



T.C.

İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Grafik Tasarımı

GRAFİK TASARIM DİSİPLİNLERİNDE TEMEL  
SANAT EĞİTİMİNİN ETKİLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Gözde Burcu TOP

165110102

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Nuri SEZER

İstanbul, 2018



T.C.

İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Grafik Tasarımı

**GRAFİK TASARIM DİSİPLİNLERİNDE TEMEL  
SANAT EĞİTİMİNİN ETKİLERİ**

Yüksek Lisans Tezi

Tezi Hazırlayan: **Gözde Burcu TOP**

## YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum “ Grafik Tasarım Disiplinlerinde Temel Sanat Eğitiminin Etkileri” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmanın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

30.05.2018

**Gözde Burcu TOP**

T.C.  
İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ  
TEZLİ YÜKSEK LİSANS SINAV TUTANAĞI

30/05/2018

Enstitümüz Grafik Tasarımı yüksek lisans programı öğrencilerinden **165110102** numaralı **Gözde Burcu TOP** "İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim - Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin ilgili maddesine göre hazırlayarak, Enstitümüze teslim ettiği "**GRAFİK TASARIM DİSİPLİNLERİNDE TEMEL SANAT EĞİTİMİN ETKİLERİ**" konulu tezini, Yönetim Kurulumuzun **07.05.2018** tarih ve **2018/14** sayılı toplantısında seçilen ve Sefaköy Yerleşkesinde toplanan biz jüri üyeleri huzurunda, ilgili yönetmeliğin 39. maddesi gereğince **(60)** dakika süre ile aday tarafından savunulmuş ve sonuçta adayın tezi hakkında ~~oyçokluğu/oybirliği~~ ile **Kabul/Red veya Düzeltme** kararı verilmiştir.

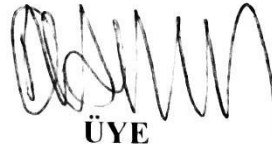
İşbu tutanak, 3 nüsha olarak hazırlanmış ve Enstitü Müdürlüğü'ne sunulmak üzere tarafımızdan düzenlenmiştir.



**DANIŞMAN**  
DR.ÖĞRETİM ÜYESİ NURİ SEZER



**ÜYE**  
PROF.SELAHATTİN GANİZ



**ÜYE**

DR.ÖĞRETİM ÜYESİ AHMET SÜREYYA KOÇTÜRK

## ONAY

Tezimin kağıt ve elektronik kopyalarının İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim sadece İstanbul Arel yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin ..... yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

30.05.2018

**Gözde Burcu TOP**

**ÖZET**  
**GRAFİK TASARIM DİSİPLİNLERİNDE TEMEL SANAT**  
**EĞİTİMİNİN ETKİLERİ**

**GÖZDE BURCU TOP**

**Yüksek Lisans Tezi, Grafik Tasarım Anabilim Dalı**

**Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Nuri SEZER**

**Mayıs, 2018 – 140 sayfa**

Temel sanat eğitimi, lisans düzeyinde grafik tasarım eğitimi alan bireylere verilmekte olan bir eğitimidir. Ancak grafik tasarım bölümlerinde eğitim veren eğitimciler ve grafik tasarım sektöründe çalışan diplomalı ve diplomasız (alaylı) bireylerce bu eğitimin yapılan tasarımlara ve tasarımcılara etkilerinin tartışıldığı gözlemlenmiştir. Bu çalışmada, temel sanat eğitiminin grafik tasarımcının eğitimi için yetersiz bulunduğu izlenimi doğrultusunda, temel sanat eğitiminin kapsamı grafik tasarım disiplinleri ile birlikte incelenmiş ve bu eğitimin etkin bir biçimde verildiği varsayılarak grafik tasarım disiplinlerinde ne ölçüde etkisi olduğu araştırılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Grafik Tasarım, Eğitim, Temel Sanat Eğitimi, Temel Tasarım Eğitimi, Grafik Tasarım Eğitimi

**ABSTRACT**  
**THE EFFECTS OF BASIC ART EDUCATION ON GRAPHIC DESIGN**

**GÖZDE BURCU TOP**

**Master's Thesis, Graphic Design**

**Advisor: Dr. Lecturer Nuri SEZER**

**May 2018 – 140 pages**

Graphic design students take basic art education as a part of their undergraduate degree. Despite this, the effects of such education on the designers and their work has previously not been discussed by educators or the commercial graphic design community. This thesis moves from the impression that basic art education is insufficient for the education of designers, and investigates the scope of basic art education from a perspective of graphical design as well as its impact on the graphic design disciplines.

**Keywords:** Graphic Design, Education, Basic Art Education, Basic Design Education, Graphic Design Education

## ÖNSÖZ

Bu çalışma, grafik tasarım disiplinlerinde temel sanat eğitiminin etkilerini araştırır. Temel sanat eğitimi, ön lisans ve lisans düzeyinde eğitim alan güzel sanatlar fakülteleri ve grafik tasarım ön lisans öğrencilerine verilen bir eğitim olmasına karşın, gerek sektör içerisinde gerek grafik tasarım eğitimcilerince gerekliliği, yararlılığı tartışılmaktadır. Bu çalışmada, temel sanat eğitimi ve grafik tasarım disiplinlerinin içeriği incelenmiş, ödüllü birkaç tasarımda tasarım ilke ve öğeleri aranmış ve bu alanda eğitim veren eğitimciler ve sektör çalışanlarıyla yapılan anket ile net bir sonuca varılmak amaçlanmıştır.

Tezin araştırma, yazım ve savunma süreçleri boyunca sabırla desteğini eksik etmeyen danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Nuri SEZER'e, yapmış olduğum ankete katılarak araştırmama destek veren Dr. Öğr. Üyesi Ebru Selcan BARANSELİ'ne, Prof. Dr. Hüseyin ERYILMAZ'a, Ali Tekin ÇAM'a, Öğr. Gör. İpek Fatma ÇEVİK'e, Berkcan OKAR'a, Prof. Dr. Gülten İMAMOĞLU'na, Yrd. Doç. Canan SUNER'e, İdil Ayça ABA'ya, Selahattin SÖNMEZ'e, Ahmet ÇAĞILDAK'a, Alinur UĞURPAKKAN'a, Suat DEMİREL'e, Ali AKDAMAR'a, Ethem Onur BİLGİÇ'e, Öğr. Gör. Faruk ÇAĞLA'ya, çalışmalarını tezimde kullanmama izin veren Hüseyin KILIÇKAN'a, Jelena RİSTİC' e, Luke Adam HAWKER'a, İlknur YAVUZKAN'a, Andrea PRANDİNİ'ye ve Mishanina ELİZABETH'e teşekkürü borç bilirim. Ayrıca yüksek lisans eğitimim boyunca bana her konuda destek veren YAVUZKAN ailesine teşekkür ederim. Çocukluğumdan bu yana hayatımın her aşamasında olduğu gibi bu süreçte de yanımda olan, araştırma süresince kaynaklar arasında kaybolmamam için verdiği destek ve yazım sürecindeki desteği ile daha anlaşılır bir dil kullanmama yardımcı olan Melis BURNUKARA'ya ve her zaman her koşulda bana destek olan aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.



## İÇİNDEKİLER

	<b>Sayfa</b>
ÖZET .....	I
ABSTRACT .....	IV
ÖNSÖZ .....	V
ŞEKİLLER LİSTESİ .....	IX

### 1.BÖLÜM

#### GİRİŞ

1.1 Problemin Tespiti .....	1
1.2 Çalışmanın Amacı .....	1

### 2.BÖLÜM

#### GRAFİK TASARIM DİSİPLİNLERİNDE TEMEL SANAT EĞİTİMİNİN ETKİLERİ

2.1. Giriş .....	2
2.2. Sanat .....	2
2.3. Yaratıcılık .....	4
2.4. Tasarım .....	10
2.4.1. Bauhaus .....	11

### 3.BÖLÜM

#### TEMEL SANAT EĞİTİMİ

3.1. Sanat Tarihi .....	14
3.2. Sanat Eleştirisi .....	20
3.3. Sanat Psikolojisi .....	21
3.4. Estetik .....	22
3.4.1. Güzellik .....	23
3.4.2. Algı .....	24
3.4.3. Gestalt Prensipleri .....	24
3.5. Tasarım Eğitimi .....	27
3.5.1. Tasarım Öğeleri .....	28
3.5.1.1. Nokta .....	28
3.5.1.2. Çizgi .....	33

3.5.1.3. Şekil – Biçim – Form	38
3.5.1.4. Leke – Doku	39
3.5.1.5. Işık – Gölge	43
3.5.1.6. Renk – Ton – Değer	44
3.5.1.6.1. Grafik Tasarımda Renk	50
3.5.1.7. Oran	52
3.5.1.7.1. Altın Oran	53
3.5.1.7.2. Perspektif	56
3.5.2. Tasarım İlkeleri	63
3.5.2.1. Denge	65
3.5.2.2. Tekrar ve Ritim	66
3.5.2.3. Birlik – Bütünlük	69
3.5.2.4. Armoni ( Uygunluk)	70
3.5.2.5. Egemenlik	71
3.5.2.6. Vurgu	72

## 4.BÖLÜM

### GRAFİK TASARIM DİSİPLİNLERİ

4.1. Reklam Grafiği	82
4.1.1. Ambalaj Grafiği	88
4.1.2. Web Tasarımı	89
4.1.3. Reklam Grafiklerinde Kullanılan Temel Tasarım Öge ve İlkelerinin Birkaç Örnek İle İncelenmesi	91
4.2. Tipografi	95
4.2.1. Tipografik Tasarımlarda Kullanılan Temel Tasarım Öge ve İlkelerinin Birkaç Örnek İle İncelenmesi	98
4.3. İllüstrasyon	99
4.3.1. İllüstrasyon Çalışmalarında Kullanılan Temel Tasarım Öge ve İlkelerinin Birkaç Örnek İle İncelenmesi	106
4.4. Animasyon	107
4.4.1 Animasyon Çalışmalarında Kullanılan Temel Tasarım Öge ve İlkelerinin Birkaç Örnek İle İncelenmesi	111
4.5. Grafik Tasarım Disiplinlerinde Temel Sanat Eğitiminin Etkileri Hakkında Yapılan Anket	113

## 5.BÖLÜM

SONUÇ	123
KAYNAKÇA	124
ÖZGEÇMİŞ	128



## ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2. 1 Pablo Picasso, Maymun Heykeli.-----	5
Şekil 2. 2 Salvador Dali, Antropomorfik Dolap, 1936. -----	6
Şekil 2. 3 Yürünen Bisiklet. -----	6
Şekil 2. 4 Pablo Picasso, Guarnica. -----	7
Şekil 3. 1 Antik Çağ Sanatı. -----	14
Şekil 3. 2 Barok Dönemi. Caravaggio, Holofnes'in Başını Kesen Judith. -----	15
Şekil 3. 3 Gotik Dönem. Giotto, İsa' nın Doğuşu. -----	15
Şekil 3. 4 Dada. Marcel Duchamp. Merdivenden İnen Nü. No.2. -----	16
Şekil 3. 5 Empresyonizm. Claude Monet, Saint Lazare Garı: Bir Trenin Gelişi. -----	16
Şekil 3. 6 Rokoko. Jean-Antoine Watteau, Kitera Adasına Yolculuk. -----	17
Şekil 3. 7 Romantizm. Theodore Gericault, Medusa 'nın Salı. -----	17
Şekil 3. 8 Çin Sanatı. Wen Zhengming, Şeftali Tomurcuklu İlkbahar. -----	18
Şekil 3. 9 Kelt Sanatı.-----	18
Şekil 3. 10 Japon Sanatı, Kano Eitoku, Servi Ağacı. -----	19
Şekil 3. 11 Viking Sanatı. -----	19
Şekil 3. 12 Gestalt Prensipleri, Yakınlık Prensiibi.-----	25
Şekil 3. 13 Gestalt Prensipleri, Benzerlik Prensiibi, Renk ve Ölçü Benzerliği. -----	26
Şekil 3. 14 Gestalt Prensipleri, Tamamlama Prensiibi. -----	26
Şekil 3. 15 Gestalt Prensipleri, Devamlılık, Basitlik Prensipleri, Armin Hoffman. -----	27
Şekil 3. 16 Noktanın eni, boyu ve yüksekliği olmadığı için durağan ve merkezidir. ---	28
Şekil 3. 17 Noktanın yüzeyde sayıları arttıkça durgunluk dinamizme, ritme, kargaşaya dönüşebilir.-----	29
Şekil 3. 18 Nokta yüzeyde büyüdükçe ve sıklaştıkça açık, orta, koyu tonlar oluşturur. -----	29
Şekil 3. 19 Puantilizm, Georges SEURAT, 1886, Sırtı Dönük Model. -----	30
Şekil 3. 20 Puantilizm, Paul SİGNAC, Yelkenliler ve Çam Ağaçları. -----	30
Şekil 3. 21 Nokta Çalışması. -----	31
Şekil 3. 22 Nokta Çalışması. -----	31
Şekil 3. 23 Nokta Çalışması. -----	32
Şekil 3. 24 Nokta Çalışması. -----	32
Şekil 3. 25 Düz çizgiler statik ve hareketsizdir. Koyu ve kalın çizgiler çarpıcılık ifade eder. -----	33
Şekil 3. 26 Çizgilerin eğrilikleri arttıkça bireyde dinamizm ve hareket duygusu da artar. -----	34
Şekil 3. 27 Belli sistemlerle giderek kalınlaşan – incelen, sıklaşan – seyrekleşen çizgiler yüzeye optik bir hareket kazandırır. -----	34
Şekil 3. 28 Yatay doğru hareketsiz ve durağanlık ifade eder. Dikey çizgiler hareket ve kesinlik ifade eder. -----	35

Şekil 3. 29 Kırık çizgi. Hüseyin Kılıçkan.-----	35
Şekil 3. 30 Kırık, kalın, keskin, kararlı çizgi.-----	36
Şekil 3. 31 Yuvarlak, eğri çizgiler.-----	36
Şekil 3. 32 Mekanik, hareketsiz çizgiler.-----	37
Şekil 3. 33 Çizgide duygusal tepkiler özelliği.-----	37
Şekil 3. 34 Geometrik ve İcat edilen çizginin aynı tasarımda kullanılması.-----	38
Şekil 3. 35 Şekil ve form arasındaki fark. Vazo bir formdur. Onun yere düşen gölgesi şekildir.-----	39
Şekil 3. 36 Jackson POLLOCK, Sıcakta Gözler.-----	40
Şekil 3. 37 Jackson POLLOCK, 1950, Sonbahar Ritmi.-----	40
Şekil 3. 38 Doğal doku ( yaprak dokusu).-----	41
Şekil 3. 39 Yapay doku ( cam dokusu).-----	41
Şekil 3. 40 Doğal doku çizimi.-----	42
Şekil 3. 41 Yapay doku çizimi.-----	43
Şekil 3. 42 Açık ton, öz ton, koyu ton ve düşen gölge.-----	44
Şekil 3. 43 Kırmızı – tamamlayıcısı – yeşil.-----	45
Şekil 3. 44 Mavi – tamamlayıcısı – turuncu.-----	45
Şekil 3. 45 Sarı – tamamlayıcısı – mor.-----	46
Şekil 3. 46 Siyah daire beyaz daireden beşte bir oranında küçük görülür.-----	47
Şekil 3. 47 Ton, renkler arası geçişlerdir.-----	49
Şekil 3. 48 Değer (Valör).-----	49
Şekil 3. 49 Üçlüler.-----	50
Şekil 3. 50 Beneşik.-----	51
Şekil 3. 51 Altın Oran.-----	53
Şekil 3. 52 Fibonacci tavşan deneyi.-----	54
Şekil 3. 53 Fibonacci tavşan deney sonuç tablosu.-----	55
Şekil 3. 54 Altın dikdörtgen ve altın sarmal.-----	56
Şekil 3. 55 Dereceleme prensibi; büyük olan önde, küçük olan arkada algılanır.-----	57
Şekil 3. 56 Ayrıntı yöntemi.-----	57
Şekil 3. 57 Ufuk çizgisinin kağıt üzerinde farklı konumları.-----	58
Şekil 3. 58 Tek kaçıslı perspektif.-----	59
Şekil 3. 59 Çift kaçıslı perspektif.-----	59
Şekil 3. 60 Üç kaçıslı perspektif.-----	60
Şekil 3. 61 Gölge perspektifi, güneş karşıda.-----	60
Şekil 3. 62 Gölge perspektifi, güneş arka sağ tarafta.-----	61
Şekil 3. 63 Kare ve dikdörtgenlerin ağırlık merkezi.-----	61
Şekil 3. 64 Bir dairenin perspektif çizimi.-----	62
Şekil 3. 65 Kavisli ve düz çizim arasındaki fark.-----	62
Şekil 3. 66 Klasik kompozisyon. Claude Monet.-----	64
Şekil 3. 67 Dekoratif kompozisyon. James Barry.-----	64
Şekil 3. 68 Simetrik denge.-----	65
Şekil 3. 69 Asimetrik denge.-----	66
Şekil 3. 70 Radyal denge.-----	66
Şekil 3. 71 Tam Tekrar, İlknur Yavuzkan-----	67
Şekil 3. 72 Tekrar, İlknur Yavuzkan.-----	67
Şekil 3. 73 Değişken Tekrar, İlknur Yavuzkan-----	68

<b>Şekil 3. 74</b> Aralıklı Tekrar, İlnur Yavuzkan -----	68
<b>Şekil 3. 75</b> Vurgulamak için egemen kılmak gerekmez. -----	71
<b>Şekil 3. 76</b> Mavi – turuncu renk kontrastı.-----	72
<b>Şekil 3. 77</b> Biçim kontrastı. -----	72
<b>Şekil 3. 78</b> Miktar ve yön kontrastı. -----	73
<b>Şekil 4. 1</b> Karalama ve fikir taslakları. -----	75
<b>Şekil 4. 2</b> Ön taslak. -----	75
<b>Şekil 4. 3</b> Ayrıntılı taslak. -----	76
<b>Şekil 4. 4</b> Piet Mondrian, Composition with Large Red Plane, Yellow, Black Grey and Blue, 1921 -----	76
<b>Şekil 4. 5</b> Mondrian taslak ile tasarlanmış ilan.-----	77
<b>Şekil 4. 6</b> İmge ağırlıklı taslak ile tasarlanmış ilan. -----	77
<b>Şekil 4. 7</b> Metin ağırlıklı taslak ile tasarlanmış ilan.-----	78
<b>Şekil 4. 8</b> Sirk taslak kullanılan tasarım. -----	78
<b>Şekil 4. 9</b> Çok panolu taslak kullanılan tasarım. -----	79
<b>Şekil 4. 10</b> Harf biçimli taslak kullanılmış tasarım.-----	79
<b>Şekil 4. 11</b> Tipografik taslak kullanılarak tasarlanmış ilan.-----	80
<b>Şekil 4. 12</b> Photoshop programı ekran görüntüsü. -----	81
<b>Şekil 4. 13</b> İllustrator programı ekran görüntüsü. -----	81
<b>Şekil 4. 14</b> CorelDraw programı ekran görüntüsü. -----	81
<b>Şekil 4. 15</b> Medici ailesinin altı toptan oluşan arması. Bu arma birçok değişime uğramış olmasına karşın, en ünlü olan halinin görseli. -----	83
<b>Şekil 4. 16</b> İmge Bağlantılı simgeler, piktogram. -----	84
<b>Şekil 4. 17</b> Kavram bağlantılı simge. -----	84
<b>Şekil 4. 18</b> Diğer simgeler. -----	84
<b>Şekil 4. 19</b> Dergi ilanı ve bölgesel reklam örneği. -----	85
<b>Şekil 4. 20</b> Kurumsal kimlik çalışmasından örnek. -----	86
<b>Şekil 4. 21</b> Luca Bogoni, Afiş -----	86
<b>Şekil 4. 22</b> Atalier BLVDR, Silvia Francia, Afiş -----	87
<b>Şekil 4. 23</b> Ambalaj tasarımı.-----	89
<b>Şekil 4. 24</b> Anders Bollman, Mattias Amnäs, Lennart Engelmann tasarımı, (Avrupa Tasarım yarışması 2016 yılı Company LOGO katagorisi ikincilik ödülü alan tasarım.) 91	
<b>Şekil 4. 25</b> AIUEO Production tarafından tasarlanmıştır. (Uluslararası Tasarım Yarışması 2016 yılı grafik tasarım/ basılı reklam kategorisi ikincilik ödüllü tasarım.)--- 92	
<b>Şekil 4. 26</b> Code web Barcelona Jordi Ensenyat Disseny tarafından tasarlanmıştır.( Uluslararası Tasarım Ödülleri web tasarımı kategorisinde ikincilik ödüllü tasarım.) -- 93	
<b>Şekil 4. 27</b> Alexandros Christofidis ve Themistocles Tsiamis tarafından tasarlanmıştır. (Avrupa Tasarım yarışması 2017 yılı Packaging Food and Beverages - yiyecek ve içecek ambalajları- kategorisinde ikincilik ödülü alan tasarım.)----- 94	
<b>Şekil 4. 28</b> Punto değerleri. -----	96
<b>Şekil 4. 29</b> Harf -----	96
<b>Şekil 4. 30</b> Blok türleri. -----	97
<b>Şekil 4. 31</b> Mark van Wageningen, Avrupa Tasarım Ödülleri (ED.Awards) 2016 yılı Original Typeface ( özgün yazı karakteri) kategorisi ikincilik ödüllü tasarım. ----- 98	
<b>Şekil 4. 32</b> Ryszard Bienert, Avrupa Tasarım Ödülleri (ED.Awards) 2013 yılı Artistic Catalogue ( Sanatsal katalog) kategorisi ikincilik ödüllü tasarım. ----- 99	

<b>Şekil 4. 33</b> Maurice Sendak, Where The Wild Things Are isimli kitapdaki illüstrasyonlarından biri. -----	100
<b>Şekil 4. 34</b> Mimari illüstrasyon -----	101
<b>Şekil 4. 35</b> Mimari illüstrasyon -----	102
<b>Şekil 4. 36</b> Mimari illüstrasyon -----	102
<b>Şekil 4. 37</b> Andy Potts, Kurumsal İllüstrasyon -----	103
<b>Şekil 4. 38</b> Gavin Ambrose, Teknik İllüstrasyon. -----	103
<b>Şekil 4. 39</b> Ayşegül Özmen, Tıbbi İllüstrasyon. -----	104
<b>Şekil 4. 40</b> Andy Potts ve Tim Marrs, Seyahat İllüstrasyonu. -----	104
<b>Şekil 4. 41</b> Tell Me Why ve World of Wonder Dergileri, Eğitsel İllüstrasyon. -----	105
<b>Şekil 4. 42</b> William Blake, İlahi komedy illüstrasyonu. -----	105
<b>Şekil 4. 43</b> Charles H Bennett, Ezop masalları illüstrasyonu.-----	106
<b>Şekil 4. 44</b> Geray Gencer, Avrupa Tasarım Ödülleri, 2013 yılı Book Cover (kitap kapağı) kategorisi birincilik ödüllü tasarımı. -----	106
<b>Şekil 4. 45</b> Studio FM Milano, Avrupa Tasarım Ödülleri ( ED.Awards) 2012 yılı Book Cover ( kitap kapağı) kategorisi üçüncülük alan tasarım. -----	107
<b>Şekil 4. 46</b> Steve Segal, doğrudan film üzerine çalışma tekniği, Red Ball Express isimli filminden bir kare. -----	108
<b>Şekil 4. 47</b> Richard Revees, doğrudan film üzerine çalışma tekniğiyle, Linear Dreams filmi.-----	109
<b>Şekil 4. 48</b> Alexander Petrov, Cam üzeri yağlı boya tekniğiyle, The Old Man and The Sea isimli filminden. -----	109
<b>Şekil 4. 49</b> Adam Elliot, stop motion film karakteri.-----	110
<b>Şekil 4. 50</b> Philippe Vaucher, Chase Papillion filminden bir kare. -----	111
<b>Şekil 4. 51</b> Marrine Chartrand, Ame Noire isimli filminden bir kare.-----	112
<b>Şekil 4. 52</b> Barry Purves, Archilles isimli kukla animasyonundan bir kare. -----	112
<b>Şekil 4. 53</b> Aardman Animation Studio, The Wrong Trousers filminden bir kare. ---	113

## 1.BÖLÜM

### GİRİŞ

#### 1.1 Problemin Tespiti

Grafik tasarım disiplinlerinde üretilen çalışmaların birçoğunun tekdüze, yaratıcılıktan uzak “ ezbere” yapılmış işler olduğu düşüncesi üzerine bunun sebeplerinden birinin temel sanat eğitiminin olması gerektiği gibi alınmamış olması ya da hiç alınmamış olması durumu olduğu fikrinden yola çıkılarak yapılan bu araştırmada, öncelikle temel sanat eğitiminin kapsamları incelenmekte ardından grafik tasarım disiplinlerindeki uygulamalarda bu eğitimin getirileri aranmaktadır.

Grafik tasarımcı adaylarına temel sanat eğitimi etkin bir şekilde verilirse, üretilen çalışmaların kalitelerinde nasıl bir etkisi olur? Sektör çalışanlarına bu eğitimi verildiği takdirde üretilen çalışmaların kalitelerinde bir değişim mümkün müdür? Tüm grafik tasarım disiplinleri için temel sanat eğitimi aynı derecede etkili midir? Sorularına yanıt aranmaktadır.

#### 1.2 Çalışmanın Amacı

Bu çalışmanın en temel amacı grafik tasarımcıların ürün kalitelerini nasıl arttırabilecekleri, grafik tasarımcı adaylarının mesleklerinde daha etkin ve kaliteli çalışmalar üretebilmeleri için gerekli olan bilgi birikimi içerisinde temel sanat eğitiminin ne denli etkili olduğunu incelemektir. Bunun yanında temel sanat eğitiminin içeriği incelenmekte ve grafik tasarımcı adaylarına verilebilecek “etkin” bir temel sanat eğitiminin neleri içerdiği araştırmak amaçlanmıştır.

Ayrıca grafik tasarım eğitmenleri ve sektör çalışanlarına kartopu yöntemi ile yapılan açık uçlu sorular içeren anketle birlikte eğitimcilerin ve sektör çalışanlarının bu konu hakkındaki görüşlerini inceleyerek hem sektör ve eğitimcilerin ( teori ve pratiğin) görüşleri arasındaki olası farklılıkların sebeplerini sorgulamak hem de temel sanat eğitiminin grafik tasarım disiplinlerindeki etkisi üzerine bu alandaki bireylerin fikirlerinin ne doğrultuda olduğunu incelemek amaçlanmıştır.



## 2. BÖLÜM

### GRAFİK TASARIM DİSİPLİNLERİNDE TEMEL SANAT EĞİTİMİNİN ETKİLERİ

#### 2.1. Giriş

Temel sanat eğitimi, uzun yıllardır ülkemizde güzel sanatlar fakültelerinde verilen temel eğitimidir. Grafik tasarımın, bir sanat ya da bir iletişim biçimi olduğu tartışmaları, temel sanat eğitiminin grafik tasarım eğitimi alan bireylere verilmesi durumunun tartışılmasını da beraberinde getirmiştir. Temel sanat eğitiminin bir mesleki eğitim olmadığı göz önüne alınarak neleri kapsadığı ve grafik tasarım disiplinleri incelendiğinde bu eğitimden mesleki olarak faydalanılması durumu bu araştırmanın temel sorunudur. Bu bağlamda yaratıcı bir bireyin estetik bir tasarım ile iletişim kurabilmesi grafik tasarımın asıl amacı olarak görülmüş, temel sanat eğitiminin neleri kapsadığı, bireye kazanımları incelenmiştir. Bunun yanı sıra grafik tasarım disiplinlerinin neler olduğu ve neleri kapsadığı, her disiplinin neyi amaçladığı incelenmiş, her disiplinin etkin bir temel sanat eğitiminden olası mesleki kazanımları araştırılmıştır.

#### 2.2. Sanat

Sanat, hakkında belki de binlerce tanım yapılmış, düşünülmüş, tartışılmış, kimine göre asla ulaşılamaz “en üst nokta”, kimine göre günlük hayatımızın her yerinde gizli olan, kimine göre doğanın kendisi, kimine göre Tanrı’ nın yarattıklarının insanlarca taklidinden ibaret olan, ‘ insan’ tarafından yaratılan soyut bir kavramdır. İçinde felsefeyi, psikolojiyi, sosyolojiyi, algıyı, doğayı, fiziği, biyolojiyi dolayısıyla bilimi de barındırır. Kısaca, insanın ulaşabileceği her türlü bilgi ve deneyim ile vücut bulur, somutlaşır.

D. Fetiadis şöyle demiştir:

“Sanatçılar insanın iç dünyasını yani insan ruhunu inceler ve insanların içindeki iyiyi ve kötüyü gösterirler. Böylece bilim gibi sanat da ikinci bir doğa yaratır, yalnız şu farkla ki, bilim insanı çevreleyen doğayı değiştirdiği halde, sanat insanın içindeki doğayı değiştirir.” (Karaalioğlu,1980; Artut, 2013: 39) .

Castell' e göre sanat;

“İnsanlar arasındaki farklılıkları ve çatışmaları onarmaya çabalayan ve onların birlikteliğini sağlamak için uğraş veren bir iletişim protokolü” dır. (Castell,2001; Alakuş ve Mercin, 2011: 2)

“İyi bir sanat, yani güzeli doğru dürüst imgeleyen sanat, doğada olmayan, hatta doğayı aşabilen sanattır. Yani doğayı yorumlayıp, Aristoteles' in dediği gibi olandan hareketle, olabilir olanları gösteren sanattır.” (Özel, 2014: 11)

Bunlar ve daha birçoklarının tanımlarına bakıldığında şunu söylemek mümkündür: Sanat, daima daha fazlasının hayal edilmesidir. Kendi tanımı için olsa bile.

“Sanata ilişkin çeşitli konuları, değişme ve gelişmeleri anlayabilmek için, öncelikle “sanat” kelimesinin etimolojik incelemesini yapmanın yerinde olacağını söyleyen Enver Yolcu' ya göre: Sanat kelimesi, Arapça sun' kökünden türetilmiştir. Anlamı, “güzellik, hayran olunacak eser” dir. Bu kelime doğa için kullanıldığından insanın akıl ve zekâ kullanarak yaptığı şeyler için sanat kelimesi kullanılmıştır. Atalarımız, önce Arapçadan iş yapma anlamında “sınaat” kelimesini almışlar, sonra bunu değiştirerek “san'at”, daha sonra da “zanaat” demişlerdir. Türkçe' de zanaat terimi artık zeka ve yaratma eylemi gerektirmeyen işler için kullanılırken, sanat kelimesi ise zeka, tecrübe, hüner ve yaratmayı gerektiren işler için kullanılır hale gelmiştir.” (Yolcu, 2004: 5)

“ Eski Yunanca' da ağacı oymak ve istenilen şekle sokmak anlamında kullanılan “areti” kelimesinin kökü olan “aro”, birleştirmek, uydurarak yapmak anlamındadır. Latinler bu kelimeye “ars” demişler, Fransızca ve İngilizce' ye < art > şeklinde girmiş ve yerleşmiştir” (Yolcu, 2004: 6).

“Güzel sanatlar, hitap ettiği duyu organına göre sınıflandırılmıştır. “ görsel sanatlar” ( plastik sanatlar), göz ve görmeye dayanan sanatları, resim, heykel, mimari gibi dalları bir grupta toplar. Fonetik sanatlar, işitsel duyumuza yönelik olan müzik ve türleri ile edebiyatı kapsamaktadır. Ritmik sanatlar, hareketle ilgili olan dans, bale ve pandomimi; dramatik sanatlar ise, hem görme, hem işitme ve hem de hareketle ilgili olan sinema, opera ve tiyatro gibi sanatları kapsamaktadır.” ( Yolcu, 2004: 11)

Bir sanat eseri, yaratıcı bir birey tarafından yapılan, estetik kaygı oluşturan bir tasarımdır. Dolayısıyla sanat hakkında düşünürken, yaratıcılık ve estetik konularından ayrı düşünmek mümkün değildir. Ayrıca sanatın bir tarihi, bir psikolojisi ve eleştirisi de vardır ve bu alanlar sanat eğitimi alan bireyler için son derece önemlidir.

### 2.3. Yaratıcılık

Yaratıcılık en az sanat terimi kadar çok tanımı olan bir kavramdır. Sanatın, tasarımın hatta belki de bir “insan “ olabilmemesinin baş koşulu, temel yapı taşlarından biri olarak görülür. Kuşkusuz yeni olan ve içerisinde yaratıcılık bulunmayan hiç bir tasarım, obje ve hatta fikir yoktur.

“ Buna “özgünlük “ ya da “ buluş “ diyenler de vardır.”(San, 2008: 15)

“Yaratıcılığa bilim, sanat, eğitim çevrelerinin yaklaşımları farklıdır. Bilim adamlarına göre yaratıcılık akıl yürütme, buluş yapma ve sorun çözmedir. Bu bağlamda yaratıcılık süreçten çok sonuçla ilgilidir. Sanatçılar için yaratıcılık estetik öğeler içeren, özgün bir bütünlük yaratmaktır. Ruhbilimcilerin yaratma olayına bakışları daha ayırıcıdır. Onlar yaratıcılığı bilinçaltının dışı vurumu olarak tanımlarlar. Bu olayda uyarıcı yardımı ile, bilinçaltı ve bilinç çatışması yaratıcı bir davranış olarak ortaya çıkar. (...) Toplum bilimciler yaratıcılığın salt bilinçaltının dışı vurumu olarak algılanmasına karşı çıkarlar. İnsanlığın evrim süreci içinde yaşayan varlık için en geçerli savın değişme, farklılaşma, bütünleşme ve yaratma olduğunu ileri sürerler.(...)Eğitimcilerin yaratma yaklaşımları, araştırmacı, özgür düşünen, soru soran, uygulayıcı olmayan (non-conformist) insan yetiştirme yönündedir.” (Kırıçoğlu, 2005: 167-168)

Bu bağlamda sanat ve tasarım alanlarında yaratıcılık, yalnızca sonuç değil aynı zamanda sürecin kendisinde mevcuttur. Bir tasarım ya da sanat yapıtına baktığımızda ürünün ne kadar yaratıcı olduğu bir seyirci için önemlidir ancak bir tasarımcı ürünün tasarlama sürecinin ne kadar yaratıcı olduğu hakkında düşünmelidir. Bir tasarım eğitmeninin ise belki de öncelikli görevi tasarımcı adayının bu süreci daha verimli geçirmesi için bilgiler sunmaktır. Dolayısıyla bir sanatçı için değil belki ama bir tasarımcı, ürünü için bir bilim insanıymışçasına yaratıcı bir sonuç oluşturmalı ve bunu sanatçıymışçasına yaratıcı bir süreç ile yapmalıdır.

Yaratıcılık, yalnızca güzel sanatlara, mimariye vb. ile ilişkili bir kavram gibi kullanılsa da başka mesleklerde ve insanların günlük hayatında kullandığı, eğitimle pekişen, gelişen bir yetidir. Örneğin bir eğitimci hangi dal da olursa olsun vermek istediği bilgiyi öğrenciye alışılmışın dışında yaratıcı bir yöntemle

iletteği zaman o bilginin kalıcılığını sağlayabilir daha da önemlisi alanında eğitim konusunda belki de yeni bir kapı açmayı başarabilir.

“ Yaratıcılık insanlık tarihi kadar eski olmasına karşın, özellikle on beş ile on dokuzuncu yüzyıllar arasında hemen hemen yalnızca güzel sanatlar alanına ilişkin bir olgu olarak benimsenmiş, üstelik çoğunlukla bir “deha“ ya da, tanrısal ve olağanüstü güçlerle açıklanmaya çalışılarak, mistik bir çerçeve içinde değerlendirilmiştir.” ( San, 2008: 13)

Günümüzde yaratıcı düşünme eylemi herkes de bulunması güç bir yetenek olarak görülmektedir. Bu yetiye sahip kişiler ise çoğunlukla sanatsal bir yapıt vermekte ve toplum içinde özel olduğu düşünölmektedir. Oysaki çamaşırları daha kolay kurutabilmek için kendince bir yöntem bulan birisinin bu eyleminin bir yaratıcılık olmadığını savunmak korkarım ki objektif bir bakış açısından uzaklaşmaktır.

Dolayısıyla yaratıcılık tek bağlamda düşünölmemeli, çeşitli kategorilere ayırarak incelenmelidir.

Eisner’ in araştırmasında saptadığı yaratıcılık türleri şunlardır:

“Sınırları zorlayan, buluş yapan, sınırları kıran, estetik olarak düzenleyen.

Birinci tür davranışta nesnelere, içinde bulunduğu kültürce benimsenmiş, alışılmış konularından başka bir konuma getirilmesi belirgindir. Picasso’nun bir çocuk otomobilini maymun başına dönüştürmesi ve Salvador Dali ‘nin çekmeceli kadın çalışması bu tür yaratıcılığa yakın düşer.

İkinci tür yaratıcılıkta yeni bir nesne ya da nesnelere grubunun yaratılması söz konusudur. İki ayrı durum, iki ayrı alan gibi görünen nesnelere, ya da durumların bir arada yeni bir durum ya da nesne olarak ortaya çıkarılmasıdır.



**Kaynak:** [http://www.bbc.com/persian/arts/2014/10/141028\\_151\\_picasso\\_museum\\_arts](http://www.bbc.com/persian/arts/2014/10/141028_151_picasso_museum_arts)

**Şekil 2. 1** Pablo Picasso, Maymun Heykeli.



**Kaynak:** Öncü Ressamlar - Salvador Dalí, Gilles Neret, ABC kitabevi, 1997 : 44

**Şekil 2. 2** Salvador Dalí, Antropomorfik Dolap, 1936.



**Kaynak:** <https://www.scouters.nl/hulpmiddelen/elektrische-step-loopfiets-lopifit/>

**Şekil 2. 3** Yürünen Bisiklet.

Üçüncü bir yaratıcı davranış yoğun ussal bir katılımı gerektirir. Bu davranışta kabul edilmiş durumlar ve varsayımlar dışlanır. Yüksek derecede düş gücü bir tür yaratıcılığın en vazgeçilmez bileşenidir. Önceden kabul görmüş açıklamalardaki boşlukları görme, imgelem yolu ile bu boşlukları kapatacak yeni düşünüler üretme, yeni bir düzenin kurulmasında en önemli etmendir.

Dördüncü tür yaratıcılık, özellikle sanat yapıtlarında uyum ve bütünlük sergilemesiyle ilgilidir. Estetik düzeni arayan kişi bu düzeni ve birliği gereç üzerinde araştırır. Sanatsal değeri yine sanatsal ilkeleri uygulayarak düzenler. Sanatçıların karmaşa içinde denge ve birlik kurmadaki başarıları bu tür bir yaratıcı davranış sonucudur.” ( Kırıçoğlu, 2005: 172)



**Kaynak:** Sanat Atlası, Boyut yayınları, 2010:416

#### **Şekil 2. 4** Pablo Picasso, Guarnica.

Sanatsal yaratım sürecinde temel kavram deneme eylemidir. Sanatçı fikrini, hisleri doğrultusunda en iyi yansıtabilecek eseri, çeşitli materyalleri ve bunların kullanım şekillerini deneyerek keşfeder.

“Sanatsal yaratma süreci adım adım gelişmez. Sanatçı denetimini yaygın olarak ürünün bütünü üzerinde gerçekleştirir. Ancak yine Dewey’ in deyişiyle bu, “değerlerle düşünme“ davranışının bütünü kapsayan kimi aşamaları içerir. Bu aşamalar şöyle sıralanır:

İlişkileri saptama: yapının bütününe yönelik parçaları yerleştirme, ayrıştırma, gruplandırma vb. gibi çabalar.

Kurulan ilişkiler içinde yeni ilişkileri keşfetme: bu çalışma yolu kimi zaman kısa sürerken, kimi zaman uzun bir deneyim sürecini kaplar.

Gelişme süreci içinde bir motifin, bir temanın belirginlik kazanması.

Sanatçının yaygın değerler içinde bilinen motife ilişkin değerleri bir sonraki adım olarak bulup çıkarması.

Ürünü bitirmeye yönelik her çabanın, örneğin, bir fırça vuruşu, bir çekiç darbesi, bir kalem hareketi olarak deneyerek keşfedilmesi.

“Ürünün bütünü bir değerler bütünü olarak bitirilmesi.” (Ecker,1966; Kırıçoğlu, 2005: 175)

Yaratım süreci yalnızca bunlarla sınırlı değildir. Ürünün/ eserin yapım süreci hakkında düşünmeden, deneme yapmadan önce o ürün/ eser hakkında bir fikir oluşması gerekir ki o yaratıcı fikir için de belirli aşamalar olduğu ortaya konmuştur.

“Süreç içinde yaratıcılığın gelişimi birbiriyle bağlantılı tepkiler şeklinde oluşur. Üstel’e (1996) göre; bu süreç şu şekilde işler;

Hazırlık dönemi: Bu dönem yaratıcı düşünceyi tetikleyen bir unsurla başlar. Bilgi edinme, bunları ilişkilendirme, farklı açılardan analizleme, yorumlama, değişik biçimlerde sentezleme, değerlendirme, yeniden yorumlama biçiminde sürdürülen etkinliklerdir.

Kuluçka devresi: yaratıcı düşünce sürecinin bu aşaması, ürünün “bilinç ötesinde olgunlaşmakta olduğu“ kademedir. Bilinç düzeyinde algılamamakla beraber, yoğun bir yaratıcılık çabasının sürmekte olduğu evredir.

Buluş: (evreka) basamağı: beyinde “şimşeğin çaktığı“ andır. Hazırlık döneminde tohumu atılan, kuluçka evresinde farkına varmadan yeşeren yaratıcılık, birden bire somutlaşır.

Eleme (rafınasyon) : Sürecin bu bölümünde, yaratıcılık sürecinde süzülen orjinallik, “ rafine edilerek “ uygulanabilir kılınmaktadır.” ( Artut, 2013: 188)

Tüm bu yaratıcı süreç, eğitimciler tarafından kullanıldığında verilen eğitimin kalitesinin artacağından şüphe yoktur. Dolayısıyla bu yaratıcı süreç hakkında yönlendirme öğrencilik sürecinde bireye uygulanırsa, yaratıcı düşünme konusunda güdülenmiş bir öğrencinin tüm bilgileri daha kolay öğrenmesi ve hayatında kullanabilmesi konusunda büyük bir adım atılmış olur. Kısacası eğitimcinin verdiği dersi yapabildiği en yaratıcı yöntemle iletmesinin yanında öğrenciyi yaratıcı düşünme yolunda yönlendirmesi de gerekmektedir.

“Araştırmalar, yaratıcılığın, öğrenmenin önemli bir boyutu olduğunu göstermektedir. Yaratıcı düşünme, bilginin kazanılması için hayati öneme sahiptir; çünkü yaratıcılığın gelişimine elverişli çevreler, çocukların öğrenmeye karşı olumlu tutumlar geliştirmelerine yardımcı olur ve öğrenmeyi eğlence haline getiren etkili güdüleyiciler niteliğini taşır.” (Davaslıgil, 1994; Yolcu, 2004: 168)

Gonca Erim’ in iletmediği üzere, Fromm yaratıcılığı ikiye ayırmıştır. Birincisi, yeteneğe bağlı, öğrenilebilen ve alıştırmalarla geliştirilebilen ve ürün veren yaratıcı etkinliklerdir. İkincisi ise yaratıcı tutum ve davranışlardır ki buradaki yaratıcılık herhangi bir ürünle görülmeyebilir. ( Erim, 1994) Fakat bu yaratıcı tutum ve davranışları içeren yaratıcılığın öğrenilemeyen, doğuştan gelen bir yetenek olduğu anlamına gelmemektedir. Bir ürün ile kendini göstermiyor oluşu bu yaratıcılık türünü ulaşılamaz ve uygulanması mümkün olmayan bir kavram gibi göstermemelidir. Ürün veren birinci yaratıcılık türü ile kıyaslandığında yaratıcı tutum ve davranışların edinimini öğrenmek bir birey için ürün veren yaratıcılıktan çok daha hayati bir önem taşır.

“Yaratıcı direktör Ron Hoff, yaratıcıların dört genel özelliğe sahip olduğu görüşündedir.

\* Olanakları zorlayan gözlemcilerdir.

\* İnsanları etkilemek isterler

\* Nesnelere diğer insanlardan farklı bir biçimde yaklaşırlar. Nesnelere iletişimleri diğer insanlardan farksızdır, ama onları alışılmadık biçimlerde anlatırlar.

\* Yarattıkları dünyayı görmek isterler.” (Becer, 2015: 48)

Bu bağlamda, yaratıcı bireylerin özellikleri, iyi birer gözlemci olmaları, objeleri normal kullanım alanları dışında kullanabilecek şekilde düşünmeleri, elde ettikleri sonucu – ki bu bir ürün olmayabilir – görmek istemelerinin yanı sıra tüm bunları insanları etkilemek amacıyla yapıyor oldukları sonucu oluşuyor ancak yaratıcı bireyin hayatında ya da mesleğinde fikir, buluş, ürün, davranış oluşturmasının en etkin sebebi problem çözmektir.

“Sosyal psikolog Dr. Irwing Taylor, insandaki yaratıcılığı beş kategoride inceler:

1. Çocuk resimlerinde görülen; yetenek ve becerinin ön planda olmadığı “ Dışavurumcu Yaratıcılık” ,
2. Sanatın ustalıkla, ama yalnızca yoğun bir gerçekçilikle ulaştığı “ Üretken Yaratıcılık” ,
3. Sanatçının bir kâşif gibi, eski parçalarla yeni şeyler yarattığı “ Buluşçu Yaratıcılık” ,
4. Sanatçının soyutlama yeteneğini sergilediği “ Yenilikçi Yaratıcılık” ,
5. Sanatçının bütünüyle yeni ilkelerden yararlandığı “ Gelişmeci Yaratıcılık”. Bu kategoriye giren sanatçı, üstün bir soyutlama yeteneğine sahiptir ve yeni bir üslup ya da stilin öncülüğünü yapabilir.” ( Becer, 2015: 49 -50)

Sanatsal yaratıcılık için yapılan bu kategorik tanımlamalar büyük ölçüde tasarım için de geçerlidir. Bundan farklı olarak tasarım için iki kelime önem taşır. Birincisi yeni kelimesi, ikincisi ise fikir kelimesidir. İşte bu iki kelime tasarımın alanı fark etmeksizin bir ürünün tasarım olması için gereklidir ve yeni bir fikir için gerekli olan en temel kavram yaratıcı düşüncedir.



“Tasarıma ve tasarım eğitimine ilişkin yazında “yaratıcı düşünce“ tasarım sürecinin önemli bir belirleyicisi olarak tanımlanmaktadır. Tasarım süreci yaratıcı düşünceyle beslenen bir süreçtir ve dolayısıyla elde edilen üründe yaratıcılığın etkisi açıktır.” (Bayraktar ve diğerleri, 20012: 4)

“ Objektif ve deneyimlenmiş bilginin dışında, estetik bilgiyi üretme ve örgütleme gücünü, yeteneklerini gerektirir. Bu, var olmayan gerçeğin yaratılmasıdır. Yaratıcı süreçte, tasarımcı, tasarı kavrayabilmeli, tadabilmeli, kısaca ister zihinsel canlandırma, ister kâğıda dökülmüş “ taslak” halinde olsun, organizasyona, düzenlemeye “ aktif” olarak katılmalıdır. Bu bir eğitimle kazanılan, yaratıcı eylemleşmesidir. Bilmeyen, yaratamaz. Yaratıcı, görsel biçimlendirmenin, anlam- işlev, görüngü değer ve öğelerinin “ disiplini-düzenini” üretebilmelidir. Bu da, görsel düşünce temelini, şekillendirmenin yapı disiplini temellendirdiği gerçekliktir. Birey bu “ potansiyel” e eğitimle ulaşır.” (Atalayer ve Üstün, 2000).

Tüm bu araştırmalar ve tanımlar ışığında bakıldığında yaratıcılığın yalnızca tasarım için değil yaşantımız içinde önemi açıkça görülmektedir. Dolayısıyla bir tasarımcının yaratıcılığının eğitim ile gelişmesi her şeyden önce yeni bir fikir üretebilmesi için neredeyse bir ön koşuldur.

#### **2.4. Tasarım**

Tasarlamak, yaratıcı bir süreç boyunca baştan ya da yeniden düzenlemektir. Üretilen her fikir, ürün, eser yaratıcı bir süreçten geçmiş bir tasarımdır. Tülay Çellek ve A. Mehtap Sağocak’ a göre; tasarlama bir sistem ya da olayın yeniden, farklı olarak tanımlanmasına olanak sağlayan, insan yaşamındaki tüm becerilerin toplamıdır.( Çellek ve Sağocak, 2014: 133).

Tasarım temelde üç bölümden oluşur. Bunlar; tasar, tasarı ve tasarımdır. Tasar, sürecin fikir bölümüdür. Tasarı, tasar’ ın kaleme alınmış halidir. Tasarım ise ürünün/ eserin son halidir.( Çellek ve Sağocak, 2014: 11)

Tasarlama süreci tamamen yaratıcı bir eylem olduğu için belirli aşamalardan oluşmaktadır ve bu aşamalar çözülecek olan problemin türüne/ alanına göre değişiklik göstermektedir. Görsel sanatlar, Endüstri tasarımı, Çevre tasarımı vb. alanlarda tasarım sonucunda ürün, eser ortaya çıkar. Dolayısıyla bu alanlarda tasarım yapılması temel sanat/ temel tasarım eğitiminin gerekliliğinin sorgulandığı, tasarlama sürecinin belirli kalıp düzenler içerisinde olup olamamasının ortaya çıkan ürün ya da esere etkilerinin tartışıldığı alanlardır.

#### 2.4.1. Bauhaus

Söz konusu tasarım ise Bauhaus okulundan bahsetmek gereklidir. Tasarım eğitiminde bir ekol olan Bauhaus Okulu Esma Cıvcır' in ilettiği üzere 1919 yılında Walter Gropius tarafından kurulmuş, Nazi rejiminin emriyle 1933 yılında kapatılmadan önce üç şehirde faaliyet göstermiştir. ( 1919 – 1925 Weimar, 1925 – 1932 Dessaus, 1932 – 1933 Berlin). (Anonim, b.t; Cıvcır, 2015: xvi)

Doç. Dr. Mutlu Erbay' ın ilettiği üzere; Bauhaus Okulunda sanat eğitimi; temel sanat eğitimi, teknik sanat eğitimi ve yapısal eğitim olarak üç ana bölümden oluşuyordu. İlkesi “ sanatta yaratıcılığı okul öğretmez, ama sanatların temelinde yatan işçilik burada öğretilir” görüşüydü ve geleneksel atölye çalışmalarında olduğu gibi modelden çalışılması yerine öğrenciler verilmiş bir biçimi tekrarlamaksızın yeni biçimler oluşturmayı öğreniyorlardı. (Erbay, 2013: 39-40)Bu bağlamda incelendiğinde Bauhaus Okulunun bu uygulamaları elbette model çalışmalarının önemsiz olduğu sonucunu çıkartmamıza sebep olmamalıdır. Ancak Bauhaus Okulunda yapılmak istenilen yoğun bir biçimde modelden desen çalışmanın yeni bir tasarım yapmakta zorlanması durumuna engel olmaktır. Sürekli karşısında gördüğü modeli adeta kopyalamaya alışan öğrencinin bir tasarım yaparken yeni fikir üretmekte zorlanmasının önüne geçmektir.

Gropius' a göre Bauhaus bir okul değil, bir “düşünce“ dir; öğretmenlere ve öğrencilere, sanayi ürünlerinin estetik özelliğini korumak ve 19.yy' dan başlayarak makine üretimiyle birlikte, yaygınlaşan zevksizlikle savaşmak için etkili yollar sağlayan öğretidir.(Cıvcır, 2015: xvi)

Bauhaus okulunun içinde bulunduğu dönem ve koşulların göz önünde tutulduğu, bir tür taklit ile değil, orada öğretilenlerin mantığını anlayarak günümüz koşullarına uyum sağlayacak bir şekilde ele alındığı varsayılarak, Doç. Dr. Mutlu Erbay'ın “Günümüzde sanat eğitiminde, desen ve temel sanat eğitimi esasları Bauhaus Okulu bünyesinde gelişmiştir.” (Erbay, 2013: 40) sözündeki durumu pekâlâ olumlu bir gelişim olarak görmek mümkün.

### 3.BÖLÜM

#### TEMEL SANAT EĞİTİMİ

Bu eğitimin temel amacı; bireye estetik algı kazandırma, bireyi kendini sorgulaması ve keşfetmesi yönünde güdüleme, sanat bilinci oluşturma, sanat eserlerini tanıma ve tanımlama, hayata ve çevresine karşı bir bakış açısı edinmesine yardımcı olmanın yanında bireye görmeyi öğretmektir.

Günümüze değin temel sanat eğitimine birçok yeni amaç eklenmiş, çıkartılmış, bu eğitiminin uygulamaları birçok kez bireysel ya da kurumsal değişime uğramıştır ve değişmeye devam etmektedir.

Bu araştırma bu eğitimin nasıl verilmesi gerektiği, uygulamaların nasıl ve ne derecede yaptırılması gerektiği hakkında değildir. Bu araştırma yalnızca temelde bu eğitimin neleri kapsamaması gerektiği ve en basit anlatımı ile bu eğitimin kapsamında “neyin ne olduğu” hakkında tanımlama içermektedir. Ancak temel sanat eğitiminin uygulamasındaki bireysel ve kurumsal değişikliklerin nedenlerine bir göz atmak gerekir.

Faruk Atalayer’ e göre; Postmodern anlayış ile oluşan Temel Sanat program çokluğu; asla bir zenginlik, gelişme ve katılım değildir. Çünkü her önerme, her uygulama, “kendi başına bir deneme olarak, kısa sürede tüketilendir. Kalıcı, mutlak ve değişmez bilgi yoktur, dilediğince, istediğin gibi yap-sun” anlayışını yansıtan postmodernizm için; Temel Sanat (Tasarım) Eğitimi dersleri, adeta bir serbest bölge olmaktadır. Bu durum bir program bolluğu yaratılmıştır. Kısa bir sürede sıkı bir araştırma ve taramayla bir müfredat hazırlayan, eline “müthiş bir program” geçiren ve ya “tasarlayan” postmodern anlayışların, eğitimimizdeki deneyleri kariyer çıkarları dışında Temel Sanat Eğitimine bir yarar sağlamamaktadır.

“Toplu çalışma, grupsal eğitim, takım-ekip çalışması” postmodernitenin, Temel Sanat Eğitimindeki en büyük yıkımı ve bu “ucu açık” sanatın- tasarımın birey gerçekliğine en aykırı uygulamalarıdır. Hangi ince sunumla, gerekçeyle ve “alıntı kanıtları” ile ileri sürülürse sürülsün, “paylaşma, dayanışma, yardımlaşma” ile “yaratıcı bireysellik” asla tetiklenmez. Tersine grup

çalışmaları daima, ürünü, çözümü, işi üstün konuma getirip, hedef yapar. Temel Sanat Eğitiminin ise böyle bir anlayış ve ereği, asla yoktur.

Çünkü kendi olmak, kendine saygı kendini sevme, kendine güven ve kendisiyle barışık olma; grup bilinciyle kazanılamaz. “herkeslik” bağıllık, “bağımlılık”, dış bir şeye dayanarak, desteklenerek “sosyal biri” olmak kalıplarına öğrenci zaten sahiptir. Bunu pekiştirmek değil, tersine “bunu aşarak”, “estetik birey” olmanın önünü açmak; Temel Sanat Eğitiminin gerekliliğidir. Öğrencinin herhangi biri, grup üyesi olmak yerine, “yaratıcı biri” olma devriminde; rehberlik etme, “tetikleme” sorumluluğu Temel Sanat Eğitimi kapsamındadır. (Atalayer, 2004)

Tüm bunlara ek olarak Temel sanat eğitimi çoğu kez bir mesleki eğitim olarak kategorileştirilmiştir. Dolayısıyla birçok meslek için ( grafik tasarım da dâhil olmak üzere) yetersiz ve eksik görülmüş, eleştirilmiştir. Oysaki Faruk Atalayer’ in de söylediği gibi Temel Sanat ( tasarımı) Eğitimi, bir meslek dersi programı değildir. Çağdaş anlayış “bir öğretme- bellemeden” öte bir kapsama ulaşmıştır. İlgi ve kapsam olarak; el-göz yeteneklenmelerinden, beyin ve ruhsal yaşam düzeninden, kişiliğin yeniden örgütlenmesine kadar yaratıcılık eğitimi kapsamaktadır.( Atalayer, 2004)

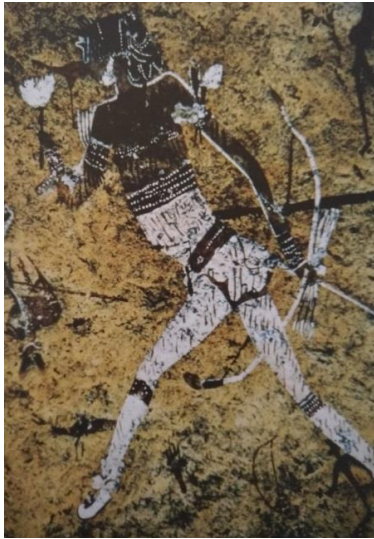
Ancak her ne kadar bu ders bir meslek eğitimi olmasa da Grafik tasarım bölümlerince (belki mimarlık, endüstri tasarımı vb. bölümlerce de) eksik ve yetersiz eleştirisini almaya devam edecektir. Çünkü beklenti, bir estetik bilinç ve yaratıcılık kazanımından daha fazlasını tasarımcı adayına kazandırabilmektir. Bu bağlamda şayet bu eğitimin kapsadığı tüm alt başlıklara ilave olarak mesleki alanda bireye artı bir bilgi kazandırabilecek başlıklar eklenebilir. Örneğin; renk bilgisinin öğrenciye verilmesinin ardından “ grafik tasarımda renk” başlığıyla tasarımcı adayına kendi alanında işine yarayacak, temel sanat eğitimindeki renk bilgisinden farklı olan “cmyk, rgb” renk sistemlerinin bilgilerinin verilmelidir. Böylece bu eğitimi mesleki eğitim statüsüne sokmadan gereken yaratıcılık ve estetik gibi temel edinimleri sağlayacak, bunun yanında grafik tasarım bölümlerinin beklentisi doğrultusunda tasarımcı adayına gelecekte ihtiyacı olacak birkaç bilgiyi de vererek grafik tasarım bölümü eğitimcilerini yetersizlik endişesinden uzaklaştıracaktır.

### 3.1. Sanat Tarihi

Sanat tarihi eğitimi bireye, eğitim hayatı boyunca eğitimini gördüğü savaş Tarihi'nden farklı olarak insanların varoluşundan bu yana yalnızca savaşmadıklarını, ürettiklerini, hissettiklerini, eleştirdiklerini, keşfettiklerini vb. gösterir. Bu, tarih boyunca insanları sürekli savaşan birer hikayeler bütünü olmaktan çıkarır. Onların da geçmişteki yaşamlarının bize yakın olduğu aynı bizler gibi üzüntülerinin, sevinçlerinin olduğunu, savaşmak, fethetmek dışında bir uğraşları, amaçları olduğunu fark ettirir.

Tarih öncesi mağara resimlerinden başlayan sanat tarihi, eserleri tarih, dönem ve akımlara ayırmıştır ve bu ayırımı öğrenciye aşlamayı amaçlar. Böylelikle bu eğitimi alan bir birey gördüğü bir eserin hangi yıl nerede yapıldığıyla hangi akımın özelliklerini taşıdığı, hangi üslupla yapıldığı hakkında bir fikre sahip olur. Bu, o esere olan beğenisini etkileyecek olup, gördüğü esere yorum yapabilecek bir bilgi birikimi kazandırır.

Prehistorik dönemden başlayan sanat tarihi konuları kısaca, antik çağ sanatlarını, gotik sanat, Rönesans, Barok, Rokoko, Neoklasizm, Romantizm, Realizm, Empresyonizm, Neo ve post empresyonizm, Sembolizm, Art Nouveau, Fovizm, Kübizm, Fütürizm, Naif resim, Konstrüktivizm, Dada, Sürrealizm, Soyut ekspresyonizm, Minimalist sanat, Pop art, Op art, Kinetik sanat, Kavramsal sanat, Süperrealizm ve çağdaş sanat akımlarını içerir.



**Kaynak:** Sanat Atlası, Boyut Yayınları, 2010:30

**Şekil 3. 1** Antik Çağ Sanatı.



**Kaynak:** Sanat Atlası, Boyut Yayınları, 2010:199

**Şekil 3. 2** Barok Dönemi. Caravaggio, Holofnes'in Başını Kesen Judith.



**Kaynak:** Sanat Atlası, Boyut Yayınları,2010: 86

**Şekil 3. 3** Gotik Dönem. Giotto, İsa' nın Doğuşu.



**Kaynak:** Sanat Atlası, Boyut Yayınları, 2010: 467

**Şekil 3. 4** Dada. Marcel Duchamp. Merdivenden İnen Nü. No.2.



**Kaynak:** Sanat Atlası, Boyut Yayınları, 2010:349

**Şekil 3. 5** Empresyonizm. Claude Monet, Saint Lazare Garı: Bir Trenin Gelişi.



**Kaynak:** Sanat Atlası, Boyut Yayınları, 2010:244

**Şekil 3. 6** Rokoko. Jean-Antoine Watteau, Kitera Adasına Yolculuk.

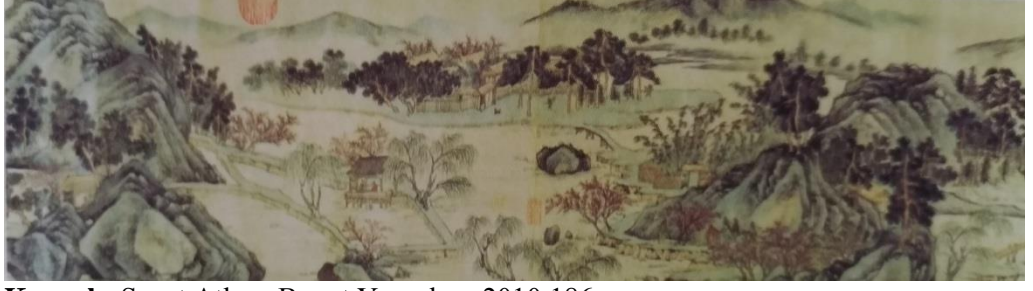


**Kaynak:** Sanat Atlası, Boyut Yayınları, 2010:299

**Şekil 3. 7** Romantizm. Theodore Gericault, Medusa 'nın Salı.

Bunun yanında Viking sanatı, Kelt sanatı, Çin sanatı, Japon sanatı, İslam sanatı, Hindu sanatı, İskandinav sanatı, Afrika sanatı gibi başlıklarla akımlar dışında bölgesel ve dinsel yönden farklılıklar içeren sanatların incelenmesi bireye klasik batı sanatı tarihi dışında da süregelen bir bakış açısının mevcudiyetini gösterecektir.





**Kaynak:** Sanat Atlası, Boyut Yayınları, 2010:186

**Şekil 3. 8** Çin Sanatı. Wen Zhengming, Şeftali Tomurcuklu İlkbahar.



**Kaynak:** Sanat Atlası, Boyut Yayınları, 2010:70

**Şekil 3. 9** Kelt Sanatı.



**Kaynak:** Sanat Atlası, Boyut Yayınları, 2010:189

**Şekil 3. 10** Japon Sanatı, Kano Eitoku, Servi Ağacı.



**Kaynak:** Sanat Atlası, Boyut Yayınları, 2010:189

**Şekil 3. 11** Viking Sanatı.

Sanat tarihi eğitimi mesleki açıdan bir etkisi olmayacaksa bile bireye bir kültürlenme kazandıracaktır. Sanat tarihi eğitimi, Temel sanat eğitiminin bir parçasıdır, dolayısıyla mesleki eğitim olarak görülmemelidir.

### **3. 2. Sanat Eleştirisi**

Sanat eleştirisi bireyi eserde hata bulması olduğu yönünde bir anlam taşımaz. Sanat eleştirisi eğitimi, bireyi esere tepki verme süreci konusunda eğitmeyi amaçlar.

Ali Osman Alakuş ve Levent Mercin' e göre; öğrencilere verilecek eleştiri eğitimi sayesinde bireyin, insanların dikkat etmedikleri şeyleri görme ve açıklama, eserin ön yapı elemanları arasındaki ilişkileri çözümleme, eserin içerdiği anlamları yorumlayıp toplum için önemini yargılayarak, bir eleştiri kültürü edinmelerine yardımcı olunabilir. (Alakuş ve Mercin, 2011: 62)

Bir eleştiri yöntemi geliştiren, çağdaş sanat eğitimcisi Feldman, iki tür sanat eleştirisi olduğunu söylemektedir. Özne ( içsel) ve bağlam içinde (dışsal). Özne eleştiride dikkatler tek bir sanat yapıtında gözlemlenen ve duyumsanan bilgidir anlamlar oluşturan özelliklere ilişkin ipuçlarına yoğunlaşır. Bağlam içinde eleştiri de ise sanat yapıtının yapıldığı sosyo – tarihsel zamanlara ilişkin bilgileri araştırma yöntemi söz konusudur. ( Kırıçoğlu ve Strokrooki, 1997; Alakuş ve Mercin, 2011: 61)

Her iki eleştiri yöntemi içinde birey temel sanat tarihi eğitimi almış olmalıdır. Ya da sanat tarihi eğitiminin içerisinde mevcut akım veya dönemin eserlerinin incelenmesi sırasında bu derse bir ön hazırlık yapılabilir.

Sanat eleştirisi, betimleme, çözümlene, yorumlama ve yargılama aşamalarından oluşur. Betimleme aşamasında, eserin temel elemanları, objeleri tanımlanır. Enver Yolcu'ya göre öğrenciye şu sorular sorulmalıdır; (...)Orada ne var? Ne görüyorsunuz? Bu hangi sanat formudur? Ana tema nedir? Resimde neler oluyor? Sanat eserinde hangi çizgiler etkin görünüyor? Hangi biçimler sanat yapıtında etkin görünüyor? (Yolcu, 2004: 118-119) Çözümlene aşamasında eserin tasarım ilkeleri ile ilişkisi analiz edilir. Enver Yolcu bu aşamada sorulması lazım gelen soruları şöyle sıralamıştır; (...) Bu resimde şekiller nasıl düzenlenmiş? Renkler nasıl düzenlenmiştir? Mekan nasıl düzenlenmiş? Birbirini örten biçimde, üç boyutlumu, her ikisi mi? Ön plan, orta plan ve arka plan var mı? Işık ve renk değerleri nasıl düzenlenmiş? Işık

gölge uygulaması var mı? Eser hangi teknikle yapılmış? Ne çeşit gereçler kullanılmış? Fırça darbeleri var mı? Nasıl? (Yolcu, 2004: 119) Yorumlama ve yargılama aşamaları öznel eleştiri gerektirir. Burada kullanılan dil daha önceki aşamalardaki kadar yalın olmayabilir. Yorumlama aşamasında birey önceki aşamalarda elde ettikleri bilgileri kişisel duygu ve görüşleri ile yorumlar. Yargılama aşaması eleştirinin son aşamasıdır. Tüm bulgular ışığında bireyin bir yargıya varması beklenir.

Bu yöntemin, sanat yaratma kadar eğitsel açıdan da değerli olan sanatsal çalışmalarını değerlendirme süreci olduğundan bahseden Smith (1989), sanat eserlerini estetik açıdan ifade etmenin onları üretmek kadar önemli olduğu kaygısını taşıyan bir sorgulama süreci olduğunu ileri sürmektedir. ( Alakuş ve Mercin, 2011: 62) Ki bu görüş sanat eleştirisinin neden Temel Sanat eğitiminin önemli bir parçası olduğunu açıklar niteliktedir.

### **3. 3. Sanat Psikolojisi**

Bir sanat eserini planlayan, oluşturan ve sonrasında da izleyen birer insan olunca; psikolojik faktörü göz ardı etmek, eser incelemesinde büyük bir boşluk oluşturmaktadır.

Bir sanat eserinin biçimini ve özünü ilk defa tartışan yazar T. Lipps (1851 – 1914)' e göre sanat psikolojisi iki konu üzerine yoğunlaşmıştır. Bu konular; Sanatçının psikolojisi ve algılayanın psikolojisidir.(Yolcu, 2004: 77) Enver Yolcu'nun aktardığına göre; Duygu ve düşünce, saplantı gibi sorunlarla birlikte sanata eğilen bu akım, sanattaki üslup sorunundan çok, bilinçaltını açıklayan temalarla ilgilenir.(Mülayim, 1994; Yolcu, 2004: 77)

Hangi çağda olursa olsun, sanatçı da, seyirci de bir görme ve idrak etme eylemine girer. Bu bakımdan algı kavramı ve ona eklenen unsurlar, sanat psikolojisinin önemli sorunları arasındadır. ( Yolcu, 2004: 78) diyen Enver Yolcu'nun bu sözlerinin de ışığında sanat psikolojisi eğitiminin bireye katacağı kazanımlar, algılamının insanların hayatına, yaptıklarının etkisinin farkındalığının yanı sıra, bir sanat eserinin yalnızca belirli kurallar eşliğinde yapılan *mekanik* bir tekrar olmadığı, sanatçının duygularını (psikolojisini) eserinde yansıttığıdır. Elbette sanatçının eserinde yansıtmayı arzuladığı duyguyu izleyicinin ne denli algılayabildiğini araştırmak da öğrencinin hayatına yeni bir bakış açısı kazandıracaktır.

### 3.4. Estetik

Estetik konusu şüphesiz felsefenin konusudur. Bu nedenledir ki ona Sanat Felsefesi de denilmektedir. Bu eğitimi alan birey tabi ki de felsefi bakış açısını kazanma şansını yakalar. Bunun yanında, psikolojik estetiğin kurucusu T. Lipps, “Estetik güzelliğin bilimidir.” Der ve ekler; “ bu, çirkinin bilimini de kapsar.”(Yolcu, 2004: 68) Güzeli olan, bireyde bir güzellik duygusu uyandırır ve estetik bilimi bunu nitelendirmek ister. Söz konusu bir duyguyu nitelendirmekse bu konu psikolojinin bir konusudur. Dolayısıyla estetik hem felsefenin hem de psikolojinin konusudur ve bu araştırmalar sanat eserleri üzerinden yapıldığında – ki en elverişli araştırma alanıdır.- aynı zamanda sanatı da kapsamına alır. Böylece birey estetik ile disiplinler arası düşünme edinimi de kazanır.

Townsend (2002) estetik beğeni yargılarına ilişkin düşüncelerine ilişkin görüşlerini şu şekilde ifade eder: “Bazı görsel aldanmalardan kaçamam. Ama başka yollarla bunları düzeltebilirim. Peki, beğeni yargılarımı nasıl düzelteceğim? Diyelim ki kitabının kapağındaki örnek kötü, renkler de yanlış. Bu durumda orijinali ile bunu denetleyebilirim. Ancak beğeni, algılanan nesneyle ilgilidir. Düzelttiğim şey estetik beğeni yargısı değil, görsel algıdır. Ayrıca nesnelere düzeltilen yanırları konusunda insanlar bir anlamaya varsalar bile, yine de farklı beğeni yargıları olabilir. Bu yargılar duygusal yargı türünden bir yargıysa, bu durumda beğeniye kanıt olabilecek bir şey olmalıdır. Ama böyle bir kanıt olamaz. Her olgu üzerine anlaşma sağlasalar ve hemen hemen aynı şeyleri gördüklerini kabul etseler bile, insanların yine de farklı beğenileri olabilir. Öyle görünüyor ki estetik beğeni, düzenli bir duyu yargısı gibi işlemiyor.” ( Townsend, 2002; Büyükdüvenci, 2002; Artut, 2013: 11)

Estetik beğenin nasıl işlediğiyle ilgili birkaç kuram oluşturulmuştur. Kuramların öğrenilmesi ve ayrıntılı incelenmesi, bir eserin neden sanat eseri olarak kabul edildiği sorusuna ışık tutar. Bunun yanında eserin felsefi düşünce ile sorgulanarak incelenmesi ise öğrenciye gelecekte yeni kuramlar üzerinde çalışabilmesi için kapı açacaktır. Bu kuramlardan bir kaç şöyledir:

- Taklitçi- Yansıtmacı kuram: Kısaca bu kuramda eser, gerçek dünyanın doğasına benzemeli ve öyle betimlenmelidir.

- Biçimci kuram: Kısaca bu kuramda esas olan eserde kullanılan tasarım öge ve ilkelerinin eserde kullanımudur.
- Dışavurumcu – anlatımcı kuram: Bu kuramda esas olan kısaca, eserde sanatçının duygularını aktarmasıdır.
- İşlevsellik kuramı: kısaca bu kuramda önemli olan sanatçının herhangi bir konuda bir idealini aktarmasıdır. Bu kuram ile eser, ahlaki bir görüş veya mesaj aktarımındaki başarısı ile yargılanır. (Alakuş ve Mercin, 2011: 80 – 81)

Faruk Atalayer’ in “ Eleştirel Dil’in temel dayanakları, Temel Sanat eğitiminde atılır.” (Atalayer, 1994) Sözlerinin ışığında estetik, kuskusuz ki temel sanat eğitiminin çok önemli bir parçasıdır. Ancak güzellik ve algı konularına derinlemesine değinilmeksizin incelenen estetik konusunun son derece yalın ve eksik kalacağı da ortadadır.

### **3.4.1. Güzellik**

Estetiğin temel konusu olan güzellik; Bir nesneyi, eseri, insanı, herhangi bir canlıyı ve hatta bir durumu güzel yapanın ne olduğu sorusuna verilmeye çalışılan yanıtları kapsayan bir felsefe sorunudur. Aynı zamanda tüm dünyada yaşanan dönemsel değişiklikler ile insan algısının farklılık göstermesi sonucu tartışılması kaçınılmaz olan bir konudur.

Ayşe Özel güzelliği, günlük yaşamımız içinde güzelle karşılaştığımız her anda kişinin kendi beğenisini ifade etmek için kullandığı bir sözcüktür. ( Özel, 2014: 11) cümlesi ile tanımlamıştır. Geçmişte filozoflar güzelliği birçok farklı açıdan düşünmüş ve birçok farklı tanım yapmışlardır. Enver Yolcu’nun aktarımıyla güzelliğin ne olduğu ilk sorgulayan Eflatun (427-348) dur. Güzelliğin, iyilik, fayda ve uyum gibi kavramlarla olan ilişkisini tartışan Eflatun’ un öğrencisi Aristo (374 – 322) ise güzelliğin kurallarını bu dünyada, maddi yapıda arar. (Yolcu, 2004: 65)

Temel Sanat eğitimi alan öğrenci, estetik kapsamında güzelliğin ne olduğu sorusuna verilmiş yanıtları dönemsel olarak inceleyerek iki konuda kazanım sağlar. Birincisi bu dönemsel inceleme ile insan algısındaki değişimi gözlemler. İkinci olarak güzellik tanımlarını inceleyerek kendisine “güzellik nedir?” Sorusunu sorar. Bu iki kazanımla birlikte birey kendi algılamaya şeklini keşfederek, zamanla kendi güzellik tanımını yapabilecektir.

### 3.4.2. Algı

Algı, bireyin gördüğü, duyduğu, hissettiği, tattığı, kokladığı bir şeyi nasıl anlamlandırıldığı ile ilgilenir. Çevresel koşullar, kültür, coğrafya, psikoloji vb. birçok durum bunu etkiler. İnci San' ın bir ya da birden çok duyu organının beyinde kaydettiği bir uyarıcının yorumlanması algıdır. (San, 2008: 27) Tanımı algıyı en kapsamlı ve öz şekli ile anlatır.

Temel Sanat eğitiminin de görsel algı üzerine araştırmalar yapılır, konuşulur. Yukarıdaki tanım ışığında diyebiliriz ki görsel algı, bireyin gördüğü görüntüyü yorumlama şeklidir. Olcay Tekin Kırıçoğlu, Geçmişte kazanılmış deneyimler, bilgi ve alışkanlıklar, ruhsal ve bedensel sağlık, gereksinimler, görme gücü ve yetisi algıyı etkileyen etmenlerdir. ( Kırıçoğlu, 2005: 123) demiştir. Burada altını çizmek istediğim nokta bilgi ve alışkanlıkların algı üzerindeki etkisidir. Temel Sanat eğitimi alan bir bireyin edindiği bilgilerin ve alışkanlıkların kendisinde algı değişikliğine yol açacağı ortadadır. Bireyin bu değişikliği fark etmesi, estetik konusu dâhilinde güzeli sorgularken algı konusunda da bireyi yönlendirmeye bağlıdır.

### 3.4.3. Gestalt Prensipleri

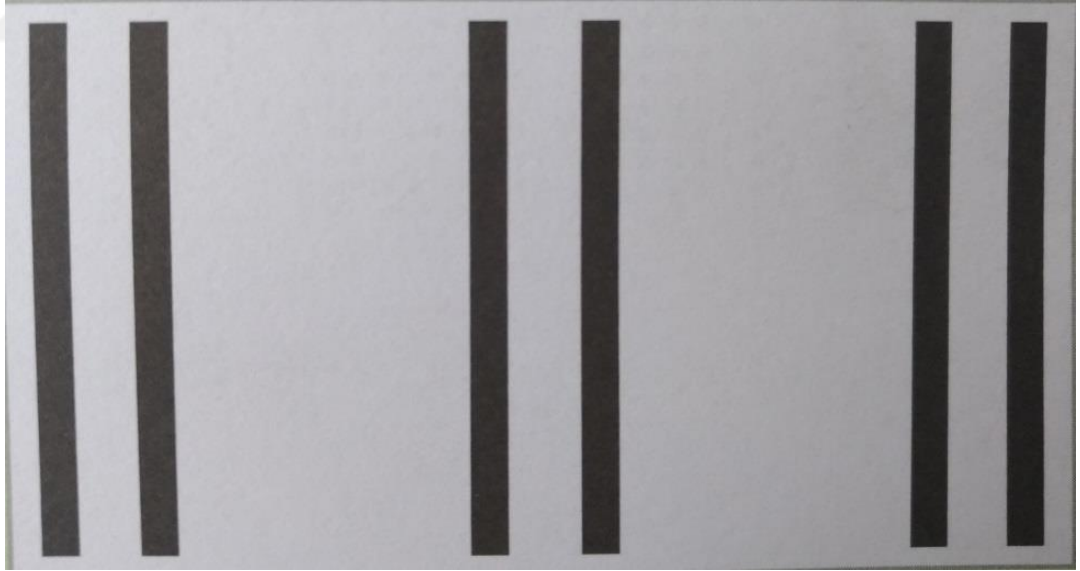
Gestalt prensipleri, Gestalt kanunları, Gestalt kuramı vb. isimler ile anılan ilkelerdir. Görsel algı açısından son derece önemli olan bu ilkeler görsel algı hakkında eğitim alan birey için öğrenilmesi gereken ilkelerdir. Bu konuda ki bilgi eksikliği görsel algı konusunda eksik bilginin yanı sıra algının güzellik konusundaki önemi düşünülecek olunursa güzellik konularında da eksiklik oluşturacaktır. Dolayısıyla estetik konusunda donanımlı bir temel sanat eğitimi sağlamak için Gestalt prensipleri incelenmelidir.

Gestalt psikologları yaptıkları çalışmalarda birçok yardımcı algılama yasası ortaya koymuşlardır. Bu yasaları genel bir çerçevede içinde kümelendirmiş ve bu genel yasaya "Pragnanz Yasası" adını verilmiştir. (Çellek ve Sağocak, 2014: 285)

Pragnanz Yasası içeriği özetle şöyledir:

- Yakınlık (PRAXIMITY): Organizma birbirine yakın olan nesnelere gruplandırarak algılama eğilimindedir.

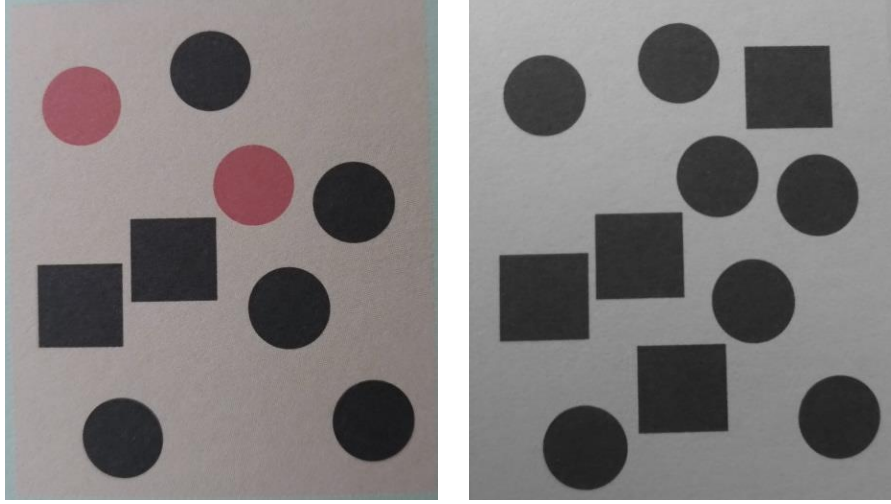
- Benzerlik (SIMILARITY): Şekil, renk, ölçü gibi özellik bakımından birbirine benzer maddeler gruplanarak algılanma eğilimindedirler.
- Tamamlama (CLOSURE): Organizma önceden tanıdığı nesne, olay, ses ve etkinliklerin bazı parçaları eksik olsa bile onları tamamlayarak algılar.
- Devamlılık (COTINUITY): Aynı yönde giden noktalar, çizgiler vs. birlikte gruplandırılarak algılanır.
- Basitlik (SIMPLICITY): Diğer unsurlar eşit olduğu takdirde birey, daha düzenli ve basit olan nesne ve şekilleri algılama eğilimindedir. (Çellek ve Sağocak, 2014: 285-286-287-288-289)
- İyi Sınır - Kontur Kanunu: Biçimlerin benzer sınırları, benzer dış çizgileri, çizgisel bileşimleri, bütünlük yaratma eğilimi gösterir.
- Birikim – Deney Kanunu: en ilkel biçimlerin bile anlaşılmaları deneye dayanır. Deneylenmiş biçimler arasında gruplaşma eğilimi fazladır.( Donel, 1970; Atalayer, 1994:39)



**Kaynak:** Temel Tasarım Sürecinde Yaratıcılık, Grafik Tasarım Yayıncılık 2014:286

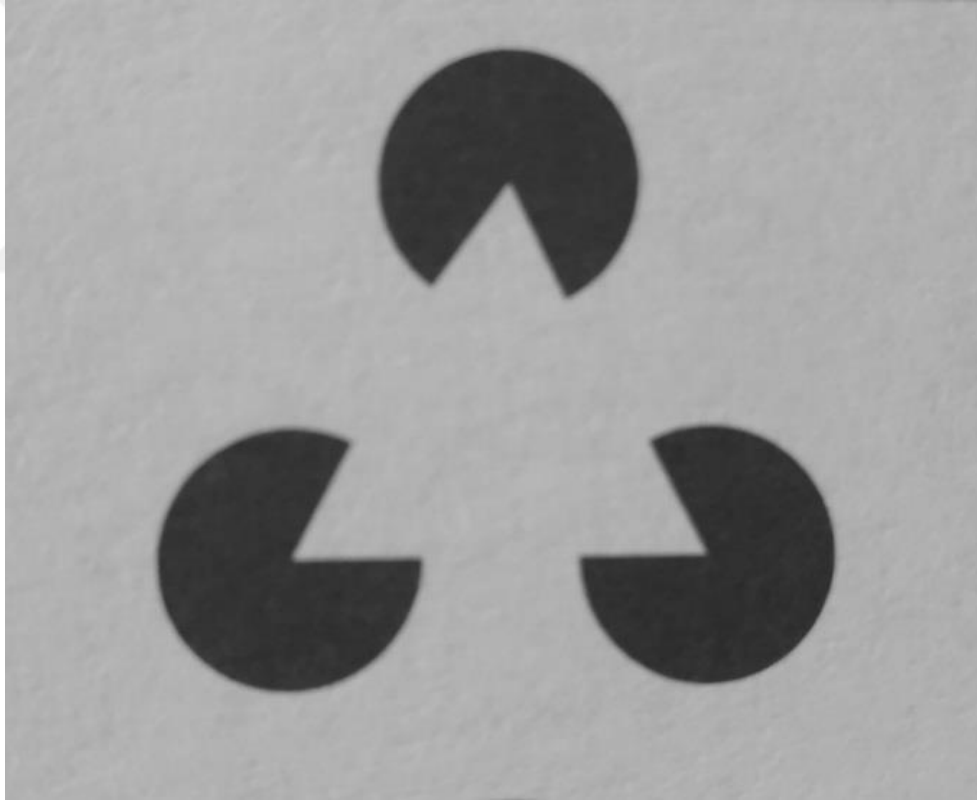
**Şekil 3. 12** Gestalt Prensipleri, Yakınlık Prensibi.





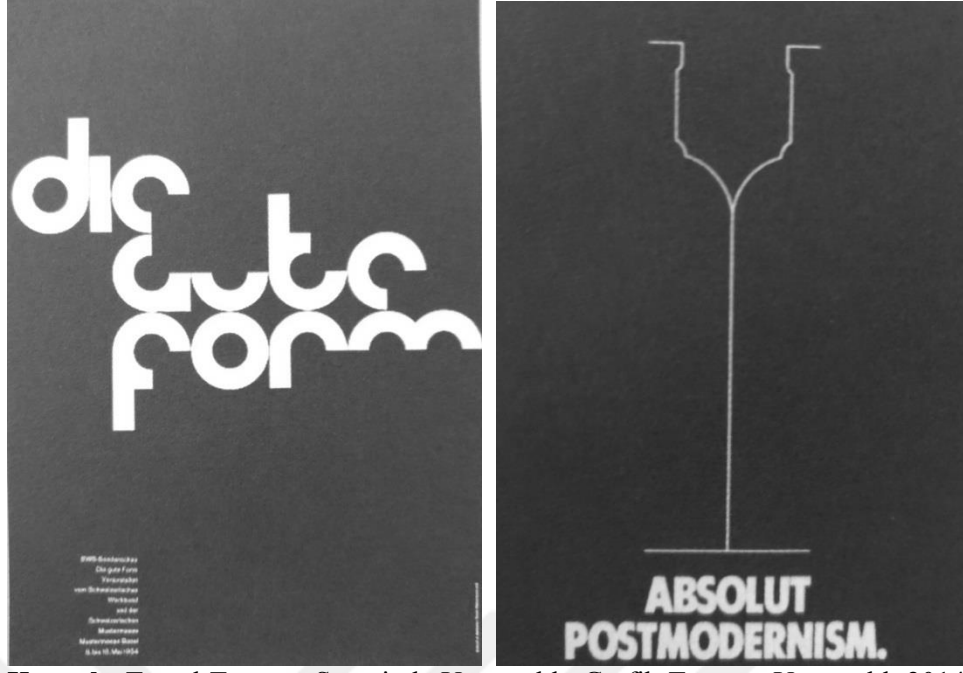
**Kaynak:** Temel Tasarım Sürecinde Yaratıcılık, Grafik Tasarım Yayıncılık 2014:286

**Şekil 3. 13** Gestalt Prensipleri, Benzerlik Prensibi, Renk ve Ölçü Benzerliği.



**Kaynak:** Temel Tasarım Sürecinde Yaratıcılık, Grafik Tasarım Yayıncılık 2014:287

**Şekil 3. 14** Gestalt Prensipleri, Tamamlama Prensibi.



**Kaynak:** Temel Tasarım Sürecinde Yaratıcılık, Grafik Tasarım Yayıncılık 2014:288-289

**Şekil 3. 15** Gestalt Prensipleri, Devamlılık, Basitlik Prensipleri, Armin Hoffman.

Gestalt ilkeleri ile birey, zemin – biçim ilişkisinde algının işleyişi hakkında deneyim kazanır. Bir tasarımcı adayının bu ilkeleri incelemesi, gelecekteki tasarımlarında ona birçok kapı açacak, zemin – biçim ilişkisiyle izleyicinin algısıyla oynayabilme yetisi kazandıracaktır.

### 3.5. Tasarım Eğitimi

Temel Sanat Eğitiminin bir parçası olan tasarım eğitimi, temelde etkin bir kompozisyon kurmanın yollarını öğretmeyi amaçlar.

Çizim ağırlıklı bu eğitimde hedef öncelikle bireye çevresine bakmayı öğretmektir. Sonrasında birey gördüğü üç boyutlu nesnelere iki boyutlu bir yüzeye çizmenin püf noktalarını öğrenecektir. Dolayısıyla tasarımın en temel ögesi olan noktadan başlayacak olan bu eğitimin sonunda birey, etkin bir yüzey değerlendirmesinin hangi öğelerle hangi ilkeler ışığında yapılabileceğini, tasarlama eyleminin rastlantısal bir buluş olmadığını, üzerinde düşünülüp deneyler yapılması gereken yaratıcı bir süreç olduğunu kavrayacaktır.

Tüm bu kazanımların mesleki eğitim kapsamında olmadığı unutulmamalıdır. Bu eğitim her şeyden önce bireye çevresine bakmayı öğretecektir. Bu edinim

ile birey yaşantısında yalnızca etrafına dikkatle bakmayacak, yaşadığı olaylara da farklı bir bakış açısı ile bakabilecektir.

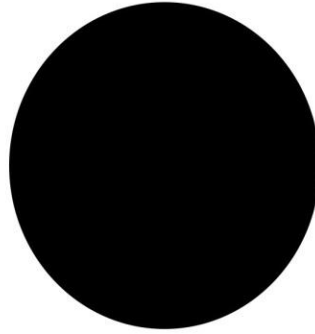
### **3.5.1. Tasarım Öğeleri**

Tasarım öğeleri, bir yapbozu oluşturan parçalardır. Tasarım öğelerinin eğitimi tek tek bu parçaların öğrenimini içerir. Bu parçalar, nokta, çizgi, şekil, biçim, form, leke, doku, ışık, gölge, renk vb. başlıklar altında incelenir, uygulanır.

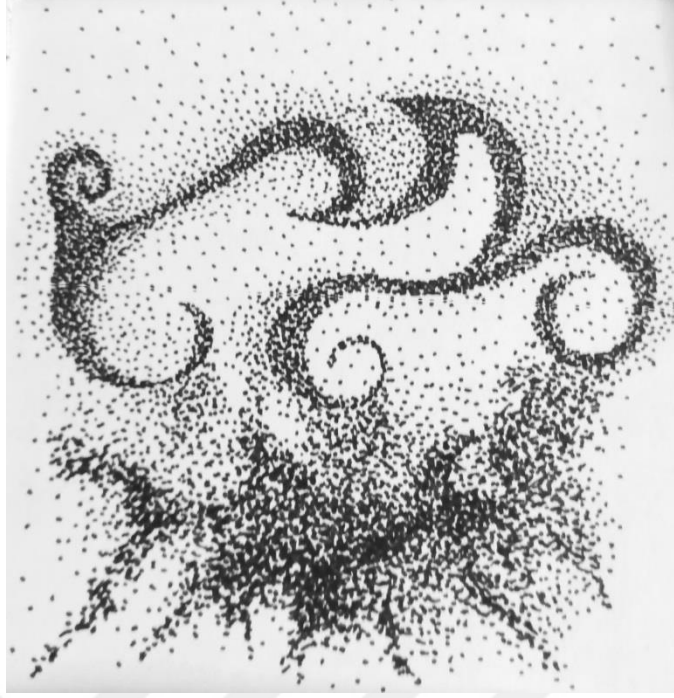
#### **3.5.1.1. Nokta**

Cümlenin bitimini belirtmek üzere kullanılan bir imla olarak bilinen nokta, tasarım öğeleri eğitiminin başlangıcıdır.

Görsel eğitimde yaratıcılık ve temel tasarım kitabında belirtildiği üzere; Kavramsal olarak noktanın uzunluğu, eni ve boyu olmadığı için nokta durağan, yönsüz ve merkezidir. (Ambrose ve Harris, 2012:14) Ancak noktanın yüzey üzerinde sayıları arttıkça etkileri de değişik olur, durgunluk giderek dinamizme veya ritme ya da kargaşaya dönüşebilir.(Işingör, Eti, Aslier, 1986:9)

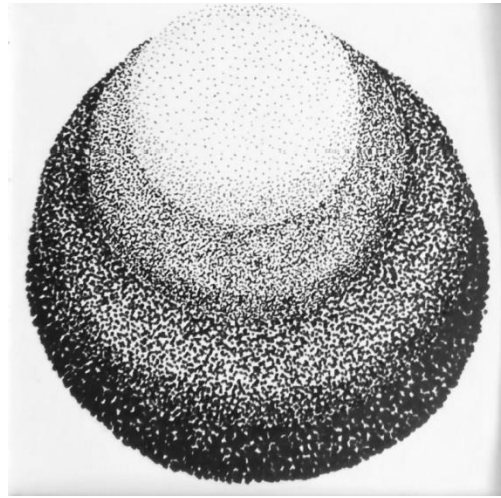


**Şekil 3. 16** Noktanın eni, boyu ve yüksekliği olmadığı için durağan ve merkezidir.



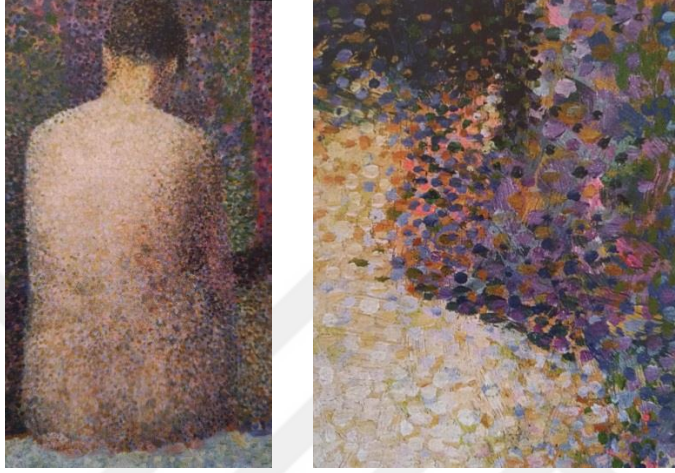
**Şekil 3. 17** Noktanın yüzeyde sayıları arttıkça durgunluk dinamizme, ritme, kargaşaya dönüşebilir.

Nokta ile leke değerleri de vermek mümkündür. Anıl Ertok Atmaca'nın da dediği üzere dağınık olarak düzenlendiğinde açık ve orta tonlarda yüzey oluşturan nokta, büyüdükçe ve sıklaştıkça, açık ve orta tonlardan koyu tonlara geçiş başlar.(Atmaca, 2014:19)



**Şekil 3. 18** Nokta yüzeyde büyüdükçe ve sıklaştıkça açık, orta, koyu tonlar oluşturur.

Tarihte birçok sanatçı noktayı bir üslup özelliği olarak kullanmıştır. Puantilizm (pointilism) Türkçeye “ Noktacılık” biçiminde çevrilebilir. Bu sözcük Yeni – İzlenimci akımın bünyesindeki bir eğilim ve teknik için kullanılır. Bu eğilimdeki ressamlar amaçladıkları resimsel etkiyi, renkleri küçük noktacıklar biçiminde gruplayarak elde etmişlerdir. En ünlü puantilist sanatçı Seurat ve Signac’ dır.(Çellek ve Sağocak, 2014:35)



**Kaynak:** Sanat Atlası, Boyut Yayınları, 2010:361

**Şekil 3. 19** Puantilizm, Georges SEURAT, 1886, Sırtı Dönük Model.

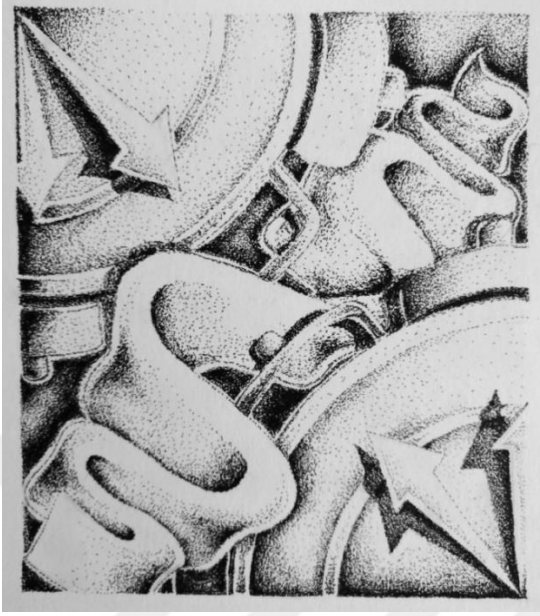


**Kaynak:** Sanat Atlası, Boyut Yayınları, 2010: 362

**Şekil 3. 20** Puantilizm, Paul SİGNAC, Yelkenliler ve Çam Ağaçları.

Bu eğitimi alan birey, nokta ile yüzey tasarımı deneyleri yaparken fark edecektir ki; sadece nokta ögesiyle bile yapılacak tasarımların sınırı yoktur.

Yeter ki bu öge tıpkı diğerleri gibi yüzeyde, tasarım ilkeleri doğrultusunda doğru ve etkin bir biçimde kullanılsın. O zaman en küçük boyutlu öge olan nokta, sınırsız bir dünyanın dev kapısını bireye açabilecektir.



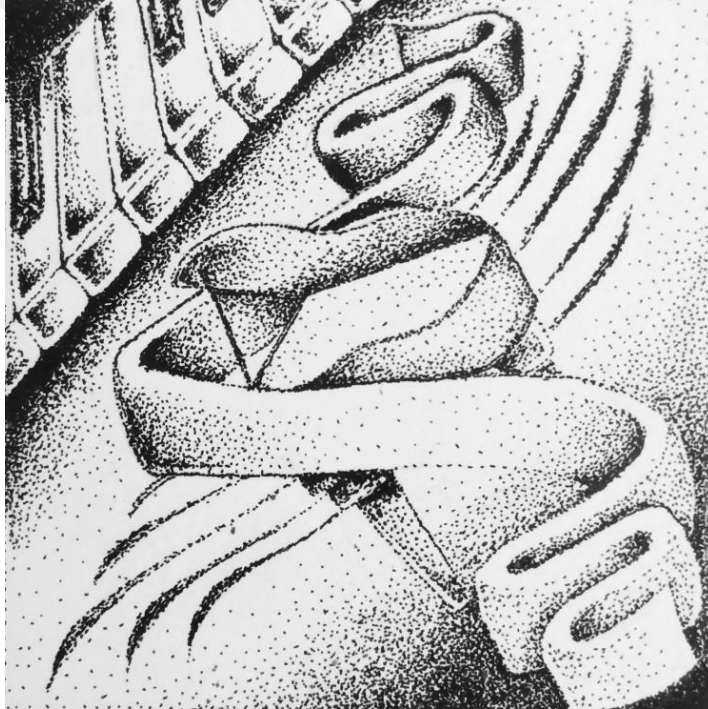
Şekil 3. 21 Nokta Çalışması.



Şekil 3. 22 Nokta Çalışması.



Şekil 3. 23 Nokta Çalışması.



Şekil 3. 24 Nokta Çalışması.

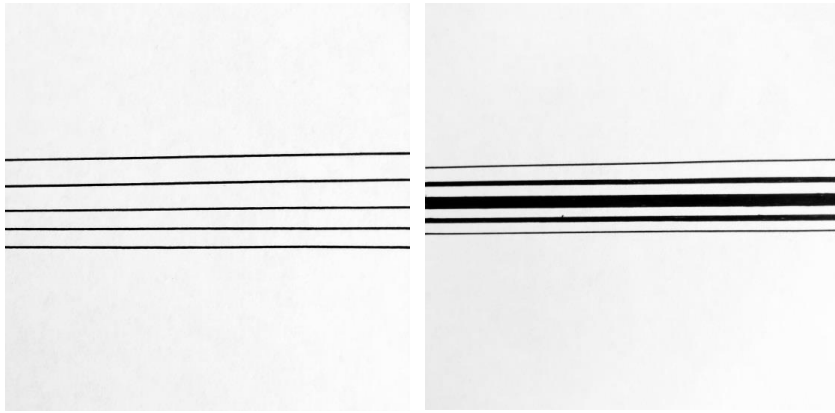
### 3.5.1.2. Çizgi

Çizgi aynı doğrultudaki sonsuz sayıda noktalardan oluşan, doğada bulunmayan ancak nesnelere sınırları olarak varsaydığımız yapılardır. Çizginin belirli karakterleri ve özellikleri vardır. Bu eğitimi alırken çizgi karakterlerini, özelliklerini inceleyen ve deneyimleyen birey, tasarımlarında çizgiyi duruma uygun karakter ve özelliklerde etkin kullanmayı öğrenmenin yanında, kendi çizgisinin yapısal özelliklerinden yola çıkarak, kendisini keşfetme kapısını açabilir.

Tülay Çellek ve A. Mehtap Sağocak' a göre çizginin şekli, yönü ve konumu çizginin karakterini oluşturur.

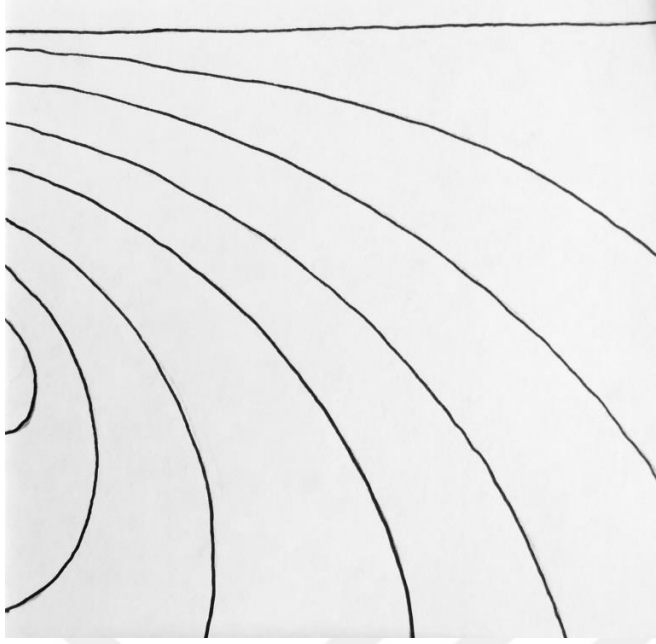
Çizginin şekli ile oluşan karakterleri şöyledir:

Düz çizgiler statik ve hareketsiz çizgilerdir. Durgunluk, durulma ve yerleşim duygusu oluşturur. Çünkü düz çizgiye bakıldığında, hangi konum, düzen veya birleşmelerle ele alınırsa alınsın göz hiçbir dalgalanma ve kırılmaya maruz kalmaz. Eğer bu düz çizgiler koyu ve kalın ise çarpıcılık ifade eder. Buna karşılık eğri çizgilerde, çizgilerin eğrilikleri arttıkça bireyde dinamizm ve hareket duygusu da artar. Bununla birlikte birbiriyle ilişkili, belli sistemlerle giderek kalınlaşan – incelen, sıklaşan – seyrekleşen çizgiler yüzeye optik bir hareket kazandırırken zikzak çizgiler bireyde hareket hissi ve heyecan etkisi yaratır. ( Çellek ve Sağocak, 2014:46)

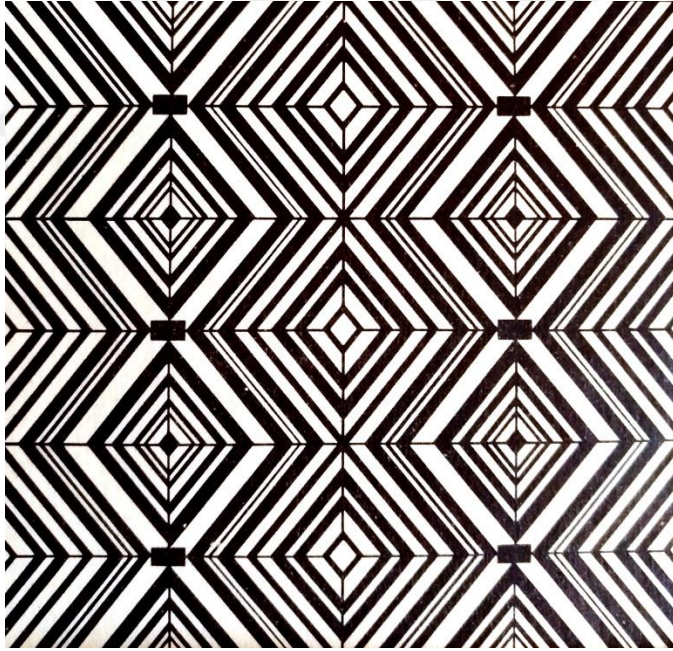


**Şekil 3. 25** Düz çizgiler statik ve hareketsizdir. Koyu ve kalın çizgiler çarpıcılık ifade eder.





**Şekil 3. 26** Çizgilerin eğrilikleri arttıkça bireyde dinamizm ve hareket duygusu da artar.



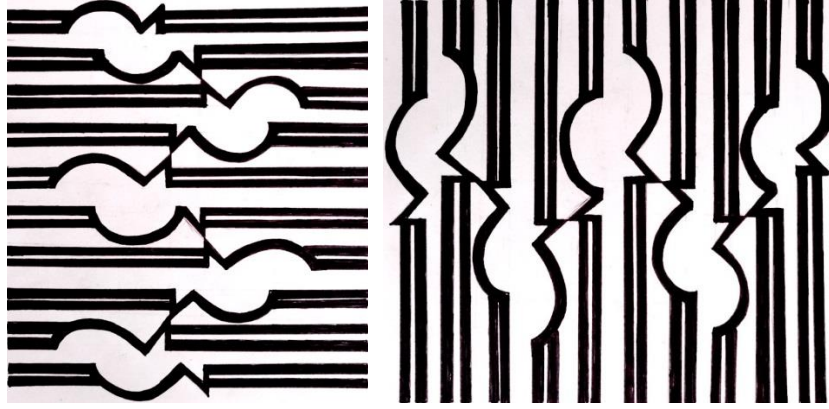
**Kaynak:** Hüseyin Kılıçkan

**Şekil 3. 27** Belli sistemlerle giderek kalınlaşan – incelen, sıklaşan – seyrekleşen çizgiler yüzeye optik bir hareket kazandırır.

Çizginin yönü ve konumu ile oluşan karakterleri şöyledir:

Yatay bir doğru hareketsizlik ve durağanlık ifade ederken dikey bir doğru hem hareketlidir hem de kesinlik ifade eder. Çizginin kendi çevresinde

bükülmesiyle oluşturulan yüzeyler dinamik bir algı yaratır. (Çellek ve Sağocak, 2014:46 -47)



**Şekil 3. 28** Yatay doğru hareketsiz ve durağanlık ifade eder. Dikey çizgiler hareket ve kesinlik ifade eder.

Esmâ Cıvcır'ın ilettiği üzere çizginin bazı özellikleri şunlardır:

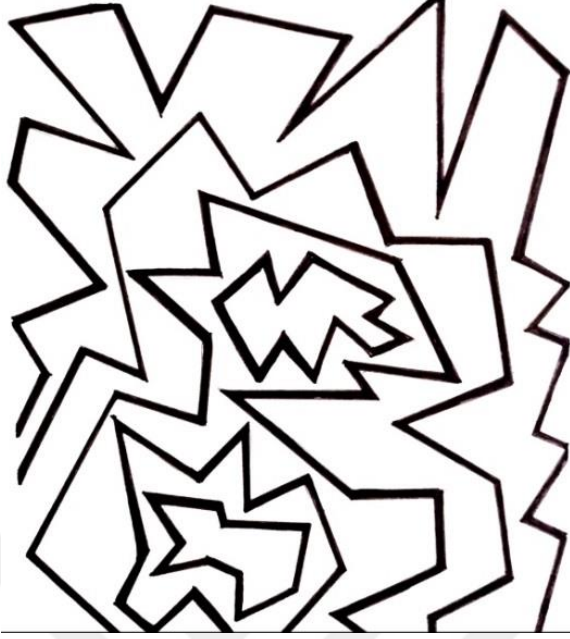
Çizgide tip özelliği: Bir yönde ilerleyen çizgi, düz çizgidir. Her an yön değiştiren çizgi; dalgalı çizgiyi, sertlik ve köşe yapan çizgiler; kırık çizgiyi oluşturur. Eğri çizgiler, çemberin bir parçası olup, kavisli bir özellik gösterir.(Cıvcır, 2015:52)



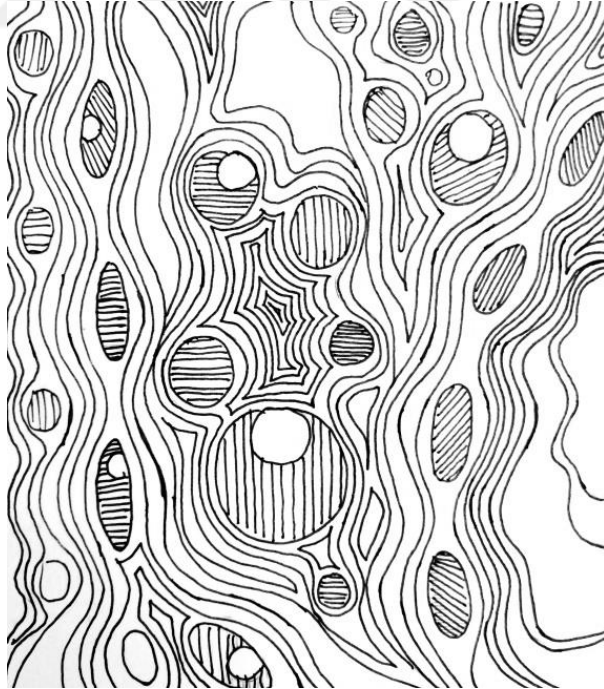
**Şekil 3. 29** Kırık çizgi. Hüseyin Kılıçkan.

Çizgide karakter özelliği: Çizgi bir karaktere sahip olmalıdır. Özellikle bir ressamın, bir tasarımcının çizgi yönlü çalışmaları mutlak bir özgün üslup taşımaktadır. Tasarımcıya göre çizgi kararlı, kararsız, gergin, doğal, duygusal, geometrik veya katı olabilir. Ama mutlaka kendisi olmalıdır.

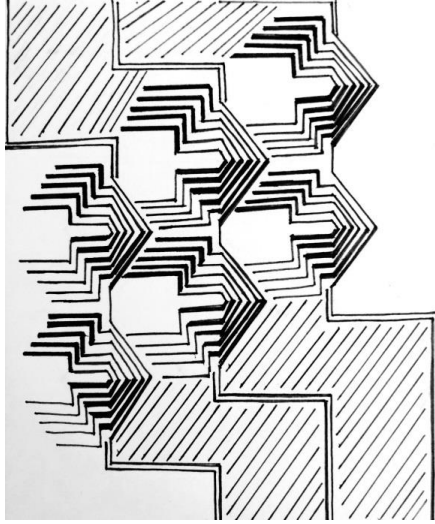
(Civcir, 2015:77 – 78)



Şekil 3. 30 Kırık, kalın, keskin, kararlı çizgi.



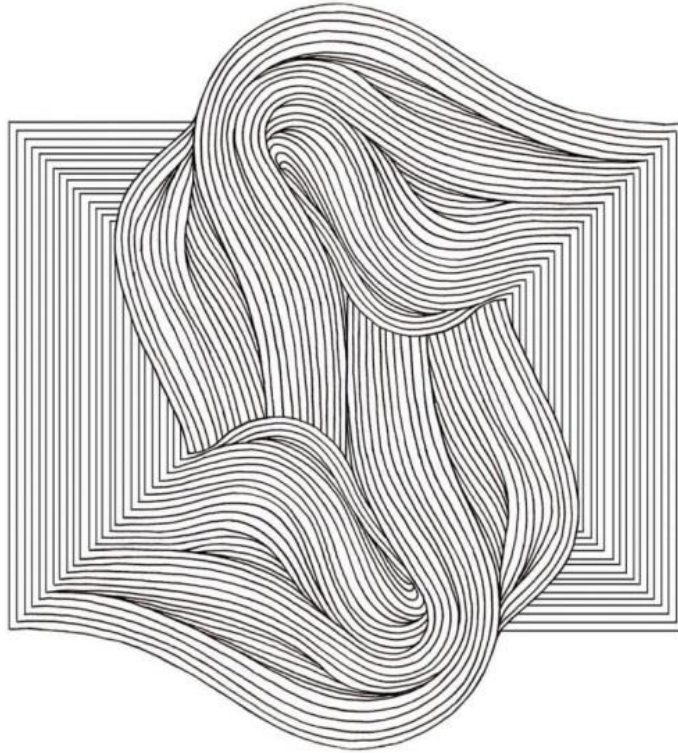
Şekil 3. 31 Yuvarlak, eğri çizgiler.



**Şekil 3. 32** Mekanik, hareketsiz çizgiler.

Çizgide Duygusal tepkiler özelliği: Çizginin bu özelliği, fiziki yapısı, karakteri ve bilinçli biçimlendirmelere dayalıdır.

(Civcir, 2015:91)



**Kaynak:** Jelena RİSTIĆ

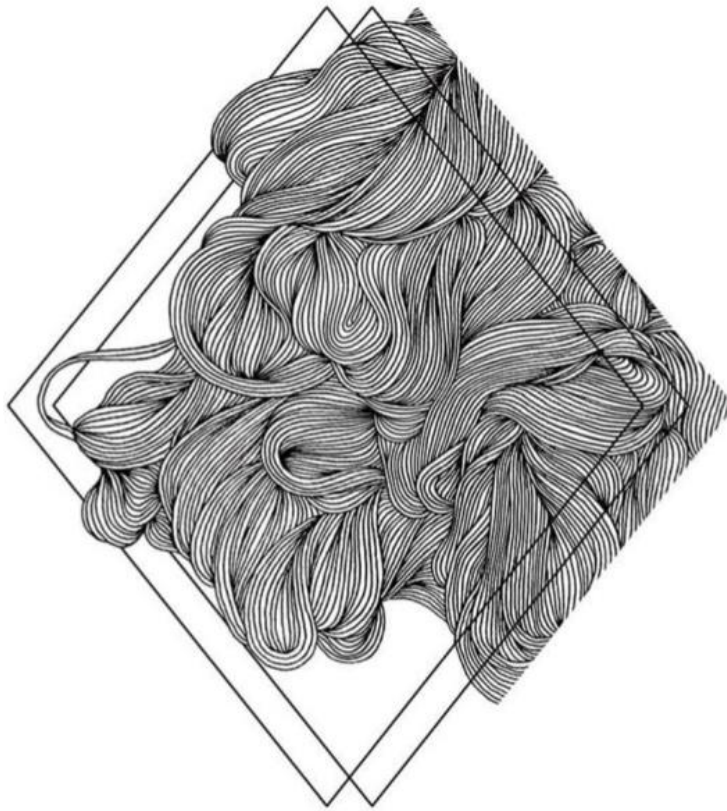
**Şekil 3. 33** Çizgide duygusal tepkiler özelliği.

Bir takım çizgi türleri vardır. Bunlar:

**Natural Çizgi:** Bu tür çizgi sertlikten uzak ve yumuşaktır. Çünkü doğada çizgi bulunmaz.

**Geometrik Çizgi:** İnsan zekâsının eseri olan geometri, çizgiye bir sertlik, gerginlik ve karakter kazandırır. Sert, düz, gergin kavislerin böldüğü alanda olgun ve net bir durum gösterir, kesin sınır tayin eder.

**İcat edilen çizgi:** Tasarımcının, sanatçının, psikolojik ve fiziki etkilerle ruh durumuna göre oluşturduğu çizgiler.



**Kaynak:** Jelena RİSTIĆ

**Şekil 3. 34** Geometrik ve İcat edilen çizginin aynı tasarımda kullanılması.

### 3.5.1.3. Şekil – Biçim – Form

Şekil, biçim ve form kavramları birbirleriyle karıştırılan hatta bazen aynı kavramlar olduğu söylenen ancak birbirinden farklı kavramlardır.

Görsel eğitimde yaratıcılık ve temel tasarım kitabında; Şekil ve biçim yüzey etkisi veren ve daha çok iki boyutlu, form ise hacim ve kütle etkisi yaratan üç

boyutlu geometrik elemanlar olarak ifade edilebilir. (Bayraktar ve diğeri, 2012:18) cümlesiyle tanımlanan bu kavramları tek bir örnek ile açıklığa kavuşturmak mümkündür.

Vazo bir formdur. Onun yere düşen gölgesi ise bir şekildir.



**Şekil 3. 35** Şekil ve form arasındaki fark. Vazo bir formdur. Onun yere düşen gölgesi şekildir.

#### **3.5.1.4. Leke – Doku**

Leke ve doku kelimeleri gündelik yaşamda aşına olduğumuz kelimelerdir ve görsel sanatlarda da anlamları değişiklik göstermez.

Leke, kısaca bir yüzey üzerinde oluşan renk değişikliğidir: Çay, kahve lekesi, boya lekesi, mürekkep lekesi gibi.

Tülay Çellek ve A. Mehtap Sağocak' a göre leke, resim yüzeyi üzerinde boya ile yapılmış iz olarak, izlenime dayanan bir fırça vuruşu halinde resimde yer alır. (Çellek ve Sağocak, 2014:83) Lekecilik ( Taşizm ), sanatçının düşünmeden tuval yüzeyine attığı boyaların yüzeyde meydana getirdiği lekelerin etkisine dayanan anlayıştır. Temsilcileri Jackson Pollock, Mathieu ve Tobey' dir.



**Kaynak:** Sanat Atlası, Boyut Yayınları 2010: 503  
**Şekil 3. 36** Jackson POLLOCK, Sıcakta Gözler.



**Kaynak:** Sanat Atlası, Boyut Yayınları, 2010: 505

**Şekil 3. 37** Jackson POLLOCK, 1950, Sonbahar Ritmi.

Doku, görme ve dokunma duyularımızla algıladığımız yüzey özelliğidir. Doğal ve yapay olmak üzere iki tip doku vardır.

- Dođal doku; dođada karřılařılan dokulardır. Yaprak, ađa, kaya buna rnektir.
- Yapay doku ise insanların yaptıkları maddelerin dokusudur. Kâđıt, metal, cam buna rnektir.



řekil 3. 38 Dođal doku ( yaprak dokusu).



řekil 3. 39 Yapay doku ( cam dokusu).



Anıl Ertok Atmaca'nın ilettiği üzere, empresyonistlerden önce resimlerde doku bilinmiyor ve kullanılmıyordu. Empresyonistler dokuyu buldukları gibi devamlı kullandılar ve önemle üzerinde durdular. (Yolcu, 2009; Atmaca, 2014:29)

Tasarım ögesi olarak doku, yapılan çizime bir üç boyutluluk hissi uyandırmanın yanı sıra, çizilen nesnenin ne olması isteniyorsa, o olduğu izlenimini izleyicide yaratır.



**Şekil 3. 40** Doğal doku çizimi.



**Şekil 3. 41** Yapay doku çizimi.

### **3.5.1.5. Işık – Gölge**

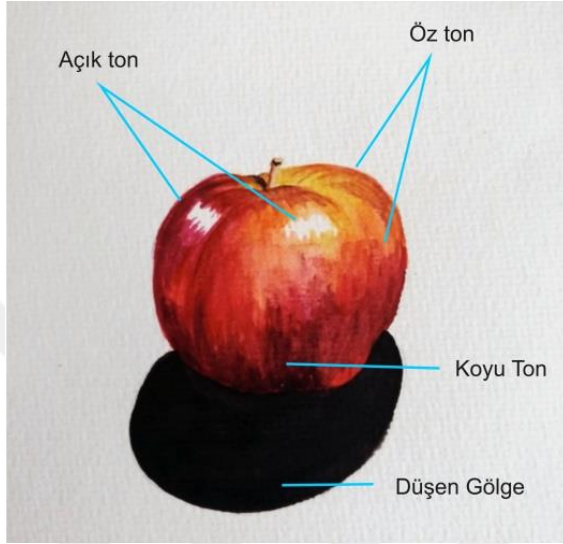
Canlı, cansız herhangi bir nesneyi, mekanı görebilmemiz için öncelikli koşul ışıktır. Işığın olmadığı yer karanlıktır ve bizler karanlıkta göremeyiz. Dolayısıyla çizimini yapacağımız nesne, mekan ne olursa olsun, ona gelen bir ışık mevcuttur. Gelen ışığın yönünü, miktarını, derecesini algılamak, bunu iki boyutlu yüzeye yansıtmak bu eğitimin temel amacıdır.

Nesnenin hacmini ve derinliğini belirgin hale getirmek için kullanılan ışık – gölge kavramında temel olarak bilinmesi gereken olay, ışık kaynağının nesnenin her tarafını tamamen aydınlatmayacağıdır. Işığa yakın olan ya da ışığın yönü göz önüne alındığında nesnenin ışık alan kısmı aydınlık, ışıktan uzak olan kısmı ise karanlıktır. Nesnenin aydınlık kısmından karanlık kısmına geçişi incelendiğinde dört temel değer görülür. Bunlar;

- Açık ton; ışığın nesne üzerine doğrudan geldiği en aydınlık kısımdır.
- Öz ton; ışığın eğik olarak geldiği, yansımaların ve parlamaların olmadığı kısımdır. Bu kısım nesnenin kendi rengini verir. Yuvarlak cisimlerde bu bölge açık ton ile koyu ton arasında bir geçiş yaptığı için bu kısma pasaj adı verilir.

- Koyu ton; öz gölgedir. Nesnenin ışık almayan en koyu kısmıdır.
- Düşen gölge; nesnenin fona ya da zemine düşen gölgesidir. O nesnenin biçimini yansıtır. Nesne üzerindeki ışığın yansımaları ile fon üzerinde oluşan aydınlanmaya refle denir.

(Çellek ve Sağocak, 2014:171)



**Şekil 3. 42** Açık ton, öz ton, koyu ton ve düşen gölge.

### 3.5.1.6. Renk – Ton – Değer

Renk, şüphesiz gündelik yaşantımızın en önemli parçalarından biridir. Zihnimizde nesnelere niteler. Kırmızı bardak, mavi kazak hatta yeşil kitap, mor defter gibi tanımlamaları sıklıkla kullanırız. Bunun yanında renk, bir takım duygusal ve psikolojik etkiye de sebep olur. Sıcak bir yaz gününde kırmızı bir odaya girmek son derece rahatsızlık verebileceği gibi mavi bir oda rahatlama sağlayabilir. Hava kapalı ise ve bulutlardan dolayı gökyüzü gri tonlarında ise uyanmakta zorlanabilir, güneşli mavi bir gökyüzüne uyandıığımız günlerdeki gibi neşeli hissetmeyebiliriz.

Renk ışığın varlığı ile oluşur. Newton, teleskopu geliştirmeye çalışırken, prizmadan geçen bir ışık elementinin gökkuşağındakine benzer bir renk demeti oluşturduğunu görmüş, ışığın bütün renkleri içerdiğini ve yedi renkten oluştuğunu saptamıştır. Bu renkler dalga uzunluklarına göre kırılma açısı en küçük olan ( 0,8 mikron) kırmızıdan başlayarak kırılma açısı en büyük olan

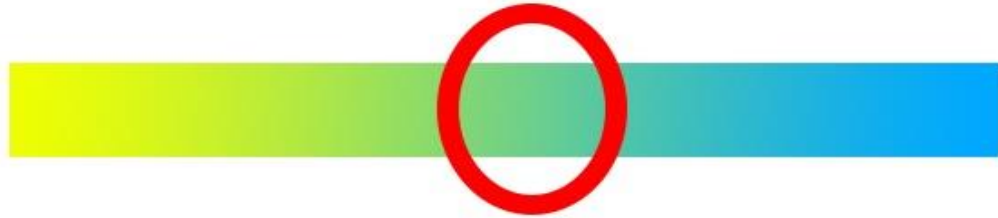
(0,4 mikron) mora doğru sıralanır.(Bayraktar ve diğerleri, 2012:21) Bir nesnenin gördüğümüz rengi “ absorpsiyon” yolu ile oluşur. Nesne gelen ışıpta bazı dalga boylarını absorbe eder (yutar). Nesne görüldüğü renge dair dalga boylarını yansıtır. ( Civeir, 2015:298)

Tasarım ögesi olarak renk bir takım kategorilere ayrılarak incelenir. Bunlar:

- Ana renkler: Kırmızı, mavi, sarı
- Ara renkler: Yeşil, turuncu, mor
- Tarafsız renkler: Siyah, beyaz, gri

Tamamlayıcı ve karşıt (kontrast) renkler: İki ana rengin karışımıyla ortaya çıkan renk, karışıma katılmayan ana rengin tamamlayıcısıdır. Aynı zamanda birbirinin güçlerini ortaya çıkartıp birbirlerini harekete geçirdikleri için karşıt renklerdir. ( Çellek ve Sağocak, 2014:168)

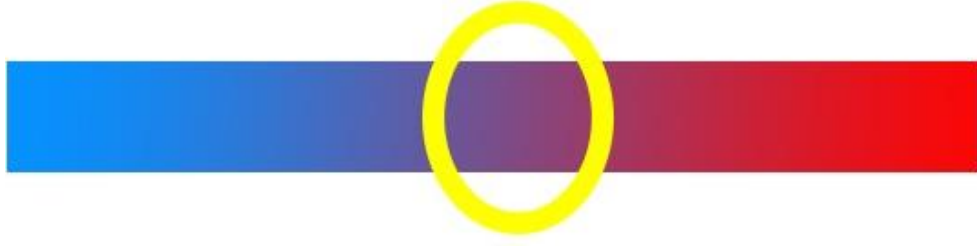
- Kırmızı – tamamlayıcısı – yeşil
- Mavi – tamamlayıcısı – turuncu
- Sarı – tamamlayıcısı – mor



Şekil 3. 43 Kırmızı – tamamlayıcısı – yeşil.



Şekil 3. 44 Mavi – tamamlayıcısı – turuncu.



**Şekil 3. 45** Sarı – tamamlayıcısı – mor.

Renklerin insan psikolojisi üzerindeki etkisinin varlığı bugün herkesçe kabul edilen bir gerçektir. Esmâ Cıvcır' in iletmiş üzere 1810 yılında Johann von Goethe renklerin fizyolojik etkisini inceler. Niels Finson ise hastalarına renk terapisi uygulamaya başlar, ışık ve renge karşı insanların tepkiler ve sonuçlarını sürekli bilimsel verilere dönüştürmeye çabalamaktadır. (Cıvcır, 2015:295)

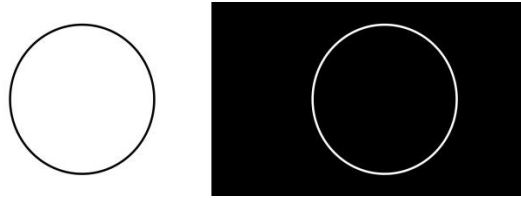
Renklerin en temel etkisi sıcaklık ve soğukluk etkisidir. Bu nedenle sıcak ve soğuk renkler vardır. Bu etkiyi belirleyen etken rengin sarıya ( ışığa) ve maviye ( karanlığa) yakınlığıyla ilişkilidir. “Ara renklerden mor ve yeşil kendilerini oluşturan sıcak ve soğuk renklerin miktarına bağlı olarak değişir. Kesin bir sınır koymak mümkün değildir.”(Çellek ve Sağocak, 2014:177) Sıcak ve soğuk renklerin temel etkilerini incelerken, renklerin açıklık, koyuluk durumlarının yanı sıra yüzeyin hangi bölgesinde kullanıldığını da göz ardı etmeyen Tülay Çellek ve A. Mehtap Sağocak' a göre;

- Sıcak – Açık renkler
  - Üst: Fikri çalışmayı hızlandırıcı
  - Yan: Aktiflik verici, yakınlık hissetme
  - Alt: Kolaylaştırıcı, hafifletici
  
- Sıcak – Koyu renkler
  - Üst: Kavrayıcı, örtücü, ağır
  - Yan: Kavrayıcı, çevreleyici, enerji dolu, saran, kuşatan
  - Alt: Yürüme ve basma, emniyetli, yersel, sağlam

- Soğuk – Açık renkler
  - Üst: Yükseklik, aydınlatıcı
  - Yan: Soğuk, Uzaklaştırıcı
  - Alt: Koşmayı teşvik edici
- Soğuk – Koyu renkler
  - Üst: Tehdit edici, kaygı uyandırıcı
  - Yan: Soğuk, hüzünlü
  - Alt: Hareketleri ağırlaştırıcı, yere çekim etkileri gösterir.

( Aydınlı, 1990:16; Çellek ve Sağocak, 2014:177)

“Ağ tabakanın aydınlığa ve karanlığa karşı tepkileri nasılsa koyu ve açık renklere karşı gösterdiği duyarlılık da aynıdır.” Der Goethe ve şöyle devam eder; Koyu renkli bir obje, aynı boyutlardaki açık renkli bir objeye göre daha küçükmüş gibi algılanır. Aynı anda belli bir mesafeden, siyah üstüne çizilmiş beyaz yuvarlağımsı bir şekle ve beyaz zemin üzerinde tek düze dairemsi çizgiyle yapılmış siyah renkli bir yuvarlağa baktığımızda ikincisini birincisinden beşte bir oranında daha küçük görürüz. ( Goethe, 2013:39-40)



**Şekil 3. 46** Siyah daire beyaz daireden beşte bir oranında küçük görülür.

“Karmaşık renklerin hoş tonlarıyla meşgul olmaya gerek yok. Öncelikle basit renklerin tek başlarına nasıl kullanıldığını incelemek gerekir.” Diyen Wassily Kandinsky’nin bu sözlerinin ışığında (Kandinsky, 2015: 72) bir takım renklerin etkilerini incelersek;

- Sarı: Olgunluk, bereket ve sıcak günlerin, güneşin, ışığın sembolüdür. (Gökaydın, 1990:37) Kullanıldığı mekanda uyarıcı, neşelendirici, dikkat çeken bir etki yaratmaktadır. Genişlemeyi, iletişimi ifade etmektedir.(Çellek ve Sağocak, 2014:178) En saf haliyle sarı, her zaman açıklığın doğasını taşır ve parlak, canlı, hoş ve çekici bir

özelliğe sahiptir. Ancak sarı, tüm enerjisini yansıtamadığı, temiz ve saf olmayan yüzeylere aktarıldığında, mesela kaba bir beze veya keçeeye, nahış bir etki yaratır.( Goethe, 2013:222-223)

- Kırmızı: Uyarıcı, adeta nabzı ve tansiyonu yükseltici bir etki yapar. (Gökaydın, 1990:37) Kullanıldığı mekanda heyecanlandırıcı bir etki yaratır. Kırmızı enerji ve gücü ifade eder. (Çellek ve Sağocak, 2014:178) Bir yandan ciddiyet ve asalet, diğer yandan alımlılık hissettirir. Ciddiyet ve asalet duygusunu koyu, yoğun haliyle, diğerlerini seyreltilmiş açık tonuyla yansıtır. Böylece de yaşlılığın saygınlığı ve gençliğin sevecenliği tek bir renge büründürülebilir.(Goethe, 2013:227) Kırmızının sınırsız sıcaklığı, sarı gibi sorumsuz bir çekicilik taşımaz. Kararlı ve güçlü bir yoğunlukla içten içe çınlar; kendi kendine parlar ve gücünü boş yere dağıtmaz.(Kandinsky, 2015: 79)
- Mavi: Koyu tonlarda ya da yoğun olarak kullanıldığında moral bozan, kasvet veren bir etki, açık tonlarda kullanıldığında ve ya beyaz karıştırıldığında yatıştırıcı ve güven veren bir etki yaratmaktadır.(Çellek ve Sağocak, 2014:178) Bir enerjidir; negatif taraftadır ve bütün saflığıyla adeta uyarıcı bir hiçliktir. Aynı anda hem heyecan hem sükûnet ikilemini yaratır. Bizden uzaklaşan hoş bir nesneyi nasıl keyifle takip ediyorsak; işte, maviye de içimize sızdığı için değil, bizi kendine çektiği için severek bakarız. (Goethe, 2013:225)

Renk görüldüğü üzere izleyici algısı üzerinde belki de en etkili tasarım ögesidir. Bu eğitimi alan birey, renklerin etkin kullanımını öğrenmenin yanı sıra uçsuz bucaksız bir dünyanın kapısından girmiş olur. Öyle bir dünyadır ki tüm olumlu ve olumsuz duyguları içinde barındırır. Bunun etkin kullanımı yapılacak olan tasarıma başka bir boyut kazandıracaktır. Tüm bunların yanında birey, sanatın bilimsel yönünü de keşfetmeye başlayacaktır. Böylelikle yalnızca renk ögesinin bile temelini bilimle atıldığını fark edecek, sanatın bilimden uzak bir alan olmadığını, bilim ile iç içe girdiğini, bilim olmaksızın ne denli soluk kalacağını öğrenir.

Ton ve deęer kavramları sıkça karıştıran, birbirleri yerine kullanılan, bazen aynı olduęu iddia edilen kavramlardır. Ton ve deęer birbirinden farklı kavramlardır ve açıkça bilinmeleri rengin etkin kullanımında önem arz eder.

Ton: Renkler arası geçişlerdir. Ali Osman Alakuş ve Levent Mercin' in aktardığı üzere tonların çeşitleme ve birleşme imkânları sınırsızdır. Bu nedenle sanatçının renklerle yapabileceği izlenimler dizisi de aynı derecede geniştir. (Lowry, 1972; Alakuş ve Mercin, 2011:116)



**Şekil 3. 47** Ton, renkler arası geçişlerdir.

Deęer (valör) : Bir rengin siyah ve beyaz ile olan ilişkisine denir. Beyaz ile renk hafifler ( tint) ve deęeri yükselir. Siyah ile renk gölgelenir (shade) ve deęeri düşer. (Öztuna, 2007; Bayraktar ve dięerleri, 2012: 24 )



**Şekil 3. 48** Deęer (Valör).



### 3.5.1.6.1. Grafik Tasarımda Renk

Temel sanat eğitiminin grafik tasarımcılar ve eğitimcileri için yetersizlik hissi uyandırmasının belki de temel nedeni, temel sanat eğitimindeki renk bilgisinin grafik tasarım uygulamalarında farklılık göstermesidir. Uygulamadaki bu farklılık birkaç ek bilgi ihtiyacını doğurur. Grafik tasarımcı adayına temel sanat eğitiminin yanı sıra bu ek renk bilgisi verildiğinde mevcut yetersizlik hissini sonlanabilme ihtimali yüksektir.

Paul Harris ve Gavin Ambrose' un aktardıklarının ışığında belirlenen birkaç tanımı incelemeliyiz:

Renk çarkındaki herhangi bir renk “Monakrom” adını alır. Üçlü renkler, renk çarkında birbirine eşit uzaklıkta duran herhangi üç renktir ve “Üçlüler” adını alır. Benceşik, seçilen temel renk ve onun her iki yanındaki renktir. Yani herhangi üç sıralı renk dilimine verilen isimdir. (Ambrose ve Harris, 2013:21)



**Kaynak:** Grafik Tasarımın Temelleri, Literatür Yayınları, 2013: 20

**Şekil 3. 49** Üçlüler.



**Kaynak:** Grafik Tasarımın Temelleri, Literatür Yayınları, 2013:21

**Şekil 3. 50** Beneşik.

Grafik tasarımda renk uygulaması açısından farklılık gösteren sistemler vardır. Bunlar; CMYK, RGB, Heksakrom olarak üç grupta incelenir. Her renk sisteminin farklı sınırlamaları ve sundukları farklı seçenekler olduğundan, hangi sistemin seçileceği tasarımın nasıl üretileceğine bağlıdır.

- CMYK: Basılmış renkli bir görsel genellikle dört farklı baskı mürekkebi kullanılarak üretilir. Bunlar; siyan, macenta, sarı ve siyahtır ( cyan, magenta, yellow, key). Siyan, macenta ve sarı üst üste basıldığında siyah rengi verir. Ancak gölge gibi öğelere derinlik katmak için baskı uygulamasında ayrı ve gerçek bir siyah mürekkep ihtiyacı vardır. Bu nedenle İngilizce anahtar anlamındaki “key” kelimesi CMYK’ nın son parçasını oluşturur. (Ambrose ve Harris, 2013:32)
- RGB: Bu renk sistemi televizyon ekranı veya bilgisayar monitörü gibi elektronik ortamda izlenecek tasarımlarda kullanılır. Rgb renk sistemi tasarımcının tasarımını yaptığı sistemdir. Eğer basılacaksa CMYK ya çevrilir. Tasarımcının RGB renk sistemi ile çalışmasının temel nedeni CMYK ve Heksakrom sistemlerinde dosya boyutunun büyümesidir. RGB renk sistemi, ışığın ana renkleri olan kırmızı, yeşil ve maviden oluşur. (Ambrose ve Harris, 2013:34)

- Heksakrom: Doğru, canlı ve doygun renkler elde edebilmek için daha etkili morlar, yeşiller, turuncular ve ten renkleri üreten Pantone tarafından, 1994' te geliştirilen, altı renkli ayırım işlemidir. Bu renkler CMYK sistemindeki renklere turuncu ve yeşili ekler. Böylece CMYK renk sisteminden daha fazla renk üretebilir. Dosya boyutunun büyük olmasının nedeni de budur.( Ambrose ve Harris, 2013:30)

Tüm bu bilgiler temel sanat eğitiminde bir tasarım ögesi olan renk bilgisinin ardından ve mesleki bir eğitim olan baskı teknikleri eğitimi de göz önüne alınarak kullanıldığında, grafik tasarımcı adayı rengi etkin ve doğru kullanmak konusunda daha geniş bir bilgi almış olacaktır. Dikkat edilmesi gereken nokta, bu eğitimin temel sanat eğitimindeki renk bilgisi yerine verilmemesidir. Bu eğitim ancak bir ek bilgi olarak sunulduğu zaman faydalı olacaktır. Aksi halde grafik tasarımcı adayı renk konusunda son derece bilgisiz kalacaktır ve rengin etkin kullanımı yetisini kazanması mümkün değildir.

### **3.5.1.7. Oran**

Oran konusu bir tasarım ögesi mi, yoksa bir tasarım ilkesi mi tartışılır. Her iki konu başlığı altında da incelenen bir konudur. Oran konusunu tasarım öğelerinin son konusu olarak incelemekteki amaç, hem bir tasarım ögesi olarak ele almış olup, hem de tasarım ilkeleri konusuna bir geçiş niteliği taşıyor olmasıdır.

Oran konusu kapsamında altın oran ve perspektif konuları da incelenecektir. Bu üç konunun ortak özelliği, hepsinin temel sanat eğitiminin en matematiksel konuları olmalıdır. Derinlemesine incelendiklerinde birçok matematik işleminin yanı sıra açılar ile de karşılaşılması olağandır.

Ali Osman Alakuş ve Levent Mercin ilettiği üzere oran, bir parçanın diğer parçalarla ve bütünle olan ilişkisidir. Bir nesnenin gerçek boyutları göz önüne alınarak resmedilmesidir. (Mittler ve Ragans 1999; Alakuş ve Mercin, 2011:125) Oran uygulanmadığı zaman göz bundan rahatsızlık duyacaktır. Çünkü her parçanın birbiriyle ve bütünle kuracağı bir ilişki, izleyicinin belki de bir eserde yokluğunu fark edeceği ilk unsur olabilir.

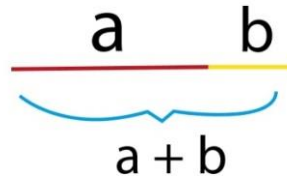
Oran ve beraberinde altın oran ve perspektif konularında eğitim alan birey her şeyden önce sanatın matematikten bir kaçış olmadığını anlayacaktır. Fiziğin optik alanıyla iç içe olan renk ögesi gibi oran da matematik ile birlikte yol alır.

### 3.5.1.7.1. Altın Oran

Altın oran, bir tür “ güzel olma kuralı” olarak bilinmektedir. Altın kesit, altın bölüm ve üçte bir kuralı olarak da isimlendirilen altın oran, doğada birçok canlı ve cansız varlıkta olan geometrik ilişki bağıntısıdır.

Altın Oran’ a ilişkin ilk matematiksel bilgiyi Euclid’ in ( M.Ö 325 – M.Ö 265?) “Elementler” isimli çalışmasında ortaya attığını söyleyen Prof. Dr. Fikri Akdeniz’ e göre bu bilginin geçmişinin Eski Mısır’ da M.Ö 3 bin yıl öncesine dayandığını gösteren bilgilere rastlanmıştır. Eski Yunan dünyasına da Pythagoras (M.Ö 569-475) ve izleyenleri tarafından tanıtıldığı ileri sürülmektedir. Altın Oran’ a armağan edilmiş ilk kitap 1519’ da basılmış ve Luca Pacioli (1445 – 1519) ye ait “ De Divina Proportione” adlı kitaptır. (Akdeniz, 2007:9)

Altın oran kısaca, bir doğrunun eşitsiz iki parçaya bölündüğünde oluşan iki parçasının birbiriyle ve bütün ile oranının eşitliği durumudur. Matematiksel olarak Prof. Dr. Fikri Akdeniz’ in anlatımıyla; a+b uzunluğundaki bir doğru parçası düşünelim. Bu doğru parçasını iki parçaya bölelim. a büyük parça, b küçük parça olsun. a+b toplamasının a’ya oranı a’nın b’ye oranına eşit ise doğru, Altın Oran ile bölünmüştür. (Akdeniz, 2007:9)

$$\frac{a+b}{a} = \frac{a}{b}$$


**Kaynak:** Altın Oran ve Fibonacci Sayıları, Nobel Kitabevi, 2007: 9

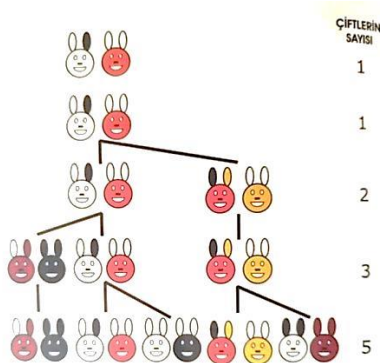
**Şekil 3. 51** Altın Oran.

Sanat tarihi boyunca incelenen birçok eserin kompozisyonunda altın yıldız, altın beşgen, altın sarmal gibi pek çok altın oranlı geometri ögesinin birlikte kullanıldığı görülmektedir. Ancak temel sanat eğitimi alan bireyden tüm bunların uygulamalarını beklemek fazla olacaktır. Bilinmesinin ve uygulaması yapılmasının faydalı olacağı en temel altın oranlı geometrik öge altın dikdörtgen ya da diğer adıyla Fibonacci dörtgenidir.

Fibonacci 1202 yılında ideal durumda tavşanların ne kadar hızlı yavruladığını göstermek amacıyla bir araştırma yapmıştır. Yeni doğmuş bir dişi ve bir erkek tavşanın belirli bir alana koyulduğu varsayımıyla başlayan çalışma bir yıl sonunda toplamda kaç çift tavşan olduğunun sayısal verisine ulaşılarak sonlanmıştır. Bu çalışmanın aşamaları şöyledir:

1. Bir çift tavşan bir odaya koyulur. Birinci ayın sonunda bu tavşanlar çiftleşir. Böylece birinci ayın sonunda bir çift tavşan bulunmaktadır.
2. İkinci ayın sonunda dişi tavşan yeni bir çift ( erkek ve dişi) tavşan doğurur, böylece belirli alanda iki çift tavşan olur.
3. Üçüncü ayın sonunda orijinal dişi tavşan ikinci bir çift tavşan doğurur, böylece kullanılan alanda üç çift tavşan olur.
4. Dördüncü ayın sonunda orijinal dişi tavşan yeni bir çift tavşan daha doğurur, iki ay önce doğan dişi tavşan da ilk çiftini doğurur. Böylece alanda 5 çift tavşan olur.

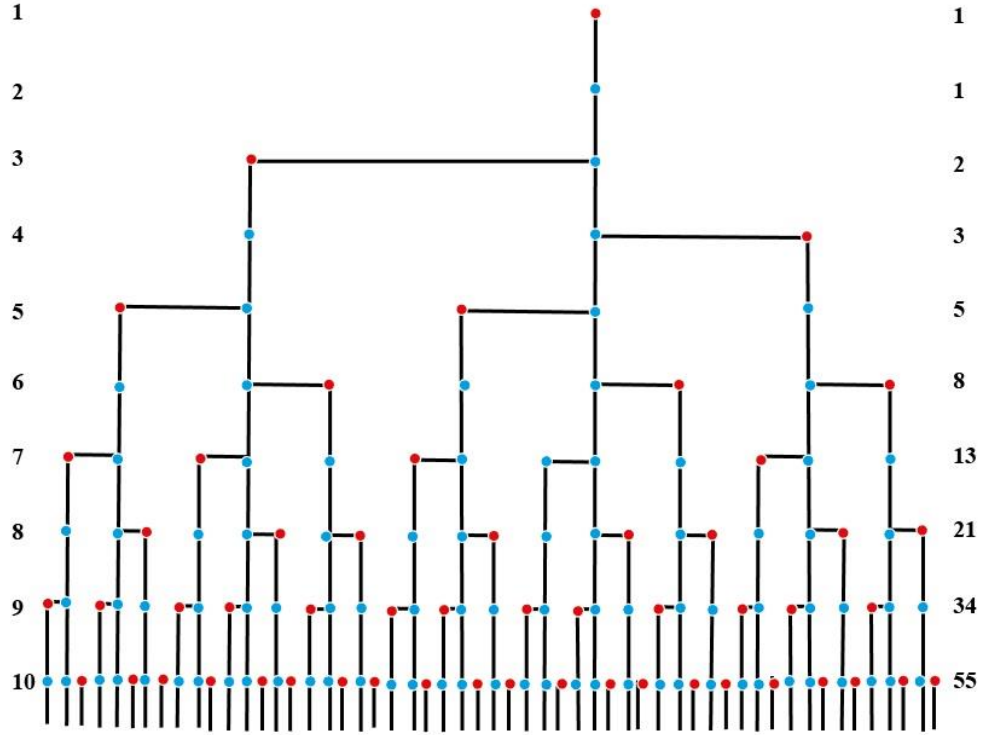
(Akdeniz, 2007:44)



**Kaynak:** Altın Oran ve Fibonacci Sayıları, Nobel Kitabevi, 2007: 46

**Şekil 3. 52** Fibonacci tavşan deneyi.

Onuncu ay sonunda tavşan çiftlerinin sayısı 55 olmaktadır. 11. Ayın sonunda 89, 12. Ayın sonunda 144 çift tavşan olacaktır.(Akdeniz, 2007:47)



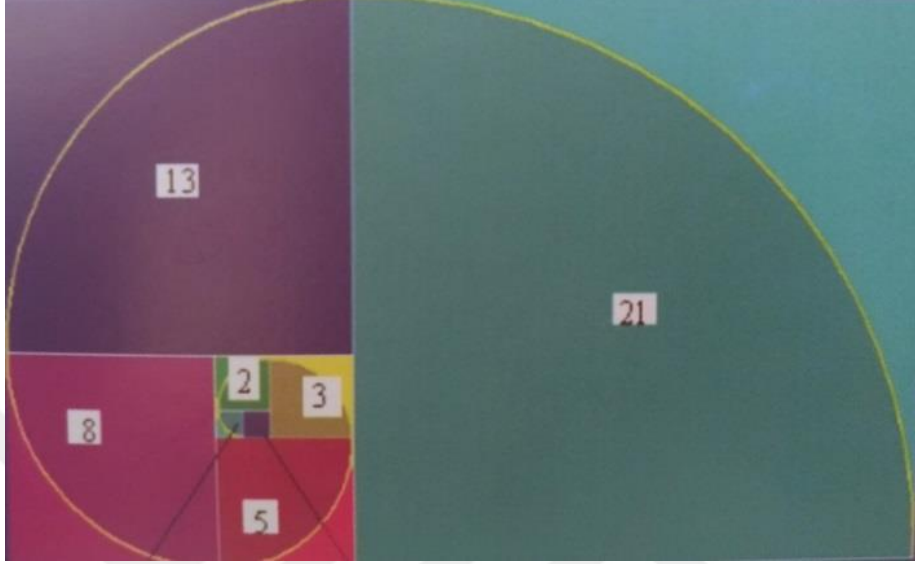
**Kaynak:** Altın Oran ve Fibonacci Sayıları, Nobel Kitabevi, 2007: 47

**Şekil 3. 53** Fibonacci tavşan deney sonuç tablosu.

Böylelikle oluşan “Fibonacci sayıları” ismi ile anılan sayı dizini Altın dikdörtgenin elde edilmesinde kullanılır.

Bu dikdörtgenin çizimine kenar uzunluğu 1 birim olan ve birbirine bitişik iki küçük kare ve bu iki karenin her ikisinin tepesinde kenar uzunluğu iki birim olan bir kare çizerek başlanır. Böylece bu üç kare ile kenar uzunlukları iki ve üç birim olan bir dikdörtgen bulunur. Bunların sağına üç birimlik bir kare çizildiğinde her bir yeni karenin kenar uzunluğu, önceki iki karenin kenar uzunluklarının toplamı olur. Hemen altlarına 5 birimlik bir kare daha çizilir ve devam edilirse karenin kenar uzunlukları ve dikdörtgenlerin kenar uzunlukları ardışık Fibonacci sayıları olan 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, ... Olur. Böylece Fibonacci dörtgeni elde edilir. (Akdeniz, 2007:21)

Altın Dikdörtgen estetik bir kompozisyon oluşturmak için kullanılan özel bir dikdörtgendir. Kısaca, bu dikdörtgenin içine yerleştirilen sarmal da Altın Sarmal adını alır ve kompozisyon tasarımında kullanılan temel bir Altın Oran ögesidir.



**Kaynak:** Altın Oran ve Fibonacci Sayıları, Nobel Kitabevi, 2007: 47

**Şekil 3. 54** Altın dikdörtgen ve altın sarmal.

Altın Oran eğitimi alan birey, bu oran ile kuracağı kompozisyonların daha estetik ve sistemli olacağını fark etmenin yanında, Altın Oran uygulanmış eserlerin de incelenmesiyle birlikte bir tasarımcının ya da bir sanatçının matematikten korkmadan çalışmalar yaptığı sürece neler yapılabildiğini de görecektir.

### 3.5.1.7.2. Perspektif

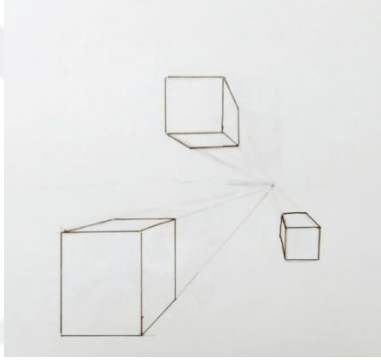
Kısaca “bakış açısı” olarak tanımlayabileceğimiz perspektif, izleyici, nesnelere ve mesafelere ile ilgili olan ve üç boyutlu dünyanın iki boyutta resmedilmesini kolaylaştıran kurallar bütünüdür.

“Perspectiva” kelimesinin Latince bir sözcük olduğu ve “içinden bakmak” anlamına geldiği belirtilirken, (Panofsky, 2017:9) John Berger, Avrupa sanatına özgü olan Rönesans’ın başlarında yerleşen perspektif geleneğinde, her şeyin bakan kişinin görüş açısına göre belirlendiğini belirtmiş ve bunu bir

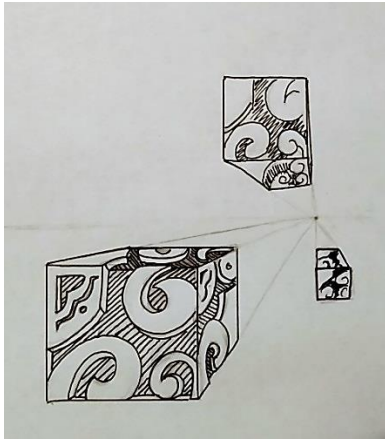
deniz fenerinden çıkan ışınlar benzettir. Ancak burada ışınların dışarı doğru çıkmak yerine sanki içeri doğru ilerlediğini söyler. (Berger, 2017:16)

Bir mekan içinde veya yüzey üzerinde bulunan nesnelerin bize yakın veya uzaklıkları söz konusu olduğunda bunu iki yöntem ile göstermek mümkündür.

- Örtme yöntemi: Bir mekan içinde veya bir yüzey üzerinde büyük olan nesneler önde, küçük olanlar ise arkada algılanır. Bu yöntemle “Dereceleme Prensipleri” denir.
- Ayrıntı yöntemi: Ayrıntılı çizilen nesneler, daha az ayrıntılı ya da ayrıntısız çizilen nesneden daha önde algılanır. Buna “Ayrıntılı Gösterme İlkesi” denir. (Işingör, Eti, Aslıer, 1986:34)



**Şekil 3. 55** Dereceleme prensibi; büyük olan önde, küçük olan arkada algılanır.



**Şekil 3. 56** Ayrıntı yöntemi.

Perspektif, çizgi perspektifi ve renk perspektifi (hava perspektifi) olmak üzere iki çeşittir. Renk perspektifinde kısaca, doygun ve güçlü renkler yakın, nötr ve doygun olmayan renkler uzak, sıcak renkler daha yakın ve büyük görünme eğilimi gösterirken soğuk renkler uzaklık izlenimi uyandırır.(Çellek ve

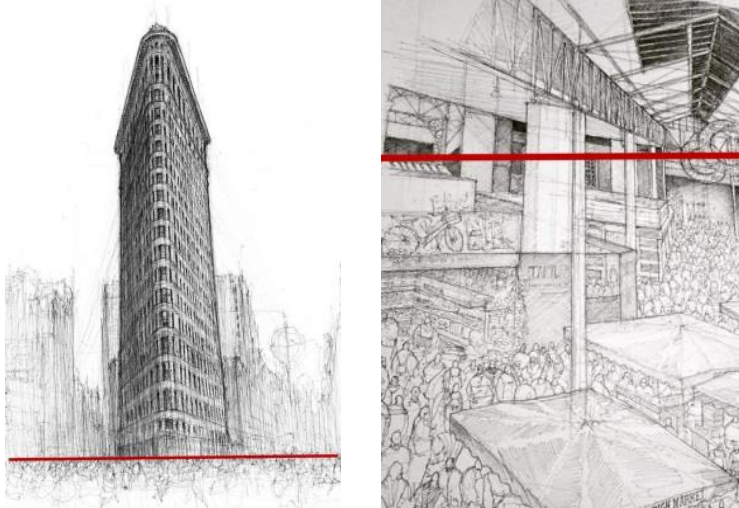


Sağocak, 2014:102) Çizgi perspektifinin ise tek kaçıslı, çift kaçıslı, üç kaçıslı, açısız, ters perspektif, negatif perspektif (Çellek ve Sağocak, 2014:113) gibi çeşitleri olmasına karşın en çok kullanılan tek kaçıslı, çift kaçıslı ve üç kaçıslı perspektiftir.

Perspektif çizim için öncelikle ufuk çizgisi çizilmelidir. Ardından bakış noktası (göz noktası, istasyon nokta) belirlenir. Bakış noktasının yalnızca bakış açısını değil yüksekliğini de belirlediği unutulmamalıdır.

Nesnelere çok yakından baktığımız görüntüleri çizdiğimizde, nesnenin deforme olduğunu gözlemleriz. Bunun nedeni gözümüzün algılama yüzeyinin küresel olmasına karşın çizim yaptığımız yüzeyin düz bir yüzey olmasıdır. Buna “deformasyon çemberi” adı verilir.(Canbulat, 2014:17)

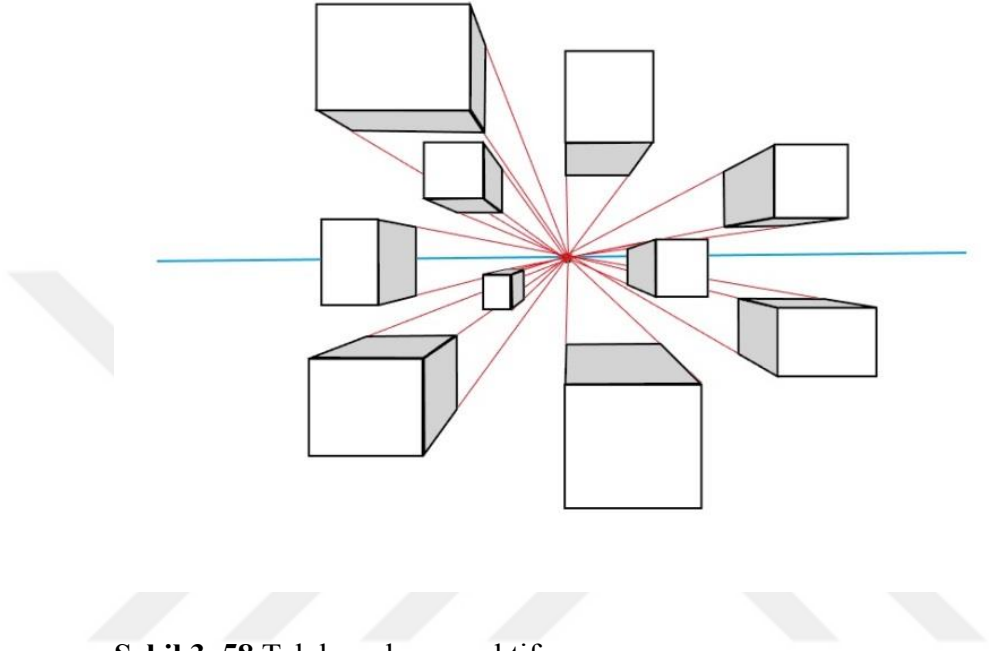
Ufuk çizgisi, dünyanın sınırymış gibi algıladığımız, en net deniz manzaralarında gökyüzüyle denizi ayıran çizgi şeklinde gözlemleyebildiğimiz çizgidir. İster iç mekan olsun ister dış mekan, ufuk çizgisi göz hizasından geçtiği varsayılan çizgidir. Eğer çizilecek manzarada bizden daha yüksek dağlar, tepeler var ise ufuk düzlemi çizim yüzeyinde aşağı kısma yerleştirilir. Eğer yüksek tepelerin üzerinden karşımızdaki ovanın resmini çizeceksek, göstermek istediğimiz alan ufuk çizgisinin altında olacağından, çizim yüzeyinde ufuk çizgisi yukarı kısma yerleştirilir. (Canbulat, 2014: 23)



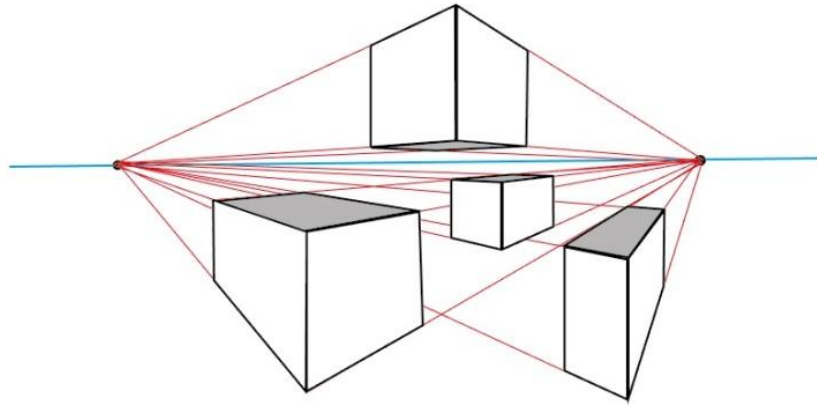
**Kaynak:** Luke Adam HAWKER

**Şekil 3. 57** Ufuk çizgisinin kağıt üzerinde farklı konumları.

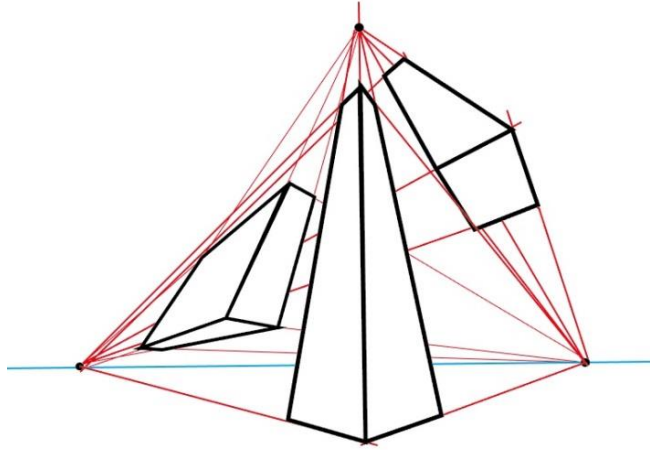
Ayaktayken, ufuk çizgimizin çok altında kalan, önümüzdeki sehpanın ve üzerindeki objelerin görüntüsünü çizmek istediğimizde, ufuk çizgimizin resim kâğıdının üst kısımlarında ve hatta kâğıdımızın içinde olamayacağı açıktır. Ama onun varlığı hiçbir zaman göz ardı edilmemelidir.(Canbulat, 2014:25)



**Şekil 3. 58** Tek kaçırlı perspektif.



**Şekil 3. 59** Çift kaçırlı perspektif.

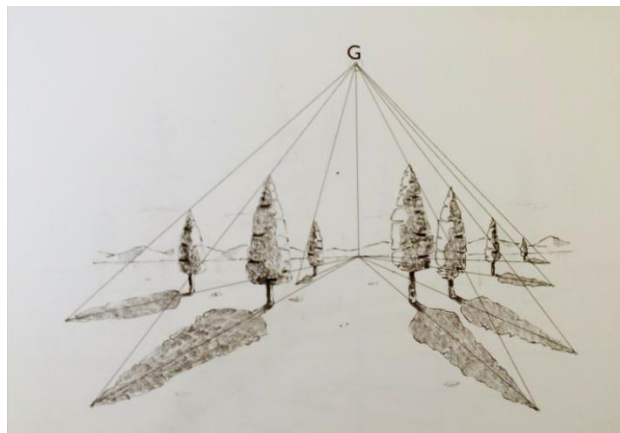


**Şekil 3. 60** Üç kaçıslı perspektif.

Perspektif çizimde gölge, çeşitli geometrik kurallar ile çizilir. Burada önemli olan, ışığın doğrusal hareketi göz önüne alınarak, ışığın nereden geldiğini iyi belirlemektir.

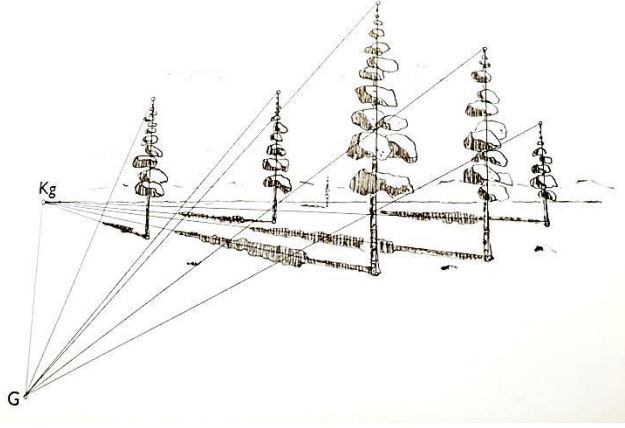
Işık karşımızdan geliyorsa ufuk çizgisinin üzerinde, arkamızdan geliyor ise ufuk çizgisinin altında işaretlenir. Güneş yeni doğmuş ya da batmak üzere ise ufuk çizgisine yakın, güneş tepedeysse ufuk çizgisinden daha uzakta işaretlenmelidir.

Işık sağ taraftan geliyor ise resmin sağında, sol taraftan geliyorsa solunda işaretlenir. Ancak arkamızdan geliyorsa tam tersi uygulanır. Yani ışık sağ arkadan geliyorsa solda, sol arkadan geliyorsa sağ tarafta işaretlenmelidir. (Canbulat, 2014:132)



**Kaynak:** Ressamlar İçin Perspektif, Literatür Yayınları, 2012: 135

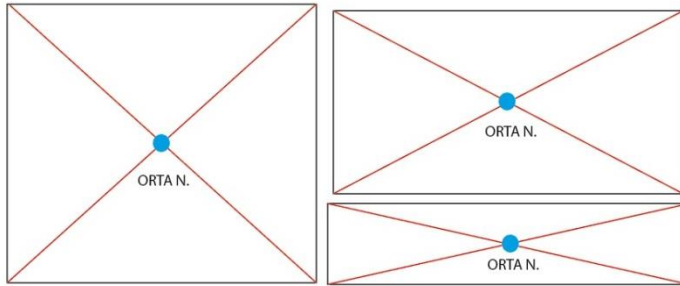
**Şekil 3. 61** Gölge perspektifi, güneş karşıda.



**Kaynak:** Ressamlar İçin Perspektif, Literatür Yayınları, 2012: 136

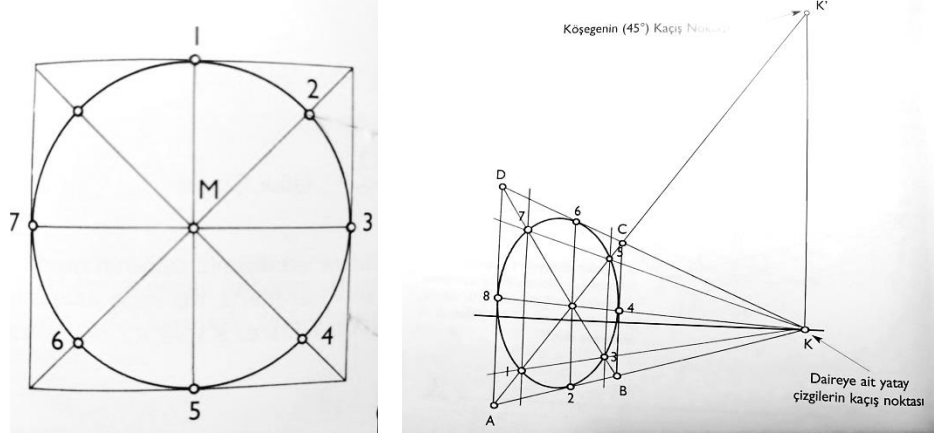
**Şekil 3. 62** Gölge perspektifi, güneş arka sağ tarafta.

Dairelere ait perspektif çizimler belli kurallar dâhilinde yapılır. Bunun için öncelikle kare ve dikdörtgenlerin orta nokta noktasının nasıl bulunacağı bilinmelidir. Tüm dörtgenlerde orta nokta ya da diğer adıyla ağırlık merkezi köşegenlerin kesiştiği noktadır.



**Şekil 3. 63** Kare ve dikdörtgenlerin ağırlık merkezi.

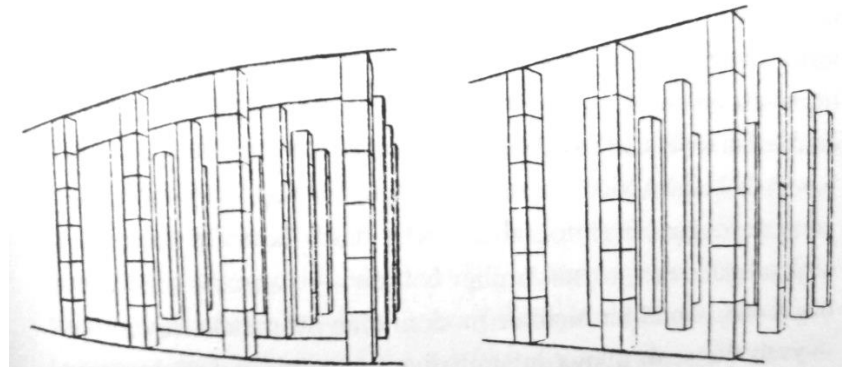
Tam bir dairenin perspektifinin çizimi 45 derece açılara bölünmüş sekiz adet noktanın bulunmasıyla yapılır. Bu sekiz noktanın dördü bir karenin teğet noktalarında diğer dördü ise bu karenin köşegenleri üzerindedir. Bir dairenin çizimi bu teğetler karesi ve köşegenleri üzerindeki noktalar bulunarak yapılır. Teğetler karesi, çizilen dairenin merkezi köşegenlerinin kesiştiği yerdir. Köşegen çizgilerinin üzerindeki daireye ait noktanın bulunması ise 5/2 oranıyla olur. Yani köşegenin boyu, yedi eşit parçaya bölünür. Merkezden sayılarak bulunan 5. Parçanın bitimi daireye ait noktadır.(Canbulat, 2014:105)



**Kaynak:** Ressamlar İçin Perspektif, Literatür Yayınları, 2012: 107-110

**Şekil 3. 64** Bir dairenin perspektif çizimi.

Perspektif çizimde kullanılan ufuk çizgisi, kaçış çizgileri, nesnelere ait tüm doğrular düz çizilmektedir. Ancak Erwin Panofsky'nin bize ilettiği üzere Kepler, doğruların bize her zaman düz görüldüğü savını ortaya atarken, perspektif kurallarının kendisini etkilemesine izin verdiğini, gözün aslında düz bir resim levhasında değil, göz küresinin iç yüzeyinde projeksiyon yaptığını göz önünde tutmadığını söyler. ( Kepler; Frankfurt ve Erlangen; Panofsky, 2017: 16) Buna paralel olarak, Wilhelm Schickhardt, " Bütün doğrular en düz olanları bile, gözün doğrudan karşısında durmadıkları sürece, mecburen biraz kavisli görünecektir, diyorum. Ama hiç bir ressam buna inanmıyor; bu yüzden de gerçek perspektif sanatı açısından doğru olmadığı halde, resimlerinde binaların düz yüzeyleri için düz çizgiler kullanıyorlar... Ey sanatçılar, kırım kabuklarınızı!" demiştir. (Panofsky, 2017:16)



**Kaynak:** Perspektif Simgesel Bir Biçim, Metis Yayınları, 2017:15

**Şekil 3. 65** Kavisli ve düz çizim arasındaki fark.

Rönesans mimarlarından Brunelleschi'nin ( 1377 – 1446) ağaç dizisinin bizden uzaklaştıkça daha küçük görüldüğünü -hiçbir sanatçı eserinde göstermezken- resmederek, perspektif kurallarının matematiğini ortaya koyarak yeni bir devir açmasından bu yana (Canbulat, 2014:12) perspektif çizim çeşitli eleştiriler almıştır. En mütevazı başlangıç aşamalarında perspektif, şeylerin “ hakiki ölçülerini” çarpıtıyor ve keyfi bir öznellik oluşturuyor gerekçesi ile eleştiri alırken, günümüz modern estetik düşünce ise perspektifi sınırlı ve sınırlandırıcı olmakla suçlamaktadır. (Panofsky, 2017:56) Tüm bu eleştirilere rağmen perspektif çizimin, dinsel sanatın büyüsel alanında mucizeyi sanat eserinin kendisinin yaratmasına olanak sağlamıştır. Böylece dogmatik – simgesel alanın kapılarını kapatmıştır. Bu durum perspektifin, doğa üstü olayları, izleyicinin kendi görme mekanına adeta zorla girmesini sağlmasıyla, izleyicinin mekandaki doğaüstülüğünü gerçekten “içselleştirmesine” neden olduğu unutulmamalıdır.

Bu eğitimi alan birey tüm bu süreci eser incelemeleriyle birlikte gözlemleyecek, tasarımında yaratmak istediği “imgesel” dünyayı izleyicinin “gerçek” dünyasına paralel hale getirebilecektir. Bunun yanında bu eğitimi alan birey çevresine bakmak konusunda daha dikkatli davranacak, açılar, mesafeler gibi bilimsel konularla içli dışlı olmayı bir alışkanlık haline getirebilecektir.

### **3.5.2. Tasarım İlkeleri**

Tasarım ilkeleri, tasarımcının ya da sanatçının kompozisyon kurarken dikkate aldığı birkaç ilkedir. Bu ilkelerin neler olduğu konusunda tam bir fikir birliği olmasa da bu çalışmada yapılan kaynak taraması sonucunda, temel sanat eğitiminde söz edilmesinde fayda görülen ve grafik tasarımcı adaylarına yol gösterecek ilkeler belirlenmiştir.

Kompozisyon, tasarım öğelerinin yüzeyde ilkeler göz önüne alınarak düzenlenmesidir. Tülay Çellek ve A. Mehtap Sağocak kompozisyonu üslubun karakterini yansıtan bir dil olarak tanımlamış ve bu dilin sözcüklerini tasarım öğelerinin, gramerini ise tasarım ilkelerinin oluşturduğunu söylemiştir. (Çellek ve Sağocak, 2014:193) İyi bir kompozisyon ortaya koymak için tasarım öğelerini kişisel bir biçimde düzenlemek ve tasarımın bir bütünlüğe ulaşmasını

sağlamanın gerektiğini (Atmaca, 2014:16) söyleyen Anıl Ertok Atmaca, iki tür kompozisyon olduğundan söz eder. Bunlar:

- Klasik Kompozisyon (kapalı kompozisyon): Bu tür kompozisyonda konu, yüzeyin merkezinde ya da merkezin etrafında gelişir.
- Dekoratif Kompozisyon (açık kompozisyon): Bu tür kompozisyonda konu, yüzeyin bütününe dağılmıştır. Yüzeyin dışında da devam ettiği izlenimi oluşturur. (Altan, 2003; Atmaca, 2014:16-17)



**Kaynak:** Claude Monet, Verba NL, 1988: 13

**Şekil 3. 66** Klasik kompozisyon. Claude Monet.



**Kaynak:** Temel Tasarım ve Tasarım İlkeleri, Akademisyen Kitabevi, 2015:38

**Şekil 3. 67** Dekoratif kompozisyon. James Barry.

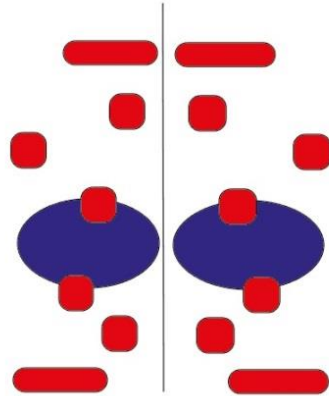
### 3.5.2.1. Denge

Tasarım ilkesi olarak denge, fizik kuralı olan dengeden farklı olsa da temelde paralellik gösterir. Tasarımda denge, tasarımı adeta ayakta tutan ilkedir. Amaç görsel ağırlığı dengelemektir. Böylece tasarıma bakan izleyicide tasarımı tekrar düzenleme hissi oluşmaz.

Simetrik denge, asimetric denge ve radyal denge olmak üzere üç çeşit denge vardır.

- Simetrik denge: Kompozisyonun tasarlanacağı yüzeye çizildiği varsayılan bir çizginin, bir tarafındaki öğelerin diğer tarafa eşit yansıması durumudur. Bu tür denge, resmiyeti ve otoriteyi vurgulamanın yanında dürüstlüğün, saygınlığın psikolojik simgesi olarak değerlendirilir. (Becer, 1999:16; Çellek ve Sağocak, 2014:257) Ayrıca tasarımda simetrik denge ilkesinin kullanımı durağan ve monoton bir etki yaratabilir.(Bayraktar ve diğerleri, 2012:43)

## SİMETRİ

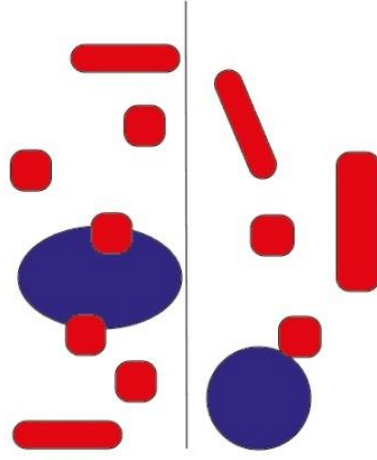


Şekil 3. 68 Simetrik denge.

- Asimetric denge: Asimetri kelimesi her ne kadar dengesizlik anlamını çağırırsa da bir denge çeşididir. Bu tür dengede simetrik dengenin aksine eşit bir yansıma durumu aranmaz. Kompozisyonda asimetric denge kullanımı tasarımda hareketliliği ve dinamizmi artırır. Asimetric dengeyi sağlamak simetrik dengeyi sağlamaya oranla daha zor olmakla birlikte daha özgün bir tasarım oluşmasını sağlar. (Civcir, 2015:388)



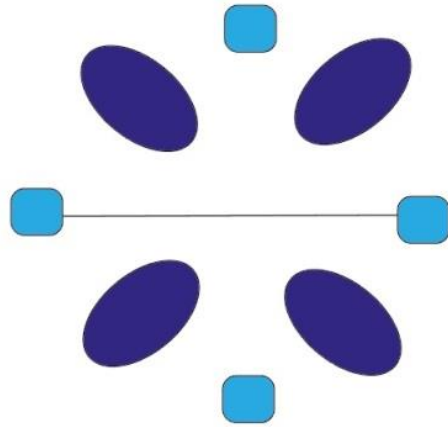
# ASİMETRİ



Şekil 3. 69 Asimetrik denge.

- Radyal denge: Radyal simetri kullanılarak kurulan dengedir. Burada öğeler merkezi bir noktadan yayılıyor izlenimi yaratır. Hareketli, dinamik bir etkisi vardır.

# RADYAL



Şekil 3. 70 Radyal denge.

## 3.5.2.2. Tekrar ve Ritim

Tasarım öğelerinin birinin veya bir kaçının yeniden kullanımları ile tekrar oluşur. Belirli tekrarlar üzerine oluşturulmuş kompozisyonların yalnızca görsel

sanatlarda değil, müzikte de kullanıldığı bilinmektedir. Tasarım ilkesi olarak tekrarın birçok çeşidi olmakla beraber önemli olan tekrar ilkesini gerektiği yerde ve gerektiği kadar kullanmaktır. Tekrarın fazla kullanımının kompozisyonda istenmedik bir monotonluk yaratması muhtemeldir.

Tam tekrar, tekrar, değişken tekrar ve aralıklı tekrar olmak üzere dört çeşit tekrar vardır. Bunlar:

- Tam tekrar: Kullanılan tasarım ögesinin tamamen aynı olması ve aynı yön ve aralıklarla tekrar etmesi durumudur.



Şekil 3. 71 Tam Tekrar, İlknur Yavuzkan

- Tekrar: Tamamen aynı kullanılan tasarım ögesinin farklı yön ve aralıklarda tekrar etmesi durumudur.



Şekil 3. 72 Tekrar, İlknur Yavuzkan.

- Değişken tekrar: Genelde aynı olmakla birlikte küçük farklılıklar gösteren tasarım ögesinin, ister farklı ister aynı aralık ve yönde tekrar etmesi durumudur.



Şekil 3. 73 Değişken Tekrar, İlknur Yavuzkan

- Aralıklı tekrar: Birden fazla tasarım ögesinin belirli bir aralıkla tekrar etmesi durumudur. Esmâ Cıvcır' e göre aralıklı tekrar ile tekrardaki sıkıcılığa hareket katılır. Aralıklı tekrar iki boyutlu etki yarattığından dolayı yüzey etkisi oluşturur.(Cıvcır, 2015:332)



Şekil 3. 74 Aralıklı Tekrar, İlknur Yavuzkan

Bu tekrar çeşitlerinin kompozisyonda uyumlu kullanımları “Ritim” oluşturur. Tasarım ilkesi olarak ritim, aşına olduğumuz müzikteki ritim ile temelde aynı işlevi görür. Tasarımdaki uyumlu hareketliliklerdir. Kompozisyonda amaca uygun yakalanan ritim şüphesiz tasarımın estetik değerini yükseltecektir.

Nasıl ki bir müzik eseri bestelenenden daha hızlı ya da daha yavaş icra edilirse, eserin öncelikle dinleyici üzerindeki duygusal etkisi değişir, görsel sanatlarda da kompozisyonda konuya uygun olmayan tekrarlar ( daha sık veya daha az tekrar) ile değişen ritim de izleyiciyi verilmesi planlanan duygudan uzaklaştıracaktır.

### **3.5.2.3. Birlik – Bütünlük**

Kompozisyonda oluşturulacak birlik öncelikle tasarımın dengede olmasını gerektirir. Bunun yanında birlik ilkesi izleyicinin kompozisyonun bütünü, onu oluşturan parçalardan önce görmesini amaçlar. Kompozisyonda birlik ilkesini sağlamak için kullanılan tüm tasarım öğelerinin birbiri ile ilişkide olması gerekir. Tekrar, egemenlik, zıtlık gibi birçok tasarım ilkesi eşliğinde elde edilebilen birlik ilkesi, hareketsiz birlik, hareketli birlik, fikir ve üslup birliği olmak üzere üç grupta incelenir.

Esman Civeir' in ilettiği üzere bunlar:

- Hareketsiz birlik: Kompozisyon geometrik bir düzen ile tasarlanmışsa ve bu geometri tüm tasarıma egemen ise hareketsiz birlik sağlanmış olur. Bu birlik türü kararlı ve etkilidir. (Civeir, 2015:393)
- Hareketli birlik: Bu birlik türü hareketli yapılar gerektirir. Kentlerdeki gelişen şehir yapısındaki büyüme bu tür birliğe örnek verilebilir.(Civeir, 2015:395) İki boyutta tasarlanan kompozisyonlarda bu birliği sağlamak zordur. Çünkü kompozisyon içindeki öğeler her ne kadar hareket izlenimi verse de gerçek bir hareketli birlik oluşturmak imkânsızdır.
- Fikir ve üslup birliği: kompozisyonu oluşturan tüm tasarım öğelerinin birbiri ile ilişkisi aynı fikir için aynı üslup ile kurgulanmış olması halinde oluşan birliktir. (Civeir, 2015:397)

Tasarımda bütünlük ilkesi, izleyiciyi yarım kalmışlık hissinden uzaklaştırmayı amaçlar. Bütünlük ilkesinin oluşabilmesi için ilk koşulun birlik ilkesinin sağlanması olduğu unutulmamalıdır. Eric Grzymkowski, bütünlük ilkesinin, izleyicinin eserde kullanılan öğelere verdiği tepkisine bağlı olduğu için, epey öznel bir ilke olduğundan bahseder. Ancak tam bir bütünlüğe sahip bir yapıtın, sanatın bütün unsurları birleştireceğini böylece tüm unsurların birbiri ile

çatışmayacağını aksine birbirini tamamlayacağını da bizlere iletir. (Grzymkowski, 2017:121)

Tüm bu bilgilerin ışığında birlik ve bütünlük ilkesi birbirlerinden beslenirler. Birlik ilkesinin olmadığı yerde bütünlük ilkesinin aranması mümkün değildir. Bununla birlikte her iki ilkenin de amacı birbirine yakındır. Amaç; kompozisyonu oluşturan parçaların birbiri ile ilişkili olması ve böylece izleyiciye tamamlanmış, tutarlı, ayakları yere basan, sağlam bir eserle karşı karşıya olduğunu gösteren bir tasarım oluşturmaktır.

#### **3.5.2.4. Armoni ( Uygunluk)**

Tasarımda armoni ilkesi uyum ve uygunluk anlamlarını içerir. Müzikten aşına olduğumuz armoni kelimesi ile temelde aynıdır. Nasıl ki müzikteki armoni birden fazla sesin uyumlu birleşimi anlamını taşıyorsa, tasarım ilkesi olarak armoni de birden fazla tasarım öğesinin uyumlu ve konuya uygun birleşimini ifade eder. Esmâ Cıvır armoninin, tekrar ile zıtlık arasında bir bağ olduğu benzetmesini yapar. (Cıvır, 2015:341) Armoninin vurgu elemanlarının benzerliği olduğunu söyleyen (Alakuş ve Mercin, 2011:125) Ali Osman Alakuş ve Levent Mercin' in de sözleri dikkate alınır armoni, vurgu, tekrar ve zıtlık ilkelerinin ilişkisi ile mümkün olur.

Nevide Gökaydın, büyük ressam Sezan' ın “Resimde her şeyden önce armoni gelir.” Sözüne bize aktararak armoninin önemini vurgulamıştır. (Gökaydın, 1990:34) Armoni ilkesi üç grupta incelenebilir:

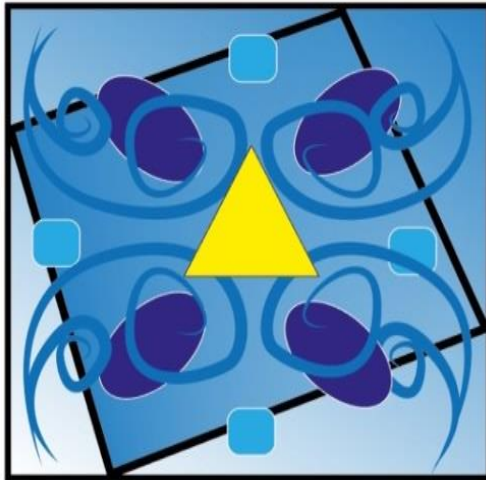
- Biçim ve düzen armonisi: Kompozisyonu oluşturan öğelerin ölçü, biçim, renk, değer, doku, yön ve aralıklarının birbirine benzer ve uygun olması durumudur.
- Fonksiyon armonisi: Tasarım öğeleri arasında işlev bakımından algılanan bir bütünlük ve tamamlayıcılık söz konusu olması durumudur.
- Üslup veya karakter armonisi: Kullanılan tasarım öğeleri arasında ve bu öğelerle tasarımın tümü arasında sağlanan uyumdur. (Çellek ve Sağocak, 2014:243)

### 3.5.2.5 Egemenlik

Egemenlik ilkesi ile vurgu ilkesi birçok kaynakta aynı anlamda kullanılmış olmasına karşın temelde farklı olduğu düşünüldüğü için ayrı başlıklarda incelenmiştir.

Egemenlik, üstünlük sağlamak anlamındadır. Bir kompozisyonda yer alan tasarım öğelerinden birinin öne çıkması, fark edilmesi, üstünlük kurması durumudur. Egemenlik ilkesi, denge ilkesinin sağlanmasında büyük bir yardımcıdır. Esmâ Cıvır, bir kompozisyonda dengenin bulunması için, kompozisyonun değişik kısımlarında oluşan güçlü ve zayıf enerji bölgeleri arasında geçen mücadelenin, etki olarak diğer birim ve kümeler üstünlük kuranın egemen olması gerekliliğini bize aktararak denge ve egemenlik ilkesi arasındaki ilişkiyi açıklamıştır.(Cıvır, 2015:374)

En dikkat çekici ve belki de en çok kullanılan egemenlik; renk ve şekil egemenliğidir. Her iki egemenlik de tasarımcının kimliğini oluşturabilmesinin yanında tasarımın dili hakkında da izleyiciye fikir verir. Egemenlik ilkesinde egemen renk olarak mavi seçildiği varsayılırsa bu, kompozisyonda başka renk olmadığı anlamına gelmez. Aynı zamanda bir rengin egemen renk olabilmesi için odak noktasında olması gerekmez, diğer renklere oranla daha fazla kullanılması o rengi egemen renk yapar. Vurgu ilkesi ile farkı da buradadır. Egemen rengin mavi olduğu bir kompozisyonda vurgu sarı renk ile olabilir. Vurgulamak için egemen kılmak gerekmez.



Şekil 3. 75 Vurgulamak için egemen kılmak gerekmez.

### 3.5.2.6 Vurgu

Tasarımda vurgu ilkesi bir şiirin son mısrası gibidir. Nasıl ki tüm şiir o son mısraya hizmet eder, kompozisyonda da kullanılan tüm öge ve ilkeler vurgu ilkesi içindir. Vurgu ilkesi uygulanmayan bir kompozisyon izleyicide bitmemişlik ve eksik kalmışlık hissi uyandırır.

Vurgu ilkesi temelde egemenlik ilkesine ihtiyaç duyar. Egemen olana zıt bir oluşum vurgu ilkesini gerçekleştirecektir.

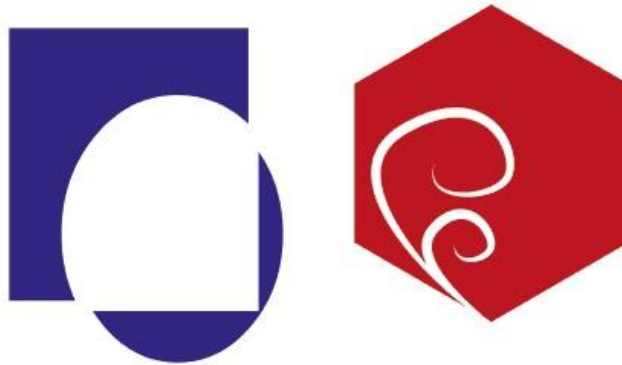
Zıtlık, diğer adıyla kontrast, izleyicinin gözünü eserin belirli bir yerine çekmek için kullanılabileceği gibi kompozisyonun merkezinde de kullanılarak vurgu yapılabilir. Zıtlık ilkesi renk, biçim miktar, yön kontrastı olarak gruplandırılabilir:

- Renk kontrastı: İki ana rengin karışımıyla ortaya çıkan renk, karışıma katılmayan ana rengin kontrastıdır. Kırmızı ve yeşil, mavi ve turuncu, sarı ve mor renkler kontrasttır.



Şekil 3. 76 Mavi – turuncu renk kontrastı.

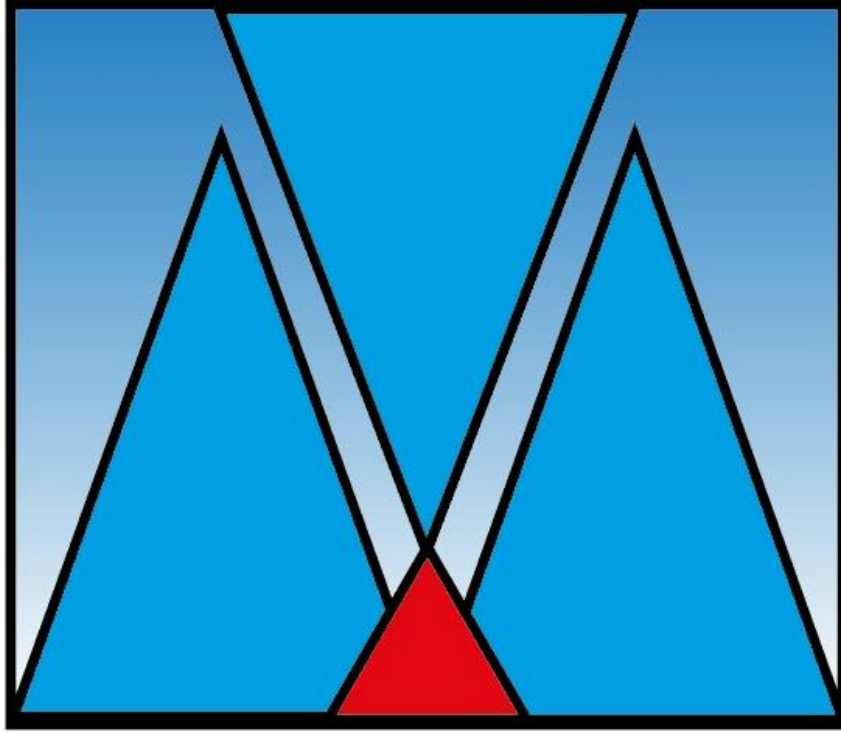
- Biçim kontrastı: Biçimlerin fiziksel yapı ilişkileridir. Geometrik ve organik şekiller, sert ve yumuşak kenarlar kontrast oluşturur.



Şekil 3. 77 Biçim kontrastı.

- Miktar kontrastı: Kompozisyonda kullanılan nesnelere arasındaki büyüklük küçüklük ilişkisidir.
- Yön kontrastı: Kompozisyonda kullanılan nesnelere farklı yönlerde kullanımıyla oluşan kontrasttır.

(Buyurgan, 2007; Atmaca, 2014:84)



**Şekil 3. 78** Miktar ve yön kontrastı.

Esmâ Civeir' in "Sanat açısından değerli görülen her yapıtta kuşkusuz çok iyi çözümlenmiş kontrast bir denge vardır."(Civeir, 2015:361) sözlerinin ışığında anlaşılacağı üzere zıtlık yalnızca vurgu için kullanılmaz. Denge ilkesinin de temel elemanlarından biridir. Dolayısıyla zıtlığı vurgu amaçlı kullanırken unutmamak gerekir ki; vurgu ilkesi tasarımın ünlem işaretidir. Fazlaca kullanımı yalnızca tasarımcının gürültü yapmasına sebep olur. Bir kargaşa oluşturur. Yalnızca mesajı ya da duyguyu iletme için gerektiği kadar kullanılmalıdır.



## 4.BÖLÜM

### GRAFİK TASARIM DİSİPLİNLERİ

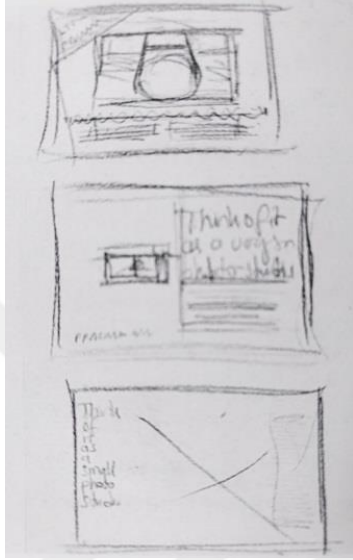
Grafik tasarım çoğunlukla bir görsel sanat ya da bir iletişim türü olarak ayrıştırılmaktadır. Oysaki grafik tasarım her ikisini de içinde barındırır. Bu nedenle sanatsal bir iletişim aracıdır denilebilir. Emre Becer bu durum hakkında grafik tasarımcının sadece görüntüler oluşturmadığını, aynı zamanda mesajlar ürettiğini, dolayısıyla amacın sanat olmadığını ancak etkileyici bir iletişim kurabilmek için sanatsal ifade biçimlerinden sürekli olarak yararlandığını söyler.(Becer, 2015:10)

Grafik tasarım matbaacılık ve yayıncılık endüstrisinden doğmuştur ve bir terim olarak 1950'li yıllarda kullanılmaya başlanmıştır. (Ambrose ve Harris, 2012:12) Gavin Ambrose ve Paul Harris, İkinci Dünya Savaşının ardından batı dünyasında oluşan tüketim ekonomisinin, parlak ve çekici ambalajların rekabeti kızıştırdığı bir dönemde, dergilerin sayısında bir artış olması ile iyi tasarıma yönelik talepte bir yükseliş gerçekleştiğini ve bu durumun matbaa teknolojilerindeki gelişmelere tesadüf ettiğini iletmiştir. (Ambrose ve Harris, 2012:12) O zamanlardan günümüze değin teknolojideki gelişmelerin grafik tasarım için etkisini görmezden gelmek mümkün değildir.

Grafik tasarımı bir iletişim türü olarak değerlendiren görüşe göre tasarımcı, siparişin üretilmesi için gereken süreci kolaylaştıran bir aracıdır. Bir sanat olarak değerlendiren görüşe göre tasarımcı, bir proje özeti ya da siparişe bağlı kalmaksızın kişisel ifadesini ön planda tutan bağımsız bir varlıktır. Bununla birlikte Gavin Ambrose ve Paul Harris bu iki görüşün birbirini geçersiz kılmadığını, pek çok tasarımcının kişisel tarzından dolayı sipariş aldığı ve birçoğunun da belirli gereksinimlere uygun tarzlar oluşturabildiklerini vurgulamıştır.(Ambrose ve Harris, 2012:26)

Her şeyden önce grafik tasarım içinde bulundurduğu “tasarım” kelimesinin ağırlığını taşır. Bir problem çözmelidir ve bunu iki boyutlu yüzeyler üzerinde yapar. Tasarım süreci yaratıcı bir süreç olma özelliği taşır ve problemin tanımlanması ve bilgi toplama gibi aşamaları içerir. Görsel bir tasarımın taslağı üç aşamada oluşturulur. Bunlar karalama, ön taslak ve ayrıntılı taslaktır. Karalama; boyut ya da malzeme sınırlaması olmaksızın tasarımcının aklına

gelen düşünceyi, kompozisyonun temel yapısı ve kompozisyonda kullanılacak öge ve ilkelerin kabaca belirtilmesidir. Ön taslak aşamasında tasarımcı kısaca karalama aşamasını netleştirir. Bu aşamada taslak, tasarımın orantılı olarak küçültülmüş ya da gerçek boyutlarında çalışılır. Ayrıntılı taslak, çalışmanın son aşamasıdır ve genellikle bu konuda uzmanlaşmış sanatçılar tarafından hazırlanır. (Becer, 2015:77-78)



**Kaynak:** İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi, 2015: 76

**Şekil 4. 1** Karalama ve fikir taslakları.



**Kaynak:** İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi, 2015: 77

**Şekil 4. 2** Ön taslak.

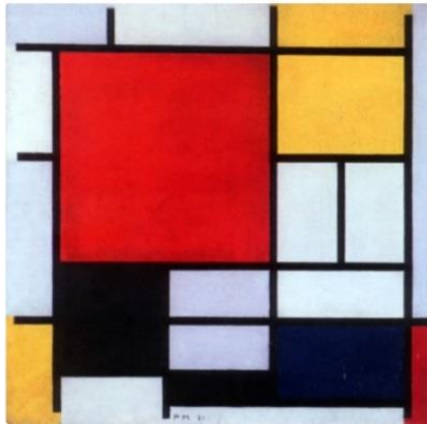


**Kaynak:** İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi, 2015: 77

**Şekil 4.3** Ayrıntılı taslak.

Grafik tasarımda kullanılan bir takım taslak türleri vardır. Bunlar:

- Mondrian taslakları: İsmi Hollandalı ressam Piet Mondrian' dan alan bu taslak, Mondrian' ın resimlerindeki üslubu benimser. Mondrian resimlerinde çizgiler ile yüzeyi yatay ve dikey hatlara bölerek kareler oluşturmuş ve değişken orantısal ilişkileri araştırmıştır. Bu taslak türünde tipografi ve görsel unsurlar kare ya da dikdörtgen formların içine girer. Mondrian taslakları, tipografi ve görsel unsurların vurgulanmasında etkili ve pratiktir. Gazete tasarımlarında bu taslağı kullanmak neredeyse bir zorunluluktur. (Becer, 2015:77-78) Bu üsluptan yararlanan tasarımcılar vurgu ilkesi için oran ögesini kullanırlar. Ayrıca bu taslak türü grafik tasarımda en sık rastlanan taslak olmasının yanında grafik tasarımcı eğitiminde sanat tarihi öğreniminin etkili olduğunu kanıtlar niteliktedir.



**Kaynak:** [http://www.theartstory.org/artist-mondrian-piet-artworks.htm#pnt\\_4](http://www.theartstory.org/artist-mondrian-piet-artworks.htm#pnt_4)

**Şekil 4.4** Piet Mondrian, Composition with Large Red Plane, Yellow, Black Grey and Blue, 1921



**Kaynak:** İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi, 2015: 79

**Şekil 4. 5** Mondrian taslak ile tasarlanmış ilan.

- İmge ağırlıklı ve metin ağırlıklı taslaklar: İsimlerinden de anlaşılacağı üzere imge ve metni ön planda tutan iki ayrı taslak türüdür. Metin ağırlıklı taslak seçimi, verilmek istenen mesaj görüntülerle anlatılamayacak kadar kapsamlıysa ya da görüntülerle dolu birçok tasarım arasında oluşturacağı zıtlık ile dikkat çekilmek isteniyorsa tercih edilir. (Becer, 2015:89)



**Kaynak:** İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi, 2015: 79

**Şekil 4. 6** İmge ağırlıklı taslak ile tasarlanmış ilan.



**Kaynak:** İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi, 2015: 80

**Şekil 4. 7** Metin ağırlıklı taslak ile tasarlanmış ilan.

- Sirk taslakları: Bu taslak türünde özgür bir yaklaşım egemendir. Tipografinin ve görsel unsurların değişik boyut, üslup ve eğimlerde kullanılmasıyla oluşan çeşitlilik bu yaklaşımın genel özelliğidir. Sirk taslakları ticari bir ürünün belirli bir tüketici kesimine yönelik tanıtımlarında tercih edilir.( Becer, 2015:81)



**Kaynak:** İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi, 2015: 81

**Şekil 4. 8** Sirk taslak kullanılan tasarım.

- Siluet taslaklar ve çok panolu taslaklar: Siluet taslak, tüm görsel unsurların siyaha boyanmış lekeler halinde düzenlendiği taslak türüdür. Çok panolu taslaklar ise en iyi çizgi roman örneği ile açıklanabilir. Burada desenlerin yerini fotoğraflar, konuşma balonlarının yerini ise tipografi almıştır.( Becer, 2015:81-82)



**Kaynak:** İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi, 2015: 81

**Şekil 4. 9** Çok panolu taslak kullanılan tasarım.

- Harf biçimli taslaklar ve tipografik taslaklar: Tipografik taslakların en önemli özelliği hiç görsel bulunmamasıdır. Bu tür taslaklarda tasarım, bütünüyle tipografi elemanlarından ( harf, sözcük, satır, sütun vb.) meydana gelir. Harf biçimli taslaklar ise harflerin yalın anatomilerinin tasarımı düzenlemede kullanılmasıdır.(Becer, 2015:82)



**Kaynak:** Leonardo Sonnoli, Grafik Tasarım İletişim Kültürü Dergisi sayı 14, kasım 2007: 36

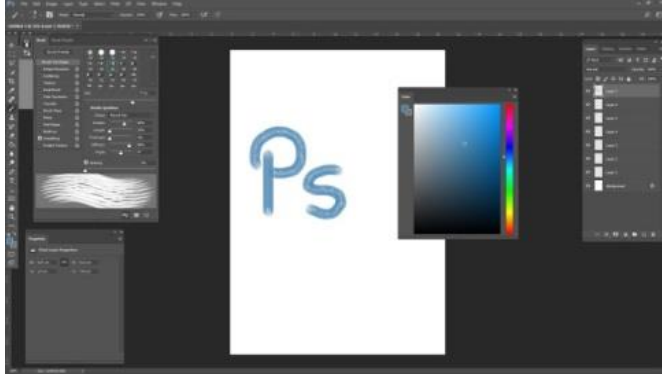
**Şekil 4. 10** Harf biçimli taslak kullanılmış tasarım.



**Kaynak:** İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi, 2015: 82

**Şekil 4. 11** Tipografik taslak kullanılarak tasarlanmış ilan.

Günümüzde grafik tasarımın en etkin aracı bilgisayardır. Kullanılan programlar nokta esaslı ve nesne esaslı olmak üzere iki temel kategoriye ayrılır. Nokta esaslı programlar yumuşak ve resimsel ifadeler için tercih edilir ve en çok kullanılan programlar şunlardır: Photoshop, Painter, ColourStudio, Superpaint, Photopaint. Nesne esaslı programlar ise geometrik çizim, simge, logo ve tipografik uygulamalar için keskin kenarlı görüntüler üretir. En çok tercih edilen nesne esaslı programlar şunlardır: FreeHand, Illustrator ve CorelDraw. Masaüstü yayıncılıkta kullanılan yazılımlar üç temel amaca yöneliktir: Kelime – işlem, görüntü – işlem ve sayfa düzeni. İsimlerinden de anlaşılacağı üzere kelime – işlem yazılımları metinlerin yayına hazırlanmasında kullanılırken, görüntü – işlem yazılımları görsel içerikli tasarımların hazırlanmasında kullanılır. Sayfa düzeni yazılımları ise, kelime – işlem ve görüntü – işlem programlarında hazırlanan imgeleri bir araya toplayan yazılımlardır. ( Becer, 2015:124)



**Şekil 4. 12** Photoshop programı ekran görüntüsü.



**Şekil 4. 13** İllustrator programı ekran görüntüsü.



**Şekil 4. 14** CorelDraw programı ekran görüntüsü.

İlk yazılım programı olan PageMaker' ı geliştiren Aldus firması ile Brainard, masaüstü kavramını bularak, yazı, tasarım, yayına hazırlama işlevlerini kişisel bilgisayarların dünyasına taşımıştır. (Becer, 2015:121-122) Günümüzde temel sanat eğitimi olmaksızın yalnızca tasarım programı öğretmenin, grafik tasarımcı yetiştirmek için yeterli olduğu düşüncesine en net yanıtı da ilk tasarım programını üreten Brainard vermektedir. Der ki, “ görsel tasarımın yöneldiği hedef kitlenin ihtiyaçlarında hiçbir zaman azalma olmadı. Tasarımcının alet çantasındaki araç – gereçlerin yanına şimdi bir de yazılım eklenmiştir. PageMaker, tasarım araçlarını destekleyici bir işleve sahip olabilir,



ama yaratıcılığa hiçbir zaman katkıda bulunamaz.” (Becer, 2015:122) Masaüstü yayıncılık isimli kitabın yazarı Jeffrey Parnau da Brainard ile paralel düşünmektedir. Parnau’ ya göre masaüstü yayıncılık ve yazılımlar profesyonelin işini kolaylaştırır, ancak bir amatörden profesyonel yaratamaz. Tasarım beyinde, yaratıcılık ise ruhta filizlenir.(Becer, 2015:121)

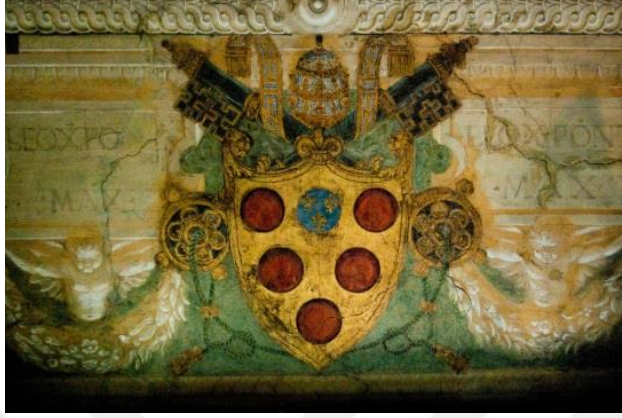
Tüm bu söylemler ışığında, illüstrasyon, ambalaj grafiği, tipografi, animasyon vb. birçok disiplini içinde barındıran grafik tasarımının, bilgisayar programları bilgisinden çok daha fazlasına ihtiyaç duyduğu gerçeğini kabul etmek gerekir. Dolayısıyla tüm bu grafik tasarım disiplinlerinin neleri kapsadığını ve hangi programlarda nasıl düzenlendikleri değil, tasarım açısından özelliklerini incelemenin grafik tasarım disiplinlerinde temel sanat eğitiminin etkilerini gözlemlemekte faydası olacaktır.

#### **4.1 Reklam Grafiği**

Reklam kavramı herkesin gündelik hayatında neredeyse her yerde görsel ve işitsel olarak karşılaşmak durumunda olduğu, bu nedenle de aşina olduğu bir kavramdır. Amaç bir ürün, hizmet ya da fikrin tanıtımı, topluma iletilmesidir. Emre Becer’ in yaptığı tanıma göre reklam, bir ürün ya da hizmetin para karşılığında tanıtılarak kamuoyuna iletilmesine yönelik faaliyetlerin tümüdür. (Becer, 2015:221)

Batı Avrupa’ da basın reklam için kullanılması konusundaki ilk girişimin ilginç hikâyesi Uğur Batı ’nın anlatımıyla kısaca şöyledir; 17. Yüzyıl ortalarında bir Fransız krallık hekimi olan Theophraste Renaudot, “ karşılaşma, danışma ve görüşme bürosu” kurar. İlk reklam ajansı sayılabilecek olan bu büroyu Renaudot, fakirlikle savaşmak için kurmuştur. Bu büroda işverenler ve iş arayanlar, alıcılarla satıcılar, fabrikatörlerle müşteriler arasında iletişim kurulur. Bu iletişim, üzerinde tanıtımlar yazılı olan broşürler ile sağlanır. Kısa süre sonra bu broşürler, Paris haberlerine de yer veren bir gazeteye dönüşür. Renaudot’ un yoksul ve hasta kimselere yardımcı olmak için kalkıştığı bu iş, ilk büyük Fransız gazetesi olan La Gazette ’nin çıkmasına neden olsa da büyük tartışmalara yol açar ve başarısızlıkla sonuçlanır. (Batı, 2016:4-5) Tarihte reklam ile ilgili bilinen çarpıcı hikâyelerden biri olmasına karşın, bu hikâyenin çok daha öncesinde grafik simgelerin kullanıldığı biliniyor. Ortaçağ Avrupa’ sının soylu ailelerinin kullandığı armalar, günümüz grafik simgelerinin atası

sayılabilir. Armalar, okur – yazar oranının düşüklüğü sebebiyle gerekli hale gelen, soylu ailelerin simgeleri olarak kullanılıyordu. Emre Becer’ in ilettiği üzere; Rönesans İtalya ’sın da Medici ailesinin üç altın toptan oluşan arması, faizi simgelemekteydi.( Becer, 2015:193)

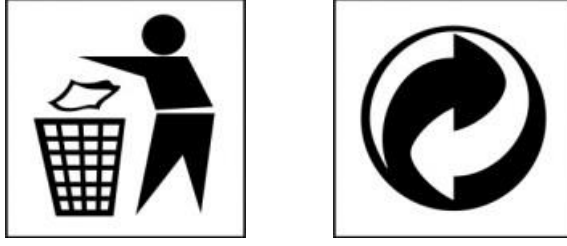


**Kaynak:** <https://www.florenceinferno.com/the-medici-family/>

**Şekil 4. 15** Medici ailesinin altı toptan oluşan arması. Bu arma birçok değişime uğramış olmasına karşın, en ünlü olan halinin görseli.

Günümüzde kullanılan grafik simgeler; logo, simgesel işaret, amblem ve ticari markadır ve aralarındaki farkların küçük olması sebebiyle bazen birbirleri yerine kullanılmaktadır. Logolar ( logotype) , iki ya da daha fazla tipografik karakterin bir sözcük halinde okunacak biçimde kullanılmasıyla oluşur. Amblem, bir kuruluşa kimlik kazandıran, sözcük özelliği göstermeyen, soyut ya da nesnel görüntülerle ya da harflerle oluşturulur. Simgesel işaretler ise üç kategoride incelenebilir. Bunlar:

- İmge bağlantılı simgeler: Genellikle Piktogram olarak adlandırılırlar. En önemli özellikleri konu aldıkları nesneyi doğrudan temsil etmeleridir. Çoğunlukla nesnelerin stilize edilmiş silüetleridirler ve çabuk öğrenilirler.
- Kavram bağlantılı simgeler: Konu aldıkları nesneyi algılanabilir bir kavram ile ifade ederler. Mesela dalgalı mavi simgelerin suyu anlatması bu tür simgelere iyi bir örnektir.
- Diğer simgeler: doğrudan bir netlik taşımadıkları gibi ne bir nesneyi ne de kavramları temsil eden bu grup simgeleri öğrenip hatırlaması zordur. Harfler, sayılar, noktalama işaretleri, matematiksel işaretler bu guruna girer. (Becer, 2015:197-198)



Kaynak: <http://dizaynar.com/piktografi-piktogram-nedir/>

Şekil 4. 16 İmge Bağlantılı simgeler, piktogram.



Şekil 4. 17 Kavram bağlantılı simge.

A! ? 526 + efg %

Şekil 4. 18 Diğer simgeler.

Reklamcılık faaliyetlerini yedi kategoride inceleyen Emre Becer, bunların ulusal, bölgesel reklamcılık, posta reklamcılığı, ticari, endüstriyel, mesleki ve kurumsal reklamcılık olduğunu söylemiştir. Ulusal reklamcılıkta hedef kitlesi, piyasada ürünü satın alacak olan potansiyel müşteridir. Bu tür reklamlarda ürün vurgulanır ancak fiyat genellikle bildirilmez. Bölgesel reklamcılıkta hedef, perakende satış yapan mağazalara yönelik müşterilerdir. Bölgesel reklamlarda ulusal reklamın aksine fiyat mutlaka bildirilir. Posta reklamcılığı ürünü doğrudan pazarlamak için kullanılan bir yöntemdir. Müşteri istediği ürünü mektup, kupon ya da telefonla sipariş eder ve ürün posta ile alıcıya iletilir. Ticari reklamcılık, dükkân, toptancı ve komisyoncular tarafından yararlanılan bir reklam türüdür. Endüstriyel reklamcılıkta reklam verenler hammadde ve makine üreticileridir. Genellikle ticari dergilerde yayınlanır. Tüketici yararının en ön planda olduğu reklamcılık türü mesleki reklamcılıktır. Bu tür reklam

yönetiminde belirli meslek gruplarında uzmanlaşmış kişiler, ürünün pazarlama aşamasında tüketiciye danışmanlık yaparlar. Kurumsal reklamcılığı diğer reklamcılık türlerinden ayıran en temel özellik ise belirli bir kitleyi kazanma ya da taraftar haline getirme amacıdır. (Becer, 2015: 221-223) Bu yedi reklamcılık türüne bir de gerilla reklamcılığı eklemek mümkündür. Gerilla reklamcılıkta reklamın nerede ve nasıl tüketicinin karşısına çıkacağı belli değildir. Amaç tüketicinin reklamı yapılan ürün, olay ya da düşünce ile hiç beklemediği bir anda en yaratıcı biçimde karşılaşmasıdır. Uğur Batı, gerilla reklamına Sails Vision şirketinin uygulamasını örnek vermektedir. Sails vision bir medya satın alma şirkettir. Bu şirket sayesinde reklamcılar kıyı boyunca seyreden yat ve yelkenleri yeni bir açık hava reklam mecrası olarak satın alabilmektedir. Reklamı yapılacak olan firmanın hazırlanan reklam görseli, gelişmiş baskı teknolojisi yardımıyla sekiz katlı bir bina yüksekliğindeki yelkenliler üzerine asılıyor ve bu sayede hareketli, sıra dışı, dinamik, etkileşimli ve tüketici ihtiyaçlarına duyarlı, alışılmadık bir reklam mecrası oluşmuş oluyor. (Batı, 2016:8)



**Kaynak:** İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi, 2015: 222

**Şekil 4. 19** Dergi ilanı ve bölgesel reklam örneği.

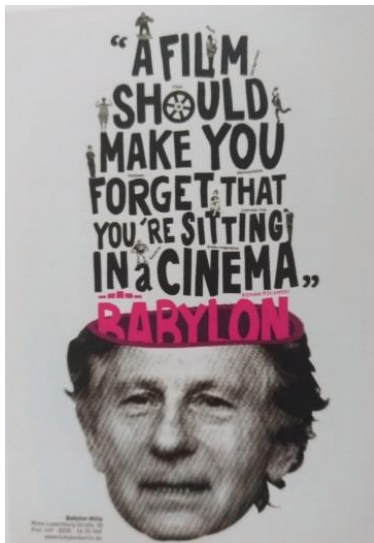
Görsel kimlik çalışmaları reklam grafiğinin kalbidir. Bir kurum ya da firmanın görsel kimlik çalışması kapsamlı bir tasarım programı gerektirir. Görsel kimlik çalışması ürün ya da hizmet tanıtımından çok üretici firmanın kimliğini öne çıkarmayı planlar. Görsel kimlik tasarımının yetmişli yıllardan sonra yaygınlık kazandığını belirten Emre Becer, görsel kimlik programlarını; antetli kağıt, zarf, kartvizit, dosya, fatura gibi ticari kağıtlar, basın ilanları, ambalaj tasarımı, mimari ve taşıyıcı araç giydirmeleri olarak sıralar ve

buradaki amacın bütün tasarım unsurları arasında bir birliktelik sağlayarak akılda kalıcı bir izlenim yaratmak olduğunu iletir. (Becer, 2015:199)



**Şekil 4. 20** Kurumsal kimlik çalışmasından örnek.

Tasarımında ürün veya hizmetin iletilmesi ve sanatsal ve estetik olması kaygısının en eşit ağırlıkta olduğu tasarım ürünü afişlerdir. Emre Becer, kübizm, dışavurumculuk, art nouveau, art deco, Bauhaus, uluslar arası tipografik stil gibi modern sanat akımlarının çağdaş afiş dilin gelişimine büyük etkisi olduğunu ifade etmiş ve afişlerin kullanım alanlarına göre boyutlarının farklılık gösterdiğini, bunun da izlenme süresini etkilediğini, bu izlenme süresinin tasarım aşamasında dikkate alınması gereken bir kriter olduğunu vurgulamıştır. (Becer, 2015:201)



**Kaynak:** Grafik Tasarım ve Görsel İletişim Kültürü Dergisi, Sayı 24, Eylül 2008: 70

**Şekil 4. 21** Luca Bogoni, Afiş



**Kaynak:** Grafik Tasarım ve Görsel İletişim Kültürü Dergisi, Sayı 24, Eylül 2008: 69

**Şekil 4. 22** Atalier BLVDR, Silvia Francia, Afiş

Tüm grafik tasarım disiplinlerinde olduğu gibi reklam grafiği de bir sanat olma ve bir iletişim aracı olma durumları arasında sıkışmış durumdadır. Her sanat eseri iletişimi kurmayı amaçlamak durumunda değildir ama bir reklam tasarımının amacı iletişim kurmaktır. Elbette bu durum reklam tasarımının sanat olamayacağı anlamına gelmez. Reklam tasarımlarının sanat olma iddiaları da yoktur. Ancak birçok reklamın içerisinde sanat yapıtlarını kullandığı bilinmektedir. John Berger' e göre sanat yapıtı kültürel üstünlüğü bir tür soyluluğu ve zenginliği simgeler. Dolayısıyla diğer nesnelere üstündür. Reklamda bu üstün nesne kullanımı ile reklamı yapılan ürünün hem lüks, hem de kültürel değer taşıyan bir şey olduğu imlenmiş olacaktır. (Berger, 2017:135)

Reklam grafiğinde iletişim ağını kavramak ve bunu sağlamanın yolları hakkında bilgili olmanın yeterli olmayacağı açıktır. Reklam tasarımı yapacak birey, yüzey değerlendirmesinde etkin olmanın yanında soyutlama vb. gibi yetiler de kazanmanın bununla birlikte estetik ve sanat tarihi hakkında da belirli bir bilgi birikiminin etkili bir tasarım oluşturmada olumlu birçok etkisini görecektir.

#### 4.1.1 Ambalaj Grafiđi

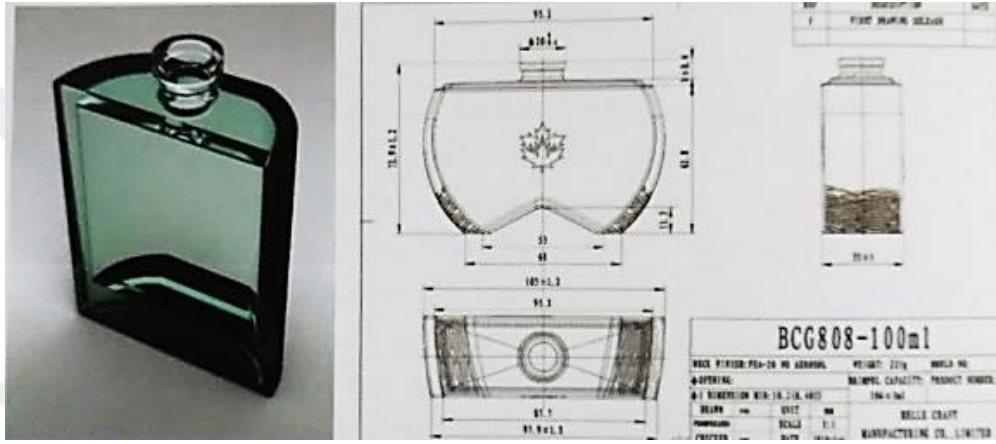
Reklam grafiđinin bir kolu olan ambalaj tasarımı, üç boyutlu bir nesne üzerinde izlenmesi durumu ile diđer grafik tasarım disiplinlerinden ayrılır. Ambalaj, satıřa sunulan tüm ürünleri hem korumak, ömrünü uzatmak gibi teknik amaçlar, hem de ürünün rafta dikkat çekmesi, tasarımın ürünü yansıtması, ürünün ait olduđu markayı yansıtması gibi tasarım amaçlarını yerine getirmelidir.

Emre Becer, bir ambalaj tasarımının farklı yetiřme biçimlerine, ilgi alanlarına ve deneyimlere sahip her türlü insanla estetik düzeyde bir iletiřim kurması gerekliliđini vurgulamıřtır. (Becer, 2017:19) Bu bağlamda ambalaj tasarımında göz önüne alması gereken kriterler řunlardır:

1. Mühendislik: Ambalaj üretiminde kullanılacak ekipman, üretim sırasındaki çevre kořulları, ambalaj maliyeti, depolama, nakliye, istifleme.
2. Ürün koruma: Rafta ve üretimde sađamlık
3. Kalite güvencesi: Raf ömrü, miktar ve tarih kodlaması
4. Pazarlama: Kullanıřlılık, hazırlama kolaylıđı, kolay taşıma, raf boyutları, satıř yerinde sergileme.
5. Tasarım kriterleri: Grafik tasarımın yapısı, baskı tekniđi, ticari kullanım řartları.(Becer, 2017:22)

Ambalaj tasarımcısı, teknik konularda endüstri tasarımcısı, üretim müdürü, malzeme tedarikçisi ve matbaalarla iletiřime geçerek onlardan destek alır. Ancak tasarım kriterlerini karřılamak, ürünün kendini satabilmesini sađlamak, ürününü, tüketicisini iyi belirleyip ihtiyaçları dođrultusunda onların dikkatini çekecek, aynı zamanda ürünü ve markayı en iyi řekilde yansıtacak bir tasarım yapmakla yükümlüdür. Emre Becer, başarılı bir ambalajın öncelikle dikkat çekmesi ve adeta tüketicinin “ üstüne atlaması” gerektiđini vurgulamıř, ardından ambalajın teknik açıdan da başarılı olması gerektiđine deđinmiř, başarısız bir uygulamanın çarpıcı bir tasarımı yok edebileceđi gerçeđini aktarmıřtır. (Becer, 2017:105)

Ambalaj tasarımcısı, alanıyla ilgili teknik bilgilere elbette sahip olmalıdır. Ancak renk bilgisi, temel kompozisyon bilgisi vb. bilgilerle donatılan bir ambalaj tasarımcısı, tasarlayacağı yüzeyin üç boyutlu bir yüzeyde tasarlanması durumunu rahatlıkla göz önünde tutabilecek kompozisyonlar oluşturacaktır. Raflardaki yüzlerce benzer ürün arasında tasarımın dikkat çekebilmesi kuşkusuz ki estetik algıya başvurmadan mümkün olmayacaktır. Dolayısıyla ambalaj tasarımcısının çözmesi gereken en temel problem, ürünün, tüketicinin dikkatini çekip onunla iletişim kurması için, hangi tasarım ilke ve öğelerini ne şekilde kullanması gerektiği ve bunun en düşük maliyetle ne derecede uygulanabileceğidir.



**Kaynak:** Ambalaj Tasarımı, Dost Kitabevi, 2017:108

**Şekil 4. 23** Ambalaj tasarımı.

#### 4.1.2 Web Tasarımı

İnternet, günümüz teknolojisi içinde en yoğun kullanılan alandır ve web, internet üzerindeki servislerden biridir. Pınar Güngör, Web' in internet üzerinde yazı, grafik, resim, ses ve hareketli görüntülerden oluşan dokümanları, uzaktaki bilgisayarlara iletmek için kullanıldığından ve bu hizmetin görülebilmesi için geri planda kimsenin görmediği ve bilmediği pek çok yazılımın olduğundan bahsetmiştir. ( Güngör, 2014)

İnternette görülen her bir doküman bir web sayfasıdır ve bu web sayfalarından web siteleri oluşur. Pınar Güngör web sayfası konusunu, statik ve dinamik olmak üzere iki grupta incelemiştir. Statik web sayfalarının özelliği, sayfa ziyaretçisi ile interaktif bir iletişim kurulmuyor oluşudur ve genellikle

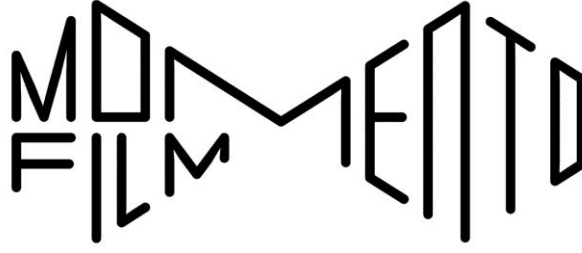


bilgi vermeye yönelik sayfalardır. Dinamik web sayfaları ise site sahibinin içeriği kendisinin oluřturmasına imkan vermenin yanı sıra interaktif bir iletiřim saęlar.(Güngör, 2014)

Web ilk olarak, Mart 1989' da, Yüksek Enerji Fizięi konusunda arařtırma yapan kiřiler arasında etkin ve kolay bir haberleřme platformu olarak, Tim Bemers-Lee tarafından geliřtirilmeye bařlanmıřtır. (Sarısakal, 2006:4; Güngör, 2014) Bir grup bilim insanının iletiřiminden çok daha fazlası haline gelen Web sitelerinin günümüzdeki temel amacı bilgi paylařımıdır. Pınar Güngör, web sitelerinin alan, isim ve tasarım olmak üzere üç bileřenden oluřtuęunu ifade eder.(Güngör, 2014) İsim ve Alan bileřenleri son derece teknik bilgiler olmakla beraber genellikle bilgisayar programcılıęı eęitimini alan bireyler tarafından uygulanmaktadır. Bunun yanı sıra tasarım bileřeni grafik tasarımcının alanına girer.

Bir web sayfası tasarımında temel amaç, iletiřim kurmak ve bilgi aktarmaktır. Kısaca bir yüzey deęerlendirmesi gerektirir. Dolayısıyla temel sanat eęitiminin tasarım ilkeleri bilgisi önem tařır. Kullanılacak renkler, rahat bir kullanımın yanı sıra, web sayfası sahibinin ( kurumsal ya da kiřisel) kimlięini de yansıtmalıdır. Ancak web tasarımında teknik nedenlerden dolayı önemli bir kısıt vardır. Tasarımı yapılacak sayfa son derece yalın ve anlaşılır olmak durumundadır. Karmařık bir kompozisyonla estetik bir sayfa tasarımına ulařılsa bile bu, o sayfanın yavař açılmasına sebep olur. O nedenle tasarımcı, yansıtmak istedięi tüm özellikleri son derece yalın ve sade bir řekilde tasarlamak durumundadır. Bunun yanında Gavin Ambrose ve Paul Harris, etkin bir web sayfası tasarımı için hedef kitlenin belirlenmesinin, bilgi sunumundan yönlendirmeye, bir web sitesi tasarımının tüm yönlerini etkileyeceęini vurgulamıřtır. (Ambrose ve Harris, 2012:125)

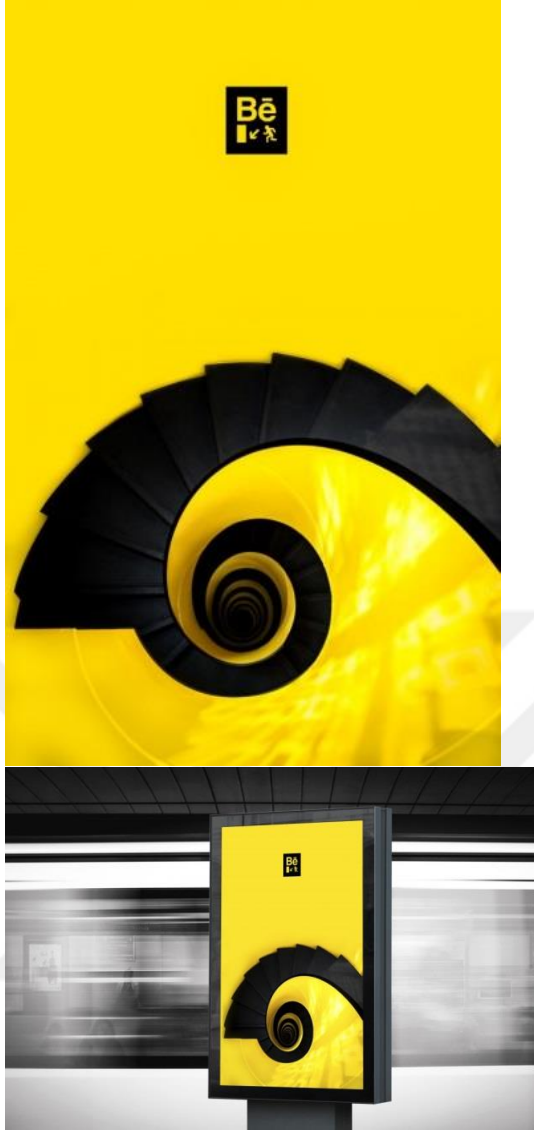
#### 4.1.3. Reklam Grafiklerinde Kullanılan Temel Tasarım Öge ve İlkelerinin Birkaç Örnek İle İncelenmesi



**Kaynak:** <https://europeandesign.org/submissions/momento-film/>

**Şekil 4. 24** Anders Bollman, Mattias Amnäs, Lennart Engelmann tasarımı, (Avrupa Tasarım yarışması 2016 yılı Company LOGO katagorisi ikincilik ödülü alan tasarım.)

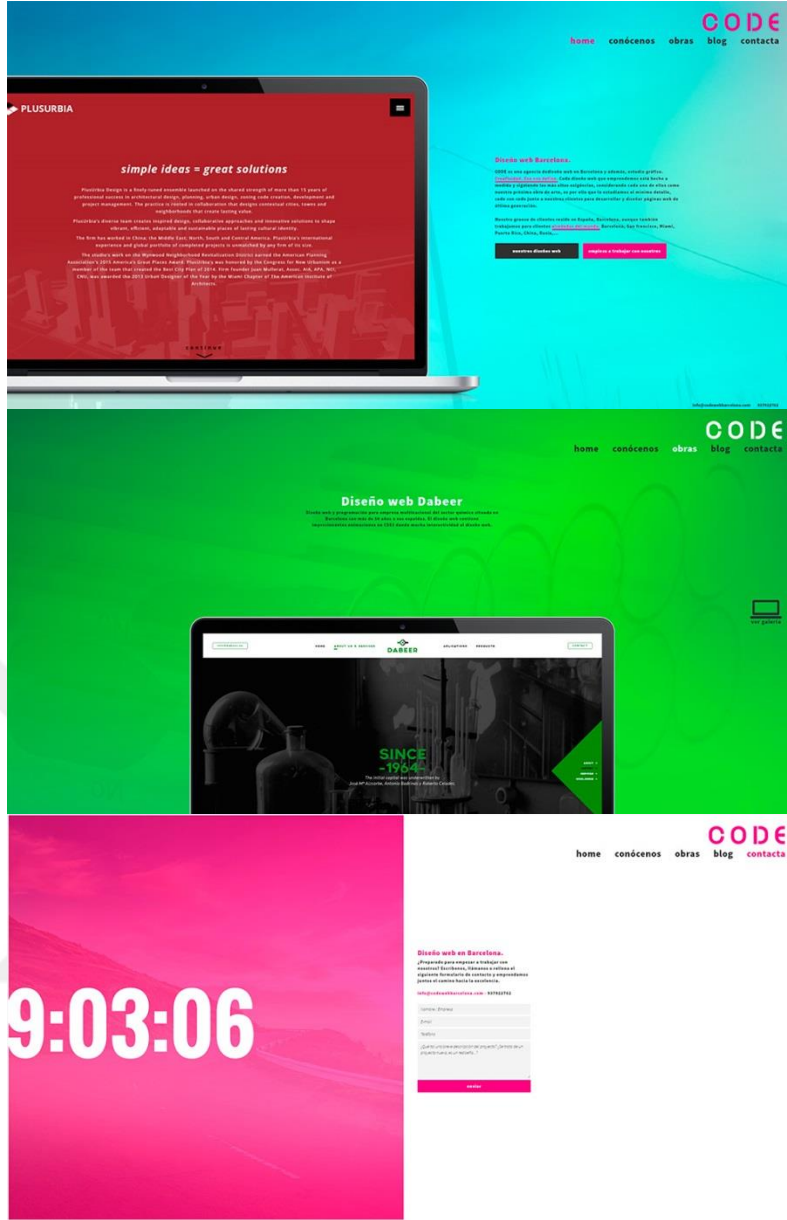
Bu tasarımda vurgu ilkesi simetrik bir denge, güçlü bir renk kontrastı ile gerçekleşmiştir. Görünen o ki; tasarımcı etkin bir tipografi kullanarak oluşturduğu bu simetrik denge ile tasarıma bir ritim katmış ve armoni ilkesini de bu ritim ile sağlamıştır. Kullanmış olduğu bu geometrik simetri, kararlı bir etki yaratan hareketsiz birlik ilkesini uyguladığını göstermektedir.



**Kaynak:** <https://idesignawards.com/winners/zoom2.php?eid=9-14744-17>

**Şekil 4. 25** AIUEO Production tarafından tasarlanmıştır. (Uluslararası Tasarım Yarışması 2016 yılı grafik tasarım/ basılı reklam kategorisi ikicilik ödüllü tasarım.)

Bu tasarımda güçlü bir renk kontrastı ile altın salyangoza gönderme yapıldığı görülüyor. Sarı ve siyahın birlikte kullanımı siyah ve beyaz kadar güçlü bir kontrast yaratırken egemen renk olarak sarının kullanımı da son derece dikkat çekici bir etki yaratmakta. Tasarımın tümüne asimetrik bir denge uygulanmış. Ancak vurgu ilkesi renk kontrastı ile sağlanmış görülüyor.



**Kaynak:** <https://idesignawards.com/winners/zoom2.php?eid=9-13042-16&uid=&count=0&cat=>

**Şekil 4. 26** Code web Barcelona Jordi Ensenyat Disseny tarafından tasarlanmıştır.( Uluslararası Tasarım Ödülleri web tasarımı kategorisinde ikincilik ödüllü tasarım.)

Son derece sade ve kullanışlı olmasının avantaj sağladığı web tasarımı dalında bu tasarım, temel sanat öge ve ilkeleri açısından yalnızca etkin renk kullanımıyla dikkat çekmektedir. Neon renkler ile dikkat çeken tasarımcı, okunaklılık adına tipografi de beyaz ya da zemin rengine zıt renkleri tercih etmiş görülüyor.



**Kaynak:** <https://europeandesign.org/submissions/macareux-gourmet-pasta/>

**Şekil 4. 27** Alexandros Christofidis ve Themistocles Tsiamis tarafından tasarlanmıştır. (Avrupa Tasarım yarışması 2017 yılı Packaging Food and Beverages - yiyecek ve içecek ambalajları- kategorisinde ikincilik ödülü alan tasarım.)

Bu tasarımda çizgi ögesinin etkin kullanımı vurgu ilkesini gerçekleştirmiştir. Bunun yanında ana rengin beyaz tercih edilmesi ambalajda kullanılan diğer renkleri öne çıkarması ve çizgi ögesine dikkat çekmesi açısından yerinde bir tercih olmuştur. Bu tasarımın bu denli dikkat çekici olmasının temel nedeni çizgi ögesinin sade bir vurgu sağlamasıdır.

## 4.2 Tipografi

İnsanlar iletişim kurmak için çıkardıkları sesleri sembolleştirmiştir ve bu sembolleri çeşitli yüzeylere yazarak, yazılı iletişimi ortaya çıkarmışlardır. Mağara duvarlarına çizilen sembollerle başlayan bu yazılı iletişim, el yazması kitaplar ve çeşitli baskı yöntemleri ile hazırlanan kitaplarla büyük değişim geçirmiş, ancak asıl evrimine Johannes Gutenberg' in baskı işlemini makineleştirmesiyle başlamıştır. Ardında gelen Endüstri devrimi ile ilerleyişine devam eden yazı, günümüze kadar gelen tüm teknoloji gelişmeleri ile paralel bir ilerleme kaydetmiştir. Yazının tüm bu tarihsel evrimi tipografinin kısa ve net bir tanımını yapmayı güçleştirmektedir. Ali Can Metin yaptığı çalışmada bu güçlükten bahsetmiş ve birçok tipografi tanımına çalışmasında yer vermiştir. Bunlardan biri şöyledir: “Tipografi: yazıyı kompoze etme ve baskı elde etme sanatı, zanaatı ve süreci basılı bir iş için harflerin tasarımı, seçimi ve dizilmesi.” (Metin, 2008)

Kısaca tipografi; yazı tipi yaratımını ve bir mesajın etkin bir biçimde iletmesi için yazının düzenlenmesini içeren bir tasarım türüdür. Ancak tipografi eğitimi yalnızca yazı tipi yaratımı ve yüzey üzerinde etkili düzenlenmesini içermez. Tipografi eğitimi, yazının tarihini bununla birlikte oluşan tipografinin tarihi ve etkileşimleri gözlemlemek adına sanat tarihi eğitimine ihtiyaç duyar. Etkili bir iletişim sağlamak amacıyla yapılacak eylemin bir tür yüzey değerlendirmesi eğitimini gerektirdiği de açıktır. Bu bağlamda temel sanat eğitiminin tasarım ilkelerini öğrenmek mesleki açıdan da fayda sağlayacaktır.

Tipografinin ana unsurlarından kısaca bahsetmeden önce tipografinin uluslararası geçerliliği olan bir ölçü birimi olduğundan bahsetmek gerekir. Emre Becer' in ilettiği üzere, Fransız yazı tasarımcı Pierre Fournier de Jeune, 1737 yılında “Punto” birimini temel alan bir ölçü sistemi geliştirmiştir. Harfin punto değeri, harfin kendi yüksekliği değil, metal harf bloğunun yüksekliğidir. (Becer, 2015:180) Günümüzde tipografi de hala punto ölçü birimi kullanılmaktadır.

Hx	6 pt		
Hx	10 pt	Hx	48 pt
Hx	12 pt		
Hx	18 pt	Hx	60 pt
Hx	24 pt		
Hx	36 pt	Hx	72 pt

**Kaynak:** İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi, 2015: 180  
**Şekil 4. 28** Punto değerleri.

Tipografinin ana unsurlarının harf, satır, sütun ve marjlar olduğunu ileten Emre Becer, tipografik söz dizimi oluşturmanın yazının temel birimi olan harf ile başladığını belirtir. (Becer, 2015:183) Her bir harf sözcük oluşturmak gibi tipik işlevlerinin yanı sıra, birleştikleri zaman da yeni işaretler oluşturma olanağına sahiptir. Bu tipografik işaretler, görsel olarak dinamiktirler, çünkü harfi çevreleyen beyaz boşluk ile etkileşim içindedirler. Bu biçim-boşluk ilişkisi tipografik ifadenin temelini oluşturan başlıca unsurlardan biridir. (Sezer, 2013) Harflerin anlamlı dizilişleri sözcükleri oluşturur. Sözcüklerde harflerdeki gibi bir biçim – boşluk ilişkisi içindedir. Sözcüklerin anlamlı dizilişleri ile cümle oluşur ve bir araya gelen cümleler satır oluşturur. Setenay Sezer, yazıdaki satır gruplarının ( uzunluğu eşit, soldan blok, sağa dayalı, simetrik, asimetrik) canlılık ve düzen oluşturduğunu, bu durumun satırları geliştirdiğini ve çevre ile ilişkilerini aktif hale getirdiğini iletmiştir. (Sezer, 2013) Bir araya gelen satırlar sütunları oluştururlar. Sütunlar ve marjlar arasındaki ilişki sayfa tasarımının etkinliği açısından önem taşır. Marj Türkçe’de “pay” kelimesine karşılık gelir ve sayfanın çevresini kuşatan beyaz alanı ifade eder.



**Kaynak:** İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi, 2015: 176  
**Şekil 4. 29** Harf

Tek başlarına oldukça etkili görülen görsel unsurlar ve tipografi, çok sayıda ve üstüste kullanıldıklarında iletişimi engelleyen bir görüntü kirliliğine yol açarlar.

iki taraflı bloklama

Tek başlarına oldukça etkili görülen görsel unsurlar ve tipografi, çok sayıda ve üstüste kullanıldıklarında iletişimi engelleyen bir görüntü kirliliğine yol açarlar.

Soldan bloklama

Tek başlarına oldukça etkili görülen görsel unsurlar ve tipografi, çok sayıda ve üstüste kullanıldıklarında iletişimi engelleyen bir görüntü kirliliğine yol açarlar.

Sağdan bloklama

Tek başlarına oldukça etkili görülen görsel unsurlar ve tipografi, çok sayıda ve üstüste kullanıldıklarında iletişimi engelleyen bir görüntü kirliliğine yol açarlar.

Ortadan bloklama

Tek başlarına oldukça etkili görülen görsel unsurlar ve tipografi, çok sayıda ve üstüste kullanıldıklarında iletişimi engelleyen bir görüntü kirliliğine yol açarlar.

Asimetrik bloklama

**Kaynak:** İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi, 2015: 192

**Şekil 4. 30** Blok türleri.

Tipografik unsurların etkin kullanımının tasarıma etkisinin yanı sıra bir mesajın tipografi tasarımıyla iletilebilmesi için ön koşul kuşkusuz okunabilirliğidir. Yazılı bir iletişimi sağlamak için yazmak yeterli değildir, o yazının alıcı tarafından rahatlıkla okunabilmesi mesajın iletilmesi için mutlak bir gerekliliktir. Temel sanat eğitiminin tasarım ilkeleri bu noktada devreye girer. Okunabilirlik için belli bir takım nitelikler gereklidir. Emre Becer okunabilirliği şu üç niteliğe bağlamıştır: kontrast, yalınlık ve orantı. (Becer, 2015:185) Renk ve espas' ı da bu niteliklere eklemek gerekir. Espas, tipografik elemanlar arasında kullanılan boşluğa verilen isimdir. Emre Becer espası, harf aralarındaki boşluklar, sözcük aralarındaki boşluklar, satır aralarındaki boşluklar olmak üzere üç gruba ayırmıştır.(Becer, 2015:180) Tipografide renk kullanımında iki duruma dikkat edilmelidir. Birincisi; beyaz üzerine siyah yazıyı okumaya alışılmış olduğundan yüzeyde siyah ve beyaz gibi güçlü bir renk kontrastı yakalamak, ikinci durum ise sayfa üzerindeki metin yoğunluğunun (ve kullanılan punto değerleri vb.) oluşturacağı leke değeridir.



#### 4.2.1 Tipografik Tasarımlarda Kullanılan Temel Tasarım Öge ve İlkelerinin Birkaç Örnek İle İncelenmesi



**Kaynak:** <https://europeandesign.org/submissions/bixa-typewood/>

**Şekil 4. 31** Mark van Wageningen, Avrupa Tasarım Ödülleri (ED.Awards) 2016 yılı Original Typeface ( özgün yazı karakteri) kategorisi ikincilik ödüllü tasarım.

Bu tasarımda tipografik bir çok özelliğin yanı sıra en dikkat çekici özellik; kullanılan neon renkleri ve bu renklerin seçimi ile pop art akımına yapılan göndermedir. Yapılan çalışma harf karakteri tasarımı olduğundan bir yüzey değerlendirmesi mevcut değildir. Bu nedenle temel sanat ilkeleri bulunmamaktadır. Eğer bu tasarım bir yüzey üzerinde ( afiş vb.) kullanılmış olsaydı temel sanat ilkelerinin varlığı aranabilirdi.



**Kaynak:** <https://europeandesign.org/submissions/the-russian-avant-garde-collection-of-zerlicynow-and-zarskich/>

**Şekil 4. 32** Ryszard Bienert, Avrupa Tasarım Ödülleri (ED.Awards) 2013 yılı Artistic Catalogue ( Sanatsal katalog) kategorisi ikincilik ödüllü tasarım.

Bu tasarımda siyah zemin üzerine kırmızı renkte yazılan yazı, kırmızı rengin özelliğinden dolayı egemen renk olarak algılanmasını sağlamıştır. Ayrıca bu tasarımda vurgu, kırmızı ve siyah renk kullanımının yanı sıra, yönündeki farklılık ile gerçekleşmiştir. Tüm bunların yanında armoni ilkesi de hem bu yazının yönü dolayısıyla hem de kataloğun yan tarafının (sırt) siyah zemin üzerine kırmızı yazıların klasik ve resmi yapısına zıtlık teşkil ederek bozulmasıyla dikkat çekici bir tasarım haline gelmiştir.

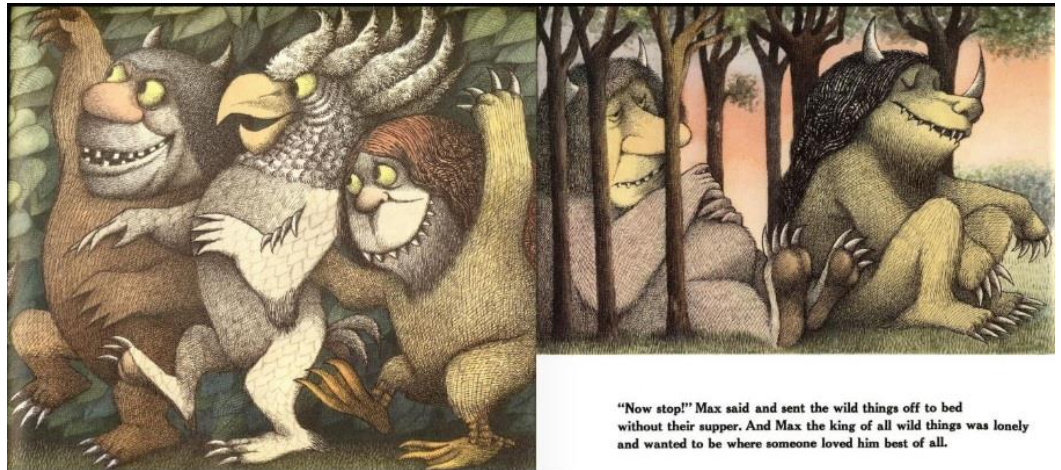
### 4.3 İllüstrasyon

Resimleme anlamına gelen illüstrasyon, kurşun kalem, kuru boya, mürekkep, marker, suluboya, akrilik gibi neredeyse tüm resimleme malzemelerinin yanında günümüzde dijital olarak da yapılmaktadır.

İllüstrasyon bir yüzey değerlendirmesi olduğu için ve bunu resimleyerek gerçekleştirdiği için temel sanat eğitiminin mesleki yönden de faydasının tartışılmadığı belki de tek grafik tasarım disiplinedir. İllüstratörler çalışma alanlarına göre farklılık göstermekle birlikte özellikle tıp, botanik, kimya, mimari gibi alanlarda çalışıyorlarsa temel sanat eğitiminin yanı sıra ileri çizim teknikleri eğitimi almaları gerekmektedir.

İletişimler yelpazesinin sanatlar sıralamasında yer alan illüstrasyonun, uygulayıcıyı birbirinden ayıran temel bir beceri olduğundan bahseden John Heskett' e göre illüstrasyon, teknik ya da tıbbi terimlemede olduğu gibi genellikle bir hayli teknik uzmanlık gerektiren bir çalışmanın çok özel bir biçimidir. (Heskett, 2017: 93 – 95) Mark Wigan, illüstrasyonu, canlı ve sürekli gelişmekte olan güçlü bir uygulamalı sanat biçimi olarak ele alır ve zengin bir tarihe sahip olan illüstrasyonun çarpıcı imge ve mesajlar yaratabilen, yaşamsal, dinamik, çağdaş bir ifade, yorum ve iletişim aracı olduğunu da vurgular. (Wigan, 2012:9) Bu bağlamda illüstrasyonu sanat ya da iletişim aracı olarak değerlendirmek yerine onu iletişim için sanatı çok yoğun bir şekilde kullanan bir grafik tasarım disiplini olarak kabul etmek gerekir.

Kurgusal ve ya gerçek bir olayı resimle hikaye ederek yorumlamanın illüstrasyonun kalbinde yer aldığını belirten Mark Wigan' ın (Wigan, 2012:29) bu sözlerinin ışığında illüstrasyonun en çok kullanıldığı ve illüstratörün en özgür olduğu alanın çocuk kitaplarının illüstrasyonları olduğu söylenebilir. Ünlü çocuk kitabı illüstratörü Maurice Sendak, bir illüstratör olarak amacının, hikaye kendisini anlatırken, resimlerinin daima doğru tarzda ve sözcüklerle uyumlu bir biçimde ilerleyen bir fon müziği oluşturması olduğunu belirtmiştir. (Wigan, 2012:29)



"Now stop!" Max said and sent the wild things off to bed without their supper. And Max the king of all wild things was lonely and wanted to be where someone loved him best of all.

**Kaynak:** [https://archive.org/details/WhereTheWildThingsAre\\_180](https://archive.org/details/WhereTheWildThingsAre_180)

**Şekil 4. 33** Maurice Sendak, Where The Wild Things Are isimli kitaptaki illüstrasyonlarından biri.

Kullanılan malzemeye göre de belirlenebilen illüstrasyon çeşitleri kullanım alanları ile de belirlenebilmektedir. Kullanım alanlarına göre bazı illüstrasyon türleri şunlardır:

- Mimari illüstrasyon: Bir yapının iç ya da dış görünümünün resimlenmesi olarak özetleyebileceğimiz bu tür Mark Wigan'ın tanımıyla, geleneksel ya da dijital teknikler kullanılarak hazırlanan ve tasarlanmakta olan bir mimari yapıyı, iç mimarisi, peyzajı, yerleşim planıyla kağıt üzerinde görebilmeyi mümkün kılan ayrıntılı çizimdir. (Wigan, 2012:168)



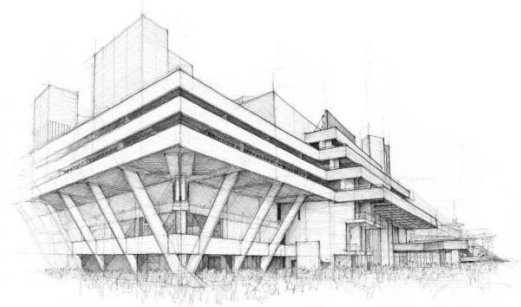
**Kaynak:** Mishanina Elizabeth

**Şekil 4. 34** Mimari illüstrasyon



**Kaynak:** Andrea Prandini

**Şekil 4. 35** Mimari illüstrasyon



**Kaynak:** Luke Adam Hawker

**Şekil 4. 36** Mimari illüstrasyon

- Kurumsal illüstrasyon: Reklam grafiği olarak kategorileştirdiğim tüm reklam amaçlı grafik tasarımlarda fotoğrafların yerine illüstrasyon kullanılabilir. Gavin Ambrose ve Paul Harris, fotoğraf yerine kullanılan illüstrasyonların, örneğin iç giyimde, tenselliğin fotoğraflık ayrıntısının dikkat dağıtıcı etkisi olmaksızın yansıtılabileceğinden

bahseder.(Ambrose ve Harris, 2013:36) Ayrıca basılı medyadaki fotoğrafik imgelerin yoğunluğu içinde farklılık yaratmak amaçlı ve fotoğraflanmış nesnelerin fiziksel sınırlarının ötesine geçebilmesi nedeniyle illüstrasyonun günümüzde hala tercih edildiğini söyler. (Ambrose ve Harris, 2013:36)



**Kaynak:** Görsel İllüstrasyon Sözlüğü, Literatür yayınları, 2012: 158

**Şekil 4. 37** Andy Potts, Kurumsal İllüstrasyon

- Teknik İllüstrasyon: Bir teknik ressamın çizdiği ayrıntılı görselin illüstratör tarafından çalışılmış haline benzeyen illüstrasyon türüdür. Mark Wigan teknik illüstrasyonu, mühendislikle ve bilimle ilgili bilgilerin çizimler, diyagramlar ve tablolar aracılığıyla genel olarak iletilmesi şeklinde tanımlar (Wigan, 2012:238)

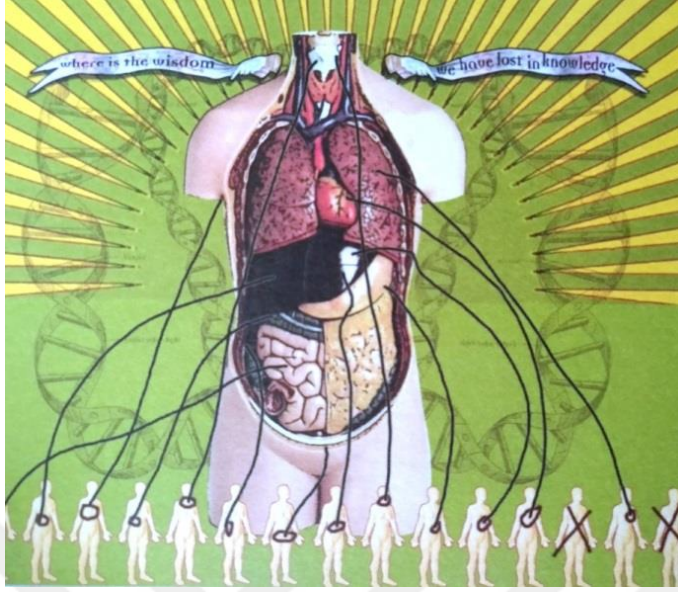


**Kaynak:** Görsel İllüstrasyon Sözlüğü, Literatür yayınları, 2012: 238

**Şekil 4. 38** Gavin Ambrose, Teknik İllüstrasyon.

- Tıbbi illüstrasyon: Bu illüstrasyon türü tıp alanında eğitsel ya da bilgilendirici çalışmaları kapsar. Anatomik görsellerden cerrahi

operasyonlar ve sađlık bilgilerine, bilimsel Őemalardan ansiklopedilere kadar geniŐ bir alıŐma alanı vardır.



**Kaynak:** Grsel İllüstrasyon Szlüğü, Literatür yayınları, 2012: 245

**Őekil 4. 39** AyŐegöl Özmen, Tıbbi İllüstrasyon.

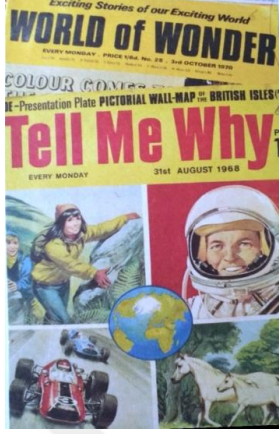
- Seyahat illüstrasyonu: Dođal tarihi, haritacılıđı, yerel halkların kltür ve geleneklerini kaydedip belgeleyen illüstrasyonlardır. Her tr ulaŐım biimindeki geliŐmeler, illüstratrlere seyahat konusunda 19. Yzyılın resimli turist kitaplarından 1920 ve 1930' lardaki altın ađ dneminin gezi afiŐlerine kadar pek ok farklı kaynak sađlamıŐtır. (Wigan,2012:222)



**Kaynak:** Grsel İllüstrasyon Szlüğü, Literatür yayınları, 2012: 245

**Őekil 4. 40** Andy Potts ve Tim Marrs, Seyahat İllüstrasyonu.

- Eğitsel illüstrasyon: Eğitim amaçlı kullanılan, bilgi ve beceri kazanımına yardımcı çalışmalardır. Çoğunlukla çocuklara yönelik kaynaklarda kullanılsa da yetişkinlerin eğitimleri için de kullanılabilir.



**Kaynak:** Görsel İllüstrasyon Sözlüğü, Literatür yayınları, 2012: 245

**Şekil 4. 41** Tell Me Why ve World of Wonder Dergileri, Eğitsel İllüstrasyon.

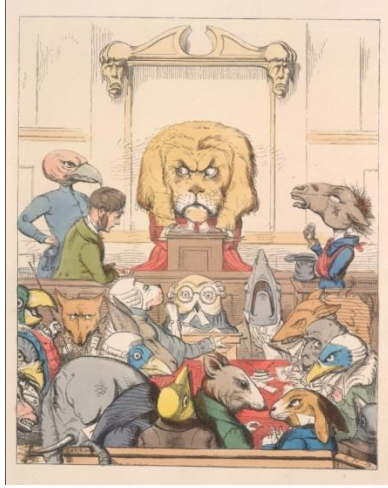
İllüstrasyonun en büyük ilham kaynaklarından biri kuşkusuz alegorik hikayelerdir. Mark Wigan alegoriyi, kelimelerle yorumlamaya elverişli olmayan bir anlatıyı tanımlamak için kullanılan geniş kapsamlı bir metafor olarak tanımlamıştır. Alegorinin anlatılan hikayeye sembolik bir ifade kattığından bahseden Mark Wigan, Ezop Masallarını, Dante Alighieri' nin İlahi Comedya, George Orwell' in Hayvan Çiftliği, William Golding' in Sineklerin Tanrısı adlı eserlerini en beğenilen illüstrasyonlara ilham kaynağı olan hikayeler olarak örnek vermiştir.(Wigan, 2012:21)



**Kaynak:** <https://www.brainpickings.org/2014/01/17/william-blake-dante-divine-comedy/>

**Şekil 4. 42** William Blake, İlahi komedya illüstrasyonu.





**Kaynak:** <https://www.bl.uk/collection-items/1857-edition-of-aesops-fables>

**Şekil 4. 43** Charles H Bennett, Ezop masalları illüstrasyonu.

İllüstrasyonun son derece kapsamlı bir alanda birçok farklı teknikle uygulanabilen sanatsal bir iletişim aracı olması, şüphesiz temel sanat eğitiminden mesleki bir fayda sağlanacağını gösterir. Bununla birlikte alınacak olan ileri çizim teknikleri eğitimi de illüstratörün etkin ve özgün tasarımlar yapması yolunda en büyük yardımcısı olacaktır.

#### 4.3.1 İllüstrasyon Çalışmalarında Kullanılan Temel Tasarım Öge ve İlkelerinin Birkaç Örnek İle İncelenmesi



**Kaynak:** <https://europeandesign.org/submissions/world-literature-series/>

**Şekil 4. 44** Geray Gencer, Avrupa Tasarım Ödülleri, 2013 yılı Book Cover (kitap kapağı) kategorisi birincilik ödüllü tasarımı.

Tasarımda asimetrik denge uygulandığı görülmektedir. Bunun yanı sıra tasarımcı, Akşam Yemeği isimli kitapta vurgu ilkesini hem renk zıtlığı ile ( sıcak – soğuk) hem de çeşitli tekrar ilkeleri ile oluşturduğu ritim ile sağlamıştır. Her iki tasarımda da tasarımcının tekrar ilkesi ile sağladığı ritim ve renk seçimlerinin tasarımı ön plana çıkardığı açıkça görülmektedir.



**Kaynak:** <https://europeandesign.org/submissions/senseable-city-guides/>

**Şekil 4. 45** Studio FM Milano, Avrupa Tasarım Ödülleri ( ED.Awards) 2012 yılı Book Cover ( kitap kapağı) kategorisi üçüncülük alan tasarım.

Bu tasarımda tasarımcı, çizgi kullanımıyla harita görüntüsüne gönderme yapmış ve bununla birlikte renk kontrastı ile vurgu ilkesini gerçekleştirmiş görünüyor.

#### 4.4 Animasyon

Animasyon kelimesinin eş anlamlısı “canlandırma” dır. Dolayısıyla illüstrasyon gibi bir hikayenin akışını betimler ancak illüstrasyondan farklı olarak animasyonda hareket çizimi söz konusudur. Norman McLaren’ e göre, animasyon hareket eden çizimler sanatı değil, çizilen hareketler sanatıdır. (Wigan, 2012:28)

Animasyon 19. Yüzyıl başında Thau Matrop ve Zectrop gibi, hızlı dönerek cisimleri üst üste bindiren optik aletlerle gelişmiştir. (Wigan, 2012:28) Günümüz bilgisayar teknolojisinin gelişmesi ve kullanılan programların

sayısındaki artış kuşkusuz animasyonların bu kadar yoğun üretilmesinde büyük bir etkindir. Maureen Furnis “Animasyonun Kutsal Kitabı” isimli kitabında, günümüz koşullarının bilgisayarların kullanımını şart koşsa da sanatçıların çalışmalarıyla doğrudan bağlantılı olmak için ellerine, kalemlerine, fırçalarına ve çeşitli sanatsal araçlara dönmekte olduğunu ve bunları yapımlarını geliştirmek için dijital araçlarla birlikte kullandıklarını vurgulamıştır. (Furnis,

Animasyon temelde iki boyutlu ve üç boyutlu olmak üzere ikiye ayrılır. İki boyutlu animasyonların istenildiğinde derinlik illüzyonu yaratılabilmesine karşın üç boyutlu animasyonda gerçek bir derinlik vardır.

Animasyonun en yaygın kullanım aracı selüloit ve akrilik boyalardır. Dünya çapında selüloit kullanımının yaygınlaşmasının sebebi Disney stüdyosudur. Disney o kadar başarılı oldu ki diğer şirketler onun tarzını taklit etmeye başladı. Ancak bilgisayar teknolojisi günümüzde selüloit ve akrilik kullanımında büyük bir azalmaya neden olmuştur. (Furnis, 2013:18) Fakat her animatörün dijital teknolojiyi tercih etmediği bilinmektedir. Bazı sanatçılar doğrudan film üzerine çizim ya da boyama yaparak çalışmayı tercih eder. (Furnis, 2013:19)



**Kaynak:** Animasyonun Kutsal Kitabı, Karakalem Kitabevi 2008: 21

**Şekil 4. 46** Steve Segal, doğrudan film üzerine çalışma tekniği, Red Ball Express isimli filmde bir kare.



**Kaynak:** Animasyonun Kutsal Kitabı, Karakalem Kitabevi 2008: 165

**Şekil 4. 47** Richard Revees, doğrudan film üzerine çalışma tekniğiyle, Linear Dreams filmi.



**Kaynak:** Animasyonun Kutsal Kitabı, Karakalem Kitabevi 2008: 218

**Şekil 4. 48** Alexander Petrov, Cam üzeri yağlı boya tekniğiyle, The Old Man and The Sea isimli filminden.

Stop motion, tarzı üç boyutlu animasyonda en çok tercih edilen tarzıdır. Burada karakterler yer çekimi kurallarına uyarlar, dokuları belirgindir, gerçek gölgeleri vardır ve doğal bir perspektif verirler. Elle şekil verilmiş kil, lateks vb. malzemelerle oluşturulan karakter ve şekiller gerçek bir üç boyutlu ortamla çalışmayı yeğleyen animatörlerin tercihidir.(Furnis, 2013:19)



**Kaynak:** Animasyonun Kutsal Kitabı, Karakalem Kitabevi 2008: 248

**Şekil 4. 49** Adam Elliot, stop motion film karakteri.

Animasyonda kullanılan her araç farklı bir çalışma biçimi gerektirir. Örneğin cam üzerine boyama yaparak çalışan bir sanatçı, kamera altında yalnız ya da minimum düzeyde yardım alarak çalışabilirken, kağıt üzerine çizim yaparak çalışma ise herkesin farklı bir aşamada eş zamanlı çalışmasını gerektiren üretim bandı mantığıyla çalışılan kalabalık bir ekip gerektirir. (Furnis, 2013:19)

Animasyon kompozisyonları dinamiktir. Bu durum renk şeması seçimini son derece karmaşık hale getirir. Ticari animasyon stüdyolarında bu işi renk departmanları üstlenir. Karakterin tek bir kompozisyonda nasıl görüldüğünden çok arka plan boyunca hareketlerinin diğer karakter ve sahne araçlarıyla etkileşimi göz önüne alınarak, tüm renk kompozisyonları bu departmanca

denenir. Eđer karakterin rengi arka plandaki gelerden birinin rengine benziyorsa karakter ortama karışır.(Furnis, 2013:55) Tm bunların yanında kullanılacak renklerin psikolojik anlamları, kontrast ve uygunluk durumları da gz nnde bulundurulacađından animasyonda renk nemli, karışık ve dikkat gerektiren bir uygulama gerektirmektedir. Tasarlanacak olan her sahnenin birer yzey deđerlendirmesi olduđu gerçeđi gz nne alınarak, temel sanat eđitiminde mesleki bir fayda sađlanacađını sylemek mmkndr. Bunun yanında tasarımcı ileri izim teknikleri, anatomi,  boyutlu alıřacak ise heykel eđitimi almasının faydasını grecektir. Bunların yanı sıra insan hareketinin ve duruřların daha rahat yorumlayabilmek adına bazı animatrler oyunculuk ve dans eđitimi de almaktadırlar.

#### 4.4.1 Animasyon alıřmalarında Kullanılan Temel Tasarım ge ve İlkelerinin Birka rnek İle İncelenmesi

Animasyon alıřmalarını teker teker incelemek yerine, iki boyutlu ve  boyutlu rnek sahneler zerinden genel bir inceleme yapılmıřtır. Bunun bařlıca sebebi; uzun metraj ya da kısa film olsun, animasyon alıřmaların tek grsel ile incelenmesi g, akan grntlerden oluřmasıdır.



**Kaynak:** Animasyonun Kutsal Kitabı, Karakalem Kitabevi 2008: 203

**řekil 4. 50** Philippe Vaucher, Chase Papillon filminden bir kare.



**Kaynak:** Animasyonun Kutsal Kitabı, Karakalem Kitabevi 2008: 218

**Şekil 4. 51** Marrine Chartrand, Ame Noire isimli filminden bir kare.

İki boyutlu animasyon çalışmalarında, tasarım öğelerinden renk, çizgi, doku, leke öğelerinin yanı sıra, üç boyutlu animasyonlardaki gibi gerçek bir perspektif ve gölge olmadığı için, perspektif ve ışık – gölge konularının önemli olduğu açıkça görülmektedir.



**Kaynak:** Animasyonun Kutsal Kitabı, Karakalem Kitabevi 2008: 258

**Şekil 4. 52** Barry Purves, Archilles isimli kukla animasyonundan bir kare.



**Kaynak:** Animasyonun Kutsal Kitabı, Karakalem Kitabevi 2008: 247

**Şekil 4. 53** Aardman Animation Studio, The Wrong Trousers filminden bir kare.

Üç boyutlu animasyonlarda, figür ve objeleri oluşturmak için gereken ileri çizim teknikleri, heykel ve desen eğitimi dışında, temel sanat öge ve ilkeler açısından incelersek, renk ve ışık öğelerinin son derece önemli olduğu görülmektedir.

#### **4.5. Grafik Tasarım Disiplinlerinde Temel Sanat Eğitiminin Etkileri Hakkında Yapılan Anket**

Bu anket iki adet açık uçlu sorudan oluşmaktadır. Kartopu yöntemi ile mail yoluyla sorulan sorular ve cevapları şöyledir:

İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarım bölümü öğrencisiyim. Grafik Tasarım Disiplinlerinde Temel Sanat Eğitiminin Etkileri hakkında yazacağım tezde kullanılmak üzere bir araştırma yapıyorum. Vereceğiniz cevap bilimsel araştırma kuralları dâhilinde yalnızca tezimde kullanılacak, başka bir amaç ile tezim dışında hiçbir alanda yayımlanmayacaktır.

Bu araştırma ile temel sanat eğitiminin grafik tasarıma etkileri hakkında eğitimcilerin ve sektör çalışanlarının görüşleri incelenerek, teori ile pratik arasında nasıl bir farklılık olup olmadığı anlaşılmasına çalışılacak, temel sanat eğitiminin sektör için bir zorunluluk olup olamayacağı sorgulanacaktır.

İlginize Teşekkür ederim.

Soru 1. Uzmanlaştığınız / eğitimi verdiğiniz grafik tasarım disiplini hangisi / hangileridir?



Soru2. Uzmanlaştığınız / eğitimi verdiğiniz grafik tasarım disiplini/ disiplinlerinde temel sanat eğitiminin etkisi sizce nedir?

- Dr. Öğr. Üyesi Ebru Selcan Baranseli  
Anadolu Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü  
16 Haziran 2017

1. İnteraktif grafik tasarım, web grafik tasarım, yeni medya, dijital kültür, video-grafi, yeni medya sanatı derslerini veriyorum.  
2. Temel sanat eğitiminin grafik tasarım için gerekli bir eğitim olduğunu ancak ilgili derslerin grafik tasarım bölümüne yönelik tasarlanmış, bu disiplinin temel dinamiklerini vermeyi hedefleyen dersler olması gerektiğine inanıyorum.

- Prof. Dr. Hüseyin Eryılmaz  
Anadolu Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü  
16 Haziran 2017

Grafik Bölümünde fotoğraf dersleri veriyorum. Temel fotoğraf, temel fotoğrafçılık uygulamaları, stüdyo fotoğrafçılığı, reklam fotoğrafçılığı, geleneksel fotoğraf teknikleri gibi adlar altında tanımlanan derslerde, fotoğrafın temel öğeleri, ışık, görüntü düzenleme ve fotoğrafın temel dinamiklerini içeren bilgiler aktarılıyor.

Yalnızca grafik tasarım disiplini değil, bütün tasarım disiplinleri için ortak bir tanımlama yapmak gerekirse, temel sanat eğitimi uygulamasının gereksiz olduğunu düşünüyorum. Bireysel görüşüm, temel sanat eğitimi derslerinde aktarılan bilgi ve uygulamaların biraz da müfredat dolduran, öğrenciyi oyalayan ve aşırı ödev uygulamasıyla enerjisini tüketen unsurlar olduğu yolundadır. Olması gereken ise, üzerinde çalışılan disipline özgü bir eğitimin yapılmasıdır. Temel sanat eğitimi yerine, temel grafik eğitimi, temel resim eğitimi ya da temel heykel eğitimi gibi, daha detaylara inebilen, ilgili disiplinin temellerini aktarabilen bir ders çerçevesi oluşturulmasının daha doğru olacağı kanısındayım.

- Ali Tekin Çam  
18 Haziran 2017

Çalışma hayatım süresince; kartvizitten afişe, ambalajdan broşüre kadar geniş bir yelpazede çok sayıda tanıtım ve ürüne tasarım – uygulama hizmeti verdim. Bilgisayarla tasarım programları, basım teknikleri, fotoğraf, reproduksiyon ile logo, ambalaj, broşür tasarımı konularında uzmanlaştım. Türk Grafik Tarihi'ne ilgi duyan ve kafa yoran biri olarak, Akademik araştırmalar yapıyor ve makaleler hazırlıyorum, bu konudaki hazırlıklarımı ve birikimlerimi de çeşitli mesleki yayınlarda paylaşıyorum. Türkiye' de gerçekleştirilen; Logo, Türk Grafik Tasarımcıları 5, İllüstrasyon, Görsel Sanatlarda Anlam ve Algı ve Türk Grafik Tasarım Tarihi – 1/11 kitaplarının yayımcılığını üstlendim.

Adı üzerinde "Temel Sanat Eğitimi". Yani yaptığımız, sanatsal bir tarafı da olan bu işin temeli. Eğer grafik benim için; bir iş değil, bir yaşam biçimi anlamını taşıyorsa, bunun sağlam bir zemine oturmasının sebebi temel eğitimidir. Grafik eğitimi veren okullarımızda, felsefe ve alt disiplini olan estetik pek öğretilmediği için sanat öğrenilmez, sanatı uygulama yöntemleri öğrenilir. Yalnızca Türkiye'de değil, bütün dünyada, niteliği ve kapsamı tartışılmakta olan hatta bazılarının "iletişim sanatları" olarak anmayı tercih ettiği grafiğin disiplin problemleri aynı zamanda heyecan vericidir de. Çünkü beslendiği birçok akraba disiplini takip etmeniz gerekir; hızlı bir değişimin parçası olmanızı sağlar. Ama zaten tasarımcı, (tüm tasarım disiplinleri için söylüyorum), bütün meziyetlerin ötesinde, yeni şeyler öğrenebilme meziyetine sahip olmalıdır.

Günümüzdeki eğitim kurumlarında farklı uygulamaları olsa da, bu kurumlardan yetişen bir grafik tasarımcının; Işık, çizgi, leke, nokta, perspektif, desen, renk, kompozisyon vs. gibi konuları bilmemesi, en azından fikir sahibi olmaması düşünülemez.

Bunlara; bizim dönemimizde de okutulan, sanat tarihi ve teknik sosyoloji gibi teorik derslerini de ilave edebilirsiniz.

Okul konsantre bilginin en yoğun verildiği bir yerdir. Bir öğrencinin bu yoğunluktaki bilgiyi/eğitimi; piyasada veya bilgisayar, internet gibi günümüzün yaygın kullanılan mecralarından öğrenmesi çok zordur.

Okulda ve bu konudaki uzmanların denetiminde, uygulayarak yapması en doğru yöntemdir.

Ben kendi adıma; Nurullah Berk, Sabri Berkel, Vedat Ar, Edip Hakkı Köseoğlu, Emin Barın, Gevher Bozkurt, Mesut Manioğlu, Yurdaer Altıntaş ve Tan Oral gibi Türk Sanatı 'na mal olmuş değerlerin hocam olmasından dolayı kendimi çok şanslı addediyorum.

Ne yazık ki öğrencilik dönemimizde, ülkemizin içinde bulunduğu terör ağırlıklı sıkıntılı dönemde bu hocalarımızdan yeterince yararlanamadığımızı da düşünüyorum.

Her şeye rağmen, bu hocalarımızdan öğrendiklerimin mesleğimi iyi ve doğru yapmamdaki en önemli unsur olduğuna inanıyorum.

- Öğr. Gör. İpek Fatma Çevik  
İstanbul Gelişim Üniversitesi  
Bilgisayar destekli tasarım ve animasyon  
18 Haziran 2017

2 ve 3 boyutlu hareketli grafik tasarımı eğitimi vermekteyim.

Tasarım eğitimi alacak öğrenciler, tasarım eğitiminin en başında temel sanat eğitimi alarak disiplinler arası çalışmayı kavrayarak özgün tasarımlar yapmayı öğrenir. Ayrıca öğrenci günümüz sanatı ve tasarım alanlarına dair genel bir vizyon geliştirir. Yine bu bağlamda 2 ve 3 boyutlu hareketli grafik tasarımının temelini oluşturan ışık, perspektif, doku, renk, çizgi-nokta ve lekeyi öğrenerek eğitiminde gerekli olan alt yapıyı tamamlayarak eğitimine devam eder. Temel sanat eğitimi almayan öğrencilerin 2 ve 3 boyutlu hareketli tasarım programlarını kullanmayı başarsalar dahi tasarım yapmakta zorlandıkları, düşündüklerini tasarıma geçiremedikleri ve bunun sonucu olarak bir tasarımcı değil, yalnızca tasarım programı kullanmasını bilen program operatörü olarak kendilerini geliştirebilmektedirler.

- Berkcan Okar

19 Haziran 2017

Sinema - tiyatro afişleri, kitap kapağı ve albüm kapağı alanlarında tasarımlar üretiyorum.

Temel sanat eğitiminin pratikte hiç bir etkisi yok. Grafik tasarımın asıl geliştirilmesi gereken yanı pratik iken eğitim sadece bakış açısı ve daha profesyonel olmanızı sağlıyor. Çevremden ve ajanslardan duyduğum, işlerin iyi olduğu sürece lisans ya da yüksek lisans mezunu olmana bakılmıyor.

- Prof. Dr. Gülten İmamoğlu

On dokuz Mayıs Üniversitesi

Resim bölümü

22 Haziran 2017

Temel sanat eğitimi gereklidir ve önemlidir.

Sanat eğitimciliğim sürecinde en iyi grafik tasarımcıların resim arasına dalı öğrencileri içinden çıktığına tanıklık ettiğimi söyleyebilirim. Bu da Resim bölümü öğrencilerinin hem uygulamada hem de temel sanat eğitimi deneyiminde daha fazla pratik yapmalarından kaynaklanıyor diye düşündüm hep.

- Yrd. Doç. Canan Suner

MSGSÜ, GSF, grafik bölümü

10 Temmuz 2017

#### 1. Temel Grafik Tasarım Bilgileri:

Bu disiplinin amacı Grafik Bölümünü seçen öğrencilere tasarım yapma süreçleri ve grafik ürünler hakkında teorik bilgi vermek amaçlanmıştır. Bu bağlamda ürünler tanıtılırken örnekler üzerinden temel tasarım ilkelerine göre okuma yapılır. Tasarım süreci anlatılır.

#### 2. İllüstrasyon 3 /seçmeli

Bu derste bir proje verilir. Projede amaç illüstrasyon kullanarak bir grafik tasarım ürünü tasarlamaktır. İllüstrasyonda kullanılan Temel tasarım ilkeleri

derste hatırlatılır ve dikkat edilecek konular vurgulanır. Grafik tasarımda kullanılacak çerçeve ilkeler, kriterler ortaya konarak süreci nasıl denetleyebilecekleri öğretilir.

### 3. İletişim Tarihi

Bu dersin konusu olan iletişim tarihi görsel malzemeler üzerinden ilerlediği için çeşitli tarihlerdeki malzemenin

Farklılaşmasının anlam açısından okuması yapılırken temel tasarım dersinde öğretilen renk biçim öğelerindeki farklılıklar dönemin üslubuyla vurgulanarak grafik öğrencilerinin ilgisi önceki bilgileri de pekiştirerek sağlanır.

- İdil Ayça Aba

Grafik Tasarım Birimi Koordinatörü

20 Temmuz 2017

Akademi/Mimar Sinan GSÜ mezunuyum. Uzmanlaştığım alan grafik tasarımdır. Bu alanda çok uzun yıllar geçirdim. Üniversite ortamında çalıştığım için öğrencilerle de çalıştım, ama öğretmen değilim. Sektör için bence zorunlu tutulmalıdır.

Temel sanat adı üstünde temel olarak verilen sanat eğitimidir. Bence temel sanat eğitimi almak demek, uzay mekandan önce üç boyutu, üç boyuttan önce çizgiyi, çizgiden önce noktayı tanımlamadan başlamamak demektir. Temel sanat eğitimi alan tüm sanat alanlarındaki öğrenciler bakmayı ve görmeyi öğrenirler. Leke dengesini bilmeden fotoğraf çekmeyi denemek, kör atış yapmak demek olabilir. Temel sanat değerleri, kadrāja alacağınız nesnelere ya da soyut lekelerle karar verirken düşüneceklerinizi belirlemenizi sağlar. Grafik tasarımcı olma adaylarına grafik tasarım gözü ile bakmanın temelini öğretir. Adaylar tasarımcıları her isteneni değil de içeriğe uygun en gerekli öğeyi en çarpıcı şekilde koyabilmeleri için ilk kompozisyon bilgilerini öğrenirler. Bir nesneyi çizgisel, lekesel, noktasal görebileceklerini fark ederler, bu konudaki ilk temel teknik bilgileri alırlar.

- Selahattin Sönmez  
İstanbul kültür Üniversitesi  
20 Temmuz 2017

Eski adı, Güzel Sanatlar Akademisi Grafik bölümü olan okulumuzdan 1975 yılında mezun oldum. 42 senedir de grafik tasarım ile dolu yaşamaktayım. İstanbul Kültür Üniversitesinde yaklaşık 7 senedir de, Tipografi ve Ambalaj tasarımı dersleri veriyorum.

Temel Sanat Eğitimi' nin grafik tasarıma etkileri sorgulanıyor ve sektör için gerekli olup olmadığı araştırılıyor ise, bu konuya net cevabım;

“Temel Sanat Eğitimi almayan birisi, kesinlikle eksik bir tasarımcı olacaktır.”  
( Tabii ki Temel Sanat Eğitiminin hakkı verildiyse) Dörtgen kültürünü, denge kavramını, farklı düşünebilme yeteneğini, Ritim duygusunu, tasarımcı altyapısını yüklenbilmenin başla yolu yok diye düşünüyorum.

- Ahmet Çağıldak  
20 Temmuz 2017

1-Tanıtım tasarımı alanındaki geleneksel ve dijital tüm alanlarda iş üretiyorum.

2-Adı üstünde 'Temel Sanat'!

Temel Sanat Eğitim basit, sıradan ve katkısı önemsenmeyecek kadar az gelebilir fakat biçim, çizgi, renk becerisinden ziyade zihindeki yaratıcılık alanını genişlettiğini düşünüyorum. Bu kanıya varmamın nedeni; temel sanatı iyi almış ile almamışların yazılı olmayan istatistikleridir. (Temel Sanat Eğitimi'nin fikri kalemle çizilip, dijital uygulanıp, yapılmalı)

- Alinur Uğurpakkan  
22 Temmuz 2017

Yaklaşık elli yılın birikimleri ile dileğinize yardımcı olmaya çalışacağım.

Tüm sanat dalları yaratıcılık gerektirir. Yaratıcılığın tanımını yapmak gerçekten zordur ama şu bir gerçek ki, grafik tasarım ürünü, yaratıcı bir süreç sonucunda ortaya çıkar.

Grafik tasarımı, bilinmeyeni bulma ve her yeni probleme çözüm getirme, boş bir sayfaya, ya da boşluğun var olduğu bir ortama yaratıcılık gücüyle bir tür meydan okumadır.

Grafik tasarımı, yaratıcılık aşamalarının hiçbirinde ileri zeka düzeyi önemli değildir. Ele alınan bir kavramı biçimlendirmek için algı ve sezgiye dayalı birikimler, bilinçaltının sürekli notlar alması, beynin gerekli yerlere kayıtlar yapması, bilgi paylaşımı, gözlemler, çözümler devreye girer. Çizdiği, boyadığı ve kompozisyonu kurduğu sırada deneyimleriyle ortaya çıkan verileri alışılmadık bir çözüme ulaştırır.

Tasarımın içerisinde melodik anlatım, renklerin birbiriyle dansı, bilinmeyenin ortaya çıkarıldığı bir tür sihir, yaratılan eserdir.

Bu nedenlerle, Grafik Tasarımda disiplin; önceden birbirleriyle hiçbir ilişkisi olmayan unsurlar arasında bağlantı kurarak, bir iletişim problemini çözme yeteneği olarak tanımlanabilir.

- Suat Demirel  
Mineral Görsel İletişim Hizmetleri  
26 Temmuz 2017

Ambalaj grafiği ve POSM (satış noktasında tüketicilerin karşılaştıkları ürünler, poster, stant, wobblers, raf kartı vb.)

Temel sanat eğitimi çizgi, form, mekân, renk, üç boyutlu yapı, görsel algılama ve inceleme ile ilgilidir. Dolayısıyla bu derste öğrenilenler, grafik tasarım disiplinlerinde çok önemlidir. Örneğin bir poster yaptığınızda, kullandığınız renk ve yazı büyüklüğünü (punto) algılamayı kolaylaştıracak şekilde ayarlamamız gerekir. Ya da bir kitap kapağı tasarladığınızda kapaktaki görsel hiyerarşiyi derste öğrendiklerinize göre biçimlersiniz.

- Ali Akdamar

29 Temmuz 2017

Uzmanlaştığım grafik disiplinleri kitap, dergi, ambalaj, kurum kimliği.

Temel sanat eğitimi ve temel tasarım eğitimi en fazla grafik tasarımda yararlı olacağı inancındayım. Yaratıcı güç, gözlem yeteneği, soyutlama becerisi temel sanat eğitimi ile gelişir inancındayım.

- Ethem Onur Bilgiç

16 Ağustos 2017

İllüstrasyon, Hareketli tasarım ve Grafik tasarım

Temel düzeyde farkındalık yaratma açısından etkisi oldukça fazladır. En basitinden "Açık-Koyu" nedir bilen biri tasarımlarında dengeyi daha hızlı ve bilinçli sağlayacaktır.

- Öğr. Gör. Faruk Çağla

İstanbul Arel Üniversitesi Meslek Yüksek Okulu Grafik Tasarım Programı

17 Haziran 2017

Temel Sanat Eğitimi dersinin İngilizcesi Basic Art olarak literatürde geçmektedir. Sanatın temeli anlamı da yüklenebilir. Resim, grafik, seramik, heykel, iç mimari, restorasyon, sahne dekor tasarımı, fotoğrafçılık, tekstil vs. gibi görsel sanatlar disiplinlerinin hepsinde ortak ders olarak okutulan ve okutulması gerekli olan bir derstir. Şimdilerde yeni bir sanat bölümü olarak ortaya çıkan görsel iletişim tasarımı adıyla eğitim tüketicisine ve tüketimine sunulan sanat disiplini için de vazgeçilmez bir ders olması gerekir.

Temel Sanat Eğitimi dersi içinde çizgi, leke, ışık-gölge, hacim, strüktür (iç yapı), Tekstür (dış yapı- doku), stilizasyon (soyutlama), ritim, denge, harmoni (uyum), kontrastlık (zıtlık), renk, perspektif vs. gibi ders konuları yer almakta olup, bunlar olmazsa yukarıda sözü edilen sanat disiplinleri temelsiz ve dayanaksız kalacak, sanat olmayacaktır.



Temel sanat eğitimi almayan bir grafiker, tasarımın temel kurallarını bilmeyecek, sadece bilgisayarda program kullanan operatör olacaktır.

Desen ve illüstrasyon yapmak isteyen bir ressam veya grafiker, temel sanat dersleri alırsa daha mükemmel desen ve illüstrasyon çizecektir. Temel sanat dersinde alınan ritim dersleri, kumaş tasarımı yapan bir tekstil tasarımcısının birbirini takip eden bir sıralamada dizilen motiflerin (raporların) tekrarındaki ritmi yakalamasını, kontrastlık bahsi sayesinde ise o ritmi oluşturan büyüklük oranındaki veya renkteki değişikliklerin tasarıma neler katacağını görebilmesini sağlayacaktır. Strüktür konusunda bir mimari yapının veya heykelin içyapısı, tekstür bahsinde ise tekstilcilerin doku ve örgüsü yönünden faydalı olmaktadır.

Temel sanat eğitimi almamış bir Grafiker, tipografi dersinde hangi harfe vurgu yapacağını bilemez, afiş tasarımında hangi rengi hangi alanda ne büyüklükte vurgulayacağını bilemez.

Dolayısı ile grafik tasarım veya basım-yayın bölümlerinde hangi ders olursa olsun, kesinlikle Temel Sanat Eğitiminin o dersin iyi anlaşılması veya geliştirilmesinde katkısı ve yararının olduğu tartışılmaz.

Eğer web tasarımcıları ve bilgisayar programcıları Temel Sanat Eğitimi alırlarsa sadece yazılımcı yönleri ile teknik adam olmakla kalmazlar, estetik yönlerini de geliştirerek daha etkili web siteleri yaparlar.

İlk öğretim okullarından itibaren liselere de dahil olmak üzere resim veya müzik seçmeli ders olarak bırakılmamalı, müzik dersi de olmalı fakat resim dersleri kaldırılarak yerine Temel Sanat Eğitimi dersleri konulmalı, böylelikle eğer çocuk müzisyen olacaksa bile renklerdeki veya formlardaki ritim duygusunu bu derste kazanarak müzikteki seslerde ve bestede de ritim duygusunu geliştirebilmelidir.

## 5.BÖLÜM

### SONUÇ

Grafik tasarım sanat ya da iletişim biçimi olmak üzere ayrıştırılmaya çalışılmaktadır. Oysa açıkça görülmektedir ki; grafik tasarım bir iletişim biçimidir. Ancak bu sanattan uzak olduğu anlamını taşımaz. Grafik tasarım sanatı kullanarak iletişim kurmayı amaçlar. İletişim için tasarlamak eylemini gerçekleştiren bu alan, yaratıcı bir süreç sonucunda estetik bir sonuç ile iletişimi sağlar. Bu durum grafik tasarım ile sanatın iç içe geçmesine neden olmaktadır.

Geçmişte birçok farklı malzeme ile oluşturulan grafik tasarım ürünleri, günümüzde bilgisayar teknolojisinden yararlanılarak oluşturulmaktadır. Grafik tasarım başlangıcından bu yana teknolojiyle birlikte gelişmiş ve uygulama yöntemleri teknolojinin değişimine ayak uydurarak değişime uğramıştır. Teknolojinin birçok açıdan tasarımcının işini kolaylaştırdığı gerçeğini görmezden gelmek mümkün değildir. Ancak grafik tasarım bir bilgisayar ekranıyla kısıtlanamayacak kadar geniş bir alandır. Çünkü içerisinde yaratıcı fikri, estetiği ve sanatı barındırır. Gelecekte grafik tasarımcıyı bekleyen teknolojik gelişim ve değişimleri ön görerek net bir uygulama alanı söylemek mümkün olmasa da, bir grafik tasarımcının koşul her ne olursa olsun etkin bir tasarım yapabilme becerisini edinmesi şarttır. İster kağıt üzerinde, ister bilgisayar ekranında, ister yeni oluşmaya başlayan sanal gerçeklik dünyasında olsun, grafik tasarımcı amacı olan iletişimi etkin bir biçimde sağlayabilmelidir. Bilgisayar programı ve üretim biçimleri ağırlıklı bir eğitim grafik tasarımcıyı yalnızca günümüz koşullarında etkin kılabilir. Eğitimin amacının bireyin günümüzde ayakta durmasını sağlamanın yanı sıra geleceğe hazırlamak olduğu da göz önüne alınırsa, bilgisayar programı ağırlıklı teknik bir eğitimin bu amacı gerçekleştiremeyeceği ortadadır.

Etkin bir temel sanat eğitimi ( temel tasarım eğitimi) bu amaca hizmet eder. Grafik tasarımcının günümüzde ve gelecekte hangi malzeme aracılığıyla olursa olsun estetik ve etkin bir tasarım oluşturmasında yol gösterici rol oynar. Temel sanat eğitimi bireye mesleki olmayan birçok kazanım edindirmesinin yanında her grafik tasarım disiplini için farklılık gösterse de, grafik tasarımcının bu eğitimden mesleki kazanımlarının mevcut olduğu sonucuna varılmıştır

## KAYNAKÇA

- Akdeniz, F. (2007) *Doğada Sanatta Mimaride Altın Oran Ve Fibonacci Sayıları*. Adana: Nobel Kitabevi.
- Alakuş, A. O. Mercin, L. (2011) *Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Öğretimi*. 2. Baskı. Pegem Yayınları.
- Ambrose, G, Harris, P. (2013) *Grafik Tasarımın Temelleri 06 Grafik Tasarımda İmge*. M. K. İz (çev.). İstanbul: Literatür Yayınları. (orijinal baskı tarihi 2005).
- Ambrose, G. Harris, P. (2012). *Grafik Tasarımın Temelleri*. M. E. Uslu (çev.). İstanbul: Literatür Yayınları. ( orijinal baskı tarihi 2009).
- Ambrose, G. Harris, P.(2013). *Grafik Tasarım Temelleri 07 Grafik Tasarımda Renk*. B. Bayrak ( çev.). İstanbul: Literatür Yayınları (orijinal baskı tarihi 2005).
- Artut, K. (2013) *Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri*. 7.Baskı. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Atmaca, A. E. (2014) *Temel Tasarım*. Nobel Yayınları.
- Batı, U. (2016). *Reklamın Dili*. 4.Baskı. Alfa Basım Yayın.
- Bayraktar, N, Tamer, N. G. Tekel, A, Gürer, N, Kızıldaş, A. C. Köroğlu, B. A. (2012) *Görsel Eğitimde Yaratıcılık Ve Temel Tasarım*. Nobel Yayınları.
- Becer, E. (2015) *İletişim ve Grafik Tasarım*. 10. Baskı. Ankara: Dost Kitabevi.
- Becer, E.(2017). *Ambalaj Tasarımı*. 2.Baskı. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Berger, J. (2017) *Görme Biçimleri*. Y. Salman (çev.). 23. Baskı. İstanbul: Metis Yayınları.(orijinal baskı tarihi 1972).
- Bogoni, Luca (2008) *Grafik Tasarım ve Görsel İletişim Kültürü Dergisi*. 24, 70.
- Canbulat, T. (2014). *Ressamlar İçin Perspektif*. 2.Baskı. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Civcir, E. (2015) *Temel Tasarım ve Tasarım İlkeleri*. Akademisyen Kitabevi.
- Çellek, T, Sağocak, A. M. (2014) *Temel Tasarım Sürecinde Yaratıcılık*. Grafik Tasarım Yayıncılık.
- Erbay, E. (2013) *Sanat Eğitimi Üzerine*. 2. Baskı. İstanbul: Beta Yayıncılık.
- Francia, Silvia ( 2008 ) *Grafik Tasarım ve Görsel İletişim Kültürü Dergisi*. 24, 69.

- Furnis, M. (2013). *Animasyonun Kutsal Kitabı*. S. Çelenk, N. C. Maral (çev.). İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları. (orijinal baskı tarihi 2008).
- Goethe, J. W. V. (2013) *Renk Öğretisi*. İ. Aka (çev.). İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Gökaydın, N. (1990) *Temel Tasarım Eğitimi*. Sedir Yayınevi.
- Graham – Dixon, A. (2010) *Sanat Atlası*. S. Selvi (çev.). İstanbul: Boyut Yayınlar ( orijinal baskı tarihi 2008).
- Grzymkowski, E. (2017) *Sanat 101*. O. Düz (çev.). 4.Baskı. İstanbul: Say Yayınları. (orijinal baskı tarihi 2014).
- Heskett, J. (2017) *Tasarım*. E. Uzun (çev.). Dost Kitabevi Kültür Kitaplığı (orijinal baskı tarihi 2002)
- Işingör, M, Eti, E, Aslier, M. (1986) *Resim-1 Temel Sanat Eğitimi Resim Teknikleri Grafik Resim*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Kandinski, W. (2015) *Sanatta ruhsallık Üzerine*. G. Ekinci (çev.). İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.
- Kırıçoğlu, O. T. (2005) *Sanatta Eğitim – Görmek Öğrenmek Yaratmak*. 3. Baskı. Pegem A Yayıncılık.
- Neret, G. (1997). *Öncü Ressamlar – Salvador Dali A*. Antmen (çev.). İstanbul: Abc Kitabevi (orijinal baskı tarihi 1994).
- Özel, A. (2014) *Estetik ve Temel Kuralları*. Ütopya Yayınevi.
- Panofsky, E. (2017). *Perspektif – Simgesel Bir Biçim*. Y. Tükel (çev.). 2. Basım. İstanbul: Metis Yayınları. (orijinal baskı tarihi 1927).
- San, İ. (2008) *Sanat ve Eğitim Yaratıcılık Temel Sanat Kuramları Sanat Eleştirisi Yaklaşımları*. 4.Baskı. Ütopya Yayınevi.
- Tobien, F. (1988). *Claude Monet*. Almanya: Verba NL
- Wigan, M. (2012). *Görsel illüstrasyon Sözlüğü*. M. E. Uslu (çev.). İstanbul: Literatür Yayınları. ( orijinal baskı tarihi 2009).
- Yolcu, E. (2004) *Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri*. Nobel Yayınları.
- Erim, G. (1994). *Temel Tasarım İçerisinde Yaratıcılığın Önemi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Bursa: Uludağ Üniversitesi SBE.
- Güngör, P. (2014) *Üniversite Web Tasarımlarının İncelenmesi ve Örnek Bir Tasarım Geliştirilmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Gazi Üniversitesi EBE.
- Metin, A. C. (2008). *Tipografinin Temel Kavramları ve Türkiye’ de Tipografi Eğitimi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi GSE.

Sezer, S. (2013) Tipografide Okunabilirlik ve Algılanabilirlik. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Haliç Üniversitesi SBE.

Anadolu Üniversitesi. (2004). *Çağdaş Temel Sanat (Tasarım) Eğitimi ve Postmodernite*.<https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/1191/249568.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. (15 Temmuz 2017).

*Artistic Catalogue* (t.y). : <https://europeandesign.org/submissions/the-russian-avant-garde-collection-of-zerlicynow-and-zarskich/> (10 Nisan 2018).

Atalayer, F, Üstün, B. (2000). *Temel Tasarım Eğitim Ve Öğretimi*. [Electronic Version] *Mimarlık Dergisi*.293: 51 – 52 ( 7 Kasım 2017).

*Be Fast* (t.y). <https://idesignawards.com/winners/zoom2.php?eid=9-14744-17>. (10 Nisan 2018).

*Code Web* (t.y). <https://idesignawards.com/winners/zoom2.php?eid=9-13042-16&uid=&count=0&cat=> (10 Nisan 2018).

*Ezop Masalları İllüstrasyonu* (t.y). <https://www.bl.uk/collection-items/1857-edition-of-aesops-fables> (10 Nisan 2018).

*İlahi Komedya İllüstrasyonu* (t.y).  
<https://www.brainpickings.org/2014/01/17/william-blake-dante-divine-comedy/> (10 Nisan 2018).

*Kitap Kapağı İllüstrasyonu* (t.y)  
<https://europeandesign.org/submissions/world-literature-series/> ( 11 Nisan 2018).

*Kitap Kapağı İllüstrasyonu* (t.y).  
<https://europeandesign.org/submissions/senseable-city-guides/> ( 11 Nisan 2018).

*Macareux Gourmet Pasta* (t.y.).  
<https://europeandesign.org/submissions/macareux-gourmet-pasta/> (10 Nisan 2018).

*Medici Aile Arması* (t.y). <https://www.florenceinferno.com/the-medici-family/> ( 4 Nisan 2018).

*Momento Logo* (t.y). <https://europeandesign.org/submissions/momento-film/> (10 Nisan 2018).

*Özgün Yazı Karakteri* (t.y). <https://europeandesign.org/submissions/bixa-typewood/> (10 Nisan 2018).

*Pablo Picasso Museum Arts* (t.y)  
[http://www.bbc.com/persian/arts/2014/10/141028\\_151\\_picasso\\_museum\\_arts](http://www.bbc.com/persian/arts/2014/10/141028_151_picasso_museum_arts). (6 Nisan 2018)

*Piktogram* (t.y). <http://dizaynar.com/piktografi-piktogram-nedir/> (4 Nisan 2018).

*Where The Wild Things Are* (t.y)

[https://archive.org/details/WhereTheWildThingsAre\\_180](https://archive.org/details/WhereTheWildThingsAre_180) (11 Nisan 2018).

*Yürünen Bisiklet* (t.y) <https://www.scouters.nl/hulpmiddelen/elektrische-step-loopfiets-lopifit/>. (6 Nisan 2018).



## ÖZGEÇMİŞ

### KİŞİSEL BİLGİLER

ADI VE SOYADI: Gözde Burcu TOP

DOĞUM YERİ VE TARİHİ: 08/ 05/ 1990 İSTANBUL

MEDENİ HALİ: Bekâr

E- MAİL : [gozdeburcu.t@gmail.com](mailto:gozdeburcu.t@gmail.com)

ADRES (EV): Çamdibi mahallesi, ulusal egemenlik caddesi, Burak apartmanı  
67/ 8. Marmaris/ MUĞLA

TELEFON (Cep): 0 553 417 96 56

### EĞİTİM DURUMU

2016- İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarım  
Bölümü Yüksek Lisans Programı ( Tezli)

2010 – 2015 Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar  
Bölümü Resim Anabilim Dalı Anasanat – Heykel.

2008 – 2010 Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Yenice Meslek  
Yüksekokulu Geleneksel Türk El Sanatları Bölümü , Terk.

2005 – 2008 Marmaris Sabancı Anadolu Lisesi

### YABANCI DİL

İngilizce