

İLLÜSTRASYON KARAKTER TASARIMLARINDA PAREİDOLİA PARADİGMASI, KEİTH LARSEN ÇİZİMLERİ¹

Doç. Yaşar USLU²

ÖZET

Bu çalışmanın amacı, nöropsikolojik bir rahatsızlık olan pareidolia'nın, nesnelere üzerindeki hallüsinasyon ve yanılsama gibi durumların görsel farkındalığına varılmasıdır. Özellikle bu rahatsızlığı olan sanatçı ve tasarımcıları, görsel tasarım uygulamalarında bilinçlendirme, yönlendirmeler yapmak ve değerlendirmektir. Bu durumu hastalık psikolojisinden çıkararak görsel tasarım alanına katkı sağlamaktır. Keith Larsen çizimleri, aslında bir nesne var olmayan görüntünün bir uyarı ile beyin tarafından yorumlanmasıdır. Kısaca bir nesneyi olmadığı bir şeye benzetmedir. Sanatçı hedeflediği bu ruhsal durumu çizimleriyle yansıtır. Aslında nesne var olmayan görsel yanılsamalar ve halüsinasyon algısıdır. Larsen'in bu nesneyi benzeşim sonrası çizimsel yoruma dönüştürmesi ve izleyiciyi bu farkındalığı fark et(tir)mesi çalışmanın ana konusudur. Buradaki amaç, pareidolia'yı sanatsal bir ifade aracı olarak kullanmaktır. Beynin ilk kez gördüğü nesnelere, aralarında hiçbir ilişki bulunmamasına rağmen önceden öğrenilenlere benzeterek yorumlama çabasıdır. Bu yorumlama, illüstrasyon (resimleme) tasarımlarına katkı sağlaması açısından önemlidir. Grafik tasarımın bir ürünü olan illüstrasyonlar, görsel alanın ulaştığı, kitaplarda, dergilerde, internette, ambalajlarda, çizgi filmlerde kısacası gözün ulaştığı her alanda yardımcı bir unsur gibi çok kullanılmaktadır. Sonuç olarak pareidolia, bir nesneyi görsel olarak farklı algılayarak, olmadığı bir şeye benzetme gerçeğidir. İllüstratörler bu gerçekten yola çıkarak çevresel nesnelere farkındalığını algısal hayal gücünü de ortaya koyarak izleyiciye illüstratif görseller aktarmışlardır. Bu illüstratif temsiller üzerinde paraidolik-benzeşim irdelemeler yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İllüstrasyon, Tasarım, Pareidolia, Keith Larsen

PAREIDOLIA PARADIGM, KEITH LARSEN DRAWINGS IN ILLUSTRATION CHARACTER DESIGNS

ABSTRACT

The purpose of this study is to reach the visual awareness of pareidolia, a neuropsychological disorder, on hallucinations and illusions on objects. In particular, it is to raise awareness, guide and evaluate artists and designers who have this ailment in visual design applications. It is to contribute to the visual design field by removing this situation from the psychology of the disease. Keith Larsen's drawings are the interpretation of an object that does not actually exist by a stimulus or brain in an image. In short, it is an analogy to something that does not have an object. The artist reflects this mental state with his drawings. In fact, it is visual illusions and hallucination perception that do not exist in the object. The main subject of the study is Larsen's transformation of this object into a post-simulation interpretative interpretation and the viewer noticing (awareness) of this awareness. The aim is to use pareidolia as an artistic means of expression. It is an effort to interpret the objects that the brain sees for the first time by comparing it to what has been learned before, even though there is no relationship between them. This interpretation is important in terms of contributing to the illustration designs. Illustrations, which are a product of graphic design, are used as an auxiliary

¹Bu makale, 14.04.2021 tarihinde Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü tarafından düzenlenen, Uluslararası Sanat - Tasarım Konferansı, Performans ve Sergisi (IADCE)-İzmir, çevrim içi sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

²Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü, Eskişehir/TÜRKİYE, 43yasar.uslu@gmail.com, ORCID: 0000-0002-0787-7150

element in every field where the visual field is reached, in books, magazines, on the Internet, in packaging, in cartoons, in short, in every field that the eye reaches. In conclusion, pareidolia is the reality of perceiving an object visually differently and likening it to something it is not. Based on this fact, illustrators conveyed illustrative visuals to the audience by revealing the awareness of environmental objects, as well as their perceptual imagination. Paraidolic-analogous analyzes have been made on these illustrative representations.

Keywords: Illustration, Design, Pareidolia, Keith Larsen

GİRİŞ

Sanat ve tasarım alanındaki görsel birikim artarak devam etmektedir. Bu birikim kimi zaman doğal şartlarda oluşurken kimi zaman kendiliğinden veya farklı yan etkilerin sonucunda oluşmaktadır. Görsel tasarımcı ve sanatçılar, içinde bulunduğu şartları her zaman zorlayacak veya şartları yeniden oluşturarak yeni eserler, ürünler meydana getirecektir. Resim, müzik, hareketli görüntü, kitap, karikatür, illüstrasyon, çizgi film, logo-amblem, afiş, ambalaj gibi vb. görsel tasarım ürünleri hep olacaktır, olmaya devam edecektir.

Sanat eserinin, tasarımının sanat ürününün meydana geliş sürecindeki bütüncül dokuyu da okumak ve görmek gerekir. Ürün oluşumundaki etkilenme, esinlenme alanları da yapıtın duruşu hakkında bilgi verir. Yapıtın genel anatomisini bize yansıtır. Sanatçı veya tasarımcı hangi şartları yaşarsa yaşasın, eylemsel üretimi gerçekleştirecektir. Özellikle toplum içinde yer alan sanatçı ve tasarımcılar, sanat üretiminde geri duruş sergileyebilmektedirler. Bohemlik, psikolojik rahatsızlıklar, etik değerler, teoloji vb. etki durumları olmaktadır. Demek ki sanatçının veya tasarımcının yörüngesini anlamak için alanın yapısını tanımak yeterli olmadığı gibi, belli bir anda alan içindeki konumunu bilmek de yetmez; yörüngesini, alana giriş biçimini görmek gerekir (Bourdieu,2000;15). Sadece ürüne odaklanma değil, ürünün meydana geliş sürecindeki bütüncül dokuyu da okumak ve görmek gerekir. Ürün oluşumundaki etkilenme, esinlenme alanları da yapıtın duruşu hakkında bilgi verir. Yapıtın genel anatomisini bize yansıtır.

Toplumda farkındalık yaratacak şekilde bir yaratım söz konusu olduğunda, eleştirel düzeyde yakıştırmalar yapılır. Bu yapıtı normal bir insan yapamaz. Hangi ruh hali bu yapıtın çıkmasında etkili oldu ki, bunu yapan kesin hasta ruhludur gibi söylemleri hep duyarız. Hastalık kavramı dile getirildiğinde, insanda genel de olumsuz bir anlam katar. Hasta adam, hasta sanatçı, hasta ruhlular vb. Fakat insan hangi şartları yaşarsa yaşasın, sanatsal veya tasarımsal görsel üretimler hep devam etmiştir. Burada önemli olan, kişi hangi durumu yaşarsa yaşasın, sanat ve tasarım üretimine katkıları ön planda tutulması gerekir.

Bu çalışmada, önceleri ruhsal bozukluğu olan kişilerde görüldüğü bilinen ama sonradan ruhsal durumu iyi olan kişilerde de olan pareidolia'nın tasarımsal yansıması olacaktır. Pareidolia (şekillerde öte görüş-görüntünün ileri boyutu) sonucunda oluşan görsel şekil üretimi üzerinde olacaktır. Larsen'in pareidollerini sanrılar sonrası, algı yansıması ve nesne benzeşiminin sonucunda oluşan illüstrasyon karakter tasarımları, tasarımcılara, sanatçılara hep ilham kaynağı olmaya devam edecektir.

İLLÜSTRASYON

Toplumların gelişmesinde ve yönlendirilmesinde görsel materyallerin payı inkâr edilemeyecek kadar çoktur. Kitaplarda, dergilerde, çizgi film yapımlarında kullanılan illüstratif karakterler, çizimler birinci derecede eğitim aracıdır. Her insan anaokulundan başlayarak ölüncüye kadar buna gereksinimi vardır (Odabaşı, 2005). İllüstrasyon, dilimize Fransızcadan gelen ve anlamı resimleme, bezemedir. Dergi, kitap, gazete gibi basılı veya dijital yayınların içinde yer alan bir metinleri, açıklayan, somutlaştıran, süsleyen resim, desen olarak tanımlanan görsellerdir (Sözen ve Tanyeli, 1999). Sözlük anlamı olarak; bilgiyi açıklayan izah eden resimdir. Düşünce veya olayların, olduğu gibi ya da

yorumlamalar sonucu oluşan resimleme çeşididir (Tepecik 2002: 79). İllüstrasyonlar, sanatsal değeri yanında renkli, özgün, net, anlaşılabilir, geliştirici, yorumlayıcı olmalıdır (Oral, 2008).

İllüstrasyon yapan sanatçıya illüstratör denir. Mağara duvarı resimlerinden, günümüzde gazetelerde çizilen karikatürlere kadar farklı illüstrasyon örnekleri vardır. Grafik sanatların bir koludur (Vikipedi, 2020). Grafik tasarımının bir ürünü olan illüstrasyonun resim sanatından en büyük farkı, bir mesajı görsel hale getirmek amacı ile yapılmasıdır (Görsel 1 Bkz.). İllüstrasyon, sosyal yaşantının birçok evresinde kitaplarda, ambalajlarda, afişlerde, gazete sayfalarında ve dergiler görülebilmektedir (Erkmen, 1996: 2).



Görsel 1. Uğur Altun İllüstrasyonu, 1. WEST Uluslararası Tasarım Bienali, Kaynak: <http://gmk.org.tr/news/dunyadan/1-west-uluslararasi-tasarim-bienalinden-ugur-altuna-odul>, Erişim Tarihi: 14.04.2021.

Grafik tasarımının bir ürünü olan illüstrasyonun resim sanatından en büyük farkı, bir mesajı görsel hale getirmek amacı ile yapılmasıdır. İllüstrasyon, sosyal yaşantının birçok evresinde kitaplarda, ambalajlarda, afişlerde, gazete sayfalarında ve dergiler görülebilmektedir (Erkmen, 1996: 2). İllüstrasyon, fotoğraf ve karikatüre göre fikri aktarmada daha ön plandadır (Aitchison, 2006: 229-239).



Görsel 2. Mert Tugen illüstrasyonu, kaynak: <https://www.artfulliving.com.tr/sanat/takip-etmeniz-gereken-12-illustrator-i-5342>, Erişim Tarihi: 14.04.2021.

İllüstrasyonun en önemli özelliği; bilgiyi, metni görselleştirmedi (Dursun, 2002). İllüstrasyon, konunun ve metnin anlaşılabilir görüntüsüdür diyebiliriz. Metni ve konuyu destekleyen yan elemandır. Becer' göre ise, metni yani sözel unsurları betimleyen bütün görsel unsurlara illüstrasyon demektir (Becer, 1997).



Görsel 3. Kaan Bağcı illüstrasyonu, Kaynak: <https://www.artfulliving.com.tr/sanat/takip-etmeniz-gereken-12-illustrator-i-5342>, Erişim Tarihi: 14.04.2021

Sadece metni, bilgiyi resimlemeyle kalmaz yapılan dönem hakkında da tarihi bilgi verir. İllüstrasyon, bir kitap süsleme ve resimleme aracı olarak, elbette ki ancak kitabın tarihi kadar eskiye götürülebilir. Resim sanatı özellikle Mezopotamya ve Mısır uygarlıklarından bu yana, bilgi iletime aracı olarak görülmüştür. Bu uygarlıklarda, gerek eşyalar üzerine gerekse duvarlara yapılan resimlerin böyle bir işlevi vardır ve bu resimler çoğunlukla dinsel ya da tarihsel konular açıklayıcı niteliktedir. İllüstrasyonun bu biçimde kullanılışı 19. yüzyıla kadar sürmüştür (Keser, 2005).

İllüstrasyon tekniği illüstratörün ya da tasarımcının yaratıcı gücünü gösterir. Sulu boya, kuru boya, pastel, guaj boya, akrilik boya veya air bruch yani püskürtme boya gibi değişik araçlarla yapılan bir çalışma türüdür. Son dönemlerde geleneksel uygulamalarla beraber artık dijital ortamda da yapılmaktadır. Fakat burada önemli olan, geleneksel uygulamada kullanılan malzemeler ve teknikler hakkında bilgi ve tecrübenin dijital ortamda yapılan uygulamalarda kolaylaştırıcı bir unsur olduğu söylenilmektedir (Özkan, 2007, Mittler, 1999).

İllüstrasyonlar kitap içinde yer alan kavramların, mesajın okuyucuya görsel imgelem yoluyla iletilmesinde katkı sağlamaktadır. Bir sanat çalışması olarak nitelendirilebilir. Metinsel bir problemin yanıtı, açıklaması veya sosyal içerikli bir yorumdur. Önceleri değeri tam olarak anlaşılmadı. Vasıfsız bir iş olarak kabul edilmekteydi. Günümüzde ise yayınevlerinin vazgeçilmezi oldu (Gill, 1984, Özsoy, 2006, Öztuna, 2007).

İllüstratörün işi, bilgiyi okuyucuya görünür ve buna bağlı olarak erişilebilir kılmaktır. Burada öncelikli iş, insanların dikkatini çekebilme. Daha sonra bilginin konusunu bir bakışta anlaşılır kılmak ve belki de en önemlisi bilgiyi, ne kadar ayrıntılı ya da karmaşık olursa olsun okuyucuya açık bir şekilde anlatabilmek çok önemlidir. İyi çizilmiş bir resim veya görsel, sadece konuyu anlatmakla kalmaz, aynı zamanda yaratıcı bir görsel anlatım yoluyla bilginin kalıcılığını da artırır.

Kitaplarda görsel malzeme olarak sık başvurulan öğeler, illüstrasyon, fotoğraf ve tipografidir. Bazen iyi yapılmış bir illüstrasyon fotoğraftan daha etkili olabilir. Günümüzde görsel sanat yönetmenleri, değişik tekniklerle çok güzel görsel imajlar yaratabilmektedirler. Doğal, samimi ve düşündürücü görsel imajların oluşturulması, izleyiciye yansıtılması görsel görgü kültürü açısından önemli rol oynayabilir. Özellikle güçlü bir şekilde oluşturulmuş illüstratif karakter, bilgi yönlendirmesinde etkisi çok büyüktür. İllüstrasyon bir konuyu net bir şekilde anlatabilir. Bir temayı daha açık bir şekilde açıklamak için kullanılabilir. İllüstrasyonun en güçlü yanı konuya ilgiyi çekebiliyor olmasıdır. Bunu, renkle, çizgisel teknikle, karakterle, yapmaktadır.

İllüstrasyon, resim sanatıyla iç içe geçmiş durumdadır. İllüstrasyonları resim sanatından ayıran en önemli farkı, bilgiyi ulaştırma veya mesajı verme amacında olmasıdır. Bu yüzden sanatsal bir görsel iletişim öğesidir. Resim sanatında böyle bir amaç olmayabilir. Resim sanatında ressam, istediği üslupta eser üretir, izleyiciye veya alıcıya ulaşmış kaygısını taşımaz. Ressamın yaptığı sanatsal ürün yoruma açıktır. His olarak herkes için farklı şeyler oluşturabilir. İllüstrasyon ürününde

ise konu veya mesaj net, dramatik veya eğlenceli bir şekilde anlatılır. Kısacası illüstrasyonun en güçlü tarafı, metni ya da konuyu, fanteziye çekebiliyor olmasıdır (MEGEP, 2007). İllüstrasyon uygulamalarında ki özgünlük, yorumlama, illüstrasyonlara sanatsal bir ifade duygusu yüklemektedirler. İllüstrasyon uygulamalarında tasvir edilen ne olursa olsun konu, içerik ve görsel unsurlar bir bütünlük taşımalıdır. İllüstrasyonlar karmaşık gibi görünen bilgiyi açıklar ve yorumlardaki sorunların giderilmesine yardımcı olur.

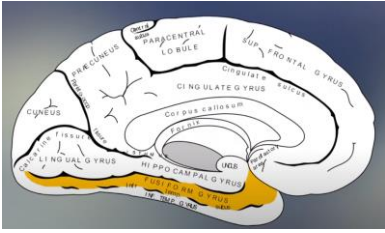
Görsel öge olarak illüstrasyon, fotoğraf ve karikatüre göre fikri aktarmada daha ön plandadır (Aitchison, 2006: 229-239). İllüstrasyon, çözüm üretmede güçlü bir anlatım aracıdır ve sıkça kullanılır. Bilgi ve metinlerin içeriği ile ilgili basit bir şekilde kavranmasında en etkili yollardan biridir. İllüstrasyonlar gerek konu içindeki anlatımla fikir vermesiyle ve gerek sanatçının özgün görseller sayesinde oluşturduğu karakteri ile hedef kitlede estetik bir etki bırakır.

İllüstrasyon uygulamalarında tekniğin çok bir önemi yoktur, önemli olan ortaya çıkan illüstrasyonda, hayatın içinden örnek görsellerin resimlenmesidir (Gray, 2015: 7). İllüstrasyonun biçim ögesinde; çizgisellik, derinlik, açık kapalı şekiller, birlik, belirlilik ve oran gibi kavramları içermektedir” (Erinç, 2009, s.86).

İllüstrasyon Uygulama çeşitleri; Fantastik, Fotorealist ve Fotomanipülasyon olmak üzere üç çeşit uygulamada yapılır. İllüstrasyonlar tür olarak 5 grupta toplanır. Tıp (sağlık), Teknik (mühendislik, biyoloji, botanik, zooloji, endüstriyel), Ticari (Mal ve mamuller), Kültürel (Toplumsal gelenek görenekler, turizm) ve Bilgi (Çeşitli konularda halkı bilinçlendirme) amaçlı resimlemelerdir. İllüstrasyon sanat alanlarından daha çok çizgi roman (çizimlerle anlatılan öykü) ve karikatür (kötü taklit) dallarıyla etkileşim içindedir (Başbuğu, 2007: 20). İllüstrasyonun çalışma öncesi ve çalışma esnasında da oluşan fikirlerin oluşmasıyla da farklılık gösterir (Elden, Özden, 2015: 121-122). İllüstrasyonların bilgiye ve metne göre de duygu ve hisleri harekete geçirmede daha etkili olduğu düşünülebilir.

PAREİDOLİA

Kelime anlamı olarak ise pareidolia, Yunanca para (ötesi) ve eidolon (görünüş veya şekil) kelimelerinden oluşmuştur (Melcher ve Bacci, 2008: 350). Aslında görüldüğü gibi değil, görüntü ötesi şekle girme durumudur.



Görsel 4. Beyin tabanında bulunan Fusi Form Gyrus Bölgesi. Kaynak: https://operativeneurosurgery.com/doku.php?id=fusiform_gyrus, Erişim Tarihi: 15.05.2021.

Pareidolia da, beynimizin tabanında bulunan Fusi Form Gyrus olarak adlandırılan yüz tanıma bölgesi aktif hale gelmektedir. Bulutlardan insan yüzüne veya biber kesitinin iç kısmının insan yüzünü benzetilmesi paraidol görüntülerdir (Görsel 5 Bkz.).



Görsel 5. Doğada Nesnelere İnsan Yüzüne Benzetme biçimleri, Kaynak:

<https://www.youtube.com/watch?v=D8znRkdKja0>,

https://www.reddit.com/r/Pareidolia/comments/9p8xku/a_ghost_pepper/, Erişim Tarihi:14.04.2021

Şuan Görsel 5'e bakıldığında, görmüş olduğumuz görseller Fusi Form Gyruş'u devreye sokarak yüz tanıma nöronlarını aktif hale getirmiştir. Göze görünen bulut, gölge, ışık ve benzeri durumlarda beynin bu kısmı devreye girerek yüze benzetme yapmaktadır. Bizde öyle bir şey hayal ettiğimizi düşünürüz. Hâlbuki insan yüzüne benzetme türündeki bir şekillendirmeyi bilinçli olarak yapmayız. Fusi Form Gyruş olarak adlandırılan beynin bölümünün bizim adımıza beyindeki mevcut şablonlara uydurma çabasından sonra bilincimize ileterek bizi o görüntüyü gördürme sürecidir.



Görsel 6. Doğada fayans ve ahşap kapı yüzeyinde oluşan sevimli bir köpek görüntüsü, Kaynak:

https://www.reddit.com/r/Pareidolia/comments/44xb6y/wood_grain_dog/, Erişim Tarihi: 10.04.2021

Çocukluğumuzda mahalle arkadaşlarıyla etrafımızda gördüğümüz şekillere benzetmeler yapardık. Bu oyuna herkes tanık olmuştur. Konteynırın gölgesi, saksının uzaktan görünüşü, duvarda sıvanın dökülmesi veya fayans çatlağı gibi yüzeyde oluşan görüntü, yerdeki çöp poşetlerin rüzgârdan hava da uçuşunun yerdeki gölgesi, su birikintisinin yansıması, bulutların gökyüzünde hareketi esnasında oluşan görüntülerin bir şeye benzetme çabası, kahve falları gibi vb. örnekler verilebilir. Özellikle kahve falları buna güzel örnek olabilir (Görsel 7. Bkz.).



Görsel 7. Kahve falı ile ilgili bir klip örneğinde yola çıkarak Özcan Deniz - Dön Desem (Official Video) klibi gösterilebilir. Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=rKRA52g4r8w>, 10.04.2021

Pareidolia, bir nesneyi farklı algılayarak, olmadığı bir şeye benzetmektir. En bilinen örneği ise nesnelere üzerinde insan yüzü görmektir. Pareidolia, kişinin görsel olarak karşılaştığı veya bildiği bir nesnede, örüntüyü ya da anlamı yanlış algılamasıdır. Gökyüzündeki bulutları, cansız eşyaları nesnelere benzetmek, cansız nesnelere ya da soyut görüntüleri insan yüzüne benzetmek ve müzik dinlerken olmayan bir kelime duymak yaygın pareidolia örnekleridir. Read resimleri, duygu ve düşüncelerin, sembolik kristalleşmesi olarak tanımlamıştır (Read, 1965). Kısacası beyinde biriken bilgiler sembolik olarak veri tabanında depolanıyor. İhtiyaç anında bu görseller, anlam ve yorum sayesinde ortaya çıkmaktadır.

Pareidolik görüntü şekilleri iki türdür. 1-Pareidolik yüz görüntüleri ile 2-Pareidolik nesne görüntüleri olmak üzere iki çeşittir. Pareidolik yüzler için pareidolik nesnelere kıyasla daha fazla olduğunu göstermiştir (Zhang ve ark., 2008). Yüz algısı belki de insanlardaki en gelişmiş görsel yetenektir (Haxby, Hoffman ve Gobbini, 2000: 223). Son dönemlerde çizgi film uygulamalarında bu pareidolia etkileri görülmektedir (Görsel 8 ve 9 Bkz.).



Görsel 8. Tatlı Wittzy Çizgi Filminde Bulutlarda Ayı Ve Tavşan Pareidoliası



Görsel 9. Rafadan Tayfa 19. Bölüm Çizgi Filminde Bulutlarda Sebze ve Nesne Pareidoliası

Ayrıca Ülkemizde, Ardahan'da yılın belli bir zamanında Damal dağlarında görülen Atatürk silüetidir (Görsel 10. Bkz.).



Görsel 10. Atatürk Silüeti, Kaynak: <http://www.damal.bel.tr/ilc/ataturk-silueti.html>, Erişim Tarihi: 10.04.2021

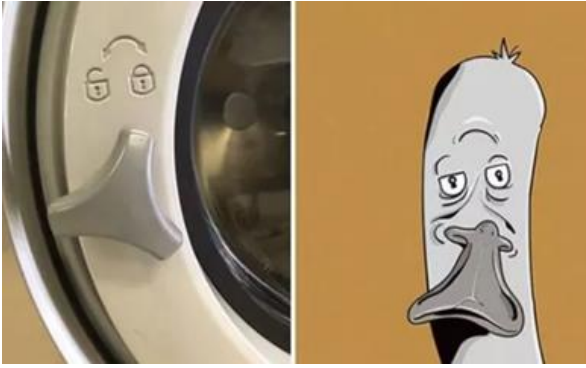
KEİTH LARSEN'İN PAREİDOLİA ÇİZİMLERİNDE BENZEŞİM VE TEMSİL

Larsen'in çizimlerinde nesnelere yüz pareidoliası olarak görmek mümkündür. Yüz pareidoliası, olmayan yüzlerin hayali algısıdır. Bir bulutta, bir kahve fincanı köpüğünde, kapı kolunda, farklı bir nesnede, gökyüzündeki kuşların pozisyonlarında yüz görmek, yüz pareidoliası örnekleridir. Yüzlerin sosyal öneminden ve insanların onları işleme kabiliyetinden dolayı, pareidolia formları içinde en çok bilinen ve en iyi fark edilen yüz pareidoliasıdır (Proverbio, 2017; Kato, 2015). Günlük yaşantımızda ne kadar çok insanla iletişim kurduğumuzu ve kaç farklı yüz gördüğümüzü düşündüğümüzde bu görüş pek de şaşırtıcı değildir. Yüz algısı yeni doğanlarda bile bulunan hızlı, otomatik ve bilinçdışı bir süreçtir (Hadjikhani ve ark., 2009: 403).

Larsenin illüstrasyonlarında nesnelere gerçekliğin temsil ve benzeşim boyutu da bulunmaktadır. Temsil kelime anlamı olarak, bir olgunun, bir şeyin ya da bir nesnenin dışsal bir gerçekliğin bir düzlemde, dil ya da düşüncede, aynen hiçbir anlam ve içerik kaybı olmadan yansıtılması betimlenmesidir" (Cevizci, 1999:839). Larsen illüstrasyonlarında, temsil edilen görüntüsel nesnenin kavramsal olarak algılanıp yeniden yorumuyla bir nesne veya imge aracılığı ile varlık kazanması anlamına da gelmektedir. Sanatta temsil dili, gerçekliğin yansıtılması ve sınanması doğrultusunda "benzerlik", "yakınlık", "süreklilik", "bütünlük" ve "ilişkisellik" kavramları (Arnheim, 1997;

Jackson, 2008; Crick, 2000) ile göreceli olarak bir analogi kurmuştur. Özellikle gerçeklik ve onun temsiline ilişkin yaklaşımlar, benzetme ve mimesis kavramlarıyla yakın ilişki içinde olmuştur.

Goodman dil dışı sembol sistemlerinin kodlarını açıklarken, bir nesnenin kendisine en yüksek derecede benzediğini fakat nadiren kendi kendisini temsil ettiğini; benzemenin, temsilden farklı olarak, yansıtıcı (reflektif) ve simetrik olduğunu öne sürmüştür. Kuşkusuz her temsil, temsil ettiği nesnesine benzerlik ile bağlanmaz (1976:4). Ancak özellikle sanat alanında hiç değilse modernizme kadar dış gerçekliğin temsilinde yansıtma ve benzerlik en çok kullanılan bağlantı biçimini oluşturmuştur. Freeland'e göre gerçeğe benzerlik eski Yunan ile başlamıştır ve yüzyıllardır sanatçılar ve tasarımcılar doğada görülen şeylere benzer resimsel imgelerin peşinde koşmuşlardır (2008:45).



Görsel 11. Çamaşır Makinesi Kolu ve Keith Larsen'in paradiolial olarak yaptığı ördek figürü

Larsen'in görsel 11'deki çiziminde çamaşır makinesi açma kolunun bir ördekbaşına benzetilerek illüstrasyonu çizilmiştir. İlk görülen çamaşır makinesi kolu gerçekliği, imge olarak sembolik işleviyle yorumlanmıştır. Çamaşır makinesi kolu ördekbaşına benzetilerek, kahverengi fon üzerinde gri ve tonları ile bir ördek portresi illüstrasyonu yapılmıştır. Benzetilen nesne çamaşır makinesi kolu olarak karşımıza çıkar). Kendisine benzetilen nesne ise ördektir.

Aslında burada Larsen yaptığı bu illüstrasyonlarla temsili sanatla da kendini göstermektedir. Üç temel sanat türü vardır: Temsili, soyut ve nesnel olmayan. Temsili sanat, üç sanat türünde en eski, en tanınmış ve en popüleridir. Sanatçı veya tasarımcı çevresinde gördüğü nesnelere gözlemler ve yapıtlarıyla bu nesnelere benzeterek temsil eder. Nesnelere üzerinde bir görme biçimi her canlıda vardır. Nesnelere bütüncül her şeyi algılamak ve değerlendirmek görme biçimiyle bağlantılıdır. Görme olayı her insan hayatında önemlidir (Berger, 2014: 7-10).



Görsel 12. Askı aparatı ve Keith Larsen'in paradiolial olarak yaptığı boks yapan ahtapot figürü

Görsel 12'deki Larsen'in illüstrasyonunda bir askı aparatının bir ahtapota benzetilerek temsili illüstrasyonu çizilmiştir. Sarı fon üzerinde ahtapot bordo renkte, boks eldivenleri ise kırmızı renkte yapılmıştır. Benzetilen nesne askı aparatı olarak karşımıza çıkar). Kendisine benzetilen nesne ise ahtapottur.

Nesnelere gerçekliğiyle farklı bir nesneye benzetilerek temsil edilen yeni nesne stratejileri meydana getirmektedir. Bu yeniden üretilen illüstrasyonlar konumu itibariyle alternatif bir yol sunar, aynı zamanda kendini bir obje olarak kurmayı amaç edinen bir görüntüyü de ortaya çıkarır. Larsen illüstrasyonları aslında nesne gerçekliği içinde onların gölgesinin peşinde gitmeye benzerdir.

“Gölge tedirgin edicidir, ancak bir forma soktuğumuzda ona tahammül edebiliyoruz.”(Öğdül, 2013). Larsen bu tedirginliği yaptığı nesnelere benzeşimle bir biçime sokmaktadır.



Görsel 13. Bahçıvan tırnığı ve Keith Larsen'in paraidolial olarak yaptığı kızıl derili figürü

Larsen'in Görsel 13'deki illüstrasyonuna baktığımızda, *Yaprak toplayıcı tırnak – Kızıl derili bir yüze* benzetilerek temsili illüstrasyonu çizilmiştir. Pembe fon üzerinde kırmızı saçları ve mavi renkte yüz yapılmıştır. Benzetilen nesne Yaprak toplayıcı tırnak olarak karşımıza çıkar. Kendisine benzetilen nesne ise Kızıl derili yüzdür. Random (rastgele) şekillerde, görüntülerde, insan beyni sürekli anlamlı örüntüler aramaktadır (Bach ve Poloschek, 2006: 20). Sosyal bir varlık olan insanın tanıma, tanışma, tanık olma dürtüsü bu yüz benzeşiminin temel koşulu olabilir.



Görsel 14. Vileda Paspas ve Keith Larsen'in paraidolial olarak yaptığı yaşlı insan figürü

Görsel 13'deki Larsen'in illüstrasyonuna baktığımızda, *Vileda Paspas – Yaşlı Figürü* benzetilerek temsili illüstrasyonu çizilmiştir. Yeşil fon üzerinde gri saçları ve sarı renkte yüz ve pembe renkte boyun çizilmiştir. Benzetilen nesne Vileda Paspas olarak karşımıza çıkar. Kendisine benzetilen nesne ise yaşlı figürü yüzüdür.

Bu pareidolial illüstrasyonda diğerleri gibi aslında var olmayan bir fiziksel uyarının algılanması durumudur. Ancak halüsinasyondan (sanrı) farklı olarak pareidolia da, algılanan örüntüye dair bazı ipuçları vardır. Saplı vileda paspasda pamuk lifleri saça, sarı plastik kısımda boşluklar göze, viledanın sapı ise boyuna benzeşerek dolayısıyla pareidoliayı var olan uyarıların yanlış ya da farklı algılanması olarak da yorumlamak mümkündür (Delgado ve Bogousslavsky, 2013).



Görsel 15. Kahve makinesi ve Keith Larsen'in paraidolial olarak yaptığı tek dişli yüz figürü

Larsen'in Görsel 16'daki illüstrasyonunda *Kahve Makinesi – Tek Dişli Figüre benzetilerek* temsili illüstrasyonu yapılmıştır. Siyah kalın çizgi çerçevesi içine yerleştirilen yüzde beyaz dişler, mavi, bordo ve pembe renkte yüz çizilmiştir. Benzetilen nesne *Kahve Makinesi* olarak karşımıza çıkar). Kendisine benzetilen nesne ise Tek Dişli Figürdür.

Ayrıca sanatçı, pastel renklerle çizimde pratik bir hafiflik duygusu uyandırmanın yanı sıra, akılda kalıcılığı da arttırmayı amaçlar. Biçimi en aza indirgeyen sanatçı görsel derin sessizliklerde yankılanan çığlıkların da daha etkili olabileceğinin de altını çizer (İlkyaz, 2013). Larsenin oluşturduğu yeni illüstrasyonlar, nesnel görüntülerin zihin altında kontrol altında tutan ve yeniden şekillendiren bir benlik yarattığını; yapıtlarının sadece onun ortaya çıkmasını ve anlaşılmasını değil, aynı zamanda kendini geliştirmesini ve dönüştürmesine yardımcı olduğunu vurgulamaktadır. Tüm bunların daha açık görülebilmesi için Larsen'in çalışmalarına bakmakta fayda vardır.

Larsen için bu illüstrasyonlar benzeşik görsel eylemlerdir. Larsen çalışmalarıyla hem kendisine hem de diğer görsel tasarım alanında bu deneyimi yeniden yaşatmak isteği ile üretimini bizlere aktarır. Sesigür (2011: 79), sanatçının özdeşlik kurulan nesne aracılığı ile ereksel nesne (Zihinde olan ve nesneye kişinin yüklediği anlamdır. Sanatçının, dışsal gözlemleriyle nesneyi içsel olarak yorumlayışıdır.), mevcut nesne aracılığı ile kendinden bir nesne yarattığını belirtir. Sanatçının yeniden yarattığı nesnenin ise tinsel bir canlılık kazanacağını vurgular.

Bu eylemsel gerçeklik, sanatçı ve gerçek nesnel dünyanın yüz yüze, karşı karşıya bir araya gelmenin sonucunda oluşmaktadır. Tanışıklığını veya tanıdığını pareidolia'yla beyinde şablonlar oluşturarak arşivleme eğilimi de olabilir. Böylece bu illüzyonist görsel çeşitlilik sayesinde, sosyal iletişim ve etkileşimde güçlü bağ oluşturulmaktadır. Kandel'e göre İllüzyonun bir çeşidi olan pareidolia, şekil ve benzer objelerin belirsiz ve rastgele uyaranlardan (ses ya da görüntü) çıkarılması olarak tanımlanır (Kandel vd., 2012). Larsen'in yapmış olduğu illüstrasyon çizimlerine baktığımızda grafik sanatların da bir ürünü olan clip art tadında çalışmalarıdır. Zemin tek renk ve benzeşen görüntülerin yansıması görülmektedir.

SONUÇ

Larsen'in çizimlerinde gerçekleştirdiği tavır pareidolia gerçeğidir. Sanatçı, çevresel nesnelere farkındalığını algısal hayal gücünü de ortaya koyarak izleyiciye aktarmaya çalışmıştır. Karakter yaratımındaki bu gerçeklik yeni bir karakter olarak ortaya çıkmaktadır. Nesnelere adeta dile gelir ve sanatçıya ve tasarımcıya ilham olur. Larsen, çevremizi saran bu nesnelere, yapılan yeni çizimlere esin kaynağı olduğunu itiraf eder. Beyinde oluşan tasarı, örtük, kapalı bir biçimden adeta haykırarak dünyaya açılır. Larsen, bunu yaparken bir hastalık psikolojisi içindeyim diyerek ve bundan kurtularak yapmış değildir. Nesnelere işlevseldir ve ilk anlamsal orijinalitesine sahiptir.

Ancak bu ilk anlamsal boşluk, tasarımcının ya da sanatçının elinde anlamsal doluluğa ulaşır. Sanatçı-tasarımcı, nesnedeki işlevselliği veya bu anlamsal boşluğu vurgulamaktan ziyade, zihnindeki görseli veya görüngüyü izleyiciye ulaştırmaktır. Anlamsal doluluk, yapıtın, tasarımın, karakterin izleyici ile diyalogunu kuvvetlendiren bir öge halini alır. Bu çalışmada özellikle; Larsen'in çizimlerinde, sanatçının kendi belirlediği şekilde düzenlenmesi açısından önemlidir. Sanatçının çizimleri, parlak renklerle karikatürize şekilde izleyiciyi kendisine çeker ve orada tutar. Bu durum nesnelere gerçeklik ile sanatçının gerek zihinsel gerek ruhsal durumunu güçlendirir. İzleyicide bu duyguyu kuvvetlendirirken, izleyicinin de nesne ve yapıt arasına girerek, deneyimi hissetmesini sağlar.

Larsen'in çizimlerinde, nesnelere benzeşimle yeniden üretilen ve izleyicinin yapıta dâhil olduğu anlayışı yoğundur. Burada nesnelere oluşan ilk fikrin ya da akla ilk gelen görsel yoğunlaşmanın, benzeşimle yani pareidolia yapıtın bir parçası haline gelerek bütüncül bir durum ortaya konmasıdır. İzleyiciye düşen görev ise yaratılan bu yeni tasarımın ruhsal etkisini algılayarak, bir anlamda yapıtın tamamlanmasına katılmış olur. Larsen yaptığı illüstrasyonlar ile zihnindeki derinliklerine sıkıştığı dünyadan çıkmak isteyen nesnelere, kurtulmak isteyen bir çocuğu ya da doğum anını da çağrıştıran bir durumu temsil ettiği söylenebilir.

KAYNAKÇA

- Arnheim, R., (1997). Art And Visual Perception, University Of California Press, U.S.A
- Aitchison, J. (2006). Basın İlanı Böyle Yapılır, İstanbul: Okyan Us Yayın.
- Bach, P. M., Poloschek, C. M. (2006). “Optical İllusions”, Visual Neuroscience, 6(2), 20-21.
- Başbuğu, Ö. (2007), Türk İllüstrasyon Sanatının Tarihsel Süreç İçerisinde Teknik Ve Anlatım Olarak İncelenmesi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.
- Becer, E. (1997). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Berger, J. (2014). Görme Biçimleri, İstanbul: Metis Yayınları.
- Bourdieu, Pierre (1999), Sanatın Kuralları - Yazınsal Alanın Oluşumu ve Yapısı, 1. Baskı, YKY, İstanbul.
- Cevizci, Ahmet. Felsefe Sözlüğü. İstanbul: Paradigma Yayınları, 1999
- Crick, F., (2000). Şaşırtan Varsayım-İnsan Varlığının Temel Sorularına Yanıt Arayışı, Sabit Say (Çev), Tübitak Yayınları, Ankara.
- Delgado, M. G., Bogousslavski, J. (2013), “‘Distorteidolias’ – Fantastic Perceptive Distortion”, Europeanneurology, 70, 6–9.
- Dursun, B. (2002). Ortaöğretim Kurumlarında Basılı Materyallerin (Kitapların) Biçimsel Açından Değerlendirilmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Teknolojisi Anabilim Dalı. Ankara.
- Elden, M. ve Özen, Ö. O. (2015). Reklamda Görsel Tasarım, İstanbul: Say Yayınları.
- Erinç, S. M. (2009). Resmin Eleştirisi Üzerine, Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Erkmen, N. (1996). Çağdaş Bir Ders Kitabı Nasıl Olmalı? Ders Kitabını Mükemmel Yapan Nitelikler. Ankara: Bizim Büro Basımevi.
- Ffytche, D. H., Blom, J. D., Catani, M.: 2010 “Disorders Of Visual Perception”, Journal Of Neurology, Neurosurgery&Psychiatry, 81(11), 1280- 1287.
- Freeland, C., (2008). Sanat Kuramı, Fisun Demir (çev.), Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Gill, R. W. (1984). Rendering with pen and ink. London,
- Gray, P. (2015). Yaratıcı Çizim ve İllüstrasyon. İstanbul: Profil Yayıncılık.
- Goodman, N., (1976). Languages of Art an Approach to a Theory of Symbols, Hackett Publishing Company, INC, Indianapolis, USA.
- Hadjikhani, N., Kveraga, K., Naik, P., Ahlfors, S. P.: 2009 “Early (N170) Activation Of Face-Specific Cortex Byface- Like Objects”, Neuro Report, 20(4), 403-407
- Haxby, J. V. & Hoffman, E. A., (2000), “The Distributed Human Neural System For Face Perception”, Gobbını, I.: Trends İn Cognitive Sciences, 4(6), 223-233.
- İlkyaz, Atilla. (2006). Alçak Sesle Söylenmiş Şarkılar, ...Mış Gibi Resimler. Tansel Türkdöğən Atlas Sanat Galerisi Kataloğu.
- Jackson, I., (2008). “Gestalt-A Learning Theory For Graphic Design”, International Journal Of Art And Design Education, 27 (1): 63-69.
- Kandel, ER, Schwartz JH, Jessell TM, Siegelbaum SA, Hudspeth AJ. (2012), Principles of Neural Science, Fifth Edition, New York; McGraw Hill; 2012.
- Kato, M, Mugitani R. (2015), Pareidolia in infants. PLoS One, 10:e0118539.

- Keser, H. (2004). İlköğretim 4. Sınıf Bilgisayar Ders Kitaplarının Görsel Tasarım İlkelerine Göre Değerlendirilmesi. Gazi Üniversitesi, Türk Eğitim Bilimleri Dergisi. 2(3), 2-5.
- Liu, J., Li, J., Feng, L., Tian, J. & Lee, K.: 2014 “Seeing Jesus In Toast: Neural and behavioral correlates of face pareidolia”, Cortex, 53, 60-77.
- Melcher, D., Baccı, F.: 2008 “The Visual System As A Constraint On The Survival And Success Of Specific Artworks”, Spatial Vision, 21(3-5) 347- 362.
- Mittler, G. Ve Ragans, R. (1999). Understanding Art. United States of America: Glencoe/mcGraw-Hill.
- Nadarajah, J.: 1998 “Visual Hallucinations and macular degeneration: An Example Of The Charles Bonnet syndrome”. Australian and New Zealand Journal Of Ophthalmology, 26, 63-65.
- Odabaşı, Y. Oyman, M. (2005). Pazarlama iletişimi yönetimi. İstanbul: Mediacat Yayınevi.
- Oral, B. (2008). “Ders Kitaplarının Öğretim Programlarına Uygunluğu”. Özcan Demirel ve Kasım Kıroğlu (Ed.). Konu Alanı Ders Kitabı İncelemesi (ss. 81-104). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Öğdül, Rahmi. (2013). “Gölgelerin Tekinsizliği”. Erişim: 12.10.2017. bit.ly/2O5Ndcg.
- Özkan, G., (2007). Bak. Görsel Sanatlar Dergisi, 13. Sayı, s.273
- Özsoy, V., Ayaydın, A. (2016). Görsel tasarım öge ve ilkeleri. 1. Baskı. Ankara: Pegem Akademi.
- Öztuna, H. Y. (2007). Görsel iletişimde temel tasarım. 1. Baskı, Kasım. İzmir: Tibyan Yayıncılık.
- Proverbio AM. Sex differences in social cognition: The case of face processing. J Neurosci Res 2017;95:222-34.
- Read, H. (1965), Icon and Idea, Shocken Books, New York.
- Sesigür, A. (2011). Çağdaşlaşma Sürecinde Sanatçı Nesne İlişkisi. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Sözen, M. ve Tanyeli, U. (1999). Sanat kavram ve terimler sözlüğü. Ankara: Remzi Kitapevi.
- Summerfield, C., Egner, T., Mangels, J., Hirsch, J.: 2006 “Mistaking A House for A Face: Neural correlates of misperception in healthy humans” Cerebral cortex, 16(4), 500-508.
- Svodoba, E.: 2007 Faces, Faces everywhere, (Çevrimiçi), <http://www.nytimes.com/2007/02/13/health/psychology/13fac.html>, 15 Eylül 2014.
- Tepecik, A. (2002). Grafik Sanatlar, Ankara: Detay & Sistem Ofset, 2002.
- Wikipedia (2020), İllüstrasyon, <https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0ll%C3%BCstrasyon> 13.04.2020).
- Yokoi K, Nishio Y, Uchiyama M, et al. Hallucinators find meaning in noises: pareidolic illusions in dementia with Lewy bodies. Neuropsychologia 2014;56:245-54.
- Zhang, H., Liu, J., Huber, D. E., Rieth, C. A., Tian, J., Lee, K.: 2008 “Detecting Faces In Pure Noise Images: A Functional MRI Study On Top-Down Perception”, Neuroreport, 19(2), 229- 233.

GÖRSEL İNTERNET KAYNAKLAR

- Görsel 1. Uğur Altun İllüstrasyonu, 1. WEST Uluslararası Tasarım Bienali, Kaynak: <http://gmk.org.tr/news/dunyadan/1-west-uluslararasi-tasarim-bienalinden-ugur-altuna-odul>, Erişim Tarihi: 14.04.2021.

- Görsel 2. Mert Tugen illüstrasyonu, kaynak: <https://www.artfulliving.com.tr/sanat/takip-etmeniz-gereken-12-illustrator-i-5342>, Erişim Tarihi: 14.04.2021.
- Görsel 3. Kaan Bağcı illüstrasyonu, Kaynak: <https://www.artfulliving.com.tr/sanat/takip-etmeniz-gereken-12-illustrator-i-5342>, Erişim Tarihi: 14.04.2021
- Görsel 4. Beyin tabanında bulunan Fusi Form Gyrus Bölgesi. Kaynak: https://operativeneurosurgery.com/doku.php?id=fusiform_gyrus, Erişim Tarihi: 15.05.2021.
- Görsel 5. Doğada Nesnelere İnsan Yüzüne Benzetme biçimleri, Kaynak: https://www.reddit.com/r/Pareidolia/comments/9p8xku/a_ghost_pepper/, <https://www.youtube.com/watch?v=D8znRkdKja0>, Erişim Tarihi: 14.04.2021
- Görsel 6. Doğada fayans ve ahşap kapı yüzeyinde oluşan sevimli bir köpek görüntüsü, Kaynak: https://www.reddit.com/r/Pareidolia/comments/44xb6y/wood_grain_dog/, <https://www.awesomeinventions.com/photos-of-pareidolia/>, Erişim Tarihi: 10.04.2021
- Görsel 7. Kahve falı ile ilgili bir klip örneğinde yola çıkarak Özcan Deniz - Dön Desem (Official Video) klibi gösterilebilir. Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=rKRA52g4r8w>, 10.04.2021
- Görsel 8. Tatlı Wittzy Çizgi Filminde Bulutlarda Ayı Ve Tavşan Pareidoliası
- Görsel 9. Rafadan Tayfa 19. Bölüm Çizgi Filminde Bulutlarda Sebze ve Nesne Pareidoliası
- Görsel 10. Atatürk Silüeti, Kaynak: <http://www.damal.bel.tr/Ilc/ataturk-silueti.html>, Erişim Tarihi: 10.04.2021
- Görsel 11. Çamaşır Makinesi Kolu ve Keith Larsen'in paraidolial olarak yaptığı ördek figürü, Kaynak: <https://biacaip.com/pareidolia-sanati-cansiz-nesnelerde-gordugu-yuzleri-cizen-sanatci/>, 10.04.2021
- Görsel 12. Askı aparatı ve Keith Larsen'in paraidolial olarak yaptığı boks yapan ahtapot figürü, Kaynak: <https://biacaip.com/pareidolia-sanati-cansiz-nesnelerde-gordugu-yuzleri-cizen-sanatci/>, 10.04.2021
- Görsel 13. Bahçivan tırmığı ve Keith Larsen'in paraidolial olarak yaptığı kızılderili figürü, Kaynak: <https://biacaip.com/pareidolia-sanati-cansiz-nesnelerde-gordugu-yuzleri-cizen-sanatci/>, 10.04.2021
- Görsel 14. Vileda Paspas ve Keith Larsen'in paraidolial olarak yaptığı yaşlı insan figürü, Kaynak: <https://biacaip.com/pareidolia-sanati-cansiz-nesnelerde-gordugu-yuzleri-cizen-sanatci/>, 10.04.2021
- Görsel 15. Kahve makinesi ve Keith Larsen'in paraidolial olarak yaptığı tek dişli yüz figürü, Kaynak: <https://biacaip.com/pareidolia-sanati-cansiz-nesnelerde-gordugu-yuzleri-cizen-sanatci/>, 10.04.2021