



T.C.

İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

İLLÜSTRE EDİLMİŞ FOTOĞRAFLARIN GRAFİK TASARIM
İLKELERİ BAĞLAMINDA DEĞERENDİRİLMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BUKET KAÇIRAN

155110110

Tez Danışmanı,

Dr.Öğr.Üyesi Ahmet Süreyya KOÇTÜRK

İstanbul 2019



T.C.

İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

**İLLÜSTRE EDİLMİŞ FOTOĞRAFLARIN GRAFİK
TASARIM İLKELERİ BAĞLAMINDA
DEĞERENDİRİLMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

Tezi Hazırlayan:

Buket Kaçiran

KABUL VE ONAY

Öğrencinin Adı Soyadı tarafından hazırlanan “İLLÜSTRE EDİLMİŞ FOTOĞRAFLARIN GRAFİK TASARIM İLKELERİ BAĞLAMINDA DEĞERENDİRİLMESİ” başlıklı bu çalışma, Savunma Sınavı tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Tezin/Raporun Türü olarak kabul edilmiştir.

Başkan : [Unvanı, Adı ve SOYADI]

(Danışman)

Üye : [Unvanı, Adı ve SOYADI]

Üye : [Unvanı, Adı ve SOYADI]

Üye : [Unvanı, Adı ve SOYADI]

Üye : [Unvanı, Adı ve SOYADI]

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

[İ m z a]

[Unvanı, Adı ve SOYADI]

Enstitü Müdürü

YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezi/doktora tezi/dönem projesi olarak sunduğum “İLLÜSTRE EDİLMİŞ FOTOĞRAFLARIN GRAFİK TASARIM İLKELERİ BAĞLAMINDA DEĞERENDİRİLMESİ” 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.

[Tarih ve İmza]

Öğrencinin Adı SOYADI

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

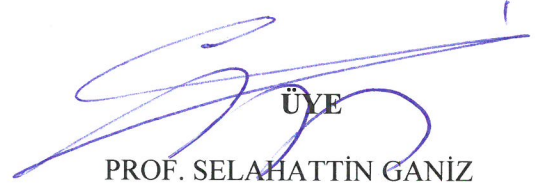
28/06/2019

Enstitümüz Grafik Tasarım Sanatta Yeterlilik programı öğrencilerinden 155110110 numaralı **Buket KAÇIRAN** "İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim - Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin ilgili maddesine göre hazırlayarak, Enstitümüze teslim ettiği "**İLLÜSTRE EDİLMİŞ FOTOĞRAFLARIN GRAFİK TASARIM İLKELERİ BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ**" konulu tezini, Yönetim Kurulumuzun 13.06.2019 tarih ve 2019/11 sayılı toplantısında seçilen ve Sefaköy Yerleşkesinde toplanan biz jüri üyeleri huzurunda, ilgili yönetmeliğin 48. maddesi gereğince (60) dakika süre ile aday tarafından savunulmuş ve sonuçta adayın tezi hakkında ~~oyçokluğu/oybirliği~~ ile **Kabul/Red veya Düzeltme** kararı verilmiştir.

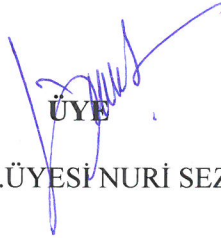
İşbu tutanak, 4 nüsha olarak hazırlanmış ve Enstitü Müdürlüğü'ne sunulmak üzere tarafımızdan düzenlenmiştir.


DANIŞMAN

DR.ÖĞR.ÜYESİ AHMET SÜREYYA KOÇTÜRK


ÜYE

PROF. SELAHATTİN GANİZ


ÜYE

DR.ÖĞR.ÜYESİ NURİ SEZER

ONAY

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

Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

Tezim/Raporum sadece İstanbul Arel yerleşkelerinden erişime açılabilir.

Tezimin/Raporumunyıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

Tarih ve İmza
Öğrencinin Adı Soyadı

ÖZET

İLLÜSTRE EDİLMİŞ FOTOĞRAFLARIN GRAFİK TASARIM İLKELERİ BAĞLAMINDA DEĞERENDİRİLMESİ

Buket Kaçıran

Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Süreyya Koçtürk

Mayıs, 2019-102sayfa

Grafik tasarım iş hayatında, günümüz teknolojisiyle, görsel sanatları kullanarak fayda sağlayacak iş öğeleri yaratılmasını sağlar. Grafik tasarım sanat için yapılmaz fakat sanat ile yapılır. Farklı sektörlerde kar amacı güden faaliyetlerin içerisinde bir basamak olarak kullanılır. İllüstrasyon ise grafik tasarımın en yaygın kullanılan güncellemelerinden bir tanesidir. Grafik tasarımın belli unsur ve ilkeleri vardır. Bu çalışmada illüstre edilmiş fotoğrafların grafik tasarım ilkeleri bağlamında incelenecektir. Bu ilkeler açısından illüstre edilmiş fotoğrafların grafik tasarım ihtiyaçlarına ne kadar cevap verebildiği sorgulanacaktır. Bu maksatla belirlenmiş bir illüstrasyon serisi grafik tasarımı prensipleri bağlamında değerlendirilecektir.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, İllüstrasyon, Fotoğraf

ABSTRACT

EVALUATION OF ILLUSTRATED PHOTOGRAPHS IN THE CONTEXT OF GRAPHIC DESIGN PRINCIPLES

Buket Kaçiran

Doctorate Thesis, Social Sciences Institute

Consultant: Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Süreyya Koçtürk

May, 2019-102pages

Graphic design enables business people to create work items that will benefit from the visual arts in today's business. Graphic design is not done for art but it is done with art. It used as a step in profits in different sectors of activities-profit organizations. Illustration is one of the most commonly used updates of graphic design. Graphic design has certain elements and principles. This study will be reviewed in the context of graphic design principles of illustrated photographs. In terms of these principles, it will be questioned how much the illustrated photographs can respond to graphic design needs. A series of illustrations determined for this purpose will be evaluated in the context of graphic design principles.

Keywords: Graphic Design, Illustration, Photography

ÖNSÖZ

Bu çalışmada Fotoğrafların illüstrasyon çalışmaları grafik tasarım ilkeleri bağlamında incelenecektir. Bu ilkeler açısından illüstrasyon çalışması yapılan fotoğrafların grafik tasarım ihtiyaçlarına ne kadar cevap verebildiği sorgulanacaktır. Çalışmada belirlenmiş bir illüstrasyon serisi grafik tasarım prensipleri ile değerlendirilecektir.

Tezin araştırma ve yazımı boyunca sabırla desteğini eksik etmeyen danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Süreyya Koçtürk'e, Bana belge ve bilgi desteği sağlayan Modern Sanat Kütüphanesi, Akbank Sanat Kütüphanesi, Kadıköy Belediyesi Tarih Edebiyat Sanat Kütüphanesi ve Atatürk Kütüphanesine, Yapı Kredi Kültür Sanat'a, ellerinden geldiğince yardımlarını esirgemeyen, Hasan Oğuzcan Erdeniz, Buse Betoner ve Erdi Pekdemir'e, yazım sürecindeki desteği ile her zaman her koşulda, hayatımın her anında bana yardımcı olan, en değerli varlığım aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

ÖZET	vi
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER.....	ix
KISALTMALAR LİSTESİ	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ	xii
1. BÖLÜM	1
GİRİŞ.....	1
1.1. Problemin Tespiti.....	1
1.2. Çalışmanın Amacı.....	1
1.3. Araştırma Metodolojisi	1
1.4. Ünitelerin Planlanması	1
2. BÖLÜM	2
GRAFİK TASARIM	2
2.1. Grafik Tasarım Kavramı	4
2.1.1. Tasarım Unsurları.....	7
2.1.2. Grafik Tasarımın Genel İlkeleri.....	15
2.1.3. Grafik Tasarımda Kullanılan Uygulama Ve Programlar.....	22
2.2. Görsel İletişim	29
2.2.1. Tasarımın Görselleştirilmesi.....	29
2.3. Türkiye’de Çağdaş Grafik Tasarım.....	30
3. BÖLÜM	40
FOTOĞRAF.....	40
3.1. Fotoğraf Sanatı.....	40
3.2. Fotoğrafçılığın Tarihçesi	41
3.3. Fotoğraf Kameraları.....	49
3.4. Türkiye’de Fotoğrafçılık	51
4. BÖLÜM	55
İLLÜSTRASYON.....	55
4.1. İllüstrasyon Kavramı.....	55
4.2. İllüstrasyon Kavramının Grafik Tasarımdaki Yeri	55

4.3. İllüstrasyon Çeşitleri.....	56
4.4. Tasarım Süreci Ve İllüstrasyonun Oluşturulması.....	56
5. BÖLÜM	58
İLÜSTRASYON KAVRAMININ GRAFİK TASARIMIN GENEL İLKELERİ AÇISINDAN ELE ALINIŞI	58
5.1. İllüstre Edilmiş Fotoğraflarda Farklılığın İncelenmesi.....	58
5.2. İllüstre Edilmiş Fotoğraflarda Bütünlüğün İncelenmesi	62
5.3. İllüstre Edilmiş Fotoğraflarda Dengenin İncelenmesi.....	65
5.4. İllüstre Edilmiş Fotoğraflarda Vurgunun İncelenmesi	68
5.5. İllüstre Edilmiş Fotoğraflarda Karşıtlığın İncelenmesi	71
5.6. İllüstre Edilmiş Fotoğraflarda Ritmin İncelenmesi.....	74
5.7. İllüstre Edilmiş Fotoğraflarda Orantının İncelenmesi.....	76
SONUÇ	78
KAYNAKÇA.....	81

KISALTMALAR LİSTESİ

SVG (Scalable Vector Graphics)

MÖ: Milattan Önce

PDF (Portable Document Format; Taşınabilir Belge Biçimi)

V.B: Ve benzeri

YY : Yüzyıl

SLR: Single lens reflex



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2.1. Logo	6
Şekil 2.2. Renk	9
Şekil 2.4. Karşıtlık.....	21
Şekil 2.5. Adobe Illustrator	22
Şekil 2.6. Corel Draw	23
Şekil 2.7. Adobe Indesign	24
Şekil 2.8. Photoshop.....	25
Şekil 2.9. Adobe Fireworks.....	26
Şekil 2.10. 3ds MAX.....	27
Şekil 2.11. Feehand	28
Şekil 2.12. Eli Acıman Tasarımı	31
Şekil 2.13. Hattat Hamit Aytaç Kaligrafi Örneği	32
Şekil 2.14. Likör Afişi.....	33
Şekil 2.15. Yurdaer Altıntaş	34
Şekil 2.16. İhap Hulusi Görey	35
Şekil 2.17. Sait Maden Kitap Kapağı	37
Şekil 2.18. Bülent Erkmen.....	38
Şekil 3.1. 1800 lerde Fotoğraf	41
Şekil 3.2. 1820 lerden Sonra Fotoğraf.....	44
Şekil 3.3. 1840'larda fotoğraf	46
Şekil 3.4. 1900'lü Yılların Başında Fotoğraf.....	47
Şekil 3.5. Auguste & Lois Lumière.....	48
Şekil 3.6. Beyoğlu	49
Şekil 3.7. Mitchell Kamera.....	50
Şekil 3.8. Türk Tarihinde fotoğraf.....	53
Şekil 3.9. İstanbul.....	54
Şekil 5.1. Farklılık incelenmesi I.....	58
Şekil 5.2. Farklılık İncelenmesi II	60
Şekil 5.3. Farklılık İncelenmesi III.....	61
Şekil 5.4. Bütünlüğün İncelenmesi I	62
Şekil 5.5. Bütünlüğün İncelenmesi II	63
Şekil 5.6. Bütünlüğün İncelenmesi III.....	64
Şekil 5.7. Dengenin İncelenmesi I.....	65
Şekil 5.8. Dengenin İncelenmesi II	66
Şekil 5.9. Dengenin İncelenmesi III	67
Şekil 5.10. Vurgunun İncelenmesi I	68
Şekil 5.11. Vurgunun İncelenmesi II.....	69
Şekil 5.12. Vurgunun İncelenmesi III	70
Şekil 5.13. Karşıtlığın İncelenmesi I	71
Şekil 5.14. Karşıtlığın İncelenmesi I	72
Şekil 5.15. Karşıtlığın İncelenmesi III	73
Şekil 5.16. Ritmin İncelenmesi I	74

Şekil 5.17. Ritmin İncelenmesi II.....	75
Şekil 5.19.Orantının İncelenmesi I.....	76
Şekil 5.20. Orantının İncelenmesi I.....	77



1. BÖLÜM

GİRİŞ

1.1. Problemin Tespiti

Bu çalışmada grafik tasarım bağlamında illüstrasyonun önemi ve etkisi nedir? Problematiği üzerinden bir araştırma hedeflenmiştir. Bu soruyu açıklamak amacıyla çalışma belli bir metodoloji ile düzenlenmiştir.

1.2. Çalışmanın Amacı

Çalışmanın amacı illüstrasyon kavramını grafik tasarım bağlamında değerlendirmektir. Bu amaçla öncelikle ayrıntılı bir biçimde grafik tasarımın ne olduğu açıklanacak, daha sonra fotoğraf ve illüstrasyon kavramları takip eden ana başlıklar tanımlanacaktır. En son aşamada illüstrasyon haline getirilmiş fotoğraflar grafik tasarım ilkeleri bağlamında kritik edilecektir.

1.3. Araştırma Metodolojisi

Araştırma metodolojisi, genel olarak literatür bilgisi verilen kavramların uygulama başlığı altında bir eleştiri makalesi ile incelenmesi ve yorumlanmasıdır.

1.4. Ünitelerin Planlanması

Bütün bu ana başlıklar yukarıdaki amaç ve metodolojiye göre stratejik olarak planlanmıştır. Amaç kısmında da belirtildiği gibi girişten sonraki ilk üç ana başlık grafik tasarım, fotoğraf ve illüstrasyon kavramlarını ayrıntılı bir biçimde açıklamaktadır. Araştırmanın son bölümünde ise belirlenmiş illüstrasyonlar grafik tasarım ilkeleri bağlamında incelenecektir.

2. BÖLÜM

GRAFİK TASARIM

Grafik tasarımın çıkış noktasının M.Ö 14,000’li yıllardaki mağara resimlerine dayandırılması yanlış olmayacaktır. Bazı sanat tarihi bilimcileri başlangıç için milattan sonra yazının bulunduğu tarih olan 4. yüzyılı seçse de grafik kavramının şekil ve yazılarla (yazısız şekiller de dahil olmak üzere) bir düşünceyi aktarım biçimi olduğunu göz önünde bulundurursak iletişim için kullanılmış ilk simgesel kalıntıları grafik tasarımın da bütün görsel sanatların da başlangıcı olarak kabul etmek yanlış olmayacaktır.

Grafik tasarımı devam eden süreçte tarihsel atalarının ilk el yazmaları ve dini kitaplar olduğunu söyleyebiliriz. Yazılarak basılıp yayılan bütün bu dini kitaplar içerisindeki harf, metin dizilimlerinin, sembolizmin ilk örneklerinin tarihte ki ilk grafik tasarım pratikleri olduğu söylenebilir.

Modern grafik tasarım kavramına geldiğimizde ise günümüzde kullanılan haliyle ilk çıkış noktasının sanayileşme ve modern yaşama geçiş sürecinde ‘fotoğrafın keşfi’ olduğunu söylemek doğru olacaktır. Bu noktada izlenimcilik ve post-izlenimcilik kavramlarına değinilmesi gerekmektedir;

İzlenimcilik: 19. yüzyıl Fransız ressamı tarafından bir akım olarak yaratılan, özünde, dünyayı bütün güzellik ve çirkinlikleriyle olduğu gibi yansıtmak değil de sanatçının algıladığı ve hissettiği biçimde eserine yansıtmasını savunan, sadece Fransa ve resim sanatıyla sınırlı kalmayıp hem bütün dünyaya hem de diğer sanat dallarına da yayılan bir sanat akımıdır. Bilinen evrensel ismi ile empresyonizm olarak da geçer.

Post – izlenimcilik: Geç – izlenimcilik veya post – empresyonizm olarak da adlandırılan bu akım ise izlenimciliğin içerisinde ona karşı, onu geliştirmeye yönelik doğmuştur. İzlenimcilikten gelen ressamların sadece istedikleri gibi şekilleri yorumlamakla kalmayıp buna kişisel imzalarını atma istekleriyle ortaya çıkmıştır. Bu yüzden karşıtın ziyade geliştirilmiş biçimi demek daha

dođru olacaktır. Bu hayal g¼c¼n¼ tetikleyen akım zamanla k¼bizm, sembolizm gibi yeni akımları kendi b¼nyesinden dođurmuştur.

Grafik tasarımın g¼n¼m¼ze ulařma hayat hikayesinde empresyonizm ok ¼nemli bir yere sahiptir. ¼nk¼ resim sanatının farklı bir y¼ne ilerleyiři bu akım sayesinde bařlamıřtır (Soydan, Kevser 2014: 47-171). Bu akımla beraber; grafik, afiř, ¼r¼n katalogları gibi kavramlar ortaya ıkmaya bařlamıř, bir Őeylerin o Őeyi birebir yansıtarak deđil de imgelediđi Őeyleri vurgulayarak g¼rsel olarak tanıtılması kavramı ortaya ıkmıřtır.

Reklam ve tanıtım kavramları ilk gazete olgusuyla birlikte insanların hayatlarına girmiřtir. ¼rneđin; ¼r¼n katalogları ilk ¼nceleri fotođraflarla deđil grav¼r baskılar ile yapılmaktaydı. İřlerin tanıtımını ve duyurusunu yapan afiřler de kendi ierisinde ayrı bir alan haline geliyordu. Bug¼n grafik tasarımcıların yaptıđı iřleri ilk gazete zamanlarında ressamlar yapmaktaydı. Fakat baskı tekniklerinin ilerlemesi, fotođrafın geliřtirilmesi ve tipografinin ¼nem kazanması ile ¼zellikle afiř tasarımı ve dolayısıyla grafik sanatlar resimden ayrı, tasarımın birer dalı olarak yeni bir kimlik kazanmıřtır (Soydan, Kevser 2014: 47-171).

T¼m bu yenilikleri ve resim sanatının bir sekt¼r ierisinde ekonomi iin kullanılması gerekliliđi 19. y¼zyılda Őekillenmeye bařlamıř, g¼n¼m¼z teknolojik Őartları ierisinde de grafik tasarım alanını yaratmıřtır. Grafik tasarımı g¼n¼m¼z Őartlarında y¼ksek oranda bilgisayar programlarıyla gerekleřtirilmektedir.

Grafik tasarım alanının temel amacı sanat ve k¼lt¼r bilgisi olan, desen ve dil ieriklerine hakim, hayal g¼c¼ ve geliřtirme yeteneđine sahip insanlar tarafından g¼rsel sanatların bir iletiřim dili olarak kullanılmasını sađlamaktır.

Grafik tasarım g¼n¼m¼zde bir iř dalı olarak tamamen tanıtım ve reklam sekt¼r¼ne hizmet ediyor olsa da ¼z¼nde sanatılık ve yaratıcılık isteyen ¼zg¼n

ve butik bir alandır. Bir şeyin grafik tasarımı olması için belli unsur ve ilkelere sahip olması gerekmektedir.

2.1. Grafik Tasarım Kavramı

Grafik tasarım en kısa tabiriyle duyguların bir ekran üzerinde resmedilme sanatıdır. Özünde bir mesajı iletme çabası yer alır. Bu mesajı iletirken bir görseli geliştirmek, geliştirdiğin görselle de bir düşünceyi görselleştirmek eylemleri sergilenir (Soydan, Kevser 2014: 47-171). Yani ekranda görsel ve metinlerin algılanabilir hale getirilme çabasına estetik ve sanatsal bir biçimde çizerin tarzını katmasıyla ortaya çıkardığı iki veya üç boyutlu eserlerin yaratım sürecine grafik tasarım demektediriz. Çalışmanın ilerleyen konularında anlam kargaşalarına sebep olmamak amacıyla bazı terimlerin anlamlarını işlemek yararlı olacaktır.

Grafik: Bir konuyu özetlemek, daha basit bir dille onun hakkında daha çok şey anlatabilmek amacıyla birbirinden farklı birçok harf, sözcük, sayı, fotoğraf, desen, biçim ya da renkleri bir araya getirerek bir ekran veya kağıt üzerinde orantılı bir şekilde işleme yada yerleştirme çalışmalarına grafik tasarım ismi verilir. Eski Yunancadaki 'grapnein' kelimesinden dilimize uyarlanarak aktarılmış bir kelimedir.

Grafik Tasarımcı: Basılması istenen ürün veya düşüncelerin estetik ve yaratıcı bir bakış açısıyla grafik haline getirilmesini sağlayan kişilerdir. Grafik tasarımcılar ürün veya düşünceleri estetik bir takım sanatsal geliştirmelere tabi tutarak firmanın kurum kimliğine uygun bir grafiğe dökmek ile mükelleftirler.

Tasarım: Ortaya çıkacak eserin veya sonucun, ortaya çıkmadan önce grafik tasarımcıların zihninde kurduğu şablondur.

Grafik Tasarım: En yalın haliyle grafik tasarımcının tasarladığı sanatı grafiklere dökmesiyle oluşan eserlerdir. Yani bir mesajı iletme amacıyla ortaya çıkan iki veya üç boyutlu görsellere grafik tasarımı denilebilir.

İletişim: En az iki insan arasında gerçekleşen duygu, düşünce ve davranış akışıdır. Grafik tasarımın temel amacı iletişimidir.

Grafiksel iletişim: Bir ekrana dökülen orantısız imgelerin aktardığı duygu, düşünce ve davranışlardır.

Hedef Kitle: Bu kitle tasarım sürecinin belirlenmesinde grafik tasarımcı tarafından karşısında hayal edilen, istenilen mesajın iletilmesi gereken kişi portföyüdür. Yani kurumun yapacağı uygulamalardan dolayı veya dolaysız etkilenecek kitleler grubudur.

Reklam: Bir ürün ya da hizmetin çeşitli iletişim araçlarıyla kitlelere bildirilmesi, pazarlanması en önemlisi tanıtılması işlemidir.

Görsel Malzeme: Burada görsel malzeme tüm bu reklam süreçleri boyunca firma veya ürün için basılacak olan bütün görülebilen nesnelere dir.

Piktogram: Evrensel nitelikler taşıyarak, yalın ve herkes tarafından anlaşılır halde çizilen, nesnel öğelerin stilize edilmiş biçimidir. Sigara içilmez işareti buna bir örnek olarak kabul edilebilir.

Slogan: Firmaların kurumsal kimliğine uygun olarak pazarlanmak istenen ürünler üzerinden oluşturulan kısa ve etkili tanıtım cümleleridir.

Logo: Firmaların kurumsal kimliklerinin simgesel anlatımı ile özel olarak hazırlanmış temel grafik tasarımlarıdır. Yani onları anlatan görsel şekildir. (Soydan, Kevser 2014: 47-171). Örneğin; Türk Hava Yolları logosunu 1956' da bir yarışma ile kazanan Mesut Manioğlu, uzun yol uçmayı hedefleyen Türk Hava Yolları için yaban kazından esinlenerek bir logo tasarımı yapmıştır. Günümüzde Bülent Erkmen'in tasarladığı çağdaş ve uluslararası kimliği yansıtan logo kullanılmaktadır.



TURKISH AIRLINES

Kaynak: <https://marka123.com/2012/12/13/thy-logosu/>

Bülent Erkmn (2000'ler)

Şekil 2.1. Logo

Bu terimlere ek olarak resim ve fotoğraf sanatlarından aşına olunan bazı terimlerin açıklamalarının eklenmesi de yararlı olacaktır, bunlar;

Eskiz: Bir sanat ögesi oluşturulmadan taslak halinde iken, hayal gücünü geliştirmek ve kafadaki taslağın bir ön çalışmasını görebilmek amacıyla yapılan karalamalara eskiz denir. Aslında eskizin iki aşamalı olduğunu söylemek yanlış olmaz. Kağıtlara ilk dökülenler fikir taslaklarıdır. Çalışmaların temelini ise ikinci aşama geliştirilmiş taslak ve eskizler oluşturur.

Perspektif: Resim yapanların aşına olduğu bir kavramdır. İki boyutlu düzlem üzerinde (kağıt veya ekran) 3 boyutlu ortam ve şekillerin derinlik verilerek çizilmesine perspektif denir.

Mizanpaj: Düzenleme anlamına gelen bu kelime grafiklerin belli bir oran ve estetik içerisinde düzenlenmesine denir.

Görsel Hiyerarşi: Tasarımdaki görsel öğelerin sırası hazırlanırken amaçlanan mesaja uygun olarak alakalı görselin vurgulanmasıdır.

Orijinal: Daha sonra çoğaltılabilecek olan çalışmanın ilk halidir.

Diyapozitif: Saydam bir yüzey üzerine alınmış, projeksiyonlarda da kullanılabilen slayt türlerine verilen addır. Matbaacılıkta daha çok görüntü kalitesi açısından tercih edilirler.

Simetri: Grafik tasarımda iyi dengelenmiş ve orantılanmış parçaların oluşturduğu yapıdır.

Asimetri: Simetrinin tersine, birbirine benzemeyen parçaların, orantısızlığa dayanan, dinamik bir biçimde bir araya gelmesiyle oluşan yapıdır.

İllüstrasyon: Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde ayrıntılı olarak işlenecek bu kavram kısaca; gözle görülebilecek olanın abartılarak ya da tamamen hayal ürünü çizgilerle ve ya gerçekçi olarak resmedilme anlamına gelir.

2.1.1. Tasarım Unsurları

Tasarım kelimesinin, güncel Türkçe sözlükteki anlamlarına bakarak yola çıkmamız gerekirse;

1. Zihinde canlandırılan biçim, tasavvur,
2. Bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslağı, tasar çizim, dizayn,
3. Bir araştırma sürecinin çeşitli dönemlerinde izlenecek yol ve işlemleri tasarlayan çerçeve, tasar çizim, dizayn
4. Daha önce algılanmış olan bir nesne veya olayın bilinçte sonradan ortaya çıkan kopyası anlamlarına gelmektedir (TDK, 2012).

İngilizce ve Fransızcada fiil ve isim hali “design” olarak geçen Türkçe telaffuzundan yola çıkarak dilimize “dizayn” olarak yansıyan ve tasarım olarak Türkçeleştirilen bu kelime aslında bütün sanat dallarında yapılan kompozisyonları da simgelemektedir.

Bu araştırmanın bağlamı açısından tasarım denildiğinde TDK'nin sözlüğünde yer alan iki ve üçüncü anlamlarına karşılık gelen web tasarım, grafik tasarım, çevre tasarım veya endüstriyel tasarım gibi tamlamalarda da kullanıldığı biçimi anlaşılmaktadır. Bu anlamda tasarım bir nesne veya sistemin yapımı için bir plan veya düzenin yaratılmasıdır.

2.1.1.1. Çizgi

Çizgiler iki veya daha fazla noktayı birleştirir ve grafik tasarımın temel unsurudur. Çizgilere çeşitli stilistik özellikler verilebilir. Örneğin, sertleşmiş çizgiler ve arka planlarına doğru kaybolan yumuşak kenarlı çizgiler vardır. Tüm bu özellikler illüstrasyon yazılımı uygulamaları ile kolayca yaratılabilir. Ana stilistik özellikler aşağıda listelenmiştir:

- Düz çizgiler
- Eğri veya girdap çizgiler
- Pürüzlü çizgiler
- Düzensiz veya elle çizilmiş çizgiler
- Noktalı ve kesikli çizgiler
- Arka planlarına karşı yüksek veya düşük kontrastlı çizgiler
- Sert veya yumuşak kenarlı çizgiler
- İnce veya kalın çizgiler
- Oryantasyonu dikey, yatay veya çapraz olan çizgiler (Lauer & Pentak, 1995: 108).

Elbette bu çizgi tipleri bir arada kullanılabilir; Pürüzlü noktalı çizgiler var ve bir çizgi pürüzlüden düze değişebilir. Birçok durumda bir çizgiye verdiğimiz yanıt, birinin bu tür bir çizgiyi nasıl çizebileceği konusundaki görüşümüzden etkilenir (Brainard, 1998: 26). Bu nedenle, örneğin, pürüzlü çizgiler enerji ve kayıt dışılığa ve muhtemelen zarar ve şiddete işaret eder. Girdap çizgiler aynı zamanda enerji ve kayıt dışılığa da işaret eder, ancak aynı zamanda hareket ve neşe özgürlüğü de önerir. Noktalı çizgiler, iletişim kurmak için mesajı olan bir düşünceyi önerir.

2.1.1.2. Renk

Renk kısmen sanattır ancak çoğunlukla bilim ve sağduyudur. İyi yazı ve iyi tasarım gibi iyi renk de stratejik olarak net bir amaç için kullanılan bir hammaddedir. Renk kontrastı, hiyerarşi ile yazı tipi, yazı tipi ağırlığı ve boyutu veya yerleşim kontrastı arasındaki iletişimi sağlar. Rastgele uygulama veya renkteki değişiklikler, tıpkı tasarımdaki herhangi bir rastgele değişiklik gibi, okuyucunun anlayışına karşı da çalışır (Soydan, Kevser 2014:47-171).

Bilinen odur ki; sıcak renkler uyarıcı, soğuk renkler ise gevşetici ve dinlendirici etki bırakırlar. Sıcak renkler; sarı, kırmızı ve turuncu, soğuk renkler ise yeşil, mavi ve mor olarak ifade edilebilir.



Kaynak: <https://www.haberturk.com/ahmet-gunestekinin-kirkyama-isleri-berlinde-2401486#>

Ahmet Güneştekin'in Kıryama İşleri

Şekil 2.2. Renk

Doğada tabir edildiği ve bilindiği şekliyle birbirine hiç karışmadan bulunan üç ana renk bulunur yani sarı, kırmızı ve mavidir. Bunların birbiri ile karışmaları sonucunda ise üç ara renk oluşur. Bu ara renkler; turuncu, mor ve

yeşildir. Renk, tasarımda dikkati çeken en önemli öğelerden bir tanesidir. Yorumcu üzerinde güçlü, duygusal ve psikolojik etkileri vardır ve bu yüzden stratejik kullanımı çok önemlidir.

- Kırmızı: Heyecan ve huzursuzluk duygusunun yoğun yaşanmasına sebep verir. Gerektiği kadar kullanıldığında samimiyet ve hoşlanma duygusunu kamçılar. Kırmızı ateşi ve coşkuyu çağrıştıran renktir. Sıcaklığın, şehvetin ve iştahın da aynı zamanda temsilcisidir. Bu sebeple dikkat çekilmek istenen nokta ve öğelerde bolca kullanılır.
- Sarı: Aydınlığın temsilcisi olan bu renk neşe ve canlılığı artırır. Teknik bakımdan sıcak renkler arasında yer almasına rağmen sarının soğuk ve dingin bir etkisi de tonlarına göre bulunmaktadır. Bazı sanatçılar sarının soluk tonlarını hastalık ve bitişler için de kullanmaktadırlar. Güneşi çağrıştırdığı gibi sonbaharı da çağrıştıran bir renktir sarı. Bu yüzden kullanım amacına göre kullanıldığı ton ve yerler iyi seçilmelidir.
- Mavi: Gökyüzünün rengi olan mavi soğuk ve sakin bir renktir. Karar verme, yaratıcılığı artırma gibi etkileri vardır. İnanma duygusunu da arttırdığı söylenir. Bunlara ek olarak yarattığı en temel hissiyat 'huzurdur' mavi deniz ve gökyüzünün rengidir, yani hem hava hem suyla ilişkilidir. Hava değişken, su ise sabittir. Mavinin yarattığı huzur da bu dengeden gelmektedir. Mavi genellikle ciddiyet ve sakinlik vurgusunun gerektiği yerlerde kullanılmaktadır.
- Yeşil: Baharı ve ormanı temsil eder. Tazelik, gençlik, memnuniyet ve huzur telkin eden bir renktir. Yeşil doğayla özdeşleştirildiğinden doğallık vurgusu gereken alanlarda çoğunlukla kullanılmaktadır. Yeşil bütün tonları tazelik ve huzur vurgusu yapar.
- Mor: Yok olmanın ve ölümün temsilcisidir. Hüzün, korku, pişmanlık duygusu yaratır. Bir diğer açıdan ise spiritüel evrenin, farklı boyutların ve keşfedilmemiş duyuların rengidir. İnsanlarda farklı duygular yaratabilmekle beraber, pembe ile birlikte genellikle romantik uyanımlar ortaya çıkarıcı bir renktir.

Renk insanları güçlü ve karmaşık şekillerde etkiler. Neredeyse tüm web sitesi tasarımlarının ana özelliğidir. Renk ve özellikle Web için renk, ışığın özelliklerini, işletim sistemleri ve Web tarayıcıları arasındaki farkları ve insan algısının fizyolojisi ve psikolojisini kapsayan karmaşık bir konu oluşturur. Burada Web rengine sadece en kısa giriş sunulmaktadır. Konuya bir yazılım uygulamasının renk seçimi özellikleri ile çalışan bir tasarımcı perspektifinden yaklaşılmaktadır (Yalçın, 2012: 86).

Yetenekli bilgisayarlar, tam renk spektrumunda (kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi, çivit mavisi) değişen 255 farklı renk seçeneği sunar. Siyah, beyaz ve gri ton değildir. Siyah ışığın yokluğu; beyaz, kırmızı, yeşil ve mavi ışık karışımından gelir; gri beyaz ve siyah karışımıdır. Saf haliyle bir renk tonunun "tamamen doymuş" olduğu söylenir. Ancak, çoğu zaman, tonları tam olarak doymuş biçimde kullanmamaktadır. "Değerini" (veya "parlaklığını"), açıklığını veya koyuluğunu değiştirerek tonu değiştirilebilir. Bu, renk tonuna beyaz veya siyah eklemenin eşdeğeridir (Soydan, Kevser 2014:47-171).

Bilgisayarın renk seçme özelliği, 128 ton beyaz ve 128 ton siyah sunar. Bir rengin daha açık değerlerine genellikle "renk tonları" denir; koyu değerler "gölgeler". Örneğin, kırmızı rengini çeşitli pembe tonlarına aydınlatabilir veya çeşitli kırmızı tonlarına karartılabilir. Kahverenginin tonları sarıyı karartarak alınır. Çoğu zaman tasarımcılar da bir rengi "donuk" veya "sessiz" hale getirmek isterler. Bu, herhangi bir renk tonu değerinde farklı miktarlarda gri eklemenin eşdeğeridir (Yalçın, 2012:86).

Bilgisayarlar, tonu 255 tonda (veya "tonlarda") griyle doyumuna izin veriyor. Örneğin, tamamen doymuş kırmızı tonu açık pembeye çevirdikten sonra açık pembeyi donuk açık pembeye ve hatta pembemsi açık griye kapatılabilir (Soydan, Kevser 2014:47-171). Tüm ton, değer ve doymamışlık kombinasyonlarının gri ile yaklaşık 16 milyon renge ulaştığı fark edilebilir. Açıkçası, o zaman, bilgisayarların tasarımcı tarafından amaçlanan renkleri sadık bir şekilde yeniden üretmeleri küçük bir başarı değildir (Yalçın, 2012:86). Yetenekli bilgisayarlarda bile, renkli görüntüleme çeşitli küçük

sorunlar vardır. Ayrıca, 8 bit renk özelliği olan bilgisayar kullanan insanlar için önemli görüntü sorunlarını önlemek için, kendinizi 216 garantili ("tarayıcıda güvenli") renkle sınırlandırmanız gerekir. Bu nedenle, sunmayı planladığınız kitlenin bilgisayar özelliklerine bağlı olarak, 16 milyon renkten faydalanmaya ya da kendinizi bu alt kümeyle sınırlandırmaya karar verilmelidir (Soydan, Kevser 2014:47-171).

Renkler sıcak veya soğuk olarak algılanır. Sıcak renkler kırmızı, turuncu ve sarıdır. Soğuk renkler yeşil ve mavidir. İnsanlar renklerin sıcaklığına veya soğukluğuna şiddetle yanıt verir ve bu nedenle bu "sıcak-soğuk renk kontrastı" tasarımınızda önemli bir husus olmalıdır. Renklerin ayrıca çeşitli ilişkileri vardır. Örneğin, yeşil, bitki örtüsü ve doğurganlıkla, kıskançlıkla ve "Git" görsel sinyaliyle ilişkilendirilir. Ayrıca çirkin "kusma" yeşili de var. Bazı renk çağrışımları birçok kültürde (bitki örtüsü yeşili) diğerlerinde ise (kıskanç yeşil) bulunur. Ayrıca, içerik insanların herhangi bir renge nasıl tepki verdiğini büyük ölçüde etkiler. Akan kan gibi görünen kırmızı, görkemli bir kırmızı halıdan çok farklıdır. Çoğu erkek olan önemli sayıda insan renkleri yorumlamada bir tür zorluk çekmektedir ("renk körlüğü"). Bu nedenle, önemli bilgiler için tek işaret olarak renk kodlamasından kaçınılır; örneğin, kolay, orta ve zorlu yürüyüş parkurlarını ayırt etmenin tek yolu olarak renk kodlaması kullanılmaz (Soydan, Kevser 2014:47-171).

En önemli beş renk uyumu türü aşağıda açıklanmıştır. Genel olarak, bu armoniler çeşitli değerleri ve gri ile doygunluk seviyelerinde tonlarla ilgilidir.

- Tek renkli: Tek renkli, en basit renk kaygısıdır. O Sadece değer ve doygunluk değişimleri olan tek bir renk tonundan oluşur.
- Tamamlayıcı: Tamamlayıcı renk uyumu, renk tekerleğinin karşısında veya hemen karşısında olan iki renkten oluşur. Tamamlayıcı uyum, çok güçlü kontrastlar sağlar. Bu nedenle, bir tasarım belirli bir rengi yoğun şekilde kullanıyorsa, tamamlayıcı rengi vurgulama rengi olarak çok daha küçük bir alanda kullanmak istenilebilir.

- Benzer: Benzer uyum, üç ila beş renk kullanır. Bu tonlar arasındaki farklar aşırı değildir; ilgili renklerin hoş bir ilerlemesini oluştururlar ve renk tekerleğinde birbirlerini takip ederler. Genellikle en önemli veya "anahtar" renk, bu ilerlemedeki orta renktir.
- Üçgenli: Üçlü harmoni, renk tekerleğine eşit aralıklarla yerleştirilmiş herhangi bir üç rengi kullanır. Genellikle anahtar renk doymuş, diğerleri ise daha koyu değerlerde görünmektedir.
- Tamamlayıcıyı bölme: Bölünmüş tamamlayıcı renk uyumu, bir anahtar renkten, renk tekerleğindeki tamamlayıcı (zıt renk), çoğunlukla vurgu olarak kullanılan ve anahtar rengin veya tamamlayıcı rengin iki komşusundan oluşur (Soydan, Kevser 2014:47-171).

2.1.1.3. Şekil

Şekiller çizgilerden oluşur. Şekiller, bir şekli tamamen tamamlamamış çizgilerle de ifade edilebilir (Arntson, 1998:45). Çizgiler yeterince kalın olduğunda, onları şekil olarak algılarız. Şekiller, neredeyse tüm Web sayfalarının temel bir bileşenidir. Şekiller sayfa düzeninin temelidir. Tasarımdaki şekiller ve çizgiler, çekirdek içerik ögesi olarak görünen nesnelere oluşturur (Zelanski & Fisher, 1996:87). Son derece karmaşık, çoğu zaman düzensiz şekiller, şekil kombinasyonları ve çizgiler (renkli veya renksiz) insanların, binaların, ürünlerin vb. çizimlerini oluşturur. Sanatçı usta olduğunda, bu temsilleri şekil olarak bile düşünmüyoruz (Stewart, 2002:1-6). Ek olarak, düzenli geometrik şekiller daireler, sekizgenler, yıldızlar, elmaslar vb. Tasarımlarımızda birçok role hizmet etmektedir (Arntson, 1998:45). Perspektif çizim, gölgeleme ve diğer teknikler, üç boyutlu alan yanılsamasını yaratmak için yüzyıllardır kullanılmıştır (Stewart, 2002:1-6). Ancak basit yan yana dizmeler ve şekil modifikasyonları incelikte çoklu düzlemler önerebilir ve bir görüntüye ekstra ilgi verebilir. Yaygın olan bir teknik, şekillerin üst üste gelmesini sağlamaktır, böylece biri diğerinin üstünde oturuyor gibi görünür (Brainard, 1998:38).

2.1.1.4. Değer

Resim sanatında ışığın önemini bütün ilgili sanatçılar ve sanat severler bilirler. Işık görsel sanatların bir ögesidir. Görsel ürünlerde ton ve parlaklık çok önemlidir. Kontrast olarak da karanlık ve parlaklık ayarları değişmektedir. (Zelanski & Fisher, 1996:189) Bir grafik tasarım ögesi olarak değer ise bu renk karşıtlıklarının harmonisi ile oluşturulabilir. (Lauer & Pentak, 1995:212).

Bu açıdan bakıldığında bir grafikte yüksek değer elde etmek için kontrastlar ve renk karşıtlıkları kullanılmalıdır denilebilir (Brainard, 1998, s.46). Değer olgusu bilindik anlamı ile kullanılmamaktadır. Karşıtlık öğelerinin azalması grafik tasarımlarda değer azalması anlamına gelmektedir. (Lauer & Pentak, 1995:215). Bu noktada en büyük değer kavramı parlaklık ve karanlık ile ilişkilendirilebilir. Aralığın parlaklık ve karanlık oranına bakılarak aralığın değeri belirlenir. (Lauer & Pentak, 1995:215).

Değer aslında bir hacim yaratıcıdır. (Brainard, 1998:46-47); Grafik tasarımlarda illüzyon yaratma çabası değer olgusu gerektirir. (Atmosferik derinlik). Vurgu eklemek içinde değer kullanılabilir. (Lauer & Pentak, 1995:218). Değerin duygular üzerinde de etkisi büyüktür, düşük değer düşük duygular yüksek değer daha kuvvetli duygular uyandırabilir. (Lauer & Pentak, 1995:215). Hafif duyguları ifade etmek için düşük kontrastlar kullanılabilir. Örneğin; (Zelanski & Fisher, 1996:210), Hüzün ve depresyon için geçiş kontrastları kullanılır yani orta ölçekli değerler (Zelanski & Fisher, 1996:210), koyu kontrastlar ise bohem ve korku yaratır. (Lauer & Pentak, 1995:215).

2.1.1.5. Doku

Bir nesne veya maddede kalite anlamında yüzeyi incelendiğinde doku kavramı ile karşılaşırız (Lauer & Pentak, 1995:153), Pürüzlü mü, tırtıklı mı yoksa kaygan mı, bütün bu ayrıntılar dokunun özelliklerini verir (Brainard, 1998:54), başka bir ifade ile dokunulduğunda bıraktığı etki dokunun türünü

ifade etmekte kullanılır (Zelanski & Fisher, 1996:150). Yani denilmek istenmektedir ki doku hissedilen bir şeydir (Lauer & Pentak, 1995:153). İki boyutlu tasarımlar ve görsel sanatlara gelindiğinde ise doku kağıtları ve ekranları ifade eder (Lauer & Pentak, 1995:154) bunlara ek olarak bazı başka yüzeylerde bu sanat dalları için kullanılabilir (Zelanski & Fisher, 1996:151-155). Görsel dokular sadece bir ekran yada kağıt üzerinde yaratılamayacağı gibi pek çok dokunun birleşimi ile çeşitli görsel dokular oluşturulabilir (Lauer & Pentak, 1995:158).

İşaret ve şekillerin senkronize bir şekilde dizilmesi görsel dokuları oluşturur. (Stewart, 2002:1-16). Bu açıdan bakıldığında bir yüzey üzerinde kullanılan bütün simgeler kendince bir doku yaratabilir. (Zelanski & Fisher, 1996:162) Farklı renk, ölçü ve boşluklar kullanılması dokuyu tamamen değiştirebilir. (Evans& Thomas, 2004:31).

Görsel tasarımın üç ana unsuru vardır. Üç unsur görsel tasarımı ifade etmek için kullanılabilir. Bu unsurlardan birincisi yazılı unsurlardır, ikincisi görsel unsurlardır üçüncü ve sonuncusu ise bunlara destekleyici unsurlardır. (Seferoğlu, 2012).

2.1.2. Grafik Tasarımın Genel İlkeleri

Tasarım ilkeleri iletişimde etkinliği sağlamak için unsurların bir araya getirilmesinde kılavuz ve rehberlik eden temel etik sınırlardır. Tasarım unsurlarına tasarımın 'Ne'si diyecek olursak ilkeleri de 'Nasıldır' (Faimon & Weigand, 2004:25). Unsurlar ve ilkeleri örneklerle daha anlaşılır bir biçimde açıklamak gerekirse; Unsurlar bir işin yapılışında kullanılan hammaddeleri temel öğeleri ifade ederken ilkeler ise o işin nasıl hangi şartlarda yapıldığını çerçeveleyen öğelerden oluşmaktadır.

Yani ilkeler için denilebilir ki başlıca grafik tasarım ilkelerini taşımayan çalışmalar grafik tasarım değildir, kopyadır, çoğaltımdır, 2 boyutlu şekil veya karalamalardır. Ama grafik tasarım diyebilmemiz için alt başlıklarca açıklanan;

farklılık, bütünlük, denge, vurgu, karşıtlık, ritim ve orantı öğelerini mutlaka bünyesinde taşıması gerekmektedir.

2.1.2.1. Farklılık

Farklılığın tanımı bir öğeyi önceki halinden değişik bir hale getirmektir. (Brainard, 1998:114). Farklılık ve bütünlük birbirlerini tamamlayıcı unsurlardır, değişim yeni bir bütünsel hal oluşturur. (Evans & Thomas, 2004:5). İyi bir grafik tasarımda yapılan tüm değişikliklerin kattığı farklılık değeri bütünlüğü bozmadan gerçekleşmelidir (Faimon & Weigand, 2004:30).

Farklılık aslında orijinallik olarak da tabir edildiğinde yanlış olmayacaktır. Farklılığı sağlamak eseri özgünleştirecektir, bu farklılığı sağlarken tasarımcının kendi stilini taşıyan imzasını da her farklı eserine yansıtması gerekmektedir ki bir bütünlük de sağlanabilsin.

2.1.2.2. Sadelik

Sadelik, kullanıcının gözlerinin işlemesi gereken görsel veri miktarını sınırlamak anlamına gelir. Bu sadeliği elde etmek için;

1. Nispeten az sayıda görsel unsur kullanılır.
2. Bu elemanlar arasında (boyut, renk, şekil vb. benzerlikler) güçlü görsel benzerlikler oluşturulur.
3. Bu elemanları görsel olarak tutarlı bir düzende düzenlenir.

İlk olarak, sadelik, estetik çekiciliği sağlamanın en güvenilir yollarından biridir. İkincisi, bir öğeyi vurgulama, gruplandırma öğeleri ve alt öğelere odaklanma çabalarınız, genel tasarım basit olduğunda başarılı olma olasılığı artacaktır. Sadelik, başka bir deyişle, tasarımınızın etkilerini yoğunlaştırır. Daha az şey yaparak, yapılan her şey daha fazla sayılacaktır. Diğer birkaç önemli tasarım rehberi, basitlik prensibindeki değişikliklerdir;

- (1) dađınıklığı önlemek,
- (2) kullandığınız yazı tipi sayısını sınırlamak
- (3) hizalamak

Sayfa öğelerini sayfaya saçmak yerine aynı yatay ve dikey ızgara çizgilerinde düzenlemek bu noktada önemlidir. Genellikle bir sayfaya birçok görsel öğe yerleřtirmek gerekir. Sadelik imkânsız olduđunda amaca hizmet edenleri koruyarak satır, řekil, hizalama ve kullanıcının gözlerinin işlemedi gereken her şeyi azaltarak istenilene ulaşılabilir.

2.1.2.3. Bütünlük

Bir kompozisyonun tüm görsel unsurlarının birleřik bir bütüne uyduđu algısıdır. Bütünlük řekil, renk, çizgi özellikleri, yazı tipleri ve bir tasarımın diđer yönlerinde çok fazla çeřitlilik ile tehdit altındadır. Bir tasarıma bütünlük katmanın birçok yolu vardır. Bir tasarımcının aralarında bütünlüđu sađlamak için üç ayrı grafiđi nasıl renklendirebileceđi hatırlanabilir.

Bütünlük ayrıca, tasarımın tüm yönlerinin temaya katkıda bulunduđunu ima eder. Son olarak, bütünlük, bir web sitesinin bir bütün olarak ele alındığı sayfaların tümüdür.

2.1.2.4. Denge

Denge, ilginç ve estetik açıdan hoş kompozisyonlar yaratabildiğimiz bir tasarım prensibidir. Fiziksel dünyadaki nesnelerin ađırlığını yargıladıđımız gibi, bir kompozisyondaki öğeler "görsel ađırlık" olarak algılanır. Ayrıca, her sayfa, bir taraftaki görsel unsurların diđer taraftaki görsel unsurlara karşı dengelendiđi bir denge noktasına (tahterevalli dayanađı gibi) sahiptir. Daha büyük nesneler, daha koyu veya görsel olarak daha karmařık olan nesneler gibi daha ađır nesnelere. Ayrıca, denge noktasından uzaktaki bir nesne, denge noktasına yakın olan bir nesneden daha fazla görsel ađırlığa sahiptir.

Bazı bileşimler simetrik olarak dengelenir; Sayfanın iki yarısı ayna görüntüsüdür (ya da neredeyse öyle). Simetrik denge, geleneksel bir tasarım fikridir.

Bu daha karmaşık denge formları, kayıt dışılığa ve enerjiye katkıda bulunur. Başka bir deyişle, sayfanın sol tarafındaki şekil sağ taraftaki daha büyük şekli dengeler çünkü sol şekil daha koyu ve denge noktasından daha uzaktır. Bazen tasarımcılar sayfadaki öğeler arasında görsel olarak etkili bir dengesizlik elde etmeye çalışırlar. Öte yandan, görsel dengesizlik, genellikle vasıfsız tasarımın bir sonucudur. Simetrik denge dışındaki denge ile ilgili kararlar karmaşıktır ve çok sayıda faktörün etkileşimini içerir. Bu tür kararları zor bulmanız iyi olabilir ve tasarımınızın değerlendirilmesini istediğinizde muhtemelen farklı görüşler bulacaksınız.

2.1.2.5. Vurgu

Grafikte sabit bir yol yoktur. Bununla birlikte, tasarımcılar çalışmalarının belirli kısımlarını vurgulamayı ve böylece kullanıcının bakış açısı üzerinde bir miktar kontrol sağlamayı amaçlamaktadır. Genellikle, tasarımın bir ögesini veya alanını kullanıcının ilk odak noktası olacak ve daha sonra bir plan yapacaklardır. Kullanıcının bakışlarını takip etmesi veya bazı öğelerin vurguda ikincil olması ve hatta diğerlerinin üçüncül olmasını planlaması için belirli görsel yollar seçerler. İşte, kullanıcının dikkatini çekmek ve yönlendirmek için araçlardan bazıları (MEGEP, 2007);

1. Yer: Sayfadaki belirli konumlar diğerlerinden daha belirgin. Bir öğeyi sayfanın üst kısmına yerleştirmek, güçlü bir vurgu aracıdır. Öte yandan, sayfaya çok düşük bir öge yerleştirilmesi, özellikle kaydırma çizgisinin altına yerleştirilmesi, hızlı bir şekilde görünmeyeceğini garanti eder. Dili soldan sağa okunan kullanıcılar için, sayfanın sol tarafındaki bir konum sağdan daha belirgindir.

2. Boyut: Büyük nesnelere küçük olanlardan daha belirgindir. Genellikle, küçülen boyutuna bağlı olarak daha büyük vurguyla görsel hiyerarşiler yaratırız.

3. Kontrast ve çevresindeki boşluk: Bir nesne zıt bir arka plana karşı göze çarpıyor ancak arka plan renk tonu veya renk değerinde benzer olduğunda kolayca göz ardı edilebilir. Ayrıca, boşluk, kontrastı artırırken, bir nesne aşırı meşgul bir arka plan tarafından kolayca boğulabilir.

4. Farklılık: Çevresindekilerden şekil, renk veya başka bir açıdan farklı nesnelerin birlikte kompozisyon haline getirilmesidir.

5. Derinlik: 3 boyutlu bir görünüm, düz bir ortamda göze çarpıyor. Örneğin; bir gölge tarafından üretilen 3D görünüm daha fazla öne çıkıyor. Bununla birlikte, bu teknik az miktarda kullanılmalıdır veya etkisiz bir hile olur. Ayrıca, 3D görünümünün bir bağlantı önerdiğini ve yararsız tıklamalar isteyebileceği gerçeği mevcuttur.

6. Hareket: İnsanlar, açma-kapama yanıp sönmeleri dahil harekete cevap verir, ancak, hareketi herhangi bir gerçek değeri olmayan basit bir hile olan tasarım öğelerini hemen reddedilebilir.

7. İlginç içerik: Önceki teknikler “ön-özenlidir”, anında ve otomatik olarak çalışırlar. Kullanıcıların bir ekran öğesinin kendileri için anlamlı olup olmadığına karar vermesi biraz zaman alır, ancak kaliteli içerik kullanıcının dikkatini çekebilir. Web reklam afişlerinin kitaptaki her özenli hileyi kullandığını, ancak içerik zorlayıcı olmadığından sonuçta insanları ilgilendirmediği gibi.

2.1.2.6. Gruplandırma

Gruplandırma, sayfadaki öğeler arasında mantıksal ilişkiler kurmak için önemlidir. Gruplandırma, Web'de her yerde kullanılır. Örneğin, sütunlar bir dizi ilgili bağı gruplandırır ve ilgili ürünler genellikle bir Web sayfasının ana içerik alanında gruplandırılır. Gruplandırma yakınlık ve benzerlik ile sağlanır.

2.1.2.7. Subordinasyon

Subordinasyon gruplama ve vurgu ile yakından ilişkilidir. Toplu olarak, her Web sayfasındaki öğeler arasındaki mantıksal ilişkilerin ortaya çıkmasında büyük rol oynarlar. Çok sık olarak, gruplandırılmış öğeler kümesi görsel olarak vurgu yoluyla başka bir öğeye tabi tutulur. Girinti aynı zamanda bir grup elemente bağlı olacaktır. Bu görsel alt metin anlamına ymalıdır.

Çevrimiçi mağazalarda, iki veya daha fazla ürün tanımı genellikle ürün kategorisini ifade eden bir başlık aracılığıyla gruplandırılır ve yönetilir. Benzer şekilde, bir tasarımcı, her iki hikâyenin de aynı haber olayıyla ilgilendiğini açıkça belirtmek için, ilgili bir “anahtar” başlığı altında iki ilgili haber grubunu gruplayacaktır. Subordinasyon vurgu ile aynı olmadığı unutulmamalıdır. Bir buket gül çiziminde, güneşin doğrudan ışınlarını yakalayan bir gül gösterilebilir. Bu gül, güllerin geri kalanına görsel olarak vurgulanmıştır, ancak diğer güller bu gülün mantıksal olarak altında değildir.

2.1.2.8. Karşıtlık

Karşıtlık (zıtlık) tasarımlarda dikkat çekici öğelerden bir tanesidir. İzleyiciyi uyanık tutar, dağılmasını ve kaybolmasını engeller. Fransızcadaki these – antithese tekniği buradan gelir. Bir şeyi en iyi anlatmanın yolu onu karşıt fikriyle sunmaktır denilir. (Wartenberg, Thomas E. 2015:26-146).



Kaynak: <https://www.kilsanblog.com/sanat-tasarim-mimarlik/camille-walalanin-renkli-geometrik-dunyasi/>

Camille Walala (Fotoğraf: Charles Emerson 11.08.2017)

Şekil 2.3. Karşıtlık

2.1.2.9. Ritim

Görsel tasarım içerisindeki öğelerin birbirleriyle müzikal anlamdaki uyumunu ifade eder. Bütün grafik, çizgi ve renkler bir akış-geçiş içerisinde olmalıdır. Bu çıkacak eserin ne tür bir şarkı söyleyeceğini ifade eder. (Wartenberg, Thomas E. 2015:26-146).

2.1.10. Orantı

Oran boyut-şekil ilişkisidir, orantı ise tüm şekillerin taslak üzerinde belli bir ritme ve uyuma göre dizilebilmiş olduğunu ifade eden öğedir. (Wartenberg, Thomas E. 2015:26-146).

2.1.3. Grafik Tasarımda Kullanılan Uygulama ve Programlar

Grafik tasarım günümüzde yüzde yüzüne yakını bilgisayar programları ve uygulamaları tarafından yapılır bir hale gelmiştir. Güncel kullanılan programları tek tek yazmak kullanım amaçlarını da belirterek daha yararlı olacaktır. (Yengin, Deniz. 2015:87-189)

2.1.3.1. Adobe Illustrator



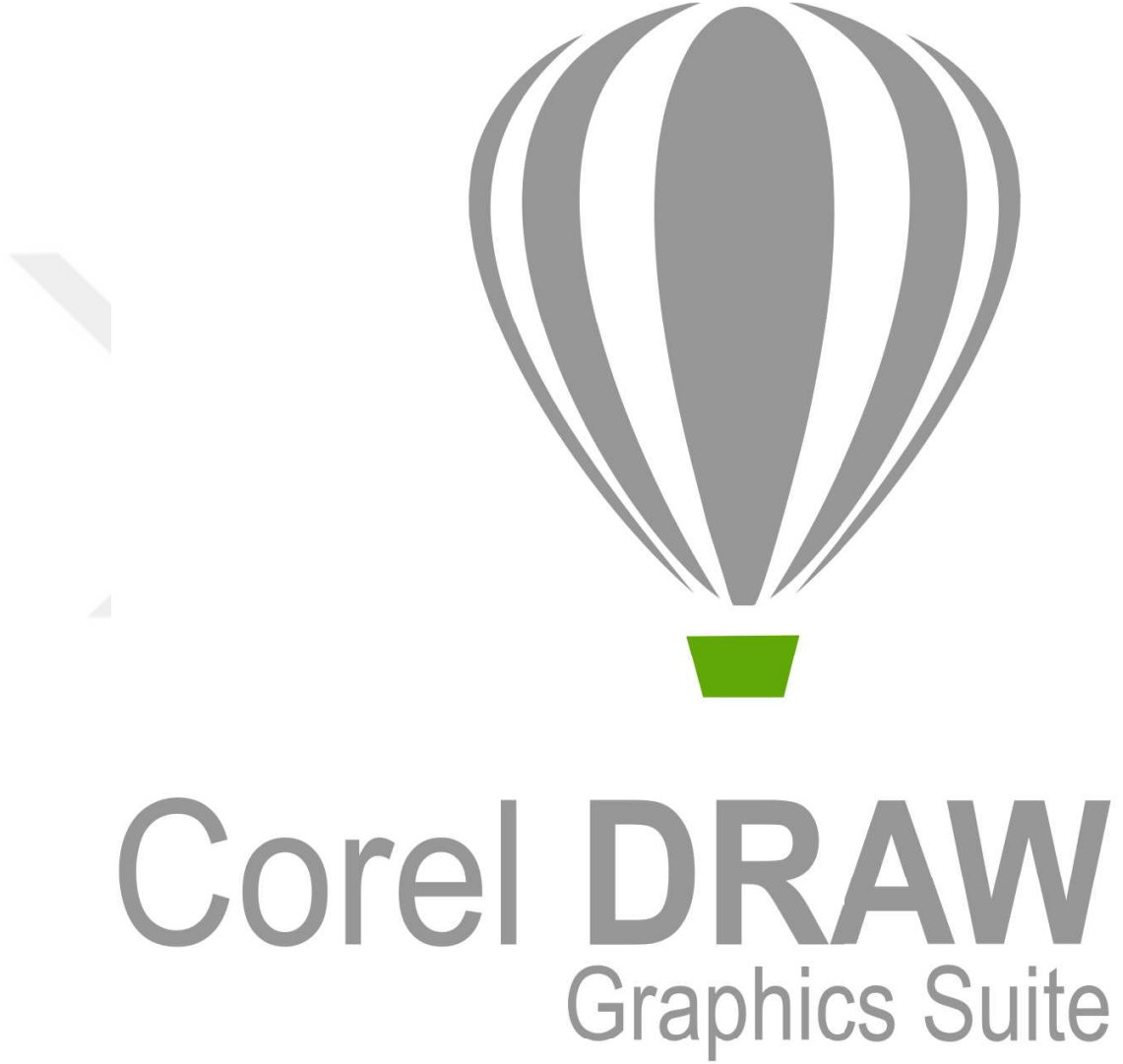
Kaynak: <https://worldvectorlogo.com/logo/adobe-illustrator-cc>

Şekil 2.4.Adobe Illustrator

Adobe firmasının geliştirdiği vektörel bir çizim yazılımıdır. AL, SVG, EPS ve PDF formatında dosyaların kaydedilebilme imkanlarını sağlar.

İllüstrasyon programlarının içerisinde en çok tercih edilenlerinden bir tanesidir. Geniş hareket kabiliyeti sağlar. Daha çok moda tasarımcıları tarafından kullanılmaktadır. (Yengin, Deniz. 2015:87-189).

2.1.3.2. Corel Draw



Kaynak: <https://www.wilcom.com/Hatch/Blog/TabId/3573/ArtMID/8936/ArticleID/401/Logo-CorelDRAW-Graphics-Suite.aspx>

Şekil 2.5.Corel Draw

Corel corporation tarafından üretilen bu program 1989 yılında kullanıcılarına sunulmuş vektörel tabanlı bir grafik tasarım programıdır. Tasarımcılar, grafik tasarımcılar ve profesyonel sanatçılar hedeflenerek

tasarlanmıştır. Buna karşın çoğunlukla ülkemizde matbaacılık, dijital baskı, tekstil, tabela ve afiş alanlarında kullanılmaktadır. Adobe Illustrator ile birlikte en çok kullanılan 2 grafik tasarım programından bir tanesidir. (Yengin, Deniz, 2015:87-189).

2.1.3.3. Adobe Indesign



Kaynak: <https://worldvectorlogo.com/logo/indesign-cc>

Şekil 2.6. Adobe Indesign

InDesign de bir Adobe ürünüdür. Çok amaçlı bir masaüstü yazılımı örneğidir. K2 firma içi kod adı olmakla beraber bu ismi de bilinir. Tablet aygıtlar, baskılar ve çok amaçlı birçok ekranlar için sayfa tasarımları üretilmesini sağlar. Yazılı (dergi, katalog vb.) kullanımları için çok elverişli

olmakla beraber grafik tasarımlar için zayıf kalabilmektedir. (Yengin, Deniz. 2015:87-189).

2.1.3.4. Adobe Photoshop



Kaynak: <https://worldvectorlogo.com/logo/photoshop-cc>

Şekil 2.7.Photoshop

Adobe Photoshop da yine bir Adobe ürünüdür. Grafik tasarımla alakası olmayan kişilerin dahi muhakkak adını duyduğu piksel tabanlı görüntü, resim ve fotoğraf düzenleme amacıyla yaratılmış Adobe Systems'in sayısal fotoğraf işleme yazılımıdır (Yengin, Deniz. 2015:87-189).

Diğer grafik tasarım programlarından farklı olarak vektör değil pixel tabanlıdır. Güçlü fonksiyonlara sahiptir ve fotoğraf düzenleme noktasında hemen hemen rakipsizdir. Diğer Adobe programlarıyla da uyumlu çalışabildiği için birçok grafik tasarımcı için etkili ve elverişli bir fotoğraf düzenleme yazılımıdır (Yengin, Deniz. 2015:87-189).

2.1.3.5. Adobe Fireworks



Kaynak: <https://seeklogo.com/vector-logo/290367/fireworks-cs6>

Şekil 2.8.AdobeFireworks

Adobe Fireworks eski ismiyle Macromedia Fireworks, bitmap ve vektörel grafik editör programıdır. Başlangıçta macromedia xRes'in parçaları kullanılarak geliştirilen yazılım, 2005'te Adobe tarafından satın alındı. Esas

kullanım amacı web sitelerinde kullanılacak grafiklerin basit ve etkili şekilde oluřmasını saęlar. (Yengin, Deniz. 2015:87-189).

2.1.3.6. 3ds MAX



Kaynak: <https://freebiesupply.com/logos/3ds-max-full-logo/>

Őekil 2.9. 3ds MAX

Autodesk tarafından geliřtirilen bu modelleme 3 boyutlu tasarımlar için gorselleřtirme ve animasyon imkanı saęlar. MS DOS ortamında alıřan 2D Studio DOS yazılımlarının devamıdır. 3ds Max 2017 son sőrümüdür. (Yengin, Deniz. 2015:87-189)

2.1.3.6. Freehand



Kaynak: <https://www.deviantart.com/cloneissofun/art/Freehand-CS6-Alternate-Icon-376798378>

Şekil 2.10.Freehand

Günümüzde kullanılmayan, Aldus firması tarafından yaratılıp, daha sonra Macromedia firması tarafından alınıp geliştirilen, en son olarak da Macromedia'nın Adobe tarafından satın alınmasıyla kaldırılan vektör tabanlı, illüstrasyon ve çok sayfalı tasarım imkanı yaratan çok amaçlı bir grafik tasarım programıydı. Uzun yıllar pek çok kullanıcı tarafından kullanılmasından ötürü çalışma içerisinde bahsetmek gerekliliği düşünülmüştür. (Yengin, Deniz. 2015:87-18).

2.2. Görsel İletişim

Televizyon, dergi, gazete akla gelebilecek bütün görsel iletişim kanallarıyla gerçekleştirilen yayın ve dağılım eylemine yani görme ile algılama yetisine hitap eden bütün iletişim yollarına görsel iletişim denilmektedir.

Görme duyusu insanoğlunun en önemli duyularındandır. Çevremizdeki nesnelere, olayları, durumları önce görerek tanımlar ve anlamaya çalışırız. İnsanoğlu bu özelliğini geliştirmek için on binlerce yıl harcamıştır. Yaklaşık olarak M.Ö. 15 000’li yıllarda bize ulaşan en eski mağara resimlerini yapmış olan insanoğlu, gördüklerini algılayabiliyor ve resmedebiliyordu (Yengin, Deniz. 2015:87-189). Bu resimler de av sahneleri ve insanoğlunun varlık sembolü olarak kullanılmışçasına el resimleri vardı. Bu resimler, imgelerin insan üzerinde etkisine ilişkin şekil çizilerek yapılmış ilk görsel iletişim örnekleridir (Uçar, 2004: 17).

Lascaux mağarasındaki çizimlerin sanatın ilk örnekleri olup olmadığı konusu tartışılabilir, ancak görsel iletişimin ilk örnekleri olduğu kesindir (Uçar, 2004: 18).

Gombrich Sanatın Öyküsü kitabında şöyle bir saptamada bulunur, “mağaraların duvarlarındaki ve tavanlarındaki resimler düzenli yapılmamışlar, tersine, belirli bir düzen anlayışından çok uzak olarak, bazen birbirleri üzerine boyanmış ya da çizilmişlerdir.” (Gombrich,1993: 21).

2.2.1. Tasarımın Görselleştirilmesi

19. yüzyıl sonlarında yeni ortaya çıkmaya başlayan ve o zamanlar hiçbir saygınlığı olmayan reklam firmalarında metni yazan kişi, hazırlanan ilanda neyin nereye yerleştirileceğini kabaca gösteren bir kroki çizerek, bunu üretim teknolojisini iyi bilen, yazı karakterlerini tanıyan bir ressamla iletiyordu. Ressamın hazırladığı çalışma ise bütünüyle kopyaya dayanmaktaydı. Bu kişiler kesinlikle birer tasarımcı değildiler. Zaten o dönemlerde bu sektörde çalışan

hiç kimsenin kafasında tasarım ya da tasarımcı kavramı oluşmamıştı. Zamanla, görselleştirme işini üstlenen ressamın sorumlulukları artmaya başladı, yanına birkaç yardımcı verildi. Böylelikle, “Sanat Yönetmenliği” mesleği doğdu. Görselleştirme, bir tasarımın en önemli yaratıcı evresidir (Becer, 1997: 75).

Görselleştirme evresindeki en önemli şey hedef kitleyi doğru araştırmalar doğrultusunda başarılı bir şekilde belirledikten sonra hedef kitleye en uygun çarpıcı ve dikkat çekici görselin oluşturulabilmesidir (Ekin, Volkan. 2013:67-179). Bu yüzden her eskiz aslında orijinal çalışmanın bir gölgesi niteliğindedir ve önemlidir. İşte bu noktada grafik tasarımda da temel önem taşıyan unsurlar ön plana çıkmaktadır;

- Hedef kitlesi belirlenir,
- Çalışmanın amacı belirlenir,
- Verilecek mesaja karar verilir
- Temel fayda belirlenir ve hedeflenir

Bütün bu kararlar doğrultusunda görselleştirme evreleri başlar. (Uçar, 2004: 158).

Bu noktada unutulmamalıdır ki görselleştirmenin temel adımı hayal gücü ve yaratıcılıktır. Bu yüzden yalınlaştırılarak gerçekleştirilen bütün görsel notlar ve eskizler aslında hayal gücünün ve beynin yaratım süreçlerinin taslaklara yansımış örüntülerini oluşturmaktadır. Bu yüzden her karalama çalışması zihnin yaratım sürecinin evreleridir ve mümkün olduğu kadar uzun tutulmalıdırlar. (Becer, 1997: 76).

2.3. Türkiye’de Çağdaş Grafik Tasarım

I. Meşrutiyet’in sağladığı özgürlük ortamında, grafik tasarım sanatı açısından ilk ciddi çalışmaların yapılması amacıyla 1909 yılında İlançılık Kolektif Şirketi’nin kurulduğu görülmektedir (Ekin, Volkan. 2013:67-179). Basın ilanı alanında yapılan bu çalışmalar, önce Balkan Savaşı, ardından yaşanan 1. Dünya Savaşı nedeniyle sürdürülebilir olmamış ve devam

edememiştir. Bu girişimin gerçekleştirdiği bilinen ilk sanatsal grafik tasarım çalışması Ferah Tiyatrosu için hazırlanan afiş çalışmasıdır. Bu dönemde yurt dışından gelen tüketim ürünlerinin afişleri de yapılmıştır (Bektaş, 1992; 34).

Daha sonralarında, devam eden süreçte sanayileşmenin getirdiği pazarlama ihtiyacı grafik tasarıma dokunmaya başlamıştır. Türkiye’de sanayileşme çabalarının başlamasıyla artan üretim, grafik tasarım alanına yansımaktadır. Eli Acıman ve arkadaşları Faal Reklâm Ajansını kurarak 1940’lı yıllarda Koç şirketinin tanıtım çalışmalarını yürütmüştür.



Kaynak: <https://www.logovegrafik.com>, 20.04.2019

Şekil 2.12.Eli Acıman Tasarımı

Latin ABC'sine geçişle beraber değişim hızlı yaşanmış olsa da hat sanatında geleneksel kaligrafi ustalarının çalışmaları bir süre varlığını sürdürmüştür. Hattat Hamit Aytaç, bu kaligraflardan en önemlisidir. (Ekin, Volkan. 2013:67-179). Bu geleneği sürdüren diğer önemli sanatçı Emin Barın'dır. Emin Barın, özellikle Türklerin yaratmış olduğu "divani yazı" (tuğraların stili) ve bugünkü mimarî estetiğe uyan "kufi" yazı stilinde çalışmıştır. Sanatçı, bu iki çeşit yazıya da çağdaş yorumlar getirmeye çalışmıştır. Mengü Ertel, Şah Faysal Camii düzenlemelerinde Emin Barın'ın hat çalışmalarından yararlandığını anlatmaktadır. Emin Barın yeni yazıyla da

düzenlemeler yapmıştır. Örneğin Anıtkabir’de mozoleye giriş kapısının iki yanındaki düzenlemeler ona aittir (Bektaş, 1992; 35).



Kaynak: <https://www.logovegrafik.com>, 20.04.2019

Şekil 2.13.Hattat Hamit Aytaç Kaligrafi Örneği

Türkiye’de Lâtin ABC’sinin kullanılmasıyla birlikte, bu uygulamayı günün koşullarında başarıyla kullananlar İhap Hulusi Görey, Münif Fehim, Mithat Özar ve Kenan Temizan’dır. Mithat Özar, 1924-27 yılları arasında Beyoğlu’ndaki atölyesinde sinema kapılarına çok büyük boy sinema afişleri yapmıştır.



Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/401664860498443251/>

Şekil 2.14. Likör Afişi (Atıf Tuna, 1962)

Uzun yıllar Tekel Genel Müdürlüğünde ressam ve dekoratör olarak çalışan Atıf Tuna grafik sanatı tarihi içinde anılması gereken isimlerden biridir. 1938 yılında Samsun sigarasının amblem ve tüm ambalaj tasarımlarını yapan sanatçı yalnızca bu çalışmalarıyla değil posta pulu ve amblem konularında kazandığı birincilik ödülü ve aldığı mansiyonlarla da tanınmaktadır. Münif Fehim ve İhap Hulusi ile aynı kuşaktan olan Atıf Tuna, Tekel idaresi için hazırladığı Rize Çayı afişinde, siyah-beyaz tekniğiyle yazıyı 1960'lı yıllara göre çok daha iyi çözümlenmiştir. Tekel için yaptığı likör afişi de başarılı afişlerdendir. Ayrıca Akbank için yaptığı afişte ışık-gölge kullanılarak siyah beyaz çalışmada etkili bir sonuca ulaşılmıştır. (Bektaş, 1992; 37)

Öncü nitelikteki grafik tasarımcılarımızdan biri de Kenan Temizan'dır. 1920'li yıllarda Berlin Güzel Sanatlar Akademisini bitiren, aynı yıllarda Süsleme Sanatları Okulunda çalışan Kenan Temizan Almanya'da büyük film şirketlerinde (Ufa ve Tobis) afişler yaptı. 1943 yılında Türkiye'ye dönerek, Akademide dekorasyon ve tekstil alanında çalışmaya başladı.



Kaynak: <https://image.istanbul.net.tr/uploads/img12/sergi/yurdaer-altintas-4.jpg>

Şekil 2.15. Yurdaer Altıntaş (Tiyatro Afişi, 1993)

1956 yılından sonra Güzel Sanatlar Akademisindeki Afiş Atölyesi Grafik Bölümü olarak tanımlanmıştır. Bu dönemde Akademiye bitirenler Mengü Ertel, Yurdaer Altıntaş gibi tasarımcılar artık “grafik sanatı” kavramından söz etmekte, bu alanda çalışmaları anlatırken “grafik sanatçısı” kavramını kullanmaktadırlar. Geleneksel boyama tekniklerinin ve özgün baskı tekniklerinin çokça kullanılmasından, ayrıca Orta ve Kuzey Avrupa etkisinden dolayı, uzun yıllar “grafik sanatlar” kavramı, basın, yayın ve sergi ortamlarında geçerli olacaktır. (Bektaş, 1992; 41).



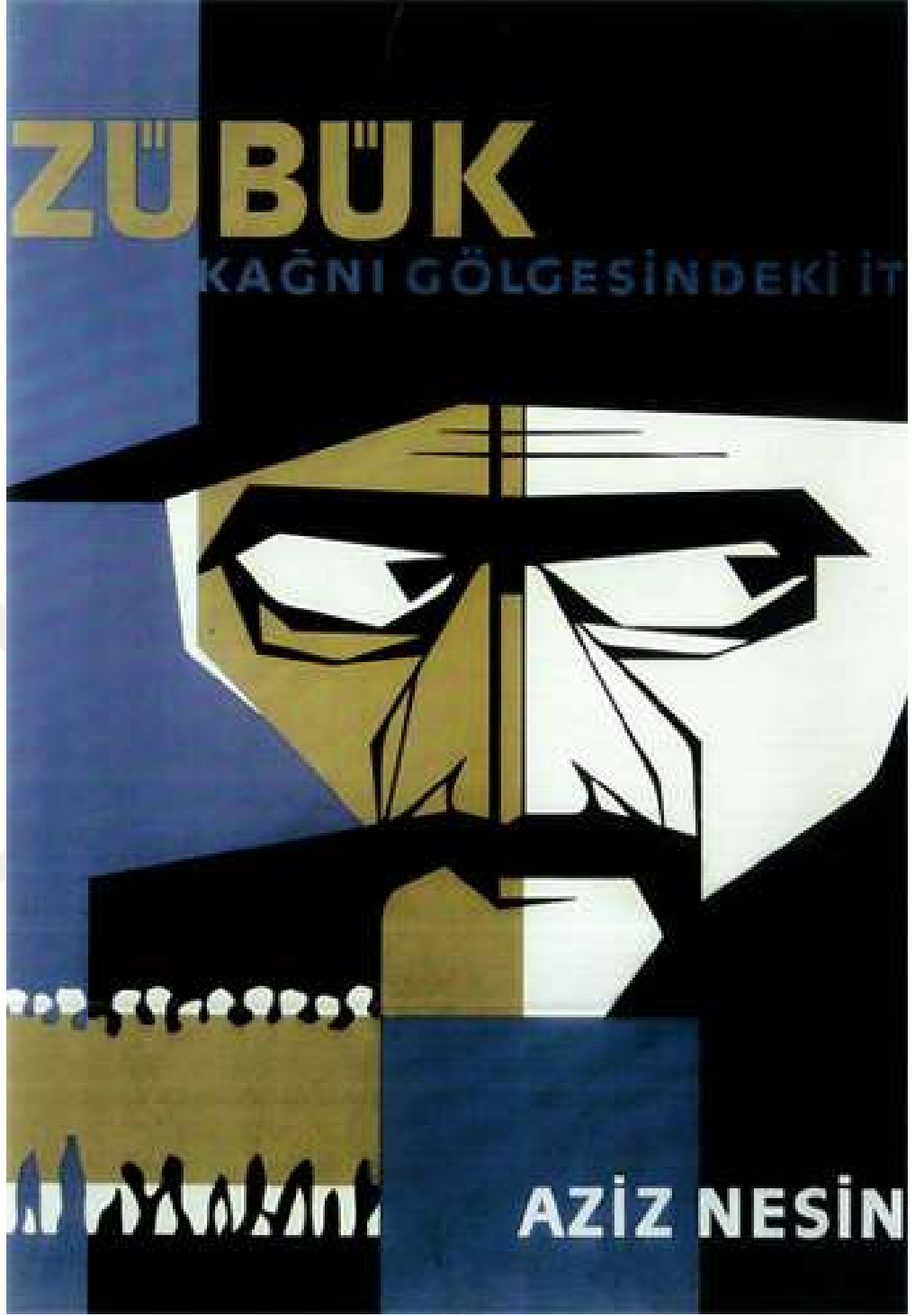
Kaynak: <https://t24.com.tr/haber/turkiyede-grafigin-ilk-imzasi.291804>

Şekil 2.16. İhap Hulusi Görey

1958 yılında Fikret Akgün Fransa'dan dönmüştür. Fransa'da Paul Colin'in atölyesinde beş yıl çalıştıktan sonra dönüşü ortama renk katmıştır. Fransız etkisinde çalışmalar yaparak profesyonel ortamı zarif çalışmalarıyla etkilemiştir. Mengü Ertel ve Yurdaer Altıntaş, tiyatroyla kurdukları yakın iletişimle grafik tasarımların içeriğini zenginleştirmişlerdir. Açtıkları sergiler alanın profesyonelleştiğini, sorunlarının da bu bağlamda gündeme geldiğini göstermektedir. Bu dönemin tasarımlarında geleneksel kültür ve birikim modern yorumlara ulaşmakta, sanatçılar yurt dışındaki sergilere, yarışmalara

katılmakta, beğeni toplamaktadır. Bunun yanında 1960'lı yıllarda grafik sanatının üstünde, Polonya, Almanya ve Avusturyalı sanatçıların etkisi de yadsınamaz. Bu yıllarda tipografi kullanımındaki problemler de çözümlenmeye çalışılmış ve özgün anlatım biçimleri denenmiştir. O yıllarda daha çok ürün veren sinema endüstrisindeki düzeyin, bilinçli ve entelektüel bir yapıya ulaşamaması yüzünden tiyatro verimli bir yaratım alanı olmuştur. Bu dönemde usta grafik tasarımcılarının tiyatro alanına yönelmesi, bu alanda tanıtım ve duyuru gereksiniminin hissettirilmesinden ve bu duyarlılığın kabul görmesinden kaynaklanmaktadır. (Bektaş, 1992; 45).





Kaynak: <http://www.5harfililer.com/sait-madenin-muhtesem-kitap-kapaklari/>

Şekil 2.17. Sait Maden Kitap Kapağı

1970'lerden sonra çoğalan reklam ajansları konuyu ekip çalışmalarıyla kişisellikten profesyonelliğe taşımışlardır. Ambalaj çalışmaları ve özel şirketlerin tanıtım çalışmaları grafik tasarım alanlarına girmiştir. Dünyada da

farklı gelişmeler olmakta, sivil toplum örgütleri toplumsal yaşamda yerlerini almaktadır. Bu nedenle anılan sanatçılar, kutlanan önemli günler, anlam yüklenen yıllar, grafik tasarım alanlarının ufkunu açmaktadır. 1970'lerdeki önemli gelişmelerden birisi de televizyon alanıdır. Bu alanda özel uzmanlık almamış olmalarına karşılık kimi tasarımcı ve kuruluşlar bu alandaki gereksinimler üzerine çalışmalarını yeni bir alan olan televizyon grafiğine yönlendirmişlerdir. Bu konuda Mengü Ertel programlarda danışmanlık yaparak, kurum kimliğine ilişkin tasarımlarıyla Abdullah Taşçı da TRT'ye logo çalışmaları yaparak özel ilgi duyduklarını göstermişlerdir. Ayrıca Bülent Erkmen televizyon grafiğinde başarılı işler yapmıştır. (Bektaş, 1992; 47).



Kaynak: <http://gmk.org.tr/publications/afislerden-kartpostallar/bulent-erkmen-15>

Şekil 2.18.Bülent Erkmen (Tiyatro Afişi, 2001)

Grafik tasarımındaki diđer önemli gelişme de tasarımların dijital ortamlarda gerçekleşmesidir. Bilgisayar destekli tasarımlar, yazılım programlarıyla çok boyutlu, deđişik ve yeni anlatım olanaklarına ulaşmıştır. Son gelişmeler internet ortamında gerçekleşmekte; ortamın özelliklerine uygun yazılımlarla tasarımlar oluşturulmakta, iletişim sanal ortamlara taşınmaktadır. Bu ortamda kullanılan yazılımlar ve onları destekleyen efektler, benzer etkiler ve sonuçlar yaratmak tehlikesini de birlikte getirmektedir. Bunun aşılması ve sıradan olandan uzaklaşma ise güçlü konseptlerin yaratılmasıyla olanaklıdır. Bu konudaki gelişmeler kavramları da deđiştirmekte, alanın etkinliklerini yalnızca grafik tasarım ya da tasarım kavramı karşılayamamaktadır. Bu alanda medya plânlaması, iletişim tasarımı, görsel iletişim, sanal gerçeklik, bilgisayar destekli tasarım ve bilişim vb. kavramlar grafik tasarım alanına girmektedir. (Yalçın, 2012; 34)

3. BÖLÜM

FOTOĞRAF

3.1. Fotoğraf Sanatı

İnsanoğlu duyuları ve duyguları olan bir varlıktır. İnsanlar var olduğu ilk günden beri mutluluk, mutsuzluk, endişe, keyif gibi duyguları hissedebilen bu duyguları anlık olarak yaşayan bir varlık olmuştur. (Dağ, Elif Songür. 2011:67-199). İletişim kurmaya başladığı andan itibaren insanoğlu bu duygularını paylaşma ihtiyacı hissetmeye başlamıştır. Bu paylaşım ihtiyacı ile birlikte bu anların görselleştirme ihtiyacı da ortaya çıkmaya başlamıştır. (Gombrich E. H. 1993:56-211). İlk resim sanatı ya da görsel sanatların kaynağının bu ihtiyaç olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56)

Önceleri bir şekilde bu güzel anları ya da güzellikleri şekillerle, mozaiklerle, renklerle ifade etmeye çalışan insanoğlu bununla yetinmek istemeyip bazı anları sonsuza kadar dondurmaya hayal etmeye başlamıştır. (Gombrich E. H. 1993:56-211). Fotoğraf sanatı da aslında bazı anların o an için, o anın dondurularak, resminin yapılması ile başlamıştır denilebilir. (Dağ, Elif Songür. 2011:67-199).

Fotoğraf sanatı insanoğlunun görselliğe olan ihtiyacını ve sevgisini ifade etme ihtiyaçları üzerinde doğmuş bir sanat alanıdır. Fotoğrafın ilk çıkış noktasına aynalar ve aynalardaki yansımalar olarak düşünmek de yanlış olmayacaktır. (Gombrich E. H. 1993:56-211). Çünkü sudaki ilk akstan itibaren insanoğlu doğadaki güzellikleri bir şekilde dondurmaya ve çerçevelemeye hayal etmeye başlamıştır. (Bevlin, Marjorie E. 1994:34-178). Fotoğraf kavramının daha iyi anlaşılabilmesi için onun tarihçesini ve gelişimi teknolojik anlamdaki gelişim süreçlerine daha ayrıntılı açıklamak yararlı olacaktır. (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56)

3.2. Fotoğrafçılığın Tarihçesi

Bir önceki başlıkta da ayrıntılı bir şekilde bahsedildiği gibi, bugün herkes fotoğraf çekiyor. (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56). İster mobil ister profesyonel bir cihaz olsun ister eğlence olsun isterse bir hediyelik eşya olsun, fotoğraf dünya genelinde yaygın olarak kullanılan bir ögedir. (Dağ, Elif Songür. 2011:67-199). Tarihte ilk fotoğraf kavramının nasıl oluştuğu, insanların belli bir anı nasıl sabitleştirmeye çalışmak istedikleri çok önemlidir. (Gombrich E. H. 1993:56-211). Yunan filozof Aristo M.Ö 400'lü yıllarda ilk karanlık oda fikrini düşünen insan olmuştu. Kapıdaki küçük delikle karanlık bir odaya kendini koyarsa ve dışarıyı çok güzelse, odanın zeminde veya duvarda ters inmiş görüntünün ters görüntüsünü görebileceğini keşfetti (Bevlin, Marjorie E. 1994:34-178). Aristoteles'in keşfinden bin yıl sonra İbn-i Hassan, ışığa izin veren deliğin ne kadar küçük olursa görüntünün de o kadar netleşeceğini keşfetti. (Gombrich E. H. 1993:56-211).



Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/389279961517801180/>

(Sultanahmet, James Robertson, 1850)

Şekil 3.1. 1800'lerde Fotoğraf

1515 yılında Leonardo da Vinci, kameranın başlangıcı olan “kamera obscura”nı yaratarak Hassan İbn-i Hassan'ın eserlerini tekrarlamıştır.

(Gombrich E. H. 1993:56-211). İnsan görüşüne yakın, iki boyutlu bir görünüm sağlayan optik bir araçtır. Fotoğrafın icadından önce ressamlar tarafından kullanılmıştır. (Dağ, Elif Songür. 2011:67-199). Rönesans döneminin, antik çağlardan beri bilinen tuhaf bir buluşudur bu karanlık oda (kamera obscura). (Gombrich E. H. 1993:56-211). Kapalı bir karanlık kutuya, kutunun içerisinde gün ışığının nüfuz etmesi için iğne deliği ile küçük bir delik açılmaktaydı. Dıştaki görüntü daha sonra kutunun içinde aşağı doğru yansıtılmaktaydı ve Leonardo da Vinci, yansıtılan görüntüyü değiştirerek, gerçekliğe çok sadık çizimler çizen ilk kişi oldu. (Dağ, Elif Songür. 2011:67-199).

Girolamo Cardano İtalyan bir matematikçi, bir mucit ve bir astrologdur. 1500'lü yılların başında iğne deliğini (küçük delik) bir cam mercekle değiştirmeyi akıl ederek kamera tarihinin ilk hamlesini yapmıştır denilebilir. (Gombrich E. H. 1993:56-211). Delikteki mercek, görüntünün keskinliğini kaybetmeden daha büyük olabilmelerini sağladı. (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56).

1553 yılında Giovanni Battista Della Porta bir İtalyan fizikçi, gözlükçü, filozof ve simyacıdır ve "yeni kamera obscura" ya bir diyafram ekler. (Bevlin, Marjorie E. 1994:34-178). Fotoğrafta diyafram, genellikle ayarlanabilir bir merkezi açıklığa sahip ince, opak bir mekanik cihazdır ve diyafram dediğimiz olgunun çıkış noktası Battista Della sayesinde bu şekilde gerçekleşmiştir. (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56).

1650 yılında, ressamlar ve görsel diğer sanatları icra eden sanatçılar kamerayı kullanıyor. Obscura "modern" ve daha doğru görüntüler elde etmek için bilim insanlarını tetikledi. (Dağ, Elif Songür. 2011:67-199). O artık yeterli gelmiyordu bir takım gelişimlere ihtiyaç duyuyordu. Böylece, elde edilen görüntünün kusurlarını sınırlamak ve farklı odak uzunlukları aracılığıyla bakış açısını değiştirmek için çok sayıda lens icat ettiler. (Gombrich E. H. 1993:56-211). Böylelikle mercekler yardımıyla odak uzaklıkları ayarlana bilmeye başlandı. (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56).

1673'te Horke, aynadan ve buzlu camdan ilk kamerayı icat etmeye çalıştı fakat tabi ki bu parlaklıktan yoksundu. (Bevlin, Marjorie E. 1994:34-178). İlk cihaz (henüz Fotografik olmayan) SLR: Eğimli bir ayna kullanarak görüntüyü buzlu cam üzerine döndüren bir makinedir. (Gombrich E. H. 1993:56-211)

1727'ler de ise kimya fotoğraf tarihçesi içerisinde sahneye girer ve ilk görüntülerin yaratılmasında aktif olur. Bir Alman bilim adamı olan Johann Heinrich Schulze, gümüş iyodürün ışığın içinde karardığını keşfederek kimyanın fotoğraf sanatı tarihçesindeki aktifliğini başlattı. (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56). 1802'de Thomas Wedg wood, İngiliz fizikçi ve kimyacı Sir Humphry Davy ile çalıştı. Birlikte, resimleri çoğaltmaya ve "kamera obscura" nı kullanarak "portreler ve manzaralar" yapmaya çalıştılar. (Bevlin, Marjorie E. 1994:34-178). Hedefledikleri fotoğrafçılık keşfini yapamamaları da ilk görüntüyü dondurmaya başardılar. (Gombrich E. H. 1993:56-211)

1816'dan 1818'e kadar Fransız mühendis Joseph Nicéphore Niépce fotoğraf makinesinin alt kısmına gümüş tuzlarla kaplanmış bir kâğıt tabakası tasarladı. Bu sayede penceresinden alınan dış manzarayı görüyordu, ancak hala yaprağın kararmasını durduramamıştı. Daha sonra bunu ışıpta kararmayan maddelerle ve ışıpta sönen maddelerle tekrar dener. Bu seferde, görüntüyü düzeltmemişti. (Dağ, Elif Songür. 2011:67-199). Bir kimya tezgâhında, reçineli bir ağaçtan çıkarılan sarı Gaiac reçinesinin ışığın etkisi altında yeşile döndüğünü ve özellikle de çözünürlüğünü, bir maddenin çözelti içerisinde konulma kapasitesini, karışımını kaybettiğini keşfetti. (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56). Çünkü alkol içinde homojen olabilmekteydi (karışımın sadece bir bileşenin görülebilir olduğu). (Gombrich E. H. 1993:56-211). Bu özellik sayesinde, dönüştürülmüş reçine ile sağlam reçine arasında ayırım yapabileceğini ve böylece görüntüyü düzeltebileceğini keşfetti. (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56). Ama tüm bu çalışmaların sonucunda bu denemeleri zamanın fotoğraf makinesi obscura'ya yerleştirildiği zaman, hiçbir şey olmadı. (Bevlin, Marjorie E. 1994:34-178). Tabi ki o zamanlar reçinesinin değişmesine neden olan ışığın değil, gün ışığının, kamerasındaki obscura, UV

radasyonunun lenslerini geçemeyen bir ışık olduğunu bilmiyordu. 1822'de Joseph Niépce, mineral kökenli yeni bir reçine ile görüntüleri çoğaltmayı başarır ve böylece fotoğraf ürünü ortaya çıkarır. (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56)

En önemli gelişme ise 1824 yılında yaşanmıştır. Joseph Niépce karanlık odanın dibinde özel reçine ile kaplı litografi taşları (kireçtaşı) yerleştirdi ve ilk kez bir manzara görüntüsünü elde etti. (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56) Bu görüntüyü elde edebilmek için tam bir gün beklemesi gerekmişti. Bu gelişme ile birlikte kamera obscura'nın pabucunu dama attırması ve fotoğrafçılık artık yeni bir makine kavramı üzerine kurulmaya başlamıştır. (Dağ, Elif Songür. 2011:67-199).



Kaynak: <http://flyschool.com/photographer/joseph-nic%C3%A9phore-ni%C3%A9pce>

(Joseph Nicephore Niepce, 1827)

Şekil 3.2.1820'lerden Sonra Fotoğraf

1800'lü yılların başına gelindiğinde, 1828'de Joseph Niépce, daha yüksek kalitede görüntüler üreten yeni bir yöntem keşfetmişti ancak pozların oluşması yine çok uzun zamanlar almaktaydı. (Dağ, Elif Songür. 2011:67-199).

1829'da Joseph Niépce, Fransız bir ressam olan Louis Daguerre ile birlikte, sistemin maruz kalma süresini kısaltma umuduyla bir araya geldi.

(Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56). Görüntüleri daha parlak veren bir kamera oluşturmak istediler. (Gombrich E. H. 1993:56-211). Ağaç reçineleri ve lavanta damıtma kalıntılarına dayanan yeni bir yöntem geliştirdiler. Bununla beraber güneşe maruz kalma süresini yaklaşık sekiz saate indirdiler. (Kılıçkaya, Eren Evin. 2007: 67-179)

1833'te Joseph Niépce öldü ve Louis Daguerre başlarda yarattıkları şirkette aynı çalışmalara Joseph Niépce'in oğlu Isidore Niépce ile devam etti. 1835'te Louis Daguerre, daha kısa pozlama süreleriyle görüntüler elde etmeye başladı. (Bevlin, Marjorie E. 1994:34-178). 1837'de Louis Daguerre, kamerada birkaç dakika içinde görüntüler üretmeyi başardı. Bu çalışmalarda yalnız kalması şirketten Isidore Niepce'i çıkarmasına ve tekelleştirmesine sebep oldu. (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56).

1839'da Daguerreotypes sayesinde (Louis Daguerre'nin icadı) artık kamera popüler hale gelmiştir. Maruz kalma süresi önemli ölçüde düşmüştü fakat hala güneşte kalma süresi 20 dakikadan fazla idi. Daguerre'nin icadının en büyük dezavantajı ise; her daguerreotype benzersizdi ve yeniden üretilmiyordu. (Gombrich E. H. 1993:56-211).



Kaynak: <http://www.scrippscollege.edu/news/features/ruth-chandler-williamson-gallery-salt-and-silver-early-photography-1840-1860>

(Ruth Chandler Williamson Gallery, 1840–1860)

Şekil 3.3. 1840'larda fotoğraf

1841 yılında İngiliz bir bilim adamı olan William Henry Fox Talbot, büyük bir gelişme kaydederek "calotype" (Kağıt negatiftten elde edilen fotoğraf işlemlerinden biri) sistemini değiştirerek gerçek bir negatif yaratır (Dağ, Elif Songür. 2011:67-199). Bu gelişme 1869 yılında, ilk renkli fotoğrafın çekilmesine zemin hazırlamıştır (Gombrich E. H. 1993:56-211).



Kaynak: <https://tarihkurdu.net/mihran-iranyan-eski-istanbul-fotograf-lari.html>

(Seraskerat Kapısı, İstanbul, Mihran İranyan, 1900)

Şekil 3.4. 1900'lü Yılların Başında Fotoğraf

Louis Ducos de Hauron tarafından 3 negatif (kırmızı yeşil ve mavi) pozisyon yakalandı. Bu renkli fotoğrafın başlangıcıdır. 1888'de, Georges Eastman filmi icat etti (Bevlin, Marjorie E. 1994:34-178). Bu artık kameranın farklı bir boyut kazanması ve yeni bir sanat dalı yaratmasını temsil etmekteydi. 1906'da ilk gerçek renkli fotoğraf Auguste ve Louis Lumière tarafından yayınlandı (Gombrich E. H. 1993:56-211).



Kaynak: <https://sechtl-vosecek.ucw.cz/en/expozice10/tabule-lumiere.html>

(Lois Lumi re, Mark Jacobs  zel Koleksiyonu)

Őekil 3.5. Auguste & Lois Lumi re

1935'te kaydırarak hareketli g r nt ler yapılması m mk n kılındı. (Kılı kaya, Eren Evin. 2007: 67-179) 1942'de ise ilk renkli negatif filmin geldiđi yıl olarak literat re ge ti. 1948'lerden itibaren iŐin ticarileŐme s reci baŐladı. (Gombrich E. H. 1993:56-211).1975 yılında ilk dijital fotođraf makinesi dođdu ve ilgin  bir Őekilde hi bir zaman ticarileŐmedi. (Dađ, Elif

Songür. 2011:67-199). Bugün kullanılan sistemler de tam olarak bu fotoğraf makinesine dayanmaktadır (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56).



Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/387380005421449674/>

(Selahattin Giz, 1930)

Şekil 3.6. Beyoğlu

3.3. Fotoğraf Kameraları

Uzun yıllar boyunca, kamera üretimi teknolojinin en parlak katkısını temsil etmektedir (Kılıçkaya, Eren Evin. 2007: 67-179). Kamera tarihteki en önemli buluşlardan bir tanesidir. 1910 yılında pazarlanan ilk profesyonel kamera Fransa merkezlidir. (Bevlin, Marjorie E. 1994:34-178). O dönemde Amerika Birleşik Devletleri'nden Rusya'ya kadar tüm dünyadaki platolarda kullanılır. Ancak ilerleyen on yıl içerisinde teknoloji hızlı gelişir ve daha güçlü kameralar ortaya çıkar. (Gombrich E. H. 1993:56-211). Lensli bir kamera örneği 1921'de pazarlanmaktadır ve sonraki yıllarda pek çok gelişmeyi tetikler.

1922'den itibaren, tüm modeller metal bir kasada muhafaza edilmeye başlanmaktadır. Piyasada üretim hattında ciddi bir rekabet oluşmaya başlar.

(Dağ, Elif Songür. 2011:67-199). John E. Leonard tarafından tasarlanan Mitchell kamera 1921'de ortaya çıktı, ancak 1927'de tüm eksikleri giderilerek donatıldı ve dünyanın en gelişmiş kamerası haline geldi. (Gombrich E. H. 1993:56-211).



Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/448952656585223647/>

Şekil 3.7. Mitchell Kamera

120 metrelik film makaralarını barındırabilen nispeten büyük stüdyo kameralarının yanında, üreticiler hem amatörlerin hem de profesyonellerin ihtiyaçlarını karşılayabilen küçük 35mm portatif kameralar sunmaya da başladı. (Bevlin, Marjorie E. 1994:34-178).

1924'ün başlarında krank için ikame edilebilecek bir elektrikli tahrik sistemi tasarlandı. Takip eden yıllarda elektrik motoru (veya portatif kameralar için mekanik yaylı motor) entegre edilmiştir. (Bevlin, Marjorie E. 1994:34-178). Bunlar doğrudan kameraya bağlanabilir ve de manuel çekimlerin kademeli olarak ortadan kalkmasına yol açar. (Kılıçkaya, Eren Evin. 2007: 67-179) Hoparlör, mutlak senkronizasyon gereksinimi ile kesinlikle elektrik motorunun gerekliliğini empoze etmektedir. Kameralar ise yakın çekim bakımından paralaks probleminin dezavantajı ile objektiften bağımsız bir hedefleme sistemine sahiptir. (Gombrich E. H. 1993:56-211). Bu, ana konunun mesafesinin bir fonksiyonu olarak görüş hattını değiştiren az ya da çok tatmin edici düzeltici sistemlerle düzeltilmeye çalışılmıştır. (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56).

On yılın ana yeniliği, Henri Chrétien tarafından geliştirilen ve 1927'de patenti alınan Hypergonar'dır. Hypergonar, anamorfoz prensibini kullanan optik bir sistemdir (Kılıçkaya, Eren Evin. 2007: 67-179). Tek çekimde sıkıştırılmış büyük görüntüyü, standart bir görüntünün parçası olan projeksiyonda sıkıştırılmış, daha sonra tüm genişlikte geri yüklenmiş fotoğrafları yaratmaktaydı. (Dağ, Elif Songür. 2011:67-199). On yılın ilk yıllarından itibaren kamera canlanmakta ve hızlı bir gelişim sürecine tabi olmaktaydı. (Gombrich E. H. 1993:56-211). Bir sonraki geliştirme kamera için ekseni etrafında dönebilme ve ilk platformların kranklarla her yöne çevrilmesine neden olması idi (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56).

Bu dönemdeki kameralar genellikle gürültülüdür. Kameralarda bulunan ilk konuşmalar için "konuşma"nın geldiği noktadan biri, bir ses kabuğunun içinde bulunan ve frontal bir buzla donatılan dar bir kabinde tecelli etmektedir (Kılıçkaya, Eren Evin. 2007: 67-179).

3.4. Türkiye'de Fotoğrafçılık

Türk tarihi açısından bakıldığında ise, 15. yy'a kadar Osmanlılarda fotoğraf sanatına sıcak bakılmamıştır. (Kılıçkaya, Eren Evin. 2007: 67-179)

18. yy ile birlikte İstanbul'da yabancı fotoğrafçıların stüdyolar açabilmelerine izin verilmiş bu yüzyılın sonlarına doğru ise fotoğraf sanatı artık saraya girebilmiştir. (Bevlin, Marjorie E. 1994:34-178). Özetle gayrimüslimler aracılığı ile Osmanlılara giren fotoğraf sanatı 20. yüzyıl itibariyle artık benimsenip alışılrsa da bu sanatın Anadolu'ya ulaşması çok uzun yıllar almıştır. (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56)

Cumhuriyet döneminde ise şartlar iyice değişmiş fotoğraf desteklenen bir sanat dalı haline gelmiştir. (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56) Cumhuriyet döneminin ilk fotoğrafçıları Atatürk'ün özel fotoğrafçısı olan Cemal Işıksal, Selahattin Giz, Baha Gelenbevi, Othmar, Namık Görgüç, Şinasi Barutçu, Sami Güner, İhsan Erkılıç gibi kişilerdir. Sonrasında ise Halk Evleri aracılığıyla teşvik edilmiştir. (Kılıçkaya, Eren Evin. 2007: 67-179)



Şakir Eczacıbaşı



Ara Güler



Sami Güner



İbrahim Zaman

Kaynak: <http://www.fotografya.gen.tr/yazdir?477DE826BF2601F7BE7D125BEA7B3855>

<https://tr.pinterest.com/pin/291889619576774970/>

<https://www.ensonhaber.com/galeri/kultur-sanat/5186/sakir-eczacibasinin-objektifinden-kareler.html>

https://www.peramezat.com/index.php?islem=muzayede-urunler&link=sami-guner-fotograflari-muzayedesiz_id=607&sira=lot_a&sayfa=9

Şekil 3.8. Türk Tarihinde fotoğraf

Türk fotoğrafçılığı 1960'lerden itibaren daha bilinçli, kurumsal, dışa açık, kompozisyon ve mesajı önemseyen, üretken bir kimlik kazanmıştır (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56). Özellikle Ara Güler, fotoğrafı bir anlatım aracı yaparak öz ve biçimi dikkate alan bir ekol yaratmış ve uluslararası üne kavuşmuştur. (Dağ, Elif Songür. 2011:67-199).



Kaynak: <https://www.araguler.com.tr/tr/istanbulphotos.html>

Şekil 3.9. İstanbul (Ara Güler)

4. BÖLÜM

İLLÜSTRASYON

4.1. İllüstrasyon Kavramı

İllüstrasyon bir gazetenin, derginin, kitabın içinde yer alan bir metinle ilgili, onu açıklayan, somutlaştıran, süsleyen resim ve desenlere verilen isimdir.

İllüstrasyonun temel amacı bir hikaye veya bir durumu, bir nesneyi ancak hayal dünyasında yaratılabilir çizgileriyle fantastik bir şekilde benzeri olmaksızın sunabilmektir. (Dağ, Elif Songür. 2011:67-199). Tam da bu sebeple ilk illüstrasyon örnekleri genellikle siyasi amaç gütmekte ve siyasi içerikliydiler. (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56). Bu yolda çıkan illüstrasyon örnekleri daha sonra çeşitlenerek farklı dallara ayrılmıştır (Mayer, Richard E. & Gallini, Joan K. 1990:61-179).

İllüstrasyonun temel amacını özetlemek gerekirse bir olayı, bir nesneyi, bir durumu ya da bir görüntüyü dramatik daha eğlenceli, gerçekçi, absürt ve abartılı bir hale getirerek içeriği insanlara sunmaktır. (Mayer, Richard E. & Gallini, Joan K. 1990:61-179).

İllüstrasyonun başlangıç noktasını, antik mağara çizimleri alınabilir. Günümüzde gazetelerde çizilen karikatürlerden, bilgisayarlarda yaratılan her türlü absürt çizim illüstrasyon alanına girebilmektedir (Uçar, Teyfik Fikret. 2004: 43-56).

Bu çalışma doğrultusunda illüstrasyonun grafik tasarım açısından değerlendirilmesi amaçlanmaktadır.

4.2. İllüstrasyon Kavramının Grafik Tasarımdaki Yeri

İllüstrasyon kavramı bütün hayalperestliği ve yaratıcılığı ile grafik tasarımda sanatsal bir dokunuş ile grafik tasarımın boyutunu farklı bir noktaya

taşımıştır. İllüstrasyon sayesinde grafik tasarım yaratıcı ve absürt hatta gerçekçi örnekler ortaya koyabilmektedir (Wartenberg, Thomas E. 2015:26-146).

Yani grafik tasarım illüstrasyon ile birlikte tek düzelikten çıkmış, sanat gözüne sahip olmuş insanlara duyuşal olarak hitap edebilir hale gelmiştir. Bütün bunlar illüstrasyonun dikkat çekiciliğini arttırmış ve onu bir reklam ögesi haline getirmiştir (Soydan, Kevser 2014:47-171).

4.3. İllüstrasyon Çeşitleri

İllüstrasyon çeşitleri 3 ana grup altında toparlanabilir;

- Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonlar: Bilimsel alanlarda yapılan illüstrasyonlardır. Örneğin: Matematik, Kimya, Biyoloji gibi.
- Reklam İllüstrasyonları: Reklam veya tanıtım amacıyla yapılırlar. Örneğin: Afiş, İlan, Ambalaj, Takvimler.
- Yayın İllüstrasyonlar: Kitap, gazete, dergi, ansiklopedi gibi yayın illüstrasyonları alanını kapsamaktadır. (Wartenberg, Thomas E. 2015:26-146).

Bu illüstrasyon çeşitleri haricinde illüstrasyonu çok farklı kategorilere de daha ayırmak mümkündür. İllüstrasyonun gerçekleştirilme sebeplerine, yaratıldıkları programlara, hizmet ettikleri amaçlara göre çok farklı kategorilerde de sınıflandırmak mümkündür.

4.4. Tasarım Süreci ve İllüstrasyonun Oluşturulması

İllüstrasyon çalışmaları, ortaya çıkartılacak çalışma konseptinin kurgulanmasıyla başlar (Soydan, Kevser 2014:47-171). Ortaya çıkartılacak olan grafik çalışması her nerede kullanılacak olursa olsun, doğada benzeri görülemeyecek ve deneysel olarak kurgulanamayacak kompozisyonlara sahip olmalıdır.

Kompozisyon hazırlandıktan sonra İllüstrasyon sanatçısının hangi yöntemi veya yöntemleri kullanarak istediği İllüstrasyon çalışmasını meydana getireceğine karar vermesi gerekir. (Wartenberg, Thomas E. 2015:26-146). Bazı grafik tasarımcılar doğrudan bilgisayar klavyesi ve faresini kullanarak, grafik yazılımları aracılığıyla çizimlerini tasarlarlarken bazılarıysa Stylus veya dijital çerçeve (pad) adı verilen çizim araçlarını kullanır. Bu tür çizim araçlarını kullanan grafik tasarımcıların elbette yeteneğinin de olması gerekir. Çizim araçları sayesinde illüstrasyon normal bir kalemle çiziliyormuş gibi bir illüstrasyon programı içerisinde tasarlanabilir ve daha sonraki aşamada renklendirmesi veya düzenlemeleri yapılabilir (Soydan, Kevser 2014:47-171).

Bu yöntemlerin haricinde nadiren de olsa bazı illüstrasyon sanatçıları, (Soydan, Kevser 2014:47-171) önce meydana getirmek istedikleri çalışmaları bir kağıda döküp, daha sonradan bu kağıdı dijital ortama tarayıcı yardımıyla geçirip, üzerinde renklendirme ve düzenleme çalışmaları yapmaktadır. (Wartenberg, Thomas E. 2015:26-146).

İllüstrasyonlar içinde taşıdıkları mesaja göre bugün dijital dünyaya farklı şekillerde renk katmaktadır. Meydana getirilen Dijital İllüstrasyon çalışmaları; sanatsal alanlarda, kitapların içerisinde, televizyon, sinema ve diğer multimedya ortamlarında, web tasarımında, reklam görsellerinde ve daha birçok alanda yaygın olarak kullanıma sahiptir (Soydan, Kevser 2014:47-171).

5. BÖLÜM

İLÜSTRASYON KAVRAMININ GRAFİK TASARIMIN GENEL İLKELERİ AÇISINDAN ELE ALINIŞI

Bu bölüm içerisinde Türk İllüstratör Burak Ağdemir'in hazırladığı'' Yeşilçam Üniversitesi'' başlıklı illüstrasyon serisi kullanılacaktır (<https://listelist.com/burak-agdemir-yesilcam-universitesi/>, 29.05.2019).

Bu seride, Şener Şen, Tarık Akan, Türkan Şoray gibi kült isimlerin günümüzde olası birer üniversite öğrencisi halleri illüstre edilmiştir. Bu illüstrasyonlar aşağıdaki 7 açıdan başlığa uygun olanları seçilerek analiz edilecektir.

5.1. İllüstre Edilmiş Fotoğraflarda Farklılığın İncelenmesi



Kaynak:http://www.cumhuriyet.com.tr/foto/foto_galeri/600754/1/Bir_neslin_askiydi..._iste_Yesilcam_in_politik_vakisiklisi_Tarik_Akan_dan_fotograflar.html

Burak Ağdemir

Şekil 5.1. Farklılık incelenmesi I

Görsele bakıldığında Tarık Akan'ın sağda fotoğrafı solda o fotoğraftan hareketle oluşturulmuş illüstrasyon görülmektedir.

İllüstrasyonun yapısal özelliklerine bakıldığında sağ üstte kurgulanmış Yeşilçam Üniversitesinin logosu vardır. Sağ alt köşede İllüstratörün imzası bulunmaktadır. Görselin önünde Tarık Akan güncel bir görünümle tasvir edilmiş, arkada bir çember içinde Tarık Akan'ın görüntüsü yinelenmektedir. Renk tercihlerinde daha pastel renkler göze çarpmaktadır. Çember soft bir haki renginde kurgulanmış, aktörün kıyafetlerinin renkleri de aynı şekilde yumuşak tonludur. Renklerde çarpıcılığı oluşturan aktörün üzerindeki hırkanın mor rengidir. Aktörün alışılan düz kıyafetlerine karşı desenli, bol kesim ve renkli olarak hazırlanmıştır.

Bu konsept içerisindeki ilk bakışta görülen farklılık, Yeşilçam ile kültürel belleğimize kazınan aktörlerin bugünün görüntüsü ile servis edilmesinde aranmalıdır.

Bununla beraber bahsi geçen illüstrasyonun seri içerisindeki farklılığı Tarık Akan'ın kulaklıklarıdır. Bu durum da serinin bütünlüğünü bozmamaktadır.



Kaynak: <http://www.medyafaresi.com/haber/gulsen-bubikoglu-bu-halde-konusmayayim/890653>

Burak Ağdemir

Şekil 5.2. Farklılık İncelenmesi II

İkinci görselde Gülşen Bubikoğlu'nun sağda fotoğrafı solda o fotoğraftan hareketle oluşturulmuş illüstrasyon görülmektedir.

İllüstrasyonun yapısal özelliklerine bakıldığında sağ üstte kurgulanmış Yeşilçam Üniversitesinin logosu vardır. Sağ alt köşede İllüstratörün imzası bulunmaktadır. Görselin önünde Gülşen Bubikoğlu güncel bir görünümle tasvir edilmiş, arkada bir çember içinde aktörün görüntüsü yinelenmektedir. Renk tercihlerine bakıldığında çemberin pembe, aktörün kıyafetlerinin durağan renklere olduğu görülmektedir. Aktörü desenli ve çiçekli tarzından çıkarıp güncel sade bir bütünlük yakalanmıştır. Karakterine gönderme yapılarak üstünde bir rock müzik grubu logosu kullanılmıştır.

Farklılık bağlamında incelendiğinde yeni bir stil ile tasvir edilen aktörün günümüz üniversite öğrencisi modellerinden beslendiği söylenebilir.



Kaynak: <https://filmhafizasi.com/emir-crim-ramazan-seni-hic-unutmayacagim/>

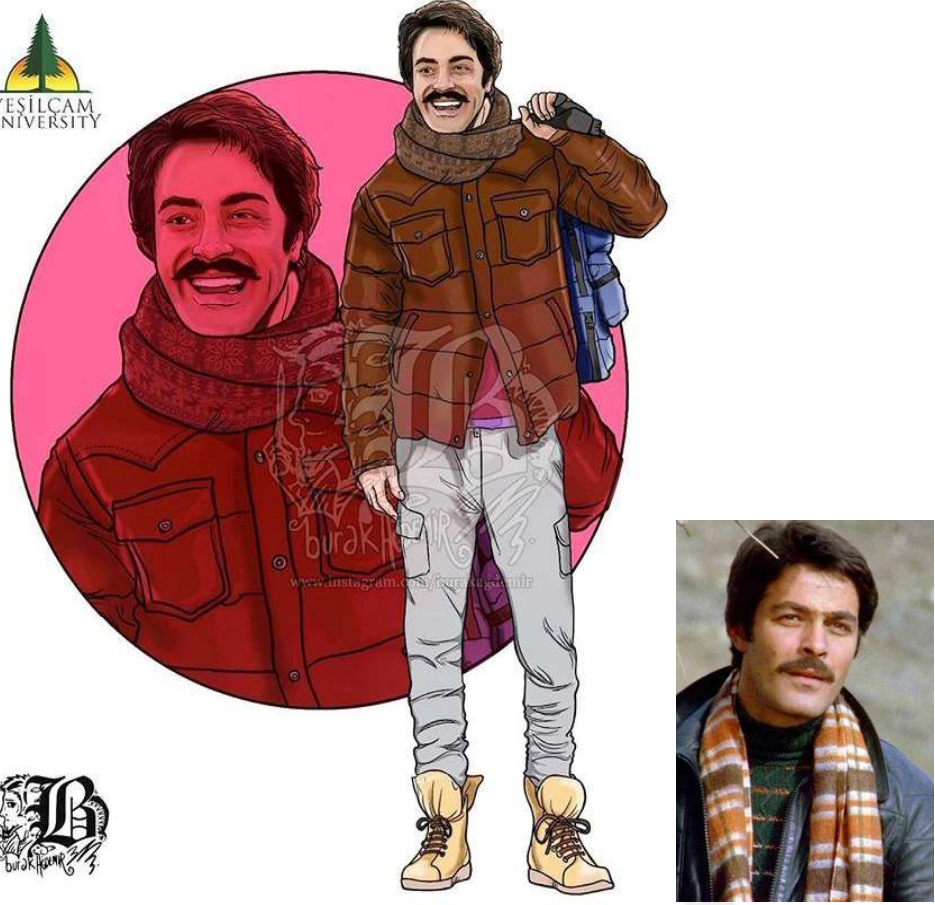
Burak Ağdemir

Şekil 5.3. Farklılık İncelenmesi III

Görselde Halit Akçatepe sağda fotoğrafı solda o fotoğraftan hareketle oluşturulmuş illüstrasyon görülmektedir.

İllüstrasyonun yapısal özelliklerine bakıldığında diğerlerinden farklı olarak sol üstte kurgulanmış Yeşilçam Üniversitesinin logosu vardır. Yine sol alt köşede illüstratörün imzası bulunmaktadır. Görselin önünde Halit Akçatepe güncel bir görünümle tasvir edilmiş, arkada bir çember içinde aktörün görüntüsü yinelenmektedir. Renk seçiminde daha canlı renklerin tercih edildiği görülmektedir. Bu durum aktörün genellikle eğlenceli bir biçimde anılmasıyla da açıklanabilir. Aktörün eğlenceli yapısı ile tanınmasına karşın illüstrasyonunda ciddi bir yüz ifadesi ile görmekteyiz.

İllüstrasyona diğer serilerden farklı olarak bir elektro gitar görüntüsü iliştilmiştir. Bu farklılık serinin düzenini bozmadan gerçekleşmektedir.



Kaynak: <https://www.sonbisey.com/yesilcam-yildizlari-ve-gunumuz-oyuncularinin-sasirtan-karsilastirmasi/>

Burak Ağıdemir

Şekil 5.5. Bütünlüğün İncelenmesi II

Görselde Kadir İnanır'ın sağda fotoğrafı solda o fotoğraftan hareketle oluşturulmuş illüstrasyon görülmektedir.

İllüstrasyonun yapısal özelliklerine bakıldığında sol üstte kurgulanmış Yeşilçam Üniversitesinin logosu vardır. Yine sol alt köşede illüstratörün imzası bulunmaktadır. Görselin önünde Kadir İnanır güncel bir görünümle tasvir edilmiş, arkada bir çember içinde aktörün görüntüsü yinelenmektedir.

Konsept ihtiva ettiği genel fikir (Yeşilçam Üniversitesi) bakımından bir bütünlük duygusu içerisindedir. Duruşunda olan rahatlık kıyafetleri ile Yeşilçam da tanıdığımız karizmatik, karakterine gönderme yapıldığını görmekteyiz.

Görselin bütünlüğüne bakıldığında renklerde ve çizgilerdeki tekrarlar görselin tasarımsal ilke bakımından bütünlüğünü oluşturmaktadır.



Kaynak: <https://www.sinemalar.com/galeri/29905/mujde-ar>

Burak Ağdemir

Şekil 5.6. Bütünlüğün İncelenmesi III

Görselde Müjde Ar'ın sağda fotoğrafı solda o fotoğraftan hareketle oluşturulmuş illüstrasyon görülmektedir.

İllüstrasyonun yapısal özelliklerine bakıldığında sağ üstte kurgulanmış Yeşilçam Üniversitesinin logosu vardır. Yine sağ alt köşede illüstratörün imzası bulunmaktadır. Görselin önünde Müjde Ar güncel bir görünümle tasvir edilmiş, arkada bir çember içinde aktörün görüntüsü yinelenmektedir.

Konseptteki renk uyumları, fotoğraf da duruş, bakış, kıyafet detayları Yeşilçam da hatırladığımız karakterine gönderme yapılarak kurgulanmıştır. Bu detaylar incelenmiş, konseptte uygun olarak uyarlanmış, bir bütünlük sağlanmış diyebiliriz.

5.3. İllüstre Edilmiş Fotoğraflarda Dengenin İncelenmesi



Kaynak: <https://www.sabah.com.tr/kultur-sanat/2018/07/04/turk-sinemasinin-unutulmaz-ismi-kemal-sunalin-en-sevilen-filmleri>

Burak Ağdemir

Şekil 5.7. Dengenin İncelenmesi I

Görselde Kemal Sunal'ın sağda fotoğrafı solda o fotoğraftan hareketle oluşturulmuş illüstrasyon görülmektedir.

İllüstrasyonun yapısal özelliklerine bakıldığında sol üstte kurgulanmış Yeşilçam Üniversitesinin logosu vardır. Yine sol alt köşede illüstratörün imzası bulunmaktadır. Görselin önünde Kemal Sunal güncel bir görünümle tasvir edilmiş, arkada bir çember içinde aktörün görüntüsü yinelenmektedir.

Bununla beraber görsel bakıldığında tercih edilen renklerin sıcak ve canlı bir denge oluşturduğu da iddia edilebilir. Yeşilçam da lakabına gönderme yapılarak inek figürü koyulmuş, çizgili üstü ile konsept bozulmamıştır. Yüz ifadesi ile Yeşilçam da oynadığı karakterlerine gönderme yapılmıştır.



Kaynak: <http://www.365vdy.com/cocukken-gercekten-evli-sandigimiz-unlu-ciftler-g2462-sayfa15.html>

Burak Ağdemir

Şekil 5.8. Dengenin İncelenmesi II

Görselde Ayşen Gruda'nın sağda fotoğrafı solda o fotoğraftan hareketle oluşturulmuş illüstrasyon görülmektedir.

İllüstrasyonun yapısal özelliklerine bakıldığında sol üstte kurgulanmış Yeşilçam Üniversitesinin logosu vardır. Yine sol alt köşede illüstratörün imzası bulunmaktadır. Görselin önünde Ayşen Gruda güncel bir görünümle tasvir edilmiş, arkada bir çember içinde aktörün görüntüsü yinelenmektedir.

Fotoğraf ve illüstrasyon arasında bir kopukluğun olmaması, illüstrasyonun fotoğrafı çağrıştırması konseptin denge unsurlarından bir diğeridir. Kıyafetinde yaka kısmı üstüne gelen şerit askılar ve gömlek rengi ile saçında ki kurdele detayları ve bağlama biçimi vurgulanmış, duruş ile mimikleri karakterine gönderme yaparak denge sağlanmıştır.



Kaynak: <http://www.haber7.com/unlulerin-dunyasi/haber/2191608-sener-senden-hayranlarini-uzen-haber-kimse-bana-gelip>

Burak Ağdemir

Şekil 5.9. Dengenin İncelenmesi III

Görselde Şener Şen'in sağda fotoğrafı solda o fotoğraftan hareketle oluşturulmuş illüstrasyon görülmektedir.

İllüstrasyonun yapısal özelliklerine bakıldığında sağ üstte kurgulanmış Yeşilçam Üniversitesinin logosu vardır. Yine sağ alt köşede illüstratörün imzası bulunmaktadır. Görselin önünde Şener Şen güncel bir görünümle tasvir edilmiş, arkada bir çember içinde aktörün görüntüsü yinelenmektedir.

Konsept içerisinde yinelenen denge unsurlarından birisi de aktörlere atfedilen yüz ifadeleridir. Görsel bakıldığında Şener Şen'in karakter enstantanelerinden birisi ele alınmış, sportif kişiliğine uygunluğu bozulmamış ve hafızalarımıza yer eden kırmızı eşofman göndermesi yapılarak illüstrasyon dengeli bir biçimde kurgulanmıştır.

5.4. İllüstre Edilmiş Fotoğraflarda Vurgunun İncelenmesi



Kaynak: <http://sinematikiyesilcam.com/2015/02/yesilcamin-guzel-kadinalari-007/itir-esen-002/>

Burak Ağdemir

Şekil 5.10. Vurgunun İncelenmesi I

Görselde İtir Esen'in sağda fotoğrafı solda o fotoğraftan hareketle oluşturulmuş illüstrasyon görülmektedir.

İllüstrasyonun yapısal özelliklerine bakıldığında sağ üstte kurgulanmış Yeşilçam Üniversitesinin logosu vardır. Yine sağ alt köşede illüstratörün imzası bulunmaktadır. Görselin önünde İtir Esen güncel bir görünümle tasvir edilmiş, arkada bir çember içinde aktörün görüntüsü yinelenmektedir.

Konsept içerisinde kompozisyonların belirli vurgu noktaları seçilmiştir. Görsellerin geneline bakıldığında kompozisyonlarda gençlik vurguları görülmektedir. Halit Akçatepe'nin sırtındaki elektro gitardan İtir Esen'in üzerindeki Beşiktaş formasına değin bu gençlik vurguları kendini göstermektedir. Bununla beraber İtir Esen'in ise akla ilk gelen hüznü bakışı illüstre edilmiş tasarımda da vurgulanmıştır.



Kaynak: <http://gorkufashion.blogspot.com/2015/02/ikon-hale-soygazi.html>

Burak Ağdemir

Şekil 5.11. Vurgunun İncelenmesi II

Görselde Hale Soygazi'nin sağda fotoğrafı solda o fotoğraftan hareketle oluşturulmuş illüstrasyon görülmektedir.

İllüstrasyonun yapısal özelliklerine bakıldığında sol üstte kurgulanmış Yeşilçam Üniversitesinin logosu vardır. Yine sol alt köşede illüstratörün imzası bulunmaktadır. Görselin önünde Hale Soygazi güncel bir görünümle tasvir edilmiş, arkada bir çember içinde aktörün görüntüsü yinelenmektedir.

Önemli belirleyicilerin vurgulanması illüstre edilmiş fotoğrafta fotoğrafın aslını çabuk ve kuvvetli çağrıştırmayı sağlar.

Görselin oluşturduğu vurgu bir seyahat imgesi oluşturan valizde aranmalıdır. İllüstrasyonda Hale Soygazi yolculuk esnasında olan bir üniversite öğrencisine benzetilmektedir. Beklerken yaratılmış sıkılgan ifade Yeşilçam da hatırladığımız ifade benzerliğine gönderme yapılmıştır diyebiliriz. Seri de vurgu için arkada yaratılan çember vurgu için örneklendirilebilir.



Kaynak: <https://kadin.im/diyete-baslamak/>

Burak Ağdemir

Şekil 5.12. Vurgunun İncelenmesi III

Görselde Filiz Akın'ın sağda fotoğrafı solda o fotoğraftan hareketle oluşturulmuş illüstrasyon görülmektedir.

İllüstrasyonun yapısal özelliklerine bakıldığında sol üstte kurgulanmış Yeşilçam Üniversitesinin logosu vardır. Yine sol alt köşede illüstratörün imzası bulunmaktadır. Görselin önünde Filiz Akın güncel bir görünümle tasvir edilmiş, arkada bir çember içinde aktörün görüntüsü yinelenmektedir. Bu çemberi vurgu örneği olarak adlandırabiliriz.

Görsele bakıldığında fotoğraftaki ve illüstrasyondaki vurgunun Filiz Akın'ın bakışları olduğu yorumu yapılabilir. Aktörün etkili bakışları kompozisyonun merkezine alınmıştır. Yüzüne yapılan vurguda dönemin güzel Türk kadını rolüne gönderme yapılmıştır diyebiliriz.

5.5.İllüstre Edilmiş Fotoğraflarda Karşıtlığın İncelenmesi



Kaynak: <http://arsizsanat.com/fabrikalar-fabrikatoru-hulusi-kentmen/>

Burak Ağdemir

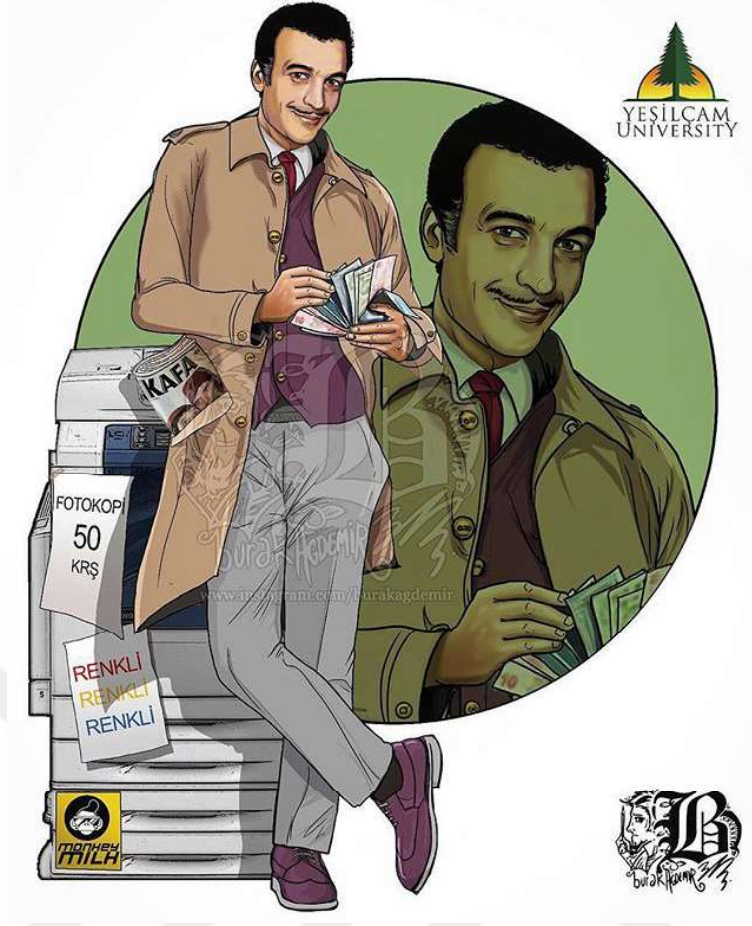
Şekil 5.13. Karşıtlığın İncelenmesi I

Görselde Hulusi Kentmen'in sağda fotoğrafı solda o fotoğraftan hareketle oluşturulmuş illüstrasyon görülmektedir.

İllüstrasyonun yapısal özelliklerine bakıldığında sol üstte kurgulanmış Yeşilçam Üniversitesinin logosu vardır. Yine sol alt köşede illüstratörün imzası bulunmaktadır. Görselin önünde Hulusi Kentmen güncel bir görünümle tasvir edilmiş, arkada bir çember içinde aktörün görüntüsü yinelenmektedir.

Konseptin en dikkat çekici karşıtlık ilkesi fotoğraflardaki Yeşilçam sanatçılarının bir üniversite öğrencileri halinde resmedilmesidir.

Görsele bakıldığında Yeşilçam Üniversitesinde bir akademisyeni çağrıştıracak Hulusi Kentmen fotoğraftaki zengin iş adamı figürü ile bir karşıtlık içerisindedir.



Kaynak: <https://www.imdb.com/title/tt0182503/mediaviewer/rm2474012928>

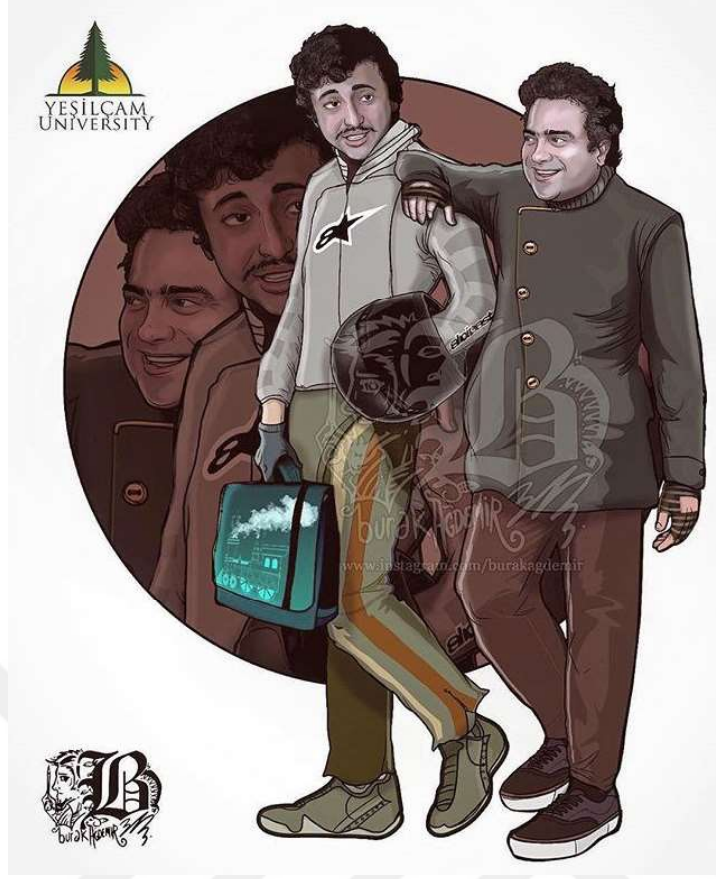
Burak Ağdemir

Şekil 5.14. Karşıtlığın İncelenmesi I

Görselde Sadri Alışık'ın sağda fotoğrafı solda o fotoğraftan hareketle oluşturulmuş illüstrasyon görülmektedir.

İllüstrasyonun yapısal özelliklerine bakıldığında sağ üstte kurgulanmış Yeşilçam Üniversitesinin logosu vardır. Yine sağ alt köşede illüstratörün imzası bulunmaktadır. Görselin önünde Sadri Alışık güncel bir görünümle tasvir edilmiş, arkada bir çember içinde aktörün görüntüsü yinelenmektedir.

Konsepte dair aradığımız karşıtlık, Hulusi Kentmen'de olduğu gibi üniversite öğrencisi olarak illüstrasyonu yapılmamasıdır diyebiliriz. İllüstrasyonda para ile öne çıkarılan tasarım, Yeşilçam da tam tersi olması ile bir karşıtlık yakalanmıştır. Pastel tonlar tercih edilmiş, temiz ve zengin bir görüntü elde edilmiştir. Yeşilçam da rahat ve salaş olan tarzına zıtlık olarak gönderme yapılmıştır diyebiliriz.



Kaynak: <https://www.ntv.com.tr/galeri/yasam/metin-akpinardan-zeki-alasya-itirafi.KGicJCP7SEecrvbLeTtPdg>

Burak Ağdemir

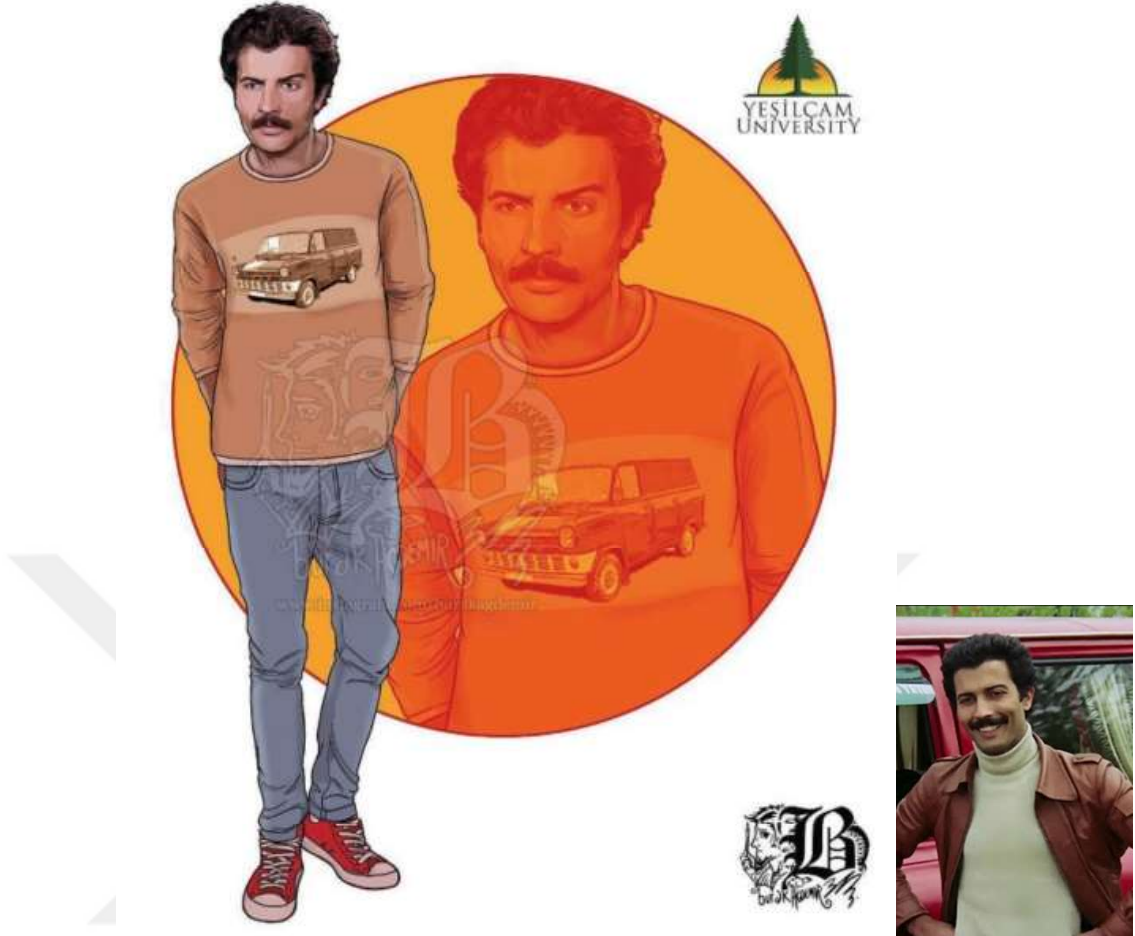
Şekil 5.15. Karşıtlığın İncelenmesi III

Görselde Metin Akpınar ile Zeki Alasya'nın sağda fotoğrafı solda o fotoğraftan hareketle oluşturulmuş illüstrasyon görülmektedir.

İllüstrasyonun yapısal özelliklerine bakıldığında sağ üstte kurgulanmış Yeşilçam Üniversitesinin logosu vardır. Yine sağ alt köşede illüstratörün imzası bulunmaktadır. Görselin önünde Metin Akpınar ile Zeki Alasya güncel bir görünümle tasvir edilmiş, arkada bir çember içinde aktörün görüntüsü yinelenmektedir.

Görselin ihtiva ettiği karşıtlık Yeşilçam da sergiledikleri halleri ile illüstrasyonun ana görüntüsü arasında aranmalıdır. Bununla beraber fotoğraftaki yüz ifadeleri ile görseldeki yüz ifadeleri arasında da bir karşıtlık kurulmaktadır. Yeşilçam hatırladığımız telaşlı, tez canlı karakterlerine karşın illüstrasyonda rahat ve sakin görünümleri ile bir karşıtlık yakalanmıştır.

5.6. İllüstre Edilmiş Fotoğraflarda Ritmin İncelenmesi



Kaynak: <https://www.turkiyegazetesi.com.tr/fotogaleri/yesilcam-in-yildizlari-simdi-ne-haldeler--4785.aspx>

Burak Ağdemir

Şekil 5.16. Ritmin İncelenmesi I

Görselde Bulut Aras'ın sağda fotoğrafı solda o fotoğraftan hareketle oluşturulmuş illüstrasyon görülmektedir.

İllüstrasyonun yapısal özelliklerine bakıldığında sol üstte kurgulanmış Yeşilçam Üniversitesinin logosu vardır. Yine sol alt köşede illüstratörün imzası bulunmaktadır. Görselin önünde Aras Bulut'un güncel bir görünümle tasvir edilmiş, arkada bir çember içinde aktörün görüntüsü yinelenmektedir.

Konseptin oluşturduğu ritim renk benzerlikleri, saç bıyık ve ifadelerde Yeşilçam da hatırladığımız karakter benzerliklerinin yansıması ve arka çemberde illüstrasyonun yakınlaştırılarak tekrarlanması diyebiliriz.



Kaynak: <https://cinedb.com.tr/sinema-oyuncusu/kartal-tibet>

Burak Ađdemir

Şekil 5.17. Ritmin İncelenmesi II

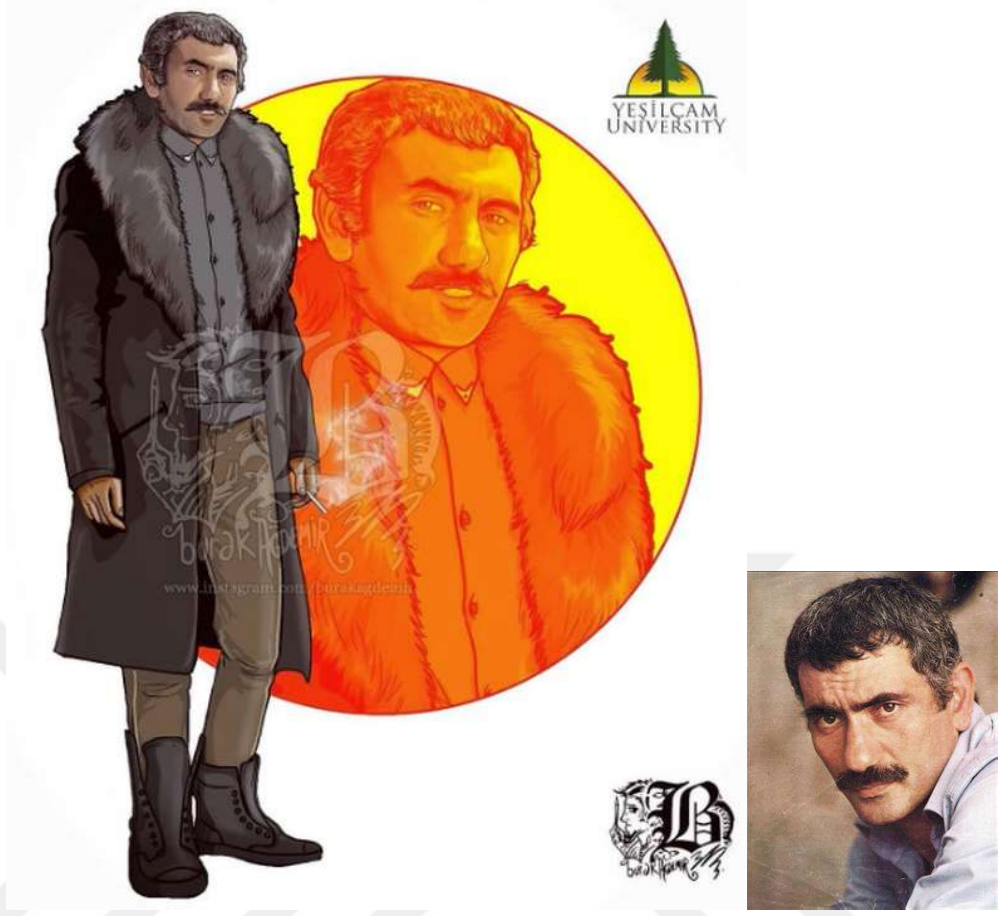
Görselde Kartal Tibet'in sağda fotoğrafı solda o fotoğraftan hareketle oluşturulmuş illüstrasyon görülmektedir.

İllüstrasyonun yapısal özelliklerine bakıldığında sağ üstte kurgulanmış Yeşilçam Üniversitesinin logosu vardır. Yine sağ alt köşede illüstratörün imzası bulunmaktadır. Görselin önünde Kartal Tibet güncel bir görünümle tasvir edilmiş, arkada bir çember içinde aktörün görüntüsü yinelenmektedir.

Yeşilçam filminde hatırladığımız ahtapot illüstrasyonda bir baskı olarak vurgulanmış konseptte uygun olarak uyarlanmıştır. Arka plan ile aynı tonlarda seçilen gömlek ve çemberde gördüğümüz tekrarlama ritim olgusunu yansıtmıştır diyebiliriz.

Yeşilçam Üniversitesi çalışmasında eski önemli sanatçıların günümüz üniversite öğrencilerine dönüştürülmeleri ahenkli bir ritim yaratmıştır.

5.7. İllüstre Edilmiş Fotoğraflarda Orantının İncelenmesi



Kaynak: <http://images6.fanpop.com/image/photos/32300000/y-lmaz-yilmaz-guney-32323743-262-350.jpg>

Burak Ağdemir

Şekil 5.18.Orantının İncelenmesi I

Görselde Yılmaz Güney'in sağda fotoğrafı solda o fotoğraftan hareketle oluşturulmuş illüstrasyon görülmektedir.

İllüstrasyonun yapısal özelliklerine bakıldığında sağ üstte kurgulanmış Yeşilçam Üniversitesinin logosu vardır. Yine sağ alt köşede illüstratörün imzası bulunmaktadır. Görselin önünde Yılmaz Güney güncel bir görünümle tasvir edilmiş, arkada bir çember içinde aktörün görüntüsü yinelenmektedir.

Konseptin orantı unsurları incelendiğinde ilk bakışta illüstrasyonlardaki aktörlerin görünümündeki yenilikler dikkat çekicidir. Bununla beraber aktörlerin yüz ifadeleri çemberler içerisindeki boyutları, illüstrasyon kompozisyonunun merkezindeki tasvirlerin hepsi belirli bir orantıda resmedilmiştir.



Kaynak: <http://www.sinematurk.com/film/1067-cicek-abbas/fotograflar/>

Burak Ağdemir

Şekil 5.19. Orantının İncelenmesi I

Görselde İlyas Salman'ın sağda fotoğrafı solda o fotoğraftan hareketle oluşturulmuş illüstrasyon görülmektedir.

İllüstrasyonun yapısal özelliklerine bakıldığında sol üstte kurgulanmış Yeşilçam Üniversitesinin logosu vardır. Yine sol alt köşede illüstratörün imzası bulunmaktadır. Görselin önünde İlyas Salman güncel bir görünümle tasvir edilmiş, arkada bir çember içinde aktörün görüntüsü yinelenmektedir.

İllüstrasyonların renk tercihlerindeki orantı, vurgunun ve dengenin belirli merkezlerde yinelenmesi ile kendini daha net göstermektedir. Bu bağlamda İlyas Salman'ın boyu ile radyo görselinin orantısı gerçek ölçüleri ile illüstre edilmiştir. Çemberin arka plan kullanımı ve görseli engellememesi, çember içinde tekrar görseli doğru orantı ile yapılmıştır diyebiliriz.

SONUÇ

Öğretim materyallerinde kullanılan artan grafik sayısı, görsellerin öğrenme üzerindeki etkilerini keşfetmeyi önemli kılmaktadır (Anglin, Vaez ve Cunningham, 2003). Bu bağlamda, bu araştırma, öğretim materyallerinin görsel tasarımı alanında çalışmalar yapmak isteyen araştırmacılar için görsel tasarım çalışmaları ile ilgili kavramları gözden geçirmektedir. Gözden geçirme, görsellerin taksonomisi ile ilgili literatürü ve görsel tasarımın ilke ve unsurlarını tanımlar. Tasarım ilkeleri denge, birlik, yakınlık, kontrast, vurgu ve uyum içerir. Tasarımın elemanları çizgi, şekil, biçim, değer, renk, boşluk, doku ve yazı tipini içerir. Bununla birlikte, literatür, tasarımın yalnızca ilkelere dayanmakla kalmayıp, aynı zamanda tasarımın amacı gibi çok sayıda faktörün oluşturduğu tasarımcının kararına da dayandığını ileri sürmektedir.

Gerçek görsel tasarım sürecini analiz etmek, alana yeni bilgiler getirebilir ve tasarımcıların en uygun tasarım kararlarını vermelerine yardımcı olabilir; Bu, mevcut çalışmalar ve görsel tasarım ilkeleri ile birlikte. Bu literatür taramasının, araştırmacıların, öğretim tasarımı alanındaki bilgileri iletirmek için görsel tasarım sürecini analiz etmenin yanı sıra açıklamalarına yardımcı olacağı umulmaktadır.

Çeşitli ilkeler, tasarımcılara görsel tasarım kararları vermeleri için rehberlik edebilir. Bununla birlikte, bu ilkeler kısa bir kılavuz sağlar ve belirli tasarım ihtiyaçlarını karşılamaz. Aslında, “tasarım, uygulanıp etkin sonuç alınmasını sağlayan bir formül topluluğu değildir” (Evans ve Thomas, 2013: 4). Nelson ve Stolterman (2003) de yalnızca bilimsel bilginin tasarım için yeterli olmadığını iddia etmektedir. Ayrıca, insanların görüntülerin anlamını her zaman tasarımcılar tarafından tasarlandığı şekilde yorumlamaması gerçeği (Boling, Eccarius, Smith ve Frick, 2004) işleri daha da karmaşık hale getirir.

Tasarım kararını ve duygusunu iyileştirmek için tasarımcıların diğerlerinin neler yaptığını öğrenmeleri önerilir (Brown & Green, 2011; Gatto, Porter ve Selleck, 2011). Gerçek görsel tasarım sürecini gözlemlemek ve analiz

etmek, alana yeni bilgiler getirebilir ve tasarımcıların mevcut çalışmalar ve görsel tasarım ilkeleriyle birlikte en uygun tasarım kararını vermelerine yardımcı olabilir. Görsel tasarım ilkeleri ve unsurlarının bu incelemesinin, araştırmacıların öğretim tasarımı alanındaki bilgileri iletirmek için görsel tasarım sürecini tanımlamalarına ve analiz etmelerine yardımcı olacağı ümit edilmektedir.

Bu araştırmanın konusu fotoğraf ile illüstrasyon arasındaki ilişkinin grafik tasarım prensipleri bağlamında değerlendirilmesidir. Bu amaçla araştırma içerisinde öncelikli olarak grafik tasarım, fotoğraf ve illüstrasyon kavramları incelenmiş, araştırmanın analiz bölümüne gerekli alt yapı kurulmuştur.

Araştırmanın son ve analiz bölümünde Burak Ağdemir'in gerçekleştirdiği "Yeşilçam Üniversitesi" isimli illüstrasyon dizisi fotoğraf-illüstrasyon şeklinde sunularak grafik tasarım ilkeleri olan farklılık, sadelik, bütünlük, denge, vurgu, karşıtlık, ritim ve orantı bağlamında kritik edilmiştir. Elde edilen bulgulara bakıldığında;

Konseptin en çarpıcı farklılık fikri Yeşilçam Sanatçılarının üniversite öğrencileri olarak illüstrasyon haline getirilmesidir. Yapılan çalışmalarda renk tercihleri, aktörlerin resmedilirken belirli materyallerle (elektro gitar, valiz vb.) ile resmedilmesi ve aktörlerin çarpıcı özelliklerinin (yüz ifadesi, jest mimik vs.) konu edilmesi farklılık unsurları olarak tespit edilmiştir.

Konseptin bütünlük ilkesine bakıldığında, Yeşilçam Üniversitesi fikri ile kendini tekrar edecek aktör-öğrenciler, illüstrasyonların fotoğrafların gerçekliğinden fazla uzak olmaması, kompozisyon bakımından çemberin, imzanın ve logonun yenilenmesi, renkler ve çizgilerdeki tekrarlar, fotoğraflardaki duruş ve pozisyonların illüstrasyonlarda kendilerine yer etmesi gibi unsurlar tespit edilmiştir.

Konseptin denge ilkesine bakıldığında, fotoğraflarla illüstrasyonlar arasındaki geçişler, renklerin genel anlamıyla sıcak ve pastel renkler olması, aktörlerin illüstrasyonlardaki yüz ifadeleri tespit edilmiştir.

Grafik tasarımı ilkelerinden vurgu ilkesine bakıldığında, illüstrasyonlarda görülen gençlik vurguları (İtir Esen'in üzerindeki Beşiktaş forması, Hale Soygazi'nin valizi vs.), aktörlerin jest ve mimiklerine yapılan vurgular tespit edilmiştir.

Karşıtlık ilkesine bakıldığında konsept içerisinde kurulan farklılıkların konseptin bütünü bozmaması dikkat çekicidir. İllüstrasyonlarda tespit edilen karşıtlık unsurlarından birisi fotoğrafların arka planı ile görsellerin arka planları arasında gerçekleşen karşıtlık durumudur. Ayrıca çalışmanın bu bölümünde üniversite öğrencisi olarak karşımıza çıkmamaları da bir karşıtlık yaratmıştır.

Ritim ilkesi bağlamında konseptte yinelenen unsurlar (çember, logo ve imza) serinin ritminin alt yapısıdır. Bunun üzerine illüstrasyonların renk, çizgi ve şekil seçimleri ritim ilkesine gönderme yapan diğer unsurlardır.

Orantı ilkesine bakıldığında aktörlerin resmedilirken, aktörlerin tasvir edilirken onlara atfedilen yeniliğin orantılı olmasında aranmalıdır. Aktörler bugünün insanlarıdır. 1990'lı yılların ya da 2030 yılının bir koleğine değil bugünün üniversitesine gönderme yapmaktadırlar. Bununla beraber illüstrasyonların merkezlerindeki görüntülerle çemberlerdeki görüntüler arasında kurulan orantılar serinin orantı ilkesine ait göstergeleridir.

Tüm bu elde edilenlerden hareketle belirlenen serinin grafik tasarım unsurları ile örtüştüğü ve iyi bir illüstrasyon örneği olduğunu göstermektedir.

KAYNAKÇA

- Adams, Robert, "Creativity in Communications", New York Graphic Society, Greenwich, Conne. 1971.
- Ağaç Baskı Sanatı, H.Ü.GSF Yayınlan, Ankara, 1985.Arntson, Amy E. (1998). "Graphic design basics". Fort Worth, TX: Harcourt Brace College Publishers.
- Altunay, Alper. (2015). "Bir Sosyalleşme Aracı Olarak Yeni Medya", Selçuk İletişim, 9 (1): 410-428.
- Anglin, G. J., Vaez, V., & Cunningham, K. L. (2003). Visual representation sandlearning: The role of static and animated graphics. In D. H. Jonassen & M. P. Driscoll (Eds.), Handbook of research for educational communication sandtechnology: A project of the Association for Educational Communications and Technology (2nd ed.). London, UK: Routledge.
- Art Academy, Adım Adım Çizim ve Boyama Teknikleri, BoyutYayınGrubu
- Artut, K.(2001). Sanat Eğitimi Yöntemleri ve Kuramları, Anı Yayınları, Ankara
- Aslier, Mustafa, Grafik Sanatlar Tarihi ve Yorumlar, M.Ü. GSF Yayınları, istanbul, 982.
- Aslier, Mustafa, Türk Özgün Baskı resim Sanatında Tahta Oyma Basmanın Yeri. Türkiye'de ve Almanya'da.
- Baler, H. 3-7 Yaş Çocuklarında Resim Yoluyla Yaratıcılığın Geliştirilmesi, Ankara 1990
- Baral, H. (1989). Çocuk Kitap ve İllüstrasyonlarının Analizi ve Birçok Çocuk Kitabı İllüstrasyonu Denemesi, Hacettepe Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, Ankara
- Becer Emre, İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi, Ankara, 1997.
- Becer, E. (2015). İletişim ve Grafik Tasarım. (10. Basım), Dost Kitabevi, Ankara
- Becer, Emre (1999). İletişim ve Grafik Tasarım, Ankara: Dost Kitapevi, 2. Baskı.
- Bektaş, Dilek (1992). Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi, İstanbul: Y.K.Y, 1. Baskı.

- Bektaş, Dilek, Çağdaş Grafik Tasarımı ve Gelişimi, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1992.
- Berger, Jhon (1995). Görme Biçimleri ,Çev.Yurdanur Salman, İstanbul: Metis Yayınları
- Bergesen, Rognald Heiseldal. (2015). Dutch Images of Indigenous Sámi Religion. Jan Luyken's Illustrations of Lapland, *Acta Borealia*, 32:2, 103-124.
- Bernbach, William, "Bill Bernbach Defines the Four Disciplines of Creativity", *Advertising Age*, 1971:21-23.
- Bevlin, Marjorie Elliott (1994). "Design through discovery", 6. baskı. Fort Worth, TX: Harcourt Brace College Publishers.
- Bigalı, Ş. (1984) Resim Sanatı, Şafak Matbaası, Ankara
- Bilgin, Hüseyin. "İletişim Tasarımcısının Yetişmesinde Grafik Eğitiminin Rolü", Sanat Yazıları IV, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları 12.
- Boling, E. (2010). The need for design cases: Disseminating design knowledge. *International Journal of Designsfor Learning*, 1(1), 1-8. Retrieved from <http://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/ijdl/>
- Boling, E., Eccarius, M., Smith, K., &Frick, T. (2004). Instructional illustrations: Intended meaning sand learn erinterpretations. *Journal of Visual Literacy*, 24(2), 185-204.
- Boling, E., Schwier, R., & Misanchuk, E. (2000, May 31). Visual design for instructional multimedia. Retrieved February 10, 2014, from <http://vdim.ca/Start.HTM>
- Brainard, Shirl (1998). "A design manual", 2. baskı. Upper Saddle River, NY: Prentice-Hallz
- Brown, I. (1992). A cross cultural comparison of children's drawing development. *Visual Arts Research*, 18(1(35)), 15- 20. doi:10.2307/20715764
- Brown, A., & Green, T. D. (2011). The essentials of instructional design: Connecting fundamental principles with proces sand practice (2nd ed.). Boston, MA: Prentice Hall.
- Cerver Francisco Asensio, Yeni Başlayanlar için Çizim Teknikleri, Literatür, 2005.

- Colombo, Alice. (2014). Rewriting Gulliver's Travels under the influence of J. J. Grandville's illustrations, *Word & Image*, 30:4, 401-415.
- Dağ, Elif Songür. (2011). "İllüstrasyonda Alternatif Diller: Buluntu Nesnelere İllüstrasyon" *Grafik Tasarım Sayı:45*. Kasım-Aralık 2011.
- Ekin, Volkan. (2013). "Sanal Gerçeklik Ortamları ve Uygulamalar: Sporve Sanal Ortam Göstergeleri", *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 4(13), 7-22.
- Ekin, Volkan. (2013). "Sanal Gerçeklik Ortamları ve Uygulamalar: Sporve Sanal Ortam Göstergeleri", *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 4(13), 7-22.
- Erkman, Fatma, Gösterge bilime Giriş. Alan Yayıncılık İstanbul 1987.
- Ertel, Mengü (1981). "Mengü Ertel ile Söyleşi", *Milliyet Sanat Dergisi*, İstanbul, Sayı:7
- Ertosun, A. (2006). Türkiye'deki Grafik Sanat Eğitimiyle Amerika'daki Grafik Sanat Eğitiminin Karşılaştırılması. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Evans, P., & Thomas, M. (2013). *Exploring the elements of design* (3rd ed.). Delmar, NY: Cengage Learning.
- Evans, Poppy. & Thomas, Mark A. (2004). "Exploring the elements of design". Clinton Park, NY: Delmar Learning.
- Faimon, Peg & Wiegand, John (2004). "The nature of design". Cincinnati, OH: HOW Design Books.
- Gel, Y. (1997). Sanat Eğitiminde Kullanılan Yöntemler, İlköğretim Okullarında Sanat Eğitimi ve Sorunları-TED XV. Öğretim Toplantısı 2-3 Mayıs Kayseri, Ankara: Türk Eğitim Derneği Öğretim Dizisi.
- Gençaydın, Z. (1993). Sanat Eğitimi, Anadolu Üniversitesi Açık Öğr.Fak.
- Gençer, Yeliz. (2015). "Sosyal Medya Ağlarında Örgütlenme: Dijital Aktivizmin Toplumsal Dönüşüme Yansımaları", *E-Journal of Intermedia*, 2(2) 505 -522.
- Geray, Haluk. (2003). *İletişimveTeknoloji: Uluslararası Birikim Düzeninde Yeni Medya Politikaları*, Ankara: Ütopya Yayınları.
- Gikonv, Jacqueline "Graphic Illustration In Black And White" ,Desing Press, Newyork, 1991.

- Gombrich E. H., (1993) Sanatın Öyküsü, Remzi Kitapevi, İstanbul.
- Hollis, Richard (2001). Graphic Design, London: Thames&Hudson.
- http://www.hasanyalcin.com/modernwebtasarimi/hy_kitap.php. Erişim: 12 Ekim 2012
- İşman, A. (2003). Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme. İstanbul: Değişim Yayınevi.
- Jean, Georges, Yazı insanlığın Belleği, Çeviren, Nanni Başer, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 200
- Kaptan, A. (1996). Afişte İllüstrasyonun Yeri ve Önemi, Yüksek Lisans Tezi, Samsun 1996
- Kaptan, A. Y. (1996). Afişte İllüstrasyonun Yeri ve Önemi. Yüksek Lisans Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim İş Eğitimi Anasanat Dalı, Samsun.
- Karaduman, Bahriye. (2007) Bir Derginin Görsel Kimlik Tasarımında Biçim ve İçerik İlişkisi Açısından Tipografinin Önemi, Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- Karamustafa, Sadık (1981). “Türk Grafik Sanatında Gençler”, Milliyet Sanat Dergisi, İstanbul, Sayı:10
- Kernberg, O. (2016). Sınır Durumlar ve Patolojik Narsisizm. (Çev. Mustafa Atalay). İstanbul: Metis Yayınları.
- Ketenci, Hasan Fehmi; BİLGİLİ, Can. (2006) Yongaların 1000 Yıllık Gizemli Dansı Görsel İletişim ve GrafikTasarımı. Beta Yayınları, Ankara.
- Kırıçoğlu, O – STOKROOT, V (1996). Orta Öğretim Sanat Öğretimi Ankara
- Kırıçoğlu, O. (1991).Sanatta Eğitim-Görmek-Anlamak Yaratmak, Araştırma Raporu, Ankara.
- Kırıçoğlu, O.(1991). Sanatta Eğitimi Pagemyayıncılık, Ankara
- Kiliçkaya, Eren Evin. (2007) Grafik Tasarımda Görünmeyen Çoğunluk, Beyaz Boşluklar, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, YüksekLisansTezi.
- Kut, Turgut.(1996) Yazmadan Basmaya, Yapı kredi Yayınlar, İstanbul –
- Kuyucu, Mihalis. (2014). “New Communication Technologies and Journalism: The Creation of New Multimedia Newspaper with Milliyet Newspaper and Blippar”, International Conference on Communication, Media,

- Technology and Design 24 - 26 April 2014, Istanbul – Turkey.
- Kuyucu, Mihalis. (2014). “New Communication Technologies and Journalism: The Creation of New Multimedia Newspaper with Milliyet Newspaper and Blippar”, International Conference on Communication, Media, Technology and Design 24 - 26 April 2014, Istanbul – Turkey.
- Langer:(1971). The Culturel İmportant of the Arts ,chicago
- Lauer, David & Pentak, Stephen (1995). “Design basics”, 4th edition. Ft. Worth, TX: Harcourt Brace College Publishers.
- Lupton, Ellen & Miller, J. Abbott (1991). “The ABCs of: The Bauhaus and design theory”. Princeton Architectural Press.
- Maden: (1989). Ülkemizde Grafik Sanatının Dünü, Bugünü, Grafikerle rMeslek Kuruluşu Türk Grafik Sanatçıları Kitabı, İstanbul
- May, Rollo, "The Courage to Create", Live right Publishing Corp., New York. 1975
- Mayer, Richard E. & GALLINI, Joan K. (1990). When Is an Illustration Worth Ten Thousand Words? American Psychological Association Inc. 0022-0663/90/S00.75, https://www.researchgate.net/profile/Richard_Mayer7/publication/232452390_When_Is_an_Illustration_Worth_Ten_Thousand_Words/links/57799b6d08aeb9427e2c00ad.pdf. Erişimtarihi: 20.02.2017
- Mccooy, Katherine (1990). American Graphic Design Expression: The Evolution of American Typography, Design Quarterly149, Massachusetts: The MIT Press
- Meggs, Philip B., "Type& Image", Van Nostrand ReinholdIne., New York. 1989.
- Nelson, H. G., &Stolterman, E. (2003). The design way: Intentional change in an unpredictable world: Foundations and fundamental sof design competence. EnglewoodCliffs, NJ: Educational Technology Publications.
- Nelson, Roy Paul, "The Design of Advertising", Brown Company Publishers, Dubuque, Iowa. 1981.
- Okay, Cüneyd (2004). Dönemin Mizah Dergilerinde Millî Mücadele

- Karikatürleri: 1919-1922. E-kitap, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı.
- Özsezgin, Kaya (1994). “Türk Plastik Sanatçıları”, Ansiklopedik Sözlük, İstanbul:
- Özsoy, V. (2003) Görsel Sanatlar Eğitimi; Resim İş Eğitimi, Tarihsel ve Düşünsel Temelleri. Gündüz Eğitim ve Yayıncılık, Ankara
- Öztuna, H.Yakup (2000). “Modern ve Postmodern Grafik Tasarım Anlayışının Karşılaştırılmalı Olarak İrdelenmesi”, Bilgi Çağı ve Sanat, Ankara. Sanat Çevresi Dergisi (1999). Türk Grafik Sanatının Kilometre Taşı Mengü Ertel, Sayı: 259.
- Pektaş, D (1992). Çağdaş Grafik Tasarımının Gelişimi, Y.K.Y. İstanbul
- Pektaş, D (1992). Çağdaş Grafik Tasarımının Gelişimi, Y.K.Y. İstanbul
- Pektaş, H. (1988). Basın İlanlarında Grafik Tasarımın Yeri ve Önemi, Bir Basın İlanı Tasarımı. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Uygulamalı Sanatlar Ana Sanat Dalı, Ankara.
- Pimentel, R. W. (1997). Consumer Preference For Logo Design Visual Design and Meaning, (Yayınlanmamış doktora tezi). Arizona Üniversitesi, A.B.D.
- Read, H (1958). Education Through Art, Londra
- Read, H (1958). Education Through Art, Londra Saçan, K. (1998). Başlangıçtan Günümüze Türk İllüstrasyon Sanatı, Marmara Üniv. Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi
- Read, H.(1965). Icon and İdea, Shocken Books, New York 20, Handono E.B.a.g.
- Read, H.(1965). Iconand İdea, Shocken Books, New York 20, Handono E.B.a.g.
- Saçan, K. (1998). Başlangıçtan Günümüze Türk İllüstrasyon Sanatı, Marmara Üniv. Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi
- Sherris, ArieH. (2013). Re-envisioning the Ghanaian ecolinguistic landscape: local illustration and literacy, Intercultural Education, 24:4, 348-354.
- Soydan, Kevser (2014). “Türk Kültürüne Göre Çocuk Hikâye Kitaplarında İllüstrasyon”. İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Ens. Yayınlanmamış Yüksek Lisans tezi.

- Stewart, M. (2002). "Launching the imagination". New York: McGraw-Hill.
2012
- Tekvar:O. (2012). "Yeni Medya ve Kurumsal Kültür: Avrupa ve Türkiye'deki Farklı Kurumsal Yapıların Karşılaştırılması", Atılım Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2 (1), 81-103.
- Tekvar: O. (2012). "Yeni Medya ve Kurumsal Kültür: Avrupa ve Türkiye'deki Farklı Kurumsal Yapıların Karşılaştırılması", Atılım Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2 (1), 81-103.
- Tepecik, A, (1997). Grafik Sanatların Kültür Aktarmadaki Rolü ve Önemi, Milli Kültür sayı 85
- Tepecik, A.(1994). Grafik Tasarlama İlkelerine Dayalı Tasarım Yöntem ve Teknikleri, Ankara
- Tepecik, A.(2002). Grafik Sanatlar, Ankara
- Tuncay, Ayşe Melis. (1998) Dergi Tasarımı, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Türkdoğan, G. (1981) Sanat Eğitimi Yöntemleri, Gür Yayınları, Ankara
- Twemlow, Alice, Ocak 2011, "Grafik Tasarım Ne İçindir?", Yem Yayınları
- Uçar, Tefik (2004). Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, İstanbul: İnkılap Yayınları, 1. Baskı
- Uçar, Teyfik Fikret. (2004) Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, İnkılap Kitabevi Yayın Sanayi ve Ticaret A.Ş, İstanbul
- Vural, Z. Beril Akıncı ve Bat, Mikail. (2010). "Yeni Bir İletişim Ortamı Olarak Sosyal Medya: Ege Üniversitesi İletişim Fakültesine Yönelik Bir Araştırma", Journal of Yasar University, 20(5) 3348- 3382.
- Wartenberg, Thomas E. (2015). Illustrating philosophy: Mel Bochner's Wittgenstein drawings, Word & Image, 31:3, 233-248.
- Wartenberg, Thomas E. (2015). Illustrating philosophy: Mel Bochner's Wittgenstein drawings, Word & Image, 31:3, 233-248.
- Weihll, Alain. (2007) Grafik Tasarım. Yapı Kredi Yayınları
- Wilkinson, Kathryn (2010). Semboller ve İşaretler: Binlerce Yıllık Görsel Bir Yolculuk, Rana Gürtüna (Ed.), Seda Toksoy (Çev.), İstanbul: Alfa Yayınları.
- Williamson, Judith (2001). Reklamların Dili, Reklamlarda Anlam ve İdeoloji.

- (Çev: Ahmet Fethi), Ankara: ÜtopyaYayınevi.
- Y.K.Y NORBERT, Lynton (1991). Modern Sanatın Öyküsü, Çev. Cevat Çapansadi Öziş, İstanbul: Remzi Kitabevi, 2. Basım
- Yalçın, Hasan, 2012, “Modern web tasarımı”.
- Yanık, H. (2004). Masaüstü Yayıncılık. Dönence Basım ve Yayın Hizmetleri, İstanbul.
- Yengin, Deniz. (2012). “Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum”, DERİN Yayınları, 1.Baskı, İstanbul.
- Yengin, Deniz. (2012). “Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum”, DERİN Yayınları, 1.Baskı, İstanbul.
- Yengin, Deniz. (2015). “Yeni Medyanın Olanakları: Semantik Web”, The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC, 5(1), 44-53.
- Yengin, Deniz. (2015). “Yeni Medyanın Olanakları: Semantik Web”, The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC, 5(1), 44-53.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2006). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri.Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Zelanski, Paul & Fisher, Mary Pat (1996). “Design principles and problems”, 2. Baskı. Fort Worth, TX: Harcourt Brace College Publishers.

İNTERNET KAYNAKÇASI

<[http:// www.aiga.org](http://www.aiga.org)>, (son ulaşım: 21Ekim 2018)

<[http:// www.Ibwf.gov.uk](http://www.Ibwf.gov.uk)>, (son ulaşım: 15 Mart 2019)

<[http:// www.academyart.edu](http://www.academyart.edu)>, (son ulaşım: 21 Şubat2019)

<[http:// www.artinstitutes.edu](http://www.artinstitutes.edu)>, (son ulaşım: 25 Şubat2019)

<[http:// www.graphicdesign.about.com](http://www.graphicdesign.about.com)>, (son ulaşım: 03 Şubat2019)

<[http:// www.grafitürk.com](http://www.grafitürk.com)>, (son ulaşım: 05 Kasım2018)

<[http:// www.designer.com](http://www.designer.com)>, (son ulaşım: 23 Nisan 2019)

<[http:// www.dijitaltasarim.com](http://www.dijitaltasarim.com)>, (son ulaşım: 10 Aralık2018)