1.4.10 Airbrush Tekniği

Püskürtme tekniğinde kullanılan bir malzeme olan Airbrush, sıvı ya da sonradan inceltilmiş boyaları hava kompresörleri ya da sıkıştırılmış hava tüpleri ile iki ve üç boyutlu yüzeyler üzerine aktarmada kullanılan kalem ya da tabanca biçimindeki

araçlara denir (Becer, 2018, s: 219). Bu teknikte kullanılan yüzeyler; düz, kalın ve boya emici özelliğe sahip kağıt ve kartonlardır.

Püskürtme tekniği uygulanırken ihtiyaç duyulan diğer bir malzeme de şablondur. Şablon veya maske kullanılarak düz bir yüzeye yapıştırılarak boya uygulanır. Kullanılan boyalar genellikle püskürtme tekniği için özel üretilmiş ince pigmentli, tortusuz boyalardır. En yaygın kullanılan şablonlar ise arkalarında yapıştırıcı bulunan saydam selofan tabakalardır.

Püskürtme tekniği ile çok detaylı veya az detaylı etkili illüstrasyon çalışmaları yapılabilir (bkz: Görsel 19). Bu illüstrasyonlar duvarlar, kitap kapakları, afişler, ambalajlar ve pek çok yerde kullanılabilir.



Görsel 19: Haircut, Karel Kopic, 2012, Püskürtme Tekniği, (pondly.com).

1.5 Biçem ve Yaklaşım Olarak İllüstrasyon Türleri

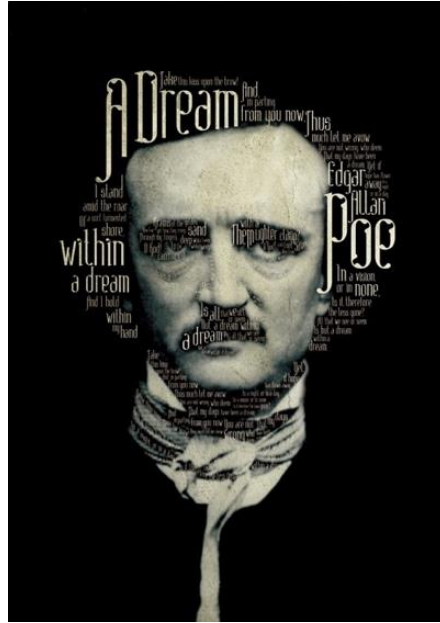
İllüstrasyonlar beklentileri karşılamak ve içeriğindeki mesajı doğru iletmek için üretim aşamasında farklı türlere ayrıldığı gibi tekrar aynı nedenlerden dolayı kullanılan teknik ve içerik olarak da farklı türlere ayrılmaktadır. Bu türler aşağıdaki gibidir;

1.5.1 Tipografik İllüstrasyonlar

Tipografi, grafik sanatında kendi başına ve çok kapsamlı bir alandır. Tipografi, harf karakterlerinin seçimi ve kurgusuyla mesaj ileten ve sürekli olarak gelişen bir disiplindir. “Typos” Yunanca’da şekil, sembol graphein ise yazmak çizmek anlamına gelen günümüzdeki ismi tipografidir” (Şen, 1983, s. 2). “Tipografi, bilginin çeşitli medya kuruluşlarıyla işbirliği yapılarak ve yazı karakterlerine görsel efektler kullanarak etkili bir şekilde kullanımı olarak tanımlanmaktadır” (Kudo, 1993, s: 216).

İllüstratör, kaligram ve tipogram gibi hem görsel hem de işlevsel grafik öğeleri geliştirerek, sayfa düzenlemesi yapmaktadır. Kişiye özel yapılan ve ele alınan metinlerde kişilerin sözleri olan bu tasarımlar için tipografik harf yada metinlerden hareketle, görsel iletişim unsurları oluşturulur (Sarıkavak, 2014, s.147).

İllüstratör, tasarımına harf karakterleriyle ekleyerek tipografiden yararlanmaktadır (bkz: Görsel 20). Yeni yazılımlar ve bilgisayar desteği sayesinde tipografi ve karakter tasarımı illüstratörler tarafından yapılabilmektedir.



Görsel 20: Absinthe, Tipografik İllüstrasyon, Franck Trebillac, Dijital İllüstrasyon (behance.net).

1.5.2. Pop Art İllüstrasyonlar

Modernist düşüncenin temeli olan Pop Art, çağdaş grafik tasarımı büyük ölçüde etkilemiştir. 1960'lı yılların içinde, İngiltere'de ortaya çıkmış bir sanat akımı olan pop art, Restany' e göre; Modern olan, sanayiye ve toplumbilime ilişkin özellikler gösteren ile kentsel nitelikler taşıyan doğaya özgü yeni bir anlamın keşfiyle ortaya çıkmış, çağdaş realizm alanının tümünü kucaklamıştır (Eroğlu, 2015, s.222).

Pop art hareketine ivme kazandıran sanatçılardan biri olan Andy Warhol, ünlülerin renkli serigrafilerini ve sayısız özgün çoklu ortam yapıtını içeren portföyüyle bu alanda akla gelen ilk isimlerden biri haline gelmiştir. Işık (2016, s. 101) 'a göre, Warhol'un çalışmaları kalabalık arasından kolayca seçilir ve sanatçının kullandığı biçimsel tekniklerden dolayı tanınabilir ve görüntüseldir. İllüstrasyonlarında yaygın olarak kullandığı teknik, noktalı çizgi tekniğidir. İki boş kağıdı birbirine bantlayarak kağıtlardan birine mürekkeple çizip, boş kağıdı ıslak illüstrasyona bastırılmış ve orijinal çizimin eksik versiyonunu elde etmiştir. Bu şekilde müşterinin tercihine göre farklı seçenekler yaratma imkanı bulmuştur (Gryzymkowski, 2015, s.226).

Sonraki yıllarda çalışmalarına serigrafi ile devam eden Warhol, yaptığı çalışmaları konsept haline getirip seriler yaratmıştır. Seçtiği parlak renkler ile çarpıcı ve çok meşhur eserler üretmiştir (bkz: Gösel 21). Warhol'un çalışmalarından güncel reklamlar da etkilenmiştir. Işık (2016, s.102) bu çalışmalara örnek olarak Apple firmasını vermiştir (bkz: Görsel 22). Renkli arka planlar üzerine insan figürleri silueti resmedilmiştir. Diğer bir örnek ise Mediacat Dergisi 2007 yılı Şubat sayısı kapağıdır (bkz: Görsel 23).



Görsel 21: Marilyn Monroe, Andy Warhol, Serigrafi, 1967, (sanatkaravani.com).



Görsel 22: Apple Ipod Taşınabilir Müzikçalar Açık hava Reklamı, (dergipark.gov.tr).



Görsel 23: Mediacat, 2007 Şubat Sayısı Kapak Tasarımı, (dergipark.gov.tr).

Dünyada olduğu gibi Türkiye’de de Pop Art, Andy Warhol’un etkisi ile yaygınlaşmıştır. 2000’lerden sonra Pop Art sanatı genç kuşak sanatçılar çıkarmayı başarmıştır. Çoğul ve renkli görünümlerin yerini sade ve net renkler almıştır. Bu tarz Pop Art çalışmalarına örnek olarak Ümit Bilgen’in resimlemeleri verilebilir. Bilgen’in illüstrasyonlarında Pop Art’a özgü çok renklilik, daha kontrast renkler olan siyah beyaza dönüşmüştür (bkz: Görsel 24) (blog.bifarkyarat.com).

Ülkemizde Pop Art’ın diğer önemli temsilcileri ise Burhan Doğançay, Zekai Ormancı, Sedef Gali, Altan Gurman, Nur Koçak, Özdemir Altan, Ergin İnan ve Timur Kerim İncedayı’dır.



Görsel 24: Audrey Hepburn, Ümit Bilgen, 1979, (mihribanozkul.blogspot.com).

1.5.3 Psychedelic (Psikedelik) İllüstrasyonlar

Psychedelic yani Türkçe karşılığı psikedelik, keyif verici kimyasal maddelerin etkisiyle görülen çeşitli halüsinasyon veya sanrıların ortaya çıkardığı, imgelerin oluşturduğu bir akımdır. 60'lı yılların sonunda yaygınlaşmaya başlayan psyhedelic, müzik gruplarının albüm kapakları, konser afişleri vb mecralarda sıkça kullanılmıştır (Büyüктаşçıyan, 2016, s.61).

Günümüzde bu sanat akımı daha çok illüstrasyon alanında kullanılmaktadır. Parlak ve çarpıcı renklerin kullanıldığı, çok detaylı ve sistematik devam eden dokular kullanılmıştır. Konu ve konsept olarak fantastik ve gerçeküstü çalışmalardır (bkz: Görsel 25).

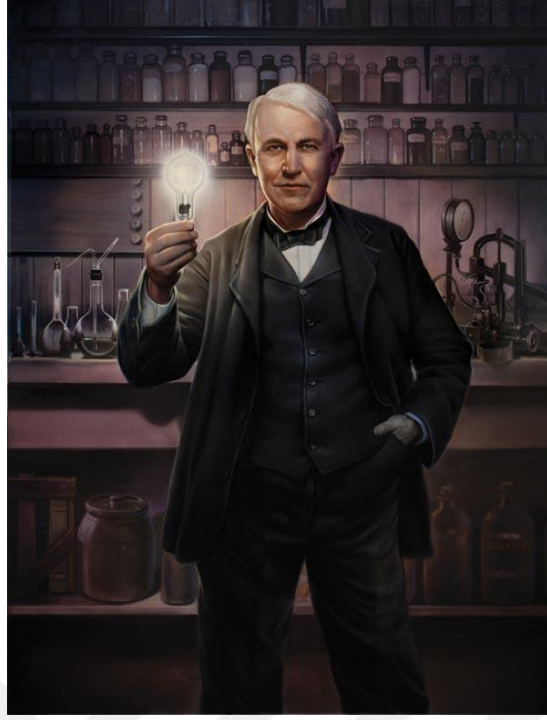


Görsel 25: Hand, Sandra Dieckmann, Dijital İllüstrasyon, (peopleofprint.com).

1.5.4 Realist (Gerçekçi) İllüstrasyonlar

Realist illüstrasyonlardan bahsetmeden önce ana hatlarıyla realizm sanatından bahsetmek doğru olacaktır. Realist illüstrasyonlar temelini bir sanat akımı alan realizmden almıştır. Hodge (2013, s.72) 'e göre realizm, 19. yüzyılın ikinci yarısında Fransa'da yükselmiş, sanatçının doğayı, insanların gündelik yaşantısını, sıradan konu ve olayları yapıtında konu edindiği bir akımdır.

Realist illüstrasyonlar da bu tanıma paralel olarak gerçeğe sadık kalınarak, adeta bir fotoğraf makinesinden aktarılmış gibi konunun işlendiği illüstrasyonlardır (bkz: Görsel 26). Özellikle teknik ve tıbbi illüstrasyonların yapılmasında bu tarz illüstrasyonlar tercih edilmektedir. Realist illüstrasyonlara ders kitapları, ürün ambalajları ve diğer reklam yayınlarında çokça karşılaşılabilmektedir.



Görsel 26: Thomas Edison, Tim O'Brien, Dijital İllüstrasyon, Time Dergisi Kapağı, (inspirefusion.com).

1.5.5 Sürreal (Gerçeküstü) İllüstrasyonlar

Sürrealizm, bilinçaltını temel alan yaratıcı sanat eserlerinin üretildiği bir akımdır. Realist illüstrasyonlarının realizm akımıyla paralel olması gibi sürrealist illüstrasyonlar da sürrealizm ile paraleldir.

Little (2016; s.118) 'a göre bilinçaltı, şimdiye kadar baskı altına alınmış, sanatsal yaratıcılıkla dolu geniş bir depo olarak görülmüştür. Sürreal illüstrasyonlar bilinçaltı ve insan psikolojisini temel aldığından ve daha özgür bir çalışma alanı sağladığından dolayı sanatsal yaratıcılık açısından en zengin illüstrasyon türlerinden biridir (bkz: Görsel 27). İçerisinde fantastik öğeler veya imajlar barındırsa da fantastik illüstrasyondan farklıdır. Sürrealizm, dış dünyayı doğrudan yok sayar ve sadece sembolizmi, düşselliği, bilinçaltını kabul eder. Fantastik ise kendi var olduğumuz gerçeklikten farklı olarak alternatif evrenler sunar. Bu alternatif evrenler okuyucuya olayları farklı açılardan değerlendirme imkanı sunar.



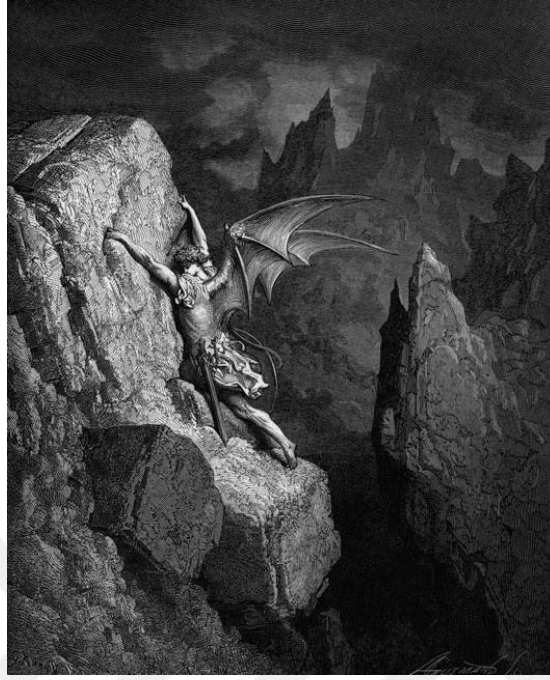
Görsel 27: Nicoletta Ceccoli, Olympia, Dijital İllüstrasyon, (labrujaconcondeaguja.files.wordpress.com).

1.5.6 Fantastik ve Gotik İllüstrasyonlar

Fantastik edebiyat antik çağlardan günümüze kadar varlığını sürdürmüş, düş gücünden beslenmiştir. Fantastik illüstrasyonlar kurgusal evrenlere dayanan, büyülü kahramanlar, hayali ve mitolojik yaratıkların, mitlerin, efsanelerin konu olduğu sihir ve ortaçağa göndermelerde bulunan illüstrasyonlardır (Wigan, 2012, s:91). Bu tarz fantastik illüstrasyonlar genellikle kurgusal dünyaların konu edildiği kitap, çizgi roman, bilgisayar oyunları ve dergi gibi alanlarda yer almaktadır. Fantastik illüstrasyonlarda konu olan doğaüstü imgeler, karakterler, mitler ve olaylar gotik illüstrasyonlarda da işlenmektedir.

Gotik sanat, 12. yüzyılda Fransa'da doğmuş, dini sembollerden beslenmiş ve özellikle mimari alanda gelişmiştir. Tanrıyı yüceltme, görkemini canlandırma amacıyla ortaya çıkmıştır. Tablolarda genellikle kıyamet tasvirleri, dini olaylar, kutsal figürler konu edilmiştir (Hodge, 2016, s:24-27). Gotik illüstrasyonların varlığı ise 13.yüzyıl ortalarında Fransız Kütüphanesi için sipariş edilen kitaplardaki resimlemeler ile söz konusu olmuştur (Ayaydın, 2010, s:117). Değişen toplumsal değerler, sanayi ve şehirleşme sonucu gotik illüstrasyon dinsel semboller yerine kurgusal dünyaları konu almıştır. Gotik edebiyatın bu noktada rolü çok büyüktür.

Dante'nin İlahi Komedyası, John Milton'un Kayıp Cennet'i gotik illüstrasyonların sıkça kullanıldığı eserlerden bazılarıdır (bkz: Görüntü 28).



Görüntü 28: Paul Gustave Doré, Divine Comedy, Gravür, 1868, (pinimg.com).

1.5.7 Çocuk Kitabı İllüstrasyonları

Çocuk kitapları olarak adlandırılan türün temeli sözlü edebiyat, masal ve destanlara dayanmaktadır. Kitap illüstrasyonları ise el yazması kitapların varlığı kadar eskidir. Buna karşın "Çocuk kitapları ve İllüstrasyonları" kavramının diğer kitaplardan ve illüstrasyon türlerinden ayrı tutulması daha sonra gerçekleşmiştir.

İnsan hayatı bebeklik, çocukluk, ergenlik, yetişkinlik ve ihtiyarlık gibi dönemlere ayrılmıştır. İnsana yönelik hazırlanmış her türlü içeriğin de kapsadığı döneme hitap etmesi gerekmektedir. Çocukluk dönemi de kendine ait bazı özellikler taşımaktadır. Bu özelliklerin çok iyi belirlenip yetkin kişiler tarafınca gerekenlerin doğru biçimde yapılması uygun olmaktadır.

Çocuk edebiyatı, erken çocukluk döneminde başlayıp ergenlik dönemini de kapsayan bir yaşam evresinde, çocukların dil gelişimi ve anlam düzeylerine uygun olarak duygu ve düşünce dünyalarını sanatsal niteliği olan dilsel ve görsel iletilerle

zenginleştiren, beğeni düzeylerini yükselten ürünlerin genel adı olarak tanımlanmaktadır (Çiftçi, 2013, s:127).

Görsel iletilerle zenginleşen metin başta çocukların ilgisini çekmek, daha sonra içeriği anlamasını kolaylaştırmak gibi faydalar sağlar. (Fang' tan AKT: Külük, 2013, s:398)'e göre resimli çocuk kitaplarındaki resimlerin amacı; çocuğa kitabı sevdirmek, çocuğun dikkatini ve ilgisini çekmek, bir kavram öğretmek, bir öykü anlatmak ya da öykünün anlamını güçlendirmek, çocuklarda beğeni ve farkındalık geliştirmektir. Buna göre başarılı bir çocuk kitabı illüstrasyonun hitap ettiği yaş grubuna uygun olması, içeriği açık bir şekilde anlatması ve dikkat çekici olması gerekmektedir. Özellikle okul öncesi çocukların okuma-yazma bilmedikleri göz önünde bulundurulduğunda bir kitabı seçmelerinde en önemli etken illüstrasyon olacaktır. Bu bağlamda çarpıcı, içeriği yansıtan ve çocuğu çeken başarılı illüstrasyonların üretilmesi çok önemlidir (bkz: Görsel 29).



Görsel 29: The Wizard Of Oz, Lorena Alvarez Gomez, (creativebloq.com).

Sarı (2006, s: 188), çocuk kitabı illüstrasyonlarını işlevlerine göre üç maddeye ayırmıştır;

- Süsleyici Resimler
- Metni Yorumlayıcı Resimler
- Metni Tamamlayıcı ve Yorumlayıcı Resimler

İllüstrasyonun tekniği ve çizim dili, illüstrasyonun yapılış amacına göre farklılık göstermektedir. Metni tamamlayıcı ve yorumlayıcı resimlemeler daha açıklayıcı ve basit çizimlerken, süsleyici resimlemeler daha karmaşık ve detaylı olabilmektedir.

Ülkemizde çocuk kitabı resimlemelerinin gelişimi Cumhuriyet Dönemi'nden sonra hız kazanmış olsa da tarihi minyatür sanatı kadar eskiye dayanmaktadır. Kurtuluş Savaşı' nı dönemi duraklama yaşayan çocuk kitabı resimlemeleri, 1950' de Abidin Dino ve Sait Maden gibi büyük ustaların özgün çalışmaları sayesinde büyük gelişme göstermiştir.

Son dönemlerde Batı'dan yapılan çevirmeler, çeşitli özel ve resmi kurumların da katkıları ile çocuk kitapları ve illüstrasyonları önemli ölçüde gelişmiştir. Gelişen teknolojinin de katkısıyla çocuk kitabı illüstrasyonları animasyon, etkileşimli kitap uygulamaları ve birçok farklı alanda etken unsur olmuştur (bkz: Görsel 30).



Görsel 30: Çocuk Kitabı İllüstrasyonu, Merve Yanarateş, KVA Çocuk Yayınları, (kvacocuk.com).

2. BÖLÜM: FANTASTİK EDEBİYAT RESİMLEMELERİ (İLLÜSTRASYONLARI)

İnsan tarih boyunca doğaüstü güçlere, bilinmeyene, gizemli olana merak ve keşfetme arzusu duymuştur. Bu merak ve keşfetme arzusu fantezi kavramının oluşmasında büyük rol oynamıştır. Günümüzde fantezi kelimesi *hayali* ve *düşsel* anlamına gelmektedir. Fantezi insanlara alışlagelmişin dışında özgürleşme imkanı verir. Kişinin kendi yaşadığı evren dışında başka bir evrenin varlığının mümkün olabileceğini anlatır. Bunu yaparken betimlemelerden yararlanır ve bu sayede sınırın yazar tarafından, formun okuyucunun zihni tarafından belirlendiği imgeler ortaya çıkar. Anlatıdaki özgürlük ve düşsellik tam olarak bu noktada başlamaktadır. Diğer edebi türler ve resimlemelerden bu özgürlük ve düşselliğin özneliğinin kattığı farklılıkla ayrışmaktadır. Bu nedenle uygarlık tarihi boyunca ilgi görmüş ve tercih edilen bir tür olmuştur.

Fantastik edebiyat, köklerini salt düş gücü ve soyut imgelerden almış, gerçeklikle bağlantılı olmasına rağmen kurgusal bir edebiyat türüdür. Geçmişte insanların tanrıları veya savaş kahramanlarını yüceltmek amacıyla oluşturdukları masallar, destanlar, şiir ve soneler fantastik edebiyat türünün ortaya çıkışına zemin hazırlamıştır. Destan gibi epik anlatım türleri, gerçeğe bağlı kalarak gerçeği abartır veya tamamen kurgudan oluşmaktadır. Bu açıdan bakıldığında destanlar ve diğer epik yazım türleri fantastik imgeler açısından zengin türlerdir.

Fantastik edebiyat türü betimlemeye dayalı bir anlatım şeklidir bu bağlamda resimleme sanatına en çok ihtiyaç duyan edebiyat türleri arasında olduğunu söylemek yanlış olmaz. İlahi, soyut, yüce varlıkların konu olduğu eserlerin hemen hepsinde illüstrasyon sanatının desteğine ihtiyaç duyulmuş ve bu ihtiyaç fantastik illüstrasyon kavramını doğurmuştur.

Geçmişte konusunu dini olaylar, dehşet verici savaş sahneleri, mitolojik efsaneler ve yaratıklardan alan bu illüstrasyon türü daha sonra kurgunun hedef kitlesine göre şekillenerek değişime uğramıştır. Fantastik çocuk kitaplarındaki resimlemelere bakıldığında fantastik illüstrasyonun içerdiği korku öğeleri yerini perilere, bal kabağına dönüşen arabalara, konuşan hayvanlara ve gizemli bahçelere bırakmıştır. Fantastik edebiyat denince akla gelen ilk isimlerden birisi Bulgar asıllı Fransız

düşünür eleştirmen Todorov'dur. Todorov (2017, s:31)'a göre, okuyucu kurguda bahsedilen hayali olayları, korku imgelerini düşlerinde canlandırabilir ve kendisini sanki anlatının içerisindeymiş gibi hissedebilir. Roman ya da öyküde işlenen konu okuyucunun inançlarına ne kadar bağlıysa o kadar etkileme gücüne sahiptir. Örneğin; Ortaçağ Hristiyan inancıyla bağlantılı olarak kilise, mezarlık veya katedrallerde işlenen bir konu korku uyandırarak fantastiği gerçekliğe ulaştırmayı başarır. Oysa çocuklara yönelik hazırlanmış bir kurguda kullanılan şato, cüce, devler diyarı ve ejderhalar okuyucunun hayal dünyasına renk katar. Bu yüzden hedef kitlenin belirlenmesi istenen etkinin alınmasında önemli bir adımdır. Resimleme metinden bağımsız olamayacağı için hedef kitleye yönelik yapılacaktır. Resimlemenin hedef kitleye göre yapılması doğru olacağı gibi çağın beklentilerine göre de şekillenmesi gereklidir. İnsanlık yüzyıllar boyunca kendini ifade etmek, bir mesajı iletmek veya anlatıyı güçlendirmek gibi amaçlarla illüstrasyona başvurmuştur. Fantastik tür için de illüstrasyon kaçınılmaz bir anlatım aracıdır. Eski el yazması kitaplardan günümüze kadar birçok fantastik kitap resimlemeye başvurmuştur.

Fantastik resimlemeler, üretildikleri dönemin teknolojik şartlarına, etkilendikleri sanat akımlarına ve hitap ettikleri hedef kitlelere göre değişiklik göstermektedir. Basit bir örnek ile açıklamak gerekirse; günümüz fantastik edebiyatının öne çıkan vazgeçilmez ve en önemli isimlerinden birisi olan J.J.R Tolkien'in Lord Of The Rings (Yüzüklerin Efendisi) ve The Hobbits isimli serileri için Alan Lee tarafından yapılan orta dünya resimlemeleri ile geçmişte fantastik illüstrasyonun duayen isimlerinden biri olan Gustave Doré' un Milton's Paradise (bkz: Görsel 31) adlı eser için yaptığı illüstrasyonlar teknik ve biçim olarak farklıdır. İki sanatçı da fantastik illüstrasyon alanında eserler vermiş olsa da çağın beklenti ve koşullarına göre çalışmalarını üretmişlerdir. Doré, çalışmalarında dönemin illüstratörleri tarafından oldukça yaygın olarak kullanılan ahşap baskı ve gravürü kullanmayı tercih ederken, Lee elde taslak aşaması ve geleneksel boyama tekniklerini dijital teknik ile birleştirmiştir (bkz: Görsel 32).



Görsel 31: Paul Gustave Doré, Milton's Paradise (John Milton), Gravür, 1898, (pinterest.com).



Görsel 32: Alan Lee, The Children of Hurin, (J.R.R. Tolkien), Karışık Teknik, 1973, (pinterest.com).

2.1 Fantezi Kavramı

Fantastik illüstrasyondan ve fantastik edebiyattan bahsetmeden önce fantezi kelimesinin etimolojik incelemesini yapmak ve fantezi kavramının ne olduğunu bilmek gerekmektedir. Farklı dillerde birçok söyleniş biçimi olan fantastik kavramı, sözlüklerde hemen hemen aynı anlamlara karşılık gelmiştir. Steinmetz (2006, s:7-8)'e göre, Latince bir sıfat olan fantasticum Yunanca 'da "görünür kılmak, gibi görünmek" gibi anlamlara gelen phantasein fiilinin karşılığıdır.

Yunanca 'da Phantasma, hortlak ve hayalet anlamına gelmektedir. Sıfat olan phantastikon ise daha sonra "temelsiz şeyleri hayal edebilme yeteneği" anlamına gelen phantastiké'ye evrilmiştir. Yunanca'ya ise Hint-Avrupa dilinde parlamak, ışıkmak, aydınlatmak anlamına gelen "bha-" kökünden geçmiştir (etimolojiturkce.com).

Antik Yunanca'dan Fransızca'ya fantastique olarak geçen fantastik kavramı, Ortaçağ'da "cin tutmuş" anlamına gelmektedir. (Littré'den AKT Steinmetz, 2016, s: 8) Le Dictionnaire de l'Academie isimli sözlükte fantastique "yalnızca imgelemede var olan" ve "yalnızca cismani bir varlığın görüntüsüne sahip olan" şeklinde tanımlanmaktadır. Dilimizde ise fantastik, sonsuz, sınırsız düşünce anlamına gelmektedir (tdk.gov.tr).

Etimolojik olarak benzer anlamlara sahip olan fantastik kavramı edebiyatı da etkilemiş ve fantastik, kendi başına bir tür olarak kütüphanelerde yerini almıştır. Fantastik edebiyat denildiğinde akla gelen en ünlü eleştirmen Bulgar asıllı Todorov'dur. Todorov, fantastik edebiyatı kararsızlık süreci olarak açıklamaktadır. Okur, kahramanın başına gelen olayların fiziksel, somut gerçeklik içerisinde var olup olmadığına veya kahramanın yaşadıklarının bir hayal ürünü olup olmadığına emin olamaz. Fantastik tür, bu kararsızlık süreci içerisinde yer almaktadır. Todorov'a göre gerçeklik veya yanılısamadan birini seçtiğimiz anda fantastikten uzaklaşarak yakın bir alan olan tekinsiz veya olağanüstü türlerin alanına girilmiş olunur. " Fantastik kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan bir öznenin görünüşte doğaüstü bir olay karşısında yaşadığı kararsızlıktır." (Todorov, 2017, s:30). Bu tanımlara göre, fantezi kavramı düşsel ve gerçeklik kavramlarına göre şekil alır.

Fantastik kavramını açıklarken Todorov'un bahsettiği kararsızlık süreci bir eserin fantastik olarak tanımlanması için yeterlidir. Fakat ana hatlarıyla genel bir tanımlama yapmak gerekirse doğaüstü ve gerçek dışı unsurlar barındıran her eser fantastik edebiyat olarak tanımlanabilir (edebiyatvesanatakademisi.com).

Yani fiziki alemde somut olarak varlığından söz edilemeyen öğelerin hayali varlıklarının bir gerçeklik içerisinde anlatıldığı edebiyat türüdür.

Jean Bellemin Noél ise kuramsal deneme yazılarının birinde fantastik edebiyatı "bir hikaye etme tarzı" ve "bir düşünce şeklinde biçimlendirilmiş" olarak nitelendirmiştir

(Noél'den AKT Steinmetz, 2006, s: 26). Bu tanımdan da anlaşılacağı gibi fantastik edebiyat kaynağını düş gücünden almaktadır. Kahramanlar, mekan ve olay örgüsü zaman zaman gerçeklikle ilintili olsa da aşına olduğumuz dünyayla taban tabana zıt durumların varlığı da görülmektedir. Bu durumlar karşısında kahramanların şaşkınlıkları, yaşadıkları korku ve diğer duygu değişimleri anlatıyı sürükleyici kılmaktadır. Vax, L'art et la Littérature Fantastiques adlı eserinde “ Fantastik anlatı... bizim yaşadığımız gerçek dünyada yaşayan, bizler gibi ancak birdenbire kabul edilmesi olanaksız bir olay karşısında kalmış insanlar sunmayı sever.” şeklinde bir saptama yapmıştır (Vax'tan AKT Todorov, 2017, s:32). Vax bu saptamasında, fantastik edebiyatın okura kahraman ile empati yaptırarak okuru kurguya dahil etme işlevini açıkça ifade etmiştir.

Öyleyse, fantastik edebiyatın korku, hayranlık, şaşkınlık gibi duygulardan beslendiklerini söylemek yanlış olmaz. Ünlü fantastik kurmaca yazarı H.P Lovecraft bu durumu; “Fantastiğin kökleri, insanoğlu için gerekli olan ilksel ve çok derin bir ilkeye, korkuya kadar uzanır.” diyerek açıklamıştır (Lovecraft'tan AKT Ayar, 2015, s:26). Benzer bir tanım da diğer bir yazar Roger Caillois' tan gelmiştir. Caillois, fantastiğin en azından okuma boyunca inandığımız korku dolu bir oyun olduğunu söyler (Caillois'ten AKT Ayar, 2015, s:26).

Bu alıntılara dayanarak fantastik edebiyatın insani duygu ve tepkilerden beslendiğini söylemek yanlış olmaz. Dolayısıyla yapılan illüstrasyonların başarısı söz konusu duyguları yansıtmaya başarısıyla doğru orantılıdır.

Yapılan bütün bu tanımların, saptamaların ve açıklamaların ortak noktası fantastik edebiyattaki günlük hayatın değişmeyen yasalarına katılan gizem ve imkansızlıktır. Fantastik edebiyatın karakteristik özellikleri arasında olan gizem, mistizm ve imkansızlık belki de bu türün bu kadar ses getirmesine neden olan ana etmenlerdir. Bu ana etmenler, yıllarca fantastik anlatılara eşlik eden illüstrasyonlarda da yansıtılmıştır. İçeriği destekleyen ve açıklayan resimlemelerin geçmişi fantastik edebiyat kadar eskiye dayanır. Dönemin imkanlarına göre üretim şekli açısından farklılık gösterebilen resimlemeler, başlangıçta duvar resimlemeleri ve rölyefler ile kendilerini göstermişlerdir. Tarihsel belge niteliği taşıyan bu duvar resimlemeleri ve kabartmalar, mitolojik yaratıklar ve olağanüstü yeteneklerle tasvir edilmiş insan figürlerini yansıtmalarından dolayı fantastik illüstrasyon olarak tanımlanabilir. Bu

illüstrasyonlar herhangi bir fantastik epik anlatıma bağlı olabilecekleri gibi anlatımdan bağımsız olarak da görülebilmektedir.

2.2. Fantastik İllüstrasyon Tarihi ve Özellikleri

Fantastik kavramı yıllarca edebiyatı etkisi altına alarak hem kendi başına bir tür, hem de başka türleri besleyen bir kaynak olmuştur. Tıpkı edebiyat gibi illüstrasyon sanatı da fantastikten beslenmiştir. Bunun en büyük nedeni edebiyat ve illüstrasyonun birbiri ile olan güçlü ilişkisidir. Anlatının etkili ve açık olması, okuyucuya içerik hakkında bilgi vermesi ve okuyucuyu motive etmesi gibi unsurlar illüstrasyonun edebiyatla birlikte kullanılmasında etkili olmuştur.

Wigan (2009, s: 91)' a göre fantastik illüstrasyon; kurgusal dünyalara dayanan büyümlü kahramanlar, hayali yaratıklar, mitler, efsaneler, kayıp dünyalar, sihir ve ortaçağa göndermelerde bulunan illüstrasyon türüdür. Kanadalı sanatçı Moffat (2008, arthistoryarchive.com) ise fantastik sanatı hayal gücü ve gerçekliğin bir arada gözlemlenmesi olarak tanımlamıştır. Ona göre fantastik sanat, gerçeği alıp hayali, düşsel bir his vermektedir. Müzelerdeki tanrıların, şeytanların, meleklerin, ruhların, hayaletlerin, ejderhaların ve doğaüstü güçlerin heykelleri bu tanımların en büyük kanıtıdır.

Fantastik illüstrasyonun tarihi süreci incelendiğinde geçmişinin el yazması kitaplardan daha eskiye dayandığı görülmektedir. Moffat (2008, arthistoryarchive.com)'e göre tıpkı fantastik sanatında hem de Yunan-Roma sanatında tanrılar, şeytan, melek, iblis ve centaur gibi mitolojik unsurlar yer almıştır. Dini kitaplar, mozaikler ve freskolar gibi mecralarda bu tarz illüstrasyonlar açıkça görülmektedir. Bunun dışında Çin folkloründe çeşitli kültürel gelenekleri ve Afrika'nın sihirle ilgili mitleri de fantastik sanatın konusu olmuştur.

Fantastik edebiyatı yapılmış tanımlamalara dayanarak özümsemek tek başına yeterli olmayacağı için fantastik edebiyatın çıkış noktasına değinmek doğru olacaktır. İkinci bölümde belirtildiği gibi fantastik edebiyatın temeli yazılı edebiyattan daha eskidir. Steinmetz (2006, s:11)'e göre, fantastik türü temelini antik çağlardaki destansı anlatılardan, mirabilia denilen hayret verici olaylardan, anormal varlıklar ve coğrafi tuhaflıklar gibi Tanrısal imgelere dayanmaktadır. Bu Tanrısal imgeler

insanoğlunun en temel ihtiyaçları arasında sayılabilecek olan tapınma ve teslimiyet ihtiyacının doğurduğu dini, mitolojik imgelerdir.

Tıpkı insan gibi edebi türlerin ve sanat akımlarının da doğum, çocukluk, ergenlik, yetişkinlik ve yaşlılıktan oluşan dönemleri vardır. Fantastik sanatı da bu şekilde değerlendirecek olursak, ortaya çıkışı, yani doğuşu konusunda kesin net bir tarih olmamakla beraber bugün bilinen Modern Fantastik kavramından farklı olarak destanlar, efsaneler, masallar, halk hikayeleri, mitler ve alegorik şiirler bu türün ilk örnekleri olarak tanımlanabilmektedir, konu ve içerik bakımından günümüz fantezi sanatına büyük benzerlik göstermesi bu çıkarımı yaptırmaktadır. Bahsi geçen yapıtlardaki efsanevi yaratıklar, mitolojik imgeler, tanrı ve tanrıçalar, alışılmışın dışındaki evrenler, konuşan hayvanlar, doğaüstü olaylar, cadı ve büyücüler bilinen anlamdaki fantastik sanatın da içerik olarak fazlaca kullandığı öğelerdir.

Fantastik sanatın tarihini incelerken kronolojik sırayı dikkate almak gerekmektedir. Bu bölümde fantastiği erken dönem, romantik ve modern olarak ayrı başlıklar altında ele almak doğru olacaktır. Her dönemin illüstrasyonları da edebi eserlerinin özelliklerine göre kendilerine özgü nitelikler taşımaktadır. Bu farklı niteliklere rağmen temalar ve konuların işleniş biçimleri benzerlik göstermektedir. Ana kavramlar olan gizem, mistisizm ve olağanüstülük fantastik illüstrasyonun her türüsünde sanatçının yaratım gücü ve yorumu ile sentezlenerek işlenir.

2.2.1 Erken Dönem Fantastiği

Fantastik edebiyatın ortaya çıkışının sözlü edebiyat kadar geçmişe dayandığı göz önünde bulundurulduğunda ilk destanların incelenmesi fantastiğin beslenme kaynaklarını sağlıklı bir şekilde saptamak açısından gereklidir. Göner (2011, s:116)' e göre, destanlar söylence edebiyatı içerisinde yer alıp, çıkış yerine, kişilerin adlarına, konusuna göre ad alan epik şiirlerdir.

Tarihten günümüze ulaşmış en eski destan, Sümer mitolojisinin bir ürünü olan Gılgamış Destanı'dır. Gılgamış Destanı'nın kahramanı ilk insandır. Konusu ise bilgelik ve ölümsüzlük arayışıdır. Bu bağlamda konusu gereği Gılgamış Destanı'nın fantezi edebiyatın da konusu olan ölümsüzlük temasını işlemesi türün ilk örneklerinden olarak düşünülmesine neden olmaktadır.

Bir diğerk örnek teşkil eden yapıt ise Ilyada ve Odessia Destanı'dır. Homeros tarafından M.Ö 7. veya 8. yy'da yazılan bu destan, Yunan mitolojisinin bir ürünüdür. Krallıkların savaşını konu alan bir destan olsa da aslında savaş Tanrılar arasında geçmektedir. Destan, Odysseus'un yolculuğunu ve bu yolculukta karşılaştığı doğaüstü güçlerle olan mücadelesini anlatır (edebiyatvesanatakademisi.com). Dolayısıyla içerdiği fantastik imgelerin, fiziksel dünyanın yasalarını reddediyor olması tıpkı Gılgamış Destanı gibi bu destanı da fantezi edebiyatın ilkel bir hali olarak tanımlanmasına neden olmaktadır.

Bu iki destan fantastik sanat için dayanak oluşturmuş ve daha sonraki dönemlerde pek çok eser için de esin kaynağı olmuştur. Hemen hepsinde görülebilen doğaüstü güçler, tanrısallığın getirdiği inançlar ışığında üretilen varlıklar, mitolojik karakterler, ölüm ve ölümden sonraki yaşama olan inanç fantezi edebiyatın oluşumu için zemin hazırlamıştır. Farklı dönemlerde ve farklı şekillerde üretilen bu eserleri erken dönem fantezi edebiyatı başlığı altında toplamak mümkündür.

Dünyada fantastik türün ortaya çıkışı bahsedilen destanlar gibi epik yazım türlerine dayanırken, Türk edebiyatında da fantastik unsurlar sözlü edebiyatın başlangıcı ile var olmuştur. Uğur (2010, s:136)'ya göre evliya menkıbelerinde, Dede Korkut Hikayelerinde, sözlü halk edebiyatında fantastik kahramanlara ve olaylara sıkça yer verilmiştir. Fantastik imgeler açısından zengin olan bu eserlere rağmen, fantastik kendi başına bir tür olamamıştır, başka türler içerisinde yardımcı unsur olarak kalmıştır. Türk kültüründe fantastiğın tek başına bir tür olarak gelişmemesinin başlıca nedenlerine tez çalışmasının ikinci bölümünün üçüncü kısmında detaylı olarak değinilmiştir.

Anlatıyı ve metni destekleyen resimleme sanatı ise fantastik türün doğuşundan itibaren var olmuştur. Kağıdın icadından öncesini kapsayan bu süreçte, resimleme niteliği taşıyan duvar resimlerinden, tabletlerden ve rölyeflerin varlığından bahsetmek mümkündür. Bu eserler anonim eserler olup, metnin veya söylencenin konusunu yansıttıkları gibi metin veya söylenceden bağımsız da olabilmektedirler. Söz konusu eserlere örnek vermek gerekirse Gılgamış'ın bir aslanla boğuşmasının tasvir edildiği ve British Museum' da bulunan silindir mührün üzerindeki kabartmalar verilebilir (bkz: Görsel 33). M.Ö 2800'lü yıllara ait bu eserden yola çıkılarak destan

hakkında fikir sahibi olunabilmektedir. Bu özelliđi ile bu detayı tasvir sanatı olarak deđerlendirmek yanlış olmaz.



Görsel 33: Gılgamış Destanı, Silindir mühür detay, M.Ö 2800 (Mutlu'dan AKT Karaata, 2018, s:40).

Erken dönem fantastik illüstrasyonları kendilerinden sonraki dönem illüstrasyonlarını da etkilemiş, pek çok sanatçıya ilham kaynađı olmuşlardır. Bu sanatçılardan birisi de Prof. Nazan Erkmen'dir. Eserlerinde Mezopotamya ve Anadolu sanatının etkilerinin açıkça görülmesi tesadüfi değildir. Erkmen'in sanatının besin kaynađı, Anadolu ve Mezopotamya'nın efsaneleri, destanlarıdır (bkz: Görsel 34).



Görsel 34: Gılgamış Efsanesi, Nazan Erkmen, (Erkmen'in Arşivi'nden AKT Karaata, 2018, s: 40).

Erkmen, kendisi ile yapılan bir söyleşide çizgilerindeki görüntüyü yakalayabilmek için Gılgamış Efsanesini defalarca okuduğunu dile getirmiştir (Erkmen'den AKT Karaata, 2018, s: 40). Neticede Erkmen'in yaratıcı dünyası ve güçlü çizgisi, erken dönem fantastik sanatının konusuyla birleşerek yeni bir görsel dil oluşmuştur. Erken dönem fantastik resimleme sanatı günümüzde Nazan Erkmen gibi bir çok sanatçı için besin kaynağı olmaya devam etmektedir.

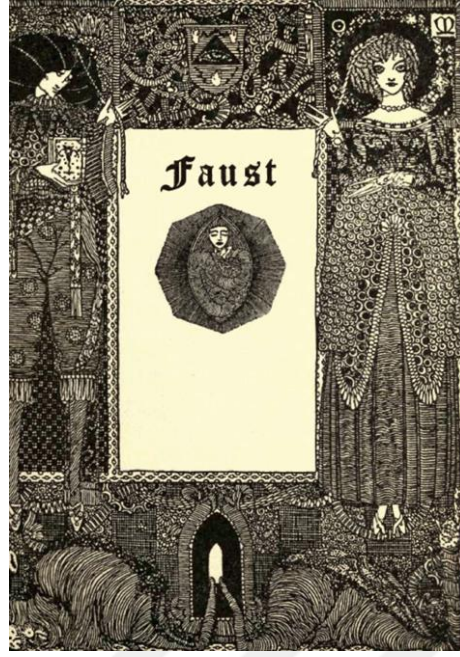
2.2.2 Romantik Dönem Fantastiği

Geçip giden zaman her şeyi etkilediği gibi fantastik sanatı da etkilemiş ve teknolojinin, baskı tekniklerinin gelişmesi sanatçıların kendini ifade etmenin yeni yollarını aramaya başlamalarına sebep olmuştur. Ekspresyonizm, kübizm, soyutlama gibi sanat akımları, gerçeküstü ve fantastik konulara yoğunlaşmıştır. Sanatçılar artık yalnızca tarihi olayları belgelemeye değil, görünmeyeni resmetmeye yönelmişlerdir. Özellikle 1900'lerde ağaç baskı, çukur baskı ve serigrafi yönteminin yaygınlaşmasıyla eserler ve dolayısıyla illüstrasyonlar da okuyucuya daha kolay ve düşük maliyetlerle ulaşmıştır. Ağaç baskı, çukur baskı gibi teknikler illüstratörler tarafından sıkça kullanılmıştır. Bu nedenle kitaplar sanatçılar için birincil gelir kaynağıdır.

Bu dönem sanatçılarında örnek vermek gerekirse; Gustave Dore, Alfred Renz, Everett Shin, H.J. Ford, John Willam Waterhouse, Mahlon Blaine, Maud Menefee, Maxfield Parrish, Sir Edward Burne-Jones, Walter Crane ve W.W. Denslow.

Avrupa'da Ortaçağ dönemine gelindiğinde yapıtlardaki kutsallığın ve dini etkilerin baskınlığı artmıştır. Genel olarak gotik sanat başlığı altında değerlendirilen bu etkiler, hemen her sanat dalında görülmektedir. Edebiyat ve dolayısıyla da resimleme sanatını da kökten etkileyen gotik sanat, romantik dönem içerisinde değerlendirilir. Yılmaz'a göre (2006, s:130), gotik edebiyat, romantik dönemin bir ürünü olup, İngiltere'de ortaya çıkmıştır. İngiltere'den sonra bütün Avrupa'ya yayılan gotik edebiyatın temaları kutsallık, ilahi güçler, mitoloji, cennet ve cehennem tasvirleridir. Dolayısıyla resimlemeler de bu tema da olmuştur. Bu dini etkilerin baskınlığı, fantastik sanatın temeli olan mitolojinin önüne geçmemiştir. Yonar (2011, s: 60)'a göre, Yunan kültürünün temelini oluşturan mitoloji, edebi eserlerin tamamına kaynaklık ettiği gibi Hristiyan terminolojisinin kurgularında da hassasiyetle devam ettirildiği açıkça görülmektedir. İsa, tanrı, kutsal kase, kutsal kan, gizemli mekanlar, büyü, lanetli ruhlar, cehennem, büyü şatoların yanında olağanüstü yaratıkların tahakkümü konu edilmeye devam etmiştir. Edebiyat için yapılmış bu değerlendirme, illüstrasyonlar için de geçerlidir. Bu da aslında başka bir tür olan gotik sanatın fantezi ile harmanlanması ile sonuçlanmıştır. Örnek olarak Goethe'nin Faust adlı eseri (bkz: Görsel 35) verilebilmektedir.

Goethe'nin Faust adlı şiirsel oyununda, bir siyacı ve bilim adamı olan Faust, şeytan Mephistoteles ile bir anlaşma imzalamıştır. Şeytan Mephisto, Faust'tan sonsuz gençlik, bilgelik ve dünyevi zevkler karşılığında ruhunu istemiştir. İrlanda'lı vitray sanatçısı ve illüstratörü Harry Clarke, Faust'un özel bir baskısını, Halk Hikayeleri Kütüphanesi için resimlemiştir. Clarke'ın "rahatsız edici" fakat "zarif" çizgileri gotik illüstrasyonun ana unsurlarındandır. Sanatçı ayrıca Hans Christian Andersen ve Edgar Allan Poe ile yaratıcı edebiyatın illüstratörlüğünü yapmıştır (openculture.com). Faust, sanatçını resmettiği son kitaptır.



Görsel 35: Harry Clarke, Faust (Goethe), 1925, Arden Book Company, New York, (faustclark.blogspot.com).

Steinmetz' e göre (2006, s:51) bütün bunlar olurken pozitif bilimlerin gelişmesi ve kilisenin etkinliğini yitirmesi sonucu anatomi, simya, astroloji gibi yeni kanallar ortaya çıkmıştır. İnsanlar gizem ve doğaldan sapma olarak değerlendirilebilecek olaylara mantıklı açıklamalar getirebilmeye başlasalar da fantastiğe has kararsızlığın verdiği bir kafa karışıklığı ile fanteziye karşı olan ilgilerini kaybetmemişlerdir. Bu ilgi illüstrasyonlara da yansımıştır. Romantik dönem fantastik illüstrasyonlarında tıpkı romantik fantezi edebiyatında olduğu gibi gotik temalar hakimdir. İllüstrasyonlarda kullanılan koyu değerler ve açık tonların yarattığı zıtlık, karanlık ve gizemli olan ile aşık olanın farkını ortaya koymaktadır. Romantik dönem fantastik resimlemelerini diğer fantastik eserlerden ayıran diğer önemli bir husus da detaylardır. Özellikle kitap kapaklarında ince işçiliğin kullanıldığı çerçeveler ve figürler dikkat çeker.

Gotik edebiyat ve illüstrasyonların içerisindeki fantastik unsurlar gotik kavramının fantezi kavramı ile birlikte değerlendirilmesine neden olmuştur. Gotik sanata hakim olan dini tema; soyut, fantastik ve mitolojik unsurlar ile beraber kullanılmıştır. Özellikle Avrupa'da Dante'nin Divine Comedy (İlahi Komedi)'si bu dini ve fantastik imgeler açısından en zengin yapıtlardan biridir. Eserin bir bölümünde cehenneme yapılan yolculuk anlatılır. Ünlü baskı sanatçısı ve illüstratör Doré'un 23 yaşındayken gravür tekniği ile resimlediği Divine Comedy, bu açıdan ortaçağın gotik sanat

tanımlamasına verilebilecek güçlü bir örnektir (bkz: Görsel 36). Pek çok sanatçı Dante Alieghieri'nin İlahi Komedyada adlı destansı şiirini bir çok sanatçı resimlese de hiçbiri Doré gibi hayal gücümüze silinmez bir iz bırakamamıştır.



Görsel 36: Paul Gustave Doré, Divine Comedy (Dante), Gravür Tekniği, 1855, (openculture.com).

Daha sonra gotik edebiyat, korku, gizem, vampirler ve laboratuvarlarda insan eliyle yaratılan varlıkların konu edildiği bir edebiyat türü ve dolayısıyla resimleme tarzı olmuştur. Böylece gotik sanatın, fantastik sanat ile kaynaşması gerçekleşmiştir.

Özkaracalar (2005, s:17) gotik romanın çıkış noktasını Fransız Devrimi ile ilişkilendirmektedir;

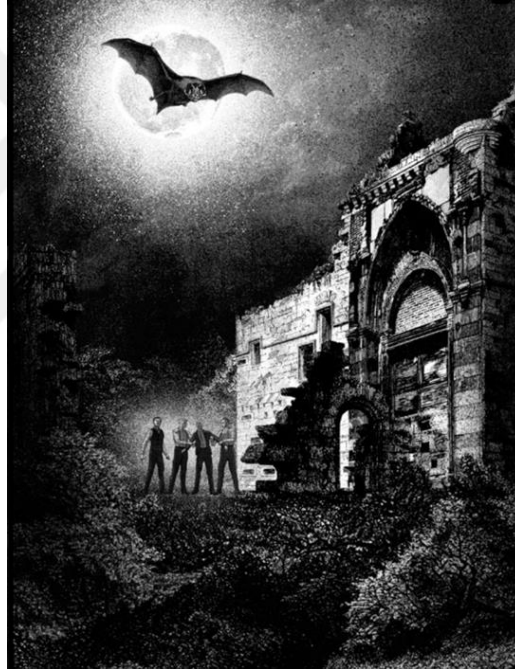
“Bu ilişkiyi bilindiği kadarıyla ilk olarak -sadizme isminin verilmesine yol açacak kötü ününün yanı sıra çağının en önemli düşünürlerinden biri olan- Marquis de Sade kurmuştur. De Sade, 1807’de gotik hakkında şöyle yazacaktı: Kurulu düzene şiddetli bir meydan okumayı fantezi diyarında ifade etmeyi başaran bu tür, bütün Avrupa’yı sarsan devrimci şokların kaçınılmaz bir ürünüdür.”

1764 yılında yazılan Horace Walpole’un The Castle Of Otranto (Otranto Şatosu) adlı eseridir (kayıprihtim.com). İngiliz gotik edebiyatının başlangıcı olan bu eser tablodan fırlayan hayalet, gaipten gelen sesler ve karanlık mahzenler gibi birçok gotik imgeyi bir araya getirir. Gotik edebiyatın diğer önemli yazarları Dracula (bknz: Görsel 37)

adlı eseri ile bilinen Bram Stoker ve Frankenstein'in yaratıcısı Mary Wollstonecraft'tır.

Sanatçı John Coulthart, Dracula ve Frankenstein gibi kültleşmiş gotik romanlar için resimlemeler yapmıştır. Coulthart, eserlerinde metne ve eserin geçtiği dönemin detaylarına sadık kalmıştır. Sanatçı özellikle Dracula için yapılan illüstrasyonlarda Bela Lugosi stereotipini sahnelerdeki Lugosi uyarlamalarından bağımsız olarak yüz hatları daha sert, daha güçlü ve gölgeli tasvir etmiştir (johncoulthart.com).

Bütün bunlara ilaveten, Coulthart'ın resimlemelerinde kurguların karanlık atmosferi başarıyla yansıtılmıştır. İllüstrasyonları biçimsel ve anlamsal olarak romantik fantastik türe örnek niteliğindedir.



Görsel 37: John Coulthart, (Undead, undead) Bram Stoker's Dracula, 1924, (dangerousminds.net).

1930'lara gelindiğinde fantastik gotik sanat, dark fantasy art (karanlık fantezi sanatı) teması çevresince şekillenmiştir. Karanlık fantezi sanatı Moffat (2008, arthistoryarchive.com)' a göre, bireylerin en derin korku ve arzularını keşfedebilecekleri eserlerin popüler olduğu bir izlettir. Vampirler, şeytanlar, ejderhalar, gotik sanat, pagan ve wiccan sanatı yaygın olarak kullanılan izleklerdir. Edebiyatla paralel giden illüstrasyon sanatı, doğal olarak anlatıların bir yansımasıdır. Moffat'ın saptamasından da anlaşılacağı gibi gotik fantastik sanatta seçilen konu ve temalar oldukça soyuttur (bkz: Görsel 38). Yaratıklar ve

olağanüstü durumlar konu edinmiştir. Romantik dönem gotik edebiyat yapıtlarının yapısal olarak ortak noktaları korku ve endişe verici unsurları barındırması, yapıtlardaki kahramanların kendilerinden kaynaklı olmadan yaşadıkları garip olaylardır.

Büyüktaşçıyan (Onat'tan AKT, 2016, s:19)'a göre, kahramanın harici bir durumdan kaynaklı tedirginlik durumu ünlü şair ve yazar Edgar Allan Poe'nun eserlerinin çıkışıyla değişmiştir. Poe'nun eserlerindeki tedirginlik aslında kişinin kendisiyle alakalı içsel bir tedirginliktir. Kahraman zihnindeki halüsinasyonlar ve bir takım nedenlerinden biridir.



Görsel 38: Paul Gustave Doré, The Raven (Edgar Allan Poe), Gravür, (artpassions.net).

18.yy gotik edebiyatın fantezi edebiyat içerisinde şekillendiği bir dönem olmanın yanı sıra, aynı zamanda fantezi edebiyatın peri masalları ile öne çıkmış olduğu bir dönemdir. Peri masalları geçmişte korku unsurları içermekte ve temelini kaynağı belli olmayan sözlü halk edebiyatından almaktadır. Her ne kadar günümüzde peri masallarının çocuklar için yazıldığı düşünülse de böyle bir veri yoktur (Zipes'ten AKT Duman, 2018, s: 70). Geçmişte gizli ilimler, kabalistik öğretiler ve okültizm araştırmaları fantastik edebiyatın çıkış noktalarından olmuştur (Steinmetz, 2006, s:

53). Hall (2017, s. 321-325)'e göre, okültizmde su perileri, gnom (cüce), silifler (hava perileri) ve semender adlı elemental varlıklar vardır.

Fantezinin ötesinde metafiziksel bir öğreti olan Okültizm, peri masallarının besin kaynağı olmuştur. Okültizm, maji (büyü) ve ruhani varlıkların incelendiği bir öğretiler. Tolkien'e (kayiprihtim.org) göre, periler diyarı sihir diyarına en yakın diyardır. Sihir yani büyü zaten fantezinin içinde olan kavramlardır. Özlük (2011, s: 46)'e göre, Tolkien Peri Masalları Üzerine adlı kitapta fantastik edebiyatı bir kaçış edebiyatı olarak gördüğünden bahsetmiştir.

Duman (2018, s:70)'a göre, peri masallarının çocuklarla tanıştırılmasında ve çocuklara ithaf edilmesinde Grimm Kardeşler'in etkisi büyük de olsa bunun için yola çıkmadıkları bilinmektedir. Grimm'lerin ilk yapıtlarında (bkz: Görsel 39) şiddet ve cinsellik bariz şekilde vardır. Daha sonra ağdalanarak çocuklara yönelik masallar haline gelen Grimm'lerin eserleri İngiliz sanatçı Walter Crane tarafından resimlenmiştir. Genellikle bitkisel motifler ile süslenen Crane'in illüstrasyonları resimli çocuk edebiyatını şekillendirmede çok önemli bir rol oynamıştır (waltercrane.com).



Görsel 39: Walter Crane, Rapunzel (Grimm Brothers), (flickr.com).

Bir başka peri masalları yazarı Charles Perrault'tur. Çocuk masallarının da babası olarak bilinen yazar Charles Perrault, *Stories Or Tales From Times Past* adlı

yapıtıyla çocuklar için peri masalları üretmiştir. Bunu takiben Alman romantik yazar Hans Christian Andersen (Zipes'ten AKT Duman, 2016, s: 70) çocukluğundan dinlediği halk hikayelerinden yola çıkarak *Fairy Tales Told For Children* (1835) adlı kitabı çıkarmıştır. Fantastik illüstrasyonlar açısından oldukça güçlü olan bu eserler, bir çok çocuğun hayal dünyasına katkıda bulunmuştur.

Peri masallarının didaktik bir yanı olduğunu da göz önünde bulundurduğumuzda gerek iyi ve kötüyü ayırt etmek, gerekse hayal gücünü geliştirmek açısından çocukların gelişiminde önemli bir yer edindiğini söylemek gerekir. Çocuklar, özellikle de küçük yaştaki çocuklar, metinden daha çok resimlemelere dikkat ederler. Dolayısıyla fantastik çocuk edebiyatında illüstrasyonlara daha büyük iş düşmektedir.

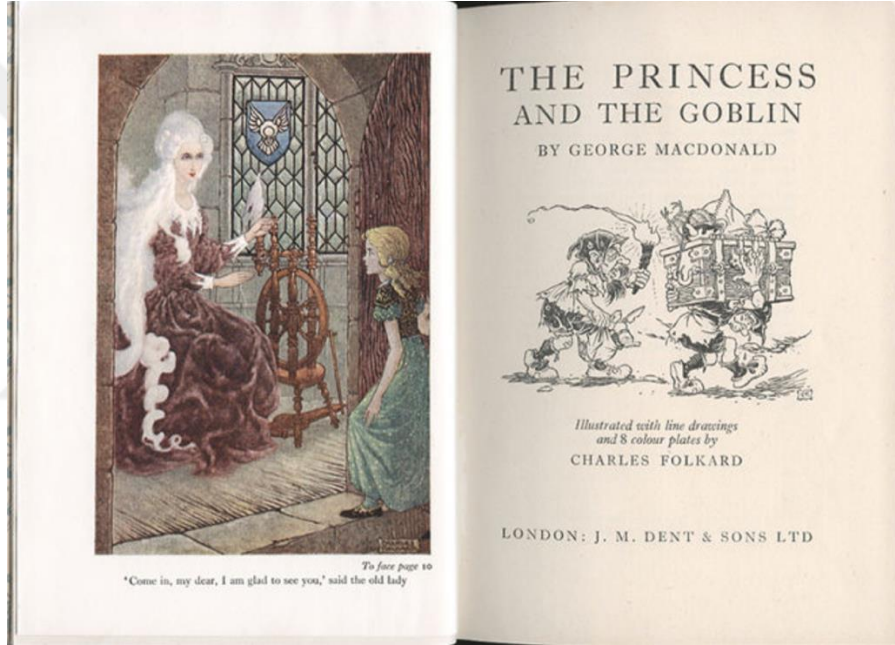
2.2.3 Modern Dönem Fantastiği

19.yüzyıl bugün bildiğimiz anlamdaki modern fantastik sanatın ayak seslerinin duyulmaya başlandığı dönemdir. Sanat ürünleri aklın ve bilimin ışığında değişkenlik gösterir. Ertekin (2013, s:40)' e göre, fantastik, yazarların çeşitlenmeler yaptığı izlekler etrafında döner. Fantastiğin geçmişindeki doğa üstü güçlere sahip her türlü yaratık, kötülüğün figürleri ve bir takım iç karartan uzamlar gibi klasik izlekler yerini yavaş yavaş insanın bizzat kendisinden kaynaklı olan psikolojik rahatsızlıklar, değişimler ve bilinç konularına bırakmıştır. Özlük (2011, s:49)'e göre, fantastik romanın yazılmasında ve okunmasının psikanalitik alt yapı ile yorumlanması günümüzde geçerliliğini korumaktadır. Steinmetz (2006, s: 22-24)'e göre psikanalitiğin kurucusu Sigmund Freud, fantastikle yakın ilişkisi olduğunu iddia ettiği tekensizlik duygusunun insanın bilinçaltını oluşturan bireysel içe kapanıklığa gönderme yaptığını söylemektedir. Modern fantastiğin ele aldığı konular işte tam olarak bunlardır.

Bu izleklerin öne çıkan sanatçıları C.C Senf, Donald Von Gelp, Frank Hoban, Graves Gladney, Howard V. Browne, Hugh Rankin, H.W. Scott, H.W. Wesso, Jose Segrelles, J.R.R Tolkien, Margaret Brundage, Paul Stahr, Robert A. Graef, Rudolph Belarski ve Virgil Finiay'dır.

George Macdonald dönemin modern fantastiğe en yakın eserlerinden olan ve J.R.R Tolkien'in de "çocukluğumun baş ucu kitabı" olarak bahsettiği *The Princess and The*

Goblin (Prenses ve Goblin) adlı eserini 19. yy fantezi kurgusuna örnektir (kayiprihtim.com). Çocuklar için yazılmış olan bu eser, yeraltında yaşayan goblinlerin intikam almak için Prenses Irene'yi kaçırma planları yapması ve iyi kalpli madenci Curdie'nin Irene'nin büyükannesi ile birlikte, goblinlerle olan mücadelesini konu edinir. Macdonald, masalsı kurgunun yanı sıra gotik bir tat vermeyi de ihmal etmemiştir. Her açıdan güçlü bir modern fantezi kurgudur. Bu kurgunun resimlemeleri İngiliz illüstratör ve çizgiroman çizeri Charles Folkard tarafından yapılmıştır (bkz: Görsel 40). Renkli ve eğlenceli çizimleri ile çocukların dikkatini çekebilecek nitelikte resimlemeler yapan Folkard, aynı zamanda bir çok çocuk kitabı için resimlemeler yapmıştır.



Görsel 40: Charles Folkard, The Princess and The Goblin, 1949, (auction.catawiki.com).

Prenses ve Goblin adlı eserin yaratıcısı, Macdonald'ın tek niteliği elbette ki modern anlamda ilk fantezi kurguyu yazmış olmak değildir. Macdonald aynı zamanda yetişkinler için yazılmış olan ilk fantastik roman Phantastes adlı romanı ve fantastik edebiyat üzerine yazılmış ilk makale olan The Fantastic Imagination'ı yazmıştır (Büyüктаşçıyan, 2016, s:20).

Alice In The Wonderland (Alice Harikalar Diyarında) adlı eserin yaratıcısı olan C.S Lewis, Macdonald için "ustam" demiştir ve Macdonald, Lewis'i Alice In The Wonderland'in yayımlanması için ikna etmiştir.

İngiliz illüstratör ve grafik sanatçısı Sir John Tenniel, 1865 yılında Alice Harikalar Diyarı'nın kısaltılmış bir versiyonu için başlangıçta 20 adet illüstrasyon resimlemiştir (bkz: Görsel 41) (ieas-szeged.hu). Tenniel, bu çalışmaları ahşap baskı olarak yapmıştır ve çalışma bittiğinde 42 adet renkli resimleme ortaya çıkmıştır (alice-in-wonderland.net).



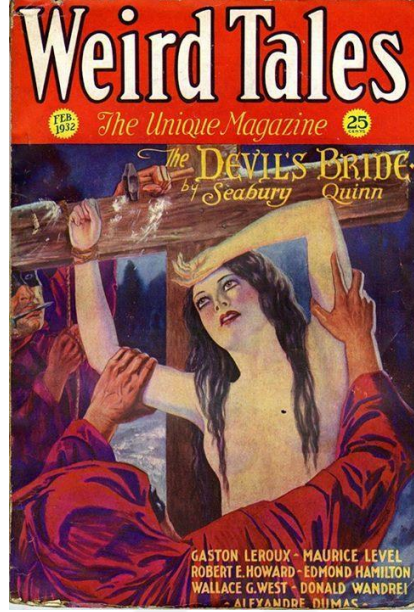
Görsel 41: Sir John Tenniel, Alice In The Wonderland (Lewis Carroll), 1865, (eas-szeged.hu).

Batı dünyasında hızla yükselen fantastik edebiyat 20.yy'a gelindiğinde, Modernizmin ortaya çıkışıyla yaşamın tüm alanlarında hissedilen hümanizm, pozitivizm gibi akımlardan etkilenmiştir. Hümanizm, sosyal hayata yön veren dini inançların etkinliğini zayıflatmıştır. Rasyonalist düşünce sisteminin yaygınlaşmasına rağmen fantastik ve gotik türdeki yapıtlara olan ilgi azalmamış, aksine son iki yüzyılda büyük bir ivme kazanmıştır. Sanayileşme, endüstri, yüksek tempolu iş hayatının getirdiği monotonluk insanları alternatif bir dünya aramaya itmiştir. İnsanlar kaçış noktası olarak artık din ve maneviyat gibi olguları değil, fantastik yapıtları tercih etmişlerdir. Bunun başlıca sebebi elbette ki pozitivist görüştür. Dini inançlardaki zorunluluk ve kurallar fantastikte yoktur. Bu rahat hareket alanı ve özgürlük fantastiği tercih edilir kılmıştır.

20.yy'da fantastik artık tek başına, bağımsız bir tür olarak raflardaki, kitaplardaki yerini almış ve popülerliğini arttırmıştır. 1920 ve 1930'lu yıllar arasında Amerika'da

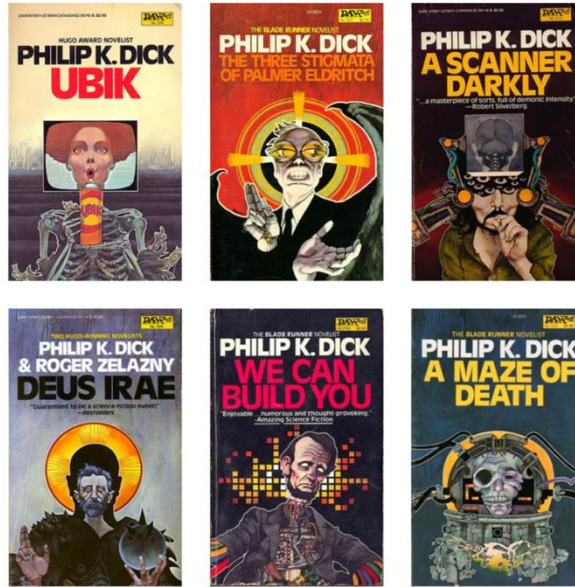
en önemlisi Weird Tales (Tuhaf Öyküler) olan ve Şaşırtıcı Öyküler (Amazing Stories), Ünlü Fantastik Esrarlar (Famous Fantastic Mysteries), Garip Öyküler (Strange Tales), Fantastik Romanlar (Fantastic Novels), Korku Öyküleri (Terror Tales), Dehşet Öyküleri (Horror Tales) gibi bir çok dergiler basılarak fantaziye yeni bir boyut kazandırılmıştır. Yeni yazarlar için de kendilerini duyurmak için olanaklar sağlanmıştır.

Bugün H.P Lovecraft, Ashton Smith, Robert Erwin Howard ve daha bir çok dev isim bu dergiler sayesinde adlarını duyurmuşlardır (Scognamillo, 2014, s: 112). Bu dergiler arasında en önemlisi olan Weird Tales sürekli zararda olmasına karşın otuz yıl boyunca basılmaya devam etmiştir. Weird Tales'in fantastik edebiyata kattığı yazınsal değer yanında, anlatıya bağlı güçlü ve etkili illüstrasyonları ile fantastik sanata olan katkısından da söz etmek mümkündür (bkz: Görsel 42). Robert R. Howard gibi birçok yazarın, Sword And Sorcery (Kılıç Ve Büyücülük) eserleri ilk bu zamanlarda oluşmaya başlamıştır. 1950 yılında geniş bir okuyucu kitlesine ulaşan Weird Tales, Tolkien'den sonra en çok okunan fantastik eser derlemesi olmuştur. Fritz Leiber gibi bir çok yazar aynı zamanda bu dergide çizerlik yapmıştır. Leiber, Kuzey Avrupa folklorunun imgelerinden yararlanmıştır. 1950 ve 1970'lerde, fantastik kurgu dergilerinin başarılarından sonra fantastik öykü yazarları romana ve romanla birlikte illüstrasyonlara daha çok yönelmeye başlamışlardır. Sadece yeni yazarlara ve illüstratörlere sağladığı imkanlarla değil, geçmişte yazılmış fantastik öyküleri yeniden derleyip basarak fantezi türe büyük hizmetlerde bulunmuştur. H.P Lovecraft da bir çok eserini bu dergi için üretmiştir. Tüm bu katkıları nedeniyle Weird Tales fantastik kurgu için bir ekoldür demek yanlış olmaz.



Görsel 42: C.C Senf, Weird Tales Cover, 1932, (sisterwolf.tumblr.com).

Daha sonra Batı toplumlarındaki gelişmekte olan teknoloji sayesinde Sci-Fi (bilimkurgu) türü ortaya çıkmıştır. Uzaylılar, siyasi komplolar bilim kurgu türünün ortak temalarındandır. Bilim kurgunun ortaya çıkışı illüstrasyon sanatını da etkilemiş, erken fantastik illüstrasyon döneminde çizimlerde görülen ejderhaların, şeytan ve melek tasvirlerinin yerini uzaylılar ve robotlar almıştır (bkz: Görsel 43).



Görsel 43: Bob Pepper, Dick Magazine, 1982, (johncoulthart.com).

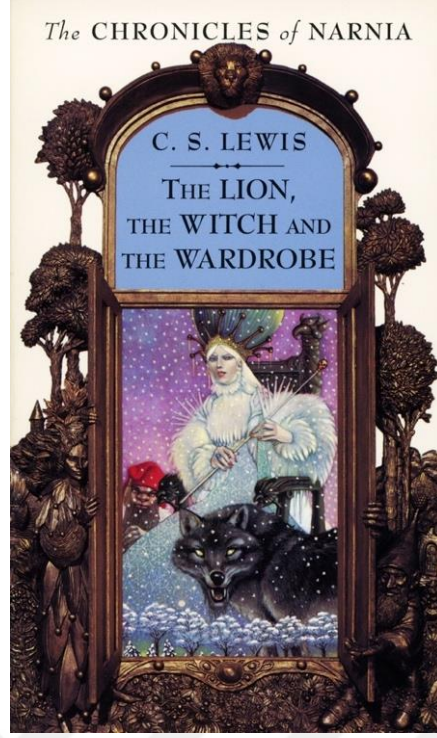
Fakat Moffat (2008, arthistoryarchive.com)'a göre bilim kurgu türünün popülerleşmesi fantastik illüstrasyonu gölgeleyememiştir. Fantastik edebiyat için büyük bir dönüm noktası olan İngiliz yazar John Ronald Reuel Tolkien yani J.R.R

Tolkien The Hobbit (1937) adlı eserini yayınlamıştır. Fantastik edebiyatta çığır açan bu yapıttan sonra 50'li yıllarda Lord Of The Rings (Yüzüklerin Efendisi) adlı üçlemesini yayınlamıştır. Bu eser öyle kült bir eser olmuştur ki 2000'li yıllarda filminin yayınlanması ile birlikte "LoTr Evreni" adında içerisinde elf, ejderha, hobbit, goblin, ork ve büyücü gibi arketiplerin olduğu mekanın orta dünya ile sınırlandırıldığı bir evren yaratılmıştır. Tolkien, güçlü kurgular yapan, yaratım gücü yüksek bir yazar olmasının yanı sıra aynı zamanda iyi bir illüstratördür. Kendi hikayelerini kendisi resimlemiştir (bkz: Görsel 44).



Görsel 44: J.R.R Tolkien, The Hobbit-Mirkwood, (blogs.wsj.com).

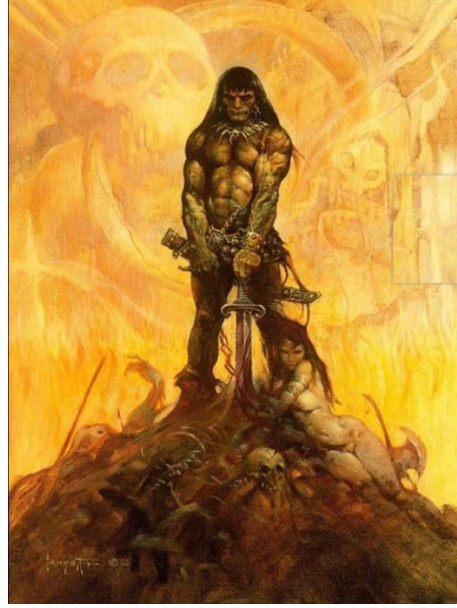
Tolkien ve meslektaşı C.S Lewis yarattıkları evrenler ile fantastik evrenleri devam ettirmişlerdir. Tolkien ve Lewis, fantastik sanatın besin kaynağı olan sembolizmden ve metaforlardan yararlanmışlardır. C.S Lewis'in eseri olan Narnia Günlükleri - Aslan, Cadı ve Dolap adlı serisinde aslan ve kurt imgeleri metafor olarak kullanmıştır. Aslan, İngiliz kraliyetini, kurt ise Nazileri temsil etmektedir (bkz: Görsel 45).



Görsel 45: Harper Collins, The Chronicles Of Narnia (C.S Lewis), (fontsinuse.com).

Ceylan (2013, s: 3)'e göre, hikayede bir çok sembol ve mitostan yararlanılırken Türk mitoslarından da yararlanılmıştır. Örneğin bir cadı olan Beyaz Kraliçe'nin adı Jadis 'in Türkçe'de karşılığı cadıdır. Bunun haricinde Edmund Beyaz Cadı ile karşılaştığında ondan Türk lokumu ister. Ayrıca Lucy'nin evindeki şöminedeki ateşte görülen cinler şamanizmde bahsedilen cinlerdir.

1960'lara gelindiğinde Conan öyküleri koleksiyon haline getirilmiş ve Frank Frazetta bu koleksiyon için kapak resimlemeleri yapmıştır. Bu kapak resimlemeleri bir çok sanatçıya ilham verilmiştir (bkz: Görsel 46).



Görsel 46: Frank Frazetta, Conan The Adventurer, (artexpress.ws).

Dönemin diğer popüler sanatçıları; Frank Kelly Freas, Harold W. McCauley, Lionel Dillon, Richard M. Powers, Wallace Wood ve William Randall'dır.

Tolkien gibi bir başka evren kurucu da *Weird Tales* dergisinden bahsederken adı geçen Howard Philip Lovecraft'tır. Edgar Allan Poe'dan sonra Amerikan fantastik edebiyatının en önemli temsilcilerinden biridir. Lovecraft için önemli olan alien veya *outsider* yani dışardan gelme, yabancı olmaktır. Yapıtlarındaki kendine özgünlük onu diğerlerinden ayıştıran en önemli etken olmuştur. Gerçekle uzaktan yakından bir bağlantısı olmayan, dahası bilinen bütün gotik klişeleri aşan, benzeri olmayan evrenler yaratan bir yazardır. Hikayelerindeki yaratıkları asla tam olarak betimlemez, bunun yerine "Nasıl delirmedişime hala şaşıyorum." gibi ifadeler kullanarak gizemi korumayı tercih eder. Bu gizem de okuyucunun hikayeye eşlik etmesine imkan tanır. Korku kişiden kişiye değişiklik gösteren bir olgu olduğu için Lovecraft'ın tasvirde bıraktığı açık sayesinde her bir okuyucu kendi kişisel korkularından bir şeyler katarak anlatıma dahil olur.

Lovecraft'ın en önemli eserlerinden olan *Necronomicon* aynı zamanda şüphesiz en çok ses getiren eseri olmuştur (bkz: Görsel 47). *Necronomicon*'un anlamı "Ölülerin kuralları" dır (kayiprihtim.com).

Necronomicon'u özel kılan böyle bir kitabın gerçekten var olmuş olmasıdır. Kitabın orjinal adı "Kitab Al-Azif"tir. Lovecraft'ın arařtırmalarına gre M.S 950 yıllarında Arapa'dan Yunanca 'ya, Yunanca'dan da Latince'ye evrilmiřtir. Lovecraft bu kitaptan esinlenerek bir evren yaratmıřtır.

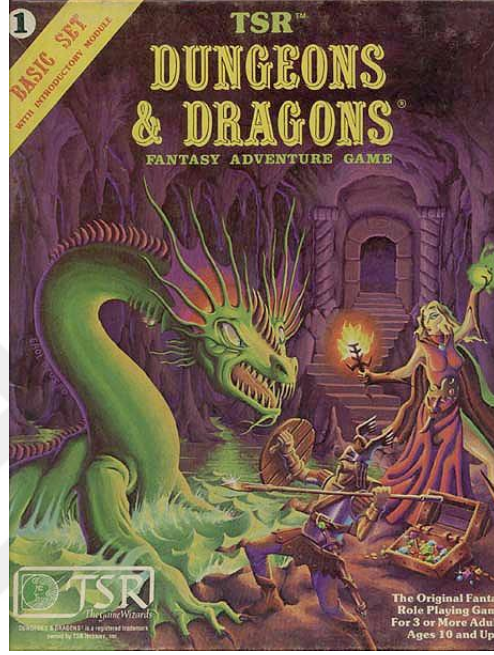


Grsel 47: MrZarona, Necronomicon (H.P Lovecraft), 2016 (deviantart.com).

Lovecraft'ın Necronomicon'undaki yaratıklar (Ctllhlu, Yog Sottho, Nyarloteph) bir ok sanatıya da ilham kaynađı olmuřtur. yle ki en bilinen metal gruplarından biri olan Metallica'nın The Call Of Ctllhlu (Ctllhlu'nun ađrısı) adında bir řarkısı vardır. Bunun gibi bařka bir ok mzik grubu řarkılarında Lovecraft'ın yaratıklarından bahsetmiřlerdir. 1950'de Skull Comics tarafından Lovecraft'ın eserleri izgi roman haline de getirilmiřtir. Stephen Hickman, Dave Carson, Pete Von Shelley, Abigial Larsson ve daha bir ok illstratr Lovecraft'tan etkilenmiřtir.

1973 yılında Gary Gygax ve Donald Kaye, Dungeons & Dragons (Zindanlar ve Ejderhalar) adlı FRP (fantastik rol yapma) tarzında bir kitap yayınlarken fantastik sanatta devrim yaratmıřlardır. Bir tr oyun olan bu tr D&D olarak adlandırılmıřtır. Fantastik sanatın ve trn zerinde olađanst bir etkiye sahiptir. Bu oyunlar sayesinde bir ok insan kendi fantezi dnyalarını yaratabilmiř ve oyun byk ilgi grmřtr. Seri iin pek ok materyal, kitap ve dergi retilmiřtir ve bu basılı materyal fantastik illstrasyon sanatı iin ok deđerlidir. Oyun bugn 50 milyondan fazla oyuncuya sahiptir ve bu oyuncular ierisinde nl isimler de vardır. Haziran 2008

yılında oyunun bir filmi de yapılmıştır. Oyunun illüstrasyonlarda kullanılan teknik dönemin imkanlarına göre değişiklik gösterse de serinin hemen hemen her parçasındaki kontrast ve canlı renk seçimleri göze çarpmaktadır (bkz: Görsel 48). Video oyunları, grafik tasarımın bir çok dalından yararlanmıştır. İllüstrasyon, animasyon ve video montaj ile fantastik edebiyatın bulunduğu bu oyunlar bütün dünya tarafından da büyük ilgi görmüştür.



Görsel 48: Andrea Divito, Dungeons & Dragons Fantasy Adventure Game, (fierydragon.com).

1993 yılında bir matematik profesörü olan Richard Garfield, Wizard Of The Coats (Kartların Büyücüleri) adlı bir kart oyununu piyasaya sürerek kart oyunlarının ortaya çıkışına zemin hazırlamıştır. Star Wars, Pokémon, The Simpsons gibi herkes tarafından bilinen seriler için de kartlar üretildi. Moffat (2008, arthistoryarchive.com)'a göre, bu kartların her biri sanat eseri olduğundan dolayı sanatçılar için de yeni bir gelir kaynağıdır.

90'lı yıllarda fantastik türün bilim-kurgu, korku, epik, çocuk gibi birçok alt başlığı oluşmuştur. İşte tam bu yıllarda bir İngiliz yazar J.K Rowling çıkıp Harry Potter and Sorcerer Stone (Harry Potter ve Felsefe Taşı) isimli serinin birinci kitabını yayınlamıştır. Fantastik edebiyatı sallayan bu muhteşem eser büyücüler, cadılar, büyü okulu, uçan süpürgeler, cinler, centaurs (yarı at-yarı insan), üç başlı köpekler, ölüm yiyenler, lanetler, devler gibi fantastik açıdan zengin bir içerikle tüm dünyayı etkisi altına alan ve edebiyat tarihine geçen yedi seriden oluşmaktadır.

İllüstrasyonlarını başta Jim Kay ve birçok illüstratörün yaptığı bu yapıt, 2000 yılında serinin birinci kitabı olan Felsefe Taşı'nın beyazperdeye uyarlanmasıyla ölümsüzleşmiştir (bkz: Görsel 49). Artık Harry Potter evreni diye bir evrenin varlığı söz konusudur. Genç, yaşlı, çocuk her yaş grubundan her kitleye hitap eden seri izleyiciye büyülü bir dünyanın kapılarını aralar.



Görsel 49: Jim Kay, Harry Potter (J.K Rowling), 2014, Bloomsbury Publishing Plc, (barnesandnoble.com).

Modern bilgisayar grafikleriyle sinema dünyası fanteziye güçlü bir ivme kazandırmıştır. Dragonheart, Harry Potter, Yüzüklerin Efendisi, Narnia Günlükleri, Karayip Korsanlar, Altın Pusula, Yıldız Savaşları gibi kurgusu genellikle popüler kitaplara dayanan ve gişe rekorları kıran filmler sayesinde çok sayıda insan fantezi türüne daha çok ilgi duymaya başlamıştır.

Son yıllarda büyük yankı uyandıran, kitaptan ekranlara uyarlanmış bir başka eser de Game Of Thrones (Taht Oyunları) adlı seridir. 1991 yılında Amerikalı yazar George R.R Martin "A Song Of Fire And Ice (Ateş ve Buzun Şarkısı)" yazmış, 1996 yılında yayınlamıştır (webcitation.org). Başlı başına fantastik unsurların olduğu ve sonradan televizyon dizisi olan bu seri fantastik sanatın beslenebileceği iyi bir kaynak olmuştur. Ateş ve Buzun Şarkısı sihir ve ejderhalardan gerçek olduğu ve mevsimlerin yıllarca sürdüğü hayali bir evreni konu almaktadır. Yedi hanedanın tek bir taht için mücadele edişinin işlendiği bu eser HBO yapım şirketi tarafından

ekranlara taşınmış ve birçok çizer tarafından çizgi roman, oyun kartları yapmak, mobil uygulamalar ile animasyon haline getirilmiştir.

Bu filmlerin, televizyon serilerinin yapılması fantastik illüstrasyona da büyük katkı sağlamıştır. Filmlerle beraber dergiler, sinema afişleri, etkileşimli kitaplar, video oyunları, animasyonlar gibi pek çok yeni kanal açılmıştır. Bu kanallarda kullanılacak güçlü resimlemeler ve grafik unsurları fantezi türü daha da ilgi çekici kılmış, sanatçılar için de yeni bir gelir kaynağı olmuştur.

Teknolojinin sağladığı imkanlar doğrultusunda sanatçıların bilinirlikleri ve kazanç sağlamaları da geçmişe oranla daha kolay hale gelmiştir. Sonuç olarak bugün bir çok amatör ve profesyonel illüstratör deviantart.com, elfwood.com gibi ağlarda para kazanmaktadırlar.

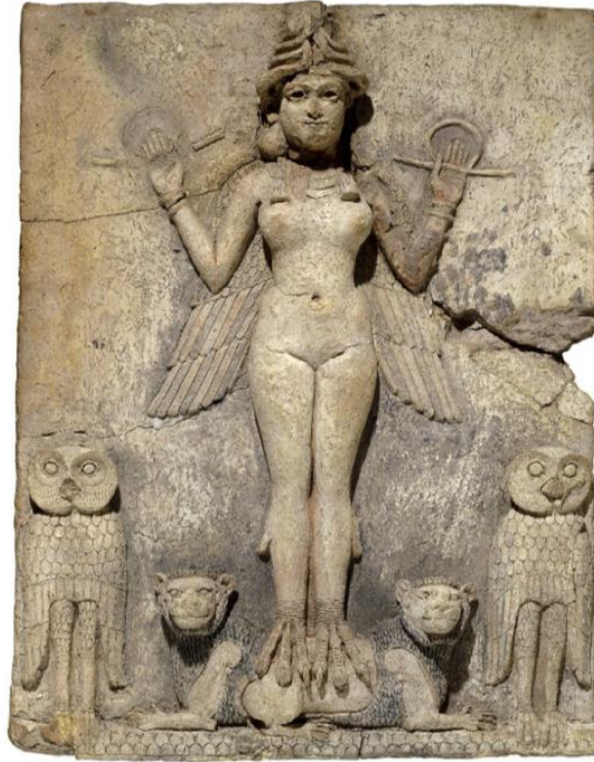
2.3 Türkiye’de Fantastik İllüstrasyon

Batıda fantastik sanatın doğuşu ve gelişimi destanlardan ve epik anlatılardan başlayıp günümüze kadar büyük bir gelişme göstererek gelmiştir. Dünyada yaşanan toplumsal değişimler her alanda hissedildiği gibi sanat ve edebiyat alanında da hissedilmiştir. Modernizm, bütün dünyada fantastik edebiyat ve dolayısıyla mainstream yani ana akım denilen alternatif sanat türlerinin gelişimi için muazzam bir zemin oluşturmuştur. Rasyonel düşünce ve hümanizmin etkisinde kalan toplumların dine ihtiyacı kalmamıştır. Din faktörü ortadan kalkınca insanlar kendilerine alternatif evrenler yaratma ihtiyacı duymuşlardır. Bu sayede fantastik edebiyat ve fantastik sanatın gelişmesi hız kazanmıştır. Türkiye’de modernleşme süreci Batı’ya göre daha geç başlamış, batıda modernizmle birlikte yerleşen pozitivizm ve hümanizm akımları Türk toplumunda aynı gelişimi gösterememiştir. Bundan dolayı fantastik illüstrasyon gibi alışılmıştın dışında olan bir resimleme tarzının kabul görmesi ülkemizde kolay olmamıştır.

Fantastik sanatın Türkiye’de etkinlik kazanmamasının diğer bir nedeni resimleme sanatının metinlerle birlikte kullanılmasının Türkiye’de daha çok çocuk kitaplarında görülen bir durum olmasıdır. Bu nedenle yetişkinlere yönelik yapılan kitap resimlemeleri uzunca bir dönem çizgi romanlarla sınırlı kalmıştır. Ülkemizde bu durum yavaş yavaş değişmeye başlasa da fantastik edebiyatın hedef kitlesinin

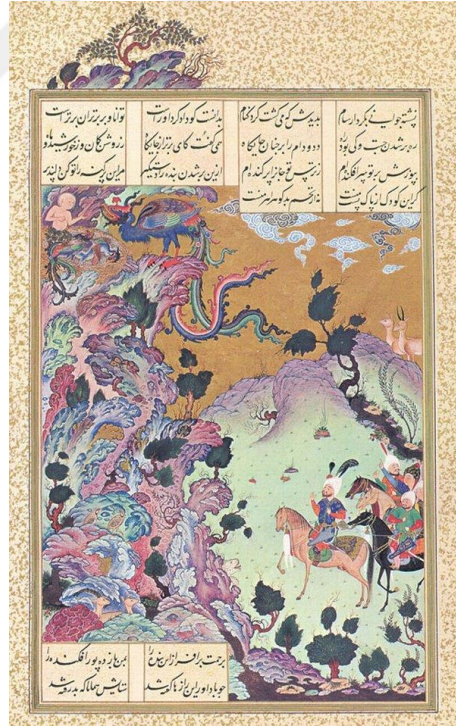
büyük bir kısmını halen gençlerin oluşturmasından kaynaklı olarak fantastik resimlemeler de yetişkin içeriklerinde fazla kullanılmamıştır.

Her ne kadar Türk edebiyatında ve Türk resimlemelerinde fantastik tür sınırlı kalmış olsa da yok sayılmamıştır. Fantastik Türk illüstrasyonlarına geçmeden önce kısaca gelişim sürecinden bahsetmek doğru olacaktır. Batıda olduğu gibi Türk toplumunda da fantastik edebiyatın kökeni destanlar, halk hikayeleri ve menkıbeler, seyahatnameler, nasihatnameler gibi nesir türlerine dayanmaktadır. Fantastik illüstrasyonlar ise yazılı edebiyattan önce sözlü anlatılarla var olmuştur. Pek çok kültürde farklı adlar ve farklı tasvirlerle ortaya çıkan mitolojik karakterlere Anadolu ve Mezopotamya uygarlıklarının eserlerinde de rastlanmaktadır. Örneğin, çoğu kaynakta Lilith olarak geçen, cinsellik ve büyü ile ilişkilendirilen başına buyruk tanrıça Anadolu mitolojisinde İştâr olarak adlandırılır (Cıbroğlu'ndan AKT Karaata, 2018, s:41). Cıbroğlu'nun bahsettiği bu tanrıçanın kabartma tasviri British Museum'da Queen Of The Night (Gecenin Kraliçesi) adıyla sergilenmektedir (bkz: Görsel 50). Resimlemenin de bir tasvir sanatı olduğu göz önünde bulundurularak bu levhanın erken dönem Türk fantastik sanatı için iyi bir örnek olduğu söylenebilir.



Görsel 50: İştâr/Lilith, Ereşkigal Levhası, M.Ö 19-18. yy, British Museum (Queen Of The Night), (ijjia.com).

Anadolu ve Mezopotamya sanatındaki kabartmalar ve mühürler fantastik resimlemenin erken dönemine kaynaklık etse de tam anlamıyla illüstrasyonun Türklerdeki karşılığı minyatürlerdir. Orta Asya Türk sanatı olarak bilinen minyatürler, Uygurların Türk dünyasına kazandırdığı bir sanat olup çağlar boyunca tarihsel belge niteliği taşımışlardır. Minyatürler genellikle bir metni açıklayan, içerik ile birlikte kullanılan resimlemeler oldukları için kitap resimlemeleri olarak da adlandırılabilirler. Farsçadan çevrilmiş Leyla ile Mecnun, Yusuf ile Züleyha, Hüsrev ile Şirin ve sözlü halk hikayelerinden olan Köroğlu, Kerem ile Aslı gibi fantastik açıdan güçlü imgeler barındıran (Ayar, 2015, s: 68) bu eserler minyatürler aracılığı ile resimlenmiştir (bkz: Görsel 51).



Görsel 51: Simurg'un Kaf Dağı eteklerinde Bebek Zal ile karşılaşması, Şehname, (yasamaugrasi.com).

Türk fantastik sanatını incelerken, Kuran-ı Kerim'in şekillendirdiği İslam mitolojisi ile ilgili hikayelerden de bahsetmek mümkündür. Evrenin yaratılışı, cennet-cehennem tasvirleri, insanın türeyişi gibi konular üzerinden gidilmiştir. Uğur (2010, s:136)'a göre, tüm bu fantastik açıdan zengin eserlere rağmen Türk edebiyatında fantastik tek başına bir tür olarak gelişme gösterememiş, yan bir unsur olarak değerlendirilmiştir. Bundan dolayı da fantastik illüstrasyon da fantastik edebiyatın gelişme gösterebildiği ölçüde gelişme sağlayabilmiştir.

Osmanlı'nın yazarları yenileşme (modernizm) dönemine girildiğinde gerçekçi ve akılcı eserlere yönelmiş, hayali olanı "kocakarı masalları" olarak değerlendirmişlerdir. 19.yy'ın sonlarına gelindiğinde bu durum değişmeye başlamıştır.

Ayar (2015, s: 86)'ya göre, Osmanlı'da fantastik edebiyatın gelişme göstermesinde katkıda bulunan isim Ahmet Mithat Efendi'dir. Ahmet Mithat Efendi'ye göre saf gerçekliği bütün çıplaklığı ile olduğu gibi sunmak tarihin işi, hayal ile hakikatı birlikte sunmak edebiyatın işidir. Ahmet Mithat Efendi'nin Çengi adlı Don Kişot'tan etkilenerek yazdığı eser ile yarattığı bu geçiş dönemi Muhayyelât-ı Aziz Efendi'nin Muhayyelat adlı eseri ile devam eder. Ayar (2015, s: 89) Muhayyelat'ı, cin, peri, büyü, mistik alem, olağanüstü güçler gibi konuların gerçek hayat ile birlikte ele alındığı ilk fantastik Türk romanı olarak tanımlar. Bu eserlerin bir çoğu romandır ve Osmanlı edebiyatında romanların resimlenmesi tercih edilmediği için fantastik illüstrasyon veya minyatürler bu eserlere eşlik edememiştir.

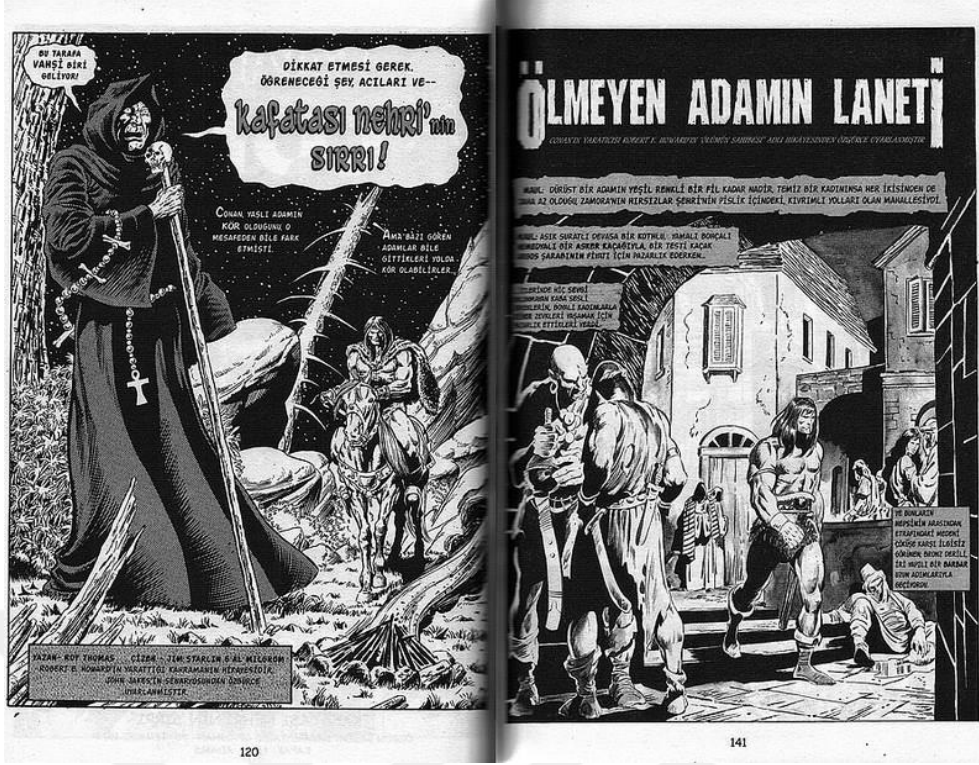
Osmanlı'da ve dolayısıyla Türkiye'de edebiyat, sanat alanında modernleşme, rasyonalizme sıkı sıkıya tutunmak, gerçekliği bir ayna gibi yansıtmak olarak anlaşıldığı için fantastik sanat tam olarak içselleştirilememiştir. Tanzimat edebiyatı didaktik, toplumcu ve eleştireldir. Keza fantastiğin içinde olan Bilim-Kurgu yazını için de aynılarını söylemek mümkündür. Reyhanoğulları (2010, s: 2187)' na göre, Türk edebiyatında bilim-kurgu yazınının gelişmemesinin en büyük nedenlerinden biri bütün çabalara rağmen yetersiz kalan bilim ve teknoloji alanındaki gelişmelerdir. Bu dönemde gelişemeyen bilim-kurgu edebiyatı yüzünden illüstrasyonlar ve çizgi romanlar da gelişme gösterememiştir.

Meşrutiyet dönemi gelişen siyasi olaylar, savaş ve milli mücadele edebiyata halka destek ve moral verme, bunu yaparken milli duyguları da güçlendirme gibi misyonlar yüklemiştir. Bu dönemde fantastik yazının öne çıkan isimlerinden biri de İslamcı, milliyetçi ve modernist yazar Ömer Seyfettin'dir. Ayar (2015, s: 135)'e göre, Ömer Seyfettin'in eserleri fantastik kurgudan çok, fantastik varlık ve durumlar içeren, okurun ilgisini çekmeye yönelik eserlerdir. Aynı dönemde Hüseyin Rahmi Gürpınar gibi isimler de fantastiği öykülerinde yardımcı tür olarak kullanmışlardır. Meşrutiyet dönemi yaygın olan pozitivist ve akılcı görüş edebiyatı etkisi altına almışken fantastik unsurların bazı yazarlarca kullanılması dönemin atmosferinden dolayıdır. Şehitlik olgusu, ahiret inancı, kahramanlık gibi temalar doğaüstü Türk motiflerinin ve İslami mitlerin yapıtlarda görülmesine neden olmuştur.

Ahmet Mithat Efendi, Aziz Efendi, Ömer Seyfettin, Hüseyin Rahmi Gürpınar ve daha nice yazarların başlattığı, ilerlemesine katkıda bulunduğu fantastik yazın, serüvenine Peyami Safa ile devam etmiştir. Ayar (2015, s: 212)'a göre Safa, Doğu'ya atfedilen mistisizmin modernleşmenin önünde bir engel değil, bütüncü bir unsur olduğunu savunur. İkinci dünya savaşından sonra mistizm, metafizik, parapsişik konularla yakından ilgilenmiş, Matmazel Noraliya'nın Koltuğu ve Yalnızız isimli romanlarında bu konulardan bahsetmiştir.

Rasyonalite, mantık ve bilimselliğin çerçevesinde kalmaktan öteye gidemeyen fantastiğin Osmanlı ve Cumhuriyet dönemine kadar olan gelişimi bir amaçtan çok araç olarak sınırlanmıştır. Fantezi bir yazın türü veya resimleme tarzı değil, yazarın ifade etmek istediğini okuyucuyu sıkmadan anlatabilmesi için bir destek görevi görmektedir. Halkı doğunun bakış açısından kurtarmak, pozitivist görüşü aşmak ve modern zihniyeti güçlendirmek isteyen tarafın karşısında bilimin her şeyi açıklayamayacağını, fizik ötesi alemin varlığını ve maneviyatı savunan tarafın mücadelesi 1950'lere kadar devam etmiştir.

Uğur (2011, s: 137)'ye göre bu durum 1980'li yıllara gelindiğinde, kültürel ortamın yeniden şekillenmesi sonucu değişmeye başlamıştır. Babar Conan gibi menşei farklı ülkelere dayanan, Türkçe'ye çevrilmiş fantastik çizgi romanlar ve filmlerin üretilmesi fantastik illüstrasyonun ayrı bir tür olarak özümsemesini sağlamıştır (bkz: Görsel 52).



Görsel 52: Barbar Conan, Lal Kitap CKM, No:2, s: 129-140, (altinmadalyon.com).

Türkiye’de değişen sosyoekonomik ve kültürel yapı, bireyselleşmenin ve özgür düşüncenin önünü açmıştır. Toplumsal değerlerin zayıflaması özgür düşünce şekline imkan tanımış ve böylece düş gücünün etkinliği artmıştır. Gelişen teknoloji de fantastik tanınmasında büyük rol oynamıştır. 1990’lı yıllara gelindiğinde FRP (Fantastic Role Playing) adlı fantastik oyunların ortaya çıkışı ile fantastik kavramı kendisini tam anlamıyla tanıtmıştır. 2000’lerde ise fantastik edebiyat için uygun zemin oluşmuş ve filmlerin, romanların etkisiyle milli fantastik edebiyat ve illüstrasyon ortaya çıkmıştır. FRP için yapılmış illüstrasyonlar fantastik sanatın Türkiye’de gelişmesi adına büyük katkı sağlamıştır (bkz: Görsel 53).



Görsel 53: Post Apolitik Türkiye – Ankara, Kızılay Meydanı'nda Kıyamet, Cihan Engin, 2014 (frpnet.net).

Türkiye'de son yıllarda fantastik sanat alanında adını duyuran isimlerden birisi de Elif Varol Ergen'dir. Sanatçı, eserlerinde ebeveyn-çocuk ilişkisi, feminizm, cinsiyet eşitliği ve kadın hakları gibi evrensel konuları grotesk bir çizim dili ile ele almıştır (elifergen.com). Ergen'in çizimleri kullandığı ilahi dişilik imgeleri, deforme olmuş vücutlar, ürkütücü bebekler ile öne çıkmaktadır. Cadı ve wicca gibi kadınların geleneksel kadın algısından sıyrıldığı metaforları kullanarak erkek egemen toplum anlayışını eleştirir. Geleneksel ve dijital teknikleri harmanlayarak kullandığı eserlerinde genellikle kırmızı ve siyah kontrastı göze çarpar (bkz: Görsel 54).



Görsel 54: Elif Varol Ergen, The Apocalyptic Woman, 50x50 cm, İpek Baskı, Mamut Art Project, (elifergen.com).

Uğur (Özlük'ten AKT Uğur, 2011, s:138)'a göre, fantastik edebiyat, birincisi yaşanan ve bilinen gerçekliğin bilinmeyen ile karışması, ikincisi bilinen insan, zaman, mekan modelli evrenden farklı bir evrenin anlatıldığı yöntem olmak üzere iki yöntem ile üretilir. Birincil yöntemde fantastik olaylar ve varlıklar bilinen dünyanın sınırları içerisinde gerçekleşir. İkincil yöntemde ise aşına olunan gerçeklik ve dünyadan farklı olarak bambaşka bir evrenin varlığı söz konusudur. Türk yazınında bu söz konusu olan birincil ve ikincil yöntemler kendi içlerinde konularına göre Epik Fantezi, Şehir Fantezisi, Kılıç ve Büyü gibi alt başlıklara ayrılır. Bu başlıkların özelliklerine göre içeriği yansıtan illüstrasyonların yapılması doğru olacaktır.

Gelişen teknoloji ve imkanlar sayesinde bugün bir çok Türk illüstratör fantastik resimlemeler yaparak ve kendi alternatif evrenlerini oluşturarak dünyaya adlarını duyurmaktadırlar.

2.4 Örnek Sanatçılar

Geçmişte fantastik sanata katkı sağlamış sayısız sanatçı olmuştur. Bu sanatçılardan bazıları günümüzde halen geçerliliğini ve bilinirliğini korumaktadır. Gustave Doré, Edward Gorey, Larry Elmore, Wayne Anderson, Brothers

Hildebronth, Alan Lee, Pauline Baynes ve Daniel Marriem bu sanatçılardan başlıcalarıdır. Fantezi sanatını gotik, bilim-kurgu gibi alt başlıklar ile birlikte konu edinen sanatçılar, edebiyat ile paralel ilerlemişlerdir. Gravür, ahşap baskı gibi geleneksel baskı yöntemleri ile başlayan fantezi illüstrasyonun serüveni, dijital tekniklerle devam etmektedir.

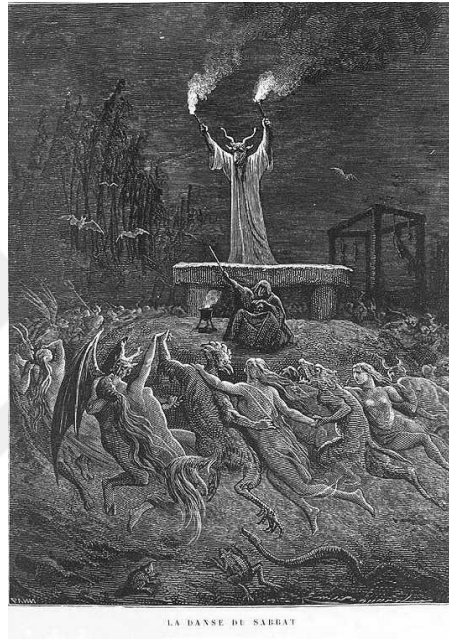
Günümüzde illüstratörler sadece kitaplar üzerinden değil, teknolojinin ürettiği yeni mecralar üzerinden de kazanç sağlamaktadır. Fantastik illüstrasyon bu sayede edebiyattan bağımsız ilerliyor gibi gözükse de mitoloji, efsaneler ve destanlar beslenme kaynağı olarak kullanılmaya devam edilmiştir. Behance, pinterest, tumblr, instagram gibi sosyal ağlar sayesinde sanatçıların yaptıkları işleri sergilemeleri daha kolay bir hale gelmiştir. Animasyon, e-kitap, afişler, dergiler ve daha birçok mecra sayesinde kendilerine yer edinebilmişlerdir. Bunun yanı sıra geleneksel baskı tekniklerini illüstrasyonlarında kullanan sanatçıların sayısı yadsınmamaktadır.

2.4.1 Gustave Doré

Fransız asıllı Paul Gustave Doré, 19. Yüzyıl'da yaşamış dünyaca ünlü baskı sanatçısı, heykeltıraş ve ressamdır. Coşkulu tuhaf fantazileri ile romantik akımın etkisinde kalmış ve engin rüya sahneleri yaratan Doré, diğer sanatçılar için de ilham kaynağı olmuştur. Birçok kitap resimlemesine rağmen, Divine Comedy (İlahi Komedi), özellikle The Inferno, Milton's Lost Paradise (Milton'un Kayıp Cenneti), Don Quixote ve The Raven (Kuzgun) adlı eserlere yaptığı resimlemeler ile tanınmaktadır (artpassions.net).

1847'de Paris'e gitmiş ve 1848'den 1851'e kadar Le Rire adlı dergide haftalık litografik (taş baskı) karikatürler üretmiştir. Sonraki şöhreti ahşap baskı tekniği ile üretilen kitap illüstrasyonları üzerinedir (britannica.com). Yoğunlukla ahşap ve gravür tekniklerini kullanmıştır. Ürettiği çok sayıdaki çağrışımsal edebi illüstrasyonlar, doğaüstü manzaraları, ayrıntıları ve ışık kullanımıyla dikkat çekmiştir. Pek çok İngiliz yayıncı ile birlikte çalışan Doré, Illustrated London News

için üretim yapmıştır. 1872'de ürettiği London: A Pilgrimage (Londra: Çetin Bir Yolculuk), dünyanın başkenti kabul edilen kentin varoşlarındaki yoksul yaşamı belgeleyen, toplumsal belge niteliği taşıyan 180 adet gravürden oluşur (Wigan, 2012, s: 79). Doré'un eserleri çoğunlukla dini ya da tarihi nitelikte birçok büyük kompozisyondan oluşmuştur. Eserlerindeki fantastik, gotik ve hayali atmosfer güçlü bir şekilde hissedilmektedir (bkz: Görsel 55). Bugün hala birçok sanatçıya ilham kaynağı olan Doré, herkes tarafından bilinen ve saygı duyulan bir sanatçıdır.



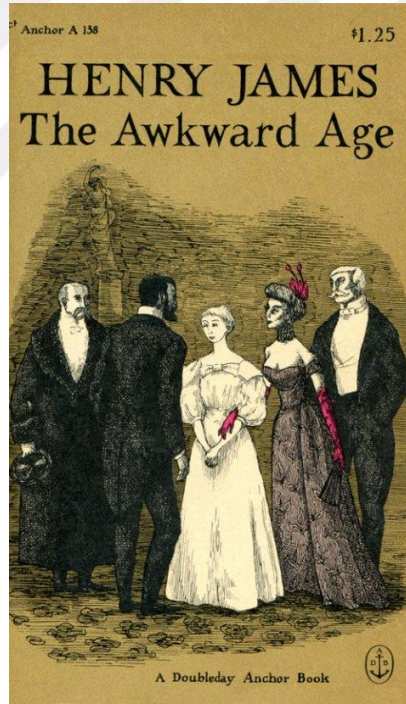
Görsel 55: La Danse Du Sabbat, Gustave Doré, 1860-1877, Gravür, (artpassions.net)

2.4.2 Edward Gorey

Yazar ve sanatçı Edward St. John Gorey (1925 – 2000), iki yaşında fotoğraf çeken, üç yaşında okumayı öğrenen bir dâhidir. Olağanüstü bir öğrenci olan Gorey, okulun sanat dergilerinde ve yıllık sanat gösterilerinde yer almıştır. Liseden mezun olduktan sonra üstün başarıları sayesinde Harvard'dan burs kazanmıştır. Daha sonra bazı sanat kurslarına katılmıştır. Sanatçı, üniversitede Fransız edebiyatı bölümünden mezun olduktan sonra Poets Tiyatrosu'nda yönetmen olmuş ve yazın hayatına başlamıştır (edwardgoreyhouse.org).

1953 – 1960 yılları arasında master of macabre (ürkütücü şeylerin ustası) olarak anılmadan önce bir yayınevinde ellinin üzerinde kitap resimleyen Gorey'in kitap kapakları arasında tematik bir tutarlılık olduğu söylenmektedir. Bir masumiyet karakteri ve bir de siyahlı bir adam karakteri arasında bir ilişki iması tasvir edilmiştir (lithub.com) (bkz: Görsel 56).

Sanatçı, illüstrasyonla olduğu kadar tiyatroyla da yakından ilgilenmiştir. 1973 yılında Gorey, küçük bir tiyatro yapımı için Dracula oyununu yazmıştır. Oyun 1977'de Broadway'de Edward Gorey's Dracula olarak açıldı ve büyük ilgi görmüştür. Büyük bir ticari başarı ve iki Tony ödülü elde eden Gorey, yaratıcı çalışmaları sayesinde edebiyat, tiyatro ve illüstrasyon alanında önemli bir figür olmuştur (edwardgoreyhouse.org).



Görsel 56: Edward Gorey, The Awkward Age, 1958, (lithub.com).

2.4.3 Larry Elmore

Larry D. Elmore, 1948 yılında doğmuş Amerikalı FRP sanatçısıdır. Birçok video oyunu ve heavy metal albüm kapağı tasarlayan sanatçı, Amerikan hükümeti için de çalışmalar yapmıştır. Altı yıl boyunca TSR adlı fantastik oyun şirketi için kitap ve

resim alıřmaları yapan Elmore, daha sonra grafik roman olarak yayınlanan Snarfquest adlı Dragon Magazine iin üretilmiř bir izgi roman üretmiřtir. 1987'den beri TSR řirketi iin gevler stlenirken, diđer yayıncılar iin de kitap kapakları ve kitaplar resimlemiřtir. Fantezi sanatının arka planındaki rol dřünldğnde Elmore'un eserlerindeki Heroic (Kahraman) Fantastik anlatım gayet olađandır. Elmore'un eserlerindeki belirsiz ođeler sanatının kendini tanıtmasının nne geip, popler talepten ilham almıřtır (bkz: Grsel 57). Ancak Chelsey dl'ne aday gsterilen Anthology Of Esther Friesner iin yaptığı kitap kapađı tasarımında akıllı bir mizah duygusu aktarılmıřtır (sf-encyclopedia.com). Bu da Elmore'un yaratıcılıđının ticari kaygılarla nnn kesildiđini dřndrmektedir.



Grsel 57: Larry Elmore, Dungeons & Dragons, (ebay.com).

2.4.4 Wayne Anderson

1946 yılında Leicester'da dođmuř İngiliz yazar ve illstratrdr. 15 yařında Leicester College Of Art'ta  senelik bir grafik kursuna bařlamıřtır. Daha sonra yksek lisansını tamamlayıp, sanat okulundan ayrılarak bir reklam ajansında iř aramak zere Londra'ya tařınmıřtır. izim becerileri ile para kazanabilmek iin portfyn yeniden dzenlemiřtir. İlk iřlerinden birisi Weekend Telegraph Magazine

(Hafta sonu Telegraf Dergisi)' deki Clement Freud Aşçılık sütunu için iki haftada bir illüstrasyon oluşturmaktır.

1970 yılında Leicestershire'a taşınıp, Londra merkezli bir ajans ile çalışmıştır. 1976 yılında yayınlanan ilk kitabı Ratsmagic, The Society Of New York tarafından en iyi çocuk kitabı illüstrasyonu olarak altın madalya almıştır (leicestersocietyofartists.co.uk) (bkz: Görsel 58).

Anderson (wayneandersonart.com) “ Son otuz yılda, tüm dünyada ve her dilde yayınlanan yüzden fazla çocuk ve yetişkin kitabı üretmekle uğraştım. Bazı kitaplar fikirlerime dayanıyor, bazıları yazarla birlikte yaratılıyor, bazıları zaten yazılı ve çizimler daha sonra bir yayıncı tarafından yaptırılıyor. Ben ağırlıklı olarak renkli kalemler, akrilik mürekkepler, suluboya boya ve kurşun kalem içeren CS10 panosunu kullanıyorum. ” demiştir.



Görsel 58: Wayne Anderson, Ratsmagic, (wayneandersonart.com).

2.4.5 Brothers Hildebrandt

Greg ve Tim Hildebrandt, “The Brothers Hildebrandt” 1959’da kariyerine başlamışlardır. The brothers, belgesel, filmler, ders kitapları, çocuk kitapları, takvimler, kitap kapakları, reklamlar, posterler ve çizgi romanlar için binlerce illüstrasyon üzerinde çalışmışlardır. Orjinal Star Wars film afişi ve Lord Of The Rings

takvimiyle uluslararası çapta tanınmışlardır (brothershildebrandt.com) (bkz: Görsel 59).



Görsel 59: The Brothers Hildebrandt, Star Wars, (huffingtonpost.com).

Hildebrandtlar, Disney ve Max Fleischer stüdyolarında, animasyon bölümünde asistan olarak görev almışlardır. Animasyonların üretim aşamalarında ve storyboard aşamalarında yer almışlardır (huffingtonpost.com).

1950 ve 60'larda New York'a taşınıp Unicef ve Dünya Sağlık Örgütü için yapılan filmlerde görev almışlardır. Daha sonra Black Sabbath isimli metal grubu için albüm kapağı tasarlamışlardır (bkz: Görsel 60).



Görsel 60: The Brothers Hildebrandt, Black Sabbath, (huffingtonpost.com).

Daha sonra Clash Of Titans (Titanların Savaşı) için Star Wars afişine benzer tarzda çizimler yapmışlardır. Gökyüzünde kocaman bir kafa ve altında iki figür çizmişlerdir.

90'lı yıllarda çizgi roman yapmak isteyen Brothers, Marvel için çizim yapmaya başlamışlardır. Özellikle Captan America figürü üzerinde çalışmışlardır. Gelen ilk iş, Masterpiece Kart Serisi'dir. Altı ay gibi bir sürede 160 adet kart resimlemesi yapmışlardır (huffingtonpost.com).

Sonraki yıllarda The Brothers, Pin-up sanatına yönelmek üzere Manhattan'daki The Great American Pin up kitabının yaratıcısı Loui Messel ile iletişime geçmişlerdir. Loui, The Brothers'tan 25 resimleme istemiştir. The Brothers on ay gibi bir sürede 25 illüstrasyon üretmiştir (huffingtonpost.com).

2.4.6 Alan Lee

Alan Lee, 1947 yılında Londra'da dünyaya gelmiş, gerçekçi ve romantik illüstratördür.. Resimlemelerinde kullandığı sulu boya tekniğini gerçekçi ya da romantik bir yaklaşımla tamamlamıştır.13 Kasım 1977' de Yeni Zellandalı film yapımcısı Peter Jackson, "Forgotten Silver" ve "Heavenly Creatures" projelerini açıklayan bir paket göndermiştir. Jackson, Lee'den oldukça etkilenerek, ekibe dahil olmasını istemiştir. Böylece Lee, Yeni Zellanda'ya taşınmış, kızıyla birlikte Jackson'un film setinde çalışmıştır.

Lee, Hobbit üzerine çalışmak istemiş ve bu çalışmalarının, Lord Of The Rings çalışmasıyla bütünleşmesini amaçlamıştır. Böylece John Howe (çizer) ile birlikte Hobbit üzerine çalışmaya başlamışlardır. Lee ve Howe Lord Of The Rings : Kralın Dönüşü ve Hobbit : Beş Ordunun Savaşı'nı sonunda çizdiler (tolkiengateway.net) (bkz: Görsel 61). World Fantasy Award'ta En İyi Sanatçı ödülüne, NBR Award'ta Lord Of The Rings ile En İyi Prodüksiyon Tasarımı ödülüne ve Golden Stallellite Award'ta Kralın Dönüşü ile En İyi Sanat Yönetmeni ödülüne layık görülmüştür (imdb.com).



Görsel 61: Alan Lee, Lord Of The Rings, (terriwindling.com).

2.4.7 Pauline Baynes

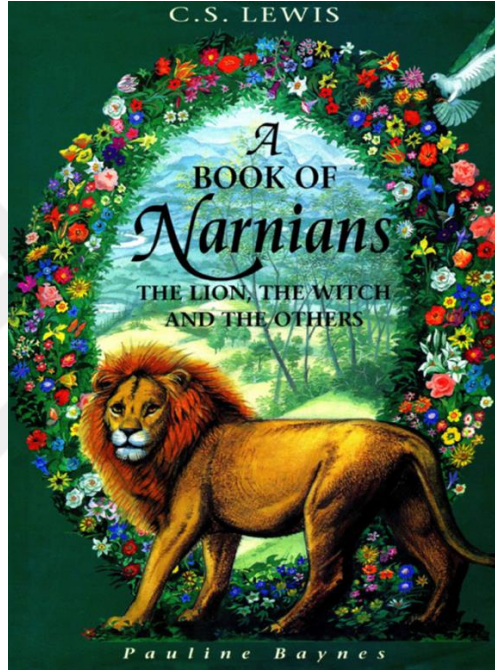
Pauline Diane Baynes, 9 Eylül 1922'de Doğu Sussex'de doğmuştur. Eğitim hayatının bir yılını Camberley yatılı okulunda geçiren sanatçının, en sevdiği ders sanat dersi olmuştur. Baynes, 15 yaşındayken Farnham Sanat Okulu'na gitmiş, bunu takip eden yıllarda Oxford'da tasarım dersleri vermiştir. Burada en başından beri ilgilenmek istediği alan olan çocuk kitabı illüstrasyonları üzerine çalışma fırsatı bulmuştur (paulinebaynes.com).

Baynes, Edmund Dulac, Rex Whistler, Arthur Rackham, Gustave Doré gibi sanatçılardan ilham almıştır. 1940'da II.Dünya Savaşı patlak verdiğinde Baynes kız kardeşi Slade ile birlikte Farnham Kalesi'nde bulunan Kraliyet Mühendisleri Kamufraj Geliştirme ve Eğitim Merkezi'nde yardımcı model yapımçıları olarak çalışmış ve daha sonra deniz haritaları çizerek hizmet etmişlerdir (paulinebaynes.com).

1942'de Baynes, hem yazarı hem de illüstratörü olduğu çocuk kitabı Victoria ve Altın Kuş'u yayınlamıştır. O dönemde Hobbit'in yazarı olan J.R.R Tolkien, ortaçağ döneminde geçen ejderha, şövalye hatalarının konu edildiği mizahi bir roman olan Farmer Giles Of Ham'ı yazmıştır. Ancak Tolkien bu roman için yapılan

illüstrasyonlardan memnun değildir. Tolkien, Baynes'in çalışmalarını görmüş ve etkilenmiştir. Böylece Baynes, ışıklandırılmış ortaçağ yazması olan bir illüstrasyon serisi yapmıştır (paulinebaynes.com).

Baynes'in Tolkien'le yaptığı iş birliği, C.S Lewis ile tanışmasına vesile olmuştur. Baynes böylece Lewis'in yıllık olarak yayınladığı çocuk romanlarını resimleme şansını da elde etmiştir (bkz: Görsel 62). Ayrıca Ezop Masalları için çizdiği renkli illüstrasyon serisi de yarım kalmıştır. Baynes, 20. Yüzyılın en etkili illüstratörlerinden biridir (paulinebaynes.com).



Görsel 62: Pauline Baynes, A Book Of Narnians, (C.S Lewis), (paulinebaynes.com).

2.4.8 Daniel Marriam

1963 Şubat'ında, York Limanı'nda dünyaya gelmiş, İngiliz çizerdir. (danielmerriam.com). Marriam'ın sanatı gerçeküstü ve fantastiktir. Ağaçlarla süslenmiş, barok binalar şelalenin üzerine işlenmiş ve kediler, filler tarafından taşınmaktadır. Karakterler ise, sıcak hava balonlarına, vagonlara ve bisikletlere binerken abartılı kıyafetler giymektedir. Sanatçı, geleneksel üretim teknikleri ile yaptığı illüstrasyonlarına dijital dokunuşlarla farklılık katmıştır (bkz: Görsel 63).

Marriam'ın çalışmalarındaki fantastik atmosferin etkileyiciliği sanatçının imgeleri yorumlama gücü ile doğru orantılıdır. Ağaç üzerinde barok yapılar kulağa mantıklı

gelmemesine rağmen sanatçı yaratım gücü ile pek çok insanın hayal edemeyeceği soyut imgeleri somutlaştırarak sunar.

Merriam, 2012'de, yaratıcılığının ve hayal gücünün bir ifadesi olan Bubble Street Gallery'yi açmıştır. Merriam'in eserleri bu galeriyle sınırlı değildir. Resimleri Amerika Birleşik Devletleri, Avrupa ve Orta Doğu'daki sergilerde dolaşmıştır (pomegranate.com).



Görüntü 63: Daniel Marriam, High Altitude, 24x18, Kağıt, (danielmerriam.com).

2.4.9 Galip Tekin

Galip Tekin, 1958 doğumlu Türk karikatürist ve çizerdir. Türkiye'nin en çok satan karikatür dergisi GırGır'da çizerlik yapmış, bu şekilde tanınmıştır. Genel olarak fantastik ve bilim kurgu tarzında çizimler yapan sanatçının en uzun soluklu işi LeMan adlı dergide yayımlanan Pı'ya Mektuplar'dır. Galip Tekin, hikayelerindeki kara delik ve zaman yolculuğu makineleri ile gerçek bir distopya yaratmayı başarmıştır. Başarılı sanatçı aynı zamanda Boğaziçi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde Art of Animation (Animasyon Sanatı) dersine girmiştir. Son olarak Uykusuz adlı dergide Acayip Hikayeler ile adından söz ettiren sanatçı, 2017 yılında hayatını kaybetmiştir (listelist.com) (bkz: Görüntü 64).



Görüntü 64: Acayip Hikayeler, Galip Tekin, (seyrusefer.com).

2.4.10 Abigail Larson

Bu tez çalışmasının uygulama konusu için yapılan illüstrasyonların esin kaynağı olan Abigail Larson, Amerikalı bir illüstrasyon sanatçısıdır. Abigail, başlangıçta kariyerine opera sanatçısı olarak başlamış daha sonra sahne korkusu gibi kişisel nedenlerden dolayı illüstrasyon sanatına yönelmiştir. 2006-2010 yılları arasında Virginia Commonwealth Üniversitesi, İletişim Sanatları bölümünden dereceyle mezun olmuştur (www.abigaillarson.com). Bu alanda kendini başarılı şekilde ifade

edebilen sanatçı, genellikle kanson kağıda rotring kalemlerle çalışmasının ana hatlarını oluşturup, renklendirirken sulu boya ve dijital teknikleri bir arada kullanmaktadır. Çalışmalarındaki garip, arkaik, gizemli imgeler sanatçının imzası gibidir (bkz: Görsel 65).



Görsel 65: Death & Maiden, Abigail Larson, (Karışık Teknik), 2018, (abigaillarsen.com).

Larson'un en büyük ilham kaynağı masallar, mitler ve efsanelerdir. Edgar Allan Poe, H.P Lovecraft, The Brothers Grimm gibi yazarların eserlerini hayal gücü ile birleştirip yorumlayarak adından söz ettirmeyi başarmıştır. Dracula ve Frankenstein gibi kültleşmiş gotik eserler için de illüstrasyonlar çalışmıştır (Görsel 66). Abigail, Tim Burton, Hayao Miyazaki, Sylvain Chomet, Don Bluth gibi iyi bilinen bir çok yönetmen ve senaristin filmlerinden de esinlenmiştir (www.abigaillarsen.com).



Görsel 66: Dracula, Abigail Larson, 2018, (Karışık Teknik), (abigaillarson.com).

Sanatçının çalışmaları, çeşitli basılı ve dijital yayınlarda, New York, Paris, Londra ve Madrid'deki sanat galerilerinde sergilenmiştir. Abigail, H.P Lovecraft'ın "The Cats of Ulthar" adlı eserinin tamamını resimlemiştir, 2016 yılının Kasım ayında piyasaya sürmüştür. Aynı yıl Hugo Ödülleri'nde "Best Professional Artist" ve Society of Illustrators, " Illustration West 55" onur ödülleri almıştır. Abigail'ın üzerinde çalışmakta olduğu son işi ise Darkwood Tarot Destesi'dir.

3. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI:

Edgar Allan Poe'nun The Raven (Kuzgun) Eseri İçin Etkileşimli Kitap Uygulaması

The Raven (Kuzgun) fantastik edebiyatın kültleşmiş eserlerinden biri olup, içerdiği tedirgin edici soyut imgeler ve bilinçaltı göndermeleri ile fantastik sanatın da beslenme kaynaklarından olmuştur. Başta ünlü baskı sanatçısı ve illüstratör Paul Gustave Doré olmak üzere bir çok sanatçı tarafından illüstrasyonlara konu olan The Raven, bu tez çalışmasının da uygulama konusu olarak seçilmiştir. Şiirin betimleyici ve sembolik dili illüstrasyonların ortaya çıkışında etkili olmuştur. Ortaya çıkan illüstrasyonlar hareketlendirilerek çağın teknolojik gelişmelerine uygun bir biçimde etkileşimli kitap haline getirilmiştir.

3.1 Uygulama Çalışmasının Sunum Ortamı: Etkileşimli Kitap

Kitaplar yüzyıllar boyunca insanlara yol göstermede, bilginin aktarımında, düşüncelerin iletilmesinde ve insanlara farklı dünyaların kapılarını aralamakta aracılık etmiştir. 16. yüzyıl'da Gutenberg'in matbaayı icat etmesi ile birlikte kitapların çoğaltılması kolaylaşmış, maliyeti azalmıştır. İnsanların kitaplara ulaşması kolaylaşınca okur yazarlık oranı da yükselmiş, toplumların kalkınmasına katkıda bulunulmuştur. Bozkurt ve Bozkaya (2013, s: 2)' ya göre, geleneksel anlamda kitaplar, içeriğin kâğıtlara veya bir yüzeye basıldığı ya da yazıldığı içeriğin yazı ve/veya resimden oluştuğu etkileşimin ve iletişimin okuyucu ile düşük seviyede olduğu ortamlardır.

Geleneksel kitap basımı yeni ve gelişmiş baskı teknikleri ile devam ederken teknolojinin getirdiği yenilikler dijital devrimi başlatmıştır. Kitaplar da dijital devrimden etkilenmiş, böylece basılı olmaktan çıkıp interaktif medyadaki yerini almıştır. Bu yenilik, eserlerin kolaylıkla muhafaza edilmesi, kullanıcının istediği an istediği yerde eserlere ulaşabilmesi ve okuyucuyu motive etmesi gibi olanaklar sağlamıştır.

Etkileşimli kitaplar, yayıncılığın dijital çağa geçmesinin en radikal ve somut adımlarından biridir. Mobil cihazların yaygınlaşması, teknolojinin sağladığı yeni olanaklar geleneksel kitap okuma alışkanlıklarını değiştirmiştir. Bozkurt ve Bozkaya (2013, s:3) , iki veya daha fazla nesnenin birbiri ile iletişime geçmesini veya

birbirlerine bir uyaran sonucu tepkide bulunmasını “etkileşim” olarak tanımlanmaktadır. Metin olarak okuyucuya verilebilecek medyanın özellikleri sınırlı olduğundan, etkileşimli kitaplardaki ses, görüntü ve hareketli grafikler sayesinde içerik daha zengin bir hale gelmektedir.

Aslında etkileşimli kitaplar, elektronik kitaplar ve dijital kitaplar genel olarak kitap uygulamaları olarak değerlendirilse de biçim olarak farklıdır. Potter ve Scheuer (Potter ve Scheaer'den AKT Ersan, 2014, s: 49) 'e göre, “kitap uygulamaları” dokunmatik ekranlı tabletlerden ve akıllı telefonlarda kullanılmak üzere geliştiren uygulamalardır.

Soydan (2012, s:391)' a göre, bir kitabın sayısal ortamdaki kopyasına, ya da doğrudan elektronik ortamda yazılmış içeriğe e-kitap yani “elektronik kitap” denmektedir. Connaway (2003, s:13-14) 'e göre, e-kitap hem geleneksel kitap özelliklerine benzetilen hem de internet teknolojisinden yararlanılarak elektronik ortamda yayınlanan bir kitap biçimidir. Hawkins (2000, s:14-25)' e göre ise, içeriği elektronik ortamda oluşturulmuş kitaplar e-kitap olarak tanımlanmaktadır. Etkileşimli kitaplar ise metnin yanında kullanılan ses, müzik, illüstrasyon ve animasyon gibi unsurlar ile elektronik kitaplardan ayrılmaktadır.

Geleneksel kitaplardan farklı olarak etkileşimli kitaplar elektronik ortamlarda kullanılmaktadır. Bu elektronik ortamlar; bilgisayar, tablet, ipod, kindle (e-kitap okuyucu), iphone ve android telefonlar gibi aygıtlardır.

Soydan (2012, s: 392)' a göre, e-kitabın ticari olarak ortaya çıkışı, dünyanın en büyük çevrimiçi kitap perakendecisi Amazon'un, ilk defa 19 Kasım 2007 tarihinde Amerika'da satışa sunduğu kitap, gazete ve dergi okuma cihazı Kindle'in piyasaya sürülmesiyle başlamıştır.

E-kitabın geçmişine bakıldığında 1971 yılında Michael Hart isimli bir girişimci önemli başarılı eserlerin elektronik sürümlerini herkesin ulaşabilmesi için Gutenberg Projesi adı altında piyasaya sürmüştür. Bozkurt ve Bozkaya (2013, s:2)'ya göre, ilk e-kitap Hart'ın elektronik ortama aktardığı Amerikan Özgürlük Bildirgesi'dir. Gutenberg projesi ile dijital kütüphanecilik resmen başlamıştır.

1990 yılında webin icat edilmesi, 1993'de ilk web tarayıcısı olan Mosaic'in piyasaya sürülmesi ile internet birçok ev ve iş yerinde kullanılmaya başlanmıştır. 1992 yılında İsveçlilerin Runeberg Projesi, 1994 yılında Almanların Gutenberg projesi ile çevrimiçi yayıncılık faaliyetleri hız kazanmıştır. 2001 yılında Adobe Acrobat sürümünün ortaya çıkışı ile e-kitaplar kendilerine uygun formatı (PDF) bulup kullanılmaya başlanmıştır. Adobe Acrobat gelişerek yeni sürümleriyle e-kitap için birçok kolaylık sağlamış ve son sürümü Adobe Reader ile karşımıza çıkmıştır. Daş, Yıldırım, Bölen ve Çeliker (2013, s:2)'e göre, PDF dosya biçimini görüntülemeye yaygın olarak kullanılan yazılım araçlarından biri Adobe Readerdir. Adobe Reader PDF (portable document format) dosya biçimini okuyabilen ve dosya üzerinde değişikliğe izin vermeyen bir yazılımdır. Böylece e-kitaplar PDF formatı üzerinden yayılmış, okuyucu ile buluşmuştur.

Etkileşimli kitaplar sadece metnin olduğu basılı kitapların elektronik ortama aktarılmasından çok daha fazlasıdır. Metnin yanı sıra kullanıcı dostu arayüzü tasarımı, içerikle uyumlu resimlemeler, dokunmatik özellikle senkronize ses ve diğer grafik unsurlar ile okuma alışkanlığına yeni bir soluk getirmiştir. Etkileşimli kitap uygulamaları zahmetsizce taşınabilir olmaları, ucuz olmaları ve erişim kolaylığı gibi pek çok olanak sağlamıştır. Kullanıcılar uzun ve kısa dokunuşlarla metni yakınlaştırıp uzaklaştırabilmektedirler. Ayrıca ortam ışığına göre artan veya azalan ekran parlaklığı sayesinde etkileşimli kitaplarla okumak daha kolay bir hale gelmiştir.

Etkileşimli kitapların genellikle okul öncesi eğitim çağı için çocuklar için hazırlandığı düşünülse de son yıllarda yetişkinler için de etkileşimli kitaplar tasarlanmaktadır. Bu eserler sayesinde grafik tasarımcılar, illüstratörler ve yazılımcılara da kendilerini gösterebilecekleri yeni bir iş sahası oluşmuştur.

Etkileşimli kitap uygulamaları pek çok insanın kolaylıkla ulaşabileceği ve ilgisini çekebileceği için Edgar Allan Poe'nun Kuzgun'u gibi önemli eserlerin bilinirliğinin artmasında, kalıcılığında da büyük rol oynayabilir. Dolayısıyla çalışmasının uygulama kısmı için yapılan etkileşimli kitap tasarımı bu alanda çalışmak isteyen tasarımcılara ve çizerlere örnek teşkil etmesinin yanı sıra, edebiyata da katkı sağlamış olacaktır.

Bu yüksek lisans tezinin uygulama konusu olan etkileşimli kitap tasarımında görsel öğelerin Edgar Allan Poe'nun ünlü şiiri The Raven için tasarlanacak ve sunumu etkileşimli kitap olarak gerçekleştirilecektir. Uygulamanın teknik boyutuna girmeden önce The Raven'ın içeriğinden bahsetmek, imgesel çözümlerini yapmak doğru olacaktır.

3.2 Uygulama Çalışmasının Edebi İçeriği

The Raven (Kuzgun) 29 Ocak 1845 tarihinde Amerikalı yazar ve şair Edgar Allan Poe tarafından okuyucu ile buluşturulmuştur. Kuzgun, ilk kez New York Evening Mirror'da yayınlandıktan sonra Poe, Kuzgun ve Macabre Master (Ürkü Ustası) lakaplarını almıştır. Gotik edebiyatın en değerli eserlerinden biri olan Kuzgun, Poe'nun tüm eserleri arasında en ünlüsüdür. Kuzgun'u anlamak, özümsemek için öncelikle yaratıcısı Edgar Allan Poe'nun kısa, melankolik ve gizemli yaşantısı incelenebilir.

1809'da Boston-Massachusetts'te doğup, 1849 Baltimore'da vefat eden şair, aslında ailesini hiç tanımamıştır. Poe, babası tarafından terk edilmiş ve üç yaşındayken annesini tüberkülozdan kaybetmiştir. Bir tüccar aile tarafından yetiştirilen şair, asi, yoksul ve alkolik geçirdiği gençlik yılları ardından kuzeni Virginia ile evlenmiştir. Poe, Çok geçmeden eşi Virginia'yı da tüberkülozdan kaybetmiş ve bu kayıp onu derin kederlere sürüklemiştir (biography.com). Edebiyat hayatına fannin denemeleriyle başlayan şair, 1833'te Baltimore Saturday Visitor tarafından düzenlenen yarışmada "MS. Found In A Bottle (Şişede Bulunan Elyazması)" adlı öyküsüyle birinciliği kazanarak devam etmiştir. 1843'te Lady's Book'ta yayımlanan The Visionary öyküsüyle adını ülke genelinde duyurmayı başarmıştır. Charles Baudelaire'nin tarafından çağımızın en güçlü yazarı olarak nitelenen Poe, sadece gotik edebiyat eserleri üretmemiş, modern polisiye hikayeciliğini ve bugünkü bilim kurgunun kapısını kendinden sonrakiler için aralamıştır. Poe'nun Modern polisiye öykülerinden etkilenen ve ünlü seri Sherlock Holmes adlı eserin yazarı Arthur Conan Doyle, Poe için şu ifadeleri kullanmıştır;

"Dikkatsizce bol bol etrafa saçtığı tohumlardan bugünkü edebiyat formlarımızın çoğunun çıktığı Edgar Allan Poe dedektif öykülerinin babasıydı ve dedektif öykülerinin sınırlarını öylesine kapsamıştı ki takipçilerinin nasıl olup da kendilerine

ait olduğunu iddia ettikleri yeni alanlar bulunduğunu anlamakta zorluk çekiyorum.”
(ankarabarasu.org.tr).

Eserlerindeki olay örgüsü ve çözümlenmesi matematiksel bir formül ve edebi bir şiir gibidir. Onun eserlerinde aklın sınırları zorlanır ve düş gücünün en ucunda seyahat edilmektedir (Poe, 2016, s:10). Poe, düz yazı ve kurgularında yakaladığı başarıyı Annabel Lee, To Helen ve özellikle The Raven (Kuzgun) adlı şiirleriyle de yakalamıştır. Kuzgun ‘un teması Poe’nun bizzat kendi kayıplarından oluşmuştur. Kuş, kuşun camı tıklaması ve Poe’nun kuşla arasında geçen diyalog tamamen semboliktir. Kuzgun yaratılış itibariyle ürkütücü ve karanlık bir gece hayvanıdır. Çağlar boyunca insanlık tarafından uğursuz, ölüm habercisi olarak nitelendirilmiştir. Bütün bu unsurlar göz önünde bulundurulduğunda kuzgun hayvanı, ana teması ölüm olan bir şiir için oldukça yerinde bir seçimdir.

Poe, Kuzgun ‘un yayınlanmasından bir yıl sonra şiirin yaratılış sürecini kapsayan bir makale yazmıştır. Bu makalede Poe’nun kuş olarak kuzgunu seçme nedeni şairin bizzat kendisi tarafından şu şekilde açıklanmıştır (Poe, 2011, s: 16) ;

“ ... Bu kuş zaten meşum, uğursuz bir hayvan olarak biliniyordu ve devamlı aynı kelimeyi her hecenin sonunda melankolik bir tonla tekrar edecekti. Burada hemen mükemmel bir şiirin mutlaka bir amacı olması gerektiği aklıma geldi. İnsanlığı en çok hüzne boğan evrensel acı ne olabilir diye sordum kendime. Cevabım ölüm oldu. İşin estetik tarafını düşünerek ölümü şiirselleştirmem gerekiyordu. Şiir ancak bu şekilde daha önceden düşünmüş olduğum güzellik unsurunu içerebilecekti. Güzellik ve ölüm! Bunlar nasıl yan yana gelebilirdi? Ancak güzel bir kadının ölümüyle! Güzel bir kadın ölecekti, ama onun bu güzelliğini kim dile getirecekti? Tabii ki arkada kalan zavallı sevgilisi... Ağıt tutmak ancak onun dudaklarına yakışabilirdi.”

Ölümü sembolize eden Kuzgun, “nevermore (asla)” kelimesini monotonluğa düşmeden, altı dizelik satırların sonlarında, sorulara cevap vererek tekrar etmektedir. Poe, bu yolla sevgilinin çektiği acı, ümitsizlik ve kahrın en etkin biçimde okuyucuya yansımaları sağlamıştır. Poe (2011, s: 17), şiirin ilk dizelerini doruk noktasını kabul etmiş ve diğer dizeleri bu dizeler etrafında örgütlemiştir.

“ ‘Ey kuş!’ dedim, ‘Acayıpsın, ya bir iblis ya kâhinsin,
Üstte tanrı altta insan, hepimiz taparız ona,
Söyle bu kederli ruha, var mı ikinci bir vuslat?
Melek gibi Lenor’umu kucaklar mıyım acaba?
Sarar mıyım onu şöyle, yine mazideki gibi?’
O an kuzgun dile geldi, cevap verdi, ‘Asla’ dedi.” (Poe, 2011, s: 17)

Eser ile ilgili diğerk bir önemli konu ise şiirin geçtiğı mekandır. Poe, mekanı sanki bir ressamın fırçasından çıkmışçasına tasvir etmek istemiştir. Şair mekan olarak kuzgunun doğal ortamı olan ormanı seçmek yerine, sevgilinin anılarla dolu olan hüzünlü odasını tercih etmiştir. Mekan oda olduğu için kuş ancak pencere yoluyla sevgilinin karşısına çıkabilmektedir. Bu nedenle kuşa pencerenin çeşitli yerlerine vurarak gürültü çıkarttırıp sevgilinin kuzgunu kaybettiğı sevgilisinin kendisini ziyarete geldiğini sanmasını sağlamıştır. Şair zaman olarak ise, kuşun içeri girmesine bir neden vermek için Aralık ayının fırtınalı bir gece vaktini tercih etmiştir. Ayrıca dışarıdaki kaos ile odanın içerisindeki huzur ortamı arasındaki tezata dikkat çekmek istemiştir. Aynı zıtlığı görüntüde de yakalamak isteyen Poe, kuzgunu odanın içerisindeki Athena Pallas büstünün üzerine uçurarak siyah ve beyazı vurgulamıştır.

“ Ah iyice anımsıyorum ki o hazin aralık ayıydı
Ve zemine vuruyordu sönen her bir közün yansıması,
Sabahı istiyorum şevkle; boş yere aramıştım
Ödünç bir avuntuyu kederden;
Yitik Lenore’un kederinden;
O eşsiz pırıl pırıl kızın, meleklerin Lenore diye andığı;
Buralarda anılmayacak artık adı.” (Poe, 2015, s: 33)

Şiirin orta kısımlarına doğru okuyucuya duygularını geçirebilmek adına hayali öğelere başvuran Poe, kuzgunun gelişi ile sevgili arasında kurduğu diyalog sayesinde bütün melankoli ve kasveti hissettirebilmiştir. Poe, şiirin sonlarına doğru ise mümkün olan en fazla ciddiyeti ve derinliği verebilmek için bu hayali öğeleri bir kenara bırakmıştır.

“Çek pençeni yüreğimden, gelme artık buralara!
O an kuzgun dile geldi, cevap verdi, ‘Asla’ dedi.” (Poe, 2011, s: 21)

Okuyucu bu dizelerden sonra ilk defa kuzgunun simgesel bir öge olduğunu fark eder. Dizelerde geçen “Çek pençeni yüreğimden” ifadesi mecazidir. Kuzgun aslında ölen sevgilisi için yas tutan bir kalbin simgesidir. Kuzgunun verdiği “Asla” yanıtı ise şiirin başından sonuna kadar okuyucuya ümitsizlik hissi vermekte ve şiiri bütünleştirici bir unsur görevi görmektedir.

“Bir an olsun ayrılmadı, orda oturuyor halâ,
Kapının üstünde büste, Athena’nın tepesinde.
Gözlerinde rastlıyorum, şeytanların izlerine,

İste simsiyah gölgesi, vuruyor şimdi zemine,
Onun kara gölgesinde ruhum döndü bir zindana.
Bu can tenden çıkmadıkça, iflah olamam ben asla!" (Poe, 2011, s: 22)

Bu son dizelerde de görüldüğü üzere şair, sevgilinin çektiği acının baki olduğunu ve ilk günkü şiddetiyle devam ettiğini ifade etmiştir. Poe'nun keskin dehasının, mükemmel yaratıcılığı ile birleştiği bu unutulmaz eseri The Raven (Kuzgun) fantastik gotik edebiyatın mihenk taşı olması dışında diğer gotik edebi eserlerden içerdiği sembolik ve simgesel unsurlarla ayrılmaktadır. Poe, çözümlene ve gözlem yeteneği sayesinde en gerçekdışı fantezilerine bile gerçeklik katar.

Gotik edebiyatın temel izlekleri olan ürkütücü yaratıklar, çözümlenemeyen gizemler anlamlı ve hissi duygular üzerine yerleştirilmiş birer araçlardır. Okuyucuyu düşünmeye ve hissetmeye yönelten bu araçlar eseri sürükleyici ve dikkat çekici kılmaktadır. Böylece güçlü bir tekinsizlik duygusu esere hakim olur. Okuyucu olan biten karmaşanın ince psikolojik hileler olduğunu eserin sonunda fark eder. Tam olarak Poe'yu diğer fantastik-gotik yazar ve şairlerden ayıran da budur. Eserlerinde hiçbir şey tesadüfi veya öylesine değildir. Sözü geçen her imgenin seçilmesinin altında bir neden vardır. The Raven (Kuzgun) bu açıdan incelendiğinde örnek bakımından zengin bir eserdir.

The Raven (Kuzgun)' un edebi değeri dışında resimleme sanatına olan katkısı da yadsınamaz. Tarih boyunca bir çok illüstratör ve sanatçı tarafından resimlenmiş, bu eserler metnin yanında destekleyici unsur görevi görmüştür. Bu sanatçılardan en ünlüsü şüphesiz ki Gustave Doré'dur. İtalyan sanatçı Lorenzo Mattoti tarafından The Raven'ın halk kütüphanesi versiyonunu resimlemesi için Edgar ile tanıştırılan Doré, özel baskısı için gravür tekniği ile yalın ve fantastik bir dizin yaratmıştır (brainpickings.org) (bkz: Görsel 34, s.45) . Resimlemeleri tamamladıktan kısa bir süre sonra, 51 yaşında vefat eden sanatçının son işi Kuzgun 'dur. Doré' un gravürleri Poe'nun şiirlerini kalbinden yakalar ve okuyucuyu özlemin kabus haline geldiği bir karanlığın içine çekmektedir.

3.3 Uygulama Çalışmasının Görsel Tasarımları

Bu tez çalışmasının uygulama bölümünde yapılacak olan etkileşimli kitap görselleştirmelerinde en çok illüstrasyonların metnin içeriğini doğru bir şekilde yansıtmasına dikkat edilmiştir. Çalışmanın hedef kitlesinin yetişkinler olması bir başka önemli noktadır. Ülkemizde yetişkinler için üretilen etkileşimli kitap uygulamalarının yok denecek kadar az olması projenin uygulanmasında başlıca nedenlerdendir.

Kuzgun şiiri, kavramların metaforlar ile ele alındığı bir eserdir. Dolayısıyla illüstrasyonlarda da bu metaforlardan yararlanılmıştır. Görselleştirmede dikkat edilen diğer bir unsur da illüstrasyonların özgün olmasıdır. The Raven için daha önce yapılmış başarılı illüstrasyonlar (s: 85) her ne kadar incelenip ele alınsa da üretim kısmında bu illüstrasyonlardan bağımsız olmaya özen gösterilmiştir.

İllüstrasyonlar, Wacom tablet ile Adobe Photoshop CS6'da çalışılmış ve dijital teknik kullanarak yapılmıştır. iPhone ve diğer Android cihazların ekran boyutunun ortalamasında hazırlanan ve kapak dahil 16 sayfadan oluşan bu illüstrasyon serisi, RGB formatında çalışılmıştır.

Hareketlendirilme noktasında Adobe Photoshop CS6'nın "Timeline" seçeneğinden ve Adobe After Effects'den yararlanılmıştır. Çalışma, Articulate Storyline 360 ile etkileşimli kitap haline getirilmiştir. Okuyucuyu rahatsız etmemesi, metnin önüne geçmemesi ve içerikteki karanlık temayı yansıtabilmek için kullanılan renklerde koyu, soluk ve pastel tonlar tercih edilmiştir. Font olarak ise, birkaç farklı deneme yapılmış (bkz: Görsel: 67 ve Görsel 68) ve Burton Dreams Pro tercih edilmiştir (bkz: Görsel 69).

Luminari Regular

Görsel 67: Luminari Regular, Uygulama Fontu Denemesi, 2019.

Berry Rotunda Regular

Görsel 68: Berry Rotunda Regular, Uygulama Fontu Denemesi, 2019.

Burton's Dreams Pro

Görsel 69: Burton's Dreams Pro, Uygulama Fontu, 2019.

Ön ve arka kapağın kitap kapağı şeklinde tasarlanması kullanıcıya teknolojiyi geleneksel okuma alışkanlığından kopmadan deneyimleme imkanı vermektedir. Kapakta kullanılan ve şairin portresinin içinde durduğu viktoryen çerçeve şiirin teması olan gotik tarzın en baskın olduğu dönem olan Victoria Dönem' ine aittir (bkz: Görsel 70).



Görsel 70: Elif M.Çakır, The Raven Kapak Çalışması, Dijital Teknik, 2019.

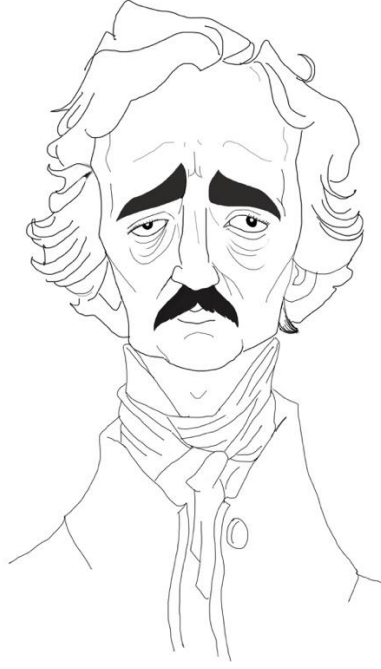
Kullanılan grafiksel öğeler, bu tez çalışmasının da hedeflerinden biri olan okuyucuyu motive etme işlevini gerçekleştirmektedir. Öte yandan, bu hareketli grafiklerin basit

tutulmasının nedeni animasyonun metnin önüne geçmemesinin gerekmesidir. Ayrıca hedef kitle yetişkinler olduğundan kullanıcıda çizgi film izliyor hissi vermemesi gerekir.

İllüstrasyonlarda kullanılan teknik, biçem ve görselleştirme dilini incelemek için illüstrasyonların taslaklarını gelişim aşamaları ile birlikte analiz etmek doğru olacaktır. Gelişim aşamalarını incelerken de karakterlerden başlamak gerekmektedir.

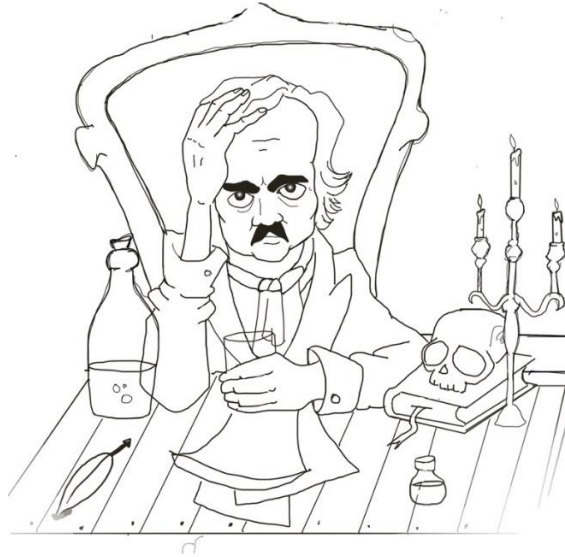
3.3.1 Karakter Görselleştirmeleri

Etkileşimli kitap tasarımının gelişim sürecinde başlangıç noktası olarak şiirdeki karakterler tespit edilmiş ve imgenmiştir. Kuzgun şiirinin karakter skalası geniş değildir. Şiir; Sevgili, Kuzgun ve Lenore olmak üzere üç karakterden oluşmaktadır. Poe'nun kendi yaşamından bir uyarılma olduğu için ana karakter sevgili, şairin kendisi olarak çalışılmıştır (bkz: Görsel 71). Yazarın, yani sevgilinin yüzündeki karakteristik unsurlar kaş ve bıyıktır. Sevgili görselleştirilirken özellikle bu unsurlara vurgu yapılmıştır.



Görsel 71: Elif M. Çakır, Ana Karakter Eskizi, Yüksek Lisans Tezi Uygulaması,2019.

Çizimlerin dijital ortamda eskizleri oluşturulmuş, daha sonra yine dijital ortamda renklendirilmesi yapılmıştır. Karakterin, portre, otururken ve arkası dönük versiyonları oluşturulmuştur (bkz: Görsel 72 ve Görsel 73).



Görsel 72: Elif M. Çakır, Ana Karakter Eskizi, Yüksek Lisans Tezi Uygulaması,2019.



Görsel 73: Elif M. Çakır, Ana Karakter Eskizi, Yüksek Lisans Tezi Uygulaması,2019.

İkinci ana karakter Kuzgun'dur. Kuzgun şiirde ölümün simgesidir. O meşumluğu ifade edebilmek için sivri kanatları simsiyaha, gözleri ise parlak kırmızıya boyanmıştır. Poe'nun sorduğu her soruyu "Nevermore" olarak yanıtlayan inatçı kuzgun, genellikle sabit bir pozisyonda bilgelik tanrıçası olarak bilinen Pallas büstüne tünemiş şekilde konumlandırılmıştır (bkz: Görsel 74). Kuzgun, sevgilinin onu kovduğu bölümde irkilerek geri çekilmek dışında sadece kafa hareketleri yapmıştır. Ana hatları yani kontür çizgileri tamamen siyah çizilmiş, renklendirilirken bu çizgilerle karışmaması adına siyahın koyuluğu gri tonlarla kırılmıştır.



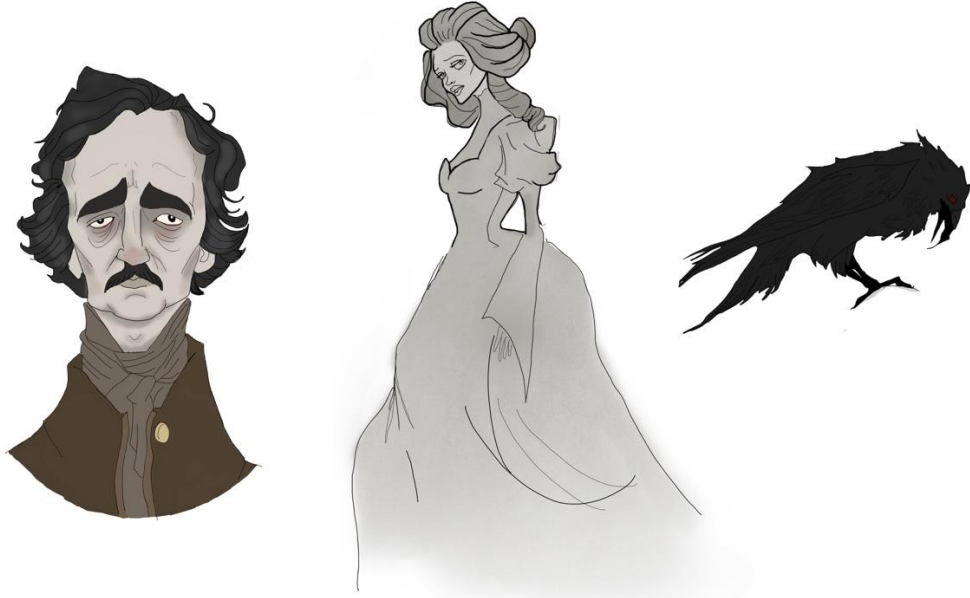
Görsel 74: Elif M. Çakır, Kuzgun Eskiz, Yüksek Lisans Tezi Uygulaması, 2019.

Diğer bir karakter de sevgilinin uğruna yas tuttuğu ölen aşkı Lenore'dur. Karakterin ortaya çıkışı genellikle bir hayal veya sanrılara dayalı olduğu için renklendirilirken düşük opaklıkta ve suluboya fırçaları ile çalışılmıştır. Lenore'un yüzü ve bakış açısı tablodaki görüntüsüne sadık kalınarak resimlenmiştir (bkz: Görsel 75). Çünkü sevgilinin aklında kalan Lenore'un o tablodaki halidir.



Görsel 75: Elif M. Çakır, Lenore Eskiz, Yüksek Lisans Tezi Uygulaması, 2019.

Lenore sevgilinin gördüğü bir halüsinasyon veya bir hayalet olduğu için düşük opaklıkta ve suluboya fırçaları ile çalışılmıştır. Bu şekilde karakterin gerçeklikten kopukluğuna vurgu yapılmak istenmiştir. Diğer karakterlerin aksine kesin hatlara sahip değildir (bkz: Görsel 76).



Görsel 76: Elif M. Çakır, Karakter Renklendirmeleri, Yüksek Lisans Tezi Uygulaması, 2019.

3.3.2 Zaman ve Mekan Görselleştirmeleri

Şiirin birinci kıtasında “Bir gecenin ortasında düşünürken, yorgun ve bitkin...” dizesinde olayın geçtiği zaman dilimin gecenin bir yarısı olduğu ifade edilmiştir. Bundan dolayı illüstrasyonlarda geceye özgü bazı özelliklere (yanan mum, ay ve gölge) vurgu yapılmıştır.

İkinci kıtadaki “Ah hatırlıyorum şimdi, bir Aralık gecesiydi...” dizesinde mevsimlerden sonbahar, aylardan Aralık ayı olduğu anlaşılmaktadır. Buna bağlı olarak sevgilinin yaşadığı evin dış cepheden resimlendiği illüstrasyonda kurumuş yaprak detayları, bulutlar ve sisli hava tasvir edilmiştir (bkz: Görsel 77).

Bu dizeler referans alınarak şiirin tek bir zaman diliminde ve iki mekanda geçtiği söylenebilir. Zaman, gece yarısıdır. Mekan ise dış mekan ve iç mekan olmak üzere iki mekandan oluşur.



Görsel 77: Elif M. Çakır, Dış Mekan (Eskiz), Yüksek Lisans Tezi Uygulaması, 2019.

Uygulamanın teması ile bütünlük sağlaması için renklendirmede yine soluk pastel ve koyu renk değerleri tercih edilmiş Aralık ayına özgü sis ve kapalı havayı imgelemek için brushlardan faydalanılmıştır (Görsel 78). Hareketlendirilen kısımlar sevgilinin odasından süzülen ışık ve evin önünde sokak lambası olarak seçilmiştir. Bu kısımlar ayrı katmanlarda çalışılmıştır.



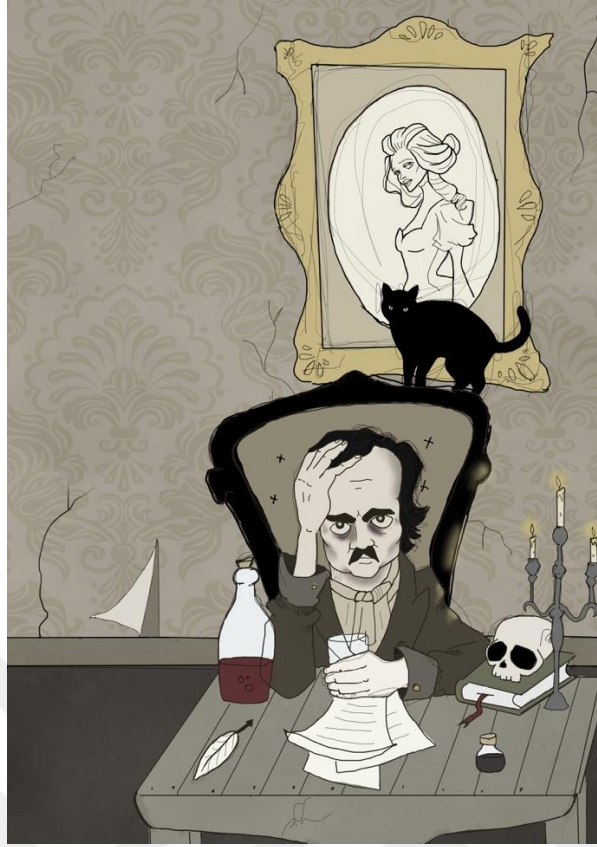
Görsel 78: Elif M. Çakır, Dış Mekan, Yüksek Lisans Tezi Uygulaması, 2019.

Diğer bir mekan da Kuzgun ve sevgili arasındaki diyalogların geçtiği evin içidir. Soyulmuş duvar kağıtları, çatlak duvarlar ve antika eşyalar, şiirin melankolisinin, kederinin ve kasvetinin pekişmesinde yardımcı unsurlardır (bkz: Görsel 79, Görsel 80, Görsel 81 ve Görsel 82). İllüstrasyonlar şiirin gidişatına göre şekillenmiştir. “ipekli, kararsız, haşin hışırtısı mor perdenin...”, “Yalnız karanlığı gördüm başka bir şey değil, kapıyı açtığım zaman.” gibi betimlemeye dayalı dizeler illüstrasyonların kurgulanmasında büyük rol oynamıştır.



Görsel 79: Elif M. Çakır, İç Mekan (Eskiz), Yüksek Lisans Tezi Uygulaması, 2019.

İç mekan renklendirilmesi yapılırken sonbahar renkleri olan sarı ve kahverengi, beyazla ve siyahla kırılarak farklı tonlar elde edilmiş, böylece zengin fakat uyumlu bir renk skalası yaratılmıştır. Bu renkler canlı ve göz yoran renkler olmadığı için yazının önüne geçmeyecektir, dolayısıyla etkileşimli kitap uygulamaları için uygun renklerdir.



Görsel 80: Elif M. Çakır, İç Mekan, Yüksek Lisans Tezi Uygulaması, 2019.



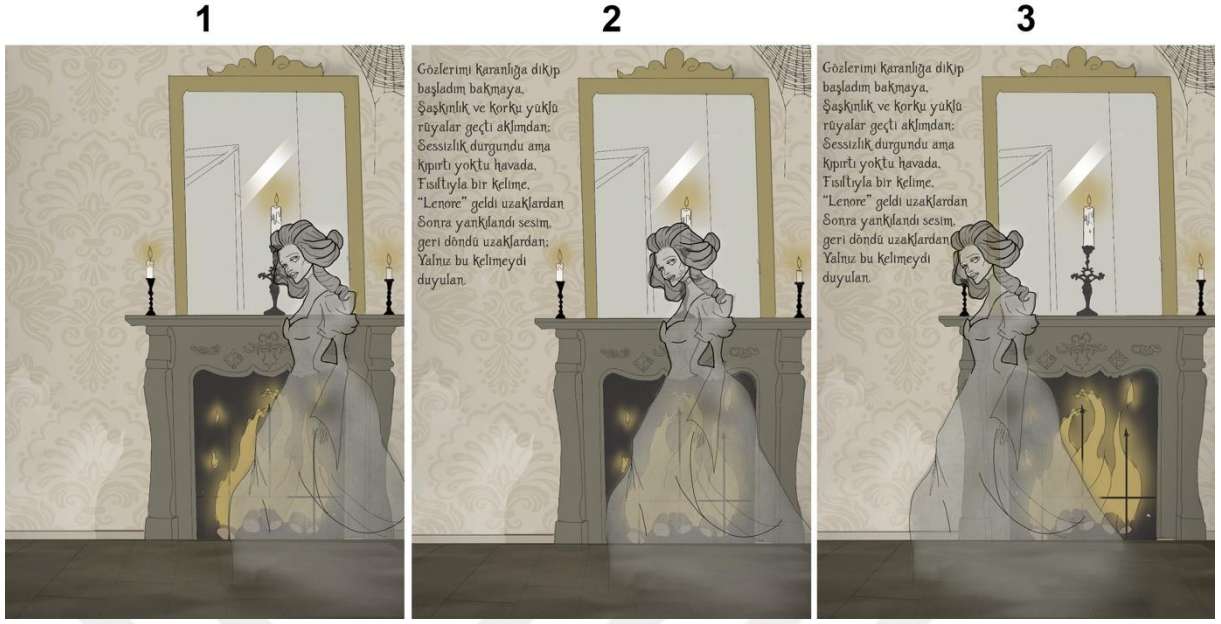
Görsel 81: Elif M. Çakır, Lenore'un Hayaleti, Yüksek Lisans Tezi Uygulaması, 2019.



Görsel 82: Elif M. Çakır, Kapıdan Gelen Ses, Yüksek Lisans Tezi Uygulaması, 2019.

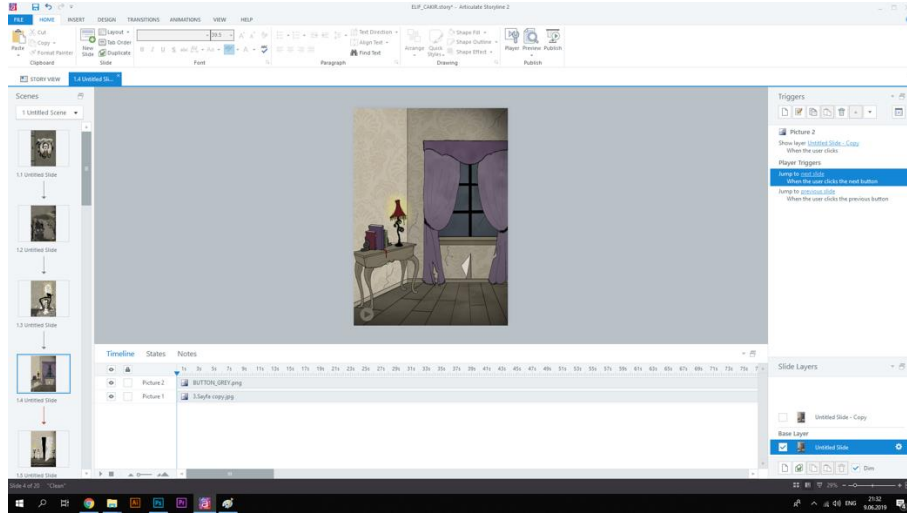
3.3.3 Hareketli Grafikler ve Etkileşim

Hareketli grafikler bu çalışmanın uygulama noktasında oldukça etkin bir rol oynamaktadır. Adobe Photoshop CS6 ortamında hazırlanan illüstrasyonlar, After Effects ile hareketlendirilmiştir (bkz: Görsel 82). Animasyonlar, okurun dikkatini dağıtmaması ve sanki çizgi film izliyor hissi uyandırmaması amacıyla tüylerin uçuşması, beliren hayaletler, dağılan yapraklar gibi basit hareketlerle sınırlı tutulmuştur. Ses efektleri yine After Effects ile verilmiştir. Kuzgunun ötüşü, dağılan yaprakların hışırtısı, kapı gıcirtısı gibi efektler ile çalışmanın daha etkileyici bir hale getirilmesi amaçlanmıştır.

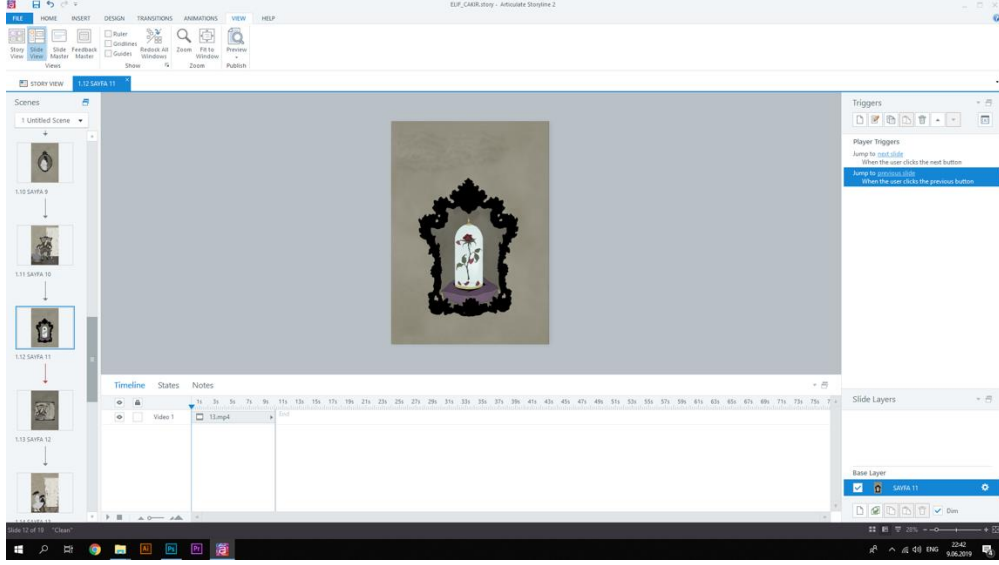


Görsel 83: Elif M. Çakır, Hareketli Grafikler, Yüksek Lisans Tezi Uygulaması, 2019.

Hareketlendirilen grafikler “.MOV” formatında olup, Articulate Storyline 360 ile “.html” formatında etkileşimli kitap haline getirilmiştir (bkz: Görsel 85 ve Görsel 86). Fon müziği olarak çalışmanın temasına uygun olması ve metnin önüne geçmemesi amacıyla enstrümantal bir müzik tercih edilmiştir.

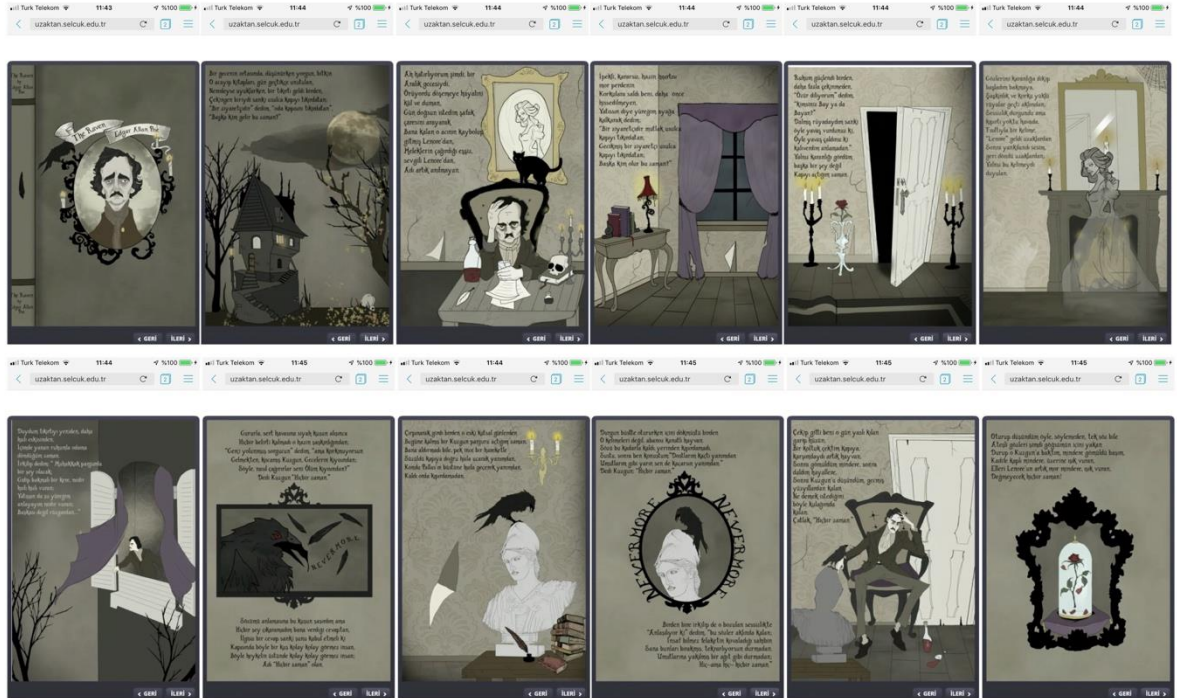


Görsel 84: Elif M. Çakır, Etkileşimli Kitap Uygulama, Yüksek Lisans Tezi Uygulaması, 2019.

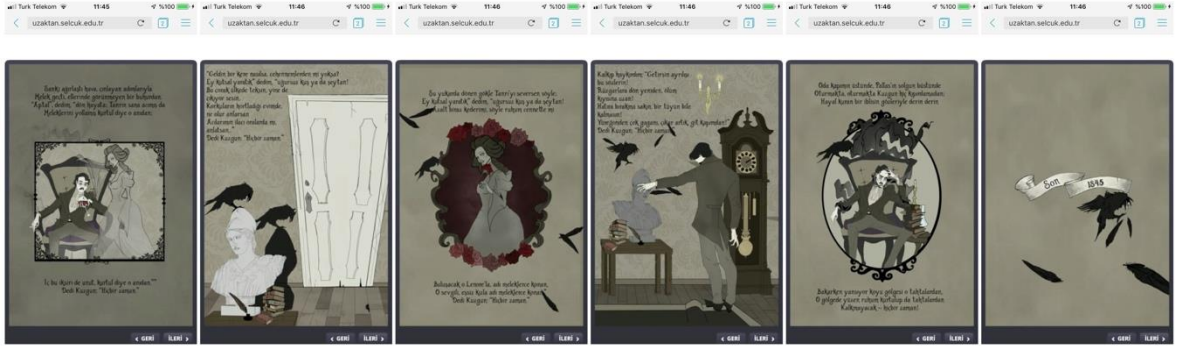


Görsel 85: Elif M. Çakır, Etkileşimli Kitap Uygulama, Yüksek Lisans Tezi Uygulaması, 2019.

Görsel 86 ve 87’de bu tez çalışmasının uygulama kısmına ait olan etkileşimli kitabın bütün sayfaları bir arada verilmiştir.



Görsel 86: Elif M. Çakır, The Raven, Yüksek Lisans Tezi Uygulaması, 2019



Görsel 87: Elif M. Çakır, The Raven, Yüksek Lisans Tezi Uygulaması, 2019.



SONUÇ

Geçmiş yazının bulunuşundan da eskiye dayanan fantastik resimlemeler, tarih boyunca metinlerin yanında yer almış ve bazen de metinlerden bağımsız tek başlarına var olmuşlardır. Fantastik edebiyat gibi her yaş grubundan insanın ilgisini çekebilen bir edebi türün anlatılmasında illüstrasyonun payı büyüktür. Fantastik resimlemelerin, bugün bir çok eserin bütün dünya tarafından bilinmesinde büyük rol oynadığı söylenebilir. Destanlar, söylenceler ve epik şiirler ile başlayan fantastik resimlemelerin yolculuğu buldukları dönemin şartlarına, teknolojik imkanlara göre değişiklik göstermiştir. Bu yüksek lisans tezinin teorik kısmında geçmişten günümüze kadar fantastik sanatın tarihi, gelişimi ve özellikleri incelenmiştir. Dijital çağın başlaması ile ortaya çıkan elektronik kitaplar sağladıkları kolaylık ve imkanlardan dolayı yaygınlaşmıştır. Çeşitli grafiksel unsurların da elektronik kitaplara dahil edilmesi ile etkileşimli kitap uygulamalarından bahsetmek mümkün olmuştur. Okuyucuyu motive etme, eserleri taşıma ve erişim kolaylığı gibi faydalarının yanında bir çok grafik tasarımcı, illüstratör ve yazılımcı için çalışılacak yeni bir alan olan etkileşimli kitaplar, dünyada pek çok ülkede tercih edilmektedir.

Ülkemizde ve diğer gelişmekte olan ülkelerde etkileşimli kitaplar genellikle açık öğretim, eğitim veya çocuklar için yapılan öğretici uygulamalarla sınırlı kalmıştır. Hedef kitlesi yetişkinler olan, güçlü grafiksel öğelerin bulunduğu roman, hikaye veya şiir gibi edebi eserler için yapılmış etkileşimli kitap uygulamaları ülkemizde yetersizdir. Bu tez çalışmasının uygulama kısmında ünlü yazar ve şair Edgar Allan Poe'nun The Raven (Kuzgun) adlı şiiri için yapılan etkileşimli kitap tasarımı emsal niteliğinde olup, bu alanda çalışmak isteyen tasarımcılara örnek teşkil edecektir. Sonuç olarak bir çok sanatçı için yeni bir çalışma alanı, kullanıcı için eserlere erişim kolaylığı, edebiyat için de eserlerin bilinirlik ve kalıcılığına sağladığı katkılarla bir çok alan için faydalı bir proje olmuştur.

Edgar Allan Poe'nun The Raven adlı eseri yayınladığı günden bugüne kadar başta ünlü baskı sanatçısı Paul Gustave Doré olmak üzere bir çok sanatçı tarafından görselleştirilmiştir. Eserin imgeselleştirilmeye çok açık oluşu, şairin betimleme sanatını başarılı bir şekilde kullanması ve şiirin anlam derinliği defalarca resimlenmesinde etken unsurlar olmuştur. Ölüm gibi evrensel bir konu oldukça

metaforik ve simgesel işlenmiştir. Uygulamada yapılan görselleştirmelerin de içeriğe ve temaya uygun olmasına özen gösterilmiştir.

Seçilen renkler, hareketlendirilen imgeler, ses efektleri, sayfa kompozisyonu gibi grafik unsurların tamamı birbirini tamamlar niteliktedir. Kapak tasarımının kitap kapağı şeklinde oluşu ile teknolojinin geleneksel okuma alışkanlığının önüne geçmemesi amaçlanmıştır.

Sonuç olarak, ortaya çıkan bu yüksek lisans tezi ve uygulaması, gelişmekte olan ve araştırma noktasında kısıtlı kaynak olan etkileşimli kitap uygulamaları konusu ile ilgilenenler için yol gösterici niteliktedir. Öte yandan aslında bugün bilinen bir çok eserin tanınmasına aracılık etmiş fantastik edebiyat resimlemelerinin önemi üzerinde durularak, bu illüstrasyon türüne karşı olan “popüler kültür unsuru, yeni nesile yönelik” gibi önyargılar kırılmaya çalışılmıştır. E-kitap çalışmalarının ülkemizde de doğru bir şekilde üretilmeye devam edilmesi bir çok sanatçının, tasarımcının, yazılımcının ve hatta şair ve yazarların yararına olacaktır.

KAYNAKLAR

AKDEMİR, Nihan. Moda İllüstrasyonunda Art Deco Etkisi, Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, Sayı: 37, s. 187, 2016.

Alan Lee. Erişim: 01.05.2019: http://tolkiengateway.net/wiki/Alan_Lee

ALPASLAN, T. Dilem, Grafik Temel Tasarım Eğitiminde Etching Tekniği İle Basılmış Gravür Baskıların Yeri. Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2007, 9 (1), s:220-221.

ARIKAN, A.Gani, İmgeden Baskıya Grafik Tasarım, s. 149, EĞİTİM AKADEMİ, 2009.

ARIKAN, A. Gani. İmgeden Baskıya Grafik Tasarım, s.16, EĞİTİM AKADEMİ, 2009.

AMBROSE, Gavin & HARRIS, Paul. Görsel Baskı Öncesi Hazırlık Sözlüğü, s.132, LİTERATÜR.

AMBROSE, Gavin & HARRIS, Paul. Görsel Baskı Öncesi Hazırlık Sözlüğü, s.28, LİTERATÜR.

ATAN, U. (2013). Grafik İllüstrasyon Olarak Minyatür. Akdeniz Sanat Dergisi, Cilt: 6, Sayı: 11

ATAN, Uğur. Akdeniz Sanat Dergisi, cilt: 6, sayı: 11, s.28, 2013.

AYAR, Pelin Aslan. Türkçe Edebiyatı Varla Yok Arası Bir Tür: Fantastik Roman, İletişim Yayınları, 2015, I.Basım, s:24-26, İSTANBUL.

AYAR, Pelin Aslan. Türkçe Edebiyatı Varla Yok Arası Bir Tür: Fantastik Roman, İletişim Yayınları, 2015, I.Basım, s:14, İSTANBUL.

AYAYDIN, Abdullah. Gotik Sanatı'na 21. Yüzyıl Perspektifinden Bir Bakış. Ekev Akademi Dergisi, 2010, say: 44, s: 117.

AYAYDIN, Abdullah. Art Nouveau Akımına 21. Yüzyıl Perspektifinden Bir Bakış, Ulakbilge, 2015, Cilt 3, Sayı: 6, s. 68.

Basın-Yayın İllüstrasyonu. Erişim: 09.12.2018: <https://killustrasyon.wordpress.com/illustrasyon-ve-sanat-egitimi-blog/>

BECER, Emre. İletişim ve Grafik Tasarım, s: 213-214, 2018, DOST,

BECER, Emre. İletişim ve Grafik Tasarım, s: 210, 2018, DOST.

BECER, Emre. İletişim ve Grafik Tasarım, s. 210, DOST, 2018.

Bilimsel-Teknik İllüstrasyonlar. Erişim: 09.12.2018: <http://www.ktsv.com.tr/59-bilimsel-illustrasyon>

BÜYÜKTAŞÇIYAN, Liza. Fantastik ve Sürrealizmin Görsel İletişimle İllüstrasyona Yansımaları, Yüksek Lisans Tezi, 2016, Işık Üniversitesi, İstanbul.

CABANNE, Pierre. Modernizmin Serüveni, s.324, 1998, (Çev. Meltem Cansever). İstanbul.

CEYLAN, Deniz. Narnia Günlükleri "Aslan, Cadı ve Dolap" Sinema Filminin Mitik Arketipleri ve Anlatısal Çözümleme Yöntemiyle İncelenmesi. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, 2013, s:3, İSTANBUL.

CONNAWAY, L. S. (2003). "Electronic Books (eBooks): Current Trends and Future Directions." DESIDOC Bulletin of Information Technology 23,1 (January):13-18

ÇEKEN Birsen, ÇİÇEKÇİ Kübra, ERSAN Merve (2018). " Dijitalden Doğan İllüstrasyon Tekniği: Low Poly", Sanat Eğitim Dergisi, Cilt: 6, Sayı: 2, s: 169, ANKARA.

ÇİFTÇİ, Ferhat. Çocuk Edebiyatında Yaş Gruplarına Göre Kitaplar ve Özellikleri. Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2013, Cilt:1, Sayı:1, s: 127.

DAŞ, A., YILDIRIM, G., BÖLEN M.C., ÇELİKER O., Etkileşimli E-Kitapların Tasarım Aşamalarının İncelenmesi ve Tasarım Farklılıklarının Belirlenmesi, 2013, Akademik Bilişim Dergisi, s: 2, ERZURUM.

DUMAN, Nesrin. Peri Masallarının Orijini, Asya'dan Avrupa'ya Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, 2018-Sonbahar, 5.Sayı, s:70.

DURSUN, Nihat. Evrimleşen Grafik ile İllüstrasyon ve Animasyon İlişkisi, 2013, s.141, İSTANBUL.

Edgar Allan Poe. Erişim: 09.03.2019 <http://www.ankarabarusu.org.tr/siteler/ankarabarusu/hgdmakale/2010-2/12.pdf>

Edgar Allan Poe. Erişim 10.05.2019: <https://www.biography.com/people/edgar-allan-poe-9443160>

Edward Gorey. Erişim: 26.04.2019: <http://www.edwardgoreyhouse.org/biography>

Edward Gorey. Eriřim: 26.04.2019: <https://lithub.com/edward-goreys-illustrated-covers-for-literary-classics/>

Elif Varol Ergen. Eriřim: 16.07.2019: <http://www.elifergen.com/about/>

ERTEKİN, Aydın. Fantastik Yazın, 2013, FENOMEN YAYINCILIK, s:40, İSTANBUL.

ERSAN, Merve. Tablet Ortamında Resimli Çocuk Kitapları; Etkileřimli Bir Çocuk Kitabı Uygulaması Tasarımı, Hacettepe Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2014, s: 49, ANKARA.

EROĐLU, Özkan. Modern Sanat, 2015, TEKHNE, s.222, İSTANBUL.

Daniel Marriam. Eriřim: 03.05.2019: <http://danielmerriam.com/about-the-artist/>

Daniel Marriam. Eriřim: 06.05.2019: <https://www.pomegranate.com/danielmerriam.html>

Fantastik Edebiyat. Eriřim: 05.01.2019: <https://edebiyatvesanatakademisi.com/makale/fantastik-edebiyat-ve-hikaye/55579>

Fantezi. Eriřim: 03.01.2019: <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/fantezi>

Fantezi TDK. Eriřim: 04.01.2019: http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_yanlis&view=yanlis&kelimez=143

Faust, Harry Clarke. Eriřim: 11.06.2019: <http://www.openculture.com/2015/09/harry-clarkes-1926-illustrations-of-goethes-faust-art-that-inspired-the-psychedelic-60s.html>

Faust, Harry Clarke. Eriřim: 10.07.2019: <https://www.brainpickings.org/2015/10/19/harry-clarke-faust/>

Game Of Thrones. Eriřim: 14.07.2019: <https://www.webcitation.org/66ff9Skfe?url=http://januarymagazine.com/profiles/grrmartin.html>

Galip Tekin. Eriřim: 20.08.2019: <https://listelist.com/galip-tekin-kimdir/>

Gustave Doré. Eriřim: 22.04.2019: <https://www.britannica.com/biography/Gustave-Dore>

Gustave Doré. Eriřim: 23. 04. 2019: <http://www.artpassions.net/dore/dore.html>

Gustave Doré. Eriřim: 11.05.2019: <https://www.brainpickings.org/2015/08/05/gustav-dore-poe-the-raven/>

HALL, Manly P. Tüm Çaęların Gizli Öğretileri, 2017, s: 321-325, MİTRA YAYINCILIK, 2.Basım, İSTANBUL.

HODGE, Susie. Gerçekten Bilmeniz Gereken 50 Sanat Fikri, 2013, s.72, 8.baskı, DOMİNGO YAYINEVİ, s: 72, İSTANBUL.

Ilyada Odysseia Destanı. Eriřim: 02.01.2019: <https://edebiyatvesanatakademisi.com/yabanci-roman-ozetleri/odysseia-odesa-destani-hakkinda-ve-ozeti-homeros/4597>

IŐIK, Atila. Çaędař Grafik Tasarım ve Reklamcılıkta Andy Warhol Etkisi, Sanat Ve Tasarım Dergisi, Aralık, 2016, s: 101-102.

İdeografi. Eriřim: 08.12.2018: <https://tr.wiktionary.org/wiki/ideografi>

John Coultharts. Eriřim: 13.05.2019: https://dangerousminds.net/comments/undead_undead_john_coultharts_beautiful_illustrations_for_bram_stokers_dracula.html

John Tenniel. Eriřim: 14.05.2019: <http://ieas-szeged.hu/downtherabbithole/keptelensegek/sir-john-tenniel/>

John Tenniel, Alice in the wonderland: 12.05.2019: <http://www.alice-in-wonderland.net/resources/background/tenniel-and-his-illustrations/>

KARAATA, Ezgi. Nazan Erkmen İllüstrasyonlarında Anadolu ve Mezopotamya Sanatının Etkisi. International of Interdisciplinary and Intercultural Art, Cilt 3., Sayı 4, Haziran-Temmuz, 2018, s:37, İSTANBULKALBURAN, Çetin. E-Kitap Çaęı ve Türkiye’de E-Kitap Sektörü, Pamukkale İřletme ve Biliřim Yönetimi Dergisi, Cilt: 1, Sayı: 1, ss: 24-35.

Kolaj Teknięi. Eriřim: 07.12.2018: <http://dSPACE.trakya.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/1/1547/0109476.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

KONAK, Ruhi. UÇAR, Metin. Uřak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 8/3, s: 5, 2015.

Kömür Teknięi. Eriřim: 01.01.2019: <http://www.gorselsanatlar.org/archive.php?topic=26770.0>

KÜLÜK, C. Şule. Resimli Çocuk Kitaplarının Nitelik Sorunsalı ve Çocuğun Sanat Eğitimi Sürecindeki Yeri: “Delioğlu'nun Resimlediği Yapıtlar Üzerine Bir İnceleme”. Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 2013, s. 398.

LITTLE, Stephen. İzmler Sanatı Anlamak, 2016, s: 118, 5.baskı, Yem Yayın,

Larry Elmore. Erişim: 27.04.2019: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/elmore_larry

Mürekkep Tekniği. Erişim: 02.01.2019: https://serdara.com/boya-bilgisi-kursun-murekkep-akrilik-guaj-yagli/#12_Komur_Charcoal

Moda İllüstrasyonu. Erişim: 08.11.2018: <https://nevert.net/moda-illustrasyonu-5775/>

ÖZKARACALAR, Kaya. Gotik, 2005, s.17, LM YAYINLARI, İSTANBUL.

ÖZKARACALAR, a.g.e., s.17'de: Neil Cornwell, “European Gothic”, A Companion to The Gothic, Ed. David Punter, UK-USA, Blackwell Publishers, 2000, s. 27.

ÖZTOKAT, Nedret “Fantastiği Tanımlamak: Bir Tema Üzerine Çeşitlemeler”, Yazında ve Çeviride Fantastik, İstanbul Üniversitesi Yayınları, 2006, s: 37-46, İSTANBUL.

Peri Masalları, Tolkien. Erişim: 20.04.2019: <http://www.kayiprihtim.org/portal/inceleme/peri-masallari-deneme/>

PİŞKİN, Seda. TUNCAY, Burçin. Afiş Tasarımlarında İllüstrasyon ve Tipografi İlişkisi: İhap Hulusi Görey Eser İncelemesi, Sosyal Bilimler Dergisi, 2017, Sayı: 4.

POE, E. Allan., Kuzgun: Yazı Sanatının Felsefesi, 1846, Çev: Oğuz Baykara, Mayıs 2011, s: 16, BOĞAZİÇİ ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ, İSTANBUL.

POE, E. Allan., Edgar Allan Poe: Bütün Şiirleri, 2015, Çev: Oğuz Cebeci, İTHAKİ YAYINLARI, s: 33-43, 8. Baskı, İSTANBUL.

POE, E. Allan., Kuzgun, 2016, Çev: Nebiha Şentürk, Yayın No: 13, FANTASTİK KİTAP, s: 4-12, İSTANBUL.

Pop Art. Erişim: 22.08.2019: <http://blog.bifarkyarat.com/2017/02/27/pop-artin-ortaya-cikisi-ve-gelisimi/>

REYHANOĞULLARI, Gökhan. Türk Edebiyatının İlk Bilim-Kurgu Öyküleri ve Orhan Duru, International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic. 2010, s: 2183-2197, ANKARA.

SARIKAVAK, Namık Kemal. Kaligrafik ve Tipografik Deneysel Tasarımlar, 2014, s. 147, GRAFİK KİTAPLIĞI.

SCOGNAMILLO, Giovanni. Korkunun Ve Dehşetin Kapıları, Bilge Karınca Yayınları, 2014, s: 112-113. İSTANBUL.

STEINMETZ, J.Luc. Fantastik Edebiyat, Dost Yayınları, 2006, I.Baskı, s:7-8, Ankara.

SOYDAN, Ersoy. "E-KİTAP TEKNOLOJİSİ VE BASILI KİTABIN GELECEĞİ". Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi 1 / 1 (Ocak 2012): 389-399.

The Art Of Illustration belgeseli. Erişim: 04.12.2018: <https://www.youtube.com/watch?v=ZPQ-8Kty8X4>

TODOROV, Tzvetan. Fantastik Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım, Metis Yayınları, 2017, s:31, İSTANBUL.

TODOROV, Tzvetan. Fantastik Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım, Metis Yayınları, 2017, s:47, İSTANBUL.

UÇAR, Tevfik Fikret. Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, s. 98, 2016, İNKILAP.

UĞUR, Veli. "TÜRK EDEBİYATINDA FANTASTİK ROMAN". İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi 42 / 42 (Aralık 2011): 133-154.

YILMAZ, Zuhale. Fantastik Edebiyata Genel Bir Bakış – Stefano Benni ve Stranalandia, Ankara Üniversitesi Dil, Tarih ve Coğrafya Fakültesi Dergisi, 2006, 46/2 s: 131.

YONAR, Gönül. Türk Edebiyatında Fantastiğin Kökenleri: Harikulade ve Olağandışı, 2011, s: 116, ÖTÜKEN NEŞRİYAT, İSTANBUL.

Wayne Anderson. Erişim: 28.04.2019: <http://www.leicestersocietyofartists.co.uk/Isa-artists/Wayne-Anderson.php>

Wayne Anderson. Erişim: 30.04.2019: http://www.wayneandersonart.com/Wayne_Anderson_Art/biography.html

Walter Crane. Erişim: 14.05.2019: <http://www.waltercrane.com>

WİGAN, Mark. Görsel İllüstrasyon Sözlüğü, s. 277-28, LİTERATÜR, 2012.

WİGAN, Mark. Görsel İllüstrasyon Sözlüğü, s. 19, LİTERATÜR, 2012.

WIGAN, Mark. Görsel İllüstrasyon Sözlüğü, s. 111, LİTERATÜR, 2012.

WIGAN, Mark. Görsel İllüstrasyon Sözlüğü, s.204, 2012, LİTERATÜR.

WIGAN, Mark. Görsel İllüstrasyon Sözlüğü, s.82, 2012, LİTERATÜR.

WIGAN, Mark. Görsel İllüstrasyon Sözlüğü, s.230, 2012, LİTERATÜR.

WIGAN, Mark. Görsel İllüstrasyon Sözlüğü, s.39, 2012, LİTERATÜR.



EKLER

EK-1: UYGULAMA CD'Sİ



YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır. Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim. Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge* kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. (1)
- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

26/06/2019

Elif

Elif Merve ÇAKIR

**Yüksek Lisans/Sanatta Yeterlik/Doktora
Tezi/Sanat Çalışması Raporu Orijinallik Raporu**

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı: Fantastik Edebiyat Resimlemeleri ve Bir Etkileşimli Kitap Uygulaması

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
17/07/2019	102	122666	26/06/2019	8	1152615868

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (tarih 26/06/2019)

Elif Merve ÇAKIR

Öğrenci No.:N17131866

Anasanat/Anabilim Dalı: Grafik

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Doç. Atila IŞIK

**Master's/Proficiency in Art/PhD
Thesis/ Art Work Report Originality Report**

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title: Fantastic Literature Illustrations And An Effective Book Application

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
17/07/2019	102	122666	26/06/2019	8	1152615868

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (date 26/06/2019)


Elif Merve ÇAKIR

Student No.: N17131866

Department: Graphic

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL


APPROVED

Doç. Atila IŞIK

