



**T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

**SANATTA
YETERLİK
TEZİ**

**AFİŞ UYGULAMALARINDA VEKTÖREL
İLLÜSTRASYONUN KULLANIMI**

SİNAN ÇAKMAK

RESİM ANASANAT DALI

KASIM 2017



**AFİŐ UYGULAMALARINDA VEKTÖREL İLLÜSTRASYONUN
KULLANIMI**

SİNAN ÇAKMAK

DANIŐMAN: Prof. Dr. Canan DELİDUMAN

**SANATTA YETERLİK TEZİ
RESİM ANASANAT DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

KASIM 2017

KABUL

Sinan ÇAKMAK tarafından hazırlanan “ Afiş Uygulamalarında Vektörel İllüstrasyonun Kullanımı “ adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ / ~~OY ÇOKLUĞU~~ ile Gazi Üniversitesi Resim Anasanat Dalında SANATTA YETERLİK TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Canan DELİDUMAN

Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü Öğretim Üyesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Sanatta Yeterlik Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum.

Başkan:

Prof. Dr. Alaybey
Karaçayır

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Sanatta Yeterlik Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum.

Üye:

Doç. Dr. İsa ELİER

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Sanatta Yeterlik Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum.

Üye:

Doç. Dr. Abbas KETRUEN

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Sanatta Yeterlik Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum.

Üye:

Doç. Dr. Mithat YILMAZ

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Sanatta Yeterlik Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum.

Tez Savunma Tarihi: 17/11/2017

Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Sanatta Yeterlik Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

ETİK BEYAN

Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

Bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.


Sinan ÇAKMAK
17.11.2017

AFİŞ UYGULAMALARINDA VEKTÖREL İLLÜSTRASYONUN KULLANIMI
(Sanatta Yeterlik Tezi)

Sinan ÇAKMAK

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Kasım 2017

ÖZET

Tarihsel birikimin devamında gelişen teknolojinin de etkisiyle illüstrasyon ve afiş uygulamalarında yenilikçi bir akım başlamıştır. Yenilikçi akımın temel unsuru olarak çeşitli sayısal verilere dayanan bilgisayar ortamı gösterilebilir. 1980 yılına kadar geleneksel yöntemler ışığında uygulanan illüstrasyon çalışmaları, bu tarihi takiben bilgisayar ortamında kullanılmakta olan çeşitli tasarım programları ile uygulanmaya da başlamıştır. Bilgisayar ortamında oluşturulan çizimler vektörel ve piksel çizim olarak adlandırılmaktadır. Vektörel tabanlı çizimler ile sanatçılar çeşitli illüstrasyon uygulamaları ortaya koyarak farklı çalışmalar ortaya çıkarmışlardır. Vektörel çizim tekniğinin gelişimi ile görsel ve geleneksel materyaller (jpeg tabanlı fotoğraf, kalem, fırça vb.) kullanılarak üretilen afiş uygulamalarının da farklılıklar içerdiği görülebilmektedir. Sanatçıların afiş uygulamalarında, görsel olarak daha fazla efekt barındıran ve çağın yenilikçi medya unsurlarına daha iyi ayak uydurabilme özelliğine sahip olan vektörel çizim tekniğini tercih ettikleri söylenebilir. Bu etkenler ışığında afiş uygulamalarında vektörel çizim tekniği ile oluşturulmuş olan illüstrasyonlar, sanatçılar, medya sektörü ve toplumlar tarafından daha çok tercih edilen etkili bir unsur olmuştur.

Bu araştırmada, çağımızın iki önemli sanat anlayışı olan afiş ve illüstrasyon sanatının tarihi, türleri, yöntemleri ve uygulama alanları hakkında literatür taraması yapılmış olup, gelişen teknolojinin ortaya çıkardığı dijital sanat anlayışı ile uygulanan vektörel çizim tekniğinin bu iki sanat anlayışına olan etkisi incelenmiştir. Bu bilgiler ışığında günümüzde vektörel çizim tekniğini kullanarak etkili illüstrasyon çalışmalarına imza atmış ve bu illüstrasyonları afiş tasarımlarında kullanmış olan yerli ve yabancı sanatçıların eserleri incelenmiştir. Aynı zamanda vektörel çizim tekniği ile illüstrasyonlar oluşturularak, bu illüstrasyonlar afiş uygulamalarında kullanılmış, tasarım ve teknolojik açıdan incelenmiştir. Bu aşamalar sonrasında sonuca gidilerek yararlı olabilecek öneriler getirilmiştir.

Bilim Kodu : 404 / 7.006
Anahtar Kelimeler : Grafik Tasarım, afiş, illüstrasyon, vektörel çizim
Sayfa adedi : 139
Danışman : Prof. Dr. Canan DELİDUMAN

THE USE OF VECTORIAL ILLUSTRATION IN THE IMPLEMENTATIONS OF POSTERS

(Proficiency in Art Thesis)

Sinan CAKMAK

GAZİ UNIVERSITY
ENSTITUTE OF FINE ARTS

November 2017

ABSTRACT

The development of technology ,immediately after the historical accumulation has launched a new innovative movement in illustration and the implementations of posters. The primary element of innovative movement can be addressed as computer environment based on digital datas.The illustration studies that are carried in the light of classical method until the year of 1980, following this date, it has also been started to put into practice with various design programmes that has already being used in computer environment.the drawings that are formed in computer environment are called as vectorial and pixels drawing. With vectorial based drawings, artists have exposed different studies by creating various illustration applications. With the development of vectorial drawing technique, visual and classical materials (jpeg based pictures, pencil, brush, etc.) have also ranged in use of implementations of posters. It can be said that the artists prefer vectorial drawing technique which includes more effects and goes better with the innovative elements of the era. In the light of these factors,illustrations that are formed of vectorial drawing technique in the implementation of posters have been the most preferential, effective element by the artists, media sector and society.

In this study, we have informed about the history, types, methods and application fields of two important art concepts, and examined the effect of vectorial drawing technique on these two concept which has added up by digital art concept with the developing technology. In the light of these data, today, the artists' works who broke effective illustration works ground by using vectorial drawing technique and who used these illustrations in poster designs have been examined. At the same time, forming illustrations with vectorial drawing technique and these illustrations have been used in poster implementation and examined in the aspects of design and technology. After these stages, coming to a conclusion suggestions that can be beneficial have been made.

Science Code : 404 / 7.006
Key Words : Graphic Design, poster, illustration, vector drawing
Number of Pages : 139
Advisor : Prof. Dr. Canan DELİDUMAN

TEŞEKKÜR

Bizler birer sanat eğitimcisi olarak ya da sanatla ilgilenen, sanatla iç içe olan kişiler olarak içinde yaşadığımız toplumla, geçmişimizle, geleceğimizle ve hayallerimizle toplumun birer parçasıyız. Geçmişimizden gelen değerler ve bilgilerle kendimizi yetiştiren ve geleceğimize ışık tutmak için çalışan kişileriz. Bu bağlamda bir toplumun ilerlemesi ve gelişmesi için gerekli olan dalların başında gelen sanatın önemini farkındayız. Bu yüzden uzun bir süredir ilgilendiğim ve dünya çapındaki gelişmelerini takip ettiğim sanat dalları olan afiş ve illüstrasyon sanatı hakkında daha çok bilgi sahibi olmak ve farklı bir teknik ışığında bu sanat dallarının ilgililerini bilgilendirmek amacıyla bu başlıkları incelemek istedim.

Bu tezin içeriğini oluşturan afiş ve illüstrasyon sanatının vektörel teknikle uygulanışının incelenmesi, kişisel araştırmalar ve bu alanlarda takip edilen çalışmalardan faydalanılarak yapılmıştır. Bu tezi hazırlamada benden ilgi, yardım ve bilgilerini esirgemeyen tez danışmanım Prof. Dr. Canan DELİDUMAN 'a, şahsıma her zaman destek olmuş olan Prof. Dr. Alaybey KAROĞLU' na, bu zorlu çalışma sürecinde her zaman destekleriyle yanımda olmuş olan değerli eşime ve aileme teşekkür ederim.

Sinan ÇAKMAK

17.11.2017

İÇİNDEKİLER

ÖZET	v
ABSTRACT.....	vi
TEŞEKKÜR.....	vii
İÇİNDEKİLER.....	viii
ŞEKİLLERİN LİSTESİ	xii
1. GİRİŞ	1
2. AFİŞ SANATI	5
2.1. Afiş Sanatının Tarihsel Gelişimi	5
2.1.1. Dünyada Afiş Sanatının Tarihsel Gelişimi	5
2.1.2. Türkiye’de Afiş Sanatının Tarihsel Gelişimi.....	9
2.2.Afiş Sanatı Türleri	11
2.2.1. Kültürel Afişler.....	11
2.2.1.1. Sinema Afişleri.....	12
2.2.1.2. Tiyatro Afişleri.....	15
2.2.2. Sosyal Afişler.....	16
2.2.2.1. Siyasi Afişler.....	16
2.2.2.2. Sosyal Kampanya Afişleri	18
2.2.3. Reklam Afişleri.....	19
2.3. Afiş Uygulamalarında Teknik ve Tasarım İlkelerinin Özellikleri	20
2.3.1. Renk.....	20
2.3.2. Çizgi.....	21
2.3.3. Doku.....	22
2.3.4. Biçim.....	22
2.3.5. Tipografi	22
2.4. Afiş Uygulamalarında Analize Etken Öğeler.....	24
2.4.1. Denge Unsuru	24
2.4.2. Kontrast (Zıtlık)	24
2.4.3. Kompozisyon	25
2.4.4. Oran / Orantı	25
2.4.5. Bütünlük.....	25
2.4.6. Hiyerarşik Denge	26
2.5. Afiş Tasarımlarında Kullanılan Yöntemler	26
2.5.1. İllüstrasyon Yöntemi	26
2.5.2. Tipografi Yöntemi	27

2.5.3. Fotoğraf Yöntemi.....	28
2.5.4. Karışık Yöntemler.....	29
2.6. Afiş Uygulamalarının Değerlendirme Kriterleri	29
2.6.1. Mesaj.....	30
2.6.2. Mesaj İmge Bütünlüğü.....	30
2.6.3. Sözel Hiyerarşi.....	30
2.6.4. Farkındalık	30
3. İLLÜSTRASYON SANATI.....	33
3.1. İllüstrasyon Sanatının Tarihsel Gelişimi	34
3.1.1. Dünyada İllüstrasyon Sanatı	34
3.1.2. Türkiye’de İllüstrasyon Sanatı.....	36
3.1.3. Meşrutiyet Döneminde İllüstrasyon Sanatı.....	42
3.1.4. Cumhuriyet Sonrası İllüstrasyon Sanatı	43
3.2. İllüstrasyon Türleri	45
3.2.1. Tıp İllüstrasyonları.....	45
3.2.2. Teknik İllüstrasyonlar	45
3.2.3. Ticari İllüstrasyonlar	46
3.2.4. Kültürel İllüstrasyonlar	47
3.2.5. Bilgi Amaçlı İllüstrasyonlar.....	47
3.2.6. Yayın İllüstrasyonları	48
3.3. İllüstrasyon Araçları	49
3.4. İllüstrasyon Teknikleri.....	50
3.4.1. Kurşunkalem ve Kuru Boya Teknikleri.....	50
3.4.2. Mürekkeple Çizim Tekniği.....	51
3.4.3. Keçeli Kalem ve Marker Teknikleri	52
3.4.4. Suluboya ve Anilin Boya Teknikleri	53
3.4.5. Pastel Boya Tekniği	54
3.4.6. Guaj Boya Tekniği.....	55
3.4.7. Akrilik Boya Tekniği.....	55
3.4.8. Püskürtme Tekniği.....	56
3.4.9. Bilgisayar Destekli İllüstrasyon Tekniği	57
3.4.10. Karışık Teknikler	57
4. BİLGİSAYAR DESTEKLİ VEKTÖREL ÇİZİM TEKNİKLERİ	59
4.1. Vektörel ve Bitmap Formatlı Çizim Programları.....	59
4.1.1. Vektörel Formatlı Uygulamalar.....	60
4.1.2. Bitmap Formatlı Uygulamalar	61
4.1.3. Vektörel ve Bitmap Tabanlı Programların Uzantı Formatları	62

4.1.4. Vektörel ve Bitmap Tabanlı Programların Renk Modelleri	63
4.2. Adobe Photoshop	64
4.2.1. Adobe Photoshop CS 3 Klavuz Yol ve Kalem Aracı	66
4.2.2. Adobe Photoshop CS 3 Yollar Yardımı ile Vektörel Tasarımlar Üretmek	67
4.2.3. Adobe Photoshop CS 3 Kalem Aracını Kullanarak Yollar Üretmek	67
4.2.4. Adobe Photoshop CS 3 Ana Hatları ile Vektörel Çizim Üretmek	68
4.2.5. Adobe Photoshop CS 3 Nesne Seçimlerini Yollara Dönüştürmek.....	69
4.3. Adobe İllüstratör.....	70
4.3.1. Menü Çubuğu	71
4.3.2. Kontrol Paneli	71
4.3.3. Araç Paneli.....	71
4.3.4. Paletler	72
4.3.5. Çalışma Alanı	74
4.3.6. Adobe İllüstratör CS 3 Seçim Aracı Örnekleri.....	75
4.3.7. Adobe İllüstratör CS 3 Çizim Araçları	76
4.3.8. Adobe İllüstratör CS 3 Yazım Araçları	78
4.3.9. Adobe İllüstratör CS 3 Boyama Araçları.....	79
4.3.10. Adobe İllüstratör CS 3 Yeniden Şekillendirme Araçları	80
4.3.11. Adobe İllüstratör CS 3 Sembol Araçları.....	82
4.3.12. Adobe İllüstratör CS 3 Kesme ve Dilimleme Araçları.....	83
4.3.13. Adobe İllüstratör CS 3 Yakınlaştırma ve Taşıma Araçları.....	84
4.4. Corel Draw	84
4.5. FreeHand	87
5. VEKTÖREL İLLÜSTRASYON TEKNİĞİ KULLANILARAK TASARLANMIŞ OLAN ÖRNEK UYGULAMALARIN FELSEFİ ELEŞTİRİ İNCELEMELERİ.....	89
5.1. Sanat Eseri Eleştirisi.....	89
5.1.1. Betimleme	89
5.1.2. Çözümleme	89
5.1.3. Yorum	90
5.1.4. Yargı	90
5.2. Vektörel Çizim Tekniğini Kullanan Üç Sanatçı ve Örnek Eserlerinin Felsefi Açıdan İncelemeleri.....	90
5.2.1. Ayşe Ülkütay	90
5.2.2. Ayşe Ülkütay İllüstrasyon Tasarımı İnceleme.....	91
5.2.3. Gürcan Özkan	94
5.2.4. Gürcan Özkan İllüstrasyon Tasarımı İnceleme	95

5.2.5. Cem Kızıltuğ.....	97
5.2.6. Cem Kızıltuğ İllüstrasyon Tasarımı İnceleme	99
5.3. 2000-2017 Yılları Arasında Tasarlanmış Bazı Vektörel Afiş Örneklerinin Tasarım ve Teknolojik Açıdan Analiz Edilmesi	101
6. KİŞİSEL UYGULAMALAR.....	119
7. SONUÇ VE ÖNERİLER	131
KAYNAKLAR.....	133
ÖZGEÇMİŞ	137



ŞEKİLLERİN LİSTESİ

Şekil 2. 1. Joost Schmidt, Bauhaus afiş örneği, 1923	6
Şekil 2. 2. Alphonse Mucha, F.Champenois Imprimeur Editeur, 1897	7
Şekil 2. 3. Jules Cheret, La Biche Au Bois tiyatro oyunu afişi, 1866.....	8
Şekil 2. 4. Cumhuriyeti Afişleyen Adam İhap Hulusi Görey 110 Yaşında (Kitap Kapağı), 2008	9
Şekil 2. 5. İhap Hulusi Görey , Milli Piyango Afiş Tasarımı (İllüstrasyon) , 50x70 cm, 1953	10
Şekil 2. 6. Sinan Çakmak, İzmir Caz Festivali Afiş Tasarımı (İllüstrasyon), 50x70 cm, 2016	12
Şekil 2. 7. Cemal Dünder, “Dünyayı Kurtaran Adam” Film Afişi Tasarımı, 70x100, 1982	13
Şekil 2. 8. Milli Kütüphane Güzel Sanatlar Sistemi Web Sitesi Ara Yüzü, 2016	14
Şekil 2. 9. Emrah Yücel, Avatar Film Afiş Tasarımı, 70x100 cm, 2009.....	14
Şekil 2. 10. Mengü Ertel, Tiyatro Afişi, 50x70 cm, 1972.....	15
Şekil 2. 11. Sinan Çakmak, 8 Mart Dünya Kadınlar Günü, 70x100 cm, 2016.....	16
Şekil 2. 12. (a,b,c) Siyasi afiş örnekleri	17
Şekil 2. 13. Tema vakfı sosyal kampanya afişi.....	18
Şekil 2. 14. AVEA, “Hayat değişir Avea’yla”, kurumsal reklam afişi.....	19
Şekil 2. 15. Vodafone, yurtdışı tarifesi kampanya afişi	23
Şekil 2. 16. Sinan Çakmak, Hugo Boss afiş tasarımı, 50x70 cm, 2009.....	26
Şekil 2. 17. Sabah Gazetesi ve The New York Times, kampanya afişi.....	27
Şekil 2. 18. Sinan Çakmak, 100. Yılında Çanakkale zaferi, 50x70 cm, 2015	28
Şekil 2. 19. Sinan Çakmak, İş ve İnşaat güvenliği çalıştay afişi, 70x100 cm, 2013...29	
Şekil 3. 1. Sinan Çakmak, Hugo Boss illüstrasyon afiş tasarımı, 70x100 cm, 2009 .	33
Şekil 3. 2. İlk Çağ mağara resimlemeleri, Açık göz, 2007	35
Şekil 3. 3. Uygur harfleriyle yazılmış Türkçe bir kitap, Binark, İ. 1978	37
Şekil 3. 4. Varka ve Gülşah’tan, Abdülmümin Muhammed el-Hoyi, Konya,1220... 38	
Şekil 3. 5. Matrakçı Nasuh, Bağdat minyatürü, 16.yy	39
Şekil 3. 6. Nakkaş Osman, Kanuni Sultan Süleyman’ın cenazesinin Zigetvar’ dan Belgrad’ a götürülmesi	40
Şekil 3. 7. Ender Merter, Cumhuriyeti Afişleyen Adam İhap Hulusi Görey 110 Yaşında, 2008	43
Şekil 3. 8. Ender Merter, Cumhuriyeti Afişleyen Adam İhap Hulusi Görey 110 Yaşında, 2008	44
Şekil 3. 9. Levent Efe, tıp illüstrasyonu, 2015	45
Şekil 3. 10. Stephanie Bower, teknik çizim, 2012	46
Şekil 3. 11. Sinan Çakmak, pestil ve köme kutu tasarımı, 2015.....	46
Şekil 3. 12. Sinan Çakmak, “Birlikte Yaşama Kültürü “ afiş tasarımı, 50x70 cm,2015	47

Şekil 3. 13. Sinan Çakmak, “22 Mart Dünya Su Günü” afiş tasarımı, 70x70 cm, 2014	48
Şekil 3. 14. Sinan Çakmak, Bak dergisi kapak tasarımı, 2010	49
Şekil 3. 15. Nur Köstekli, Kurşun kalem tekniği örnek çalışma, 2014.....	50
Şekil 3. 16. P. Brady, rapido noktalama çalışması, 2008.....	51
Şekil 3. 17. Serdar Ada, mürekkeple çizim tekniği, 2015.....	52
Şekil 3. 18. Mike Bowden, keçeli kalem çizimi, 2011	52
Şekil 3. 19. Nur Köstekli, suluboya çalışması, 2015	53
Şekil 3. 20. Serdar Ada, pastel boya çalışması, 2015	54
Şekil 3. 21. Fikret Mualla, kağıt üzerine guaj nature morte, 33x41 cm.....	55
Şekil 3. 22. Beste Gizem, tuval üzerine akrilik, 2013.....	55
Şekil 3. 23. Nate Bockus, püskürtme tekniği (spray art)	56
Şekil 3. 24. Sinan Çakmak, hayalindeki İstanbul afiş tasarımı, 50 x70, 2010.....	57
Şekil 4. 1. Bitmap formatlı logotype tasarımı	59
Şekil 4. 2. Sinan Çakmak, vektör formatlı oluşturulmuş logotype tasarımı, 2016	60
Şekil 4. 3. Vektörel ve piksel görüntülerin karşılaştırılması (Yanık 1999, 45)	60
Şekil 4. 4. Piksel tabanlı bir görselin büyüme oranları (Yanık 1999, 47).....	61
Şekil 4. 5. Adobe Photoshop CS 3 ara yüz görüntüsü	64
Şekil 4. 6. Adobe Photoshop araç paneli örnekleri (www.photoshopmagazin.com). 65	
Şekil 4. 7. Adobe Photoshop CS 3 katmanlar (Layers)	66
Şekil 4. 8. Adobe Photoshop CS 3 araç paneli kalem aracı menüsü.....	66
Şekil 4. 9. Adobe Photoshop CS 3 kalem aracı ile vektörel çizim	67
Şekil 4. 10. Adobe Photoshop CS 3 kalem aracı ile düz ve kavisli yollar	67
Şekil 4. 11. Adobe Photoshop CS 3 ana hatları ile çizim üretmek	68
Şekil 4. 12. Adobe Photoshop CS 3 sihirli değnek seçim aracı	69
Şekil 4. 13. Adobe Photoshop CS 3 yollar paleti.....	69
Şekil 4. 14. Adobe İllüstratör CS 3 ara yüz ekran görüntüsü.....	70
Şekil 4. 15. Adobe İllüstratör CS 3 araç paneli açılımı (photoshopmagazin).....	71
Şekil 4. 16. Adobe İllüstratör CS 3 yardımcı el kitabı, 2007	72
Şekil 4. 17. Adobe İllüstratör CS 3 paletler menüsü ekran görüntüsü.....	73
Şekil 4. 18. Adobe İllüstratör CS 3 çalışma alanı ekran görüntüsü	74
Şekil 4. 19. Adobe İllüstratör CS 3 seçim araçları	75
Şekil 4. 20. Adobe İllüstratör CS 3 çizim araçları-1	76
Şekil 4. 21. Adobe İllüstratör CS 3 çizim araçları-2	77
Şekil 4. 22. Adobe İllüstratör CS 3 çizim araçları-3	78
Şekil 4. 23. Adobe İllüstratör CS 3 yazım araçları-1	78
Şekil 4. 24. Adobe İllüstratör CS 3 yazım araçları-2	79
Şekil 4. 25. Adobe İllüstratör CS 3 boyama araçları-1	79
Şekil 4. 26. Adobe İllüstratör CS 3 boyama araçları-2	80
Şekil 4. 27. Adobe İllüstratör CS 3 yeniden şekillendirme araçları-1	80
Şekil 4. 28. Adobe İllüstratör CS 3 yeniden şekillendirme araçları-2	81
Şekil 4. 29. Adobe İllüstratör CS 3 yeniden şekillendirme araçları-3	82
Şekil 4. 30. Adobe İllüstratör CS 3 sembol araçları-1	82

Şekil 4. 31. Adobe İllüstratör CS 3 sembol araçları-2	83
Şekil 4. 32. Adobe İllüstratör CS 3 kesme ve dilimleme araçları	83
Şekil 4. 33. Adobe İllüstratör CS 3 yakınlaştırma ve taşıma araçları	84
Şekil 4. 34. Corel Draw ara yüz görüntüsü	87
Şekil 4. 35. Abbas Ketizmen, Gazi Üniversitesi Arması Vektörel Çizimi	87
Şekil 4. 36. Corel Draw Import ve Export seçenekleri	88
Şekil 4. 37. FreeHand ara yüz ekran görüntüsü	89
Şekil 5. 1. Ayşe Ülkütay, grafik tasarım dergisi, 2010	91
Şekil 5. 2. Ayşe Ülkütay, Ozmo illüstrasyon tasarımı, 2006	91
Şekil 5. 3. Gürcan Özkan, Coca cola illüstrasyon tasarımı	92
Şekil 5. 4. Gürcan Özkan, illüstrasyon tasarımı	95
Şekil 5. 5. Cem Kızıltuğ, Türk hava yolları illüstrasyon tasarımı, 2007.....	98
Şekil 5. 6. Cem Kızıltuğ, illüstrasyon tasarımı, 2013	98
Şekil 5. 7. Cem Kızıltuğ, Türk hava yolları illüstrasyon tasarımı-2, 2007	99
Şekil 5. 8. Bülent Erkmen, 42. İstanbul müzik festivali afişi, 2014.....	102
Şekil 5. 9. Bülent Erkmen, Almanak 01 afiş tasarımı, 2016.....	103
Şekil 5. 10. Bülent Erkmen, 19. İstanbul tiyatro festivali, 70x100 cm, 2014	104
Şekil 5. 11. Yurdaer Altıntaş, Sunrise tiyatro afişi, 50x70 cm, 2003.....	105
Şekil 5. 12. Yurdaer Altıntaş, General film afişi, 70x100 cm, 2005.....	106
Şekil 5. 13. Yurdaer Altıntaş, 30. Grafik ürünler sergi afişi, 70x100 cm, 2011	107
Şekil 5. 14. Emrah Yücel, Türkiye posterleri, 70x100 cm, 2011.....	108
Şekil 5. 15. Emrah Yücel, Kill Bill film afişi, 70x100 cm, 2003-2004	109
Şekil 5. 16. Tom Whalen, Batman returns film afişi, 70x100 cm, 2010.....	110
Şekil 5. 17. Anthony Petrie, Avengers film afişi, 50x70 cm, 2012	111
Şekil 5. 18. Tiago Lopes da Conceição, The godfather film afişi, 70x100 cm.....	112
Şekil 5. 19. Grzegorz Domaradzki, The deer hunter film afişi, 70x100 cm, 2008 ..	113
Şekil 5. 20. James White, Terminatör 2 film afişi, 70x100 cm, 2012.....	114
Şekil 5. 21. Thom Whalen, Rango film afişi, 70x100 cm, 2013.....	115
Şekil 5. 22. Levente Szabo, Bafta en iyi film afişi ödülü -1, 70x100 cm, 2016	116
Şekil 5. 23. Levente Szabo, Bafta en iyi film afişi ödülü -2, 70x100 cm, 2016	117
Şekil 5. 24. Levente Szabo, Bafta en iyi film afişi ödülü - 3, 70x100 cm, 2016	118
Şekil 6. 1. Sinan Çakmak, Hugo Boss small planet, 50x70 cm, 2009	119
Şekil 6. 2. Sinan Çakmak, Hugo Boss small planet, 50x70 cm, 2009	120
Şekil 6. 3. Sinan Çakmak, sounds of the city, 50x70 cm, 2016.....	121
Şekil 6. 4. Sinan Çakmak, Ankara kültürel değerler afişi, 50x70 cm, 2016	122
Şekil 6. 5. Sinan Çakmak, Ankara kültürel değerler afişi-2, 50x70 cm, 2016.....	123
Şekil 6. 6. Sinan Çakmak, 15 temmuz milli irade afişi, 50x70 cm, 2016.....	124
Şekil 6. 7. Sinan Çakmak, Troia festivali barış afişi, 50x70 cm, 2016.....	125
Şekil 6. 8. Sinan Çakmak, Adana film festivali, 50x70 cm, 2016	126
Şekil 6. 9. Sinan Çakmak, Hugo create music of sound, 50x70 cm, 2010	127
Şekil 6. 10. Sinan Çakmak, 15 Temmuz milli irade afişi – 2, 50x70 cm, 2016.....	128
Şekil 6. 11. Sinan Çakmak, The birds, 50x70 cm, 2015	129

1. GİRİŞ

Konunun Tanımı - Problem Durumu

Görsel eğitimin öğrenmeye katkısı oldukça büyüktür. Kişi çocukluktan itibaren hayatı görerek tanımaya başlar. Daha sonra bunu dokunma duyusu izler. Bu nedenle hayatı kavramanın, tanımının yolu iyi bir gözlem ve analizden geçmektedir. İnsanlar çocukluklarında illüstrasyonlar (kitap resimlemeleri, dergi resimlemeleri, çizgi film çizimleri vs.) sayesinde çok şey öğrenmiş ve bunları hayatlarına aktarabilmişlerdir. İllüstrasyonların içerisinde bulunan mesajlar insanlara günlük hayat hakkında tüyolar verebilmektedir. Bu noktada illüstrasyonlar hiç şüphesiz insanların ve toplumların gelişiminde büyük bir rol oynamaktadırlar.

Grafik tasarımın uygulama alanları çok fazla çeşitlilik göstermekle birlikte, bu alanlardan sosyal sorunların ve çözümlerinin topluma duyurulmasında en etkili yöntemlerden biri de afişlerdir. Özellikle halkı sosyal açıdan bilinçlendirmeyi, düşüncelerine farklı bakış açısı kazandırmayı ve onları toplumun yararına olacak düşünce ve davranış biçimlerine yönlendirmeyi amaçlayan sivil toplum örgütleri, afişin kitleleri harekete geçirme gücünden yararlanarak seslerini duyurmaya çalışmaktadırlar.

Bu tezde , illüstrasyon ve afiş sanatının tanımının yapılması , tarihçesinin anlatılarak ne zaman ve nasıl ortaya çıktığının araştırılarak açıklanması , vektörel çizim tekniğinin anlatılması, vektörel çizim tekniğinin afişlerde uygulanması ve bu teknikler kullanılırken ne tür malzemelerin kullanıldığı araştırılmıştır.

Alt Problemler

1. Tarihsel süreç içerisinde afiş ve illüstrasyon sanatında olan gelişmeler nelerdir?
2. Afiş tasarımı uygulamalarında illüstrasyon ve vektörel çizim tekniğinin yeri nedir ?
3. Vektörel çizim tekniğini uygulayan üç Türk illüstratör ve bu illüstratörlerin yaratım süreçleri nasıldır ?

4. Bu tarz arařtırmalar srecinde, afiř tasarımlarında vektrel illstrasyon yntemi kullanılarak uygulamalar yapılmamıř olup, arařtırma sonucunda yapılacak olan uygulamalar ne derece etkili olacaktır ?

Arařtırmanın Amacı

Bu arařtırmanın amacı; grafik tasarımın nemli uygulama alanlarından biri olan afiř sanatına dikkat çekmek ve afiř tasarımlarında illstrasyon ve vektrel çizim tekniđi eřliđinde oluřturulmuř, tasarım gc yksek olan tasarımları biçimsel ve ieriksel olarak incelemek ve czmlenmektir.

Arařtırmanın nemi

Gnmzde grsel bilginin kullanımı cođalmıřtır. Televizyonun, reklamcılıđın ve internetin etkisiyle 21. y.y'ın okuryazarlıđı grsellik olacaktır. Grsel zeka her zaman cevresinde meydana gelen olayları kaydedecek ve zamanı geldiđinde bu kaydı iřleme alacaktır. Bu nedenle grsel sanat elemanlarından afiř sanatının uygulama alanları ve uygulama Őekilleri son derece nem kazanmaktadır.

Arařtırmanın Yntemi

Bu arařtırmada nitel arařtırma yntemlerinden dokman analizi yapılmıřtır. Afiř tasarımlarında kullanılan yntemler illstrasyon yntemi, tipografi yntemi, fotođraf yntemi ve karıřık yntemler olarak olarak bilinmektedir. Bu arařtırmanın rneklemini, tez konusuna uyumlu olarak illstrasyon yntemi ve vektrel çizim tekniđi ile tasarlanmış olan kltrel afiřler (sinema, tiyatro, festival ve sergi) oluřturmaktadır. Bu afiř tasarımlarında denge, kontrast, kompozisyon, oran / orantı, btnlk ve hiyerarřik denge gibi analize etken đeler teknik ve tasarımsal aıdan incelenmiřtir.

Arařtırmanın kapsamında illstrasyon yntemini kullanarak tasarlanmış olduđum vektrel afiř tasarımlarında kltrel afiř sınırlaması yoktur. Kiřisel afiř uygulamaları, afiř tasarımlarında kullanılan analize etken đeler incelenerek oluřturuldu. Ayrıca arařtırma alanında yayınlanmış olan kaynaklar incelenmiř olup aralarından en geerli ve en gvenilir bilimsel kaynaklar kullanılmıřtır.

Sayıtlar

1. Arařtırmada kullanılmıř olan veriler, nitel arařtırma yöntemlerinden doküman analizi kullanılarak elde edilmiřtir. Bu alıřmada, cevabı aranmakta olan soruların özümü bakımından taranmıř olan akademik ve bilimsel kaynakların barındırdığı bilgilerin gerekleri yansıttığı kabul edilmiřtir.

Sınırlılıklar

Bu arařtırma, internet, bilgisayar, tarayıcı, fotoğraf makinesi, gazete, dergi, görüntü işleme ve bazı vektörel izim programları, alanla ilgili literatürler ve 2000-2017 dönemi içerisinde uygulanmıř olan kültürel afiřler (sinema, tiyatro, festival ve sergi) ile sınırlıdır.



2. AFİŞ SANATI

Afiş, herhangi bir mesajı veya bir konuya dikkat çekmek ve ilgililerinin bilgilendirilmesi amacıyla ile görsel materyallerin (dijital veya realist) sanatsal kaygı çerçevesinde bir bütün olarak oluşturulmasıyla ortaya çıkan bir grafik tasarım elamanıdır. Hayatımızın her alanında gerek sosyal alanlarda (kapalı veya açık) gerek sanal ortamlarda afiş örnekleri karşımıza çıkmaktadır.

Afiş kelimesi, Fransızca “affiche” kelimesinden türetilerek dilimize girmiş olup İngilizcede “poster”, Almancada ise “plaket” olarak karşılık bulmaktadır (Umur, 2009, s. 34).

Sosyal yaşamın hareket kazandığı caddelerde, meydanlarda, tiyatro ve sinema salonlarında kendisine yer bulan afiş, geniş ve hareketli ortamlarda insanlarca dikkate değer bulunup incelenen bir medya elemanıdır. Afiş tasarımlarını günümüzde sosyal hayatın dışında, sanal hayatın çeşitli kademelerinde de görmek mümkündür. Öyle ki çeşitli internet sitelerinde her türlü ürünün tanıtımında veya reklamında kullanılan afiş tasarımları son derece geniş kitlelere kolaylıkla ulaşabilmekte ve bu kitleleri rahatlıkla etkileyebilmektedir.

Afiş tasarımları sadece bir olayı veya durumu duyurmanın yanı sıra sanat kaygısını da göz önünde bulundurarak hitap ettiği kesime adeta bir göz ziyafeti sunmaktadır. Geçmişten günümüze sunum şekli olarak değişiklikler gösteren afişler içinde bulunduğumuz dönemde kendilerini sıklıkla ilan panolarında göstermektedir. Bu bağlamda doğrudan veya dolaylı olarak var olan iletişim araçlarının yanı sıra afiş tasarımları hedef kitlelerini sessiz ve derinden etkileyerek kendilerine çekmeleri ve bünyelerinde barındırdıkları mesajları karşı tarafa büyük bir ustalıkla iletmeleri açısından son derece güçlü iletişim araçlarıdır.

2.1. Afiş Sanatının Tarihsel Gelişimi

2.1.1. Dünyada Afiş Sanatının Tarihsel Gelişimi

Afiş sanatı, yeni bir akım gibi görünse de tarihi oldukça geçmişe dayanmaktadır. Öyle ki ortaçağdan eski Mısır dönemine kadar gerek papirüslerde gerekse de el yazması kitaplarda örneklerine rastlamak mümkündür.

Afiş sanatının gelişimi, insanın toplumsal hayata adaptesi ile paraleldir. Özellikle yazının ve kağıdın bulunması afiş sanatı için önemli bir adım olmuştur. Bu gelişim sürecinde afiş romanlarda, duvar panolarında ve daha birçok alanda afiş sanatının izleri daha sık görülmeye başlanmıştır.

Özellikle orta asya ve batı dünyasının teknolojinin gelişimini takiben matbaayı icadı ile afiş sanatının gelişimi daha da hız kazanmıştır. Bu gelişmeler ışığında kağıdın son derece yararlı kullanımı ile afişler artık ticari ve sosyal hayatı daha fazla etkisini altına almaya başlamışlardır. Sosyal olarak çeşitli kültürel ve siyasi haberleri duyurmakta, ticari olarak ise herhangi bir ürünün tanıtımını yapmak amacı ile toplumsal hayatın her alanında varlığını sıklıkla göstermeye başlamışlardır.

İmge ve yazının harmanlanarak kullanılmasıyla ortaya çıkan afişin gelişiminde sanatsal olaylar da etkili olmuştur. Özellikle Art Nouvea, Arts and Craft, Ekspresyonizm, Bauhaus, Kübizm ve Dadaizm gibi sanat akımlarının afiş sanatı üzerinde son derece etkili değişikliklere neden olduğu söylenebilir (Yalur, 2014, s. 21).

Walter Gropius, Sanat ve tasarım alanında eğitim vermek için Weimar (Vaymar, 1919) ‘ da Bauhaus adı altında bir akademi kurar. Bauhaus okullarının ortak ilkesi “ölü bir endüstri ürününe nefes aldirmek” biçiminde özetlenebilir. Bauhaus’ un amacı, bugünün sanatçısına üst düzeyde bir zanaatçı niteliği kazandırmaktır (Yalur, 2014, s. 22).



Şekil 2. 1. Joost Schmidt, Bauhaus afiş örneği, 1923

Fotoğraf ve tipografi sanatını görsel bir iletişim diliyle kullanarak uygulamış olan Lszlo – Moholy - Nagy, tipografik tasarım anlayışını yalınlık ve işlevsellik anlayışı ile işlemiş olan Herbert Bayer ve Joost Schmidt (Yos Şimit), Bauhaus'un grafik tasarım alanındaki başlıca temsilcileridir (Yalur, 2014, s. 22).

1890 – 1910 yıllarında dekoratif sanat ve tasarım stili olarak ortaya çıkan Art Nouveau özellikle kitap, illüstrasyon ve afiş alanlarında bütün dünyayı etkilemiştir. Bu akımın temellerinde çizgi biçimleri, incelik ve akılcılık gibi kavramlar ön plana çıkmaktadır.



Şekil 2. 2. Alphonse Mucha, F.Champenois Imprimeur Editeur, 1897

Art Nouveua 'nın temsilcilerinden olan Jules Cheret, özellikle modern afiş hareketinin ustası olarak nitelendirilmektedir. Uzun bir süre boyunca resimli litografik afişlerin, belli konuların duyurusunu topluma yapmaya yarayan resimsiz afişlerin yerine tercih edilmesi noktasında çalışmalar yapmıştır. Sanatçı ilk afiş tasarımını 1866 yılında Paris' te açmış olduğu basım evinde sergileyerek resimli afişin temsilcisi ve öncüsü

sayılmıştır. Bahsi geçen afiş renkli bir tasarım olup “Le Biche au Bois” adlı oyun için tasarlanmıştır (Yalur, 2014, s. 23).



Şekil 2. 3. Jules Cheret, La Biche Au Bois tiyatro oyunu afişi, 1866

Birinci Dünya Savaşının meydana gelmesi ile afiş sanatının önemi daha da artmıştır. Gerek savaş sırasında ülkelerin propaganda aracı olarak afişi kullanmaları gerekse de savaş sonrasında, savaşın dünya toplulukları üzerinde olan etkilerini silmekte afişler oldukça işe yaramış ve sıkça kullanılmışlardır. Özellikle Almanya Berlin’de Dadaizm akımının temsilini yürüten sanatçılar üzerinde, fotoğraflar üzerindeki oynamaların ve yazı tiplerinin Bauhaus akımı ile birlikte kullanıldığı görülmektedir (Yalur, 2014, s. 23).

Dünya toplumlarını etkilemek hatta kontrol altında tutmak için sıkça kullanılan afiş sanatı, bazen etkisini kaybeder gibi olmuşsa da gün geçtikçe güçlenerek günümüzün vazgeçilmez bir kitle iletişim aracı olmayı başarmıştır. Öyle ki günümüz modern çağında afiş sanatı kendisini gerek sosyal gerekse de sanal ortamlarda rahatlıkla gösterebilmekte ve aynı derecede toplumu etkileyebilmektedir. Teknolojik gelişmeler ile birlikte afiş tasarımları elektronik ortamlarda eskiye göre daha kolay bir şekilde

üretilebilmektedir. Bu teknolojik örneğin yanı sıra, bir sinema filminin veya tiyatro oyununun izleyicisi etkinliğin afişinden etkilenerek rahatlıkla o etkinliğe dahil olabilmektedir. Bu nedenle afiş sanatı kitlesel bir iletişim aracıdır denilebilir.

2.1.2. Türkiye’de Afiş Sanatının Tarihsel Gelişimi

Türkiye’de afiş sanatının gelişiminden, Osmanlı döneminin sonlarını takiben Cumhuriyet döneminin başlarından itibaren söz etmek mümkündür. Bu dönemde, afiş tasarımları genellikle resimsiz ve yazı ağırlıklı olan çeşitli etkinliklere ait tasarımlardır. Bunun yanı sıra genellikle yurt dışından ülkeye gelen ürünlerin tanıtımlarında kullanılan afişlerden de söz etmek mümkündür.

Özellikle batı dünyasında çeşitli sanat akımları eşliğinde bir sanat akımı olarak varlık göstermiş olan afiş sanatı, Türkiye’de henüz kayda değer bir gelişme gösterememiştir. Ancak Cumhuriyetin ilk yıllarında afiş sanatında önemli gelişmeler yaşanmıştır .Almanya’ da özellikle afiş sanatı üzerine eğitim görmüş ve ülkelerine dönerek bu alanda çalışmalar yapmış olan sanatçılarımız mevcuttur. Buna en iyi örneklerin başında İhap Hulusi Görey verilebilir (Yalur, 2014, s. 24).



Şekil 2. 4. Cumhuriyeti Afişleyen Adam İhap Hulusi Görey 110 Yaşında (Kitap Kapağı), 2008

Afiş sanatına dair bir çok önemli başarılarla imza atmış olan Ludwis Hohlewe, İhap Hulusi'nin ustasıdır. İhap Hulusi'nin eserlerine bakıldığında çok güçlü bir desen bilgisinin yanı sıra ışık ve gölge konusundaki bilgisini lekesel bütünlük içerisinde büyük bir ustalıkla çalışmalarına aktardığını görebiliriz (Karadaş ve Umur, 2003, 2009, s. 39, 40).



Şekil 2. 5. İhap Hulusi Görey , Milli Piyango Afiş Tasarımı (İllüstrasyon) , 50x70 cm, 1953

Aynı dönemde sinema afişleri üzerinde özellikle fotoğrafları kullanan Kenan Temizhan da, afiş sanatı adına önemli bir temsilcimizdir. İhap Hulusi'ye göre daha gerçekçi bir sanat anlayışı benimseyen Temizhan' ın çalışmalarında genellikle figüratif bir yapı hakimdir (Yalur, 2014, s. 24).

Birinci Dünya savaşı sonrası 1960' lı yıllarda sanayinin gelişimi ile afiş sanatının gelişimi de paralellik kazanmıştır. Bu gelişim ile sosyal, kültürel ve ticari olmak üzere her alanda afiş tasarımına ihtiyaç duyulmakta ve her alanda tasarımlar yapılmaktadır. Bu yıllarda tanıtıma verilen önem oldukça artmıştır. Afiş tasarımlarının ölçülerinde olan değişim de yine aynı döneme denk gelmektedir. Artık afiş ölçüleri olarak 70 x 100 ve 100 x 140 kullanılmaya başlanmıştır (Yalur, 2014, s. 25).

Cumhuriyet döneminden günümüze kadar geçen süre içerisinde afiş sanatı oldukça ilerleme kat etmiştir. Bu süreç içerisinde oldukça önemli sanatçılar yetişmiştir. Bunlardan bazıları Mengü Ertel, Yurdaer Altıntaş, Leyla Uçansu, Erkal Yavi, Metin Edremit, Sungu Çapan, Sait Maden, Sinan Bozkurt, Bülent Erkmn, Adnan Tepecik, Emre Becer gibi sanatçılar gerek ulusal gerekse de uluslararası alanlarda kendilerini göstermişlerdir. Türk afiş sanatçıları çeşitli etkinliklerde bienallerde birçok ödül almışlardır. Ancak bu sanatçılar arasında yaratıcılığı ve uluslararası platformlarda elde ettiği önemli başarılar ile Mengü Ertel afiş sanatımız açısından önemli bir yere sahiptir (Maden, 1981, s. 74,81).

2.2.Afiş Sanatı Türleri

Afiş sanatını türleri açısından inceleyecek olursak karşımızda iki farklı seçenek var olacaktır. Bunlardan ilki genel olarak büyük ölçülere sahip olan, binaların dış cephelerinde veya çeşitli araç duraklarının panolarında yer alan dış mekan (cephe) afişleridir. Diğeri ise dış mekan odaklı afişlere oranla uygulandığı bölgede daha uzun süre varlığını sürdüren sinema veya tiyatro salonlarında, çeşitli ufak ölçekli organizasyonların sergileme salonlarında görebileceğimiz iç mekan afişleridir.

2.2.1. Kültürel Afişler

Kültürel afişler, genellikle sinema, tiyatro, festival, çeşitli sergi organizasyonları veya toplumu bilgilendirme açısından üretilerek hitap ettiği kitlede kendisine yer bulan afişlerdir. Bu afişler son derece sosyal olma özelliğine sahiptir. Üretim aşamasında veya sonrasında herhangi bir ticari kaygı gütmeyen işlevlerini yerine getirme amacını güderler.



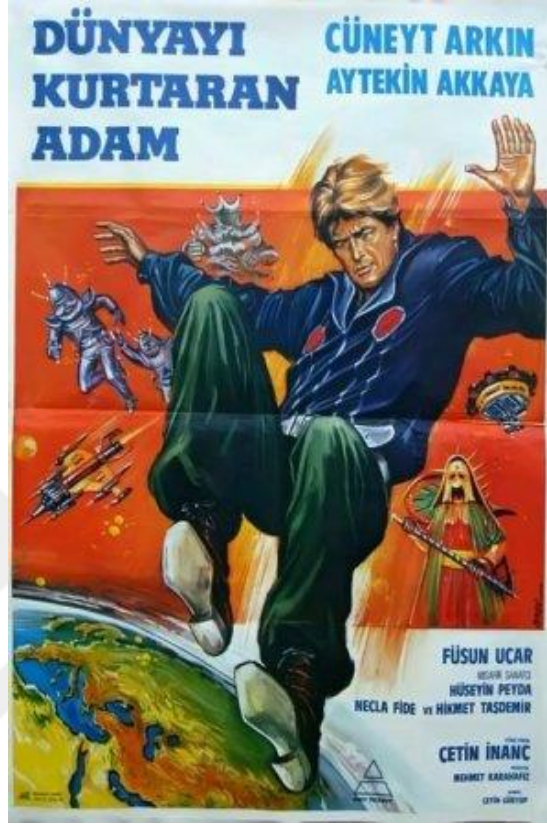
Şekil 2. 6. Sinan Çakmak, İzmir Caz Festivali Afiş Tasarımı (İllüstrasyon), 50x70 cm, 2016

Kültürel alanda faaliyetlerde kullanılan afiş tasarımları, hitap ettiği hedef kitlesini düzenlenecek veya uygulanacak olan etkinliğe davet etmesi ve bu organizasyon hakkında bilgilendirmesi bakımından son derece önemlidir.

2.2.1.1. Sinema Afişleri

Türkiye tarihinde ilk kez 19 Mart 1908 ‘ de, Cevat Boyer ve Murat Bey Şehzadebaşı’nda bir sinema gösterimi düzenlemişlerdir. Bu gösterimi takiben 6 Temmuz 1910 ‘ da Şakir Seden ve Fuat Uzkınay Türk sinemasının açılışını yapmıştır (Yalur, 2014, s. 31).

Türkiye tarihinde sinema sektörünün doğuşu ve gelişimini izleyen yıllarda, günümüzde etkisini halen sürdürmekte olan yeşil çam filmleri bir döneme damgasını vurmuştur.



Şekil 2. 7. Cemal Dünder, “Dünyayı Kurtaran Adam” Film Afişi Tasarımı, 70x100, 1982

Yeşilçam filmlerinin popüler olduğu yıllara bakıldığında, film sektöründeki gelişim ile birlikte afiş sanatının da büyük bir gelişme gösterdiği rahatlıkla fark edilebilmektedir. Bunda en büyük etken olarak sinema izleyicisini cezbetmek ve ilgisini sinema filmlerine çekmek için afişlerin büyüleyici etkisini göstermek mümkündür. İzleyicinin bir filmi tercih etmesinde o filmin afişinin albenili olması son derece önemlidir. Bu tercih durumu sadece geçmişte değil günümüzde de aynı şekilde bir etkiye sahiptir. Bu nedenle geçmişte ve günümüzde sinema filmlerine ait afiş tasarımlarının etkililiği ile filmin içeriği, izleyicide bıraktığı etki ve tercih gücü bakımından paralellik gösterebilmektedir.

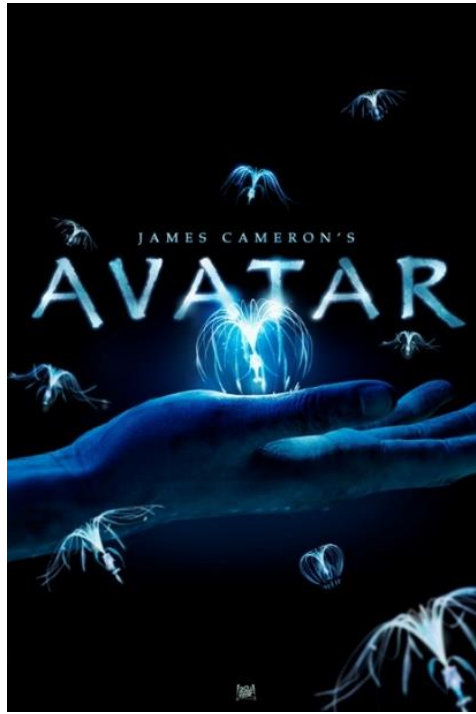
Geçmişte Yeşilçam döneminde üretilen afişler gerek o döneme damga vurmaları açısından gerekse de Türk afiş sanatının tanıkları olması açısından önemlidir. Bu bakımdan yaşamakta olduğumuz bu günlerde Türkiye Cumhuriyeti Milli Kütüphanesi Güzel Sanatlar Sistemi Koleksiyonlar bölümünde o geçmiş dönemlere ait olan afiş

tasarımlarını bünyesine almış ve afiş sanatı tarihimiz açısından büyük bir öneme sahip olan bu afişleri ilgililerine veya tarihe tanıklık etmek isteyenlere büyük bir titizlikle sunmaktadır.



Şekil 2. 8. Milli Kütüphane Güzel Sanatlar Sistemi Web Sitesi Ara Yüzü, 2016

Sinema afiş tasarımları açısından geldiğimiz noktaya baktığımızda günümüzde gelişen teknolojinin de yardımı ile sinema afişleri dijital ortamlarda kolaylıkla tasarlanmakta ve hedef kitlesine kolaylıkla ulaştırılmaktadır. Günümüz tasarımcıları da bu olanakları rahatlıkla kullanabilmektedirler. Bu tasarımcılara örnek olarak gerek yurtiçinde gerekse de yurtdışında (Hollywood) gösterime girmiş olan filmlerin afişlerini tasarlayarak büyük bir başarıya imza atmış olan Emrah Yücel verilebilir.

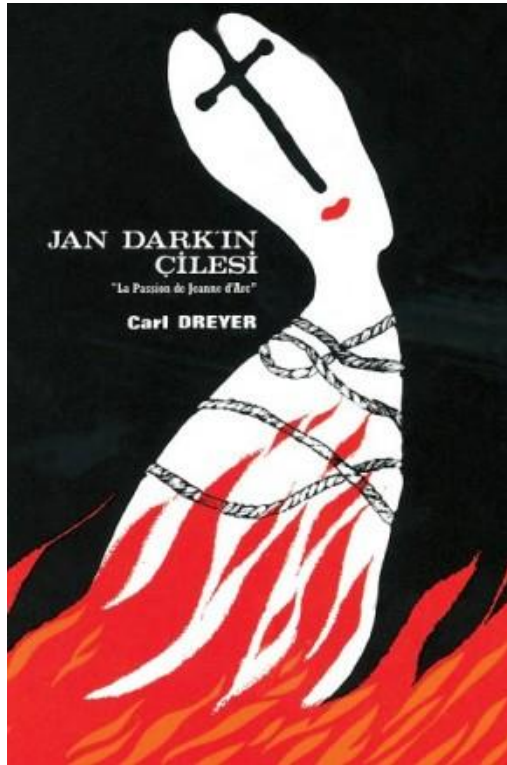


Şekil 2. 9. Emrah Yücel, Avatar Film Afiş Tasarımı, 70x100 cm, 2009

2.2.1.2. Tiyatro Afişleri

Türkiye’de tiyatro alanındaki gelişmeler ışığında tiyatro organizasyonlarında kullanılan afişlerin de önemi artmıştır. Ancak sinema sektörünün popülerliğini günümüzde dahi yakalayamamış olan tiyatro sektöründe var olan sanatsal gelişmeler son derece ağır bir şekilde ilerleme kaydetmiştir. Bunun başlıca sebepleri arasında sinema alanında kullanılan efektlerin ve medya tarafından sinemaya gösterilen ilginin bir nebze yüksek olması gelmektedir.

Türkiye tiyatro sektörü açısından 1900 ‘ lü yılların ortalarında yükselme eğilimini yakalamış ve bu yükseliş aynı paralellikte tiyatro afişlerinin cazibesini de arttırmıştır. Tabi bu yükselişte şüphesiz önemli tasarımcıların payı büyüktür. Bunların başında İhap Hulusi ‘ nin hemen ardından Mengü Ertel ismi gelmektedir. Mengü Ertel ürettiği tiyatro afiş tasarımlarında tek düzeliği aşma konusunda takipçilerini aydınlatacak seviyede örnek çalışmalara imza atmıştır. Bu sayede tiyatro afiş tasarımları önemli derecede ilgi görmüş ve gelişme göstermiştir. Aynı zamanda Grafikerler Meslek Kuruluşu’nun kuruluş aşamasında çalışan Mengü Ertel yurtiçi ve yurt dışında birçok sergi düzenlemiştir (Yalur, 2014, s. 29).



Şekil 2. 10. Mengü Ertel, Tiyatro Afişi, 50x70 cm, 1972

2.2.2. Sosyal Afişler

İçerik olarak sosyal konuları işleyen (sağlık, sosyal çevre vb.) bu afişler aynı zamanda herhangi bir düşünceyi veya siyasi mesajları da topluma iletme amacı taşıyabilmektedirler. Bu tip afişleri hemen her yerde görmek mümkündür. Kamu kurum ve kuruluşlarında, partilerin ve derneklerin bünyelerinde bu tarz sosyal içerikli afişlere rastlamak olağandır. Bu afiş türünün diğer görsel veya işitsel iletişim araçlarına oranla daha ucuz olması tercih oranının yüksek olmasında etkindir (Işık ve Yalur, 2010, 2014, s. 34).



Şekil 2. 11. Sinan Çakmak, 8 Mart Dünya Kadınlar Günü, 70x100 cm, 2016

2.2.2.1. Siyasi Afişler

Siyasi afişler genellikle belli aralıklarla kullanılan afiş türleridir. Bu tip afişler siyasi partilerin seçim süreçlerinde sıkça kullandıkları afişlerdir. İçerik olarak hedef kitlesine vad edilen unsurların gayet açık, anlaşılır ve yalın bir şekilde işlenmesiyle oluşturulan

afişlerdir. Aynı zamanda ucuz ve dağıtım olanakları açısından kullanışlı olması bakımından siyasi aktörler tarafından tercih edilme oranı oldukça yüksektir. Siyasi afişlerin amacı, savunulan düşüncenin veya mesajın hedef kitlesini ikna etmesi ve aynı derecede etkilemesidir.



Şekil 2. 12. (a,b,c) Siyasi afiş örnekleri

Siyasi afiş tasarımları aynı zamanda siyasi tarihimizin ve afiş sanatı tarihimizin sadık şahitleridir. Bu tarz afiş tasarımları sayesinde üretilmiş oldukları yıllara, o yıllarda yaşanmış olan sosyal ve kültürel olaylara, toplumun bu olaylardan ne derece etkilendiğine dair bilgiler günümüz toplumbilimcileri, siyasileri ve sanatçıları tarafından kolaylıkla anlaşılabilir. Bu nedenle siyasi afişler üretildikleri dönemin tanıklarındır denilebilir.

2.2.2.2. Sosyal Kampanya Afişleri

Sosyal kampanya afişleri, düzenlenen organizasyonun tanıtımında oldukça önemli bir yere sahiptir. Bu tarz afiş tasarımlarını, kamu kurum ve kuruluşlarında, sivil toplum kuruluşlarında ve içerik olarak toplumu aydınlatmak ve bilinçlendirmek üzere geniş kitleleri harekete geçirmek amacıyla kullanmak üzere uygulayan birçok kurumun panolarında veya ilanlarında görmek mümkündür.

Sosyal kampanya afişleri, toplumun farkında olduğu veya olmadığı bir takım sorunların çözümünde de önemli bir role sahiptirler. Örnek olarak TEMA Vakfı 'nın düzenlemiş olduğu "Türkiye Çöl Olmasın" , "Geleceğimiz Erimesin" gibi sosyal sorumluluk projeleri verilebilir.



Şekil 2. 13. Tema vakfı sosyal kampanya afişi

Bu tarz projelerde kullanılan afişlerle toplumun, sağlık, çevre, trafik ve bunun gibi birçok konuda bilinçlendirilmesi amaçlanmaktadır. Yapılan araştırmalar sonucunda da bu tarz etkinliklerin hedef kitle üzerinde olan etkilerinin pozitif yönde olduğu ortaya konmuştur.

2.2.3. Reklam Afişleri

Reklam afişlerine bakıldığında genellikle bir ürünü tanıtmaya yönelik tasarlanmış oldukları göze çarpar. Ancak bu tarz afişlerde dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta vardır. Bu da reklam afişlerinin ticari amaçla mı yoksa kurumsal bir firmanın tanıtımı amacıyla mı tasarlanıp tasarlanmadığıdır. Bu bağlamda reklam afişlerini üretmek mümkündür.

Kurumsal reklam afişlerinde spesifik bir ürünün tanıtımı yapılmaz. Genel olarak kurumsal amblem & lofotype tasarımının kullanıldığı bu tarz afişlerde kurumun içeriksel olarak imajını yansıtmak asıl amaçtır. Bu tarz reklam afişlerine Resim 2.15. ' de "AVEA – Hayat değişir Avea'yla" sloganını taşıyan afiş tasarımı örnek verilebilir.



Şekil 2. 14. AVEA, "Hayat değişir Avea'yla", kurumsal reklam afişi

Ticari amaç güderek hazırlanmış olan (gıda, moda, turizm vb.) reklam afişlerinde ise asıl amaç bir ürünün ve markanın dikkat çekici kılınmasıdır. Bu tarz afişlerde tanıtımı yapılan herhangi bir markaya ait olan ürünün hedef kitle tarafından cazip görülmesi ve tüketimi amaçlanmaktadır. Özellikle yerel veya küresel birçok şirketin kendi vitrinini geniş kitlelere ulaştırmak amacıyla sıkça kullandıkları bu afiş türleri etrafa bakıldığında her yerde karşımıza çıkmaktadırlar. Gelişen teknoloji ile birlikte bu tarz ticari amaç güden afiş tasarımları reel hayattan sonra sanal hayata da aktarılmıştır. Günümüzde insanların sanal ortamlarda reel hayata oranla daha fazla vakit harcadıkları göz önünde bulundurulduğunda bu hamlenin küresel firmaların son derece akılcı bir adımı olduğu görülecektir.

2.3. Afiş Uygulamalarında Teknik ve Tasarım İlkelerinin Özellikleri

Afiş tasarımlarında dikkat edilmesi gereken bazı temel öğeler vardır. Bunları renk, çizgi, doku, biçim ve tipografi olarak sıralayabiliriz.

2.3.1. Renk

Tasarım uygulamaları için önemli bir öğe olan renk, iç ve dış mekanlarda insanlar üzerinde farklı etkiler bırakması bakımından önemli bir unsurdur. Bu bakımdan insanlar kendileri için oluşturdukları mekanlarda renk seçimine dikkat etmektedirler. Öyle ki farklı mekanlarda bulunan objeler sık sık değiştirilemeyeceğinden renk seçimi konusunda titiz davranmak gerekmektedir. Mekanlar veya objeler üzerinde titizlikle durulan renk seçimi, çeşitli tasarım unsurları için de geçerlidir. Örnek verilecek olursa bir afiş tasarımı yaparken tasarımcının seçeceği renkler o tasarımın etkililiği üzerinde son derece önemli bir yere sahiptir. Seçilen renkler hedef kitle üzerinde olumlu veya olumsuz etkiler bırakabilmektedir. Bu bakımdan tasarımcılar hedef kitlenin psikolojik ve ruhsal halini de düşünerek renk seçimini yapmalıdır (Özdemir, 2005, s. 391).

Renklerin psikolojik açıdan incelenmesi şu şekildedir.

Kırmızı: Tutkunun, aşkın ve dikkat çekiciliğın rengi olan kırmızı, aşırı kullanılması durumunda şiddetin ve tehlikenin rengi de olabilmektedir. Aynı zamanda iştah açıcı bir özelliği de olması bakımından gıda firmaları tarafından sık sık kullanılan bir renk tonudur.

Mavi: Sakinliğin ve huzurun rengi olan mavi, kan akışını yavaşlatmakta ve insanların gevşemesini sağlamaktadır. Mavi renk açık veya koyu tonlarının hangisinde olursa olsun özgürlüğün ve uyumun rengidir. Koyu mavi olan lacivert renk ise ciddiyetin rengidir.

Sarı: Zenginliğin, neşenin, sadakatin ve dikkat çekiciliğın sembolü olan sarı, terapistlere göre diğer renkler arasında kas sisteminin gücünü artıran tek renktir.

Turuncu: Sıcak, neşeli bir renk olan turuncu, zenginliğin ve verimliliğın rengi olmasının yanı sıra fazla kullanıldığında huzursuzluk yaratabilmektedir.

Yeşil: Serinletici ve sakinleştirici bir etkiye sahip olan yeşil güven veren bir renktir. Bundan dolayı bankaların logoları bu renk tonunda tasarlanmaktadır. Bilgelik, hayat,

verimlilik gibi anlamları da mevcuttur. Ancak abartılması durumunda küstah ve alaycı bir etki bırakabilmektedir.

Mor: Asaletin, mistizmin, utancın, hüznün ve aşkın rengi olan mor, Ortaçağ' da aristokratların rengi olarak kullanılmaktaydı. Boyutsal olarak büyük alanlarda kullanıldığında korku etkisi verebilen bu renk, menekşe tonunda ilahi aşkı temsil eder.

Beyaz: Bütün renk tonlarını içerisinde barındırması bakımından beyaz renk saflığın, birliğin ve temizliğin rengi olmuştur. Aynı zamanda şeffaflığın da rengidir.

Siyah: Beyaz rengin zıttı olan siyah renk, iyi-kötü, gündüz-gece, ying-yang ve yaşam-ölüm gibi doğal olan ikilemlerin rengidir denilebilir. Gücü ve tutkuyu temsil eden siyah renk, her insanın içerisinde var olan uyumsuzluğun rengidir. Bu renk tonunun matemi, uyumsuzluğu ve pişmanlığı temsil etmesinin yanı sıra, dinlendirici sessizliği de temsil edebilmektedir (Özdemir ve Martel, 2005, 1995, s. 393, 85).

Renklerin psikolojik özelliklerinden yola çıkılarak afiş tasarımlarında renk öğesi dikkatli bir şekilde kullanılabilir. Ancak, bu kavramlara bir tasarımda nasıl işlevsellik kazandırılacağına dair bir formül ne yazık ki yoktur. Bu işlevsellik kazandırma durumu tamamen tasarımcının hayal dünyasından süzülerek geçen olguların afiş tasarımında nasıl var olacağına bağlıdır denilebilir.

2.3.2. Çizgi

Tasarımlarda kullanılan çizgiler anlam bakımından önemlidir. Çizgileri, dik ve yatay, kırık ve eğik olmak üzere psikolojik olarak incelemek mümkündür. Buna göre dik ve yatay çizgiler, sakin bir etkiye sahiptirler. Kırık çizgiler hareketli etkiler uyandırır. Eğik çizgiler ise yoğunluğu artıran çizgilerdir.

Tasarımcıların sadece çizginin teknik kısmını değil psikolojik olarak anlamlarını da bilmeleri yaptıkları çalışmaların daha sağlam temellere oturmasını sağlayacaktır. Bu bakımdan uygulandığı alanda son derece reel görünen çizginin aslında izleyicisi tarafından psikolojik boyutlarının da olduğu daha net bilinmelidir (Tepecik ve Yalur, 2002, 2014, s. 45).

2.3.3. Doku

Doku, özünde gözle görülebilen ve ellerimizle, parmaklarımızla hissedilebilen bir duygudur. Bu bağlamda doku, doğada kendiliğinden oluşan doğal yapılar ile insan faktörünün ön planda olmasıyla ortaya çıkan yapılar olarak birbirinden ayrılabilir (Yalur, 2014, s. 50,51).

Sanatsal olarak üretilen yapıtlarda dokunun herhangi bir sanatsal özelliği yoktur. Ancak üretilen sanat eseri yüzeyinin insan algısı üzerindeki etkisi farklı hisler ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Buna örnek olarak gerçeği yansıtan bir fotoğraf kullanılarak tasarlanmış olan afiş tasarımı ile tamamen vektörel çizimin hakim olduğu figürler kullanılarak üretilmiş olan afiş tasarımının hedef kitlede bırakacağı etki tamamen birbirinden farklı olacaktır.

2.3.4. Biçim

Tasarımcıların, eser üretim sürecinde kullandıkları renk, çizgi, doku, tipografi gibi unsurları ustalıklarla bir araya getirmeleri sonucu biçim faktörü ortaya çıkmaktadır. Bir tasarımcının işinin ehli olduğunu, en iyi bu tasarım elemanlarını nasıl etkili şekilde bir araya getirebildiği ile anlaşılmaktadır. Öyle ki bu teknik özellikleri çok iyi bilen bir tasarımcı, biçimi etkili bir şekilde oluşturamayacağı gibi biçim konusunda uzman olan bir tasarımcı da eğer bahsettiğimiz tasarım elemanları konusunda bilgi sahibi değil ise kayda değer bir eser ortaya çıkaramayacaktır.

Biçim ve formdan bahsederken bunları geometrik ve organik olarak ayırmak mümkündür. Küre, kare ve dikdörtgen gibi üç boyutlu biçimler geometrik formları, insan, hayvan veya bitki gibi canlılar ise organik formları oluşturabilmektedir (Yalur, 2014, s. 50).

2.3.5. Tipografi

Tipografi tanım olarak, üretilen tasarımda karşı tarafa iletilmek istenen mesajın veya bilginin, izleyici tarafından en iyi şekilde anlaşılmasını sağlamak amacıyla, tasarım alanının ve tasarımda kullanılan tasarım elemanlarının yazı karakterleri ile çeşitli araçlarla uyumlu bir şekilde kullanılması olarak tanımlanabilir (Erkmen ve Yalur, 1995, s. 51).

Afiş tasarımlarında tipografi unsuru özellikle ön plana çıkmaktadır. Tipografi ile afişte kullanılan görsel öğelerin yazınsal mesajı desteklenmektedir. Bu sayede hedef kitleye sunulmak istenen mesajın veya bilginin yazınsal olarak da kitleye aktarılması sağlanmaktadır. Bu bağlamda tipografi afiş tasarımlarında son derece etkili bir iletişim unsuru olarak göz önündedir.



Şekil 2. 15. Vodafone, yurtdışı tarifesi kampanya afişi

Afiş tasarımlarında tipografik unsurlar uygulanırken özellikle tasarımın hedef kitlesine uygun yazı karakterleri seçilmektedir. Örnek olarak sinema veya tiyatro afişlerinde kullanılan yazı karakterleri ile herhangi bir ürünün tanıtımı amacıyla hazırlanan ticari afişlerde kullanılacak olan yazı karakterleri farklı olmak durumundadır. Bunun nedeni ise hedef kitlelerin farklı olmasıdır.

Tipografi günümüz sanat anlayışında özellikle afiş tasarımlarında imgesel olarak da karşımıza sık sık çıkmaktadır. Örneğin yazı karakterleri temel alınarak herhangi bir insan portresi oluşturulabilmektedir. Bu tarz afiş tasarımları da afiş alanında farklılıklar yaratması açısından ve yaratıcı eserlerin ortaya çıkmasında tasarımcılara ilham kaynağı olması açısından önemlidir.

2.4. Afiş Uygulamalarında Analize Etken Öğeler

2.4.1. Denge Unsuru

Afiş uygulamalarında denge unsuru, afişte kullanılan görselleri birleştirerek bütünlük sağlamaya yarar. Bu sayede afiş tasarımında kullanılan görsel öğeler arasında uyum sağlanmış olur.

Denge unsuru olarak afiş tasarımlarında simetrik ve asimetrik unsurlar kullanılmaktadır. Dikey veya yatay düzleme eşit olarak yerleşen unsurlar simetrik dengeyi oluşturur. Ancak etkililik açısından sönük kalan simetrik denge unsuru tasarımcılar tarafından sıklıkla tercih edilmemesi gereken bir uygulamadır.

Geleneksel veya resmi tasarım uygulamalarında genellikle simetrik yerleştirme tercih edilmektedir. Genç tasarımcıların daha sık başvurduğu bir unsur olarak dikkat çeken simetri dürüstlüğün ve saygınlığın sembolleştirilmesidir (Becer ve Yalur, 1999, 2014, s. 54,55).

Uzmanlaşmış ve tasarımlarında dinamizme önem veren tasarımcılar ise uygulamalarında asimetrik denge unsuruna sıklıkla yer vermektedirler. Asimetrik denge içerisinde oluşturulmuş olan tasarımların izleyicide bıraktığı iz simetri ile oluşturulmuş olan tasarımlara oranla daha kalıcı olabilmektedir.

Tasarımcı afişte görsel dengenin sağlanabilmesi için uygulama yüzeyinde herhangi bir odak noktası belirleyebilir. Bu odak noktası genel olarak sayfa ortasının bir üst noktasında belirlenir. Tasarımcılara göre değişim gösterebilen odak noktasında afişte kullanılan görsel elemanlar gruplanabilir. Bu gruplama sayesinde hedef kitlenin dikkati belli bir noktada yoğunlaşır (Bingöl ve Yalur, 2010, 2014, s. 54).

2.4.2. Kontrast (Zıtlık)

Kontrastlık görsel sanat elemanları arasında benzerlik olmama halidir. Renk, boyut ve tipografik olgular gibi tasarım öğeleri kullanılarak afiş uygulamalarında kontrastlık sağlanabilir (Yalur, 2014, s. 55).

Tasarım uygulamalarındaki öğelerin arasında benzerliğin fazla olması durumunda tasarımlarda tekdüzelik oluşacağı gibi kontrast öğelerin fazla oluşu da karmaşık bir tasarımın oluşmasına neden olabilmektedir. Bu noktada tasarımcının öğeleri

yerleřtirmedeki uzmanlıęı ön plana çıkmaktadır. Uzman bir tasarımcı tarafından tasarlanmış olan afiř uygulamaları incelenecek olursa kontrast öğelerin çok iyi bir şekilde dengelenerek afiře uygulandıęı görülebilmektedir. Bu şekilde ustalıklı dengelenmiş öğeler izleyicide güzel etkiler bırakabilmektedir.

2.4.3. Kompozisyon

Afiř uygulamaları biçim, öz ve içerik gibi unsurların bir araya gelmesi ile oluşmaktadır. Biçim, tasarımsal öğeleri yansıtır. Öz, hedef kitleye anlatılmak istenen konuyu belirtir. İçerik ise tasarlanan afiř uygulamalarının konusunu işler. Bu üç olgunun doğru ve orantılı bir şekilde uygulanması ile kompozisyon oluşturulur.

Tasarımlarda kullanılan kompozisyonlar iki türde ele alınırlar. Bunlar açık ve kapalı kompozisyonlardır. Açık kompozisyonlarda tasarımcılar işledikleri ve iletmek istedikleri konuya baęlı kullandıkları görselleri kompozisyon alanı içerisinde tutmak zorunda değildirler. Bu tarz tasarımlarda izleyiciye açık kapı bırakılarak afiř üzerinde düşündürülmesi ve zihninde tasarımı tamamlaması sağlanabilir. Kapalı kompozisyonlarda ise kullanılan öğeler kompozisyon alanı içerisinde belli bir sınırlama ile kullanılırlar (Yalur, 2014, s. 56).

2.4.4. Oran / Orantı

Afiř tasarımlarında oran ve orantı, çalışma yüzeyinde kullanılan görsel öğelerin birbirleri ile olan boyutsal ilişkisini yansıtmaktadır. Uygulamalarda kullanılan görseller denge unsuru göz önünde bulundurularak farklı ölçülerde kullanılabilirler.

2.4.5. Bütünlük

Afiř uygulamalarında bütünlük öğesi insanlara aktarılmak istenen mesajın doğru ve istenildięi gibi aktarılması açısından önemlidir. Öyle ki tasarımı oluşturan her bir görsel unsur bütünlük sağlamadıęı takdirde önemsizleşebilmektedir. Ancak ayrı ayrı her bir görsel genel anlamda bir bütünlük oluşturduğunda daha sade ve anlaşılır olabilmektedir.

Afiř tasarımlarını dikkatli incelersek benzer öğeleri hemen fark ettiğimizi ve aynı hızda zihnimizin bu benzerlikleri grupladığını anlayabiliriz. Bundan dolayı bir afiř

uygulamasında ön planda olmasını istediğimiz bir görseli veya mesajı fark edilirlilik açısından öne çıkarmak istiyorsak diğer benzerlerinden farklı bir görsel kullanmamız yerinde olacaktır. Ancak bu tarz bir yaklaşımı uygularken genel bütünlüğü bozmamak tasarımcılar için son derece önemlidir (Becer ve Yalur, 1999, 2014, s. 57).

2.4.6. Hiyerarşik Denge

Tasarımcılar afiş uygulamalarında hiyerarşik dengeyi oluştururken renk, kontrast ve ölçü gibi tasarımsal öge ve ilkeleri kullanabilmektedirler. Sözel ve görsel olarak ikiye ayrılan hiyerarşik dengede önem sırasına göre başlık ve alt başlıklar hedef kitleye yansıtılmak istenen sıralamaya göre hiyerarşik bir denge içerisinde uygulanır. Görsel hiyerarşik denge ise afiş uygulamalarında kullanılan görsel unsurların önem sırasına koyularak boyutlandırılması ile sağlanmaktadır (Bingöl ve Yalur, 2010, 2014, s. 58).

2.5. Afiş Tasarımlarında Kullanılan Yöntemler

Afiş tasarımlarında, illüstrasyon, tipografi, fotoğraf ve bu üç unsurun bir arada kullanıldığı karışık yöntemler kullanılmaktadır (Yalur, 2014, s. 59).

2.5.1. İllüstrasyon Yöntemi

Bir konuyu tasvir eden veya anlatan resimleme sanatına illüstrasyon denir. Herhangi bir konuyu anlatmak için sık sık illüstrasyon yöntemine başvurulur. İllüstrasyonlar, ticari, yayın, tıp, reklam, kültürel ve bilgi amaçlı olarak çeşitli yöntemlerde uygulanmaktadırlar. Bunların yanında illüstrasyon araçları olarak, kağıt ve boyama araçları ile teknolojik gelişmeler ışığında kullanılmaya başlanan bilgisayarlar gösterilebilir.



Şekil 2. 16. Sinan Çakmak, Hugo Boss afiş tasarımı, 50x70 cm, 2009

İllüstrasyon yöntemlerinde kağıt, fırça, maket bıçağı, cetvel, gönye, pergel, makas, büyüteç, slayt projektörü, orantı cetveli, seloteyp, silgi, yapıştırıcı ve sabitleyici spreyci gibi araçlar kullanılmaktadır (Becer, 2005, s. 211,212).

2.5.2. Tipografi Yöntemi

Tipografi tanım olarak, üretilen tasarımda karşı tarafa iletilmek istenen mesajın veya bilginin, izleyici tarafından en iyi şekilde anlaşılmasını sağlamak amacıyla, tasarım alanının ve tasarımda kullanılan tasarım elemanlarının yazı karakterleri ile çeşitli araçlarla uyumlu bir şekilde kullanılması olarak tanımlanabilir.



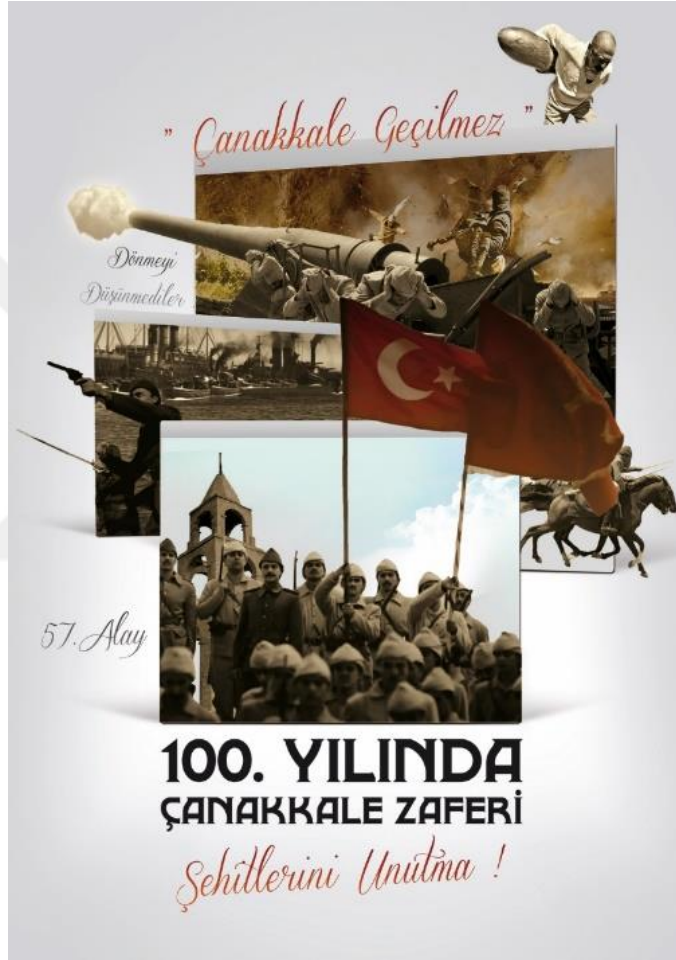
Şekil 2. 17. Sabah Gazetesi ve The New York Times, kampanya afişi

Tipografi günümüz sanat anlayışında özellikle afiş tasarımlarında imgesel olarak da karşımıza sık sık çıkmaktadır. Örneğin yazı karakterleri temel alınarak herhangi bir insan portresi oluşturulabilmektedir. Bu tarz afiş tasarımları da afiş alanında farklılıklar yaratması açısından ve yaratıcı eserlerin ortaya çıkmasında tasarımcılara ilham kaynağı olması açısından önemlidir.

Tipografik afiş tasarımları oluşturulurken dikkat edilmesi gereken unsurların başında afiş tasarımında kullanılan imgesel unsurlar ile yazı karakterlerinin bir bütünlük oluşturmasıdır. Afiş tasarımlarında kullanılan görseller ile tipografik unsurlar uyumlu olmalıdır. Tasarımlarda kullanılan yazı karakterleri seçimi yapılırken en okunaklı olanları tercih edilmelidir. Bunlara örnek olarak “ Helvetica, Times New Roman, Univers vb.” yazı karakterleri gösterilebilir.

2.5.3. Fotoğraf Yöntemi

Afiş tasarımlarında kullanılan fotoğraflar genel itibariyle orijinal ve yüksek çözünürlükte olmalıdır. Günümüzde bilgisayar destekli afiş tasarımları tasarlamaya yarayan bir program olan Adobe Photoshop programında veya diğer tasarım programlarında ideal çözünürlük ölçüsü 300 dpi olarak belirlenmiştir. Aynı zamanda bu ölçü tasarımların basım aşamasında da tercih edilen bir ölçüdür.



Şekil 2. 18. Sinan Çakmak, 100. Yılında Çanakkale zaferi, 50x70 cm, 2015

Afiş tasarımında hedef kitleye aktarılmak istenen mesaj veya bilgi gerektiğinde tek bir fotoğraf kullanılarak veya farklı fotoğraflar kullanılarak da aktarılabilir. Ancak burada dikkat edilmesi gereken nokta ulaşılmak istenen hedefe en uygun fotoğrafın yani görselin kullanılmasıdır. Bazen tasarımcılar seçtikleri fotoğrafların konuya uyumsuzluğu ile sorunlar yaşayabilmekte ve hataya düşebilmektedirler. Bu bağlamda fotoğraflarla oluşturulacak olan afiş tasarımlarının kompozisyonları anlatılmak istenen tema ile uyumlu olmalıdır.

2.5.4. Karışık Yöntemler

Karışık yöntemlerin kullanıldığı afiş tasarımlarında, fotoğraf, illüstrasyon ve tipografi gibi unsurlar bir arada kullanılabilir. Bu afiş tasarımlarında önemli olan nokta bu unsurları büyük bir titizlikle ve ustalıkla biçimsel yönden işleyebilmektir.

Kullanılan bu yöntemde afiş tasarımlarında uygulanan teknikler arasındaki uyum önemlidir. Bu yöntemde illüstrasyonlarda kullanılan araçlar (boya veya bilgisayar gibi), fotoğraf yönteminde kullanılan görseller ve tipografi tekniğinde kullanılan yazı karakterleri büyük bir uyum içerisinde olmalıdır. Aksi halde afiş tasarımı içeriksel veya biçimsel olarak görevini yerine getiremeyecektir.



Şekil 2. 19. Sinan Çakmak, İş ve İnşaat güvenliği çalıştay afişi, 70x100 cm, 2013

2.6. Afiş Uygulamalarının Değerlendirme Kriterleri

Afiş uygulamaları, hedef kitleye iletilmek istenen hedefi veya mesajı süratle ilettikten sonra uzun süreli izlenmek için değil, anında fark edilebilmek ve değerlendirilebilmek için tasarlanmalıdır. Afiş uygulamaları hedef kitlesini çarpıcı bir şekilde yakalamalı ve onlarda etki uyandırmalıdır. Afiş uygulamalarının amacı enformatik bilgi vermek

olmamalıdır. Bundan dolayı diğer reklam araçlarına oranla tasarımsal olarak farklı bir yapı içermelidir (Teker ve Yüksekbilgili, 2009, 2013, s. 140, 48).

2.6.1. Mesaj

Afiş uygulamalarında tasarımcı, hedef kitleye anlatmak istediği mesajı son derece yalın, açık ve net bir şekilde işlemelidir. Herhangi bir anlam kargaşasına yol açacak sözlerden veya imgelerden kaçınılmalıdır (Becer ve Yüksekbilgili, 2011, 2013, s. 202, 49).

2.6.2. Mesaj İmge Bütünlüğü

Tasarımcı bir afiş uygulamasına başlamadan önce anlatılmak istenen mesajın fotoğraf, illüstrasyon veya sadece tipografi yolu ile anlatılıp anlatılamayacağını araştırması ve buna göre çalışması gerekmektedir. Ayrıca hedef kitleye ulaştırılacak olan mesaj dilinin mizahi, trajik veya soyut unsurlar üzerine kurulabilir yönünün de irdelenmesi gerekir. Bu unsurlar mesaj ve imge bütünlüğü bakımından önemlidir (Becer ve Yüksekbilgili, 2011, 2013, s. 202, 49).

2.6.3. Sözel Hiyerarşi

Afiş uygulamalarında tasarımcılar bütün denge unsurlarına dikkat ederek çalışmalıdır. Sözel hiyerarşi bakımından bakılacak olursa afişlerde bulunacak ana başlıkların ve alt başlıkların önem sırasına göre sıralanması ve afişte bütünlüğü bozmayacak şekilde kullanılması önemlidir (Becer ve Yüksekbilgili, 2011, 2013, s. 202, 49).

2.6.4. Farkındalık

Afiş uygulamaları incelendiğinde birçok afişin fark edilirlilik açısından etkisiz olduğu görülebilmektedir. Bunda afişteki denge unsurlarının öneminin yanında yaratıcılığın da etkisi büyüktür. Bir afiş uygulamasında sanatçı denge unsurlarının bütünlüğünü ve hayal dünyasını yansıtabilmelidir. Her şeyden önce bir sanat eseri olan afiş tasarımlarında yaratıcılık ve hayal gücü, o afiş tasarımının fark edilebilmesi ile doğru orantılıdır (Becer ve Yüksekbilgili, 2011, 2013, s. 202, 49).

Emre Becer, afiş uygulamalarında kullanılan imgelerin düzenlenmesi konusunda bazı tavsiyelerde bulunmuştur:

1- Afiş uygulamalarındaki imgeler mümkün olduğunca az sayıda olmalıdır. Üç veya iki tasarımına göre bir imge bile kullanılabilir. Dikkat edilirse tipografik bir unsur olan başlıklar, fotoğraf veya illüstrasyonlar arka fon ile birleştiğinde birer imge sayılırlar. Bu bakımdan afişlerde fazla imge kullanımı karmaşaya yol açabilmektedir.

2- Afiş uygulamalarında kullanılmakta olan sözel değerler mümkün olduğunca az tercih edilmelidir. Amerikan Reklamcılık Enstitüsü afişlerde kullanılan sözel bilgilerin ve imgelerin anlatmak istediği mesajı altı saniye içerisinde hedef kitleye anlatabilmesi gerektiğini duyurmuştur. Bu bakımdan afiş uygulamalarında kullanılan sözel unsurların en fazla üç, dört veya beş kelimedenden oluşması gerekmektedir. Bu sayının üzerinde kullanılan her bir kelime anlama da zorluğa sebep olacaktır.

3- Afişlerde kullanılan fotoğraf veya illüstrasyon imgelerinin olabildiğince büyük kullanılması, yerine göre büyük ancak imgenin bütünü olmayacak şekilde de kullanılması etkililik açısından önemlidir.

4- Afişler üzerinde kullanılmakta olan tipografik unsurların süslü veya karmaşıklıktan uzak sade ve anlaşılır olması gerekir. Bunun için afişlerde siyah veya bold yazı karakterleri kalın bir şekilde tercih edilmelidir.

5- Afişlerde sözel olguların ve imgelerin arasında yorumlanabilen veya açıklayıcı unsurlar kullanılmalıdır. Yazınsal unsurlar ile imgeler birbiri ardına veya tekrarlanacak şekilde kullanılmamalıdır.

6- Afişlerde kullanılan renklerin canlı renklerden tercih edilmeli ve geniş alanlarda kullanılmalıdır. Bunun yanında kullanılan renkler arasında güçlü zıtlıklar oluşturulması halinde afiş uygulamaları daha dikkat çekici kılınabilir. (Becer ve Alaman, 1997, 2014, s. 202-203, 138).



3. İLLÜSTRASYON SANATI

İllüstrasyon sözlük anlamı olarak; izah edici resim demektir. Bazı düşüncelerin veya olayların, bazen olduğu gibi uygulandığı bazen de yorumlamaların etkisi ile uygulandığı resimleme çeşididir (Tepecik ve Çakmak ,2002, 2010, s. 79, 47).

İllüstrasyonları resimlerden ayıran en önemli özellik, illüstrasyonların bir bilgiyi veya bir mesajı aktarma amacıyla olmasıdır denilebilir. Resimlerde ise aksine herhangi bir amaç olmayabilir. İllüstrasyon uygulamalarında var olan özgünlük, yorumlamalar, duygu ve düşünceler illüstrasyonlara sanatsal bir anlam yüklemektedirler. İllüstrasyon uygulamalarında betimlenen ne olursa olsun konu ve tipografik unsurlar bir bütünlük taşımaktadır.



Şekil 3. 1. Sinan Çakmak, Hugo Boss illüstrasyon afiş tasarımı, 70x100 cm, 2009

Becer'e göre ; "Başlık, slogan ya da metin gibi sözel unsurları görsel olarak betimleyen ya da yorumlayan bütün unsurlara genel olarak "illüstrasyon" adı verilir". İllüstrasyon, grafik tasarımın farklı amaç ve görselleri ile resim sanatının özgün tarafını

harmanlayarak kullanan bir grafik tasarım ögesidir. Genelde ticari bir amacı olan illüstrasyonlar grafik tasarım alanının alt dallarındandır (Becer ve Liman, 2005, 2007, s. 210, 29).

İllüstrasyon çalışmalarının üretilmesinde geleneksel olarak bilinen tekniklerin yanı sıra gelişen teknolojinin imkanları da kullanılabilir. Örneğin karışık illüstrasyonlarda kullanılan fotoğraf, tipografi veya kolaj tarzı çalışmaların yanında bilgisayar programlarında da yararlanılabilmektedir (Becer, Liman, 2005, 2007, s. 210, 29).

İllüstrasyonların tarihine bakılacak olursa, eski tarihi dönemlerde son derece değersiz bir kavram oldukları anlaşılabilir. Öyle ki günümüz modern sanat anlayışında illüstrasyonlara büyük bir önem verilirken ve sanatsal olarak yüceltilirken, eski dönem sanat anlayışında hiçbir şekilde sanatın bir dalı olarak görülmemişlerdir. İllüstrasyonların göz ardı edildiği dönemlerde, fotoğrafın icadıyla birlikte bu değersizlik yerini saygın bir sanat dalı olgusuna bırakmıştır. Bu bağlamda illüstrasyonlar gelişmiş ve hem içeriksel olarak hem de biçimsel olarak değerlerine değer katmışlardır (Gill ve Liman, 1984, 2007, s. 29).

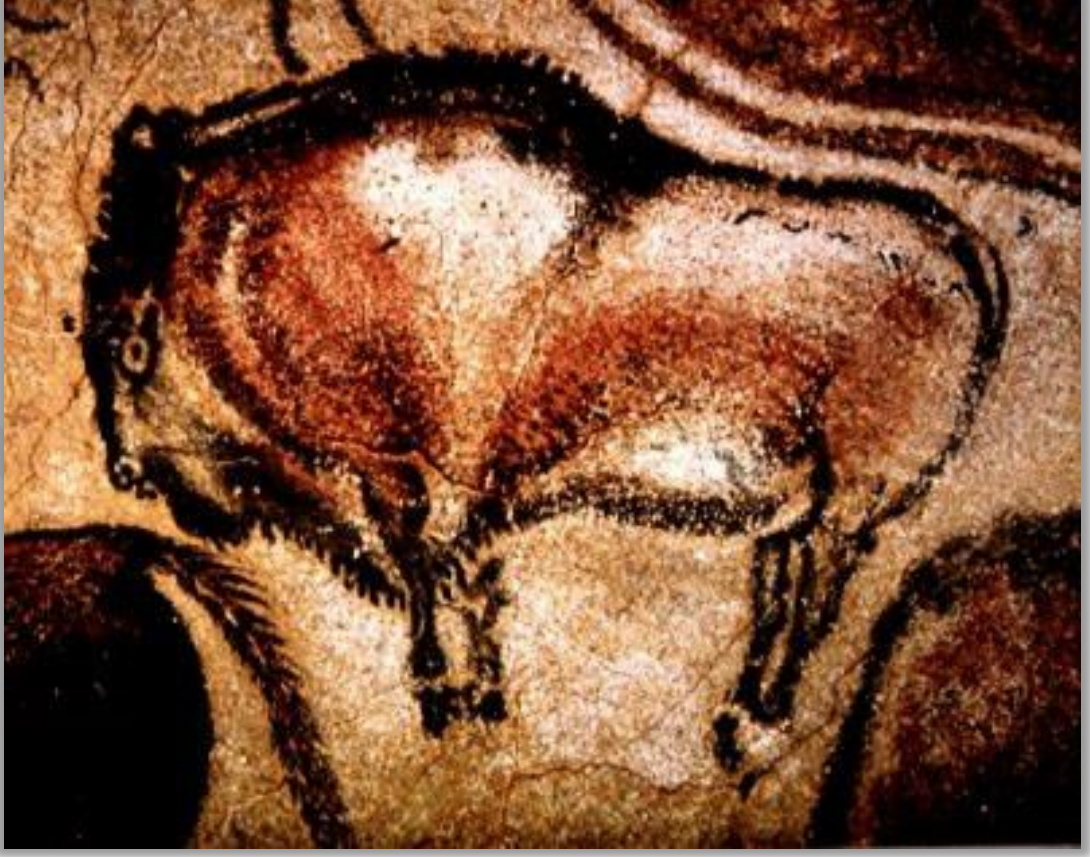
İllüstrasyon sanatını ifşa eden kişilere “illüstratör” denilmektedir. Bu kişilerin sanat eğitimi almış olmalarının yanında yaratıcı yönlerinin zengin, yaşadıkları dönemin ve hitap ettikleri hedef kitlenin sosyokültürel, psikolojik yönlerini son derece iyi analiz edebilme becerisine sahip olmaları gerekmektedir.

3.1. İllüstrasyon Sanatının Tarihsel Gelişimi

3.1.1. Dünyada İllüstrasyon Sanatı

Dünya sanat tarihine bakıldığında resimleme sanatı göze hoş gelecek olan süsleme faktörünün gereksiniminden dolayı ortaya çıkmıştır. Bunun yanı sıra yazılı ve basılı kaynaklarda kullanılan resimlemelerin hedef kitlesini veya ilgililerini etkilemesi bakımından önemlidir. Kitaplarda kullanılan resimlemeler, içeriksel olarak bahsi geçen yazılı bilgilerin anlaşılabilirliğini ve doğruluğunu artırması bakımından da önemlidir. Öyle ki basılı eserlerde kullanılan bu tarz resimlemeler, okuma yazma bakımından alt seviyelerde olan insanlar tarafından kolaylıkla anlaşılabilir ve

içerikte bahsi geçen konu hakkında bu resimler sayesinde belli bir seviyede de olsa bilgi sahibi olabilmektedirler.



Şekil 3. 2. İlk Çağ mağara resimlemeleri, Açıköz, 2007

En eski süslenmiş yazılı eserler, eski Mısır mezarlarında bulunan kitapçıklardır. Bu kitapçıklarda, inanışa göre ölümün ebedi yaşayışını anlatan dinsel eserler, masallar ve efsaneler resimlenmiştir (Saçan ve Açıköz, 1998, 2007, s. 28).

Eski Yunanlılarda resim süs olarak kitapların sadece başlık ve bitişlerinde kullanılmıştır. Bunlar basit, sanat endişesi duyulmadan yapılmış süslerdir. Kitaplar bilim konularını işlemiştir (Saçan ve Açıköz, 1998, 2007, s. 29).

Orta çağın Avrupası'nda çeşitli ülkelerde kitap resimlemelerinde işlenen konunun aynı olması ile birlikte bu resimlemelerde kullanılan figürlerde ve karakterlerde farklılıklar görülmektedir. Bu farklılıklar çeşitli süslerde ve karakterlerin yüz ifadelerinde oldukça ön plandadır. Bu dönemin ilk yıllarından itibaren kullanılan resimlemelerde özellikle kırmızı renk tercih edilmiştir. Kırmızının ardından sarı, yeşil, gümüş ve yaldız renkleri de tercih edilen renkler arasındadır (Saçan ve Açıköz, 1998, 2007, s. 29).

13.yy da kitap resimlemelerinde önemli deęişiklikler yaşanmaya başlamıştır. Bu dönemin zorlukları arasında yaşamını sürdürmeye çalışan toplum, pahalı olarak satılan kitapları alamayınca farklı çözüm yolları aranmıştır. Çözüm olarak ise resimlemeler tek renkte çizilmiş ve gayet sade bir şekilde boyanmıştır. Bu çözüm maliyeti düşürme açısından son derece önemli bir adım olmuş ve halk eğitici konuları işleyen bu kitaplardan faydalanmıştır. 14.yüzyılın sonu 15.yüzyılın başlarında ağaç oyma teknięi ile kitaplar daha da ucuzlamıştır (Saçan ve Açıkgöz, 1998, 2007, s. 30).

Bu gelişmeleri takiben 17.yüzyılda bakır gravürün toplumsal hayatta yer bulmasıyla ağaç oyma teknięi var olan popülerliğini kaybetmiştir. Oyma işleminde bakırın işleme girmesini ve geniş kitlelere yayılmasını dönemin sarraflıkla meşgul olan esnafları sağlamıştır. İlk kez Venedik’ te 1477 yılında bakır gravür baskıyla kitap resimlemeleri yapılmıştır. Bu gelişmelerin ardından taş baskının icadı ile birlikte kitap resimlemelerinde yeni bir soluk ortaya çıkmıştır. Taş maddesinin üzerine yapılan resimlemeler teknik olarak gerek metal gerekse de ağaç oymaya oranla daha kolay bulunmuştur. Bu sayede dönemin sanatçıları, duygu ve düşüncelerini topluma aktarmada daha detaylı ve zengin bir anlatıma sahip olmuşlardır. Bu teknięi kullanarak sanat eserleri ortaya çıkarmış olan dönemin sanatçılarına Fransız Dacmier, Dore ve Gavarni örnek verilebilir (Saçan ve Açıkgöz, 1998, 2007, s. 30).

Fotoğraf teknięinin 19.yy sonlarında icadı ile birlikte kitap resimlemelerinin önemi büyük ölçüde artmıştır. Bu dönemi takiben ve 20. yy başlarına kadar fotoğraf teknięinin yanında kitap resimlemeleri sanat hayatında önemli bir noktaya gelerek varlığını sürdürmüştür. Bu durum büyük ressamları dahi kitap resimlemeye heveslendirmiştir (Saçan ve Açıkgöz, 1998, 2007, s. 30).

3.1.2. Türkiye’de İllüstrasyon Sanatı

Türk tarihinde kitap resimlemelerinin ortaya çıkışı, Orta Asya ‘ da Türk milletinin tarih sahnesine çıktığı döneme kadar uzanmaktadır. Özellikle Uygur Türkleri minyatür resimleme sanatının ilk temsilcileridir. ”M.Ö 1.y.y.’dan M.S.XIII y.y.’ a kadar Orta Asya ‘da ayrı ayrı devletler kurarak yaşayan ve köklü kültürleri ile tarihte derin bir iz bırakmış olan Uygur Türkleri, güzel sanatların önemli bir alanı olan minyatür sanatı sahasında önemli bir yer işgal etmişlerdir ” (Saçan ve Açıkgöz, 1998, 2007, s. 30).



Şekil 3. 3. Uygur harfleriyle yazılmış Türkçe bir kitap, Binark, İ. 1978

“Uygur Türklerinin yaşadıkları dönemden kalan minyatür çalışmalarına bakıldığında, bu minyatürlerin çoğunda maniheizm dini içerik olarak karşımıza çıkmaktadır. Kitaplarda kullanılan bu resimler bazen dini bazen de dünyevi konuları işlemişlerdir. Bu dönemde yaşamış olan Uygur Türk şehirlerinde, kitap resimlemelerine dair minyatürler bulunmuş olup, Türklerin resimleme sanatı açısından ne derece önemli bir geçmişe sahip oldukları anlaşılmaktadır” (Açıkgöz, 2007, s. 31).

Anadolu’ da yaşamış olan Türkler minyatür sanatını ilk olarak Artuklu döneminde 12. ve 13.y.y.’larda uygulamışlardır. Yurtiçi ve yurtdışı kaynaklar araştırıldığında, çeşitli kütüphanelerde 12.y.y.’ in ilk yarısından 13.y.y.’in ilk çeyreğine kadar Artuklu emirlerinin minyatür sanatına destek verdikleri görülmektedir. 12. yy. ‘ in sonlarına

gelindiğinde, Artukluların yönetimindeki zengin bir maden işleme ve ticaret şehri olan Diyarbakır ' da 140.000 adet ciltli kitap bulunduğu bilinmektedir (Saçan ve Açıkgöz, 1998, 2007, s. 31).



Şekil 3. 4. Varka ve Gülşah'tan, Abdülmümin Muhammed el-Hoyi, Konya,1220

“13. y.y. ‘ da kültürel olarak büyük bir zenginlik içerisinde olan Konya ’ da Selçuklu döneminin kitap resimleme sanatı açısından adeta başyapıtı sayılan Varka ve Gülşah mesnevisi resimlenmiştir. Hoy’dan Konya ’ ya göç eden bir ailenin evladı olan Abdülmümin Muhammed bu eserlerin ressamıdır. Esere bakıldığında yoğunlukla kullanılan simgeler, renkler, bitkiler ve hayvanlardır” (Açıkgöz, 2007, s. 33).

Selçuklu döneminin ardından Osmanlı döneminde de minyatürlü kitap oluşturma tekniğinin sürdürüldüğü ve ilk minyatürlü kitapların Fatih Sultan Mehmet himayesinde hazırlandığını görmekteyiz. Bu dönemin en önemli yapıtları olarak 1455-

56 yılları arasında Edirne’de hazırlanmış olan Dilsuzname’ yi, Edirne’de yapıldıklarına inanılmakta olan Külliyyat-ı Katibi ve İskendername’yi ,Amasya’da 1466 yılında hazırlanmış olan cerrahlıkla ilgili Cerrahiyetül-haniyye adlı eseri sayabiliriz (Saçan ve Açıkgöz, 1998, 2007, s. 33).

“Fatih Sultan Mehmet ‘in ardından tahta geçen oğlu II. Beyazıd dönemindeki saray nakkaşhanesinde Kelile ve Dimme,Hüsrev ve Şirin ,Hamsei Hüsrev Dehlevi gibi konusu edebiyat olan eserlerin resmedildiği görülür. Dönemin diğer önemli eserleri Derviş Muhamed Abdullah Nakkaş tarafından kopya edilip ,resimlenmiş olan ve II.Beyazıd döneminin 1484-85 yılı olaylarını konu alan Şahname-i Meli-i Ümimi ve çizeri hakkında bilgi sahibi olmadığımız Süleymanname’dir. Peygamber Süleyman’ın yaşamına dair bilgiler barındıran ve ansiklopedik bilgiler içeren bir eserdir” (Açıkgöz, 2007, s. 34).



Şekil 3. 5. Matrakçı Nasuh, Bağdat minyatürü, 16.yy

Sultan Süleyman’ın tahtta olduğu dönemlerde Türk minyatür sanatında büyük tasarımların başladığı görülür. Matrakçı Nasuh ,Sultan Süleyman için tarih kitapları yazmış ve birkaç bölümünü de resimlemiştir. ”Bu tarihin resimli bölümlerinden biri Sultan II.Beyazıd dönemini anlatan ve içinde feth edilen kale ve limanların resimleri olan Tarih-i Sultan Beyazıd’ dır.Bir tür Seliname olan ikinci eserde,Sultan Selim’in tahta çıkışından hayatının sonuna kadar gerçekleşen olaylar anlatılmakta ve Tebriz

seferi ile ilgili kısımda salt kent tasvirleri yapılmaktadır (Saçan ve Açıkgöz, 1998, 2007, s. 34).

Beyan-ı Menazil-i Sefer-i Irakeyn veya Mecmuı Menazil,Sultan Süleyman'ın 1534-36 yılları arasındaki İran seferini konu alır. Nasuh'un resimli tarihlerinden bir başkası Tarih-i Feth-i Şikloş ve Estonibelgrad yine Sultan Süleyman döneminde 1543 yılındaki Macaristan seferi ile Barboros Hayrettin Paşa'nın Güney Avrupa limanlarına yaptığı seferlerle ilgilidir (Saçan ve Açıkgöz, 1998, 2007, s. 34).

“Sultan Süleyman'ın ölümü ardından yerine geçen II.Selim döneminde,Seyyid Lokman'ın şahnamecilik görevine atandığı yılda,Ahmet Feridun Bey'in yazdığı Zigetvar seferi tarihi Nüzhet el-ahbar der sefer-i Zigetvar 1569 yılında resimli olarak hazırlanır. Eserlerin resimleri Nakkaş Osman'a aittir” (Açıkgöz, 2007, s. 35).



Şekil 3. 6. Nakkaş Osman, Kanuni Sultan Süleyman'ın cenazesinin Zigetvar' dan Belgrad' a götürülmesi

“Türk minyatür sanatının verimli ve muhteşem bir diğer dönemi Sultan III.Murad'ın saltanat yıllarına rastlar.Osmanlı padişahlarının şahnamelerini 1579-97 yılları arasında Seyyid Lokman yazar,Nakkaş Osman ve yardımcıları resimler” (Açıkgöz, 2007, s. 36).

“Sultan III.Murad'ın oğlu Mehmet'in 1582'de yapılan sünnet düğünü şenlikleri bütün safhalarıyla sünnetin yapıldığı yılda Nakkaş Osman ve yardımcıları tarafından

karşılıklı iki sayfa olmak üzere 250 resimle bir sinema şeridi gibi resimlendirildi ve esere Surname adı verildi “(Açıkgöz, 2007, s. 36).

“1595 yıllarına doğru Müslümanların ilk yıllarını H.z.Muhammed’in biyografisinin resimlendirilmesini isteyen III.Murad Siyer-i Nebi’nin hazırlıklarını başlattı.Erzurumlu Darir tarafından resimlendirildi.814 tasvirle 6 cilt olarak hazırlanan eser III.Murad’ın oğlu Mehmet tarafından tamamlatılır” (Açıkgöz, 2007, s. 36).

“16.y.y. sonlarından başlayarak imparatorluğun ekonomik gücünün azalması saray teşkilatında,sarayın her türlü sanat işlerini gören ehl-i hıref mensuplarını da etkiler.Resimli kitap üretimi de zenginliğini,görkemliğini kaybeder.” (Açıkgöz, 2007, s. 36).

“17.y.y.Türk minyatürünün kısmen verimli dönemi Sultan II.Osman’ın saltanat yıllarına rastlar.Bu dönemdeki resim etkinliği şahnameci Nadir ile ressam Nakşi’nin uyumlu bir sonucudur” (Açıkgöz, 2007, s. 37).

“Kitap resimleme sanatının koruyuculuğu yapan Osmanlı Sultanlarının 17.y.y.’ın ikinci yarısından sonra Edirne sarayında yaşamaya başlamaları,bir grup sanatçının çalışmalarını Edirne sarayında sürdürmeye başlamaları sağlamıştır. Ancak Edirne saray nakkaş hanesinin bu dönem çalışmalarına ilişkin malzemelerin 19.y.y.’da sarayın yıkılıp yok olmasıyla günümüze ulaşamadığı düşünülmektedir” (Açıkgöz, 2007, s. 37).

“17.y.y.’ın özellikle ikinci yarısında Avrupa ile diplomatik ve ticari ilişkilerin hızlanmasından Osmanlı saray çevresinde ve Türk kültür yaşamı etkilenmeye başladı. 17.y.y. sonlarında konusu tarih ve edebiyat olan kimi elyazmalarında derinlik etkisi daha fazla doğa görünülerinin ,batı resminin gölgeli boyama tekniğine yakın,hacimli insan figürlerinin kullanıldığı görülür.Bu yüzyıl sonunda Hüseyin Musavir bu üslupta Adem’den başlayarak peygamberleri ve Osmanlı Sultanı IV.Mehmet’e kadar önemli İslam padişahlarının portrelerini yapmış, bu portreler Silsilename ismini alan bir kitapta toplanmıştır” (Açıkgöz, 2007, s. 37).

“Batının Osmanlı toplumunu fazlasıyla etkilemeye başladığı 18.y.y.’da kitap resimlemeciliği ,hattat ve şair sultan III.Ahmet ve veziriazam İbrahim Paşa’nın desteğinde,eskiyle yeniyi karıştırmak şeklinde hareketlenir.Bunda batılı resim

anlayışını gelenekselliğe uygulamayı, özellikle doğa biçimlerinde ustaca başaran Nakkaş Levni' nin önemli payı vardır. Levni'nin doğa ayrıntılarına ve figürlere boyut kazandırması, boyamada tonlaşmalara yer vermesi, onu batı resmine yaklaşan adımlarıdır. Levni 'nin baş yapıtı sultan III. Ahmed'in şehzadelerinin sünnet düğünü şenliklerini yazan Vehbi'nin eseri Surname'deki resimlerdir."Levni sünnet düğününü 137 resimle betimlemiştir" (Açıkgöz, 2007, s. 37).

"19.y.y.'da resimli el yazma faaliyetlerinin sürdüğünü görüyoruz. Bu yüzyılın 2.yarisından itibaren batılı anlamda resim anlayışının kabul görmesi ve 18.y.y.'ın ilk yarısında İbrahim Müteferrika 'nın ilk basımevini kurmasıyla kitap resimlemeciliğinin farklılaşp batılılaşmasıyla minyatür sanatında bir sona eriş yaşanmıştır. Bu gelişmeyle beraber matbaayla kitap üretimi ve çoğaltma teknikleri kullanılmaya başlanmıştır" (Açıkgöz, 2007, s. 37).

3.1.3. Meşrutiyet Döneminde İllüstrasyon Sanatı

"1908 2.meşrutiyetle beraber kitaplar, dergiler, gazeteler bollaşınca yayıncılık gelişir. Baskı tekniğindeki ilerlemeler, kağıt ve kartondaki kalite artışı basım ürünlerinin güzelliğini arttırır" (Açıkgöz, 2007, s. 41).

"Renkli yayıncılığın başlamasıyla Resimli Kitap dergisi çıkmıştır. İllüstrasyonlarla süslenmiş ve kapağı renkli olarak basılmış olan dergi, o dönemde önemli bir görsel yayın olmuştur. Bu dönem kadın dergiciliğiyle gelişir. Mehasin, Demet, Kadın adında dergiler örnektir. Ayrıca çocuk dergilerinde de ilgi çekmek amacıyla illüstrasyonlar bolca kullanılmıştır" (Açıkgöz, 2007, s. 41).

Meşrutiyet ile doğan basın özgürlüğü sayesinde gazete ve dergilerde illüstrasyon kullanımı yaygınlaşmaya başlamıştır.

"1.Dünya savaşının ekonomik hayatı felce uğrattığı yıllarda illüstrasyonla afiş üretilir, güzel sanatlar akademisinde Tezyinat bölümünün açılmasıyla grafik tasarım konularında eğitim öğretim başlar. Türk tarihinin önemli yayıncılarından Sedat Semavi ilk illüstrasyonlu yayınlarını piyasaya sürer. Kadın ve Salon, İnci Hanım, Güteryüz dergilerinin yanı sıra, Hacıyatmaz çocuk dergisi , Dersaadet, Peyitaht gazeteleri ve Resimli gazete adında siyasi gazete yayınlar. Bol resimli ve estetik değere sahip bu yayınlar Cumhuriyet sonrasına ışık tutmuştur" (Açıkgöz, 2007, s. 42).

3.1.4. Cumhuriyet Sonrası İllüstrasyon Sanatı

1923 Cumhuriyet'in ilanından sonra Münif Fehim, o dönem sanatsal çalışmalar yapan ve sayıları az olan sanatçılardan yalnızca biridir. Sanatçı çocuk kitaplarından, reklam illüstrasyonlarına kadar geniş bir yelpazede izleyiciye ulaşmıştır. Cumhuriyet dönemiyle birlikte çocuk yayıncılığı da gelişir. Çocuk yayıncılığının gelişmesinde karikatürleri ile Cemal Nadir ve Ramiz Gökçe, resimlemeleriyle Ercüment Kalmık etkili olmuştur (Açıkgöz, 2007, s. 42).



Şekil 3. 7. Ender Merter, Cumhuriyeti Afişleyen Adam İhap Hulusi Görey 110 Yaşında, 2008

“Almanya’da eğitim gören İhap Hulusi 1927’de kendi atölyesinde çalışmalara başladı. Akbaba dergisinde çizdiği illüstrasyonlar ve reklam illüstrasyonlarıyla adını duyurdu. Afiş sanatına öncülük ederek Atatürk ve manevi kızı Ülkü’nün “Atatürk” yazılı tahta önündeki illüstrasyonu ile tanınmıştır” (Açıkgöz, 2007, s. 42).

1938’den sonra İhap Hulusi’nin ardından Tekel adına çalışmakta olan Atıf Tuna ve 1940’larda Fariz Erkman kitap kapağı resimlemeleri ile düzeyli çalışmalara imza atmışlardır. Suavi, Firuz Aşkın, Ayhan Erer ve Oral Orhan gibi illüstrasyon sanatçıları ise yabancı odakların etkilerini taşıyan uygulamalarla tanınmışlardır (Açıkgöz, 2007, s. 43).

“Kenan Temizan Almanya’da illüstratif film afişi yapmıştır.1947’de dođan Kardeř çocuk dergisinde keřfedilen izerler Mustafa Ermektar, Cevher Bozkurt ,Selma Emirođlu ,Altan Erbulak,Güngör Kabakıođlu’dur” (Aıkgöz, 2007, s. 43).

“1947 yılında Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulunun öğretime açılmasıyla Güzel Sanatlar alanında eğitim veren grafik tasarımcısı yetiřtirmek üzere yeni bir kurum devreye girdi.1960’dan sonra akademi ıkıřlı grafikilerle grafik sanatını her dalda yoğun ve sürekli uygulama biçimleriyle topluma açılması gerekleřti. Tipo baskıdan ofset tekniđe geildi ve renkli basım Türkiye’ye girdi” (Aıkgöz, 2007, s. 43).

“Bu dönemlerde önemli illüstratif alıřmalara imza atan grafik sanatıları řu řekilde sıralayabiliriz. Yurdaer Altıntaş, Mengü Ertel , Sait Maden, Bülent Erkmn, Aydın Erkmn, Fahri Karagözlü ve Sadık Karamustafa” (Aıkgöz, 2007, s. 43).



řekil 3. 8. Ender Merter, Cumhuriyeti Afiřleyen Adam İhap Hulusi Görey 110 Yařında, 2008

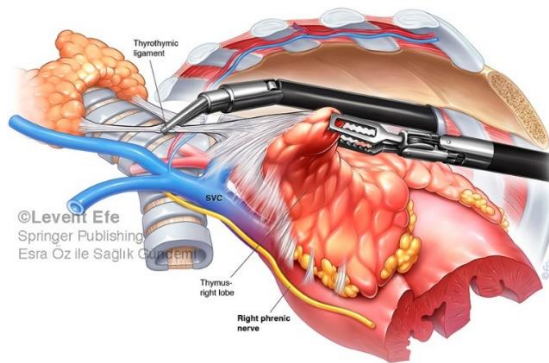
3.2. İllüstrasyon Türleri

İllüstrasyonlar günümüzdeki meslek gruplarına göre çeşitlilik göstermektedirler. Öyle ki Fotoğraf tekniği kullanılarak elde edilen görüntüler, illüstrasyon yöntemi kullanılarak oluşturulmuş olan görüntülerin kalitesinde olamamaktadırlar. Örnek verilecek olursa tıp alanında hazırlanmış olan ve insanın iç organlarını tasvir eden illüstrasyon çizimleri kalite bakımından fotoğraf tekniğinden daha üst seviyededir (Tepecik ve Liman, 2002, 2010, s. 79-80, 35).

İllüstrasyonlar kendi içlerinde kullanım alanlarına ve üretimlerine göre farklılıklar gösterebilirler. Bu bakımdan illüstrasyonları şu şekilde sıralamak mümkündür;

3.2.1. Tıp İllüstrasyonları

Tıp illüstrasyonları genellikle sağlık sektörüne hizmet etmek amacıyla üretilirler. Bu tarz illüstrasyonlar sağlık sektöründe görev almak üzere eğitim verilen okulların bünyelerinde de görerek öğrenme amaçlı sıkça kullanılmaktadır. Günümüz sağlık sektörünün ve teknolojinin gelişimi ile birlikte tıp alanındaki illüstrasyon çalışmalarına gerek kamu gerekse de tüzel şirketlerce kurulmuş ve yönetilmekte olan hastanelerde tıp illüstrasyonları hastalara ve hasta yakınlarına bilgi vermek amacıyla da kullanılmaktadır. Tıp illüstrasyonlarında dikkat edilmesi gereken en hassas nokta, bu tarz illüstrasyonları tasarlayan kişilerin özellikle insan vücudu ve anatomik yapısı bakımından son derece bilgili ve tecrübeli olması gerektiğidir.



Şekil 3. 9. Levent Efe, tıp illüstrasyonu, 2015

3.2.2. Teknik İllüstrasyonlar

Mühendislik, biyoloji, zooloji, botanik, endüstriyel malzemeler gibi maddelerin ve organizmaların ayrıntılı görüntülerini içeren illüstrasyon türleridir. Bu tarz

illüstrasyonlar içerdikleri tema hakkında hedef kitlelerine bilgilendirici doneler sunmaktadırlar.

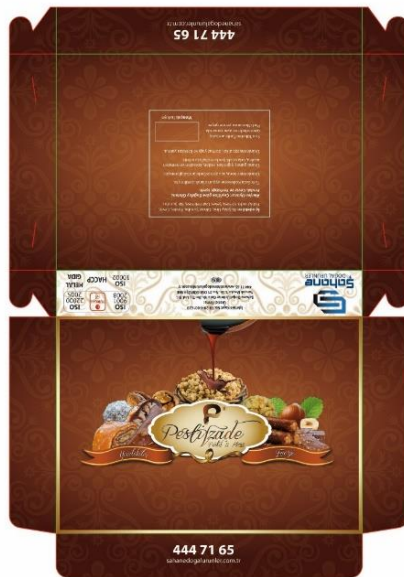


Şekil 3. 10. Stephanie Bower, teknik çizim, 2012

Bu tip illüstrasyonları üreten tasarımcıların bilgi ve tecrübe yönünden uzmanlık derecesinde kendisini geliştirmiş olmasının yanında, tasarladığı obje hakkında da yeterli bilgi ve donanıma sahip olması gerekmektedir.

3.2.3. Ticari İllüstrasyonlar

Ticari illüstrasyonlar adından da anlaşılacağı üzere bir ticari ürünü ya da hizmeti hedef kitlesine tanıtmak amacıyla tasarlanan illüstrasyonlardır. Bunlara, sinema, tiyatro, festival afişleri veya cd kapak tasarımları, turistik el ilanları, çeşitli ambalaj tasarımları vb. gibi tasarımlar örnek olarak verilebilir.



Şekil 3. 11. Sinan Çakmak, pestil ve köme kutu tasarımı, 2015

Bu tarz illüstrasyonlarda hedef kitleye tanıtılması gereken ürünün veya hizmetin üretim aşamasından hedeflenen tüketim pazarına ulaştırılana kadar geçen süreçte, tüketiciyi ikna edecek ve ilgi çekecek bir yol izlenmelidir.

3.2.4. Kültürel İllüstrasyonlar

Kültürel illüstrasyonlarda toplumun içerisinde yaşadığı veya geçmişten gelen gelenek ve görenekleri resmedilmektedir. Örnek olarak Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından 2015 yılında düzenlenen “ Birlikte Yaşama Kültürü” temalı proje gösterilebilir.



Şekil 3. 12. Sinan Çakmak, “Birlikte Yaşama Kültürü “ afiş tasarımı, 50x70 cm, 2015

Kültür ve Turizm Bakanlığı’ nın düzenlemiş olduğu bu projede, son yıllarda günümüz toplumunda unutulmaya yüz tutmuş olan ve Türk örf ve adetlerince son derece önemli sayılan bazı değerlere vurgu yapılmak istenmiştir.

3.2.5. Bilgi Amaçlı İllüstrasyonlar

Farklı konularda halkı bilgilendirmek amacıyla oluşturulan illüstrasyonlardır. Örneğin; DSİ (Devlet Su İşleri) ‘ nin her yıl düzenlediği “22 Mart Dünya Su Günü “ kapsamında yurdun çeşitli bölgelerinden tasarımcıların katılımıyla gerçekleştirilen ve

halkı bilinçlendirmek amacıyla üretilen illüstrasyon çalışmaları bilgi amaçlı illüstrasyonlara örnek olarak verilebilir.



Şekil 3. 13. Sinan Çakmak, “22 Mart Dünya Su Günü” afiş tasarımı, 70x70 cm, 2014

Bu tarz illüstrasyonlarda amaç, toplumu belli bir konuda bilinçlendirmek ve toplumsal olarak hassas olan konulara dikkat çekerek geniş kitlelere yayılan bir duyarlılık olgusu uyandırmaktır.

3.2.6. Yayın İllüstrasyonları

Yayın illüstrasyonlarına gazete, dergi, kitap, makale, haber, öykü, roman, şiir örnek gösterilebilir. Bu sektörde çalışan bir illüstratör, tasarımını yapacak olduğu illüstrasyon çalışmasının metni hakkında bilgi sahibi olmalı ve aynı zamanda tecrübeli bir şekilde metni veya içeriği resmedebilmelidir.



Şekil 3. 14. Sinan Çakmak, Bak dergisi kapak tasarımı, 2010

3.3. İllüstrasyon Araçları

İllüstrasyon çalışmalarında genel olarak kullanılan temel malzemeler, kalem, kağıt, fırça, boya, cetvel, makas, pergel vb. gibi materyaller olarak sayılabilir.

“İllüstrasyon çalışmalarında genellikle 150 ile 300gr/m² arasında değişen kalın resim kâğıtları tercih edilmektedir. Resim kâğıtları üç ana grupta toplanabilir: 1. Kalın grenli kâğıtlar (suluboya ve gravür kâğıtları), 2. Düz yüzeyli sıcak preslenmiş kâğıtlar, 3. İnce grenli soğuk preslenmiş kâğıtlar” (Becer ve Çakmak, 2005, 2010, s. 211-12, 73).

Profesyonel çalışmalarda kaliteli samur kılından yapılmış fırçalar tercih edilmektedir. Samur fırçalar iyi korunduklarında yıllarca kullanılabilir. Fırçalar yassı ve yuvarlak olmak üzere iki değişik tipte üretilir. Yassı fırçalar geniş yüzeylerin boyanmasında, yuvarlak fırçalar ise ayrıntıların belirtilmesinde kullanılır. Sanat amaçlı fırçalar, -0- numaradan -20- numaraya kadar değişik kalınlıklarda üretilmektedir (Becer ve Çakmak, 2005, 2010, s. 211-12, 73).

3.4. İllüstrasyon Teknikleri

Afiş tasarımlarında da olduğu gibi grafik tasarımda kullanılan tüm teknikler illüstrasyon çalışmalarında da kullanılabilir. İncelemek gerekirse bu teknikleri şu şekilde sıralayabiliriz.

3.4.1. Kurşunkalem ve Kuru Boya Teknikleri

Teknik olarak kurşunkalem kullanımı, gerek biçim olarak gerekse de kompozisyon açısından sanatçıya kolaylık sağlamaktadır. Bu tekniği kullanan sanatçı yanlış çizim korkusu yaşamamakta ve ucuz bir araç olmasından dolayı da rahat bir şekilde çizim yapabilmektedir. Geçmişten günümüze kadar yaygın bir şekilde kullanılan kurşunkalem, sanatın her alanında başlangıçta başvurulan bir tekniktir. Kurşunkalem tekniği, son derece basit ve karmaşık çalışmalara imza atabildiği gibi gayet detaylı çizimlere de rehberlik edebilmektedir.



Şekil 3. 15. Nur Köstekli, Kurşun kalem tekniği örnek çalışma, 2014

Tasarımcılar genellikle hayal dünyalarında var ettikleri düşünceleri somutlaştırmak amacıyla kurşunkalemi tercih etmektedir. İllüstratörler de eskiz çalışmalarında kurşun kalemi kullanmaktadırlar.

Kuru boya tekniğinde ise gelişen teknolojinin etkisiyle günümüzde suda eriyen kuru boya çeşitleri bile kullanılabilir. Ancak bunlar anilin, marker ve mürekkep boya yardımı ile kullanılabilir gibi uygulandıkları yüzeylerde ve gölgelerde son

derece etkili sonuçlara ulaşılabilmektedir. Örnek verilecek olursa, herhangi bir yüzeye yeşil renk uygulanırken aynı zamanda yeşil rengin farklı tonları kullanılabilir. Bunun yanı sıra açık mavi, sarı ve kahverengi renklerinde de faydalanmak mümkündür Tepecik, Becer, Liman (2007, s. 38).

3.4.2. Mürekkeple Çizim Tekniği

Rapido ve tarama ucu gibi araçlardan yararlanılarak da illüstrasyon çalışmaları yapılabilir. Ancak bu araçları kullanırken mürekkep boya devreye girmektedir. Özel bir sapa monte edilen ve ucu sivri olan bir metal mürekkep ile buluşturularak mürekkebi emmesi sağlanabilmektedir. Bu araçlar genellikle çini mürekkebi, anilin, inceltmiş guaj ve rapido mürekkebi ile kullanılabilirler. Tarama ucu çalışmalarında farklı tonlar elde edilmek isteniyorsa, yatay, dik ve çapraz tarama ile istenilen tonlar elde edilebilir. Bu teknik genelde çalışmaların gölgelendirme efektlerinde sıklıkla kullanılmaktadır.

0.1 mm'den 2.00 mm.ye kadar farklı iğne boyutlarında üretilmekte olan ve farklı renkli mürekkepler ile kullanılabilen çizim kalemlerine rapido denilmektedir. Rapido çizim kalemi kullanılarak ve noktalama tekniği uygulanarak oluşturulmuş olan illüstrasyon çalışmaları son derece etkili sonuçlar verebilmektedirler Becer, Liman, Çakmak (2007, s. 38).



Şekil 3. 16. P. Brady, rapido noktalama çalışması, 2008

Mürekkeple çizimlerde lavi tekniği de kullanılan farklı bir yöntemdir. Lavi tekniğinde çini mürekkebi sulandırılarak mürekkebin açık, koyu ve gri tonları ortaya çıkarılmaktadır. Bu teknik ile etkili ve hoş sonuçlar elde edilmektedir (Tepecik ve Çakmak, 2002, 2010, s. 75)



Şekil 3. 17. Serdar Ada, mürekkeple çizim tekniği, 2015

3.4.3. Keçeli Kalem ve Marker Teknikleri

Keçeli kalem ve marker ile resimleme tekniği günümüzde sıkça kullanılan tekniklerdendir. Marker ve keçeli kalemlerin uçları keçeden ya da cam elyafından üretilmektedir. Bu kalemler mürekkep gibi belli bir süre boyunca ıslak kalmamakta tam aksine çabucak kurumaktadır. Bu nedenle kullanımı yapıldıktan sonra kapağının kapalı konuma getirilmesi önemlidir.

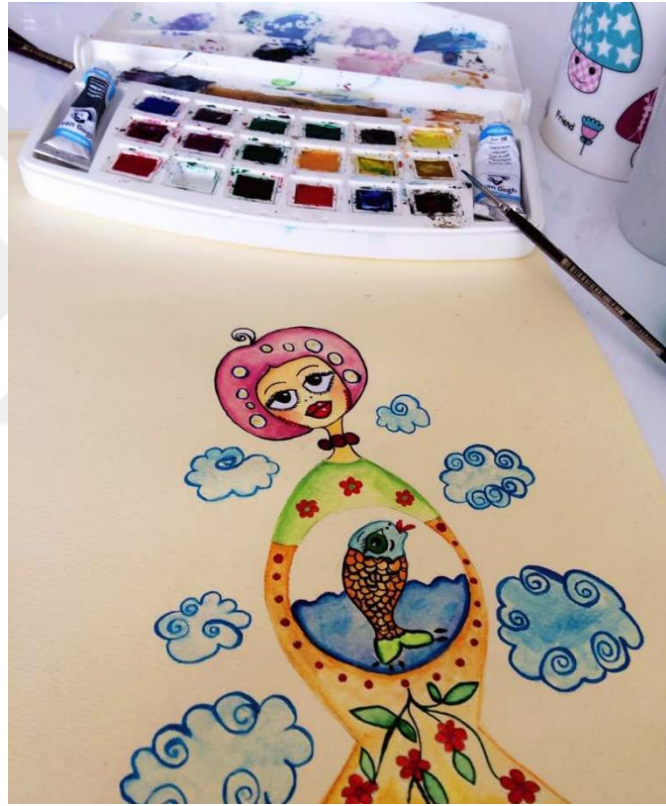


Şekil 3. 18. Mike Bowden, keçeli kalem çizimi, 2011

3.4.4. Suluboya ve Anilin Boya Teknikleri

Suluboya tekniđi gemiřten gnmze sanatın ierisinde sıklıkla kullanılan bir tekniktir. zellikle illstrasyon uygulamalarında suluboya tekniđi tercih edilecek olursa dikkat edilmesi gereken en nemli nokta tercih edilen suluboyanın kaliteli olmasıdır.

Anilin boyalar mrekkep kıvamında olup kullanım alanı olarak suluboyaya gre farklılıklar gstermektedir. Anilin boyalar genellikle fotođrafçılıkta ve matbaacılıkta kullanılmaktadırlar.



řekil 3. 19. Nur Kstekli, suluboya alıřması, 2015

Suluboya tekniđinde tıpkı yađlı boya tekniđinde olduđu gibi boyamaya aık tonlardan başlanır. Elde edilmek istenen renk tonları aık tonların zerine katman katman kullanılan rengin bir koyu tonu uygulanarak elde edilir. Bu bakımdan son derece sabır ve dikkat gerektiren bir tekniktir. Ancak renklerinin son derece canlı olması bakımından izleyicisine byk bir seyir zevki vermektedir.

Suluboya ve anilin boya kullanılarak oluřturulmuř olan illstrasyon uygulamalarında, maskeleme sıvıları (latex, kauuk zltisi vb) ve maskeleme filmlerinden de

yararlanılmaktadır. Maskeleye sıvıları, fırça kullanılarak kâğıt üzerine uygulanmakta ve uygulama bitiminde yüzey üzerinden kolaylıkla temizlenebilmektedir. Bu tarz bir teknikle yapılmakta olan illüstrasyon uygulamalarında iki çeşit boyama tekniği kullanılmaktadır (Becer ve Liman, 2005, 2007, s. 39).

1) Kuru Boyama Tekniği: Çeşitli renk tonları açık tondan koyu tona doğru uygulanmakta ve her renk uygulamasından sonra önceki renk uygulamasının kuruması gerekmektedir. Bu teknik genellikle detayı bol olan uygulamalarda kullanılmaktadır.

2) Sulu Boyama Tekniği: Kuru boya tekniğine oranla daha fazla ustalık ve tecrübe gerektiren bu teknikte renk uygulamaları yapılırken beklenmeden renkler üst üste uygulanabilmektedir. Renklerin kaynaşması sonucu soyut ve özgün olgular ortaya çıkmaktadır (Becer ve Liman, 2005, 2007, s. 39).

3.4.5. Pastel Boya Tekniği

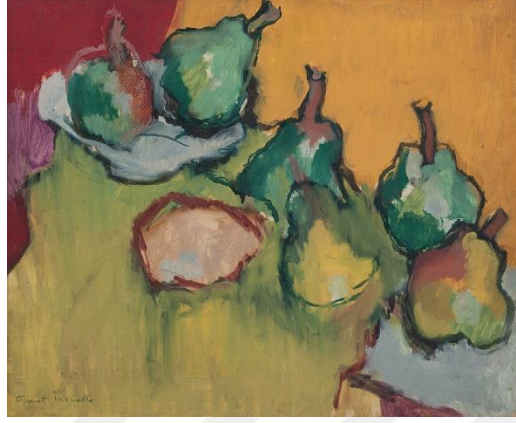
Pastel boya tekniğinde iki farklı boya seçeneği vardır. Bunlar yağlı pastel boya ve kuru pastel boyadır. Bu teknik kullanılarak hikaye ve masal kitaplarında kullanılan illüstrasyonlar rahatlıkla tasarlanabilirler.



Şekil 3. 20. Serdar Ada, pastel boya çalışması, 2015

3.4.6. Guaj Boya Tekniđi

Guaj boya tekniđi uygulanırken boya su yardımı ile eritilerek kullanılmalıdır. Bu sayede guaj boyanın yoğun kıvamı azaltılır ve uygulama kısmı daha kolay sađlanır.



Şekil 3. 21. Fikret Mualla, kađıt üzerine guaj nature morte, 33x41 cm

Guaj boya tekniđini uygularken ilk olarak boyanacak yüzeye boya sürülür sonrasında katman şeklinde üzerinden geçilir. Bu şekilde boyama işlemi daha sağlıklı ve istenilen düzeyde gerçekleşir.

3.4.7. Akrilik Boya Tekniđi

Akrilik boya tekniđi, hızlı kuruması ve su gibi sıvı maddelerden etkilenmemesi bakımından sıkça kullanılan bir tekniktir. Bu özelliđi sayesinde yağlı boyada olduđu gibi boyanın kurumasını beklemeden hızlı bir şekilde çalışma tamamlanabilir.



Şekil 3. 22. Beste Gizem, tuval üzerine akrilik, 2013

3.4.8. Püskürtme Tekniđi

İllüstrasyon alıřmalarında püskürtme tekniklerinden de yararlanılabilir. Bu tekniđin titizlik ve ustalık istemesinin yanı sıra, sonuçları görüntü ve baskı aısından oldukça başarılıdır.

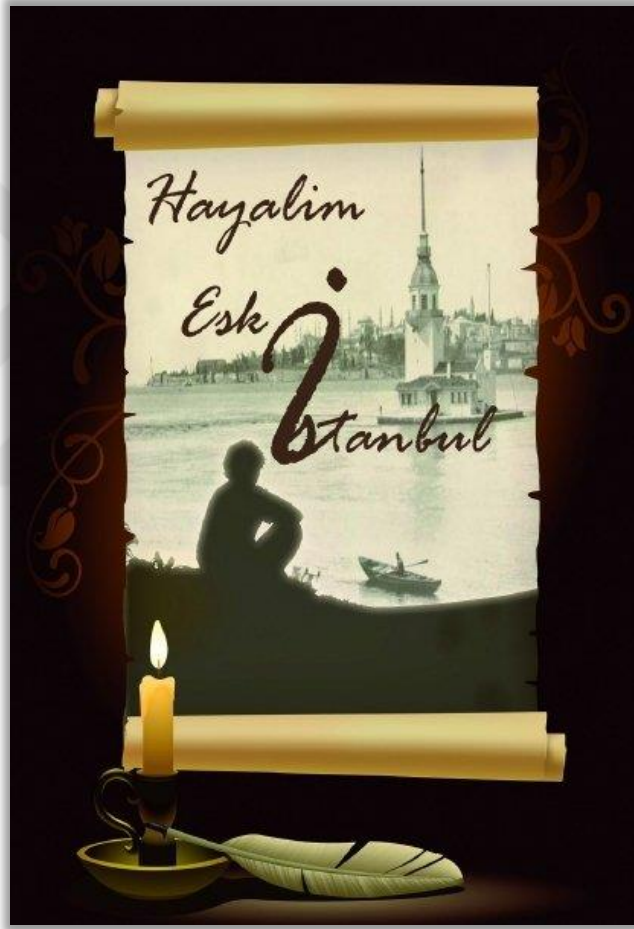


řekil 3. 23. Nate Bockus, püskürtme tekniđi (spray art)

Püskürtme tekniđinde, sıvı ya da sonradan incelti miř boyaları hava kompresörleri ya da sıkıřtırılmıř hava tüpleri ile iki ve üç boyutlu yüzeyler üzerine aktarmada kullanılan pistle adı verilen kalem ya da tabanca biimindeki alet kullanılmaktadır. Püskürtme tekniđinde genellikle kalın,düz ve boya emme özelliđi olan kađıtlar veya kartonlar kullanılmaktadır. Bu teknikte mürekkep, suluboya, anilin, guaj, tempera, akrilik ve yađlıboya inceltilerek kullanılabilir Tepecik, Becer, Liman (2007, s. 41).

3.4.9. Bilgisayar Destekli İllüstrasyon Tekniđi

Bilgisayar destekli illüstrasyon alıřmaları, gelişen teknolojinin sunduđu imkanları sonuna kadar kullanan tasarımlardır. Hemen her alanda gelişen teknoloji, bu gelişimi tasarım programları sektöründe de göstermiştir. Bu bağlamda üretilen photoshop ve illüstratör gibi temel tasarım programları sayesinde sanatılar hem program bilgilerini hem de vazgeçilmez olan yaratıcılıklarını birleřtirerek son derece etkili alıřmalara imza atabilmektedirler.



Şekil 3. 24. Sinan akmak, hayalimdeki İstanbul afiř tasarımı, 50 x70, 2010

3.4.10. Karışık Teknikler

İllüstrasyon alıřmalarında birden fazla teknik kullanılarak eřitli sanat eserleri ortaya konulabilmektedir. Bu teknikleri řu řekilde sıralamak mümkündür Tepecik, Becer, Liman (2007, s. 40).

a. Kurşunkalem üzerine suluboya ya da anilinle alıřma.

- b. M¼rekkeple izim ¼zerine suluboya ya da anilinle alıřma.
- c. Suluboya ya da anilin ¼zerine kuru boya ile alıřma.
- d. Akrilik ¼zerine suluboya ile alıřma.
- e. Guaj ya da akrilikle yapılmıř bir alıřmayı kuru boya ya da pastelle g¼lgelendirme.
- f. Suluboya ya da anilin ¼zerine guaj ya da akrilikle alıřma.
- g. Bilgisayar destekli tasarım programlarında ¼retilmiř bir izimin veya kompozisyonun sulu, guaj veya yaęlı boya teknięi ile birleřtirilerek ortaya ıkan alıřma.

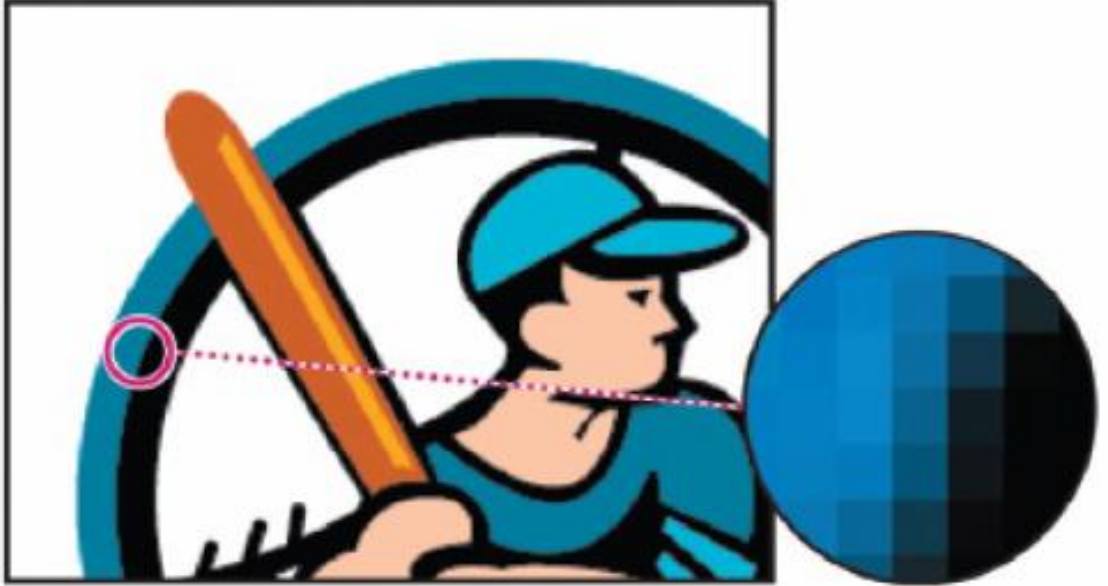


4. BİLGİSAYAR DESTEKLİ VEKTÖREL ÇİZİM TEKNİKLERİ

Bilgisayar grafikleri kategorize edildiğinde karşımıza iki ana başlık çıkmaktadır. Bunlar bitmap formatlı görseller ve vektör formatlı grafikler olarak incelenebilir.

4.1. Vektörel ve Bitmap Formatlı Çizim Programları

Vektörel ve Bitmap formatlı çizim programları başlıca Adobe İllüstratör, Adobe Photoshop, Corel Draw ve FreeHand' dir. Bitmap formatlı görseller teknik tabir kullanılacak olursa raster görsel olarak da adlandırılabilir. Raster, jpeg görsellerin temel yapı birimi olan pikselleri temel alır. Her piksel değerinin bir konumu ve renk değeri vardır. Bundan dolayı bitmap formatlı görseller ile uygulama yapmak piksel gruplarının düzenlenmesi anlamına gelmektedir. Bitmap formatında olan görseller ile çalışmak renk ve gölge geçişlerini kolaylıkla gösterebilmesi bakımından avantajlıdır. Ancak bu görsellerin sabit piksel sayısına sahip olması ve çalışma ekranında büyütüldüğünde veya düşük çözünürlükte baskı alındığında görüntüde bozulmalar olması bakımından dezavantajlıdır.



Şekil 4. 1. Bitmap formatlı logotype tasarımı

Matematiksel nesnelere tarafından oluşturulmuş olan eğrilere ve çizgilere vektör (vector) denir. Vektör formatlı grafikler, bitmap formatlı görsellere kıyasla boyutsal olarak büyütülüp küçültüldüğünde çözünürlüklerinde herhangi bir değişiklik olmaz.

Bu tarz grafiksel görseller logotype tasarımları, tipografik yazınsal unsurlar ve illüstrasyonlar gibi uygulamalar için uygundur.



Şekil 4. 2. Sinan Çakmak, vektör formatlı oluşturulmuş logotype tasarımı, 2016

4.1.1. Vektörel Formatlı Uygulamalar

Vektörel formatlı çizimler boyutsal olarak farklılık ve renk valörü olarak çeşitlilik gerektiren uygulamalar için son derece uygundur. Örnek verilecek olursa herhangi vektörel formatlı bir programda üretilmiş olan logotype çizimi istenildiği kadar büyütülüp küçültülebilir. Bu şekilde büyütülüp küçültüldüğünde çözünürlük olarak temel kalitesinden hiçbir şey kaybetmeyecektir. Çalışma dosyasında bulunan hiçbir detayın varlığında deforme olmamaktadır (Yücel, 2009, s. 35).



Şekil 4. 3. Vektörel ve piksel görüntülerin karşılaştırılması (Yanık 1999, 45)

Boyut olarak az bir alan kaplayan vektörel çizimler istenildiğinde renklendirilebilir veya yeniden şekillendirilebilir. Ayrıca vektörel formatta hazırlanmış bir çizim istenildiği takdirde bitmap tabanlı formata da dönüştürebilmektedir.

Vektörel formatlı uygulamaların dezavantajları ise bu tarz uygulamaların fotoğraf kalitesinde görüntü elde edememesi ve programsız görüntülenememeleridir.

4.1.2. Bitmap Formatlı Uygulamalar

Bilgisayarlarda taranan fotoğraflarda piksel tabanlı grafikler veya görüntüler oluşur. Pikseller bir mozaik gibi renklerin küçük karelerine bölünür. Her bir renk karesine piksel denmektedir. Ayrıca bu renk kareleri bilgisayarlarda ve dijital fotoğraf makinelerinde kolaylıkla ortaya çıkmaktadırlar (Johansson, 2003, s. 59).



Şekil 4.4. Piksel tabanlı bir görselin büyüme oranları (Yanık 1999, 47)

Bitmap formatlı uygulamalarda bulunan her bir piksele müdahale şansı olmakla birlikte sayısız renk değişimine sahip olabilen bu formatlara her türlü manipüle ve rötüş imkanı da mevcuttur.

Bitmap formatlı uygulamaların dezavantajları ise sahip oldukları orijinal çözünürlüklerinden daha üst veya alt seviyede bir çözünürlüğe ayarlandıklarında görüntü kalitesi olarak deforme olmaktadır.

Bitmap tabanlı dosyalar psd tarzı özel bir uzantıya sahip değiller ise üzerlerinde değişiklik yapma imkanı yoktur. Aynı zamanda dosya boyutu olarak fazla bir alan kaplamaktadırlar (Yücel, 2009, s. 38).

4.1.3. Vektörel ve Bitmap Tabanlı Programların Uzantı Formatları

Vektörel tabanlı programların uzantı formatlarının teknik isim ve içeriksel olarak tanımlamaları şu şekilde yapılabilir.

Photoshop (PSD) : Alfa kanalları ve katmanlar gibi özelliklerin desteklendiği, Adobe şirketi tarafından üretilmiş olan bitmap tabanlı dosya uzantı formatıdır.

Adobe Illustrator (AI) : Adobe şirketinin vektörel tabanlı olarak kullanıcılara sunmuş olduğu illustrator programında oluşturulmuş olan çalışmaların yer aldığı uzantı formatıdır.

Amiga IFF : Commodore Amiga şirketinin kendi gereksinimini karşılamak üzere geliştirip uygulamaya koymuş olduğu uzantı formatıdır.

BMP : Bitmap tabanlı, Windows, DOS ve OS/2 işletim sistemlerinde kullanılabilen, 1 ve 24 bit değerlerindeki görselleri destekleyen uzantı formatıdır.

CompuServe GIF (Graphics Interchange File) : 256 renk destekli görüntü formatından oluşan ve web ortamlarında uygulanan uzantı formatıdır.

EPS (Encapsulated Postscript) : Bütün renk modlarını ve bit sayılarını destekleyen uzantı formatıdır. Aynı zamanda postscript dilini kullanarak hızlı sonuçlar vermesi bakımından matbaa sektöründe sıklıkla kullanılan formattır.

EPS TIFF preview: EPS ve TIFF formatlarında kullanılabilen, 72 dpi gibi düşük çözünürlüğe sahip uzantı formatıdır.

JPEG (joint Photographic Expert Croups): Boyut olarak az alan kaplamaları bakımından web ortamlarında sıklıkla kullanılan ve resim dosyalarını sıkıştırarak kaydetmeye yarayan uzantı formatıdır. Resim dosyalarını sıkıştırarak bünyesinde saklaması bakımından yüksek çözünürlükte kullanılması gereken çalışmalarda kullanılması uygun değildir.

PCX: 256 renk destekli, ZSoft şirketi tarafından paintbrush yazılımı için ortaya çıkarılıp geliştirilen uzantı formatıdır.

PICT file: Genellikle masaüstü yayıncılık tarafından kullanılmakta olan bütün yazılımlar tarafından desteklenen yüksek çözünürlüğe sahip uzantı formatıdır.

TIFF (Tagged Image File Format): Bütün yazılım platformlarında kullanılabilen 32 bit destekli uzantı formatıdır (Yücel, 2009, s. 10).

Corel Draw (CDR) : Corel şirketinin 1989 yılından itibaren Corel Draw programı ile yola çıktığı vektörel tabanlı uzantı formatıdır.

4.1.4. Vektörel ve Bitmap Tabanlı Programların Renk Modelleri

Bitmap : Sadece siyah – beyaz görüntülerde kullanılabilmekte olup piksel başına 1 bit değerinde veri içermektedir.

Grayscale : Gri tonda olan görüntülerde bu mod kullanılmaktadır.

Duotone : Gri tonlu olarak oluşturulmuş çalışmalarda bu renk modeli uygulanabilmektedir. Aynı zamanda bu renk modeli RGB ve CMYK modlarına dönüştürülebilir.

RGB : Dijital ortamlarda ışık renkleri olarak kullanılmakta olan bu renk modeli yeşil, kırmızı ve mavi gibi ana renklerin ekran üzerinde çakışmasıyla oluşmaktadır. CMYK renk modeline göre daha parlak olan bu mod, CMYK moduna çevrildiğinde parlaklık derecesinde kayıp meydana gelir.

CMYK : Çoğunlukla matbaa sektöründe renklerin cyan, magenta, yellow ve black şeklinde kalıpları oluşturulmasıyla kullanılan renk modelidir.

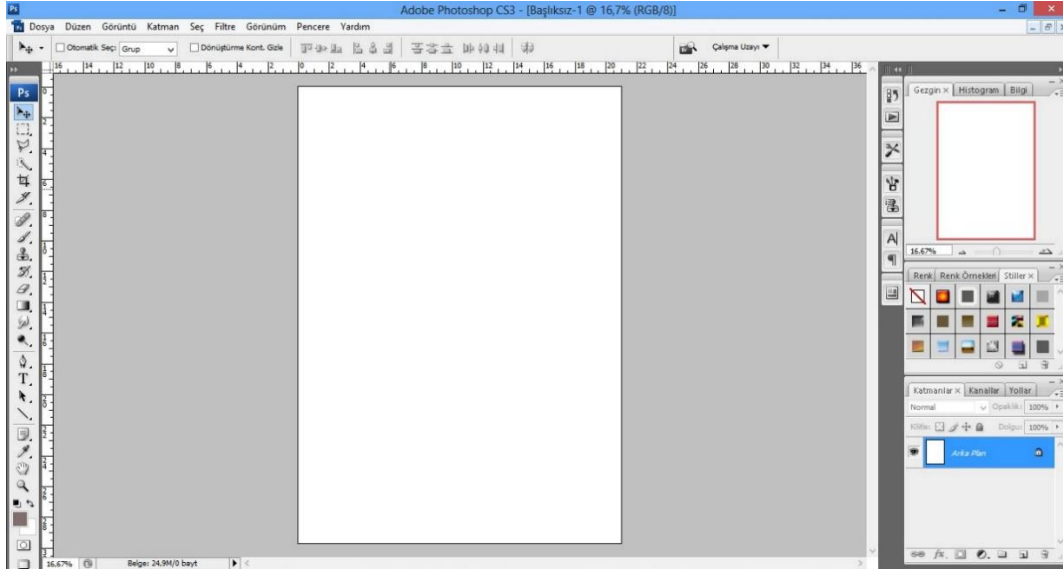
Lab Color : Resimlerde yeşil ve kırmızı renk geçişlerini ve ayarlarını yapmak için başvurulan renk modelidir.

Indexed Color : 256 renk düzeyini destekleyen bu renk modeli genel olarak web tasarımı grafiklerinde gif görüntü uzantısında kullanılmaktadır (Yücel, 2009, s. 11).

4.2. Adobe Photoshop

Photoshop Adobe firmasının bünyesinde ortaya çıkmış olan bitmap tabanlı bir tasarım programıdır. Fotoğrafların veya tasarımların üzerinde renk, parlaklık ve efekt gibi çeşitli etkiler bırakmaya yarayan bir programdır.

Görüntü işleme programı olarak Adobe Photoshop'un ara yüzünde çalışma alanı, araç paleti, efekt galerileri ve çeşitli uzantı menüleri mevcuttur.



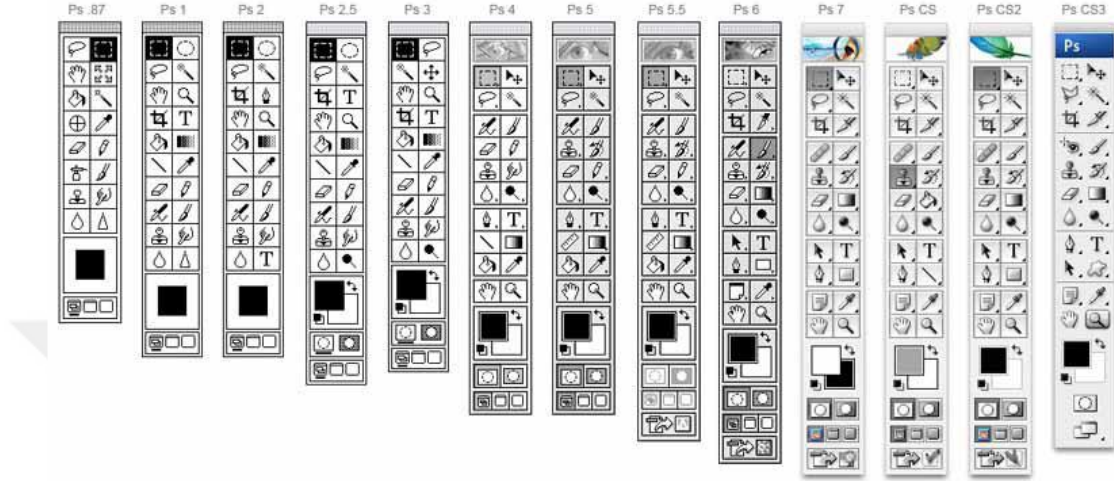
Şekil 4. 5. Adobe Photoshop CS 3 ara yüz görüntüsü

Adobe Photoshop'ta bitmap tabanlı dijital görsellerle çalışma imkanı vardır. Bunun dışında vektör tabanlı, boyutsal olarak büyütülüp küçültüldüğünde herhangi bir görüntü kaybına uğramayan çizimlerle de çalışmalar yapmak mümkündür. Photoshop programına çeşitli kaynaklardan bitmap tabanlı farklı görseller ithal edilebilir. Örnek olarak fotoğraf makinesinden elde edilen jpeg görseller, herhangi bir video kaydı yaparken kaydedilen görseller ve farklı çizim programlarından elde edilmiş çizimler verilebilir (Adobe 2007c, s. 6).

Photoshop'un ara yüzünde bulunan çalışma alanı, ara yüzün üst bölümünde bulunan dokuz sekmeden oluşan menü, ara yüzün sol tarafında bulunan araç paneli ve her bir aracın alt sekmesi şeklinde açılan birden fazla uygulama seçeneğinden oluşmaktadır.

Adobe Photosop'un ara yüzünde bulunan bu özellikler adobe firmasının üretmiş olduğu diğer programlarla yakından benzerlik göstermesi bakımından kullanıcılar tarafından diğer programların kullanılabilirliği kolaylaşmaktadır.

Geçmişten günümüze kadar photoshop programlarında kullanılmakta olan araç panelleri az bir değişimle gelişmiştir. Bu sayede firma kullanıcılarına yeni program versiyonlarında çeşitli yenilikler sunmanın yanında temel özelliklerine de bağlı kalarak kolaylık sağlamıştır.



Şekil 4. 6. Adobe Photoshop araç paneli örnekleri

Adobe Photoshop'un dosya uzantısı olan psd formatlı her bir dosya birden fazla katmandan oluşmaktadır. Programda yeni açılan her bir çalışma dosyası ilk olarak arka plan katmanıyla açılır. Sonrasında kullanıcının çalışma alanına eklediği her çizim veya görsel yeni bir katmanı oluşturur.

Photoshop'ta katmanlar ile çalışmalar yapmak herhangi bir çizimin belli bölümlerini asetat sayfalarına konumlandırmaya benzemektedir. Bu sayede çizimlerin yerleştirildiği asetat sayfaları diğerlerini etkilemeyecek şekilde ayrı ayrı tasarlanabilmektedir. Bu ayrı ayrı parçaların üst üste gelmesi ile birlikte çalışmanın tamamı görüntülenebilmektedir (Adobe 2007c, s. 76).

Katmanlar paneli photoshop için hayati önem taşımaktadır. Öyle ki katmanlar paneli ile çalışmanın bütününe her an müdahale etmek mümkündür. Kullanıcı psd uzantısı ile kaydettiği çalışmasına istediği bir zaman diliminde yeniden bu uzantıyı programa yükleyerek devam edebilmektedir. Bu özellik ile kaydedilmiş olan katmanlar boyutlarını ve formlarını aynı şekilde korumaktadırlar.

Katmanlar panelinde oluşturulmuş olan her bir katmanın adı değiştirilebilir, görünmez yapılabilir veya silinebilir. Ayrıca birden fazla katmanın her birine farklı efektler

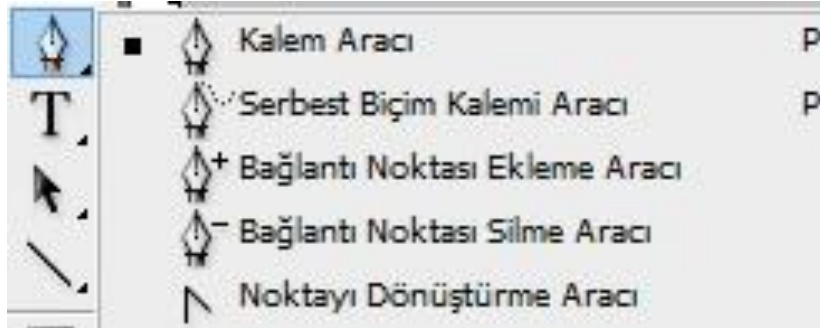
uygulanabildiği gibi bu katmanlar birleştirilebilir ve birbirlerine bağlanarak aynı anda hareket ettirilebilir.



Şekil 4. 7. Adobe Photoshop CS 3 katmanlar (Layers)

4.2.1. Adobe Photoshop CS 3 Klavuz Yol ve Kalem Aracı

Adobe Photoshop programında vektörel formatlı bir görselin dış çizgisine yol (path) denilmektedir. Programın ara yüzünde bulunan ve kullanıcılar için hayati değere sahip olan araç panelindeki kalem aracı ve serbest biçim kalem aracı ile çalışma alanına uygulanan eğri veya düz çizimlerin hepsi birer yol demektir. Serbest biçim kalem aracı ile adeta bir kağıt üzerine çizim yaparcasına çeşitli şekiller çizilebilir. Ancak genel olarak en doğru sonuca kalem aracı ile ulaşılmaktadır.

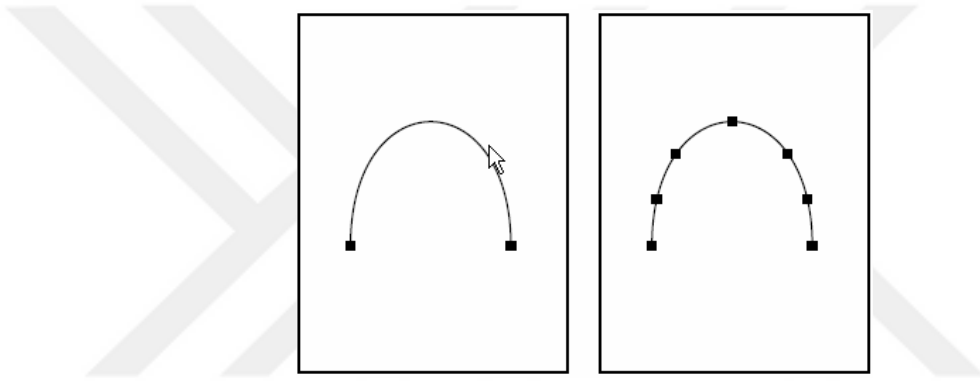


Şekil 4. 8. Adobe Photoshop CS 3 araç paneli kalem aracı menüsü

Kullanıcıların yollar ile çalışırken dikkat etmesi gereken en önemli nokta çizilen yolun kenar çizgisinin veya dolgu renginin ayarlanmasıdır. Bu ayarlama yapılmaz ise çalışmanın baskı aşamasında çizilmiş olan yol görünmeyecektir.

4.2.2. Adobe Photoshop CS 3 Yollar Yardımı ile Vektörel Tasarımlar Üretmek

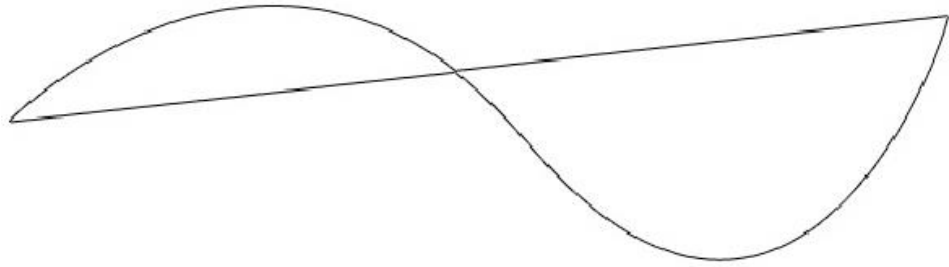
Photoshop ' ta kalem aracını kullanarak vektörel çizimler oluşturmak mümkündür. Ancak bu tarz çizimler yapılırken dikkat edilmesi gereken, sol bölmedeki örnekte görüldüğü gibi olabildiğince az nokta ile çizimi oluşturmaktır. Aksi durumda sağ bölmede bulunan örnekten de anlaşılacağı üzere fazla sayıda noktanın birleşimi uygun bir çizim tekniği değildir.



Şekil 4. 9. Adobe Photoshop CS 3 kalem aracı ile vektörel çizim

4.2.3. Adobe Photoshop CS 3 Kalem Aracını Kullanarak Yollar Üretmek

Kalem aracını kullanarak düz, eğri, açık veya kapalı yollar üretilebilir. Örnek olarak düz bir yol üretmek istiyorsak farenin sol tuşuna tıklayarak ilk noktayı belirleriz. Bundan sonraki her tıklamada ilk belirlediğimiz noktanın devamı niteliğinde olan çizgiler ortaya çıkacaktır. Eğri veya kavisli yollar üretmek için, başlangıç noktasına bir nokta daha eklenerek imleç hareket ettirilir. Bu şekilde kavisli yollar üretilebilir.



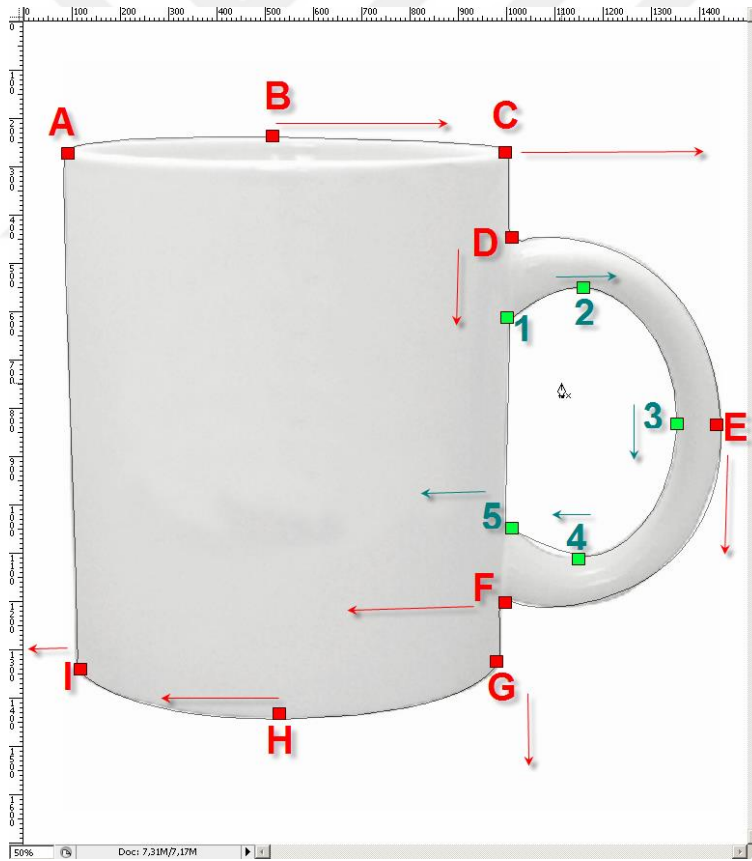
Şekil 4. 10. Adobe Photoshop CS 3 kalem aracı ile düz ve kavisli yollar

Kalem aracı ile üretilmiş olan yollar ve noktalar çizimin sonrasında teker teker veya grup olarak hareket ettirilebilirler. Bir noktayı veya gruplanmış bir yolu seçmek için doğrudan seçim aracı kullanılmalıdır.

Kalem aracını kullanarak kapalı bir yol üretebilmek için, kalem aracı üretilmiş olan yolun başlangıç noktasına getirilir ve tıklanır. Çizimine son verilmek istenen yolun sonu bu şekilde kapanmış olur ve kapalı yol ortaya çıkar. Açık yol üretmek için ise çizimin sonunda başlangıç noktasına tıklama yapılmaz. Araç panelinden kalem aracı imlecine tıklanır ve üretilmiş olan çizim otomatik olarak açık kalır.

4.2.4. Adobe Photoshop CS 3 Ana Hatları ile Vektörel Çizim Üretmek

Adobe Photoshop CS 3 ' te ana hatları seçerek bir çizim üretilebilmesi için öncelikle kalem aracı seçilir. Resimdeki örnekle yapacak olduğumuz işlemleri anlatabiliriz.



Şekil 4. 11. Adobe Photoshop CS 3 ana hatları ile çizim üretmek

Örnek resimde görüldüğü gibi A noktasına tıklayıp B noktasına tıklanarak fare ok yönünde çekilip bırakılır. Bu şekilde yatay bir doğru oluşturulmuş olur. Bu işlemi takiben C noktasına tıklanır ve fare çekilip bırakılarak ilk aşama olarak çizgi

oluşturulur. Çizim işlemine devam edildiğinde C noktasından D noktasına düz bir çizgi eklemek için öncelikle C noktasına gelip CTRL tuşunu basmak gereklidir. Bu işlem yapıldığında yatay çizim modunda olan kalem aracı artık düz çizim moduna geçecektir. Bu şekilde E,F,G,H,I noktalarını takiben ana hatları ile bir çizim üretilmiş olacaktır.

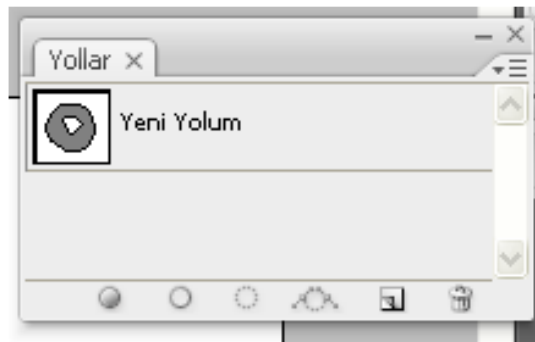
4.2.5. Adobe Photoshop CS 3 Nesne Seçimlerini Yollara Dönüştürmek

Adobe Photoshop CS 3 ' te seçim araçlarını kullanarak manuel veya otomatik bir şekilde istenen nesnelere üzerinde seçim işlemi gerçekleştirilebilir. Sihirli değnek seçim aracını kullandığımızda seçmek istediğimiz alanı hızlı bir şekilde seçebiliriz.



Şekil 4. 12. Adobe Photoshop CS 3 sihirli değnek seçim aracı

Seçim işlemi gerçekleştirildikten sonra yollar sekmesi tıklanır ve yollar paleti etkinleştirilir. Bu işlemi takiben araç paletinin en alt kısmında bulunan seçimden iş yolu yap seçeneği etkinleştirilir. Bu şekilde seçilen herhangi bir nesne yola çevrilmiş olur.



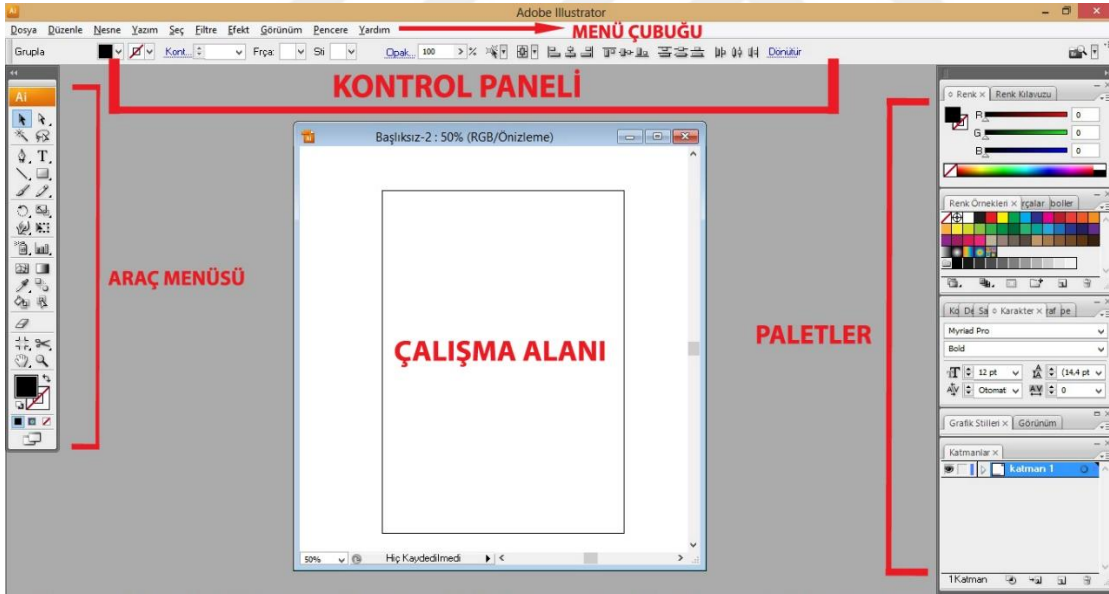
Şekil 4. 13. Adobe Photoshop CS 3 yollar paleti

4.3. Adobe İllüstratör

Adobe şirketinin ilk olarak 1987 tarihinde geliştirdiği illüstratör programı günümüze kadar farklı sürümleriyle gelişerek ulaşmıştır. Her farklı sürümünde yenilenen program, bünyesinde barındırdığı yeniliklerle kullanıcılarının yaratıcı yönlerine katkıda bulunmuştur (Yücel, 2008, s. 12).

Adobe İllüstratör programı diğer adobe programları ile benzerlikler gösterir. Diğer programlarla uyumlu bir şekilde çalışılabilir. Ancak diğer adobe programlarına göre tek sayfada uygulama yapılması ve vektörel çizim tekniğinin kullanılması bakımından farklıdır.

Adobe programlarının genellikle ara yüz tasarımları aynıdır. Bunun nedeni firma, kullanıcıların adobe programlarını kullanırken zorluk çekmemelerini sağlamaktır. İllüstratörde genel olarak amblem ve logotype, broşür, afiş ve kurumsal kimlik tasarımları gibi bir çok vektörel tasarım yapılabilir.



Şekil 4. 14. Adobe İllüstratör CS 3 ara yüz ekran görüntüsü

Programın ara yüz tasarımına bakıldığında üst kısımda menü çubuğu ve kontrol paneli, sol kısımda araç paneli, sağ kısımda paletler ve orta kısımda ise çalışma alanı bulunmaktadır.

4.3.1. Menü Çubuğu

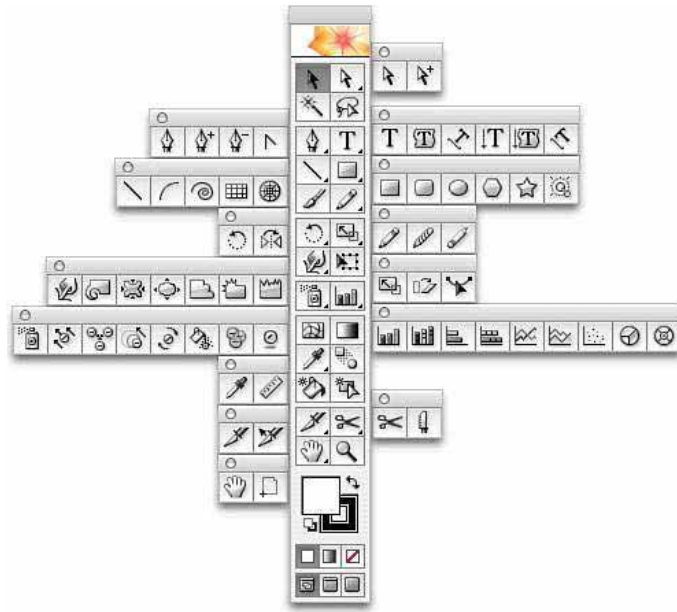
Menü çubuğu ana başlıklar olarak dosya, düzen, nesne, yazım, seç, filtre, efekt, görünüm, pencere ve yardım sekmelerinden oluşur. Bu başlıklarda içerik olarak programın bazı ayarlarını yapmaya yarayan özellikler, farklı efekt ve boyutlandırma seçenekleri bulunur. Çalışma alanında çizilmiş olan çalışmaya efekt verilmesi isteniyorsa ve boyutlandırmasında düzenlemeler yapılmak isteniyorsa veya programda daha farklı seçenekler üzerinde durulmak isteniyorsa menü çubuğundan bu işlemler yapılmaktadır. Menü çubuğu illüstratörün olmazsa olmazlarından.

4.3.2. Kontrol Paneli

Kontrol paneli ile çalışma alanında çalışılmakta olan çizim üzerinde bazı düzenlemeler yapılır. Bunlar çizimi yapılan nesnenin kontur çizgisinin incelik veya kalınlık ayarı, fırça kullanılıyorsa fırçanın şekil ayarı, yazım işlemi yapılıyorsa punto ve font ayarı gibi birtakım düzenlemeler yapılabilmektedir.

4.3.3. Araç Paneli

Araç paneli illüstratör için temel yapı taşı niteliğindedir. Öyle ki araç paneli ile çalışma alanında yapılmış veya yapılmakta olan vektörel çizimlerin her noktasına müdahale etmek mümkündür. Araç paneli ile farklı nesnelere üretmek ve bu nesnelere yönetmek mümkündür.



Şekil 4. 15. Adobe İllüstratör CS 3 araç paneli açılımı

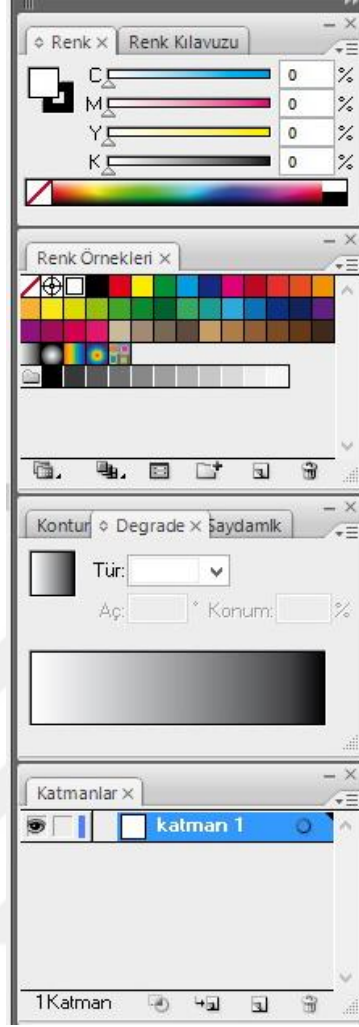
İkon	Araç (Kısayol)	Görevi
	Seçim Aracı (V)	Nesneleri seçer.
	Doğrudan Seçim Aracı (A)	Hatlar üzerindeki noktaları seçer.
	Grup Seçim Aracı (A)	Gruplu nesnelere seçer.
	Sihirli Değnek Aracı (Y)	Benzerlikler üzerine seçim yapar.
	Kement Aracı (Q)	Serbest seçim imkânı sağlar.
	Dolmakalem Aracı (P)	Hat çizer.
	Yazım Aracı (T)	Metin yazar.
	Çizgi Parçası Aracı (/)	Çizgi çizer.
	Şekil Aracı (M)	Şekil çizer.
	Boya Fırçası Aracı (B)	Hat çizer.
	Kurşun Kalem Aracı (N)	Hat çizer.
	Döndürme Aracı (R)	Döndürme işi yapar.
	Ölçek Aracı (S)	Nesneleri yeniden ölçeklendirir.
	Çarpıtma Aracı (Shift + R)	Nesneleri bozar.
	Serbest Dönüştürme Aracı (E)	Nesnelerin serbest dönüştürülmesini sağlar.
	Sembol Sprayı Aracı (Shift + S)	Sembolleri uygular.
	Sütun Grafik Aracı (J)	Grafik oluşturur.
	Kafes Aracı (U)	Degrade bir kafes oluşturur.
	Degrade Aracı (G)	Degradeleri düzenler.
	Damlalık Aracı (I)	Renk numunesi alır.
	Karışım Aracı (W)	Nesneleri birbirine karıştırır.
	Canlı Boyama Boya Kovası (K)	Dolgu ve çizgi rengi uygular.
	Canlı Boyama Seçim Aracı (Shift + J)	Canlı boyama alanını seçer.
	Dilim Aracı (Shift + K)	HTML dilimleri oluşturur.
	Kırpma Alanı Aracı (Shift + Q)	Birden fazla alanı kırpar.
	Silgi Aracı (Shift + E)	Vektör çizgileri siler.
	Makas Aracı	Hatları keser.
	El Aracı (H)	Sayfada dolaşmayı sağlar.
	Yakınlaştırma Aracı (Z)	Görüntü büyüklüğünü ayarlar.

Şekil 4. 16. Adobe İllüstratör CS 3 yardımcı el kitabı, 2007

Araçlar panelinde bir aracın adı farenin üzerine getirilmesi ile görüntülenebilir. Aynı zamanda bir aracın alt araç seçenekleri görüntülenmek veya seçilmek isteniyorsa farenin aracın üzerine tıklanması ve basılı tutulması gerekir böylelikle istenen araç seçilebilecektir.

4.3.4. Paletler

Adobe illüstratörde bulunan paletler veya görünüm panelleri ara yüz tasarımının sağ tarafında bulunmaktadır. Diğer adobe programlarıyla hemen hemen aynı niteliklere sahip olması bakımından kullanıcılarına kullanım açısından rahatlık sağlamaktadır. Paletlerde bulunan seçenekler çoğaltılabildiği gibi azaltılabilmektedir. Programın menü çubuğu bölümünde bulunan pencere sekmesinin içeriğinden bu ayarlamaları yapmak mümkündür.



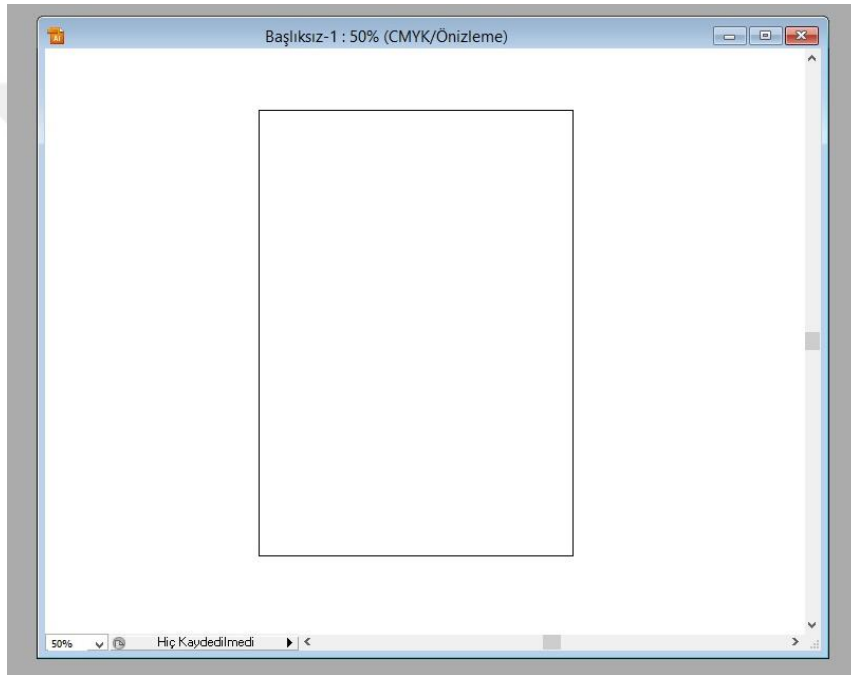
Şekil 4. 17. Adobe İllüstratör CS 3 paletler menüsü ekran görüntüsü

Paletler menüsü programa dair birçok özelliği içerisinde barındırmaktadır. Ancak temel olarak renk ve renk klavuzları, renk örnekleri, kontur, degrade, saydamlık ve katmanlar gibi özellikler illüstratör için hayati öneme sahip özelliklerdir. Programın ilk açılışında bu özelliklerin temel olarak görünür olması ve otomatik olarak program tarafından açılması da bunu kanıtlar niteliktedir.

Paletler menüsünü kullanırken pencere menüsünde yer alan her özelliği görünür yapmanın anlamsız olacağı anlaşılacaktır. Öyle ki her özelliğin paletler menüsünde aktif olarak görünür olması kullanıcının kafasını karıştırmaktadır. Bunun yerine kullanıcının en sık kullandığı temel özelliklerin paletler menüsünde yer alması daha rahat bir çalışma olanağı sağlamaktadır.

4.3.5. Çalışma Alanı

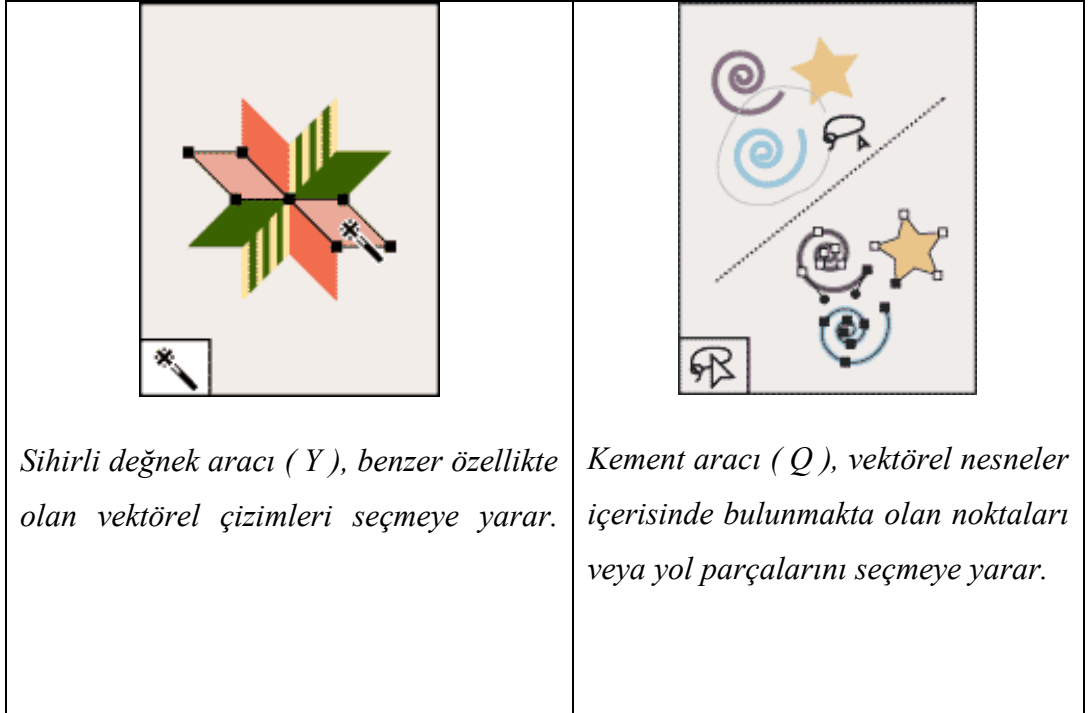
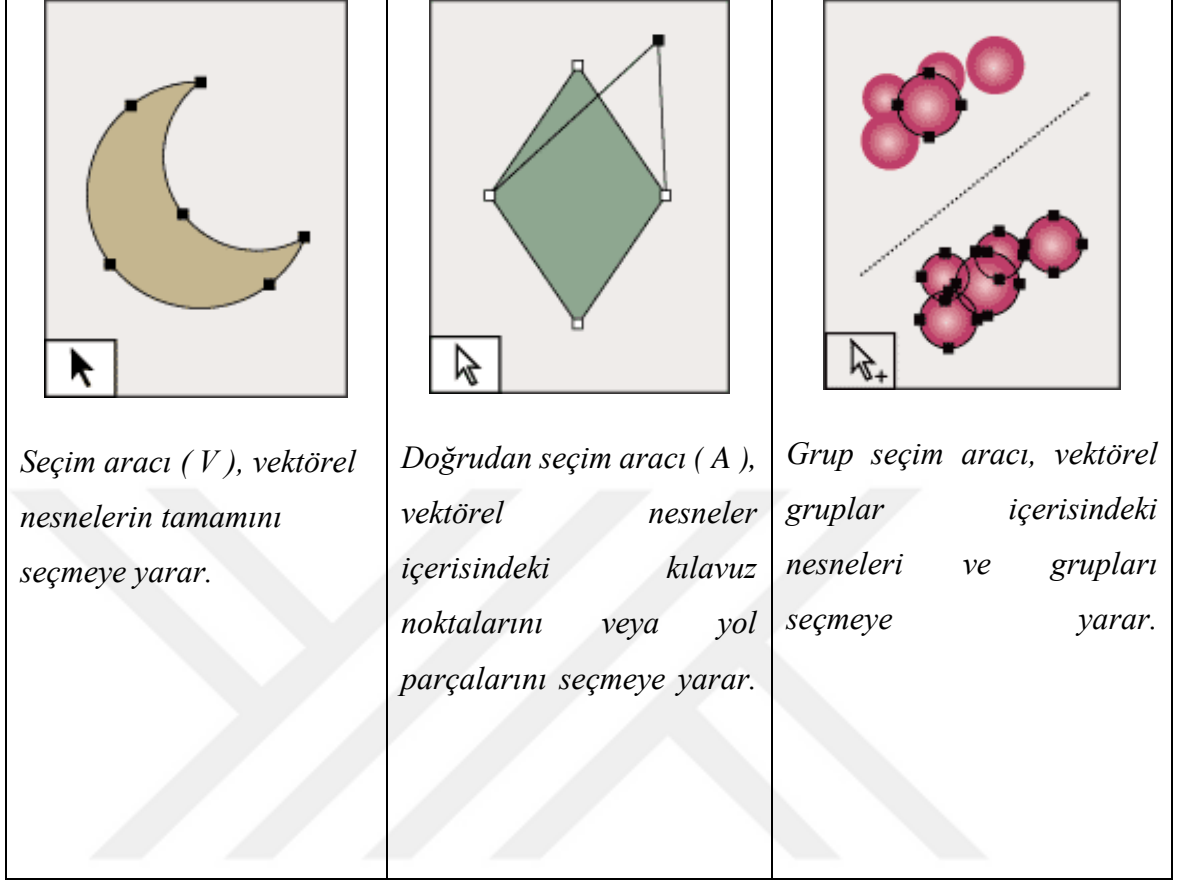
İllüstratör programının çalışma alanı ara yüzün orta noktasında bulunmaktadır. Programın orta noktasında bulunan çalışma alanı kılavuz çizgiler ile belirlenmiştir. Kullanıcı çalışmasını bu kılavuz çizgilerin dış bölgesinde de yapabilmektedir. Ancak projesini kaydedeceği zaman çalışmasını kılavuz çizgilerin kapsama alanına yerleştirmek durumundadır. Aksi durumda farklı uzantı formatlarının birisinde kaydetmiş olduğu projesi eğer kılavuz çizgilerin dışında kalmış ise kaydettiği formatta çalışmasını açtığı anda çalışmasını görüntüleyemeyecektir.



Şekil 4. 18. Adobe İllüstratör CS 3 çalışma alanı ekran görüntüsü

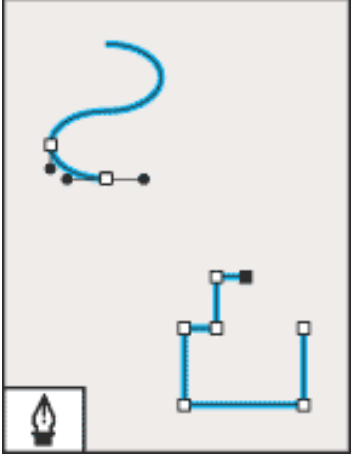
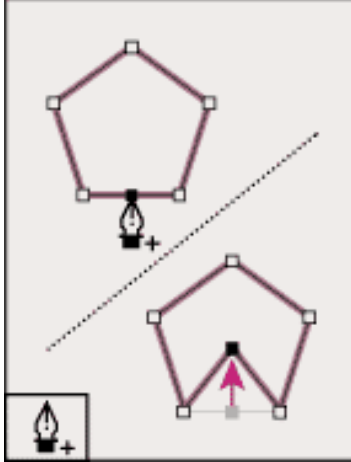
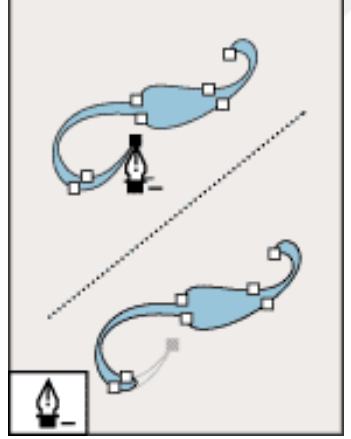

Çalışma alanının boyutu, yeni bir dosya açarken programda otomatik olarak yüklü bir şekilde bulunan boyut ayarlama menüsünden ayarlanabilmektedir. Tercih durumuna göre boyut ayarlama penceresinden manuel olarak istenilen boyutlar girilerek de yeni bir çalışma alanı oluşturulabilmektedir. Ayrıca bu menüden çalışılmak istenen renk modeli ve çözünürlük derecesi de ayarlanabilmektedir. Uluslararası standartlarda uygulanan tasarımlar genellikle 300 dpi çözünürlük derecesinde tasarlanmaktadır. Baskı aşaması da göz önünde bulundurulduğunda bu çözünürlük derecesi uygundur.

4.3.6. Adobe İllüstratör CS 3 Seçim Aracı Örnekleri


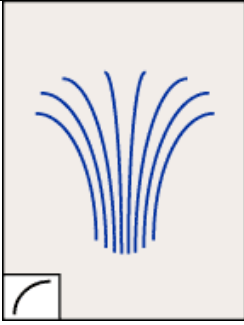
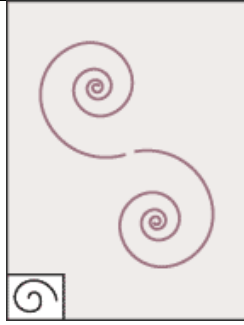
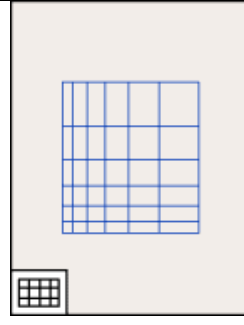
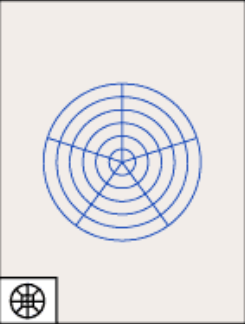

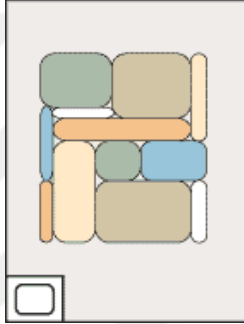
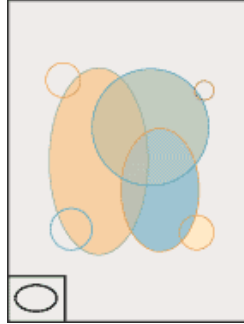

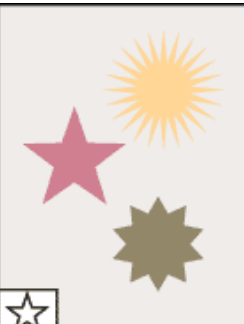
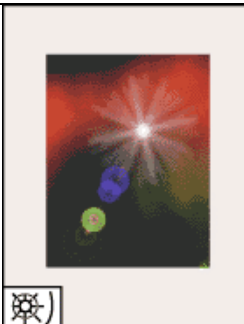



Şekil 4. 19. Adobe İllüstratör CS 3 seçim araçları

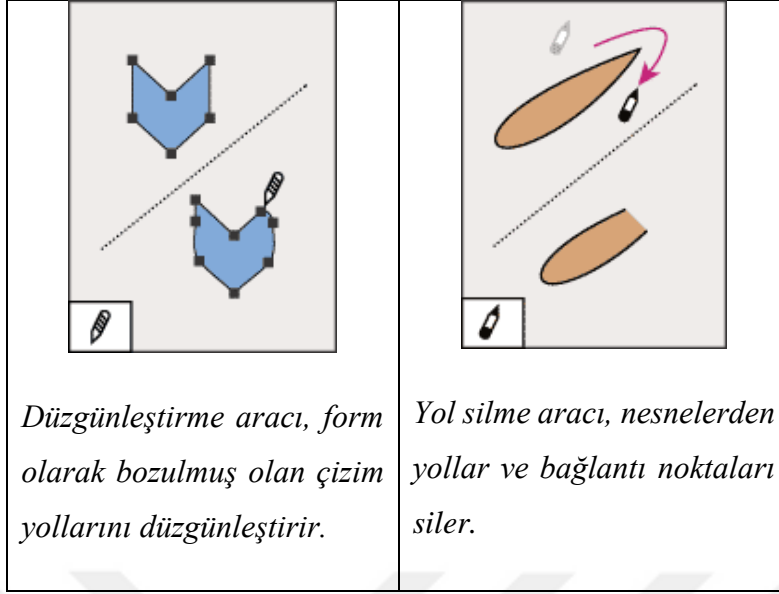
4.3.7. Adobe İllüstratör CS 3 Çizim Araçları

 <p><i>Kalem aracı (P), vektörel nesnelere oluşturmak için düz ve eğri tabanlı çizimler yapmaya yarar.</i></p>	 <p><i>Bağlantı noktası ekleme aracı (+), vektörel çizimlerle oluşturulmuş olan yollara bağlantı noktaları eklemeye yarar.</i></p>
 <p><i>Bağlantı noktası silme aracı (-), vektörel çizimlerle oluşturulmuş olan yollardan bağlantı noktalarını çıkarmaya yarar.</i></p>	 <p><i>Bağlantı noktası dönüştürme aracı (Shift + C), oval formlu vektörel noktaları sivri uçlu köşe noktalara ve sivri uçlu köşe noktalarını oval formlu vektörel noktalara dönüştürmeye yarar.</i></p>

Şekil 4. 20. Adobe İllüstratör CS 3 çizim araçları-1

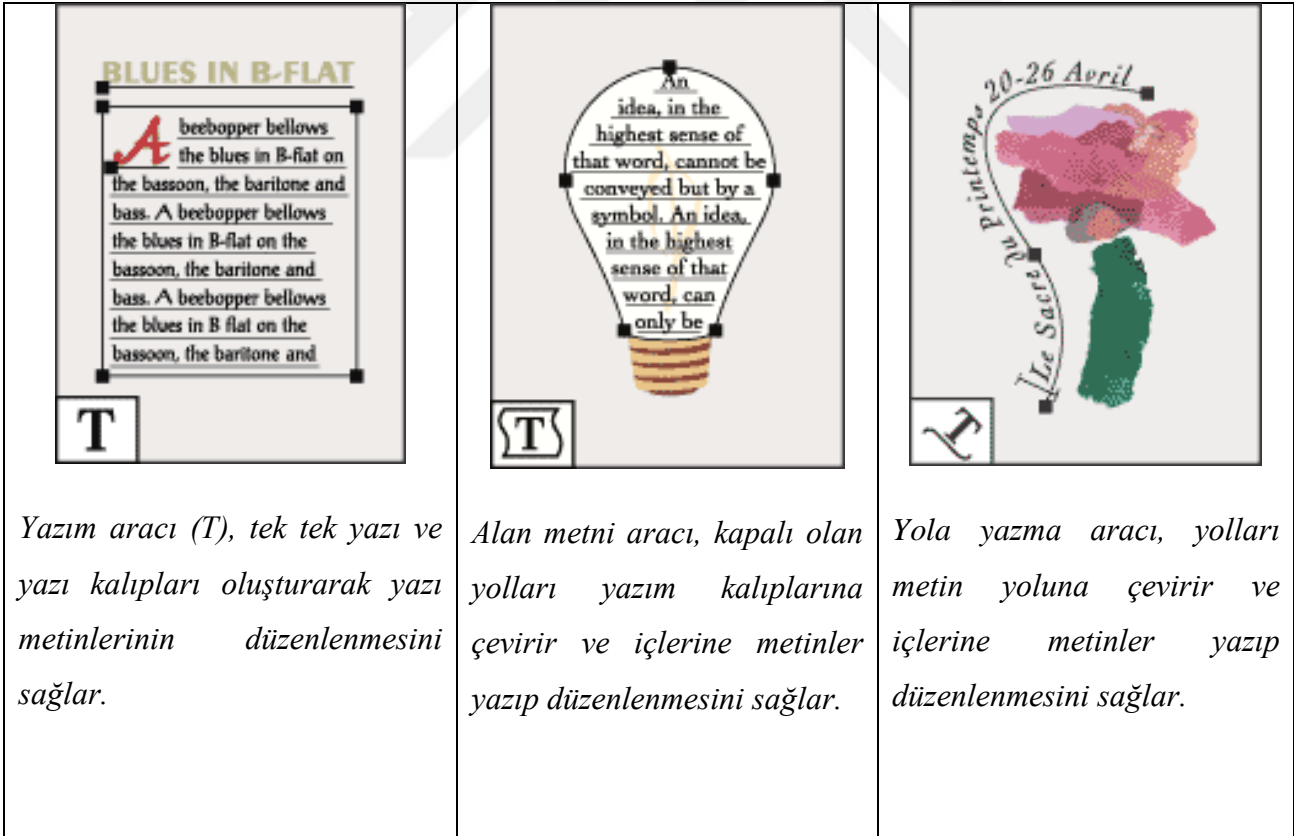
 <p>Çizgi parçası aracı, ayrı ayrı düz çizgi parçaları çizer.</p>	 <p>Yay aracı, ayrı ayrı iç ve dış bükey eğri parçaları çizer.</p>	 <p>Spiral aracı, saat yönünde ve tersine spiraller çizer.</p>	 <p>Dikdörtgen ızgara aracı, dikdörtgen ızgaralar çizer.</p>
 <p>Yuvarlak ızgara aracı, dairesel ızgaralar çizer.</p>	 <p>Dikdörtgen aracı, kareler ve dikdörtgenler çizer.</p>	 <p>Oval köşeli dikdörtgen aracı, oval köşeli kareler ve dikdörtgenler çizer.</p>	 <p>Elips aracı, daireler ve ovaler çizer.</p>
 <p>Çokgen aracı, eş kenarlı ve çok kenarlı şekiller çizer.</p>	 <p>Yıldız aracı, yıldızlar çizer.</p>	 <p>Mercek patlaması aracı, güneş ışınlarına benzer efektler verir.</p>	 <p>Kurşun kalem aracı, serbest çizgiler çizer ve düzenler.</p>

Şekil 4. 21. Adobe İllüstratör CS 3 çizim araçları-2



Şekil 4. 22. Adobe İllüstratör CS 3 çizim araçları-3

4.3.8. Adobe İllüstratör CS 3 Yazım Araçları



Şekil 4. 23. Adobe İllüstratör CS 3 yazım araçları-1



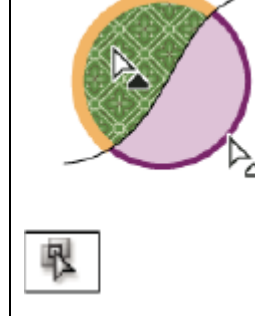
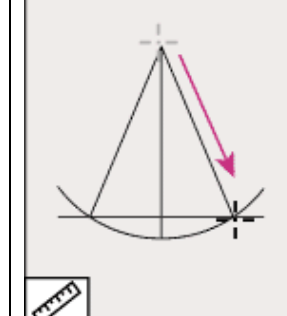
<p><i>Dikey metin aracı, dikey metin kalıpları oluşturarak dikey metinler yazılmasını ve düzenlenmesini sağlar.</i></p>	<p><i>Dikey alan metni aracı, kapalı olan yolları dikey yazım kalıplarına çevirir ve düzenlenmesini sağlar.</i></p>	<p><i>Dikey yola yazma aracı, yolları dikey yazma yollarına çevirerek metinlerin düzenlenmesini sağlar.</i></p>
---	---	---

Şekil 4. 24. Adobe İllüstratör CS 3 yazım araçları-2

4.3.9. Adobe İllüstratör CS 3 Boyama Araçları

<td data-bbox="655 1144 1053 1563"> <td data-bbox="1053 1144 1453 1563"> </td></td>	<td data-bbox="1053 1144 1453 1563"> </td>	
<p><i>Boya fırçası aracı, serbest ve estetik çizgilerin yanı sıra yollar üzerine desenler çizer.</i></p>	<p><i>Izgara aracı, ızgaralar oluşturur ve bu ızgaraların düzenlenmesini sağlar.</i></p>	<p><i>Degrade aracı, vektörel nesnelerin içerisindeki degradelerin başlangıç ve bitiş noktaları ile açılarını ayarlamayı sağlar.</i></p>

Şekil 4. 25. Adobe İllüstratör CS 3 boyama araçları-1

 <p>Color Palette</p>	 <p>Flower Garden</p>		
<p>Damlalık aracı, nesnelere renkleri, yazıları ve efektleri örneklere yarar.</p>	<p>Canlı boyama kovanı aracı, canlı boyama gruplarının yüzeylerini ve kenarlarını boyamaya yarar.</p>	<p>Canlı boyama seçimi aracı, canlı boyama gruplarının kenarlarını ve yüzeylerini seçmeye yarar.</p>	<p>Ölçü aracı, iki nokta arasındaki mesafeyi ölçmeye yarar.</p>

Şekil 4. 26. Adobe İllüstratör CS 3 boyama araçları-2

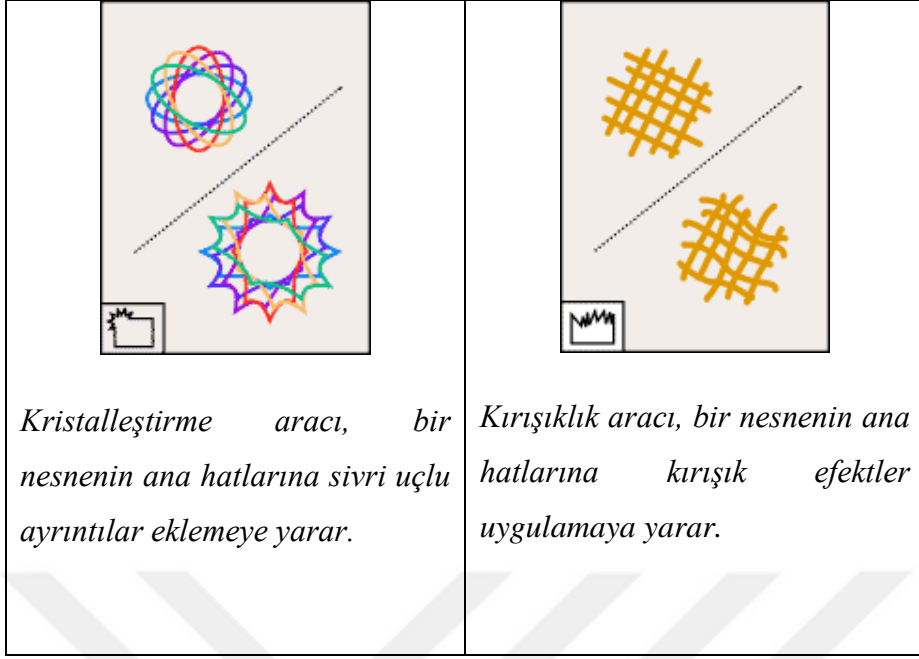
4.3.10. Adobe İllüstratör CS 3 Yeniden Şekillendirme Araçları

			
<p>Döndürme aracı, vektörel nesnelere sabit bir nokta etrafında döndürmeye yarar.</p>	<p>Yansıtma aracı, vektörel nesnelere tam tersi istikamette yatay veya dikey olarak yansıtma yarar.</p>	<p>Ölçek aracı, vektörel nesnelere farklı boyutlarda ayarlamaya yarar.</p>	<p>Eğme aracı, vektörel nesnelere eğiltmeye yarar.</p>

Şekil 4. 27. Adobe İllüstratör CS 3 yeniden şekillendirme araçları-1

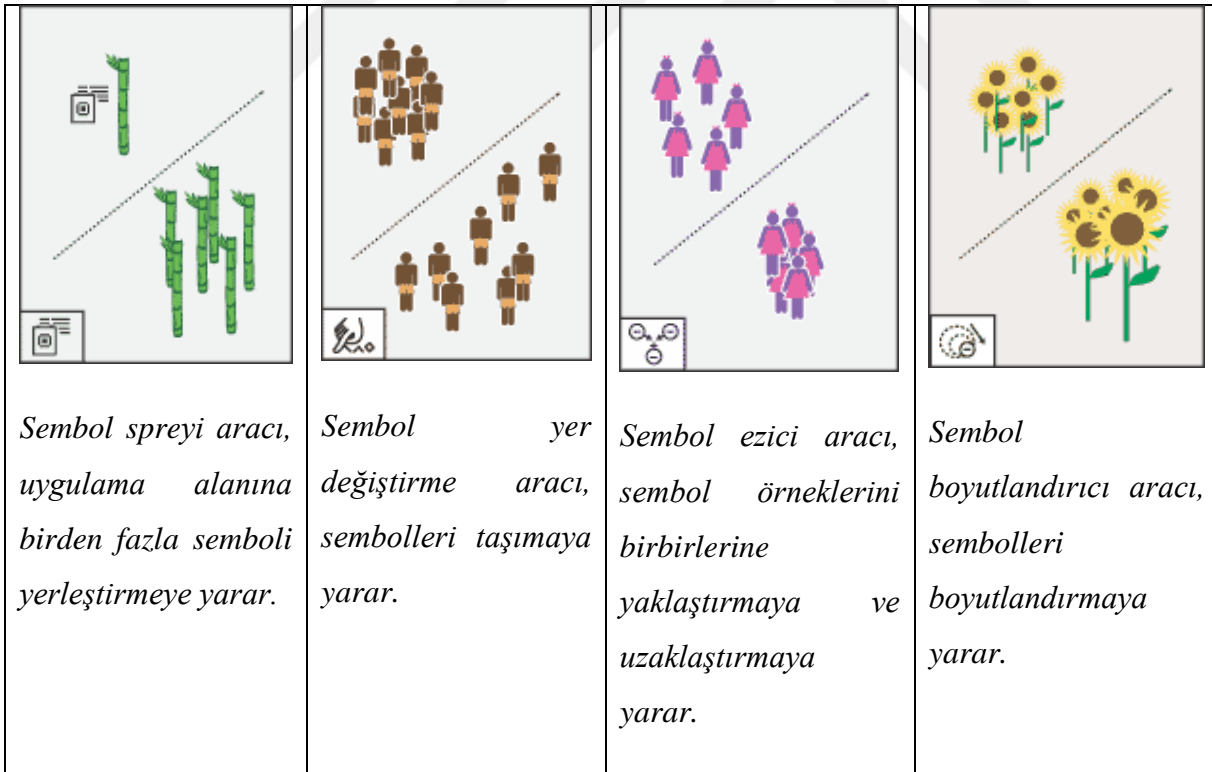
<p><i>Yeniden şekillendirme aracı, yolların genel ayrıntılarını olduğu gibi koruyarak, seçilen bağlantı noktalarını ayarlamaya yarar.</i></p>	<p><i>Serbest dönüştürme aracı, vektörel bir seçimi ölçeklemeye, döndürmeye veya eğiltmeye yarar.</i></p>	<p><i>Karışım aracı, birden fazla şeklin rengi veya şekli arasında geçişler oluşturan bir dizi nesnelere oluşturur.</i></p>	<p><i>Çarpıtma aracı, nesnelere imlecin hareketleri ile şekillendirmeye yarar.</i></p>
<p><i>Burgu aracı, bir nesne içerisinde girdap tarzı deformasyonlar oluşturmaya yarar.</i></p>	<p><i>Büzme aracı, kontrol noktalarını imlece doğru hareket ettirerek bir nesneyi söndürmeye yarar.</i></p>	<p><i>Şişirme aracı, kontrol noktalarını imleçten uzaklaştırarak nesnelere şişirmeye yarar.</i></p>	<p><i>Tarak aracı, bir nesnenin ana hatlarına rastgele eğri hatlar eklemeye yarar.</i></p>

şekil 4. 28. Adobe İllüstratör CS 3 yeniden şekillendirme araçları-2

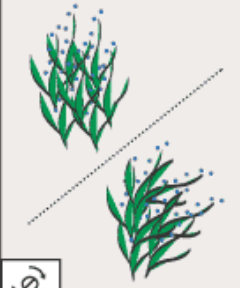
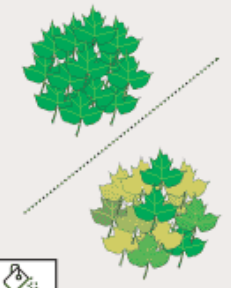
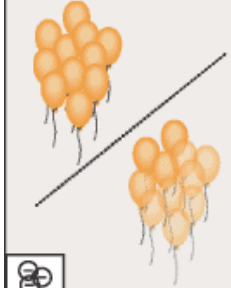
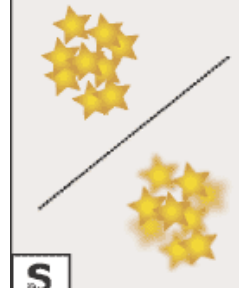


Şekil 4. 29. Adobe İllüstratör CS 3 yeniden şekillendirme araçları-3

4.3.11. Adobe İllüstratör CS 3 Sembol Araçları

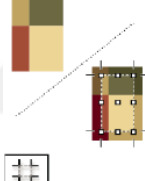



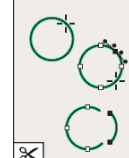
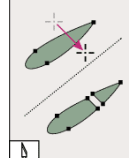


Şekil 4. 30. Adobe İllüstratör CS 3 sembol araçları-1

			
<p><i>Sembol çevirici aracı, sembolleri döndürmeye yarar.</i></p>	<p><i>Sembol boyayıcı aracı, sembolleri renklendirmeye yarar.</i></p>	<p><i>Sembol perdeleyici aracı, sembollere opaklık uygulamaya yarar.</i></p>	<p><i>Sembol stilcisi aracı, sembollere seçilen stilleri uygulamaya yarar.</i></p>

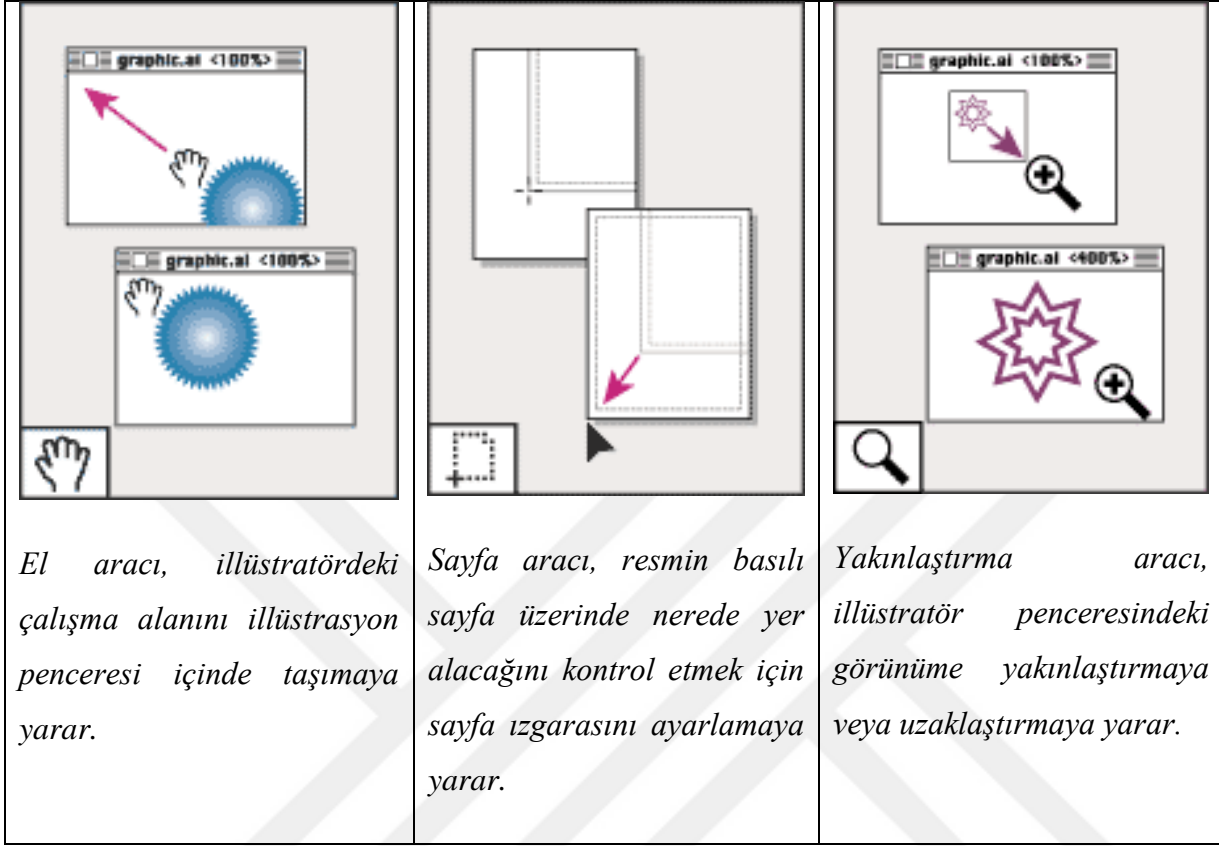
Şekil 4. 31. Adobe İllüstratör CS 3 sembol araçları-2

4.3.12. Adobe İllüstratör CS 3 Kesme ve Dilimleme Araçları

		
<p><i>Kırpma alanı aracı, belirli alanı yazdırmaya veya dışa aktarmaya yarar.</i></p>	<p><i>Dilim aracı, uygulamayı ayrı ayrı web bölmelerine bölmeye yarar.</i></p>	<p><i>Dilim seçim aracı, web dilimlerini seçmeye yarar.</i></p>
		
<p><i>Silgi aracı, uygulama üzerinde sürüklenerek o alanı silmeye yarar.</i></p>	<p><i>Makas aracı, yolları belli noktalardan kesmeye yarar.</i></p>	<p><i>Bıçak aracı, vektörel nesnelere ve yolları kesmeye yarar.</i></p>

Şekil 4. 32. Adobe İllüstratör CS 3 kesme ve dilimleme araçları

4.3.13. Adobe İllüstratör CS 3 Yakınlaştırma ve Taşıma Araçları



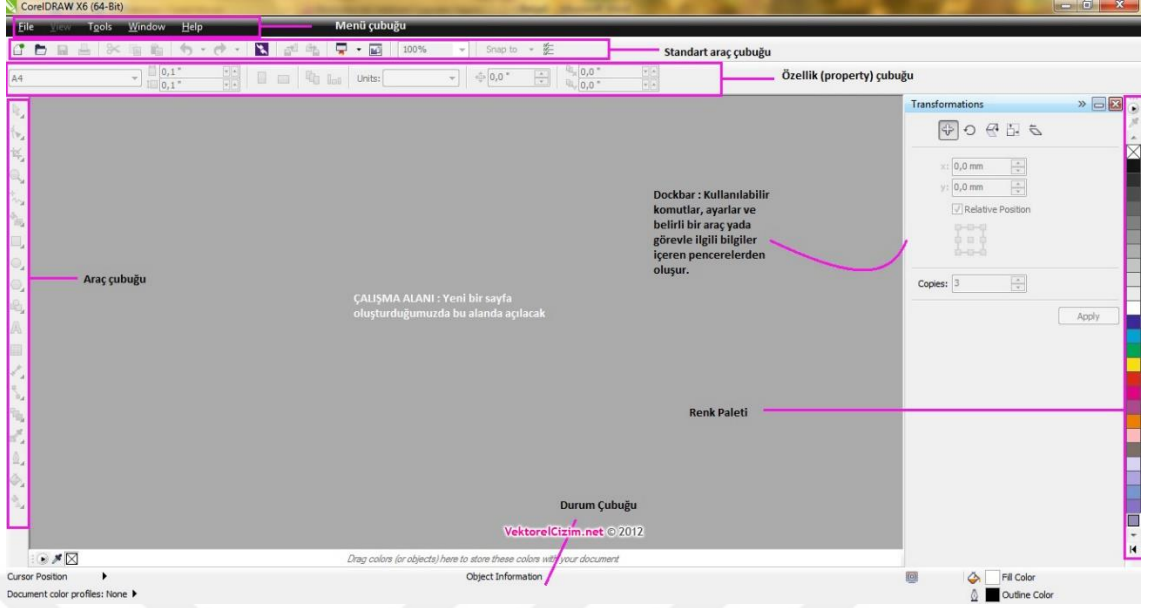
Şekil 4. 33. Adobe İllüstratör CS 3 yakınlaştırma ve taşıma araçları

Adobe İllüstratör CS 3 programında araçları, diğer adobe programlarında da olduğu gibi klavyeden seçmek mümkündür.

4.4. Corel Draw

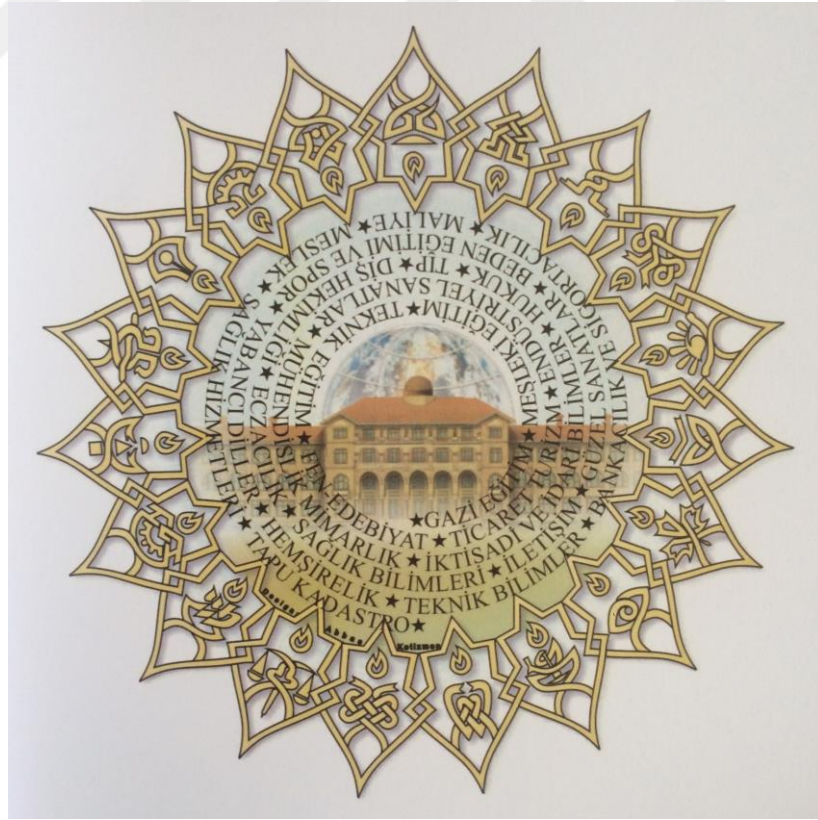
Corel şirketinin bünyesinde çıkmış olan vektör tabanlı bir tasarım programıdır. Günümüze kadar sürekli gelişerek ve çeşitli versiyonları ile gelmiş olan bu program, profesyonel tasarımcılar ve eğitim kurumları tarafından sıklıkla kullanılmaktadır. Aynı zamanda reklam ve matbaacılık sektöründe de oldukça yaygın bir programdır.

Corel Draw' ın farklı sürümleri olsa da genel ara yüz tasarımı olarak hemen hemen her sürümünde temel yapılar görülebilmektedir.



Şekil 4.34. Corel Draw ara yüz görüntüsü

Bu programda vektörel tabanlı çizimler üretmek mümkündür. Bu çizimler büyütülüp küçültüldüğünde çözünürlük açısından herhangi bir görüntü kaybına uğramamaktadır.



Şekil 4.35. Abbas Ketizmen, Gazi Üniversitesi Arması Vektörel Çizimi

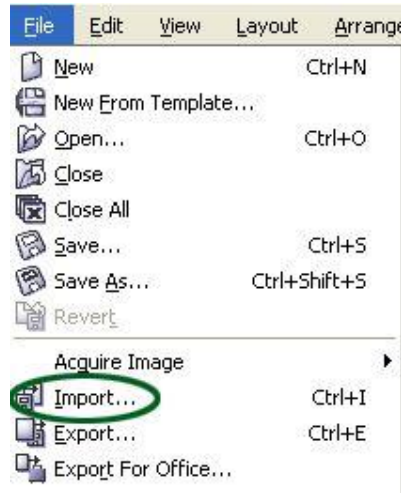
Şekilde Gazi Üniversitesi diploma tasarımlarında kullanılmakta olan armanın içerisinde çeşitli birimlere ait logolar bulunmaktadır. İncelenecek olursa bu arma içerisinde kendi bilim alanlarını yansıtan logo tasarımları ve rektörlük binası görülmektedir. Bu arma tasarımında bulunan rektörlük binası çizimi vektörel çizim tekniği kullanılarak tasarlanmıştır. Ayrıca bu çizim 3 cm boyutlarına kadar küçültüldüğünde herhangi bir çözünürlük problemi yaşamamak için TIFF formatına dönüştürülmüştür (Ketizmen, 2008 , s. 176).

Corel programının uzantı formatı CDR dir. Aynı zamanda her grafik programında olduğu gibi bu programda da iki Import (İçe Aktar) ve Export (Dışa Aktar) gibi iki önemli özellik mevcuttur.

Bu iki önemli özellikten kısaca bahsedelim.

Import : Çalışma yapmakta olduğunuz dosyanın içerisine başka bir dosyayı çağırma durumudur. Bu işlem genelde yeni bir dosya açmak ile karıştırılmaktadır. Ancak bu işlem üzerinde çalışmakta olduğunuz tasarıma daha önce oluşturmuş olduğunuz veya hazır halde olan bir dosyayı ekleme işlemidir. Ayrıca corel programının direkt açamadığı formatları (tif, jpg,psd...) açmak için kullanılmaktadır.

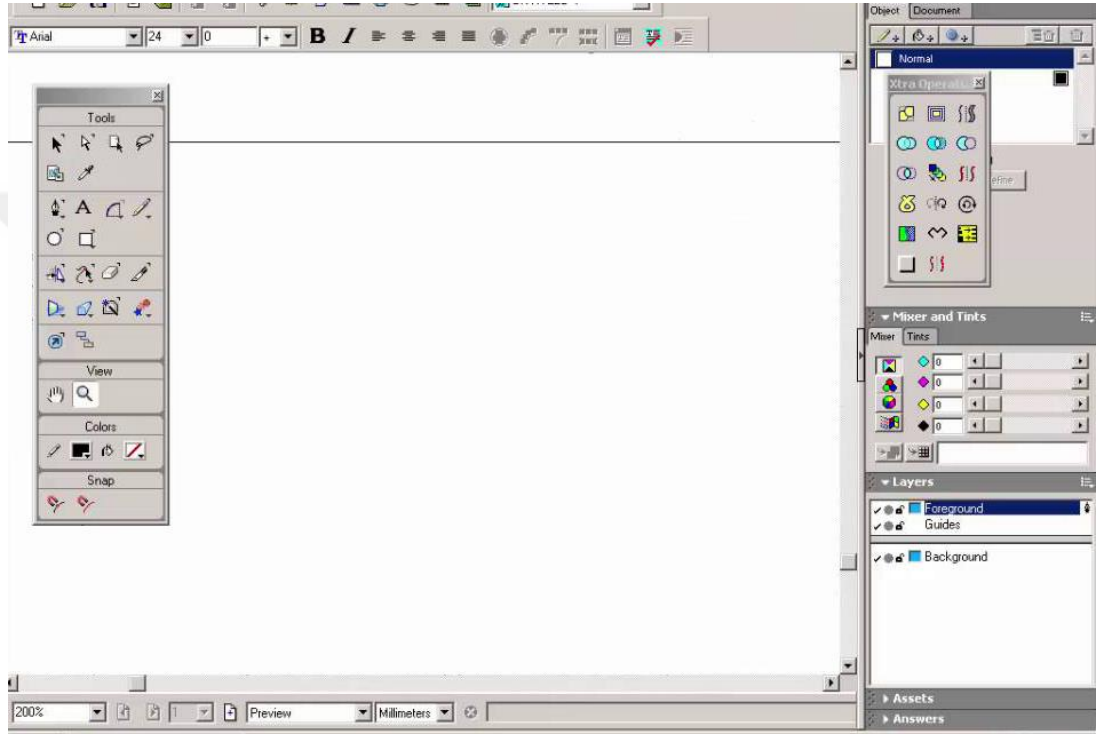
Export : Bu işlem program üzerinde yapmış olduğunuz herhangi bir çalışmayı farklı bir tasarım programında kullanmak üzere ve farklı bir formatta kaydetmenize yarar. Yani corel dosyasını başka bir formatta (tif, jpg, psd, bmp, ai, eps...) açmak için kullanılır.



Şekil 4.36. Corel Programı Import ve Export seçenekleri

4.5. FreeHand

Macromedia FreeHand, vektörel çizimler oluşturulmak üzere üretilmiş bir programdır. Grafik tasarım, reklamcılık ve matbaa sektörlerinde sıkça tercih edilmiştir. FreeHand gerek çizim gerekse de renk açısından kullanıcıya oldukça hızlı çözümler üretebilmektedir. Ayrıca araç çubukları kullanışlı olmaları bakımından da kullanıcıya kolay bir tasarım süreci yaşatabilmektedir.



Şekil 4.37. FreeHand ara yüz ekran görüntüsü

Macromedia FreeHand, web tasarımı alanında veya baskı aşamasında kullanabileceğiniz oldukça güçlü bir illüstrasyon aracıdır. FreeHand asıl amaç olarak baskı sürecinde çizimler üretmeye yönelik tasarlanmış bir yazılımdır. Ancak zamanla tüm grafik çalışmaların ve projelerin uygulanabileceği mükemmel bir uygulama haline gelmiştir. Örnek olarak herhangi bir firma için logo tasarımı, kartvizit çalışması, web sitesi taslağı veya Macromedia Flash sunumları yapmak için FreeHand programı kullanılabilir (SCHULZE ve YÜCEL, 2005, 2008, s. 7,30).



5. VEKTÖREL İLLÜSTRASYON TEKNİĞİ KULLANILARAK TASARLANMIŞ OLAN ÖRNEK UYGULAMALARIN FELSEFİ ELEŞTİRİ İNCELEMELERİ

Genel olarak eleştiri çeşitleri dört başlık halinde incelenebilir.

1- Basın Eleştirisi: Bu tarz eleştirilerde genel olarak eleştirmenler eleştirecekleri konu veya sanatsal olaylar hakkında makaleler yazarak eleştiri yaparlar.

2- Pedagojik Eleştiri: Bu tarz eleştiriler genellikle sanatsal ağırlıklı eğitim verilen kurumlarda görülmektedir. Sanat öğretmenleri tarafından yürütülen bu tarz eleştirilerde yazmaktan çok konuşma dili hakimdir ve son derece etkilidir.

3- Akademik Eleştiri: Bu tarz eleştiriler son derece ciddi ve üst seviyede eğitim almış kişilerce yapılmaktadır.

4- Popüler Eleştiri: Genel olarak eleştirilen alan ile ilgisi veya bilgisi olmadan yapılan eleştiri türüdür (Boydaş ve Daşdağ, 1997, 2010, s.379,380).

Bir sanat eseri eleştiri yaparken, kimsenin dikkat etmediği unsurları görmek ve açıklamak, eserde bulunan ön yapı elemanlarını ve bu yapıların aralarındaki ilişkileri çözümlemek, eserin arka planında var olan bazı anlamları ortaya çıkararak yorumlamak ve toplumu aydınlatmaya yönelik olarak yargılarda bulunmak, o eserin sosyal çevrede daha anlaşılır hale gelmesini sağlamaktadır. Bu tarz eleştiri yaparken dikkat edilmesi gereken dört unsur vardır (Boydaş ve Daşdağ, 2005, 2010, s. 381).

5.1. Sanat Eseri Eleştirisi

5.1.1. Betimleme

Bir sanat eserinin ön planında bulunan imgelerin, objelerin ve sembollerin teker teker tanımlanmasıdır. Sanat eserinin nasıl bir forma sahip olduğu ve yüzeyinde nelerin bulunduğu ile ilgilidir.

5.1.2. Çözümleme

Sanat ilkeleri ve sanat eserlerinin oluşma şekilleri arasında bağlantı kurarak ayrıntılı bir irdeleme yapılması demektir.

5.1.3. Yorum

Bir sanat eseri üzerinde derinlemesine düşünmek ve o eseri her açıdan değerlendirerek anlamlandırmaktır. Bu irdeleme ve düşünme aşamaları, duyusal bağlantılar, semboller ve tarihi değerlerin anlamlandırılması ile yorumlanır. Bu yorumlamalar tamamen kişisel düşüncelere dayalıdır.

5.1.4. Yargı

Bir sanat eserinin yapıldığı döneme göre neden değerli, güzel veya ünlü olduğunun değerlendirmesi yapılır. Sanat eserinin yargılama bölümünde sanatsal kuramlardan yararlanmak önemlidir. Öyle ki yansıtmacı bir kuramdan esinlenen sanat eserinin gerçek dünya ile doğrudan bağlantılı olması gerekir. Biçimci bir kurama sahip sanat eseri ise sanatın hangi elemanları ve ilkeleriyle uyumlu olarak oluşturulduğuna bakılarak değerlendirilmelidir. Dışavurumcu bir kuramdan esinlenilerek oluşturulmuş olan bir sanat eserinde ise duyguların ve ruh hallerinin sanat eserindeki yansımaları incelenmelidir. Bunların yanı sıra işlevsellik kuramından yola çıkılarak oluşturulmuş olan sanat eserinde asıl olan o eserin ne derece işe yarar oluşudur. Dinsel olarak, eğitsel olarak veya toplumsal olarak herhangi bir amacı yansıtıyorsa o eser işlevseldir. Bütün bu olgular bir sanat eseri eleştirisi yapılırken göz önünde bulundurulmalı ve o eser üzerinde bu olgulara göre yargıda bulunulmalıdır (Boydaş ve Daşdağ, 2005, 2010, s. 381).

5.2. Vektörel Çizim Tekniğini Kullanan Üç Sanatçı ve Örnek Eserlerinin Felsefi Açıdan İncelemeleri

Örnek eserlerin felsefi açıdan incelenmesi aşamasında ve eser analizi şablonu konusunda, sanat eseri eleştirisi alanında uzman olan Prof. Dr. Alaybey Karoğlu' nun değerli görüşleri alınmıştır.

5.2.1. Ayşe Ülkütay

Ayşe Ülkütay 1949 yılında İstanbul' da doğmuştur. Ailesi tarafından resim sanatına olan ilgisinin anlaşılması üzerine Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu'na gönderilmiştir. Sanatçı akademiden mezun olmasının ardından sanatını, kitap kapakları hazırlama üzerine icra etmeye başlamıştır (Dönmez, 2007, s. 68,70).

Mimar olan eşi Nejat Ülkütay ile Türkiye şartlarında aradıklarını bulamayacaklarını anlayan sanatçı eşi ile birlikte İngiltere macerasına girişmişlerdir. İngiltere' ye herhangi bir iş garantisi olmaksızın giden sanatçı, kısa bir süre içerisinde Walt Disney Londra stüdyosuna iş başvurusu yapmış ve ardından çalışmalarını beğenilerek iş hayatına burada başlamıştır (Dönmez, 2007, s. 68,70).



Şekil 5. 1. Ayşe Ülkütay, grafik tasarım dergisi, 2010

Geçen süre zarfında kariyerinde ilerleyerek Art Direktörlüğe kadar yükselen sanatçı, Avrupa ' da bulunan Disney lisansiyelerinin kontrolörlüğünü üstlenmiştir. Daha sonra bu işinden ayrılarak eşi ile birlikte Disney tarafından ilk onaylanan stüdyolardan biri olan iş yerlerini kurmuşlardır. Çalışma sürecinde birçok başarıya imza atmış olan sanatçının en önemli başarısı 1986 yılında ortaya çıkardığı Teddy Club karakter ailesi gösterilebilir (Dönmez, 2007, s. 68,70).

5.2.2. Ayşe Ülkütay İllüstrasyon Tasarımı İnceleme



Şekil 5. 2. Ayşe Ülkütay, Ozmo illüstrasyon tasarımı, 2006

A- BETİMLEME

Bu nedir?

İllüstrasyon.

Bu illüstrasyonda neler görüyorsunuz?

Ozmo illüstrasyon tasarımında, mutlu çocuklar, farklı şekilde tasarlanmış hayvan figürleri ve fantastik bir tasarıma sahip olan tren figürü doğa ile birlikte betimlenmiştir.

İllüstrasyonda neler oluyor ?

İllüstrasyon bir doğa içerisinde tasvir edilmiş olup sol tarafta bir tren figürü, orta kısımda erkek, çocuk hayvanlar, kız çocuk ve sağ tarafta diğer hayvan figürleri doğa içerisinde işlenmiştir.

İllüstrasyonun merkezinde çocuk ve hayvan figürleri yer almaktadır.

Çocuklar vektörel illüstrasyonlar ile farklı bir tarzda çizilmiştir. Erkek çocuğun tshirtünde ozmo markasının o harfi işlenmiş, kız çocuğun tshirtünde ise kalp sembolü işlenmiştir.

Hayvan figürleri son derece neşeli bir şekilde erkek ve kız çocuğun ortasında bulunmaktadır. Aynı zamanda bu figürler olağandan farklı bir şekilde tasarlanmıştır. Hayvan figürlerine dikkatli bakıldığında yüzlerine insani karakterlerin yüklenmiş olduğu göze çarpmaktadır.

İllüstrasyonda genel olarak kırmızı renk hâkimiyeti mevcuttur.

B- ÇÖZÜMLEME

Çoğunlukta hangi renk tonları (koyu, orta, açık) kullanılmış?

Sıcak ve açık tonlar kullanılmıştır.

Hangi çizgileri (düz, eğri, kırık) görüyorsunuz?

Resimde düz, eğri ve yumuşak çizgilerin hepsini yoğun olarak görmek mümkündür.

Hangi şekilleri (geometrik, organik) görüyorsunuz? Çoğunlukla hangileri

kullanılmış?

Resimde organik şekiller yoğunluktadır.

İllüstrasyon genelinde hangi doku (yumuşak, sert) var?

Resmin genelinde yumuşak doku kullanılmıştır. İnsan, hayvan ve nesne formlarında yumuşak doku etkisi hissedilmektedir.

Nesneler illüstrasyonda nasıl yerleştirilmiştir?

İllüstrasyondaki nesnelerin zemine dağınık bir şekilde yerleştirildiği görünmektedir.

İllüstrasyondaki figürler ve nesnelere gerçek büyüklüğünde midir?

Hayır.

İlk bakışta dikkatinizi çeken nedir?

İllüstrasyondaki insan, hayvan ve nesne figürlerinin neşe içerisinde olmaları.

Sanatçı bu illüstrasyonu hangi teknikle yapmış olabilir?

İllüstrasyon tekniği ile yapmıştır.

C- YORUM

Sizce bu illüstrasyon ne anlatılıyor?

İllüstrasyonda ağırlıklı olarak neşe ve mutluluk duyguları hâkimdir. Kırmızı, sarı ve mavi gibi sıcak renklerin kullanılmış olması bu duyguları desteklemektedir. Dikkatli bakıldığında illüstrasyon izleyicisini bu neşe dolu ortama davet eder bir tavır ve mesaj sergilemektedir.

Renkler size ne hissettiriyor?

Sıcak ve neşeli bir ortamın cıvıltısını hissettiriyor.

O dönemde sanatçı bu illüstrasyon ile ne anlatmış olabilir?

Sanatçı, illüstrasyon tasarımını yaptığı dönemde özellikle çocuklara yönelik karakterler tasarlamıştır. Tasarladığı bu karakterler ile özellikle çocukları Ozmo'

nun renkli dünyasına çekme amacındadır. Yani ticari olarak tasarlanmış olan bu illüstrasyon tasarımında dönemin teknolojik imkanlarından yararlanılarak hedef kitleye en iyi şekilde nasıl ulaşılacağı planlanmıştır. Sonuç olarak sanatçı bu illüstrasyon tasarımı ile ticari olarak hedef kitesine ulaşmak istemiştir.

D- YARGI

Sizce bu illüstrasyon neden değerlidir?

Teknolojik açıdan kullanılmış olan teknikler ışığında hedef kitesine doğru bir şekilde yaklaşması açısından değerlidir. Aynı zamanda uygulama olarak zor bir alan olan illüstrasyon sanatının etkili bir şekilde işlenmesi bakımından değerlidir.

5.2.3. Gürcan Özkan

1963 yılında Bulgaristan’ da doğmuş olan sanatçı, 1972 yılında Türkiye’ ye gelerek ilk ve orta öğrenimini tamamlamıştır.1975 yılı itibari ile Milliyet çocuk gazetesinde çalışma hayatına başlamış olan sanatçı 1979 yılında Gırgır gazetesinde çalışma hayatına devam etmiştir (Dönmez, 2007, s. 68).

1980 yılından itibaren Gırgır, Limon, Ekonomik Panorama, Yeni Gündem, İktisat, Hıbrır, Tempo gazetelerinde ve Lemana dergisinde çalışmıştır (Dönmez, 2007, s. 68).



Şekil 5. 3. Gürcan Özkan, Coca cola illüstrasyon tasarımı

Çalışma hayatı süresince birçok dergi ve kitap kapağı illüstre etmiş olan sanatçı, 1993 yılından itibaren çalışmalarını bilgisayar ortamında üretmeye başlamıştır. Şu anda sanatçı serbest illüstratör olarak çalışma hayatına devam etmektedir (Dönmez, 2007, s. 68).

5.2.4. Gürcan Özkan İllüstrasyon Tasarımı İnceleme



Şekil 5. 4. Gürcan Özkan, illüstrasyon tasarımı

A- BETİMLEME

Bu nedir?

İllüstrasyon.

Bu illüstrasyonda neler görüyorsunuz?

İllüstrasyon tasarımında fantastik bir orman içerisinde göl, şelale, farklı tarzda insan figürleri, çeşitli hayvan figürleri ve hayal ürünü periler betimlenmiştir.

İllüstrasyonda neler oluyor ?

İllüstrasyon bir doğa içerisinde tasvir edilmiş olup sol tarafta çeşitli mantarlar ve bitkilerin yanında bu bitkileri sulayan bir insan figürü yer almaktadır. Devasa boyutta olan mantarların üzerinde bulunan insan figürü gölün orta kısmındaki timsahı izlemektedir. Aynı zamanda hayal dünyasının vazgeçilmez kahramanlarından olan perilerin sağa sola neşe içerisinde uçtuğu göze çarpmaktadır.

İllüstrasyonun merkezinde insan ve hayvan figürleri yer almaktadır. Vektörel illüstrasyon yöntemi ile farklı bir tarzda çizilmiş olan illüstrasyon, doğa içerisinde

insan ve hayvan figürlerinin neşe içerisinde birbirleri ile olan uyumlarını tasvir etmektedir.

İllüstrasyonda genel olarak yeşil renk hâkimiyeti mevcuttur.

B- ÇÖZÜMLEME

Çoğunlukta hangi renk tonları (koyu, orta, açık) kullanılmış?

Sıcak ve açık tonlar kullanılmıştır. Tasarıma yeşil renk ve tonları hakimdir.

Hangi çizgileri (düz, eğri, kırık) görüyorsunuz?

Resimde düz, eğri ve yumuşak çizgilerin hepsini yoğun olarak görmek mümkündür.

Hangi şekilleri (geometrik, organik) görüyorsunuz? Çoğunlukla hangileri kullanılmış?

Resimde organik şekiller yoğunluktadır.

İllüstrasyon genelinde hangi doku (yumuşak, sert) var?

Resmin genelinde yumuşak doku kullanılmıştır. İnsan, hayvan ve nesne formlarında yumuşak doku etkisi hissedilmektedir.

Nesneler illüstrasyonda nasıl yerleştirilmiştir?

İllüstrasyondaki nesnelerin zemine dağınık bir şekilde yerleştirildiği görünmektedir.

İllüstrasyondaki figürler ve nesneler gerçek büyüklüğünde midir?

Hayır.

İlk bakışta dikkatinizi çeken nedir?

İllüstrasyonaki insan ve hayvan figürlerinin neşe içerisinde ve olağan dışı bir şekilde tasvir edilmeleri dikkat çekmektedir.

Sanatçı bu illüstrasyonu hangi teknikle yapmış olabilir?

İllüstrasyon tekniği ile yapmıştır.

C- YORUM

Sizce bu illüstrasyon ne anlatılıyor?

İllüstrasyonda ağırlıklı olarak neşe ve mutluluk duyguları hâkimdir. Eserde yeşil bir doğa içerisinde bulunan insanların, hayvanların ve olağan dışı perilerin mutlu bir yaşantı sürdürdüğü izlenimi vardır. Doğa içinde bulunan canlıların uyum içerisinde yaşayabildikleri mesajı verilmektedir.

Renkler size ne hissettiriyor?

Sıcak ve neşeli bir ortamın cıvıltısını hissettiriyor.

O dönemde sanatçı bu illüstrasyon ile ne anlatmış olabilir?

Sanatçı, illüstrasyon tasarımını yaptığı dönemde doğa içerisinde bulunan insanların, hayvanların ve olağan dışı perilerin mutlu bir yaşantı sürdürdüğünü anlatmaya çalışmıştır diye düşünmekteyim.

D- YARGI

Sizce bu illüstrasyon neden değerlidir?

İllüstrasyon sanatı zor bir sanat dalıdır. Uygulama aşaması zor olan bu sanat dalını teknolojik unsurlar ile icra etmek ayrıca zor bir durumdur. Bu illüstrasyon tasarımı bilgisayar desteği ile uygulanması açısından hem zor hem de değerlidir.

5.2.5. Cem Kızıltuğ

1974 yılında İstanbul’ da doğmuş olan sanatçı, karikatür ve illüstrasyon sanatları ile ilgilenmiştir. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü’nden mezun olan sanatçı, Zaman Gazetesi’nde illüstratör olarak çalışma hayatına başlamıştır (Dönmez ve Öztekin, 2007, s. 73, 12).



Şekil 5. 5. Cem Kızıltuğ, Türk hava yolları illüstrasyon tasarımı, 2007

Sanatçı Türkiye Yazarlar Birliği tarafından yılın karikatüristi seçilmiştir. “Ben Picasso”, “Ben Rodin”, “ Ben Kitap”, “Ben Cengiz Han” ve “Ben Halı” isimli çocuk kitaplarının resimlemelerine imza atmış olan sanatçının, “Kediler Kelimeler” isimli şiirli çizgi albümü yayınlanmıştır (Dönmez ve Öztekin, 2007, s. 73, 12).



Şekil 5. 6. Cem Kızıltuğ, illüstrasyon tasarımı, 2013

Society for News Design yarışmasında eseri 1 gümüş ve 10 “ Award of Excellence” ödülü kazanmıştır. Aynı zamanda Türk Hava Yolları şirketi için 150 farklı uçuş bölgesi konseptinde afiş uygulamaları yapmıştır (Dönmez ve Öztekin, 2007, s. 73, 12).

5.2.6. Cem Kızıltuğ İllüstrasyon Tasarımı İnceleme



Şekil 5. 7. Cem Kızıltuğ, Türk hava yolları illüstrasyon tasarımı-2, 2007

A- BETİMLEME

Bu nedir?

İllüstrasyon.

Bu illüstrasyonda neler görüyorsunuz?

Bu illüstrasyon tasarımında vektörel çizim tekniği ile çizilmiş Türk Hava Yolları'na ait bir uçak, "Your magical gateway to the World" (Dünya'nın büyüğü geçidi) sloganını, Dünya üzerinde bulunan ülkelere ait simge yapıları ve dünya haritasının vektörel çizim şekli görülebilmektedir. Aynı zamanda Türkiye'nin özellikle uluslararası platformlarda simgesi olarak kullanılan lale figürü de göze çarpmaktadır.

İllüstrasyonda neler oluyor ?

İllüstrasyon tasarımında Türk Hava Yolları'na ait uçağın vektörel çizim tekniği ile çizilmiş olan, farklı ülkelere ait bazı yapıların ve dünya haritasının üzerinden geçerek dünyayı dolaşmasının tasviri görülmektedir. Etkili bir çizim tekniği ile oluşturulmuş olan tasarım, "Your magical gateway to the World" (Dünya'nın büyüğü geçidi) sloganıyla da desteklenerek etkin bir hale getirilmiştir.

B- ÇÖZÜMLEME

Çoğunlukta hangi renk tonları (koyu, orta, açık) kullanılmış?

Tasarımda çoğunlukla mavi ve beyaz renk tonları kullanılmıştır.

Hangi çizgileri (düz, eğri, kırık) görüyorsunuz?

Resimde yumuşak ve estetik çizgilerin hepsini yoğun olarak görmek mümkündür.

Hangi şekilleri (geometrik, organik) görüyorsunuz? Çoğunlukla hangileri kullanılmış?

Resimde organik şekiller yoğunluktadır.

İllüstrasyon genelinde hangi doku (yumuşak, sert) var?

İllüstrasyon tasarımının genelinde yumuşak doku kullanılmıştır.

Nesneler illüstrasyonda nasıl yerleştirilmiştir?

İllüstrasyondaki nesnelerin zemine dağınık bir şekilde yerleştirildiği görünmektedir.

İllüstrasyondaki figürler ve nesneler gerçek büyüklüğünde midir?

Hayır.

İlk bakışta dikkatinizi çeken nedir?

İllüstrasyondaki uçak ve ülkelere ait yapıların estetiksel çizimleri dikkat çekmektedir.

Sanatçı bu illüstrasyonu hangi teknikle yapmış olabilir?

İllüstrasyon tekniği ile yapmıştır.

C- YORUM

Sizce bu illüstrasyon ne anlatılıyor?

İllüstrasyonda ağırlıklı olarak Türk Hava Yolları'nın mesafe tanımaksızın dünyanın her ülkesine ulaşımda hizmet vermesi anlatılmaktadır.

Renkler size ne hissettiriyor?

Tasarımda kullanılmıř olan mavi ve beyaz tonlar izleyicide rahatlama hissi uyandırmaktadır.

O dönemde sanatçı bu illüstrasyon ile ne anlatmıř olabilir?

Sanatçı, illüstrasyon tasarımını yaptıđı dönemde Türk Hava Yolları'nın mesafe tanımaksızın dünyanın her ülkesine ulařımda hizmet vermesini tasvir etmiřtir.

D- YARGI

Sizce bu illüstrasyon neden deđerlidir?

İllüstrasyon tasarımı kullanıldıđı teknik, bu tekniđin kültürel deđerler ve çizgiler ile harmanlanması ve hedef kitlesi üzerinde bıraktıđı güzel etki bakımından deđerlidir.

5.3. 2000-2017 Yılları Arasında Tasarlanmış Bazı Vektörel Afiř Örneklerinin Tasarım ve Teknolojik Açıdan Analiz Edilmesi

Geçmiřten günümüze sosyal yařamın ierisinde birok iletiřim elemanı kullanılmaktadır. Bu iletiřim elemanları güzel sanatların çeřitli elemanları ile desteklenmektedir. Grafik tasarımın elemanlarından olan afiřte etkili bir iletiřim aracı olarak sosyal yařamın her alanında etkili bir řekilde kullanılmaktadır.

Teknoloji geliřme gösterdike iletiřim aracı olarak kullanılan afiř tasarımlarında da geliřmeler söz konusu olmuřtur. Öyle ki geliřen teknoloji ile birlikte bilgisayar destekli afiř tasarımları ve çizim teknikleri sosyal hayatta kendisini daha sık göstermeye bařlamıřtır.

Afiř tasarımları sosyal, kültürel, siyasi veya ticari olarak farklı alanlarda kullanılabilmektedir. Hedef kitlesine ileilmek istenen mesajı net ve etkili bir řekilde iletmesi bakımından afiř tasarımları, her dönem sık sık kullanılan bir iletiřim aracı olarak varlıđını korumuřtur.

Bu bölümde 2000-2017 yılları arasında bilgisayar destekli vektörel çizim tekniđi ile tasarlanmış olan bazı kültürel afiř tasarımları tasarım ve teknolojik açıdan irdelenecektir.



Şekil 5. 80. Bülent Erkmen, 42. İstanbul müzik festival afişi, 2014

SANATÇI : Bülent Erkmen

KONU : 42. İstanbul Müzik Festivali

TEKNİK : Bilgisayar

BOYUT : -

TARİH : 2014

KOMPOZİSYON : Afiş tasarımı tamamen soyut kavramlar üzerine kurgulanarak vektörel çizim tekniği ile oluşturulmuştur. 42. İstanbul Müzik Festivali için tasarlanmış olan tasarımda soyut semboller bir bütünün parçalarını oluşturacak şekilde yerleştirilmiş izlenimi vermektedir. Başlık ve vektörel imgeler arasında olması gereken hiyerarşik denge tam anlamıyla oturmamış olup izleyici açısından karmaşa yaratmaktadır. Sol üst kısımda festivalin resmi logosu kullanılarak afişe resmi bir hava katılmıştır.

Tasarımın arka fonu saflığın rengi olan beyaz olarak tercih edilmiştir. Ön planda ise ateşin, aşkın ve tutkunun rengi kırmızı, coşkunun ve canlılığın rengi pembe ve sakinliğin, asaletin rengi olan mavi ve lacivert renkleri kullanılmıştır.



Şekil 5.11. Bülent Erkmn, Almanak 01 afişi, 2016

SANATÇI : Bülent Erkmn

KONU : Almanak 01

TEKNİK : Bilgisayar

BOYUT : -

TARİH : 2016

KOMPOZİSYON : Afiş tasarımı genel itibari ile tipografik ve vektörel bir tasarıma sahiptir. Almanak 01 kelimesinin tipografik bir şekilde tasarlandığı afişte görülmektedir. Sade ve yalın bir anlatım dili kullanılmış olan afişte vektörel imgeler ile ana ve alt başlıklar arasında hiyerarşik bir denge söz konusudur.

Etkinlik afişi olarak tasarlanmış olan bu çalışmada saflığın rengi olan beyaz arka fon olarak kullanılmıştır. Ancak tipografik imgelerde kullanılmış olan karamsarlığın ve asaletin rengi siyah ise afiş tasarımındaki kontrastlığı göz önüne sermiştir. Bu şekilde afiş tasarımının dikkat çekiciliği arttırılmıştır.



Şekil 5.12. Bülent Erkmén, 19. İstanbul tiyatro festivali afişi, 70x100 cm, 2014

SANATÇI : Bülent Erkmén

KONU : 19. İstanbul Tiyatro Festivali

TEKNİK : Bilgisayar

BOYUT : 70x100

TARİH : 2014

KOMPOZİSYON : Afiş tasarımı soyut figürlerin vektörel çizim tekniği kullanılarak çizimi ile oluşturulmuştur. 19. İstanbul Tiyatro Festivalinin afişi olarak tasarlanmış olan çalışmada sürreal figürler ön plandadır. İstanbul Kültür Sanat Vakfı'nın resmi logosu sol üst kısımda, sponsorların logoları ise sağ üst ve afişin alt kısmında kullanılmıştır. Hiyerarşik olarak ana başlık ile imgeler arasında karmaşık bir bağlantı söz konusudur.

Tasarımda saflığın rengi olan beyaz arka fonda, karamsarlığın rengi olan siyah, tutkunun ve aşkın rengi olan kırmızı ise ön planda bulunan vektörel imgeler üzerinde uygulanmıştır.

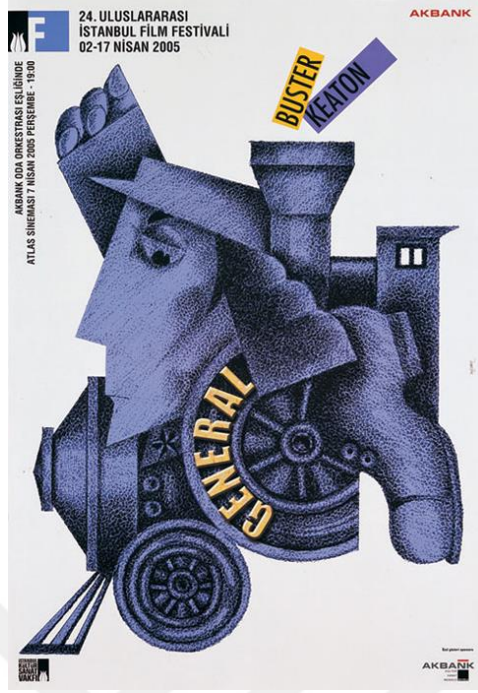


Şekil 5.13. Yurdaer Altıntaş, Sunrise tiyatro afişi, 50x70 cm, 2003

SANATÇI	: Yurdaer Altıntaş
KONU	: Sunrise (Şafak) Tiyatro Afişi
TEKNİK	: Bilgisayar
BOYUT	: 50x70
TARİH	: 2003

KOMPOZİSYON : Tiyatro oyunu için tasarlanmış olan afiş tasarımı vektörel çizim tekniği ile üretilmiştir. Afişte erkek ve kadın olmak üzere iki figür görünmektedir. Bu iki figürün ortasında şimşek tasviri tarzında bir çizim söz konusudur. Bu çizim izleyicisine tiyatro oyununun içeriği hakkında ufak bir fikir vermektedir. Ana başlık ile afişte kullanılan imgeler arasında hiyerarşik olarak denge mevcuttur.

Afiş tasarımında karamsarlığın, mutsuzluğun ve umutsuzluğun rengi olan siyah renk dikkat çekici bir biçimde kullanılmıştır. Erkek ve kadın figürlerinin adeta bir gölge misali siyah renk ile yansıtılması tiyatro oyununda sergilenecek olan konunun dışa yansması niteliğindedir.



Şekil 5.14. Yurdaer Altıntaş, General film afişi, 70x100 cm, 2005

SANATÇI : Yurdaer Altıntaş

KONU : General Film Afişi

TEKNİK : Bilgisayar

BOYUT : 70x100

TARİH : 2005

KOMPOZİSYON : Afiş tasarımı sürreal bir yaklaşımla ve vektörel çizim tekniği ile tasarlanmıştır. Bakıldığında göze çarpan bir insan kafasının trenin lokomotif görevini gördüğü ve adının da general olduğudur. 24. Uluslararası İstanbul Film Festivali afişi olarak tasarlanmış olan çalışmada sol üst kısımda ana başlık ve sağ üst kısımda sponsorun logosu tasarımda kullanılmış olan imgeler ile uyum içerisindedir.

Afişte ana çizim üzerinde, nevroitik duyguları dışa vuran, bilinçaltında korkulara yol açan ve asaletli bir renk olan mor tercih edilmiştir. Aynı zamanda mor renk ile tasarlanmış olan ana çizimin üzerinde sarı renk ile general yazısı dikkat çekmesi bakımından sarı renk ile vurgulanmıştır.



Şekil 5.15. Yurdaer Altıntaş, 30. Grafik ürünler sergi afişi, 70x100 cm, 2011

SANATÇI : Yurdaer Altıntaş

KONU : 30. Grafik Ürünler Sergi Afişi

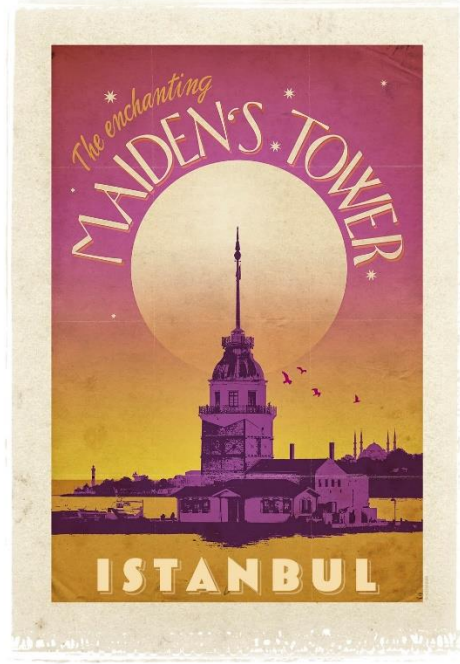
TEKNİK : Bilgisayar

BOYUT : 70x100

TARİH : 2011

KOMPOZİSYON : 30. Grafik Ürünler Sergi afişi olarak tasarlanmış olan çalışmada raptiyeler kullanılarak serginin içerisinde barındırdığı çeşitliliğe vurgu yapılmıştır. Vektörel çizim tekniği ile oluşturulmuş olan afiş tasarımında imgeler ve tipografik unsurlar dağınık bir şekilde yerleştirilmiştir.

Afiş tasarımının arka fonu saflığın sembolü olan beyaz renk ile oluşturulmuştur. Tasarımın yüzeyinde kullanılmış olan raptiye çizimleri ise her biri farklı bir renk olmak üzere renklendirilmiş olup serginin çeşitliliği bu renk dağılımı ile yansıtılmıştır. Birbirini tekrarlayan imgelerin sıklığı nedeniyle izleyicide karmaşık bir algı oluşturan afiş tasarımı genel itibari ile dikkat çekici bir tasarımdır.



Şekil 5.16. Emrah Yücel, Türkiye posterleri, 70x100 cm, 2011

SANATÇI : Emrah Yücel

KONU : Türkiye Posterleri

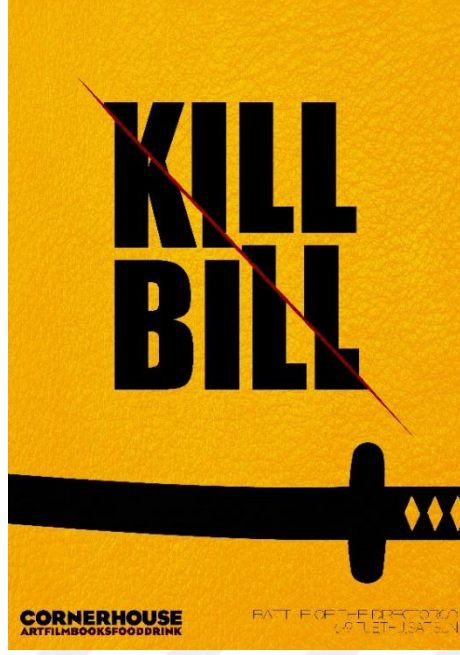
TEKNİK : Bilgisayar

BOYUT : 70x100

TARİH : 2011

KOMPOZİSYON : Tasarımcı Emrah Yücel' in Türkiye Posterleri projesi kapsamında tasarladığı ve farklı şehirlere ait afişlerin yer aldığı afiş albümünden bir kesit olan "İstanbul" afişi, vektörel çizim tekniği ile tasarlanmıştır. Tasarımda İstanbul'un en ünlü yapılarından olan Kız Kulesi eseri merkez noktada yer almaktadır. "The enchanting MAIDEN'S TOWER" (Büyüleyici Kızlar Kulesi) sloganının estetiksel olarak uygulandığı tasarımda hiyerarşik olarak ana başlık ve imgeler arasında uyum söz konusudur.

Afiş tasarımının geneline coşkunun ve canlılığın sembolü olan pembe rengi hakimdir. Dikkat çekici bir renk olarak sarı rengi de tasarımın içerisinde dengeli bir şekilde dağıtılmış olup izleyicide merak uyandırmaktadır.



Şekil 5.17. Emrah Yücel, Kill Bill film afişi, 70x100 cm, 2003-2004

SANATÇI	: Emrah Yücel
KONU	: Kill Bill Film Afişi
TEKNİK	: Bilgisayar
BOYUT	: 70x100
TARİH	: 2003-2004

KOMPOZİSYON : Tasarımcı Emrah Yücel' e ait bir sinema filmi afiş tasarımı olan “Kill Bill” afişi vektörel çizim tekniği ile oluşturulmuştur. Genel hatları ile sade ve etkileyici olan tasarımda, filmin içeriğinde sıkça kullanılan ve özel anlamı olan kılıç unsuru yer almaktadır. Ana başlıkta tipografik olarak oynanarak kılıç darbesi efekti uygulanmıştır. Ana başlık ile vektörel kılıç imgesi arasında hiyerarşik olarak dengeli bir yapı mevcuttur.

Afiş tasarımının zemin renginde dikkat çekiciliğin sembolü olan sarı renk desenli bir efekt yardımı ile uygulanmıştır. Bu sayede afiş tasarımı hangi mesafeden bakılırsa bakılsın dikkat çekiciliğinden ödün vermemektedir. Filmin içerik olarak karamsarlığa ve umutsuzluğa sahip olan sahnelerine gönderme olarak siyah renk gayet uygun bir şekilde hem başlıkta hem de imgede uygulanmıştır.



Şekil 5.18. Tom Whalen, Batman returns film afiş tasarımı, 70x100 cm, 2010

SANATÇI	: Tom Whalen
KONU	: Batman Returns Film Afişi (Batman Dönüyor)
TEKNİK	: Bilgisayar
BOYUT	: 70x100
TARİH	: 2010

KOMPOZİSYON : Tasarımcı Tom Whalen ‘ a ait bir sinema filmi afişi tasarımı olan “Batman Returns” vektörel çizim tekniği ile oluşturulmuş bir afiştir. Afişe bakıldığında sinema filminin önde gelen karakterlerinin vektörel olarak betimlendiği görülebilir. Ana karakter olan Batman figürünün yanında diğer yan karakterler hiyerarşik dengeye uyumlu bir şekilde yerleştirilmiştir. Tasarımda ana başlık alt kısmında kullanılarak imgelerle bütünlük sağlanmıştır.

Afiş tasarımında genel olarak karamsarlığın rengi olan siyah ve gri tonları renk olarak tercih edilmiştir. Bu renk seçiminden sinema filminin içeriği hakkında tahmin yürütmek mümkün olabilmektedir. Afişte kullanılan imgeler, bir merkez noktadan etrafa dağıtılmış izlenimi vermektedir.



Şekil 5.19. Anthony Petrie, Avengers film afiş tasarımı, 50x70 cm, 2012

SANATÇI	: Anthony Petrie
KONU	: Avengers (Yenilmezler) Film Afişi
TEKNİK	: Bilgisayar (Adobe İllüstratör)
BOYUT	: 50x70
TARİH	: 2012

KOMPOZİSYON : Tasarımcı Anthony Petrie, “Avengers” (Yenilmezler) sinema filmine ait bir tasarım ortaya koymuştur. Afiş tasarımında filmin ana karakterleri ayrı ayrı vektörel çizim tekniği ile çizilmiş ve afişe yerleştirilmiştir. Bakıldığında bir çizgi roman sayfasını andıran afiş, imgeleri ve ana başlığı ile uyum içerisindedir.

Afiş tasarımının arka plan rengi, ön planda olan vektörel çizimlerin dikkat çekiciliğinin artması açısından beyaz olarak uygulanmıştır. Bunun yanı sıra ön planda bulunan karakterler güven vermesi bakımından yeşil ve dinamizmin sembolü olan kırmızı renkte çizilmiştir. Afişte imgeler dağınık ve tipografik unsurlarla uyumlu bir şekilde yerleştirilmiştir.



Şekil 5.20. Tiago Lopes da Conceição, The godfather film afiş tasarımı, 70x100 cm

SANATÇI : Tiago Lopes da Conceição

KONU : The Godfather Film Afişi

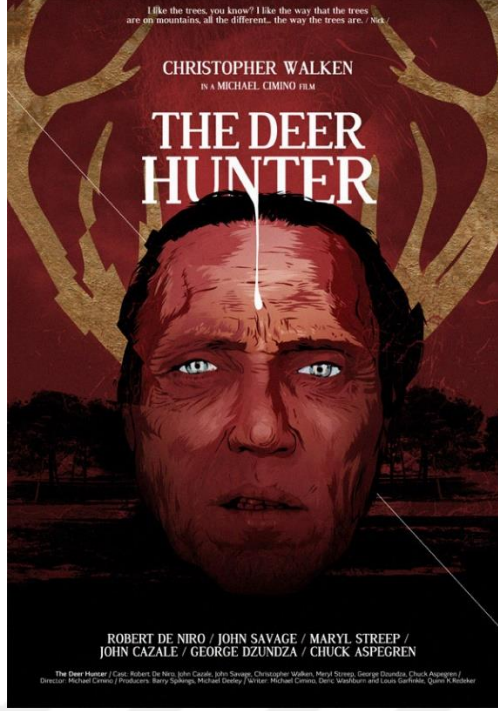
TEKNİK : Bilgisayar (Adobe İllüstratör)

BOYUT : 70x100

TARİH :

KOMPOZİSYON : Tasarımcı Tiago Lopes da Conceição tarafından vektörel çizim tekniği ile tasarlanmış olan “The Godfather” filminin afiş tasarımıdır. İçerik olarak yer altı dünyasının işlendiği sinema filminin afişinde ana karakterler, ana başlık ve alt metinler hiyerarşik dengeye uygun bir şekilde uygulanmıştır.

Afişte karamsarlığın rengi olan siyah zemin rengi olarak tercih edilmiştir. Bunun yanı sıra siyah renk ile birlikte kırmızı ve beyaz tonlarda afiş tasarımında kullanılarak renkler arasındaki zıtlığın gücü ortaya çıkarılmıştır. Tutkunun ve dinamizmin rengi olan kırmızı ve saflığın rengi olan beyaz rengin kullanımı ile filmin içeriğinde bulunan farklı karakterler ve yapılar afiş tasarımında da betimlenmiştir.



Şekil 5.21. Grzegorz Domaradzki, The deer hunter film afiş tasarımı, 70x100 cm, 2008

SANATÇI	: Grzegorz Domaradzki
KONU	: The Deer Hunter (Geyik Avcısı) Film Afişi
TEKNİK	: Bilgisayar (Adobe İllüstratör)
BOYUT	: 70x100
TARİH	: 2008

KOMPOZİSYON : Grzegorz Domaradzki tarafından vektörel çizim tekniği ile tasarlanan bu çalışma “The Deer Hunter” (Geyik Avcısı) sinema filmine ait bir afiş tasarımıdır. Afişin merkez noktasında, filmin ana karakteri kafasında bir geyiğe ait boynuzların manipülasyon tekniği kullanılarak uygulanışı işle tasvir edilmiştir. Sürreal bir yaklaşımla tasarlanmış olan afiş tasarımında ana başlık ve imgeler hiyerarşik denge içerisinde yer almaktadır.

Tasarımda karamsarlığın rengi olan siyah arka fon, dinamizmin ve tutkunun rengi olan kırmızı arka fonun bir kısmı ile ana karakter üzerinde kullanılmıştır. Geyik boynuzlarının sarı tonlarında kullanılması ise dikkat çekiciliği artırması bakımındandır.



Şekil 5.22. James White, Terminatör 2 film afiş tasarımı, 70x100 cm, 2012

SANATÇI : James White

KONU : Terminatör 2 Film Afişi

TEKNİK : Bilgisayar

BOYUT : 70x100

TARİH : 2012

KOMPOZİSYON : Tasarımcı James White tarafından vektörel çizim tekniği ile tasarlanmış olan bu uygulama “Terminatör 2” filmine ait bir afiş tasarımıdır. Afişin merkez noktasında sinema filminin serilerinde kullanılmış olan robot figürü bulunmaktadır. Ana başlık ile imge ve diğer tipografik unsurlar arasında hiyerarşik olarak bir denge söz konusudur.

Arka plan olarak coşkun ve dinamik renk olan pembe ve tonları kullanılmıştır. Robot figüründe ise karamsarlığın rengi olan siyah renk ve metalik renkler ağırlıktadır. Genel olarak tek merkezli ve dikkat çekici bir afiş tasarımıdır.



Şekil 5.23. Thom Whalen, Rango film afişi, 70x100 cm, 2013

SANATÇI : Thom Whalen

KONU : Rango Film Afişi

TEKNİK : Bilgisayar

BOYUT : 70x100

TARİH : 2013

KOMPOZİSYON : Tasarımcı Thom Whalen tarafından vektörel çizim tekniği kullanılarak tasarlanan bir film afişidir. “Rango” isimli bir animasyon filme ait olan bu afiş tasarımında filmin karakterleri betimlenmiştir. Ana karakter olarak “Rango” afişin merkezinde yer alırken diğer yan karakterler geri planda yerleştirilmiştir. Afişin ana başlığı ile imgeleri arasında hiyerarşik yönden bir dengeden söz etmek mümkündür.

Afiş tasarımı kahverengi tonları ve yeşil rengin birlikte kullanımı ile oluşturulmuştur. Yan karakterler üzerinde aynı renk tonları hakimdir. Ancak ana karakter üzerinde kullanılmış olan yeşil renk ana karaktere dikkatleri çekme noktasında başarılıdır. Afişte betimlenen imgeler dağınık bir şekilde yerleştirilmiş ancak o kadar dikkat çekicidir.



Şekil 5.25. Levente Szabo, Bafta en iyi film afişi, 70x100 cm, 2016

SANATÇI : Levente Szabo

KONU : BAFTA (İngiliz Akademisi Film Ödülleri) En iyi Film Afişleri
Ödülü-1

TEKNİK : Bilgisayar

BOYUT : 70x100

TARİH : 2016

KOMPOZİSYON : Levente Szabo tarafından vektörel çizim tekniği kullanılarak BAFTA ödülleri için tasarlanmış bir afiş tasarımıdır. Afiş tasarımında göze çarpan, tasarımın merkez noktasında bulunan adam silüetinin maskeleme tekniği ile oluşturularak iç kısımda ayrı ayrı görsellerin kullanılmasıdır. Bu sayede afişin etkililiği artırılmış ve hiyerarşik denge sağlanmıştır.

Afiş tasarımının arka planı saflığın rengi olan beyaz renk ile oluşturulmuştur. Bu sayede ön planda kullanılmış olan vektörel silüet ve içerisine gömülmüş olan görsel daha etkileyici bir hal almıştır. Vektörel çizimler üzerinde karamsarlığın ve gizemin rengi olan siyah ile güvenin rengi olan yeşil tonları kullanılmıştır. İmgeler ile başlık arasında uyum mevcuttur.



Şekil 5.26. Levente Szabo, Bafta en iyi film afişi-2, 70x100 cm, 2016

SANATÇI : Levente Szabo

KONU : BAFTA (İngiliz Akademisi Film Ödülleri) En iyi Film Afişleri
Ödülü-2

TEKNİK : Bilgisayar

BOYUT : 70x100

TARİH : 2016

KOMPOZİSYON : Levente Szabo tarafından vektörel çizim tekniği kullanılarak BAFTA ödülleri için tasarlanmış bir afiş tasarımıdır. Afiş tasarımının merkezinde bir hayvan figürü içerisine maskeleyme tekniği ile gömülmüş olan ayrı bir görsel kesit görünmektedir. Hayvan figürü içerisinde gömülü olan görselde karanlık bir ormanın içerisinde bir avcı figürü belirlemektedir. Afişte kullanılmış olan imgeler ile tipografik unsurlar arasında hiyerarşik açıdan bir denge söz konusudur.

Tasarımın arka fonu beyaz renk ile oluşturulmuş olup ön planda bulunan imgeler etkin bir hale getirilmiştir. Filmin içeriği hakkında fikir vermesi bakımından karamsarlığın ve gizemin rengi siyah ile sükûnetin rengi olan mavi vektörel imgeler üzerinde ustaca kullanılmıştır. İmgelerin merkez noktada birleştiği etkileyici bir afiş tasarımıdır.



Şekil 5.27. Levente Szabo, Bafta en iyi film afişi - 3, 70x100 cm, 2016

SANATÇI : Levente Szabo

KONU : BAFTA (İngiliz Akademisi Film Ödülleri) En iyi Film Afişleri
Ödülü-3

TEKNİK : Bilgisayar

BOYUT : 70x100

TARİH : 2016

KOMPOZİSYON : Levente Szabo tarafından vektörel çizim tekniği kullanılarak BAFTA ödülleri için tasarlanmış bir afiş tasarımıdır. Tasarımın merkez noktasında bulunan vektörel kadın figürünün içerisine maskeleme tekniği ile farklı bir görsel gömülmüştür. Elinde bir fotoğraf makinesi bulunan kadın figürünün içerisinde ayrıca farklı bir kadın figürü betimlenmiştir.

Afiş tasarımında arka fon beyaz, ön planda bulunan vektörel kadın figürü ve içerisindeki görsel kesit ise tutkunun, dinamizmin sembolü olan kırmızı renk ile oluşturulmuştur. İmgeler merkez noktada etkileyici bir şekilde yerleştirilmiştir. Aynı zamanda ana başlık ile imgeler arasında hiyerarşik olarak bir dengeden bahsetmek mümkündür.



Şekil 6. 2. Sinan Çakmak, Hugo Boss small planet, 50x70 cm, 2009

SANATÇI : Sinan Çakmak (Hugo Create Ödülü)

KONU : Small Planet (Küçük Gezegen)

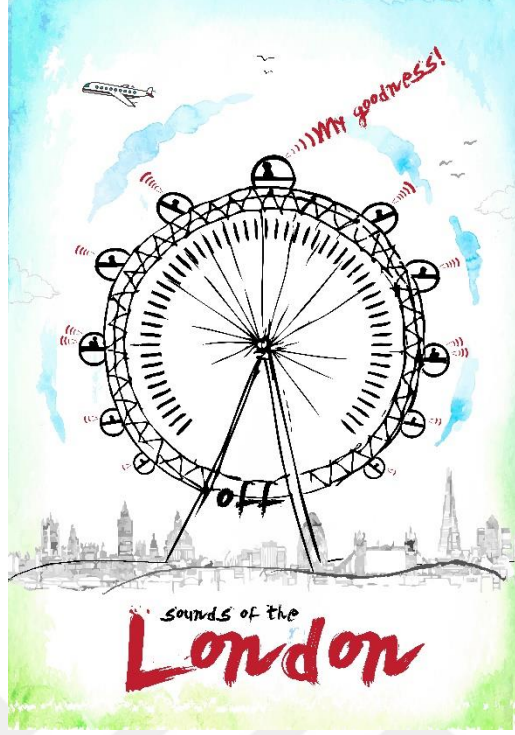
TEKNİK : Bilgisayar (Adobe İllüstratör)

BOYUT : 50x70

TARİH : 2009

KOMPOZİSYON : Uluslararası bir şirket olan Hugo Boss'un 2009 yılında düzenlemiş olduğu Hugo Create isimli uluslararası tasarım yarışması için tasarlanmış olan bu afiş tasarımı insanların küçük dünyasının bir tasviri niteliğinde tasarlanmıştır. Afiş tasarımında anlatılmak istenen her bireyin kendine ait bir düş dünyasının olduğu ve hayallerinin genişliği doğrultusunda hayatın tadına varabileceği gerçeğidir. Bütün bunlar bir kar küresinin içerisinde ve hugo boss parfüm şişesi ile birlikte betimlenmiştir.

Afiş tasarımında güvenin ve ferahlığın rengi olan yeşil ağırlıktadır. Tasarımda kullanılan imgeler tek bir merkez noktasında toplanmış ve tipografi ile boşluk bırakılarak kullanılmıştır.



Şekil 6.3. Sinan Çakmak, sounds of the city, 50x70 cm, 2016

SANATÇI	: Sinan Çakmak
KONU	: Sounds of the city (Londranın sesleri)
TEKNİK	: Bilgisayar (Adobe İllüstratör)
BOYUT	: 50x70
TARİH	: 2016

KOMPOZİSYON : Afiş tasarımında Londra şehrinin içerisinde barındırdığı seslere vurgu yapılmıştır. Sürreal bir tarza sahip olan tasarımda, Londra’ da bulunan London Eye (Londra’nın Gözü) isimli yapı kullanılmıştır. Bu yapının dinamizminin insanlar üzerindeki etkisi ve bu etkinin şehrin iç seslerine olan yansıması betimlenmiştir.

İstikrarın ve güvenin rengi olan beyaz ve sakinliğin rengi olan mavi, tasarımın arka fonunu oluşturmaktadır. Tutkunun ve aşkın rengi olan kırmızı ise ana başlıkta kullanılmıştır. Merkezde London Eye olmak üzere etrafında imgeler London Eye’nin etrafında toplanmıştır. Londra şehrinin silueti ile etkileyici bir tasarım oluşturulmuştur.



Şekil 6.4. Sinan Çakmak, Ankara kültürel değerler afişi, 50x70 cm, 2016

SANATÇI : Sinan Çakmak (Birincilik Ödülü)

KONU : Ankara Kültürel Değerler

TEKNİK : Bilgisayar (Adobe İllüstratör)

BOYUT : 50x70

TARİH : 2016

KOMPOZİSYON : Tasarımda Ankara şehrine ait kültürel ve modern değerler yansıtılmıştır. Tarihi ve modern mimarinin örnekleri ile şehre özgü özellikler bir arada ve uyumlu bir şekilde kullanılmaya özen gösterilmiştir.

Afiş tasarımında hemen hemen her renk tonu kullanılarak şehrin kültürel zenginliğine gönderme yapılmıştır. Tasarımın ana unsurlarından olan anıtkabir ve cami figürlerinde kullanılmış olan turuncu renk, dinamizmi ve şehrin parıldayan değeri olarak yansıtılmıştır. Aynı zamanda ağaçlarda kullanılmış olan yeşil renk huzuru yansıtması bakımından şehrin huzuruna ve güvenliğine vurgu yapmaktadır. Afiş tasarımı Ankara şehrinin özeti halindedir.

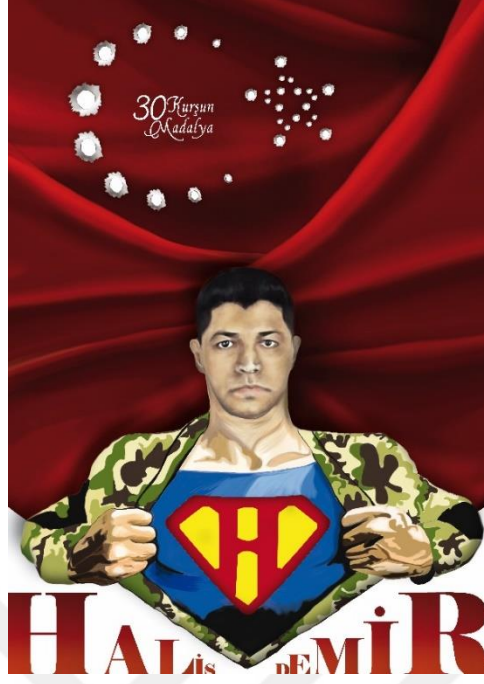


Şekil 6.5. Sinan Çakmak, Ankara kültürel değerler afişi-2, 50x70 cm, 2016

SANATÇI	: Sinan Çakmak
KONU	: Ankara Kültürel Değerler
TEKNİK	: Bilgisayar (Adobe İllüstratör)
BOYUT	: 50x70
TARİH	: 2016

KOMPOZİSYON : Tasarımda Ankara şehrinin tarihi ve kültürel değerleri betimlenmiş ve şehrin sanatsal yanı ile birlikte harmanlanarak izleyiciye sunulmuştur. Zengin bir tarihi ve kültürel değer sahip olan şehrin sanat hayatına katkısı büyüktür.

Afişte kullanılan fırça darbelerinde, dikkat çekici ve rahatlatıcı bir renk olarak sarıyı, sakinliğin ve sükûnetin rengi olan maviyi, huzurun ve güvenin rengi olan yeşili ve coşkunun, canlılığın rengi olan pembeyi görebilirsiniz. Bütün bu renklerin uyum içerisinde ve birbirine bağlantılı kullanılmasından şehrin birçok farklı kültürü sanatsal bir çevre kapsamında bünyesinde barındırması yorumu yapılabilir.



Şekil 6.6. Sinan Çakmak, 15 Temmuz milli irade afişi, 50x70 cm, 2016

SANATÇI	: Sinan Çakmak
KONU	: 15 Temmuz Milli İrade Afişi
TEKNİK	: Bilgisayar (Adobe İllüstratör)
BOYUT	: 50x70
TARİH	: 2016

KOMPOZİSYON : Tasarımda 15 Temmuz darbe girişiminde şehit olan astsubay Ömer Halisdemir'in portresi vektörel çizim tekniği ile çizilmiş ve bir çizgi roman kahramanı olan superman karakterine gönderme yapılarak Halisdemir 'in gerçek bir kahraman olduğu yansıtılmıştır. Afişin üst kısmında bulunan ay yıldız, Halisdemir'in bedeninden çıkarılan otuz kurşun ile oluşturulmuş ve afişin ana başlığında da buna gönderme yapılmıştır.

Afişte tutkunun, cesaretin ve aynı zamanda bayrağımızın rengi olan kırmızı arka fon olarak kullanılmıştır. Üniformada kullanılan yeşil renk huzur ve güvene, mavi renk sakinliğe, sarı renk ise dinamizme ve enerjiye vurgu yapmaktadır. Afişin ana başlığı ile imgeler arasında dengeli bir dağılım söz konusudur.

53. ULUSLARARASI TROIA FESTİVALİ

Barış Hölitörümüz Olsun
Let Peace Be Our Culture
Konser / Concert / Tiyatro / Theater / Sergi / Exhibition
Barış / Peace / Culture / Festival / Troia / Festival / Troia

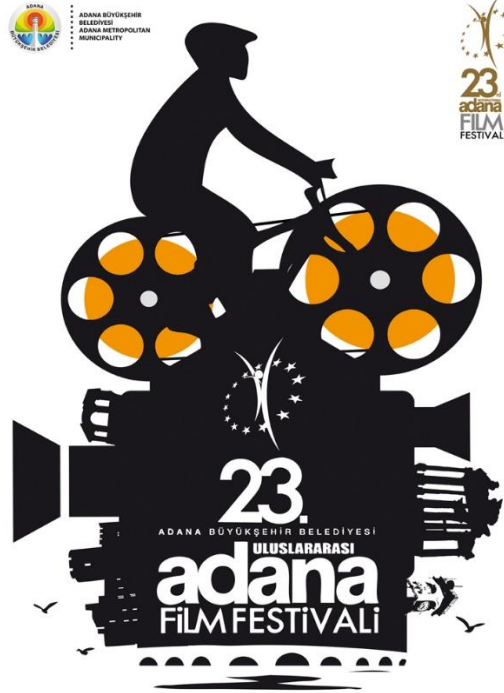


Şekil 6.7. Sinan Çakmak, Troia festivali barış afişi, 50x70 cm, 2016

SANATÇI	: Sinan Çakmak
KONU	: Barış (Peace) Troia Festivali
TEKNİK	: Bilgisayar (Adobe İllüstratör)
BOYUT	: 50x70
TARİH	: 2016

KOMPOZİSYON : Afiş tasarımında barış temalı 53. Uluslararası Truva Festivalinde kullanılmak üzere, mozaik taşlarından esinlenilerek vektörel çizim tekniği ile oluşturulmuş truva atı ve barış güvercini sembelleri birleştirilerek kullanılmıştır. Barış unsuruna vurgu yapması bakımından barışın sembollerinden olan zeytin dalı da tasarımda uygulanmıştır.

Kültürel değerlere vurgu yapmak amacı ile kültür mozaği mesajı birbirinden farklı bir çok renk tonu ile işlenmiştir. Güvercin figürünün gövde kısmında tutkunun ve cesaretin rengi olan kırmızı ağırlıktadır. Ana başlık ile imgesel sembeller arasında uyumlu bir bütünlük söz konusu olup, başlıkta kullanılan lacivert renk asaletin rengi olarak vurgulanmıştır.



Şekil 6.8. Sinan Çakmak, Adana film festivali afişi, 50x70 cm, 2016

SANATÇI	: Sinan Çakmak
KONU	: Uluslararası Adana Film Festivali
TEKNİK	: Bilgisayar (Adobe İllüstratör)
BOYUT	: 50x70
TARİH	: 2016

KOMPOZİSYON : 23. Uluslararası Adana Film Festivali kapsamında vektörel çizim tekniğinde tasarlanmış olan afişte, bir film makinesinin içerisinde Adana şehrinin tarihi ve kültürel değerleri ile insan figürü birlikte oluşturulmuştur. Burada verilmek istenen mesaj, film festivalinin özünde insanın olması ve insan faktörünün her sektörde olduğu gibi sinema sektöründe de yaratım lokomotifini olarak vurgulanmasıdır.

Tasarımda saflığın rengi olan beyaz arka fon olarak kullanılmıştır. Asaleti yansıtan siyah renk dinamizmi yansıtan turuncu ile birlikte kullanılarak bu festivalin özüne gönderme yapılmaktadır. Ana başlıklar ile imgeler bir bütün halinde hiyerarşik dengeye uyacak biçimde kullanılmıştır.



Şekil 6.9. Sinan Çakmak, Hugo create music of sound afişi, 50x70 cm, 2010

SANATÇI : Sinan Çakmak

KONU : Hugo Create Music of Sound (Müzik sesleri)

TEKNİK : Bilgisayar (Adobe İllüstratör)

BOYUT : 50x70

TARİH : 2010

KOMPOZİSYON : Uluslararası bir şirket olan Hugo Boss'un 2009 yılında düzenlemiş olduğu Hugo Create isimli uluslararası tasarım yarışması için tasarlanmış olan bu afiş tasarımı müzik seslerinin tasviri niteliğinde tasarlanmıştır. Afiş tasarımında vurgulanmak istenen günlük hayatta her sosyal ortamda duyulan müzik aletlerinin veya doğal seslerin birlikteliğinin hugo boss parfüm şişesi ile anlatılmasıdır.

Afiş tasarımında saflığın rengi olan beyaz arka fon olarak kullanılmıştır. Bunun yanı sıra kırmızı, turuncu ve sarı gibi dinamizmi ve enerjiyi yansıtan renkler kullanılarak müziğin dinamik ritmi betimlenmiştir. İmgeler birbirleri ile uyumlu bir şekilde hiyerarşiye uyarak yerleştirilmişlerdir.

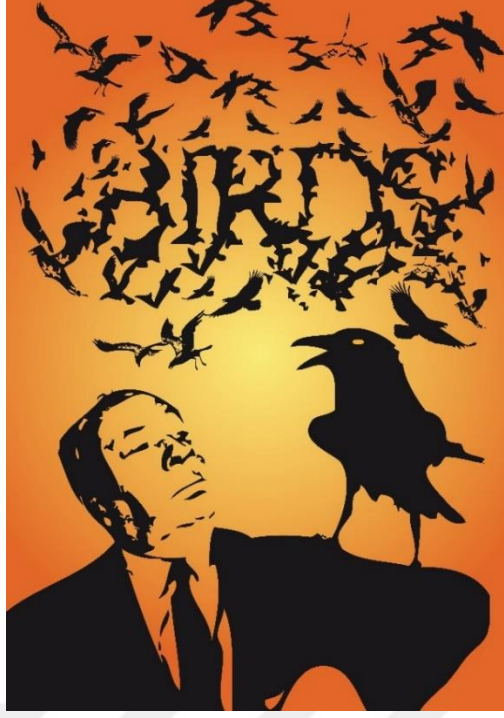


Şekil 6.10. Sinan Çakmak, 15 Temmuz milli irade afişi – 2, 50x70 cm, 2016

SANATÇI	: Sinan Çakmak
KONU	: 15 Temmuz Milli İrade
TEKNİK	: Bilgisayar (Adobe İllüstratör)
BOYUT	: 50x70
TARİH	: 2016

KOMPOZİSYON : 15 Temmuz demokrasi ve özgürlük mücadelesi çerçevesinde tasarlanmış olan bu afişte milletimizin bu tarz birlik ve beraberlik gerektirecek durumlarda olan kitlesel birlikteliği vurgulanmıştır. Milli olaylar söz konusu olduğunda dünya üzerindeki milletlerde olmayan kenetleyici özelliğimizin yansıması olarak bu afiş tasarımı oluşturulmuştur.

Afişte her yaştan ve her kültürden farklı insanların mevzubahis vatan olduğunda hızlı bir şekilde organize oluşu ve bayrağımızın kutsal sembolleri olan ay ve yıldız sembollerini oluşturmaları tasvir edilmiştir. Tasarımda milli renklerimiz olan kırmızı ve beyaz ağırlıktadır. Saflığın rengi beyaz arka fonda, cesaretin ve dinamizmin rengi olan kırmızı ise insan figürlerinde ve başlıkta kullanılmıştır. İmgeler ile başlık arasında hiyerarşik denge gözetilecek şekilde uyumluluk söz konusudur.



Şekil 6.11. Sinan Çakmak, The birds afiş tasarımı, 50x70 cm, 2015

SANATÇI	: Sinan Çakmak
KONU	: The Birds (Kuşlar)
TEKNİK	: Bilgisayar (Adobe İllüstratör)
BOYUT	: 50x70
TARİH	: 2015

KOMPOZİSYON : Afiş tasarımı Alfred Hitchcock'un "The Birds" (Kuşlar) isimli sinema filminden ve bu filmin tanıtımlarında kullanılan kendisine ait olan bir fotoğraf karesinden ilham alınarak vektörel çizim tekniği ile oluşturulmuştur. Filmin ana figürlerinden olan karga figürü Hitchcock'un omzuna konmuş bir şekilde yerleştirilmiştir. Başlık manipüle edilerek kuşlardan oluşturulan "Birds" yazısı ile afişin üst kısmında yer almaktadır.

Afişte filmin hareketliliğine vurgu yapmak için dinamizmin rengi olan turuncu kullanılmıştır. Hitchcock'un ve karga figürünün rengi ise asaletin ve karamsarlığın rengi olan siyah ile oluşturulmuştur. Öyle ki bu filmin özünde karamsarlık duygusu da ön plandadır.



7. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmada edinilmiş olan bulgular ve belirlenmiş olan kriterler çerçevesinde araştırma konusu ile ilgili bazı veriler edinilerek sonuca gidilmeye çalışılmıştır. Bu doğrultuda görüntü işleme programı ve vektörel çizim programı gibi bazı sayısal ortama dayalı bilgisayar tasarım programlarının yardımı ile oluşturulmuş olan illüstrasyon yöntemine dayalı afiş uygulamalarının hedef kitle üzerindeki etkililiği irdelenmiştir. Tasarım programlarında vektörel çizim tekniği kullanılarak oluşturulmuş olan illüstrasyonların afiş uygulamalarında kullanıldığında, geleneksel yöntemlere oranla daha albenili olduğu düşünülmektedir. Geleneksel yöntemlerde kullanılan tekniklerin ayrı bir değeri olduğunun düşünülmesinin yanında değişen dünya şartlarına ayak uydurması bakımından vektörel çizim tekniği kullanılarak oluşturulan afiş uygulamalarının, içinde bulunduğumuz dönemde son derece değerli olduğu da düşünülmektedir. Öyle ki araştırma kapsamında vektörel çizim tekniğini kullanarak branşlarında uzmanlaşmış üç illüstratör sanatçısı ve eserlerinin felsefi eleştirisi yapılarak, vektörel çizim tekniğini kullanan yerli ve yabancı olmak üzere yirmi adet vektörel illüstrasyon afişi tasarım ve teknolojik açıdan analiz edilmiştir. Sanat eseri analizi konusunda, sanat eseri eleştirisi alanında uzman görüşü olarak A. Karoğlu, E. Daşdağ ve N. Boydaş' ın çalışmaları kaynak alınmıştır. Sonuç olarak yapılan araştırma kapsamında vektörel çizim tekniği kullanılarak on bir adet vektörel illüstrasyon afiş tasarımı yapılmıştır.

Dünya uluslarının adeta tüketim çılgınlığı içerisinde olduğu bu dönemde, aynı alışkanlığın görsel sanatlarda da var olduğu görülmektedir. Geleneksel yöntemler ile oluşturulan afiş tasarımlarının eski cazibesinin kalmadığı ancak vektörel çizim tekniği ile oluşturulan afiş tasarımlarının daha etkili olduğu düşünülmektedir. Jpeg uzantı formatı ile oluşturulmuş olan afiş tasarımlarının yerini, günümüzde hemen hemen her alanda (sinema, tiyatro, kongre, medya sektörü vb.) karşımıza çıkmakta olan vektörel illüstrasyon yöntemi ile oluşturulmuş afiş tasarımlarının almaya başladığını söylemek mümkündür. Aynı zamanda jpeg uzantılı görsellerin kullanıldığı afiş tasarımlarından doğabilecek telif hakkı sorunlarından dolayı da vektörel afişlerin tercih edilebilirliği artmaktadır. Çünkü vektörel çizim jpeg tabanlı görsellere oranla daha özgün bir yöntem olarak karşımızdadır. Bu bağlamda kendisini tekerrür eden, sosyal hedef kitlenin tüketim ve farklıya olan ilgi anlayışını karşılayamayan geleneksel afiş

tasarımlarının, vektörel illüstrasyon afişlerinin yaratım sürecine olan katkısı karşısında etkisini kaybetmeye başladığı söylenebilir.

Elde edilmiş olan bulgular sonucunda bazı öneriler şunlardır:

Tasarımcılar geleneksel yöntemler ile bilgisayar desteğini birleştirerek daha hızlı ve yaratıcı afiş uygulamaları yapmalıdırlar. Geleneksel yöntemlerin yetersiz kaldığı uygulamalarda eksiklikleri bilgisayar desteği ile gidermeli, hızlı ve maliyet açısından düşük çalışmalarını uygulamaya koymalı, çağın gereksinimlerine ayak uydurarak teknoloji ile barışık bir şekilde ülkemizi uluslararası platformlarda temsil edecek afiş uygulamalarına imza atmalıdırlar.

Afiş ve illüstrasyon sanatçılarının bu iki sanat hakkında yeterli düzeyde teorik bilgiye sahip olmaları gerekmektedir. Bununla birlikte bilgisayar destekli tasarım programları konusunda yeterli uygulama bilgisine sahip olmalıdırlar. Hayal dünyalarında oluşturduklarını sayısal bilgi ortamına rahatlıkla aktarabilmeli, aktardıkları bu ortamdan baskı aşamasına kadar olan sürece hakim olmalıdırlar. Hem teorik hem de uygulamaya yönelik bilgileri harmanlayarak özgün ve yaratıcı uygulamalar ortaya koymalıdırlar.

Vektörel formatlı çizim programlarının avantajlarının iyi benimsenerek gerekli projelerde kullanılması gerekmektedir. Öyle ki vektörel çizimler farklı renk ve boyutlarda rahatlıkla kullanılabilirdiğinden dolayı kullanıcıya kolaylıklar sunmaktadır. Örnek verilecek olursa vektörel formatlı tasarım programlarından birinde hazırlanmış olan bir tasarım istenildiği kadar büyütülüp küçültülebilmektedir. Bitmap formatlı görsellere oranla büyütülüp küçültüldüğünde çözünürlük açısından kesinlikle formu bozulmamaktadır. Büyük bir afiş tasarımı uygulamasında veya küçük bir kartvizit uygulamasında hiçbir şekilde ana hatları bozulmadan uygulanabilmektedir.

Görsel sanat eğitimi verilmekte olan kurumlarda bilgisayar destekli tasarım teknolojisini kullanma bilgisine sahip öğrencilerin yetiştirilebilmesi ve yeterli düzeyde tasarım uygulaması yapılabilmesi için grafik tasarımı ders saati sayısı yükseltilebilir. Aynı zamanda eğitim kurumlarında bu programları kullanarak iş hayatında çalışmalar üreten tasarımcılar tarafından tecrübelerini aktarma amaçlı söyleşiler düzenlenebilir.

KAYNAKLAR

- Açıkgöz, S. (2007). “*Sanat Eğitiminde İllüstrasyon*”. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Adobe. (2007a). “*Adobe Illustrator CS3 Kullanıcı Klavuzu*”. Adobe Systems Incorporated, California.
- Adobe. (2007b). “*Adobe Illustrator CS3 Yardımcı El Kitabı*”. Adobe Systems Incorporated, A.B.D.
- Adobe. (2007c). “*Adobe Photoshop CS3 Yardımcı El Kitabı*”. Adobe Systems Incorporated, A.B.D.
- Alaman, Ş.N. (2014). “*Afişlerin Görsel ve İşlevsel Olarak İncelenmesi*”. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Becer, E. (1999). “*İletişim ve Grafik Tasarım*”. Dost Kitabevi, Ankara.
- Becer, E. (2005). “*İletişim ve Grafik Tasarım*”. Dost Kitabevi, Ankara.
- Becer, E. (2011). “*İletişim ve Grafik Tasarım*”. Dost Kitabevi, Ankara.
- Bilge, İ. (2007). “*Grafik Tasarım Dergisi*”. Sayı: 6, İstanbul.
- Binark, İ. (1978). “*Türkler’de Resim ve Minyatür Sanatı*”. Vakıflar Dergisi, Ankara.
- Bingöl, Ö. F. (2010). “*Devlet Tiyatrolarında 2003–2007 Yılları Arasında Yapılan Afişlerin Tasarım ve İçerik Açısından İncelenmesi*”. Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Boydaş, N. (1997). “*Plastik Değerler Açısından Bir Mezar Taşı*”. (Eleştiri). 9. Mevlana Kongresi, Selçuk Üniversitesi Yayınları, Konya.
- Boydaş, N. (2005). “*Sanat Eleştirisine Giriş*”. (1. Basım). Gündüz Eğitim ve Yayıncılık, Ankara.
- Çakmak, S. (2010). “*İki Boyutlu Eğitici Animasyonlar ile Eğitici Yayın İllüstrasyonlarının Karşılaştırılması ve 10-12 Yaş Öğrencilerinin Öğrenmelerine Etkisi*”. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Daşdağ, F.E. (2010). “*Sanat Eseri Eleştirisine Bir Örnek: Üçüncü Mevki Vagon*”. Makale İncelemesi, Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi.
- Dönmez, A. (2010). “*Türkiye’deki İllüstrasyon Sanatının Gelişimi ve Önemli Temsilcilerinin Bu Alana Katkılarının Değerlendirilmesi*”. Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Dönmez (2009), “*Digital Arts*”. 2004, s. 16. Etna Yayıncılık Hiz. Ve San. Tic. A. Ş. Ankara.

- Erkmen, B. (1995). “*Yurdaer Altıntaş Üzerine Bir Biyografik Kurgu Denemesi*”. Arredamento Dekorasyon, Sayı: 71, İstanbul.
- Gill, W.R. (1984). “*Rendering With Pen and Ink*”. London.
- Işık, D. (2010). “*Görsel İletişim Aracı Olarak Afiş Tasarımı: 2009 Yılı Yerel Seçimlerinde İzmir Büyükşehir Belediye Başkan Adaylarının Afiş Tasarımlarının Gösterge bilimsel Çözümlemesi*”. Yüksek Lisans Tezi, Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Johansson, Kaj, Peter LUNGBERG, Robert RYBERG.2003. A Guide to Graphic Print Production. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Karadaş, F. (2003).“*Afiş ve Afişin Özellikleri*”. Bitirme Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü.
- Ketizmen, A. (2008).“*Sahtecilik ve Tahrifata Karşı Geliştirilmiş Kıymetli Kağıt ve Belgelerin Tasarım – Teknolojik Özellikleri, Örnek Bir Resmi Belge Tasarım Önerisi*”. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Liman, S. (2007). “*İlköğretim Birinci Kademe Ders Kitabı İllüstrasyonlarının Tasarım İlkelerine ve Öğrencilerin Algı Düzeylerine Uygunluğu*”, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Maden, S. (1981). “*Türk Grafiğinin Dünü Bugünü*”. Milliyet Sanat Dergisi Yeni Dizi 31.
- Martel, C. (1995). “*Ben Enerjiyim*”, Arion Yayınevi, İstanbul
- Merter, E. (2008). “*Cumhuriyeti Afişleyen Adam İhap Hulusi Görey 110 Yaşında*”, Literatür Yayıncılık, İstanbul.
- Özdemir, T. (2005). “Tasarımda Renk Seçimini Etkileye Kriterler”. Makale İncelemesi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Adana.
- Saçan, A. K. (1998). “*Başlangıçtan Günümüze Türk İllüstrasyon Sanatı*”. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Schulze, Pati. (2005). “*Macromedia FreeHand MX Kaynağından Eğitim*”.Çev. Serkan ARTUN. Medyasoft Yayınları, İstanbul.
- Teker, U. (2009). “*Grafik Tasarım ve Reklam*”. Yorum Sanat Yayınevi, İstanbul.
- Tepecik, A. (2002). “*Grafik Sanatlar*”. Detay Yayınları, Ankara.
- Tepecik, A. (1994). “*Grafik Tasarlama İlkelerine Dayalı Tasarım Yöntem ve Teknikleri*”. Ankara.
- Uçar, T. F. (2004). “*Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*”. İnkılâp Kitabevi Yayın Sanayi veTicaret A.Ş.
- Umur, G. (2009). “*Türkiye’de Grafik Tasarımında Afiş ve Türk Sinema Afişlerinin 1904’ten Bugüne Gelişimleri*”. Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Yalur, R. (2014). “1990-2013 Yılları Arasında Afiş ve Sosyal Afişlerin Grafik Tasarım ve Teknolojik Açından İncelenmesi”. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Yanık, H. (1999). “Pratikte Masaüstü Yayıncılık”, Asır Basım Yayıncılık, İstanbul.

Yücel, A. (2008). “Bilgisayar Destekli Tasarım Eğitiminde Vektörel Çizim Programlarının Amblem ve Logo Tasarımlama Sürecine Katkısı”. Yüksek Lisans Tezi, Ondokuzmayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.

Yüksekbilgili, N.Ş. (2013). “Afiş Tasarımında Dikkate Alınan Kriterlerin Algılanmasının Analizi”. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

İnternet: Adobe Photoshop CS3 Yardımcı El Kitabı, <http://uzaktanegitim.meb.gov.tr:8050/webprecs3/egitim/kitaplar/PhotoshopCS3.pdf> , adresinden 30 Ekim 2016’ da alınmıştır.

İnternet: Adobe İllüstratör CS3 Yardımcı El Kitabı, http://elektrikogretmenleri.com/dosyalar/adobe/e_book/IllustratorCS3%20help%20&%20e-book.pdf , adresinden 30 Ekim 2016’ da alınmıştır.

İnternet: 2000-2017 Yılları Arasında Tasarlanmış Bazı Vektörel Afiş Örnekleri, <http://www.ucreative.com/inspiration/you-be-inspired-a-collection-of-awesome-vector-film-posters> , adresinden 11 Aralık 2016’ da alınmıştır.

İnternet: Adobe İllüstratör CS3 Araçları, http://www.aeystudio.com/sendpage.php?action=print&tut_id=46# , adresinden 20 Ekim 2017’ de alınmıştır.

İnternet: Corel programına ait CDR, IMPORT ve EXPORT uzantı formatları, <http://www.grafikerler.net/corel-drawin-tum-menuleri-ve-islevlerit49969.html> , adresinden 17 Kasım 2017’ de alınmıştır.



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : ÇAKMAK Sinan
Uyruğu : T.C.
Doğum tarihi ve yeri : 19.05.1985 - TRABZON
Medeni hali : Bekar
Telefon : 0505 2511846
Faks :
e-mail : sinancak61@hotmail.com



Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet Tarihi
Sanatta Yeterlilik	: Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü / Resim Anasanat Dalı	2014 -
Yüksek Lisans	: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü/ Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim İş Öğretmenliği Anabilim Dalı	2010
Lisans	: Selçuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi/ Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Öğretmenliği Anabilim Dalı	2007
Lise	: Trabzon Lisesi	2002

İş Deneyimi

Gümüşhane Üniversitesi

Yıl: 2010-2017

Yer: Gümüşhane

Görev: Öğretim Görevlisi

Yabancı Dil: 75

Yayınlar : Uluslararası hakemli dergilerde yayımlanan makaleler: DELİDUMAN CANAN, ÇAKMAK SİNAN, KÜLTÜREL AFİŞ UYGULAMALARINDA İLLÜSTRASYON. İdil Sanat ve Dil Dergisi, 6(29), 311-328., Doi: 10.7816 (Yayın No: 3428830)

Ödüller :

1. “ANKARA VE KÜLTÜREL DEĞERLER” Afiş Tasarımı Yarışması Ödülü, Türkiye Cumhuriyeti Kalkınma Bakanlığı, Ankara Kalkınma Ajansı, 2016
2. “AKADEMİK PERFORMANS” 3. Lük Ödülü, Gümüşhane Üniversitesi, 2016
3. “KIZILAY KISA FİLM FESTİVALİ” Jüri Özel Ödülü, Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı, Türk Kızılayı, Türkiye Gençlik Kulüpleri Konfederasyonu, 2016
4. “İZMİR AVRUPA CAZ FESTİVALİ” Afiş Tasarımı Yarışması Ödülü, İKSEV (İzmir Kültür Sanat Eğitim Vakfı), 2016
5. "HERKES UYURKEN" Uluslararası Afiş Tasarımı Ödülü, Azerbaycan Türkiye Büyükelçiliği, 2015
- 6.”HERKES UYURKEN” Uluslararası Afiş Tasarımı Ödülü, Gazi Üniversitesi, 2015
7. “HUGO CREATE” Poster Design Winner, Hugo Boss, Almanya, 2009
8. “KORSAN ÜRÜNE HAYIR” Afiş Tasarımı Yarışması Ödülü, Türkiye Güzel Sanat Eserleri Meslek Birliği, 2008
9. “HAYALİMDEKİ İSTANBUL” Afiş Tasarımı Yarışması Ödülü, Maltepe Üniversitesi, 2007

DİZİN

A

Adobe İllüstratör · xi, xiv, xv, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 118, 119, 120, 128, 132

Adobe Photoshop · xi, xiv, 27, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 128, 130, 132

Afiş · i, ix, x, xii, xiii, 2, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 13, 19, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 41, 48, 95, 96, 97, 98, 99, 102, 104, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 122, 123, 124, 125, 126, 129, 131, 132

Art Nouveau · 6

B

Bauhaus · xiii, 5, 6, 7

Biçim · ix, 21, 24

Bitmap · xi, xiv, 57, 59, 60, 61, 129

Ç

Çizgi · ix, 1, 20, 75

D

Danışman · i

Doku · ix, 21

İ

İllüstrasyon · v, x, xi, xii, xiii, 9, 11, 25, 26, 31, 32, 34, 40, 41, 43, 47, 48, 54, 55, 85, 86, 87, 89, 90, 91, 93, 94, 95, 130, 131

Ö

Özet · vii

S

Sanat Eseri Eleştirisi · xii, 83

T

Tipografi · ix, x, 21, 22, 26

V

Vektörel · i, v, vi, xi, xii, xiv, 2, 57, 58, 59, 60, 61, 65, 66, 84, 89, 95, 114, 124, 129, 131



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR...

