**DİJİTAL ÇİZİM SANATINDA FLAT VEKTÖR İLLÜSTRASYONLAR**

**Prof. Yalçın Kırdar** İstinye Üniversitesi İletişim Fakültesi Dekanı [yalcin.kirdar@istinye.edu.tr](mailto:yalcin.kirdar@istinye.edu.tr)

**Saime Uysal** Öğr. Gör. Ticaret Üniversitesi, Doktorant Maltepe Üniversitesi Disiplinlerarası İletişim Bilimleri, email: saimeuysall@hotmail.com tel: 05330262691 https://orcid.org/0009-0009-3695-7350

**Özet**

**Dijital oluşumların geçmişe kıyasla çok daha fazla yer aldığı görsel iletişim araçlarında hedef kitleye iletilmek istenen mesajı aktarmada etkili bir araç olarak kullanılan illüstrasyonlar, teknolojik yazılımların gelişmesiyle birlikte artık üç boyutlu, holografik ve farklı dijital yapılandırmalarla beraber karşımıza çıkmaktadır. Diğer taraftan, flat vektör illüstrasyonların kullanımı ise halen yaygın bir şekilde devam etmektedir. Literatür incelemesi ve gözlem metodu kullanılan bu çalışmada flat vektör illüstrasyonların yer aldığı alanlara ve önemine vurgu yapılarak bu tarzdaki illüstrasyonların teknolojik ilerlemelere de uyumlu bir şekilde görsel iletişim araçları içerisinde daha çok yer alacağı ön görülmüştür.**

**Keywords: Dijital sanatlar, İllüstrasyon, Dijital illüstrasyon, Vektör İllüstrasyon, Flat Vektör illüstrasyon**

**Giriş**

Yeni teknolojilerin gelişmesi ve yayılması tarih boyunca iletişim süreçlerini etkileyen ve değiştiren bir güç olarak kabul görmüştür. Yazının icadından elektronik medyaya kadar her yenilik beraberinde bir tartışma getirmiştir. Yazının icadında belleğin kaybolma endişesi ile bu yeniliğe karşı duran tarafla, elektronik medyanın kültürü tahrip edeceği ve ahlakı bozma endişesi taşıyan karşıtlarını “yeniliklerin yayılımı” kapsamında ele aldığımızda aslında her ikisini de aynı kategoride değerlendirebiliriz. Fakat günümüzde yeniliklerin yayılımının karşısında pek durulamadığı genel olarak varsayılsa da her yeniliğin getirdiği avantajlar ve dezavantajların olduğunu ve bunların farkında olarak dönüşüme ayak uydurulması gerektiği göz önünde bulundurulmalıdır. Yapay zekâ, dijitalleşme, dijital kültür gibi kavramlar birçok alanda kendilerine yer bularak adeta bir dönüşüm zorunluluğunu beraberlerinde getirmektedir. Dolayısıyla, söz konusu dönüşüme daha çabuk ayak uyduranların bu yeniliklerin getirdiği avantajlardan da daha çok istifade sağlayacağı öngörülebilir.

Dijital dönüşümün birçok alanda olduğu gibi sanat alanına da farklı şekillerde etki ettiği görülmektedir. Gerek sanat eserlerinde gerekse onların sunum biçimlerinde dijital teknolojiler kendilerine yer edinmekte zorlanmamıştır. Metaverse (sanal evren) ve Nft (non-fungible token) gibi birçok alanda karşımıza çıkan uygulamaların sanatsal çerçeveye yerleşerek, sanat tanımını gelecekte yeniden yapılandırıp yapılandıramayacağı ya da sanatın sonunu mu getireceği merak konusudur.

Andy Warhol’un Brillo Kutuları, Marcel Duchamp’ın Pisuar Çeşme’si kendi zamanının sanatsal çalışmaları olarak kabul görmüş müdür? Popüler olanı sanatta meşrulaştıran Andy Warhol, sanattan aynı zamanda para kazanmanın da mümkün olabileceğini ve para kazanan sanatçının aykırı bir şey yapmadığını topluma benimsetmiş kişi olarak günümüz sanatçıları tarafından da kabul edilmektedir. Kültür ve sanat tüketicisine kitlesel iletişim tekniklerinden yararlanarak sanat ürünü yetiştirmek Andy Warhol’un zirveye taşıdığı popüler sanatın amacıydı. Popülarite açısından Warhol’un mirasını devralan günümüz dijital sanatları, Warhol hayatta olsaydı onun ellerinde şekillenmeye devam eder miydi, yoksa dijital sanatın karşısında yer alıp geleneksel bir sanatçı olarak anılmayı mı tercih ederdi? (Kalfa, 2022)

Bu tartışmalarla beraber günümüzde sanat eserlerindeki dijitalleşmenin yoğunluğu, oluşturulan eserin aslında bir sanat olup olmadığı konusunda karşıt fikirler meydana getirmektedir. Bugünün penceresinden baktığımızda günümüzdeki dijital sanatlara kıyasla daha çok insan odaklı yapısıyla geçmişte kabul görmeyen eserler bugün için sanat yapıtı olarak kabul ediliyorsa bugünün dijital sanatını da gelecekte kabul gören sanat biçimi olarak ele almamız gerektiği düşünülebilir.

Dijital dönüşümün, iletişim alanı bağlamında görsel iletişim unsurlarına da etki ettiği görülmektedir. Teknolojinin gelişmesiyle beraber görselliğe verilen önem hızla yükselişe geçmiştir. Görselliğin öneminin giderek arttığı günümüzde insanlar görsel iletişim öğelerine dijital mecralarda da fazlasıyla maruz kalmaktadır. Bu yoğun görsel içeriklere maruz kalan ve dijitalleşmenin getirdiği hıza uyum sağlayan insanlar için kolay algılanabilen içerikler üretmek algı yönetimi bağlamında da önem kazanmaktadır.

**İllüstrasyon ve Flat Vektör İllüstrasyonlar**

Aydınlatmak ve anlaşılır hale gelmek anlamına gelen Latince ‘’lustrare’’ sözcüğünden türemiş olan illüstrasyon, anlamına müteakip iletişimi kolaylaştıran bir unsur olarak insanlık tarihi boyunca her dönem benimsenmiştir. İllüstrasyonlar, yer aldığı mecralar değişse de varlığını sürdürmeyi başarmış bir iletişim unsuru olarak karşımıza çıkmaktadır. Mağara duvarlarında, el yazması eserlerde, basılı işlerde, çeşitli reklam çalışmalarında, tablolarda ve dahası farklı sanal evrenler dahil hemen hemen her yerde illüstrasyonlar karşımıza çıkmaktadır. Ambrose ve Harris’e göre illüstrasyon ‘’örneklendirmek süslemek ya da açıklamak amacıyla yapılan resimleme çalışmasıdır’’.

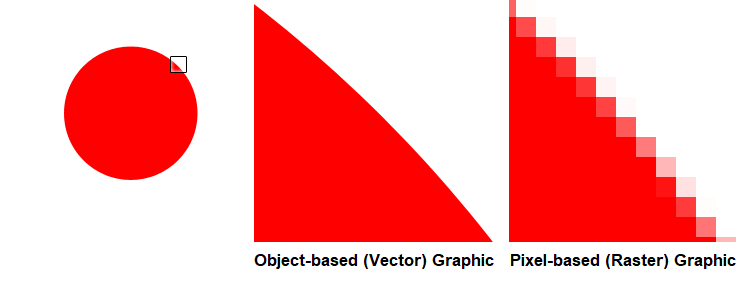
Türk dil kurumunun güncel Türkçe sözlüğünde ’’resimleme’’ olarak daha genel hatlarıyla açıklanan illüstrasyon Türk dil kurumunun Türkçede Batı Kökenli Kelimeler Sözlüğü tarafından ‘’Kitap içindeki bir yazıyı açıklayan veya süsleyen resim ‘’ olarak daha dar bir çerçevede açıklanmakta olsa da, illüstrasyonun açıklayıcı ve anlaşılır kılma özelliklerine vurgu yapma açısından bu tanım önem taşımaktadır. Bu tanımlamalara ek olarak illüstrasyonların öğrenme sürecinde görsel duyuya hitap ederek öğrenmenin kalıcılığını arttırdığını da söyleyebiliriz. (Akar, 2015) İllüstrasyon, resimden farklı olarak bir konuya dair mesaj iletmek ve o konuyu açıklamak gayesiyle hazırlanır. Estetik bir görsel dil oluşturarak konunun yeniden algılanmasını sağlar. Bu yönüyle grafik tasarımın bir dalı olan illüstrasyonda eserle izleyiciler arasında kuvvetli bir iletişim kurmak mümkün hale gelir ve bu nedenle de deneyim gerektiren ve üzerinde emek sarf edilmesi gereken çalışma alanlarından biridir.

Tarih boyunca her yerde olan illüstrasyon ister kitapların el yazması olduğu dönemde olsun isterse basım tekniklerinin ileri teknolojiyle desteklendiği dönemde olsun önemli bir unsur olarak benimsenmiştir. Özellikle kitap konularının okur üzerinde etkisini arttırmak bağlamında önemli bir teknik olarak kabul görmektedir. Günümüzde ise farklı konular ve çeşitli alanlarda varlığını bu kez dijitalleşerek sürdürmektedir. Bilimsel, editoryal, kent, karakter, çocuk kitabı, örüntü tasarımı ve yeni medya araçlarında kullanımı ile birçok alana yayılan illüstrasyonlar farklı yöntem ve tekniklerle de karşımıza çıkmaktadır. İllüstrasyonlar farklı yazarlar tarafından işlev, şekil, içerik, tema ve stillerine göre farklı biçimlerde kategorize edilmiştir. (Becer, 2006) illüstrasyonu bilimsel, reklam, yayın ve teknik olarak, (Dağ, 2015) tarafından ise editoryal, bilimsel, kent, yeni medya, örüntü tasarımı, çocuk kitabı ve karakter tasarımı şeklinde gruplandırılırken (Pennell, 2012) ise “Modern Illustration” isimli kitabında; Amerikan, Fransız, İngiliz, İspanya, Almanya ve diğer Ülke illüstrasyonları olarak gruplandırmıştır.

Yöntemsel açıdan ele aldığımızda illüstrasyonları geleneksel, deneysel ve dijital olarak üç grupta sınıflandırabilmekteyiz. Baskı teknikleri, renkli boyalar, mürekkep ve kurşunkalem gibi malzemelerin kullanıldığı geleneksel yöntemler varlığını sürdürse bile dijital yöntemlerle yapılmış olan illüstrasyonlara daha çok maruz kalıyoruz. Dijital ortamın sağladığı yenilikler ve kolaylıklar sayesinde illüstrasyonun popülaritesi artan bir alan olduğu, dijitalleşmenin etkisini daha yoğun hissedeceğimiz ileriki dönemlerde de dijital tekniklerle yapılan illüstrasyonlara daha çok karşılaşacağımızı söylemek mümkündür.

Dijital illüstrasyonlarda kullanılan malzemeler klasik yöntemlerde olduğu gibi boyalar ve resim gereçleri değil bilgisayar yazılımlarıdır. Geleneksel yöntemlere kıyasla eser üretim süreci daha kolay olan dijital illüstrasyonlar çoğaltma, saklama ve kolay paylaşım gibi imkânları sayesinde tercih sebebi olmaktadır. Hataların telafisi yönünden de geleneksel yöntemlere kıyasla daha avantajlı olduğu bilinmektedir.

Dijitalde genellikle kullanılan iki tür farklı görüntü grafiği vardır. Bunlar hücresel (bitmap-pixel) ve doğrusal (vektör) tabanlı olarak bilinmektedir. Bitmap tabanlı olanlarda görüntü pixellerden oluşurken vektör tabanlı olanda ise görüntü bir çizginin veya eğrinin matematiksel tanımlaması olarak oluştuğu bilinmektedir. Bitmap tabanlı çalışmalarda görüntü pixellerden oluştuğu için bazı değişiklik durumlarında görüntü kalitesinin bozulması yaşanmaktadır. Bitmap tabanlı çalışmalara kıyasla vektör çalışmaların daha çok tercih edilme sebeplerinden birisi bu görüntü ve kalite kaybının vektör grafiklerde yaşanmamasıdır.



Görsel 1:Vektör ve raster grafik farkı

Görsel 1’de görüldüğü üzere pixel tabanlı grafiklerin büyütülmesi “pikselleşme sorunu” denilen görüntü kaybına sebep olurken, vektör tabanlı grafiklerde görüntü herhangi bir bozulma ve kayıp yaşamamıştır.

Vektör, kelime anlamı olarak matematiksel koordinatlarla oluşturulmuş görsel, (Wigan, 2019)başlangıcı ve bitişi belli olan, matematiksel bir niceliğe sahip, yönlü doğru parçası olarak tanımlanmaktadır. Vektör tabanlı illüstrasyonlar web sitesi arayüz tasarımlarından tekstil sektörüne kadar birçok farklı alanda etkin bir şekilde kullanılmaktadır. Dijital bir görüntü oluştururken vektör tabanlı illüstrasyon oluşturan yazılımlar matematiksel denklem odaklı geometrik temellerden faydalanır. Örnek olarak, bir doğru parçasında sadece başlangıç ve bitiş koordinatları ile çizginin kalınlık ve renk bilgisi kullanılır. Vektör grafiklerin bitmap tabanlı grafiklere kıyasla daha az dosya boyutu oluşturması tercih edilme nedenlerinden bir diğeridir. Piyasada vektör grafik oluşturabilen yazılımların en çok tercih edileni ise Adobe firmasına ait Adobe Illustrator programıdır.

Vektörel tabanlı oluşturulan çizimlerde zamanla farklı stiller ortaya çıkmıştır. Bu stillerden günümüzde popüleritesi artan ve birçok alanda tercih edilmeye başlanan tarz ise flat vektör illüstrasyonlardır. Flat, Türkçede düz anlamına gelmektedir ve oluşturulan flat tasarımda herhangi bir degrade geçişin, üç boyutun ve efektin olmadığını gösterir. (Uysal, 2021)

Daha çok, kullanılabilirliği ön planda tutulan tasarımlarda sadelik göze çarpan önemli bir özelliktir. Ancak genellikle flat vektör tasarımlarda dikkat çekiciliği sağlaması bakımından göze çarpan canlı renkler tercih edilebilmektedir. Flat vektör tasarımların iki boyutlu yapısı, kenar düzlemlerinin efektsiz girinti çıkıntı olmaksızın düz hali, süslemelerden uzak genellikle kullanılan alışılagelmiş kare dikdörtgen daire gibi geometrik şekillerin kullanımı, kullanılan renklerin flat vektör bazlı illüstrasyonlarda daha çok öne çıkması gibi özellikleri sayesinde flat vektör illüstrasyonlar son zamanların en çok tercih edilen görsel iletişim aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. (Pedchenko, 2023) Flat vektör illüstrasyonlar son zamanlarda tasarım trendi olarak kabul görmüş ve TV programlarından siyasi partilerin reklamlarına kadar birçok mecrada kullanılmıştır. Görsel 2’de 2023 yılında Türk televizyon kanallarından Show TV deki “Vahe ile Evdeki Mutluluk” programının introsunda flat vektör illüstrasyonların arka plan olarak tercih edildiği görülmektedir.

A person standing in front of a red couch

Description automatically generated with medium confidence

Görsel 2: Show tv ‘’Vahe ile evdeki mutluluk’’ progrom introsu

Görsel 3’teki görsele baktığımızda ise Türkiye’de siyasi bir partinin belediye reklamlarında illüstrasyon çalışmalarına yer verdiği görülmektedir.

A group of people standing together

Description automatically generated with medium confidence

Görsel 3: İBB reklam panosu

Bu örneklere ilaveten masaüstü yayıncılıkta da pek çok kitap kapağı ve derginin bu tarzdaki illüstrasyonlara yer verdiği gözlemlenmektedir.

Flat vektör illüstrasyonların daha çok minimalist bir yaklaşımı benimsediği görülmektedir ve bu yaklaşımda daha çok kullanılabilirlik ön planda tutulmuştur. Gerçek hayattaki görüntünün gerçekçi bir çizime dönüştürülmesindense çizimler daha basit simge benzeri içerikler olarak tanımlanmaktadır. Genellikle bu tarz çalışan illüstratörler detaylı ve dekoratif anlatımdan kaçınarak sadeliği ön plana alarak kullanıcıların dikkat dağınıklığının da önüne geçmiş olmaktadırlar. Görsel olarak çekici esnek ve düşük maliyetli olmasından ötürü basılı yayıncılığın yanı sıra dijital mecralarda da flat vektör illüstrasyonların popülaritesi artmaktadır.

Dijital teknolojilerin gelişmesi ile birlikte bu tarz illüstrasyonlar daha kolay üretilebilir hale geldiği için farklı mecralarda kullanılmaktadırlar. Ayrıca, iki boyutlu yapısı ile hem modern hem de nostaljik bir etki oluşturduğu için birçok kişi tarafından beğenilmekte ve algı sürecini kolaylaştırmaktadır. Sahip oldukları minimalist ve modern stillerinin yanı sıra yüksek çözünürlüklü dosyalar oluşturmak için sahip oldukları teknik avantajları ile de flat vektör illüstrasyonlar tercih edilmektedir. (Uysal, 2021)

**Sonuç**

**Hızla gelişen teknoloji ile birlikte dijital illüstrasyonların kullanıldığı alanlar da önemli ölçüde artış göstermektedir. Vektörel illüstrasyonlar, dijital illüstrasyon uygulamalarından biri olarak kullanım avantajları bakımından ön plana çıkarken aynı zamanda yalın haliyle de algı sürecinin etkinliğini arttırmaya yardımcı olmaktadır.**

**Algı sürecinde, duyumsal seviyede elde edilen verilerin duygusal boyutta yapılandırılması kimi zaman önceki deneyimlerimiz doğrultusunda gerçekleşmektedir. Bu nedenle, flat vektör illüstrasyonların bitmap tabanlı illüstrasyonlara göre gerçeklikten bir nebze daha uzak yapısı, istenen mesajın hedef kitleye bilinçaltı tecrübelerden arındırılmış bir şekilde ulaşmasını sağlamaktadır.**

**Günümüz dünyasında maruz kalınan görsel iletişim öğelerinin artışı ve hızlı tüketimi, flat vektör illüstrasyonların bitmap tabanlı illüstrasyonlara kıyasla sahip olduğu çeşitli avantajların etkisiyle, bu hıza daha iyi eşlik edebilmesine, dolayısıyla bu tarzda yapılan çalışmaların yaygınlığının artmasına neden olmaktadır.**

**Kaynakça**

Akar, M. (2015, 12 3). Tıp Eğitiminde Görsel Sanatın Etkisi. *Dergi Park*, s. 355-380.

Ambrose, G., & Harris, P. (2019). *Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü.* İstanbul: Literatür.

Becer, E. (2006). *İletişim ve Grafik Tasarım.* Ankara: Dost Yayınları.

Dağ, E. S. (2015). *İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı.* İstanbul: Hacı Yıldırım.

Harris, A. (tarih yok). Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü.

Kalfa, Z. (2022, 12 21). Sanatın Sonu, Nft ve Rothko'nun Ruhu Üzerine. *Dergi Park*, s. 631-648.

Pedchenko, K. (2023, 8 22). *Flat Illustrations, a Design Trend for 2020 and Beyond.* https://medium.com/swlh/about: https://medium.com/swlh/flat-illustrations-design-trend-2020-f638f6ae6406 adresinden alındı

Pennell, J. (2012). *Modern Illustration.* London: Chıswıck Press.

Uysal, S. (2021, Haziran). The New Yorker Dergisinin Kapaklarında Kullanılan Vektörel İllüstrasyonların Gestalt Prensipleri Çerçevesinde İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Gedik Üniversitesi.

Wigan, M. (2019). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü.* İstanbul: Literatür.