Flat İllüstrasyon

Yüksek Lisans Tezi

Aleyna Öykücü

Eskişehir 2025

FLAT İLLÜSTRASYON

Aleyna ÖYKÜCÜ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Grafik Anasanat Dalı

Grafik Programı

Danışman: Prof. Sevim SELAMET

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Temmuz 2025

Eskişehir

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Aleyna Öykücü'nün "Flat İllüstrasyon" başlıklı tezi .../.../20.. tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca, Grafik Ana Sanat dalında Grafik Programında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

		Ünvanı Adı Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı)	:	Prof. Sevim SELAMET	.....
Üye	:	Prof. Dr. Fethiye Gonca İLBEYİ DEMİR	.....
Üye	:	Dr. Öğr. Üyesi İpek TORUN	.....

.....

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

ÖZET

FLAT İLLÜSTRASYON

Aleyna ÖYKÜCÜ

Grafik Ana Sanat Dalı

Grafik Programı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Temmuz 2025

Danışman: Prof. Sevim SELAMET

Bu tez, özellikle dijital medya ve kullanıcı arayüzlerinde yaygınlaşan flat illüstrasyon stilini tarihsel, biçimsel ve işlevsel yönleriyle ele almaktadır. Görsel sadelik, düz renk kullanımı ve gölgesiz formlar gibi ayırt edici özelliklere sahip bu stil, günümüz görsel iletişiminde etkili bir araç olarak öne çıkmaktadır. Tez kapsamında, flat illüstrasyonun tarihsel gelişimi Bauhaus ve İsviçre Tipografik Yaklaşımı gibi modernist grafik tasarım akımlarıyla ilişkili olarak değerlendirilmiş, sade anlatım biçiminin görsel hiyerarşi üzerindeki etkileri sorgulanmıştır.

Ayrıca, illüstrasyonun tipografi, renk, doku ve kompozisyon gibi temel bileşenleri üzerinden tasarım dili çözümlemesi yapılmış; bu stilin çocuk yayıncılığı, reklam, moda ve bilimsel iletişim gibi farklı alanlardaki kullanımları incelenmiştir. Flat illüstrasyonun sadece estetik bir tercih değil, aynı zamanda anlaşılır ve doğrudan bir iletişim biçimi sunduğu vurgulanmıştır. Bu çalışma, flat illüstrasyonun dijital çağda üstlendiği rolü görsel ve kuramsal bir çerçevede ele almayı amaçlamaktadır.

Anahtar Sözcükler: Flat İllüstrasyon, Grafik Tasarım, Dijital Görselleştirme, Tasarım Dili, Minimalizm

ABSTRACT

FLAT ILLUSTRASTION

Aleyna ÖYKÜCÜ

Department of Graphic Arts

Programme in Graphic Design

Graduate School of Anadolu University, July 2025

Supervisor: Prof. Sevim SELAMET

This thesis explores the flat illustration style, which has become increasingly prevalent in digital media and user interface design. Defined by visual simplicity, solid color use, and the absence of shading, this style has emerged as a prominent visual language in contemporary communication. The research approaches flat illustration from both historical and formal perspectives, examining its links to modernist graphic design movements such as Bauhaus and the Swiss Typographic Style.

Through an analysis of core visual elements—typography, color, texture, and composition—the thesis discusses how flat illustration constructs meaning and enhances clarity. It also investigates the application of this style across various fields including advertising, children's publishing, fashion, and scientific communication. Rather than being purely aesthetic, flat illustration is shown to support direct, accessible, and purposeful communication. The study aims to provide both a visual and theoretical understanding of the role flat illustration plays in today's digital design culture.

Keywords: Flat Illustration, Graphic Design, Digital Visualization, Design Language, Minimalism

30/06/2025

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan "Bilimsel İntihal Tespit Programı"yla tarandığını ve hiçbir şekilde "intihal içermediğini" beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

(İmza)

(Aleyna Öykücü)

30/06/2025

STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES

I hereby truthfully declare that this thesis/dissertation is an original work prepared by me; that I have behaved in accordance with the scientific ethical principles and rules throughout the stages of preparation, data collection, analysis and presentation of my work; that I have cited the sources of all the data and information that could be obtained within the scope of this study, and included these sources in the references section; and that this study has been scanned for plagiarism with "Scientific Plagiarism Detection Program" used by Anadolu University, and that "it does not have any plagiarism" whatsoever. I also declare that, if a case contrary to my declaration is detected in my work at any time, I hereby express my consent to all the ethical and legal consequences that are involved.

(Signature)

(Aleyna Öykücü)

ÖN SÖZ /TEŞEKKÜR

Bu yüksek lisans tezi sürecinde, akademik rehberliği, engin bilgisi, yönlendirmeleri ve her daim sabırlı yaklaşımıyla yolumu aydınlatan, sadece bir danışman değil aynı zamanda ilham verici bir rehber olan değerli hocam Prof. Sevim SELAMET'e en içten teşekkürlerimi sunarım. Onun akademik birikimi ve yol göstericiliği, bu çalışmanın şekillenmesinde büyük rol oynamıştır.

Tez sürecinde yaşadığım her zorlukta yanımda olan, varlıklarıyla bana güç ve motivasyon veren canım aileme, özellikle de koşulsuz sevgileri ve sonsuz destekleriyle daima arkamda duran anneme ve babama kalpten teşekkür ederim.

Araştırma, yazım ve düşünsel süreç boyunca fikir alışverişi yaptığım, önerileriyle beni besleyen, en önemlisi de moralimi yüksek tutmamı sağlayan sevgili arkadaşlarıma bu yolculukta yanımda oldukları için gönülden teşekkür ederim.

Son olarak, bu çalışmanın doğrudan ya da dolaylı biçimde ortaya çıkmasına katkı sunan, destek olan, ilham veren herkese içtenlikle teşekkür ederim.

30/06/2025

ETİK KURUL BELGESİ BEYANNAMESİ

Bu tez çalışmasının hazırlanmasında, yürütülmesinde, verilerin analizinde Etik Kurul İzni'ne gerek yoktur.

30/06/2025

ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI

Bu tezi hazırlarken ChatGPT üretken yapay zekâ programından destek aldığımı beyan ederim. Tezin hazırlık aşamasında, bilimsel makale ve tezlerin çevirisi amacıyla ChatGPT üretken yapay zekâ programından yararlandım. Ayrıca, yapay zekâ programından edindiğim bilgilerin doğruluğunu kontrol ettiğimi bildiririm.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

(İmza)

(Aleyna Öykücü)

30/06/2025

DECLARATION OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE USAGE

I hereby declare that I received support from the generative artificial intelligence program ChatGPT during the preparation of this thesis. In the preparation process of the thesis, I utilized the ChatGPT generative artificial intelligence program for the purpose of translating scientific articles and theses. I also affirm that I have verified the accuracy of the information obtained from the artificial intelligence program.

In the event that any situation contrary to this declaration regarding my work is identified at any time, I acknowledge and accept all resulting ethical and legal consequences.

(Signature)

(Aleyna Öykücü)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI i

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ii

ÖZET iii

ABSTRACT iv

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ v

STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES vi

ÖN SÖZ /TEŞEKKÜR vii

ETİK KURUL BELGESİ BEYANNAMESİ viii

ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI ix

DECLARATION OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE USAGE x

İÇİNDEKİLER xi

GÖRSELLER DİZİNİ xiv

GİRİŞ 1

BİRİNCİ BÖLÜM 6

1 İLLÜSTRASYON SANATI 6

1.1 İllüstrasyonun Tanımı ve Temel Özellikleri 6

1.2 İllüstrasyon Kavramı 8

1.3 İllüstrasyon Çeşitleri 9

1.3.2 Moda İllüstrasyonları 13

1.3.3 Basın ve Yayın (Editoryal) İllüstrasyonları 16

1.3.4 Bilimsel İllüstrasyonlar 17

1.3.5 Çocuk Kitabı İllüstrasyonları 21

İKİNCİ BÖLÜM **25**

2 İLLÜSTRASYON SANATININ TARİHSEL GELİŞİMİ **25**

2.1 Dünya'da İllüstrasyon Sanatı **25**

2.2 Türklerde İllüstrasyon Sanatı **39**

2.3 Dijital Dönemde İllüstrasyon ve Flat Stil **48**

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM **58**

3 FLAT İLLÜSTRASYON **58**

3.1 Flat İllüstrasyonun Doğuşu **58**

3.2 Flat İllüstrasyonun Gelişim Süreci **62**

3.3 Flat İllüstrasyonun Kullanıldığı Alanlar **71**

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM **78**

4 FLAT İLLÜSTRASYONDA TASARIM DİLİ **78**

4.1 Tasarım Elemanları ve Kullanımları **82**

4.2 Fikir ve Görselleştirme **83**

4.3 Flat İllüstrasyonda Üretim Ortamları **84**

4.4 Geometrik Formlar **86**

4.5 Flat İllüstrasyonda Figür ve Mekân İlişkisi **88**

4.6 Renk **91**

4.7 Doku **93**

4.8 Biçim **95**

4.9 Denge ve Görsel Hiyerarşi **97**

4.10 Bütünlük **99**

4.11 Flat İllüstrasyonda Tipografinin Rolü **101**

5. UYGULAMA **103**

5.1 Projenin Tanımı ve Amacı **104**

5.2 Yaratıcı Süreç ve Görsel Planlama **104**

5.3 Marka Kimliği ve Logo Tasarımı 109

5.4 Flat İllüstrasyonla Oluşturulan Tanıtım Filmi 111

5.5 Uygulama Sergisi 113

6 SONUÇ 115

KAYNAKÇA 118

İNTERNET KAYNAKLARI 124

ÖZ GEÇMİŞ 1

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1.1 İhap Hulusi Görey, Sümerbank Reklam Afişi 1933 11

Görsel 1.2 İhap Hulusi Görey, Sümerbank Reklam Afişi 12

Görsel 1.3 İhap Hulusi Görey, Milli Piyango Reklam Afişi 12

Görsel 1.4 İhap Hulusi Görey, Ziraat Bankası Çiftçi Reklamı 13

Görsel 1.5 Alina Alien, “Bottega Veneta fashion illustrations” 31 Mart 2024 14

Görsel 1.6 Anastasiia Belyaeva, “Fashion illustration GIVENCHY” 18 Kasım 2023 .. 15

Görsel 1.7 Kasiq Jungwoo, “Fashion Illustration” 19 Nisan 2024 15

Görsel 1.8 Gürbüz Doğan Ekşioğlu'nun, “Venturing Out”, 17 Mayıs 2021 16

Görsel 1.9 Gürbüz Doğan Ekşioğlu'nun, “Erasing Osama”, 6 Mayıs 2011 17

Görsel 1.10 Juan Hernaz, “Aster Pyrenaeus”, 2 Kasım 2022 18

Görsel 1.11 Paula Duță, “100 botanical illustrations for Fares” 11 Haziran 2011 19

Görsel 1.12Parikshit Thakur, Medical illustrations 20

Görsel 1.13 Kafa Sinirleri Anatomisi 21

Görsel 1.14 Maria Gabriela Gama, “The Magical Dandelion - Children's Book” 28 Aralık 2020 23

Görsel 1.15 Katerina Izobova, “Lily looking for her place. Children Book” 3 Nisan 2022 23

Görsel 1. 16 Olga Poberezhnaya, “Picture book” 3 Nisan 2022 24

Görsel 1.17 Aliaga Mirguseinov, “I love my Mom & Dad very much" children's book” 16 Ocak 2024 24

Görsel 2.1 Altamira Mağarasında Paleolitik Mağara Çizimi 26

Görsel 2.2 1.Seti'nin Mezarından M.Ö. 3200 Hiyeroglifler 27

Görsel 2.3 9. yüzyıl, Tang Hanedanı Xiantong dönemi, MS 868. British Library 28

Görsel 2.4 Lindisfarne İncili (Lindisfarne Gospels) Süsleme Sayfası Örneği 29

Görsel 2.5 Lindisfarne İncili'nden Aziz Matta ve Aziz Markos’a Ait Sayfalar 30

Görsel 2.6 Orta Çağ Bestiary El Yazmasında Fil ve Yılan Alegorisi (Harley MS 4751) 31

Görsel 2.7 Limbourg, P., Limbourg, J., Limbourg, H., & Colombe, J. (yakl. 1412–1485). Les Très Riches Heures du Duc de Berry [El yazması]. Musée Condé, Château de Chantilly 32

Görsel 2.8 Masaccio, The Tribute Money (1426) 33

Görsel 2.9 Michelangelo, Güneş, Ay ve Gezegenlerin Yaratılışı, Sistina Şapeli (Public Domain) 34

Görsel 2.10 Caravaggio, Judith Beheading Holofernes1599–1602..... 35

Görsel 2.11 William Hogarth, Richard III Rolünde David Garrick, 1745 36

Görsel 2.12 Alphonse Mucha, “The Seasons”, 1896..... 38

Görsel 2.13Alphonse Mucha, Rêverie, 1897..... 38

Görsel 2.14 Varka ve Gülşah’tan, Abdulmümin Muhammed el-Hoyi, Konya, 1220 40

Görsel 2.15“Kuşun Çevre Getirmesi” (Sevgililerin vedası) Tebrizi, Dilsuzname s.62

a. 1455 (Çağmanı, 1976:341) Oxford Bodleian Kütüphanesi, Ouseley 133, y. 62 a.

(Bağcı ve ark.., 2006:25)……..41

Görsel 2.16 Eyüp ve Salman Genç Hükumdarın Huzurunda, Külliyat, 1450-60..... 42

Görsel 2.17 Sabuncuoğlu Serefeddin’in Cerrahiyyet’ül Hâniyye adlı eserinden hastasını tedavi ettiği minyatürlü bir sayfa (Millet Kitaplığı. Tıp, nr. 79/353)……43

Görsel 2.18 Ercüment Kalmık, İstanbul Linol Baskı, 1966..... 45

Görsel 2.19 Cevat Şakir, Güleryüz Dergisi (sayı35, sayfa 1, 29 Aralık 1921)..... 46

Görsel 2.20 İhap Hulisi Görey, Alfabe 1932..... 47

Görsel 2.21 Grafiker Ramiz Gökçe, Çizimi Kapaklı Bizim Mecmua 1922..... 48

Görsel 2.22 Amy, Flat Character Emotional Version..... 49

Görsel 2.23 Apple ios1 Arayüz Tasarımı 51

Görsel 2.24 Raquel Costa, Poster Design & Illustration; SIX AT SIX..... 52

Görsel 2.25 Flat Characters, 2022 Julia Kuptsova Konstantin Mironov..... 53

Görsel 2.26 Empty State, Julia Nikodem 54
Görsel 2.27 Ece Anlı, Kurumsal Kimlik Çalışması (Bitirme Projesi) 56
Görsel 3.1 Ramy Wafaa, Colorful Avatar Icons 59
Görsel 3.2 Lepshey Agency, Onboarding Screens Design For VPN Mobile App | HQ VPN 60
Görsel 3.3 Darya Semenova, Lineart 61
Görsel 3.4 Jonathan Larenas, Error 404 63
Görsel 3.5 Laura Nunes, Vans Illustrations | Personal Project 63
Görsel 3.6 Giuliana Rizzo, Alice – Rereading Project Children's Book 64
Görsel 3.7 Anastasiya Pruss, Ls Graphics, Character Collection. Ui Illustrations 65
Görsel 3.8 Kürşat Ünsal, Graffiti Public Transport In Istanbul - IETT 66
Görsel 3.9 Renaud Lavency, Night Shift 67
Görsel 3.10 Orely Collective, Learning Illustration 68
Görsel 3.11 Adrian Bauer, Electrifed, Editorial Illustration 69
Görsel 3.12 Ewa Geruzel, A New Plant To My Garden 70
Görsel 3.13 Agata Piwińska, (Zarzycka) Adventures Crew 71
Görsel 3.14 Anna Dudinova, Flat Character Design | Vector illustration 72
Görsel 3.15 Sunnina Aftab, bauhaus work 73
Görsel 3.16 Google Material, Design Web Arayüz Tasarımı 74
Görsel 3.17 Duolingo Arayüz Tasarımı 75
Görsel 3.18 Dropbox Web Arayüz Tasarımı 76
Görsel 3.19 Ekka Titova Procratination, Editorial Illustrations 77
Görsel 4.1 Maria Maldonado, Summer Camp 78
Görsel 4.2 Mohit Joshi, Dancing With The Herat 79
Görsel 4.3 Melis Bıyıkcı Character Design 80
Görsel 4.4 Melis Bıyıkcı Character Design 81

Görsel 4.5 Mark Rise, Vector Flat Art, Nature Landscape Background Design..... 82

Görsel 4.6 Serj Marco - Fanny Engrand, Knowledge Of Digital Alternatives İllustrations. Adobe…….84

Görsel 4.7 Ravi Raval, Vector Art..... 85

Görsel 4.8 Maths Costa, Character Design Exploration..... 87

Görsel 4.9 Ola Dobrzyńska, Facebook Dating App / 2020 88

Görsel 4.10 Ruslana Strilets, *Portfolio* | *Vector Illustrations* | *Cartoon* | *Characters*….89

Görsel 4.11 Anika Aggarwal, Enchanted Forest 90

Görsel 4.12 Yuliia Fedkiv, Illu Illustrations..... 91

Görsel 4.13 Mohammad Jishan, Flat Icon Design..... 92

Görsel 4.14 Maths Costa, Personal Works 93

Görsel 4.15 Elisaveta Zamanskaya, Playful Flat Vector Illustrations 94

Görsel 4.16 Senso Art – Jérôme Masi, Signatures 95

Görsel 4.17 Naydine Bosman, Illustration – Collection 1 96

Görsel 4.18 Jérôme Masi – Studio, Klepierre..... 98

Görsel 4.19 Deniz Akbaş, İllüstrasyon çalışması 99

Görsel 4.20 Amy, Flat illustration 100

Görsel 4.21 Maria Maldonada, Summer Camp 102

Görsel 5.1 Uygulama Storyboard'una Ait Eskiz Kareleri…….105

Görsel 5.2 Procreate Arayüzünde Storyboard Çizimi Üretim Sürecinden Bir Ekran Görüntüsü…...……...106

Görsel 5.3 Sahne 3, 4 Ve 5'e Ait Storyboard Kareleri……...112

Görsel 5.4 Storyboard'un Tüm Sahnelerine Ait Eskizleri…….108

Görsel 5.5 Vibra App Logo Tasarımı…….108

Görsel 5.6 Vibra App Arayüz Çalışması……..…….108

Görsel 5.7 Filme Ait Renklendirilmiş Sahne Örnekleri…….……108

Görsel 5.8 Sergi Alanı……...…….108

Görsel 5.9 Sergi Alanı……108

KISALTMALAR DİZİNİ

AR	: Arttırılmış Gerçeklik
KV	: Key Visual
SVG	: Scalable Vector Graphics
UI	: User Interface (Kullanıcı Arayüzü)
UX	: User Experience (Kullanıcı Deneyimi)
VPN	: Virtual Private Network
VR	: Virtual Reality

GİRİŞ

Grafik tasarım olgusu, yalnızca estetik bir çaba değil; aynı zamanda sanatçının içinde bulunduğu dönem, toplumun kültürel yapısı ve benimsenen düşünsel yaklaşımlarla şekillenen çok katmanlı bir iletişim biçimidir. Tasarımcıların ürettikleri işler, yaşadıkları çağın sosyo-kültürel dinamiklerinden ve egemen sanat anlayışlarından etkilenerek biçimlenir. Bu etkileşim, yalnızca biçimsel arayışlara değil, aynı zamanda anlatı biçimlerine ve kullanıcıyla kurulan iletişim diline de yön verir (Antonelli, 2011). Özellikle 20. yüzyılda ortaya çıkan Sürrealizm, Ekspresyonizm, Dadaizm, Fütürizm, Konstrüktivizm, Kübizm, Pop Art ve Minimalizm gibi sanat akımları, grafik tasarım, illüstrasyon, tipografi ve mimari gibi disiplinleri derinden etkileyerek yeni anlatım yollarının doğuşuna zemin hazırlamıştır.

Grafik tasarım sürecinde illüstrasyon, estetikten öte, anlatım gücünü artıran ve izleyiciyle görsel olarak etkileşim kuran temel araçlardan biri haline gelmiştir. İllüstrasyon, bir fikri ya da içeriği açıklamak, desteklemek ya da görselleştirmek için yapılan resimsel anlatımlardır. Zamanla farklı sanatsal akımlardan esinlenerek çeşitlenen illüstratif anlayışlar, teknolojik ilerlemelerin ve çevrimiçi ortamların etkisiyle yeni biçimlerde ortaya çıkmıştır. “Araştırma sonucunda günümüz tasarım trendlerinden biri olan flat tasarım üslubunun yaygın bir şekilde kullanıldığı saptanmıştır.” (Acar, 2020, s. 48).

Flat tasarım, sade, iki boyutlu ve görsel derinlikten arındırılmış bir üslup olarak dijital ortamlarda öne çıkmaktadır. Bu yaklaşımda, gölge, kabartma ve efekt gibi derinlik yaratıcı unsurlar yer almaz. Acar (2020), bu durumu şu şekilde ifade eder: “Flat tasarım yaklaşımı ile birlikte gölge ve kabartma gibi efektler kullanılmazken daha çok geometrik şekiller, düz renkler ve serifsiz yazı karakterlerinin kullanıldığı gözlenmektedir” (s. 42). Bu yalın görsel dil, kullanıcıya doğrudan ve sade bir iletişim sunarak dijital arayüzlerde işlevsel bir rol üstlenir.

Flat tasarım anlayışının temelleri, 20. yüzyılın ortalarında İsviçre’de gelişen ve Uluslararası Tipografik Stil (International Typographic Style) olarak bilinen grafik yaklaşımına dayanmaktadır. Netlik, düzen, hiyerarşi ve tipografik sadeliği esas alan bu stil; modern grafik tasarımın yapı taşlarını oluşturmuş ve flat tasarım anlayışının ortaya çıkmasına doğrudan etki etmiştir (Hollis, 2006). 1950’li yıllarda Josef Müller-Brockmann ve Armin Hofmann gibi İsviçreli tasarımcıların öncülüğünde gelişen bu yaklaşım,

zamanla küresel grafik tasarım anlayışının temelini oluşturmuştur. Müller-Brockmann (2001), tipografik düzenin ve grid sistemlerinin evrensel iletişime katkısını vurgulamıştır.

Flat tasarım, teknik açıdan dijital ortamlarda sıklıkla tercih edilen sade ve etkili bir görsel anlatım biçimidir. Karakterler, nesneler ve sahneler çoğunlukla basit geometrik formlarla oluşturulur; gerçeklikten uzak, soyut bir ifade dili benimsenir. Bu tasarım dili, özellikle mobil uygulamalar, web arayüzleri ve dijital marka kimliklerinde öne çıkar. Acar (2020) bu durumu şu şekilde ifade eder: "Flat tasarım uygulamalarının sadece mobil cihazların işletim sistemlerinde ve uygulama görsellerinde değil, aynı zamanda kurumsal web sayfalarında da kullanılmaktadır" (s. 46). Bu yönüyle flat tasarım, çağdaş tasarım anlayışında kullanıcı odaklı ve erişilebilir bir görsel iletişim aracı olarak önemli bir yer edinmiştir.

Bu noktada akademik literatürde, iki boyutlu, sade, gölgesiz ve efektsiz görsel dil çoğunlukla "flat design" (düz tasarım) kavramı altında ele alınmaktadır. Bu kavram özellikle kullanıcı arayüzleri, mobil uygulamalar, web tasarımı ve dijital platformlardaki grafik düzenlemeler bağlamında kullanılmaktadır. Acar (2020) bu yaklaşımı şu sözlerle tanımlar: "Flat tasarım uygulamalarının sadece mobil cihazların işletim sistemlerinde ve uygulama görsellerinde değil, aynı zamanda kurumsal web sayfalarında da kullanılmaktadır" (s. 46). Bu ifade, flat tasarımın yalnızca görsel bir tercih değil, aynı zamanda dijital ortamlarda işlevsellik sağlayan bir kullanıcı deneyimi stratejisi olarak konumlandığını göstermektedir.

Bu yüksek lisans tezinde ise, "flat design" kavramı illüstrasyon ekseninde yeniden yorumlanmış ve "flat illüstrasyon" terimiyle tanımlanmıştır. Kullanılan bu kavramsallaştırma, flat tasarımın estetik ilkelerini temel alarak illüstrasyon pratiği içinde şekillenen anlatım biçimlerine odaklanmaktadır. Flat illüstrasyon, başta karakter tasarımı, sahne kurgusu, dijital hikâye anlatımı ve infografik gibi görsel iletişim araçlarında yaygınlık kazanmakta; iki boyutlu düzlemlerde sade form ve renk blokları ile anlatım gücü oluşturmaktadır.

Bu bağlamda tezde geçen "flat illüstrasyon" ifadesi, literatürde yer alan "flat design" kavramının illüstrasyon alanındaki estetik, anlatısal ve işlevsel yansımalarını kavramsal olarak ayırt edebilmek amacıyla kullanılmaktadır.

Problem: Dijitalleşmenin hız kazandığı çağımızda, görsel iletişim biçimleri sadeleşmiş, hızlı tüketilebilir ve kullanıcı odaklı formatlara dönüşmüştür. Bu dönüşüm, özellikle

illüstrasyon alanında flat estetiğini öne çıkarmıştır. Acar (2020) bu durumu şu şekilde açıklar: "Flat tasarım yaklaşımı ile birlikte gölge ve kabartma gibi efektler kullanılmazken daha çok geometrik şekiller, düz renkler ve serifsiz yazı karakterlerinin kullanıldığı gözlenmektedir" (s. 42). Bu gelişim, kullanıcıya görsel sadelik ve bilgiye hızlı erişim gibi avantajlar sağlarken; aynı zamanda bu estetik yaklaşımın yaratıcı çeşitliliği sınırladığı ve anlatı derinliğinden uzaklaştırdığı eleştirilerini de beraberinde getirmiştir (Zeegen, 2012).

Flat illüstrasyon, bazı araştırmacılar tarafından "görsel minimalizm" çerçevesinde değerlendirilmekte ve teknolojik çağın ruhuna uygun bir tasarım dili olarak savunulmaktadır (Dikmen, 2023). Ancak kimi eleştirmenlerce, bu sadeliğin "tasarımda konfor alanı" yarattığı ve uzun vadeli görsel anlatılarda yetersiz kaldığı dile getirilmektedir. Acar (2020) bu noktada "flat tasarımların günümüz karmaşık dünyasında sade ve kullanışlı yapısı ile tasarımların anlaşılırlığını artırması ve kullanım kolaylığı sağlaması bakımından avantajlar sağladığını" vurgular (s. 50). Bu avantajların kalıcı olup olmayacağı ve kültürel bağlamda nasıl evrileceği ise güncel tartışmaların odağında yer almaktadır.

Bu tartışmalar ışığında, tasarımın iletişimsel boyutunun giderek önem kazandığı dijital çağda, flat illüstrasyonun sade ve işlevsel dili, görsel anlatım biçimleri arasında özgün bir konuma yerleşmiştir. Özellikle dijital arayüz tasarımlarında kullanıcı deneyimini önceleyen bu yaklaşım hem biçimsel sadeliği hem de erişilebilirliğiyle öne çıkmaktadır. Ancak flat illüstrasyonun bu yükselişi, yalnızca estetik tercihlerin sonucu mu, yoksa iletişimsel bir zorunluluk mu olduğu sorusunu da beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda, çalışmanın temel sorunsalı; flat illüstrasyonun çağdaş grafik tasarımda geçici bir eğilim mi yoksa kalıcı bir tasarım dili mi olduğu sorusudur.

Amaç: Bu çalışmanın amacı, flat illüstrasyonun tarihsel gelişimini, biçimsel ve kavramsal yapısını, dijital tasarım süreçlerindeki yerini ve görsel iletişimdeki işlevselliğini bütüncül bir yaklaşımla incelemektir. Tez kapsamında, flat illüstrasyonun Uluslararası Tipografik Stil gibi modernist kökenlere dayanan bir estetik anlayışla günümüzde nasıl yeniden üretildiği değerlendirilecek; bu bağlamda hem kuramsal hem de uygulamalı bir çözümleme hedeflenecektir (Hollis, 2006; Müller-Brockmann, 2001). Bu kapsamda araştırma, flat illüstrasyonun temel görsel bileşenleri olan renk, form, kompozisyon, doku ve tipografi gibi unsurlar üzerinden biçimsel analizler

gerçekleştirmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca bu tasarım dilinin dijital kullanıcı arayüzlerinde ne tür deneyimsel işlevler üstlendiği, yönlendirme, erişilebilirlik ve kullanıcı etkileşimi bağlamında değerlendirilecektir. Flat illüstrasyonun çağdaş görsel anlatım dili üzerindeki etkileri, marka kimliği oluşturma, bilgi aktarımı ve görsel bütünlük yaratma gibi iletişimsel bağlamlarda tartışılacaktır.

Son olarak, sadeleşen bu görsel dilin kültürel, duygusal ve estetik düzeydeki yansımaları analiz edilerek, flat illüstrasyonun günümüz görsel kültüründeki konumu çok boyutlu bir şekilde ele alınacaktır. Bu çerçevede, çalışmanın temel amacı; flat illüstrasyonun çağdaş grafik tasarımda geçici bir akım mı yoksa kalıcı bir tasarım dili mi olduğu sorusuna yanıt aramaktır.

Bu yönüyle tez, yalnızca kuramsal bir çalışma olmanın ötesinde, dijital tasarım pratiklerine katkı sunacak uygulamalı öneriler geliştirmeyi de hedeflemektedir. Bu yönüyle tez, yalnızca kuramsal bir çalışma olmanın ötesinde, dijital tasarım pratiklerine katkı sunacak uygulamalı öneriler geliştirmeyi de hedeflemektedir.

Önem: Flat illüstrasyon, sade formları, gölgesiz yapısı ve doğrudan iletişim diliyle dijital çağın en yaygın grafik anlatım biçimlerinden biri haline gelmiştir. Ancak bu yaygınlık, beraberinde bazı eleştirel soruları da getirmektedir: Flat illüstrasyon geçici bir tasarım trendi mi, yoksa çağdaş grafik tasarımın kalıcı bir dili mi olacaktır? Bu çalışma, bu soruya çok boyutlu bir yanıt arayarak hem estetik hem de iletişimsel bağlamda flat illüstrasyonun günümüz tasarım kültüründeki yerini irdelemektedir.

Ayrıca konunun Türkçe literatürde yeterince derinlikli ele alınmaması, bu araştırmayı daha da önemli kılmaktadır. Flat illüstrasyonun tasarım öğrencileri, dijital içerik üreticileri ve grafik tasarım profesyonelleri açısından güncel ve avantajlı yönlerinin sistemli biçimde incelenmesi hem uygulama pratiğine hem de akademik bilgi birikimine katkı sunmayı amaçlamaktadır.

Sınırlılıklar: Bu çalışma, flat illüstrasyonun dijital ortamdaki görsel iletişim araçlarındaki kullanımıyla sınırlandırılmıştır. Web tasarımı, mobil uygulamalar, infografikler ve dijital marka kimlikleri gibi alanlara odaklanılmış; geleneksel illüstrasyon teknikleri, üç boyutlu anlatım biçimleri ya da el çizimi yöntemler kapsam dışında bırakılmıştır.

Nicel veriye dayalı kullanıcı testleri, anket çalışmaları ve istatistiksel modellemeler ise bu çalışmanın kapsamı dışında kalmıştır. Bunun yanı sıra, görsel yorumlamalar öznel

değerlendirme içerebildiğinden, elde edilen sonuçlar belirli kuramsal çerçeveler dâhilinde yorumlanmıştır. Tezin örnekleminde yer alan görseller, özellikle güncel ve erişilebilir dijital platformlardan seçilmiş olup bu da belirli bir zaman aralığına odaklanma zorunluluğu getirmiştir.

Yöntem: Bu yüksek lisans tezinde, konunun kuramsal altyapısını oluşturmak amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden biri olan literatür taramasına başvurulmuştur. Flat tasarımın tarihsel gelişimi ve dijital ortamda kazandığı işlevsellik bu kapsamda ele alınmış; Acar'ın (2020) ifadesiyle, "dönemin sanat anlayışı ve teknolojik olanakları çerçevesinde yeni tasarım üsluplarının geliştiği görülmektedir" (s. 35).

Araştırma, flat illüstrasyonun çağdaş grafik tasarımdaki rolünü hem biçimsel hem de iletişimsel açıdan değerlendirmek amacıyla kurgulanmıştır. Seçilen örnekler; renk, kompozisyon, doku, geometrik yapı ve tipografi gibi temel tasarım öğeleri üzerinden analiz edilmiş ve bu analizlerde biçimsel çözümleme yöntemi kullanılmıştır. Değerlendirme sürecinde Roland Barthes'ın (1977) anlam çözümlemesine dayalı yaklaşımı benimsenmiş, görseller kullanıcıya ilettikleri mesajlar, yönlendirici yapıları ve biçimsel özellikleri açısından yorumlanmıştır.

Ayrıca, örnek olay analizleriyle flat illüstrasyonun dijital ortamlardaki işlevleri ele alınmıştır. Özellikle kullanıcı arayüzü tasarımlarında bu stilin erişilebilirlik, yönlendirme, bilgilendirme ve duygusal bağ kurma gibi iletişimsel açılardan nasıl konumlandığı değerlendirilmiştir. Bu yöntemsel yapı, flat illüstrasyonun çağdaş grafik tasarım pratiklerindeki çok katmanlı işlevini kapsamlı biçimde ortaya koymayı amaçlamaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1 İLLÜSTRASYON SANATI

İllüstrasyon sanatı, görsel iletişimin hem tarihsel hem de çağdaş bağlamda şekillenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Sanat ve tasarım disiplinleri arasında konumlanan bu ifade biçimi, yalnızca estetik kaygılarla üretilen bir görsel yapı olmaktan öte; içerik taşıyan, anlam inşa eden ve hedef kitleyle doğrudan ilişki kuran bir araç olarak değerlendirilmektedir. İllüstrasyonun bu çok katmanlı yapısı, onu salt bir görselleştirme yöntemi olmaktan çıkararak, anlatı gücü yüksek bir iletişim biçimi hâline getirmiştir (Zeegen, 2012).

Bu çerçevede illüstrasyon, yalnızca bir metne eşlik eden görsel değil; aynı zamanda görselin kendisi üzerinden kavramsal bir aktarım sağlayan yaratıcı bir düşünce pratiği olarak ele alınmaktadır. Male'e (2007) göre illüstrasyon, iletmek istenen mesajı estetik bir yapı içerisinde yeniden yorumlayarak izleyiciyle anlamlı bir bağ kurma sürecidir. Dolayısıyla bu sanat formu hem bireysel bir anlatım aracı hem de kültürel bir temsil alanı sunar.

Görsel hikâye anlatımı (visual storytelling) ile doğrudan ilişkili olan illüstrasyon, çizgi, biçim, renk ve kompozisyon gibi temel görsel ögeler üzerinden hem soyut hem de somut kavramların aktarımını mümkün kılar. Özellikle metinle kurduğu tamamlayıcı ilişki, onu birçok iletişim mecrasında vazgeçilmez kılmıştır. Bu bağlamda çocuk edebiyatından bilimsel yayınlara, eğitim materyallerinden dijital platformlara kadar geniş bir kullanım alanı bulunan illüstrasyon; bilgiye erişimi kolaylaştıran, algıyı yönlendiren ve mesajı somutlaştıran güçlü bir araç hâline gelmiştir (Zeegen, 2012; Male, 2007).

Bu çalışmanın ilgili bölümünde, illüstrasyonun temel tanımı ve özellikleri üzerinden kavramsal çerçevesi çizilecek; bu sanat dalının iletişimsel ve estetik yönleri ayrıntılı biçimde ele alınacaktır. Aynı zamanda illüstrasyonun, teknik çeşitliliği ve tarihsel dönüşüm süreci içerisinde kazandığı rol de göz önünde bulundurularak değerlendirme yapılacaktır.

1.1 İllüstrasyonun Tanımı ve Temel Özellikleri

İllüstrasyon, görsel iletişim tasarımı alanında hem sanatsal hem de işlevsel bir araç olarak öne çıkan, anlatı gücü yüksek bir ifade biçimidir. Latince *illustrare* kökünden türeyen bu kavram, "aydınlatmak" veya "görsel olarak açıklamak" anlamına gelir (Zeegen, 2012, s.

10). Heller ve Arisman'a (2004) göre, illüstrasyon, düşünceleri veya metinleri görsel olarak anlaşılır kılma amacı taşıyan yaratıcı bir anlatım biçimidir.

Görsel hikâye anlatımı (*visual storytelling*), illüstrasyonun iletişim gücünü artıran temel yaklaşımlardan biridir. Çizgi, biçim, renk ve kompozisyon gibi görsel ögeler aracılığıyla karmaşık fikirlerin sade ve etkili biçimde iletilmesini sağlar. Bu yönüyle illüstrasyon, yalnızca estetik bir unsur değil, aynı zamanda kavramsal bir aktarım biçimi olarak öne çıkar. "Yayın illüstrasyonları, metinle bütünleşerek okuyucunun içeriği daha hızlı ve rahat algılamasına yardımcı olmaktadır" (Gökçen, 2023, s. 28). Bu tespit, illüstrasyonun yalnızca estetik bir unsur değil, aynı zamanda etkili bir anlam taşıyıcısı olduğunu ortaya koyar.

İllüstrasyonun temel özelliklerinden biri, açıklayıcı ve tamamlayıcı bir görsel dil sunmasıdır. Metne eşlik ederek onu tamamlar; çoğu zaman metnin tek başına iletemeyeceği bilgileri daha doğrudan ve etkili bir şekilde aktarır. Özellikle çocuk kitapları, eğitim materyalleri, bilimsel yayınlar ve dergilerde illüstrasyonlar, bilginin daha erişilebilir ve akılda kalıcı olmasını sağlar. Zeegen'e (2012) göre, "görsel bilgi, özellikle dikkat süresi kısa olan izleyiciler üzerinde daha hızlı ve kalıcı etki bırakır."

Teknik anlamda illüstrasyon, oldukça çeşitli üretim yöntemlerini kapsar. Geleneksel teknikler (karakalem, suluboya, mürekkep, guaj vb.) ile dijital araçlar (vektörel çizim, grafik tablet uygulamaları, 3D modelleme) arasında geniş bir yelpazeye sahiptir. Hangi teknikle üretilirse üretilsin, illüstrasyonun başarısı; anlatılmak istenen mesajı doğru biçimde aktarabilmesinde yatar.

Öte yandan illüstrasyon, yalnızca estetik bir öğe olarak değerlendirilmemelidir. Çünkü birçok durumda, toplumsal, kültürel ya da politik bir mesaj taşır. Özellikle karikatürler, sosyal eleştiri içeren illüstrasyonlar ve toplumsal meseleleri işleyen görseller, sanatın toplumsal rolünü yerine getirir. Bu da illüstrasyonu, "gözün gördüğünden fazlasını iletebilen bir iletişim aracı" haline getirir (Male, 2007, s. 92).

Dijitalleşmenin etkisiyle birlikte illüstrasyon yeni ifade biçimlerine kavuşmuş; mobil uygulamalar, sosyal medya içerikleri ve animasyon gibi mecralarda çok daha görünür hale gelmiştir. Bu dönüşüm, illüstrasyonun çağdaş görsel kültür içerisindeki yerini daha da sağlamlaştırmakta ve onu yalnızca bir grafik unsurdan öteye taşımaktadır.

1.2 İllüstrasyon Kavramı

İllüstrasyon, "fikirlerin ve mesajların, izleyiciye uygun biçimde iletişim kuracak şekilde görsel imgelere çevrilmesidir" (Atan, 2013, s. 25). Bu bağlamda illüstrasyon, yalnızca bir görselleştirme aracı değil, aynı zamanda düşünsel içeriği estetik bir biçimde sunan iletişimsel bir yapı olarak da değerlendirilebilir.

İllüstrasyon, görsel sanatlar içinde resimden ayrılan işlevsel özelliklere sahiptir. En temel farkı, bir mesajı yorumlayarak, belirli bir anlatım amacıyla şekillendirmesidir. Yorum, fikir, uygulama ve teknik anlamda özgünlük taşıyan illüstrasyon, anlatım gücü yüksek bir hikâye anlatımı aracı olarak değerlendirilir. Özellikle metinle kurduğu bütünlük, anlatının etkisini artıran önemli bir unsurdur. İllüstrasyonun dikkat çekici yönlerinden biri, gerçeklikte var olmayan bir olguyu, varmış gibi betimleyebilmesidir; bu özelliği onu yalnızca betimleyici değil, aynı zamanda yaratıcı ve kavramsal bir ifade aracı hâline getirir (Gönüllü, 2017, s. 910).

İllüstrasyonun temel amacı, bir fikri daha açık, etkili ve anlamlı biçimde ortaya koymak; okuyucunun ya da izleyicinin zihinsel kavrayışını desteklemektir. "Bir illüstrasyonun başarısı ya da başarısızlığı, mesajı nasıl ilettiğine bağlıdır" (Male, 2007, s. 75).

"İllüstrasyon çok amaçlı bir anlatım biçimi olarak bilgi aktarma, yorumlama ve dikkat çekme işlevlerini aynı anda üstlenebilir" (Becer, 2011, s. 210). Bu işlevsel çeşitlilik, onu iletişim, sanat, eğitim ve medya gibi pek çok alanda vazgeçilmez kılmaktadır.

Tarihsel olarak değerlendirildiğinde, illüstrasyonun farklı disiplinlerde çok geniş bir kullanım alanı bulduğu görülmektedir. Havalimanı işaretlerinden tıp literatürüne, mimari projelerden moda yayınlarına, kitap kapaklarından reklam afişlerine kadar pek çok mecrada illüstrasyonlara rastlamak mümkündür. "Görsel iletişimde illüstrasyon, yalnızca estetik kaygılarla değil; aynı zamanda anlatılmak istenen mesajın etkili ve hızlı iletimi açısından da tercih edilmektedir" (Bayar, 2019, s. 199).

Sanayi Devrimi sonrası gelişen baskı teknolojileri ve kitle iletişim araçları, illüstrasyonun sanatın ötesinde ticari ve iletişimsel bir araç olarak yaygınlaşmasına neden olmuştur (Heller & Arisman, 2004, s. 22). Bu dönemde illüstrasyonlar, markaların tanınırlığını artırmak, ürünleri farklılaştırmak ve hedef kitleyle duygusal bağ kurmak amacıyla yoğun biçimde kullanılmıştır.

Türklerde illüstrasyonun erken dönem uygulamaları genellikle kitap kapakları, dergiler ve posterlerle sınırlı kalmış; ancak zamanla reklam, ambalaj, takvim, pul, broşür, zarf gibi gündelik yaşamın pek çok unsurunda yer almaya başlamıştır. Teneke oyuncaklar, tramvay afişleri ve hatta küçük çikolata ambalajlarında bile illüstrasyonun izlerine rastlanmaktadır. Bu yaygınlaşma, illüstrasyonun hem işlevsel hem de kültürel bir aktarım biçimi olarak toplumun görsel hafızasında yer ettiğini göstermektedir (Gönüllü, 2017, s. 915).

1980'li yıllarda illüstrasyon, sanat ve bilim dergilerinde, otel yayınlarında ve banka çocuk dergilerinde daha sistemli biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Aynı dönemde illüstrasyon yarışmalarının yaygınlaşması, bu alanın profesyonelleşmesine katkı sağlamıştır. 1990'lardan itibaren bilgisayar destekli grafik yazılımlarının gelişimi, illüstrasyon pratiğinde köklü bir dönüşüm yaratmıştır. Dijital araçların sağladığı hız ve esneklik, üretim süreçlerini dönüştürmüş ve bu sanat formunu çok daha erişilebilir kılmıştır (Male, 2007, s. 75). Günümüzde ise illüstrasyon, sanal ortamlarda çeşitli yazılımlar aracılığıyla üç boyutlu ve animasyonlu özellikler kazanarak daha etkileşimli bir hale gelmiştir (Becer, 2011, s. 210).

1.3 İllüstrasyon Çeşitleri

İllüstrasyon, tarih boyunca görsel iletişimin önemli bir unsuru olarak farklı disiplinlerde kendisine yer bulmuştur. Teknolojinin ve baskı tekniklerinin ilerlemesiyle birlikte, illüstrasyon sanatı birçok alana yayılmış ve çeşitli amaçlarla kullanılmaya başlamıştır. Bu çerçevede, illüstrasyon türleri kullanım alanlarına göre farklı kategorilere ayrılmaktadır.

İllüstrasyon türleri konusunda literatürde teknik, tematik ya da anlatı biçimlerine dayanan farklı sınıflandırmalar mevcuttur. Örneğin bazı kaynaklar illüstrasyonları dijital/geleneksel üretim biçimlerine göre ayırırken, bazıları kavramsal, realist ya da soyut anlatım biçimlerine göre kategorize etmektedir. Ancak bu çalışmada, illüstrasyonun kullanım alanlarına göre yapılan işlevsel sınıflandırması tercih edilmiştir. Bu yaklaşım, özellikle flat illüstrasyonun günümüzde en yoğun biçimde kullanıldığı mecraları somut biçimde analiz edebilmek açısından önemlidir. Flat illüstrasyon, özellikle reklamcılık, editoryal yayınlar, bilimsel iletişim, çocuk kitapları ve moda tasarımı gibi alanlarda öne çıkmaktadır. Bu nedenle bu bölümde, flat illüstrasyonun da içinde etkin biçimde yer aldığı beş temel illüstrasyon türü üzerinde durulacaktır: Reklam illüstrasyonları, basın ve

yayın (editoryal) illüstrasyonları, bilimsel illüstrasyonlar, çocuk kitabı illüstrasyonları ve moda illüstrasyonları.

Bu sınıflandırmanın temelinde, flat illüstrasyonun sade, doğrudan ve anlaşılır anlatım diliyle; bilgi aktarımının, duygusal temsillerin ve estetik bütünlüğün ön planda olduğu alanlarda sağladığı işlevsellik yer almaktadır. Reklam, bilimsel iletişim ve editoryal yayıncılık gibi alanlarda bilgiyi karmaşadan uzak, hızlı ve açık şekilde sunma gerekliliği; flat illüstrasyonun tercih edilme nedenini oluşturmaktadır. Moda ve çocuk kitabı illüstrasyonlarında ise flat yaklaşım, figüratif sadelik aracılığıyla hem estetik sadeleşme hem de karakter temsiline yönelik esneklik sunmaktadır. Bu nedenlerle çalışmada, flat illüstrasyonun biçimsel ve iletişimsel özellikleriyle örtüşen bu beş tür üzerine odaklanılmıştır.

1.3.1 Reklam İllüstrasyonları

Bir ürün ya da hizmetin tanıtımını yapmak amacıyla üretilen reklam illüstrasyonlarında, görsel detaylar ve mesajın etkili sunumu ön plandadır. Tiyatro ve sinema afişleri, kaset ve CD kapakları, konser ilanları, turistik duyurular, basın ilanları, tebrik kartları, ambalaj tasarımları, çıkartmalar ve etiketler bu alandaki başlıca uygulama biçimleridir. Reklam illüstrasyonu, yalnızca bir tanıtım aracı değil, aynı zamanda hedef kitlenin kültürel kodlarına seslenen estetik bir iletişim biçimi olarak da değerlendirilmektedir.

Türklerde reklam illüstrasyonunun gelişimini anlamak açısından İhap Hulusi Görey'in çalışmaları özel bir öneme sahiptir. Cumhuriyet'in ilanından sonra modernleşme ideolojisinin görsel temsillerini üretmekle görevlendirilen Görey, devlet kurumları için tasarladığı afişlerle yalnızca estetik değil, aynı zamanda ideolojik bir rol üstlenmiştir. Özellikle Sümerbank, Milli Piyango ve Ziraat Bankası için hazırladığı afişlerde kullandığı figüratif anlatım, modern yaşamı teşvik eden simgeler ve akılda kalıcı kompozisyon dili bu yaklaşımın temel göstergelerindendir (Dikmen, 2023; Eldem, 2010).

Görsel 1.1

İhap Hulusi Görey, *Sümerbank Reklam Afişi 1933*

Kaynak: (http-1)

Bu bağlamda, Sümerbank için hazırlanmış afiş (Görsel 1.2), İhap Hulusi Görey'in reklam illüstrasyonu anlayışını somutlaştıran çarpıcı bir örnektir. Afişte yer alan modern ve özgüvenli erkek figürü yalnızca bir giyim ürününü değil, aynı zamanda dönemin idealize edilmiş erkek kimliğini temsil eder. Arka planın sıcak tonları, figürün öne çıkmasını sağlayan kontrast yapısı ve yazı karakterlerinin sade ama güçlü kullanımı, illüstrasyonun sadece estetik değil, aynı zamanda stratejik bir tasarım nesnesi olduğunu gösterir. Bu gibi örnekler üzerinden, illüstrasyonun reklam alanındaki rolü, sadece ticari tanıtımla sınırlı kalmayıp, dönemin ideolojik ve toplumsal yapılarıyla da etkileşim hâlindedir.

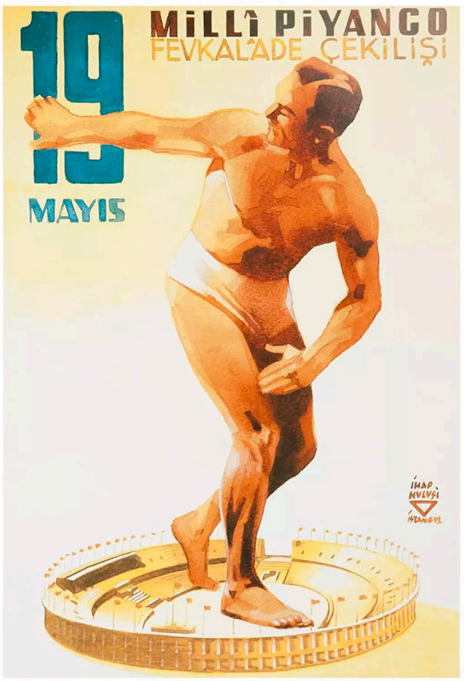
Görsel 1.2

İhap Hulusi Görey, *Sümerbank Reklam Afişi*

Kaynak: (http-2)

Görsel 1.3

İhap Hulusi Görey, *Milli Piyango Reklam Afişi*



Kaynak: (http-3)

Görsel 1.4

İhap Hulusi Görey, *Ziraat Bankası Çiftçi Reklamı*

Kaynak: (http-4)

1.3.2 Moda İllüstrasyonları

Moda illüstrasyonları, bu çalışmada 1.3 numaralı başlık altında açıklanan kullanım alanlarına göre yapılan işlevsel sınıflandırma kapsamında ele alınan beş temel illüstrasyon türünden bir diğeridir. Flat illüstrasyonun son yıllarda özellikle dijital mecralarda moda tasarımıyla birleşerek geliştirdiği yalın ve çağdaş anlatım dili, bu türü güncel görsel iletişimde ön plana çıkarmaktadır.

Moda resmi, sunulan kıyafetlerin kâğıt üzerine görselleştirilmesi, boyanması ve rafine edilmesi sürecini tanımlar. Bu çizimlerde, figüratif stilizasyonla giysinin yapısal özellikleri sanatsal olarak aktarılır (Mears, 2011). Modaya uygun bir çizim oluşturmak için güçlü bir çizgi anlayışı, yaratıcı düşünme yetisi, renk ve biçim bilgisi ile modern stil anlayışı gerekir. Bunun yanında, dikiş teknikleri, kesim kalıpları ve kumaş davranışları gibi teknik bilgiler de önemlidir (Seivewright, 2007).

Moda illüstrasyonunun temel amacı, giysinin şekil, orantı, çizgi, renk, doku ve hareket gibi niteliklerini sanatsal bir biçimde yansıtarak, görsel bir deneyim aracılığıyla hedef kitleye aktarmaktır (Davies, 2008). Bu illüstrasyonlarda figür, stilize edilmiş çizgi diliyle

verilirken, çizgi, leke, renk paleti, doku ve aksesuarlar gibi çeşitli görsel efektler bir araya getirilerek bütüncül bir sunum elde edilir (Taylor, 2013).

Alina Alien'in Bottega Veneta için hazırladığı moda illüstrasyonu (Görsel 1.5), bu anlayışı dijital ortamda yeniden yorumlayan çağdaş bir örnektir. Figürün yüz detaylarının soyutlaştırılması, keskin hatlı siluetin ön plana çıkarılması ve dokusal detayların dijital fırça efektleriyle sunulması, flat illüstrasyon estetiğinin moda alanındaki uygulamalarına görsel bir kanıt niteliğindedir.

Görsel 1.5

Alina Alien, *"Bottega Veneta fashion illustrations" 31 Mart 2024*

Kaynak: (http-5)

Görsel 1.6

Anastasiia Belyaeva, *"Fashion illustration GIVENCHY" 18 Kasım 2023*

Kaynak: (http-6)

Görsel 1.7

Kasiq Jungwoo, *"Fashion Illustration" 19 Nisan 2024*

Kaynak: (http-7)

1.3.3 Basın ve Yayın (Editoryal) İllüstrasyonları

Kitap, gazete veya dergi metinlerine eşlik eden illüstrasyonlar, editoryal resim olarak kabul edilir (Male, 2007). Editoryal illüstrasyonlar yalnızca metne eşlik eden görselleri değil, aynı zamanda dergi kapaklarını da içerir (Zeegen, 2012). Bir metnin veya haberin yanında kullanılan görsel, çoğu zaman ilgili metnin izlerini taşır ve onunla görsel bir bağ kurar (Heller & Arisman, 2004).

Bu bağlamda hem uluslararası itibarı hem de editoryal illüstrasyon pratiğinin görsel ve kavramsal gücünü temsil etmesi bakımından *The New Yorker* dergisi önemli bir örnek teşkil etmektedir. Özellikle Türk illüstratör Gürbüz Doğan Ekşioğlu'nun dergi için hazırladığı 17 Mayıs 2021 tarihli "Venturing Out" başlıklı kapak tasarımı (Görsel 1.8), pandemi sonrası yeniden kamusal alana çıkışı metaforik bir anlatımla sunarak editoryal illüstrasyonun yalnızca görsel eşlikçi değil, aynı zamanda bağımsız bir anlatı öğesi olarak nasıl işlev görebileceğini göstermektedir (The New Yorker, 2021). Ekşioğlu'nun çalışması hem biçimsel sadelik hem de kavramsal derinlik açısından flat illüstrasyon anlayışıyla da örtüşür niteliktedir. Bu nedenle, editoryal bağlamda illüstrasyonun ifade gücünü somutlaştıran nitelikli bir örnek olarak tez kapsamında değerlendirilmiştir.

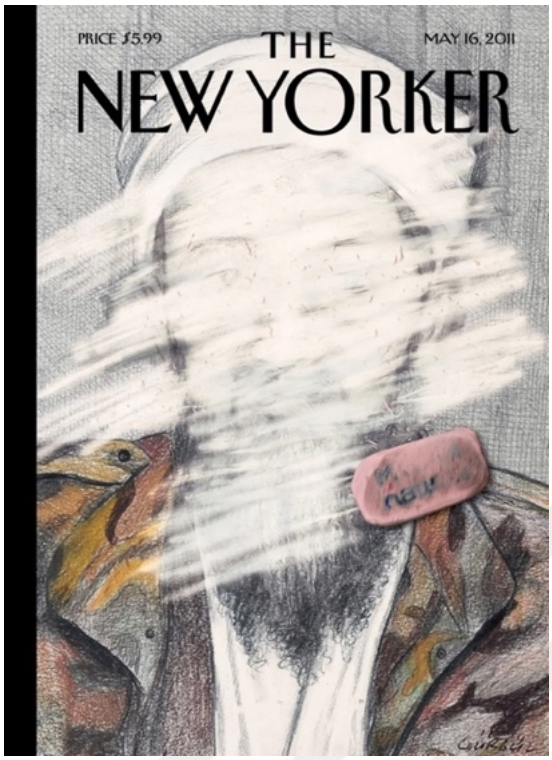
Görsel 1.8

Gürbüz Doğan Ekşioğlu'nun, *"Venturing Out", 17 Mayıs 2021*

Kaynak: (http-8)

Görsel 1.9

Gürbüz Doğan Ekşioğlu'nun, *"Erasing Osama", 6 Mayıs 2011*



Kaynak: (http-9)

1.3.4 Bilimsel İllüstrasyonlar

Bilimsel buluşları ve mesajları açıklamak için kullanılan illüstrasyonlar, bilim ve sanatın kesiştiği dar ama üretken bir alandır (Hodges, 2003). Bilimsel illüstrasyonun temel amacı, temsil edilen nesnenin tüm görsel özelliklerini kusursuz ve doğru biçimde yansıtarak bilgiyi açık ve etkili biçimde aktarmaktır (Keller & Golley, 2000).

İnsanların ilk olarak aklına gelen soru şudur: "Fotoğraf varken neden bilimsel illüstrasyon tercih edilsin?" Bu soru başlangıçta mantıklı görünebilir, çünkü fotoğraflar nesnenin birebir görüntüsünü sunar ve ekonomik açıdan da avantajlı olabilir. Ancak bilimsel illüstrasyonun gücü, nesneyi görsel karmaşadan arındırarak, yalnızca gerekli bilgileri vurgulayan seçici ve sadeleştirici yapısında yatar (Scott & Cutler, 2012). Bilim insanları bu nedenle, fotoğrafı destekleyici unsur olarak kullansalar da detaylandırılmış illüstrasyonlara daha fazla güvenmektedirler (Hodges, 2003).

Görsel 1.10

Juan Hernaz, *"Aster Pyrenaeus", 2 Kasım 2022*

Kaynak: (http-10)

Bilimsel illüstrasyonlar içerisinde özellikle botanik illüstrasyonlar, bitki türlerinin morfolojik özelliklerini doğru ve sistematik biçimde aktarmayı amaçlar. Bu tür çalışmalar hem bilimsel belgelerde hem de farmasötik alanlarda bitkisel kaynaklı verilerin görsel temsilinde kullanılır. Paula Dută'nın "100 botanical illustrations for Fares" adlı çalışmasında yer alan bitki illüstrasyonu (Görsel 1.11), bu bağlamda detaycılığı ve estetik sadeliği bir arada sunarak botanik illüstrasyonun temel ilkelerini başarılı bir şekilde yansıtmaktadır (Dută, 2011).

Görsel 1.11

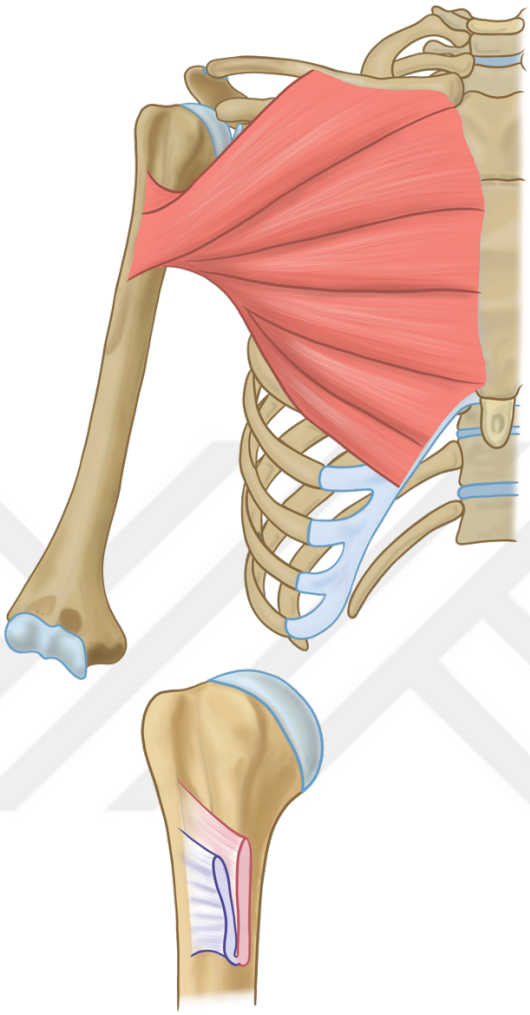
Paula Duță, *"100 botanical illustrations for Fares" 11 Haziran 2011*

Kaynak: (http-11)

Tıbbi illüstrasyonlar, özellikle insan anatomisinin doğru ve detaylı biçimde görselleştirilmesi açısından vazgeçilmez bir araç haline gelmiştir. Parikshit Thakur'un medikal illüstrasyonlarında olduğu gibi (Görsel 1.12), kas, kemik ve eklem yapılarını açık biçimde ortaya koyan görseller hem tıp eğitiminde hem de klinik iletişimde bilgiyi sadeleştirerek anlaşılır kılar (Thakur, 2021).

Görsel 1.12

Parikshit Thakur, Medical illustrations

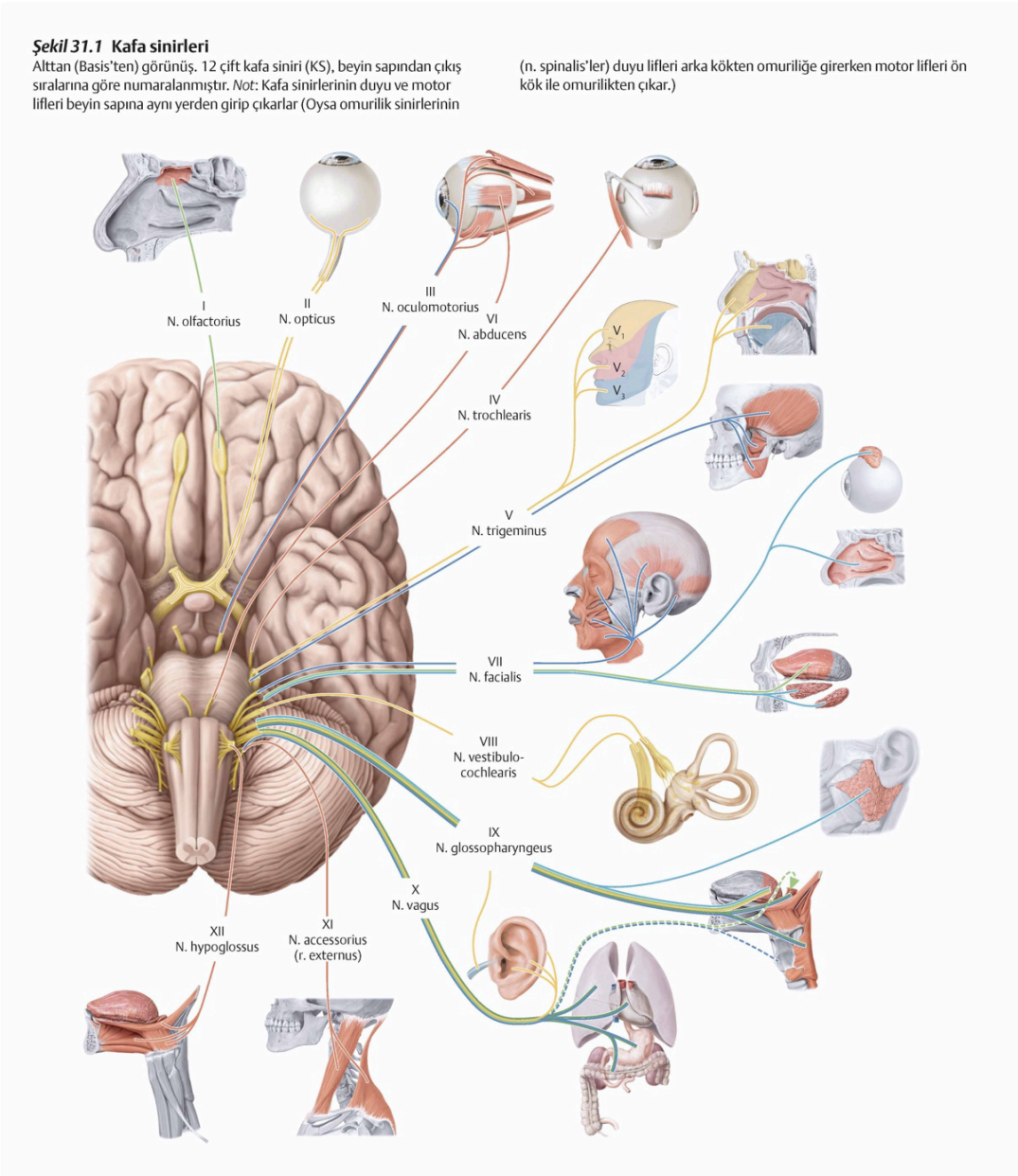


Kaynak: (http-12)

Benzer şekilde, sinir sistemi gibi karmaşık anatomik yapılar da ancak nitelikli illüstrasyonlarla etkin biçimde sunulabilmektedir. Kafa sinirlerinin dağılımını gösteren ayrıntılı anatomi illüstrasyonu (Görsel 1.13), hem sinirlerin yönelimlerini hem de işlevsel bağlantılarını bütüncül biçimde izah ederek eğitsel etkiyi artırır (Netter, 2014). Bu tür illüstrasyonlar, özellikle sözlü anlatım veya metinsel açıklamaların yetersiz kaldığı noktalarda öğrenmeyi destekleyen kritik araçlardır.

Görsel 1.13

Kafa Sinirleri Anatomisi



Kaynak: (http-13)

1.3.5 Çocuk Kitabı İllüstrasyonları

Günümüzde çocuklar, dijital ortamda yoğun ve çoğu zaman denetimsiz görsel içeriklerle karşılaşmaktadır. Bu durum, görsel algı gelişimini olumsuz etkileyebilmekte ve pedagojik açıdan yapılandırılmış içerik ihtiyacını gündeme getirmektedir. Bu bağlamda, çocukların kaliteli ve yaşa uygun görsel malzemelerle etkileşim kurmasını sağlamak, öğrenme süreçlerini desteklemek açısından kritik öneme sahiptir (Arizpe & Styles, 2003).

Çocuk kitaplarında yer alan masallar, hayal gücünü harekete geçiren hikâyeler, şiirler, şarkılar ve dil oyunları, yalnızca metinsel düzlemde değil, aynı zamanda görsel anlatım yoluyla da anlam kazanan çok katmanlı bir iletişim yapısı sunar (Nodelman, 1988). Bu tür kitaplar, çocuğun kitapla kurduğu ilişkiyi derinleştiren ve görsel okuryazarlığı erken yaşlarda destekleyen araçlar olarak değerlendirilmektedir. Görsel ve sözel anlatımın eşzamanlılığı, çocuk edebiyatında bütünsel bir iletişim ortamı oluşturur (Nikolajeva & Scott, 2001).

Resimli kitaplar, sözlü ve görsel kodların bir kombinasyonu olarak çocuğa bilgi aktaran etkili bir araçtır (Kümper-Schlake, 2017). Ancak bu iletimin etkili olabilmesi için görselin çocuğun bilişsel gelişim düzeyine uygun olması gerekir. Zihinsel soyutlama kapasitesi gelişmemiş küçük yaştaki çocuklar için karmaşık ve çok katmanlı imgeler kafa karıştırıcı olabilir. Bu yüzden kullanılan görseller, gelişim psikolojisi bağlamında değerlendirilmeli ve çocukların görsel algı düzeyine uygun olmalıdır (Willats, 2005).

Görsellerin çocuk kitaplarındaki rolü, yalnızca estetik değil aynı zamanda pedagojik ve gelişimsel bir işleve de sahiptir. Özellikle okul öncesi dönem çocukları için hazırlanan yayınlarda, görseller metni tamamlayıcı değil; çoğu zaman metnin taşıyıcısı konumundadır. Maria Gabriela Gama'nın "The Magical Dandelion" adlı çocuk kitabı için hazırladığı illüstrasyon (Görsel 1.14), bu bağlamda çağdaş çocuk kitabı görsellerinin tipik özelliklerini yansıtmaktadır. Net konturlar, doygun renkler ve sadeleştirilmiş formlarla oluşturulan bu kompozisyon; çocukların dikkatini yönlendirme, duygusal bağ kurma ve görsel okuryazarlığı destekleme açısından örnek teşkil eder (Gama, 2020). Bu tür illüstrasyonlar, çocukların hikâyeye aktif katılımını sağlayarak bilişsel gelişime katkıda bulunur ve kitapla kurulan etkileşimi derinleştirir.

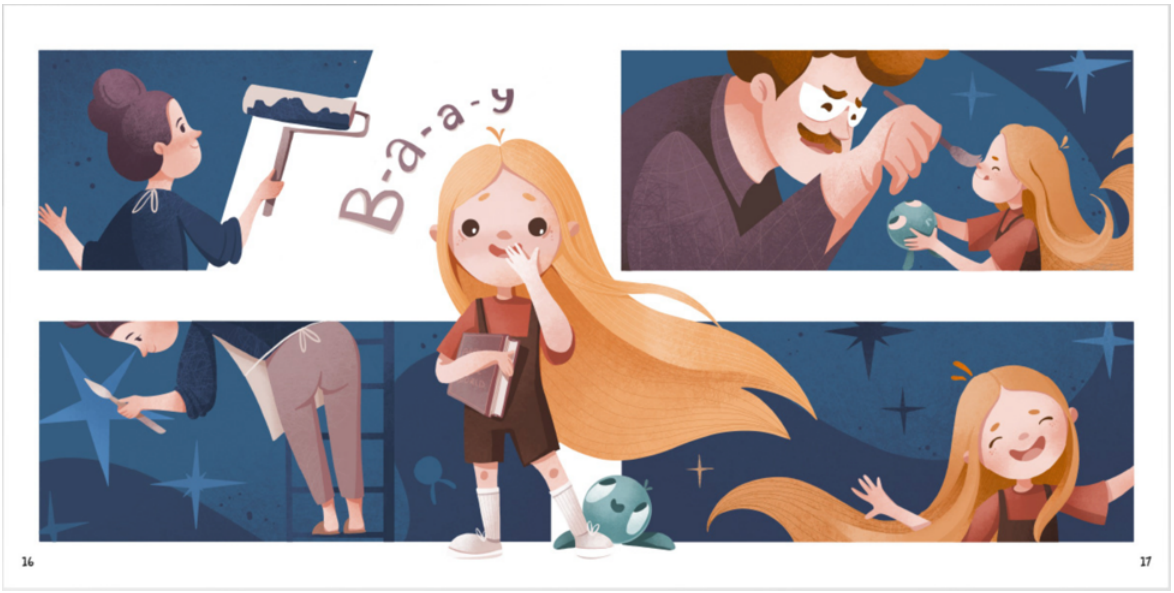
Görsel 1.14

Maria Gabriela Gama, "The Magical Dandelion - Children's Book" 28 Aralık 2020

Kaynak: (http-14)

Görsel 1.15

Katerina Izobova, "Lily looking for her place. Children Book" 3 Nisan 2022



Kaynak: (http-15)

Görsel 1. 16

Olga Poberezhnaya, "Picture book" 3 Nisan 2022

Kaynak: (http-16)

Görsel 1.17

Aliaga Mirguseinov, "I love my Mom & Dad very much" children's book" 16 Ocak 2024

Kaynak: (http-17)

İKİNCİ BÖLÜM

2 İLLÜSTRASYON SANATININ TARİHSEL GELİŞİMİ

İllüstrasyon sanatı, görsel iletişimin hem tarihsel hem de çağdaş bağlamda şekillenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Sanat ve tasarım disiplinleri arasında konumlanan bu ifade biçimi, yalnızca estetik kaygılarla üretilen bir görsel yapı olmaktan öte; içerik taşıyan, anlam inşa eden ve hedef kitleyle doğrudan ilişki kuran bir araç olarak değerlendirilmektedir. Bu çok katmanlı yapı, illüstrasyonu salt bir görselleştirme yöntemi olmaktan çıkararak, tarih boyunca farklı bağlamlarda anlam üreten ve yorumlayan bir anlatım biçimine dönüştürmüştür (Male, 2007; Zeegen, 2012).

Farklı dönemlerde, farklı kültürel kodlar içerisinde yeniden biçimlenen illüstrasyonun işlevi, kimi zaman bilgi aktarmak, kimi zaman da eleştirel ya da sanatsal bir yorum sunmak olmuştur. Özellikle 20. yüzyılın ortalarından itibaren grafik tasarımın kurumsallaşmasıyla birlikte illüstrasyon da bu yapı içinde daha sistematik bir rol oynamaya başlamıştır (Heller & Arisman, 2004). Avrupa'da ortaya çıkan tipografik tasarım anlayışları, illüstrasyonun biçimsel sınırlarını genişletirken; İsviçre Grafik Tasarımı gibi yaklaşımlar görsel anlatının sadeleşmesini teşvik etmiştir (Hollis, 2006).

Bu bölümde, illüstrasyonun dünyada ve Türklerdeki tarihsel gelişimi ele alınarak, farklı dönemlerin kültürel yapısı içinde nasıl anlam kazandığı tartışılacaktır. Erken dönem örneklerden modern dijital uygulamalara kadar uzanan bu yolculukta, Cumhuriyet sonrası Türk illüstrasyon sanatının kurumsallaşması ve eğitimle ilişkilendirilmesi de değerlendirilecek; son olarak dijitalleşmenin etkisiyle ortaya çıkan yeni illüstratif yaklaşımlar ve flat stil üzerine odaklanılacaktır.

2.1 Dünya'da İllüstrasyon Sanatı

İllüstrasyonlar, genellikle renk, kompozisyon, çizgi kullanımı ve diğer görsel elemanlarla oynayarak izleyicide belirli bir etki veya hissiyat bırakmayı amaçlar. İllüstrasyonlar, sanatın yanı sıra ticari ve iletişimsel amaçlar için de kullanılır ve birçok farklı türde ve tarzda ifade edilebilir.

İllüstrasyon, tarihsel süreç boyunca farklı medeniyetlerde bilgi aktarma aracı olarak önemli bir yer edinmiştir. Eski Mısır, Çin, İslam minyatür sanatı ve Orta Çağ Avrupa'sı gibi kültürel merkezlerde resim hem anlatı gücü hem de öğretici işleviyle öne çıkmıştır. Yazının henüz gelişmediği dönemlerde insanlar, düşüncelerini ve deneyimlerini

aktarmak için içgüdüsel olarak görsel anlatım yollarına yönelmişlerdir. Tarih boyunca insanlar duygu, düşünce ve olaylarını ifade etme ihtiyacı duymuş; bu ihtiyaç, yapılandırılmış iletişim biçimlerinin oluşmasından önce görsel sembollerle karşılanmıştır. Bu bağlamda illüstrasyonun, tarihsel süreçte iletişim aracı olarak evrimleştiği söylenebilir (McCloud, 1993).

Mağara duvarlarındaki çizimler, görselliğin ilk örnekleri olarak kabul edilir. (Görsel 2.1) Güney Fransa'daki Lascaux ve Kuzey İspanya'daki Altamira Mağarası'nda yer alan bizon ve boğa resimleri, bu erken dönem illüstrasyonların tipik örneklerindendir (Roberts & Skeat, 1983). Bu çizimler yalnızca iletişim ihtiyacının değil, aynı zamanda dini ritüellerin bir parçası olarak da yorumlanmaktadır. Avlanma sahneleri ve günlük yaşam tasvirleri, sadeleştirme ve stilizasyon gibi illüstratif tekniklerin erken kullanımlarını barındırır. İllüstrasyonun bu dönemde sanatsal bir amaçtan çok, işlevsel ve ritüel bir amaç taşıdığı söylenebilir.

Görsel 2.1

Altamira Mağarasında Paleolitik Mağara Çizimi

Kaynak: (http-18)

Eski Mısır'da yazı işlevi gören ve resim özelliği taşıyan semboller olan hiyeroglifler, M.Ö. 3100 yılına kadar uzanır. İlk olarak taş yüzeylere alçak veya yüksek kabartmalarla işlenmiş bu yazılar, daha çok tapınak ve mezar duvarlarında kullanılmıştır (Grabar, 1992). Bu tür örneklerden biri, I. Seti'nin mezar duvarında yer alan ve törensel anlatım biçimlerini içeren hiyeroglif kabartmalarda görülmektedir (Görsel 2.2). Hiyeroglifler, yalnızca o döneme ait topluluklarca anlaşılabilen bir iletişim biçimidir ve bu durum, illüstrasyonun kültürel bağlamlara göre şekillendiğini göstermektedir.

Görsel 2.2

1.Seti'nin Mezarından M.Ö. 3200 Hiyeroglifler

Kaynak: (http-19)

Çin'de ise tahta kalıp baskı tekniğiyle oluşturulan Elmas Sutra (*Diamond Sutra*), bilinen en eski basılı illüstrasyon örneklerinden biridir (Gascoigne, 2004). Çin resminde kullanılan "Dört Hazine" olarak bilinen fırça, mürekkep çubuğu, mürekkep taşı ve kâğıt, illüstrasyon pratiğinin teknik temellerini oluşturur. Çinli sanatçılar, gördüklerini doğrudan değil, zihinsel bir süzgeçten geçirerek tasvir etmiş; bu yönüyle Batılı anlatım tarzından ayrışmışlardır. Kaligrafi ve şiirin görselle birleşimi, Çin illüstrasyonlarını çok katmanlı anlatı yapısına kavuşturmuştur (Grabar, 1992). Bu baskılardan biri olan ve MS

868 yılına tarihlenen Elmas Sutra'nın tahta kalıpla basılmış örneği, hem figüratif detayları hem de kaligrafik öğeleriyle Çin illüstrasyon sanatının erken dönem görsel anlatım biçimlerini gözler önüne serer (Görsel 2.3).

Görsel 2.3

9. yüzyıl, Tang Hanedanı Xiantong dönemi, MS 868. British Library.

Kaynak: (http-20)

Orta Çağ (476–1492) Avrupa'sında illüstrasyonlar ağırlıklı olarak dini temalar etrafında gelişmiştir. Kilise duvarlarında ve ahşap panellerde resimlerin yanı sıra, el yazması İncillerde yer alan süslemeli illüstrasyonlar da bu dönemin karakteristik unsurlarıdır (Calkins, 1983). Bu görseller, okuryazarlığın düşük olduğu toplumlarda dini öğretinin yayılmasında önemli rol oynamıştır. Bu bağlamda öne çıkan eserlerden biri olan Lindisfarne İncili, 8. yüzyılda İngiltere'de üretilmiş ve hem Anglo-Sakson hem de Kelt etkilerini yansıtan karmaşık desenleriyle dikkat çekmiştir. Renkli süslemeler, zoomorfik motifler ve ayrıntılı baş harf süslemeleriyle Lindisfarne İncili, görsel anlatımın bir araç olarak nasıl kullanıldığını gösteren erken örneklerden biridir. Eserde yer alan sayfa düzeni ve görsel öğelerin simetrik yapısı, anlatı ve estetik arasındaki ilişkiyi ortaya

koyar (Görsel 2.4). Aynı şekilde Book of Kells, de dini ikonografi ile dekoratif motiflerin birleştiği özgün bir el yazmasıdır (Meehan, 1994).

Görsel 2.4

Lindisfarne İncili (Lindisfarne Gospels) süsleme sayfası örneği.

Kaynak: (http-21)

Bu bağlamda öne çıkan eserlerden biri olan Lindisfarne İncili, 8. yüzyılda İngiltere'nin kuzeyindeki Lindisfarne Manastırı'nda üretilmiş ve günümüzde British Library koleksiyonunda muhafaza edilmektedir. Eser, Anglo-Sakson ve Kelt etkilerini bir araya getiren karmaşık süslemeleriyle, erken Orta Çağ döneminin en dikkat çekici kitap sanatı örneklerinden biridir. Renkli baş harf bezemeleri, zoomorfik motifler ve ayrıntılı desen kompozisyonları ile Lindisfarne İncili, dönemin dini metinlerinde görsel anlatımın ne denli işlevsel olduğunu ortaya koyar (Brown, 2003). İncile ait sayfalarda, örneğin Aziz Matta'nın vahiy alırken betimlendiği sahne ve süslemeli baş harflerle başlayan metin düzeni, illüstrasyonun hem anlatı gücünü artırdığını hem de kutsal metinlerin görsel hiyerarşisini desteklediğini gösterir (Görsel 2.5). Aynı şekilde Book of Kells de dini ikonografi ile dekoratif motiflerin birleştiği özgün bir el yazmasıdır (Meehan, 1994).

Görsel 2.5

Lindisfarne İncili'nden Aziz Matta ve Aziz Markos'a Ait Sayfalar

Kaynak: (http-22)

Orta Çağ el yazmalarında yalnızca kutsal metinler değil, aynı zamanda ahlaki ve sembolik anlamlar taşıyan hayvan betimlemeleri de önemli yer tutmuştur. Özellikle bestiary (hayvan kitapları) olarak bilinen eserlerde, hayvan figürleri aracılığıyla ahlaki değerler ve dini öğretiler aktarılmıştır. Bu tür metinlerde yer alan illüstrasyonlar, anlatıyı destekleyen didaktik görseller olarak işlev görmüştür. Bir filin dev bir yılan ya da ejderha tarafından sarıldığı sahne, kötülüğün kuşatıcı doğasını simgelerken, aynı zamanda izleyiciye alegorik bir anlatım sunar. Bu görseller, hem dönemin hayvanlara yüklediği simgesel anlamları hem de yazılı metinle görselin nasıl iç içe geçtiğini göstermesi açısından dikkat çekicidir (Görsel 2.6).

Görsel 2.6

Orta Çağ Bestiary El Yazmasında Fil ve Yılan Alegorisi (Harley MS 4751)

Kaynak: (http-23)

La Très Riches Heures du Duc de Berry adlı el yazması, Limbourg kardeşler (Paul, Herman ve Jean) tarafından 1412–1416 yılları arasında başlatılmış, sanatçıların ölümüyle yarım kalmış ve yaklaşık 1485 Jean Colombetarafından tamamlanmıştır. Günümüzde Fransa'daki Musée Condé, Château de Chantilly koleksiyonunda bulunan bu eser, erken 15. yüzyıl minyatür sanatının en rafine örneklerinden biri olarak kabul edilir (Cazelles & Rathofer, 1988). Özellikle perspektif kullanımı, atmosfer yaratımı ve yüksek ayrıntı seviyesi ile, Gotik sanatın geç dönemindeki resim anlayışını Rönesans'ın öncülleriyle buluşturur (Meiss, 1974).

El yazmasının en çarpıcı bölümlerinden biri olan *Ayların Emekleri* (Les Travaux des Mois), her bir ayı temsil eden sayfalarda hem gökyüzü takvimine hem de kırsal ve aristokrat yaşama dair sahnelere yer verir. Bu sahnelerde mevsimsel tarım faaliyetleri, saray yaşamı, av sahneleri ve halkın gündelik yaşamı ustalıkla betimlenmiştir (Pächt, 1986). Görsel kompozisyonlarda doğanın döngüselliği, insan emeği ve toplumsal hiyerarşi iç içe geçirilerek hem işlevsel hem de ideolojik bir anlatı kurulmuştur. Örneğin,

Mart ayına ait sahnede köylüler tarlayı sürerken, arka planda bir kalenin ihtişamı aristokrasiyi simgeler. Bu yönüyle minyatürler yalnızca dekoratif değil, aynı zamanda sosyokültürel belge niteliğindedir (Camille, 1992).

Très Riches Heures, dönemin dinsel ve dünyevi yaşantısını birlikte sunan nadir el yazmalarındandır. Metin ile görselin bu derece iç içe geçtiği illüstrasyonlar, ikonografi, takvim bilgisi ve gözlem temelli betimleme açısından hem sanatsal hem de belgeleyici nitelik taşır (Görsel 2.7).

Görsel 2.7

Limbourg, P., Limbourg, J., Limbourg, H., & Colombe, J. (yakl. 1412–1485). *Les Très Riches Heures du Duc de Berry* [El yazması]. Musée Condé, Château de Chantilly.

Kaynak: (http-24)

Rönesans dönemi (1300–1600), fresk, tempera ve yağlı boya tekniklerinin öne çıktığı bir dönüşüm sürecidir. Sanatçılar, pigmentlerin kalitesi ve parlaklığına büyük önem vermiş; örneğin en değerli renklerden biri olan ultramarin yalnızca Afganistan'daki lapis lazuli yataklarından temin edilebilmiştir (Ball, 2001). Rönesans'ta sanat yalnızca estetik değil, aynı zamanda teknik ve ticari bir uzmanlık alanı hâline gelmiştir (Beck, 1999; Kemp, 2000).

Görsel 2.8

Masaccio, *The Tribute Money (1426)*

Kaynak: (http-25)

Yeniden doğuş anlamına gelen Rönesans dönemi (1300–1600), sanat ve görsel iletişimde derin bir dönüşüm dönemidir. Bu dönemde yapılan illüstrasyonlar ve resimler, özellikle kilise yapılarında yoğun biçimde kullanılmıştır (Gombrich, 1995). Rönesans sanatında üç ana resim tekniği öne çıkmıştır: fresk, tempera ve yağlı boya. Her üç teknik, ressamın yaratıcı vizyonunu yansıttığı farklı yüzey ve anlatım biçimleri sunmuştur (Beck, 1999). Freskler genellikle tavan ve duvar süslemeleri için; tempera, küçük boyutlu dini resimler için; yağlı boya ise tuval, ahşap panel ya da geniş yüzeylerde tercih edilmiştir. Rönesans'ın sonlarına doğru yağlı boya, ince işçilik ve katmanlı renk etkileri nedeniyle sanatçılar arasında en yaygın teknik haline gelmiştir (Kemp, 2000).

Sanatçılar çok çeşitli renklere erişebilseler de kullanılan pigmentlerin kalitesi ve parlaklığı, doğrudan maddi imkânlara bağlıydı (Ball, 2001). Organik kökenli göller için bitki, çiçek ve meyve gibi kolay erişilebilir kaynaklar kullanılırken; kurşun, kalay, altın, azurit, malakit gibi mineraller daha pahalı pigmentlerdi (Gettens & Stout, 1966).

En değerli renklerden biri olan ultramarin (lacivert), yalnızca Afganistan'daki lapis lazuli yataklarından çıkarılabiliyordu. Bu nedenle sanatçıların, özel pigment temini için Antwerp, Brugge ya da Venedik gibi büyük ticaret limanlarıyla bağlantıları olması gerekmiştir (Finlay, 2002). Sözleşmelerde sıkça pigmentlerin kökenine dair maddeler yer alır ve sanat üretimi, teknik olduğu kadar ticari bir uzmanlık alanı olarak da gelişmiştir (Finlay, 2002).

Görsel 2.9

Michelangelo, Güneş, Ay ve Gezegenlerin Yaratılışı, Sistina Şapeli (Public Domain)

Kaynak: (http-26)

Rönesans'ın ardından sanat anlayışında köklü dönüşümler yaşanmış; özellikle illüstratif eserler, dini ve mitolojik temalardan uzaklaşarak gündelik yaşamın sahnelerine ve dramatik anlatımlara yönelmiştir (Honour & Fleming, 2005). Bu dönüşümün en dikkat çekici örneklerinden biri, 17. yüzyılda aktif olarak üretim yapan Michelangelo Merisi da Caravaggio'nun çalışmalarıdır. Caravaggio, sipariş üzerine resim üreten bir sanatçı olmakla birlikte, geliştirdiği yenilikçi ışık ve gölge kullanımıyla (chiaroscuro) sanat tarihinde belirleyici bir kırılma noktası yaratmıştır (Langdon, 1998). Bu dramatik

ışıklandırma anlayışı, daha sonra "tenebrizm" olarak adlandırılmış ve Barok sanatın karakteristik üslubunun oluşmasında temel rol oynamıştır (Spike, 2001).

Görsel 2.10

Caravaggio, *Judith Beheading Holofernes1599–1602*

Kaynak: (http-27)

17. yüzyıl Avrupa resmi hem sanatsal hem de toplumsal bağlamda oldukça karmaşık bir yapıya sahiptir. Barok sanatın ortaya çıkmasından önce Avrupa resmi, yani Rönesans sonrası sanat, maniyerist yaklaşıma yönelmiş; bu süreç Avrupa genelinde yeni sanatsal yaklaşımlara zemin hazırlamıştır (Blunt, 1973). Bu ortamda Caravaggio'nun ışık-gölge anlayışı, Barok sanatının gelişiminde hızlandırıcı bir etki yaratmıştır (Langdon, 1998). Caravaggio, yalnızca biçimsel bir yenilik getirmemiş; aynı zamanda sanatta yeni anlatı söylemleri de geliştirmiştir (Honour & Fleming, 2005). 17. yüzyılın ilk çeyreğinde Caravaggio'ya özgü anlatım biçimi, Caravaggisti olarak anılan geniş bir sanatçı topluluğunu etkilemiştir (Spike, 2001). Bu etkileşim, Caravaggio'nun yöntemlerinin yalnızca basit bir taklidi değil; farklı coğrafyalarda öznel yorumlarla yeniden üretilmesi

biçiminde gerçekleşmiştir. Caravaggio'nun etkileri Ribera, Velázquez ve Zurbarán gibi önemli ressamların yapıtlarında açıkça gözlemlenmektedir (Langdon, 1998). Bu etkiler, Barok sanatın önde gelen temsilcilerinden Rembrandt'ın resimlerinde dahi izlenebilmektedir (Westermann, 2000).

Caravaggio'nun ortaya koyduğu bu yenilikçi yaklaşım, birçok sanatçıyı başta Roma olmak üzere İtalya'ya yönlendirmiştir. Bu süreçte Caravaggio çevresinde bir sanatçı topluluğu oluşmuş; bu sanatçılar, edindikleri estetik anlayışı kendi ülkelerine taşıyarak resim geleneklerini dönüştürmüşlerdir (Blunt, 1973). Caravaggio'nun geliştirdiği ve günümüzde *tenebrizm* olarak anılan bu ışık-gölge tekniği, 17. yüzyıl sanatını büyük ölçüde etkilemiş; özgün bir estetik anlayış ve üslup biçiminde Barok sanatın başat çizgilerini belirlemiştir. Bu ışık-gölge anlayışının sonraki yüzyıllardaki teatral etkisini yansıtan örneklerden biri de William Hogarth'ın *Richard III Rolünde David Garrick* adlı tablosudur (Görsel 2.11); sahne düzenlemesi, karakterin dramatik pozisyonu ve mekânsal ışık dağılımı, Barok'tan etkilenen anlatım dilinin sürdürülebilirliğini ortaya koymaktadır.

Görsel 2.11

William Hogarth, *Richard III Rolünde David Garrick, 1745*

Kaynak: (http-28)

18.yüzyılın başlarından itibaren, illüstrasyon sanatı dini ve mitolojik temalardan uzaklaşarak toplumsal yaşamı ve gündelik olayları konu alan bir yapıya evrilmiştir. Bu dönüşüm, modernleşme sürecinde sanatın işlevinin yeniden tanımlanmasına zemin hazırlamıştır (Heller & Chwast, 2008).

Bu dönemin en önemli sanatçılarından biri olan William Hogarth, İngiltere'de endüstriyel yaşamın doğurduğu ahlaki çöküş, sınıf farkları ve sosyal yozlaşma gibi temaları gravürler yoluyla ele almıştır. Hogarth, aynı zamanda politik karikatürün öncülerindendir ve hicivli diliyle günümüzdeki eleştirel illüstrasyonların habercisi sayılır (Paulson, 1991; Bindman, 1981).

18.yüzyılın sonlarına doğru okuryazarlığın yaygınlaşması, yayıncılığın teşvik edilmesi ve yazma teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte, daha fazla basılı materyal üretilmeye başlanmıştır. Bu süreç, illüstrasyonun halkla daha sık karşılaştığı bir ifade biçimi haline gelmesini sağlamıştır (Heller, 2000).

19. yüzyılda, teknolojik gelişmelerin etkisiyle gazete ve dergi üretimi hız kazanmış; bu da illüstrasyonun özellikle basın yayın organlarında vazgeçilmez bir görsel araç olarak yer edinmesine yol açmıştır. Bu dönemde illüstratörler profesyonel olarak yayınevlerinde ve şirketlerde çalışmaya başlamış; bu durum sektörde rekabeti ve kaliteyi artırmıştır (Rickards, 1970).

Eski bir oymacı olan Edmund Evans, renkli baskı alanında geliştirdiği altı renkli kromolitografi tekniğiyle illüstrasyonun görsel etkisini artırmış, bu teknik kartpostallardan dergi kapaklarına kadar birçok basılı materyalde kullanılmıştır (Rickards, 1970). Art Nouveau tarzının simge isimlerinden Alphonse Mucha ise bu renkli baskı geleneğini afiş sanatıyla birleştirerek dönemin en çarpıcı illüstratif eserlerine imza atmıştır (Arwas, 2000; Rennert, 1984).

Alphonse Mucha'nın *The Seasons* (1896) adlı litografi serisi, Art Nouveau'nun zarif çizgilerini mevsim döngüsünün alegorik temsilleriyle birleştirerek dönemin illustratif anlayışına damgasını vurmuştur (Mucha, 1896/2024). Bu görsel anlatım biçiminin çarpıcı bir örneği olan söz konusu seri, doğa ve kadın temasını çiçek motifleriyle bezeyerek Art Nouveau'nun estetik anlayışını yansıtmaktadır (Görsel 2.12).

Görsel 2.12

Alphonse Mucha, *"The Seasons", 1896*

Kaynak: (http-29)

Görsel 2.13

Alphonse Mucha, *Rêverie, 1897.*

Kaynak: (http-30)

Art Nouveau tarzının öncülerinden biri olan Alfons Mucha, doğadan esinlenen kavisli, organik formlarıyla tanınır. Eserlerinde yer alan zarif kadın figürleri, yumuşak renk geçişleri ve dekoratif çizgilerle birleşerek baştan çıkarıcı, ancak aynı zamanda sembolik bir görsel atmosfer yaratır (Arwas, 2000; Rennert, 1984). Kadınların saç ve giysi kıvrımlarının kompozisyonla bütünleşmesi, Mucha'nın estetik anlayışında merkezi bir yer tutar (Gontar, 2010).

20.yüzyıla kadar sanat, bireyin içsel dünyasını korumayı ve hatırlatmayı amaçlamışken; teknolojinin gelişmesiyle birlikte sanatçılar yaratıcılığa, makinelerle yapılan işlere ve yeni görselleştirme tekniklerine yönelmiştir. Bu dönemde fotoğraf ve illüstrasyon arasında ciddi bir rekabet yaşanmış, fakat illüstrasyonun özgünlüğü ve anlatım gücü onu ayrıcalıklı kılmıştır (Heller, 2000; Meggs, 1998).

İllüstrasyon, geçmişten günümüze bilgi ve anlam aktaran etkili bir görsel iletişim aracı olmuştur. Fotoğraf teknolojisinin ilerlemesine rağmen, illüstrasyonlar esnek yapılarıyla hâlen farklı mecralarda kullanılmakta ve metinlerle birlikte yer aldıklarında anlamı kuvvetlendirmektedir (Hall, 1997). Tarihsel kimliğiyle, illüstrasyonlar geçmişle bugün arasında bir köprü görevi görmektedir.

2.2 Türklerde İllüstrasyon Sanatı

Türk illüstrasyon sanatının modern anlamda basılı materyallerle yaygınlaşması, matbaanın Osmanlı topraklarına geç gelişiyle doğrudan ilişkilidir. Bu gecikme; ekonomik koşullar, kültürel direnç ve teknik sınırlamalarla açıklanmaktadır (İnal, 2004; Hanioğlu, 2008).

Türk illüstrasyon sanatının en erken izlerine, 8. yüzyıl ortalarına tarihlenen Uygur Türklerine ait minyatür örneklerinde rastlanmaktadır. Uygur sanatı, özellikle Hoço (Turfan) bölgesindeki freskler ve el yazmaları aracılığıyla Türk minyatür geleneğinin temellerini oluşturmuştur (Esin, 1980).

Bu erken dönem tasvirlerde, ibadethanelere adak sunan topluluklar ve Uygur prenslerine ait figürler, oldukça gerçekçi bir biçimde resmedilmiştir. Giysi detayları ve yüz ifadeleri, bireysel özelliklere vurgu yapacak şekilde aktarılırken; kompozisyonlarda simetri ve düzen hâkimdir. Canlı renk kullanımı, özellikle koyu mavi ve kırmızı gibi tonlar, görsel etkinin artırılması açısından karakteristiktir (Raby, 1988; Kafadar, 2010).

Uygur duvar resimlerinin minyatür formuna indirgenmiş örnekleri, sonraki Türk-İslâm illüstrasyon sanatı için görsel bir miras niteliği taşımaktadır. Bu aktarımın önemli örneklerinden biri olan *Varka ve Gülşah*'tan bir sahne, 13. yüzyılda Konya'da hazırlanmış ve görsel anlatım gücüyle dönemin minyatür geleneğini yansıtan özgün bir belge niteliği kazanmıştır (Görsel 2.14).

Görsel 2.14

Varka ve Gülşah'tan, *Abdulmümin Muhammed el-Hoyi, Konya,1220*

Kaynak: (http-31)

Anadolu'da Türk minyatür sanatına dair en erken örnekler, 12. ve 13. yüzyıllarda Artuklu Beyliği döneminde ortaya çıkmıştır. Araştırmalar, Artuklu emirlerinin özellikle 12. yüzyılın ilk yarısından itibaren bu sanatı desteklediğini göstermektedir (Tanındı, 2002). Bu dönemde Diyarbakır, maden işçiliği ve kitap kültürüyle dikkat çekerken, bazı kaynaklar bu şehirdeki kitap koleksiyonlarının oldukça geniş olduğunu belirtmektedir (Raby, 1988).

13. yüzyılda Anadolu Selçuklu Devleti'nin kültürel merkezi olan Konya, aynı zamanda kitap resimleme sanatında büyük bir gelişim göstermiştir. Bu dönemde hazırlanan "Varka ve Gülşah" mesnevisi, Selçuklu minyatür sanatının en önemli eserlerinden biri olarak kabul edilir. Eserin minyatürleri, Hoy'dan Konya'ya göç eden Abdülmümin Muhammed tarafından yapılmış; eser renk, figür ve kompozisyon açısından zengin bir görsellik sunmuştur (Esin, 1980).

Beylikler döneminde minyatür sanatında bir duraklama gözlemlenmişse de 15. yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu döneminde Fatih Sultan Mehmet'in sarayında bir nakkaşhâne kurulmasıyla birlikte bu sanat yeni bir ivme kazanmıştır. Fatih'in sanata ve bilime verdiği önem, pek çok yazılı ve resimli eserin ortaya çıkmasına olanak tanımıştır (Atıl, 1980).

Görsel 2.15

"Kuşun Çevre Getirmesi" (Sevgililerin vedası) Tebrizi, Dilsuzname s.62

a. 1455 (Çağmanı, 1976:341) Oxford Bodleian Kütüphanesi, Ouseley 133, y. 62 a.

(Bağcı ve ark.., 2006:25).

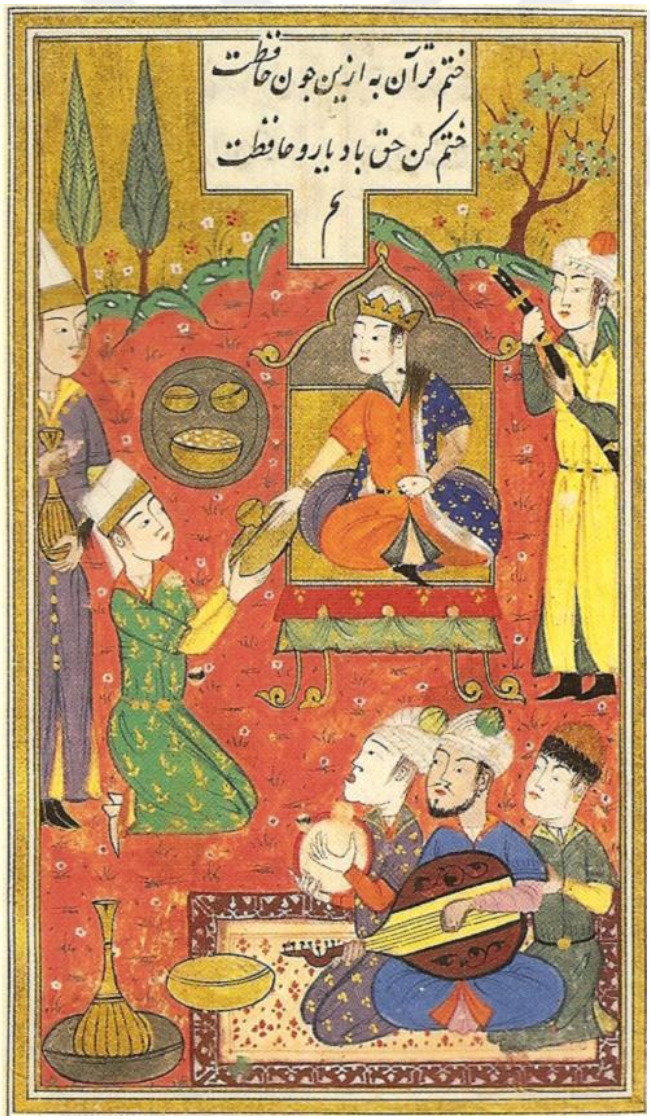
Kaynak: (http-32)

Osmanlı'da ilk minyatürlü kitaplar da bu dönemde hazırlanmaya başlanmış; örneğin 1455-1456 yıllarında Edirne'de kaleme alınan Dilsuzname, saray himayesindeki sanat anlayışını yansıtan önemli bir eser olarak değerlendirilmiştir (Yüce, 2011). Aynı dönemde hazırlanan Külliyat-ı Kâtibi ve İskendername gibi eserler, Osmanlı'nın erken

dönem görsel estetik anlayışını belgeleyen, minyatürle zenginleştirilmiş yazmalar arasında yer almaktadır (Gök, 1998). Bu eserler, yalnızca sanatsal değerleriyle değil; aynı zamanda Osmanlı'nın yazılı kültürünü sistematik hale getirme çabasını da gözler önüne sermektedir. Bu anlayışın görsel bir yansıması olan Külliyat-ı Katibi'ye ait minyatürlerden biri (Görsel 2.16), Osmanlı saray yaşamının törensel düzenini, müzikli eğlenceleri ve figüratif detaylarıyla belgeleyen önemli bir örnektir. Kompozisyondaki simetrik yapı, canlı renk kullanımı ve figürlerin tipik stilizasyonu, dönemin minyatür estetik anlayışını yansıtmaktadır.

Görsel 2.16

Eyüp ve Salman Genç Hükumdarın Huzurunda, Külliyat, 1450-60.



Kaynak: (http-33)

Bu eserlerden biri olan Cerrahiyyetü'l-Haniyye, yalnızca tıbbî içerikleriyle değil, aynı zamanda minyatürlü anlatımıyla da dikkat çeker. Sabuncuoğlu Şerefeddin'in bu eserde hastaları tedavi sahnelerini içeren minyatürleri, dönemin tıp uygulamalarını görselleştirerek bilimsel bilginin yayılmasında önemli bir rol oynamıştır (Görsel 2.17; Millet Kütüphanesi, Tıp, nr. 79/353).

Görsel 2.17

Sabuncuoğlu Serefeddin'in Cerrahiyyet'ül Hâniyye adlı eserinden hastasını tedavi ettiği minyatürlü bir sayfa (Millet Kitaplığı. Tıp, nr. 79/353)

Kaynak: (http-34)

Fatih Sultan Mehmet'in ardından tahta çıkan II. Bayezid döneminde, saray nakkaşhanesi bünyesinde birçok önemli edebi eser minyatürlerle süslenmiştir. *Kelile ve Dimne*, *Hüsrev ve Şirin* ve *Hamse-i Hüsrev Dehlevî* gibi klasikler bunlar arasında yer alır. Bu döneme ait önemli eserlerden biri olan *Şahname-i Meli-i Ümumi*, II. Bayezid dönemindeki (1484–1485) siyasi olayları ele almakta olup, Derviş Muhammed Abdullah Nakkaş tarafından resimlenmiştir (Tanındı, 2002).

Kanuni Sultan Süleyman döneminde minyatür sanatı zirveye ulaşmıştır. Matrakçı Nasuh'un kaleme aldığı tarih kitapları, özellikle *Tarih-i Sultan Beyazid Selimname*,

Beyan-ı Menazil-i Sefer-i Irakeyn gibi eserler fetihlerin ve şehirlerin detaylı betimlemeleriyle dikkat çeker (Atıl, 1980). Bu dönemde minyatür yalnızca süsleme değil, tarihsel bilgi aktarma aracı olarak da kullanılmıştır.

II. Selim döneminde Seyyid Lokman'ın başnakkaş atanmasıyla birlikte, *Nüzhet el-Ahbar der Sefer-i Zigetvar* gibi eserler resimli tarih yazımı geleneğini sürdürmüştür (Ünver, 1959). Aynı zamanda dua kitapları, şiir mecmuaları ve Kur'an'lar tezhipli ciltlerle süslenerek sanatın sarayda kurumsallaşmasına katkı sunmuştur.

19. yüzyıl sonlarında sarayda yazma eser üretimi devam etmiş; *Seyahatname* ve *Sefaretname* gibi eserlerde sulu boya portre resimlemeleri yer almıştır (Gülsoy, 2011). Ancak 20. yüzyılın başlarından itibaren bu üretim ciddi oranda azalmıştır.

Bu tarihsel gelişim çizgisi, Cumhuriyet'in ilanıyla birlikte farklı bir yön kazanmış; illüstrasyon sanatı hem teknik hem de işlevsel açıdan önemli bir dönüşüm sürecine girmiştir.

Cumhuriyet dönemi illüstrasyon sanatı, Türklerin modernleşme sürecinde kültürel ve sanatsal dönüşümün önemli bir parçası olmuştur. Osmanlı'nın son dönemlerinde Tanzimat ve Islahat Fermanları ile başlayan Batılılaşma süreci, özellikle sanat ve edebiyat alanlarında etkili olmaya başlamış; geleneksel sanat anlayışının yanı sıra Batı kökenli sanat akımları da ilgi görmeye başlamıştır (Berkes, 1998; Mardin, 2000). Bu süreç, başlangıçta sınırlı ve seçkin bir çevrede etkili olsa da Cumhuriyet'in ilanıyla birlikte toplumun bütün kesimlerine yayılmaya çalışılmıştır. Bu dönemde grafik sanatlarda modern teknik ve soyut anlatım dili de öne çıkmıştır. Ercüment Kalmık'ın 1966 tarihli İstanbul adlı lino baskısı (Görsel 2.18), Batılılaşma etkisiyle gelişen soyut anlatımın, şehir temsilleriyle nasıl birleştiğini gösteren önemli bir örnektir.

Görsel 2.18

Ercüment Kalmık, *İstanbul Linol Baskı 1966*

Kaynak: (http-35)

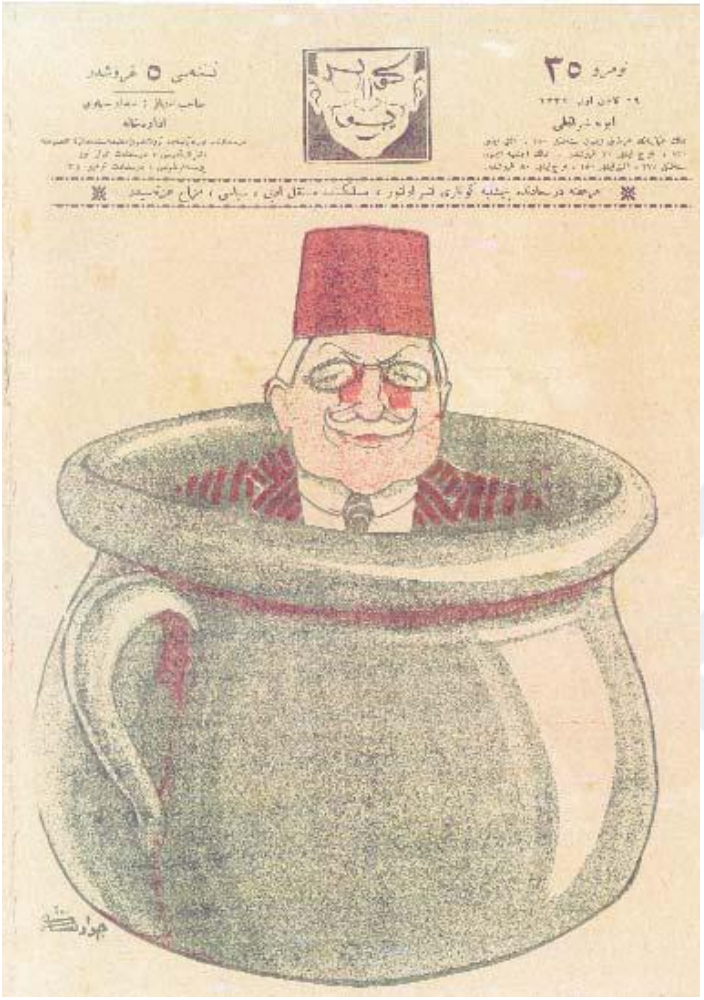
Cumhuriyetin erken dönemlerinde devletin yeni ideolojik yapısı, Batılı modernleşme anlayışını sanat ve kültür yoluyla geniş kitlelere ulaştırmayı amaçlamıştır. Bu kapsamda illüstrasyon sanatı, yalnızca estetik bir ifade biçimi değil; aynı zamanda eğitici ve ideolojik bir araç olarak kullanılmıştır (Şerif, 2009). Cumhuriyet dönemi illüstrasyonlarında realizm, natüralizm ve neoklasizm gibi Batı kökenli sanat akımları etkili olmuş; bu etkiler çizim tekniklerinden renk kullanımına, kompozisyon yapılarına kadar pek çok alana yansımıştır (Eldem, 1994).

Geleneksel Osmanlı süsleme anlayışından uzaklaşan yeni illüstrasyon üslubu, daha yalın, anlatımcı ve ideolojik mesaj taşıyan bir yapıya bürünmüştür. Özellikle eğitimde eşitlik, kadın hakları, laiklik, çağdaş yaşam biçimleri gibi Cumhuriyet'in temel ideolojik hedefleri, görsel anlatım yoluyla halka aktarılmıştır (Göle, 1997).

Bu bağlamda illüstrasyonlar, yalnızca sanatsal değil, aynı zamanda toplumsal dönüşümün bir parçası olarak da değerlendirilmiştir. Afiş tasarımlarının yaygınlaşması, grafik tasarımı bağımsız bir sanat disiplini olarak görünür kılmıştır. Afişler aracılığıyla halkı bilgilendirme, yönlendirme ve modern değerleri benimsetme hedeflenmiş; grafik sanat bu dönemde görsel iletişim tasarımına dönüşmüştür (Erdoğan, 2013; Güler, 2020).

Görsel 2.19

Cevat Şakir, *Güleryüz dergisi (sayı 35, sayfa 1, 29 Aralık 1921)*

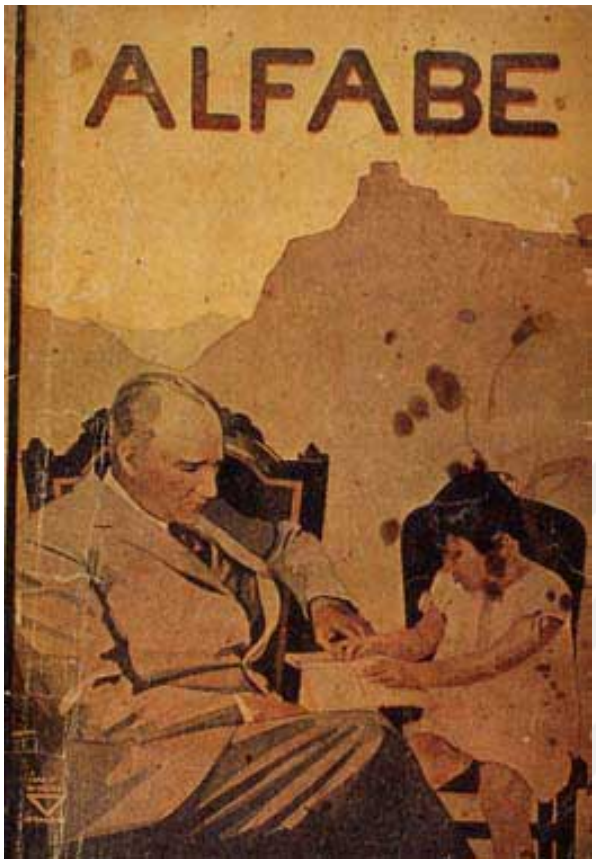


Kaynak: (http-36)

İhap Hulusi'nin afiş ve grafik tasarımları, Türklerde görsel iletişim anlayışına yön veren çalışmalar arasında yer almıştır. Ramiz Gökçe, Münih Fehim ve Kenan Temizan gibi sanatçılar, devletçilik politikalarının halka anlatılmasında görsel araçlar üretmiş, bu doğrultuda kamu spotları ve afişler tasarlamışlardır (Eldem, 1994; Güler, 2020). Hulusi'nin 1932 yılında hazırladığı Alfabe afişi (Görsel 2.20), Cumhuriyet ideolojisinin temel dayanaklarından biri olan eğitim reformunu görselleştirirken, Atatürk'ü merkez figür olarak konumlandırarak modernleşme sürecine dair güçlü bir temsil ortaya koymuştur. Hem sembolik hem de öğretici niteliğiyle bu afiş, erken Cumhuriyet döneminin görsel anlatım diline dair çarpıcı bir örnek sunar.

Görsel 2.20

İhap Hulusi Görey, *Alfabe 1932*



Kaynak: (http-37)

1946 yılında çok partili siyasal yaşama geçilmesiyle birlikte grafik sanatları, propaganda araçlarının başında gelen bir iletişim yöntemi haline gelmiştir. 1950'li yıllarda Mesut Manioğlu, Namık Bayık ve Ayhan Akalp gibi tasarımcıların öncülüğünde illüstrasyon ve grafik tasarım daha da gelişerek Türkiye'nin görsel kültürünün temel unsurlarından biri olmuştur (Ogan, 2007).

Cumhuriyet dönemi illüstrasyonu, sadece sanatsal bir üretim alanı değil; aynı zamanda sosyal dönüşümün ve kültürel modernleşmenin taşıyıcısı olmuştur. Hem Batı etkisi altındaki estetik anlayışlara referans vermiş hem de Cumhuriyet'in eğitici ve ideolojik mesajlarını halka iletmek için etkili bir araç olarak kullanılmıştır. Ramiz Gökçe'nin *Bizim Mecmua* kapağı için 1922 yılında çizdiği görsel (Görsel 2.21), bu dönemdeki görsel üretimin erken örneklerinden biri olarak, milliyetçilik, beden terbiyesi ve modern yurttaş idealini aynı kompozisyonda bir araya getirerek ideolojik temsiliyetin gücünü ortaya koymaktadır.

Görsel 2.21

Grafiker Ramiz Gökçe, *Çizimi Kapaklı Bizim Mecmua 1922*

Kaynak: (http-38)

2.3 Dijital Dönemde İllüstrasyon ve Flat Stil

Sanat ve tasarım tarihi, teknolojik ilerlemeler, toplumsal yapının dönüşümü ve estetik anlayışlardaki değişimlerle şekillenen dinamik bir evrim sürecidir. Özellikle 20. yüzyılın başlarından itibaren etkisini hissettiren modernist sanat akımları, grafik tasarım alanında daha sade, işlevsel ve doğrudan bir görsel dilin gelişmesine zemin hazırlamıştır (Meggs, 1998; Heller, 2000).

Bu bağlamda dijital tasarımın önemli bileşenlerinden biri olan flat illüstrasyon, minimalizm ve sadelik ilkeleri üzerine kurulu, iki boyutlu ve derinliksiz bir görselleştirme biçimi olarak öne çıkmaktadır. Flat illüstrasyonda gölgeler, dokular, hacim ve perspektif gibi görsel derinlik unsurları bilinçli olarak dışlanır; bu da mesajın doğrudan ve hızlı aktarılmasını sağlar (Interaction Design Foundation, 2025).

Flat illüstrasyonun estetik temelleri Bauhaus ve İsviçre Grafik Tasarımı gibi modernist sanat hareketlerinden beslenmektedir. Özellikle Bauhaus Hareketi, süslemelerden

arındırılmış, işlevsel bir tasarım anlayışını benimseyerek grafik sanatlarında sadeleşme yönünde köklü bir dönüşüm başlatmıştır. Walter Gropius'un öncülüğünde Almanya'da doğan bu akım, net çizgiler, geometrik yapılar ve sınırlı renk paletlerinin kullanımını teşvik etmiş; sanat ile endüstri arasındaki sınırları ortadan kaldırmayı amaçlamıştır (Droste, 2002; Wingler, 1969). İsviçre Grafik Tasarımı (Uluslararası Tipografik Stil) ise 20. yüzyılın ortalarından itibaren düzene, sadeliğe ve tipografik hiyerarşiye dayalı bir sistem sunarak flat illüstrasyonun biçimsel yapısına ilham vermiştir (Müller-Brockmann, 1961).

21. yüzyılda ise bu yaklaşım, kullanıcı arayüzü tasarımı, dijital reklamcılık, animasyon ve veri görselleştirme gibi alanlarda yaygın bir şekilde benimsenmiş ve güncel grafik anlatının vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir (Lidwell et al., 2010). Flat karakter tasarımlarında sade çizgiler, belirgin konturlar ve sınırlı renk paletleriyle oluşturulan figürler, bu yaklaşımın görsel ifadesini somutlaştırmaktadır. Amy tarafından oluşturulan Flat Character Emotional Version başlıklı çalışma (Görsel 2.22), geometrik sadelik ve yüzeysel anlatım ilkelerini karakter bazlı bir temsille buluşturarak flat illüstrasyonun çağdaş kullanımına örnek teşkil eder.

Görsel 2.22

艾米 Amy, *Flat Character Emotional Version*

Kaynak: (http-39)

Bauhaus hareketiyle eş zamanlı olarak gelişen İsviçre Grafik Tasarımı, ya da diğer adıyla Uluslararası Tipografik Stil, tasarımda düzen, netlik ve tipografik hiyerarşi ilkelerini ön planda tutarak modern grafik dilin temel taşlarını oluşturmuştur (Müller-Brockmann, 1961). 1940'lı ve 1950'li yıllarda İsviçreli tasarımcılar, minimal formlar, düz renkler ve okunaklı sans-serif tipografi ile şekillenen bir görsel iletişim dili geliştirmiştir (Meggs, 1998). Bu yaklaşım, ilerleyen yıllarda flat illüstrasyonun sade ve işlevsel estetik anlayışına doğrudan katkı sağlamıştır.

1950'ler ve 1960'lar, özellikle Avrupa ve Amerika'da grafik tasarımda minimalist afiş anlayışının öne çıktığı bir dönem olmuştur. Afişlerde gereksiz detaylardan kaçınılması, düz renk bloklarıyla sadeleştirilmiş illüstrasyonların tercih edilmesi, bu dönemin görsel estetiğini tanımlamıştır (Eskilson, 2012).

1980'li ve 1990'lı yıllar, grafik tasarım tarihinde dijitalleşmenin başladığı önemli bir dönüm noktasıdır. Bu dönemde Adobe Illustrator (1987) ve CorelDRAW (1989) gibi vektör tabanlı yazılımlar sayesinde illüstrasyonlar dijital ortamda üretilmeye başlanmıştır (Lupton, 2008). Bu araçlar, sade formlar ve düz renk kullanımı konusunda tasarımcılara geniş bir alan sunmuş; flat estetiğin dijital temelleri atılmıştır.

Ancak 2000'li yılların başında dijital tasarımda skeuomorfizm etkisi baskın hale gelmiştir. Bu anlayış, dijital yüzeyleri fiziksel nesnelerin görünümüne benzeterek daha tanıdık kullanıcı deneyimleri yaratmayı amaçlamıştır. Özellikle Apple'ın iOS arayüzleri ve Microsoft'un yazılımları, doku, ışık-gölge, metalik parlaklık gibi unsurlarla zenginleştirilmiş skeuomorfik tasarım örnekleriyle dikkat çekmiştir (Norman, 2013; Maeda, 2011). Bu tasarım anlayışının karakteristik bir örneği olarak Apple'ın iOS 1 arayüzünde görülen skeuomorfik ikonlar, fiziksel nesne benzetmeleriyle kullanıcı deneyimini zenginleştirmeyi amaçlamıştır (Görsel 2.23). Bu estetik, 2010'lara kadar yaygın kalmış; ardından flat tasarımın yeniden doğuşuyla sade ve soyut görselleştirme anlayışına geçilmiştir.

Görsel 2.23

Apple ios1 Arayüz Tasarımı

Kaynak: (http-40)

Ancak 2010'lu yıllara gelindiğinde, skeuomorfik tasarımın sunduğu görsel zenginlik ve gerçekçilik estetiği eleştirilere konu olmaya başlamıştır. Bu yaklaşımın karmaşık görsel dili ve aşırı detaycılığı, kullanıcı deneyimini zorlaştırdığı gerekçesiyle sadeleşme yönünde yeni tasarım arayışlarını tetiklemiştir (Norman, 2013; Maeda, 2011).

Bu bağlamda ortaya çıkan flat design anlayışı, yalın, derinliksiz ve işlev odaklı tasarımı merkezine almıştır. Özellikle Google'ın 2014 yılında tanıttığı Material Design felsefesi, flat tasarım anlayışına işlevsellik, hiyerarşi ve hareket katan bir yapı kazandırmış; kullanıcı arayüzü tasarımında düz renkler, sade ikonografiler ve sezgisel etkileşimler ön plana çıkmıştır (Google, 2014; Interaction Design Foundation, 2025).

Material Design yalnızca estetik bir tercih değil; aynı zamanda kullanıcı deneyimini kolaylaştırmayı amaçlayan bir sistemdir. Flat illüstrasyonun dijitalleşen dünyadaki evriminde bu sistem büyük rol oynamıştır (Krug, 2014).

Flat illüstrasyonun yaygınlaşması, kullanıcı arayüzleriyle sınırlı kalmamış; aynı zamanda reklamcılık, sosyal medya ve kurumsal kimlik tasarımı gibi alanlarda da etkili olmuştur. Flat illüstrasyonun sadelik odaklı görsel yapısı, daha hızlı yükleme süreleri,

mobil uyumluluk ve marka iletişiminde görsel netlik gibi avantajlar sunarak dijital mecralarda tercih edilen bir estetik haline gelmiştir (Lupton, 2011; Heller, 2020).

Aynı zamanda bu stil, markaların farklı hedef kitlelerle iletişim kurmasını kolaylaştırmakta ve sade, ikna edici görseller sayesinde kullanıcı ilgisini artırmaktadır. Flat illüstrasyon bu yönüyle hem işlevsel hem de estetik olarak etkileyici bir araç haline gelmiş; dijital çağın görsel dili olarak konumlanmıştır (Lidwell et al., 2010). Bu estetik anlayışın çağdaş bir örneği olarak Raquel Costa'nın "SIX AT SIX" adlı poster tasarımı, flat illüstrasyonun sade formlar, yumuşak renk geçişleri ve evrensel figürler yoluyla erişilebilir ve ikna edici bir iletişim dili sunduğunu göstermektedir (Görsel 2.24).

Görsel 2.24

Raquel Costa, *Poster Design & Illustration: SIX AT SIX*

Kaynak: (http-41)

Flat illüstrasyonun temel estetik prensipleri, sanat ve grafik tasarımdaki sadeleşme eğiliminin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. 20. yüzyılın başlarında Bauhaus Hareketi, tasarım ve sanatın işlevsellik esasına dayandırılması gerektiğini savunarak,

süslemelerden ve gereksiz ayrıntılardan arındırılmış bir görsel dil geliştirmiştir. Walter Gropius'un liderliğinde Almanya'da doğan bu hareket, grafik tasarımda net çizgilerin, geometrik formların ve sınırlı renk paletlerinin benimsenmesini teşvik etmiş ve sanatı endüstriyle birleştirmeyi hedeflemiştir.

Bauhaus ile paralel olarak gelişen İsviçre Grafik Tasarımı (International Typographic Style), tipografi ve grafik unsurların dengeli bir şekilde kullanıldığı, minimalist ve düzenli bir tasarım anlayışını benimsemiştir. 1940'lı ve 1950'li yıllarda İsviçreli tasarımcılar, düz renklerin ve belirgin tipografik öğelerin öne çıktığı bir grafik tasarım dili oluşturmuş, bu yaklaşım ilerleyen yıllarda flat illüstrasyonun temelini oluşturmuştur.

Çağdaş bir yansıması olarak Julia Kuptsova ve Konstantin Mironov'un "Flat Characters" adlı çalışması, geometrik formlar, sınırlı renk paleti ve sade figür kullanımıyla flat illüstrasyonun Bauhaus ve Uluslararası Tipografik Stil etkilerini günümüzde yeniden yorumladığını göstermektedir (Görsel 2.25).

Görsel 2.25

Flat Characters, *2022 Julia Kuptsova Konstantin Mironov*

Kaynak: (http-42)

1950'ler ve 1960'lar, grafik tasarımda minimalist yaklaşımların reklamcılık ve afiş tasarımı alanlarında ön plana çıktığı bir dönemdir. Bu dönemde özellikle Avrupa ve Amerika'da üretilen afişlerde, illüstrasyonlar sadeleştirilmiş, gereksiz detaylardan

kaçınılmış ve düz renk alanları tasarımın ana öğesi haline gelmiştir (Eskilson, 2012; Meggs, 1998). Bu sadeleştirme süreci, modern illüstrasyon anlayışının biçimsel temellerini oluşturmuş ve flat estetiğin gelişimini doğrudan etkilemiştir.

1980'li ve 1990'lı yıllar ise grafik tasarımın dijitalleşme sürecine girdiği dönemi temsil etmektedir. Bu süreçte geliştirilen Adobe Illustrator (1987) ve CorelDRAW (1989) gibi vektör tabanlı tasarım yazılımları, illüstrasyon üretiminin dijital ortama taşınmasına olanak sağlamıştır. Vektör grafiklerin doğası gereği düz renklerin, sade formların ve net çizgilerin ön plana çıkması, flat illüstrasyon estetiğini besleyen önemli teknik bir dönüşüm olarak değerlendirilmiştir (Lupton, 2008; Heller, 2000).

Bu dijital araçların yaygınlaşması, illüstrasyonun yalnızca içerik taşıyıcısı değil; aynı zamanda teknolojik gelişmelere duyarlı bir görsel anlatım biçimi haline gelmesine zemin hazırlamıştır.

Görsel 2.26

Empty State, *Julia Nikodem*

Kaynak: (http-43)

2000'li yılların başına kadar dijital illüstrasyonlarda gölgeler, üç boyutlu efektler ve dokusal detaylar yaygın olarak kullanılmıştır. Bu dönemde tasarım dünyasında skeuomorfizm adı verilen estetik anlayış ön planda olmuştur. Skeuomorfizm, fiziksel nesnelerin dijital ortama, gerçekçi detaylarla aktarılması anlamına gelir (Norman, 2013). Apple'ın iOS arayüzleri ve Microsoft'un işletim sistemleri gibi örneklerde, deri doku, cam yansıması, metalik yüzey gibi efektlerle fiziksel dünyanın taklidi amaçlanmıştır (Maeda, 2011).

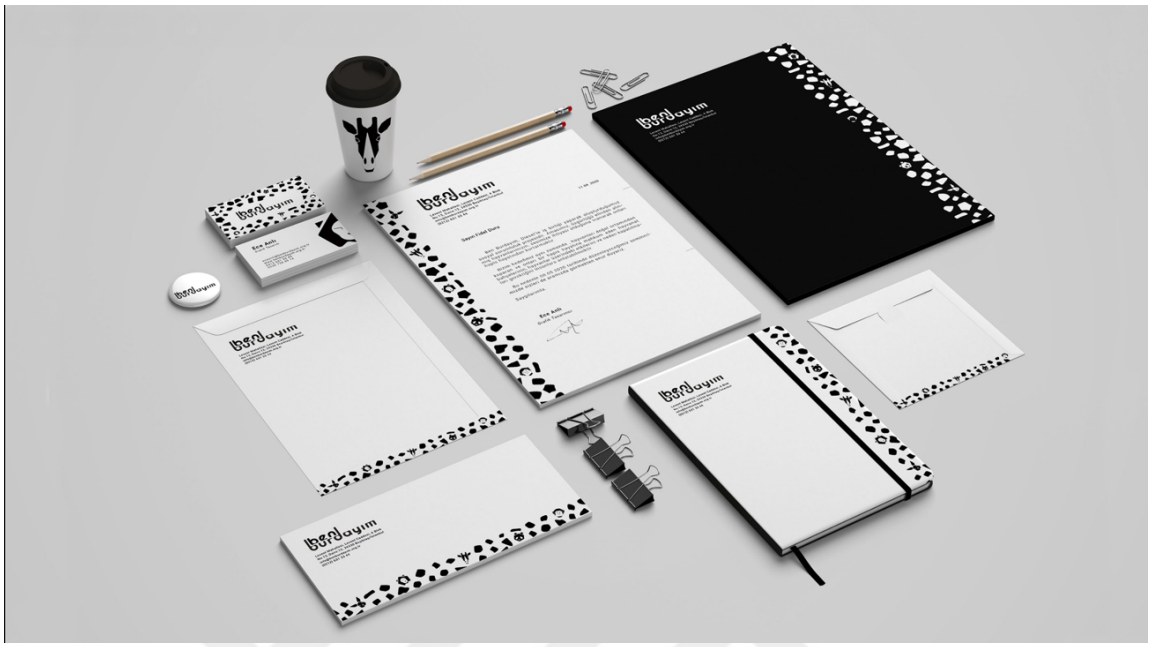
Ancak 2010'lu yıllara gelindiğinde, skeuomorfizmin görsel karmaşıklığı ve kullanıcı deneyimindeki hantallığı eleştirilmiş; kullanıcıların sade, fonksiyonel ve sezgisel arayüz beklentileri doğrultusunda flat design anlayışı gelişmeye başlamıştır (Krug, 2014; Lidwell et al., 2010).

Bu yeni yaklaşım, özellikle Google'ın 2014'te tanıttığı Material Design sistemi ile kurumsallaşmış ve dijital ürün tasarımında net çizgiler, düz renkler ve yalın animasyonlarla tanımlanan bir estetik norm haline gelmiştir (Google, 2014; Interaction Design Foundation, 2025). Material Design, yalnızca görsel sadeliği değil; aynı zamanda kullanıcı deneyimini optimize eden bir sistematiği benimseyerek flat illüstrasyonun çağdaş dijital dünyadaki evrimini belirlemiştir.

Flat illüstrasyon, bu süreçte yalnızca kullanıcı arayüzleriyle sınırlı kalmamış; reklamcılık, sosyal medya içerikleri ve kurumsal kimlik tasarımları gibi pek çok alanda etkin bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır (Lupton, 2011; Heller, 2020). Dijital medya platformları, bu sade ve esnek görsel dili kullanarak daha hızlı yüklenen, kullanıcı dostu ve dikkat çekici içerikler üretmiş; markalar flat estetiği hem fonksiyonel hem de kimliksel bir araç olarak benimsemiştir. Bu yaklaşıma bir örnek olarak Ece Anlı'nın kurumsal kimlik tasarımı çalışması, flat illüstrasyonun sade, işlevsel ve bütüncül bir marka dili oluşturmadaki rolünü başarılı biçimde yansıtmaktadır (Görsel 2.27).

Görsel 2.27

Ece Anlı, *Kurumsal Kimlik Çalışması (Bitirme Projesi)*



Kaynak: (http-44)

Günümüzde flat illüstrasyon, dijital sanatın temel bileşenlerinden biri haline gelmiş ve pek çok sektörde aktif olarak kullanılmaktadır. Sadeleştirilmiş görsel dili, dijital platformlarda erişilebilirliği artırmakta; markaların ve içerik üreticilerinin hedef kitleleriyle daha doğrudan ve etkili bir iletişim kurmasına olanak tanımaktadır (Heller, 2020; Lidwell et al., 2010).

Flat illüstrasyonun yalnızca estetik değil, aynı zamanda işlevsel bir iletişim aracı olarak değerlendirilmesi, bu stilin küresel ölçekte benimsenmesine ve hızla yayılmasına neden olmuştur (Lupton, 2011). Kullanıcı deneyimini optimize eden yalın yapısı ve görsel çekiciliği sayesinde markaların dijital ortamlarda daha özgün ve dikkat çekici görünmesini sağlamaktadır (Krug, 2014).

Mobil cihazların yaygınlaşması ve internet hızındaki artış da flat illüstrasyonun önemini artırmış; bu stilin düşük veri yükü, hızlı yükleme ve sade kompozisyon avantajları, akıcı kullanıcı deneyimi açısından tercih edilmesine katkı sağlamıştır (Interaction Design Foundation, 2025).

Özellikle sosyal medya platformlarında görsel etkileşimin artmasıyla, flat illüstrasyon, izlenme oranlarını ve kullanıcı etkileşimini yükselten etkili bir araç haline gelmiştir.

Görsel algıyı güçlendiren sade ama güçlü estetiği, markaların dijital stratejilerinde öncelikli tercihlerden biri olmuştur (Maeda, 2011; Google, 2014).

Gelecekte teknolojinin daha da ilerlemesi ve dijitalleşmenin artmasıyla birlikte flat illüstrasyonun hem estetik hem de işlevsel gücünü koruyarak yeni alanlarda da etkili olması beklenmektedir. Bu yaklaşım, yalnızca bir görsel trend değil; aynı zamanda dijital çağın görsel iletişim ihtiyacına uyum sağlayan kalıcı bir tasarım dili olarak değerlendirilmektedir (Norman, 2013).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3 FLAT İLLÜSTRASYON

Flat illüstrasyon, dijitalleşmenin hız kazandığı 21. yüzyılda, sadelik ve işlevsellik odaklı bir tasarım dili olarak öne çıkmıştır. Estetik ve anlatım gücünü temel geometrik şekiller, doygun renkler ve derinlikten arındırılmış iki boyutlu yapıdan alan bu stil, bilgi görselleştirme, kullanıcı arayüzü tasarımı, mobil uygulamalar ve animasyon gibi alanlarda yoğun olarak kullanılmaktadır. Flat illüstrasyonun bu kadar yaygınlık kazanmasında, modernist tasarım ilkeleriyle olan doğrudan bağlantısı belirleyicidir (Becer, 2006; Zeegen, 2012).

Flat stilin biçimsel temelleri, Bauhaus ve İsviçre Tipografi Okulu gibi modernist hareketlerin "az çoktur" anlayışına dayanırken; dijital ortamda kullanıcı deneyimi odaklı tasarım pratikleriyle yeni bir boyut kazanmıştır. Google'ın 2014'te duyurduğu Material Design sistemi ile Apple'ın iOS 7 arayüz güncellemesi, bu yaklaşımı kurumsal ölçekte yaygınlaştırmış; flat tasarım, teknoloji şirketlerinin görsel dili hâline gelmiştir (Rawsthorn, 2009; Google, 2014).

Türklerde ise flat illüstrasyon, grafik tasarım eğitiminde ve dijital üretim süreçlerinde 2010'lu yıllardan itibaren görünürlük kazanmıştır. Emre Becer'in modernist tipografi üzerine yaptığı çalışmalar, flat estetiğin yerel bağlamda anlaşılması açısından önemli bir teorik arka plan sunar (Becer, 1997). Ayrıca genç kuşak tasarımcıların dijital medyada ürettiği işler, global stil yaklaşımlarının yerel yorumlarla harmanlandığını göstermektedir (Mazlum, 2017). Bu bölümde, flat illüstrasyonun tarihsel gelişimi, görsel iletişimdeki rolü ve kültürel bağlamları hem Türklerde hem uluslararası düzeyde ele alınacaktır. Böylece bu stilin neden ve nasıl evrenselleştiği kapsamlı bir şekilde tartışılacaktır.

3.1 Flat İllüstrasyonun Doğuşu

Dijital görsel anlatım biçimlerinin evriminde, flat illüstrasyonun ortaya çıkışı hem estetik hem de teknolojik bağlamda önemli bir dönüm noktasını temsil eder. Bu sade, iki boyutlu ve yalın görsel dil; karmaşadan uzak, doğrudan ve kolay okunabilir bir anlatım biçimi sunar. Flat illüstrasyon, yalnızca bir tasarım trendi değil, aynı zamanda görsel kültürün sadeleşme sürecinin bir sonucudur. Bu anlatım biçiminin doğuşu, modernizmin estetik ilkeleri, dijitalleşmenin hız kazandığı süreçler ve kullanıcı deneyimine dair yeni anlayışlarla doğrudan ilişkilidir (Lupton, 2014; Lidwell, Holden & Butler, 2010).

Flat illüstrasyonun temelini oluşturan düşünsel altyapı, 20. yüzyılın başlarında gelişen modernist sanat hareketlerine kadar uzanır. Özellikle Bauhaus ve De Stijl gibi disiplinlerde ortaya çıkan "az çoktur" anlayışı, gereksiz süslemelerin ve detayların işlevi gölgelediği düşüncesine dayanır. Modernist tasarımcılar, görsel iletişimde sadeliği bir ilke haline getirerek, formun işlevi yansıtması gerektiğini savunmuşlardır (Rawsthorn, 2009). Bu yaklaşım, flat illüstrasyonun özünde de görülen minimal estetik anlayışla örtüşür. Nitekim Ramy Wafaa'nın hazırladığı ve stilize portre figürlerinden oluşan dijital karakter seti, bu sadeleştirilmiş estetik anlayışın çağdaş bir örneğini sunmaktadır (Görsel 3.1).

Görsel 3.1

Ramy Wafaa, *Colorful Avatar Icons*

Kaynak: (http-45)

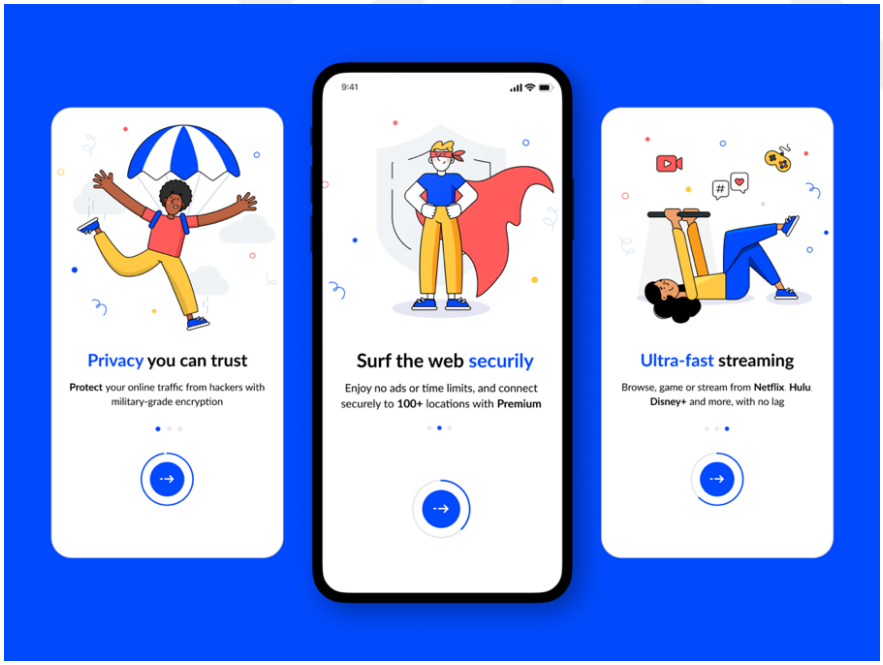
Flat illüstrasyonun dijital platformlarda görünür hale gelmesi ise özellikle 2010'lu yıllarda ivme kazanmıştır. Bu döneme dek, dijital tasarımda hâkim olan skeuomorfik anlayış, kullanıcıların dijital arayüzlerle kurduğu ilişkiyi kolaylaştırmak adına fiziksel nesnelerin görsel taklitlerine başvuruyordu. Gerçekçi gölgeler, dokular ve üç boyutlu

efektlerle zenginleştirilen bu stil, zamanla hem kullanıcı deneyimini zorlaştıran hem de ekran çözünürlükleri karşısında verimsiz kalan bir tasarım anlayışına dönüşmüştür (Norman, 2013). Özellikle mobil cihazların yaygınlaşması, sade, hızlı yüklenebilen ve kullanıcıyı yormayan görsellerin önemini artırmış; bu da flat illüstrasyonun benimsenmesini hızlandırmıştır.[1]

2013 yılında Apple'ın iOS 7 ile skeuomorfizmi terk edip düz çizgiler ve sade ikonografiye yönelmesi, flat illüstrasyonun kurumsal ve küresel düzeyde kabul gördüğü bir dönüm noktası olmuştur (Apple Inc., 2013). Google da aynı yıllarda "Material Design" adını verdiği görsel sistem ile flat estetiği işlevsel ilkelerle birleştirerek, bu yaklaşımı daha sistematik bir çerçeveye oturtmuştur (Google, 2014).

Görsel 3.2

Lepshey Agency, *Onboarding Screens Design For VPN Mobile App | HQ VPN*



Kaynak: (http-46)

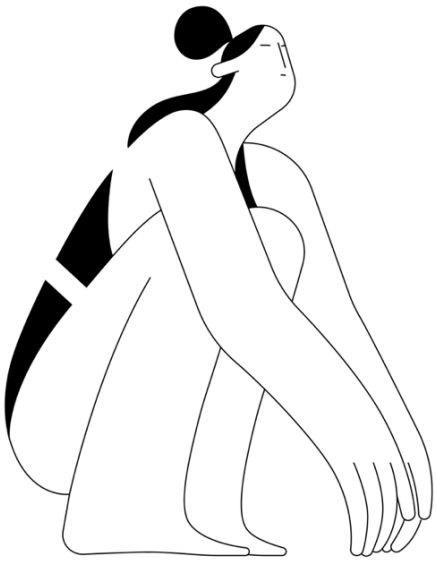
Flat illüstrasyonun bu hızlı yükselişi, estetik tercihlerinin değişmesi kadar, dijital çağın hız, netlik ve sadelik talepleriyle de ilişkilidir. İnsanların bilgiye erişim süreci kısalmış;

[1] Interaction Design Foundation. (2023). *Flat design*. https://www.interaction-design.org/literature/topics/flat-design

görsel içerikler ise bu süreci kolaylaştırma sorumluluğunu üstlenmiştir. Flat illüstrasyon bu noktada, karmaşıklıktan uzak yapısıyla izleyiciye doğrudan ulaşır (Maeda, 2006; Krug, 2014). Aynı zamanda erişilebilirliği ve kullanılabilirliği artırır; düşük bant genişliğinde bile etkili sonuçlar sunar. Bu yönüyle, yalnızca grafik tasarımcılar için değil; dijital ürün geliştiriciler, uygulama arayüz tasarımcıları ve iletişim stratejistleri için de vazgeçilmez bir araç haline gelmiştir (Moggridge, 2007). Bu sadeliği en yalın haliyle yansıtan Darya Semenova'nın çizgisel figür yorumu, flat illüstrasyonun karmaşadan arınmış ve doğrudan anlatımı merkeze alan görsel diline örnek teşkil etmektedir (Görsel 3.3).

Görsel 3.3

Darya Semenova, *Lineart*



Kaynak: (http-47)

Sonuç olarak, flat illüstrasyonun doğuşu; bir tasarım estetiğinin ortaya çıkmasından çok daha fazlasıdır. Bu anlatım biçimi, görsel kültürün sadeleşme sürecini, dijital dünyanın hız ve verim odaklı doğasını ve kullanıcı deneyimine verilen önemin artışını yansıtır (Antonelli, 2011; Helfand, 2001). Flat illüstrasyon, yalın estetiğin teknolojik verimlilikle buluştuğu, anlamın en doğrudan yoldan iletildiği bir anlatım tarzı olarak, modern dijital tasarımın simgelerinden biri haline gelmiştir (Maeda, 2006).

Bu illüstrasyon tarzının bu denli yaygınlaşması, yalnızca estetik bir beğeniyle açıklanamaz; aynı zamanda dijital medya tüketiminin doğasıyla da bağlantılıdır. Kullanıcıların dikkat sürelerinin kısaldığı, bilginin hızlı aktarılmasının zorunluluk haline geldiği bir düzende, flat illüstrasyon en sade haliyle etkili anlatımın yolunu sunar (Krug, 2014).

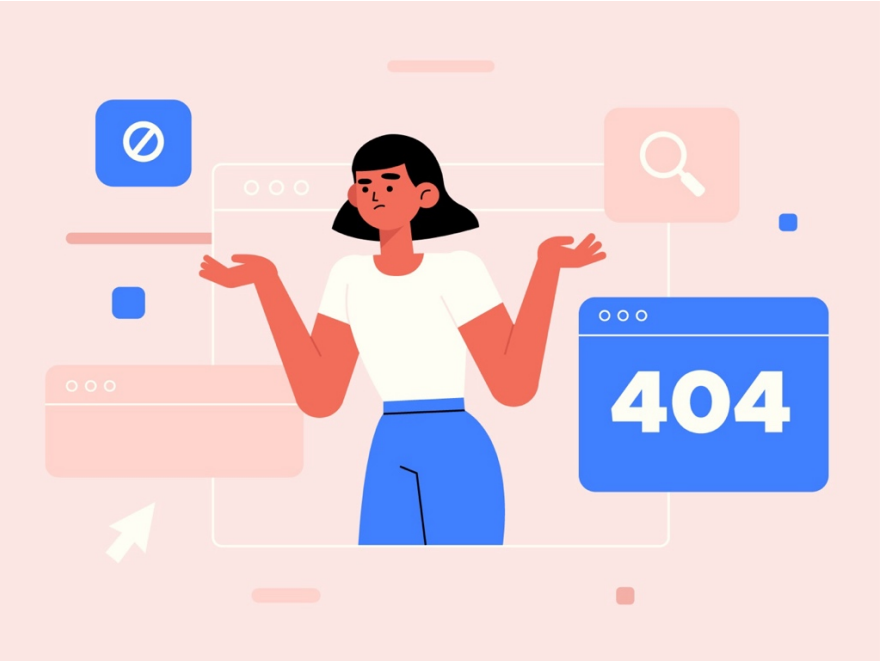
Gelecekte tasarım dünyası farklı stillere eğilim gösterse bile, flat illüstrasyonun temel ilkeleri uzun bir süre daha tasarım düşüncesinin merkezinde kalmaya devam edecektir (Helfand, 2001).

3.2 Flat İllüstrasyonun Gelişim Süreci

Görsel iletişimin dijitalleşmesiyle birlikte tasarım anlayışı da değişti. Flat illüstrasyon, bu dönüşümün merkezinde yer alıyor ve sade formları, parlak renk paletleri ve derinlikten arındırılmış yüzeyleriyle dijital çağın ruhuna hitap eden en etkili görsel anlatım biçimlerinden biri haline geldi. Flat illüstrasyonun bu kadar yaygın olmasının nedeni, yalnızca estetik bir tercih değil, aynı zamanda işlevsellik ve erişilebilirlik gibi temel değerlerin öne çıkmasıdır (Norman, 2013).

Görsel 3.4

Jonathan Larenas, *Error 404*



Kaynak: (http-48)

Flat tasarım, sadelik, düzen ve okunabilirliğe verdiği önemin bir sonucu olarak, İsviçre Ekolü olarak da bilinen Uluslararası Tipografik Stil'in temel ilkeleri doğrultusunda ortaya çıkmıştır (Hollis, 2001). Bu anlayış, modern grafik tasarımda görsel iletişimi sadeleştirme ve kullanıcıya doğrudan ulaşma amacını benimsemiştir. Bu doğrultuda Apple, skeuomorfik tasarım yaklaşımından vazgeçerek iOS 7 ile sunduğu flat arayüz tasarımıyla söz konusu değişimi dijital dünyaya taşıyan önemli bir örnek sunmuştur (Apple Inc., 2013). Flat illüstrasyonun bu sadeleştirici estetik etkisi, Laura Nunes'in kişisel projesinde olduğu gibi dinamik figürlerle birleşerek dijital çağın görsel anlatım diline katkı sağlamaktadır (Görsel 3.5).

Görsel 3.5

Laura Nunes, *Vans Illustrations | Personal Project*

Kaynak: (http-49)

Flat illüstrasyonun gelişimi sadece teknolojik gelişme değildi. Reklamcılık, yayıncılık, infografikler, animasyon ve mobil uygulamalar gibi birçok yaratıcı alanda etkili bir iletişim aracı olarak hızla benimsendi. Reklamcılıkta flat illüstrasyon, markalara mesajlarını daha doğrudan ve kolayca anlaşılır bir şekilde iletmek için bir araç sağladı.[2] Özellikle dijital kampanyalarda, dikkat çekici renk blokları ve simgesel figürler içeren

[2] Pictoline. (n.d.). *Visual journalism and infographic storytelling*. https://www.pictoline.com/

görseller, hedef kitleyle anında bağlantı kurmayı kolaylaştırdı. Karmaşık bileşenlerden kaçınmak, markanın daha kalıcı ve etkileyici olmasını sağladı. Bu sadeleştirilmiş anlatım dili, yalnızca ticari kampanyalarda değil, aynı zamanda çocuk kitapları, eğitim materyalleri ve kültürel iletişim araçlarında da etkili bir biçimde kullanılmaktadır. Nitekim Giuliana Rizzo'nun *Alice – Rereading* adlı çocuk kitabı için hazırladığı illüstrasyonda olduğu gibi, flat tasarım estetiği bu tür içeriklerde hem dikkat çekici hem de pedagojik olarak sadeleştirilmiş bir görsellik sunmaktadır (Görsel 3.6).

Görsel 3.6

Giuliana Rizzo, *Alice - Rereading Project Children's Book*

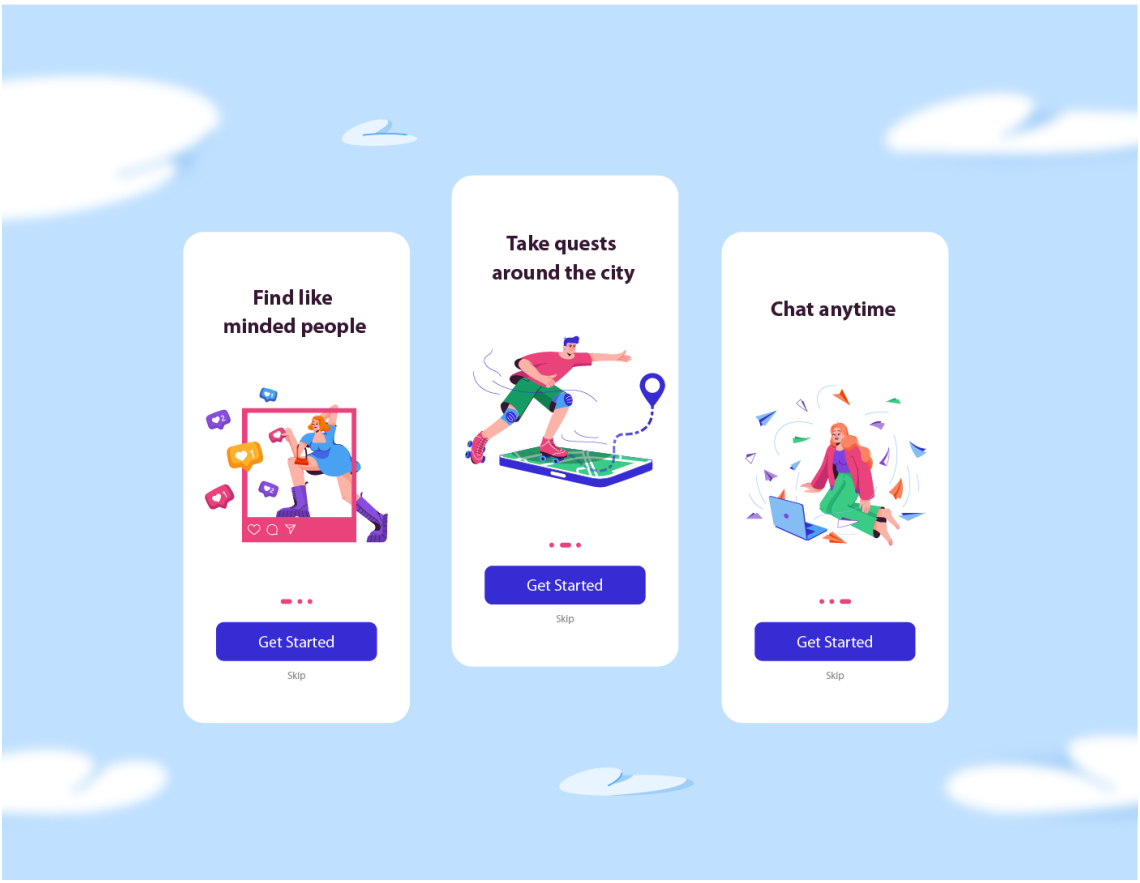
Kaynak: (http-50)

Dergi kapaklarından çocuk kitaplarına kadar geniş bir yelpazede, flat illüstrasyon görsel sadelikle içeriği dengeleyen bir unsur olarak yayıncılık sektöründe öne çıktı. Bu stil, özellikle eğitim yayınlarının bilgi yoğunluğunu dengelemek için tercih edildiğinde, okuyucunun metinle daha fazla etkileşim kurmasına yardımcı oldu. Açıklayıcı ve ikonografik illüstrasyonlar, kavramları okuyuculara kolayca aktarmanın bir yolu haline

geldi. Günümüzde bu anlatım dili yalnızca basılı yayınlarda değil, dijital kullanıcı arayüzlerinde de benzer bir işlevsellik üstlenmektedir. Nitekim Anastasiia Pruss'un dijital uygulama tasarımı için hazırladığı karakter odaklı kullanıcı arayüzü örneği, flat illüstrasyonun bu yönlendirici gücünü etkili biçimde ortaya koymaktadır (Görsel 3.7).

Görsel 3.7

Anastasiya Pruss, *Ls.Graphics. Character Collection. Ui Illustrations*



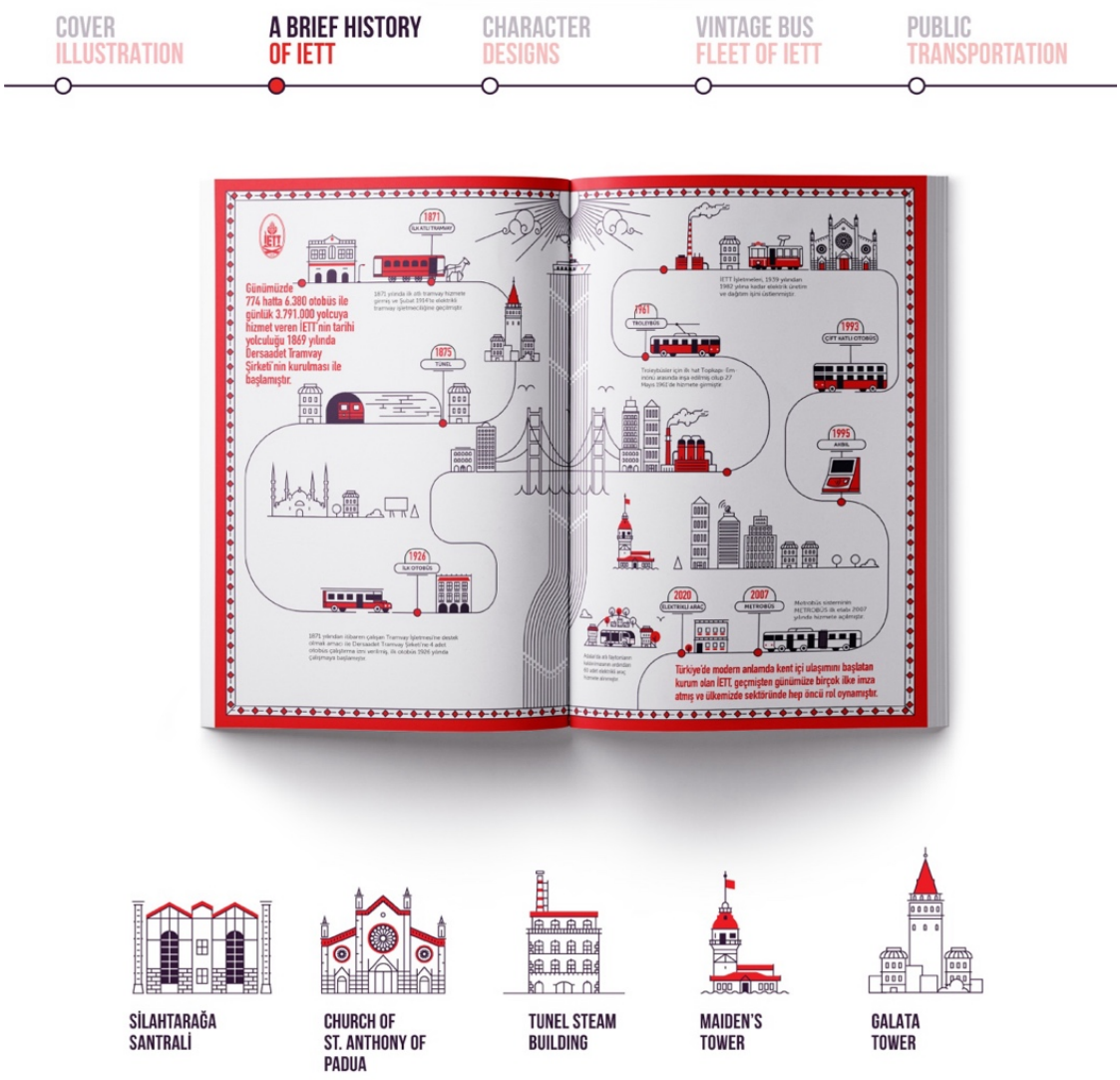
Kaynak: (http-51)

Flat illüstrasyon, web arayüzleri ve mobil uygulamalarda işlevselliği ve estetiği bir araya getirdi. Bu stil, kullanıcı dostu arayüzler yaratırken görsel karmaşayı ortadan kaldırarak navigasyonu kolaylaştırdı. Uygulama içi yönlendirme ikonlarından giriş ekranlarına kadar çeşitli yerlerde flat görseller kullanılarak kullanıcı deneyimi iyileştirildi. Flat illüstrasyonlar ve ikon setleri, özellikle startup ortamlarında markanın kişiliğini göstermek için etkili araçlara dönüştü. Bu anlatım dilinin infografiklerde ve kamusal kurum iletişiminde nasıl sadeleştirilmiş bir görsel rehberliğe dönüştüğüne, Kürşat

Ünsal'ın İETT için hazırladığı infografik örneği çarpıcı bir şekilde işaret etmektedir (Görsel 3.8).

Görsel 3.8

Kürşat Ünsal, *Graffiti Public Transport In Istanbul - IETT*



Kaynak: (http-52)

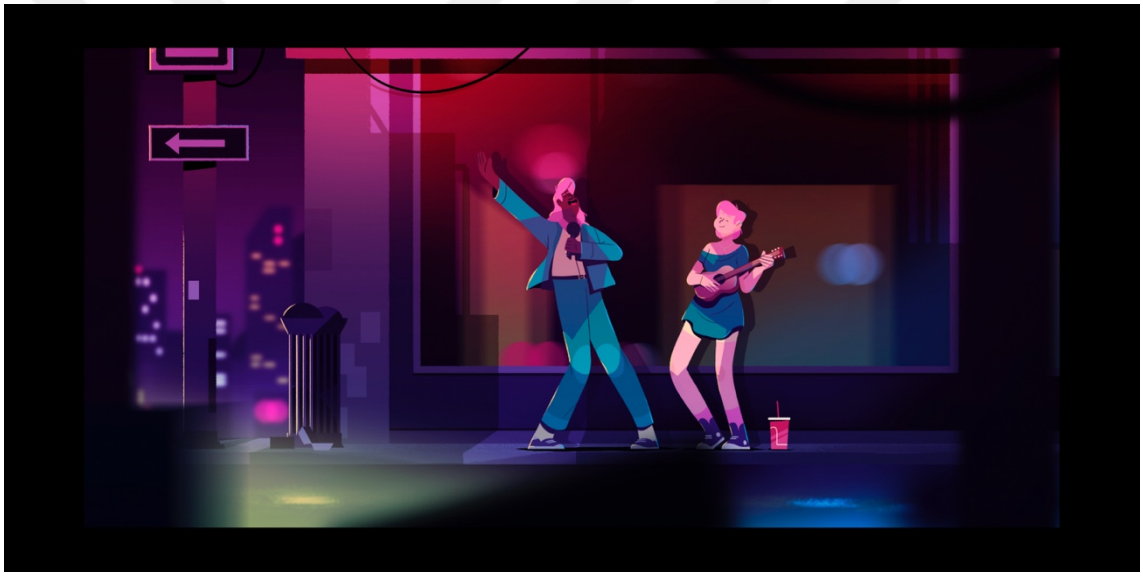
Flat illüstrasyon, sade biçim dili ve sembolik anlatım gücü sayesinde karmaşık bilgilerin daha hızlı ve anlaşılır şekilde sunulmasını mümkün kılmaktadır. Özellikle zaman çizelgeleri, haritalar ve süreç grafiklerinde kullanılan bu yaklaşım, yönlendirici ikonografi ve renk kontrastlarıyla kullanıcıyı görsel olarak yönlendirmeyi amaçlar (Zeegen, 2012). Bu yöntem, özellikle sosyal medya platformlarında ve bilgi temelli

içeriklerde mesajın özüne odaklanmayı kolaylaştırmakta ve dikkat dağıtıcı unsurları en aza indirerek iletişim etkinliğini artırmaktadır.

Bu sadeliği gece sahnesi gibi dikkat yoğunluğu gerektiren kurgulara uyarlayan Renaud Lavency'nin çalışması, flat illüstrasyonun yönlendirici işlevini ve görsel netliğini estetikle buluşturan bir örnek olarak değerlendirilebilir (Görsel 3.9). Bu tür illüstratif anlatımlar yalnızca durağan görsellerle sınırlı kalmamış; aynı zamanda hareketli grafikler ve animasyonlar aracılığıyla da etkili bir iletişim biçimi haline gelmiştir.

Görsel 3.9

Renaud Lavency, *Night Shift*



Kaynak: (http-53)

Animasyonlar için flat illüstrasyon hem üretim sürecinin basitliği hem de anlatım gücü nedeniyle öne çıkmıştır. Karakter tasarımlarından kısa tanıtım filmlerine kadar çeşitli projelerde kullanılan bu yaklaşım, düşük bütçeyle yüksek etki yaratmayı mümkün kılmıştır. Bu anlatım biçimi, hareketin basit ama etkili olduğu için özellikle eğitim videoları, kamu spotları ve ürün tanıtımları gibi alanlarda popüler hale gelmiştir. Flat illüstrasyon temelli animasyonlar, anlatının sade yapısını korurken, izleyicinin dikkatini ana fikre yönlendirme açısından önemli bir avantaj sağlamaktadır.

Bu sade anlatım anlayışı, yalnızca hareketli görsellere değil, durağan görsellerde de estetik ve iletişimsel derinlik yaratma çabasıyla evrilmiştir. Flat illüstrasyonun geleneksel iki boyutlu yapısından uzaklaşarak daha hacimli ve katmanlı bir görsel dile evrildiği bu

yeni yaklaşım, Orsky Collective'in çalışmasında belirgin şekilde gözlemlenebilir (Görsel 3.10). Bu tür uygulamalar, yalnızca estetik bir farklılaşma sunmakla kalmayıp aynı zamanda izleyiciyle kurulan görsel ilişkiyi de yeniden tanımlamaktadır.

Görsel 3.10

Orely Collective, *Learning Illustration*

Kaynak: (http-54)

Bu bağlamda flat illüstrasyon, zamanla yalnızca bir grafik stil değil; aynı zamanda bir görsel düşünme biçimi ve etkili bir iletişim dili haline gelmiştir. Başlangıçta tamamen iki boyutlu, gölgesiz ve geometrik formlara sahip olan bu yaklaşım, zamanla anlatım gücünü artırma ihtiyacının bir sonucu olarak evrilmiş ve "Flat 2.0" olarak bilinen yeni bir biçim ortaya çıkmıştır (Google, 2014). Flat 2.0, klasik flat illüstrasyonun yalın çizgilerini ve sembolik sadeliğini korurken; hacim, atmosfer ve görsel dinamizm gibi ögelerle derinlikli bir yapı sunmaktadır. Hafif gölgeler (uzun gölgeler), yarı saydam katmanlar, ışık kırılmaları, yumuşak geçişli renkler ve kompozisyon derinliği bu stilin karakteristik

özelliklerindendir. Böylece izleyici, düz bir yüzeyde sabit kalmak yerine katmanlar arasında yönlendirilen, daha “canlı” ve etkileşimli bir görsel deneyime ulaşmaktadır.

Görsel 3.11

Adrian Bauer, *Electrified, Editorial Illustration*

Kaynak: (http-55)

Flat 2.0’ın bu güncellenmesi, illüstratif anlatım alanında önemli bir kırılma noktası oluşturmuştur. Görsel kompozisyonlar artık yalnızca nesne ve figürleri sunmakla kalmaz; aynı zamanda duyguları, atmosferleri ve hatta zaman algısını da içerecek şekilde genişletilmiştir. Karakter tasarımları stilize figürler olmaktan çıkarak jest ve mimiklerle ifade gücü kazanmış; mekânlar ise basit arka planlar yerine kurgusal evrenler olarak inşa edilmeye başlanmıştır. Bu estetik zenginleşme, illüstratif anlatımı daha kapsamlı ve etkileyici hale getirmiştir. Flat 2.0 illüstrasyonları artık yalnızca "görsel açıklık" değil, aynı zamanda "duygusal derinlik" de vaat etmektedir (Lupton, 2017).

Görsel 3.12

Ewa Geruzel, *A New Plant To My Garden*

Kaynak: (http-56)

Teknik olarak, bu yeni yaklaşımın dijital illüstrasyon araçlarındaki gelişmelerle doğrudan ilişkili olduğu söylenebilir. Flat 2.0, katman bazlı çalışma sistemlerinin yaygınlaşması, gelişmiş gölgelendirme araçları, geçiş efektleri ve vektör tabanlı programlarda ışık simülasyonlarının anlatım yeteneğini artıran enstrümanlara döndü. Böylece basit görsel dilin sınırları teknik ustalıkla genişletildi; minimal estetik, yüzeysel basitlikten çok daha ötesine geçerek görsel seçim ve hatta ifade olarak algılanmaya başladı.

Görsel 3.13

Agata Piwińska, *(Zarzycka) Adventures Crew*

Kaynak: (http-57)

Sanatçıların ve tasarımcıların bu yeni düzlemdeki görevleri de değişti. Flat 2.0, dikkat çeken değil duygulandıran, izleyiciyle bağlantı kuran illüstrasyonlar üretmeyi kolaylaştırdı. Bu değişiklik, dijital hikâye anlatıcılığını yeni bir boyuta taşıdı. Bir uygulama ikonundan bir sosyal medya postuna kadar her alanda hem basit hem de etkileyici bir estetikle karşılaşmak artık mümkündür.

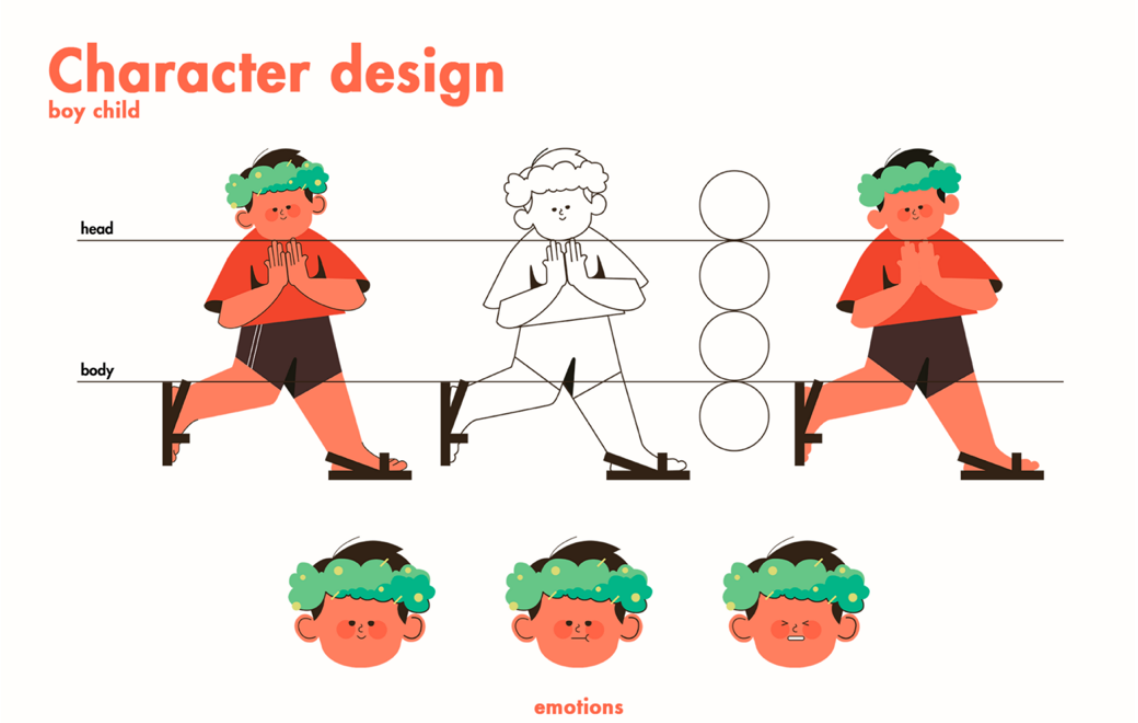
3.3 Flat İllüstrasyonun Kullanıldığı Alanlar

Dijitalleşmenin hızlandığı 21. yüzyılda, görsel iletişim stratejileri hem içerik üreticileri hem de kullanıcılar için daha kullanışlı, basit ve anlaşılır hale geldi. Flat illüstrasyon veya flat illüstrasyon, bu dönüşümün merkezinde yer alıyor ve artık tasarım için sadece estetik bir tercih değil, aynı zamanda çok yönlü bir iletişim aracı. Flat illüstrasyon, gölgelerden, dokulardan ve gerçekçi derinlik efektlerinden uzak, basit görseller oluşturmayı amaçlayan bir tekniktir. Bu stil, bilgiyi hızlı bir şekilde iletebilmesi ve biçimsel sadeliğiyle öne çıkar. Bu stil, biçimsel sadeliğiyle dikkat çekerken aynı zamanda bilgiyi

hızlı bir şekilde iletebilmesiyle öne çıkar (Harris, 2016). Bu bağlamda, görsel sadelik sayesinde bilgiyi sade ve anlaşılır biçimde aktaran flat karakter tasarımlarına örnek olarak Anna Dudina'nın çalışması gösterilebilir (Görsel 3.14).

Görsel 3.14

Anna Dudinova, *Flat Character Design | Vector illustration*



Kaynak: (http-58)

Flat illüstrasyonun yükselişi, kullanıcıların dijital içeriklerle nasıl etkileşim kurdukları ile doğrudan bağlantılıdır. Günümüzde, insanlar yoğun bilgi akışı ve zaman kısıtlamaları altında karar verme süreçlerinde görsel ipuçlarına daha fazla ihtiyaç duyar. Flat illüstrasyonlar, dikkat dağıtıcı detaylardan arındırılmış yalın yapıları sayesinde kullanıcının algısını yönlendirmede çok faydalıdır. Ayrıca bu yaklaşım, görsel hiyerarşi kurmayı kolaylaştırarak mesajın net bir biçimde aktarılmasına olanak tanır (Norman, 2013).

Flat illüstrasyon, tasarım tarihinde Bauhaus hareketiyle temelleri atılan sadecilik ilkelerini yeniden yorumladı. Bu yaklaşım, özellikle skeuomorfik tasarıma karşı bir tepki olarak ortaya çıktı ve 2010'lu yıllarda teknoloji devlerinin arayüzlerinde benimsenmeye başlandı ve zamanla yaygınlaştı. Bugün, flat illüstrasyon yalnızca bir grafik dil olarak

değil; aynı zamanda kullanıcı deneyimini biçimlendiren, bilgilendirme süreçlerini kolaylaştıran ve markaların görsel kimliğini destekleyen temel bir tasarım stratejisi olarak değerlendirilmektedir (Lupton, 2017). Bu bağlamda, biçimsel sadelik, renk blokları ve geometrik düzeniyle Bauhaus estetiğine referans veren Sunima Atab'ın çalışması bu ilişkiyi görsel olarak ortaya koymaktadır (Görsel 3.15).

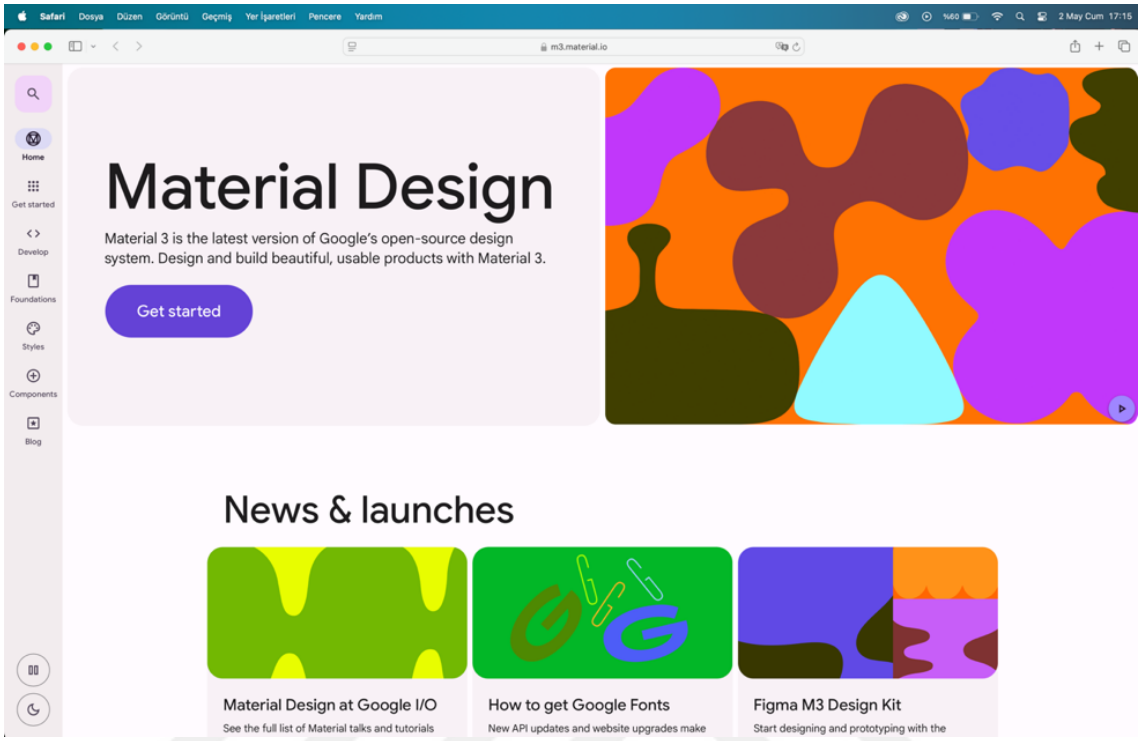
Görsel 3.15

Sunnina Aftab, *bauhaus work*

Kaynak: (http-59)

Görsel 3.16

Google Material Design Web Arayüz Tasarımı



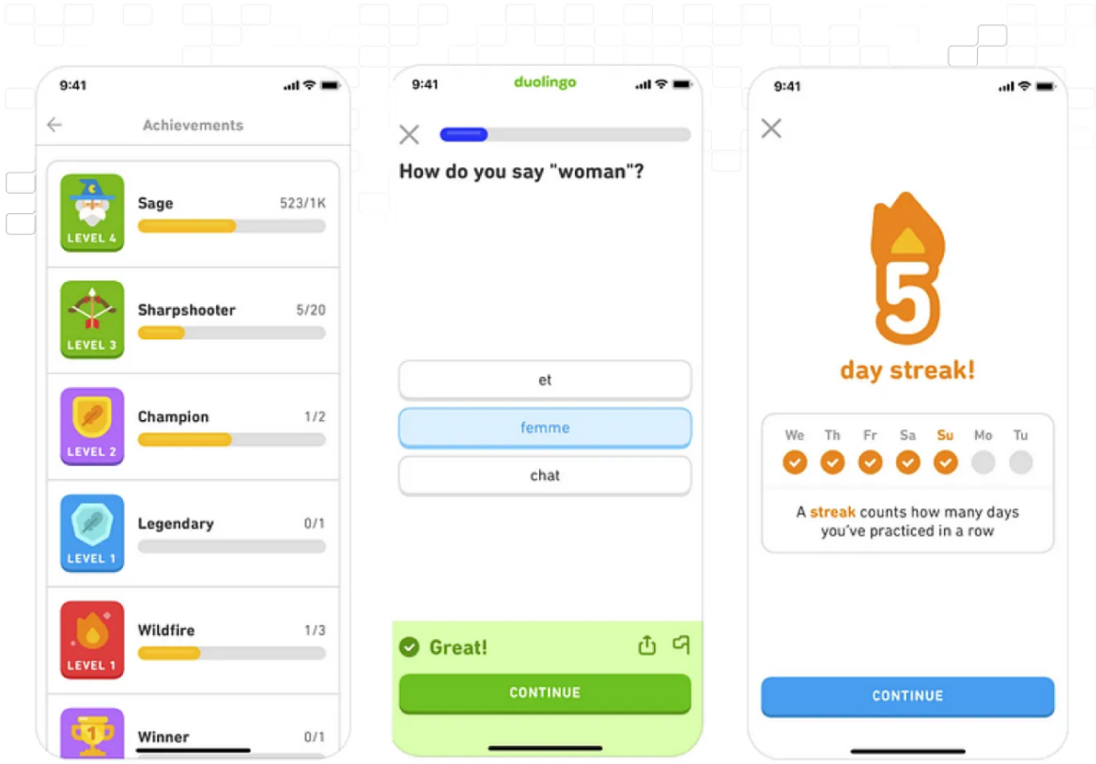
Kaynak: (http-60)

Flat illüstrasyonun en önemli uygulama alanlarından biri Dijital Arayüz Tasarımı (UI/UX) olarak bilinir. Minimal formlar ve canlı renk paletleri, kullanıcı arayüzlerini daha az karmaşık hale getirir ve etkileşimi kolaylaştırır. Google'ın 2014 yılında tanıttığı 'Material Design' sistematiği, flat illüstrasyonun ilkelerine dayanarak kullanıcı arayüzlerinde yalınlık ile fonksiyonelliği bütünleştirmeyi amaçlamıştır (Google, 2014). Benzer şekilde, Apple'ın iOS 7 sürümünden itibaren skeuomorfik tasarımdan uzaklaşıp düz formlara yönelmesi, flat illüstrasyonun ana akım dijital estetik haline geldiğinin açık bir göstergesidir (Apple, 2013).

Reklamlar ve sosyal medya kampanyaları da flat illüstrasyonu kullanıyor. Bu tarz, özellikle infografik temelli içerik üretiminde veri yoğunluğunu azaltarak etkili bir anlatı sağlar. Örneğin, Spotify ve Duolingo gibi dijital hizmet sağlayıcıları, sosyal medya içeriklerinde kullanıcı dostu ve dikkat çekici mesajlar iletmek amacıyla flat illüstratif görsellere sıklıkla başvurmaktadır (Vinh, 2012). Duolingo'nun kullanıcı arayüzü, flat illüstrasyonun yalın grafik diliyle kullanıcıyı motive eden ve yönlendiren bir sistem tasarımına örnek olarak değerlendirilebilir (Görsel 3.17).

Görsel 3.17

Duolingo Arayüz Tasarımı



Kaynak: (http-61)

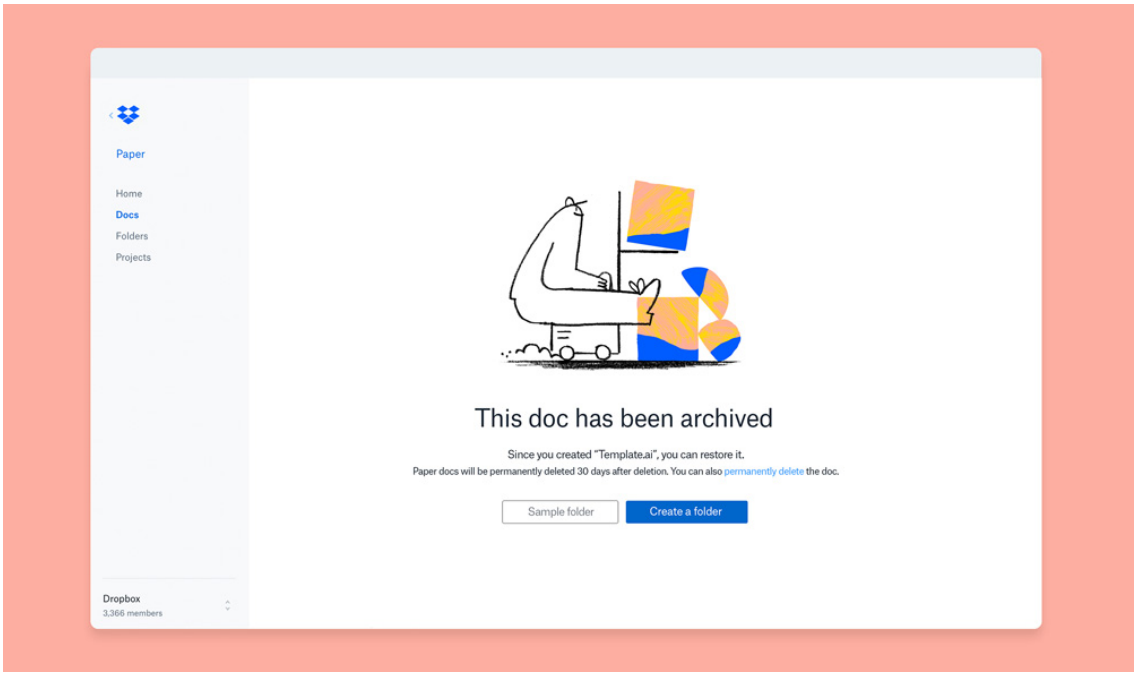
Flat illüstrasyonun bilişsel öğrenmeyi destekleme potansiyeli, Eğitim Teknolojileri ve Bilgilendirme Yayınları tarafından açıklanmıştır. Soyut kavramları görselleştirmek için bu yaklaşım, özellikle e-öğrenme platformları (örneğin Khan Academy, Coursera) ve çocuklara yönelik interaktif eğitim uygulamaları tarafından tercih edilir. Flat illüstrasyon, öğrenme sürecinde dikkat dağıtıcı detaylardan kaçınarak bilgiye odaklanmayı kolaylaştırır ve öğrencinin kavramları zihinsel olarak haritalamasını destekler (Norman, 2013).

Bu stilin stratejik bir araç olarak değerlendirildiği diğer alan kurumsal iletişim ve marka kimliği tasarımıdır. Yeni nesil markalar, kimliklerini daha dinamik ve çağdaş gösterebilmek için logolarından tanıtım materyallerine kadar bir dizi bileşende flat estetiği benimsemektedir. Örneğin, Dropbox'ın 2017 yılında gerçekleştirdiği görsel kimlik dönüşümünde flat illüstratif öğelere yoğun biçimde yer verilmiş, böylece markanın yaratıcı ve erişilebilir bir imaj sunması hedeflenmiştir (Spiekermann & Ginger,

2003). Bu dönüşümün etkileri, özellikle Dropbox'un arayüz tasarımında kullanılan basitleştirilmiş figüratif çizimler ve pastel tonlardaki renk paletiyle açıkça görülmektedir. Arayüzde kullanılan illüstrasyonlar hem bilgi aktarımını sadeleştirmekte hem de kullanıcı deneyimine samimi bir anlatım katmaktadır (Görsel 3.18).

Görsel 3.18

Dropbox Web Arayüz Tasarımı



Kaynak: (http-62)

Görsel 3.19

Ekka Titova, *Procratınatıon. Editorial Illustrations.*

Kaynak: (http-63)

Basılı Medya ve Yayıncılık, flat illüstrasyonun sadece internetteki platformlarla sınırlı olmadığını göstermektedir. Bu stilin yalın estetik dili, çağdaş dergi tasarımları, çocuk kitapları ve bilgi broşürleri gibi basılı materyallerde de tercih edilmektedir. Özellikle çocuklara yönelik yayınlarda, karakter tasarımlarında abartıdan uzak, basit ama ifade gücü yüksek formlar oluşturmak adına flat illüstrasyon yaygın biçimde kullanılmaktadır". "Örneğin, 'Pictoline' gibi dijital yayın platformları, haber ve sosyal içerikleri sade ve anlaşılır illüstrasyonlarla sunarak bilgi aktarımında etkili bir rol üstlenmektedir (Pictoline, n.d.).

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4 FLAT İLLÜSTRASYONDA TASARIM DİLİ

Flat illüstrasyon, yüzeysel olarak yalın bir görsel stil gibi görünse de altında çok dikkatli ve sistematik bir tasarım dilini barındırır. Bu dilin en temel amacı, görsel anlatımı en basit şekilde sunarken iletişimi doğrudan, etkili ve herkesin anlayabileceği şekilde yapmaktır. Flat illüstrasyonun tasarım dili, biçim, renk, kompozisyon ve sembolik anlatım gibi unsurların titiz bir şekilde dengelenmesi yoluyla ortaya çıkar (Zeegen, 2012; Lupton, 2011). Bu yaklaşımın uygulamalı bir örneği olarak, Maria Maldonado'nun "Summer Camp" isimli flat illüstrasyon serisi; sade form dili, simgesel figürleri ve sınırlı renk paletiyle flat tasarımın temel ilkelerini görsel olarak yansıtmaktadır (Görsel 4.1).

Görsel 4.1

Maria Maldonado, *Summer Camp.*

Kaynak: (http-64)

Flat illüstrasyon, biçimsel düzlemde net, geometrik ve organik formlar üzerinden inşa edilir. Bu yaklaşım, çoğunlukla vektörel tabanlı çizimleri tercih ettiğinden, konturları ya tamamen kaldırır ya da belirgin çizgilerle destekler. Derinlik, perspektif ve dokudan arındırılmış yüzeyler; izleyici ile nesneyi uzaklaştırmak yerine doğrudan iletişim kurmayı amaçlar. Bu biçimsel düzleşme hem estetik bir sadelik sağlar hem de görsel algıda belirsizlikleri ortadan kaldırır (Interaction Design Foundation, 2025; Heller, 2020).

Flat tasarım dilinde renk kullanımı da önemlidir. Bu tür illüstrasyonlarda genellikle doygun ve düz renkler tercih edilir. Renk paletleri ve kontrastlar çoğu zaman sınırlıdır, bu nedenle görsel hiyerarşi net bir şekilde kurulur. Işık ve gölge etkilerinin kullanılmaması, her yüzeyin aynı düzlemde ve aynı önemde olduğu izlenimini verir (Maeda, 2011; Google, 2014). Bu, izleyicinin dikkatini dağıtmadan mesajın özüne odaklanmasına izin verir.

Görsel 4.2

Mohit Joshi, *Dancing With The Heart*

Kaynak: (http-65)

Flat illüstrasyonun tasarım dili, düzen ve kompozisyon düzlemi arasında bir denge sağlar. Anlatılmak istenen mesaj, gereksiz görsel yüklerden arındırılmış kompozisyonlarla doğrudan iletilir. Her bileşen, yerleştirilirken seçilen bir tercihi temsil eder. Boşluk (negatif alan) kullanımı, illüstrasyonun nefes almasını sağlar ve izleyiciye görsel bir yol gösterir (Zeegen, 2012; Lidwell et al., 2010).

Simgesel ve soyut anlatıma olan açıklığı, flat illüstrasyonun önemli bir özelliğidir. Nesneler, insanlar ya da fikirler, detaylardan ziyade özlerine indirgenmiş sembollerle temsil edilir. Bu, görsel anlatımı evrenselleştirirken aynı zamanda her izleyicinin kendi kültürel kodlarıyla ilişki kurmasına olanak tanır (Lupton, 2011).

Flat illüstrasyonda kullanılan yazı fontları genellikle grotesk (sans-serif), kalın hatlara sahip, okunabilirliği yüksek ve süssüzdür. Tipografi, görsel hiyerarşiye hizmet edecek şekilde yerleştirilir ve metin görseli tamamlar. Melis Buyka'nın "Character Design" adlı çalışmasında da görüldüğü gibi (Görsel 4.3), yazı tipi seçimi ve karakterin sadeliği flat illüstrasyonun işlevsel ve doğrudan anlatım gücünü yansıtır. Tipografik anlatım için işlevsellik ve sadelik esastır (Heller & Arisman, 2004).

Görsel 4.3

Melis Bıyıkcı Character Design

Kaynak: (http-66)

Flat illüstrasyon, bu durumda hem estetik bir tarz hem de anlamı geliştiren bir iletişim aracıdır. Tasarım dili, açıklık, erişilebilirlik ve işlevsellik ilkeleri üzerine kuruludur ve bu nedenle modern görsel iletişimde güçlü bir anlatım yöntemi olarak öne çıkmaktadır (Interaction Design Foundation, 2025; Zeegen, 2012).

Görsel 4.4

Melis Bıyıkcı, *Character Design*

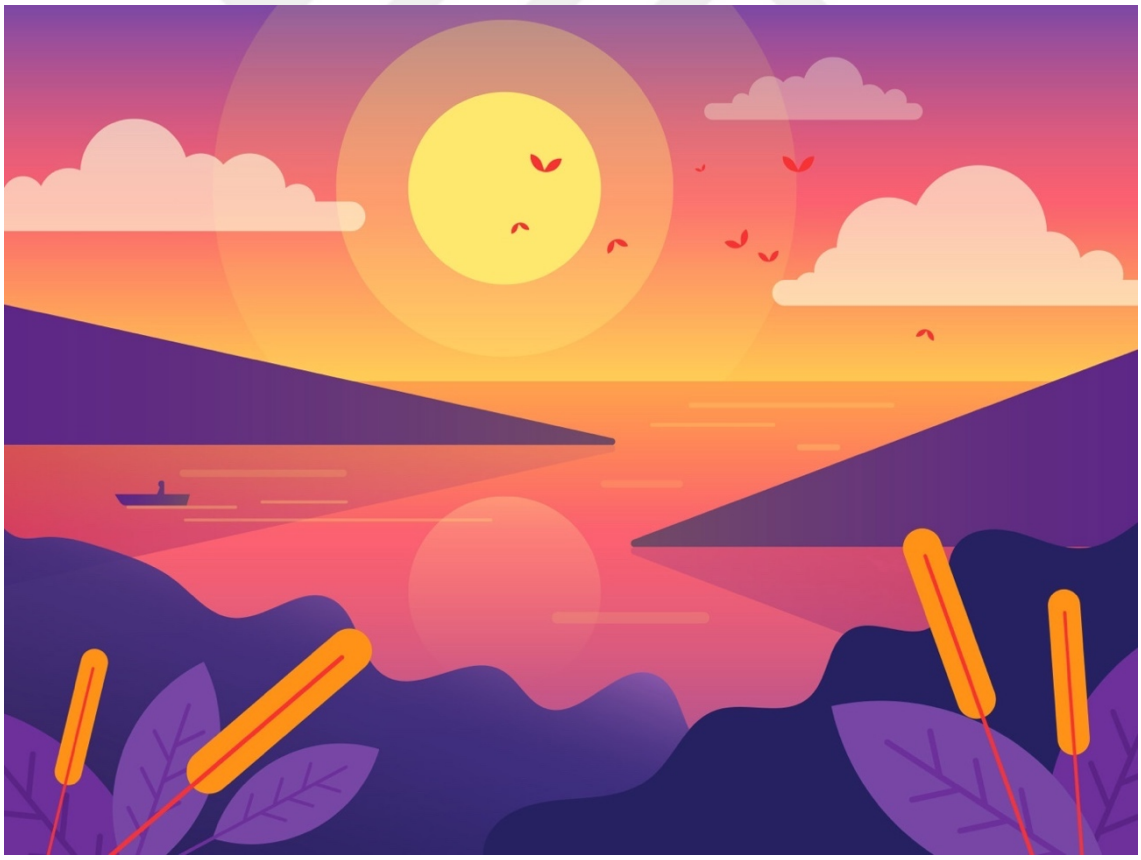
Kaynak: (http-67)

4.1 Tasarım Elemanları ve Kullanımları

Modern grafik tasarım anlayışında flat illüstrasyon, yalınlığı, okunabilirliği ve işlevselliği önceleyen bir estetik yaklaşım olarak öne çıkmaktadır (Interaction Design Foundation, 2025; Lupton, 2011). Bu görsel dilin temelinde yalnızca biçimsel bir sadeleşme değil, aynı zamanda iletişimin etkililiğini artırmayı amaçlayan bilinçli ve iyi düşünülmüş tasarım tercihleri yer alır. Flat illüstrasyonun görsel yapısı, çizgi, şekil, renk, doku, alan (negatif/pozitif), tipografi ve biçim gibi temel tasarım elemanlarının işlevsel birlikteliği üzerine kuruludur (Lidwell et al., 2010). Bu öğeler, yüzeysel bir indirgeme değil; anlatımı güçlendiren, evrensel algıyı kolaylaştıran ve bilgi iletimini hızlandıran bilinçli bir soyutlama sürecinin sonucudur (Heller, 2020).

Görsel 4.5

Mark Rise, *Vector Flat Art, Nature Landscape Background Design*



Kaynak: (http-68)

Kyrnin'in (2021) de belirttiği gibi, flat tasarım ayrıntıları ortadan kaldırmakla değil; yalnızca mesajı en etkili biçimde ileten ögelere odaklanmakla ilgilidir. Bu stilin yalınlığı

özensizlikten değil, iletişim gücünü artıran seçicilikten kaynaklanır. Flat illüstrasyonda kullanılan tasarım bileşenleri, yalnızca estetik birer unsur değil, aynı zamanda izleyiciyle etkili bir etkileşim kurmayı amaçlayan işlevsel, anlamsal ve yönlendirici araçlardır. Çizgiler, şekiller, renkler, tipografi ve boşluk gibi öğelerin kullanım biçimi; anlatım hızını, açıklığı ve evrenselliği artırırken, illüstrasyonun anlamsal derinliğini ve görsel iletişim potansiyelini de doğrudan belirler. Bu bağlamda, her bir tasarım öğesinin ne şekilde ve hangi bağlamda kullanıldığı, flat illüstrasyonun görsel etkisini kavramak açısından kritik öneme sahiptir.

4.2 Fikir ve Görselleştirme

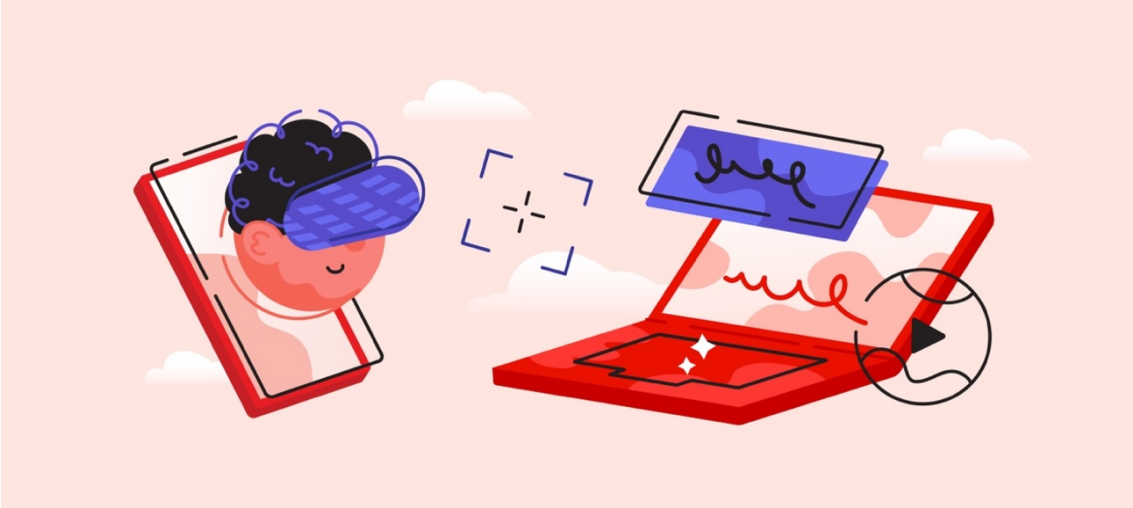
Flat illüstrasyonun tasarımı, yalnızca estetik seçimler yapmakla sınırlı değildir; aynı zamanda kavramları oluşturmak ve bu fikirleri basit bir görsel dile çevirmek de gereklidir. Bu tür bir görselleştirme yaklaşımı, genellikle anlatılmak istenen mesajın belirlenmesiyle başlar. İllüstratör, iletmek istediği fikri en basit şekilde aktarmanın yollarını araştırır ve bu şekilde gereksiz detayları ele alarak özüne ulaşmış bir anlatım dili oluşturur. Görsel sadelik, anlamı ön plana çıkaran bilinçli bir soyutlama biçimi olarak düşünülmelidir (Zeegen, 2012; Heller, 2020).

Flat tasarımın temel ilkesi olan seçicilik, mesajın iletimine doğrudan katkıda bulunmayan görsel öğelerin dışarıda bırakılmasını ve yalnızca anlamlı öğelerin öne çıkmasını gerektirir. Bu çerçevede renk, form, çizgi, tipografi ve boşluk gibi tasarım öğeleri yalnızca estetik amaçlarla değil, aynı zamanda iletişimi güçlendiren araçlar olarak tasarlanmıştır (Lupton, 2011; Interaction Design Foundation, 2025). Kavramsal bir süzgeçten geçen fikirlerin basit ama etkili görsel karşılıkları, görselleştirme sürecinin temelini oluşturur.

Flat illüstrasyon, bu anlayışa göre görsel yoğunluktan ziyade düşünsel açıklıktan kaynaklanan bir aktarım türü olarak öne çıkar. İllüstrasyonun amacı, yalnızca estetik üretim değil; aynı zamanda anlamın sade ve etkili bir şekilde izleyiciye ulaştırılmasıdır. Bu yaklaşımın başarılı bir örneği, Seri Marco ve Fanny Engrand'ın "Knowledge of Digital Alternatives" başlıklı çalışmasında gözlemlenebilir. Görselde, sanal gerçeklik ve dijital arayüz gibi kavramlar, minimum görsel karmaşa ve güçlü sembollerle açık şekilde aktarılmıştır (Görsel 4.6).

Görsel 4.6

Serj Marco - Fanny Engrand, *Knowledge Of Digital Alternatives İllustrations. Adobe*



Kaynak: (http-69)

Bir fikrin dijital ortama aktarılması yalnızca bir süreç değildir; görselleştirme süreci aynı zamanda soyut bir düşüncenin biçimsel bir düzleme dönüştürülmesidir (Zeegen, 2012). İllüstratör, anlatımı desteklemek için gerekli biçim seçimlerini belirler. Bu seçimler, hedeflenen mesajın kimlere ulaşacağını ve kurulmak istenen duygusal ya da kavramsal bağlamı doğrudan etkiler (Lupton, 2011). Flat illüstrasyonda fikir ve görselleştirme arasındaki ilişki, yalnızca teknik bir aktarımdan ibaret değildir; aynı zamanda düşünsel sürecin yalın, evrensel bir görsel dile dönüştürülmesidir (Interaction Design Foundation, 2025).

4.3 Flat İllüstrasyonda Üretim Ortamları

Görsel iletişimin dijitalleşmesi, flat illüstrasyonun ortaya çıkışı ve yaygınlaşması ile doğrudan ilişkilidir (Interaction Design Foundation, 2025). Bu anlatım biçimi hem dijital teknolojilerin hem de biçimsel sadeleşmeye dayanan modernist tasarım yaklaşımlarının sunduğu olanakların bir sonucudur. Dijital vektörel yazılımlar, kullanıcı arayüzü (UI) araçları ve ölçeklenebilir formatlarla geliştirilen bir görsel dil, flat illüstrasyondan geleneksel medya tekniklerinden ayrılır (Claritee, 2023).

Flat illüstrasyonlar genellikle Adobe Illustrator, Figma, Sketch ve Affinity Designer gibi vektör tabanlı dijital tasarım programlarında yapılır. Bu yazılımlar, çizimlerin çözünürlükten bağımsız biçimde ölçeklenebilmesini, netliğin bozulmamasını ve çeşitli platformlara kolaylıkla uyarlanabilmesini sağlar (Google, 2014). Flat estetiğin temel

bileşenleri olan düz çizgiler, geometrik formlar ve düz renk blokları, vektörel yapının sunduğu bu avantajlar sayesinde net bir şekilde sergilenebilir. Katmanlı yapı ayrıca öğeleri kolayca düzenleme, yeniden konumlandırma ve etkileşimli hale getirme yeteneğine sahiptir. Bu biçimsel özellikler, Ravi Raval'ın "Vector Art" başlıklı çalışmasında da açıkça görülmektedir. Çalışmada kullanılan düz yüzeyler, doygun renk alanları ve geometrik düzenleme flat illüstrasyonun sade ama etkili görsel yaklaşımını örneklemektedir (Görsel 4.7).

Görsel 4.7

Ravi Raval, *Vector Art*

Kaynak: (http-70)

Flat illüstrasyonun işlevselliği ve estetiği, dijital üretim ortamları tarafından belirlenir. Flat illüstrasyonlar, özellikle responsive tasarım gereksinimlerinin ön planda olduğu

günümüzde, mobil uygulamalardan web arayüzlerine kadar çok çeşitli platformlarda tercih edilmektedir. Flat stilin sadeliğiyle birleştiğinde, bu çoklu kullanım olanağı güçlü bir kullanıcı deneyimi sağlar. Lupton ve Phillips (2015) dijital tasarım ortamlarında sadeliğin estetik ve stratejik bir seçim olduğunu vurgular. Dijital üretim ortamları ayrıca tasarımcıların yaratıcı sürecini hızlandıran ve çeşitlendiren çok sayıda araç sağlar.

Flat illüstrasyonun seri üretiminde ve çoklu ortam adaptasyonunda renk paleti oluşturucuları, simge kütüphaneleri, şablon sistemleri ve paylaşılabilir prototipleme araçları çok önemlidir. Bu, özellikle markalaşma sürecinde tutarlı olan tasarımların kısa sürede çeşitli platformlara geçmesini sağlar.

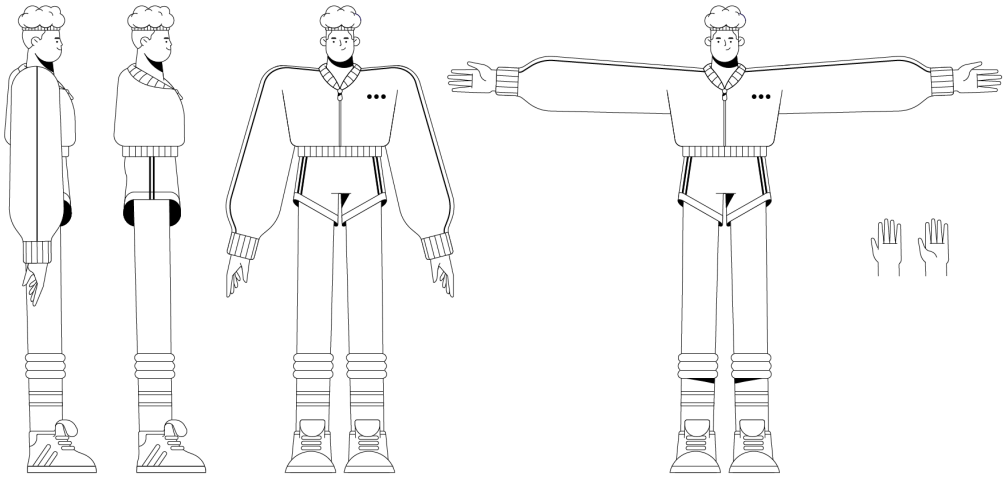
Flat illüstrasyonun ortaya çıktığı dijital ortamlar, görsel dilin teknik sınırlarını belirler. Web tabanlı platformlar için hazırlanan illüstrasyonlar genellikle SVG (Scalable Vector Graphics) formatında hazırlanır; bu format, dosya boyutunu azaltırken kaliteyi korur (W3C, 2011). Animasyonlu uygulamalarda ise After Effects gibi zaman çizelgesine dayalı programlar, düz grafikleri hareket ettirir. Bu teknik olanaklar nedeniyle, flat illüstrasyonu hem dinamik hem de statik anlatılar için uygun bir zemin haline getirilmiştir.

4.4 Geometrik Formlar

Biçimsel sadeliği ön planda tutan bir yaklaşım, flat illüstrasyonun görsel yapısının temelini oluşturur. Bu sadelik, tesadüfi bir minimalizm değil; bilgilendirici, yönlendirici ve kavramsal olarak işlevsel bir tercihtir. Flat illüstrasyonun bu bağlamda en temel yapı taşlarından biri geometrik formlardır. Kare, dikdörtgen, üçgen ve diğer temel şekiller, doğrudan algılanabilirlikleri, yapısal kararlılıkları ve simgesel çok yönlülükleri sayesinde bu anlatım biçiminin temelini oluşturur (Zeegen, 2012).

Görsel 4.8

Maths Costa, *Character Design Exploration*



Kaynak: (http-71)

Geometrik formlar yalnızca görsel düzenleme kolaylığı sağlamakla kalmaz, aynı zamanda izleyicileri hızlı bir şekilde algılar. Mesajı doğrudan, basit ve genel olarak iletmek için net sınırları ve matematiksel kesinlikleri sayesinde yardım ederler. Wong'un (1993) belirttiği gibi, "Geometric forms are more than shapes; they are vessels of meaning when used in a visual system." Bu bakış açısı, geometrik şekillerin yalnızca estetik tercihler olarak değil, aynı zamanda anlam taşıyıcı simgeler olarak kullanıldığını göstermektedir.

Flat illüstrasyonda geometrik formlar sıklıkla stilize edilmiş nesne işaretleridir. Örneğin, bir insan figürü, dikdörtgenlerden ve dairelerden oluşan bir yapı ile gösterilebilir, ancak bir bina sadece üst üste yerleştirilmiş dikdörtgenlerden oluşabilir. Bu indirgeme yalnızca biçimi basitleştirmez, aynı zamanda ayrıntılardan bağımsız bir düşünme biçimi sağlar (Lupton, 2011). Bu nedenle geometrik formlar, flat illüstrasyonun hem estetik hem de işlevsel sadeliğini destekleyen ana anlatı aracı olarak hizmet eder. Bu yaklaşım, Ola Dobrzyńska'nın "Facebook Dating App" (2020) çalışmasında da açıkça gözlemlenebilir; illüstrasyonda yer alan figür ve mimari öğeler, temel geometrik şekiller aracılığıyla sade, anlaşılır ve evrensel bir görsel dil oluşturacak şekilde kurgulanmıştır (Görsel 4.9).

Görsel 4.9

Ola Dobrzyńska, *Facebook Dating App / 2020*

Kaynak: (http-72)

Geometrik yapılar da kompozisyonun ritmini ve dengesini sağlar. Tekrar eden şekiller, tasarımdaki oran ve simetri gibi ilkelerle bütünleşerek görsel dengeyi sağlar. Bu, özellikle bilgi görselleştirme uygulamalarında ve kullanıcı arayüzlerinde karmaşık bilgileri basit ve anlaşılır hale getirir. Geometrik sadelik, bu tür uygulamalarda dikkat dağınıklığını azaltır ve kullanıcı odaklı bir iletişim dili oluşturur (Lidwell, Holden, & Butler, 2010).

Evrensellik potansiyeli, geometrik form kullanımının bir başka önemli yönüdür. Bu nedenle, dilsel, kültürel veya bireysel farklılıklardan bağımsız olarak bu temel şekiller algılanabilir. Bu da flat illüstrasyonu dünya çapında iletişim kurabilen bir görsel sistem yapar. Bu tür basitleştirilmiş simgesel anlatımlar, özellikle yönlendirme, eğitim, sağlık iletişimi ve kamu kampanyaları gibi alanlarda hedef kitleye hızla ulaşır (Heller & Vienne, 2003).

4.5 Flat İllüstrasyonda Figür ve Mekân İlişkisi

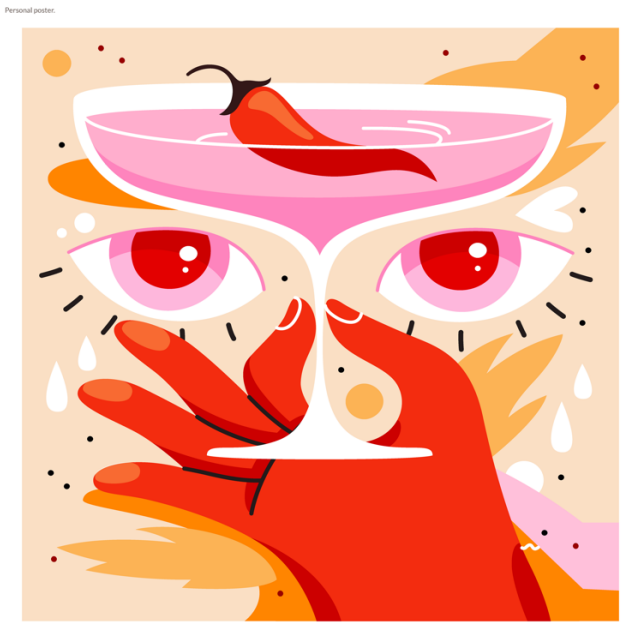
Flat illüstrasyonun görsel dili, geleneksel temsil yaklaşımından farklı bir şekilde figürler ve mekânları ele alır. Bu yaklaşım, estetik tercihlerden çok, anlatımın evrensel bir görsellik kazanmasını amaçlayan stratejik bir görsel dil anlayışına dayanır. Bu estetikte figürler, gerçekliği birebir yansıtmaktansa simgesel ve stilize formlar aracılığıyla

soyutlanır. Çizgisel sınırlar, hacimden arındırılmış silüetler ve anlam yüklü jestlerle karakterize edilen bu figürler, izleyicide doğrudan tanınma yerine sezgisel bir çağrışım yaratmayı hedefler. Benzer şekilde, mekân da geleneksel sanatlarda sıkça rastlanan perspektif, derinlik veya hacim gibi klasik gösterim araçlarını kullanmaz. Bunun yerine yüzeysel renk alanları, sade şekiller ve semantik olarak yapılandırılmış yerleşimler kullanılarak sahne düzenlenir.

Mekânın fiziksel değil, kavramsal bir bağlam sunması sayesinde illüstrasyon, anlatım açısından yalnızca bir ortam değil, aynı zamanda fikirlerin sembolik taşıyıcısı hâline gelir. Bu yöntem, hem görsel sadelik içinde güçlü bir iletişim sağlar hem de herkesin anlayabileceği anlatılar oluşturur (Zeegen, 2012). Bu anlatım biçimi, Ruslana Stsilets'in çalışmasında da görüldüğü üzere, figür ve mekânı stilize edilmiş yüzeyler, sade renk alanları ve anlatı odaklı düzenlemelerle soyutlayarak, izleyicide yorumlama özgürlüğü bırakan evrensel bir görsellik üretir (Görsel 4.10).

Görsel 4.10

Ruslana Strilets, *Portfolio | Vector Illustrations | Cartoon | Characters*



Kaynak: (http-73)

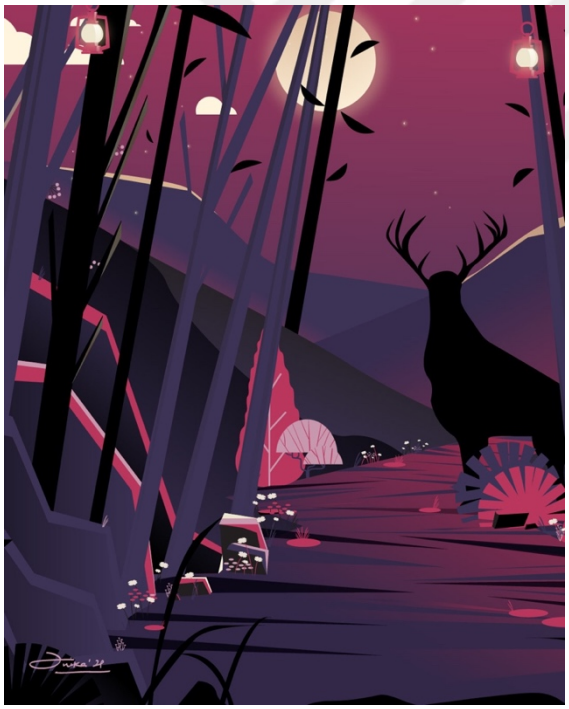
Flat illüstrasyonda figür çizgisel, hacimsiz ve çoğunlukla minimal detaylara sahiptir. Bu figürler, bir kişiyi veya durumu temsil etmekten ziyade bir fikri, durumu veya rolü temsil

etmeyi amaçlar. Bu nedenle, figürler burada karakterler olarak değil, soyut kavramların taşıyıcıları olarak hizmet ederler. Hollis'in (2006) ifadesiyle, "In flat illustration, figures are not characters but carriers of symbolic roles"; bu, flat illüstrasyonda figürün yalnızca nesnel değil, aynı zamanda kavramsal bir katkıda bulunduğunu göstermektedir.

Bununla birlikte, figürün çevresiyle nasıl ilişki kurduğunu mekân kurgusu belirler. Flat illüstrasyonda bu ilişki geleneksel perspektif kurallarına dayanmıyor. Zemin, derinlik ya da ışık-gölge geçişleriyle oluşturulan hacim hissi vermez. Bunun yerine mekân, düz renk alanları, sade arka planlar ve kompozisyonel yerleşimle tanımlanır. Bu durum, sahnenin gerçek bir fiziksel ortamdan ziyade, mantıksal ya da anlatısal bir ortamda gerçekleştiğini göstermektedir. Böylece izleyici, figür-mekân ilişkisini yorumlarken daha fazla düşünme yeteneğine sahip olur (Lupton & Phillips, 2015).

Görsel 4.11

Anika Aggarwal, *Enchanted Forest*



Kaynak: (http-74)

Flat illüstrasyonda, figür ve mekân arasındaki ilişki işlevsel tutarlılık üzerine kurulur. Bu, özellikle bilgi iletimi, infografik gösterim ve eğitim materyalleri gibi alanlarda faydalıdır. Çünkü görsel karmaşanın ortadan kaldırılması, izleyicinin dikkatini doğrudan anlatılmak istenen mesaja odaklamasını kolaylaştırır. Figürlerin basitleştirilmiş şekli, mesajın arka planla rekabet etmeden öne çıkmasını sağlar (Lidwell, Holden, & Butler, 2010).

Ek olarak, figür ve mekân arasındaki bu daha ince bağlantı, illüstrasyonun genel kabul edilebilirliğini artırır. Kültürel, etnik ya da bireysel farklılıklar içermeyen figür temsilleri, geniş bir izleyici kitlesiyle daha kolay bağlantı kurabilir. Bu nedenle, küresel markalar, dijital arayüzler ve açık bilgi platformları, flat illüstrasyon kullanmayı tercih eder (Heller & Vienne, 2003).

4.6 Renk

Flat illüstrasyonda renk sadece bir yüzey kaplaması değildir; anlatının yönünü belirleyen, vurgu yapan ve iletişimi güçlendiren temel bir tasarım öğesidir. Flat tasarımın sadelik ilkesine dayanan yapısı, doku, hacim ve gölge gibi geleneksel derinlik sağlayan bileşenleri ortadan kaldırır. Bu bağlamda renk, kompozisyonun en önemli anlatım aracı haline gelir. Görsel yönlendirme, odak oluşturma ve anlamsal bütünlük, rengin bu işlevsel konumuna doğrudan bağlıdır (Zeegen, 2012).

Görsel 4.12

Yuliia Fedkiv, *Illu Illustrations*

Kaynak: (http-75)

Flat illüstrasyonda genellikle geçişsiz, yüzeysel ve yüksek doygunluğa sahip tonlar kullanılır. Bu şekilde kullanıldığında, izleyicinin dikkatini dağıtmadan doğrudan mesajı iletmek daha kolaydır. Renk sadece bir süsleme değil, aynı zamanda bilgi aktarımını

hızlandıran ve görsel hiyerarşiyi kuran stratejik bir seçimdir. Wong'un (1997) da belirttiği gibi, renk yalnızca estetik bir araç değil, aynı zamanda bir düşünce sistemidir; tasarımcının niyetini doğrudan izleyiciye aktarır. Bu bağlamda renk, algının hızını ve yönünü belirleyen görsel bir rehber işlevi görür.

Flat illüstrasyonda renklerin iletişimsel gücünü artırmanın önemli bir yolu kontrastlıktır. Zıt renkler arasındaki ilişkiler önemli bilgi noktalarını vurgularken, benzer tonlar arasındaki net çizgiler düzen duygusunu güçlendirir. Düz renk blokları, gölgelendirme ya da hacimsel geçişler yerine kullanılır; basit olsa da güçlü bir görsel organizasyon oluşturur (Lupton & Phillips, 2015). Bu özellik, özellikle kullanıcı arayüzleri ve bilgi grafikleri gibi alanlarda kullanıcıyı yönlendirmek için etkili bir şekilde kullanılmaktadır. Bu görsel kullanım biçimi, Mohammad Jishan'ın düz arka plan üzerine yüksek kontrastlı ikon tasarımlarıyla oluşturduğu çalışmasında da açıkça görülmektedir; bu tür bir yaklaşım, bilginin hızlı ve sezgisel algılanmasını destekler (Görsel 4.13).

Görsel 4.13

Mohammad Jishan, *Flat İcon Design*

Kaynak: (http-76)

Renk, flat illüstrasyonda aynı zamanda duygusal tonlama taşıyıcısıdır. Soğuk tonlar denge ve güven çağrıştırırken, sıcak tonlar enerji ve dikkat çekicilik ile ilişkilendirilir.

Renklerin bu zihinsel ve psikolojik etkileri, tasarımın iletmek istediği mesajla anlamlı bir bağ kurar. Bu yönüyle flat illüstrasyonu yüzeysel bir basitlikten öteye taşıyarak, görsel dil ile içerik arasında güçlü bir anlatım ilişkisi kurar. Flat illüstrasyonun yalın estetiği içinde renk; iletişimi yönlendiren, anlatımı güçlendiren ve izleyiciyle duygusal bir bağlantı kurabilen etkili bir tasarım aracıdır. Renk, bu durumda sadeliğin içinde güçlü bir anlam ve yönlendirici güç barındıran bir yapıdadır.

4.7 Doku

Flat illüstrasyon, yalınlık ilkesine dayanan bir yaklaşım benimsediğinden, genellikle dokudan arındırılmış yüzeyler sunar. Bu yöntemin temel amacı, üç boyutlu gerçekliğin hacimsel etkilerinden uzak bir görsel sadelik yaratmaktır. Bu doğrultuda, klasik anlamda dokunun yüzey farklılıklarını hissettirdiği ayrıntılar büyük ölçüde dışlanır. Ancak bu durum, dokunun flat illüstrasyonda tamamen terk edildiği anlamına gelmez. Aksine, dokunun daha sembolik, incelikli ve işlevsel biçimleri çağdaş uygulamalarda yeniden yorumlanmıştır (Zeegen, 2012). Bu durumun çağdaş bir örneği olarak Maths Costa'nın "Personal Works" adlı flat illüstrasyonunda, doku öğesi doğrudan fiziksel bir yüzey etkisi yaratmadan; bitki formlarında, çizgi dokularında ve karakter çevresinde kullanılan yumuşak geçişlerle kompozisyona derinlik ve sıcaklık katmaktadır (Görsel 4.14).

Görsel 4.14

Maths Costa, *Personal Works*

Kaynak: (http-77)

Doku, yalnızca fiziksel bir yüzey niteliği değil; aynı zamanda kompozisyonun ritmini ve atmosferini etkileyen algısal bir bileşendir. Flat tasarım, bu unsuru geleneksel anlamından farklı şekilde ele alır. Düşük opaklıkta desenler, yarı saydam katmanlar, hafif gradyan geçişleri ve ışık-gölge oyunlarıyla yüzeye hacimsel bir algı katarken, düz yapısını korur (Google, 2022). Bu yaklaşım, özellikle "Flat 2.0" olarak adlandırılan ikinci kuşak flat tasarım anlayışıyla ilişkilidir. Wang ve Lee'ye (2017) göre, flat illüstrasyonda doku, gerçekliği taklit etmek yerine, görsel hiyerarşi ve tonlamayı destekleyen ince ipuçları sağlamak için kullanılır.

Görsel 4.15

Elisaveta Zamanskaya, *Playful Flat Vector Illustrations*

Kaynak: (http-78)

Flat illüstrasyonda dokunun bu yeniden işlevlendirilmiş biçimi, özellikle dikkat yönlendirme ve görsel hiyerarşi kurma açısından önemli bir araç haline gelmiştir. Doku; farklı öğeleri ayırmak, belirli alanları vurgulamak veya ön plan ile arka plan arasında sembolik bir mesafe oluşturmak amacıyla kullanılabilir. Bu bağlamda doku, yalnızca estetik değil, aynı zamanda anlamsal bir değer taşır. Minimalist tasarım yaklaşımı gereği, bu kullanım sınırlı, özenli ve amaca yönelik olmalıdır (Lupton & Phillips, 2015).

Ayrıca doku kullanımı, flat illüstrasyonun dijital ortamla olan ilişkisini de güçlendirir. Yüksek çözünürlük ve ölçeklenebilirlik sağlayan vektörel tasarım ortamlarında, dokular bozulmadan uygulanabilir. Bu teknik imkân, flat illüstrasyonların hem web hem de mobil platformlarda estetik ve teknik açıdan tutarlı bir şekilde sunulmasına olanak tanır. Özellikle kullanıcı arayüzü (UI) tasarımlarında, mikro doku uygulamaları kullanıcı deneyimini geliştirmek ve bilgi yoğunluğunu dengelemek amacıyla etkili biçimde kullanılmaktadır (Interaction Design Foundation, 2025).

4.8 Biçim

Biçim, flat illüstrasyonda en önemli anlatım araçlarından biridir. Bu bağlamda biçim, yalnızca bir şeklin dış sınırlarını değil, aynı zamanda taşıdığı anlamı, temsil ettiği fikri ve görsel iletişimdeki rolünü de kapsar. Flat tasarım estetiğinde biçim, gerçekliğin doğrudan temsili yerine, sembolik ve sade bir görsel dile dönüşür. Bu sadeleştirme, izleyicinin dikkatini ana mesaja yönlendirmek ve görsel karmaşayı azaltmak amacıyla benimsenmiştir (Interaction Design Foundation, 2025).

Görsel 4.16

Senso Art - Jérôme Masi, *Signatures*

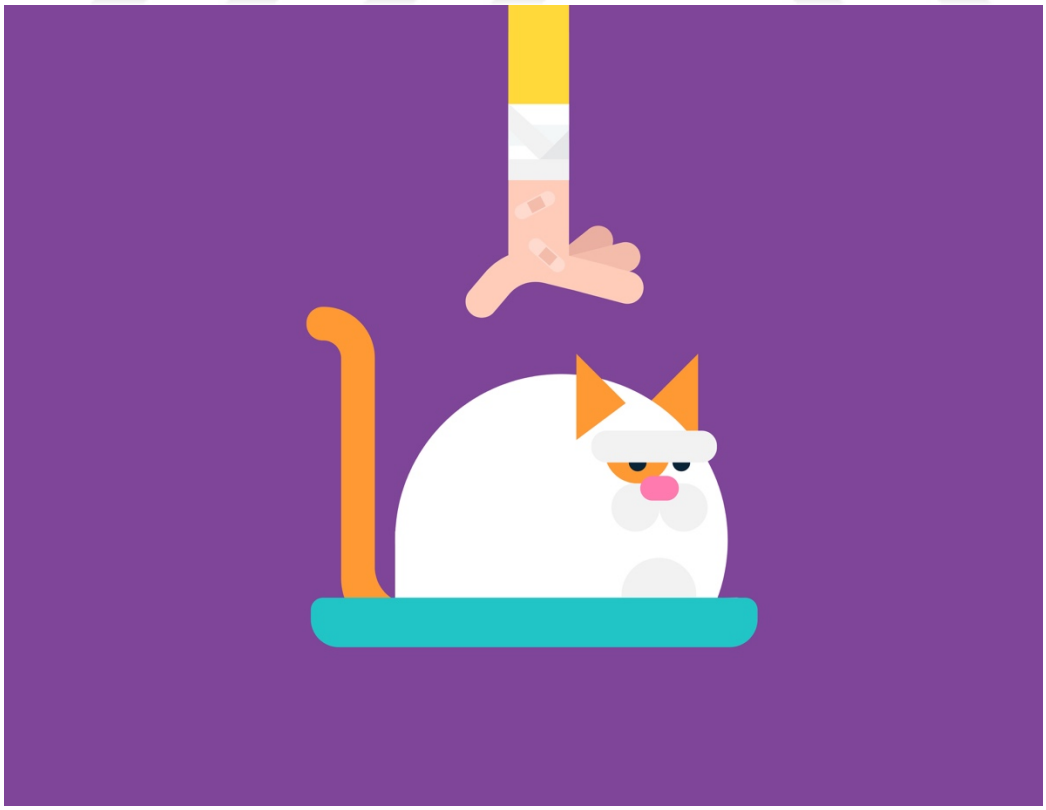
Kaynak: (http-79)

Bu doğrultuda biçim, tasarımın anlamsal yükünü taşıyan soyut bir yapı olarak ortaya çıkar. Flat illüstrasyonda, yüzeysel renk blokları ve sınırlı görsel derinlik kullanılarak düzlemsel bir organizasyon benimsenir; bu yapı genellikle üç boyutlu hacimsel etkilerden arındırılmıştır (Google, 2022). Bu bağlamda, *"Flat tasarımda biçim, anlam ya da işlev taşımayan her unsurun çıkarılmasıyla oluşur"* (Lupton & Phillips, 2015) ifadesi, biçimin indirgenmiş ve işlevsel özelliklerini açık biçimde tanımlar. Biçimler yalnızca nesnelerin görsel karşılıkları değil, aynı zamanda kavramların ve düşüncelerin simgesel taşıyıcıları haline gelir.

Flat illüstrasyonda biçim, içerikle izleyici arasındaki anlam köprüsünü kurar. Örneğin bir insan figürü, anatomik detaylardan uzak, nötr pozlarda kullanılan geometrik formlarla betimlenir. Bu yaklaşım, kişisel ayrıntılardan arındırılmış temsiller aracılığıyla evrensel bir görsel dil oluşturulmasını sağlar ve bu da daha geniş kitlelere hitap etme potansiyelini artırır.

Görsel 4.17

Naydine Bosman, *Illustration – Collection 1*



Kaynak: (http-80)

Görsel etkileşim ve anlatım temposu, biçimin kullanım biçimiyle doğrudan ilişkilidir. Keskin sınırlarla tanımlanmış, abartıdan uzak formlar hem tasarımın okunabilirliğini artırır hem de izleyiciyi görsel olarak yönlendirir. Bu sadelik ilkesi, flat illüstrasyonun özellikle kullanıcı arayüzü tasarımı, infografik ve animasyon gibi dijital iletişim araçlarında tercih edilmesinin temel nedenidir. Bu bağlamda biçim, yalnızca görsel bir unsur değil, aynı zamanda işlevsel bir araç olarak da değerlendirilmektedir (Norman, 2013).

Flat illüstrasyonda biçimin, kompozisyonun diğer öğeleriyle, doku, renk ve tipografiyle, kurduğu etkileşim de önemlidir. Biçim, sadece varlığıyla değil, yokluğuyla da anlam üretir; özellikle negatif alan kullanımı bağlamında bu işlev daha belirgin hale gelir. Biçim, anlamı yapılandırır, algıyı yönlendirir ve görsel dili düzenler. Bu yaklaşım, modern tasarım anlayışı içinde hem işlevsel hem de estetik bir yeniden inşa süreci olarak değerlendirilebilir ve görsel temsilin sınırlarını yeniden tanımlar.

4.9 Denge ve Görsel Hiyerarşi

Flat illüstrasyonda görsel hiyerarşi ve denge, görsel algıyı yönlendirmek ve bilgiyi etkili bir şekilde sunmak için temel bileşenlerdir. Bu bağlamda, tasarım hem estetik hem de iletişimsel olarak dengeli olmalı; izleyiciye açık, net ve yönlendirilmiş bir deneyim sunmalıdır. Flat tasarımın sadeleştirilmiş yapısı, tasarımcının hiyerarşi ve denge kurallarını daha bilinçli ve hassas biçimde uygulamasını zorunlu kılar. Doku, derinlik veya hacim gibi görsel çeşitlilik araçlarının sınırlı olduğu bu yaklaşımlarda, bu iki temel ilke kompozisyonun taşıyıcısı hâline gelir (Zeegen, 2012; Interaction Design Foundation, 2025).

Kompozisyondaki görsel öğelerin nasıl konumlandığı ve birbirleriyle olan ilişkisi, denge olarak tanımlanır. Flat illüstrasyonlarda bu denge, simetrik ya da asimetrik düzenlemelerle sağlanabilir. Simetrik denge, öğelerin merkez etrafında eşit olarak dağıtılmasıyla izleyicide düzen ve sakinlik hissi yaratır. Buna karşın, asimetrik denge daha dinamik ve dikkat çekici bir yapı oluşturarak görsel kontrast yaratır. Bu dengede; renk ağırlıkları, boşluk kullanımı ve biçimlerin konumlandırılması önemli rol oynar (Lupton & Phillips, 2015).

Görsel hiyerarşi ise izleyicinin bir tasarım yüzeyine baktığında önce hangi bilgiyi algılayacağını belirleyen yapısal bir sistemdir. Bu sistem, izleyiciye görsel bilgi akışını nasıl izlemesi gerektiği konusunda rehberlik eder. Wang ve Lee'nin (2017)

ifadesiyle, *"Flat tasarımda görsel hiyerarşi, gerçekçilik veya derinlikten ziyade ölçek, renk, boşluk ve konumlandırmaya dayanır."* Flat illüstrasyonda üç boyutlu hacim etkisi bulunmadığı için, hiyerarşi oluşturmanın temel araçları; öğeler arasında ölçek farklılıkları yaratmak, kontrastlı renkler kullanmak, negatif alan yönetimi yapmak ve dikkatli konumlandırma stratejileri geliştirmektir (Google, 2022). Bu stratejilerin uygulamalı bir örneği, Jérôme Masi tarafından oluşturulan infografikte görülebilir; farklı boyutlarda ikonlar, kontrastlı renk paleti ve dengeli boşluk kullanımı sayesinde bilgi önceliği net bir şekilde aktarılmıştır (Görsel 4.18).

Görsel 4.18

Jérôme Masi – Studio, *Klepıerre*

Kaynak: (http-81)

Örneğin, büyük puntolu bir başlık veya sıcak bir renk tonuyla vurgulanan bir görsel öğe, izleyicinin ilk dikkatini çeker. Daha küçük puntolu, nötr renkli ya da daha sade biçimlenmiş öğeler ikinci ve üçüncü katmanda algılanır. Bu katmanlı yapı, izleyicinin dikkatini kademeli olarak yönlendirerek tasarımı okunabilir ve anlaşılır kılar. Kullanıcı arayüzü (UI), bilgi grafikleri ve reklam tasarımları gibi iletişim odaklı alanlarda, görsel hiyerarşinin başarısı doğrudan mesajın etkinliğini belirler (Interaction Design Foundation, 2025).

Denge ve hiyerarşi, flat illüstrasyonda birbirini tamamlayan iki temel ilkedir. Görsel hiyerarşiden yoksun bir düzenleme kaotik bir yapı oluşturabilirken, hiyerarşisiz bir denge

durağan ancak etkisiz bir kompozisyona yol açabilir. Bu nedenle bu iki ilkenin eşzamanlı ve uyumlu kullanımı, flat illüstrasyonun hem teknik bütünlüğünü hem de iletişimsel berraklığını destekler.

4.10 Bütünlük

Farklı görsel öğelerin algısal, biçimsel ve anlamsal açıdan bir araya gelerek tutarlı bir yapı oluşturması, tasarımda "bütünlük" kavramı ile ifade edilir. Flat illüstrasyon yaklaşımında bu bütünlük fikri, sade ve doğrudan bir iletişim aracı olan bu stilin etkili bir biçimde işlev görebilmesi için kritik öneme sahiptir. Bütünlük yalnızca estetik bir uyum değil, aynı zamanda anlamın hızlı ve açık bir biçimde iletilebilmesi için gerekli olan görsel organizasyonun temelini oluşturur (Lupton & Phillips, 2015; Zeegen, 2012).

Görsel 4.19

Deniz Akbaş, *İllüstrasyon çalışması*

Kaynak: (http-82)

Flat tasarım yalınlığıyla öne çıksa da öğeler arasındaki tutarlılık sağlandığında bu yalınlık, iletişim gücünü artıran bir avantaja dönüşür. Bu bağlamda çizgi kalınlıkları, renk paletleri, biçim dili ve tipografi gibi tüm tasarım kararları ortak bir görsel dilin parçası olmalıdır. Wong'a (1993) göre, *"Flat illüstrasyonda bütünlük, tüm öğelerin aynı görsel dili konuşmasıyla sağlanır."* Bu bütünsel yaklaşım, izleyicinin dikkati dağılmadan içerikle bütünleşmesini kolaylaştırır.

Flat illüstrasyonun anlatısal gücü de bu bütünlük ilkesiyle pekişir. Farklı sahnelerde kullanılan figürler, semboller veya metaforlar ortak biçimsel ve estetik prensipler doğrultusunda sunulduğunda, izleyici için daha anlamlı ve bağlamsal bir deneyim ortaya çıkar. Bu nedenledir ki eğitim materyalleri, kullanıcı arayüzü (UI) ve marka kimliği gibi alanlarda flat stilin bütünsel yapısı, güven verici ve etkili bir görsel anlatı sağlar (Interaction Design Foundation, 2025).

Görsel bütünlük, aynı zamanda algısal ekonomi ilkesini destekleyerek izleyicinin zihinsel yükünü azaltır. Minimalist yapıdaki flat illüstrasyonlarda, izleyici farklı unsurlar arasında ilişki kurarken daha az bilişsel çaba harcar. Bu da bilgi aktarımının hızını ve etkisini artırır. Lupton ve Phillips'in (2015) belirttiği gibi, sadeleştirilmiş sistemlerde her görsel unsur yalnızca estetik değil, aynı zamanda kavramsal bir taşıyıcıdır. Bu yönüyle bütünlük hem anlamı sadeleştirir hem de yapının berraklığını güçlendirir.

Görsel 4.20

艾米 Amy, *Flat illustration*

Kaynak: (http-83)

Bütünlük, yalnızca tekil bir tasarımın başarısı için değil, aynı zamanda uzun vadeli bir görsel kimlik oluşturmak açısından da önemlidir. Markalar, sosyal medya iletişiminden mobil uygulamalara kadar farklı platformlarda kullandıkları flat illüstratif öğeleri tutarlı tasarım ilkeleriyle şekillendirdiğinde hem güvenilirliklerini pekiştirirler hem de tanınabilir bir görsel kimlik inşa ederler (Zeegen, 2012)

4.11 Flat İllüstrasyonda Tipografinin Rolü

Flat illüstrasyonun temel ilkelerinden biri olan yalınlık, yalnızca görsel öğelerin sadeleştirilmesini değil, aynı zamanda metinlerin doğrudan ve etkili biçimde sunulmasını da içerir. Bu bağlamda tipografi, flat illüstrasyon içerisinde hem iletişimsel hem de estetik açıdan merkezi bir rol oynar. Geleneksel olarak yazı karakterlerinin biçimsel estetiğine dayanan tipografi, flat tasarım anlayışı içinde mesajın hızını, tonunu ve netliğini artırarak hem görsel hiyerarşiyi destekler hem de bütünlük sağlar (Lupton & Phillips, 2015; Zeegen, 2012).

Flat tasarımda sıklıkla tercih edilen sans serif yazı karakterleri, okunabilirliği artırmak ve biçimsel sadeliği korumak amacıyla kullanılır. Bu tercihler, minimalist tasarım felsefesine uygun olarak aşırı süslemelerden ve karmaşık tipografik yapıdan kaçınmayı hedefler. Tipografi yalnızca görsel bir araç değil; aynı zamanda kavramsal içeriği taşıyan, anlatımı biçimlendiren bir iletişim öğesidir (Wong, 1993).

Flat illüstrasyonda tipografi, bilgi iletiminin ötesinde işlevler üstlenir: kullanıcıyı yönlendirir, vurgu oluşturur, dikkat dağılımını yönetir ve görsel ritmi destekler. Yazı boyutları arasındaki ölçek farklılıkları, satır aralıkları ve hizalama gibi biçimsel düzenlemeler, görsel hiyerarşiyi oluşturur ve mesajın akışını yönlendirir (Interaction Design Foundation, 2025). Bu bağlamda, Maria Maldonado'nun "Summer Camp" adlı afiş tasarımı tipografik öğelerin flat tasarım ilkelerine uygun şekilde nasıl konumlandırıldığını göstermektedir; yazının biçimi, boyutu ve yerleşimi görsel iletişimi destekleyen temel unsurlar olarak öne çıkar (Görsel 4.21).

Görsel 4.21

Maria Maldonada, *Summer Camp*

Kaynak: (http-84)

Flat tasarımda metin, yalnızca görselin bir bileşeni değil; çoğu zaman başlı başına bir iletişim katmanıdır. Bu nedenle illüstrasyon ile tipografinin uyumu hem anlamsal açıklık hem de biçimsel bütünlük açısından kritik önemdedir. Lupton ve Phillips'e (2015) göre, "Tipografi, kavramsal netliği güçlendiren görsel bir dildir." Bu yaklaşım, flat illüstrasyonda yazı karakteri tercihinin yalnızca görselliğe değil, mesajın algılanma biçimine de etki ettiğini ortaya koyar.

Flat illüstrasyonun dijital temelli yapısı nedeniyle, tipografinin ekranda net, okunabilir ve tutarlı olması gerekir. Bu bağlamda yazı karakteri seçimi, piksel netliği, ekran çözünürlüğü, yanıtlayıcı (responsive) tasarım uyumluluğu ve platformlar arası tutarlılık gibi teknik unsurlarla doğrudan ilişkilidir (Google, 2022). Özellikle mobil cihazlarda erişilebilirlik gereksinimleri doğrultusunda ölçeklenebilir, açık ve okunabilir yazı tipleri tercih edilmektedir.

Sonuç olarak tipografi, flat illüstrasyonun yalın ama etkili anlatım biçimini tamamlayan, mesajın yönünü, hızını ve etkisini belirleyen temel bir bileşendir. Bu yönüyle tipografi, flat tasarımın anlamsal sadeliğini desteklerken aynı zamanda görsel bütünlüğün sağlanmasına katkı sunar.

5. UYGULAMA

Bu bölümde, “Vibra” adlı kurgusal bir müzik platformu için flat illüstrasyon estetiğinde geliştirilen tanıtım filmi ve arayüz tasarımı projesi ele alınmaktadır. Çalışma kapsamında hem tanıtım filmi storyboard’u hem de uygulamaya ait logo ve kullanıcı arayüzü tasarımı bütüncül bir görsel iletişim dili çerçevesinde oluşturulmuştur. Yaklaşık 20–30 saniyelik tanıtım filmi ile desteklenen bu proje, dijital çağda müziğin duygusal etkilerini ve genç kullanıcıların gündelik hayatlarındaki yerine görsel anlatım yoluyla dikkat çekmeyi amaçlamaktadır.

Proje, 18–30 yaş aralığındaki dijital içerik tüketimine açık, müzikle duygusal bağ kuran ve çağdaş görsel estetiğe duyarlı genç bireyleri hedef kitle olarak benimsemiştir. Hedef kitle belirlemesi hem içerik seçiminde hem de görsel anlatım biçiminde temel belirleyici unsur olmuştur.

Proje kapsamında yalnızca storyboard çalışmaları ile sınırlı kalınmamış; ana sahnelerin özgün illüstrasyonları üretilmiş, key visual seti oluşturulmuş ve bu doğrultuda marka kimliğini destekleyen bir görsel anlatı stratejisi benimsenmiştir. Buna ek olarak, uygulamanın logo tasarımı ve kullanıcı arayüzü çalışmaları da gerçekleştirilmiş ve “Vibra” platformunun marka bütünlüğü sağlanmıştır.

Tanıtım filmi, genç kullanıcıların müzikle kurduğu bağı ön plana çıkaran duygusal bir kurgu etrafında şekillendirilmişve flat illüstrasyonun sade, anlaşılır ve güçlü anlatım dili ön planda tutulmuştur. Görsel üretim ve hareketlendirme aşamalarında Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate ve After Effects gibi dijital tasarım araçları aktif olarak kullanılmıştır.

Flat illüstrasyon tarzı yalnızca estetik bir tercih olarak değil; aynı zamanda platformun çağdaş, genç ve dinamik kimliğini yansıtan bir markalaşma stratejisi olarak değerlendirilmiştir. Sadeleştirilmiş formlar, dikkat çekici renk paletleri, modern tipografi kullanımı ve yalın kompozisyonlar aracılığıyla hem hedef kitleye hitap eden hem de dijital platformlarda kolaylıkla ayırt edilebilen bir görsel iletişim dili oluşturulmuştur.

Bu uygulama çalışmasında key visual seti yalnızca son ürünü temsil eden bir unsur değil, aynı zamanda marka kimliğini ve anlatı stratejisini destekleyen bir ön planlama ve tasarım aracı olarak ele alınmıştır. Çalışmanın temel amacı, müzikle birlikte değişen

duygudurumlarını, karakter tasarımlarını ve görsel ortam kurgusunu kullanarak sezgisel ve bütünlüklü bir anlatı oluşturmaktır.

Bu bağlamda, projenin devam eden bölümlerinde proje amacı, yaratıcı süreç, marka kimliği, arayüz tasarımı ve tanıtım videosu detaylı olarak açıklanacaktır.

5.1 Projenin Tanımı ve Amacı

Bu proje, dijital çağda müzikle bireyler arasında kurulan duygusal bağları görünür kılmayı amaçlayan bütünsel bir görsel iletişim çalışmasıdır. Vibra platformu, genç kullanıcı kitlesine hitap eden yenilikçi ve dinamik bir marka olarak kurgulanmış; projenin görsel anlatımı ise bu hedef doğrultusunda şekillendirilmiştir.

Projenin ana amacı, müziğin gündelik hayat üzerindeki etkisini sade ve etkili bir görsel anlatım diliyle ifade etmektir. Hazırlanan tanıtım filmi, kullanıcıların kişisel deneyimlerini temsil eden bir karakter üzerinden, müziğin ruh hâlini nasıl dönüştürebileceğini vurgulamaktadır. Buna ek olarak, uygulama arayüzü tasarımı ile kullanıcı deneyiminin hem işlevsel hem de duygusal yönlerini destekleyen tutarlı bir marka dili geliştirilmiştir.

Bu kapsamda proje, yalnızca bir tanıtım materyali üretimi değil; aynı zamanda kullanıcıların duygusal bağlılık geliştirebileceği, akılda kalıcı ve özgün bir marka kimliği oluşturmayı amaçlamaktadır.

5.2 Yaratıcı Süreç ve Görsel Planlama

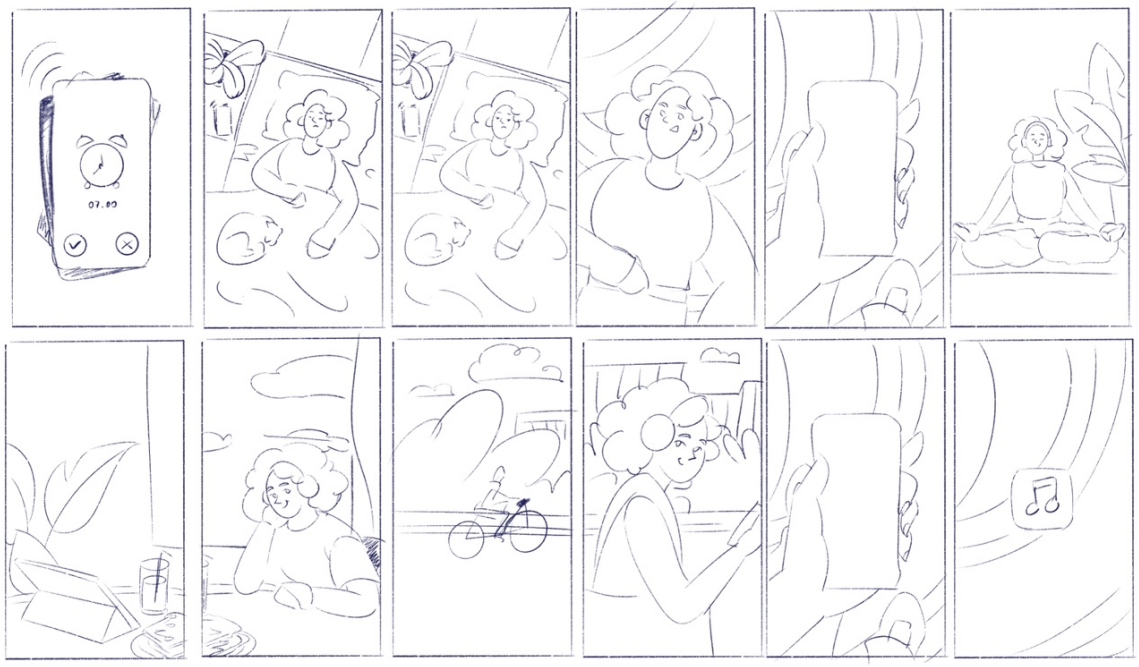
Projenin yaratıcı süreci, öncelikle hedef kitlenin dijital medya kullanım alışkanlıkları ve müzikle kurduğu duygusal bağın analiz edilmesiyle şekillendirilmiştir. 18–30 yaş aralığındaki genç bireylerin müziği yalnızca bir eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda gündelik yaşamlarında ruh hâlini düzenleyen bir araç olarak deneyimledikleri gözlemlenmiştir. Bu bulgu doğrultusunda, projenin temel anlatı ekseni, bir karakterin gün içerisindeki duygudurum değişimlerini müzik aracılığıyla ifade etmek üzerine kurgulanmıştır.

Yaratıcı sürecin ilk aşaması, storyboard çalışmalarıyla başlamış ve tanıtım filmine ait ana sahne akışı bu doğrultuda belirlenmiştir. Sahne kurguları, duygu geçişleri ve karakterin çevresiyle olan etkileşimleri storyboard üzerinden sistematik şekilde planlanmıştır (Bkz. Görsel 5.1). Bu süreç yalnızca film için görsel akış yaratma işlevi görmemiş, aynı

zamanda Vibra markasının genel görsel kimliğini tanımlayan bir key visual setinin oluşmasına da zemin hazırlamıştır.

Görsel 5.1

Uygulama Storyboard'una Ait Eskiz Kareleri



Kaynak: Aleyna Öykücü, 2025

Storyboard çalışmaları dijital ortamda geliştirilmiş ve sahnelerin illüstrasyonları Procreate yazılımı üzerinde taslaklandırılmıştır. Bu dijital eskiz aşamasında sahnelerin katman yapıları oluşturulmuş ve her bir detay kompozisyon bütünlüğü içinde değerlendirilmiştir (Bkz. Görsel 5.2).

Görsel 5.2

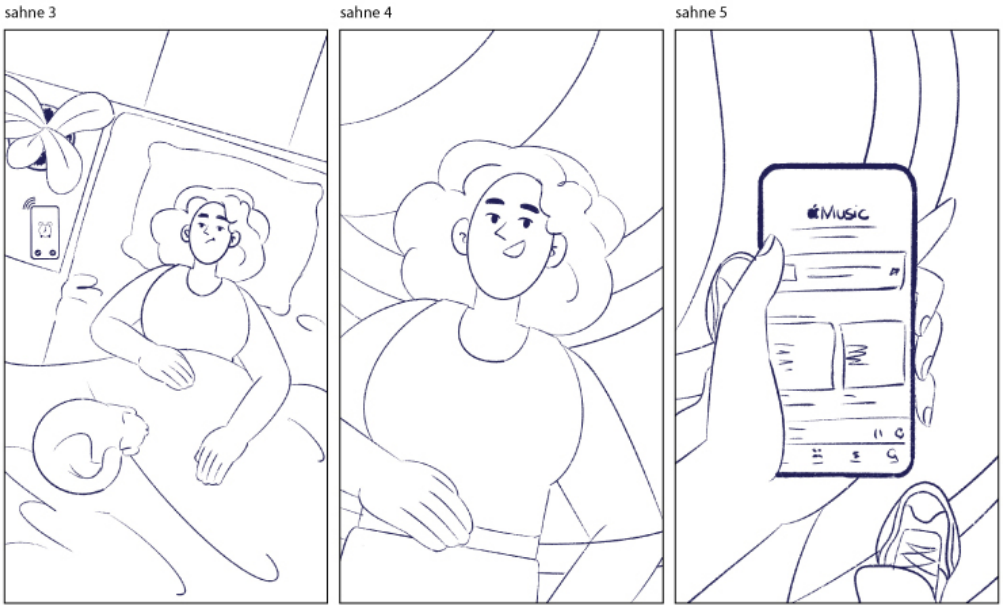
Procreate Arayüzünde Storyboard Çizimi Üretim Sürecinden Bir Ekran Görüntüsü.

Kaynak: Aleyna Öykücü, 2025

Storyboard aşamasında toplam 17 ana sahne yapılandırılmış, her sahne karakterin belirli bir ruh hâlini temsil eden birer key visual olarak değerlendirilmiştir. Bu sahneler; sabah uyanma, sosyal etkileşim, yalnızlık, rahatlama ve içsel denge gibi evrensel duygusal geçişleri temel almaktadır. Flat illüstrasyon tekniğiyle hazırlanan sahnelerde, karakterin yüz ifadeleri, beden dili ve çevresel unsurlar minimalist bir anlayışla yorumlanmış; görsel klişelerden kaçınılarak daha evrensel ve özdeşleşebilir bir anlatım dili geliştirilmiştir (Bkz. Görsel 5.3).

Görsel 5.3

Sahne 3, 4 Ve 5'e Ait Storyboard Kareleri.



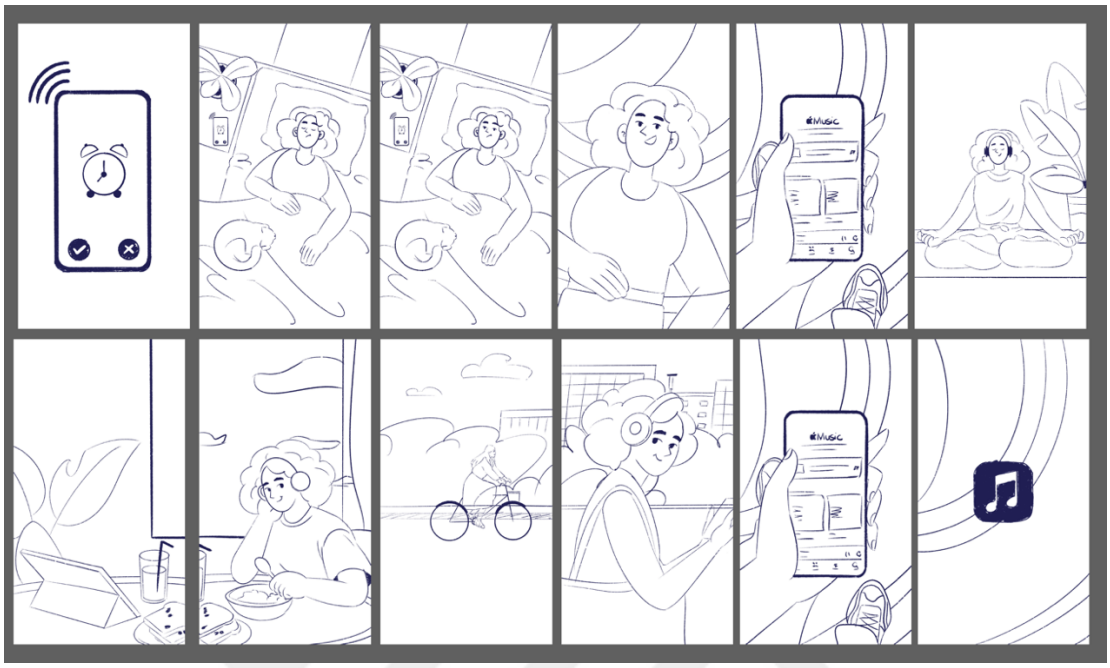
Kaynak: Aleyna Öykücü, 2025

Ana sahnelerin detaylandırılma aşamasında flat tasarımın temel ilkelerine sadık kalınmıştır. Formlar sadeleştirilmiş, derinlikten arındırılmış iki boyutlu bir atmosfer oluşturulmuş; renk bloklamalarıyla sahnelere dinamiklik kazandırılmıştır. Karakterin duygusal durumları ağırlıklı olarak jest ve mimikler üzerinden aktarılırken, çevresel detaylar simgesel düzeyde korunmuştur. Bu bağlamda Acar'ın (2020) belirttiği gibi, flat tasarım "gölge ve kabartma gibi efektlerden arındırılmış, geometrik şekiller ve düz renklerin ön planda olduğu bir stil" olarak benimsenmiştir (s. 42).

Renk paleti, sahne kurgusunun en belirleyici unsurlarından biri olarak ele alınmıştır. Günün farklı zaman dilimlerine karşılık gelen sahnelerde, ruh hâline uygun sıcak ve soğuk tonlar tercih edilmiştir. Sabah ve öğlen sahnelerinde daha aydınlık ve enerjik renkler kullanılırken, akşam ve gece sahnelerinde loş, dingin ve yumuşak geçişler oluşturulmuştur. Kompozisyon bütünlüğünü desteklemek adına final storyboard akışı sadeleştirilmiş ve ritmik bir görsel denge sağlanmıştır (Bkz. Görsel 5.4).

Görsel 5.4

Storyboard'un Tüm Sahnelerine Ait Eskizleri.



Kaynak: Aleyna Öykücü, 2025

Kompozisyonlar yalnızca estetik bir düzen sağlamak amacıyla değil, aynı zamanda anlatı gücünü desteklemek için planlanmıştır. Karakterin konumlandırılması, çevreyle kurduğu mesafe, negatif alan kullanımı ve görsel hiyerarşi; izleyicinin sahneyi daha rahat okuyabilmesine olanak tanıyacak biçimde tasarlanmıştır. Çevresel öğeler; duvar posterleri, pencere ve lambader gibi gündelik yaşam objeleri üzerinden, flat illüstrasyon diliyle simgeselleştirilerek kurgulanmıştır.

Genel olarak yaratıcı süreç boyunca tüm görsel kararlar yalnızca estetik tercihler doğrultusunda değil, aynı zamanda anlatı bütünlüğü ve hedef kitlenin duygusal katılımını güçlendirecek biçimde yapılandırılmıştır. Bu yaklaşım, Vibra uygulamasının hem tanıtım filmi hem de kullanıcı arayüzünde tutarlı ve duygusal etkisi yüksek bir marka deneyimi oluşturmayı mümkün kılmıştır.

Storyboard çalışmasında karakterin farklı duygu durumlarını temsil eden 17 ana sahne tanımlanmış; bu yapı tanıtım filmi kurgusunun temel omurgasını oluştururken, key visual seti ile de marka bütünlüğünü desteklemiştir. Tanıtım filminin detaylı sahne planına ek

olarak, proje sürecinde marka kimliğine yönelik logo ve kullanıcı arayüz tasarımı da geliştirilmiştir.

5.3 Marka Kimliği ve Logo Tasarımı

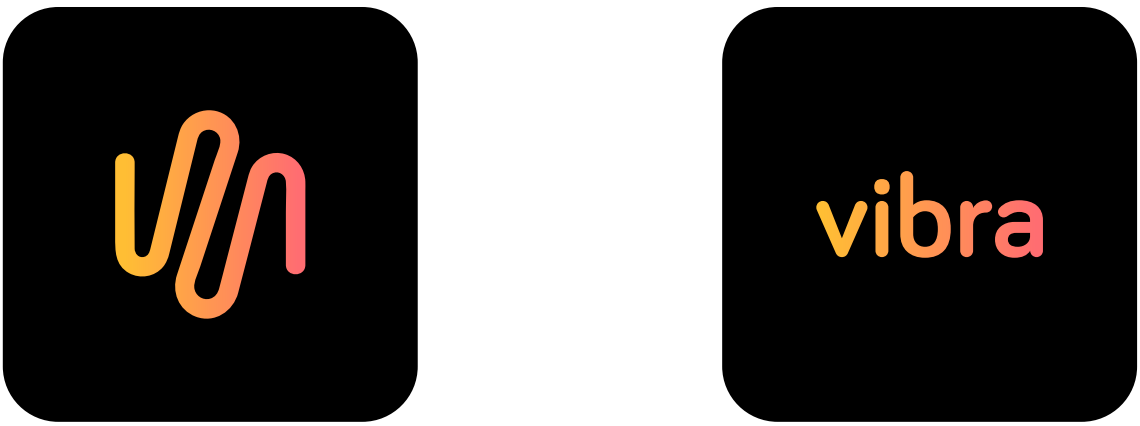
Vibra uygulamasının marka kimliği, dijital çağın dinamik yapısını yansıtan, sade ve güçlü bir görsel dil üzerine kurgulanmıştır. Projede temel hedef, müziğin duyusal etkisini ve ritmik yapısını yansıtan, aynı zamanda genç kullanıcı kitlesiyle kolaylıkla bağ kurabilecek yalın ama etkili bir kimlik oluşturmaktır.

Marka adı olarak seçilen "Vibra", Latince kökenli "vibratio" kelimesinden türetilmiş olup, titreşim ve ritimkavramlarını çağrıştırmaktadır. Kısa, akılda kalıcı ve fonetik olarak enerjik bir yapıya sahip olan bu isim, uygulamanın temel amacı olan duygusal titreşim yaratma ve müzik aracılığıyla ruh hâlini dönüştürme fikrini doğrudan yansıtmaktadır.

Logo tasarımında bu kavramsal çerçeve, görsel bir dile dönüştürülmüştür. Müzik dalgasını simgeleyen akıcı bir form, logonun merkezine yerleştirilmiş ve ritim, hareket, titreşim gibi duyusal unsurlar sade bir anlatımla görselleştirilmiştir. Flat illüstrasyon estetiğine bağlı kalınarak detaylardan arındırılmış, net ve okunabilir bir ikonografi oluşturulmuştur. Bu sadelik, logonun dijital mecralarda yüksek algılanabilirlik sağlamasına olanak tanımıştır (Bkz. Görsel 5.5).

Görsel 5.5

Vibra App Logo Tasarımı



Kaynak: Aleyna Öykücü, 2025

Renk paletinde ise sarı, turuncu ve soft pembenin geçişli kullanımıyla sıcak ve samimi bir atmosfer yaratılmıştır. Bu renk yaklaşımı, müziğin pozitif ve dönüştürücü etkisini görsel olarak da desteklemektedir.

Marka kimliğini destekleyen bir diğer önemli unsur ise arayüz tasarımıdır. Uygulama için hazırlanan arayüz tasarımlarında, minimalist bir kullanıcı deneyimi sunmaya odaklanılmış, düz renk blokları, temiz tipografi ve flat illüstrasyon öğeleri ile sade ama dinamik bir görünüm oluşturulmuştur (Bkz. Görsel 5.6). Giriş ekranından çalma listelerine, profil sekmesinden müzik dinleme ekranlarına kadar tüm arayüzler, akıcı bir kullanıcı deneyimi, dikkat dağıtmayan bir görsel yapı ve duygusal bağ kurmaya yönelik görsel sadelik ilkelerine göre tasarlanmıştır. Böylece hem marka kimliğinin görsel devamlılığı sağlanmış hem de çağdaş müzik platformlarının kullanıcı dostu arayüz standartlarıyla uyumlu bir sistem ortaya konmuştur.

Görsel 5.6

Vibra App Arayüz Çalışması

Kaynak: Aleyna Öykücü, 2025

Genel olarak Vibra markası, yalnızca işlevsel bir müzik deneyimi sunmakla kalmayıp, kullanıcıların duygusal bağ kurabileceği, dinamik ve sade bir görsel kimlik oluşturarak çağdaş dijital platformların beklentilerine uygun bütünsel bir marka deneyimi geliştirmeyi amaçlamaktadır.

5.4 Flat İllüstrasyonla Oluşturulan Tanıtım Filmi

Projenin temel uygulama çıktısı, flat illüstrasyon estetiğiyle hazırlanmış ve Vibra markasının görsel kimliğini destekleyen yaklaşık 20-30 saniyelik bir tanıtım filmidir. Film, müziğin gündelik yaşam üzerindeki dönüştürücü etkisini merkeze alan, bir karakterin gün içerisindeki ruh hâli geçişlerini yansıtan bütüncül bir kurgu üzerine inşa edilmiştir. Anlatı yapısı, karakterin sabah uyanışından gece içsel dinginliğe ulaşmasına kadar uzanan duygusal akışı sade ve etkili bir görsellikle izleyiciye aktarmayı amaçlamaktadır.

Filmdeki sahneler, müzik ve duygudurum arasındaki bağı görselleştirmek üzere kurgulanmış; storyboard aşamasında kompozisyon, karakter konumlandırmaları ve sahne geçişleri detaylı biçimde planlanmıştır. Her sahne yalnızca akışın bir parçası değil, aynı zamanda tek başına anlam taşıyan birer key visual niteliğinde tasarlanarak markanın görsel diliyle bütünleşmiştir.

Müzik ve ses tasarımı, sahnelerdeki duygu geçişlerine paralel bir ritim yapısına sahiptir. Film boyunca anlatıcı sesi veya yazılı içerik kullanılmamış, yalnızca müzik ve görsellerin senkronizasyonu ile duygusal aktarım sağlanmıştır. Bu yapı, çağdaş dijital reklam stratejilerinde yaygın olarak benimsenen sessiz ama etkili görsel hikâye anlatımıyaklaşımıyla örtüşmektedir.

Hareketlendirme süreci, Adobe After Effects ile dijital ortamda gerçekleştirilmiş; mikro jestler (baş hareketleri, göz kırpma gibi) ve sahneler arası yumuşak geçişler, karakterin duygusal dönüşümünü destekleyecek şekilde tasarlanmıştır. Flat illüstrasyonun statik estetiği korunmuş ancak mikro hareketler ve sahne akışı ile dinamik bir izleme deneyimi oluşturulmuştur.

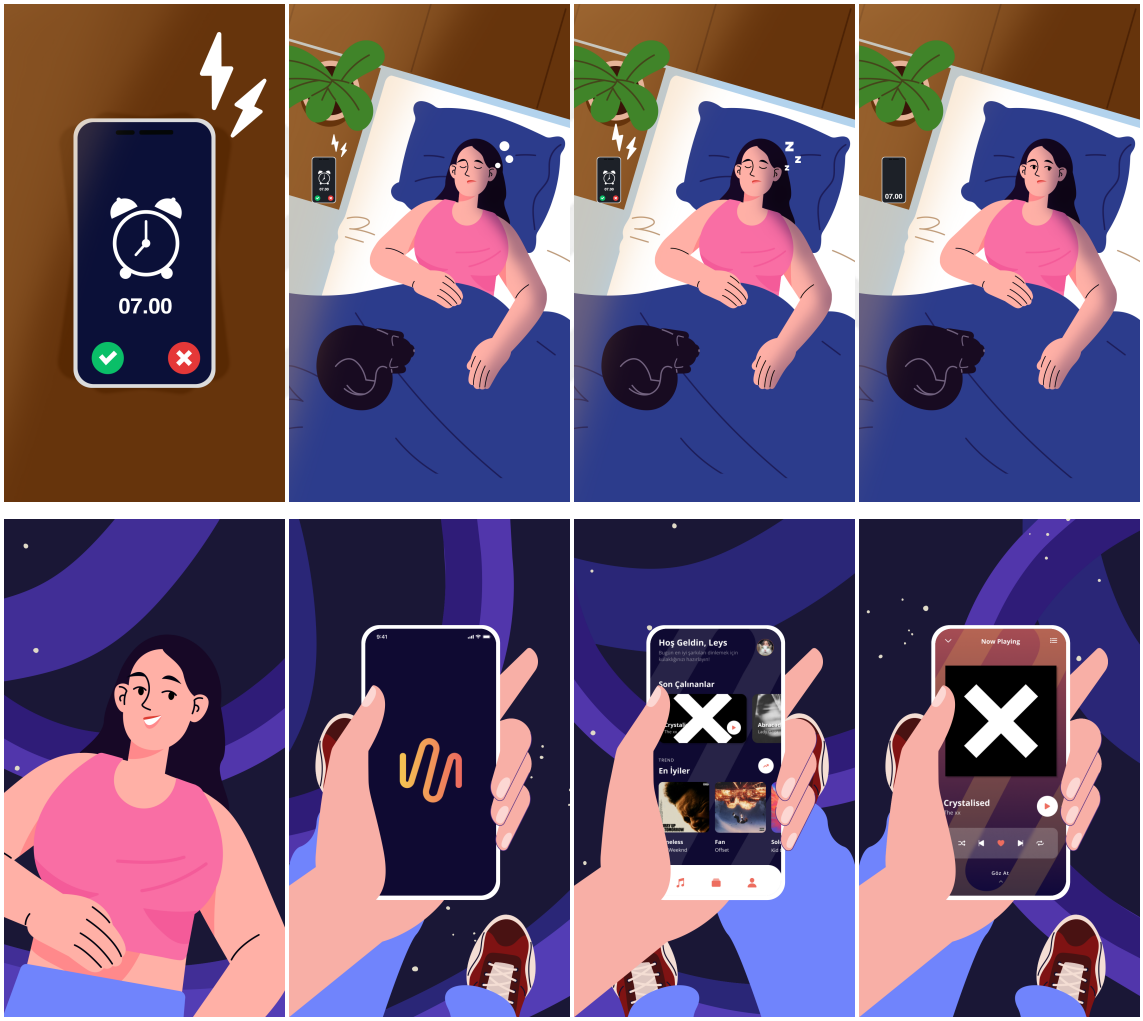
Tanıtım filmi, sosyal medya platformlarında, uygulama içi tanıtımlarda ve dijital reklam mecralarında yayınlanmaya uygun olacak şekilde yüksek çözünürlükte, mobil uyumlu formatlarda düzenlenmiştir. Vibra markasının genç kullanıcı kitlesine hitap eden

dinamik, sade ve çağdaş iletişim diline hizmet eden bir promosyon ürünü olarak konumlandırılmıştır.

Sonuç olarak, bu tanıtım filmi yalnızca bir reklam materyali değil; marka kimliğinin bir yansıması, kullanıcıyla duygusal bağ kuran bir anlatı biçimi ve flat illüstrasyonun çağdaş iletişim araçlarındaki uygulanabilirliğini gösteren bir örnek olarak değerlendirilmektedir (Bkz. Görsel 5.7).

Görsel 5.7

Filme Ait Renklendirilmiş Sahne Örnekleri



Kaynak: Aleyna Öykücü, 2025

5.5 Uygulama Sergisi

30 Haziran 2025 Pazartesi günü Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümü'nde Flat İllüstrasyon tezimin uygulama sergisi açılmıştır. Burada araştırmanın uygulama süreci gösterilmeye çalışılmıştır.

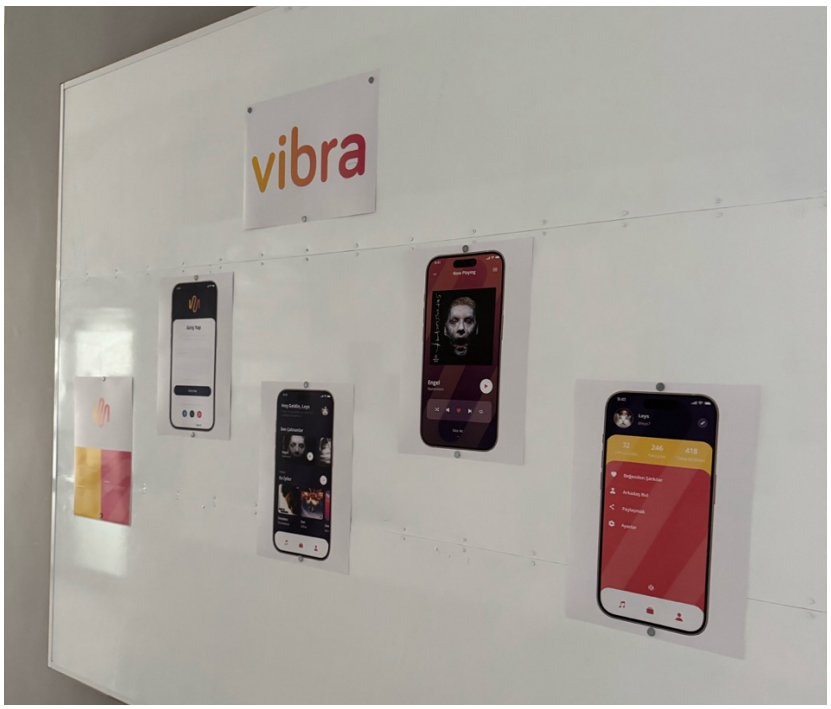
Görsel 5.8

Sergi Alanı

Kaynak: Aleyna Öykücü tarafından fotoğraf çekilmiştir. 30.06.2025

Görsel 5.9

Sergi Alanı



Kaynak: Aleyna Öykücü tarafından fotoğraf çekilmiştir. 30.06.2025

6 SONUÇ

Flat illüstrasyonun tarihsel gelişimi incelendiğinde, bu yaklaşımın 20. yüzyıl modernist tasarım akımlarından beslendiği görülmektedir. Bauhaus'un "az çoktur" anlayışı, tasarımda işlevsellik ve sadeliği ön plana çıkarırken; Uluslararası Tipografik Stil ise netlik, düzen ve minimalizm ilkeleriyle, Josef Müller-Brockmann gibi öncü tasarımcılar aracılığıyla küresel grafik anlayışının temellerini oluşturmuştur (Interaction Design Foundation, 2023). Flat illüstrasyonun modernist kökeni, bu sadeliği dijital çağa taşıyarak skeuomorfik tasarımlara bir tepki olarak 2010'lu yıllarda dijital estetiğin ana akımlarından biri haline gelmesine neden olmuştur (Tailor Brands, 2023).

Flat illüstrasyonun teknik özellikleri onu estetik ve pratik açıdan güçlü kılmaktadır. Vektörel tabanlı, iki boyutlu ve gölgesiz yapısı sayesinde farklı ekran boyutlarına kolaylıkla uyarlanabilir; bu da responsive tasarımlarda performans avantajı sunar. Üç boyutlu efektlerin olmaması düşük dosya boyutu, hızlı yüklenme ve görsel netlik sağlar. Sadeliğin iletişimdeki gücü, gereksiz görsel unsurların ayıklanmasıyla mesajın doğrudan kullanıcıya iletilmesini mümkün kılmaktadır (Interaction Design Foundation, 2023).

Tez kapsamında yapılan araştırmalar, flat illüstrasyonun çağdaş dijital iletişimde geniş kullanım alanlarına yayıldığını göstermektedir. Özellikle mobil arayüz ve web tasarımında okunabilirliği artırarak kullanıcı deneyimini güçlendirmesi, düğmelerden ikonlara kadar pek çok öğede tercih edilmesini sağlamaktadır (Claritee, 2023). Eğitim materyalleri ve e-öğrenme platformlarında ise soyut kavramları basit grafiklerle somutlaştırarak öğrenme süreçlerini kolaylaştırdığı gözlemlenmiştir. Sosyal medya ve dijital pazarlama kampanyalarında ise flat illüstrasyonun renkli, anlaşılır ve hızlı mesaj iletme kapasitesi dikkat çekmektedir. Özellikle infografikler, ikon setleri ve kısa animasyonlar gibi uygulamalarda bu sade dil, kullanıcıya hızlı bilgi aktarımını sağlamaktadır.

Marka kimliği tasarımında flat illüstrasyonun etkisi giderek artmakta; BMW, Volkswagen ve Warner Bros gibi köklü markaların logo ve kurumsal kimliklerinde bu estetik anlayışına yöneldiği görülmektedir (Tailor Brands, 2023). Flat estetik sayesinde markalar modern, sade ve dijital çağın dinamiklerine uygun bir kimlik elde etmektedir.

Kullanıcı deneyimi (UX) ve erişilebilirlik bağlamında flat illüstrasyon, bilgiye hızlı erişim sağlaması, görsel sadelikle dikkat dağınıklığını azaltması ve okunabilirliği artırmasıyla önemli avantajlar sunmaktadır. Gereksiz öğelerin elenmesinin

kullanılabilirliği güçlendirdiği, koyu ve açık renk kontrastları, okunaklı tipografi ve basitleştirilmiş ikonografinin erişilebilirliği desteklediği araştırmalarla da ortaya konmuştur (Interaction Design Foundation, 2023; W3C, n.d.; Claritee, 2023).

Flat illüstrasyonun başarısı, tasarımın en temel bileşenleri olan görsel hiyerarşi, renk kullanımı, tipografi tercihleri ve biçimsel düzenlemelerin uyumlu şekilde kullanılmasıyla doğrudan ilişkilidir. Flat tasarım dilinde, renk kontrastları sadece estetik bir unsur değil, aynı zamanda bilginin doğru şekilde vurgulanmasını ve kullanıcı yönlendirmesini sağlayan temel bir araçtır. Canlı ve dikkat çekici renkler, önemli ögelerin ön plana çıkmasını kolaylaştırırken, sade ve dengeli renk paletleri genel kompozisyonun sadelik ilkesiyle tutarlı kalmasını sağlar. Tipografi tercihinde ise sans-serif yazı karakterleri baskın şekilde kullanılarak okunabilirlik artırılır ve gereksiz görsel karmaşadan kaçınılır. Yazı karakterleri, dijital ekranlarda net ve rahat bir okuma deneyimi sunarak kullanıcı konforunu destekler. Biçim ve form açısından ise flat illüstrasyon, detaylardan arındırılmış, basitleştirilmiş geometrik yapılarla çalışmayı benimser. Daire, dikdörtgen, üçgen gibi temel formlar kullanılarak simgesel ve evrensel bir anlatım gücü yaratılır. Bu bütünlük, kullanıcıyı yönlendirme, bilgiyi hızlı aktarma ve estetik sadelik sağlama gibi işlevleri bir arada barındırarak flat illüstrasyonun dijital tasarımda neden bu denli tercih edilir bir anlatım biçimi olduğunu somutlaştırmaktadır.

Flat illüstrasyonun etkisi yalnızca geleneksel dijital arayüzler ve internet tabanlı uygulamalarla sınırlı kalmamakta, dijital kültürün dönüşen tüm mecralarında kendini hissettirmektedir. Özellikle Google'ın Material Design ilkeleri ve Apple'ın skeuomorfizmden uzaklaşarak benimsediği sade arayüz tasarımları, bu estetik anlayışının büyük ölçekte standart hâline geldiğini göstermektedir. Flat tasarım, yalnızca basitliği ile değil, dijital deneyimlerde hız, netlik ve işlevselliği artırmasıyla da ön plana çıkmıştır. Bu durum, yalnızca masaüstü veya mobil ekranlarla sınırlı kalmayarak daha gelişmiş dijital deneyim alanlarına da yansımaktadır. Özellikle artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi yeni medya teknolojilerinde, kullanıcının aşırı bilgi yüklenmesine maruz kalmasını engellemek ve odaklanmayı artırmak amacıyla sadeleştirilmiş arayüzlere olan ihtiyaç artmaktadır. Üç boyutlu deneyimlerde dahi, flat tasarımın yalın ve sezgisel yapısı, kullanıcıların bilgiye hızlı ulaşmasını sağlamakta, görsel karmaşadan uzaklaştırarak dijital etkileşimleri daha verimli ve kullanıcı dostu hâle getirmektedir. Bu

bağlamda flat illüstrasyon, yalnızca estetik bir tercih değil, yeni nesil dijital teknolojilerin temel işlevsel gerekliliklerinden biri olarak öne çıkmaktadır.

Sonuç olarak, flat illüstrasyon, sadece estetik bir tercih değil, dijital çağın kullanıcı odaklı iletişim ihtiyaçlarına doğrudan cevap veren güçlü bir tasarım dili hâline gelmiştir. Minimalist yapısıyla yalnızca görsel sadelik sunmakla kalmamakta, aynı zamanda mesajın doğrudan, hızlı ve etkili şekilde iletilmesine olanak tanımaktadır. Gelişen dijital ekosistemlerde, kullanıcıların görsel olarak sade, erişilebilir ve anlaşılır tasarımlara olan ihtiyacının artmasıyla birlikte, flat illüstrasyonun önemi daha da belirginleşmiştir. Tez kapsamında ulaşılan sonuçlar, flat illüstrasyonun dijital arayüzlerden sosyal medya iletişimine, marka kimliğinden eğitim materyallerine kadar çok geniş bir yelpazede etkili biçimde kullanıldığını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla flat illüstrasyon, geçici bir moda anlayışının çok ötesinde; dijital kültürde kalıcı, işlevsel ve sürdürülebilir bir tasarım yaklaşımı olarak değerlendirilmelidir.

KAYNAKÇA

Acar, H. M. (2020). Grafik tasarımın gelişim sürecinde yeni bir üslup: Flat tasarım. Sanat ve Tasarım Dergisi, (25), 35-53.

Antonelli, P. (2011). Talk to me: Design and the communication between people and objects. Museum of Modern Art.

Apple Inc. (2013). iOS Human Interface Guidelines.

Arizpe, E., & Styles, M. (2003). Children reading pictures: Interpreting visual texts. Routledge.

Arwas, V. (2000). Art Nouveau: The French aesthetic. Papadakis Publisher.

Atıl, E. (1980). The art of the Turkish book. Smithsonian Institution Press.

Ball, P. (2001). Bright Earth: Art and the invention of color. University of Chicago Press.

Başarır, H. (1999). Türk minyatür sanatı. Kültür Bakanlığı Yayınları.

Becer, E. (1997). Tipografinin abc'si. Dost Kitabevi.

Becer, E. (2006). İletişim ve grafik tasarım. Dost Kitabevi.

Beck, J. H. (1999). Italian Renaissance painting. Konemann.

Berger, J. (1972). *Ways of seeing*. BBC and Penguin Books.

Berkes, N. (1998). The development of secularism in Turkey. Routledge.

Bindman, D. (1981). Hogarth. Thames and Hudson.

Calkins, R. G. (1983). Illuminated books of the Middle Ages. Cornell University Press.

Camille, M. (1996). Image on the edge: The margins of medieval art. Reaktion Books.

Cazelles, R., & Rathofer, J. M. (1988). The Très Riches Heures of Jean, Duke of Berry. George Braziller.

Châtelet, A. (1975). Early Dutch painting: Painting in the northern Netherlands in the fifteenth century. Montreux Fine Art Publishing.

Claritee. (2023). Google's Material Design evolution. https://www.claritee.io/blog/material-design

Claritee. (2023). Why flat design still rules UI/UX. https://www.claritee.io/blog/flat-design-uiux

Davies, H. (2008). Fashion designers' sketchbooks. Laurence King Publishing.

De Hamel, C. (1997). A history of illuminated manuscripts (2nd ed.). Phaidon Press.

Dikmen, B. (2023). Türkiye Cumhuriyeti'nin öncü grafik tasarımcılarından İhap Hulusi Görey. *Yeni Yüzyıl'da İletişim Çalışmaları Dergisi*, 4(8), 135–151.

Dondis, D. A. (1973). *A primer of visual literacy*. MIT Press.

Droste, M. (2002). Bauhaus, 1919–1933. Taschen.

Dută, P. (2011, June 11). *100 botanical illustrations for Fares*. https://www.behance.net/gallery/1926071/100-botanical-illustrations-for-Fares

Eldem, E. (2010). *Reklamcılığın görsel tarihi: İhap Hulusi ve Cumhuriyet modernizmi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Eldem, S. H. (1994). Osmanlı sanatında Batılılaşma. İletişim Yayınları.

Erdoğan, E. (2013). Cumhuriyet döneminde grafik tasarımın gelişimi. Gazi Üniversitesi Yayınları.

Esin, E. (1980). Uygur Türklerinde resim sanatı. Türk Tarih Kurumu Yayınları.

Eskilson, S. J. (2012). Graphic design: A new history (2nd ed.). Yale University Press.

Few, S. (2009). Now you see it: Simple visualization techniques for quantitative analysis. Analytics Press.

Finlay, V. (2002). Color: A natural history of the palette. Random House.

Gascoigne, B. (2004). How to identify prints. Thames & Hudson.

Gettens, R. J., & Stout, G. L. (1966). Painting materials: A short encyclopedia. Dover Publications.

Gombrich, E. H. (1995). The story of art (16th ed.). Phaidon Press.

Gontar, C. (2010). The seduction of Art Nouveau: Gender and ornament. The Metropolitan Museum of Art Bulletin, 68(2), 12–23.

Google. (2014). Material Design guidelines. https://material.io/design

Grabar, O. (1992). The illustration of Islamic manuscripts. Princeton University Press.

Greenhalgh, P. (2000). Art Nouveau: 1890–1914. V&A Publications.

Gök, S. (1998). Osmanlı minyatür sanatı ve Dilsuzname örneği. Sanat Tarihi Araştırmaları Dergisi, 5(2), 67–85.

Gökçen, N. K. (2023). Yayın illüstrasyonlarında görsel hikâye anlatımı. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 9(1), 74–90. https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/3563685

Göle, N. (1997). Modern mahrem: Medeniyet ve örtünme. Metis.

Güler, H. (2020). Türkiye'de afiş tasarımının evrimi ve grafik sanatın kurumsallaşması. Grafik Tasarım Araştırmaları, 6(2), 88–104.

Güler, H. (2020). Türkiye'de illüstrasyonun öncü isimleri. Grafik Tasarım Dergisi, 45(1), 22–36.

Gülsoy, U. (2011). Osmanlı yazma kültürü ve minyatür geleneği. İstanbul Üniversitesi Yayınları.

Hall, S. (1997). Representation: Cultural representations and signifying practices. SAGE.

Hanioğlu, M. Ş. (2008). A brief history of the late Ottoman Empire. Princeton University Press.

Harris, J. (2016). Design basics for creative results. Pearson Education.

Harris, J. (2016). Design thinking: Understanding how designers think and work. Bloomsbury Publishing.

Helfand, J. (2001). Screen: Essays on graphic design, new media, and visual culture. Princeton Architectural Press.

Heller, S. (2000). Design literacy: Understanding graphic design. Allworth Press.

Heller, S., & Arisman, M. (2004). The education of an illustrator. Allworth Press.

Heller, S., & Chwast, S. (2008). Illustration: A visual history. Abrams.

Henry, F. (1990). The Book of Kells: Reproductions from the manuscript in Trinity College Dublin. Thames & Hudson.

Hodges, E. R. S. (Ed.). (2003). The guild handbook of scientific illustration (2nd ed.). Wiley.

Hollis, R. (2006). Graphic design: A concise history (2nd ed.). Thames & Hudson.

Hollis, R. (2006). Swiss graphic design: The origins and growth of an international style, 1920–1965. Yale University Press.

Honess Roe, A. (2013). *Animated documentary*. Palgrave Macmillan.

Interaction Design Foundation. (2025). Flat design. https://www.interaction-design.org/literature/topics/flat-design

Ivins, W. M. (1953). Prints and visual communication. Harvard University Press.

İnal, K. (2004). Türkiye'de kitap tarihi. Ankara Üniversitesi Yayınları.

Kafadar, C. (2010). Between two worlds: The construction of the Ottoman state. University of California Press.

Karatay, F. (1962). Topkapı Sarayı Müzesi Türkçe Yazmalar Kataloğu. Türk Tarih Kurumu.

Keller, D. R., & Golley, F. B. (2000). The illustrated ecosystem: A guide to visualizing science. Springer.

Kemp, M. (2000). The science of art: Optical themes in western art from Brunelleschi to Seurat. Yale University Press.

Krug, S. (2014). Don’t make me think: A common sense approach to web usability (3rd ed.). New Riders.

Kyrnin, J. (2021). Flat design: Why less is more in UI design. https://www.lifewire.com/what-is-flat-design-2373121

Kyrnin, J. (2021). What is flat design? https://www.lifewire.com/what-is-flat-design-5180377

Kümper-Schlake, L. (2017). Multimodalität in Bilderbüchern. Springer VS.

Kümper-Schlake, L. (2017). *Visual literacy in children’s picture books: Exploring reading strategies*. Peter Lang Publishing.

Lafuente, M. (2014). Fashion illustration: Inspiration and technique. Rockport Publishers.

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal principles of design. Rockport Publishers.

Lupton, E. (2008). Thinking with type. Princeton Architectural Press.

Lupton, E. (2011). Graphic design and visual culture in the age of the interface. Princeton Architectural Press.

Lupton, E. (2014). Graphic design and visual culture in the age of the interface. Princeton Architectural Press.

Lupton, E. (2017). Design is storytelling. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.

Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). Graphic design: The new basics (2nd ed.). Princeton Architectural Press.

Maeda, J. (2011). The laws of simplicity. MIT Press.

Male, A. (2007). Illustration: A theoretical and contextual perspective. AVA Publishing.

Manovich, L. (2001). The language of new media. MIT Press.

Mardin, Ş. (2000). The genesis of Young Ottoman thought: A study in the modernization of Turkish political ideas. Syracuse University Press.

Margulis, E. H. (2014). *On repeat: How music plays the mind*. Oxford University Press.

Mazlum, B. (2017). Dijital tasarımda genç kuşak yaklaşımları. İletişim ve Tasarım Dergisi, 5(2), 64–78.

Mazlum, B. (2017). İllüstrasyonun grafik tasarım ve reklam alanındaki yeri. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 19(2), 27–39.

McCloud, S. (1993). Understanding comics: The invisible art. HarperCollins.

Mears, P. (2011). *Exhibiting fashion: Before and after 1971*. Yale University Pres

Mears, P. (2011). The art of fashion illustration. Thames & Hudson.

Meehan, B. (1994). The Book of Kells: An illustrated introduction to the manuscript in Trinity College Dublin. Thames & Hudson.

Meggs, P. B. (1998). A history of graphic design (3rd ed.). John Wiley & Sons.

Meiss, M. (1974). French painting in the time of Jean de Berry: The Limbourgs and their contemporaries. Thames & Hudson.

Moggridge, B. (2007). Designing interactions. MIT Press.

Munari, B. (2008). *Design as art*. Penguin Books.

Müller-Brockmann, J. (1961). Grid systems in graphic design. Niggli Verlag.

Müller-Brockmann, J. (2001). Grid systems in graphic design: A visual communication manual for graphic designers, typographers, and three dimensional designers (Rev. ed.). Niggli.

Netter, F. H. (2014). *Atlas of human anatomy* (6th ed.). Elsevier.

Nikolajeva, M., & Scott, C. (2001). How picturebooks work. Garland Publishing.

Nodelman, P. (1988). Words about pictures: The narrative art of children's picture books. University of Georgia Press.

Norman, D. (2013). The design of everyday things (Revised ed.). Basic Books.

Ogan, A. (2007). Türkiye'de 1980 sonrası çocuk yayınlarında illüstrasyonun gelişimi. Ankara: Gazi Üniversitesi Yayınları.

Paulson, R. (1991). Hogarth: His life, art, and times. Yale University Press.

Pictoline. (n.d.). Pictoline.

Pächt, O. (1986). Book illumination in the Middle Ages: An introduction. Harvey Miller.

Raby, J. (1988). Islamic art in context: Art, architecture and the literary world. Oxford University Press.

Rand, P. (1994). *Design, form, and chaos*. Yale University Press.

Rawsthorn, A. (2009). Hello world: Where design meets life. Overlook Press.

Rennert, J. (1984). Mucha. Academy Editions.

Rewald, J. (1973). The history of Impressionism. Museum of Modern Art.

Rickards, M. (1970). The rise and fall of the poster. McGraw-Hill.

Roberts, C. H., & Skeat, T. C. (1983). The birth of the codex. Oxford University Press.

Schäfer, T., Sedlmeier, P., Städtler, C., & Huron, D. (2013). The psychological functions of music listening. Frontiers in Psychology, 4, 511. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00511

Scott, C., & Cutler, B. (2012). Drawing science: Concept to reality. Visual Science Press.

Seivewright, S. (2007). Basics fashion design: Fashion drawing. AVA Publishing.

Shaughnessy, A. (2005). *How to be a graphic designer without losing your soul*. Princeton Architectural Press.

Snyder, J. (2000). Medieval art: Painting, sculpture, architecture, 4th–14th century. Harry N. Abrams.

Spiekermann, E., & Ginger, E. M. (2003). Stop stealing sheep & find out how type works (2nd ed.). Adobe Press.

Süreyya, M. (1996). Sicill-i Osmanî (Cilt 3). Tarih Vakfı Yurt Yayınları.

Şerif, M. (2009). Cumhuriyet ideolojisi ve modernleşme. İstanbul Üniversitesi Yayınları.

Tailor Brands. (2023). What is flat design and how can it improve your brand. https://www.tailorbrands.com/blog/flat-design

Tanındı, Z. (2002). Osmanlı minyatür sanatı. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Taylor, L. (2013). The essence of fashion illustration. Bloomsbury Publishing.

Thakur, P. (2021). *Medical illustrations*. Behance. https://www.behance.net/gallery/100034197/Medical-Illustrations

The New Yorker. (2021, May 17). *Venturing out*. Cover illustration by Gürbüz Doğan Ekşioğlu. https://media.newyorker.com/photos/609eaf44324810bdc5aaa219/master/w_2240,c_limit/cover-STORYimage-gurubz_opening.jpg

Ünver, A. S. (1959). Fatih devri nakkaşları. Belleten, 23(89), 27–44.

Ünver, A. S. (1959). Seyyid Lokman ve Osmanlı resimli tarih geleneği. Belleten, 23(89), 43–56.

Vinh, K. (2012). Ordering disorder: Grid principles for web design. New Riders.

W3C. (n.d.). Accessibility principles.

Wang, S., & Lee, K. (2017). Flat design principles in visual communication. Journal of Digital Design, 5(2), 35–47.

Willats, J. (2005). Making sense of children's drawings. Psychology Press.

Wingler, H. M. (1969). The Bauhaus: Weimar, Dessau, Berlin, Chicago. MIT Press.

Wong, W. (1993). Principles of form and design. John Wiley & Sons.

Wong, W. (1997). Designing with color: Concepts and applications. John Wiley & Sons.

Yüce, H. (2011). Dilsuzname'nin minyatürleri üzerine bir inceleme. Turkish Studies, 6(4), 1559–1572.

Zeegen, L. (2012). The fundamentals of illustration (2nd ed.). AVA Publishing.

İNTERNET KAYNAKLARI

http-1: https://phebusmuzayede.com/data/products/140140/s_73-2-jpg.jpg

http-2: https://i.pinimg.com/originals/c5/e0/8f/c5e08f791251380ffabe530e554c2e27.jpg

http-3: https://img-s2.onedio.com/id-5563175af7083dbf3ad6d281/rev-0/w-600/h-840/f-jpg/s-7d21c1cdaf1d30bbff01d5644b8497fcb7a91188.jpg

http-4: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT_Gjfsr2onA-RXby8k0LPCar9ez3m56NLpZYHuPqaEQA&s

http-5: https://www.newyorker.com/culture/cover-story/cover-story-2021-05-24

http-6: https://www.newyorker.com/culture/cover-story/cover-story-2021-05-24

http-7: https://www.behance.net/gallery/161711831/Microsculptures-in-the-Botanical-Garden?tracking_source=search_projects%7Cscientific+illustrations&l=70

http-8: https://www.behance.net/gallery/38282855/100-botanical-illustrations-for-Fares?tracking_source=search_projects%7Cscientific+illustrations&l=58

http-11: https://www.behance.net/gallery/110281041/The-Magical-Dandelion-Childrens-Book

http-12: https://www.behance.net/gallery/140861761/Lily-looking-for-her-place-CHILDREN-BOOK

http-13: https://www.behance.net/gallery/125437437/Picture-book?tracking_source=search_projects|children%27s+book&l=292&

http-14: https://www.behance.net/gallery/189072611/I-love-my-Mom-Dad-very-much-childrens-book?tracking_source=search_projects|children%27s+book&l=402

http-15: https://www.behance.net/gallery/195184891/Bottega-Veneta-fashion-illustrations?tracking_source=search_projects%7Cmoda+ill%25C3%25BCstrasyonu&l=14

http-16: https://www.behance.net/gallery/184813255/Fashion-illustration-GIVENCHY?tracking_source=search_projects%7Cfashion+illustration&l=48

http-17: https://www.behance.net/gallery/196606283/Fashion-Illustration?tracking_source=project_owner_other_projects

http-18: https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-11600/altamira-magaras/

http-19: https://tr.wikipedia.org/wiki/Mısır_hiyeroglifleri

http-20: https://tr.wikipedia.org/wiki/Elmas_Sutra#/media/Dosya:Jingangjing.jpg

http-21: https://i0.wp.com/arsizsanat.com/wp-content/uploads/2018/11/Anglo-Saxon-Lindisfarne-İncili-2.jpg?w=642&ssl=1

http-22: https://www.leidenmedievalistsblog.nl/articles/a-conditioned-scribe-the-use-of-multiple-interlinear-glosses-to-the-lindisfarne-gospels#41198

http-23: https://bigumigu.com/haber/800-orta-cag-el-yazmasi-internet-uzerinden-erisime-acildi/

http-24: https://pierrickauger.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/12/labors_of_the_months_in_tres_riches_heures_du_duc_de_berry1.jpg

http-25:https://gazetesanat.com/wp-content/uploads/2019/02/THE-TRIBUTE-MONEY-rönesans.jpg

http-26: https://www.worldhistory.org/img/r/p/1000x1200/12753.jpg.webp?v=1696353189

http-27: https://en.wikipedia.org/wiki/Caravaggio#/media/File:Caravaggio_Judith_Beheading_Holofernes.jpg

http-28: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/44/William_Hogarth_-_David_Garrick_as_Richard_III_-_Google_Art_Project.jpg

http-29: https://wp.oggusto.com/wp-content/uploads/2023/10/alphonse-mucha-hayati-eserleri-ve-bilinmeyenleri-2.webp

http-30: https://d7hftxdivxxvm.cloudfront.net/?quality=80&resize_to=width&src=https%3A%2F%2Fartsy-media-uploads.s3.amazonaws.com%2FrtqmZte9zvq35AZGezAz1Q%252FRe%25CC%2582verie.jpg&width=900ü

http-31: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7f/Varka_ile_Gülşah_1.jpg

http-32: https://kultur.istanbul/gorsel/2022/08/nakkas.png

http-33: https://warfare.6te.net/Ottoman/Kulliyat-i_Katibi-TSM_R989-230a.jpg

http-34: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7f/Varka_ile_Gülşah_1.jpg

http-35: https://www.imoga.org/media/pages/collection/artists/ercument-kalmik/works/isimsiz-1/f2f1df30f9-1646651506/ercument-kalmik-isimsiz.jpg

http-36: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2d/Cevat_Sakir_cartoon_Dec_1921.JPG

http-37: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/2/2c/İhap_Hulusi_Alfabe.jpg

http-38: https://d35fbhjemrkr2a.cloudfront.net/Images/Shop/204/Product/13424/400/cd236196329a437286e35d6ba43ac40c.jpg

http-39: https://www.behance.net/gallery/105069801/Flat-character-emotional-version?tracking_source=search_projects_appreciations|flat+illustration&l=1

http-40: https://www.iphonefaq.org/files/styles/large/public/_original_iphone2007.png?itok=nSqHfakB

http-41: https://www.behance.net/gallery/127254687/Poster-Design-Illustration-SIX-AT-SIX?tracking_source=search_projects_appreciations%7Cflat+illustration+poster&l=129

http-42: https://www.behance.net/gallery/155827599/Flat-characters-2022?tracking_source=search_projects_appreciations%7Cflat+illustration&l=61

http-43: https://www.behance.net/gallery/151626833/Empty-state

http-44: https://www.behance.net/gallery/106534807/Kurumsal-Kimlik-Calsmas-%28Bitirme-Projesi%29

http-45: https://cdn.dribbble.com/userupload/18213433/file/original-d5c4f09007e305efe1b4c0e8d37762b4.png?resize=752x&vertical=center

http-46: https://cdn.dribbble.com/userupload/18434713/file/original-bc45c1795ad801781c9b6b4e8564f6ed.png?resize=2800x2100&vertical=center

http-47: https://cdn.dribbble.com/userupload/7574627/file/original-d57034cd300c58183ef298ba2f5b7ca6.png?resize=3334x2500&vertical=center

http-48: https://www.behance.net/gallery/82467297/Error-404?tracking_source=search_projects_appreciations%7Cflat+illustration&l=228

http-49: https://www.behance.net/gallery/153712809/Vans-Illustrations-Personal-Project?tracking_source=search_projects_appreciations%7Cflat+illustration&l=75

http-50: https://www.behance.net/gallery/150701139/Alice-Rereading-Project-Childrens-Book

http-51: https://www.behance.net/gallery/134370957/lsgraphics-Character-Collection-Ui-illustrations?tracking_source=search_projects%7Cui+ux+flat&l=9

http-52: https://www.behance.net/gallery/113556037/Public-transport-in-Istanbul-IETT?tracking_source=search_projects|infographic+flat&l=10

http-53: https://www.behance.net/gallery/89218283/Night-Shift

http-54: https://cdn.dribbble.com/userupload/13384085/file/original-af50b6292a837ae1ff3c3f0f3ffc9d9c.png?resize=1601x1200&vertical=center

http-55: https://www.behance.net/gallery/89703637/Electrified-editorial-illustration?tracking_source=search_projects_appreciations%7Cflat+illustration&l=19

http-56: https://www.behance.net/gallery/70301009/A-new-plant-to-my-garden?tracking_source=search_projects_appreciations%7Cflat+illustration&l=45

http-57: https://www.behance.net/gallery/156634613/Adventures-crew?tracking_source=search_projects_appreciations%7Cflat+illustration&l=92

http-58: https://www.behance.net/gallery/190126605/Flat-Character-Design-Vector-illustration?tracking_source=search_projects_appreciations%7Cflat+illustration&l=37

http-59: https://www.behance.net/gallery/148555279/bauhaus-work

http-60: https://m3.material.io

http-61: https://miro.medium.com/v2/resize:fit:4800/format:webp/1*6xLJv9OxFN14us7hB1UDOw.png

http-62: https://www.behance.net/gallery/145399983/PROCRATINATION-Editorial-Illustrations/modules/821774069

http-63: https://designimador.com.br/wp-content/uploads/2017/10/dropbox_2017_illustration_archived.jpg

http-64: https://www.behance.net/gallery/94178581/Summer-Camp?tracking_source=search_projects_appreciations|flat+illustration&l=32

http-65: https://www.behance.net/gallery/126935423/Dancing-with-the-heart?tracking_source=search_projects_appreciations|flat+illustration&l=147

http-66: https://www.behance.net/gallery/132643691/Character-Design?tracking_source=search_projects_appreciations%7Cflat+illustration&l=745

http-67: https://www.behance.net/gallery/157775403/November-2022?tracking_source=search_projects_appreciations%7Cflat+illustration&l=458

http-68: https://www.behance.net/gallery/115720621/Vector-Flat-Art-Nature-Landscape-Background-Design/modules/660269957

http-69: https://www.behance.net/gallery/128649119/Knowledge-of-digital-alternatives-illustrations-Adobe

http-70: https://www.behance.net/gallery/200992861/vector-art/modules/1139670915

http-71: https://www.behance.net/gallery/191005723/Character-design-exploration

http-72: https://www.behance.net/gallery/136661265/Facebook-Dating-App-2020

http-73: https://www.behance.net/gallery/193778105/PORTFOLIO-Vector-illustrations-Cartoon-Characters

http-74: https://www.behance.net/gallery/130980567/Enchanted-Forest

http-75: https://www.behance.net/gallery/145584549/ILLU-Illustrations

http-76: https://www.behance.net/gallery/215193385/flat-icon-design

http-77: https://www.behance.net/gallery/116457099/Personal-works

http-78: https://www.behance.net/gallery/184612053/Playful-Flat-Vector-Illustrations

http-79: https://www.behance.net/gallery/114250057/SIGNATURES?tracking_source=search_projects_appreciations|flat+illustration&l=38

http-80: https://www.behance.net/gallery/44701359/Illustration-Collection-1?tracking_source=search_projects_appreciations%7Cflat+illustration&l=152

http-81: https://www.behance.net/gallery/37051601/KLEPIERRE?tracking_source=search_projects_appreciations%7Cflat+illustration

http-82: https://www.behance.net/gallery/181850063/lluestrasyon-calsmas

http-83: https://www.behance.net/gallery/103358687/Flat-illustration

http-84: https://www.behance.net/gallery/94178581/Summer-Camp

ÖZ GEÇMİŞ

Adı Soyadı: Aleyna Öykücü

Yabancı Dil: İngilizce

Eğitim Bilgileri:

2022, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

Meslek Deneyimi:

2022, 9-16 Reklam Ajansı, Intern Art Director

2023, Kollektif Reklam Ajansı, Jr. Art Director

2025, Jellybon Reklam Ajansı, Art Director