ASOS JOURNAL

The Journal of Academic Social Science

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 7, Sayı: 97, Ekim 2019, s. 318-328

ISSN: 2148-2489 Doi Number: <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.36770>

Yayın Geliş Tarihi / Article Arrival Date
2.08.2019

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date
29.10.2019

Prof. Birsen ÇEKEN

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü,
birsen.ceken@hbv.edu.tr

Arş. Gör. Merve ERSAN

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü,
merve.ersan@hbv.edu.tr

GÜNÜMÜZ İLLÜSTRASYON SANATI VE GELENEKSEL İLLÜSTRASYONDA SIRA DIŞI YAKLAŞIMLAR

Öz

İllüstrasyon, en geniş anlamıyla bir düşünceyi, fikri, metni ya da olayı tasvir eden resimlemedir. Bir illüstrasyon, kullanıldığı alana göre ya da yapıldığı tekniğe göre sınıflandırılabilir. İllüstrasyonun başarısı izleyicide uyandırdığı duygu ve düşünce-nin yanı sıra görselleştirdiği fikri ya da mesajı ne kadar iletebildiğiyle ilintilidir. Bu noktada, illüstrasyon yapılırken kullanılacak tekniğin, görselleştirilen konunun kavramsal altyapısını desteklemesi mesajı iletme yetisini güçlendirir. “Dokunsal illüstrasyon” olarak tanımlanan bire bir temas içeren el yapımı illüstrasyonlar günümüz görsel kültürünün en çarpıcı örneklerindendir. Bire bir temas, tasarım teorisinde insan görselliği dahilinde erişilebilir olanı tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Dokunsal illüstrasyon görsel alanda sunduğu yenilikçi çözümler ile kâğıt, metal, plastik, kumaş gibi her tür malzemenin kullanılabildiği ve günümüzde birçok illüstratörün faydalandığı oldukça geniş bir malzeme ve teknik yelpazesidir. Özellikle reklam ve editoryal tasarım çalışmalarında sıklıkla kullanılan dokunsal illüstrasyonlar yoğun ve zahmetli bir çalışma gerektiren işçilik, teknik, malzeme ve stillerin sonucu ortaya çıkar. Bu çalışmada geleneksel illüstrasyonun görsel dilini

çağdaş bir şekilde zenginleştiren 3 boyutlu dokunsal illüstrasyon teknikleri ve bu tekniklerin illüstratif anlatımı güçlendirmedeki işlevleri araştırılmıştır.

Anahtar kelimeler: illüstrasyon teknikleri, geleneksel illüstrasyon, dokunsal illüstrasyon,

CONTEMPORARY ART OF ILLUSTRATION AND EXTRAORDINARY APPROACHES IN TRADITIONAL ILLUSTRATION

Abstract

In its broadest sense, illustration depicts a thought, idea, text or event. An illustration can be classified according to the area in which it is used or the technique in which it is made. The success of the illustration is related to the feelings and thoughts that awaken the viewer, as well as how much it can convey the visualized idea or message. At this point, if the technique to be used for illustration, supports the conceptual background of the visualized subject, it strengthens the ability to convey the message. Hand-made 3-dimensional illustrations, which include high-touch, defined as “tactile illustration, and they are the most striking examples of contemporary visual culture. High-touch is a term used in design theory to describe what is accessible within human visibility. Tactile illustration is a wide range of materials and techniques where all kinds of materials such as paper, metal, plastic, fabric can be used and many illustrators benefit from today's innovative solutions in visual field. Tactile illustrations, which are frequently used in advertising and editorial design, are the result of labor, techniques, materials and styles that require intensive and laborious work. In this study, three-dimensional tactile illustration techniques that enrich the visual language of traditional illustration in a contemporary way and their functions in strengthening illustrative expression were investigated.

Keywords: Illustration techniques, traditional illustration, tactile illustration

1. Giriş

İllüstrasyon, TDK sözlüğünde “kitap içindeki yazıyı açıklayan ve süsleyen bir öge” olarak tanımlansa da günümüzdeki kullanım alanı kitaplarla sınırlı kalmayacak kadar genişlemiştir (Dağ, 2015: 172). İllüstrasyon, bir metin ya da konunun içinde yer alan görsellere verilen isimdir. Latince “lustrare” kökünden gelen kelimenin anlamı “anlaşılır yapmak” tır. İllüstrasyon grafik tasarımı bir fikri ya da konuyu daha etkili, verimli ve akılda kalıcı bir şekilde açıklamak amacıyla kullanılır. İllüstrasyonun mesaj iletmeye özelliği onu resimden ayıran en önemli farktır.

İllüstrasyon eşlik ettiği materyal hakkında yorumlama ya da açıklamalar yapar. Bir ürünü sattırmak ya da bir hikâyeyi canlandırmak, garip tuhaf şeyleri canlandırmak ya da bir mesajın vurgusunu arttırmak için kullanılır. Bir illüstrasyonun başarısı ve başarısızlığı onun bildiriye iletmeye bağlıdır (Gikony,1991).

Görme, sözcüklerden önce gelir (Berger, 2006). İllüstrasyon, bir düşünceyi, fikri, metni ya da olayı tasvir eden resimlemedir. İllüstrasyon dergilerde, kitap kapaklarında, afişlerde, reklamcılık, moda, tıp, botanik ve daha birçok alanda bir fikri ya da mesajı görselleştirmek için sıklıkla kullanılmaktadır. Bu tanımdan yola çıkarak, illüstrasyonun hayatın hemen her alanında

var olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bhargava, afiş tasarımında illüstrasyonların fotoğraftan çok daha fazla dikkat çektiğini öne sürmüştür (Eken, 2018). Fotoğrafın bulunmasıyla, tıpkı resim sanatı gibi yüzyıllarca betimleme ve belgelendirme çabası içinde olan illüstrasyona, sanatçıların da kendi fikir ve yorumlarını katma imkânı doğmuştur. Bu sayede artık illüstratörler çalışmalarında Steven Heller'ın deyimiyle kendi görsel fikirlerini oluşturup (visual idea) resimleyebilmektedirler (Heller, 2011). Kısaca açıklamak gerekirse, görsel fikir, soyut bir probleme ya da konuya yapılan resimsel bir karşılıktır. Görsel fikir aksi taktirde anlatması uzun sürecek karışık anlamları özetle sunar. Görsel fikirler, birbirine benzer ya da farklı görsel elemanların gerçek ya da mecazi anlamlarıyla bir resim ya da resimlerin içinde manipüle edilmesi, yorumlanması ve birleştirilmesiyle ortaya çıkar. Görsel fikir bugün, illüstrasyon ve grafik tasarımın yapıtaşı olarak nitelendirilmekte ve bunun pratiği de kavramsal illüstrasyon ve kavramsal tasarım olarak adlandırılmaktadır (Heller, 1989:6).

Kavramsal illüstrasyon; bir hikâyeyi, fikri ya da kavramı anlatıyor olması yönüyle botanik, teknik ya da medikal illüstrasyonlardan farklıdır. Kavramsal illüstrasyon, izleyicisine sunduğu görsel hazın yanında entelektüel, düşünsel ve duygusal deneyimler yaşatmaktadır. Kavramsal illüstrasyonlarda görsel fikir birçok yolla izleyiciye sunulabilir. Görsel oyunlar (visual pun) bunlar arasında en sık kullanılanıdır. Günümüzde illüstratörler geleneksel yöntemlerin yanında, kullandıkları illüstrasyon teknikleriyle de görsel oyunlar yaratıp illüstrasyonun kavramsal altyapısını zenginleştirmektedirler.

Bir illüstrasyon, kullanıldığı alana ya da yapıldığı tekniğe göre sınıflandırılabilir. Bu teknik, bazen sadece bir kâğıt ve kurşun kalemle ibaret olabileceği gibi görselleştirmenin her yolunun kullanılabileceği sayısız yöntem bulunmaktadır (Dağ, 2011). İllüstrasyonların teknik ve uygulamaları zamana ve sanatçıya göre değişiklik göstermiştir. Bu teknikler arasında suluboya, guaj, akrilik, mürekkep, ya da dijital illüstrasyon gibi teknikler akla ilk gelenler arasında sayılabilir. Diğer yandan dada akımıyla beraber popülerleşen kolaj, geleneksel yöntemlerin dışına çıkarak illüstratörlere görsel ve kavramsal açıdan yeni imkanlar doğurmuştur. Kolaj, tek başına sanatsal bir değer taşımayan nesnelerin sanatçı tarafından yeniden yorumlanarak bir sanat eserine dönüşmüş biçimidir. 3 boyutlu illüstrasyon tekniklerinden biri olan assemblaj ise kolajın 3 boyutlu nesnelerle yapılan halidir. Kâğıt, ahşap, kil, plastik gibi araçlarla ya da çeşitli nesnelerle üretilip daha sonra fotoğraf yoluyla iki boyutlu ortama transfer edilen 3 boyutlu dokunsal illüstrasyonlar bugün birçok illüstratöre görsel alanda yenilikçi çözümler sunmaktadır. Birçok profesyonel, bu teknikleri yaratıcı konseptlerinin temel elemanı olarak kullanmaktadır (Greco, 1994).

Gikonv (1991) bir illüstrasyonun başarısının görselleştirdiği fikri ve mesajı ne kadar iletebildiğiyle ilintili olduğunu ifade etmiştir. İllüstrasyon yapılırken kullanılacak tekniğin, görselleştirilen konunun ya da fikrin kavramsal altyapısını desteklemesi resimlemenin mesajı iletmeye yetisini güçlendirir. Mc Luhan'ın, "araç mesajdır" sözü ile özetlediği gibi, illüstrasyonda kullanılan teknik anlatımı değiştirebilir ve güçlendirilebilir.

2. Günümüz Teknolojisinde İllüstrasyon Sanatı

1980'li yıllarda bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişiminin hız kazanmasıyla dijital illüstrasyon teknikleri yaygınlaşmaya başlamıştır. Bilgisayar ve tasarım yazılımlarının getirdiği kolaylıklar tasarımcı ve illüstratörleri cezbetmiş, birçok tasarımcı elde üretmeyi bırakıp dijital yönelmiştir. Dijital teknoloji bina ve otobüsler gibi büyük alanların illüstrasyonla kaplanabilmesini mümkün kılmıştır. Bilgisayarın yaygınlaşması ile birlikte elektronik ortamın keşfedilmesi,

yazıların elektronik ortamda yaygınlık kazanması ve hipermetinlerin kullanılması, kitapların dijitalleşmesini sağlarken (Akengin, Özbek ve Mazlum 2018:204), kitap içeriklerinde var olan illüstrasyonlarında dijital ortamlara aktarılmasını sağlamıştır.

Resim 1: Dijital illüstrasyon çalışmaları

Tasarım alanında bir devrim sayılabilecek üç boyutlu yazıcılar ise, plastiğin eritilip şekillendirilmesine dayanan mantığı ile sayısal ortamda tasarlanan her şeyin üç boyutlu olarak basılabilmesine imkân vermiştir. 2010'lu yıllardan sonra yaygınlaşmaya başlayan üç boyutlu yazıcılar günümüzde birçok tasarımcı ve şirketin elinin altında bulunmakta ve birçok projeye ilham kaynağı olmaktadır. Benzer şekilde 3Doodler kalem, illüstratörlerin doğrudan üç boyutlu çizimler yapabilmesine olanak tanımıştır (Resim 2). 2015 yılında piyasaya sürülen “Glowforge” lazer kesim ve oyma makinesi ise 3B tasarım teknolojisinin geldiği son noktadır. Plastik katmanlara dayanan 3B yazıcının aksine, Glowforge, geniş bir malzeme yelpazesini kesebilen veya kazıyabilen küçük bir ışık huzmesi ile çalışmaktadır. Glowforge, tahta, metal, kağıt hatta yenilebilen her türlü malzeme üzerinde kesim yapılabilmekte, cam, alüminyum, titanyum gibi materyaller üzerine oyma yapılabilmektedir. Tüm bu imkanlar illüstratörlerin dokunsal tasarımlar üretmesine kolaylık sağlamaktadır.

Resim 2: Soldan sağa; üç boyutlu yazıcı, 3Doodler kalem ve Glowforge lazer kesim makinesi ile üretilmiş Londra Haritası

3. İllüstrasyonda Sıra Dışı Malzemeler ve Grafik Tasarımda Kullanımı

Modernist dönemin yüksek sanat anlayışına bir tepki olarak doğan postmodernizm ile birlikte sanat ve tasarımdaki tüm katı kurallar yıkılmış, gündelik hayattan herhangi bir unsurun sanat objesi olarak kullanılabilmesi mümkün olmuştur. Farklı sanat dalları iç içe geçmiş, teknikler birbirleri içinde erimiştir. Postmodern tasarımda kullanılacak malzeme ve tekniklerin sınırı yoktur. Resim sanatında Pablo Picasso'nun öncülüğünü yaptığı hazır malzeme kullanımı Dadaistleri etkilemiş, kolaj tekniği ve üç boyutlu dokunsal çalışmalar yaygınlaşmıştır.

Bugünün görsel kültürü, farklı stiller, kültürler ve dönemlerin görsel zenginliğinden etkilenerek şekillenmiştir. Postmodernizmde her nesne ve malzemenin sanat olabileceği anlayışı ile kâğıt sanatı, buluntu nesne sanatı, keçe, dikiş, nakış gibi el sanatları; enstalasyon, heykel, fotoğrafçılık, çizim ve illüstrasyon gibi sanat formları birbirine geçmiş durumdadır. Sınırsız bir malzeme ve teknik yelpazesinin kullanımının yanı sıra yaratıcı stillerin usta ve sıradışı birleşiminden yeni görsel ifade biçimleri oluşturulmaktadır. Tıpkı 170 yıl önce sanayi devriminin zorlayıcı koşulları ve makine üretimine karşı çıkan “”arts and crafts” hareketi gibi, günümüz illüstrasyon sanatçıları teknolojinin sunduğu imkanlar ile aynışmaya başlayan dijital illüstrasyona bir tepki olarak el yapımı çalışmalara dönmüştür. Bunun yanı sıra, dijital illüstrasyonun yaygınlaşması, tasarım yazılımları ve stok sitelerin herkes tarafından kolaylıkla erişilebilir olması bir süre sonra el yapımı işçiliğin değerini arttırmıştır. Dijital imgelere doymuş bir görsel ortamda, giderek artan sayıda illüstratör vektör illüstrasyonlarına sırt çevirerek el yapımını yeniden keşfetmektedir.

“Dokunsal illüstrasyon” olarak da tanımlanan el yapımı illüstrasyonlar günümüz görsel kültürünün en çarpıcı örneklerindendir. Dokunsal illüstrasyonlar yoğun ve zahmetli bir çalışma gerektiren işçilik, teknik, malzeme ve stillerin sonucu ortaya çıkar. Günümüzde var olan tüm malzeme ve tekniklerle oluşturulmuş el yapımı bu tasarımlar görsel olasılıkların sınırlarını genişletmektedir. Dokunsal illüstrasyon; kâğıt, nakış, kumaş, atık ve buluntu nesnelerin yaratıcı düzenlemelerde kullanılarak görsel olarak etkileyici sanat eserleri ortaya koyarak, geleneksel zanaat tekniklerine çağdaş bir eğilim sunmaktadır. Dokunsal illüstrasyon, editoryal yayınlar, kitap kapakları, animasyon ve reklam kampanyaları dahilinde kullanılmakta, birçok marka tarafından ilgi toplamaktadır.

Dokunsal illüstrasyon oluşturma süreci çalışılan malzemeye göre değişiklik gösterse de, oldukça yavaş ilerleyen, emek ve sabır isteyen bir süreçtir. Bu süreçte kâğıt, ahşap, tahta, alüminyum, plastik, mdf, taş ve hatta yenilebilir malzemeleri el yapımı tekniklerle harmanlayan illüstratörler; sanatın ve zanaatın sınırlarını zorlamaktadır. Bu yöntemi kullanan illüstratörler eskiz çizimi, maket ve dijital teknikleri de kullanarak elde etmek istedikleri sonucu sürecin en başından planlamaktadırlar. Çalışma tamamlandığında görüntünün kaydedilmesi ve basılı ve dijital mecralarda kullanılabilir hale getirilmesi için profesyonel bir set ve ışık ortamında fotoğrafı gerektirir.

Dokunsal illüstrasyonda son yıllarda sıklıkla karşımıza çıkan ve kökeni geleneksel kâğıt oymaya dayanan kâğıt sanatı, dekoratif tasarımlar oluşturmak için bir araya getirilmiş, şekillenirilmiş ve yapılandırılmış kâğıt şeritlerini içerir. Kâğıdın çizgi ve lekeler olarak kesip bükülmesi ile oluşturulan illüstrasyonlar geleneksel kâğıt oyma sanatından farklıdır. Kâğıt sanatını yenilikçi bir şekilde kullanan illüstratörlerin eserleri birçok grafik tasarım ürününde yer bulmaktadır (Resim 3).

Resim 3: Kağıt kesme tekniği ile oluşturulan illüstrasyonlar ve basılı medyada kullanımları

Özellikle çocuk kitaplarında dokunsal illüstrasyonların kullanılması çocuk için son derece ilgi çekici ve hayal dünyasında yeni bir boyut açacak niteliktedir. Resim 4'te Kate Slater tarafından "Magpie's Treasure" adlı çocuk kitabı için kâğıt ve kolaj tekniği ile yapılan 3 boyutlu illüstrasyonlar görülmektedir. İllüstrasyonlarda kullanılan detay ve görüntünün fotoğrafından da algılanabilen üç boyut hissi, kuş ve uçuşa eylemlerini görsel açıdan desteklemekte ve zenginleştirilmektedir.

Resim 4: Kate Slater tarafından Magpie's Treasure adlı çocuk kitabı için kâğıt kesme ve kolaj tekniği ile yapılan illüstrasyonlar

İllüstrasyonda geleneksele olan bu dönüş ve farklı malzeme ve tekniklerle oluşturulan dokunsal tasarımlara eğilim yaratıcı endüstri tarafından da kabul görmüştür. Geleneksel teknik-

lerin dokunsal illüstrasyonda alternatif bir yöntem olarak yeniden can bulmasına verilebilecek örneklerden biri de dikiş ve nakıştır. Resim-5 sol tarafta bulunan örnekte illüstratör bir moda firmasının yeni sezon tanıtım posterlerini çapraz dikiş yöntemi ile etamin kumaş üzerine çalışarak işini görsel açıdan ilgi çekici kılmış, hem de moda ile olan kavramsal altyapısını güçlendirmiştir. Resim x sağda ise Lisa Smirnova nakış tekniğini kullanarak Maurice Sendak'ın klasik hikayesi "Where the Wild Things Are" (Vahşi Şeyler Ülkesinde) için kitaptaki karakteri resimleyen fantastik bir illüstrasyon yapmıştır.

Resim 5: Nakış tekniği ile illüstrasyon, Lisa Smirnova

İki boyutlu görsellerden oluşan medyada, izleyici sayfaları çevirdikçe görseller gelip geçer. Fakat dokunsal bir illüstrasyonla, o görselin belirli bir yerde, belirli bir zamanda var olduğunun farkına varan zihin derhal takılıp görsele odaklanmaktadır. Bu şekilde izleyicinin illüstrasyona olan tepkisi bu farkındalıkla uzamaktadır. Reklamcılık ve yayıncılığın rekabetli dünyasında okuyucunun dikkatinin yoğunlaştığı ve merakla takılıp kaldığı bu ekstra minik an muazzam fark yaratabilir (Greco, 1994).

Dokunsal illüstrasyonlarda kil şekillendirme ve kâğıt kesme teknikleri sıklıkla birlikte kullanılan tekniklerdir. Resim 6'da bulunan illüstrasyonlar ilk bakışta dijital gibi görünse de; kâğıt ve polimer kil kullanarak yapılan ve fotoğraflanan minyatür üç boyutlu görüntülerden oluşturmaktadır. Bu eserleri oluşturan görsel sanatçı Hudson Christie, bilgisayarı yalnızca fotoğraflarda renk düzenlemesi yapmak için kullandığını ifade etmektedir. Sanatçı, yaptığı çalışmaların fotoğrafını çekerek arşivledikten sonra yok etmektedir.

Resim 6: Kağıt ve kil kullanılarak yapılmış illüstrasyonlar.

Dijital illüstrasyon teknikleri ile kıyaslandığında, 3 boyutlu dokunsal illüstrasyon teknikleri resmettiği konuya görsel anlamda kattığı farklılık ile öne çıkmaktadır. Bir derginin sayfalarını çevirirken sayısız görsel ile karşılaşırız fakat onlardan birinin üretim aşamasındaki farklılık o anda izleyicinin dikkatini çeker. Resim 7’de görülen ünlü yazarlara ait portre illüstrasyonları ekmek, şeker, sos ve ıspanak gibi yenilebilir malzemeler ile çalışılmıştır (Resim 7). İllüstratör Christian Kjelstrup tarafından oluşturulan bu proje büyük ilgi toplamış ve yüz farklı portre illüstrasyonunun bulunduğu bir kitap olarak basılmıştır. İllüstratör, aynı zamanda kullandığı malzeme ile resimlediği yazarın ismini içeren eş sesli sözcük oyunları oluşturmuştur.

Resim 7: Christian Kjelstrup tarafından yenilebilir malzemelerle yapılmış portre illüstrasyonları

Kolaj ya da assemblaj yöntemleriyle oluşturulan illüstrasyonlarda kullanılan nesnelerin genellikle rastlantı eseri bir araya gelerek normalde ifade ettikleri anlamın çok dışında kullanıldı görülür. Esasen, söz konusu nesnelerin alışılmadık ve amacı dışında kullanılmaları ilgi çekici olmasında en büyük etkindir. Kullanılan malzemeler eski fotoğraflar ya da anısı olan eşyalar olabileceği gibi çeşitli araç gereçler, her tür obje ve hatta çöp de olabilir. Resim 8’de bulunan ve Richard Graham tarafından buluntu objelerle yapılan gökyüzü illüstrasyonda kullanılan cetvel, çekiç ve oklava gibi nesnelerin güneş ışığına veya güneşle alakalı kavramlara - ısıtmak, aydınlatmak gibi – ya da domino taşlarının yağmur damlalarına anlamsal açıdan hiçbir katkısı olmasa da görsel açıdan yarattığı çekicilik ile illüstrasyonu zenginleştirmiştir. Sanatçının başka bir işin-

de ise (Resim 8 orta) bir araba lastiği ağza, sıradan bir battaniye dile, kirli kupalar ise düzensiz dişlere dönüşmüş ve neredeyse bize bu bakımsız ağzın kokusunu hissettirecek kadar bir gerçeklik hissi oluşturmuştur. Bu teknikle yapılan assemblajlar “buluntu nesne illüstrasyonu” olarak adlandırılmaktadır. Bu tür illüstrasyonlarda dikkat edilmesi gereken nokta, kullanılan objelerin diğer tasarım elemanları ile birleştiklerinde kendi anlamlarını kaybetmemesi ve hala ne olduklarının anlaşılabilir olmasıdır. Özetle, kolaj ve assemblaj teknikleri ile üretilen illüstrasyonları çekici ve farklı kılan özellik, söz konusu nesnelerin görsel açıdan sıra dışı olması ve diğer tasarım elemanlarıyla birleştğinde tesadüfi ve şaşırtıcı anlamlar ifade etmesidir.

Resim 8: Buluntu nesne illüstrasyonları, Richard Graham

Buluntu objelerle üretilen illüstrasyonlar adından da anlaşılacağı gibi artık kullanılmayan, herhangi bir şekilde bulunmuş, atılmış, hatta çöp gibi materyaller kullanılarak üretildiği için yeni bir şey tüketmeyerek oluşturulmaktadır. Örneklerde görüleceği gibi karton koliler, bitmiş parfüm ya da çikolata kutuları ya da başka nesnelerle birleşerek çeşitli karakterlere dönüşebilir. Bu yöntemle üretilen illüstrasyonlar yeni bir şey tüketmeyerek oluşturuldukları için çevresel bir sosyal sorumluluk boyutu da ortaya çıkmakta ve bu illüstrasyonlar sürdürülebilir bir dünya yaratmanın sorumluluğunu taşımaktadır (Dağ, 2011.)

Buluntu nesnelerle yapılan illüstrasyonlarda, kurgulanmış yeni bir gerçeklik içinde kullanıldıktan sonra nesnelerin hala tanıdık ve ayırt edilebilir olup olmadığı da önemlidir. Nesneler hem zorlamadan hem de kitchleşmeden, birlikte yeni bir bütün oluşturabilmeli, ancak buna rağmen incelendiğinde nesneler kendi kimliklerini de taşımaya devam ediyor olabilmelidir (Dağ, 2011).

3 boyutlu nesnelerle yaptığı illüstrasyonlarıyla öne çıkan bir illüstratör Hanoch Piven'dir. Genel olarak portre illüstrasyonları çalışan sanatçının illüstrasyonları uzun bir araştırma sürecine dayanmaktadır, çünkü illüstrasyonda kullandığı her objeyi resimlediği kişinin hem fiziksel hem de karakteristik özellikleri ile uyumlu olarak seçmektedir. Sanatçı genellikle boya ile oluşturduğu zeminine her türden çeşitli objeler yerleştirerek illüstrasyonlarını oluşturmaktadır. İşlerini çekici ve farklı kılan ise temsil ettikleri anlamlar sebebiyle titizlikle seçilen objeler ile, ortaya çıkan illüstrasyonun resmettiği kişiye hem fiziksel anlamda benzemesi, hem de o kişinin karakteriyle ilgili ipuçları vermesidir. Böylelikle kullanılan malzeme içeriğin kendisine dönüşmekte ve izleyici, resmedilen kişiyi tanımasa bile onun kişiliği hakkında fikirler edinebilir.

mektedir. Resim 9’da sırayla sanatçının Steve Jobs, Barbra Streisend ve Stephen Hawking illüstrasyonları bulunmaktadır.

Resim 9: Buluntu nesnelerle yapılmış illüstrasyonlar, soldan sağa Steve Jobs, Barbra Streisend ve Stephen Hawking

Schellnack’a göre (2011:1) grafik tasarımda bir zanaatkârlık rönesansı yaşanmakta ve bu üç boyutlu kolajlarının çok daha ötesine uzanmaktadır. Ancak el yapımı grafik tasarıma olan bu dönüşü yalnızca dijital teknolojiye olan tepki ile açıklamak indirgemeci bir yaklaşım olacaktır. Günümüz tasarımcıları son teknoloji araçları kullanarak geriye bakmaktansa, geleneksel araçları geleceğe bakmak için kullanmaktadırlar (Schellnack, 2011).

Araç yansız değildir. Kişilere olduğu kadar topluma da mesaj verir (Mc Luhan, 1994). McLuhan, mesajın içeriğinin iletildiği araçtan daha önemli olduğu görüşünün aksine aracın bir etki oluşturduğunu savunur. Ona göre araçla neyin söylendiği daha önemli değildir. Örneğin bir hikâye, sözlü söylenmesi, sahnede oynanması, radyoda anlatılması, filmde gösterilmesi ve televizyonda sergilenmesiyle farklı anlamlar kazanır. Araç doğal olarak bir dile ve eğilime sahiptir. Yani araç mesajdır. Kitap, radyo, televizyon ve sinemada verilen mesajların hepsi birbirinden farklı etkiler oluşturur. Örneğin insanlar yazılı kültürün etkisiyle kitapta verilen mesajı daha zor unutturken, televizyonda verilen mesajı daha kolay unutabilmektedir. Mc Luhan’a göre araç iletişimin anlamını saptar ve hiçbir iletişim aracı ya da kanalı yansız değildir. Çünkü bu araçlar sandığımız gibi nötr, üzerine ne konulursa onu taşıyan ve bu konumuyla da iletişim sürecinin dışında kalan araçlar değildir. Tam aksine, iletişim sürecinde, iletiye anlamını veren duyma, düşünme ve davranış üzerinde etkili olan bir öğedir.

Sonuç

Günümüz teknolojisi sayesinde geleneksel, dijital ve üç boyutlu teknikler birlikte kullanılabilir. Bu noktada bilgisayar, tasarım oluşturmak için sınırsız yöntem ve malzemelerden yalnızca bir tanesi konumundadır. İyi bir tasarım, kullanılan malzeme ve tekniğin yeniliğine bağlı değildir. Bir tasarımcı, illüstrasyonuna kara kalem eskiz ile başlayabilir, bunu tarayıp bilgisayar ortamına atabilir, tasarım yazılımlarını kullanarak devam edebilir, daha sonra ortaya çıkan sonucu üç boyutlu yazıcı ile fiziksel bir nesneye dönüştürebilir. Kullanılan malzeme ve tekniğin ortaya çıkacak tasarımın başarısına olan katkısı göz ardı edilemez. İllüstratörler bir işe başlarken önlerindeki sayısız yöntemi değerlendirmektedir.

İllüstrasyon yapılırken kullanılan malzemeler, mesajı görselleştirmek için kullanılan bir araçtır. Marshal McLuhan'ın da belirttiği gibi araç sadece mesajın taşıyıcısı rolünü üstlenmez. O belki de mesajdan daha çok insanların düşünce yapılarını ve algılayışlarını değiştirir (Mc Luhan, 1994). Algımızı şekillendirir ve belki de algımızı farklı formlara sokar. Benzer şekilde, bir illüstrasyonun da suluboya, akrilik, kolaj yoluyla ya da dijital ortamda oluşturulması birbirlerinden farklı anlamlar ifade eder. İncelenen örneklerde de görülebileceği gibi teknik sadece illüstrasyonda iletilen mesajın taşıyıcısı değildir. Aksine resmedilen konuya, mesaja ya da fikre anlamına büyük ölçüde katkıda bulunan bir öğedir. Farklı malzemeler kullanılarak resimlemelerinin görsel etkisi ve kavramsal altyapısı güçlendirilebilir. Sonuç olarak araştırmada incelenen kolaj assemblaj ve diğer 3 boyutlu dokunsal illüstrasyon tekniklerinin sadece görsel olarak ilgi çekici olmadığı, iletinin anlatımına, mesajı iletme yetisine son derece katkı sağlayabileceği görülmüştür. 3 boyutlu illüstrasyon ve kolajlarda nesneler genellikle kendi kimliklerinin çok dışında kullanılırlar da bazı tasarımcı ve illüstratörler bunun bir adım ötesine geçerek işlerine yeni bir boyut kazandırmışlardır. Bu işlerde kullanılan objelerin seçimi uzun bir ön araştırmaya dayanır ve seçilen objeler anlamsal açıdan kullanıldığı yerdeki kavramsal altyapıyı desteklerler. Kullanılan tekniğin ya da nesnelerin biçim ve içerik ilişkisi açısından görselleştirilen konunun kavramsal altyapısını destekler nitelikte olması resimlemeyi çok daha güçlü hale getirir.

KAYNAKLAR

- Akengin. G., Özbek, S., Mazlum, H. (2018). Kitap Tasarımın Bugünü ve Yarını. Uluslararası Sanatta Yüksek Teknoloji Kullanımı Kongresi Özet ve Tam Biliriler Kitabı. 19-20 Nisan 2018, İstanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul: İstanbul Gelişim Üniversitesi Yayınları, s202-209.
- Berger, J. (2006). Görme Biçimleri. Çev. Yurdanur Salman, İstanbul: Metis Yayınları.
- Eken, B. (2018). Teknoloji ile birlikte dönüşen afişin incelenmesi ve kamusal ekranlarda etkileşimli afiş uygulamaları. Yayınlanmamış sanatta yeterlik tezi. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Gikony, J. (1991). Graphic Illustration n Black And White, Design Press, New York.
- Greco, N. (1994). 3- Dimensional Illustration Awards Annual: the Best 3D Advertising and Publishing Worldwide, Quayside Publishing Group.
- Heller, Steven. (1989). Sourcebook of Visual Ideas. Van Nostrand Reinhold
- Heller, S. (2011). I Heart Design: Remarkable Graphic Design Selected by Designers, Illustrators, and Critics, Rockport Publishers, Massachusetts.
- Klanten, R. ve Hubner, M. (2012). High Touch Tactile Design and Visual Explorations, Gestalten, Berlin.
- Mc Luhan, M., Lapham, L. H. (1994). Understanding Media: The Extensions of Man. The MIT Press,
- Schellnack, HD (2011). Steampunk Şıklığı, Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar, (Çev. Aslı Mertan) Grafikerler Meslek Kuruluşu, İstanbul, (108)1-3
- Songür Dağ, E., (2011). İllüstrasyonda Alternatif Diller: Buluntu nesnelerle illüstrasyon, Grafik Tasarım Dergisi, Sayı45, Kasım - Aralık 2011, İstanbul.
- Songür Dağ, E. (2015) İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı, Grafik Kitaplığı, İstanbul.