



## Dijital Dönüşüm Sürecinde İllüstrasyonun Evrimi ve Yaratıcı Disiplinlere Yansıması Üzerine Bir Değerlendirme \*

*An Evaluation of the Evolution of Illustration in the Process of Digital Transformation and Its Reflection on Creative Disciplines*

### ÖZET

Sanatın tarihsel evrimiyle paralel olarak illüstrasyon, dijitalleşme süreciyle birlikte köklü bir değişim geçirmiş ve yalnızca statik bir görsel ifade biçimi olmaktan çıkarak animasyon, oyun tasarımı, reklam ve NFT gibi disiplinlerle bütünleşen çok katmanlı bir yapıya evrilmiştir. Bu araştırma, dijital dönüşüm sürecinde illüstrasyon pratiğinin geçirdiği estetik ve düşünsel değişimi incelemeyi; özellikle dijital üretim ortamında özgünlük ve biriciklik kavramlarının nasıl yeniden tanımlandığını tartışmaya açmayı amaçlamaktadır. Araştırma, dijital illüstrasyonun geleneksel üretim biçimlerinden kopuş yerine, bu birikimin dönüşerek yeniden yapılandığı bir süreç olduğunu göstermektedir. Dijital araçların sunduğu katmanlı çalışma, geri alınabilirlik ve esneklik gibi olanaklar, illüstrasyonun üretim mantığını ve görsel dilini önemli ölçüde değiştirmiştir. Bununla birlikte, dijitalleşme sürecinin özgünlük kavramını yeniden tartışmaya açtığı; özgünlüğün artık yalnızca fiziksel üretim izleriyle değil, sanatçının kavramsal yaklaşımı ve estetik tercihleri üzerinden değerlendirildiği sonucuna ulaşılmıştır. Çalışma, dijital illüstrasyonun disiplinler arası bir yapı içinde gelişerek çağdaş görsel iletişimin önemli bir bileşeni hâline geldiğini ve sanatın ifade olanaklarını genişlettiğini ortaya koymaktadır. Bu amaç doğrultusunda çalışma, nitel araştırma yaklaşımı çerçevesinde yapılandırılmıştır. Araştırma kapsamında literatür taraması ve karşılaştırmalı görsel analiz yöntemi birlikte kullanılmıştır. Aynı zamanda dijital illüstrasyonun geleneksel yöntemlere bir alternatif ya da sanatsal değeri zayıflatan mekanik bir süreç olmadığını; aksine görsel anlatım dilini genişleten evrimsel bir dönüşüm olduğu ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda araştırma, özgünlük kavramının üretim araçlarından bağımsızlaşarak kavramsal ve estetik düzlemde yeniden tanımlanması gerektiğini vurgulayarak literatüre katkı sağlamaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital İllüstrasyon, Özgünlük, Dijital Sanat, Yaratıcı Disiplinler, Görsel İletişim

### ABSTRACT

In parallel with the historical evolution of art, illustration has undergone a profound transformation through the process of digitalization, evolving from a static form of visual expression into a multilayered structure integrated with disciplines such as animation, game design, advertising, and NFTs. This study aims to examine the aesthetic and conceptual changes in illustration practice during the digital transformation process, with a particular focus on how the concepts of originality and uniqueness are redefined within the digital production environment. The research demonstrates that digital illustration does not represent a rupture from traditional modes of production; rather, it is a process in which accumulated practices are transformed and restructured. The opportunities provided by digital tools—such as layered workflows, undo functionality, and flexibility—have significantly altered both the production logic and the visual language of illustration. At the same time, the process of digitalization has reopened debates surrounding originality, leading to the conclusion that originality is no longer defined solely by the physical traces of production, but also through the artist's conceptual approach and aesthetic decisions.

The study reveals that digital illustration has developed into a significant component of contemporary visual communication within an interdisciplinary framework, expanding the expressive possibilities of art. To this end, the research is structured within a qualitative research approach, employing both literature review and comparative visual analysis methods. Furthermore, the study emphasizes that digital illustration should not be regarded merely as an alternative to traditional methods or as a mechanical process that diminishes artistic value; rather, it constitutes an evolutionary transformation that broadens the language of visual expression. In this context, the research contributes to the literature by underlining the necessity of redefining originality independently of production tools and repositioning it within conceptual and aesthetic dimensions.

**Keywords:** Digital Illustration, Originality, Digital Art, Creative Disciplines, Visual Communication

### GİRİŞ

Sanatın evrimi, tarih boyunca toplumsal dinamikler ve teknolojik gelişmelerle paralel bir biçimde ilerlemiştir. Dijital çağa geçiş sürecinde geleneksel sanat biçimleri dönüşerek yeni ifade olanakları kazanmış ve bu durum, sanat üretiminde önemli değişimlere yol açmıştır. Dijital sanatın kökenleri, sanatçıların ilk bilgisayarlarla deneyler gerçekleştirdiği 20. yüzyılın ortalarına kadar uzanmaktadır. Bu dönemde kullanılan bilgisayarların teknik kapasite açısından sınırlı olması üretim süreçlerini kısıtlamış; ancak sanatçılar algoritmik yapıları araştırarak dijital sanatın gelişimine zemin hazırlayan önemli adımlar atmıştır. Dijital sanatın yaygınlaşması ise 20. yüzyılın sonlarında kişisel bilgisayarların ortaya çıkmasıyla hız kazanmış ve günümüze kadar süreklilik göstermiştir.

Gülşah Korkmaz <sup>1</sup>  
Burak Boyraz <sup>2</sup>

### How to Cite This Article

Korkmaz, G. & Boyraz, B. (2026). Çocuklukta Ebeveynleşme ve Kardeş İlişkileri Üzerine Bir Derleme. *International Social Sciences Studies Journal*, (e-ISSN:2587-1587) 12(4), 537-549. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.19816464>

Arrival: 29 September 2025  
Published: 28 April 2026

Social Sciences Studies Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

\* Bu makale Gülşah Korkmaz'ın "Dijital Çağda İllüstrasyonun Evrimi ve Yaratıcı Alanlara Etkisi" adlı Yüksek Lisans tezinden üretilmiştir.

<sup>1</sup> Yüksek Lisans Öğrencisi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans Programı, İstanbul, Türkiye. ORCID: 0009-0000-5493-056X

<sup>2</sup> Doç. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Bölümü, İstanbul, Türkiye. ORCID: 0000-0002-1373-7234

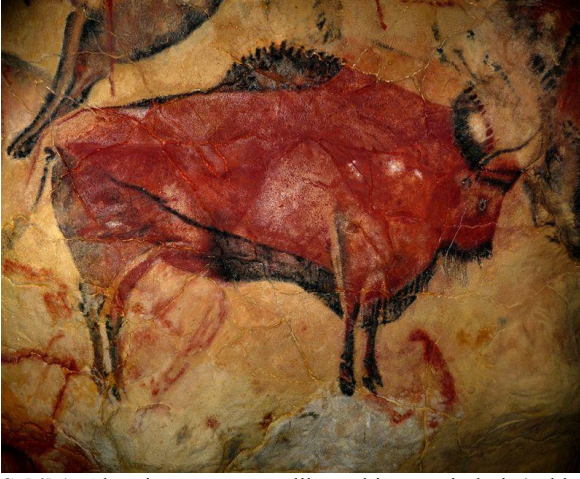
1980’li yıllarda bilgisayar grafiklerinin potansiyelinin keşfedilmesiyle birlikte dijital resim ve piksel sanatının gelişimi ivme kazanmıştır. Aynı dönemde video oyunlarının bir görsel anlatım alanı olarak ortaya çıkması, dijital sanata yeni bir ifade dili kazandırmıştır. 21. yüzyılda internetin yaygınlaşmasıyla birlikte dijital galeriler ortaya çıkmış; sanatçılar eserlerini küresel ölçekte paylaşma ve izleyiciyle doğrudan etkileşim kurma imkânı elde etmiştir. Sosyal medya platformlarının sağladığı görünürlük, dijital sanatın dolaşımını hızlandırmış ve üretim biçimlerini dönüştürmüştür. Bu süreçte geleneksel illüstrasyonun dijital ortama taşınmasıyla birlikte dijital illüstrasyon pratiği giderek yaygınlaşmıştır. Dijital illüstrasyon, geleneksel tekniklerle çeşitli ortaklıklar barındırmakla birlikte; katmanlı çalışma imkânı, geri alma (undo) özelliği, geniş renk paletleri ve özelleştirilebilir fırçalar gibi dijital araçların sunduğu olanaklar sayesinde sanatçılara esnek bir üretim ortamı sunmaktadır. Bu yönüyle dijital illüstrasyon, yalnızca bir sanat dalı olarak değil; aynı zamanda tasarım, reklam, animasyon ve oyun gibi farklı disiplinlerle etkileşim kuran bir görsel iletişim alanı olarak öne çıkmaktadır.

Bu çalışma, dijital dönüşüm sürecinde illüstrasyonun geçirdiği değişimi incelemeyi amaçlamakta; özellikle dijital üretim ortamında “özgünlük” kavramının nasıl yeniden tanımlandığını tartışmaya açmaktadır. Bu bağlamda çalışma, dijital illüstrasyonda özgünlüğün yalnızca fiziksel üretim izleri üzerinden değil, sanatçının kavramsal yaklaşımı, kompozisyon kurgusu ve görsel stratejileri üzerinden inşa edildiğini ileri sürmektedir. Bu yönüyle makale, dijital illüstrasyonu yalnızca teknik bir dönüşüm olarak ele almak yerine, estetik ve düşünsel bir yeniden yapılanma süreci olarak değerlendirmeyi hedeflemektedir. Bu amaç doğrultusunda çalışma, nitel araştırma yaklaşımı çerçevesinde yapılandırılmıştır. Araştırma kapsamında literatür taraması ve karşılaştırmalı görsel analiz yöntemi birlikte kullanılmıştır. İlk aşamada, illüstrasyonun tarihsel gelişimi ve dijital dönüşüm süreci alan yazın üzerinden incelenerek kuramsal bir çerçeve oluşturulmuştur. İkinci aşamada ise dijital illüstrasyonun dönüşümünü somutlaştırmak amacıyla seçilen sanatçılar üzerinden örnek eser incelemeleri gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda James Jean, Malika Favre ve Pascal Champion’un çalışmaları örneklem olarak belirlenmiştir. Söz konusu sanatçılar; farklı estetik ve anlatı yaklaşımlarını temsil etmeleri ve çağdaş illüstrasyon pratiğinde görünür bir yere sahip olmaları nedeniyle tercih edilmiştir. Eserlerin analizinde; kompozisyon kurgusu, renk kullanımı, ışık-gölge ilişkisi, üretim tekniği, anlatı yapısı ve özgünlük yaklaşımı gibi görsel ve kavramsal ölçütler esas alınmıştır. Bu ölçütler doğrultusunda gerçekleştirilen karşılaştırmalı analizler aracılığıyla, dijital illüstrasyonun yalnızca teknik bir dönüşüm olmadığı; estetik ve kavramsal boyutlar içeren bir süreç olduğu değerlendirilmiştir.

## İLLÜSTRASYONUN TARİHSEL SÜRECİ

İllüstrasyon kavramı, yazılı metinlerdeki bilginin aktarımını kolaylaştırmak ve içeriği daha anlaşılır kılmak amacıyla estetik bir formla harmanlanan temel bir görsel iletişim aracı olarak varlık göstermiştir (Kızılsağak, 2014). Yalnızca somut bilgiyi aktarma işlevini üstlenmekle kalmayıp, aynı zamanda duyguları görünür kılan sanatsal bir ifade biçimi olarak da değerlendirilmektedir. Günümüzde görsel iletişimin önemli bileşenlerinden biri hâline gelen illüstrasyonun bu konumu; toplumsal ihtiyaçlardaki değişim, teknolojik ilerlemeler ve estetik algının dönüşümü doğrultusunda şekillenmiştir. İllüstrasyonun tarihsel gelişimi incelendiğinde, farklı dönemlerde üstlendiği işlevlerin ve anlatım biçimlerinin toplumsal beklentilerle birlikte değiştiği görülmektedir. Bazı dönemlerde daha didaktik ve bilgi aktarıcı bir yapı sergilerken, bazı dönemlerde ise daha sembolik ve anlatsal bir yapı sergilemektedir.

Bu değişken yapı, illüstrasyonun zamanla çok yönlü bir görsel anlatım alanına dönüşmesine zemin hazırlamıştır. İllüstrasyonun tarihsel kökenlerine inildiğinde, görsel anlatımın erken örneklerine Lascaux, Altamira ve Chauvet mağara resimlerinde rastlanmaktadır (Lewis & Williams, 2002). Bu mağara resimlerinde betimlenen hayvan figürleri ve av sahneleri, dönemin yaşam pratiklerini ve sosyal dinamiklerini yansıtan görsel anlatılar olarak değerlendirilmektedir. Figürlerin idealize edilmesinden çok gözleme dayalı biçimde aktarılması, bu üretimlerin estetik kaygıdan ziyade yaşamsal bilginin korunmasına yönelik olduğunu düşündürmektedir. Bu bağlamda erken dönem illüstratif üretimler, sembolik anlatımdan çok deneyime dayalı bir görsel kayıt işlevi üstlenmiştir. Bu örnekler, illüstrasyonun tarihsel kökeninde estetik bir tercihten çok yaşamsal bilgilerin görsel hafızaya aktarılması ihtiyacının belirleyici olduğunu göstermektedir.



**Şekil 1:** Altamira mağarası polikrom bizon resimleri (yaklaşık MÖ 15.000), Santillana del Mar, İspanya.

**Kaynak:** Arkeofili, Tarih Öncesi Dönemden 11 Mağara Sanatı

[https://arkeofili.com/tarih-öncesi-dönemden-11-mağara-sanati/#google\\_vignette](https://arkeofili.com/tarih-öncesi-dönemden-11-mağara-sanati/#google_vignette)



**Şekil 2:** Book of the Dead (Hunefer Papirüsü) sahnesinden “Kalbin Tartılması” tasviri (MÖ ~1275), Antik Mısır.

**Kaynak:** The weighing of the heart (British Museum, EA9901-3). [https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y\\_EA9901-3?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA9901-3?utm_source=chatgpt.com)

Antik Çağ'a gelindiğinde görsel anlatımın farklı coğrafyalarda daha sistematik ve sembolik bir dil kazandığı görülmektedir. Özellikle Antik Mısır'da papirüs üzerine üretilen görsellerde figürlerin ölçü, duruş ve betimleme biçimleri belirli kurallar çerçevesinde standartlaştırılmıştır. *Ölümler Kitabı* (Şekil 2), bu yaklaşımın belirgin örneklerinden biri olarak görsel anlatımın ritüel ve aktarım odaklı işlevini ortaya koymaktadır (Robins, 1997). Bu sistematik yapı, görsellerin yalnızca bireysel ifade aracı değil, aynı zamanda toplumsal düzeni ve inanç sistemini sürdüren bir iletişim biçimi olarak konumlandığını göstermektedir. Mitolojik unsurların stilize ve sembolik formlar aracılığıyla temsil edilmesi, mesajın doğrudan değil, belirli bir görsel kod sistemi üzerinden aktarılmasına olanak tanımıştır. Antik Yunan dünyasında ise illüstrasyonun daha anlatsal ve estetik bir boyut kazandığı görülmektedir. Özellikle seramik vazolar üzerindeki betimlemelerde epik hikâyeler ve kahramanlık anlatıları görselleştirilmiş, kompozisyon düzeni ve figür yerleşimi aracılığıyla anlatı sürekliliği sağlanmıştır. *Achilles ve Ajax'ın Zar Oyunu* sahnesi, bu dönemin karakteristik örneklerinden biridir (Boardman, 1991). Antik Roma'da illüstrasyon sanatı, Yunan etkisi altında gelişmekle birlikte yön bulma, yapı planlama ve teknik bilginin aktarımı gibi pratik amaçlara hizmet edecek şekilde kullanılmıştır. Uzak Doğu ve Çin'de ise kâğıdın icadı, illüstrasyon açısından önemli bir dönüşüm yaratmıştır (Boztepe, 2015). Kâğıdın yaygınlaşmasıyla birlikte üretilen eserler, illüstrasyonun toplumsal yapıları, teknolojik imkânlar ve kültürel ihtiyaçlara göre nasıl çeşitlendiğini ortaya koymaktadır. Bu süreç, sonraki dönemlerin görsel üretim anlayışına da zemin hazırlamıştır. Aynı zamanda bu görsel semboller illüstrasyonun aktarımında toplumsal hafızayı güçlendirmiş, illüstrasyonun gelişiminde kalıcı izler bırakmıştır. Orta Çağ'da illüstrasyon, özellikle el yazması eserlerde yoğun biçimde kullanılmıştır. Tezhipli el yazmalarında görseller yalnızca süsleme unsuru değil, metni açıklayan ve yorumlayan bir anlatım desteği işlevi görmüştür. Book of Kells, Lindisfarne Gospels ve Hours of Jeanne d'Evreux gibi örnekler, illüstrasyonun bu dönemde estetik, sembolik ve işlevsel boyutları bir arada taşıdığını göstermektedir. (Khan Academy, [06.11.2025]). Genel olarak o dönemdeki eserlerin saklanabilirliği zor olmasına rağmen söz konusu eserlerdeki üstün zanaatkarlık ve detaylı işçilik, bu illüstratif belgelerin fiziksel bütünlüklerini koruyarak modern döneme kadar ulaşmalarına imkân tanımıştır. Book Of Kells eserinde (Şekil 3) canlı renk kullanımı ve mitolojik yaratıkların detaylı çizimleriyle dikkat çekmektedir.

Görselde dönemin kültürüne atıfta bulunan birçok illüstrasyona rastlanılmaktadır. Çalışmada kullanılan illüstrasyonlar ince detaylara sahiptir ve tüm detaylar incelendiğinde bir anlam bütünlüğüne yol açmaktadır.



**Şekil 3:** Book of Kells – Chi-Rho Sayfası, MS 800 civarı  
**Kaynak:** Trinity College Dublin Digital Collection.

1452 yılında Johannes Gutenberg tarafından matbaa icat edilmiş ve 15. yüzyılın ortalarında bu teknoloji geliştirilmiştir (Meggs, 2025). Bu gelişim illüstrasyon sanatında görsel anlatının kamusal alandaki etkisini artırmıştır. El yazmalarının üretimindeki fiziksel kısıtlamalar ve düşük üretim hızı, matbaanın gelişimine paralel olarak yerini seri üretim ve geniş çaplı dağıtım imkânlarına bırakmıştır. Bu tarihsel kırılma, dijital çağın üretim mantığını önceden haber veren bir eşik oluşturur. Bu süreçte illüstrasyon, işlevselliği artarak stratejik bir kitle iletişim aracına evrilmiştir. Böylelikle illüstrasyon, tekil üretimden çıkarak çoğaltılabilir bir görsel dile dönüşmüş ve görsel anlatının kamusal alandaki etkisini belirgin biçimde artmıştır. Matbaanın gelişimiyle birlikte baskı tekniklerinde de çeşitlilik artmıştır. Ahşap baskı (woodcut) ve ardından gelişen bakır gravür (engraving) teknikleri, illüstrasyonun hem estetik niteliğini hem de detay kapasitesini genişletmiştir (Ekin, 2024). Bu teknik çeşitlenme, görsel anlatımın ifade olanaklarını artırarak sanatçılara daha kontrollü ve incelikli bir üretim alanı sunmuştur. Bu dönemin en etkili sanatçılarından biri Albrecht Dürer'dir (Acartürk, 2019). Dürer, ahşap baskı tekniğinde çizgisel yoğunluk ve kompozisyon düzeni açısından sınırları zorlamış; daha sonra bakır gravür tekniğine yönelerek daha yüksek detay düzeyi ve ton geçişleri elde etmiştir. *Mahşerin Dört Atlısı* (Şekil 4), ahşap baskının dramatik çizgi gücünü ortaya koyarken; *Saint Sebastian at the Column* (Şekil 5), gravür tekniğinin sunduğu incelikli detay ve hacim etkisini göstermektedir. Bu iki teknik arasındaki farklılık, baskı teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte görsel anlatımın ifade kapasitesinin nasıl genişlediğini açık biçimde ortaya koymaktadır.



**Şekil 4:** Dürer, A. (1497–1498). *Mahşerin Dört Atlısı* [Ağaç baskı].  
**Kaynak:** The Metropolitan Museum of Art.



**Şekil 5:** Dürer, A. (1500). Saint Sebastian at the Column oyma baskı (engraving)  
**Kaynak:** The Metropolitan Museum of Art.

1700'lü yıllarda Sanayi Devrimi ile birlikte baskı teknolojilerinin endüstrileşmesi, illüstrasyonun kitap, gazete ve dergi gibi basılı yayınlar aracılığıyla geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır (Gedik, 2017). Üretim hızının artması ve maliyetlerin düşmesi, görsel içeriğin gündelik yaşamın bir parçası hâline gelmesine zemin hazırlamıştır. 19. yüzyılda bu gelişmeler doğrultusunda illüstratörlük profesyonel bir meslek alanı olarak kurumsallaşmış; 20. yüzyılda ise propaganda afişleri, çocuk kitapları, çizgi romanlar ve animasyonlar aracılığıyla kitlesel etki alanı daha da genişlemiştir. Art Nouveau, Art Deco ve Pop Art gibi sanat akımları, illüstrasyonun biçimsel ve estetik çeşitliliğini artırarak çağdaş görsel dilin oluşumunda belirleyici rol oynamıştır (Karaşahinoğlu, 2025). Bu akımlar illüstrasyon sanatında üslup çeşitliliğini artırarak çağdaş görsel dilin biçimlenmesinde referans noktaları oluşturmuştur. 20. yüzyıla gelindiğinde illüstrasyon, sanatsal ve eğlendirici işlevlerinin ötesine geçerek I. Dünya Savaşı döneminde stratejik bir propaganda aracına dönüşmüştür. Savaşın her iki cephesinde de kamuoyunu mobilize etmek ve ideolojik mesajları pekiştirmek amacıyla afiş illüstrasyonları yoğun biçimde kullanılmıştır (Becer, 2015). I Want You for U.S. Army (1917) adlı afişte (Şekil 6), figürün elini doğrudan izleyiciye yöneltmesi, ikna edici bir etki yaratarak izleyiciyle doğrudan bir ilişki kurulmasını sağlamaktadır. İllüstrasyonun afiş tasarımında bu şekilde kullanılması, dönemin görsel iletişim anlayışı içerisinde doğrudan etki yaratmayı hedefleyen bir yaklaşımı yansıtmaktadır. Bu yaklaşımın illüstrasyonda görsel mesajın algılanma hızını artırarak etkili sonuçlar ortaya koyduğu görülmektedir.



**Şekil 6:** Flagg, J. M. (1917). I Want You for U.S. Army [Poster].  
**Kaynak:** Library of Congress.

20. yüzyılın ortalarına doğru illüstrasyon, popüler kültür ve sinemanın yükselişiyle anlatı imkânlarını genişletmiştir. Bu süreçte Joel Shuster ve Jerry Siegel tarafından yaratılan Superman karakteri, çizgi roman illüstrasyonunun kitleler üzerindeki etkisini pekiştirmiştir. Aynı dönemde Walt Disney'in ilk renkli uzun metrajlı animasyonu olan Pamuk Prenses (Snow White), illüstrasyonun hareketli görüntü teknolojisiyle kurduğu bağıncü bir temsili olmuştur. (Bakış, 2021). İllüstrasyonun dönüşümünü hızlandıran önemli teknolojik gelişmelerden biri de fotoğrafın keşfi ve ardından sinema ile televizyon alanındaki ilerlemelerdir (Tepecik, 2002). Fotoğrafın gerçekliği mekanik doğrulukla temsil etme işlevini üstlenmesi, illüstrasyonu belgesel temsil yükünden kısmen kurtarmış; böylece stilizasyon, bireysel yorum ve kavramsal anlatım ön plana çıkmıştır. Bu durum, illüstrasyonu gerçekliğin kopyasını üretmekten ziyade onu yorumlayan ve yeniden inşa eden bir ifade alanına dönüştürmüştür. 20. yüzyılın son çeyreğinde bilgisayar teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla birlikte üretim süreçleri analog temelden dijital zemine kaymıştır. Grafik tabletlerin ve Adobe İllüstratör, Adobe Photoshop gibi yazılımların profesyonel pratiklere dahil olması, illüstrasyonda yeni bir dönemin kapılarını aralamıştır (Soyuer, 2023). Söz konusu gelişmeler, geleneksel tekniklerin üretim sürecindeki hakimiyetini sarsarak dijital odaklı bir yapı oluşturmuştur. Tarihsel süreçten günümüze kadar gelen bu teknik ve teknolojik birikim; illüstrasyonu günümüzde sinema, televizyon, NFT, moda, oyun tasarımı ve reklamcılık gibi pek çok disiplinle iç içe geçmiş bir yapıya büründürmüştür. İllüstrasyonun tarihsel serüveni incelendiğinde, sanatçıların bu teknolojik dönüşümlere hızla adapte olduğu ve sürekli bir gelişim sergiledikleri görülmektedir. Günümüzde "dijital illüstrasyon" adı altında varlık gösteren bu sanat dalı, illüstrasyonu geleneksel yüzeylerden bağımsızlaştırarak çok disiplinli bir üretim alanına taşımıştır.

### İLLÜSTRASYONDA DİJİTAL ÇAĞ

Dijital dönüşüm kavramı, yalnızca dijital teknolojilerin teknik gelişimini ifade eden dar bir çerçeveye sınırlı değildir. Castells'in ağ toplumu kuramı bağlamında bu dönüşüm; üretim, iletişim ve kültürel pratiklerin ağ temelli yapılar üzerinden yeniden örgütlenmesini ifade eden toplumsal bir yeniden yapılanma sürecidir (Castells, 2011). Bu çerçevede teknoloji, toplumu tek yönlü biçimde belirleyen bir unsur olmaktan ziyade; toplumsal ihtiyaçlar, kültürel bağlam ve ekonomik dinamikler tarafından şekillenen bir yapı olarak ele alınmaktadır. Dolayısıyla dijitalleşme, teknik araçların değişiminden çok daha geniş bir epistemolojik dönüşümü ifade etmektedir.

Dijital çağ ise bu dönüşümün süreklilik kazandığı, analog üretim yöntemlerinin yerini dijital tabanlı sistemlere bıraktığı tarihsel bir süreci tanımlar. Bu bağlamda dijitalleşme, araçların değişiminden çok, üretim mantığının ve görsel düşünme biçimlerinin dönüşümüyle ilişkilidir (Manovich, 2001). Bu değişim gereklidir çünkü görsel dilin yeniden yapılandırılmasıyla sanatın düşünsel ve estetik sınırlarını da yeniden tanımlamıştır. Özellikle illüstrasyon alanında bu tarihsel kırılma, üretimin fiziksel sınırlardan bağımsızlaşmasına ve görsel anlatımın çok katmanlı bir yapıya evrilmesine olanak tanımıştır. 20. ve 21. yüzyılda dijital teknolojilerin hızla yayılması, illüstrasyon pratiğinde köklü bir dönüşümü de beraberinde getirmiştir. Dijital araçlar kullanılarak, çizim ve görsel anlatı temelli olarak üretilen çalışmalar, dijital illüstrasyon olarak tanımlanmaktadır. Bu araçlar arasında bilgisayar destekli tasarım sistemleri, grafik tabletler ve dijital çizim yazılımları yer almaktadır. Dijitalleşmenin illüstrasyon üzerindeki en önemli etkilerinden biri, üretim mantığındaki değişimdir. İllüstrasyon artık fiziksel yüzeylerle veya statik çoğaltmayla sınırlı değildir. İllüstrasyon yalnızca geleneksellikten dijitalleşmeye geçiş ile sınırlı kalmayıp, dijital yazılımlar sayesinde estetiği, üretimi ve yapılanması açısından daha önce geleneksel tekniklerle elde edilmesi mümkün olmayan imkanlara sahip olmaya başlamıştır (Birol & Gürbüz, 2015). Bu imkanlar illüstrasyonda belirleyici bir etki yaratmıştır. Geleneksel illüstrasyonda üretim süreci kadar ortaya çıkan tekil ve fiziksel eserin kendisi de merkezi bir öneme sahiptir. Fakat dijital illüstrasyonun hayatımıza girmesi ile birlikte, eserin dönüşebilirliği de mümkün olmuştur. Bu gibi imkanlar da üretim sürecini görünür ve esnek bir yapıya kavuşturmuş ve sanatçıların sınırlılıklarını ortadan kaldırmıştır. Bu sayede illüstrasyonun işlevini genişleterek uygulama alanlarında farklılıklara zemin hazırlamıştır. Bu farklılıklar arasında animasyon, oyun, reklam, moda ve veri sanatı gibi disiplinler bulunmaktadır. Kullanılan dijital platformlar, yazılımlar, illüstrasyonun üretim sürecini doğrudan etkilediği için illüstratörün rolünü, sanat, tasarım ve teknoloji arasında gezinen çok disiplinli bir yaratıcıya dönüştürmüştür (Topbasan & Özcan, 2013). Böylelikle dijital illüstrasyon, modern teknolojilerin üretim ortamlarında yalnızca estetik bir ifade biçimi olarak değil, disiplinler arası bir zorunluluk olarak ortaya çıkmaktadır. Dijital illüstrasyonun disiplinler arası bir yapıya sahip olması tercihten çok, üretim koşullarının doğası gereği ortaya çıkan bir zorunluluktur. Bu nedenle dijital illüstrasyonu anlamak, yalnızca estetik çözümlerle değil; içinde yer aldığı sistemsel ilişkileri de dikkate alan bütüncül bir yaklaşımla mümkün olmaktadır.

Dijital ortamda illüstrasyon; zaman, hareket ve etkileşim kavramlarıyla ilişki kurarak basılı yüzeylerin ötesine taşınmış, kullanıcı deneyimini artıran bir görsel anlatım biçimine dönüşmüştür. Bu dönüşüm, tarihsel gelenek ile çağdaş yaratıcı uygulamalar arasında bir köprü oluşturmaktadır. Aynı zamanda da illüstratörlerin her zamankinden daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır. Fakat artan görünürlük, dijital bağlamda yazarlık, özgünlük ve sanatsal değerle ilgili kritik tartışmaları gündeme getirmiştir.

## DİJİTAL İLLÜSTRASYONDA ‘ORIJİNALLİK’

Geçmişten günümüze uzanan sanat anlayışında, bir eserin teknik olarak el ile üretilmiş olması, onun özgünlüğünün ve tekilliğinin temel göstergelerinden biri olarak kabul edilmiştir. Ancak dijitalleşmenin sanat üretim süreçlerine dâhil olmasıyla birlikte bu ölçüt tartışmalı bir hâl almıştır. Dijital ortamda üretilen eserlerin kolaylıkla çoğaltılabilmesi, benzer teknik ve estetik yapıların tekrar edilebilir olması ve sanat üretiminin geniş kitleler tarafından erişilebilir bir görünürlük kazanması, günümüzde ‘‘özgünlük’’ kavramının yeniden sorgulanmasına neden olmaktadır. Bu bağlamda, bazı yaklaşımlar dijital üretim süreçlerinin özgünlük kavramını zayıflattığını ileri sürmektedir. Özellikle çoğaltılabilirlik, görsel dilin hızlı dolaşımı ve belirli estetik kalıpların tekrar üretilmesi, dijital illüstrasyonda benzeşen görsel yapıların ortaya çıkmasına neden olabilmektedir. Bu durum, özgünlük kavramının giderek bulanıklaştığı yönünde eleştirilere yol açmaktadır.

Walter Benjamin, *Mekanik Yeniden Üretim Çağında Sanat Yapıtı* adlı çalışmasında, sanat eserinin ‘‘aura’’sını onun tarihsel özgünlüğü, tekil varlığı ve bulunduğu bağlamla kurduğu ilişki üzerinden tanımlar. Benjamin’e göre çoğaltma teknikleri, eserin zamansal ve mekânsal biricikliğini zayıflatarak bu auratik niteliğin dönüşmesine yol açmaktadır. Bu perspektiften bakıldığında, dijital üretim ortamının sunduğu sınırsız çoğaltılabilirlik imkânı, özgünlük tartışmalarını daha da görünür hâle getirmektedir. Bununla birlikte, dijital illüstrasyon bağlamında özgünlüğün yalnızca fiziksel üretim süreci üzerinden değerlendirilmesi yeterli görünmemektedir. Dijital üretim süreçlerinde özgünlük; sanatçının kavramsal yaklaşımı, estetik kararları ve dijital araçları nasıl konumlandığı üzerinden yeniden tanımlanan bir problem alanı hâline gelmektedir (Bozoğlu & Konrat, 2022). Boden’a göre yaratıcılık, yalnızca bütünüyle yeni olanın üretilmesiyle değil, mevcut sistemler içinde anlamlı varyasyonlar oluşturma kapasitesiyle tanımlanır (Boden, 2004). Bu yaklaşım, dijital illüstrasyonda özgünlüğün yalnızca kullanılan aracın fiziksel niteliğiyle sınırlı olmadığını göstermektedir. Dolayısıyla dijital üretim ortamında ‘‘el izi’’, geleneksel anlamda fiziksel jestin izinden ziyade, sanatçının estetik tercihleri, kompozisyon kurgusu ve görsel stratejileri üzerinden ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda, dijital üretimin sanatsal değeri zayıflattığı yönündeki görüşler bulunmakla birlikte, özgünlüğün farklı biçimlerde yeniden üretilmediği de ileri sürülebilir.

## DİJİTAL İLLÜSTRASYONUN SANAT DÜNYASINDAKİ YERİ

Sanat dünyasında illüstrasyonun günümüze gelene kadar bazı dönemlerde diğer disiplinlere göre önemi fark edilmemiştir. Dijital medyanın genişlemesi, illüstrasyonun uygulama alanlarını daha da çeşitlendirmiştir. İllüstrasyon tarihsel olarak öncelikle kitaplar ve basılı materyallerle ilişkilendirilirken, şimdi animasyon, video oyunları, web tasarımı, mobil uygulamalar ve sosyal medya platformlarında çok önemli bir rol oynamaktadır. Çeşitli sanat alanlarında illüstrasyon kullanımının artması nedeniyle, illüstrasyon artık küresel bir pazara girebilen değerli bir sanat formu haline gelmiştir.

Christiane Paul, dijital sanatın fiziksel mekânlarla sınırlı kalmadan çoklu dolaşım alanları yarattığını ve bu durumun sanat eserinin algılanma biçimini dönüştürdüğünü belirtmektedir (Kıvrak & Özkartal 2015). Bu bağlamda dijital illüstrasyon çağdaş sanatın değişen sergileme ve deneyim modellerine uyum sağlayan bir ifade alanı olarak konumlandırılabilir. İllüstrasyonun teknolojik ve üretim odaklı bir yapıda olması, zaman ile kullanım alanlarındaki yaygınlaşması ile birlikte kendi önemini kazanmasına yol açmıştır. Geçmişten günümüze kadar gelen süreci incelediğimizde, illüstrasyonun farklı dönemlerin estetik ve teknolojik koşullarına uyum sağlayarak güncel sanat pratikleriyle etkileşim içinde olduğu görülmektedir. Hatta çoğu dönemde sanatın gelişiminde, çok önemli rol almıştır. Sonuç olarak dijital araçların da illüstrasyonu sanatsal değerden uzaklaştıran unsurlar olarak değil; aksine, sanatın güncel ifade biçimlerini genişleten araçlar olarak değerlendirilmelidir.

## DİJİTAL İLLÜSTRASYON EVRİMİNE KATKI SAĞLAYAN SANATÇILAR

İllüstrasyonun tarihsel gelişimi ve dijital çağda geçirdiği dönüşüm incelendiğinde, bu sürecin yalnızca teknik bir araç değişimiyle açıklanamayacağı görülmektedir. Dijitalleşme, üretim biçimlerinin yanı sıra sanatçının görsel düşünme pratiğini, anlatı kurma yöntemlerini ve estetik tercihlerini de dönüştüren çok katmanlı bir yapı ortaya koymuştur. Bu dönüşümün somut etkileri ise en açık biçimde, geleneksel üretim deneyimine sahip sanatçıların dijital araçlarla kurdukları ilişkide gözlemlenmektedir. Geleneksel illüstrasyon tekniklerinden beslenen ancak dijital ortamın sunduğu olanakları üretim süreçlerine dâhil eden sanatçılar, illüstrasyonun süreklilik ve dönüşüm ekseninde nasıl evrildiğini görünür kılmaktadır. Bu bağlamda sanatçı üretimleri, dijital illüstrasyonun geleneksel pratiklerden kopuş değil; bu birikimin yeniden yorumlandığı bir evrim süreci olduğunu ortaya koyan önemli göstergeler sunmaktadır. Sanatçının teknik tercihlerinin, estetik yaklaşımının ve anlatı dilinin dijital ortamda nasıl yeniden yapılandığı, dijital illüstrasyonun sanatsal konumunu anlamak açısından belirleyici bir rol oynamaktadır.

Bu bölümde, dijital illüstrasyonun farklı üretim yaklaşımlarını temsil eden sanatçılar üzerinden karşılaştırmalı görsel analiz gerçekleştirilmiştir.

## JAMES JEAN'İN İLLÜSTRASYONLARININ İNCELENMESİ

James Jean, geleneksel çizim temelli üretim anlayışını dijital baskı olanaklarıyla bir araya getirerek çağdaş illüstrasyon alanında disiplinler arası bir yaklaşım geliştiren önemli bir illüstratördür. Çizimlerini farklı disiplinlere taşıyarak izleyiciye farklı deneyimler sunmaktadır. Sanatçının 2000'lerin başındaki çalışmaları, geleneksel illüstrasyon pratiğine özgü biçimsel özellikler sergilerken, ilerleyen süreçte dijital araçların üretime dâhil edilmesiyle birlikte anlatım biçimi ve görsel yapısı yeniden şekillenmiştir. Söz konusu değişim, radikal bir kırılmadan çok, sanatçının üretim pratiği içerisinde süreklilik gösteren bir gelişim süreci olarak ele alınabilir. Çalışmaları incelendiğinde, sanatçının “Benim için geleneksel ve dijital arasında bir ayrım yoktur. Çalışmadaki en etkili görüntüleri ve ilginç yüzeyleri yaratmak için ne işe yararsa yapsın.” ifadesiyle ortaya koyduğu bakış açısının üretim pratiğiyle büyük ölçüde örtüştüğü görülmektedir (It's Nice That, 2016).



Şekil 7: James Jean, Liber Novus (2009 İllüstrasyon).

Kaynak: <https://www.jamesjean.com/work2009/eeyb0k6ytr3y6mq0per40at1s8oe7j>



Şekil 8: No Other Choise (2025 Dijital illüstrasyon).

Kaynak: <https://www.jamesjean.com/2025/3wfgny2kyznivb248ms64eyppv5m7e>

Sanatçının eserleri genel olarak incelendiğinde, çoğunda belirli kompozisyon düzeni ve imgelerin ön planda olduğu, bunun da kendine özgü bir görsel anlatım dili oluşturduğu söylenebilir. Dijital illüstrasyonla tanışmadan önce sanatçının üretimleri ağırlıklı olarak mürekkep ve akrilik temelli geleneksel illüstrasyonlardan oluşmaktadır. Dijital üretim süreçlerini benimsemesine rağmen, günümüze kadar her iki yaklaşımı birlikte kullanmayı sürdürdüğü ve pek çok çalışmasında bu iki üretim biçimini bir arada değerlendirdiği görülmektedir.

Yukarıda yer alan esere bakıldığında, sanatçının *Liber Novus* (2009) adlı eserinde (Şekil 7), yağlı boya ve akrilik kullanımının bazı noktalarda gerçekçi bir etki yarattığı gözlemlenmektedir. Serbest çizgi kullanımı, sanatçının fırça hâkimiyetini ortaya koyarken; yüzey ilişkisi, çalışmanın geleneksel illüstrasyon tekniğiyle üretildiğini düşündürmektedir.

*No Other Choice* (2025) adlı eserinde ise (Şekil 8), dijital üretim süreçlerinin sunduğu olanaklar doğrultusunda renk geçişlerinin daha pürüzsüz olduğu ve ışık etkilerinin kontrollü biçimde dağıldığı görülmektedir. Katmanlı yapı sayesinde kompozisyonun mekânsal derinliğinin güçlendiği; renklerin canlı ve doygun kullanımının görsel etkiyi artırdığı söylenebilir. Sanatçının bu eserde bir kompozisyon içerisinde farklı çizim tekniklerini bir arada kullandığı dikkat çekmektedir. Bazı bölümlerde çizgisel anlatımlar öne çıkarken, diğer bölümlerde daha gerçekçi yaklaşımlar görülmektedir. Figürlerin anatomik doğruluğu, sanatçının geleneksel çizim bilgisini dijital üretim sürecine aktardığını düşündürmektedir. Öte yandan, dijital üretim süreçlerinin sunduğu teknik olanakların, belirli görsel etkilerin daha kontrollü ve tekrar edilebilir biçimde üretilmesine imkân tanıdığı da göz önünde bulundurulmalıdır. Bu durum, bazı bağlamlarda estetik tekrarları kolaylaştırabileceği yönünde tartışmalara yol açmaktadır. Buna rağmen, incelenen eserler doğrultusunda, özgünlüğün fiziksel yüzeyde bırakılan izlerden ziyade sanatçının kompozisyon kurma biçimi, sembol seçimi ve anlatı kurgusu üzerinden inşa edildiği görülmektedir. Eserdeki duygu akışı ve ana fikrin izleyiciye aktarılabilirliği söylenebilir. Bu durum, dijital illüstrasyonun sıklıkla atfedilen mekanik algısına karşı farklı bir yaklaşım sunduğunu düşündürmektedir.

Her iki eser birlikte değerlendirildiğinde, teknik türler farklılık gösterse de sanatçının görsel dilinde süreklilik olduğu ve özgünlük anlayışını farklı üretim ortamlarında sürdürdüğü ifade edilebilir. Bu bağlamda James Jean'in üretim pratiği, dijital illüstrasyonun yalnızca teknik bir değişim değil, aynı zamanda bir dönüşüm süreci olarak ele alınabileceğine işaret etmektedir.

### MALİKA FAVRE'NİN İLLÜSTRASYONLARININ İNCELENMESİ

Malika Favre, cesur renk kullanımı, minimal formlar ve güçlü kompozisyon anlayışıyla çağdaş illüstrasyon alanında tanınan Fransız bir illüstratör ve grafik sanatçısıdır. Güzel sanatlar ile modern tasarım arasında ilişki kuran kendine özgü bir görsel dile sahiptir. Bu yaklaşımı, sanatçıyı çağdaş görsel kültür içerisinde öne çıkan illüstratörler arasında konumlandırmaktadır.



Şekil 9: Malika Favre, In the Shade (Dijital İllüstrasyon).

Kaynak: <https://www.malikafavre.com/pages/women>

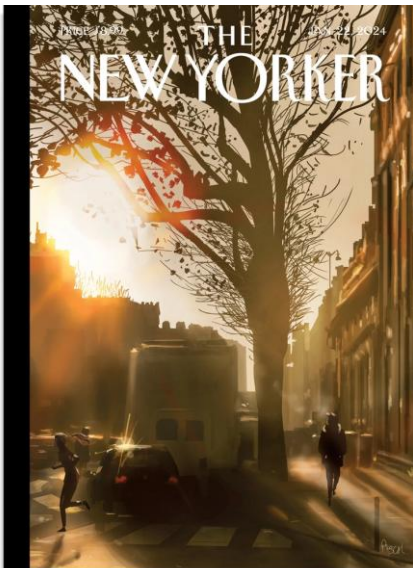
Malika Favre'nin illüstrasyon örnekleri, James Jean'in yaklaşımından farklı olarak, geleneksel tekniklere dayalı bir üretim sürecinden dijital ortama geçişi belgelemekten ziyade, geleneksel görsel düşünme biçimlerinin dijital üretim ortamında yeniden yapılandırılmasına dayanmaktadır. Bu nedenle Favre'nin eserleri, teknik süreçlerden çok kompozisyon kurgusu, görsel anlatım ve estetik tercihler üzerinden değerlendirilebilir.

Sanatçının çalışmalarında, dijitalleşme süreciyle birlikte öne çıkan Pop Art ve Minimalizm estetiğinin biçimsel yansımalarına rastlanmaktadır. Favre, ışık, gölge ve negatif alan ilişkisini kompozisyonlarının merkezine

yerleştirerek ayırt edici bir görsel dil oluşturmuştur. *In the Shade* adlı eserde (Şekil 9) bu yaklaşım açık biçimde izlenebilmektedir. Eserde renk paleti sınırlı tutulmuş; ışık-gölge ilişkisi ve keskin renk geçişleri aracılığıyla güçlü bir görsel etki elde edilmiştir. Negatif alanın bilinçli kullanımı, kompozisyonda görsel dengeyi belirleyen temel unsurlar arasında yer almaktadır. Figürün gerçekçi bir betimlemeden ziyade sembolik bir biçimde konumlandırılması, çalışmanın minimalist yaklaşım ile kurduğu ilişkiyi göstermektedir. Figür üzerine düşen gölge etkisi, izleyicide gizlenme, mesafe ya da kaçamak bir bakış gibi çağrışımlar uyandırmaktadır. Eserde fırça izi ya da fiziksel yüzey dokusunun bilinçli olarak dışlanması, sanatçının dijital üretim sürecini estetik bir tercih olarak benimsediğini düşündürmektedir. Bununla birlikte, dijital üretim süreçlerinde minimal estetik yaklaşımların yaygınlaşması, benzer görsel dil ve kompozisyonların tekrar üretilebilmesi riskini de beraberinde getirmektedir. Özellikle sınırlı renk paletleri ve keskin form kullanımına dayalı bu tür yaklaşımların, belirli bir noktadan sonra standartlaşma eğilimi gösterebileceği de tartışılmaktadır. Günümüzde dijital araçların çok sayıda teknik olanak sunmasına rağmen, sanatçıların bu araçları kullanma biçimleri birbirinden farklılaşmaktadır. Bu durum, özgünlük kavramının yalnızca fiziksel yüzey ve el iziyle sınırlı olmadığını; dijital üretim ortamında da farklı yaklaşımlar aracılığıyla inşa edilebileceğini göstermektedir. *In the Shade*, Malika Favre'nin dijital araçları yalnızca üretim sürecini kolaylaştıran teknik sistemler olarak değil, görsel anlatımı bilinçli biçimde sadeleştiren bir ifade dili olarak kullandığını ortaya koyan bir örnek olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda Malika Favre örneği, dijital illüstrasyonun geleneksel estetik mirasla kurduğu sürekliliği, teknik karşıtlıklar yerine görsel stratejiler üzerinden değerlendirmeyi mümkün kılan bir yaklaşım sunduğunu düşündürmektedir.

### PASCAL CAMPION'UN İLLÜSTRASYONLARININ İNCELENMESİ

Fransız illüstratör ve animatör Pascal Champion'un üretim pratiği, gündelik yaşamdan kesitlerin taşıdığı duygusal yoğunluğu sade ve doğrudan bir görsel anlatım dili aracılığıyla aktarmaya dayanmaktadır. Sanatçı, dijital üretim sürecini yalnızca teknik bir araç olarak değil, anlatıyı güçlendiren bir ifade alanı olarak kullanmaktadır. Champion, 2006 yılında kendi kişisel üslubunu geliştirmek amacıyla bir üretim disiplini oluşturmuş ve bu süreçte, 2005 yılından itibaren yaklaşık 5.000 dijital illüstrasyondan oluşan kapsamlı bir arşiv meydana getirmiştir (The Magger, 2024). Pandemi süreciyle birlikte sanatçının eserlerinde ev, aidiyet, sıcaklık ve gündelik huzur temalarının belirgin biçimde öne çıktığı gözlemlenmektedir. Bu yönüyle Champion'un çalışmaları, dijital illüstrasyonun yalnızca estetik bir üretim alanı olmadığını; aynı zamanda toplumsal ve dönemsel deneyimleri görsel anlatı yoluyla aktarabilen bir mecra olarak değerlendirilebileceğini göstermektedir. Sanatçının *The New Yorker* için hazırladığı *Winter Sun* (2024) başlıklı kapak çalışması (Şekil 10), bu yaklaşımın güncel bir örneği olarak ele alınabilir.



Şekil 10: Pascal Champion, Winter Sun (The New Yorker kapak illüstrasyonu, 2024).

Kaynak: <https://www.newyorker.com/culture/cover-story/cover-story-2024-01-22>

Pascal Champion'un eserlerinde, statik bir görsel kompozisyon içerisinde dahi hareket ve zaman duygusunun hissettirilmesine yönelik bir çaba dikkat çekmektedir. (Şekil 10) incelendiğinde, sahneye yerleştirilen küçük ancak anlam yüklü detayların anlatıyı güçlendirdiği görülmektedir. Yürüyen figürün etrafında beliren beyaz buhar, izleyicide soğuk bir kış gününe ait atmosferi çağrıştırırken; kompozisyonda tercih edilen sıcak renk tonları, güneş ışığının yarattığı ılık hissi desteklemektedir. Figürün duruşu ve hareketi, sahenin gündelik akışını yansıtan bir yapı sunmaktadır. Önde yer alan figürün saç hareketi, ağaçtan düşen yapraklar, araç ışıkları ve yüzeylere düşen ışık yansımaları gibi unsurlar, kompozisyonda dinamizm duygusunu güçlendiren detaylar olarak öne çıkmaktadır. Bu tür ayrıntılar, dijital illüstrasyonun anlatısal kapasitesini artırarak sahenin zamansal sürekliliğini hissettirmektedir.

Campion'un yaklaşımı, izleyiciyi yalnızca bir görüntüyle karşı karşıya bırakmak yerine, sahnenin içine dahil eden bir anlatı kurma eğilimi göstermektedir. Bununla birlikte, dijital üretim ortamında duygusal anlatıya dayalı bu tür sahnelerin belirli temalar ve kompozisyon yapıları etrafında tekrar üretilebilmesi, benzer atmosferlerin oluşmasına da zemin hazırlayabilmektedir. Bu durum, dijital illüstrasyonda anlatısal çeşitliliğin sınırları üzerine tartışmaları gündeme getirmektedir. Sanatçının çalışmalarında, gündelik anların duygusal deneyime dönüştürüldüğü görülmekle birlikte, bu yaklaşımın izleyici üzerinde oluşturduğu etkinin, kullanılan görsel stratejiler kadar izleyicinin deneyim ve algısına da bağlı olduğu söylenebilir. Bu durum, dijital illüstrasyonun yalnızca görsel üretime indirgenemeyeceğini; duygu, atmosfer ve anlatı boyutlarıyla birlikte ele alınması gerektiğini düşündürmektedir. Bu bağlamda özgünlük, fiziksel yüzey dokusu ya da fırça izi üzerinden değil; sahnenin kurgusu, ışık kullanımı ve duygusal atmosferin bilinçli biçimde inşa edilmesi yoluyla ele alınabilir. Dijital illüstrasyon alanında üretim yapan bu üç sanatçı birlikte değerlendirildiğinde, farklı teknik yaklaşımlar ve üretim pratikleriyle karşılaşmaktadır. Dijital ortamın sunduğu olanaklar sayesinde çoğaltılabilirlik imkânları artmış olsa da her sanatçının üretim pratiğinde benimsediği yaklaşımın farklılaştığı gözlemlenmektedir. Bu farklılıkların, sanatçıların estetik tercihleri kadar dönemselsel ve toplumsal bağlamlarla da ilişkili olduğu söylenebilir. Teknik olanaklardaki çeşitlilik, her sanatçının estetik anlayışını ve anlatım biçimini farklı şekillerde konumlandırmasına olanak tanımaktadır. James Jean'ın geleneksel ve dijital teknikler arasında kurduğu süreklilik, Malika Favre'nin sadeleştirilmiş görsel dili ve Pascal Champion'un duygusal anlatı yaklaşımı birlikte ele alındığında, dijital illüstrasyonun yalnızca teknik karşıtlıklar üzerinden değil; dönüşen ve çoğul bir üretim alanı olarak değerlendirilebileceği görülmektedir.

## SONUÇ

İllüstrasyon sanatının mağara resimlerinden dijital üretim ortamlarına uzanan tarihsel gelişimi incelendiğinde, bu disiplinin yalnızca teknik araçlarda bir değişim yaşamadığı; aynı zamanda toplumsal, kültürel ve teknolojik dinamiklerle birlikte üretim mantığını ve sanatsal sınırlarını yeniden yapılandığı görülmektedir. Tarihsel süreçte yaşamsal bilgiyi aktarma, inanç sistemlerini sembolize etme ve metinleri görselleştirme gibi işlevler üstlenen illüstrasyon, dijital çağda üretim süreçlerinin dönüşmesiyle yeni bir evreye girmiştir. Bu çalışma kapsamında elde edilen bulgular, dijitalleşmenin illüstrasyonu belirli sınırlılıklardan kurtararak katmanlı, esnek ve disiplinler arası bir yapıya kavuşturduğunu ortaya koymaktadır. Katman sistemleri, geri alma (undo) özelliği ve geniş renk paletleri gibi dijital olanaklar, üretim sürecini hızlandırmanın ötesinde; illüstrasyonu animasyon, oyun tasarımı, sanal gerçeklik ve NFT gibi alanlarla bütünleştirerek statik bir görsel olmaktan çıkarıp çok katmanlı bir anlatı aracına dönüştürmektedir. Bu bağlamda dijital illüstrasyon, geleneksel yöntemlerin bir alternatifi değil, görsel anlatım dilini genişleten evrimsel bir süreç olarak değerlendirilmelidir. Çalışmada ele alınan “özgünlük” ve “biriciklik” kavramları çerçevesinde, dijital eserlerin çoğaltılabilir yapısına ilişkin tartışmaların, Walter Benjamin'in “aura” kavramı üzerinden geliştirilen eleştirilerle ilişkili olduğu; ancak dijital üretim süreçlerinin doğası dikkate alındığında bu yaklaşımın yeniden değerlendirilmesi gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Bulgular, dijital illüstrasyonda özgünlüğün fiziksel üretim izlerinden bağımsız olarak; sanatçının kavramsal yaklaşımı, kompozisyon kurgusu, estetik tercihleri ve dijital araçları kullanma biçimi üzerinden yeniden inşa edildiğini göstermektedir. James Jean, Malika Favre ve Pascal Champion'un üretimleri üzerinden gerçekleştirilen incelemeler, dijital araçların sanatsal üretimi mekanikleştirmek yerine ifade olanaklarını genişlettiğini ortaya koymaktadır. Jean'ın geleneksel ve dijital teknikleri bir araya getiren hibrit yaklaşımı, Favre'nin ışık-gölge ilişkisine dayalı sadeleştirilmiş görsel dili ve Champion'un dijital ortamda kurduğu güçlü atmosfer, dijital illüstrasyonun teknik bir kolaylık değil, özgün bir ifade alanı olduğunu göstermektedir. Sonuç olarak bu çalışma, dijital illüstrasyonda özgünlüğün ortadan kalkmadığını; aksine üretim araçlarından bağımsızlaşarak kavramsal ve estetik düzlemde yeniden tanımlandığını ortaya koymaktadır. Bu yönüyle makale, dijital illüstrasyonu yalnızca teknolojik bir dönüşüm olarak ele alan yaklaşımlardan ayrılarak, özgünlük kavramını üretim biçimleri üzerinden yeniden yorumlayan bir çerçeve sunmakta ve literatüre bu doğrultuda katkı sağlamaktadır.

## KAYNAKÇA

- Acartürk, G. (2019). *İllüstrasyonda görsel göstergelerin anlatılması ve mesaj: Gürbüz Doğan Ekşioğlu* (Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi).
- Arslan, C. (2018). Dijital yeniden üretim çağında sanat eseri: “Aura” kavramının dijital sanat bağlamında yeniden değerlendirilmesi. *Art-Sanat*, (9), 405–413.
- Aslan, E. (2021). Animasyon (çizgi film) tarihine kültür aktarımı açısından bir bakış. *Folklor/Edebiyat*, 27(108), 1059–1074. <https://doi.org/10.22559/folklor.1953>
- Becer, E. (2015). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi.

- Bilgi, İ. (2025). Dijital dünyada illüstrasyonun dönüşümü: Mobil, web ve sosyal medya için grafik tasarım stratejileri. *Akademik Sanat*, (25), 37–52.
- Biol, A., & Gürbüz, Y. (2015). Dijital teknolojilerin resim sanatına yansımaları. *Türkiye’de İnternet Konferansı Bildirileri*.
- Boardman, J. (1991). *Greek art*. Thames & Hudson.
- Boden, M. A. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms*. Routledge.
- Boden, M. A. (1998). Creativity and artificial intelligence. *Artificial Intelligence*, 103(1–2), 347–356. [https://doi.org/10.1016/S0004-3702\(98\)00055-1](https://doi.org/10.1016/S0004-3702(98)00055-1)
- Bozoğlu, B., & Konrat, E. Ç. (2022). Dijital çağda sanat eserinin biricikliği üzerine. *Bodrum Journal of Art and Design*, 1(2), 139–151.
- Boztepe, D. K. (2015). *İllüstrasyonun tarihsel süreci ve gelişimi* (Yüksek lisans tezi, İstanbul Arel Üniversitesi).
- Camille, M. (1992). *Image on the edge: The margins of medieval art*. Cambridge University Press.
- Castells, M. (2011). *The rise of the network society*. Wiley.
- Ekin, İ. N. (2024). *Dijital illüstrasyonda derinlik ve boyut* (Yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi).
- Erbay, F., & Uz, S. (2022). *Dijital sanatın gelişim süreci: Dijital sanat ve dijital sanat müzesi örnekleri*. Işık Üniversitesi Yayınları.
- Gedik, M. B. (2017). *Grafik tasarımda illüstrasyonun afiş tasarımı üzerinden incelenmesi* (Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi).
- Kaptan, A. Y. (1996). *Afişte illüstrasyonun yeri ve önemi* (Yüksek lisans tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi).
- Kızılaşak, E. (2014). Minyatürden illüstrasyona tarihsel ve güncel bir bakış. *Fine Arts*, 9(4), 162–174.
- Kıvrak, M. N., & Özkartal, M. (2022). NFT ve günümüz dijital sanat kavramı arasındaki ilişki. *Oğuzhan Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(2), 193–202.
- Lewis-Williams, D. (2002). *The mind in the cave*. Thames & Hudson.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Meggs, P. B., Purvis, A. W., Maxa, S., & Sanders, M. (2025). *Meggs' history of graphic design*. Wiley.
- Özemir, M., & Karaşahinoğlu, Ş. (2025). Dijital baskı teknolojilerinin geleneksel resim teknikleriyle etkileşimi. *Socrates Journal of Interdisciplinary Social Researches*, 11(59), 161–175.
- Paul, C. (2015). *Digital art* (3rd ed.). Thames & Hudson.
- Robins, G. (1997). *The art of ancient Egypt*. Harvard University Press.
- Soyuer, B. (2023). Dijital değiştirilemezlik çağında sanat eseri. *Bodrum Journal of Art and Design*, 2(1), 15–27.
- Şenler, F. (2005). Animasyon tarihi, teknikleri ve Türkiye'deki yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, (3), 99–114.
- Tepecik, A. (2002). *Grafik sanatlar*. Detay Yayıncılık.
- Thomson-Jones, K., & Moser, S. (2015). *The philosophy of digital art*. Routledge.

## WEB KAYNAKLARI

- Illustration History. (t.y.). *History of illustration*. <https://www.illustrationhistory.org/history>
- Khan Academy. (t.y.). *Medieval manuscripts*. <https://tr.khanacademy.org/humanities/medieval-world/beginners-guide-to-medieval-europe/manuscripts/a/medieval-manuscripts>
- Aithor. (t.y.). *Dijital sanatın yükselişi*. <https://aithor.com/essay-examples/dijital-sanatin-yukselisi-ve-sanat-anlayisindaki-donusum>

## GÖRSEL KAYNAKÇA



- Şekil 1. Britannica Editors. (t.y.). Altamira cave. In Encyclopaedia Britannica. <https://www.britannica.com/place/Altamira> [Erişim Tarihi: 10.10.2025]
- Şekil 2. British Museum. (n.d.). The weighing of the heart from the Book of the Dead (Hunefer Papyrus), frame 3 [Papyrus üzerine resim]. British Museum Collection. [https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y\\_EA9901-3](https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA9901-3) [Erişim Tarihi: 22.10.2025]
- Şekil 3. Trinity College Dublin. (t.y.). *The Book of Kells – Digital Collection*. Trinity College Library. <https://digitalcollections.tcd.ie/collections/ks65hc20t?locale=en> [Erişim Tarihi: 07.11.2025]
- Şekil 4. Dürer, A. (c. 1497–1498). *The Four Horsemen of the Apocalypse* [Woodcut]. The Metropolitan Museum of Art. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/397057> [Erişim Tarihi: 12.11.2025]
- Şekil 5. Dürer, A. (1500). Saint Sebastian at the Column [Engraving]. The Metropolitan Museum of Art. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/391068> [Erişim Tarihi: 12.11.2025]
- Şekil 6. Flagg, J. M. (1917). *I Want You for U.S. Army* [Poster]. Library of Congress. <https://www.loc.gov/item/96507165/> [Erişim Tarihi: 20.11.2025]
- Şekil 7. Jean, J. (2009). Liber Novus [İllüstrasyon]. <https://www.jamesjean.com/work2009/eeyb0k6ytr3y6mq0per40at1s8oe7j> [Erişim Tarihi: 28.12.2025]
- Şekil 8. Jean, J. (2025). No Other Choice [Dijital İllüstrasyon]. <https://www.jamesjean.com/2025/3wfgny2kyznivb248ms64eyppv5m7e> [Erişim Tarihi: 28.12.2025]
- Şekil 9. Favre, M. (t.y.). In the Shade [Dijital İllüstrasyon]. <https://www.malikafavre.com/pages/women> [Erişim Tarihi: 03.01.2026]
- Şekil 10. Campion, P. (2024). Winter Sun [Kapak illüstrasyonu]. The New Yorker. <https://www.newyorker.com/culture/cover-story/cover-story-2024-01-22> [Erişim Tarihi: 04.01.2026]